



Title	アントレプレナーシップを身に着けるカードゲーム「チャレンジピッツァ」の開発と実施
Author(s)	岩城, 圭司; Iwaki, Keiji; 椎名, 希美 他
Citation	高等教育ジャーナル : 高等教育と生涯学習, 31, 47-54
Issue Date	2024-04
DOI	https://doi.org/10.14943/J.HighEdu.31.47
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/91701
Type	departmental bulletin paper
File Information	HighEdu.31_p47-54.pdf



Development and implementation of the card game ‘Challenge Pizza’ for entrepreneurship education

Keiji Iwaki^{1)*}, Nozomi Shiina¹⁾, Yuta Miyahara²⁾, Masaki Takeda²⁾, Asuka Kominami³⁾,
Suzaku Tanno²⁾ and Itsuro Sugimura¹⁾

1) Institute for the Promotion of Business-Regional Collaboration, Hokkaido University

2) Faculty of Engineering, Hokkaido University

3) Faculty of Agriculture, Hokkaido University

アントレプレナーシップを身に着けるカードゲーム 「チャレンジピッツァ」の開発と実施

岩城 圭司^{1)**}, 椎名 希美¹⁾, 宮原 雄太²⁾, 武田 理熙²⁾, 小南 明日香³⁾,
丹野 朱莉²⁾, 杉村 逸郎¹⁾

1) 北海道大学産学・地域協働推進機構

2) 北海道大学工学部

3) 北海道大学農学部

Abstract — In recent years, entrepreneurship education has become increasingly important in order to thrive in the age of globalization and VUCA. 2023 marks the launch of the new EDGE-PRIME Initiative, which will provide entrepreneurship education to high school students. In Japan, opportunities for entrepreneurship education are expanding from universities to high schools, as well as elementary and junior high schools. As a result, we developed a card game for elementary and junior high school students aimed at introducing them to entrepreneurship. This paper describes the content and implementation of the “Challenge Pizza” card game, which has been designed to teach these students about entrepreneurship. Additionally, we trialed the game with 35 elementary and junior high school students and evaluated its educational effects. Our analysis confirmed that the game fostered a deeper understanding of business and highlighted the importance of creativity and independence, which were the primary objectives of the card game.

(Accepted on 24 January 2024)

*) Correspondence: Institute for the Promotion of Business-Regional Collaboration, Hokkaido University, Sapporo 001-0021, Japan

E-mail: k-iwaki@mcip.hokudai.ac.jp

**) 連絡先：001-0021 北海道札幌市北区北 21 条西 11 丁目 北海道大学産学・地域協働推進機構

1. 研究背景及び目的

近年、日本ではアントレプレナーシップ教育が重要になっている。グローバル化や VUCA 時代を生き抜いていくために必要な能力であるからである。またアントレプレナーによるスタートアップの創出が経済の停滞を打破し、雇用につながるからでもある。

日本では 2014 年からグローバルアントレプレナー育成事業 (Enhancing Development of Global Entrepreneur Program : EDGE) を実施し、若手の研究者や大学院生を対象に起業やイノベーションを起こす人材育成のプログラムを開発・実施してきた。3 年後の 2017 年からは次世代アントレプレナー育成事業 (Exploration and Development of Global Entrepreneurship for NEXT generation : EDGE-NEXT) を実施し、対象を学部生、社会人まで広げ、アイデアの創出にとどまらず実際に起業を経験できる実践的なプログラム等を行っている。2023 年現在はスタートアップ・エコシステム形成支援を実施し、これまで実施してきた事業を様々なステークホルダーを巻き込んで実施し、事業の持続可能性を保つ取り組みをしている。

そして 2023 年度からは新たに高校生等へのアントレプレナーシップ教育拡充策 (Exploration and Development of Global Entrepreneurship for Primary, Middle and High School Students Initiative : EDGE-PRIME Initiative) が始まり、小中高校生等へのアントレプレナーシップ教育が実施されることとなった。日本ではアントレプレナーシップ教育の機会が大学から高校、小中学校へと拡大されようとしている。

これまで大学生や社会人には課題解決やアイデア創造を目的としたワークショップや起業に向けたアクセラレーションプログラムが数多く行われてきた。しかし特に小中学生など義務教育段階の児童へ向けたアントレプレナーシップ教育やワークショップはほとんど事例がない。

