

琉球大学学術リポジトリ

アントレプレナーシップ教育のDXー先進的なデジタル技術を活用した産学共創教育事例ー

メタデータ	言語: ja 出版者: 国際地域創造学部 経営プログラム 公開日: 2024-01-10 キーワード (Ja): DX, アントレプレナーシップ教育, デジタル技術, 産学共創 キーワード (En): 作成者: 大角, 玉樹 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24564/0002020151

アントレプレナーシップ教育の DX

—先進的なデジタル技術を活用した産学共創教育事例—

Digital transformation for entrepreneurship education:

A case of industry-academia co-creation with cutting-edge digital technologies

大角 玉樹*

Tamaki Osumi

AI や XR 関連技術を活用した先進的かつ実効性の高い大学教育の DX が期待されている。しかしながら、大学だけでは急速に進歩するデジタル技術に迅速に対応することは極めて困難である。産業界と連携した高度人材育成や先進的な技術を活用した教育手法の開発が期待されているものの、文系学部に所属していると民間企業との共同研究の機会を得ることが極めて難しいのが現状である。筆者自身、近年のデジタル技術を活用した新たな教育手法の開発には強い関心を持っていたが、技術的な支援や予算が不足しており、なかなか一歩を踏み出すことができなかった。このような状況のもと、2023 年度に、民間企業と共同研究する機会を得ることができた。本稿では、研究ノートとして、その経緯と概要を紹介しておきたい。教育効果の詳細な分析や効果的なデジタル教授法については、稿をあらためて議論したい。

キーワード : DX アントレプレナーシップ教育, デジタル技術, 産学共創

I. 共同研究の経緯 —Play to learn—

1. 背景

筆者は、インターネット元年と称される 1995 年以降、ICT を活用した教育に取り組んできた。しかしながら教育、とりわけ大学教育の世界は非常に保守的で、先進的な技術を積極的に活用する教員は少数派であり、長らく WebClass や Blackboard 等、LMS を活用した e-learning も補助的に利用されるに過ぎなかった。その状況を激変させたのがコロナ禍によって教育の継続のためにやむを得ず導入されたオンライン教育と 2022 年 11 月にリリースされた Chat-GPT である。とりわけ Chat-GPT の登場は、技術が苦手な人たちに、AI を活用した教育のイメージを伝えるのに大いに役立っている。

インターネットも Web3 に進化し、メタバースや XR 技術を生かしたコンテンツが注目され、大規模言語モデル (LLM) による AI が一挙に身近な存在となってきた。また、多言語翻訳エンジンもかなり実用的になっており、ドラえものの「ほんやくコンニャク」が実現する日も近づいてきている。

* 琉球大学国際地域創造学部 教授, 〒903-0213 沖縄県中頭郡西原町字千原1番地

(2023年9月29日受理)
Management Program @ GRS University of the Ryukyus

このような技術動向の中で、メタバースとAI、そして多言語翻訳エンジンの三つを組み入れた教育を実現してみたいと思いついたものの、技術支援も予算も期待できず、手伝ってくれそうな専門家やエンジニアはすぐには思い浮かばない。やはり見送るしかないかと半ばあきらめかけているときに思い出したのが、前職での悔しい思い出である。

1995年以降、東京や大阪の大学が早くからインターネット関連講座を開設して人気を博していたが、残念ながら前職の大学では対応が遅れていた。そこで、筆者個人で最低限の機材を揃え、シラバスにインターネットを学習する旨記載して多くの受講生を期待していたところ、登録者はゼロであった。世界の潮流になりつつある技術ではあったが、東京や大阪の学生ほど情報感度が高くなかったのか、保守的な土地柄が原因だったのかは定かではないが、筆者の思いが空振りに終わった苦い経験である。それから25年以上が経ち、定年を迎える時期に、再び、未来を大きく左右するような技術群が登場したのである。国立情報学研究所が主催する「大学等におけるオンライン教育とデジタル変革に関するサイバーシンポジウム」や文部科学省が主催するスキームD Startup Pitch and Conferenceで紹介された技術や事例は、すぐにでも教育現場で利用したいものであった。

