



第25回 山口大学おもしろプロジェクト 04月



第24回おもしろプロジェクト'19最終報告会に関して

2020年4月12日、共通教育棟15番教室にて開催を予定していましたが「第24回おもしろプロジェクト'19報告会」ですが、新型コロナウイルス感染拡大を考慮し、口頭発表形式での開催は中止となりました。19年度の最終報告はホームページからの関連ファイルの閲覧および、おもしろプロジェクト学長賞の投票箱付近のポスター掲示（下記参照）、同ポスターの縮小版の配布をもって実施いたします。なにとぞご理解くださいますようお願い申し上げます。



【最終報告ファイルの閲覧】

右バーコードより (<http://ssct.oue.yamaguchi-u.ac.jp/omoprohp/saitaku.html>)

おもしろプロジェクト学長賞の投票

投票期間：4月6日～5月15日

2019年度に採択された6件のプロジェクトの中で「これはおもしろい!」と感じたものを1つ、番号またはプロジェクト名および 学年と学部を投票用紙に記入して 投票箱に投函してください。投票箱は下記に設置しています。

(吉田地区) 自主活動ルーム前・(吉田地区) 第1学生食堂「ポーノ」

(常盤地区) 学生食堂前掲示板・(小串地区) 学生食堂前ロビー

【2019年度採択プロジェクト】

①ブリッジコンペティション／②化「楽」実験！ー考えよう未来の環境ー／③野良猫増加に伴う公衆衛生学的問題を周知するプロジェクト／④AIホビーロボット制作プロジェクト／⑤導入費用250万減！？超格安セルフレジ構築／⑥Mini Bus Tour! ～Exploring Yamaguchi～



第25回おもしろプロジェクト'20の募集

「山口大学おもしろプロジェクト」は、自由な発想に基づく正課外活動実施のための資金支援制度です。1996年より開始され、今年度は第25回目となります。先日より「第25回おもしろプロジェクト'20」のプロジェクト募集が始まりました。募集区分には、「通常」（最高支援額50万円）、「light」（最高支援額10万円）、「テーマ型」（最高支援額10万円）の3つがあります（詳しくは募集要項をご覧ください）。今年度は「通常」の募集区分で申請したが惜しくも選考にもれてしまったプロジェクトを、募集区分「light」にて再選考することとなりました。できるだけ多くの学生に「山口大学おもしろプロジェクト」に参加してもらいたいと願っております。二度と来ない大学生活です。ただ授業を受けるだけでなく、何かにチャレンジして有意義なものにしてみませんか？

キミの「やる気」を待っています

2020年度プロジェクト募集

山口大学おもしろプロジェクト

キミのやる気を応援します

応募締切 4月28日(火) 13:00

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**



第25回 山口大学おもしろプロジェクト 05月



第25回おもしろプロジェクト'20の中止に関して

国立大学法人山口大学・大学院
学生生活



「第25回おもしろプロジェクト'20」

中止のご案内

昨今の新型コロナウイルス感染拡大の状況をふまえ、学生の皆様の安全を第一に考慮した結果、山口大学ではすべての正課外活動の自粛を要請しております。正課外活動である「おもしろプロジェクト」も2020年度はやむを得ず中止させていただくこととなりましたので、お知らせいたします。

「おもしろプロジェクト」に対して興味を持っていた学生の皆様、また2020年度に申請を予定されていた学生の皆様には多大なご迷惑をおかけしますことを深くお詫言申し上げます。

なにとぞ、ご理解賜りますようお願い申し上げます。

2020年4月15日

国立大学法人山口大学

学長 岡 正朗

総務課 松野 浩嗣

問合せ

教育・学生支援機構（自主活動ルーム）

〒755-8501 山口県小串町大字 山口大学 学生支援センター1F / TEL 083-924-1111（教育支援センター教員）

email: mcopro@yamaguchi-u.ac.jp

1996年より開始された「山口大学おもしろプロジェクト」は、自由な発想に基づく正課外活動実施のための資金支援制度です。これまでの24年間で非常に多くの学生がこの正課外活動を通じて、大学生活を充実させるとともに、社会人基礎力などに代表されるような人間力を磨いてきました。先日より募集を行っていた2020年度のおもしろプロジェクトは、新型コロナウイルスの感染拡大の状況をふまえ、やむをえず中止することとなりました。2020年度のおもしろプロジェクトを楽しみにしておられた学生の皆様にとって非常に残念なお知らせではございますが、なにとぞご理解賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

