

2025年度 教員の自己点検・自己評価報告書

所属学部 学科	職位	氏名
経営学部	教授	船木恵一
最終学歴	学位	専門分野
早稲田大学社会科学部	社会科学生	メディア・マーケティング

I 教育活動

○理念・目標・方針・計画（方法）

【理念】

学生の「自主的な学び」の意欲喚起こそが成長の原動力

【目標】

講義科目において、いずれの科目でのトリプルエイト（出席率・学習意欲向上・単位取得率の全てが80%以上）を目指す。演習科目においては、すべての学生が、研究・課外活動・グループ学習など具体的な取り組みに参加することを目指す。

【方針】

講義科目においては、予習・復習の機会を用いて、授業や自主的学習の意欲を向上させる。演習科目では、個人とのコミュニケーション強化を図りモチベーションの維持を図る。

【計画（方法）】

講義科目において、3つのアプローチを徹底する。

- 1) 適宜なヒヤリングの実施で学生の学習ニーズの把握に努める
- 2) 課題への個別フィードバックへの徹底
- 3) SAの意見を採り入れた学生目線の学習素材の提供。

演習科目では、以下の3つのアプローチを行う。

- 1) 個別面談の強化
- 2) 個人目標の設定と管理
- 3) 成果の発表と共有化

○担当科目（前期・後期）

（前期）

- ・イノベーション入門/コンテンツビジネス論（経営学部専門科目）
- ・リーダーシップ入門/クリティカル・ロジカルシンキング（総合教養科目）
- ・専門演習Ⅰ/専門演習Ⅲ

（後期）

- ・総合ビジネス基礎/情報メディア論（経営学部専門科目）
- ・専門演習Ⅱ/専門演習Ⅳ

○教育方法の実践

通期において専門科目・教養科目のいずれも、講義後に毎回課題を科すことによって、学生の予習復習の機会創出を図った。また提出された課題はすべて個別にフィードバックを行うことで、履修学生とのコミュニケーションを図り、学生の理解度の把握と学習への興味喚起を図った。

演習においては、ゼミ全体での行動と個別の学習行動を分け、一人一人との面談を通じて、大学

における学びの集大成である研究テーマに早期に取り組むことに注力した

○作成した教科書・教材

すべての講義科目の資料を自分で作成した

○自己評価

目標であるトリプルエイト（出席率・学習意欲の向上・単位取得率の3つの項目において履修生の80%以上を目指すこと）は、オムニバスで実施した前期のイノベーション入門と後期の情報メディア論を除き達成できた。達成できなかった要因は出席率のみ。後期の情報メディア論の出席率は78%であった。

出席率の低下は、前週における次回授業の内容紹介、メディア授業実施時における対面でのコミュニケーション不足が要因と考えられるため、次年度はその点に留意したい

演習では、大学祭への参加（3年）など学生の主体的な行動を促せた。また早めの研究テーマ設定（3年）、ラジオサークルやeスポーツサークル等課外活動や海外研修への積極的な参加（4年）、ゼミ研究論文の早期完成（4年）など、一定の成果を得たと評価している

II 研究活動

○研究課題

- ①XR技術を用いたコンテンツ生成の現状把握とメタバース利用体験調査
- ②ショートアニメの事業実現性調査を通じてコンテンツビジネスの新たな機会と課題を探る

○目標・計画

【目標】

コミュニケーションデザイン学科におけるプロジェクト授業のテーマ、研究対象候補の選定を始めとして、次期カリキュラム改訂における科目デザインへの貢献・提言

【計画】

- ①VR Google利用実態調査、メタバース分野の企業研究
- ②ショートドラマ・ショートアニメ市場の動向調査、先行企業研究

○2018年4月から2026年3月の研究業績（特許等を含む）

（著書）

- ・愛知東邦大学地域創造研究所編、大勝志津穂、梶山亮子、手島慎介、加納輝尚、山本恭子、上野真由美、船木恵一、深谷和広、阿比留大吉、河合晋、水野英雄、奥村実樹、若月博延、『地域が求める人材』唯学書房、2019年3月発行