今回も、沖縄という土地柄で、いきなりメタバースやAI等を活用した教育を導入すると、学生が敬遠する可能性が高いという不安があった。内外の大学教育を調査しても、まだ導入され始めたばかりの技術であり、正直なところ、沖縄ではまだ早すぎるかもしれないというのが正直な思いであった。しかも、予算も組織的な支援も全く期待できないのが現状である。しかしながら、大学教員を締めくく最後の年くらいは、時代をリードする技術をフルに活用した講義を実践してみたいという強烈的な欲求に後押しされ、実現に向けて動き始めたのが2022年に入ったところである。

2. 共同研究への道程

2022年に入ったところから、県内の経営者や起業家に、「メタバース×AI×多言語翻訳」の三つを掛け合わせた講義を実現したい旨、説明を続けたが、やりたいことのイメージがうまく伝えきれなかったのか、技術的に難しいのか、それとも膨大な予算や人手が必要となることを懸念したのか、良い返事は頂けなかった。

このような状況が続いていたある日、沖縄県のスタートアップ関連の委員会で同席していた起業家の方と那覇空港で遭遇した。短い時間ではあったが、何か共同研究でもできればという話題になったので、メタバースに取り組んでみたいこと、また、詳しい人を探している旨伝えたところ、「ちょうどメタバースをやっている変わった人がいる」とのことで、後日、紹介して頂く流れとなった。

それから数か月後、現在の共同研究者の一人、飯田氏が来沖し、研究室でメタバースや最近の技術動向、教育やビジネスのみならず、技術のユニークな活用方法などについて意見交換を行った。その後しばらく連絡が途絶えていたので、忘れかけていたが、師走を迎える頃に連絡が入り、執行役員の方も交えて、共同研究の内容や方向性について議論することとなった。

メタバースやデジタル技術で何を実現するかが中心的なテーマとなり、沖縄の芸能音楽やエンタメも含めて、アイデアは大きくかつ様々なジャンルに膨れ上がった。ただ、筆者自身が10年以上にわたり起業家育成教育を行っていたことに加え、関係者が何らかの形で起業に関わっていること、また、2022年が岸田政権の下で「スタートアップ創出元年」に位置付けられ、アントレプレナーシップ教育の強化が謳われていることを踏まえて、今回は、先進的なデジタル技術を活用したアントレプレナーシップ教育をテーマにすることとなった。2023年に入ってから週一回のオンライン・ミーティングを重ね、申請テーマは「最新デジタル技術を活用した起業家精神教育プログラムの開発と有効性の検証」に決定した。基本コンセプトは、「Play to learn」。ちょうどWeb3が注目されたころ、コロナ禍で失職した人たちが、ゲームをしながら稼いでいた現象が「Play to earn」という表現で紹介されていたのを参考に、学び本来の楽しさやワクワク感をデジタル技術で取り戻したいという思いを込めて、「Play to learn」というコンセプトを提起した。これを受けて、一連の講義内容も、Questと呼んでいる。

3. 研究目的と内容

申請書に記載した研究目的と内容は次のとおりである。

本研究の目的は、我が国で喫緊の課題となっている若手起業家の迅速な育成に資する先進技術を活用した教育プログラムを開発し、その有効性を検証することである。とりわけ、メタバースとAIを活用した産学共創によるブレンディッド・ラーニングを実践し、教育効果と課題を明らかにする。

我が国の経済政策において、2022年を「スタートアップ創出元年」と位置づけ、「スタートアップ育成5か年計画」が策定されており、その実現の重要な方策の一つとして、教育機関におけるアントレプレナーシップ教育の強化が謳われている。また、文部科学省では、大学教育のデジタル・トランスフォーメーションを推進しており、同省のScheem-D事業にみられるように、アントレプレナーシップ教育においても、先端技術を活用することが期待されている。

その一方で、スタートアップを志す学生の割合は低く、大学教育においてもアントレプレナーシップ教育の受講者が少ないことが文部科学省の委託調査でも指摘されている。また、沖縄では、学生自身が先進的な技術に触れる機会が少ないのが現状である。そこで、将来の「スタートアップ」の担い手である若手アントレプレナー（起業家）の迅速な育成が喫緊の課題となっており、それを実現する先進的なデジタル技術を活用した教育プログラムの開発と効果検証が期待されている。