新型コロナウイルスの感染拡大状況やそれに対するワクチンや対処療法の開発や確立状況で、今後のおもしろプロジェクトの動向は左右されますが、家にいながらでもプロジェクトの発案はできると思います。皆様の「やる気」の炎を、コロナに負けず、ともし続けていただきたく思います。

stay home で
キミの「やる気」の炎を
ともし続けよう

第24回おもしろプロジェクト'19最終報告会とおもプロ学長賞投票

現在ホームページ上にて、2019年度のおもしろプロジェクトの成果報告を掲載しております。ぜひご覧いただきたいと思います。また毎年投票を受け付けている「おもプロ学長賞」ですが、こちらも現在実施しております。当初の投票期間として5月15日を最終日としておりましたが、学内への入構制限が行われている状況ですので、延長を検討しております。投票箱は下記に設置しています。

（吉田地区）自主活動ルーム前・（吉田地区）第1学生食堂「ボーン」

（常盤地区）学生食堂前掲示板・（小串地区）学生食堂前ロビー

【2019年度採択プロジェクト】

①ブリッジコンペティション／②化「楽」実験！ー考えよう未来の環境ー／③野良猫増加に伴う公衆衛生学的問題を周知するプロジェクト／④AIホビーロボット制作プロジェクト／⑤導入費用250万減！？超格安セルフレジ構築／⑥Mini Bus Tour! ～Exploring Yamaguchi～

おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています

これまでのおもしろプロジェクト採択企画の分類傾向

辻 多聞

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（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」が多くことが分かります。ここでは「実施手段」とは、およそ「地域連携」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、このような観点に「プロジェクトの種（発案のきっかけ）」があると考えられます。山口大学として「教育」や「地域連携」に分類される企画が多かったのは本当に喜ばしいことで、まさに山口大学が目指す「地域に根づく知の探究者、発信者」ということを表した結果でした。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「プロジェクトの種（発案のきっかけ）」は「自身の所属学部の専門性」に隠れているようです。

2020年度おもしろプロジェクトは残念ながら中止となってしまいました。2021年度再開の確約は現状ではできません（ウィルスとの戦いは簡単ではないので）が、再開の暁に「おもプロやってみたいな」が実現できるよう、上記の観点にアンテナをはって大学生活を過ごされてみてはいかがでしょうか。

表　これまでの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（大学教育，17，2020年3月）より

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**



山口大学おもしろプロジェクト 08月



忘却曲線とネタ帳

辻 多聞

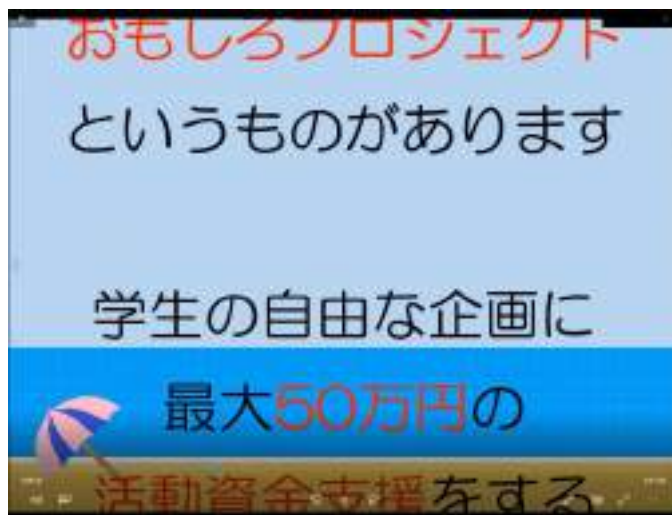
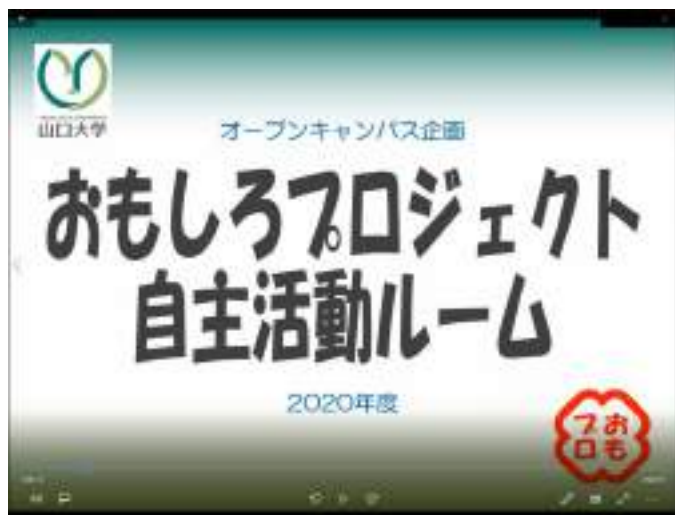
「忘却曲線」というものを皆さん知っていますか。ドイツの心理学者エビングハウス氏による、無意味な単語を記憶するにあたって、時間の経過後に覚え直しするに要した時間の変化を示したものです。人の脳は基本的に一度記憶すると忘れない、と言います。一方で新たな情報がどんどん脳に入ってくるため、古い記憶は端に追いやられていきます（シナプス結合が変化していきます）。忘却曲線とは、端に追いやられた記憶を、インスタントラーメンのようにふくらまし直すための時間変化という感じでしょうか。記憶は端にあればあるほど、ふくらますのに時間を要します。ある一定以上端にあるならば、ふくらまし直すのに要する時間と、初めてそれを記憶す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。

