

## 実践レポート

# 立命館社会起業家支援プラットフォーム RIMIX・ 総長ピッチチャレンジにおける成長指標と プログラム改善についての取り組み

上 田 隼 也・富 田 沙 樹  
川 村 哲 也・河 井 亨

### 要 旨

学校法人立命館では、ビジネスを通じて社会課題解決に貢献する人材のマインド養成から起業支援まで様々なプログラムを、ひとつのプラットフォームとして見える化し、学園内外の連携等によってプログラムの拡充を図ることを目的に RIMIX（Ritsumeikan Impact-Makers Inter-X（Cross）Platform）を展開している。本レポートでは、RIMIX で実施している複数のプログラムのうち、RIMIX 事務局が実施するアクセラレータープログラム<sup>1)</sup>「総長 PITCH CHALLENGE」の 2020 年度の実践を報告する。同プログラム内で受講生がビジネスを通じて社会課題を解決する人材やそれを支援する人材に成長していく要因を探るとともに、今後のプログラム改善に活かすため実践をまとめている。

### キーワード

起業、社会的起業、起業家育成、アクセラレータープログラム、ピッチコンテスト、教育効果指標、教育プログラム改善

## 1. はじめに

近年、世界中で、課題解決に向けたイノベーションの起点としてスタートアップと呼ばれる企業の存在が重要性を増しており、日本でも、政府、地方自治体によるスタートアップ拠点が設置され、支援環境が整備されつつある。同時に、SDGs や ESG を重視する流れが強まり、社会課題の解決とビジネスの両立が求められるようになってきている。立命館では、「学園ビジョン R2030」のもと、SDGs 推進ならびに未来の姿を積極的に社会に示すイノベーションの場の創造への一つの方策として、「RIMIX」を 2019 年 9 月からスタートしている。RIMIX とは Ritsumeikan Impact-Makers Inter X（Cross）Platform（立命館社会起業家支援プラットフォーム）の略称で、主にビジネスによって社会にインパクトを与える人材、社会起業家を育成するためのプラットフォーム

である。立命館学園全体を対象として、社会課題解決に貢献する人材・マインド養成から起業支援（投資ファンド）までの取り組みを一つのプラットフォームとして見える化し、学園内外の連携等によって拡充を図ることを目的としている。

## 2. 対象プログラム：総長 PITCH CHALLENGE2020 について

### 2.1 目標と位置づけ

総長 PITCH CHALLENGE（以下、総長ピッチチャレンジ）は、RIMIX の各種プログラムのうち、設置当初より実施されているアクセラレータープログラムである。ビジネスを通じて社会課題を解決する人材（インパクトメーカーと呼ぶ）を育成するという RIMIX の目標の中でも、特に、社会起業家の輩出に直結するプログラムである。

RIMIXの各段階「Chance」「Challenger-ship」「Entrepreneur-ship」「Entrepreneur」のうち、「Entrepreneur-ship」～「Entrepreneur」の段階に当たる。



図1 RIMIXプログラム図(2020)

### 2.2 総長ピッチチャレンジの内容と方法

2020年の総長ピッチチャレンジは、図2のように、インプット、ブラッシュアップ、総長 PITCH THE FINAL の3つのプログラムで構成された<sup>2)</sup>。ピッチとは、起業プランやビジネスプランのコンテストで用いられる呼称であり、3分や5分の短い時間のプレゼンテーションで自らの主張や提案を行う活動をさして用いられている。総長ピッチチャレンジの参加者は、学校法人立命館の設置校に所属する学生・生徒・児童（小学生～大学院生）を主体とするチームである。なお、3つのプログラムは、いずれも課外プログラムであり、2020年度はコロナ禍のためオンライン主体で実施した。



\*今年度のプログラムは、すべてオンラインにて開催します  
 \*「SSAPワークショップ」「インプット+オーディション」「ブラッシュアップ+総長ピッチ」の各プログラムは独立しての受講も可能です  
 \*「ブラッシュアップ+総長ピッチ」への参加は「オーディション」通過者が対象です  
 \*総長PITCH THE FINALは、当初の予定(12/18)から日程を変更し、12月19日にオンラインにて開催を予定しております。

