

正課外活動資金獲得に向けて

辻 多 聞

要旨

マーチン・トロウ氏による「高等教育システムの段階」、いわゆるトロウモデルにおいて日本の高等教育機関は 2004 年以降「ユニバーサル・アクセス型」に移行している。結果、文部科学省も示すように高等教育機関において正課外活動の充実が必要不可欠なものとなってきた。正課外活動を実施していく上で資金は必ず必要であり、それを得るための申請を行う機会も学生にとって少なくない。本稿は、着想のきっかけ、着想の価値や位置づけ、そしてプロジェクトのおもしろさについて、エッセイ的に記したものである。

キーワード

正課外活動, 発案, 申請書, 大学生生活, 山口大学おもしろプロジェクト

はじめに

学校基本調査によると日本の大学や短期大学といった高等教育機関への進学率は、2004年に50%を超えました。その後も現在まで50%以上を維持したままです。マーチン・トロウ氏による「高等教育システムの段階」、いわゆるトロウモデルによると、高等教育システムは「エリート型 (<15%)」、「マス型 (<50%)」、「ユニバーサル・アクセス型 (≥50%)」の3段階に分けられる、としています。よってこのモデルに従うと現在の日本の高等教育は「ユニバーサル・アクセス型」の段階であるということです。この段階の特徴として、高等教育の目的観は、エリート型が人間形成、マス型が知識や技能の伝達であったのに対し、新しい広い経験の提供、となっています。また主要機能としては、産業社会に適応しうる国民の育成、社会と大学との境界に関しては、境界区分の消滅、大学と社会との一体化、という特徴がこの段階に対して示されています。

2008年の文部科学省による答申「学士課程

教育の構築に向けて」において「学士力は自主的活動なども含む教育活動全体を通して育成」とあります。さらに2009年の文部科学省の大学教育の検討に関する作業部会に関する報告である「学生支援の在り方に関する論点整理(案)」には、「…豊かな人格形成に資する正課外活動を積極的に正課に取り入れる方策を検討…」という言葉が用いられています。すなわち、大学での教育は、正課だけにとどまらず、正課外活動にて社会とつながり、そこで様々な経験を積んで、学士力(社会性)を身に付けさせていくべきである、というように正課外活動を非常に重要視していることが分かります。これはまさにトロウモデルの「ユニバーサル・アクセス型」を意識した提言であるといつて良いでしょう。

山口大学では1996年に廣中平祐氏が学長に就任し、学生主体の大学づくりを推し進めました。これはまもなく訪れる高等教育の「ユニバーサル・アクセス型」段階を踏まえてのことだったと思われます。さらに廣中氏は2000年に文部科学省を通じて「大学における

学生生活の充実方策について（報告）－学生の立場に立った大学づくりを目指して－

（通称：廣中レポート）を通して全国の高等教育機関に対して、これからの大学における正課外活動の在り方などをはじめとした大学づくりについて呼びかけました。その廣中氏が新しい大学づくりの一つとして山口大学ではじめたのが、「山口大学おもしろプロジェクト」です。正課外活動にはその実施にあたって必ず資金が必要となります。山口大学おもしろプロジェクトは、学生の自主的活動（正課外活動）への資金支援制度であり、自主的活動の内容に対する制限がほとんどなく申請を行うことができます。つまりどのような内容のアイデアや発想に対しても選考を通過すれば資金支援が得られるということです。「山口大学おもしろプロジェクト」の特徴は、支援金額が最大50万円であることに加え、

「失敗してもよい」、すなわち必ず成果を出さなければならないわけではない、ということです。発案を実施して失敗し、それを改善しようと試行錯誤していくなかにこそ主体的学び、創造的学びがある、と考えているからです。毎年度4月末に申請を受け付け、5月の選考を経て、6月から3月までの約1年間、自身の発案を実施します。そして年度末ないし翌年度はじめに最終報告を行うことになっています。このような資金支援制度に申請したり、また得た資金で正課外活動を実施していったりすることは（新たな課題を発見したりすることで）、大学生活をより有意義なものへと変化させ、そして大学時代の人格形成の一助となります。