上述した背景のもと、本研究では、これまで内外で実施されてきた起業家育成教育を比較検討した上で、民間企業の知見や豊富な経験を参考に、メタバース、AI、及びXRなど、先進的なデジタル技術を活用した「デジタル・アクティブラーニング」手法とデジタル・ペダゴジー（デジタル技術を活用した教授法）を確立する。また、その効果を検証することによって、開発された教育プログラムの実効性を明らかにする。結果として、アントレプレナーシップ教育のみならず、萌芽期にある我が国

の教育DXの橋頭保になることが期待できる。

以上が申請書の記載内容であり、アビームコンサルティング株式会社、株式会社MAIA、及び琉球大学の契約が正式に締結されたのは2023年4月24日である。受託研究の経験はあるものの、共同研究の申請は初めてのことであり、何度も書類を書き直すことが多く、正式の契約締結までは非常に長い道のりであった。

II. 教育改革とデジタル技術 一次世代型デジタル教育への潮流一

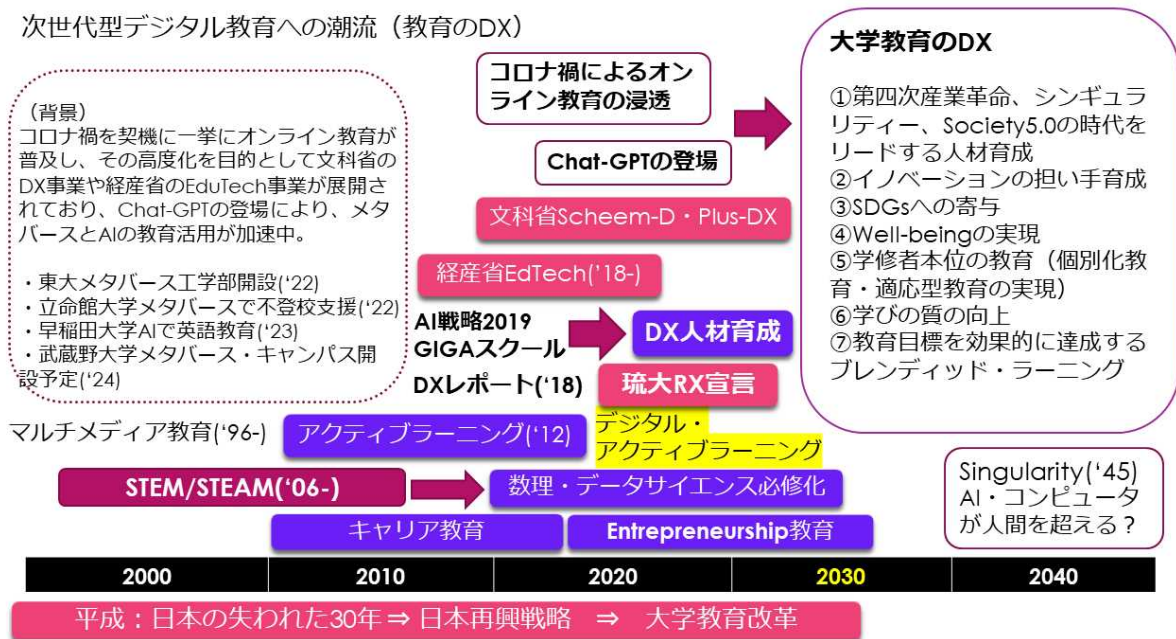


図 1. 次世代型デジタル教育への潮流（筆者作成）

講義内容を紹介する前に、教育改革と情報通信技術、デジタル技術について簡単に整理しておきたい。

周知のとおり、教育の世界は保守的であり、新しい技術を迅速に採用して、先進的な取り組みに挑戦するケースは少ない。しかしながら、コロナ禍を契機に、一気にオンライン教育が導入され、企業ではリモートワークが普及した。もちろん、コロナ禍以前から、インターネットの教育活用やマルチメディア教育という取り組みはみられたものの、教育の根幹を揺さぶるほどではなかった。経済産業省が2018年1月に立ち上げた『未来の教室』とEdTech研究会の活動も、大学教育にはなかなか浸透しなかったように思われる。MOOCやJMOOCに積極的に取り組んでいた大学もごく一部のみであった。近年、数理・データサイエンス教育の必修化の動きは加速しているが、現時点では教育のイノベーションと呼べるほどではないだろう。