図2 総長ピッチチャレンジ2020 スケジュール

インプットでは、受講者が、リーンローンチパッド<sup>3)</sup>の手法を用いて受講生自らのビジネスアイデアをビジネスプランへと練り上げた。各回は2時間で、全5回の連続ワークショップである。インプットでは、ソニーグループ株式会社 Sony Start-up Accerallation Program（以下、SSAP）<sup>4)</sup>の協力を得て、リーンローンチパッドの手法を用いて、講義とグループワークを通して、受講生自らのビジネスアイデアについて、市場性、収益性をメインにビジネスプラン化した。

次に、ブラッシュアップでは、ビジネスプランによるオーディションを経た7組のチームが、ビジネスプランを改善し実現性を高めた。各回1時間で、全4回、SSAPのメンターがメンタリングを実施した。メンタリングは、チームへの個別メンタリングによって、事業化検証・事業運営・プロトタイプづくり・プレゼンテーションを対象に行われた。メンタリングにより、ビジネスプランの蓋然性、実現性、ピッチの表現力に関して向上を図った。

最後に、2020年度の総長 PITCH THE FINAL にて、学校法人立命館総長（立命館SDGs推進本部長）や、社会の第一線で活躍する起業家・事業家・投資家に対してピッチを行う。ブラッシュアップされたプランを持って5分間のピッチを行った。ピッチ後、審査員による質疑応答を経て、上位から順に「総長賞」「SSAP賞」を授与し、引き続き起業に向けた支援を行った<sup>5)</sup>。

### 3. プログラム検証の取り組み（RIMIX INDEX）

#### 3.1 総長ピッチチャレンジへのプログラム検証の背景

総長ピッチチャレンジでは、試行的実施（2019年）後、本格展開の中でプログラム検証のしくみをプログラム内に取り入れることを摸索していた。そこで、プロジェクト名をRIMIX INDEXとし、2020年のプログラムに対して、プログラムを評価する検証の実践を行った。

まず、成長の指標と評価の検討を行なった。総長ピッチチャレンジの成果を測る指標は、目的上、プログラム参加者の起業数となる。しかしながらRIMIXは、起業家を支える投資家、金融機関、自治体等様々なコミュニティでイノベーションを起こす人材など、インパクトメーカーを取り巻くエコシステム作り、起業も含む多様なキャリア選択も視野に入れている。そのため、社

会課題を解決する関連人材を育成するという観点で、参加者個人の成長にどの程度寄与したのかという指標も必要となる。

起業家教育の教育効果指標としては、Entrepreneurial Mindset Index<sup>6)</sup> など既存の指標もあるが、2020 年は立命館学園に根差す文化や、RIMIX で設定した理念に照らしつつ、社会課題に興味・関心を持つ学生・生徒たちの現状を知ることを兼ねて、適切な指標とは何かについて検討を行うこととした<sup>7)</sup>。

教育効果指標の検討に当たっては、アセスメントに注力するあまり、起業に向けた活動の時間を奪ってしまうという本末転倒な事態を避けねばならないという原則が確認された。そのために、「学生・生徒・児童の成長を促進する評価活動を追求する」ことが確認された。そして、評価活動は、学生・生徒の挑戦と成長を促進するような評価活動でなければならないことが方針とされた。この原則は、教育理論では、「結果のための道具」方法論ではなく、「結果と道具」方法論（結果と道具を循環・同時並行で追求する）と表現されている（Holzman, 2009=2014; 河井 2019）。また、RIMIX INDEX の活動は、個々の学生・生徒のプログラム内での評価や選抜に、何らの影響を及ぼさないものとして設定した。

### 3.2 プログラム検証の実際

プログラム検証は、①プログラム全体の改善を図ることと②個々の参加者のモニタリング（成長の可視化）と効果的な支援が目的である。最低限の機会でプログラムの効果を測ることを目的に、インプットエントリー時、インプット受講中、総長 PITCH THE FINAL 後の 3 つのタイミングに設定した。