「山口大学おもしろプロジェクト」に採択されたプロジェクトの活動状況は毎月「おもしろプロジェクト通信」として2008年度より学内広報紙において報告されてきました。しかし2020年度はご存じのように世界が新型コロナ禍に見舞われ、「山口大学おもしろプロジェクト」も中止となってしまいました。本

稿は2020年度6月から2021年度6月までの期間に「おもしろプロジェクト通信」にて従来の活動状況の報告の代わりとして紹介した申請書を作成するにあたってのポイントなどの記事をもとにしています。この中から正課外活動資金を獲得に向けての考え方や構築方法に関係する内容をピックアップし、加筆、修正をおこなって、第1講と第2講では着想のきっかけ、第3講から第6講までは着想の価値や位置づけ、第7講ではプロジェクトのおもしろさについてという形でまとめました。

本稿のタイトルとして「正課外活動資金」というキーワードを用いていますが、卒業論文の発案や位置付け、就職活動のエントリーシート作成、アイデアコンテストの応募などのヒントにもきつとつながることと思います。

第1講：「山口大学おもしろプロジェクト」 採択企画の分類傾向 ～発案のきっかけはどこにある？～

「山口大学おもしろプロジェクト」において2007年度から2019年度までに採択された企画（計144件）をSDGs: Sustainable Development Goals（持続可能な開発目標）の17目標に対して分類を行ってみました。各採択企画に対して、SDGsに基づくメインキーワードとサブキーワードの2つを付けました。両キーワード合計による分類では、「教育」、「実施手段」、「都市」が多いことが分かります（表1参照）。SDGs項目名の「実施手段」は、「山口大学おもしろプロジェクト」の採択企画としては「地域連携」関係です。また「都市」は「まちづくり」や「大学環境改善」です。よってこれまでの採択企画の傾向から、これらの観点から「発案のきっかけ」が見つかりやすいと考えられます。さらにメインキーワードによる分類では、「保健」や「イノベーション」が高くなっていることが分かります。「イノベーション」とは、およそ「ものづくり」です。やはり「ものづくり」は学

表1 これまでの「山口大学おもしろプロジェクト」のSDGsによる分類結果

番号	タイトル	メインキーワード		サブキーワード		両キーワード合計	
		件数 (件)	割合 (%)	件数 (件)	割合 (%)	件数 (件)	割合 (%)
1	貧困	0	—	0	—	0	—
2	飢餓	1	0.7	2	1.4	3	1.0
3	保健	17	11.8	0	—	17	5.9
4	教育	25	17.3	58	40.3	83	28.8
5	ジェンダー	4	2.8	1	0.7	5	1.7
6	水・衛生	1	0.7	2	1.4	3	1.0
7	エネルギー	1	0.7	9	6.3	10	3.5
8	成長・雇用	1	0.7	3	2.1	4	1.4
9	イノベーション	31	21.5	6	4.1	37	12.9
10	不平等	4	2.8	2	1.4	6	2.1
11	都市	20	13.9	18	12.5	38	13.2
12	生産・消費	9	6.3	2	1.4	11	3.8
13	気候変動	0	—	0	—	0	—
14	海洋資源	0	—	0	—	0	—
15	陸上資源	4	2.8	13	9.0	17	5.9
16	平和	1	0.7	0	—	1	0.4
17	実施手段	25	17.3	28	19.4	53	18.4
合計		144		144		288	

辻 (2020) より引用

生の皆さんに興味があるところなのでしょう。「保健」と言えば医学部、「ものづくり」と言えば工学部、という感じでしょうか。そう考えると「発案のきっかけ」は「自身の所属学部の専門性」にも隠れているようです。