図1は、今後の大学教育改革とデジタル技術の動向を整理したものである。

政策的には、我が国の失われた30年から脱却するための大学教育改革が求められており、その中核をなすのがデジタル技術ということになるだろう。周知のとおり、現在、株式の時価総額ランキングの上位を占めるのはGAFAMに代表されるIT技術によって急成長した企業群であり、我が国の企業はトップ10には入っていない。この状況を挽回し、AIやコンピュータの能力が人間の能力を超えるとされるシンギュラリティーの時代をリードするために、指数関数的に進歩し続けるデジタル技術への対応していくことが喫緊の課題となっている。

コロナ禍を契機に、一挙にオンライン教育が普及し、その高度化を目指して文部科学省の教育のDX関連事業や経済産業省のEduTech関連事業が推進されている。特にChat-GPTが登場した影響が大きく、今後の教育において、いかにメタバースやAI等に代表されるデジタル技術を有効に活用し、実効性を高めていくかが大きな課題であると言えるだろう。また、DXのみならず、世界の潮流としてSDGsに代表されるSX(Sustainable transformation)、気候変動に対応するためのGX(Green transformation)の実現にむけた教育改革も重要性を高めている。

このような動向を踏まえると、今後期待されている大学教育のDXは、①デジタル技術を基盤とする第四次産業革命やシンギュラリティーの時代、Society5.0の時代をリードする人材育成、②イノベーションの担い手である起業家の育成、③SDGsへの貢献、④Well-beingの実現、⑤デジタル技術を活かした学習者本位の教育、⑥学びの質の保証、及び、⑦教育目標を効果的に達成する学習手法などを総合的かつ体系的に実現する方向に舵を取る必要があるだろう。

しかしながら、コロナが5類感染症に移行し、対面教育が戻ってきた状況下で、多くの教室では、退屈な、そして学びの質が保障されていない旧態依然とした講義が復活しているのではないだろうか。コロナ禍で培われたオンライン教育やデジタル活用教育のノウハウや知見を活かして、対面講義と相乗効果を生み出し、時代をリードする教育に大学が組織的に挑戦してほしいものである。

III. 前期の講義概要

当初は6月上旬に開講予定で準備を進めていたが、台風3号の接近により、スケジュールを大幅に変更することとなった。6か月にわたり準備してきた関係者にとってはショックであり、6月の初めに台風の影響を受けるとは誰も予想していなかった。週末を利用した集中講義ということもあり、受講生もスケジュールの再調整が難しく、一部の講義を欠席せざるをえない事態となった。それでも、何とか四日間の講義とオンラインでのサポートを通じて、最終日を迎えることができた。以下では、今回の講義の前半部分の概要を紹介しておきたい。

1. 事前講習会

ほとんどの学生にとっては、メタバースは未知の世界であり、VRゴーグルを装着した経験のある

学生は皆無に近い。そこで講義開講に先立って、4月14日（金）に、受講を検討している学生向けの技術講習会を開催した。パソコン室を利用し、「3時間でマスターするメタバース」というテーマで、実際にVRゴーグル、Meta Quest2を装着してもらい、VRChatの世界やゲームを体験してもらったほか、メタバースの世界で活躍中のゲスト二人を交えた対談を行った。

講習会開催に先立って行った打ち合わせでは、技術的な問題として、同じIPアドレスからは5名ほどしかワールドに入れない可能性があるとの指摘があった。これを受けて、無線ルータを一台増設し、対応することとなったが、学内ではそのような前例がないことから、学内ネットワークを管理している情報基盤統括センターとの調整にも時間を要することとなった。学内規則では、事前に登録している機器しかネットワークに接続できないことから、急遽書類を作成し提出した。ところが、センター職員の方から、使用予定のTP-Linkの無線ルータは、裏面に記載されているMACアドレスと実際のアドレスが異なっているケースが報告されているとの指摘があり、実際に接続して確認したところ、指摘通りアドレスが異なっており、書類の修正をすることとなった。事前にこれらのチェック作業を終えていたので、講習会当日は無事に接続することが可能となった。講習会中、小さなトラブルは多々生じたが、目標にしていた3時間という時間的制約の中で、全員がVRゴーグルを使いこなせるようになった。オブザーバーとして参加していた起業家育成事業に関わる経営者の方からも、3時間で修得できるたことに感心したとのコメントを頂いた。