#### 3.2.1 検証（1）インプットエントリー時のデータについて

エントリー時の設問設定について、2019 年度の総長ピッチチャレンジに参加した学生・生徒の成長の傾向や、株式会社 COLEYO の studio あおなどでの実践、スポーツ健康科学部での実践などをもとに、INDEX チームでディスカッションを行った。その中では、成長をリーダーシップ、モチベーション、主体性、チームワークといった様々な言葉で把握することが試みられた。立命館大学において掲げられた学生育成目標（石坂 2020）などの既にある枠組み、学生の成長の 3 側面（対他関係、対自関係、対象との関係：河井（2014））などの理論枠組みも検討された。“どんな”リーダーシップか、“どんな”チームワークか、“どんな”主体性かとその内実を問う作業を重ねる中で、RIMIX 独自の挑戦と成長にフォーカスする必要性が認識されていった。その結果、RIMIX での挑戦について、参加者が、なぜその挑戦をしたいかを基盤としつつも、社会課題への挑戦を求め、かつそれによって未来社会への創造につなげてほしいというプログラムの願いが明確になり、以下の設問設定とした。

「どのような社会課題に取り組みたいですか。なぜしたいか、どのような状態を実現したいかの 2 点を含めて具体的に 2 分間で述べてください。」

この項目を、インプット時に、読み取る情報をなるべく多くするため動画（4 分間）として受

講生に提出してもらった。提出に当たっては、個人を特定しない形でプログラムの改善に資する活動に使用する旨を断っている。

エントリー動画は、2020年6月28日から7月5日までを提出期間とした。動画提出者は、インプット受講エントリー者77名（うち、立命館大学学部生45名、立命館大学大学院生1名、立命館アジア太平洋大学学部生9名、立命館守山高校6名、立命館慶祥高校16名）であった。

### 3.2.2 インプット受講中

データ取得は、インプット中の学生交流を兼ね、学生スタッフによるグループインタビューという形式で実施された。コロナ禍によるオンラインプログラムでの交流機会を設定し、起業活動で重要になるコミュニティ形成を図るためである。

学生スタッフの問いかけの項目は、エントリー時の項目をさらに掘り下げるために、表1の通りとした。

表1 学生スタッフによるグループインタビューの項目

- 
- ・自己紹介をお願いしますか
  - ・なぜ総長ピッチチャレンジに参加しようと思ったのですか？
  - ・自己PR動画で話した自分が解決したいと思う社会課題について詳しく教えてください
  - ・自分が解決したいと思っている社会課題の解決につながるような活動をこれまでにしてきましたか？
  - ・社会問題の解決にむけてこれからどんな活動をしたいと思っていますか？
  - ・将来の夢を教えてください（起業の意思の有無、プロジェクトの継続などを含めて）
- 

グループインタビューはZoomを用いて行い、最大4名とした。インタビューを行う学生には、河井准教授より、学生の実演を含めた事前説明会を行なった。インタビューの留意事項として、インタビューを行う学生スタッフがまず自己紹介をすることを決め事とした。インタビュー時の工夫として、参加動機や社会課題についてあまり多くを語らない場合、インタビュアーから、きっかけになった出来事や印象的なエピソードを具体的に問いかけるようにした。また、「なぜ」と分析的に問いかけるのではなく、「どんな」と問いかけることを意識するように求めた。

グループ・インタビューは、2020年7月8日から7月25日に実施し、インタビュアーは学生スタッフ（8名）が担った。インタビューには、49名が参加した。

### 3.2.3 総長 PITCH THE FINAL 後

総長 PITCH THE FINAL 後は、プログラム検証につながるデータを取得するために、「RIMIX ミーティング」というオンラインプログラムを設定した。ファシリテーターを外部から招聘することにより、RIMIX 事務局に遠慮せずに率直な意見を求めるための工夫をした。

参加者による RIMIX ミーティングでは、ビジネス研修の現場で取り入れられている KPT の視点から振り返りを行なった。KPT 法とは、KEEP、PROBLEM、TRY の頭文字である。このままでよいところ（KEEP）、このままでは問題があるところ（PROBLEM）、変革した方がいいところ（TRY）の3つの観点から振り返りを行い、参加者間でディスカッションを行った。

2021年6月13日に2019年度総長ピッチチャレンジ参加者の5名（社会人1名、大学院生1名、学部生2名）、2020年度総長ピッチチャレンジ参加者の5名（学部生4名、高校生1名）、RIMIX