大学生活におけるキャリア育成において課外活動の重要性が指摘されています。そして「山口大学おもしろプロジェクト」のような学生アイデアに対する資金支援制度も世の中にはたくさん存在します。上記の観点に「アンテナ」をはって大学生活を過ごし、見つけた発案を各種資金支援制度に申請して課外活動を充実させてみるというのも、一つの大学生活の過ごし方だと思います。

第2講：活動資金と「おもしろさ」の関係

～お金を投じればおもしろい？～

「山口大学おもしろプロジェクト」では、

プロジェクト実施の翌年度はじめに、最終報告会および自主活動ルーム（「山口大学おもしろプロジェクト」およびボランティアを支援する部屋）前や学生食堂にて投票を行い、「おもプロ学長賞」を選んでいきます。学生や教職員が興味をもったプロジェクト、「これはおもしろい！」と感じてもらえたプロジェクトはどういうものなのでしょうか。ここでは2017年度および2018年度のプロジェクトにて「おもプロ学長賞」として選ばれたプロジェクトを紹介します。2017年度からは募集区分として従来の「通常」（最大支援額50万円）に加えて、「light」や「テーマ型（提示したキーワードに沿った発案）」という最大支援額10万円の萌芽的なものが設けられました。以下が「おもプロ学長賞」に選ばれたものです。

- ・【通常】 ICT 救急改革（2017年度）
患者の様子を救急車で確認し、搬送病院に伝えるシステムの構築
- ・【通常】 電脳飛行（2017・2018年度）
模型飛行機の製作およびその推進力と制御力の向上検討、そして改良
- ・【light】 いろとわ（2017年度）
携帯で撮った写真を互いに見せ合い、その写真説明をする学生交流会の毎月実施
- ・【light】 召しませ、忍者飯！（2017年度）
忍者飯（兵糧丸）を再現し実食、またその現代風アレンジを考案
- ・【light】 山大にゃんこ大作戦（2018年度）
学内のネコの個体数および生態調査の実施と野良ネコ増加に伴う公衆衛生問題の啓発
- ・【light】 Share KASA（2018年度）
オリジナルデザインの傘を作成し、それを学内にて共有するシステムの構築と実施

上記の7プロジェクト（1つは2年連続受賞）のうち、4つが「light」の申請区分のものという結果でした。確かに活動資金が大きければ大きいほど活動の幅や濃度を増加させることができます。しかし、活動資金と魅力（おもしろさ）は必ずしも比例するものではないということがこの結果より推察することができます。

第3講：発案時にすべきこと

～忘却曲線とネタ帳～

「忘却曲線」というものを皆さん知っていますか。ドイツの心理学者ヘルマン・エビングハウス氏による、無意味な単語を記憶するにあたって、時間の経過後に覚え直しをするのに要した時間の変化を示したものです。人の脳は基本的に一度記憶すると忘れない、と言います。一方で新たな情報がどんどん脳に入ってくるため、古い記憶は端に追いやられていきます（シナプス結合が変化していきます）。忘却曲線とは、端に追いやられた記憶

を、インスタントラーメンのようにふくらまし直すための時間変化という感じでしょうか。記憶は端にあればあるほど、ふくらますのに時間を要します。ある一定以上端にあるならば、ふくらまし直すのに要する時間と、初めてそれを記憶するのと同じくらい時間がかかることとなります。これがおよそ「忘れた」という状態です。忘却曲線によると初めての記憶から1カ月後には、改めて記憶しなおすのに要する時間は、およそ20%しか短縮できないという結果です。簡単な単語ですらこの結果ですから、出来事といった複雑な事象なんかはほとんどが思い出せない状態となることでしょう。「発案の神様」は「気まぐれさん」ですので、本当に突然舞い降りてきます。そして「お告げ（妙案）」を伝えるとすぐにまたどこかに行ってしまいます。「お告げ」を受けた直後はいろいろとワクワクしながら考えるでしょうが、この出来事は先の忘却曲線から予想できるように、1カ月もすると、およそ「忘れた」状態となってしまうがちです。せっかくの「発案の神様のお告げ」です。いろいろ考えたこと、ワクワクしたことも含めて、忘れてしまわないようにしてはどうでしょうか。このときに役に立つのが「文字」、すなわち「ネタ帳」です。「文字」の伝達力は本当に素晴らしいと思います。なんせウン千年前のことでも現代の私達に伝えてくれるわけですから。ちなみに「ネタ帳」は書籍のように美しく作る必要はありません。ノートや野線なども気にする必要はありません（白紙の方が使いやすいかも）。ページいっぱい、考えたこと、ワクワクしたことを、適当にいっぱい書き詰めます。時間があるならば、書き詰めた言葉を丸で囲ってグルーピングしたり、矢印などでつないだりします（KJ法と言います、川喜田：1967）。そして、定期的にそのページを見直して、また言葉を書き加えたりもすると、なお良いです。