実際に講義登録してくれた学生の多くは、この事前講習会を通じて、メタバースやAIに強い関心を抱くようになったとのことで、講習会が新しい技術への心理的抵抗を小さくしてくれたようである。

2. 初回(6月11日) —社会変革リーダーに憧れる—

前期の講義は各自の想いを「描く」をテーマに四回構成とし、全体を通して、自分の想いを実現している人に対する憧れを持ったうえで自分自身と向き合い、熱や思いを言語化し、本気でやりたいことや解決したい課題を仲間同士でぶつけあい、アクションにつながる熱を醸成することを狙いとしました。

第一回目の目標は、実際に起業家の話を聞くことを通じて、自分自身の奥底にある思いや熱、特に



写真1. VR講習会の様子



写真2 講師の比屋根氏（左）と月田氏（右）

忘れかけていた熱を探究することである。講義開始に先立って、担当者より、「最近熱くなったのはいつですか？」という問いと、「自分の中に眠る熱を燃やそう」というメッセージが送られた。筆者からは、今回の講義が実現するまでの苦労話と「悔しい」「楽しい」「奇跡」という三つのキーワードにまつわる想いを紹介した。

初回は、沖縄を代表する起業家である比屋根隆氏と全国でデジタル女子プロジェクトに代表される社会起業を展開している月田有香氏に登壇して頂き、特に起業に踏み出した理由や思いを中心に話題提供して頂いた。受講生には、社会変革リーダーの想いと取り組みを知ること、また共通点を見つけることを課題とした。講義後の感想をみると、ほとんどの学生は、起業家の想いや失敗を乗り越えて現在に至るプロセスに感動はしたものの、自分とはかけ離れた雲の上の存在のように感じたようで、講義目標の一つである「自分ごと」として落とし込むところまではいかなかったようである。その一方で、グループディスカッションの際に、受講生個人が、かつて本当にやりたかったことをあきらめてしまっている自分に気づき、忘れかけていた熱を取り戻す方向に議論が進んでいたのが印象的であった。

終了後は、技術セッションを開催し、VR ゴーグルの高度な使い方やメタバースを実感できるゲームを体験してもらった。自由参加ではあったものの、ほとんどの受講生が参加し、予定時間を大幅に超過しているにも関わらず、楽しみながらメタバースの世界に興じていた。4月の事前講習会の際に、多くのトラブルを経験していたおかげで、今回の技術セッションではほとんどトラブルもなく、円滑な運営が実現できた。

講義後の学生アンケートでは次のような感想が述べられていた。

「今回の講義内で好きなことを全力で楽しんで生きていこうという姿勢に心の中で少し震えるものがあったので、人生を楽しむためにももう少し積極的になっても良いのかなと感じました。一言に起業と言っても無限の選択肢があってイメージし辛かったですが、比屋根さんや月田さんのように社会問題を起点に考えていく方法なら自分でも発想し得るのではないかと感じました。」

「特に印象に残ったのは、お二人が共通して仰っていた「起業には、熱い思いが必要だ」という言葉です。お話を聞いたり仲間とディスカッションをしていく中で、初めは誰もが無知で不安を抱えているのは当たり前のこと。もし、自分の中の熱が冷めたとしても、他の方法を考えて何がなんでも継続していく。このように、一旦始めたことに対して最後まで責任を持ってやり遂げることの大切さを

改めて学びました。」

3. 2回目(6月17日) ー社会起業の取り組みを知り、自分ごととしてとらえるー



写真3 トークセッションの様子

2回目の講義は、フィールドワークや実務家とのトークセッションを通じて、熱い思いから実現したことを追体験し、自分だったらどうするのかを考えることが目標である。フィールドワークの場所については、沖縄の中で最も変化が激しいエリアであり、開発だけではなく保護・保全についても熱い思いを持っている人がいるとの理由で北谷町美浜地域を選択した。特に、American VillageとDepo Islandを中心に事前調査を行