そこで、我々は小中学生に向けてアントレプレナーシップ教育を提供することを目的に小中学生を対象としたアントレプレナーシップを学べるカードゲームの開発を試みた。アントレプレナーシップという難しい概念を扱うため、楽しく学べるようゲームという手段を選択した。カードゲームの開発は、

アントレプレナーシップ教育プログラムを受講した経験のある大学生 6 名と共にアイデアを考案した。その後、うち 4 名の大学生と実際のゲームとしてプレイできるまで実装した。

本稿では完成した小中学生向けのアントレプレナーシップを学べるカードゲーム「チャレンジピッツァ」に関して、内容と実施状況、結果として得られた教育効果について検討を行う。「チャレンジピッツァ」はピザ屋さんを想定したビジネスを体験できるカードゲームであり、ビジネスの仕組み、創造性、主体性を育むことを目的に作成したものである。本ゲームの開発過程と実施状況について述べ、アンケート結果をもとに本ゲームについて考察する。

2. カードゲーム「チャレンジピッツァ」の設計

2.1 アントレプレナーシップについて

ドラッカーは、アントレプレナーシップとは、原理、方法を基礎とした「行動」であり、「まったく新しいことを行うことに価値を見出すこと」である (Drucker, 1985, p. 3, 4) と述べている。

ジェフリー・A・ティモンズは、アントレプレナーシップを「実際に何も無いところから価値を創造する過程」、「起業機会を創り出すか、適切にとらえ、資源の有無のいかんにかかわらずこれを追求するプロセス」であり、「人的エネルギーを集結し、事業を創造し、組織を作り上げる」(Timmons, 1997, p. 10) ことが重要であると述べている。

Kuratko & Hodgettes (2004, p. 30) は、アントレプレナーシップを「ビジョンや変化、価値を創造するプロセス」であり、「不確実な状況でありながら、時間や資金やキャリアに関してリスクをとる意思があり、新しいアイデアや創造性のある解決策を実行する努力とパッション」が必要であることを示している。

アントレプレナーシップの定義は、機会獲得、事業開発、自己雇用、ベンチャー創成・発展などを伴いビジネスを起こすアントレプレナーになること (QAA, 2012, p. 7) とアントレプレナーに注目する学者が多くいる一方で、個人の成長、創造性、自立性、

先導性、行動性を伴い、起業思考を兼ね備えていること (Lackéus, 2015, p. 9) など広範囲な定義を用いる学者もいる。また、European Commission では、アントレプレナーシップを、機会やアイデアをもとに行動し、それを他者のための価値に変換することで、創造される価値には、経済的、文化的、社会的なものがあると述べ、人生のあらゆる分野に適応される能力であると述べている (FFE-YE, 2012)。

本研究は小中学生に向けてアントレプレナーシップ教育を提供することを目的としているため、既存のアントレプレナーシップの定義ではやや抽象的でわかりにくい。そこで狭義・広義の意味を兼ね備え、アントレプレナーシップを「経済的に持続可能な形で、社会に必要とされる価値を生み出そうとする姿勢」と再定義した。本定義にはビジネスや経済の知識、創造性、主体性の3つの要素が含まれている。また言葉がやや抽象的な「創造性」「主体性」については、「課題を解決する力、解決策を考える力、既存のものを組み合わせて新しい物事を考える力」、「課題を自分事として捉え、自ら積極的に行動を起こすこと」という要素をそれぞれ設定した。

2.2 ゲームの設計

ゲームの設計にあたり、「原材料を仕入れて加工し付加価値をつけて売る」というビジネスの流れをゲームの基本的な枠組とした。取り扱う商品は対象の小中学生にとって親しみやすいものとするべく、身近な飲食店を題材とした。また今回は取り入れることができなかったが、当初は飲食店の課題として「フードロス」の問題も取り入れたいと考えており、冷凍保存できる食品が好ましいと考えていた。小学生にとって親しみやすく、冷凍食品としても販売されている食品をブレインストーミングにより発想し、取り扱う商品をピザに決定した。

小中学生が対象であることからゲームはシンプルにすることを重要視した。ピザは「野菜」と「チーズ」の2種類の材料から作成でき、ピザを製造する際には2枚の材料カードを裏返すことでピザができる仕様となっている。ピザを販売する際にはピザのお皿に載せることで販売を想起させるようになっている。ゲームのルール自体はシンプルであっても、