上記のように人はすぐに忘れてしまう生き

物です。発案時にはとにかく紙に文字や図として書きとどめておき、しかるべき時、例えば活動資金の申請時期などが来た時にすぐに思い出せるようにしておくことが肝要です。

第4講：客観的視点の必要性和その方法

～三角ロジックと記憶のアップデート～

おもしろい発案（アイデア）、それは本当に「おもしろい」のでしょうか。変な問いかけをしていると思われるでしょうが、実はここが非常に重要なのです。

あなたの発案（アイデア）が「おもしろい」かを判断する対象についてそれぞれ考えてみましょう。

第一にあるのが、自分自身です。自分自身に関しては、自分で「おもしろい」と思っているのです、そのアイデアは「おもしろい」ということになります。ただし、この判断は現時点でのものです。第3講にて少し触れましたが、人の脳には新たな情報がどんどん入ってきます。新しい情報は刺激が強く、一方で古い情報は刺激が弱いため、古い情報が端に追いやられていくことになります。つまり今現在「おもしろい」と感じている内容であったとしても、新しい情報の刺激に負けて脳の端に追いやられる可能性は十分にあるのです。例えば、趣味として始めたばかりの「釣り」は、今現在は本当に楽しくて仕方がないでしょう。しかし1カ月後はどうでしょうか。もしかしたら別の趣味、例えば「ジョギング」に興味に移ってしまっているかもしれません。そして半年後には完全に「釣り」には興味なくなっている（「釣り」がおもしろくなくなっている）可能性も十分にあるわけです。

第二にあるのが、他者です。他者に「おもしろい」と思ってもらうのには結構「手間」がかかります。簡単に発案（アイデア）だけを述べて、「ね、おもしろいアイデアと思わない？」と同意を求めたところで、大抵の人は「そうかもね」くらいの素っ気ない返事を

してしまうのではないのでしょうか。よく考えるとこれは当たり前の話で、自分自身が「おもしろい」と判断した経緯には、自身の脳内にある様々なデータや経験がそのアイデアと複雑につながっているのです。その結論だけのような言葉を言われたところで、それを聞いた人にはそうしたデータや経験がないため「おもしろい」という感情は湧き出るはずもありません。では自身の脳内にある様々なデータや経験すべてを人に伝えれば良いということになりますが、これはまずもって不可能、なぜならばそのデータ量は多すぎて、また自身でも整理がつかないほど複雑に絡みあっているからです。脳内にある様々なデータや経験を整理して、端的にまとめ、人に伝える方法（まとめる方法）が「三角ロジック」というものです。三角ロジックは、「主張」、「データ」、「論拠」で構成されます。「主張」は話の結論、この例ならば「私のアイデアはおもしろい」ということになります。