（学術論文）

- ・なし

（学会発表）

- ・なし

（特許）

- ・なし

（その他）

- ・2025年1月(株)ドラマタイムズ社顧問就任

日本におけるショートドラマ、シュートアニメの作品開発と日本企業との提携戦略、プラットフォーム（アプリ）の機能改善、顧客データ分析に基づく MAU 向上に関する提言を実施した

- ・2022年6月日本ビジネス実務学会第41回年次全国大会（ランチョンセッション）

『ニューノーマル時代の地域連携を考えるー大学は何を考えるべきか：愛知東邦大学の事例をもとにー』愛知東邦大学における地域連携の変遷をふまえ、近年の取り組み、今後の展望を事例として紹介。地域連携パートナーを増化、地域連携 PBL の取り組み活性化のための設備充実、地域の子どもの運動不足解消を目指すイベント活動への取り組み、名古屋グランパスエイトとの教育連携などの諸施策を紹介した。ピフォーコロナの取り組みだけでなく、中長期計画をもとに、ニューノーマル時代を迎えようとしている混沌とした中で、大学の新たな地域連携を考えるためのいくつかの切り口を提案した。

- ・2020年10月(株)ハカルのヘルスケア産業向けスパースモデリング方式 AI 開発セミナー参加
- ・2020年8月(株)ハカルのマーケティングアドバイザー契約を継続
- ・2020年5月 Earth AI の AI に関するナラティブ情報のモニターを開始
- ・2020年4月 Significant System 社の Partner 契約更新
- ・2019年12月(株)ハカルのマーケティングアドバイザー契約を継続
- ・2018年11月 Significance System 社（豪）日本パートナー契約の更新
- ・2018年6月(株)ハカルのリブランディング作業（AI 分析サービスのカテゴリ分類とネーミング化、商標登録に向けた準備作業など）
- ・2018年4月(株)ハカルのマーケティング顧問就任
『ヘルスケアビジネス事業領域におけるナラティブ分析について』

○科学研究費補助金等への申請状況、交付状況（学内外）

なし

○所属学会

日本ビジネス実務学会、日本マーケティング学会

○自己評価

本年度は所属学会の定期総会に出席ができず、また学生の学会発表の機会も創出できなかった。研究テーマをコンテンツビジネス関連にシフトしたこともその一因である、研究テーマとの相関性が高い学会への新規加入を検討したい。

研究課題①XR 技術を用いたコンテンツ生成の現状把握とメタバース利用体験調査

本学の学生を対象した VR のモニター調査は 2025 年度開始、まだサンプル数が不十分であるため、研究成果をまとめるには数年の継続が必要である。2026 年度も引き続き調査を継続する。

一方、調査に協力した学生が VR チャットに関する研究を卒論のテーマとしたことは予想外の成果であった。『VR チャットにおける自己と他者の相互作用がウェルビーイングに与える影響』

研究課題②ショートアニメの事業実現性調査を通じてコンテンツビジネスの新たな機会と課題を探る

世界最大のショートドラマ・プラットフォーム『ドラマタイムズ社』の協力を得て、新たなコンテンツ事業の現状や課題を考察することができた。生成 AI の進化、クリエイターエコノミー、IP

開発、データに基づく作品づくりなど、コンテンツビジネスの環境変化は著しい。本学のコミュニケーション・ビジネス学科のカリキュラムにおける外部講師や学生のインターンシップなどのネットワーク開発に一定の成果を得た。2026年度は具体的にプロジェクト授業（ドローンやスマートグラスを用いた新たな制作手法の実験と外部企業への提案など）の取り組みを行う。