ゲームのデザインや仕様で楽しんでもらえるよう工夫した。

創造性を育む要素として何かアイデアを考えるような取り組みを、主体性を育む要素としてその取り組みに自ら挑戦し、また全員の前で発表できるような取り組みを入れるべきであると考えた。そこでピザ屋という枠組みに則り、ピザ屋の課題に挑戦し、それを解決できるアイデアを考え発表するというルールを策定した。挑戦する課題はお店を経営する上でのビジネスの課題やフードロス、環境問題など食品業界に関わる課題となっている。課題解決に挑戦すると、ゲームマスターからアイデアが評価され、その評価に応じてレアカードがもらえる。レアカードにはアクション回数が増える、販売値段上がる等の内容があり、ゲームを有利に進めることができる。

3. 開発したカードゲーム 「チャレンジピッツァ」

3.1 ゲームの概要

チャレンジピッツァは、「原材料を仕入れて加工し付加価値をつけて売る」というビジネスの仕組みをベースとして、創造性や主体性をゲームの中で育むことを目的としたゲームである。ゲームではピザに関して、原材料を仕入れ、加工した製造し、販売するという一連の流れとお金の動きを体験することができる。またゲームではビジネスの流れを体験する「基本アクション」だけでなく、ピザ屋の課題の挑戦する「チャレンジアクション」があり、そこでは課題に対してアイデアを考え、発表する機会がある。チャレンジアクションをとってもらうことで、創造性や主体性を育む狙いがある。

チャレンジピッツァの一式を写真1に示す。チャレンジピッツァはターン制のゲームであり、ゲームマスターの指示にしたがって、各プレイヤーが行動をとっていく。ゲームは4月から3月までの1年間実施し、1ヶ月1アクション、全12アクションをとることができる。プレイヤーは基本アクションの製造・販売を行いながら自社の課題を解決し、経営を拡大していくことが求められる。



写真1 チャレンジピッツァ 内容物一覧

勝敗の決め方は、ゲーム終了時点で後述する計算方法にしたがって資産を計算し、最終資産が最も多いプレイヤーが勝利となる。ゲーム上ではチャレンジアクションが一見有利な行動に見えるが、チャレンジアクションばかりしていても勝利はできない。ゲームに勝つには基本アクションとチャレンジアクションのバランス、チャレンジアクションにおける回答の質が求められる。

3.2 ゲームのルール

3.2.1 プレイヤーの目的

各プレイヤーはゲーム終了時の最終資産を最も大きくすることを目的としてゲームを行う。ゲームの最終資産計算方法は以下の通りである。

$$\text{最終資産(円)} = \text{現金(円)} + \text{材料} * 50 \text{ (円)} + \text{ピザ} * 120 \text{ (円)}$$

3.2.2 ゲームの進め方

各プレイヤーにお店ボードとルールガイドを配布し、材料カード(表)、レアカード、問題カードを準備する。各プレイヤーに500円(100円*4枚、50円*2枚)配布し、ゲームマスターからルール説明を行う。各プレイヤーは自分の順番が回ってきた時に実施するアクションを宣言する。そのアクションにしたがってゲームマスターとともにカードを移動・配布する。プレイヤーが実施できるアクションの内容を表1に示す。

表1 アクションの内容

(1)材料を買う (基本アクション)	プレイヤーは材料を野菜、チーズともに1つ50円で購入できる。材料は自分のお金があるかぎり購入することができる。
(2)ピザを作る (基本アクション)	プレイヤーは冷蔵庫に規定の材料がある場合にピザを作ることができる。ピザは野菜とチーズ各1枚ずつを用いてピザを作る。この時冷蔵庫にある材料をキッチンへ移動し、材料カードを裏返しピザを作る。ピザを作る際にお金はかからない。
(3)ピザを売る (基本アクション)	プレイヤーはキッチンにピザがある場合にピザを売ることができる。ピザは1枚150円で売ることができ、一度につき3枚まで売ることができる。この時キッチンにあるピザをテーブルのお皿に寄せ、ゲームマスターから売り上げた料金を受け取る。
(4)問題カードを引く(チャレンジアクション)	プレイヤーは200円を支払い、問題カードに挑戦することができる。この時冷蔵庫に材料がある場合には、ピザを作る(2)のアクションも並行して行うことができる。先に冷蔵庫にある材料を移動させ、その後問題カードを引く。問題カードはテーブルで他のメンバーにも共有する。引いたカードの答えは次の自分のターンに発表する。
(5)発表する(チャレンジアクション)	前のターンに(4)をした場合、そこで引いた問題カードに回答する。発表する際にはゲームマスターから一度問題カードの中身について確認がある。その問題をどのように解決するかアイデアを発表する。発表後、ゲームマスターがアイデア発表、アイデアの新規性、創造性の観点から評価を行い、ゴールド、シルバー、ブロンズの3段階でアイデアを評価し、その結果に応じてゴールドであればレアカード2枚、シルバーであればレアカード1枚、ブロンズであれば200円、をそれぞれ受け取ることができる。