「データ」はその言葉通りで主張を裏付ける統計的な数値や事実というものです。「自身の経験」はここに含まれます。最後の「論拠」は一般的な原理、原則というものです。本例の「おもしろい」という主張に対する「論拠」は、新聞や書籍に記載されていた内容が該当することになります。これら以外に、その発案（アイデア）の位置づけ、そうしたものの他の他者の取り組み状況（次講で紹介）なども「データ」や「論拠」となります。三角ロジックを用いた説明方法は、「私は（主張）と感じます、なぜならば（データ）があるからです、また一般的に＜私以外にも＞（論拠）のように感じている人もいるからです」のように、「主張」を最初に述べてその理由として「データ」や「論拠」を引用します。最後にもう一度「主張」を言い換えて説明を終わる方がより効果的です。三角ロジックを用いれば、少なくともあなたが導いた「主張」に聞き手は納得してくれるはずです（共感して

くれるかは、次のステップです)。ちなみに先に「手間」と記しましたが、この三角ロジックによる主張方法は、コツさえつかめればそれほど「手間」ではなくなります。

ではなぜ他者に「おもしろい」と思ってもらう必要があるのでしょうか。それは「承認欲求」が関係していると思います。人は誰かから認めてもらいたいと思う生き物です。自分のアイデアを他者におもしろいと思ってもらえたことで嬉しくなり、それがアイデアを実施する上でのモチベーションとなっていきます。また、他者に知ってもらうことで「やらなければならない」という責任感も出るでしょう。あなたのアイデアを聞いた他者からは時折「この前のアイデアはどうなった？計画は進んでる？」といった問いかけもあるかもしれません。こうした友人からの問いかけは脳におよぼす新しい刺激です。弱くなった古い記憶を励起し、あなた自身が感じた「おもしろい」という感情をフレッシュなものしてくれます。つまり、あなた自身が今現在感じている「おもしろい」という感情のアップデートということです。他者に「おもしろい」と感じてもらうことが、1カ月後、半年後、はたまた1年後に自分自身が「おもしろい」と感じておくために必要なことなのです。

あなたのアイデアの「おもしろい」がいつまでも「おもしろい」であるためにも、大学生活のなかでたくさんの友人と楽しく会話することが必要なことだと思います。

第5講：アイデアやプランの社会的位置付け ～住所は明確に～

知り合って数日、出会えば1時間くらい話して盛り上がり、昼食にも2人で出かけるようになった同性の友達、そんな友達に「どこに住んでいるの？」と尋ねたとします。「えっとねえ、日本！」、なんて答えられたら「(笑わすための)ネタですか？」と思うこと請け合いです。真顔で「山口市」みたいな

回答をされたなら、あなたならどう感じますか？「この人、友達だと思っていたけど、住んでいるところも教えてくれないなんて…私のことあまり信用してくれていないのかなあ」って思ったりするのではないのでしょうか。さらに「住所も教えてくれないなんて、深い付き合いはできなさそうだな」とその人に興味がなくなってしまうかもしれません。その人を深く知りたい、もっともっとその人に興味を持ちたい(仲良くなりたいたい)と思うのなら住んでいる場所が気になるのはいたって自然な感情だと思います。また、住所の情報を提供することは、もっと自分を知ってもらいたい、興味を持ってもらいたいという気持ちの表れの一つでしょう。反対にその情報を提供しない場合は、その人と一定の距離を保ちたい、そこまで自分に興味を持ってもらわなくてもよいという気持ちの表れと捉えられても仕方がないのかもしれませんが。

前講にてアイデアやプランが「おもしろく」あるために必要なことの一つとして、他者の共感があることを紹介しました。その共感を得る上で最初のきっかけであり重要となるものが「住所」、すなわち「そのアイデアやプランの社会的な位置付け」なのです。例えば「ゴミの分別回収」に関するアイデアやプランだとします。住所の構成を考えてみましょう。山口大学の住所は「山口県山口市吉田1677-1」です。このように住所はおおよそ、都道府県、市町村名、地域名、番地という感じで構成されています。言うなれば、大分類、中分類、小分類のように樹形図の階層構造になっています。例に挙げた「ゴミの分別回収」という部分は住所構成でいうならば「番地」に該当することになるでしょう。「環境問題」を念頭にした「ゴミの分別回収」もあれば、マナー向上のような「道德教育」からの「ゴミの分別回収」も考えられるからです。住所において山口大学の住所の番地である「1677-1」というのが全国に多数あるのと同