おもしろプロジェクトにおいて最も重要なポイントは「発案」です。この発案を伝えてくれる「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う。「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私は思います。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。ノートの罫線なども気にする必要がありません（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）。できれば、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。

来年度のおもしろプロジェクトにて、皆様のところに舞い降りた「発案の神様」のおもしろい「お告げ」、そして皆さんがワクワクしながら考えたことを、是非申請書として見せて頂けることを楽しみにしています。

オープンキャンパスでおもしろプロジェクトの紹介

8月にオンラインで実施されるオープンキャンパスにて、おもしろプロジェクトと自主活動ルームの紹介ビデオが公開されます。軽快な音楽に乗せて、簡潔におもしろプロジェクトや自主活動、そして自主活動ルームの大学での位置付けを紹介しています。高校生はもちろんですが、在学生の皆様も是非ご覧ください。



おもしろプロジェクトと自主活動ルーム紹介ビデオのワンシーン

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**



それっておもしろいの？（三角ロジックと記憶のアップデート）

辻 多聞

おもしろい発案、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。

「おもしろい」と判断する人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、その案は「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。先月の内容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ので、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」に興味が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」には興味がなくなっている（「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。簡単に案だけを述べて、「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案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「私の案はおもしろい」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。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、その案の位置づけ、そうしたものの他者の取り組み状況（次回以降に記載します）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）と感ず、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ますからです」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、コツさえつかめればそれほど「手間」ではなくなります。

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」です。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、そのアイデアを実施する上でのモチベーションとなります。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。こうしたものは脳に及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。

「おもしろい」がいつまでも「おもしろい」であるために、大学生活のなかでたくさんの友人と楽しく会話してもらいたく思います。このコロナ禍ですので対面による会話はあまり進まないでしょうが、便利なスマホがありますから上手く活用してください。ただいつの日か学食をはじめとした学内の至るところから皆さんの楽し気な大きな声と笑い声が聞こえてくることを切に願っております。

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**



住所は明確に（アイデアやプランの社会的位置付け）

辻 多聞

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ぁ」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）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。

前月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。ご存じのように山口大学の住所は「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」というのは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、どのようなく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、プロジェクト等でも同様です。

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応じた知識を習得します。自身の所属学部に応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、私が卒業した農学部では、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らませんでした。私が卒業論文のテーマとした学問は農業気象学であるにも関わらずです。このように「これは自分の学びたい専門知識ではないなぁ」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覚えておいてもらいたく思います。

新型コロナに関して、街の雰囲気にて少し気が緩んでいるような気がするのでしょうか。重症化の人数や死亡者の人数の減少傾向にあり、発症時の医学的対応方法が確立されつつあることが分かります。ただし対応方法が確立されつつあるだけで、特効薬やワクチンなどが開発されたわけではありません。その観点では新型コロナにおびえていた3月や4月となんら状況は変わっていません。気を緩めることなくマスク着用、手洗いやうがいを励行して、体調管理には十分留意してもらいたく思います。