3.2.3 問題カードの内容

チャレンジピッツァは、問題カードに書かれた内容に対して、その課題を解決するアイデアを自ら考え発表を行い、創造性や主体性を育む狙いがある。問題カードの内容にはピザ屋を経営していく際のビジネス上の経営課題や飲食店、食品問題に関わる社会課題を採用している。問題カードの中身を表2に示す。

4. 開発した「チャレンジピッツァ」の実施

4.1 実施準備

「チャレンジピッツァ」を実施するにあたりゲームで得られる学びの効果を最大化するため、ルール

表2 問題カードの内容

1	ピザ屋さんが使うトマトがカラスに食べられちゃった。トマトが足りなくなった。どうしよう？
2	ピザに使う野菜をエゾシカが食べちゃった。どうやって野菜をエゾシカから守ればいーだろう？
3	ピザを頼みすぎて目の前にピザが100枚も残っている。
4	ピザ1枚は食べられない。でも一口は食べたい。
5	ピザが入っているダンボールが山積みになっちゃった。ゴミを減らす方法はないかな？
6	おばあちゃんがピザを食べたいけど、油っぽくて困っている。
7	ピザを配達するためのバイクが環境に悪くて禁止になっちゃった。どうやってピザを届けよう？
8	誕生日のお友達に喜んでもらえるようなピザを作ってほしいと注文が入りました。
9	おやつでピザが食べたいなあ。
10	1枚100万円のピザを作ってみたい。どんなピザにすればいいかな？
11	クリスマスパーティでピザが出てきたけど、ピザが嫌いな友達がいた。
12	ピザに虫が入っていました。お客さんが怒っています。
13	ピザ屋さんで働きたい人が減っています。ピザ屋で働きたいと思う人を増やすにはどうすればいいだろう？
14	隣に同じようなピザ屋さんが登場しました。どうやって違いを出せばいいだろう？
15	ヘルシーピザを作りました。どこで売ればいいだろう？
16	ピザ屋さんが大人気で長蛇の列。並んでいる間をどうやって楽しんでもらおう？
17	商品のラインナップを増やしたい。何か新しいピザを作ろう。
18	美味しいピザを売っているのにみんなに知られていない。どうやってお店のことを広めればいーだろう？
19	自分の住んでいる地域の良さを伝えるために、どんなピザを作ったらいいだろう？
20	何か変わったピザを作ってみよう。他のピザとは違う変わったピザを考えよう

説明スライド、振り返りレクチャースライド、アンケートを作成した。またゲームを開発したプロジェクトメンバー以外の人たちにも協力してもらうため、アシスタントを対象とした事前ガイダンスも実施した。

ルール説明スライドはゲームを実施する前のルール説明の際に使用する資料である。小学生を対象としており、ルールもやや複雑であることからわかりやすく、親しみやすいスライドになるよう図やストーリーを用いて作成した。ルール説明にはゲームのストーリーを入れ、参加者がゲームにスムーズに入っていけるよう工夫した。またルール説明にはゲームを始めるにあたり会場全体で声かけを行うといった会場が盛り上がるような工夫もした。

アンケートへの回答をお願い致します。
下記に直接ご記入いただくか、またはQRコードからお答えください。

図1 参加者用アンケート

振り返りレクチャースライドはゲームが1年(12ヶ月)終了した後の振り返りの際に使用するスライドである。振り返りのレクチャーには「ビジネス、付加価値の仕組み」「創造性・社会課題について」「主体性」の3点について、小学生でも理解できるように内容を盛り込んだ。また振り返りのレクチャーは一方的なものではなく参加者に感想や意見を求める双方向型のレクチャーを実施し、会場とのやりとりの中でより深い理解をしてもらえるよう工夫した。

アンケートはゲームで学んで欲しい3つの内容についての調査、ゲームの運営に関する調査、ゲームの改善に関する調査の3点を目的に質問項目を作成した。実施したアンケートは図1の通りである。