じです。「環境問題」のなかの「地球温暖化問題」に対する「温暖化ガスの排出削減」の一環となる「ゴミの分別回収」と言えば、その「ゴミの分別回収」に関して「ああ、なるほどね」となんとなくイメージを持ってもらえるかと思います。「道德教育」のなかの「マナー改善、向上」に対する「地域コミュニティ形成（コミュニケーション能力の向上）」に基づく「ゴミの分別回収」というのも一つのアプローチの仕方でしょう。自分の紹介したいアイデアやプランが、どのようにくりでのものなのかを説明しなければ、聞き手はイメージがつきにくく、結果として興味をもってもらえないという可能性があります（興味を持ってもらえないと思ってよいと思います）。ここでは「アイデアやプラン」という形で紹介していますが、この概念は大学における卒業論文をはじめとする研究テーマや、企業での商品開発、プロジェクトなどでも同様です。

ここで問題となるのが、大分類にはどんなキーワードがあって、中分類にはどんなキーワードがあるのか、ということ、反対に言えばそのキーワードは大分類のものなのか中分類なのか、はたまた小分類なのかという分類を行う能力です。同じキーワードでも大分類となったり小分類になったりもします。この分類能力を養うのが大学における学問と言ってもよいかと思います。大学では一般教養と専門教養を履修します。一般教養では、自身の専門に限らず非常に幅広い視野にて知識を得ます。専門教養では自身の所属学部に準じた知識を習得します。自身の所属学部に準じた知識といってもこれはこれで幅広いものです。例えば、農学部では、作物学、植物病理学、昆虫制御学なども卒業要件として履修しなければなりません。例え所属している研究室が農業気象学を専門としているところであったとしてもです。このように「これは自分の学びたい専門知識ではないなあ」と思う講

義も多々あると思います（多分ほとんどの講義がそうなるはずです）。しかし、こうした幅広い講義でもって様々なキーワードを知ること、そのキーワードの分類を行うことができるのです。そしてその能力は社会に出て様々な情報を分類していくうえで非常に有用なものとなることを知っておいてもらいたく思います。

第6講：レビューと引用の必要性

～興味があるのは私だけじゃない～

思いついたアイデアやプロジェクト、それは「宝箱」のように素晴らしいものです。しかし実施してはじめてそれは「宝物」となります。これまでに示したように、それを実施するには他者に「おもしろい」と思ってもらうことが非常に重要です。世界中の誰も興味を持っていないこと、すでに明確な答えが出ているものでは、他者に「おもしろい」と思ってもらうことはできません。

まずは、そのアイデアやプロジェクトに関して興味を持っている人がいることを示す必要があります。これは第5講にて紹介した「社会的位置付け」につながるものです。それがきちんと大分類、中分類、小分類にて階層構造の位置づけが行われているのなら、世の中に興味を持っている人がいることを示していることとなります。次に明確な答えが出ていないことを示します。すなわちそのアイデアやプロジェクトの「新しさ（違い）」ということです。いくらそのアイデアやプロジェクトが新しいものであったとしても、「これは新しいんだよ（違うんだよ）」と言ったぐらいではなかなか他者は納得してくれません。皆さんは「実験区」と「対象区」という言葉を覚えていますか？一つの朝顔の鉢は日向で育て、もう一つは日陰で育ててみる、日陰で育てた朝顔は日向で育てたものと比べてどうなるだろうか、というものです。この例では、日陰で育てた朝顔が「実験区」、日

向で育てた朝顔が「対象区」となります。対象区を設定するからこそ「違い」が分かります。アイデアやプランも同様です。何か対象物を明示することで「違い」、すなわち「新しさ」、ひいては「おもしろさ」を伝えることができるのです。

