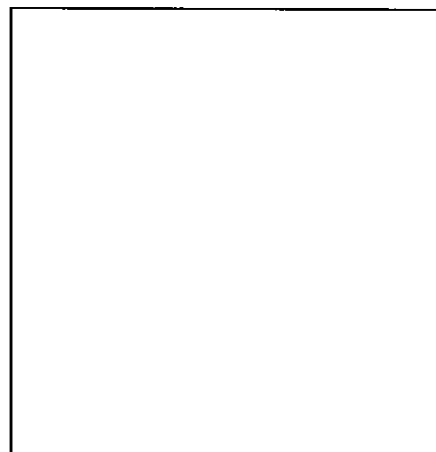


Produce Technology

資料編



プロジェクト主義教育による人材育成

プロデュース・テクノロジーの創成

取組報告書 一 資料編 一

第1章 国内外調査	
国外調査資料	1
アメリカ調査	1
イギリス・フランス調査	11
国内調査資料	14
実践型教育プログラム調査結果一覧	14
第2章 カリキュラム構想	
2006年度プロジェクト科目関連資料	16
2006年度プロジェクト科目のご案内	16
2006年度プロジェクト科目テーマ一覧	18
プロジェクト型科目諸資料案	19
「教育学の視点から見たプロデュース・テクノロジーについて」	20
第3章 プロデュース・テクノロジーの創成	
インタビューリスト	22
歴史上の人物調査対象者リスト	23
研究会歴史を動かした人・もの・力 －知識と情報の蓄積と管理そして意志決定のメカニズムについて－	24
第4章 検定制度	
検定試験指向までの手法とステップ	29
検定試験比較一覧	32
第5章 ローム記念館プロジェクト	
ローム記念館プロジェクト概要	35
施設の活用	37
ローム記念館オープニングイベント資料	39
ローム記念館プロジェクトリーダーズキャンプ報告	40
リーダーズキャンプアンケート調査結果	41
2004年度プロジェクトヒアリング調査結果	44
2005年度プロジェクト評価シート	49
2005年度プロジェクトアンケート調査結果	49
2006年度プロジェクト一覧	55
第6章 活動記録	
平成16年度現代的教育ニーズ取組支援プログラム(現代GP) ポスターセッション出展ポスター	57
2005年3月24日 プロデュース・テクノロジー創成シンポジウム関連資料	58
チラシ	
アンケート結果	
読売新聞掲載記事(2005年4月8日 朝刊)	
2006年1月28日 現代GPフォーラムプロジェクト主義教育の新たな展開関連資料	60
チラシ	
概要	
活動記録	62
事業推進者名簿	67
プロデュース・テクノロジー創成委員会	
プロデュース・テクノロジー・プロジェクト構成メンバー	
編集後記	67

国外調査について

今回の現代GPの取組においては、本編にも掲載したように「プロデュース」に関する先進的な取組をおこなっているアメリカ、イギリス、フランスの実情を調査することからはじめた。2004年の秋に、イギリスとフランスの調査を実施、2005年2月にアメリカの西海岸と東海岸の大学等の調査を行った。事前調査に時間をとられた関係から、予定していたアジア（韓国、中国）の実情調査が実施できなかったのが残念であったが、国内の大学等とは異なる「プロデュース」の取組や先進的なカリキュラム、教育環境などを知ることができた。

以下に、訪問調査を実施した教育機関等の概要を紹介する。

アメリカ調査

(1) 教育カリキュラム

○フィルム系スクール

・ Peter Stark Producing Program, University Southern California

フィルムスクールとしては、全米トップクラスの大学。プロデューサー育成を行う数少ない大学。「映画、テレビ等の製作における深い知識に根ざした技能」を身に付けた人材育成を目標とする。本プログラムは、2年間の修士プログラムであり、学生のクリエイティブ性と起業精神育成に力を入れている。プロデューサーがクリエイティブであるためにはストーリーについて学ぶ必要がある。そのために脚本ライティングコースがある。起業家精神育成については、メジャースタジオにおける資金の流れや収益構造を学ばせるコースが用意されている。カリキュラムは、「テレビ経営」「映画ビジネス」「基礎映画論」などがある。

また、絵を描くことを教えられても、素晴らしい画家を育てることはできないのと同様に、プロデューサーに必要な知識などを教育することはできても、優れたプロデューサーを育てることはできないと考えている。プロデューサーに求められる能力にパッション（情熱）があげられるが、パッションは教えられない。したがって、本プログラムでは、入学選考時にパッションを持っている学生を選抜する。



・ Producing Program UCLA Film and Television

フィルムスクールとしては、全米トップクラスの大学。プロデューサー養成に重点を置いている。特に映画のデベロップメントの過程に重点を置く。カリキュラムとしては、脚本をたくさん読ませ、脚本の書き方を学ぶコースがある。ハリウッドの実際のデベロップメントのメカニズムであり、メジャースタジオに就職するには、必須のスキルといえる。学生がこのスキルを身に付けることで、業界のエントリーレベルの仕事につき、その後、ディレクターやプロデューサーのキャリアを歩むことを目指している。

カリキュラムは、「フィーチャーフィルムマーケティング」「国際財務と共同制作」「契約・交渉・エンターテインメント関連法規」「ビジネス実務」「配給」などがある。

上級コースとして、業界トップクラスのプロデューサーによるケースメソッドを採用したコースもある。ここでのカリキュラムは業界の動向を反映して恒常的に更新されている。授業では、テキストは使用せず、常に最新の情報を教材とするように心がけている。現役プロデューサーの招聘、学術的な教科でも業界紙記事やジャーナリストの分析記事などを用いて業界の実践を講義するなど工夫を凝らしている。

プロデュース能力、プロデューサーの育成では、教育できることとできないことがある。パッションやアグレッシブさも必要であるが、UCLAでは、プロデューサーになるための十分な準備ができていない学生を入学させる。たとえば、制作会社でインターンシップをした、たくさんの脚本を読んだなどプロデューサーになることに真剣に取り組んでいる学生を入学させる。そして、教育が可能なことを教育するという考え方である。

・ Department of Entertainment Studies & Performing Arts, UCLA Extension

エンターテインメント産業、その他の産業でプロデューサーになることを目標としたプロフェッショナルプロデューサー養成プログラム。州立大学とは異なり、州からの助成もなく独立採算が求められるため、より一層業界と学生が求める教育内容を提供する。講師は、全員エンターテインメント業界で現在活躍している人材である。各コースは、コース修了証を発行するサティフィケートプログラムであり、全体で4万人が学んでいる。

カリキュラムは多彩で、アニメ、演技、映画音楽、映画製作など、映画産業におけるさまざまな側面についてコースを設けて

いる。

その他、オンラインコース（たとえば、screenwriting）やカスタムプログラムも提供している。日本向けでは、フジテレビと提携し、管理職プログラムや中間管理職コースなどを提供している。

・ Professor Irving Tisch, New York University

NYUでは、フィルム・テレビ製作の学部教育、大学院教育を行っている。大学院レベルでは、プロデューサーのキャリアを選択する学生もいるが、大半の学生はディレクター志望である。学部では、全学でプロデューサー教育を副専攻にできるプログラム（minor in producing）を開始した。このプログラムは、UCSのPeter Stark Programの影響を受けたものであり、18単位取得すれば、副専攻とすることができる。2コースの必須（8単位）と3コースの選択科目（9単位）、1コース（1単位）の演習（映画製作）またはインターンシップの計18単位。

必須の2科目は、

● Producing Essentials

映画、テレビ、音楽、劇場、インターネットなどさまざまな分野のプロデューサーの基礎を学ぶ

● Media Moguls of the 20 century

マスメディアにおけるさまざまなインベーションとその影響について学ぶ

学部カリキュラムは、やりながら学ぶ（Learn by doing）を基本としている。2年間は、テレビ、デジタル、ドキュメンタリー、アニメーションなどさまざまな分野に取り組む。3年目に自分の進路を決める。ただし、コース変更はいつでもできる。

○デザイン系スクール

・ Department of Design and Management, Parsons School of Design

ParsonsのDesign and Management学部は、プロダクトデザイン、コミュニケーションデザイン、ファッションデザインに特化したビジネス学士課程（BBA）である。学生数は、約300名。学生の45%が留学生である。

Parsonsのカリキュラムは、クリエイティブな業界で起業したい学生にとって魅力的な内容となっている。特に、持続可能なデザイン（Sustainable design）に重点を置いたカリキュラム構成になっている。

1年目は、セミナー「Design & Management」で大学の一貫したテーマと重要なキーワードについて学ぶ。テーマ

とは、「デザインは変化の触媒である」ということであり、重要なキーワードは、「日々の経験」「イノベーション」「サステイナビリティ」である。

2年目は、初級ビジネス科目として、マーケティング、経済学、統計学などを学ぶ。また、問題解決力を取得する講座も開設する。

3年目は、これまでの知識の総合化を行う。レイアウト、プレゼンテーション、リサーチを学ぶ一方で、Design Research Methodとして、プロジェクトのライフサイクルを学ぶ。デザインディベロップメント→コンセプト→プロトタイプ→テスト→製品化の障害分析、である。また、このコースは、チームで取り組み、組織としてプロジェクトライフサイクルをどのようにマネージメントするかを考えさせる。この他、ビジネスモデルがアイデアの実現をどう支援するかを学ぶコースやSustainable designのセミナーでは事業化を考える中で、どのように持続可能性を追求することが可能かを考えさせる。

4年目は、ファイナルプロジェクトの作成を行う。プロジェクトは30ページ程度のレポートにまとめ、最終的には産業界からの評価者と自分の所属する学科以外の大学教員に対してプレゼンテーションを行う。

(2) プロデュース能力開発のための教授法

○インターンシップ

・Peter Stark Producing Program USC

ここでは、エンターテインメント業界での実務経験を得るために、インターンシップを導入している。学科長自らスタジオに向き、学生のインターン受け入れを要請している。インターンシップは、学生が現役プロデューサーのそばにいて、さまざまなことを学ぶ機会だと考えている。

・Film and Television Producing Program, UCLA

UCLAでは、14~40週のインターンシップを経験できる。約1,000社以上の会社からインターンシップの募集がある。通常、学生は1~3社程度でインターンシップを経験し、業界で必要とされるスキルを習得する。就職でも、インターンシップのスーパーバイザーの部署で、または他のポジションを紹介してもらって就職するのが一般的である。大学の支援としては、大学のインターンシップカウンセラー・コーディネーターが企業に連絡したり、レジュメのアドバイス、企業研究の仕方を教えたりしている。この他、インターンシップのクラスではさまざまなコースを設置し、学生の理解を支援している。インターンシップは必

須ではないが、単位取得が可能。

1週間で14時間のインターンシップ(2ユニット)と授業(2ユニット)が最小単位であるが、必要に応じて時間数の変更が可能である。

・Tisch, NYU

NYUのminor in producing programでは、1単位分の演習(映画製作)がインターンシップが必須となっている。

インターンシップは、1週間1回、4時間を1学期14週間実施する。大学には、インターンシップオフィスがあり、学生や企業の窓口になっている。約900社が登録している。

○ケースメソッド

・Graduate School of Business, Stanford University

スタンフォード大学ビジネススクールは、ほぼすべてのクラスでケースメソッドを採用している。採用の理由は、抽象的な概念に対して具体的な状況を与えることで、アイデアや理論が現実社会でどのように機能するのかケースを通して理解し、一般的な理論や考え方を学ぶことができるからである。

ケースの扱い方やケースメソッドの指導法は、さまざまである。たとえば、ハーバード大学では、ケースを提示し、その後ディスカッションするが、ケースの背後にある理論は教えない。教員は、学生が何を考え、分析したのかという自己学習のファシリテーターとしてだけ機能する。理論の教授は行わないので、学生の理解度や状況によっては重要な論点を見逃す場合もある。これに対して、スタンフォード大学では、まず理論を学ばせ、ケースを議論する準備をさせる。その後、ケースを議論し、最後に教員がケースの分析を紹介する。

実際の授業法

- 1) 片方の黒板にケースのディスカッションを通じて答えるべき4つの質問を書く。
- 2) ケースを教える
- 3) ディスカッション
- 4) 質問の解説
- 5) 教員の分析結果を解説し、Wrap-upを配付する。

学生には、Wrap-upを配付するなど資料等情報をできる限り提供すべきと考える。そうすれば、学生はノートをとらずに授業に集中することができる。

評価方法

- 1) 1クラスの学生は、60人程度。
- 2) 授業時間は、最長1時間45分。
- 3) 座席を固定し、学生の顔写真を用いる。

4) 授業後、よい発言をした学生にチェックをし、授業ごとに評価を行う。

ケースメソッドのメリット、デメリット

- 1) メリットとしては、帰納的思考人間に複雑な概念を教えることに効果的。
- 2) 教員の準備の負担が大きいため、教員へのサポートが必要。
- 3) 指導法の向上、改善には熟達した教員の授業観察が有効。ただし、熟達した教員も常に教授法の改善が求められる。
- 4) デメリットとしては、ケースではあらかじめ問題、課題が明らかになっているが、実社会では何が問題、課題であるかを発見することをしなくてはならない。
- 5) ケースでは与えられる情報に制限があるが、実社会では情報は無制限に存在している。
- 6) 教員は、常に足りない情報、重要な情報は何かを考えさせ、情報の入手方法について、授業の最後に考えさせることが必要である。

○プロデュース能力、起業家精神の育成、教育

- 1) 起業家精神をもつように教育することはできない。これは、本人がもっているかないかである。
- 2) しかし、組織がどう機能するか、どうすればよりよく機能するかを理解させるように教育することはできる。
- 3) たとえば、成功した人物やプロデューサーから彼らのスタイルを学ばせることはできる。
- 4) プロデューサーを作り出すことはできないが、プロデューサーの資質をもっている人間をプロデューサーとして効果的に育成することはできる。

・Film and Television Producing Program, UCLA

UCLAでは、上級コースにおいて、業界のトップクラスのプロデューサーが自らの経験をケースメソッドで講義するスタイルを採用している。たとえば、映画「Negotiator」のプロデューサーは、映画のプロジェクトを教えたいと大学にコンタクトし、講座が開講された。授業では、実際の脚本を読んだり、スタジオ見学、試写での意見発表などを行っている。教員の大半は、業界の人材(industry professional)であり、無料で教えている。これは、ハリウッドに近接するUCLAならではの現象であるといえる。

実際の教授法

- 1) レクチャータイプ (2クラスのみ)
時に、ゲストスピーカーを講師として招き、講師自身のケースを語ってもらう。
- 2) 30人規模のクラスで、レクチャー、ディスカッション、ゲスト・スピーカーによるケース紹介というタイプ
たとえば、Dream worksのマーケティング責任者は、各授業のテーマごとに、部下の宣伝部、広報部のスタッフを講師として招き、自分が理論的な説明を行った後に、スタッフから現在携わっているプロジェクトについて、実際の素材を使用した講義を行っている。現役で活躍する人材を講師とすることで、より現実的な授業を行うことができる。

・ Department of Design and Management, Parsons School of Design

上級クラスのコースでケースメソッドを採用しているが、ケースの欠点はケースが真実のすべてではないという点にある。ケースメソッドの採用にあたっては、その点を考慮して活用するように注意している。



○プロジェクト・ベースド・ラーニング (PBL) (Project Based Learning)

・ Film and Television Producing Program, UCLA

UCLAでは、2年目に自主プロジェクトを1~3プロジェクト実施する。このプロジェクトでは、アイデアから、実際にライターと脚本をつくり、予算、スケジュール、マーケティング、ビジネス戦略の立案まで行う。プロジェクトで企画する作品は、すでに制作されている作品よりも優れていなければならない。そのため、プロジェクト

の中では、類似作品との比較も行う。

実際の方法

- 1) 作品比較
あるテーマで映画を製作するプロジェクトでは、同じようなテーマ、トーンの映画、制作規模の作品を2つ選択し、マーケティングやビジネス戦略の点から自分の作品との比較を行い、よりリアリティーのある企画とする。
- 2) 実施
制作のためのディレクター、キャスティングも検討する。具体的な個人名をあげるだけでなく、どのようなルート (代理店、マネージャー、製作会社など) で必要な人材を確保するかまで具体的に検討する。
- 3) 最終成果
プロジェクトの全体、リアリティーのある複雑なプロセスをすべてレポートとして、文書化させる。一種のシミュレーション学習ともいえる。
- 4) 評価
最終のレポートの評価は、学部長と2人の教授、3人の外部専門家 (プロデューサーやスタジオの役員) に対する口頭試験で行う。

・ ME310 Stanford University

スタンフォード大学の機械工学部修士課程では、ME310という産学連携プロジェクト・ベースド・ラーニングが実施されている。このプロジェクトには、修士1年目の学生が、プロジェクトメンバーとして参加する。修士2年目の学生がチューターとしてプロジェクトマネージャー的な役割を果たしながら、教員、企業と共同で約10プロジェクトを管理、運営している。

実際の方法

- 1) 1チーム約4名で構成。10プロジェクトが展開。
- 2) スポンサー企業は、5万ドルの資金を提供し、プロジェクトメンバーと共同で1年間の研究活動に取り組む。
- 3) 活動テーマ (例示)
 - ・ シーメンスPJ
運転者や助手席に座る人間のサイズによって自動的にエアバックのサイズや形状を変化させるシステムの開発。
 - ・ フォルクスワーゲンPJ
ジェスチャーで自動車を運転する研究。
 - ・ ジェネラルモーターPJ
すべてをワイヤレスで制御する研究。

・ BMWPJ

コックピットにおいて人間にとって最も重要なオブジェクトの開発。

4) 成功の秘訣

チューターの役割が大きい。チューターがメンバーに投げかける質問の質がプロジェクトの成功に大きく影響する。



(3) プロデュース能力開発のための学習環境

・ Media X, Stanford University

Media Xは、スタンフォード大学全学にわたり、インタラクティブ・テクノロジーに関するデザインや研究をコーディネートする独立プログラムである。商取引、教育、エンターテインメントなどの分野で使用される、次世代インタラクティブ・テクノロジーの研究に携わる教員や学生が集まっている。また、Media Xは、インタラクティブ・テクノロジーに関する研究を行う教員、研究者、産業界をつなげる柔軟なネットワークの機能も果たしている。スタンフォード大学の教授や学生のためには、研究資金やラボ、教室、セミナー、カンファレンスなどの場を提供する。学外のMedia Xパートナーのためには、新市場の創出や人材、独創的な研究等を紹介する窓口になっている。

・ Stanford Center for Innovations in Learning (SCIL)

スタンフォード大学では、イノベーションな学習環境を実現するために、教室の80%が20人以下の小さな教室となっている。学習環境を重視するスタンフォード大学において、SCILはICTを活用した創造的、革新的な学習環境を構築・研究する研究機関である。

SCILは、教室という物理的な学習環境を考える場合、重要となる要素は人、場、プロセスであると考えている。

実際の学習環境

- 1) ウォーレンバーグホール (Wallenberg Hall)
2002年、スタンフォード大学

で100年前に建造された建物を改装し、研究実践の場として機能するウォーレンバーグホールとして生まれ変わった。このプロジェクトのために1,500万ドルを寄付したナット・アンド・アリス・ウォーレンバーグ財団の名前を冠したウォーレンバーグホールは、IDEOが設計を担当し、スタンフォード大学における学びが教室や教室外でどのように起きているのかなどさまざまな教育と学びの実態を分析したうえで、デザインされた学習環境となっている。

このウォーレンバーグホールを拠点として、旧来の学習方法を打破し先端的なテクノロジーを応用して新たな学習スタイルを創出するための研究機関がSCILである。ここでは、幼児期の早期教育から高等教育までを守備範囲として研究が行われている。

ウォーレンバーグホールには、研究開発をサポートする最先端のテクノロジーの導入とともに、空間構成にも工夫が凝らされている。地上4階からなるこの建物で特筆すべきは、1階と4階にあり、4階は研究者や大学院生からなるいくつかのプロジェクトチームが新たな機器やソフトウェアを開発する場、1階は、その成果である最新のツールを使った講義が行われ、評価・実験する場となる。また、学外へのショールームとしても機能している。

その特徴は、

- ・最新のIT機器等のテクノロジーがさりげなく埋め込まれていること。これらの機器は、仏文科から生物学科まで、文系・理系の区別なく誰にでも利用できる。
- ・高度なフレキシビリティがあること。大教室から小教室まで仕切り壁から机、椅子まで用途に応じて移動や変更が容易にできる。
- ・チーム作業を支援するスペースとしてつくられていること。最新のテクノロジーと高度なフレキシビリティによって、いつでもどこでもチームが集まって、そこで作業ができる。稼働式のプラズマディスプレイなど、チーム作業を支援する設備も充実している。
- ・人々が集まる出会いの場として考えられていること。専門分野ごとに分散し、お互いに接点のなかった研究者や学生が、ここに集まり、交流することもこの施設の目的で

ある。



ウォーレンバーグホールには、SCILの他に、Media XとHumanity Labという2つの研究機関が入居している。前者は、前掲したように教育・ビジネス・エンターテインメントという多分野にまたがる新しい情報通信テクノロジーの創成を目指している。後者は、従来、個人的な研究が主流だった人文系科学において、チームによるプロジェクトを進めるラボである。ウォーレンバーグホールの設備は、これらの学際的なプロジェクトにも多大な貢献を行うことができる。

2) ラーニングシアター



ラーニングシアターと呼ばれる教室で、3面スクリーン、スクリーン操作の端末、可動式の軽い机と椅子、天井までの高さのホワイトボードなどの機能が備わっている。最大50名定員。3面スクリーンの使い方として、中央スクリーンにビデオケーススタディを投影、右側スクリーンに概念モデルを提示し、両方の画面を利用することで、実務と理論を交互に教えることができる。ただ、このような学習環境や機能を整備すること以上に、教員が実務と理論の密接な関連を理解していることが必須

であり、こうした学習環境を利用する教員の姿勢がなによりも重要となる。

3) ホワイトボードとコピーカメラ



ホワイトボードは、軽量でどこへでも持ち運びが可能であり、書き込みをコピーカメラで撮影しやすいように、ボードが吊るせるようになっている。

ホワイトボードの書き込みは、あえて残しておくことによって、広いキャンパスで言葉をかかわすこともない学生同士が書き込みをきっかけに交流することも生まれている。また、書き込みをコピーカメラで撮影し、学内サーバーへ保存が可能であり、それを誰もが見ることができる。その結果、他の学生の活動内容を知ることができ、より創造的な活動が刺激されるという学習効果もある。

4) Break out space (BS)



BSは、教室でも廊下でもない空間で、多少の騒音があり、広く、自由な発想で活動できる場といえる。WallenbergのBSは、学生が授業の合間に集まって話せる空間として機能しており、そのために通常の廊下よりも広いスペースを確保している。BSは学生の多様な創造活動に対応できる柔軟性を備えている。

WallenbergのBSは、学生が授業の合間に集まって話せる空間として機能しており、そのため普通の廊下よりも広いスペースを確保している。

個人利用、チーム会議、活動成果

の公開の場として、学生の多様な創造的活動に対応できる柔軟性を備えている。

○アメリカの各大学等カリキュラム (例示) - アメリカの教育機関等のカリキュラム例示を参考までに掲載する。

USC
Peter Stark Producing Program

学級名	Peter Stark Producing Program USC School of Cinema-Television
運営母体	私立
住所	Peter Stark Producing Program Attn: Kathy Fogg, Assistant Director University Park, LUC 302 Los Angeles, CA 90089-2211 U.S.A.
電話	1-213-740-3304
FAX	1-213-745-6652
E-MAIL	pstark@usc.edu
URL	http://www.usc.edu/schools/entv/academic_programs/stark_program/academic-stark-home.php
目標	●スタジオ・エグゼクティブレベルの優秀なプロデューサーを輩出すること ●クリエイティブでありながら、ビジネスを考案することもできる映画制作者を育てること
コース概略	School of Cinema and Television には、映画・TVプロダクションコースもあるが、プロデューサー養成であれば、Peter Stark Producing Program(2年制)がある。
学校の特徴	USCの施設そのものが、超有名卒業生の寄付によって成立しており、業界関連会社からの寄贈品も多く、ハリウッドそのものである。中でも、このPeter Starkのプログラムは、超難関のエリート校であり入学は至難の業と言われる。
講師陣	DirectorであるTurnan氏以外、すべて現役が教える。
講師数	25名
産業界とのリエン	強い、様々な形の寄付や現役の先生が存在する。また業界のベテランが就職課の部署で学生と業界を結び付けることを専門で担当している。
ターゲット	社会経験を積んだ知力、情熱溢れる人、オリジナルのアイデアを持つ起業家精神に富んだ人。
卒業後の進路	業界のあらゆる分野で活躍している。プロデューサーが多いのは、当然だが、メジャー・スタジオ以外にも制作会社、ディレクション、マーケティング、配給やエージェントなどになっている。卒業生はミー賞、ゴールデングローブ賞を獲得しているほか、アカデミーにもミネートされた実績がある。
学生数・入学者数	毎年25名が入学。応募者は通常で6,000人以上、多い時には2,000人に一人の合格者。
入学資格	最低でも平均3.0のGPA。GREのComposite Scoreが必要。優秀でクリエイティブなエリート・プレッシャー・タイプであること。映画・TVのビジネスとプロデュースングに情熱を持っていること。
入学試験・選考内容	それまでの成績、履歴書、推薦状、志望理由などの書類の他に人によってはインタビュー。
卒業時に授与される資格	Master of Fine Arts
履修上の特徴	クリエイティブ面に加えてビジネス、マネジメントにも重点を置いた教育。
開校期間	毎年9月～翌6月頃
授業時間	フルタイム
授業料	各ユニット約800ドル。ピーター・スタークでは44ユニットが卒業に必要とされるため、計35,200ドル。これにラボ費用他を要する。
奨学金制度	多数用意されている。条件による。
学内制作施設	USC内の各施設 ・George Lucas Instructional Building ・Marcia Lucas Post-Production Building ・Robert Zemke Center for Digital Arts ・Steven Spielberg Music Scoring Stage ・David Wolper Center ・Cinema Television Library