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**



興味があるのは私だけじゃない、ここが違う（レビューと引用）

辻 多聞

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。以前にお伝えしているように、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。これは前回に紹介した「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ば、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になります。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「面白さ」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（本当に他者に伝えるって面倒ですよ、でもそれがおもしろくあり続けるために必要なのです）。なぜならばデータがないからです（三角ロジックの文章を参照）。「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□□ということをはっきりと（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、やや堅苦しい文章になってしまいましたが、例えば上記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24回おもしろプロジェクト'19の「おもプロ学長賞」の選定中止に関して

お見かけになられた方もいらっしゃると思いますが、今年度のはじめに、例年実施している「おもプロ学長賞」の投票を、自主活動ルーム前、および3地区での学食前にて実施いたしました。しかし、ご存じのように新型コロナウイルスの感染拡大状況にともなった緊急事態宣言の発令などがあり、十分な投票数が得られず、また得られた投票も割れてしまい選定することが非常に困難となってしまいました。対面講義が基本的に可能となった後期に再度報告会を実施して選定を行うことも計画したのですが、そもそも「おもしろプロジェクト」の活動期間は1年間ということもあり、後期の段階ではプロジェクトのグループが基本的に解散しており、その計画も実施にいたりませんでした。こうした状況をうけ、誠に残念ではあるのですが、第24回おもしろプロジェクト'19の「おもプロ学長賞」の選定は中止することとなりました。対象となるプロジェクトの皆様、新型コロナウイルスの中で投票くださった皆様、関係者やおもプロに興味を持たれている皆様、何卒ご理解、ご了承いただきますよう、よろしくお願い申し上げます。現段階では確約することはできませんが、次年度は「おもしろプロジェクト」を再開を予定しております。今後ともどうぞよろしくお願いいたします。

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**



計画書（申請書）としてまとめてみる

辻 多聞

8月から11月まで、思いついたアイデアやプロジェクトをまとめ、伝えていく必要性や方法について記してきました。ここまでの部分を一旦まとめてみましょう。山口大学おもしろプロジェクトの申請書A（通常、支援上限金額50万円）に沿って示していきます。lightやテーマ型に関しては、下記内容を200字程度に上手くまとめることになると思ってください。

●着目したテーマや課題

このパートには自分たちが明らかにしようとしている（プロジェクトとして実施しようとしている、解決しようとしている）一段上（必要に応じてその上位）の分類結果について記すことになります。例えば、10月に示した文章を引用すると、『「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」』の部分です。この部分を端的な一文とするならば、『（地球温暖化問題を見据えた）温暖化ガスの排出削減を目的とするゴミの分別回収』、という感じでしょうか。この例をもとに話を進めます。自分たちが明らかにしようとしているのは「ゴミの分別回収」に関わるすべてのことではないはずです。というか、何年にもわたってこの問題が取り沙汰され、多くの人々が解決しようとしています。たかだか1年程度の学生のプロジェクトで、すべての「ゴミの分別回収」に関わる課題を解決できるはずがないのは想像できることと思います。

●想定している達成目標

このパートでは、このようになったらいいな、という「思い（願い）」を記すことになります。上記のようにテーマは1年間で解決できるものではありませんが、自分たちのプロジェクトがテーマ解決の一助となる、すなわち「社会貢献性」について尋ねている箇所です。上記例を用いるならば、例えば「ゴミの分別回収状況が山口県で100%となる（となったらいいな）」のような感じです。

●着目したテーマや課題に対する類似プロジェクトの検索結果

このパートでは着目したテーマに対するレビュー結果を示します。必ずたくさんの方がテーマに付随したプロジェクトや結果を記しています。11月に述べたように「対象区」の状況を、文献名などを用いて記述します。Aさんは〇〇ということ明らかにし（20XX年、××学会誌）、Bさんは〇〇となるであろうことを示唆した（20XX年、××学会誌）、Cさんの研究では〇〇ということまでは明らかとした（20XX年、××学会誌）、という感じです。

●類似プロジェクトの問題点や課題

レビュー結果から読み取れる、課題ややり残し箇所をここでは記します。つまり自分たちのプロジェクトにおける新規性、おもしろさを導いた過程部分を記述するということです。11月の例でいうならば自分たちのプロジェクトの「実験区」が、どういう部分なのかということです。（レビュー結果から）〇〇という課題が残っている、〇〇という部分はまだ明らかにされていない、〇〇という手法はこれまでで用いられたことはない、などといった感じです。