学生スタッフ 2 名が参加して実施された。

実際のディスカッションのテーマは、「なぜ RIMIX に参加したか?」「何を期待したか?」に始まり、「参加してどのような変化があったか?」、そして「次世代へのアドバイスをどのようにするか?」と設定された。グループでのディスカッションの際には、「変革した方がいいところ (TRY)」に関わって、「具体的で実現可能な TRY とは何か?」「改めて落としていけない RIMIX が大切にする価値は何か?」という点も話し合われた。

### 3.3 検証データの活用方法

プログラムの検証の際には SSAP インプットエントリー時の動画をメインに活用し、SSAP インプット受講中のグループインタビューデータは動画情報の補足として活用した。エントリー動画を通して、学生・生徒がどの段階にあるかの判定を重ねることで、ループリックを作り上げていくという方法を取った。具体的な方法は、まず、RIMIX INDEX メンバーが 2 人 1 組となり、動画を判定した。次に、判定理由となぜ他の判定ではないか (なぜ上下のレベルではなくこのレベルなのか) をお互いに説明し、最終判定を確定した。判定が分かれた部分は、4 人で協議した。この結果を元にループリックを作成・修正していった。

評価の際の注意事項として、すべての出場者が SSAP インプットを経るわけではないことが挙げられる。オーディションから参加する出場者もいる。そして、選抜があるため、構造的に最終までたどり着くのが一部の受講生のみである。2020 年は、SSAP 受講者が 77 名、オーディション応募者が 34 名 (うち SSAP インプット受講者 18 名)、総長 PITCH THE FINAL 参加者が 17 名 (うち SSAP インプット受講者 9 名) であった。今回の検証はプログラム改善の参考にしつつ、活用するに留めた。今後は、途中で参加しなくなる学生も含めて、包括的な検証をすることも実践の課題となる。

## 4. 結果と省察

### 4.1 成長の指標と評価の検討

前節で記したように、エントリー時点の動画の評価を細かくすり合わせ、過去の実践経験と紐づけていく作業を重ねた。その結果、受講生には「自分のしたいこと、やりたいことがあるか」「社会に目が向いているか」「アクションをしているか」の 3 点において、様々な形で社会課題を解決する人としての成長の要因が見えてきた。

まず、「自分のしたいこと、やりたいことがあるか」が重要な観点となった。そもそも「したい」という意志がなければ、総長ピッチチャレンジに参加していないと考えられるが、その明確度には大きな差があった。「何かしたい」に終始してしまい、「何を」「何のために」それをするのかという理念や動機がないというケースも見られた。「何のために」の明確度は、次の「社会に目が向いているか」と大きく関係し、それが自分ごと、つまりこれまでの実体験に結びついている場合に、「したい」という意志がより明確になっている傾向があった。

次に、「社会に目が向いているか」が重要な観点となった。日本人は社会への信頼が足りないといった問題も指摘されており (鴻上, 2020)、自分以外の身近なことへ関心を向けることは重

要な成長であると考えられる。社会課題解決と謳うプログラムであっても、社会との関係の中でやりたいことを述べていないケースもあった。一方で、関心の次の段階に当たる、「どのような社会を実現したいか」(岩瀬他、2019)という問いへの自分なりの応答を持ち得ているケースも見られた。このケースは、社会課題の解決の具体化だけでなく、未来の社会のあり方の具体化まで至っていると言え、社会との関係づけについてかなり高い段階にいると考えられる。

最後に、「アクションをしているか」が重要な観点となった。上に述べた2点の成長要因は、実際の行動を既に始めているか、その行動の方向性が明確であるかと関連があることが推察された。さらに、今後の行動への決意よりも、これまでの人生の経験からどのような問題意識を自分ごととして引き出しているかが、今後の成長に関係していると考えられた。また、行動は全体の成長を引き上げるキーであることも示唆された。

起業や新規事業立ち上げ等に当たっては、具体的な行動を起こすことができるかどうか自身がプロジェクトの実現への分かれ道となる傾向がある。具体的な行動には、インターネットのアンケートで声を集める行動、さらには実際に現場で声を集める行動、プロトタイプを作り、実装する行動、フィードバックをもらう行動といったが含まれる。さらに、行動によって、問題がどのような問題か、問題がなぜ問題か、どうすれば問題を解決可能な課題に変換できるか(RIMIX INDEXでは、「課題のツボを抑えることができているかどうか」と表現している)といった、他の成長要因の引き上げに関与する。つまり、自分自身の人生の価値の基軸を明確化することや、社会のあり方の構想を明確にすることも重要であるが、実際の行動(アクション)があるかないか、その行動(アクション)の広がりや深さが他の成長要因に与える影響の方が大きいことが示唆される。