これらを念頭におきながら、社会的位置付け、新しさを他者に伝えます。しかし、ただ文言だけで伝えても、やっぱりなかなか他者は納得してくれません。なぜならばデータがないからです（第4講を参照）。「私が言っているのではないよ」、「〇〇さんがそう記しているんだよ」、これが重要であり、「引用」なのです。

××という書籍に示されるように●●の分野は社会的関心の高い項目である。この分野に関してAさんは□□ということ明らかにし（20XX年、××学会誌）、Bさんは□□となるであろうことを示唆した（20XX年、××学会誌）。Cさんの研究では□□ということまでは明らかとなったが（20XX年、××学会誌）、〇〇に関しては十分な見解が得られていないのが実際である。そこで本プロジェクトでは●●分野の〇〇に関して明らかにすることを目的に実施することを考えている。

上記は、申請書や論文など形式的な文章で示すときの表現方法の一例です。口頭にて友人に伝える場合にはやや堅苦しい表現になっていますが、例えばこのように表現することで、社会的位置付けや新しさを伝えることができます。「もれ」がないようしっかりと書籍や文献などを調べ（レビュー）して、できるだけ新しい文献データを用いることが、他者をより納得させる方法です

第7講：「おもしろい」という言葉

～能動的おもしろさと受動的おもしろさ～

山口大学の以前の副学長の一人である福田

隆真氏は「おもしろさ」に関してこのように語っていました。「受動的におもしろいものは飽きてしまう、能動的におもしろいものは持続する」と（『おもしろプロジェクト20周年記念誌』より）。確かにその通りで、友達とカラオケに行ったらおもしろいと思います（歌うのが嫌いな人もいるでしょうが、とりあえず歌うの好きということで読み進めてください）。しかしそのおもしろさは代金を支払って受け取っているわけです。いくらカラオケが好きでも1カ月間毎日通っていたら、何か他のおもしろいことないかなあ、と思ってしまうのではないのでしょうか。一方で、歌のレッスンに通ったとします。こちらレッスン料という代金を支払っていることとなります。もちろん歌うのが好きな人ならばある程度おもしろいと感じるでしょう。しかし同時に歌うというのは難しいなども感じるはずで。「なんで隣の人はいかに上手く歌えるのだろうか」、「抑揚をつけるにはどのように歌えばいいのだろうか」、「この部分はもっと感情的に歌わなければ聞いている人に想いが伝わらないだろう」など色々考えるはずで。こうした深く考えること、改善しようと努力することが能動的なおもしろさです。深く考え努力すればするほど、もっと上手く歌いたい、もっといろいろ知りたいと思うはずで。歌のレッスン料は能動的なおもしろさを得るきっかけ料金ということで、カラオケ代金とは全く性質が異なります。この例のように福田氏が学生に伝えたい「おもしろさ」とは、こうした能動的に深く考え、課題を解決しようと努力する中にある、と言っているということです。

少し唐突ではありますが、失敗というものについて紹介しておきます。畑村洋太郎氏の「失敗学のすすめ」の中では、失敗には3つのパターンがある、1つ目は繰り返しの失敗、2つ目は想定内の失敗、3つ目は想定外の失敗である、と紹介されています。朝寝坊して

また遅刻してしまった、のようなものが繰り返しの失敗です。この失敗に関しては原因にしても対策にしても明らかなものです。今日はお客さんが10人白菜を買いにくるだろうから、10個白菜を仕入れておこう、でも売れ残るかもしれない、というのが2つ目の想定内の失敗例です。この例ならば売れ残ることを想定しているので、白菜の仕入れ価格に対して利益を多くして値段を設定することで、できるだけ損益がでないような工夫ができます。3つ目の失敗は、ちょっと厳しい現実ですが飛行機の墜落、のようなものです。飛行機が墜落すると大惨事になることは分かりきっていることです。だから飛行機は入念に計算し、設計し、墜落しないように精密に製造されています。それでも墜落事故は起きてしまうのです。この3つ目の失敗には、深く考える要素があり、「学びの種（おもしろさ）」があります。ちなみに飛行機にはブラックボックス（機内のあらゆる情報の収集ボックス）が搭載され、それを分析することで、同じ失敗が繰り返されないよう工夫されています