カリキュラム内容

USC Peter Stark Producing Program	
学生は、学部科目の中から、必要と思われるものを並行して学ぶ。	
プロダクションとは	Introduction to Basic Production
プロダクション基本技術	Basic Production Techniques
中級映画ビデオプロダクション	Intermediate Film and Video Production
写真	Still Photography
動画カメラ	Motion Picture Camera
動画編集	Motion Picture Editing
TVディレクティング	Directing for Television
ディレクターの役割	Functions of Director
中級撮影技術映画・ビデオ	Intermediate Film and Video Cinematography
TV編集	Television Editing
映画シーン	Cinematic Structure of a Scene
劇場映画の美術と業界	Art and Industry of Theatrical Film
映画的表现	Filmic Expression
映画ビジネス	Movie Business
中級動画編集	Intermediate Motion Picture Editing
動画メイクアップ	Makeup for Motion Pictures
映画特殊効果	Introduction to Special Effects in Cinema
カメラとライティング	Camera and Lighting
コンピュータ編集	Computer Editing
ライトワークス編集	Light works Editing
アートデザイン	Art Design
ラージフォーマット写真	Large Format Photography
カラー写真	Color Photography
ラボ	Laboratory
写真保存とエキシビション	Preservation and Exhibition of Photographs
映画TVの演技	Acting for Film and Television
プロダクションデザイン	Production Design
映画ビジネスと配給	Film Business Procedures and Distribution
TV局マネジメント	TV Station Management
NPOプロダクション	Production for NPO
TV編集	Television Programming
プロダクションデザイナー等の役割	Roles of Production Designers, Editors and others
オンスクリーンディレクション	On-Screen Direction of Actors
動画ディレクティング	Directing Informational Motion Pictures
映画・TVの劇場以外のプロデュースング	Non-Theatrical Aspects of Film and TV Producing

美術演出	Directing: Wise-on-Scene
異文化映画プロダクション	Ethnographic Film Production
ディレクティングの問題解決	Special Problems in Directing
映画プリプロ	Practicum in Film Preproduction
プロダクションワークショップ	Production Workshop
映画ワークショップ	Cinema Workshop
マルチカメラTVワークショップ	Multi Camera TV Workshop
シニアTVドラマプロダクション	Senior TV Drama Production
映画・TVプロダクション録音スタジオ	Recording Studio in Film and TV production
TVドキュメンタリープロダクション	TV Document Production
シニアTVセミナー	Senior TV Seminar
インターンシップ (映画・TV)	Internship in Cinema & Television
業界での女性のキャリア	Career Challenges and Choices for Women
音楽ビデオプロダクション	Music Video Production
TVと新技術	Television and the New Technologies
クリエイティブ映画	Creative Cinema
ビジュアル表現	Visual Expression
プロダクションI	Production I
プロダクションII	Production II
TVマネジメント	Television Management
インディペンデント長編ワークショップ	Independent Feature Workshop
カメラセミナー	Seminar in Camera
映画特殊効果	Special Effects in Cinema
インディペンデント映画のプロデュースング	Producing for Independent Films
中級ディレクティング	Intermediate Directing
中級プロダクションデザイン	Intermediate Production Design
中級編集	Intermediate Editing
中級撮影	Intermediate Cinematography
中級プロデュースング	Intermediate Producing
中級グラフィックス	Intermediate Graphics
中級音声	Intermediate Sound
中級インタラクティブマルチメディア	Intermediate Interactive Multimedia workshop
中級エレクトロニックイメージング	Intermediate Electronic Imaging
中級マルチカメラTVワークショップ	Intermediate Multi-Camera Television Workshop
プロダクションIII	Production III
上級プロダクションプランニング	Planning the Advanced Production
上級ディレクティング	Advanced Directing
上級音声	Advanced Sound
上級プロダクションデザイン	Advanced Production Design
上級編集	Advanced Editing
上級撮影	Advanced Cinematography
上級プロデュースング	Advanced Producing
上級グラフィックス	Advanced Graphics

動画字幕・マネジメント・配給セミナー	Seminar in Motion Picture Distribution, Budgeting and Management
映画TVのパブリシティ	Publicity for Cinema and Television
映画ビジネスセミナー	Seminar in Motion Picture Business
映画分析セミナー	Seminar in Film Analysis
上級エレクトロニックイメージング	Advanced Electronic Imaging
ディレクター機能のスタディ	Studies in the Functions of a Director
ビデオアートを通じた個人表現	Personal Expression through Video Art
ノンリニアエレクトロニック編集	Non-Linear Electronic Editing
卒業制作ワークショップ	Graduate Production Workshop
個人プロダクションワークショップ	Individual Production Workshop
上級プロダクションセミナー	Advanced Production Seminar
卒業TV制作	Graduate Television Production
卒業インタラクティブグループプロジェクト	Graduate Interactive Group Project
プロダクションIV	Production IV

UCLA
Film and Television

学部名	UCLA School of Theatre, Film and Television Department of Film Television and Digital Media
運営母体	州立
住所	1028 East Meinitz Hall, Los Angeles, CA 90095-1622 U.S.A.
電話	1-310-825-6124
FAX	1-310-825-3383
E-MAIL	info@ft.ucla.edu
URL	www.ft.ucla.edu/
目標	●プロの高いレベルに通用する教育とリスクを恐れず、チャレンジして学生を育てること ●プロデューサー教育部門においては、映画作りのすべての過程に責任を持ち、全体を見ることが、そして、クリエイティブで、共に働くことを教える
コース概略	映画・TV関係は次の3コースに分かれている。(Ph.Dは除く) *Bachelor of Arts *Master of Arts *Master of Fine Arts in Film and Television このうち、特にプロデューサー教育をしているのが、MFA Producers Program(2年間)である。 *以下の内容はMFAの内容を中心として紹介する。カリキュラム詳細は後述
学校の特徴	ロサンゼルスというハリウッドの本場に位置し、街そのものが映画のローケーションである。学校は地域とのつながりも大切にしている。教育内容は、日々と変化するメディア・エンターテインメントの現場の状況に常に教育内容を適合させることに重点を置いている。学校・教授陣はエンターテインメント業界と密接な関係を持ち、常に現場の情報を得ている。
講師陣	国際的に知られる権威と揃っている。プロデューサー、エグゼクティブ、法律家、スタジオ・エグゼクティブなど。次世代のプロデューサーを育てるために、教える側も積極的に協力している感がある。
講師数	23名
産業界とのリエゾン	強い。近年、業界のプロの協力を得て、Producers Program Advisory BoardとLegal Advisory Boardを設立した。これは、アドバイザー・コミュニティでありまた学生の指導者でもある。
ターゲット	経験ある業界出身者
卒業後の進路	業界に組み自身のキャリアを追求する。コースは本来(イジー)スタジオプロデューサーよりはインディペンデントプロデューサーを養成するものであったが、卒業後すぐにスタジオや制作会社に就職する学生も多い。プロデュースングそのものでない場合でも、「バイヤー」として働き、ディベロップメント・エグゼクティブになるケースもある。
学生数・入学者数	プロデューサープログラムは15名(合格率は10%)
入学資格	既に経験を有する起業家的な人
入学試験・選考内容	希望者のうち、入学を許されるのは、10%のみ
卒業時に授与される資格	Master of Fine Arts
履修上の特徴	その他の専攻の学生(脚本、ディレクティング、アニメーションなど)もクラスをとってプロデュースングについて勉強するため、相互の知識と経験の共有や交流が生まれる。
開校期間	9月～翌6月
授業時間	ほとんどが夜間(教える側が現役のプロのため)。
授業料	大学院基本。州内生の場合、約7000ドル+プロジェクトの費用(通常15,000～50,000ドル)。州外生の場合、その約2倍
奨学金制度	複数。条件による。
学内制作施設	デジタルメディアのラボその他、Sound Stage, Theatres, TV studios, Remote Video, Animation Lab, Post Production Design Studio など

カリキュラム内容

UCLA Master of Fine Arts, Producers Program	
プロダクションプランニング	Production Planning
契約	Agreements
著作権	Copyright
マネジメント	Management
TVネットワークマネジメント	TV Network Management
映画とアート	Film and other Arts
ヨーロッパ映画史	European Film History
実験映画	Experimental Film
クラシカル映画理論	Classical Film Theory
現代映画理論	Contemporary Film Theory
アニメーション映画	Animated Film
TV史	TV History
メディアと文化	Media and Culture
映画と社会	Film and Society
TVと社会	TV and Society
優れた映画のクリエイター	Film Authors
映画ジャンル	Film Genres
ビジュアル・パーセプション(視覚認識)	Visual Perception
映画批評	Film Criticism
TV批評	TV Criticism
西洋以外の映画	Non-Western Film
作り込みのスタディ	Narrative Studies

UCLA Extension

学部名	UCLA Extension Entertainment Studies (Department of Entertainment Studies and Performing Arts)
運営母体	州立
住所	10995 LeConte Avenue, Los Angeles CA90024-1332, U.S.A.
電話	1-310-825-9064
FAX	1-310-206-7435
E-MAIL	entertainmentstudies@uclaextension.org
URL	www.uclaextension.org/entertainmentstudies
目標	●エンターテインメント業界の標準に合致し、カリフォルニア大学の職業的標準にも合致すること ●映像メディアにおける幅広いコンセプト、専門知識、複雑な技術に単独でも満足できる能力を開発すること ●映画、TV業界でのプロとしての責任、説明責任を明確に自覚し、評価、プランニング、サービス、オペレーションなどの過程において重要な判断をする能力を開発すること ●クリエイティブな交渉能力、リーダーシップ、人脈拡張、チームプレイ、影響力、組織力の育成
コース概略	Entertainment Studiesの3コース・Film, Television, and Digital Entertainment Studies・The Business and Management of Entertainment・The Art and Business of Music このうち、Film, Television, and Digital Entertainment StudiesとThe Business and Management of Entertainmentが本調査に関係するプロデュースングカリキュラムに該当すると考えられる。プロデュースングを行うために必要なカリキュラムが集約されている。
学校の特徴	夜間あるいは週末にほとんどのコースを設定することにより働きながら通うことを可能にしている点が大きな特徴。また、ロサンゼルスにある他の学校同様、ハリウッドの産業界とは緊密で堅固な関係を持っており、業界の最新情報にも敏感でカリキュラムは常に更新されている。実践的な点も特徴的であり、USC等エンターテインメント分野ではトップクラスの4年生学部で勉強するよりも、実践的なこの学校に通い、より現場・自身の年齢に近い先輩からノウハウを吸収したほうが効率的とも言える。
講師陣	全員がエンターテインメント業界で働くプロであり、教えられる期間のみ教鞭を執る。
講師数	専任している講師は300名以上。2002年2月現在では、このうち約10名が教鞭を執っている。
産業界とのリエゾン	長年築いてきた良好かつ緊密な関係があり、学校にとって市場の変化を含めた情報源は産業界である。学校と産業界の連携プレーによって行われている授業は、産業界の協力なくしては、存在不可能な状態。学生は、全員が現役プロの講師なので、講師と接し、親しくなっており、講師の同僚と接するという形で業界での人脈を作ることが可能である。
ターゲット	就労する成人で各コースに関連した職務のスキルアップ・キャリアアップ・キャリアチェンジを目標とする、あるいは興味を持つ人が対象。
卒業後の進路	特にデータなし。
学生数・入学者数	各コース・カリキュラムにより異なる。
入学資格	Extensionとしては、学歴、年齢に関係なく、すべての人に開かれている。ただし、コース・カリキュラムによっては特定科目を履修していることあるいは、特定知識を前提としているものがある。
入学試験・選考内容	Extensionでは特になし。希望した段階で、コースが空いていけば入学、履修できる。
卒業時に授与される資格	特になし。しかし、特定のカリキュラムを履修した場合には、Certificate(認定証)が授与される。いわゆるDiploma(学位)ではない理由は、より実践的なコース・カリキュラムを主体としていることに「Incomplete」(不可)になった場合には、1年間の期限内であれば、最遅修して「Complete」(可)にすることが可能。
履修上の特徴	
開校期間	・連年 ・1年間に各12週間の学期(クォーター)が4回
授業時間	多くは平日夜間、週末。
授業料	各コースによる。カリフォルニア州外からの学生も、同一料金となる。
奨学金制度	音楽関係の奨学金が2種類、各1名に授与される。(BMI Jerry Goldsmith Scholarship in Film Scoring/Lionel Richie Scholarship in Songwriting)

カリキュラム内容

UCLA Extension 2002 Producing Curriculum Courses in Producing and Business & Management of Entertainment
(2002年プロデュース・カリキュラム プロダクション、ビジネス&マネジメントコース)

プロデュース・カリキュラムとして設定されているコースのカリキュラムから特にプロデュース、ビジネス&マネジメントの内容をピックアップ。

1年間4学期(クォーター)の中からプロデュースについては2002年秋と2002年冬のカリキュラムについて紹介する。

また、ビジネス&マネジメントについては、プロデュースのコースと重複・類似するもの、日本の実情に該当しないものについては除き、ビジネス色の強いクラスを選択して掲載した。

プロダクション: Fall 2002 Producing Subhead Classes

カリキュラム名	DV Filmmaker's Tool Kit: A Two-Day Seminar
分野	Film & Television
期間	2日間
費用	199ドル
内容	最新のデジタルDVを使用し、映画のプロデュース方法を学ぶクラス。DVカメラ、フォーマットの選び方、ノンリニア編集システム(Final Cut Proを含む)、DVから35mmへの変換などについて学ぶ。

カリキュラム名	Production Accounting for the Non-Accountant
分野	Management
費用	75ドル
内容	プロデューサー、プロダクションマネージャー等が映画・TVビジネス独特のアカウントリングを学ぶクラス。プロセス、システムの選び方など実践に必要な詳細を学ぶ。キャッシュフロー、予算、採用、労働基準、保険、組合についてもディスカッションが行われる。

カリキュラム名	Pre-Production and Production for Film and Television
分野	Film & Television
費用	499ドル
内容	プロデューサーの技巧を要するクラス。ストーリーの選び方から撮影の最終日まではどうなるのか、キーパーソンとの関わり方を含め脚本のブレイクダウン、スケジューリング、予算、組合対非組合、ロケスタジオ選りなどを含む内容。

カリキュラム名	Producing Documentaries for Television
分野	Film & Television
費用	475ドル
内容	民放、公共放送でのインディペンデントのドキュメンタリープロデューサーの仕事内容を検証する。特に1時間の番組について今日の市場はどうなっているのか、伝記もの、歴史もの、その他をスクリーニングし、ディスカッションしながら学ぶ。

カリキュラム名	Producing the Television Commercial: A Practical Workshop
分野	Film & Television
費用	499ドル
内容	コンセプト作りから完成まで、TVコマーシャルのストーリーボード作りからSEKの試案、編集、音楽などを学び、予算内でいかに質の高いものを作るかを習得する。

カリキュラム名	Production I
分野	Film & Television
費用	1,095ドル
内容	初心者からある程度の経験者に向くクラス。1台のカメラによって制作し、チームを組んで実際の役割をそれぞれに担当し、DVカメラで撮影する。制作する前の段階からリハーサルや編集までの一連の勉強をする。

カリキュラム名	Reality vs. Reality-Based: A Practical Study of Documentary Forms
分野	Film & Television
費用	495ドル
内容	ドキュメンタリー、実話に基づく番組の様々な形態に触れるクラス。DVやHi8を使用して練習を撮影する。

カリキュラム名	Basic Video Production on Location Workshop
分野	Film & Television
費用	665ドル
内容	ここでの3日間の集中ワークショップでは、ロケでのビデオ作品制作に必要な基本的なクリエイティブ、技術、マネジメントなどのスキルを学ぶ。プリプロのプランニング、脚本や機材のオペレーション、音声やポストプロ等に重点を置く。

カリキュラム名	From Packaging to Delivery: Independent Film Financing and Distribution
分野	Management
費用	430ドル
内容	プロデューサー、ファイナンス・エグゼクティブ、法律家等でインディペンデントのプロダクション、配給、600万ドル以下のファイナンスなどの経験を求める人向け。市場の現実と芸術的観点をいかにすり合わせるかを検証。パッケージング、プロダクション他をディスカッション、講義、ケース・スタディなどを通じて分析しプロジェクト・ファイナンスや配給に要求されることを学ぶ。メジャー・スタジオからインディペンデントの会社までの多様なゲストを迎える。

カリキュラム名	Life on the Set: Basic Film Production Skills
分野	Film & Television
費用	375ドル
内容	映画やビデオのセットを効果的に安全に使用するために必要な知識やスキルを習得する。講義、デモンストレーション、実習、各クルーの役割を勉強することで、プロダクション・チームの組織構成や組織論を学ぶ。

カリキュラム名	Low-Budget Filmmaking: High Production Values for Minimum Cost
分野	Film & Television
費用	499ドル
内容	クリエイティブ・プロデュースの技術と理論をカバーする。デイベロップメントから制作そのもの、ポストプロまでの流れを学びながら最低予算で、いかに最高の品質のものを作るかを習得できる。

カリキュラム名	How to Package, Pitch, and Sell in the Entertainment Industry
分野	Management
費用	380ドル
内容	パッケージング、ピッチング、脚本・プロジェクト・自身のセールス方法を熟練のプロから学ぶ。プロジェクトのコンセプトやダイナミックなプレゼンテーション、交渉の方法について業界のプロが語る。

カリキュラム名	The Practices of the Producer on the Line: An Interactive Workshop
分野	Film & Television
費用	480ドル
内容	映画作りのすべてのフェーズについてアプローチする。デイベロップメントからポストプロまでラインプロデューサーの責任範囲を強調して教える。

プロダクション: Winter 2002 Producing Subhead Classes

カリキュラム名	Producing Strategies that Impact Your Bottom Line
分野	Management
費用	480ドル
内容	各団体との契約の罫りがどう予算に影響するかも含め、限られた予算でクオリティの高い作品をどう作るかを学ぶ。会計的な見地から、クリエイティブかつ責任ある判断を可能にする。

カリキュラム名	The Art of Line Producing
分野	Film & Television
費用	499ドル
内容	脚本を劇場公開映画へと作り込む過程で発生する、キャスト、予算、ブレイクダウン、撮影スケジュールやクルーの採用などの課題に対する、クリエイティブな判断力を養う。

カリキュラム名	Producing a Digital Video (DV) Feature
分野	Film & Television
費用	499ドル
内容	劇場公開用、WEBキャスト、DVD、いずれの目的の映像にも成功の鍵となる、的確なDV機材の選び方を習得。ゲームを編成し、ビジネスプラン、配給戦略などを作成する。

カリキュラム名	Digital Video Tools and Techniques: A Weekend Lecture/Demonstration in DV Fundamentals
分野	Film & Television
費用	199ドル
内容	DVカメラとノンリニア編集のシステムを提供。ハードウェア、ソフトウェア両方の知識を身につける。

カリキュラム名	The Knowing Eye Part I: Visual Aesthetics for Film, Television, and New Media
分野	Film & Television
費用	489ドル
内容	イメージ作りにおいては、巨匠である講師から、不安のビジュアル・コンセプト、アイデア、フィードバックをいかにビジュアル・イメージに転化させるべきかを学ぶ。また、ドキュメンタリー、TV、ニューメディア他のフォーマットについて。

カリキュラム名	Making and Marketing the Short Film: A Step-by-Step Guide
分野	Film & Television
費用	599ドル
内容	前年には1,600以上の短編がサンダンスの映画祭に提出された。講義、スクリーニング、業界からのゲストスピーカーとのディスカッション等を通じ、短編の作り方、マーケティング方法について芸術的、ビジネス的、両面から検討する。

カリキュラム名	Negotiating Talent Agreements and Production Contracts for Motion Pictures
分野	Management
費用	430 ドル
内容	プロデューシング契約、ディレクティング契約、他、ディールメモをベースにして展開される映画の契約について、実際のケース・スタディや数々の参考資料から学ぶ。

カリキュラム名	Producing TV Commercials Today for the U.S. and International Markets: How to Do It for the Dollars Available
分野	Film & Television
費用	475 ドル
内容	CMの予算には大きな幅があるが、どのような予算であっても、スポンサー、広告代理店、双方を満足させるためのクリエイティブなプロデューシングを学ぶ。ディレクター、広告代理店のビジネスマネジャー、編集者、音楽スーパーバイザーの4名を招く。スタジオとポストプロへのフィールド・トリップの内容もを含む。

カリキュラム名	Marketing, Distributing, and Financing Independent Films
分野	Management
費用	480 ドル
内容	映画制作者達が、インディペンデントの作品を最高のマーケティング、配給方法で海外、国内市場に送り出す方法を検証する。

カリキュラム名	A Worldwide Phenomenon
分野	Management
費用	499 ドル
内容	TV番組のシンジケーションはケーブルや衛星放送により、世界レベルになってきている。そのような現状を背景にした、ファースト・ラン、オフ・ネットワークのクリエイティブ、プロダクション、マーケティング、配給の各要素を検証する。

カリキュラム名	Understanding Guild and Union Agreements in Film and Television
分野	Film & Television
費用	250 ドル
内容	エンターテインメント業界のプロは、組合関係の契約を理解していなければならない。名だたるゲスト講師の講義ですべてを学ぶ。

カリキュラム名	The Art of Line Producing
分野	Film & Television
費用	499 ドル
内容	脚本を映画に作り込むシミュレーションを通じ、キャスト、予算、ブレイクダウン、ロケーション、撮影スケジュールやクルーの採用を学ぶ。インディペンデントで制作することのメリット、デメリットをスタジオ制作と比較する。

カリキュラム名	Unlocking the Power of the Industry Trade Papers
分野	Management
費用	155 ドル
内容	情報が力となるハリウッドにおいては業界紙を理解することはキャリアアップにつながる。"Hollywood Reporter"を取り上げて、リポーター、編集者他からニュース、チャート、広告の読み取り方を学ぶ。

カリキュラム名	Digital Media Integration: What's Next and Where Do You Fit In?
分野	Management
費用	430 ドル
内容	インターネット、ワイヤレス、インタラクティブ TV、ブロードバンドはエンターテインメントの新世界である。既存のメディア界の人がこの新世界で、そのスキルをどう生かせるかを検証する。

カリキュラム名	Licensing and Merchandising for Film, Television, and New Media
分野	Management
費用	380 ドル
内容	エンターテインメントの権利保有者、プロデューサー、マネージャー、法律家、エグゼクティブなど、ライセンスングへのキャリア・チェンジに興味を持つ人や、ライセンスングの世界に入ったばかりの人にその原理を教える。

カリキュラム名	A Guide to Global Film Financing: Foreign Tax Incentives and Subsidies
分野	Management
費用	375 ドル
内容	国際的な映画制作における海外市場のファイナンスング、特に税制、助成金の知識を、経済モデルや契約、現在の傾向などを含めて学ぶ。

カリキュラム名	Digital Video Production Workshop
分野	Film & Television
費用	895 ドル
内容	4人編成のチームで、DVを使用したプロブロー、撮影、短編の編集を学ぶ。最初のセッションで、受講者はトリートメント、脚本を提案し、ディベロップするプロジェクトを選択する。実践では、Canon XL-1DV カムコーダーを使用し、Firewire でデスクトップの編集システムへの落とし込みを習得する。Adobe Premiere を使用してノンリニア編集の基本も学ぶ。

カリキュラム名	Producing Visual Effects on a Limited Budget
分野	Film & Television
費用	425 ドル
内容	限られた予算内でどのようにエフェクトを作るのか、このクラスは、専門のアーティストだけでなく、プロデューサー、編集者、プロダクションデザイナー等のために設けられた。

マネジメント: Fall 2002 Business and Management of Entertainment Classes

カリキュラム名	Marketing Feature Films: Strategies for the Global Marketplace
分野	Management
費用	650 ドル
内容	どのように映画がマーケティングされるかが、ファイナンスとその将来の成功を左右する。講師と業界のマーケティングのトッププロが、今日の競争の激しいエンターテインメント市場で、どのように映画のマーケティングが行われているか、ポイントを解説する。

カリキュラム名	Organizing, Financing, Operating a Start-Up Entertainment Production Company
分野	Management
費用	430 ドル
内容	音楽、TV、映画、ニューメディアのビジネスの起業と勝ち残る方法を法律を含めて学ぶ。ビジネスプラン、実行、マネジメントからエンターテインメントのファイナンスング、PR、マーケティング、知的財産、組合等々をカバーする。

カリキュラム名	Protecting and Defending Content: Legal Issues for the Entertainment Professional
分野	Management
費用	275 ドル
内容	プロデューサー、配給者、セールスエージェント、法律家などによって、アイデア、タイトル、脚本、番組、映画などに関わる法律は非常に複雑になってきている。そこで、創作活動中に直面する著作権、商標権、アイデア他法的諸問題を学ぶ。