3つの成長要因は相互に関わり合い、収斂しあってさらなる成長を生むと考えられる。行動と経験を積むことで、社会のあり方の理念の具体化が進む。また、それらを踏まえ、自分の軸として、社会との関係における使命感の言語化につながっていく。そしてさらに、そのような洗練と持続的なアクションやトライアルの結果、(言うまでもなく、運を引き寄せつつ)社会へのインパクトを引き起こすイノベーションが期待できる。成長要因のどれかひとつではなく、全てを追求していくことが、RIMIXのプログラムに参加する個人の成長にとって、重要になると考えられる。

#### 4.2 3つの成長要因から構成された RIMIX INDEX ルーブリックと判定結果

3つの成長要因の相互関係を「社会と未来」「アクション」の項目で各レベルに落とし込み、成長要因の指標としてまとめたルーブリックを表2に示す。

表 2 RIMIX INDEX ルーブリック

	社会 × 未来	アクション
Lv.1	自分のしたいことがあるが、社会のありたい姿に意識が向いていない 自分と社会との関係が結びついていない	抽象的に「解決したい」 具体的にしたいことが語れない (Yes / No レベル) 社会に意識は向いている
Lv.2	社会には目が向いているが、理由が掘り下げられていない	活動の概要 (何をするか) を言語化できている 課題を具体的に絞り込めていない (何に対して、何をするのかを具体化できていない)
Lv.2.5	これから取り組む活動を自分事としている 実体験をベースに社会に目が向いている しかし、課題解決へのアプローチ方向が噛み合っていない	活動の課題を具体的に絞り込んだ上で、活動の概要を具体化できている 課題解決に向けた実装可能なアイデアに落とし込まれている
Lv.3	実体験をベースに社会に目が向いていて、課題解決へのアプローチ方向が噛み合っている さらに、使命感 (自分が何をすべきか) が噛み合っている	実装可能なアイデアを実行するためのプランとソリューションに具体化している
Lv.4	社会のありたい姿と自分の使命感が結びついている 取り組みの新規性が薄かったり、社会的な訴求力が不足している	実装可能なアイデアを実行するためのプランとソリューションに具体化して実行している
Lv.5	社会のありたい姿と自分の使命感が結びついている 新規で多くの人に共感が得られ、訴求力が高く、社会的なインパクトを生み出している	事業として実行され、価値を生み出している

レベルについては、「社会×未来」、「アクション」のそれぞれで成長要因の相互関係の段階を示した。レベル 3 未満の学生がボリュームゾーンで、様々な段階が生じることが分かったため、レベル 2.5 を設定した。レベル 2.5 以上が一定の社会課題解決に結果を出せる段階といえる。

SSAP インプットの受講生は、RIMIX に挑戦しようという一定のモチベーション等があるため、RIMIX にエントリーしていない学生・生徒の到達度よりも高いことが予想される。しかし、上記のルーブリックに基づく判定の結果、SSAP インプットのエントリー時においては、受講生 77 名のうち、「社会×未来」でレベル 2.5 以上を示す受講生は 19 名、「アクション」で 6 名、両方レベル 2.5 以上が 2 名であった。この結果は個々人の成育歴もあるが、これまでの教育過程で挑戦へのサポートに課題があったことも示唆している。自分のしたいことは何か、どんな社会にしていきたいか、を考えられる場を提供できたか、さらに、生徒・学生が考えることを本気で実現する場を提供できたか、今後も教育機関として誠実に検討していきたい。

なお、社会課題への関心は薄いが、本人が持つ技術やスキルなどが起点となってアクションが進んでいるケース等もあり、本ルーブリックが全てを網羅するものではないことを申し添える。