い、注目すべき取り組みや気付いてほしい工夫などを整理した上で計画を立案した。なお、トークセッションのゲストは、北谷町のホテルでの勤務経験もある元ホテルマンの大学教授、北谷町の開発の裏話に詳しい経営者、ビーチクリーンなど環境を大切にしている活動家の三名に依頼し、開発面だけではなく、環境保護や文化についての思いが浮き彫りになるような構成にした。

まず、午前中はメンターとグループを組んで、気付きを得るためのフィールドワーク（クエスト）を行った。若者に人気のあるエリアなので、大半の学生は何度か来たことがある場所ではあったものの、メンターの問いかけを受けて、いつもは素通りする場所に込められた思いや工夫を発見し、あらためて新鮮さを感じていたようである。北谷町を初めて体験した学生は、何もかもが珍しく、日本とは思えない建物や造作に驚いていたようで、「どんな人がこんなイメージを考えたのか？」という素朴な疑問を漏らしていた。

午後のトークセッションでは、ゲスト三名の違った視点からの話題提供が行われた。現在のエリアに何もなかった時代から今日に至るまでの経緯、歴史やイベント、さらには、世界中の街や建物、遊園地などを視察しながら、モザイクのように模倣しながら北谷の開発を行っている人物の話など、興味深いトークセッションが続いた。学生は、フィールドワークで発見した場所や工夫などの開発秘話や素朴な疑問への考えもしなかった回答に驚いていたようである。

トークセッション終了後は、ゲストから得られた情報を参考に、再度、フィールドワークを行い、理解と関心を深めていった。学生からは、次のような感想が寄せられた。

「私が今の北谷に対して気になった点は、お土産店は多くあるが、デザインや種類がどの店舗も似て



写真4 ワークショップの様子

おり、ターゲットが観光客だけで地元の方は興味を示していない点だ。地元の人も楽しめる街を実現するための一つの工夫としてお土産店の新たな売り方もあげられると思う。お土産店は観光客だけをターゲットにするという考えを改めて、新しい顧客を呼び寄せられるとよいと考えた。」

「今まで、沖縄の観光地として「北谷」をみていたので、今回の授業を通して自分が関わるならどうするか

と都市開発地として「北谷」をみたことで、今まで見えてこなかった北谷を見ることができました。建物や道がクネクネとしており、周りが把握しづらいことによるワクワク感や沖縄にあるアメリカンビレッジでありながらヨーロッパを感じる建物などが印象的でした。」

4. 3回目(7月2日) ー自分の熱を言語化し、仲間を見つけるー

三回目の講義は、二回目の実施したフィールドワークを踏まえて、いよいよ自分自身の想いや熱を言語化し、最終プレゼンテーションに向けてチームビルディングを行うことが目標である。これまでの講義を通じて感じた、まだあいまいな自分自身の想いや熱を明確に言語化し、他の受講生に語ることによって、想いが伝わるか否か、また、賛同を得られるか否かを体験してもらうステージである。自分自身の想いを描きだした付箋に対して、他の受講生がどのように反応してくれるのか、どれだけの共感が得られるのかが一目瞭然になる課題でもある。

まずは、自分の熱を共有するために、社会や沖縄に対して何がしたいのかを理由も明確にしつつチームで紹介し合い、他のメンバーからの質問や感想をもとにさらに言語化をブラッシュアップしていく。そして、ブラッシュアップした内容を全体で共有し、共感できる内容に対して、なぜ共感できるのかを指摘する作業を通じて、チームビルディングの前提となる「熱」を確認することになる。

次いで、チーム決めるために、提示された熱や思いとその理由を再度共有した上で、共感できるポイントや相違点を明らかにしておく。そして、誰のどのような課題を解決したいのかを徹底的に考え抜いたのちに、チームビルディングを行い、テーマ設定後、ペルソナの具体化などを議論した。もちろん、なかなか意見が合わず、チームを組めない学生も散見されたが、メンターのアドバイスによって、チームが完成していった。学生にチームビルディングを全面的に委ねると、途中で崩壊するケースも多くみられるので、時間的な制約がある条件下での迅速なチームビルディングを実現するために