NYU
(New York University)

学部名	Tisch School of The Arts
住所	<ul style="list-style-type: none"> Undergraduate Admissions New York University 22 Washington Square North, New York, NY10011 Graduate Admissions New York University 721 Broadway, Room 801 New York, NY 10003
電話	<ul style="list-style-type: none"> Undergraduate 1-212-998-4500 Graduate 1-212-998-1918
E-MAIL	<ul style="list-style-type: none"> Undergraduate admissions@nyu.edu Graduate tisch_gradadmissions@nyu.edu
URL	www.nyu.edu/tisch
目標	●数々の賞を受賞してきた現役の教授・講師陣の教えにより、業界で活躍できるスキルと知識を身につけさせること。
コース概略	<p>Undergraduate</p> <ul style="list-style-type: none"> Freshman Program History & Criticism Core Production Craft Production Writing New & Featured Program Film & TV General Education 詳細はカリキュラム欄を参照。 <p>Graduate</p> <p>3年コース。経験豊富で知識・技術に優れている場合には、稀に2年目からコースを始めるケースもある。詳細はカリキュラム紹介欄を参照。</p>
学校の特徴	流行の発信地、アート溢れる大都会のニューヨークという刺激的なロケーションの中、オリバー・ストーンやスベイク・リーなど著名な映画人を輩出してきた東海岸唯一の映画・TV学校。フレキシブルなシステムにより、学生はStern School of Businessのクラスを履修することも可能になっている(その逆で、ビジネススクールの学生が映画のクラスを履修することもできる)。
講師陣	大学・大学院共に業界での経験豊富なフルタイム教授陣と現役の講師陣。
講師数	大学:11人(フルタイム)他、講師陣多数 大学院:8人(フルタイム)他、講師陣多数
業界とのリレーション	インターンシップにより業界各社でのインターンが可能。NBC、ABCをはじめとするネットワークや制作会社が多数提携している。
ターゲット	映画・TVのビジネス分野でキャリアアップを希望する真面目な学生。オリジナルのアイデアを持ち、技術面でもしっかりした基礎があり、芸術的に斬新な才能を持つ人。大学で全く別の専攻であっても、クリエイティブな才能を証明できれば良い。
卒業後の進路	80%が業界に進む。
学生数・入学者数	大学:約400人(受験者約2,700人) 大学院:36人(受験者約500人)
入学試験・選考内容	大学院は、書面での履歴書、推薦状、申請理由などに加え、長編映画に関するコンセプトやあるシーンを想定した台詞の創作、4分映画のシナプス等を書面で、さらにビジュアル、ポートフォリオを加え、パッケージにして提出する必要がある。
卒業時に授与される資格	大学院:Master
履修上の特長	ビジネススクールのクラスを履修することが可能。
開校期間	毎年9月～翌年夏まで(途中冬休みなどを除く)。
授業科目	<p>フルタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> 大学基本(4年間):25,380ドル 大学院基本(3年間) ・秋学期:14,621ドル ・春学期:14,621ドル <p>映画専攻の追加分(施設使用料等を平均して)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年目:1,000~2,000ドル ・2年目:4,000~6,000ドル ・3年目:10,000ドル以上(卒業制作関係)
奨学金制度	大学には多数あり、ただし、条件による。大学院では少数。
学内制作施設	Production Center, Post Production Center, Todman Center, Animation Area, Teaching Soundstage, Television Studios, Film Library

カリキュラム内容

NYU Film and Television School		
1st year	ディレクティング	Directing
	脚本の基本	Fundamentals of Screenwriting
	プロダクション・マネジメント	Production Management
	演技学習	Actors Craft
	演出	Aesthetics/Silent
2nd year	編集	Editing
	カメラ技術	Motion Picture camera Techniques
	音声・ロケ	Sound/Location
	ディレクティング	Directing
	脚本(短編)	Writing The Short Screenplay
3rd year	短編のプロデュース	Producing the Short
	俳優のディレクティング	Directing Actors
	演出	Aesthetics: Narrative Structure
	編集	Editing
	撮影	Cinematography
	音声演出:ボスプロ	Narrative Sound
	マスタークラスワークス	Master Class Works
	ディレクター・シリーズ	Directors Series
	卒業制作のディレクティング	Directing the Thesis
	デジタル・サウンドデザイン	Digital Sound Design
	卒業制作脚本	Writing Thesis
	長編脚本	Writing The Feature
	演出	Aesthetics: Style
	プロダクションデザイン	Aesthetics/Production Design
	ディレクティング・ドラマティックライティング	Directing/Dramatic Writing
ノンリニア編集	Non-Linear Editing	
短編編集	Editing the Short	
俳優のディレクティング	Directing The Actor	
エンターテインメントの法律	Entertainment Business Law	
カメラ上級	Advanced Camera	
卒業制作プロデュース	Producing the Thesis	
低予算映画のプロデュース	Producing the Low budget Feature	
インターンシップ	Internship	
個別研究	Independent Study	

イギリス調査

Royal College of Art (RCA)

■RCA (Royal College of Art) の概要

ロンドンのRCA (Royal College of Art) は、世界で唯一のアート系大学院大学であり、アニメーション、建築、陶芸&ガラス工芸、コミュニケーション・アート&デザイン、保存修理、現代美術キュレーション、プロダクトデザイン、メンズウェア・ファッション、レディースウェア・ファッション、宝飾デザイン、デザイン史、産業デザイン工学、インタラクティブ・デザイン、絵画、写真、彫刻、版画制作、テキスタイル、自動車デザインなどの専門コースを有する。

RCAは一流のデザイナーやアーティストを数多く輩出していることで有名である。映画監督のリドリー・スコット、画家のデヴィッド・ホックニー、プロダクトデザイナーのジェームズ・ダイソンなど、歴史に残る重要な才能を数多く輩出している。RCAがアートやデザインの世界的権威として、常に世界から注目され続けている理由は、まさにそこにある。

RCAの修士課程(2年間)のプログラムは、1年目に必須科目が5つあり、この中から2~3科目を選択、2年目は自由課題や卒業制作に向けて創作活動を行い、その後1年間のプロジェクトを展開する学生も存在する。RCAは、アート・デザイン系という専門分野の特性をふまえ、自らの能力を実践的に生かすために、社会において有効なプロジェクトを自ら提案し、働きかけて展開しているケースが多い。また反対に世界中の企業や組織から多様なプロジェクトが持ち込まれるケースも多く、それぞれの専門に応じて多様なプロジェクトが展開されており、このプロジェクトによって生まれたアイデアやデザインは、社会において実際に機能しているのである。

■カリキュラム等

1) カリキュラム

①カリキュラムは、当然ながら専攻によって異なる。例えば、ファインアート専攻では、学生とスタッフとの会話で、一人ひとりの学生が何を学びたいか、またどのような方向に進みたいかを知ることから始まる。学生とスタッフがお互いに話し合うこと、理解しあうことを重視するカリキュラムになっている。そのため、最初の1年間の講義数は少ない。一方、新しい専攻であるインタラクティブデザイン専攻では、ファインアートやコンピューターサイエンスを学ぶために、エレ

クトロニクスやプログラミングなど学ぶべき講義がたくさんあるカリキュラムとなっている。

また、RCAに入学した時点で、専攻によってはすでに経験が必要であり、スキルを修得している必要がある場合もあれば、RCAで最初に学ぶことからスタートする場合もある。

②マネージメントコース

各部それぞれに税金、経営、ビジネス設立のことを学ぶマネージメントプログラムは存在する。また、学生にビジネスをはじめること、アカウントを学んでもらうために、ドイツ銀行主催のコンペも開催する。

マネージメントに関して、コンサルタンต์してもらったプログラムも開始した。多くのコースは、2学年目にマネージメントのカリキュラムが設定されている。ただ、学部によっては異なる。例えば、ファッションでは、企業とパートナーシップを組むことが多いため、基礎でマネージメントを学び、インダストリアルデザインでもマネージメントが主流になっているため、マーケットリサーチなども学ぶ。一方、彫刻専攻では、マネージメントのカリキュラムは不要で、代わりに自分たちの作品を保護するための知的財産権や、ギャラリーのためにどのようにして働けばよいのかなどを学んでいる。

ドイツ銀行のコンペでは、ファインアートとデザインから学生を応募させているが、最近ではファインアートの学生のビジネスプランの方が優秀になっている。なぜなら、ファインアートの学生たちは、ビジネスとして成功せずに、生き残ることはないと認識し始めているからである。ビジネスを成立させるために、ギャラリー、会社を開設し、印刷会社から製本会社までつくるといふ、ビジネスモデルをつくる例もあった。

2) 優秀な学生を生み出す秘訣は、カリキュ

ラムそのものが優秀な学生にあるのか

RCAの誇りは、優秀な教授や性能のよい設備、技術が装備されていること、ロンドンの中心地に立地していることなど、いろいろあるが、一番は「優秀な学生たち」そのものである。ただ、カリキュラムと優秀な学生そのものの質とを分けることはできない。RCAの理念は、両方が切り離せない関係にある。RCAの教授陣自身がデザインやアート分野で優れた仕事をしており、RCAが優れた教育を与えているということが、優秀な学生を引きつけているともいえる。

一度、優秀な学生を確保することができたら、カリキュラムにもとづき効果的な教育を受けることができるし、その学生は他の学生にも影響を与え、お互いに啓発しあうことができる。

このように優秀な学生を選抜するというスタイルは、前掲したアメリカの大学やフィルムスクールでも強調されていた特長のひとつといえる。

3) プロジェクト型教育

カリキュラムの重要な事項としてあげられるのは、学生のキャリアがある特定の具体的な産業に結びつくプロジェクト型教育システムがあるということである。例えば、ファッション専攻では、セルフリッジ、ユナイテッド・アローズ(日本のファッションブランド)などのスポンサーがついた多くのプロジェクトがある。また、ビークル(車両)専攻では、ルノー、シトロエン、トヨタなどのためのプロジェクトがある。この結果、学生は学内教育の中でレベルの高い現場を体験することができる。

4) 企業とのコラボレーションについて

①エージェント

学内に特別なエージェントは、存在しないし、外部に依頼することもない。すべて学内スタッフに任せているので、スタッフが企業とのコラボレーションが必要と判断すれば、自分の部門をオーガナイズしている。

彫刻や絵画専攻では、ギャラリーや美術館側が興味のある学生を指定し、契約することもある。ファッション業界も学生とパートナーシップを組むことがある。学生とビジネス界との間を取り持つことは、専門家ではないスタッフにとっては困難な面もあるが、学生にとってはビジネスという現実社会に向き合うチャンスであり、企業にとつても業績をあげるのに学生とのコラボレーションが役に立っている。

②イノベーション組織

デザイン専攻では、今年からイノベーションRCAという組織を設立した。これは、RCA卒業後3年間は、ビジネスを起業するにあたって、RCAが支援するという制度である。卒業生がデザインに関するアイデアがある場合、それをRCAがバックアップし、アドバイスを与えたり、弁護士への報酬などを含めて資金の支援まで行うというものである。卒業生とRCAは、アイデアをシェアする一方、収入があった場合には、それも分配するという仕組みになっている。

③学生と企業とのマッチング

スタッフの中に、何らかの形で企業との連携をしている人材が多い。そのため、企業と学生とのマッチングも比較的スムーズに行うことができる。例えば、クリスタルガラスで有名なスワロフスキーのプロジェクトは、RCAのある教授にデザインを依頼しようとしたところ、その教授から企業に対して「このデザイン創作をRCAの学生に課題として与える」ことを提案することで実現した。プロジェクトの結果、学生たちが提案したアイデアは、超未来的で20年も先にならないと実現できそうもないものであったが、企業側は「アイデアは非現実的であるが、そのままアイデアを広げるようにしたい。学生たちに現実的なアイデアになるように指導しないで欲しい」と理解を示した。企業は、アイデアや視野を広げがっており、企業内では得られない刺激を欲しがっている。また、あるタイルメーカーは、10年ごしで学生とのプロジェクトを進めている。ここでも、企業は学生たちに対して、来年や次期のカタログ、次のシーズンに間に合うようなものを求めている。イメージーションを膨らませるために、学生たちの若い感性、アイデアが大切であり、奇妙と思えるデザインさえも企業としては「こんなこと思いもしなかった。考えもつかなかったアイデアだ」ということで喜んでいる。

このように企業は、大学にも学生との間に立つことを望んでではなく、企業では思いもつかなかったアイデアや方向性を学生に示してもらい、刺激や視野を広げることが期待している。今すぐ実現可能なアイデアではなく、企業にとっての長期的計画、方向性を提案することがRCAの学生に与えられる課題となる。

ただ、このような企業との関係は、芸術系の大学であるRCAの特徴であるともいえる。企業とのコラボレーションを成功させている大学は、多くあるがRCAのスタイルだけでなく、企業がすぐ来年のプロダクトをコラボレーションするということで成功している大学もある。

④企業との共同プロジェクト推進上の問題点

企業側があまり制約を持ち込み、コントロールしすぎて、学生の個々のアイデアを出す隙間がなくなり、学生から不満が出たことがある。共同プロジェクトでは、学生は自分のオリジナリティーを表現したがるのに対して、それを企業側が制限しすぎる場合は、大学が間に立つ役割を果たす。

フランス調査

■ENSAD（国立高等装飾美術学校）

パリのENSAD（国立高等装飾美術学校）通称デコラティブは、同じくパリのENSBA（国立高等美術学校）通称ボザールと双璧の、伝統のある美術大学である。その前身である王立の自由芸術学校は1766年の創設、以降240年の歴史を通じて、優れた才能を産み出す母胎であり続けてきた。2004年、ENSADの教育コースは5年間（10学期）に拡張され、より充実した教育プログラムが展開されている。

1 年：造形美術への基礎的、学際的、一般的な授業プログラムがスタートする。入門段階。

造形美術へのイントロダクションとして、空間、イメージ、オブジェへのアプローチがスタートする。美術史、デッサン、絵画、彫刻、遠近法、量感、色彩、タイポグラフィ、写真、ビデオ、セリグラフィ印刷、アニメーション、コンピュータワークなどの基礎的な訓練が行われる。

2 年：専門分野のプログラムがスタート
アニメーション、視覚伝達デザイン、彫刻、イラストレーション、写真、映像、インテリア建築、空間芸術、工業デザイン、家具、セットデザイン、服飾

3 年：専門分野における詳細の技術やノウハウなどを習熟する

4 年：専門分野におけるプロジェクトや企業における実務実習など、より実践的なプログラムを展開

5 年：これまでの研究をまとめ報告する段階

大学院：ENSADの大学院は1年間の制作プロジェクトと2年間の研究プロジェクトがある。

大学院のコースは、「イメージとコンピュータのワークショップ」「インタラクティブ研究ワークショップ」「出版/プレス」「家具」の4つが位置づけられている。

■ジャン＝ルイ・ボワシエ氏へのインタビュー（要約）

今回インタビューを行ったジャン＝ルイ・ボワシエ教授は、パリ第8大学造形学部を本拠として教育・研究・制作活動を行うとともに、上記ENSAD（国立高等装飾美術学校）の大学院において「インタラクティブ研究ワークショップ」（通称ARI）を主宰している。ジャン＝ルイ・ボワシエ

氏は、アーティストであると同時に新しい映像表現の可能性を、新たな美学的見地に立って探求する理論研究者でもある。またそれらの研究は教育と無関係ではなく、常に教育することとの関係において展開されている。

2004年、パリのENSAD（国立高等装飾美術学校）にて行われた『ジュアール』は、そのような氏の作品・理論・教育の三つが相互に関連したコンセプトを有する展覧会であり、氏はプロデューサーの立場でこのイベントを成功へと導いたのである。氏が如何にこの展覧会を構想したか、また教育と研究と制作をどのように位置づけているのかインタビューを行った。以下にそれらを掲載する。

—最初に今回あなたがプロデューサーとして企画、運営に関わったジュアール Jouable展の目的についてお聞かせいただけますか？

まずジュアール Jouableというのは、ジュネーヴ、京都、パリを巡回して行われた展覧会だけを意味するものではなく、2004年4月に行われたJouable会議や各地で行われてきた関連のワークショップ全体を指します。人々が集まり、「始まり」があり「終わり」があるものですから、プロジェクトというより一種のオペレーションと言った方がいいかもしれません。このプロジェクトはニューテクノロジーやニューメディア、特にインタラクティブ性に興味を持っている美術・デザイン系の大学と美術学校によって発案されました。このネットワークはすでに存在していたので、これをさらに外部に発表する方法を模索した結果です。これらのグループではすでにいくつかの共同制作が行われていたので、その活動を発表したかったのです。

確かにJouableパリ展においての私の立場は、キュレーターと称されることがあります。おそらく運営、責任の面からそう呼ばれるのでしょう。しかし一般的にキュレーターというと展覧会を作るときにアーティストや作品を選ぶのですが、私はそのようなことはしていません。自発的に参加者全員で作品を制作し、展覧会を作り上げています。

このJouableのアイデアはジュネーヴで生まれました。ジュネーヴ装飾美術学校には4年前にマスターコースが設立され、その活動を外部に広めることを求めています。そして彼らがパリに来た時、一緒に展覧会をやってみようという提案してきたのです。私たちパリ側には日本との関係もあったので、この3つの都市を繋げてみよう

思いました。こうしてこのプロジェクトは順調に話が進みました。出版されたカタログにも掲載してありますが、まずインタラクティブな作品を制作している研究生もしくはアーティストになろうとしている学生を対象に、状況を見据えたテーマ作り、つまりゲームのルール作りを行いました。そうした中でこのタイトルが浮かんできました。

jouableという言葉は、フランス語のjouerという言葉から派生している単語ですが、jouerの意味をより深くとらえ、特徴的なものにしてあります。このjouerには2つの意味があります。例えば英語だとgameとplayという単語にあたるかと思えます。gameは「競技、勝負」を意味する言葉で、playは「演じる、上演する」ことを意味します。jouableという言葉はどちらかというところplayの意味に近く、これはジュアビリティ(jouability)（操作性、操作しやすさ）という単語からきているものです。そしてjouerという言葉に「可能なこと」を表すableが付随したjouableという言葉自体に、その可能性、つまり潜在的にヴァーチャル性を含む多様な「可能性」についての考察を行ってみようという意味も含め、このタイトルを決めました。Jouableは固有名詞であり、コードであり、全体のオペレーションを総称するものです。

これは理論になりますが、私はインタラクティブ作品や美術作品についての特徴を語るたびにヴィジビリティ(visibility)（見やすさ）とリジビリティ(legibility)（読みやすさ）という言葉をよく用いるのですが、3つ目に見つけた言葉がjouability（操作性）です。jouabilityという単語はよく雑誌などでも見受けられます。ジュ・ドゥ・ビデオ(Jeux de video)（テレビ・ゲーム）ももちろんjouableですが、わたしたちはさらにその言葉の意味を最大限おし広げようとしているのです。この言葉の裏に意図されるインタラクティブ性は、jouableという言葉を使うことによって、技術的であることよりも感覚的であることの重要性を示します。それが「インタラクティブ美学」を意味することになるのです。

—あなたはアーティスト、教育者、研究者として実際作品を作ったり、教えたり、理論研究も行っています。加えて今回は展覧会をプロデュースする立場でありましたが、あなたにとってメディア・アートをプロデュースする、つまり社会化していく事とはどういうことだとお考えですか？

特に「プロデュースする」という風には考えてはいませんでしたが、実際はそう見

えるのかもしれませんが。教育と研究に関わっていることは事実です。どちらかというところ研究を指揮している、と言えると思います。指揮するというのは単に理論を講義することで学生や研究生を指導するだけではありません。条件を見つける、ということです。例えば制作とはつねに実験をすることです。実験するということは手段、機材、予算を見つけることです。Jouableに出品しているインタラクティブ作品にとって、展示を行うことは非常に重要です。作品は操作できるところまでできあがっても、完成したとはいえず、インストールとして仕上げなければなりません。実際に観客と接するようにするためには機材も調達しなければなりません。たしかにそういう意味では「プロデュース」に近いでしょう。こういったことは、私の個人的な経験からきています。私個人もアーティストとして作品を制作し、展示することで研究の成果を発表してきました。教育の研究機関と協力し、場所を借りて展示し、文化的な作業として普及させていく、これは研究の役目です。キュレーターの立場、作家もしくはアーティストとしての立場に加えてプロデュースする立場は、研究と創造されたものが出会うことのできるひとつの共通する場所を作っていくことだと思えます。

—あなたは大学でのメディアアート教育をどのような方法で展開しているのでしょうか？

私は研究と教育との間に厳密で具体的な関係性を打ち立てることに関心を持っています。アーティストとしての仕事は、研究のひとつのかたちであり、教育の場になりうると考えています。教育とは、ある文化的な知識を与えることだけではありません。学生を研究や実験のようなものに参加させることでもあるわけです。

教育するということは、新しいテクノロジーにより慣れ親しんでいる若い世代の人々を、インタラクティブティを創作する過程に参加させ、巻き込むことであると思うようになりました。インタラクティブティは発展の途上にあるわけで、すでに存在するもののように教育することはできません。

インタラクティブティについて、コミュニケーションや心理学の原理からはじめて、理論的観点から説明することはできません。存在するインタラクションのいろいろなかたちについて、理論的教育をほどこすことができるわけです。また歴史的な教育をすることもできます。芸術作品において

も、技術的な側面においても、インタラクティブティはすでに歴史を持っているからです。しかしいずれにせよ、実践的な、実験的な軸をもつことも必要なのです。

実践型教育プログラム調査結果一覧

	同志社大学	同人社団記念館プロジェクト	東京電機大学	東海大学	東京大学大学院	関西国際大学
設置学部・学科	全学部	法人内語学校	情報環境学部(5学科)	開発工学部 感性デザイン学科	情報学環	全学部
開始年度	2006年度	2003年度	2002年度	2004年度	2004年度	2004年度
科目の種類・履修年次	プロジェクト科目 全学年(1年生は秋学期から履修可)	課外	・基礎プロジェクトA・B2 年次(次年度から3年次) ・開発プロジェクトA・B4 年次(卒業研究との選択制)	・プロジェクト科目 1年次から4年次まで全て セメスター、途中移籍可。	副専攻プログラム 「デジタルコンテンツ創造科学演習」 学部生、大学院生、社会人	・チャレンジプログラム 2,3年次
ポイント	プロジェクト型教育	プロジェクト型教育	プロジェクト型教育	プロジェクト型教育	コンテンツプロデューサー	プロジェクト型教育
期間	春学期・秋学期・通年	単年度(4月~3月)	1セメスター単位	1セメスター単位	8月~2月	8月~2月
取得単位	1セメスター2単位	なし	1科目4単位	1科目2単位	修了証(学位の授与なし)	上限2単位
テーマの設定	企業、一般から募集 WEBから書式ダウンロード	・誘致PJ企業から募集 ・公募PJ学生、教職員から募集	企業からの募集 WEBによるエントリー	学科教員9名がそれぞれ 1テーマ提示(全体ガイダンスでプレゼン)	・「製作・マーケティングシミュレーション」という演習形式 ・アニメ、ゲームに分かれる。	学生の企画による教育的意義、ユニーク度、結果の具体性などを基準として採択を決定
テーマ例	・安心・安全のまちづくり実践研究調査 ・京エコツアープログラム制作プロジェクト等	別掲一覧表示	・企業の独自ブラウザ用コンテンツ制作 ・肥料の成分表をもとにグノム組み合わせデータベース制作	・CG電子教材の制作 ・ロボットデザイン	・ゲームプロデュースゼミ ・アニメーションプロデュースゼミ ・デジタル映像政策研究ゼミ ・宮島観光客誘致の研究 ・What is design?	・ニューWAGASHI開発する調査 「HTML」「SQLプログラミング」「C言語プログラミング」の6講座。 企業内での実習の基礎知識の習得を目的とした講座。「ビジネスマナー」「Excel」「HTML」「SQLプログラミング」「C言語プログラミング」の6講座。 企業実習(インターンシップ) あくまで人材育成であることに賛同してもらえ企業への協力を要請。20社が受入可能であると返答を得た。
1テーマの参加学生数	5名以上15名程度まで	数名~数十名	2~3名(最大5名)	5~6名	5~6名(20名のものもあり)	5~6名
学生の参加方法	テーマへの応募(志望理由書の提出)→選考→登録	各PJへ各自エントリー	テーマへの応募(企業名非公で選択)	第1~第9希望まで申告し、調整される。テーマ提示の担当教員の研究選配	インターンシップが満員かを優先。	自由にチームを組んで応募
担当教員	1科目につき1名の科目代表者(専任教員)テーマ提案者を嘱託講師に	PJ責任者として専任教員	研究担当の専任教員	学科担当の専任教員	プログラム担当教員	学習支援センターやオフィスアワーで専門分野の教員からアドバイス
経費の取扱い	1科目につき20万円を支給	・誘致PJ企業から提供 ・公募PJ社から提供	学科予算で取扱い 企業負担はほとんどなし	---	---	50万円を上限に奨学金として支給。残額は終了時精算。
成果報告	・1月に成果報告会 ・成果報告書と会計報告	・中間報告会1回と最終成果報告会(3月) ・最終成果報告書提出	・企業に対する報告書 ・成果発表会(1P,10分) ・ポスターセッション(開発PJ)	・成果発表会	---	・1月に成果報告書提出、会計報告 ・2月に発表会
評価方法	・科目代表者が、嘱託講師と連携して評価	・プロジェクト単位の評価(同志社ローマ記念館大賞等)	・評価シートによる5段階評価相当教員60%・副専攻教員2名がそれぞれ20% ・担当教員からのコメント	・指導教員70%・その他の教員30%で作品の成果と個人の取組姿勢をもとに評価(学生の相互評価不評)	各講義の評価・参加員数	・採択リスクマネジメントなど5つの視点による審査を経てヒアリング ・成果:内容に応じて単位認定
運営体制	教務部・プロジェクト科目運営委員会	ローマ記念館運営委員会 ローマ記念館プロジェクト運営委員会(WG委員会)	毎年1名のとりまとめ教員と数名のスタッフで、テーマの 카테고리分けや担当教員の割り当て、評価シートのとりまとめ等を行っている	学科担当の専任教員(8名)を中心に運営	学環単位。第一線で活躍する人材を学外から広く教員として採用。	学習支援センター中心(1~2等の専任スタッフ)
特色	・新たな教養教育の一環 ・年次を問わず参加可能(学部生)	・学校法人同志社としての組織 法人内語学校の学生・生徒が参加可能 ・次世代育成社会貢献人材の育成 ・デジタルコンテンツの制作・運用をテーマとしたプロジェクト	・企業テーマ募集手法 ・学生の募集手法 ・科目運営体制	・PJ内容のアーカイブ化を予定 ・WEBを利用した第3者への評価体制の整備を予定 ・非常勤教員の採用等のサポート体制の強化を予定	・社会人の履修 ・社会からの教員採用 ・副専攻プログラムとしての活用	・学生支援センターの運営 ・幅広い体験型学習の参加機会 ・スタディスキル習得のためのテキスト「知へのステップ」