●今年度におけるプロジェクト達成目標

上記の新規性やおもしろさを改めて明示して、プロジェクトを実施する意義を方法論などとともに記します。同時に「着目したテーマや課題」に対する貢献度合いを明確に記述します。いわゆるプロジェクトの目的および、そのプロジェクトの社会貢献度合いを記入する欄です。これまでの例である「ゴミの分別回収」ならば、例えば「（これまでになかった）画像分析によるゴミ分類に関する携帯アプリを開発することを目的とする、このアプリが普及することで利用者がゴミを出す際にその分類に関して迷うことはなくなるだろう（アプリを学内にて配布して、その利用状況や満足度も調査する）」のような感じとなります。lightやテーマ型に関しては、この部分が最も重要な箇所です、簡単なレビュー結果などとともにこの箇所を中心に200字程度でまとめる感じになります。

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**

ポンチ絵って何？

辻 多聞

皆さんは「ポンチ絵」という言葉を聞いたことがありますか？「ポンチ絵」、なんだかふざけた？ような響きの言葉なのですが、正式なもの（公的に使用されるもの）であり、プロジェクトの申請には、おそなくてはならないものの一つです。

ウィキペディアによると、「ポンチ絵」という言葉は1862年創刊の漫画雑誌「ジャパン・パンチ」に由来するそうです。明治20年くらいまでは、浮世絵や風刺画、現在で言うところの漫画などといったものを指す言葉だったそうです。明治後半にはこれらは「漫画」という言葉に置き換えられていくことになります。ただ「ポンチ絵」という言葉は残り、機械設計などの工業製品の設計図の下書き、概略図や構想図の下書きといった正式ではない簡易な手書きのものに対して使われるようになりました。また各種申請書の事業計画や概要を補足する図に対しても「ポンチ絵」という言葉が使われるようになりました（昔は申請書は文字だけが基本なので図は正式ではない下書きであり、このことから「ポンチ絵」とよばれた）。現在ではPCの発達により、工業製品に対する手書きによる下書きなどは少なくなり、事業計画や概要を補足する図を「ポンチ絵」ということが一般となっています。ただ「ポンチ絵が下書きである」という概念はほとんどなくなり、ポンチ絵の出来栄が申請の可否に大きく影響するようになっています。ポンチ絵の例は下に示すようなものです。皆さん、必ずどこかで見かけたことがあるはずです。

図は非常に多くの情報を提供してくれます。例えば誰もが知っているであろうダ・ヴィンチの「モナリザ」を正確に、かつ客観的に文字として表現してみてください。重ねている手は右手が上？左手が上？指は曲がっている？伸ばしている？などなど、とてもではありませんが「モナリザ」のキャンバスサイズであるおよそ1m四方の紙では書ききれないことは容易に想像がつくと思います。この例えは非常に極端ではあるのですが、図の持つ情報量の多さをイメージしてもらえれば嬉しいです。

ポンチ絵を使うことで申請書として指定されている限られた紙面を有効に活用することができます。忘れてはいけないのは「ポンチ絵は補足する図である」ということです。ポンチ絵で示しているからといって文章部分にて全く説明しないという申請書では、そのポンチ絵は意味をなさないということです。ポンチ絵を見てもらいながら文章を読んでもらって、「あ、なるほどね」と思ってもらえるのが良いポンチ絵です。昨今、様々なポンチ絵を目にしますが、皆さん凝り過ぎておられるのか、少々分かりにくいものが増えてきているように私は思います（私はポンチ絵マスターではないので、評価できる立場ではないのですが…）。ポンチ絵が示してるものを読み解くのに（理解するのに）10分も20分もかかるというのはどうなのでしょう。ポンチ絵の中の矢印や線が複雑に交差していると分かりにくくなります。また絵の中に示される文字量が多すぎるのも考えものです。使用される線の太さや色、文字のフォントやサイズが、あるアルゴリズムにそっていると分かりやすくなります。この3点がポンチ絵作成時に気を付けるべきことでしょうか。申請書において図に示すもの（図として示したいもの）はたくさんあると思います。一方で提出する申請書の紙面は限られています。全てに対してポンチ絵を付けることはできません。「ここがミソ！」という部分をポンチ絵にして、アピール度の高い申請書を作成するよう心がけてください。