は、今回のようにメンターの果たす役割が重要となる。

三回目の講義への感想には次のようなものがみられた。

「私はこの授業を受講するまでほとんど自己分析をしてきませんでした。そのため、自分が本当は何に興味があるのか、自分が本当にやりたいことは何なのかあまり理解していなかったと思います。この授業を通して Abeam の皆さんと出会い、授業や個別の面談を通してこの授業を取る前よりも自己理解ができたと思います。」

「学んだこととしては、自分の熱を大切に伝えることです。正直、私はこの講義を受けるまで自分は冷めた人間だと思っていました。というのも、先述したようにコロナ禍で人と協力することに慣れておらず、なんなら協力するのは怖いなと感じていたこと、自分のことに精一杯で他者に興味を持っていなかったことが要因として挙げられます。しかし、本講義で起業家さんや仲間などのいろんな人の想いやパッションを聞いて、非常に感化されるものがありました。私の、困っている人をどうにかしたいという気持ちも大切にしたいと思いましたが、それよりもグループメンバーの熱い気持ちをどうにか形にしてより良いものにしたい、一緒に協力したいという、それこそ熱い想いが芽生えた気がしました。」

5. 最終日（7月22日） 一熱にストーリーを与えて、仲間とぶつけ合う楽しさを知る

講義間隔が空くために、途中で随時、メンターによるオンラインの個別面談を行いながら最終日を迎えた。オンラインの面談ではメタバースを活用し、ZOOM や Teams の二次元画面でのコミュニケーションではなく、三次元のリアルに近いコミュニケーションを体験してもらった。現時点では、VRゴーグルを装着しなければならないため少々面倒ではあるが、近い将来、メガネのような手軽に装着でき、かつ操作も容易なデバイスが登場することが予想されているので、三次元でのコミュニケーションのメリットが広く受け入れられる日も近いのではないだろうか。三次元のメリットについては言葉で説明するよりは、実際に装着してもらうほうが実感できる。

一回目と三回目の講義は、図書館のラーニングコモンズで開催した。最終講義の直前に、地域創生総合研究棟一階に開設された Startup Lab Ryudai（琉ラボ）の改装工事が完了したので、カジュアルな雰囲気と同ラボで実施することとなった。

最終回の午前中は、発表の準備である。事前に考えてもらった、何をしたいのか、なぜそうしたいのか、また、現在考えている解決方法はどのようなものか、についての400字レポートと発表資料をもとに練習を行った。この回には、プレゼンテーション指導として、Abeam社からもう一人派遣して頂き、かなり細かいところまでチェックを受けながら実践に近い形で練習を重ねることとなった。指摘を受けた箇所を修正しながら、制限時間いっぱいまで発表練習が続いた。最終回の講義目標の一つは、きちんとしたストーリーや背景を紡ぎながら、効果的に自分たちのやりたいことや想いを伝えることにあるが、学生にとってはなかなか大変な作業である。

午後は、琉球大学出身の先輩起業家二人に事業内容についてのプレゼンテーションと受講生への応援メッセージを依頼した。というのは、初回の講義のお二人の講師は、学生にとっては「雲の上の人」であり、なかなか自分ごととしてとらえきれないとの感想が多かったため、最終回は、より身近な存在として感じてもらうために、起業して休学している学生と、就職後、5年目で起業に踏み切ったOBの二名に担当してもらった次第である。

その後、多数のゲストを前にした最終プレゼンテーションがスタートした。フロアにいるのが学生だけではなく、社会人も多かったことから、遠目にも学生の緊張感が伝わるプレゼンテーションであった。ただ、途中、メンターから何度もアドバイスを受け、声の大きさや抑揚等についても細かな指導を受けていたので、質疑応答の受け答えも含め、しっかりとしたプレゼンテーションになっていたように思われる。前半4回の講義では、想いや熱が中心で、収益モデルに関しては後期の課題と想定していたにもかかわらず、講評者から対象とする顧客やビジネスモデルに関する質問もあったので、回答に窮する受講生もみられた。これに関しては、運営側の反省会で、講評者を依頼する際に、講義目標と達成レベルについて、より明確に伝えておく必要があるのではないか、との意見が出されている。