※本調査において未検証部分は———で表示

	琉球大学	沖縄県立芸術大学	沖縄国際大学	金沢工業大学	北九州市立大学
現代GP「産学連携による学生の即戦力化プログラム」	現代GP「工学設計教育とその課外活動環境」			現代GP「地域産業型環境教育プログラムの進化と展開」	
工学部 4学科(約80名)	デザイン専攻(4名)	産業情報学部産業情報学科(約40名)	全学部	全学部	国際環境工学部
2004年度			1995年度	1993年(専修房開設)	2001年度(学部設置)
<ul style="list-style-type: none"> ・集中講義「情報産業論」 2年次3月 ・企業研修(e-learning) 3年次前期 ・企業実習 3年次後期 			「工学設計 I, II, III」	課外・専工房プロジェクト	環境問題事例研究
インターンシップ			プロジェクト型教育	プロジェクト型教育	プロジェクト型教育
2年次3月~3年次後期			1年次、2年次、4年次	継続と短期(不定期)	1年次2学期~
「情報産業論」2単位 「企業研修」2単位 「企業実習」2単位			---	---	---
<ul style="list-style-type: none"> ・集中講義「情報産業論」各業界から、第一線で活躍する人材を招致して集中講義を実施(3月1日~12日) ・企業研修(e-learning) ・企業内での実習の基礎知識の習得を目的とした講座。「ビジネスマナー」「Excel」「HTML」「SQLプログラミング」「C言語プログラミング」の6講座。 ・企業実習(インターンシップ) 			<ul style="list-style-type: none"> ・I・II:大学からメインテーマを提示し、PJテーマを決定 II:卒業研究であるため、教員の研究領域から選択 ・「快適に遊べる環境」を設計する →PJテーマ「安全で楽しい公園設置のウンテイ」を設計 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソラーカー ・人力飛行機 ・電気自動車 ・フォーミュラカー等 	<ul style="list-style-type: none"> ・提示された100ほどのテーマからチームごとに選択 ・ゴミ集積所のカラス対策 ・農作物の生産性と土中の微生物の役割 ・北九州市の環境教育施設の現状と今後のあり方
企業実習(インターンシップ)へは、企業と学生が面談し、お互いの希望が合致しなければ成立しないようになっている。選定スキルを修得させた後に、モチベーションの高い学生のみを選別し、選定しなければ、インターンシップ受入企業がなくなってしまふ。			1学年1,700名を40名のクラスに分け、7つにグループ分け	テーマへの応募	4学科270名を25チームにチーム分け
学科から担当教員それぞれ1名と取組責任者(計5名)	デザイン専攻教員	産業情報学科教員	クラス担当教員(マニュアルも完成)	教員が講師が担当しているものと、学生のみのもがある	・環境問題事例研究アドバイザー(チームごとに先輩チューターを配置)
---	---	---	---	企業からの提供(寄付等)	---
3大学合同の評価委員会を設置し、評価を行っている。琉球大学5名、沖縄国際大学2名、沖縄県立芸術大学1名と、幹事企業の担当で構成。幹事企業は実質的な評価は担当しない。			IIIでは、発表会を開催している。		
<ul style="list-style-type: none"> ・集中講義「情報産業論」 ・企業研修(e-learning) e-learning受講後、修了テストを受験(各3回まで受験可能)し、5ジャンルすべての講座について、70点以上取ることが、企業実習の条件となっている。 ・企業実習(インターンシップ) 			<ul style="list-style-type: none"> ・ウィークリーレポートの提出 ・発表会での発表や、コンテストでの成績で評価することとなるが、難しい。 		
実習に関する提出書類(勤務レポート、報告書等)による。			発表会参加前による評価、参加学生の相互評価等		
事業推進責任者と事務担当者1名	事業推進担当の教員のみ	情報系学科担当教員12名中5名が参加。補助金手続きのみ事務室へ依頼。	工学設計教育センター(取組をはじめにあり、新たに8名の教員を採用)	・職員中心。技師が技術的サポートの他、ミーティングでのアドバイス等を行う。	---
<ul style="list-style-type: none"> ・異学部間での連携 ・e-learningを活用した基礎スキルの習得 ・企業とのマッチング手法 ・幹事企業との存在 ・集中講義の運営 			<ul style="list-style-type: none"> ・全学的な教育改革の取組 ・定期的な活動記録 ・施設後の成果物、記録の管理体制 		
---			発表会の運営手法		
---			・学生チューターの採用		
---			・成果、活動のアーカイブ化		



社会の教育力を同志社大学へ！

あなたの提案が授業になる！—プロジェクト科目、テーマ募集！

- **社会を生き抜く智恵・技術が求められています 企業・団体・一般市民の方から募集します！**
同志社大学は、従来の教室での座学中心の授業形態とは異なった実践型・参加型の学習機会を重視したプロジェクト・ベースド・ラーニング(PBL)を基本とする、授業科目「プロジェクト科目」を2006年度から設置します。この「プロジェクト科目」は、地域社会や企業の方々に講師をお願いし、地域社会と企業がもつ「教育力」を大学の正規の教育課程の中に導入することによって、学生に生きた智恵や技術を学ばせるとともに、「現場に学ぶ」視点を育み、実践的な問題発見・解決能力など、いわば学生の総合的人間力を養成することを目的としています。
- **プロジェクト科目とは... 「現場」に学び、学生自らが考え、行動する授業です**
大学の学部生の正課科目で、プロジェクトをベースに学習を進めていく科目です。ご提案いただいたテーマをプロジェクトとして、学生が主体的・自律的に学んでいく形で授業を展開していただきます。従来の座学では経験できない、実践的・体験的学習です。
- **プロジェクト科目を教員と共に担当してみませんか？**
「プロジェクト科目」設置の趣旨にご賛同いただき、教員とともに「プロジェクト科目」をご担当いただき、学生の指導・教育の一翼を担っていただける企業・団体（地方自治体等を含む）・一般市民の方を募集いたします。
- **ユニークなテーマを待っています！あなたの提案が授業になります！**
設置趣旨に合致したプロジェクト遂行型の内容であれば結構です。自由な発想でご応募下さい。ただし、「春学期のみ」、「秋学期のみ」あるいは「春学期・秋学期連結（＝通年）」のいずれかで完結して成果目標が定められるテーマ、内容であることとします。

※テーマの一例

- ・こどもと伝統芸能プロジェクト
- ・学生による新作和菓子企画プロジェクト
- ・商店街活性化プロジェクト
- ・エコタウン政策プロジェクト
- ・アジアの貧困地域調査プロジェクト
- ・京都を元気にするプロジェクト
- ・老人会活性化プロジェクト
- ・過疎地域活性化プロジェクト
- ・教育コンテンツ開発プロジェクト

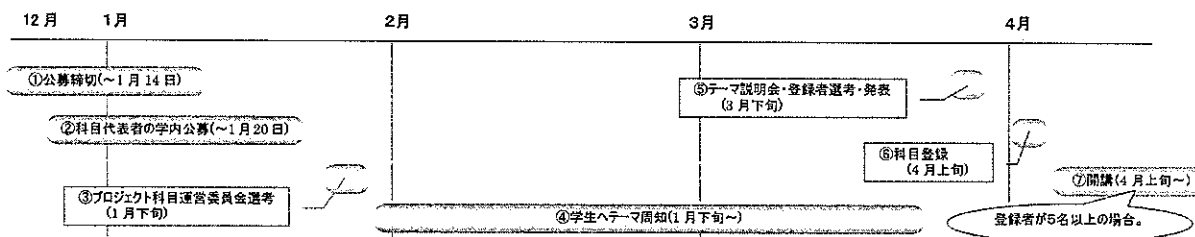
- **科目の運営について**
 - (1) 科目代表者およびアドバイザーとして、本学の専任教員1名が科目の運営を代表することを条件とします。
 - (2) 本学の科目代表者の教員とともに、学生の指導をお願いします。具体的には、提案していただいたテーマを基に、登録学生の選考、授業（春学期、秋学期それぞれ90分の授業に相当する講義を13回）、履修指導、成績評価に携わっていただきます。登録前のガイダンス、成果発表会にもご参加いただけます。
 - (3) テーマをご提案いただき、採択された場合、その内容により、同志社大学の該当学部で科目として設置します。主として授業をご担当いただくテーマ提案者には、同志社大学嘱託講師として人件審議の上、本学より委嘱させていただき、本学の給与体系に基づき嘱託講師給を支給いたします。
 - (4) 合格した場合、学生には、1セメスターにつき2単位が与えられます。
 - (5) 1テーマにつき、受講（登録）する学生は、5～15名程度を予定しています。登録者が5名未満の場合は開講できません。
 - (6) 授業運営予算として、1セメスター、1科目あたり20万円（税込、上限）が手当てされます。使用範囲は、謝礼（ゲスト・スピーカーの謝礼、交通費、宿泊費）、消耗品費、雑費、印刷製本費、会合費（講師、ゲスト・スピーカーとの打合せ）、授業実施に伴う交通費（通勤経路外）および宿泊費に限ります。当予算は、原則、科目代表者が管理します。必要な予算の支出は、科目代表者のご相談・調整の上、執行いただけます。なお、御社、貴団体、個人において、「奨学寄附金」として当科目の運営資金にご提供いただければ幸いです。
 - (7) 授業担当者には「授業運営の手引き」を配付します。授業の運営や諸手続、成績評価の方法などについて解説しています。

Q. 教室で授業をしないといけませんか？

- A. 必ずしも教室で授業を行う必要はありません。テーマ、内容に応じて、学内外における制作活動・取材活動・調査活動をもって授業とすることも可能です。ただし、教室外での活動回数については、遠方の場合、学生の交通費負担、時間割上の制約などの問題がありますので、この点にご配慮ください。

- Q.** 科目代表者になっていただける同志社大学の先生が見つからないと応募できないのですか？
- A.** 応募時点で科目代表者となる教員が見つからない場合は、応募テーマについて本学専任教員に対し学内公募を行いますので、応募フォームにその旨をご記入下さい。科目代表者の選定を行ったうえで、テーマ選定対象科目とさせていただきます。
- Q.** 募集科目数はどれくらいですか？全て認められるのですか？
- A.** ご応募いただいた書類をプロジェクト科目運営委員会で審議し、選定します。2006年度は15科目程度を限度に選定を進める予定です。
- Q.** 複数の企業や複数人で応募してもよいですか？
- A.** 構いません。主として授業をご担当いただくテーマ提案者を1名に定めていただき、1名のみを嘱託講師として委嘱させていただきます。他のテーマ提案者の方には、ゲスト・スピーカーとしてご参加いただけますよう、科目代表者の教員とご相談願います。
- Q.** 受講者の選定はどうやって行うのですか？
- A.** 学生に志望理由等を記入させた登録願書を基にして、面談等を実施した上で登録者の選考を行います。

■ 開講までのスケジュール



■ 応募方法について

ご提出していただく書類は①テーマ応募フォーム、②履歴書、③業績書です。書式は下記のURLのページよりダウンロードできます。

<http://www.doshisha.ac.jp/students/curriculum/pbl/>

必要書類を同封の上、下記の事務局の住所まで郵送いただくか、e-mail アドレスに必要書類のファイルを添付いただき、ご送信ください。

提出締切日は 2006年1月14日(土) です。

郵送の場合は締切日までに到着するようにお願いします。

プロジェクト科目に関する詳細については、別紙の募集要領、または下記のURLのページをご覧ください

<http://www.doshisha.ac.jp/students/curriculum/pbl/>

プロジェクト科目に関するお問合せ、応募申し込みに関するお問合せは、下記事務局までお願いします。

— プロジェクト科目運営委員会 事務局 —

[今出川校地]

住所：〒602-8580
京都市上京区今出川通烏丸東入
同志社大学 教務部教務課教務係
電話：075-251-3204
FAX：075-251-3064

E-MAIL：ji-pbl@mail.doshisha.ac.jp

WEB サイト (ホームページ)：http://www.doshisha.ac.jp/students/curriculum/pbl/

[京田辺校地]

住所：〒610-0394
京都府京田辺市多々羅都谷1-3
同志社大学 教務部京田辺校地教務事務局学務部教務係
電話：0774-65-7053
FAX：0774-65-7049

2006年度プロジェクト科目テーマ一覧

テーマ	開講校地	開講期間	科目担当者 (団体名・企業名等、氏名)	科目代表者(所属・氏名)
水環境政策～「雨水局」から総合的に考える～	今出川	春	NPO法人 京都・雨水の会 (きょうと・あまみずのかい)	総合政策科学研究科 新川 達郎
安心・安全のまちづくり実践研究調査	今出川	春	奥山 文朗	研究開発推進機構 石黒 武彦
玩具産業を通じて学ぶ学生のための 「実践と自立のための玩具企画開発」	京田辺	春	株式会社トミー	工学部 片山 傳生
隠れた京都を探索する -上京を中心に-	今出川	秋	出雲路 敬直	文化情報学部 鋤柄 俊夫
京エコツアープログラム制作プロジェクト	京田辺	春	京都市環境保全活動センター (京エコロジーセンター)他	工学部 光田 重幸
映像で描き出す「京町家文化」	今出川	春秋 連結	Pang Jun	社会学部 森川 眞規雄
地域(京田辺市)の中小製造業のモノづくり強化への支援	京田辺	秋	NPO「ホンモノづくりプロデ ューサー開発センター」	工学部 佐々木 和可緒
京都の文化的景観その伝統と保存活用プロジェクト	今出川	春	西川 幸治	文学部 武藤 直
京都暮らしの音と映像	今出川	春秋 連結	NPO 京都の文化を映像で 記録する会	文化情報学部 高橋 美都
生きた「京ことば」映像アーカイブ化プロジェクト	今出川	秋	株式会社 空	文学部 橋本 和佳
感情ロボットを活用した小学生創造力育成講座 設計プロジェクト	今出川	秋	株式会社ベネッセコーポレ ーション、株式会社 空	文学部 余語 真夫
「食育と健康」(薬膳の食養生を中心として)	京田辺	春秋 連結	NPO法人 けいはんな薬膳研究所	工学部 渡辺 好章
研究と社会をつなぐ研究会のプロデュース	京田辺	春	特定非営利活動法人KGC	工学部 下原 勝憲 ※2006年4月就任予定
織りの世界 -伝統技術の保存と伝承-	今出川	春秋 連結	龍村 光峯	文学部 山田 和人
知的障害のある人達が暮らすグループホームの設立	今出川	春秋 連結	特定非営利活動法人 わくわく	社会学部 小山 隆
サイエンス・メディエーションによる社会貢献	京田辺	集中	特定非営利活動法人 けいはんな文化学術協会	工学部 田中 和人
私が創る京都	今出川	春秋 連結	富士谷 あつ子 (京都生涯教育研究所)	社会学部 岡本 民夫
生活者が町の歴史と文化を守る -祇園のママとまちづくり-	今出川	春	アーバンデザイン工房	政策学部 真山 達志
木津川流域の変貌と流域素材の利用	京田辺	春秋 連結	NPO法人 流域調整室	工学部 藤井 透
F1を作ろう! (2006 JASE 学生フォーミュラーカー大会 出場を目指して)	京田辺	春秋 連結	中村 成男	工学部 藤井 透
コミュニティのエンパワーメントとNGOにおけるプログラム 開発 ~滞日外国人支援プログラム~	今出川	春秋 連結	榎本てる子	社会学部 Martha Mensendiek
官学連携による道路管理支援システム開発と自治体事業 評価研究プロジェクト	京田辺	春	工学部 金田 重郎	工学部 金田 重郎
小学生のための能楽入門プログラムの開発と研究	今出川	春秋 連結	文学部 山田 和人	文学部 山田和人
地域連携子育て支援システムe -子育てネット	京田辺	春	工学部 芳賀 博英	工学部 芳賀 博英
アートに立ち会う -美術・演劇・パフォーマンスの創造の場と の共生-	今出川	秋	文学部 岡林 洋、 文学部 越前 俊也	文学部 岡林 洋、 文学部 越前 俊也

※科目担当者は応募書類記載どおり

同志社大学 プロジェクト型科目 テーマ応募フォーム(案)

テーマ名(100文字以内)	
希望する実施校地	今出川キャンパス ・ 京田辺キャンパス
希望する実施期間	春学期(4月～7月) ・ 秋学期(10月～1月) ・ 夏学期+秋学期(2年)
個人でお申し込みの場合	
お名前(ふりがな)	
ご住所	〒
電話番号	
Eメールアドレス	
URL	
企業・団体でお申し込みの場合	
企業・団体名	
ご所属部署名	
ご担当者名(ふりがな)	
ご所属部署所在地	〒
電話番号	
Eメールアドレス	
URL	
テーマ概要(目的、活動計画、最終成果目標等について、1000文字程度でご記入ください。)	

プロジェクト型科目 テーマ応募フォーム(案)

200 年度 プロジェクト型科目 登録願書(案)

願書希望者は、当願書に、受講にあたっての志望理由(200以上400文字以内)を記入し、期日までに下記事務室まで提出してください。

希望するプロジェクト科目 テーマ			
志望理由			
学部	学科	専攻	受講許可 可記入しないでください
学生ID			
フリガナ			
氏名			

----- キリトリ -----

プロジェクト科目「登録願書」【本人姓】

学生ID		希望するテーマ
氏名		

願書印刷希望提出期間 200 年3月 日()～ 3月 日() 事務局受領時間内
 願書印刷希望提出場所 【京田辺】京田辺事務室 【今出川】教務課事務室

プロジェクト型科目 登録願書(案)

プロジェクト型科目 活動報告書(案)

年 月 日提出

プロジェクト科目名	
氏名	学生ID
期間 年 月 日()～ 年 月 日()	
担当	
活動記録(個人およびグループでの活動の輪、電話、メールなどのやりとりも含めて記載)	
日時	内容
感想(この期間の活動をふりかえりましょう)	
提出日	教員印

プロジェクト型科目 活動報告書(案)

プロジェクト型科目 議事録フォーマット(案)

年 月 日提出

プロジェクト科目名	
記録者氏名	学生ID
日時	年 月 日() : ~ :
場所	
テーマ	
議題	
参加者	

プロジェクト型科目 議事録(案)

「教育学の視点から見たプロデュース・テクノロジーについて」 (山田礼子 社会学部教授)

教育学の視点から見たプロデュース・テクノロジーについて

2004年12月27日
山田礼子

本日の発表の構成

企業と大学の新しい関係
産学連携教育の例 アメリカ、日本
評価の視点から
認定制度化のための産学連携のために
コンピテンシーと大学教育
まとめ

企業と大学の新しい関係: 産学連携

従来の概念 産学連携による研究推進
産学連携による研究 既に各国、日本でも定着
新しい概念 産学連携による教育
人材育成を中心とした新しいキャリア教育か？
工学分野における先例
大学学部教育
大学院レベルでの産学連携教育
ビジネススクールでの事例

School-to-Work プログラムの内容(1)

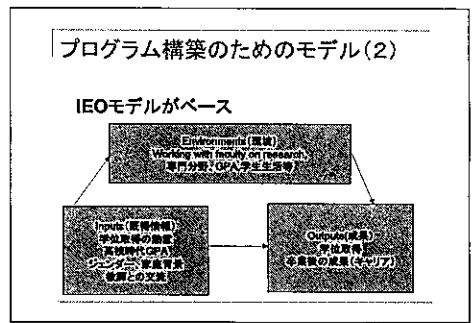
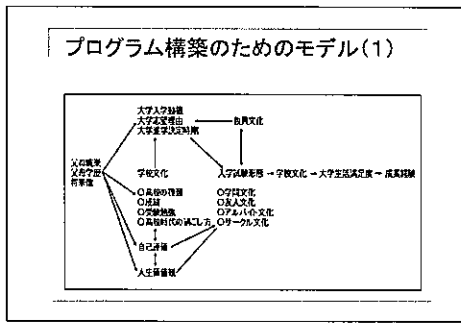
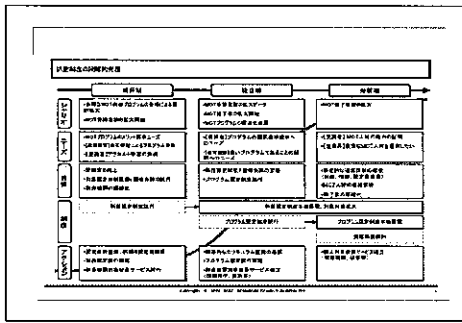
学校における学習(School-Based Learning)
職業意識の開発、様々な職業の紹介と進路や専攻の決定を助けるカウンセリング、職業訓練と連動した授業の中での指導
職場における学習(Work-Based Learning)
就労経験、学校における学習と統合された職業訓練、職場で必要とされる一般的なコンピテンシーやスキルについての指導
(有給就労体験、ジョブシャドウイング、OJTなど)

School-to-Work プログラムの内容(2)

学校・職場を結合させる学習(Connecting Activities)
学校における学習と職場における学習のつながりを円滑にする活動。例 学校内のメンターを教育者、企業、保護者、コミュニティ団体との間の連絡窓口とする。職場における学習の場を提供する企業と生徒のマッチング。学校から企業への移行制度のサポート。
学校から企業への移行制度参加者の成果測定など

教育プログラム評価審査員の視点から

特色GPの特色 実績主義 構想が素晴らしい、特色に優れていても実績がなければ選定されない
一地道なプログラムであっても優れた実績により選定される 例 大阪大学理学部プログラム、ICUのリベラルアーツ・プログラム
現代GPの特色 可能性主義 政策誘導型 構想が素晴らしいだけでは実績がなくても選定される
実績をあげるためのDOが難しい



調査実施の背景

1. 一年次教育(導入教育)の急速な広がりと言語化
2. 第一回目調査(教員側のニーズと意識を対象とした調査)により確認した学生の学力、意欲の低下
3. 一年次教育の日本的特徴の存在 例 概論、専門教育の基礎、情報リテラシー型
4. 高校から大学への転換期を支援するアメリカ型一年次教育の不在

調査票の設計

問1-問2 受講前後の自己評価(学習スキル、自己管理能力等)
問3-問4 受講による知識・技能獲得の自己評価(大学に関する情報等)
問5 教員・プログラムに対する総合評価
問6 授業形態・指導方法に対する評価
問7 大学(授業等)で指導してほしい内容
問8 自身の学習習慣の自己評価

一年次教育受講前後の変化

—高校時代に比較的身につけていたと評価する項目
—ポイント要約力、粘り強さ、インターネット情報収集力、
—大幅に改善が見られる項目 コンピュータ技能、形式的レポート作成力、図書館利用力、プレゼンテーション力
—技能系項目の改善
—改善が見られない項目 ポイント要約力、粘り強さ、批判的思考力
—論理的技能項目、もともと身につけていた項目の伸びの低さ

海外企業による大学卒のコンピテンシー採用の例

アメリカでのコンピテンシー採用
行動・構造面接によりはかるコンピテンシー
「熱意、チーム構築、意思決定、柔軟性、知識、技能、コミュニケーション、リーダーシップ、個人的資質」
イギリスの大学HPでのコンピテンシー説明
「知的スキル(批判力、分析力、統合力、問題解決力)、コミュニケーション・スキル(文章および口頭)、組織的スキル(独力で作業できる力、自発性、時間管理能力)、対人関係スキル(他人と作業したり他人をやる気にさせる力、柔軟性、適応性)」

まとめ

産業界、大学、学生が求める能力の把握
能力獲得後の基準の設定
どこまで達成できれば十分か？
どのような場面で使えるのか？
その能力とは？例えば知識？体験知？
コンピテンシー？
認定制度を利用するアクターの把握
プロジェクト主義プログラムの評価