Ⅲ 大学運営

○目標・計画

【目標】

理事・副学長として、愛知東邦大学・東邦学園の健全な成長に貢献する。特に今年度は第三期中期計画の総括と第四期中期計画の策定を目標とする

【計画】

理事担務領域及び大学の学務担当領域（学務分掌）にて定められた役割を遅延なく行う。教学マネージメント本部として、各委員会・組織の行動管理を通じて、未整理・未着手の課題を整理する

○学内委員等

- ・大学執行部 教学マネージメント本部
- ・学術情報センター長
- ・人権問題委員長
- ・自己点検・評価委員/人事委員
- ・テラーメイド教育推進 WG
- ・法人（衛生委員、高大接続委員）

○自己評価

鶴飼学長のリーダーシップのもと、第三期中期計画の総括および第四期中期計画の策定に関与した。学術情報センター長としては、大学図書館の利用状況や IT インフラの現状把握を行い、次期四期中計における学生の満足度向上には、L棟をはじめとする施設利用の見直しの必要性を改めて認識した。また田村前経営学部長の休職に伴う代替要員として、必須科目（前期）の担当、田村ゼミ学生の指導、学生募集活動（高校訪問等）を行った。現場経験を積めたことは大きな成果であり、今後の学生募集活動に役立てたい。高大接続では斎藤理事の指揮のもと、高大合同研修のテーマに AI を用いた教育を設計することができた。これらはいずれも事務方職員の協力と努力の賜物であり、特にテラーメイド教育推進 WG では、念願のポートフォリオ（Toho Compass）導入を実現できたことは大きな成果である。事務方の努力に敬意と感謝を表したい。しかし、ポートフォリオは導入がゴールではなくスタートである。学習行動の可視化やそれを活用した学生の自主性の促進に向けて、IR 推進委員会、FDSD 委員会との連携はもとより、学部ごとの運用 PDCA 確立、認証評価におけるデータに基づく学部教育の質的改善へ向けて、大学執行部としてさらに推進してゆきたい。

Ⅳ 社会貢献

○目標・計画

【目標】

学園経営、大学の地域・国際連携、産学連携に SDG's などの社会課題の視点を取り入れる

【計画】

学園及び大学運営、担当学務・教育・研究を通して、直接的・間接的な関与でも社会貢献目標を

常に意識し、学園・大学・個人の交流機会を創出する

○学会活動等

2025年度において特筆すべき学会活動はない

○地域連携・社会貢献等

地域・産学連携センターが主催し、連携協定を結んでいる名古屋グランパスエイトとの共同イベント（グランパス・ビジネスコンテスト）において、高校生を含む参加者（生徒・学生）に企画提案に関するアプローチやプレゼンテーション手法の指導に関与できた。

○自己評価

プラットフォーム、生成 AI や VR などの先端技術をベースとした新たなコンテンツ提供サービスの研究、企業の資産価値増大を目的とした国際的な IP 開発など、コンテンツビジネスに関する研究を進め、本学のコミュニケーションデザイン学科のカリキュラム強化、プロジェクト授業開発にとどまらず、外部企業連携や新たな学会活動を模索する一年であった。2026年度はさらに具体的な活動として実現させ、大学の特徴を強化する広報的な貢献も果たしたい。

V その他の特記事項（学外研究、受賞歴、国際学術交流、自己研鑽等）

視野を常に拡大し狭窄な視野に陥らないように、様々な情報接触を維持拡大する

VI 総括

持続的な成長と革新的なポジションを獲得することで、在校生や卒業生が誇りを持てる学園・大学になることを目指したい。そのためには、次世代を担う教育者や大学執行部の育成が不可欠である。組織と個人のモチベーションを融合させるような労務環境やオフィス環境の実現に向けて、新キャンパスの実現や、新たな教育課程の創出、リカレント教育などの需要を機会にできる外部ネットワークの形成など、一層の努力を行ってゆきたい。

教育に関しては個人の credo である“どうやったら楽しくできるか”を今後も授業や演習で実践してゆきたい。

以 上