「ポンチ絵」の例

様々な学生が山口大学にはいる。入学時からActiveな学生もいればボランティアにすでに参加しているものいる。自主活動ルームでは、ボランティアや「おもしろプロジェクト」を通じてActiveな学生の育成を支援している。Activeな学生は他学生に影響を及ぼすことが考えられ、Activeな学生の創出サイクルが加速していくだろう。結果として有意義な大学生活を送る学生の増加と、学生中心の大学、大学の活性化が見込まれる。



**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**

大切な経費、無駄遣いは許されません！

辻 多聞

山口大学の教育理念である「発見し・はぐくみ・かたちにする 知の広場」、「山口大学おもしろプロジェクト」は、机上にて作業可能な「発見し・はぐくみ」部分を経て、「かたちにする」部分で止まっている「おもしろいアイデア（プロジェクト）」をサポートするものです。ここをサポートすることで「知の広場」を創出する「発見し・はぐくみ・かたちにする」の循環を円滑にしようとしています。アイデアを「かたちにする」とときには必ずお金がかかります。例えばポスターを作成するには、PC関連機器が必要となることが多いですし、紙やインクがなければモノとして印刷、作成もできません。プロジェクトの実施計画しているときには、何を購入すべき（してもらいたい）かを考えておく必要があります。

「どの計画の箇所で、何が、どのくらい必要」なのでしょうか、助成に関する様々な申請書類ではこれを明確に記載しておく必要があります。「山口大学おもしろプロジェクト」での申請書類も例外ではありません。おもしろプロジェクトの申請書類では、「プロジェクト必要経費」という項目にて表形式にてこれを記載してもらっています。区分の項目は、備品、消耗品、旅費、謝金、その他の5分類から選びます。ざっくりとした表現で言うと、備品とは単価10万円以上の物品のこと、消耗品は単価10万円未満の物品のこと、旅費はその名のとおりに旅行や移動に係る費用、謝金とは講演会の講師などプロジェクト実施のための人件費、その他とは上記4つに分類できないものとなります。区分が分からないときは自主活動ルームや支援企画係におたずねください。次の項目は品名です。その商品の概要名に加え、メーカー名や商品名なども記載してあるほうが丁寧です。例えば、「カラーレーザー&カラーコピー用紙（コクヨ、LBP-F31、A4判 100枚入）」といった感じです。単価とは販売最小単位での値段のことで、インターネットなどで調べればすぐにわかるはずです。残る項目は数量と合計で、プロジェクトとして必要な量、合計額を記載します。おもしろプロジェクトに関する旅費や謝金は、大学の規定によって決定されるので、申請者は自由に設定することができません。申請書を提出する前に必ず自主活動ルームや支援企画係と相談しておきましょう。必要経費はしっかり調べて実際に存在する価格で記入しておく必要があります。なぜでしょうか。

おもしろプロジェクトにおける支援のお金はどこから出てくるのでしょうか。答えは簡単で大学の予算です。では大学の予算はどこからくるのでしょうか。皆様からの授業料だけでは足りません、医学部の診療費を加えてもまだ足りません、そう、国からの交付金、すなわち税金です。おもしろプロジェクトとして使用するお金には国民の皆様からの「貴重な血税」が含まれているのです。無駄なく大事に使用しなければなりません。ちょっと厚地のコピー用紙だから1枚20円くらいかな、100枚欲しいから2000円を経費としてあげておいたら良いかな、ってな「どんぶり勘定」では国民の皆様には申し訳が立ちません（ちなみに上記の例がそれであり、アスクルにて税抜906円となっています）。他の助成に対する申請でも同じです。その助成団体の貴重な財源を利用することになるので。また計画に不要な物品の購入も「無駄遣い」です。必要経費に示されたすべての品名はプロジェクト計画欄にて記載されるべきで、そうでなければ「無駄遣い」ということになります。おもしろプロジェクト申請書のプロジェクト必要経費の各行には番号を振っています。この番号はもれなくプロジェクト計画欄における関係個所に必ず記載してください。番号が記載されていないものは、不要な経費とみなされ、プロジェクトの必要経費から除外されることがあることを覚えておいてください。

