

DXを進めるためのアントレプレナーシップ教育に関する一考察

—富士吉田アントレプレナーキャンプの事例から—

鈴木 秀顕

(受付：2024年9月7日 受理：2024年9月7日)

1 はじめに

2024年6月27日に情報処理推進機構から「DX動向2024」が公表された。内容を見てみると、DXに取り組まない理由の主要なものに「DXの戦略立案や統括を行う人材が不足している」「DXを現場で推進、実行する人材が不足している」が調査結果として示されている。

DX人材としては、スキルに応じて以下の人材類型が提示されている。

その人材類型の中で最も不足している人材が「ビジネスアーキテクト」である。

不足している理由として、教育環境の未整備が考えられる。では、ここで問われている「ビジネスアーキテクト」に求められているスキルとはどのようなものだろうか。必要要素について、人材育成分野のほか、日本の教育における課題から検証する。

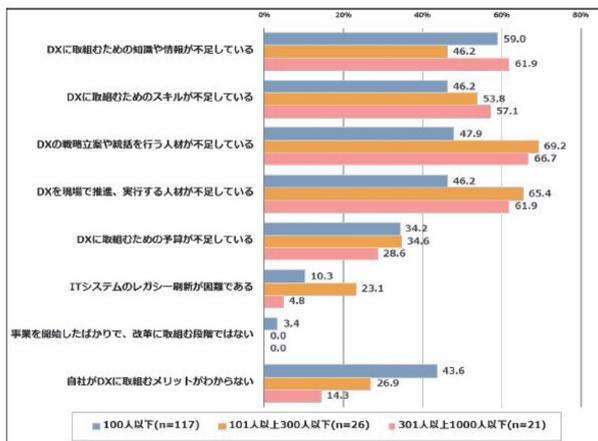


Fig. 1 DXに取り組まない理由(従業員別)(DX動向2024より)

松蔭大学

2 DX時代の人材教育の課題

DX時代における世界動向より進みが遅いと言われている人材育成分野の教育では、DX人材の教育のほか、アントレプレナーシップ、イノベーション教育があげられることが多い。一方、日本教育の課題として、生涯学習が進まない状態が指摘されている。

ここでは、日本が生涯学習に取り組む人の割合がOECD諸国の平均より低いことが指摘されている。この2要素の相関については今後の研究にはなるが、ともに人材育成を含む教育に関する日本特有の課題である。

この2要素に共通することは、社会動向に適応させた内容であり、学び続ける必要があること。そして求められる

人材類型	説明
ビジネスアーキテクト	DXの取組み(新規事業開発/既存事業の高度化/社内業務の高度化、効率化)において、目的設定から導入、導入後の効果検証までを、関係者をコーディネートしながら一貫して推進する人材
デザイナー(サービス、UX/UI、グラフィック)	ビジネスの視点、顧客・ユーザーの視点等を総合的にとらえ、製品・サービスの方針や開発のプロセスを策定し、それらに沿った製品・サービスのありかたのデザインを担う人材
データサイエンティスト	DXの推進において、データを活用した業務変革や新規ビジネスの実現に向けて、データを収集・解析する仕組みの設計・実装・運用を担う人材
ソフトウェアエンジニア	DXの推進において、デジタル技術を活用した製品・サービスを提供するためのシステムやソフトウェアの設計・実装・運用を担う人材
サイバーセキュリティ	業務プロセスを支えるデジタル環境におけるサイバーセキュリティリスクの影響を抑制する対策を担う人材

Fig. 2 DX推進スキル標準の人材類型(DX動向2024より)