最後は、ミャンマーでマイクロファイナンスを手掛ける女性社会起業家の加藤氏からのメッセージを頂いた。今回の講義を通じて、「想い」と「熱」が強調されてきたが、加藤氏より「無理をしなくても、熱なんてなくてもやっていける場合もある」、「キラキラワードに惑わされる必要はない」などのアドバイスがあり、ホッとした学生がいたかもしれない。

最終日の学生の感想には次のようなものがある。

「これまでの前期の講義を通して学んだことは、起業は孤独な独りよがりなものではなく、自分の熱を解き放って発していくことで共感者や仲間が集まり、初めて形にできるものだという事だ。起業



写真5. 最終プレゼンテーションの様子

してからたくさんの人と繋がったとの話も聞いたりし、起業する・社会を創るというのは相互扶助の形なのだ、競争ではなく共創なのか、と感じた。」

「前期を振り返ると、メタバー
スや社会課題、自身の想いなど
幅広く学ぶことができたと思
える。中でも特に、自身の
「熱」を伝えること、それを行
動・形に興すことについて、深
く学ぶことができた。具体的
に「熱」を伝えるという点では、

「誰の何を解決したいか?」「この問題を解決すると誰が幸せになるのか?」などと、自身の「熱」をより明確に言語化することの必要性を学んだ。この作業をふむことで、ビジネスとして形づいてくると考える。」

IV. 展望 —デジタル技術との共創—

半年の準備期間をかけて意気揚々と初日を迎えるはずだった講義が、誰も予想していなかった台風の影響で日程変更を余儀なくされ、対応に追われている間に、あっという間に四回の前半の講義が終了した。前期は、メタバースやAIの利用頻度は少なめであったが、いよいよ後期からは本格的にデジタル技術を使った講義がスタートするので、今から大きな期待を寄せている。

思い起こせば、ほぼ一年にわたり、メタバースやAIを使った講義をやりたいので手伝ってほしい、と多くの知人や経営者、起業家の方にお問い合わせしたものの良い返事が得られず、あきらめかけていたところ、空港での偶然の再会から実現に至った今回の講義。本文でも触れた通り、インターネットが登場した時の衝撃や高揚感ほどではないが、それに次ぐ期待感を感じるデジタル技術がほぼ軌を一にして急速に進歩している。

文系学部に所属していると、このような技術を使いたいと思っても、なかなかそのチャンスが得られない。このままでは、大きな後悔を残したまま大学の教員生活を終えることになる。それだけは避けたい、との思いから声を上げ続けた結果実現した共同研究であり、実質的な最終講義でもある。おかげで、教員生活最後の一年が非常に充実したものになっている。

筆者自身、小中高、そして大学教育を受けてきたが、面白いとおもったことはほとんどなく、特に、英語や数学に関しては、今でも植え付けられた苦手意識を払拭できない状態である。わが国の教育は、英語嫌いや数学嫌いを量産しているのではないかと疑問を持たざるをえない。このような現状にあるにもかかわらず、現在、数理・データサイエンスの必修化や英語力の強化が謳われている。こ



写真6. 初日の全体写真

れでは、教育の未来は明るいとは言えそうもない。

そのような時代に、デジタル技術の指数関数的ともいえる進歩が始まった。これらの技術を教育の世界で効果的に活用すれば、何よりも個別最適な学習が実現し、理解度に応じた学習が可能になる。塾に行かなくても、AIに支援してもらえば、少なくとも基本は理解できるよ

うになるだろう。しかも、これからは、楽しくて楽しくてやめられない学習支援システムが登場し、「勉強ばかりしていないで、外で遊んできなさい」と注意されるような時代が到来するかもしれない。文部科学省のイベントで紹介されていたAIとキャラクターを活用した英語学習システムをみながら、自分が中学生の頃にこんなシステムがあれば、少なくとも英語嫌いにはならなかったかもしれない、と考えさせられてしまった。

教育制度がいきなり劇的に変化することは考えにくいですが、少なくとも、現在進歩を続けているデジタル技術を教育に導入すれば、近未来には、落ちこぼれがいなくなるかもしれない。そんな未来を夢見ながら、というよりもそのような教育の明るい未来を実現するためにも、今回の共同研究の成果を活かしていきたい。