自分たちが考えたプロジェクトを遂行するにあたって、トータルでいくら必要なのでしょうか。しっかりと調べることで正確に算出することができます。一方で申請する助成金の上限額はいくらなのでしょうか。この両者を見比べて、助成上限額におさまるように計画を練り直すことも時には必要となるでしょう。もしくは助成上限額を超える部分は、自分たちでその部分をねん出する、他の助成金に申請することも想定しておきましょう。助成上限額を超えている場合には、この経費だけはこの助成金でもってお願いしたい、という部分を示すことも申請書に記入することもありますので、申請書の書き方の一つとして覚えておいていただけたらと思います。

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**



仲間といっしょに

辻 多聞

これまでにプロジェクトを申請するまでにあたったの様々なことを記してきました。共通していることが一つあります。なんだかわかりますか？「そこに自分以外の他者がいる」ということです。発案したプロジェクトを聞いてくれる人、理解や共感してくれる人、評価してくれる人、支援してくれる人、最初の発案のきっかけ時は自分一人だったかもしれません。しかしプロジェクトを膨らませていくなかで多くの人の関与があるはずです。申請書を書くにあたっても他者の観点を想定するからこそ、説得力ある文章へと修正されていきます。自分以外の他者が関わることで、そのプロジェクトはどんどん大きくなっていくと思いませんか。

おもしろプロジェクトでは申請書の一部として構成員名簿を提出してもらっています。24名までを記載できるようにしていますが、もちろんこれ以上の人数がいても全く構いません。用紙を追加して記載、提出してください。一人でできることは限られます。多くの構成員がいるほうが、プロジェクトを選考する側の印象は良い傾向にあるように思われます。同時に、構成員の所属学部にも多様性がある方が、様々な視点からのプロジェクトの発展を印象づけているようです。ただ、おもしろプロジェクトにおいて構成員が一人というプロジェクトを全く認めていないわけではないことは申し添えておきます。実際にそのようなプロジェクトも採択されています。あくまでそのような傾向だという情報です。

構成員が多数存在し、その所属学部にも多様性があっても、構成員名簿の情報だけではちょっとアピール度が足りないように思います。発案したプロジェクト、申請しようとしているプロジェクトはいくつかのパートに分かれている（分けることができる）はずです。例えば、広報のパート、製作（制作）のパート、イベント実施のパートなどのようにです。またはAプロジェクト、Bプロジェクト、Cプロジェクト、総括担当という分け方もあるでしょう。こうしたパートの責任者として構成員名簿の誰が担当するのか、何人でそのパートを実施するのかを、計画の欄において記載することをお勧めします。なるほど、このパートはこの人がリーダーとなって、これくらいの人数で実施するのか（それならば実施できそうだな）と、選考者は想像できるからです。プロジェクトの実施に対して構成員数が少ないと感じるならば、計画の欄にプロジェクトの一環として、このような手法でいつまでにどれくらいの構成員を増やす予定である、のような記載をしておくのも良いと思います。もちろんこの「プロジェクト構成員増加作戦」に、現在いる構成員名簿の誰が責任者で、何名で実施するのかを記載しておいた方が良いのは言うまでもありません。

なかなか一緒にプロジェクトをしてくれるメンバーを見つけることはできないかもしれません。しかしそうしたメンバーを探そうと努力し、興味をもってもらおうと話しかけていくことで、自身のプロジェクトがより練られていくと思います。同時に自身のコミュニケーション能力をはじめとしたスキルアップにもつながるはずです。何事においてもそうですが、一人でやるより、仲間といっしょにやったほうが「楽しい」ものです。ちなみに、先に述べた採択された構成員一人のプロジェクトですが、プロジェクト終了時には複数名となっていました。

2020年度は、「新型コロナウイルス」に振り回されました。ワクチンの接種が日本でも始まり、ようやく終息に向けた第一歩が踏み出された状況ではありますが、残念ながら未だにその目途はたっていないと言っても良いでしょう。まだまだ「新型コロナウイルス」に振り回される日々はつづくことになりそうです。「新型コロナウイルス」がなかった時代にもどることは、もはや無理なのかもしれません。とすれば、いかに「新型コロナウイルス」と共存するかを考えたほうが発展的と言えるでしょう。テレビ会議システムの広範的普及はその一つかもしれません。皆さんの柔軟な頭脳でも是非、ポストコロナ／ウィズコロナに関するプロジェクトを考えてみてください。もしかしたら、そのアイデアがこの混沌とした暗い時代に光明をもたらすかもしれません。

**おもしろプロジェクトに関するお問い合わせは
自主活動ルームにて受け付けています**