大学における産学連携型教育プログラムの事例

工学部大学における正統教育課程内で「産学連携型の新しい工学教育プログラム」はECP (Engineering Clinic Program) ECPプログラムとは「特色GP選定プログラム。以下HPより企業からその企業に関する最新技術に関するテーマを提供してもらい、学生が挑戦する。教員で勉強してきた知力を如何に活用するか、どのようになり解決するかを自分の力で考える。自らに不足する知識は自分で獲得する。すなわち自己学習する必要がある(ここで特に自己学習能力が生産にわたって役立つ)。企業からはテーマだけでなく各テーマの技術専門家(リファレンス)の提供を依頼する。リファレンスは2-3週に1回ほど来校し、学生に対して技術指導をする。一方大学の教員(アドバイザーと呼ぶ)は大学での学習指導をする。しかし、いずれも学生に対して問題解決方法を教えることはしない。2年間、企業のトップのエンジニア及び大学教員に問題を解決するためのプロセスを徹底的に指導され、自分の力で解決する努力をすることにより人間力が育成されることになる。ECPは産学一体となってそれぞれ得意とする分野の方を出し合っって大学の工学教育を改革しようとする先進的な試み。

ビジネススクールの事例

ビジネススクールにおける企業家育成プログラム=既に産学連携による教育プログラムが構築
早稲田大学 アントレプレナーシップ研究会、ベンチャーキャピタル「ウェルインベス」

トメント)の設立
UCLA アントレプレナーシップ研究センター
ベンチャーシード、アントレプレナーアソシエーション(学生クラブ)、インターンシッププログラム

アメリカの産学連携

School to Workプログラム=高校生からのキャリア教育(大学進学者も含む)
1994年 クリントン政権によるSchool-to-Work Opportunities Act(学校から職業への移行機会法)の施行

3つの要素
・学校における学習(School-Based Learning)
・職場における学習(Work-Based Learning)
・学校・職場の両者を結合させる学習(Connecting Activities)

同志社大学現代GPプログラムの選定理由

オンキャンパスでの産学連携教育による人材育成プログラムへの評価
他に類似するプログラムはほとんどない
新規性
推進するプロジェクトの現代的ニーズの高さ
プロデュース能力検定制度創設への期待
具体的スキルの開発と評価への期待

認定試験制度化のための情報収集のために

プログラムの目的、目標の確認

1. ビジネスとして成功事例がなければこの種のプログラムは継続し得ない
2. プログラムの目的は産業界にとって有用な人材を育成することである
3. ビジネスにおける成否の原因も重要な評価基準であり従来の教育における評価法だけでは評価し得ない

ニーズとプログラム評価の推進

第一段階 誰がアクターか?
学生と産業界のニーズ調査により必要とされるスキルの確認

第二段階
プロジェクト主義教育プログラムの評価
ニーズ評価より浮かび上がった項目を反映させたプロジェクト内容の推進

導入教育モデル構築のための具体例

導入教育モデル構築のために2回の調査を実施
私大協付置私学高等教育研究所の研究プログラムの一部

一回目の調査 学部長調査 教員側のニーズと意識を対象とした調査 2001年
二回目の調査 受講生調査 学生側の評価と成長を確認する調査 2003年

調査から得た知見を元にしたモデルの構築

アメリカ型一年次教育指導内容のニーズはそれほど高くなく、学習意欲・積極的学習活動喚起型モデルが有効か?
大学別学生の実態に合わせたカリキュラムの構築が有効? 学習スキル特化型大学モデル、交流重視型大学モデル、アカデミック意欲喚起型大学モデル等
授業内一年次(導入教育)カリキュラムと授業外学生支援サービスが同軸となることで学生は積極的な学生生活へと移行できる

コンピテンシーと大学教育(1)

コンピテンシーとは
「ある職務において謳歌的で優秀な成果を発揮する、個人の中に潜む特性」(Boyatzis, 1982)
「ある基準に対して効果的あるいは優れた行動を引き起こす個人の中に潜む特性」(L. & S. Spencer, 1993)

行動に現れた発揮能力を指す

コンピテンシーと大学教育(2)

小方 2004作成	コンピテンシー	大学知
着目する文脈	職場	教室
能力が顕在化する場	行動	試験の成績
能力の特定化	困難・暗示的	容易・明示的
能力の証明	職務における実践	資格
能力の汎用性	特定の職務に限定	専門分野に限定
学習・育成の可能性	ある程度可能	高い

教室で獲得する大学知と職場でのコンピテンシーをつなぐ機能としてのプロジェクト学習か?

プロデュース・テクノロジーの創成 インタビューリスト

実施日	所 属	名 前	分 類
2004/ 3/24	早稲田大学大学院 教授	堺屋 太一	ソーシャル
2005/ 4/22	株式会社ヘキサ 代表取締役	安原 秀	ソーシャル
2005/ 4/30	株式会社スタジオジブリ	高畑 勲	エンターテイメント
2005/ 6/13	市民バンク 代表	片岡 勝	ソーシャル
2005/ 6/15	社会福祉法人大阪ボランティア協会 理事・事務局長	早瀬 昇	ソーシャル
2005/ 6/24	株式会社博報堂 スーパーバイザー	曄道 敬	エンターテイメント
2005/ 6/27	有限会社イノウエ 代表取締役	井上 大佑	ビジネス
2005/ 7/ 4	国立民族学博物館 初代館長	梅棹 忠夫	サイエンス
2005/ 7/ 6	日本テクノロジーベンチャーパートナーズ 代表取締役	村口 和孝	ビジネス
2005/ 7/ 6	Three Dogs and a Pony パートナー	深沢 恵	エンターテイメント
2005/ 7/ 8	大阪大学 名誉教授	舟橋 國男	ソーシャル
2005/ 7/11	財団法人たんぽぽの家 理事長	播磨 靖夫	ソーシャル
2005/ 7/12	株式会社パソナ 代表取締役グループ代表兼社長	南部 靖之	ビジネス
2005/ 7/12	シーズ=市民活動を支える制度をつくる会 代表	松原 明	ソーシャル
2005/ 7/13	ケア・センターやわらぎ 代表理事	石川 治江	ソーシャル
2005/ 7/19	モバイル・インターネットキャピタル株式会社 代表取締役社長	西岡 郁夫	ビジネス
2005/ 7/19	有限会社小島事務所 代表	小島 史彦	エンターテイメント
2005/ 7/20	NPO法人コミュニティ・サポートセンター神戸 理事長	中村 順子	ソーシャル
2005/ 7/23	株式会社ワオワールド 代表取締役社長	村上 匡宏	エンターテイメント
2005/ 7/25	株式会社マーベラスエンターテイメント 専属顧問	片岡 義朗	エンターテイメント
2005/ 7/29	NPO法人まちの縁側育くみ隊 代表	延藤 安弘	ソーシャル
2005/ 8/ 1	早稲田大学大学院公共経営研究科 教授	北川 正泰	ソーシャル
2005/ 8/ 3	株式会社堀場製作所 最高顧問	堀場 雅夫	ビジネス
2005/ 8/ 8	株式会社グルメ杵屋 会長	椋本 彦之	ビジネス
2005/ 8/12	株式会社七音社	松浦 雅也	エンターテイメント
	株式会社七音社 取締役	季 里	エンターテイメント
2005/ 9/14	株式会社プロピア 代表取締役社長	保知 宏	ビジネス
2005/ 9/15	早稲田大学 教授	吉村 作治	サイエンス
2005/ 9/21	東京大学 名誉教授	小柴 昌俊	サイエンス
2005/ 9/21	順天堂大学 名誉教授	和賀井敏夫	サイエンス
2005/ 9/30	株式会社アシスト 代表取締役社長	ビル・トッテン	ビジネス
2005/10/10	株式会社榎一市村酒造場 取締役	セーラ・マリ・カミングス	ビジネス
2005/10/14	株式会社シネバザール 取締役	甘木モリオ	エンターテイメント
2005/10/17	市民バンク 代表	片岡 勝(再)	ソーシャル
2005/10/21	島根県斐川町役場 課長補佐	福岡 敏	ソーシャル
2005/10/25	首都大学東京 学長	西澤 潤一	サイエンス
2005/10/26	株式会社スタジオジブリ 代表取締役社長	鈴木 敏夫	エンターテイメント
2005/11/ 7	株式会社半導体エネルギー研究所 代表取締役	山崎 舜平	サイエンス
2005/11/16	有限会社小島事務所 代表	小島 史彦(再)	エンターテイメント
2005/11/16	株式会社博報堂 スーパーバイザー	曄道 敬	エンターテイメント
2005/11/25	株式会社アシスト 代表取締役社長	ビル・トッテン(再)	ビジネス

歴史上人物調査対象者リスト

名 前	分 野	業 績
前島 密 (1835～1919年)	ソーシャル	郵便の父と呼ばれ、郵便事業の創業を行った人物
大倉 喜八郎 (1837～1928年)	ビジネス	大倉組頭取
後藤 新平 (1857～1929年)	ソーシャル	元東京市長、内務大臣兼帝都復興院総裁
長瀬 富郎 (1863～1911年)	ビジネス	粗悪な国産石鹼に義憤を感じ、自ら製造に乗り出した花王株式会社初代創業者
津田 梅子 (1864～1929年)	ソーシャル	私立女子高等教育機関女子英学塾(現津田塾大学)の設立者
小林 一三 (1873～1957年)	ビジネス	阪急の創始者
大倉 和親 (1875～1955年)	ビジネス	日本陶器株式会社初代社長
黒田 善太郎 (1879～1966年)	ビジネス	コクヨの創業者
五島 慶太 (1882～1959年)	ビジネス	東急電鉄の事実上の創業者
江崎 利一 (1882～1980年)	ビジネス	江崎グリコの創業者
伊藤 忠兵衛 (1886～1973年)	ビジネス	大正、昭和の二度の恐慌に直面危機的状況の中、活路を見出した伊藤忠初代社長
吉本 せい (1889～1950年)	ビジネス	吉本興業の創業者
土光 敏夫 (1896～1988年)	ビジネス	石川島播磨重工業株式会社元社長
山内 健二 (1899年～)	ビジネス	山之内製薬の創業者
ウォルト・ディズニー (1901～1966年)	エンターテイメント	世界的に知られたアニメキャラクターの生みの親
本田 宗一郎 (1906～1991年)	ビジネス	本田技研工業株式会社創業者
吉田 忠雄 (1908～1993年)	ビジネス	YKKの創業者
丸山 勝廣 (1914～1992年)	エンターテイメント	日本初の地方楽団、『群馬交響楽団』を運営し、音楽の力を使って地方発達の活気を日本に与えた人物
佐治 敬三 (1919～1999年)	ビジネス	サントリー株式会社、元会長
ミハイル・ゴルバチョフ (1931年～)	ソーシャル	ソ連共産党書記長
ピーター・ユベロス (1937年～)	エンターテイメント	赤字だったオリンピックを初めて黒字にした人物
柳井 正 (1949年～)	ビジネス	株式会社ファーストリテイリング創業者
富田 洋 (1953年～)	サイエンス	人道目的の地雷除去支援の会事務局長
ハワード・シュルツ (1953年～)	ビジネス	スターバックスコーヒー最高経営責任者
小倉 昌男 (1954～2005年)	ビジネス	ヤマト福祉財団理事長
カルロス・ゴーン (1954年～)	ビジネス	日産自動車(株)社長兼最高経営責任者
惣万 佳代子 (1954年～)	ソーシャル	健常者、障害者、高齢者が一緒にすごせる共生型デイケアハウス「このゆびとーまれ」理事長
松永 真理 (1954年～)	ビジネス	iモードのコンテンツをプロデュース
ビル・ゲイツ (1955年～)	ビジネス	マイクロソフトコーポレーション会長兼チーフソフトウェアアーキテクト、慈善団体「ビル・アンド・メリンダ・ゲイツ財団」を設立
堀木 エリ子 (1962年～)	エンターテイメント	株式会社堀木エリ子&アソシエイツ代表取締役、和紙プロデューサー
大平 貴之 (1970年～)	サイエンス	プラネタリウム・クリエーター ギネスに「世界で最も先進的なプラネタリウム」として認定された 世界最多410万個の星を投影できるレンズ式プラネタリウム「メガスターⅡ」 を個人で開発

歴史を動かした人・もの・力

—知識と情報の蓄積と管理そして意志決定のメカニズムについて—

はじめに—歴史にみるプロデュース力とは—
かつて織田信長・豊臣秀吉・徳川家康という戦国時代の覇者をとりあげ、彼らの戦略と戦術をたどることで、現代社会における会社経営などの成功の極意を得ようとするブームがあった。いずれの人物も東海を出自として、全国を統一することで戦国時代を終息させ、京都を中心とした新しい秩序を創りあげようと、さまざまな旧来の社会システムを破壊しつつ競って上洛をめざした。織田信長は楽市楽座に代表される経済政策をとることで財力を高め、堺の鉄砲を買い占めた新しい戦術を採用した。これが彼を近世の扉をひらく最初のリーダーとした大きなバックボーンである。

織田信長を継いだ豊臣秀吉は大規模な土木工事を得意としていたが、その実用性を駆使して、抽象的ではない全国統一をはかるために太閤検地を実施し、石高制を基本とした知行体系や年貢徴収体制を確立した。また刀狩令などによって兵農分離も推進した。こういった統一の支配に必要な具体的な施策が、徳川家康の開幕にとって大きな役割をはたしたことは言うまでもない。

その点で公家・武家そして寺社に代表される中世戦国時代の複雑な権力構造をリニューアルして、武家の単独支配という近世封建制社会を切りひらいた彼らの活躍は、時代と社会をプロデュースする上で参考になる点が多い。ゆえに戦国時代の3人の覇者に、政治的な権力の奪取とその維持能力についてのプロデュース力を見ることができるといふ言い方は、間違い無いだろう。

しかしそのブームは、彼らの成功が必ずしも普遍的な努力や技術によってなされたものではなく、むしろ彼らのたぐいまれな才能や感性に依ったものである点が多いとされるにおよび、現代社会にはそのまま適用しにくいものとして下火となった。誰にでもできるというものではなかったのである。

従来、こういった歴史研究はいわゆる人物史と言われ、その人物のすぐれて他者と違うところを描き出すことが目的であるため、それに従った叙述の結果が時代や所属を越えた普遍的なプロデュース力を説明することになりえないのは、やむをえないことであろう。

しかし歴史研究には、こういった特定の人物の個性によらず、歴史の動態を説明する方法もあり、むしろ特定の個人によるものではなく、無名の人々の歴史の中からさまざまな動態を知り、説明することが歴史研究の本来の姿とも言えるのである。そこで本研究では、そういったこれまでの歴史研究の本来のスタ

イルの中から、特定の個人によらず社会のさまざまな仕組みを説明する方法で、国家経営の視点から歴史を動かした人・もの・力について、とくに知識と情報の蓄積と管理そして意志決定のメカニズムについて考えてみたい。

1. 古代・中世における意志決定のプロセス —公卿会議について—

平安・鎌倉時代後期の政治的な意思決定には、天皇や上皇の意思と共に公卿会議が重要な役割を果たした。公卿とは、摂政・関白などの四位を含む太政大臣以下参議以上の議政官または三位以上を総称する語で、上達部とも言う。なお摂関・大臣を公、納言・参議を卿と区別する場合もあり、後者のみを大臣に対置し公卿ということもある。

(1) 平安時代の政務—「政」と「定」—

平安時代の政務は「政」と「定」でおこなわれた。このうち「政」は諸司や諸国からの朝廷への上申事項を聴くもので、「定」は公卿などの会議であった。

「政」は外記（令制太政官の下級官職（正六位上と正七位上）で、少納言の下に大外記・少外記各2名が置かれ、詔書や論奏・奏事などの作成・校勘のほか公卿直属の書記官として重要な役割を果たした。公卿のもとで政務や儀式の実務、記録・文書の作成管理および先例の調査などにあたった。また五位を持つ大外記は大夫外記とよばれて外記局の事務を統括した）が事務と運営を担当した外記政と言われた。

外記政は、内裏のすぐ東におかれた外記庁で行われた太政官の政務のことを言い、官政の略儀として弘仁13年（822）に制度的に確立した。庁申文と外印請印から構成され、前者は諸司諸国から上申された案件を議政官が決裁する儀、後者は施行すべき文書に太政官印を押捺する儀であった。政務の後には外記庁南隣の侍從所で食事があり、そこでも申文が行われた。10世紀後期には急速に衰退した。

「定」は六衛府の詰所のことを指す陣でおこなわれた陣定（じんのさだめ）が一般的で、実際には内裏左近陣所で、天皇の諮問に対して議政官が各自の意見を述べるかたちで政務がおこなわれた。初見は9世紀後期。下位者から順に発言し、最後に参議大弁が定文にまとめた。重要な国政事項の多くは陣定にかけられたが、定例として開かれる政務ではなく最終決定権もなかった。

平安時代の政務は、このふたつの形式によっておこなわれはじめたが、平安時代後期になると外記政がより簡便な奏事という伝達のみものになった。この奏事は弁官（太政官の一部局で、諸司や諸国の事務を集約・処理

し、議政官や関係官司への取次ぎや命令伝達を行い、太政官符の作成にあたった。10世紀以降は文書発給機関としての重要性も増した。）から蔵人（嵯峨天皇が機密漏洩を防ぐため巨勢野足と藤原冬嗣を蔵人頭としたことに始まる職で、初期は実務官人を天皇が直接把握指揮することにより詔勅の伝達や人事、告訴の受理、軍事力の発動を円滑に行うための臨時的官司と位置づけられた）を経て摂政・関白および天皇・上皇へ伝えられた。

そして奏事で決着のつかない問題が公卿会議で諮られた。

ただし、公卿会議は、少なくとも鎌倉時代前期までは定例会議ではなく、その点において平安時代の政務を実質的にとりはからっていたのは、上皇や天皇もそうではあるが、「政」をしきっていた摂政・関白と院近臣などの一部の高級官僚とその判断だったことになる。

いわば個人の能力と感性によっていた「政」として平安時代の政務である。

一方これに対して相対的なシステムとしての政務を司った公卿会議はどのようなものだったのだろうか。

先にも触れたが、その具体的な形であった「陣定」は、奏事で決着のつかない問題が発生した場合、司会を務めた上卿が外記を通じて公卿を招集し、太政官の議政官をつとめた公卿の全員が集合し（左大臣以下の現任公卿）、下位の公卿から順番にその問題について発言し、大弁参議が記録し（これを定文という）、外記政と同様に蔵人を通じて摂政や関白に奏聞し、決定されることになる。この会議には天皇や摂政・関白は参加していないが、太政官の最高首脳会議だったことになる。

ただしそれはあくまで諮問機関だったということにも注意が必要である。

平安時代後期になると、その公卿会議に変化が現れる。

11世紀後半の後三条天皇の親政以降、陣定以外の公卿会議の比重が高まる。例えば内裏御前および殿上定は清涼殿でひらかれ、摂関直廬の定はその宿所でおこなわれ、また院御所でも議定が開かれた。これらの公卿会議は、蔵人や院近臣を通じて招集がかけられ、さらに招集された公卿も全員ではなく、それぞれ都合で選択されたという。また陣定と最も大きな違いとして、摂関もその会議に参加した。

これらの会議は、平安時代後期に頻出した寺社の強訴や総覧などの緊急事開催され、とくに1107年の白河院の政権が樹立して以降は清涼殿でおこなわれた陣定も、院御所議定での会議に席を譲ることになる。ただし、これらの公卿会議も、決定権者である天皇や院の意思を制約するものではなく、決定権者の権威を高める機能を果たすものであった。

それは院の権力を公卿が保証するものであったと言える。

また12世紀後半の後白河院政期には在宅諮問と呼ばれた持ち回り閣議もおこなわれた。

(2) 鎌倉時代の政務—院評定制—

鎌倉時代は前期と後期で公卿会議の形がかわってくる。鎌倉時代前期は、後白河院の政権以降、基本的にはそれまでの段階とそれほど変わっていないが、陣定の儀式化がすすむ。

鎌倉時代後期は、承久の乱によって院の権力が衰退した結果、四条天皇の外祖父で幕府の摂家将軍だった頼朝の父である九条道家の力が強くなる。その結果、九条道家の元で公卿会議がおこなわれるようになり、九条道家に権力が集中するようみえる。

しかし四条天皇が早世し、北条氏の擁立による後醍醐帝が院政をしくと、九条道家は失脚し、頼朝も追放される。そしてその結果生まれたのが院評定制である。

院評定制は、院の御所でおこなわれる会議(御前会議)であり、このときから公卿会議が定期的に開かれるようになる。回数は当初月に3回であったがやがて6回に増える。また、以前の院御所会議は緊急なテーマをあつかったが、この公卿会議は日常的なテーマもあつかうもので、幕府の承認のもとで会議のメンバーが選任され、摂関・院も臨席した。

そしてこの会議は、その場で決定が諮られ、その時の決定権者は院だったという。ただし位置づけとしては、院権力の制約ではなく、院の正当性をたかめ、院権力の再建を意図したもので、これによって幕府も院の権力を支えたと考えられている。

なお龜山親政下でも同様の公卿会議がおこなわれ、これが後醍醐天皇のプロデュースによって制御された雑訴決断所へ進化したと言われている。

したがってそういった公卿会議の基本構造や体質といったものが、そのまま室町時代の御前会議まで続くものであったとするならば、強力な権力をもっていた天皇の時代を象徴する平安時代においても、最高権力者であった天皇や院がその意志のままに動いていたかどうかはあやしく、古代・中世の意志決定は、院や天皇の意志と対立ではなく、それらとの補完関係にあった高級官僚と公卿会議が担っていたとするのが、現実だったのではないだろうか。

実際に意志決定のプロセスを推定してみた場合、もとより摂関と天皇が対立する構造の無い中、様々な申請がおこなわれると、その内で日常的な内容のものは事務官僚によって制御されて天皇に依っていたわけであるが、あらゆる分野に対して天皇自身が細部にわた

っていた知識は無いので、具体的には事務官僚の意志が優先され、同様に「定」についても、さまざまな知識の集成陣定であった会議の決定が、天皇の決定になるのが現実だったと考えられることになる。

ただしその一方で天皇はただの飾りではなく、最高権力者として実態も握ることがあり、とくに平安後期のころから徐々にそれが表にできるようになる変化もみられ、意志決定のメカニズムも変わっていったのではないかと指摘もある。

意外にも天皇が詳細な点までよく知っており、寺社の強訴や相談を全体で統括するときや、裁判において、直接天皇が裁断する事例もないわけではないが、これは特定の天皇の個性によるものと考えべきだろう。

故に、このような状況を勘案すれば、古代・中世の意志決定のプロセスの中で実質的に重要な役割を果たしたのは、奏事と呼ばれる情報の伝達行為であり、また奏事される前の情報を整理する場だった公卿会議であり、そしてもしそうであるならば、歴史研究において政治や社会のプロデュースを考える時検討されるべき要素は、公卿会議でテキストとされ、その結果意思の決定権者が判断をくだすために提供された情報と、それが蓄積された文書および、その文書を作成したり管理した人や組織になると考えられる。そこで以下の章では、それらについて詳しくみていきたい。

2. 意志決定を支援したアイテム

—情報としての文書をキーワードにして—

(1) 平安時代における文書の編纂とその背景—日記—

平安の中期から後期には、太政官から八省の機構がくずれてきて、省と下の役所の上下関係がなくなり、横断的に有力者が集められるようになる。これは国家機構が解体をはじめた典型的な例で、最高権力者が意志を決定しても下部が動かないことが多くなり、その結果公事が遅れるという状況がうまれた。

そんな時に何がそれぞれのセクションで意志決定の代わりになったかということ、「儀式」や「慣例」そして「先例」だった。それぞれの役所では、「慣例」や「先例」にのっとって「儀式」をおこなうことが仕事となり、それが意志決定の代わりになった。

そのため多くの貴族は儀式にくわしい人物を大事にし、また先例をよく知っている限られた貴族が、先例を知識として蓄えている役所において、弁官を経由して公卿になることが多かった。

そんな儀式や先例や慣例にくわしい弁官の

いた代表的な制度が行事所である。

行事所とは、平安時代において、朝廷の儀式などの運営にあたる役で、その人物は行事官とも呼ばれた。公卿と担当の弁官および史が中心となって、儀式に代表されるさまざまな出来事を記録した。ゆえに、公卿会議でも運営をリードするのは弁官出身の公卿が多かったと言われている。

平家は、保元・平治の乱以後は貴族化するが、儀式に精通した人物はおらず、かろうじて重盛がその範疇に入るくらいだった。しかし儀式に詳しくないと朝廷の中核に入っていないため、儀式のできる人物をブレンとして入れている。おそらく行事所の弁官だったのではないだろうか。

ちなみに同様な関係は、江戸時代においても引き継がれ、江戸時代は、戦国大名のつづれた名家を新興の大名が召し抱え、かれらが実態としての秩序を維持する上で重要な役割を果たしていた。行事所の構成は、基本的に公卿・弁官・実務官人・貴族であり、最終的には大納言・中納言までを含んだメンバーが行事所を運営した。その中で史は、それぞれ文庫を持っていて、家の文庫があつて行事をすすめることができた。行事所の中で核になっている人間と言える。そして大臣になったことのない家が大臣になると、例えば史にたのみ一生懸命に情報をあつめたという。