上記ルーブリックに基づくレベルにおいて、総長 PITCH THE FINAL の出場者は、オーディションにより少なくともレベル 2.5 を超えていると判定されている。オーディション通過者で SSAP インプットエントリー時に「社会×未来」「アクション」いずれかでレベル 2.5 を超えていたのは 3 名であり、残り 6 名は SSAP インプットとその期間の取り組みで、主に課題解決の実現化の部分が成長したと考えられる。総長 PITCH THE FINAL の受賞者はレベル 4 以上と考えられるが、SSAP インプット受講生からは輩出されなかった。



### 4.3 総長ピッチチャレンジ参加者による RIMIX ミーティングの結果

参加者による RIMIX ミーティングで出された意見を表3に列挙する。また、ミーティングを Miro を用いて整理して行なった。ミーティングでは、Miro のオンラインホワイトボードを活用した。左側に当日のアジェンダや関連する動画を配置している。右側にディスカッションテーマの流れを KPT 法に沿って明示した。各テーマの中の小区分にアクセスすることで、各テーマに自身の考えを付箋で張り出せるようにしている。Miro のオンラインホワイトボードの活用方法のイメージを持ってもらうため、実践の記録として掲載する。

表3 RIMIX 参加者による RIMIX ミーティング

<p>(1) RIMIX が提供するプログラム・総長ピッチに参加してよかったこと【KEEP】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ソニーの担当者とビジネスアイデアの壁打ちの機会が得られた</li><li>・ビジネスのフレームワークを知ることができた</li><li>・自ら立案したプランだからこそリアリティを感じる学びができた</li></ul>
<p>(2) RIMIX が提供するプログラム・総長ピッチで成長できたと感じたこと【KEEP】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・やり切る力がついた。プレゼン、タスクマネジメント、ビジネスの考え方を学ぶことができた</li><li>・メンバーと半年間を乗り越えることができるチームワーク</li><li>・講演や司会など今までできなかったことがなかったようなチャレンジできる機会があり、活動の幅も大きく広がり自信にもなった。</li></ul>
<p>(3) 総長ピッチで改善すべき・もっとこうしたら良いと思ったこと【PROBLEM】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・「起業」を意識しすぎではないか？起業しないといけないという圧力を感じる</li><li>・RIMIX のプログラムを深く知ると社会貢献などにも繋がっている</li><li>・参加者の目的意識に応じたサービスの提供が必要</li><li>・大学がプログラムの意図を明確にした方が、むしろ良いのではないか？</li><li>・目的意識がある人にとっては、もっと自分たちのアイデアに沿った壁打ちなどのほうがよい</li><li>・起業する人が欲しいのか、将来起業する人を育成したいのか。主催者側の明確な目的が今後必要ではないか</li><li>・総長ピッチのブランディングや学園側の継続的な支援が必要</li><li>・審査員の多様性が必要ではないか</li></ul>
<p>(4) これからのチャレンジ・RIMIX に期待すること【TRY】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・漫才コンテスト「M1 グランプリ」のように総長ピッチ出場者のブランディングを意識する</li><li>・実現可能性で評価するなら、総長ピッチの募集の段階で参加者を絞る</li><li>・アイデアベースの段階とピッチからビジネス作りの2つの段階に切り分ける</li><li>・優勝者のメリットをより具体的に明記して、誰もが憧れるピッチの機会にする</li><li>・普段の活動の進み具合と RIMIX でのビジネス作りのずれがあるので、そこを工夫したい</li><li>・対面とオンラインでの交流の機会をもっと作ると良い</li><li>・社会起業家支援ということで、総長ピッチでは想いの評価を高めて欲しい</li><li>・立命館の設立の精神である「自由と清新・平和と民主主義」を大切にしたいプログラムにしてほしい</li></ul>