図表 3-4 最も不足している人材（人材類型別）

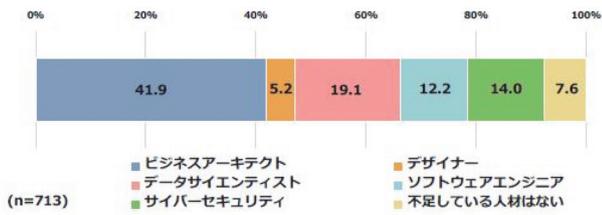


Fig. 3 DX 推進スキル標準の人材類型の中で不足していると考えている割合（DX 動向 2024 より）

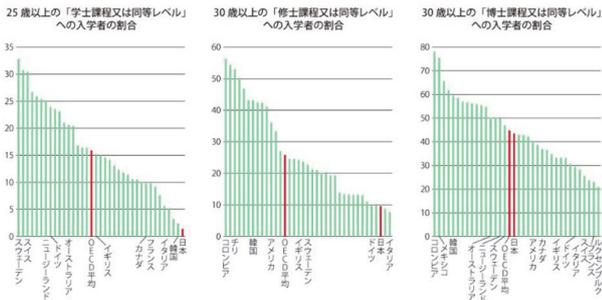


Fig. 4 OECD 諸国における大学・大学院への 25 歳・30 歳以上の正規課程への入学者の割合（東大新聞オンラインより）

スキルも社会動向に近い内容であることである。

では具体的にはどのようなスキル教育が求められているのであろうか。経済産業省が提示している社会人基礎力や富士吉田アントレプレナーキャンプで育成しようとしている内容から検証する。

3 社会人基礎力で求められるスキル

生涯学習やリカレント教育が求めている内容について、経済産業省の提示している社会人基礎力の内容から検証する。

この中で必要なスキルとして「3つの能力・12の能力要素」がまとめられている。この3つの要素については、イノベーション教育やアントレプレナーシップ教育にも共通している部分が多く、ファシリテーション型リーダーシップと共通している部分も多い。

4 富士吉田アントレプレナーキャンプでの教育内容

2023年3月から山梨県富士吉田市で開催されている富士吉田アントレプレナーキャンプに、筆者は企画から関与している。始まりは、富士吉田市の移住案内イベントにて市の担当者と、市からコワーキングスペース運営の業務委

「人生100年時代の社会人基礎力」とは

「人生100年時代の社会人基礎力」は、これまで以上に長くはる個人の企業・組織・社会との関わりの中で、ライフステージの各段階で活躍し続けるために求められる力と定義され、社会人基礎力の3つの能力/12の能力要素を内容としつつ、能力を発揮するにあたって、自己を認識してリフレクション（振り返り）しながら、目的、学び、統合のバランスを図ることが、自らキャリアを切りひらいていく上で必要と位置付けられる。

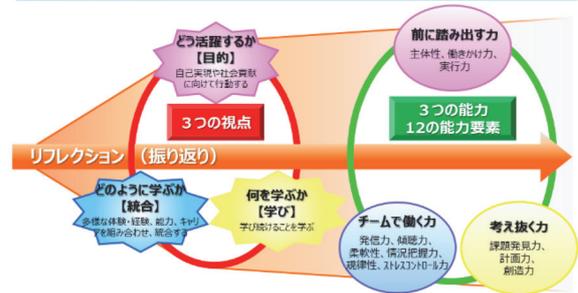


Fig. 5 「人生 100 年時代の社会人基礎力」とは（経済産業省 HP より）

託を受けている企業担当者を知り合ったことからである。地域活性化を目的としたイベントとして考案。当初はビジネスプランコンテストが計画されていたが、そこから移住につながるケースが少ないことからアントレプレナーキャンプへとつながっていった。2023年3月に行われた第1回目は、地域価値を見つけ、そこから仮想起業をするという形で展開。参加者は富士吉田市の住民より、富士吉田が好きという人が多く、そのため2泊3日のキャンプ中には、街中散策から、ソーシャルアントレプレナーシップ教育を行い、発表までを行った。そこでのソーシャルアントレプレナーシップ教育では、そのカリキュラムにおいて具体的な起業を考える前に、「科学的思考法（観察－観測－仮説－検証－考察）を理解する」「社会を知る」「志を定める」を考えさせることから始めている。この内容は、生涯学び続ける姿勢として大切な要素であり、この考えを整えることで共感を得られ、すべての人がファシリテーションスキルをもったリーダーとなって起業につながる事が考察できた。

5 まとめ（DXを進めるための教育内容）

DXを進めるための教育内容について、複数の観点から考察を行った。DX人材、特にビジネスアーキテクトに求められるスキルは、アントレプレナー教育やファシリテーション型リーダーシップの教育要素と共通していることが見てきた。その教育によって、DXが進む可能性がある。今後その相関を含め研究を進めていく。

参考文献

[1] 経済産業省・情報処理推進機構. DX 動向 2024. (2024

- 年7月29日アクセス)
- [2] 牧野篤・石川結衣(取材). なぜ増えない? 社会人の学び直しの現状と課題. 東大新聞オンライン. (2024年8月1日アクセス)
- [3] 経済産業省. 「社会人基礎力」(<https://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/index.html>) (2024年7月29日アクセス)
- [4] 堀 公俊. ファシリテーション入門〈第2版〉. 日本経済新聞出版 (2018)