そんな大臣が「史」とともに最も重宝がったのが文書としての「日記」である。

現在残されているさまざまな「日記」は、有能な官僚でありしかも政務をよく知っている人の手による「儀式」や「先例」の記録が多い。本来儀式とは、基本的に何十年に一回くらいのものであるが、そのため、そのイベントを成功させるために、文字情報に加えて当事者の判断でプログラムを創造していくものもしばしばあつた。そのためにはイベントをプロデュースした人物の主体性とセンスと実行力が必要で、またそのイベントを完遂するための社会的合意形成能力も必要だった。

平安・鎌倉時代の日記というものは、そういった形で残された情報の集積なのである。実際は儀式のマニュアルであり、親や祖先がやったことの無い事例を詳細に記録することに重きがおかれた。

そのため日記は政治社会における必須のツールとして受け継がれることになり、それを専らとした文庫がつくられることにもなった。冷泉家の「明月記」もそのひとつである。

「明月記」は歌人の中納言藤原定家の日記であり、紙背文書も多く、鎌倉時代の政治・社会・文化に関する一級史料である。記事は治承から仁治まで存在したというが、承久の乱前後の記事を欠く治承4年(1180)から嘉禎元年(1235)まで現存している。

藤原定家自筆本でも複数の手が入ってお

り、定家の本当の筆はどれなのかわからない。定家は毎日日記を書いているが、同時並行で定家が生きている間に編纂もおこなっている。そうすると、定家の家の仕事として、定家の日記を編纂して、清書している人物が家人としていたと考えられることになる。これはまさに家業として「儀式」や「先例」をアーカイブする人々の姿である。

(2) 鎌倉から戦国時代における文書の収集とその意義

①長宗我部

文書の編纂は全国各地でおこなわれており、とくに近世の文書の編纂と整理は多く知られているが、中世は文書に対する意識が近世と少し違うのではないかと考えられる。

後世に文書を集めてくる例の原因として、どうして家臣のところに主人の文書があるかという、いくつかの形が考えられる。例えば、隣の国の大名に手紙を出す時、その文書を持って行く使者がいる。そしてその文書は隣の国の大名に持っていき、それを見せたらもらえるものだった。そうすると、文書はその使者の手元へ残る。しかしそれを発給した主人から言えば、それは先祖が出したものだから返せということになる。中世と近世で文書に対する意識の違いのひとつにはこういった状況があると思われる。

なお秋田藩の場合、藩の中に文書の真偽の判定をするスタッフがいたことがわかっており、文書の収集にあたって取捨選択の意志があったことになる。

土佐の場合、鎌倉時代の早い段階から室町時代の文書が抜けており、さまざまな文書は戦国時代になって出現している。土佐の戦国大名として有名な家は長宗我部だが、長宗我部氏は中世土佐の武士から戦国大名に発展した豪族である。長岡郡宗部郷を領してこの氏と称し、室町期になると守護細川氏の配下に属した。戦国期に入り近隣の国人に攻められて一旦没落するが、国親の代に勢力を回復し、子の元親は土佐を統一して阿波・讃岐の制圧を果たした。天正13年(1585)に豊臣秀吉に降伏したが、慶長5年(1600)の関ヶ原の戦いで西軍に属して没落した。土佐の中世文書は、ちょうど永禄年間あたりに香宗我部氏を長宗我部が乗っ取ったときから現れるため、文書の無い時期の部分は偽文書が整えられ、それを読んでいくと長宗我部に関わる物語ができていくことがよくわかる。これはまさに正当性を主張するためにつくられた文書である。

②秀吉

意志決定の道具として文書の性格を考えたとき、近世の大家では多くの偽文書がうみ

だされたことが知られている。それらは大名家の格式によって、当然持っておくべきアイテムなのだという意味をもつことにより、その時その文書は、ドキュメントの内容ではなく、いわば権威を象徴するために道具化した文書として存在した。いわゆる秀吉の朱印状もそうした道具化した文書のひとつだったと言える。

その一方で収集されず失われた文書も多く存在したこともわかっている。たとえば石田三成の文書は、持っていたら不都合の場合があるので焼いたという伝承を多く持つ。この場合は、文書は自己の立場を説明するための証拠能力的を持っているということにもなる。しかし一般的な石田三成の文書はたくさん残っており、その中で消えている文書が関ヶ原関係のみであるという傾向が、そのことを裏付けるものとして興味深い。

またこのような事例以外に、家に関わる問題もある。毛利家文書の中には、毛利家にかかわるものと萩藩にかかわるものに分化していく。それは、毛利家と毛利藩の関係が、ここまでは家のもの、ここからは藩のものといった形で、ある時期を境に変わっていった状況を示していると考えられている。

③寺院

古代・中世の社会に大きな影響力をもっていたのは、朝廷や幕府などの政治体以外に寺社があった。たとえば東寺文書をみれば、藩にあたるものが寺院で、その秩序を維持していくためにその文書を管理する必要があった。そのために当然東寺は文書のシステムが決まっていた。

また醍醐寺も編纂事業をおこなっており、それによって一種の歴史像をつくっており、そこに情報の操作と取捨選択がされている。その点で醍醐寺を代表する人物が義演である。

安土桃山・江戸初期の僧であり、三宝院門跡をつとめた義演は永禄元年(1558)に生まれ、寛永3年(1626)に他界している。父は関白二条晴良、母は伏見宮貞敦女で、永禄12年(1569)に醍醐寺理性院に入り、天正4年(1576)に醍醐寺座主。豊臣秀吉の帰依を得て醍醐寺を復興し、慶長3年(1598)におこなわれた醍醐の花見の際には、整備された金剛輪院の名を改め三宝院を再興した。

醍醐寺の編纂事業はいわばこの義演のプロジェクต์であると言っても良いだろう。もとより編纂事業に客観的な編纂はありえないもので、プロデュースの意志が大きく働いていると見て良く、その意味で編纂された文書は編集された情報ということになる。

醍醐寺文書の場合は、文書は最終決定権者がその意志をささえるための道具として存在

したと言える。

(3) 江戸時代における文書の収集とその意義 —真田家—

長野市松代町には信濃の戦国武将を代表する真田家の宝物館があり、近世松代藩の真田家の大半の史料が納められている。それらの文書は、真田藩にとってみれば本来なければならぬものばかりのはずであるが、近世の古文書の整理をする中で、それらが最初からあったわけではなく、近世の中頃以降になって集められ、整備されたことがわかってきた。

具体的には、8代藩主真田幸貞(松平定信の次男)が真田藩に入ってきた時、大規模に文書を調べて整理させ、目録作成がされた可能性がある。例えば、このときに加わったのが秀吉書状であった。最も必要と思われる秀吉関係の文書も、後の時代になって新たに追加されたものであったほど、真田家は江戸時代になって様々な文書が追加されているのである。

また、7代藩主の真田幸専や6代藩主の幸弘の時に、歴史上貴重と思われた文書が収集されており、それらの中には家臣から献上された文書などもみられた。初代藩主・真田信之の位記や口宣案は藩士の矢野家から天保頃に真田家に入り、天保以降では、真田家文書では一番古い武田信玄からの文書が収集されている。これらは藩の歴史書を編纂した河原綱徳が差し出したものと言われている。

これらは本来真田家がきちんと整理してあるべきものはずだが、それがなぜ家臣の家にあったのかも問題になる。

こういった文書を通じて問題となる点は、真田家にとって追加される情報、あるいは追加されなければならぬ情報とはなにかということである。真田家は、なぜ近世を通じて古文書を追加しなければならなかったのか。言い方を変えれば古文書はだれのもので、誰のため、何のために存在したのかという問題である。

その点で手がかりになるのが、「吉光御腰物筆筒」史料である。この筆筒は、寝ずの番がついたといわれるほど大事にされ、参勤交代の折には藩主が江戸へ持っていったとも言われるほど真田家にとって重要な品であるが、「中引出」「小引出」「大引き出し」がついており、「中引出」には吉光御腰物、御小刀、替白鞘本阿弥光温書状が、「小引出」には黒漆御鞘、御柄、御腰物袋、御系図、太閤様御朱印有之御条目が、「大引出」には文りん御茶入、蓋象牙、袋、袱紗が入っており、そのほかに徳川関係、豊臣関係、武田関係の資料がおさめられている。

そして古文書もその中に納められているのである。

蔵などにおさめられた道具は、結婚の道具という意味では、死去すると戻されることもある関係という言い方ができる。そうであるならば、それらの道具の管理という面からすると、現在は家臣の家に置かれて家臣が管理をしているが、本質的には藩のものであるとすることもできることになる。その場合、筆筒の中の古文書は、その他さまざまな道具類の一部にすぎないということになり、そうであるならば、古文書についても道具と同様な位置づけが与えられていた可能性がある。

近世の真田藩が文書を収集した背景には、そういった道具としての文書の役割があったと考えられるのである。

ところで、近世の藩政治における意志決定のメカニズムをみれば、真田家にとって重要な意志決定機関として江戸藩邸と松代藩邸があって、文書の管理も双方の家臣団の中で別々におこなわれていた。これに加えて、その文書が真田家の文書か、あるいは真田藩の公の文書かということも考えなければならぬ。

その意味で、あるべき文書とない文書の区別は個のレベルでもみられるということになるので、それぞれの文書の内容には、前例主義もあったであろうし、格の確認の問題もあったと考えられるが、文書を見る時にどういった文書がつかれていくのか、あるいはどういった文書が消されていくのかを調べれば、家の格がわかるとも考えられている。

近世になって真田家の文書は精力的に整理されていった。その事実から真田家と真田藩の構造を考察するならば、それはそのプロジェクトが集中する宝暦年間という時代と真田家または真田藩の関係を、より深く理解する手がかりにもなってくると言えるだろう。

3. 意志決定をプロデュースした人々

以上、古代・中世における意志決定のプロセスを見ていく中で、平安時代を初現とする奏事と公卿会議の本質が室町時代まで引き継がれ、そこで用いられたアイテムとしての「文書」が「情報」のかたまりとして注目されることがわかってきた。しかし情報の集積体としての平安時代の「日記」が決して個人的な産物ではなく、組織的に整備されたドキュメントであったことをふまえれば、そういった情報を駆使（編纂や制御）した人々や組織や制度についても注目する必要がでてくる。

(1) 平安時代—とくに院政期を中心に—

通称平安京の情報屋として最も有名な人物がいた。藤原実資である。彼は天徳元年(957)から永承元年(1046)に生きた人

物で、父は藤原齊敏、母は播磨守藤原尹文の娘であった。永祚元年(989)に参議、長徳元年(995)に中納言、長保3年(1001)に大納言と進み、治安元年(1021)には右大臣に昇っている。村上〜後冷泉の9天皇に仕え、公卿在職58年、大臣在任26年をつとめた歴戦の政治家である。とくに小野宮流の継承者を自負して朝廷儀式や政務に精通し、その博学と見識は九条流の藤原道長・頼通父子にも一目置かれたと言われる。「賢人右府」あるいは「小野宮右大臣」と称され、天元元年(978)から長久元年(1040)におよぶ詳細な記録日記の「小右記」を残しているが、これが平安時代後期の最重要史料となっていることは言うまでもない。

こういった人物を先学として、院政期に入ると複雑で交錯する政治状況を反映して、さまざまな権力構造の立場に立った情報の収集と編集者が現れた。

源平の戦いの緒となった保元・平治の乱に関係したのが藤原頼長である。保安元年(1120)から保元元年(1156)に生き、関白藤原忠実の次男で、情報を活用するような家業の、いわば学者の家の出身である。父の寵愛を受けて学問を修め、古今東西の学を積んで「天下一の大学生」と称されるほどに修学。撰閲をめざし久安6年(1150)に父が兄の忠通から氏長者を奪って与え、さらに内覧の宣旨をも受けた。

彼は整理能力の中でも頂目的な索引をつくる能力に秀でた人物で、政務に厳しい性格から「悪左府」の異名をとったが、次第に鳥羽上皇や美福門院との対立を深め、後白河天皇の即位後に退けられたことから、鳥羽の死後起きた保元の乱では崇徳上皇と結んで兵を挙げ滅ぼされた。日記は「台記」が有名。

源平の抗争が始まるとこういった知識人も両派に分かれて活躍するようになる。

藤原邦綱は保安3年(1122)から治承5年(1181)に生きた人物で、父は右馬権助盛国。関白藤原忠通・基実仕えの一方、諸国の受領を歴任して富を蓄え、娘を六条・高倉・安徳3代の天皇の乳母とし、さらに平家とも緊密に繋がり、文章生蔵人雑色の身分から権大納言にいたった。撰閲家の家司をやっていた清盛を支えた人物でもある。

政治の中枢に直接入り込むと同時に、諸国との情報のネットワークを完備し財政的な基盤も構築していた。まさにプロデューサーとしての資質を備えた人物と言えよう。

同様に高階泰経は大治5年(1130)から建仁元年(1201)に生きた鎌倉時代前期の公卿で、父は高階泰重、母は藤原宗兼女である。後白河上皇の側近として活躍したが、文治元年(1185)に源義経の謀反に関与したとして源頼朝の怒りを買って解官されてい

る。

また弁官を努めた中山忠親は、記録屋と呼ばれるほどの情報収集能力に長けた人物(1132~1195)で、藤原(花山院)忠宗の子で、晩年に洛東中山の別邸に住したので中山内大臣とよばれた。権大納言、大納言などを歴任する一方、中宮(平徳子)権大夫、春宮(後の安徳天皇)大夫を兼ねた。1191年内大臣に昇ったが、1194年上表し出家。「山槐記」と呼ばれる日記が有名。

後白河と清盛の政権が、情報収集能力と全国をカバーするネットワークをもった彼らの存在によって支えられていた姿がみえてくる。

一方後白河上皇に対抗する源頼朝側の人物が吉田経房である。彼は、康治2年(1143)から正治2年(1200)に生きた平安末から鎌倉初期の公卿で藤原光房の子である。洛東吉田に別邸を営み、以後吉田姓を称する。練達な実務官として後白河上皇や源頼朝に信任され、取次として幕府と朝廷の交渉にあたり、官は父祖を超えて権大納言に至った。

実務官僚の中納言として朝廷内で重要な位置をしめたが、後白河を封じ込めるためにおこなった、頼朝の議奏公卿人事の中で朝廷からの強い反発にあい、姿を消すことになる。権力に翻弄される仕掛け人の姿とも言えよう。

(2) 鎌倉時代

徳川家康は源頼朝が好きで、『吾妻鏡』を参考にしていたと言われる。しかし『吾妻鏡』を誰がどのように編纂したかはよくわかっていない。

吾妻鏡は、鎌倉幕府の前半期の事蹟を編年体の和風漢文で編纂した文献。治承4年(1180)から途中の空白期をはさみ文永3年(1266)までの記録が記されている。編纂の材料には貴族の日記等多方面の文献を使用しているが、中心に活用されているのは、鎌倉に所在した幕府史料そのものであり、それらは幕府滅亡とともにほぼ消滅したため本書の価値は極めて高く鎌倉幕府研究の基本史料である。

編纂を直接主導したのはおそらく御家人制を創りあげた梶原景時であるが、それを支えたのは京下りの知識層と貞永式目を作成した中原師員などのやはり西国を出自とする官僚であったろう。

梶原景時は桓武平氏鎌倉党の重鎮として文化的素質も高いことから源頼朝に重用された人物で、播磨・美作守護のほか侍所別当など幕府の要職をつとめた。しかし頼朝の死後、鎌倉を追放され、上洛の途中を駿河狐崎で討たれるという運命となる。この時期に多い権力に翻弄された人物の代表である。

大江広元は久安4年(1148)から嘉禄元年(1225)に生きた人物で、鎌倉前期の幕府重臣である。実父は式部少輔大江維光あるいは参議藤原光能と言われ、明経博士中原広季の養子となり健保4年(1216)に大江姓に復した。外記の職にあったが源頼朝の要請により元暦元年(1184)に鎌倉に下向し、10月に公文所の別当さらに建久2年(1191)には政所の別当となり、頼朝側近の実務官僚として草創期の幕府を支えた。

頼朝死後は北条氏と協調して執権政治の確立に貢献し、承久の乱では京都進攻を積極的に主張するなど幕府の朝廷政策にも重要な役割を果たした。

同様に中原師員は文治元年(1185)から建長3年(1251)に生きた人物で、編纂材料の提供者としても知られている。父の師茂は朝廷に仕えていたが、将軍藤原頼朝の侍読として鎌倉に下って将軍御所の行事を運営。執権北条泰時の恩顧を得て評定衆に任じられ、御成敗式目の制定にも関与したとされている。

外記職にあった朝廷官人が、知識の集積を駆使して鎌倉幕府で活躍した典型的な例と言えよう。やはり鎌倉幕府においても、平安時代以来の政治的な伝統は必要とされたのである。これにしたがえば、鎌倉幕府の創設のバックボーンは平氏政権と同様な公家文化だったということも言えるかもしれない。

(3) 安土桃山時代

この時代においても各地方からの情報収集役としての「取次」や新しい政権に協力してくれる公家たちが、膨大な前例という情報をもって、それらが秀吉がなにか新しいことをやりたいとき、都合の良い事例をとってきてくれることで政権の維持を可能とした。

取次とは、上位者と下位者との間にあって両者を結ぶ重要案件を伝達し、その処理を内々に指示する行為またそれを行う人物のことで、とりわけ秀吉による統一政権の形成過程では、個々の大名と親密な政治的関係をつくって豊臣秀吉や徳川家康らの意志・命令を伝達し、政権下の大名がとるべき諸々の対応を指南することで大きな力をもった。

豊臣政権における政治的なネットワークとは、各地の戦国大名を謀略した後、それをおこなった人物が各地の大名との関係をむすび、さらにそれを取次として秀吉の意志と大名家の意志の調整をおこなうことで成立していた。

したがって、彼らは秀吉に代わり、秀吉にはこう言えばこう言うだろうといったような、情報操作する機会があり、その典型が文禄・慶長の役に際して活躍した小西行長の動きであった。

小西行長は、永禄元年(1558頃)から慶長5年(1600)に生きた安土桃山時代の武将である。キリシタン大名としても知られる。堺の豪商小西隆佐の子で、備前国の宇喜多氏を経て豊臣秀吉に仕える。宣教師の史料には「海の司令官」とみえるため、父からひきついだ人脈により、海上のネットワークに秀でていたのであろう。肥後国人一揆鎮圧の功により肥後半国を与えられ宇土城主になり、宗義智と朝鮮側との交渉を担当する。文禄の役には先鋒となって出撃し、釜山・忠州について平壤を落すが、文禄2年(1593)の正月には平壤を放棄。対明講和期には沈惟敬と交渉を行った。

この時のエピソードが小西行長による情報操作である。彼は戦況について秀吉向けと明国向けに別のことを報告し、最終的に半島攻撃を進めて失敗している。情報が政治に大きな影響を与えた具体的なケースである。

なお行長はその後慶長の役にも従い、関ヶ原の戦いには西軍の主力として参加するが、敗戦後六条河原で斬首された。

おわりに—歴史をプロデュースした人々—

古代・中世における歴史の動態を政治のプロセスに注目して見ていく中で、最終決定権者が、その意志を固める際に働いた要素として、判断を支援する情報の蓄積である「文書」とその「文書」にかかわった人物にスポットをあててきた。

一般に古代・中世の歴史の表面に残されるのは、それぞれの時代の覇者である。そして歴史というものは、そういったそれぞれの時代の覇者が意志決定し、時代をつくってきたとして語られてきた。もちろんそれぞれの時代の変り目において、次の進むべき道を決めたのは彼らであり、その意味においてそういった歴史の説明に間違いはない。

しかし、その内部をみれば、かれらにそういった決定を下させた仕組みが当然あったのであり、それは下さなければならぬ決定が重いほど、大きいほど単純ではなくなる。

国家の運営に関わる決定とはまさにそういった決定であり、その意味でそれぞれの時代の覇者達は自らが下したと思ってはいるが、あくまでそういった決定を下すための支援のプログラムの中で動いていたと言えることにもなるのである。

そういったことを考えたとき、登場するのが歴史資料としては決定の判断基準の根拠となった情報の集積としての「文書」であり、それを最終決定権者に伝えた人たちの動きであった。

彼らは平安時代において、家業として情報を集積し「日記」という形でそれを財産として残し、その影響力を維持した。情報を共有

化してかつそれを使える人間関係を家業としてもつことで、情報の収集に関わりながら社会の中で認知された立場を最大限に利用して人間関係を広げていき、人的なネットワークのコネクションも自動的に形成する。そしてそのことは、その家業が維持された古い家は、横のつながりが大きいと、さらに情報の収集が進むという相乗効果を生み出すことにもある。

彼らは情報の出どころと、複数の情報源を比較してそれを見分ける能力を伝統的にもつようになり、中には金売り吉次などといった商人や密教といった宗教者との関係も利用するようになる。そして時には編集や編纂という行為によって情報操作もおこなった。さらに時代が下がれば、抽象的な原理だけでは人は動かないため、武田信玄は国人層に対して、自分の方針を納得させるための会議をひらき、秀吉は情報を集めて信長にプランの正当性をしっかり説明したとされている。プレゼンテーションの能力も彼らに求められた重要な要素となった。その根拠となったのが情報の集積である「文書」だったのである。

古代・中世の歴史をふり返り、いわゆる歴史の表面に出てくる卓越した人物以外で歴史を動かしたものを考えたとき、そこに見えてくるのは、政治の最終決定権者の意志を操ったとも言える多くの情報収集者とかかれらの存在を維持させた(結果が革新であったとしてもあくまで前提は)先例にならう社会制度および彼らの家業組織ではなかったかと考える。別の言い方をすれば、プロジェクトを遂行する際に、いかに失敗を防ぎ成功を呼び込むかのノウハウの集積と言っていいたかもしれない。そしてそれが従来より歴史研究が担ってきた最も大きなテーマにもつながるものであることは言うまでもない。

歴史に普遍的なプロデュースを学ぶとするならば、それは藤原実資にさかのぼって家業として維持されてきた情報の収集と活用之力であると言えるのではないだろうか。

この文章は、同テーマで2005年3月11日(金)におこなった研究会の内容をまとめたものである。

参加者は下記の通り

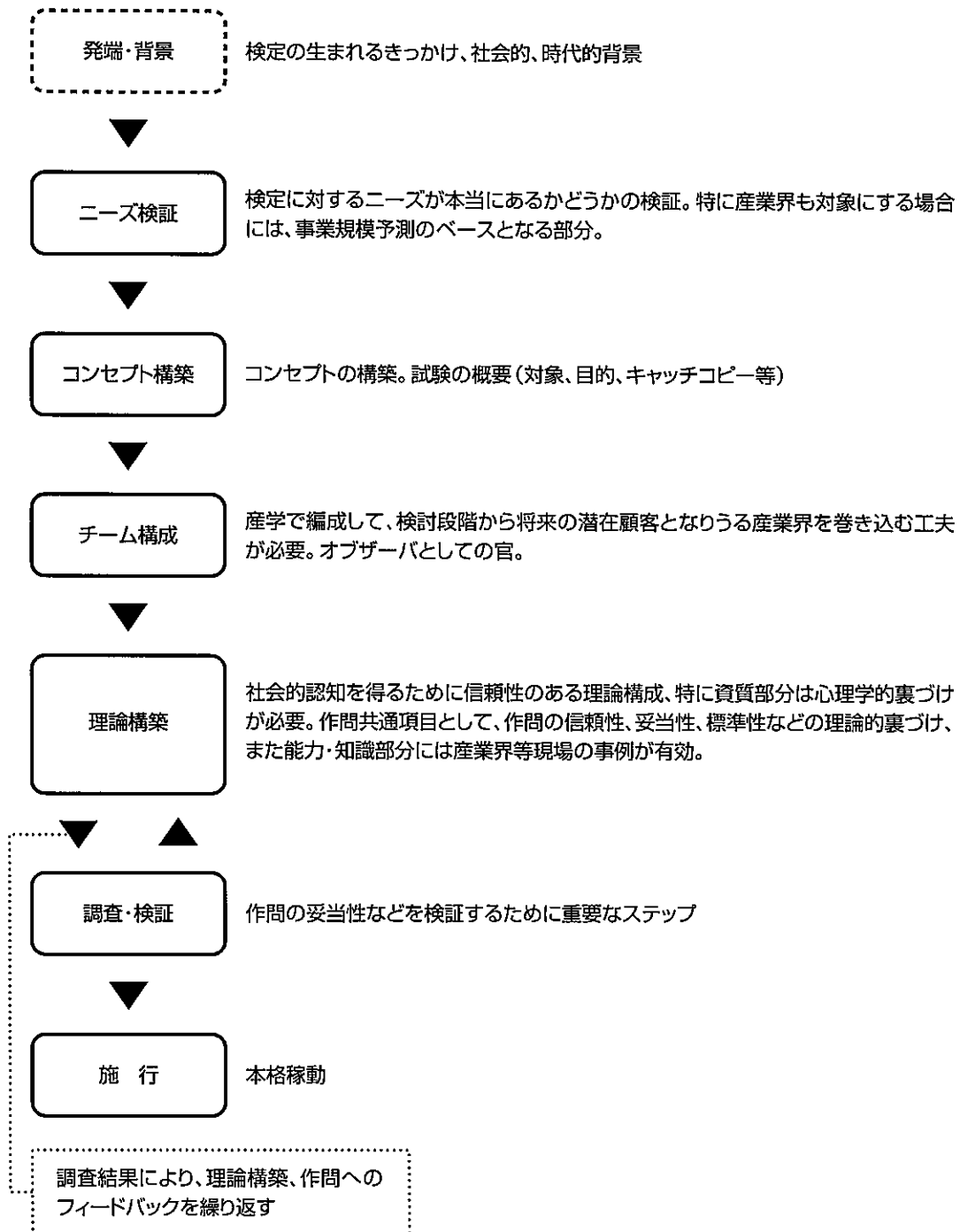
司会

鋤柄 俊夫(同志社大学文化情報学部助教授)
パネリスト

高橋 昌明(神戸大学文学部教授)
市村 高男(高知大学教育学部教授)
笹本 正治(信州大学人文学部教授)
北川 央(大阪城天守閣主任学芸員)
高橋慎一郎(東京大学史料編纂所助教授)
美川 圭(摂南大学国際言語文化学部教授)
西山 良平(京都大学大学院人間・環境学研究科教授)