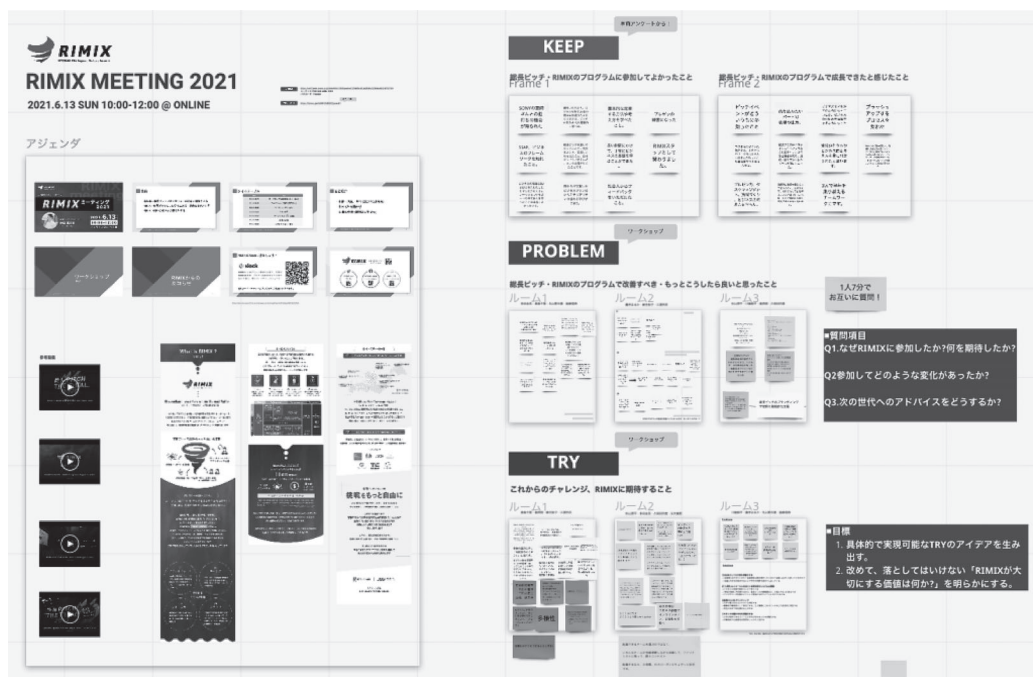


図3 RIMIX ミーティングで意見をまとめたオンラインホワイトボード Miro

RIMIX ミーティングで出された意見から、早々に改善すべき点は、参加者が様々な段階や目的意識で構成されており、プログラムとミスマッチを起こしていることであった。例えば、アイデアが生まれた段階、すでにアイデアが固まってアクションもしている段階と多様な段階の参加者が「SSAP インプット」に参加していること、ビジネスよりも社会課題解決に目的意識を持つ参加者も参加していることなどが挙げられる。また、評価検証の結果より、総長 PITCH THE FINAL での受賞者は、すでに SSAP インプットの段階は終わっていることから、SSAP インプットは総長 PITCH THE FINAL への裾野の拡大としての位置づけが適当であることが確認された。

これらの結果から、翌 2021 年度のプログラムにあたっては、以下の改善を実施した。総長ピッチチャレンジ全体の参加者を増やすため、SSAP インプットを、新規事業立ち上げのフレームワークを学ぶプログラムとして、総長ピッチチャレンジと切り離し、広く参加者を募集することとした。それに伴い、総長ピッチチャレンジを、オーディションから総長 PITCH THE FINAL までに整理した。また 4.2 の結果も踏まえ、社会課題に挑戦することを促す必要性が見出された。そこで募集に際して、「社会課題をビジネスとして解決することに挑戦するビジネスプランを募集する」と目的を明確に打ち出すこととした。

2021 年 9 月現在、2021 年度の募集を開始している。実践の記録をまとめつつ、引き続き、試行錯誤しながら進めて行きたい。

## 注

- 1) 大手企業や自治体等が、ベンチャー、スタートアップ企業などに出資や支援を行うことにより事業を作ることを目指すプログラム。Accelerator は加速者を意味する。
- 2) インプットの前段階としてワークショップも実施しているが、本レポートでは対象としない。
- 3) ビジネスモデルの設計から仮説検証、改善を短期間で繰り返し、効率的に実現可能性を高めつつ事業を立ち上げる手法を学ぶ実践プログラム。リーンスタートアップの中核である顧客開発モデル（CDM）の主唱者 Steve Blank 氏が開発し、新規事業立ち上げ方法の主流として大学等に取り入れられている。
- 4) ソニーグループの起業ノウハウや開発環境を、新規事業を創りたいと考える全ての人に提供し、新規事業の立ち上げから販売・拡大までサポートするプログラム。スタートアップから大企業まで、伴走型で新規事業立ち上げを支援している。<https://sony-startup-acceleration-program/>
- 5) 2020年総長 PITCH THE FINAL の様子 <https://www.youtube.com/watch?v=SQYo-syJNyU&t=1627s>
- 6) アメリカで1987年に設立されたNPO法人National Foundation for Teaching Entrepreneurshipによる指標。
- 7) 指標の検討は、スポーツ健康科学部・河井亨、オープンイノベーション方式を採って学外から迎えた株式会社 COLEYO 川村哲也氏、一般社団法人インパクトラボ 上田隼也、事務局 富田沙樹からなるメンバーを中心に行った。