質問項目には例えば、「ビジネスについて、りかいましたか?」、「はるかしながら、いろいろなことにチャレンジしてみることは大切(たいせつ)だとおもいましたか?」などがある。このアンケートによりゲームで伝えたかった「ビジネスの仕組み」に関する理解度や主体性等の意識変化を調べ、ゲームの改善点を抽出する。

事前ガイダンスに関しては、当日ゲームマスターやサポート役を務める大学生に向けて一度ゲームを体験してもらった。大学生であればゲームの数字的な仕組みはすぐに理解できていた。ゲームの狙いを伝え、「チャレンジアクションの回答に悩んでいる参加者の相談に乗る」というゲームの中身に関わる支援から、「選択するアクションに悩んでいる参加者の相談に乗る」「得点計算の支援をしてあげる」など基本的な支援まで、想定される様々な状況を確認した。

4.2 ゲームの実施

開発した「チャレンジピッツァ」の教育効果を検証するため、図2に示すように北海道大学施設公開にて一般参加を募り、小中学生35名に対してワークショップ形式で実施した。(写真2)ワークショップはルール説明(10分)、ゲーム体験(40分)、振り返りレクチャー・アンケート(10分)の流れで実施した。またワークショップは1日2回、11:00-12:00、14:00-15:00の時間で実施した。ワークショップ1回あたり1テーブル4人ほど、1回3~4テーブルで実施し、1回あたり10~15名に対して実施した。

イベント当日のスケジュールは表3の通りである。

4.3 ゲームの評価と考察

アンケート結果を表4、表5に示す。有効回答数は32であった。平均値と最頻値は少数第三位、分散は少数第四位を四捨五入した。表の4段階評価の各値は「1. 全く思わない(否定的な評価)」「2. 思わない(やや否定的な評価)」「3. 思う(やや肯定的な評価)」「4. とてもそう思う(肯定的な評価)」の4段階とした。

実施したアンケートに対して平均値、最頻値、分散を算出した。ゲーム全体の評価は3.86(4点満点)と非常に高く、ワークショップとしては非常に高評価であったことが伺える。算出した分散からは、質問項目によってある程度のばらつきがあるものの、平均値、最頻値ともに高評価であることから、ゲームの狙いについても概ね伝わっていることが示唆される。分散が比較的大きい「ビジネスについて、理解できましたか?」「自分でアイデアや解決策を考えるのは楽しかったですか?」という質問にはともに1の評価をつけた回答者が存在した。

「ビジネスについて、理解できましたか?」という質問に1をつけた参加者は8歳の小学生で、自由回答欄に「もんだいがむずかしかった(原文ママ)」と記載している。私たちは小学校低学年でも楽しく学べるように「チャレンジピッツァ」を開発してきた。小学校低学年から中学年の6歳から9歳の参加者に限定して質問項目を算出しても、平均値は3.47



図2 北海道大学施設公開 広報用ポスター



写真2 当日の様子

表3 当日のスケジュール

日 時:	2023年6月3日, 4日
1回目	11:00-12:00
2回目	14:00-15:00
イベント名:	北海道大学施設公開イベント 未来について楽しく学ぼう!
会 場:	北海道大学 フード&メディカルイノベーション国際拠点
参加費:	無料
対 象:	小学校3年生以上推奨
当日のスケジュール (両日とも同じ)	
10:45	受付開始
11:00	開始の挨拶 ルール説明
11:10	ゲーム開始
11:50	振り返りレクチャー
11:55	参加者アンケート
12:00~	休憩
13:45	受付開始
14:00	開始の挨拶 ルール説明
14:10	ゲーム開始
14:50	振り返りレクチャー
14:55	参加者アンケート

表4 アンケート回答結果 (4段階評価)

質問項目	平均値	最頻値	分散
ゲームはどうでしたか？	3.86	4.0	0.122
ビジネスについて、理解できましたか？	3.49	4.0	0.421
他の人たちと意見が違っても、自分の意見を大切にしたい方いいと思いましたが？	3.49	4.0	0.307
恥ずかしがらずに、色々なことにチャレンジしてみることは大切だと思いましたが？	3.71	4.0	0.204
自分でアイデアや解決策を考えるのは楽しかったですか？	3.54	4.0	0.477
大学生のお兄さん、お姉さんの話は、わかりやすかったですか？	3.77	4.0	0.176
このようなイベントがあったらまた参加したいですか？	3.65	4.0	0.413