（飛行機の墜落に対して「おもしろさ」があるわけではなく、次回絶対に墜落させない、こんな惨劇は二度と生じないようにする、という改善意欲に「学びの種」があるということです。お間違えのないように）。

さてプロジェクトにおいて、この3つ目の失敗、すなわち「おもしろさ」はどこに存在するのでしょうか。誰も思いつかなかった、もしくはあまり人が関与したことがない「新しいこと」にはこれがたくさん含まれています。何もかもが新しいわけで、どれを実行しても必ずといってよいほど失敗するでしょうから。しかし3つ目の失敗はここだけにあるわけではありません。先に示すように上手くいくべきはずのものが失敗を招いた場合にもあります。だからこそ、しっかりと第6講に示したレビューをして、課題を抽出し、明確にしておくのです。

申請に関する選考者が「おもしろい」と感じるものは受動的なものではなく、能動的な「おもしろさ」です。そしてその能動的「おもしろさ」には、「新しくおもしろい」という側面と「やってみたらおもしろい（改善してみたらおもしろい）」という側面の2つがあります。決してこれまでになかった斬新なアイデアでなくても、レビューをしっかりと、課題を明確にしておけば選考者はその「おもしろさ」にきっと気づいてくれるはず

おわりに

本稿において、できるだけわかりやすく伝えようと身近な例を多用しました。例の中には極端なものも含まれているかと思います。結果として、文章が学生をはじめとする読者の皆様にとって、やや稚拙なものとなってしまったことを、ここで深くお詫びしたいと思います。

本稿が教職員の皆様の学生指導の一助となること、学生読者の皆様にとっては正課外活動に興味を持つなど、自身の大学生活をより有意義なものにしてみようとするきっかけとなることを願っております。

（教育支援センター 講師）

【参考文献】

- (1) 畑村洋太郎, 2005, 『失敗学のすすめ』講談社文庫.
- (2) ヘルマン・エビングハウス, 1978, 『記憶について～実験心理学への貢献～』（望月衛<関>・宇津木保<訳>）誠信書房.
- (3) 川喜田二郎, 1967, 『発想法～創造性開発のために～』.
- (4) 国連広報センター, 「SDGs（エス・ディー・ジーズ）とは？ 17の目標ご

- との説明，事実と数字」，
https://www.unic.or.jp/news_press/features_backrounders/31737/
(2022/01/13最終アクセス) .
- (5) マーチン・トロウ， 1976 ， 『高学歴社会の大学～エリートからマスへ～』
(天野郁夫・喜多村和之<訳>) 東京大学出版会.
- (6) 文部科学省， 「学校基本調査」，
https://www.mext.go.jp/b_menu/toukei/chousa01/kihon/1267995.htm
(2022/01/13最終アクセス) .
- (7) 文部科学省， 2000 ， 『大学における学生生活の充実方策について（報告）～学生の立場に立った大学づくりを目指して～』 .
- (8) 文部科学省（中央教育審議会） ，
2008 ， 『学士課程教育の構築に向けて（答申）』 .
- (9) 文部科学省（大学教育の検討に関する作業部会学生支援検討ワーキンググループ第4回） ， 2009 ， 『学生支援の在り方に関する論点整理（案）』 .
- (10) 辻多聞， 2020 ， 「正課外活動による社会貢献性の傾向～山口大学おもしろプロジェクト企画のSDGs（持続可能な開発目標）による分類をもとに～」
『大学教育』 17 ， 33-42 .
- (11) 山口大学， 2017 ， 『おもしろプロジェクト 20 周年記念誌』 .
- (12) 山口大学， 「山口大学おもしろプロジェクト」 ， <http://ssct.oue.yamaguchi-u.ac.jp/omoprohp/index.html>
(2022/01/13最終アクセス) .