株式会社 COLEYO は、「10歳からの社会人教育」をテーマに、子どもひとりひとりの興味関心に合わせた課題解決の経験を後押しする塾を展開している。プログラミング教育や企業とのコラボレーションも活発に行っている。

<https://www.coleyo.info/>

一般社団法人インパクトラボは、SDGs をテーマに、研究・教育・実践の側面からソーシャル・インパクトを起こすことを目指し、学校、自治体などとコラボレーションして教育プログラムの開発、政策提言などを行っている。

<https://impactlab.jp>

## 付記

最後に、本実践レポートの作成段階から、前年度の総長 PITCH CHALLENGE の参加者として、また RIMIX 学生スタッフとして関わっていただいた藤井はるかさんに感謝を表したい。

## 参考文献

- Holzman, L. *Vygotsky at work and play*. Routledge, 2009（茂呂雄二訳『遊ぶヴィゴツキー—生成の心理学へ』新曜社、2014年）
- 今川新悟・河井亨・真田樹義「課外自主活動における学生の成長—ワークショップによる成長調査を通じて—」『立命館高等教育研究』19号、2019年、111-121頁。
- 石坂和幸「立命館大学における「学生育成目標」策定の意義：広義の学生支援に関する内部質保証充実に向けて」『立命館高等教育研究』20号、2020年、17-30頁。
- 岩瀬詩由・米伶太・櫛部紗永・相原悠伸・河井亨「ボランティア体験を振り返る 参加学生のインタビュー：2」早稲田大学平山郁夫記念ボランティアセンター編『ボランティアで学生は変わるのか』ナカニシヤ出版、2019年、109-121頁。
- 河井亨「大学生の成長理論の検討：Student Development in College を中心に」『京都大学高等教育研究』20号、2014年、49-61頁。
- 河井亨「アクティブラーニングおよび主体的・対話的で深い学びと学生の成長のあいだにはどのような関係があるのか」『社会システム研究』38号、2019年、1-27頁。

河井亨・岩井雪乃・和栗百恵・大山牧子「経験学修方教育実践で学生にどのように働きかけるか—学生への働きかけをめぐる実践知についての省察」『大学教育学会誌』41 卷 2 号、2020 年、53-56 頁。

鴻上尚史「“社会”を信頼できない日本で起きていること」月刊 SPA!、2020 年 05 月 13 日

(<https://nikkan-spa.jp/1666153>: 2020.8.31 アクセス)

Sanford, N. “*Self and Society New York*”, Atherton Press, 1966

## Efforts to improve programs and develop growth indicators in the President's PITCH CHALLENGE:

Ritsumeikan Social Entrepreneur Support Platform RIMIX

UEDA Junya (Innovation organizer, Ritsumeikan Center for the Promotion of Sustainable Development Goals, Ritsumeikan Trust)

TOMITA Saki (RitsumeikanTrust)

KAWAMURA Tetsuya (RIMIX INDEX advisor, Ritsumeikan University, COLEYO)

KAWAI Toru (College of Sport and Health Science, Ritsumeikan University)

### Abstract

The RitsumeikanTrust is developing the RIMIX (Ritsumeikan Impact-Makers Inter-X (Cross) Platform) for the purpose of visualizing various programs as one platform, from the training of human resources who contribute to solving social issues through business to the support for business startups, and expanding the programs through cooperation within and outside the university.

This report describes the implementation of the accelerator program 1) "President's PITCH CHALLENGE" implemented by the RIMIX Secretariat in fiscal 2020. In this program, we have investigated the factors that lead students to develop into human resources who can solve social issues through business and human resources who can support them. We have also summarized the following practices to improve the program in the future.

### Keywords

Entrepreneurship, Social Entrepreneurship, Entrepreneurship, Accelerator Programs, Pitch Contests, Educational Effectiveness Indicators, Improved Education Programs