と大きな変化はなかった。

「自分でアイデアや解決策を考えるのは楽しかったですか？」という質問に1をつけた参加者は10歳の小学生で、自由回答欄に「人前で自分の考えを言うことが一番苦手です。家族や仲の良い友達となら楽しいゲームだと、思いました。」と記載している。この回答からは様々な想いや可能性が示唆される。今後の検討事項として、この参加者がいたテーブルの雰囲気はどのようなものだったのか、人前で考えを言うことがなぜ苦手なのか、など本人へインタビューをするなどの必要性が考えられる。また「家族や仲の良い友達となら楽しいゲームだと、思いました。」という点からはワークショップ形式のみではなく、一般向けに売り出すことの可能性も示唆される回答であった。

5. まとめと今後の展望

小中学生に向けてビジネスを学べるカードゲーム「チャレンジピッツァ」を開発し、その実施とアンケート調査による効果検証を行った。北海道大学施設公開にて小学校1年生から中学3年生を対象に「チャレンジピッツァ」を実施した。対象者にアンケートを実施した結果、カードゲームの狙いとしていたビジネスへの理解、創造性の重要性への理解が深まったことが確認できた。

今後の課題としては教育効果をより高めるため、

表5 アンケート回答結果 (自由記述・一部抜粋)

今日の感想を教えてください。楽しかったこと、新しく知ったこと、気づいたこと、難しかったことなど。
● たのしかった。 ● 問題カードの問題が、簡単のように見えて深く、難しかった。 ● けいかくをたてるのがたのしかった。 ● この野菜の絵がついているカードに5まいのピザがついていておもしろいと思いました。楽しかった!! ● アイデア次第でもうけが変わる事が理解で出来て、もっと広められたら良いと思いました。 ● お金がどんどん増えたり、考えるのがたのしい。 ● チーズや野菜など、フードロスをしないうに好き嫌いをしないようにしたいです。 ● もんだいがむずかしかったです。 ● もんだいカードをどうやってかいつするか、考えるのが楽しかった。 ● 問題カードで考えつきやすいものと考えがパッと浮かばない事があって、考えるにいいものを日々考えている人がいるという事におどろき、自分も見習おうと思いました。 ● ビジネスの事を簡単に分かりやすく学べて、とても楽しかったです。 ● 積極的に自分の考えを発表することが大切だと思った。 ● 問題カードが少し難しかったけど、楽しかったです。 ● 他の人の意見(解決策)を聞いて、新しい発見ができた。 ● ピザ屋さんや地球はこんな悩みを考えていることを初めて知りました。 ● 少し楽しかったです。ちょっと難しかったけど、ビジネスのことをいろいろ学びました。 ● ターン制なので、残りを考えるのがむずかしかったです。 ● ピッツァをやって、ビジネスについて知れて楽しかったし、問題を解くのがむずかしかった。 ● 人前で自分の考えを言うことが一番苦手です。家族や仲の良い友達となら楽しいゲームだと、思いました。

ゲーム参加後の意識や行動の変化の検証が挙げられる。今回のアンケートでは参加者の意識や行動の変容など、教育効果まで検証することができなかった。本ゲームで狙いとしていた創造性や主体性がどこまで理解されており、普段の生活にどのような影響を与えたのか検証したい。

またワークショップ後の運営側での振り返りでは、問題カードの修正や問題カードの新たな作成における別バージョンの作成、高校生を対象としたゲームの高度化など、ゲームの改善点、新たな展開が挙げられた。アントレプレナーシップ教育をより効果的に進めていくため、今後も本ゲームの改善、普及に取り組んでいく必要がある。

文献

- Drucker, P. F. (1985). *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*.
(上田 淳夫 (編) (2007). *イノベーションと企業家精神* ダイヤモンド社)
- Fonden for Entreprenørskab - Young Enterprise (2012). *Effektmåling af entreprenørskabsundervisning i Danmark*. <https://ffefonden.dk>
- Kuratko, D. F. and Hodgetts, R. M. (2004). *Entrepreneurship: Theory, Process, Practice* Mason. Thomson South Western.
- Lackéus, M. (2015). *Entrepreneurship in education: What, why, when, how*. Entrepreneurship 360. Background Paper. OECD.
- Quality Assurance Agency (2012). *Enterprise and entrepreneurship education: Guidance for UK higher education providers*. QAA.
- Timmons, J. A. (1997). *New venture creation: Entrepreneurship for the 21st century* (4th ed.)
(千本 倖生・金井 信次 (訳) (1997). *ベンチャー創造の理論と戦略—起業機会探索から資金調達までの実践的方法論—* ダイヤモンド社)