

(氏名) 若林 隆久	(学部) 地域政策学部
<p>1 重要事項</p> <p>(1) 研究</p> <p>① 研究成果</p> <p>2015 年度（平成 27 年度）の研究成果は下記の通りである。</p> <p>【論文など】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 佐藤壯夫・若林隆久 (2015)「学習革命への挑戦：学生起業という選択肢」(高崎経済大学地域政策学会ディスカッション・ペーパー・シリーズ 2015-02), 高崎経済大学地域政策学会. 2. 若林隆久 (2015)『「はたらく」を考える：就職活動とキャリアを考える上での三つのヒント」(高崎経済大学地域政策学会ディスカッション・ペーパー・シリーズ 2015-03), 高崎経済大学地域政策学会. 3. 若林隆久 (2015)「子どもの本をつくる：モチベーションおよびキャリアと仕事への誇り」mimeo. 4. 若林隆久 (2016)「特許技術を用いた商品企画による地域活性化：2015 年度まえばし企業魅力発掘プロジェクトの事例から」『産業研究』第 51 巻第 1・2 号. <p>【口頭発表など】</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 若林隆久 (2015)「オンラインゲーム内の経済・社会に関する研究」第 4 回国際大学 GLOCOM ゲーム産業研究会, 東京：国際大学グローバルコミュニケーションセンター.(2015 年 5 月 13 日) 6. 若林隆久 (2015)「組織の生成・発展・存続・消滅：オンラインゲームにおけるユーザー・コミュニティ」第 5 回国際大学 GLOCOM ゲーム産業研究会, 東京：国際大学グローバルコミュニケーションセンター.(2015 年 6 月 3 日) 7. 川口洋司・若林隆久・江上弘幸 (2016)「オンラインゲーム産業の歴史・動向とこれからの研究課題：オンラインゲーム SIG 企画セッション」日本デジタルゲーム学会 2015 年度年次大会, 芝浦工業大学大宮キャンパス.(2016 年 2 月 27 日) 8. 若林隆久・江上弘幸 (2016)「オンラインゲーム企業・産業における研究課題：産業の歴史、ユーザー、国際展開」同上 9. 江上弘幸・若林隆久 (2016)「オンラインゲームを活用した研究の可能性：経済理論、経済政策、組織論、コミュニティ」同上 <p>② 研究費</p> <p>科学研究費助成事業・研究活動スタート支援の課題番号 26885061「職場におけるネットワークがパフォーマンスに与える影響およびそのメカニズムの解明」(2014 年度～2015 年度、代表者：若林隆久)が継続された (http://kaken.nii.ac.jp/d/p/26885061.ja.html)。</p> <p>平成 27 年度高崎経済大学競争的研究費・特別研究助成金に「現代におけるキャリアとワークスタイルおよびそのための大学におけるキャリア教育のあり方の探求と実践」が採択された。その成果の一部は論文や DP としてまとめている【研究成果 1-4】。</p> <p>③「組織におけるキャリアとワークスタイル」研究会の開催</p> <p>高崎経済大学地域政策学会「学生向け学習・研究支援プログラム助成」の助成も受け、研究教育活動の一環として「組織におけるキャリアとワークスタイル」研究会を七回開催し、その成果をまとめて公表している【研究成果 1-2】。</p>	

(2) 教育

① 講義

前期には「初年次ゼミ」(2クラス)と「経営学」の講義を担当した。後期には「経営分析/財務諸表分析」、「産業立地論」、「グループ研究Ⅰ(「働くこと」を考える)」、の3つの講義を担当した。「グループ研究Ⅰ」では、少人数であることを活かして対話型の講義を行うと同時に、何度か外部講師を招聘して講義を行った。この他に、「地域政策を考える」と「高崎市の課題と政策」というリレー講義の担当回で講義・コメントを行った。

② 演習

- 演習Ⅰでは、輪読・ディスカッションの実施、学内の講座やセミナーへの参加の他に、課外活動として「まえばし企業魅力発掘プロジェクト」に参加した【研究成果4】。その活動の過程で第4回地域政策学部プレゼンテーション大会に参加した。また、9月15・16日には白馬セミナーハウスにて合宿を実施した。
- 来年度の演習Ⅰ生を対象として後期に9回のプレゼミを実施し、プレゼンテーション、ディベート、輪読・ディスカッション、などを行った。

(3) 社会における活動

① 岡田商事社内大学講師

岡田商事株式会社の社内研修である2015年度岡田商事社内大学において、10月30日に「組織変革」の講義を担当し、10月30日と12月11日にはケース補助を担当した。

2 その他の事項

- 日本デジタルゲーム学会のオンラインゲームSIG(Special Interest Group)に所属し、オンラインゲームに関する調査研究を実施した【研究成果5-9】。
- 学外で開催されている各種の研究会(経営研究所“人材開発と組織”研究会、Fashion Studies主催の各種研究会・セミナー、国際大学GLOCOMゲーム産業研究会など)に参加し、実務家や研究者との情報交換・ディスカッションを行った【研究成果5-6】。
- キャリア支援センター運営委員や地域政策学会理事などの学内業務を行った。
- NPO法人Asuka Academyのもとで翻訳ボランティアとして英国The Open Universityの映像教材「Creativity Futures」の翻訳作業に携わった。
- 7月27日から29日にかけてスロヴェニア・リュブリャーナにて開催されたウィレムス国際連盟の主催するウィレムス・サマー・セミナーに出席した。
- 高崎経済大学経済学会平成27年度第1回研究会のコメンテーターを務めた。

3 次年度以降の計画・抱負

研究面では、2016年度採択予定である科学研究費補助金・若手研究B「個人の持つネットワークがキャリアに与える影響の定量的・定性的研究」を中心に研究活動およびアウトリーチ活動を行い、積極的に研究成果を発信していくことを目指す。また、以前から調査研究を継続しているオンラインゲーム産業およびファッション・アパレル産業について、研究成果をまとめていく予定である。

教育面では、本年度に実施した各講義の内容を基に改善を加えていくことで、より質の高い講義内容を目指す。特に、演習においては、単に教科書の輪読を行うだけではなく、ゼミ生による自主的なゼミの運営、工場見学や実務家インタビューといったフィールドワーク、課題解決型学習など、多様な活動を行っていく予定である。