検定試験施行までの手法とステップ① パターン

各既存検定試験の施行までの過程をみると、下記のパターンにまとめられる。



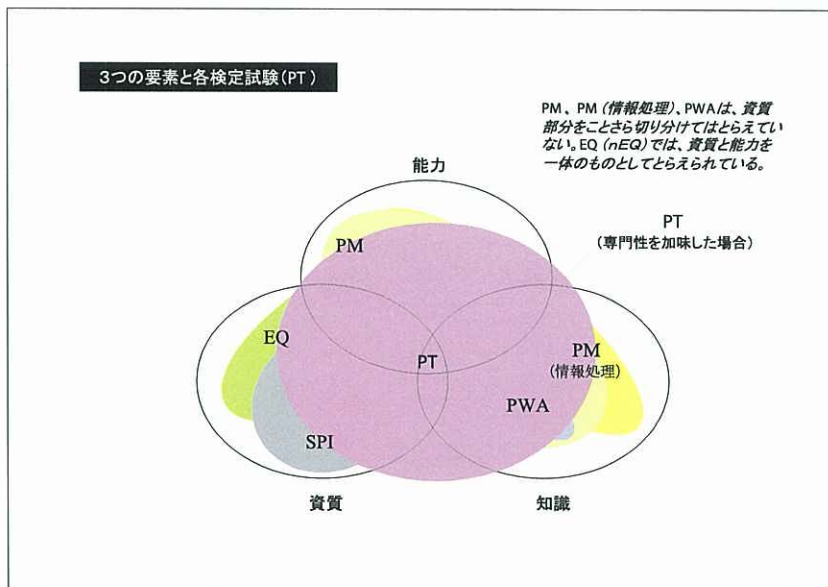
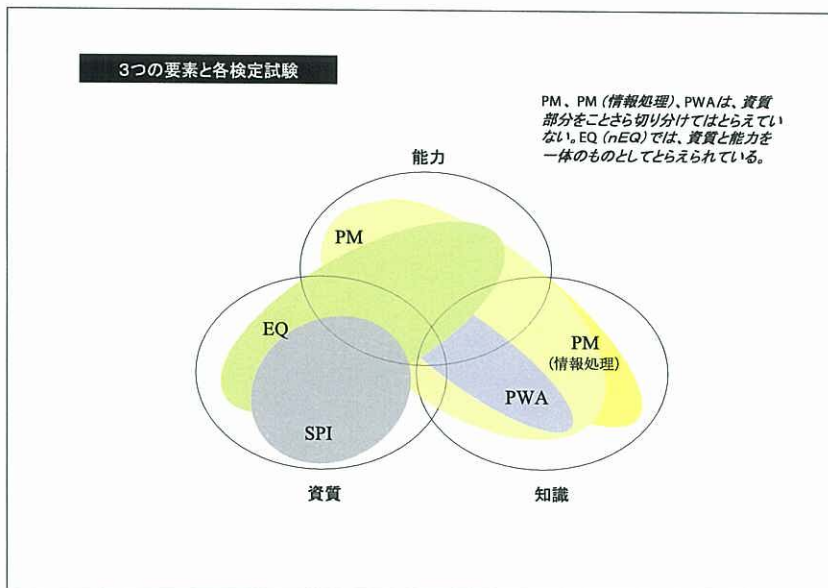
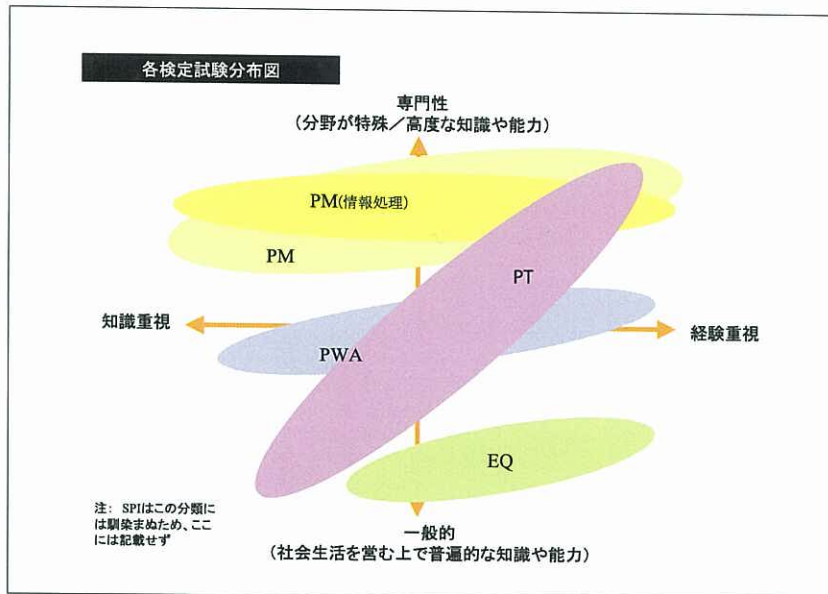
検定試験施行までの手法とステップ② 既存の検定試験例

既存の検定試験例						
	PM	PM(情報処理)	PWA	SPI	EQ (EQ JAPAN)	nEQ
発端・背景	国際競争の中で勝ち残っていくためにはプロジェクトマネジメントの発想が有効であると欧米で普及が始まった	1969年、当時の通産省が情報処理系人材不足と養成のニーズに対する産業界の声に応じて制度発足。	既存のプロジェクトマネジメント関連資格試験の敷居が高すぎるという声が高まる中、バランスマネジメント協会が企業向けのクローズドな試験として運用していたものを大阪商工会議所に持ち込み提案	人材募集にあたって適性や資質を図る指針が求められた	海外の心理学者による新しい理論体系	運営母体への産業界から、既存の人事教育制度だけではうまくいかないという声が聞き始める(1999頃)
ニーズ検証	日本企業の国際プロジェクト進出に伴い、産業界(特にプラント事業等エンジニアリング業界)のニーズが高まる	産業界からニーズが高まり、国(当時の通産省)も国策として人材育成の必要性に注目	大阪商工会議所が会員企業ヒアリングの中で、ニーズの高さに確信を持つ	就職試験などで特に資質に関する試験のニーズが増大	創業者が産業界との接触の中でニーズを察識	企業ヒアリングの中で、新しい価値体系に基づいた査定、教育制度の必要性を把握
コンセプト構築	(財)エンジニアリング振興協会が経済産業省の支援を受け、日本型PM知識体系をまとめた	CIOのもとでプロジェクト遂行にあたる人材	バランスマネジメント協会の監修のもと、プロジェクトマネジメントの入門編かつ、専門分野の下地となる共通能力試験として位置づけ		EQ理論をもとに、EQ JAPANがテスト化	社会生活能力的なものに近いものももっと必要とされていると、運営母体が想定。EQ的観点に注目する
チーム構成	関連業界企業よりメンバーを輩出	関連業界企業よりメンバーを輩出	大阪商工会議所が会員企業や、バランスマネジメント協会関係者から構築。テキスト執筆などには、産業界より人材を編成。政官界の経験者も含む。	・運営母体の前身である研究所の長年の研究として発展。30年に渡るデータの蓄積、分析が基礎となっている。 ・設問の妥当性、信頼性などについても研究所が、統計学、心理学に基づき理論を構築。	運営母体の創設者を支援する産業界でチーム編成	運営母体が主体となり、産業界から、人材教育、教育心理学等の専門家チーム編成
理論構築	基本的には米国のPMIの理論を踏襲しつつ、日本の実情にあわせてカスタマイズ	産業界の構成メンバーにより理論構築が行われる	既にバランスマネジメント協会が構築していた理論を踏襲		EQ提唱者の心理学理論ベース	コンセプトに基づき、統計心理学的アプローチで理論を構築
調査・検証	産官学	産官学(元経済産業省外務)	バランスマネジメント協会のそれまでの実績をベースとする		売上目的で企業モニタリングを開始、それが調査、検証の場としてうまくリンクした	・2002年予備調査 ・2003年本格調査
初回施行	2002/8/1(現在の運営母体の前身の1つPMCCのNPO認可は2002年・もう1つの前身であるJPFMは1998年に発足)	1994年(PM)(情報処理技術者認定試験初回施行より25年目)	2005年12月第1回試験(プロジェクト立上から1.5年程度)	新テスト(SPI2)は2004年より開始	2002年	2004/6/1(開発プロジェクト立上から4年)

検定試験比較一覧(運営面主体)

試験名	特徴	運営母体の概要			産官学の連携
		法人形態	備考	会費	
PM	PMI(米国)の日本版	NPO法人(会長は元東京大学総長の吉川弘之氏)	・組織再編制中(NPOプロジェクトマネジメント資格センターと日本プロジェクトマネジメントフォーラムが2005年11月合併)	・法人会員入金(正会員、賛助会員共)1万円/法人 ・法人会員年会費(正会員、賛助会員共)10万円/口/年間	・産官学(2005年11月現在法人会員130社)(経済産業省) ・(財)エンジニアリング振興会、日本コンストラクションマネジメント協会、法政大学エクステンションカレッジなど ・認定教育機関として3社あり(富士ゼロックス教育総研、ルネッサ総研、日本ユニシスラーニング)
PM(情報処理)	情報処理系で認知度高し	独立行政法人	・産業界のニーズに政府が応える形で発足	-	産官学(経済産業省)
PWA	PMI/PMの入門編	商工会議所(大阪)	・大阪商工会議所持ち込み時に既に実績があった。 ・会員企業が調査対象ともなり、また潜在顧客ともなる。	-	産学(官) 監修:バランスマネジメント協会企画・コンサルなど(株)HAD
SPI	適性試験としてシェア大	株式会社(リクルートグループ)	・長年の実績とそもそもの業態から産業界との連携は深い。	-	産
EQ(EQ JAPAN)	海外の新概念を日本に初導入	株式会社	・創業者の人材開発業界での実績 ・立上期の企業モニタリングがサンプリングデータ入手と共にテストの潜在的顧客開拓につながる。	-	産学キャリアワークス(関係会社):特に学生向け主体
nEQ	日本人向けEQ、「人間力」を問う	財団法人	・日本人向けEQ ・本業での顧客企業、作問委員の産学のネットワークで普及を図る	-	産官学(元厚生労働省)研修、セミナー:提携先人材開発系コンサル等(具体名非公開)

受験者数	主な対象者・業種	受験料	検定試験収入規模(左記情報のみに基づく ※各種割引は考慮せず)	試験形態	運営母体のその他の事業
・年次別は非公開 ・PMS累計受検者(2002年より計7回実施)は4,692人、合格者累計2,014人(2005年時点) ・PMR(2004年より計1回実施)は30人受検、合格者24人(2005年時点)	・製造業やIT関係企業の実務経験者 ・初級のPMSは特に要件は定められてはいない	・PMS=5万円(但しセンター認定セミナー受講者には割引あり) ・PMR=1次8万円、2次コース40万円、認定料1万円	・PMS(4,692人÷7回×5万)≒3,350万 ・PMR(合格者24人×49万)=1,176万	オフライン	・普及活動(会員活動、年次シンポジウム、国際交流など) ・研修・セミナー(試験対応講座、公開講座など) ・コンサルティング(プロジェクトへの助言、コンサル、PM要員育成など)
・2005年初級シスアドと基本情報技術試験の受検者数:140,719名(合格者数27,750名) ・プロジェクトマネジャー試験単体の受検者数は非公開だが、合格率は8.5%(2002年)	・IT業界主体・CIOのもとでプロジェクト遂行する立場の者	5,100円	初級シスアド+基本情報技術試験 140,719人×5,100円=717,666,900円(約7.2億)	オフライン	・普及活動 ・海外同種検定試験との相互認証
641人(2005年初回)	・これから社会人となる人、企業新人、入社後3年程度 ・業種は問わず	5,400円	641人×5,400円=3,461,400円(約346万)	オフライン	・セミナー(大阪商工会議所主催PWA入門セミナー)
63万人(2003年4月~2004年3月)	・求職者、学生、新入社員 ・業種は問わず	5,000円(SPI2)	63万×5,000円=31.5億	・オフライン ・オンライン(会場指定、単独企業会場、指定個人宅)	・人材育成支援・コンサルティング ・経営支援・コンサルティング ・人事制度構築・運用支援等
導入企業1,200社	対象、業種を問わず	・非公開 ・但しプロファイラー(結果を読む指導者・会員企業担当者のみ)向けセミナーは、例えば¥105,000×24名のセミナー10回分(年内)、¥325,500×16名のセミナー8回分が全て満員の状態。 ・関連会社キャリアワークス社のPRW(Recruiting Wizard)サービスは3ヶ月で3千名利用想定で一人あたり¥230。	10.5万×24名×10回=2,520万(プロファイラーセミナー例)	オフライン(キャリアワークスの就職応募者フィルタリング用テストRWはWEBベース)	・出版(ハードカバー、東洋経済新報社刊、1,680~2,100円)・セミナー(入門、プロファイラー用) ・シンポジウム(メガエッジ21) ・コンサルティング(導入先向け・テストとセット)
導入企業:100社導入大学:30校	・社会人、大学生 ・業種は問わず	社会人版:4,200円 学生版:1,800円	4,200円×100名×100社=4,200万(各社100名受検と想定)	オフライン	・出版(労務関係/定期不定期) ・セミナー(労務関係/例:80名程度・一般2万円) ・コンサルティング(人事賃金制度コンサル/単発、長期)



同志社ローム記念館プロジェクト概要

○プロジェクト運営活動記録

ローム記念館プロジェクト運営委員会および、ローム記念館プロジェクトWG委員会を中心として、2003年秋のローム記念館オープンに向けて、2003年春から、本格的にプロジェクト活動始動への準備を進めた。スタートまでの経緯は以下のとおりである。

2002年度

ローム記念館プロジェクト理念、施設計画、運営構想
誘致プロジェクト参加企業の打診

2003年度

- 6月 ローム記念館施設利用規程各種、プロジェクト公募要領案、エントリーシート案等の策定、オープニングイベント、広報活動の検討
- 7月 ローム記念館一部オープン、事務局移転
ホームページ公開、誘致プロジェクト参加企業の確定、コアプロジェクト学生コアスタッフ募集、同志社ローム記念館大賞構想
第1回ローム記念館プロジェクト学生説明会開催
公募プロジェクト募集開始
- 9月 コアプロジェクト学生コアスタッフ始動、ローム記念館竣工式・祝賀会開催
- 10月 ローム記念館オープン記念イベント（ジュアール展、モーションキャプチャー実験スタジオ）開催
第2回ローム記念館プロジェクト学生説明会開催
誘致プロジェクト学生説明会開催
- 11月 公募プロジェクト第1次、2次選考
- 12月 誘致プロジェクト活動開始手続き
- 1月 公募プロジェクト最終選考、採択決定活動開始
プロジェクト契約書締結手続き

2004年度

- 6月 「ローム記念館公募プロジェクト要領」改訂
2005年度同志社ローム記念館公募プロジェクト応募要領作成
公募プロジェクト募集準備完了
- 7月 第1回2005年度ローム記念館プロジェクト学生説明会開催
- 9月 誘致プロジェクト参加企業誘致活動
- 10月 第2回2005年度ローム記念館プロジェクト学生説明会開催
- 11月 公募プロジェクトエントリー締切
公募プロジェクト第1次選考実施
誘致プロジェクトエントリーシ

ト提出締切

- 12月 公募プロジェクト第2次選考実施
誘致プロジェクトエントリーシート評価
- 1月 2005年度採択プロジェクト決定
- 2月 プロジェクト開始手続き

○プロジェクト紹介

第1期（2004年度）プロジェクト

●誘致プロジェクト●

e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究【RM210】

・ 萬世電機（株）
エンターテイナー・スイーツ【RM211】

・ UHA味覚糖（株）

D4【RM212】

・（株）ドーガ

メディア教育コンテンツ開発とTV番組作成【RM213】

・ 日本原子力研究所

・（株）キネット

・（株）ケイ・ジー・ティ

・ クボタコンプス（株）

・ けいはんな文化学術協会

PACTを利用した応用ソフトウェアの開発【RM215】

・（株）キュービック

・（株）NTTドコモ関西、

・（株）プランニング・ロケット

こんなん欲しかってんキャンパスツール

・ オープンスペースファイルメーカー（株）

スポーツ学習支援コンテンツプロジェクト【RM217】

・（株）日立製作所

・（有）オクタル

MS CoLabo【RM216】

・ マイクロソフト（株）

・ デジット（株）

●公募プロジェクト●

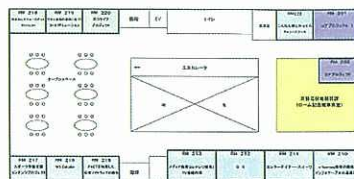
同志社大学レスキューロボットプロジェクト【RM218】

学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション【RM219】

エコライフプロジェクト【RM220】

●コアプロジェクト●

コアプロジェクト学生コアスタッフ



同志社ローム記念館 2階 プロジェクトルーム

第2期（2005年度）プロジェクト

●誘致プロジェクト●

e-Learning教材の市場導入に伴う、コンサルティング研究及び商品開発【RM210】

・ 萬世電機（株）

エンターテイナー・スイーツ【RM211】

・ UHA味覚糖（株）

D4【RM212】

・（株）ドーガ

Playful Intelligence～こども向けワークショップのデザイン【RM213】

・（株）CSKホールディング

PACTのロボット制御アーキテクチャへの応用【RM215】

・（株）キュービック

MS-CoLabo【RM216】

・ マイクロソフト（株）

・ デジット（株）

サーバ100%活用プロジェクト【RM217】

・（株）カゴヤ・ジャパン

こんなん欲しかってん Part 2【RM220】

・ ファイルメーカー（株）

●公募プロジェクト●

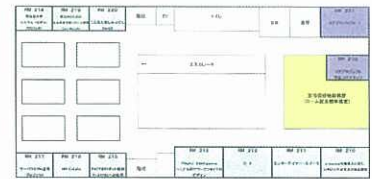
同志社大学レスキューロボットプロジェクト【RM218】

被災時のための生活再建支援システム開発 Cure the Life【RM219】

●コアプロジェクト●

【RM201・202】

学生コアスタッフ



2005年度 同志社ローム記念館 プロジェクトルーム配置図

第3期（2006年度）プロジェクト

●誘致プロジェクト● 9件

●公募プロジェクト● 5件

●コアプロジェクト●

が活動予定。

○プロジェクト年間行事

2004年

4月1日～7日

新学期フェア

学生コアスタッフによる、ローム記念館の広報活動を兼ねたイベント。各プロジェクトへのメンバー募集を兼ねたプロジェクト説明会も企画。

4月23日（金）

2004年度ローム記念館プロジェクト責任者会

プロジェクト責任者のプロジェク

	ト活動推進に伴う課題等への共通認識を持つ機会とすること、プロジェクト活動についての意見交換を行い、プロジェクトの活性化をはかることを目的に開催。	クトのメンバー募集説明会は、この一部として学生コアスタッフを中心に企画、開催した。			
6月11日(金)	2004年度ローム記念館プロジェクトスタートアップ報告会 全プロジェクトが参加し、それぞれのプロジェクト紹介のプレゼンテーションを行う報告会。交流会も開催し、初のプロジェクト公式行事としてプロジェクト間の交流をはかる。	4月11日(月) プロジェクトスタート 昨年度プロジェクトの終了日が3月31日であったことから、準備期間を、考慮し、本年のスタートは、第2週からとなった。		○同志社ローム記念館大賞	
9月 日(金)	誘致プロジェクト参加企業・団体担当者懇談会 プロジェクト推進における課題の抽出、運営に関する意見交換を目的に開催	6月4・5日 プロジェクトリーダーズキャンプ開催 (土・日) 新たな企画として実施。詳細は次項参照のこと		2004年度	
9月27日(月)	2004年度ローム記念館プロジェクト中間報告会・交流会 全プロジェクトが、劇場空間に集い、プロジェクトの途中経過を報告するプレゼンテーション。秋学期開講前の登録機関中の開催とした。この報告会での報告を受けて、ローム記念館プロジェクト運営委員会から、コメントが各プロジェクトへフィードバックされた。	6月 日 プロジェクトスタートアップ報告会 プロジェクトが一同に会して、それぞれの活動概要や計画について報告し合う。終了後に交流会を開催。		1. 同志社ローム記念館大賞	【e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究】 本プロジェクトは、萬世電機株式会社の協力を得て、インターネットなどのIT技術を利用した新しい学習形態であるe-learningの普及に向けて魅力的な教材コンテンツの研究開発を行うことを目的に活動が開始されました。このプロジェクトでは、まず「OSの基礎」「京町家」コンテンツの製作を通してメンバーのウォーミングアップが図られた後、産官学連携プロジェクトにより「新選組の素顔～幕末の閃光のごとく輝いた隊士～」(産=萬世電機、官=京都府、学=同志社)、「これだけはおさえたい源氏物語のツボ～謎の『宇治十帖』に迫る～」(産=萬世電機、官=宇治市・城陽市・久御山町、学=同志社)という2つの生涯学習講座コンテンツが製作され、効果検証実験も実施されました。学生メンバーが主体となって産官学の資源をうまく利用しながら社会的価値のある作品を制作しており、その一連のプロセスは同志社ローム記念館プロジェクトのモデルになるものとして評価されます。このプロジェクトへの参加を通して学生メンバー諸君のプロデュース能力が向上したものと思われま。以上の理由から、本プロジェクトに2004年度同志社ローム記念館大賞を授与いたします。
12月	第1回プロジェクトメンバーアンケート実施(内容は後項目)	9月29日 プロジェクト中間報告会 各プロジェクトが、劇場空間に集い、それぞれの活動の進捗状況を報告。報告は、本年度プロジェクト活動担当部会を中心に、評価シートをもとに採点を行った。各プロジェクトへは、その点数(各項目の平均点)と、コメントをフィードバックした。報告会終了後には、交流会を開催。プロジェクト間のコミュニケーションをはかる場とした。		2. 同志社ローム記念館優秀賞	【こんなん欲しかってんキャンパスツール】 本プロジェクトは、ファイルメーカー株式会社の協力を得て、充実したキャンパスライフをアシストするツールとしての各種データベースファイルを作成することを目的に活動が開始されました。本プロジェクトは高いレベルで課題に取り組み、学生のためのツールの開発と配布、さらにテスト版の完成へと着実に事業を進めてきたことが評価されます。本プロジェクトに参加したメンバーのモチベーションは1年間を通して高く維持され、プロジェクトメンバーの成長に感動さえ覚えません。成果物である住所Tool、資料Tool、授業Toolでは、ファイルメーカーのデータベースの利点を十分に活かしながら、学生であるが故の工夫が様々になされております。今後、本プロジェクトの成果物であるこれらのToolの開発がプロジェクト終了とともに終わることなく、ユーザーからの声を基に改良を重ねていかれることを祈ります。以上の理
2月	第2回プロジェクトメンバーアンケート実施(内容は後項目)	10月	誘致企業担当者との懇談会(未開催) 本取組の一環として、2004年度実施のプロジェクトについて、各企業担当者へのヒアリング調査を行っており、昨年からの再エントリープロジェクトが多いことから、本年度は懇談会を開催しない。本年度新たにご参加頂いた企業担当者へも個別のヒアリングを行った。		
3月5日(土)	2004年度ローム記念館プロジェクト最終成果報告会 全プロジェクトが、劇場空間に集い、プロジェクトの最終成果を報告。	3月11日(土) 最終成果報告会 各プロジェクトが、1年間の成果を発表する。これまでの活動状況と、最終成果物、この報告会の総合評価により、ローム記念館大賞等の選考を行う。			
3月18日(土)	2004年度同志社ローム記念館大賞発表会 プロジェクトの活動状況、メンバーの自己評価アンケートおよび、最終成果報告を受け、優秀プロジェクトを顕彰。賞の選考は委員会が行ったが、発表会の企画運営は、学生コアスタッフ	4月8日(土) 2005年度同志社ローム記念館大賞発表会 2006年度プロジェクトの広報を兼ね、入学式後のこの時期に設			
2005年					
4月1日～16日	新学期フェア 昨年同様、ローム記念館活性化を目的とした学生コアスタッフ主催イベント。2005年度プロジェ				

由から、本プロジェクトに2004年度同志社ローム記念館優秀賞を授与いたします。

『D.U.R.レスキューロボットプロジェクト』

本プロジェクトは災害時の救援ロボットを開発することを課題として、学生自身の力によって企画され、活動が開始されました。ロボット製作に対する関心と技術の向上をはかるために、技術者養成と実際のロボット製作の計画を有機的に関連づけ、次代のロボット製作者を生み出すきわめて有力な組織として活動をつづけ、さらにその成果として、レスキューロボットコンテストに参加を許可された複数の機体とアイデアを示してくれた点は大きな評価が与えられるものと考えます。また中間報告以降では、製作者側の視点だけではなく、被災者の視点も取り入れようと、レスキューロボットに対するアンケートをおこなった点が大きく評価されます。ユーザーと技術発展は不可分の関係です。レスキューロボットコンテストがんばってください。さらに同志社ローム記念館におけるみなさんの日頃の活動は、同志社ローム記念館を活性化する上でとても貢献するものになりました。今後もこういった活動を続け、ロボット製作ももちろんですが、自立的で社会性をもった多くの学生を生み出す原動力になってもらうことを期待します。以上の理由から、本プロジェクトに2004年度同志社ローム記念館優秀賞を授与いたします。

3. 同志社ローム記念館特別賞

『MS-CoLabo』

本プロジェクトはマイクロソフト製品が全国の大学関係者にとってより使いやすく進化するための企画・開発を行うことを目的に、マイクロソフトの協力を得て活動が開始されました。マイクロソフト社の製品と学生をつなぐこのプロジェクトの目的は、産学協同のプロジェクトとしてふさわしいものであります。メンバー諸君が活動を楽しみ、またマイクロソフト社というビックな会社の方々といっしょに活動を展開する機会を得たことで、さまざまな体験や学習ができたことと思います。現在のexcelのテンプレートは、「データのない表を作りました」というレベルに留まっています。今後は学生生活の各場面でテンプレートを使った実証試験を行い、実用化に向けて進行していただきたいと思います。単に一製品のテンプレートや解説資料を作成するに留まらず、学生の生活シーンの中でのダイナミックな活用を提案するつもりで、今後の活動を続けていただきたいと思います。以上の理由から、本プロジェクトに2004年度同志社ローム記念館特別賞を授与いたします。

※活動を推進した全プロジェクトに対して、評価コメントをフィードバックした。

施設の活用 (2004年度)

○2004年4月 新学期フェア



○2004年5月10日(月)～22日(土)
6態(女子大学情報メディア学科学生制作展)



○2004年6月11日(金)

同志社ローム記念館プロジェクトスタート
アップ報告会



○2004年9月27日(金)

同志社ローム記念館プロジェクト中間報告会



○2004年10月6日(水)

同志社ローム記念館オープン1周年記念講演
会第1弾
「嘉門達夫のメディア論」



○2004年10月13日(水)～15日(金)

ロームフェア



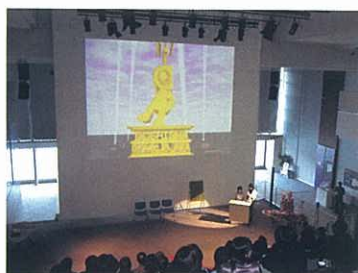
○2004年11月2日（木）

同志社ローム記念館オープン1周年記念講演会第2弾
「(^-^）顔 (>_<)」



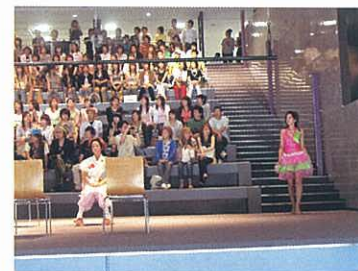
○2005年3月18日（金）

同志社ローム記念館大賞発表会・授賞式



○2004年12月1日（水）～12月24日（金）

Harmolight 同志社ローム記念館クリスマスイベント



デザインサークルによるファッションショー

○その他学生主体のイベントなどの実施



映画サークルによる上映会



NHK京いちにち生放送

○2005年3月5日（土）

同志社ローム記念館プロジェクト最終成果報告会



広告研究サークルによる展示と映像放映




プロジェクト主催の展覧会

同志社ローム記念館プロジェクト リーダーズキャンプ2005(報告)

日時 2005年6月4日(土)~5日(日)
 場所 同志社びわこリトリートセンター
 参加者 学生メンバー 21名
 企業担当者 1名
 教職員(PJメンバー・責任者含む) 19名

参加プロジェクト
 公募 レスキューロボットPJ・Cure the Life PJ
 誘致 Playful Intelligence PJ・サーバ100%PJ・MS-CoLaboPJ
 コア 学生コアスタッフ

6月4日(土)

12:25	集合(大学京田辺校地)	ローム記念館前	
12:35	バス出発		
14:10	到着・チェックイン		部屋割り表を確認の上、荷物を部屋へ置いて、集合。
14:30	アンケート	セミナー室特別	集合した人から、ネームカードを作成し、着用。 アンケートについて、柴内委員(GPメンバー)より説明。 記入・回収。
14:50	オリエンテーション①	セミナー室特別	・あいさつ(同志社ローム記念館プロジェクト運営委員会委員長 渡辺好章) 現代GPの取組、昨年の概要等説明 ・キャンパススケジュール説明(事務局) ・スタッフ自己紹介(PJ委員、WG委員、PJ責任者、事務局) ・2005年度 年間スケジュール説明(プロジェクトWG委員 竹廣良司)
16:10	休憩		
16:25	オリエンテーション②	セミナー室特別	・2004年度プロジェクト報告(プロジェクトWG委員 大久保雅史) ・2005年度プロジェクト紹介(プロジェクトWG委員 大久保雅史) ・参加者自己紹介 (①企業ご担当者 ②学生・生徒メンバー) 企業ご担当者： プロジェクトに対する思いなど 学生・生徒メンバー： プロジェクト参加の動機、熱意など
17:25	食堂へ移動		
17:30	夕食 入浴・自由時間	食堂 浴室	バーベキュー 和室に宿泊する学生メンバーはこの間に入浴。
20:15	オリエンテーション③	屋内運動施設棟	ワークショップ(同志社女子大学教授 上田信行)
			
21:50	交流会	和室	J-301・302にて、お菓子と飲み物を囲んで交流
23:00	解散・就寝		

6月5日(日)

7:00	起床		
7:30	朝食・みじたく等	食堂	
8:45	チェックアウト	セミナー室特別	各自荷物を持ってセミナー室特別(5)へ集合。
9:00	グループワーク		・プロジェクト活動に関する手続きについて(事務局) ・プロジェクトごとに分かれてのグループワーク(ディスカッション) ○活動計画・目標設定(夏休み終了まで、活動期間終了まで) ○具体的プロジェクト活動の推進 ○その他
10:30	休憩		
10:45	発表	セミナー室特別	設定した目標等をプロジェクトごとに発表(3分程度)
			
11:30	アンケート		キャンプに参加してのアンケート調査実施。
12:00	終了		あいさつ
12:10	昼食	食堂	洋風ランチ
13:00	レクリエーション	各施設	グラウンド、テニスコート、卓球台を準備。各自利用。
14:30	片づけ		
15:00	バス出発		
16:30頃	京田辺着		途中、京都駅での下車も可能。

同志社ローム記念館プロジェクトリーダーズ キャンプ2005（参加者のコメント）

○学生メンバー自己紹介より

- ・プロジェクト活動推進において、学校内で不都合なこと（きまりなど）が多い。
- ・現代GPの話聞いて、自分の「セルフ・プロデュース」について、気になりだした。
- ・プロジェクトに参加して、自身の専門外のことにも取り組むことで、視野が広がると考えている。
- ・コンピュータについて学びたいと思っていたが、プロジェクトに参加することで、人の役に立ちつつ、学ぶことができるので、自分のモチベーションも上がり、よかった。
- ・ロームPJが、現代GPの実験場ということだが、自分は1年で成長できるのか少し不安。
- ・プロジェクトに大切なことは、人と人とのつながりであることが、昨年度活動してわかった。
- ・プロジェクトに参加する機会を与えられた数少ない一人としてがんばりたい。
- ・昨年プロジェクトに参加して、同時に就職活動をしていたが、面接で、プロジェクトに参加してのエピソードなどを話すと、とても興味深く聞いてもらうことができたし、アピールポイントにもなった。
- ・昨年参加しているが、メンバーそれぞれの環境が変わり、顔を合わせたミーティングの機会が減るため危機感を感じている。海外へ行くメンバーからは、海外におけるネット事情など、プロジェクトに有益な情報を集め、活動に生かしたいと思っている。
- ・ローム記念館をプロデュースしたい。

○グループワークの発表より

- ・レスキューロボットプロジェクト
 - ・工学部生ばかりだが、他の学科の内容も関わってくるため、技術の向上につながる。
 - ・次年度以降になるが、最終的な目標として、工学部生の中でも少なくなっている「ものづくり好きな人」を増やすため、子供たちにもものづくりの楽しさを伝える取組をしたい。
 - ・ディベート能力を上げたい。
 - ・発想力を高めたい。
- ・サーバ100%活用プロジェクト
 - ・キーワードは、「同志社」、「IT」、「サーバ」
 - ・クエッションナリー、ネットフリマ、コミュニケーションツールの開発をしたい。プロトタイプを夏休みまでに作りたい。

- ・メンバー数が多いが、スタートアップ報告会までに役割分担を決めたい。

- ・Playful Intelligence〜こども向けワークショップのデザイン
 - ・7月にファッションショーを開催することを当面のテーマに活動している。
 - ・クリケットを使いこなせるようになりたい。
 - ・制作と年間企画に役割分担を決めた。毎週水曜日にミーティングを行っている。
 - ・秋には、こどもたちを招いて、ワークショップ形式でのファッションショーを開催するのが大きな目標。

・MS-CoLabo

- ・Webにてテンプレートなどを公開、提供しているが、初心者向けのものを考えると、初心者には何をしたいかという前提がないため、どんなときにこの機能が大事かということから伝えていきたい。また、提供するツールで、自分でつくるには手間がかかる部分を省いてあげたい。
- ・海外へ行くメンバーがいるので、海外でのネットワーク利用のHow toを盛り込みたい。
- ・家と学校間のデータの同期化をはかれるような、学内の情報環境の見直しを提案したい。

・被災時のための生活再建支援システム開発 Cure the Life

- ・「生活再建支援システム」、「学生ボランティアネットワークシステム」、「e-learning教材開発」の3チームにわかれて活動している。
- ・3チームの連携、情報共有をしていくことが課題である。
- ・このキャンプに参加して、モチベーションがとても上がったと感じるので、他のメンバーに伝えたい。

・学生コアスタッフ

- ・イベント運営や、館内案内など、館の運営の手伝いや、プロジェクト間の潤滑油としての役割を担う。
- ・コアスタッフ独自のイベントも企画している。秋には、ローム記念館を「学生が伝える場」とする企画を検討中なので、プロジェクトCM制作についてなど、協力をお願いしたい。
- ・広報事業部として、ippoや、e-ippo (WEB)、イベントの広報物などの制作を行っている。プロジェクト発信のイベントなどの際には、広報物を作らせてほしい。

2005年リーダーズキャンプ調査結果

調査部会

同志社ローム記念館では2005年4月より第2期のプロジェクトが始動しているが、初年度である2004年度の活動を省みると、本来の趣旨である「プロジェクト活動」に対する認識の低い学生の存在が散見され、プロジェクト全体のモチベーションを低め、活動の停滞原因となるケースも見受けられた。逆に、著しい活動成果をおさめたプロジェクトにおいては、強いリーダーシップを発揮できる学生の存在が重要であったことが指摘されていた。

そこで、第2期プロジェクトの開始に際して、個別プロジェクトに参加する学生に対して、理念的な目標である「プロジェクト活動を通じての人材育成」、「個別プロジェクトどうしのコラボレーション」ということについて理解を深めあい、個別プロジェクトにおいて中心的な役割を果たすと考えられる学生の意識の高揚をはかる目的で学外施設を利用した1泊のリーダーズキャンプが行われることとなった。以下では、このリーダーズキャンプに参加した学生の意識がキャンプを通じてどのように変化したかを分析する。

調査方法

被調査者

2005年度のローム記念館プロジェクトに参加している学生であり、かつ2005年6月4日から5日にかけて開催されたリーダーズキャンプ（以降、合宿）に参加した同志社大学および同志社女子大学の学生21名（男性9名、女性12名、平均年齢19.86歳）が本調査に参加した。

2005年度に活動している10のプロジェクトのうち、Playful Intelligenceからは6名（男性0名、女性6名）、MS-CoLaboからは2名（男性0名、女性2名）、サーバ100%からは2名（男性2名、女性0名）、レスキューロボットからは4名（男性4名、女性0名）、Cure the Lifeからは5名（男性3名、女性2名）、コアプロジェクトからは2名（男性0名、女性2名）が参加した。また、参加者のうちコアメンバーは4名であった。なお、この合宿への参加は自由であり、参加費は自己負担であった。

調査票

調査票は合宿開始時に実施する調査票1と合宿終了時に実施する調査票2の2種類を用いた（添付資料参照）。

調査票1では、プロジェクト参加に関連する項目、ローム記念館全体あるいは他のプロ

プロジェクトとの関係に関する項目、および一般的心理や行動傾向を尋ねている。具体的には、前年度のローム記念館プロジェクトへの参加状況、プロジェクト活動への積極性、プロジェクト内での自分の位置づけ、プロジェクト活動への参加理由、ローム記念館やプロジェクト活動に対する理解度、他のプロジェクト参加者の知り合いの人数、感情状態、能力獲得期待、所属団体活動、信頼感^{*1}である。最後の自由記述欄では、合宿に対する期待についての記入を求めた。

調査票2では、合宿に対する満足度、各行事の評価、合宿参加による評価、他の参加者との交流の程度、次年度の開催期待、および感情状態を測定した。自由記述欄には、合宿およびローム記念館プロジェクト全般に対する考えについての記入を求めた。

調査方法

合宿初日の活動開始直前に講義室で調査票1を参加者に配布し、その場で回答を求めた。調査票2は、合宿のすべての活動終了直後に、同様に講義室で配布、回答を求めた。

結果

前年度のローム記念館プロジェクトへの参加状況およびプロジェクト全般に対する理解

ローム記念館のプロジェクトへの参加状況については、合宿参加者の4割が前年度にもローム記念館のプロジェクト活動に参加していた (Table1)。ローム記念館プロジェクトについては、約8割の参加者が「よく理解している」「ある程度理解している」と回答した (Table2)。また、前年度のプロジェクトへの参加の有無とプロジェクト全般に対する理解度の相関を算出した結果、前年度にプロジェクト活動へ参加しているほうが、プロジェクト全般に対する理解度は高まる傾向にあった ($r=.41$)。

同じプロジェクトへの参加	29%
異なるプロジェクトへの参加	10%
プロジェクト活動には参加していない	47%

よく理解している	11%
ある程度理解している	68%
あまり理解していない	16%
ほとんど理解していない	5%

他のプロジェクトにおける知り合い

2つ以上のプロジェクトに知り合いがいるのは、参加者の約16%、1つのプロジェクトに知り合いがいるのは約21%であった。6割以上の参加者が自分の所属するプロジェクト以外には知り合いがいないと回答した。また、前年度にプロジェクト活動に参加していた学生でさえ、そのうちの半数以上が他の

プロジェクトには知り合いがいないと回答している (Table3)。

2つ以上のプロジェクトに知り合いがいる	15.6%
1つのプロジェクトに知り合いがいる	21.1%
他のプロジェクトに知り合いがいない	63.2%

プロジェクトへの参加状況

プロジェクト活動に対する積極性を尋ねた結果、ほとんどの参加者が「積極的に参加している」「ある程度参加している」と回答した (Table4)。また、プロジェクト内での自分の位置づけについて、約20%の参加者が中心的な役割を果たしていると回答する一方、同程度の割合の参加者が周辺的な役割であると回答した (Table5)。プロジェクトへの積極性とプロジェクト内での位置づけの間の相関係数を算出した結果、プロジェクト活動に積極的に参加しているほうが、プロジェクト内でより中心的な役割を果たす傾向が見られた ($r=.42$)。

プロジェクトへの参加理由については、プロジェクト活動に参加しているほとんどの学生が、プロジェクト活動を通して新しい知識を獲得していくことに楽しさを感じていると回答した (Table6)。また、自分自身の能力向上やキャリア形成を目的としている参加者も半数近くを占めていた。

積極的に参加している	42%
ある程度参加している	53%
あまり参加できていない	5%

中心的な役割	21%
ある程度中心的な役割	58%
周辺的な役割	21%

活動をおして新しい知識を獲得していくことが楽しいから	94.7%
自分のキャリア形成に役に立つと思うから	42.1%
大学で何らかの活動に参加していないと不安に思うから	21.1%
将来の地位や名声を得るために役に立ちそうだから	10.5%
友達から参加することを誘われたから	21.1%
人間関係をつづけていく上で役に立つと思ったから	36.8%
自分能力を試したり確認できたりするいい機会だから	57.9%
他人に認められたいから	5.3%
その他	14.3%

(「当てはまる」と回答した割合、複数回答可)

合宿への満足感および各行事の評価

ほとんどの参加者が合宿に参加したことに満足している (Table7)。合宿中に行われた行事のうち、ワークショップ、グループワーク、懇親会など、プロジェクト内外の人と関ることができる活動において、多くの参加者は非常に得るものが多かったと回答している (Table8)。ワークショップは、「他者との交流や自分自身の熱意を固め、自分の思いを再認識する場になった」との評価を得た。グループワークに関しては、プロジェクトへの活動意識が高まったという評価を得ている

一方、活動時間の不足などの不満も学生は感じていた。懇親会は、他のプロジェクトメンバーや教員・企業関係者と交流するいい機会であったとの評価を得た。

合宿終了後、参加者に翌年度の合宿の開催期待について尋ねた結果、参加者全員が翌年度の合宿の開催を期待していると回答した。

非常に満足している	61%
ある程度満足している	13%
あまり満足していない	6%

	多い	ある程度	少ない
プロジェクト活動の説明	18.8%	68.8%	12.5%
自己紹介	18.8%	62.5%	18.8%
ワークショップ	55.6%	27.8%	16.7%
懇親会	55.6%	44.4%	0.0%
グループワーク	66.7%	27.8%	5.6%

(「非常に得るものがあった」「ある程度得るものがあった」「得る物はそれほど多くなかった」に答えた割合)

合宿参加後のプロジェクト活動に対する考え

合宿を通じて、ほとんどの参加者が、プロジェクト全体に対する理解を深めると同時に、自分のプロジェクトの方向性についての考えを深めている。また、合宿に参加することによってプロジェクト活動に対する動機づけが向上している (Table9)。

	当てはまる	ある程度	当てはまらない
ローム記念館プロジェクト全体についての理解が深まった	55.6%	38.9%	5.6%
自分のプロジェクトの方向性についての考え方が深まった	50.0%	50.0%	0.0%
プロジェクトに馴染みよくなる動機が高まった	72.2%	22.2%	5.6%

(「当てはまる」「ある程度当てはまる」「あまり当てはまらない」に答えた割合)

合宿中の他者との交流

合宿を通じて、ほぼ全参加者が他の参加者と交流ができたと感じている。また、教職員やスタッフとの交流も盛んに行われた。しかし、企業関係者との交流は、該当者がいなかったこともあり、他の参加者と比べてやや少なかった (Table10)。

	よく	ある程度	あまり	ほとんど	該当なし
自分のプロジェクトの参加学生	94.4%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
他のプロジェクトの参加学生	22.2%	72.2%	5.6%	0.0%	0.0%
自分のプロジェクトの企業関係者	22.2%	5.6%	5.6%	0.0%	66.7%
他のプロジェクトの企業関係者	5.6%	27.8%	11.1%	22.2%	33.3%
教職員・スタッフ	52.9%	41.2%	0.0%	5.9%	0.0%

(「よく話した」「ある程度話した」「あまり話さなかった」「ほとんど話さなかった」「該当者なし」に答えた割合)

合宿への参加による感情の変化

合宿開始時と合宿終了時の感情を測定し、それらと比較した結果、ポジティブ感情が合宿開始時よりも合宿終了時において有意に高くなっていた ($t=4.63, p<.001$) (Table11)。プロジェクトを比較してみると、Playful Intelligence・サーバ100%・

*1 調査票1で測定している能力獲得期待、所属団体活動、信頼感に関しては、リーダーズキャンプ実施とは直接的に関係がないため、本報告では、除外している。

Cure the Lifeではポジティブ感情が向上し、一方、MS-CoLabo・レスキューロボットでは、ネガティブ感情が低下しているのが特徴的であった (Table 12)。

Table 11 合宿開始時と終了時の感情

	平均値	標準偏差	t値
合宿開始時のポジティブ感情	16.13	5.25	.96 ***
合宿終了時のポジティブ感情	21.06	5.66	
合宿開始時のネガティブ感情	13.13	4.75	.46
合宿終了時のネガティブ感情	12.25	4.01	

Table 12 プロジェクト別の合宿開始時と終了時の感情

	合宿開始時	合宿終了時	変化量
Playful Intelligence	ポジティブ感情 16.17 (6.82)	21.67 (5.24)	5.50
	ネガティブ感情 11.00 (4.20)	11.83 (2.56)	0.83
MS-CoLabo	ポジティブ感情 21.00 (0.00)	23.50 (2.12)	2.50
	ネガティブ感情 15.50 (3.54)	13.50 (0.71)	-2.00
サーバー100%	ポジティブ感情 20.00 (4.35)	27.00 (2.83)	7.00
	ネガティブ感情 8.50 (0.71)	8.00 (0.00)	-0.50
レスキューロボット	ポジティブ感情 13.25 (3.95)	14.75 (4.99)	1.50
	ネガティブ感情 18.25 (2.53)	15.00 (6.48)	-3.25
Cure the Life	ポジティブ感情 14.89 (2.95)	23.50 (0.71)	10.50
	ネガティブ感情 12.40 (2.58)	11.00 (2.83)	-0.50
コアプロジェクト	ポジティブ感情	11.50 (4.95)	
	ネガティブ感情	23.50 (2.12)	

注) 値は平均値、()内は標準偏差を示す

自由記述

合宿終了時に「合宿についてよかったこと」「取り上げるとよかったと思うこと」に関して自由記述形式で回答してもらった結果、ワークショップに対する高い評価に関する記述が多く見られた。グループワークに対する評価も同様に多かったが、同時に割り当てられていた時間の短さに対する不満があげられていた。また、普段交流の機会が少ない他のプロジェクトのメンバーや教職員との交流が非常に有意義であるという評価であった。

「ローム記念館全般について考えること」についての回答では、ローム記念館の宣伝不足、プロジェクト間や教員との日常での交流不足に関する記述が多かった。また、今後のプロジェクト活動に対する積極的な姿勢が多く示されていた。

具体的な意見の例 (合宿についてよかったこと、取り上げるとよかったと思うこと)

ワークショップについて

- ・ワークショップは、交流や自分の熱意を固める、自分の思いを再認識するのによかった
- ・ワークショップでたくさんの人の笑顔を見ることができた
- ・ワークショップは、ビデオの撮影によって客観的な見方ができたことが大きい

グループワークについて

- ・グループワークでプロジェクトへの意識が高まったことがよかった
- ・グループワークの時間がもっとほしい

った

- ・グループワークとプレゼンが中途半端になったのが残念

他のプロジェクトとの交流について

- ・交流会での時間がもっとも他のプロジェクトの考えを知ることができる機会だった

- ・他のプロジェクトの人との交流が思っていた以上にスムーズで、お互いのプロジェクトに対する思いなどの意見交換ができ、勉強になった

- ・他のプロジェクトとの共通点を発見し、共感でき、これから助け合ったり、刺激しあったりできると思った

- ・部屋割り・食事でもプロジェクトが入り交ざっていたら、さらに交流を深めることができた

教職員との交流について

- ・ワークショップや交流会で、普段絶対話す機会がない先生方とコミュニケーションが取れたことがよかった

- ・先生方とのディスカッションは、貴重な体験で、今後の自分の大学生活に大きく影響する

具体的な意見の例 (ローム記念館プロジェクト全般について思うこと)

ローム記念館について

- ・宣伝が弱い、知名度が低い (知らない人が多い、ローム館に行ったことがない人もいる)
- ・大学の学生にこのプロジェクトのことをどのように知らせていくかというのが今後の課題
- ・手続きが厳しい一方、ローム館の管理がいい加減 (部外者のたまり場になっている)
- ・共有スペースをより有効に活用してほしい
- ・このようなプロジェクトはとてもよい機会である
- ・全国的に見ても本当に魅力的なことをしているし、世界的に発信していけるようにこの機会を活かしたい

他のプロジェクト・教職員との交流について

- ・他のプロジェクトとの交流を含めて、これからのプロジェクトの進捗が楽しみ
- ・プロジェクト全体の行事を増やし、プロジェクト間の交流をさらに活性化したい

- ・教職員との会話の機会が少ない

プロジェクト活動に対して

- ・どのプロジェクトも楽しそうなので、一年後の報告会が楽しみ
- ・成果をあげたい (何が生まれるか楽しみ)
- ・プロジェクト全体としてのモチベーシ

ョンをアップさせたい

- ・1年間やってきたノウハウを活かしながらがんばればと思った
- ・理系の学生が多いので、文系の学生も増えてほしいと思う

まとめ

合宿への参加は自由であったが、リーダーズキャンプの名称が謳われていたり、参加には個人負担も必要であったり (参加料を徴収) したことから、調査結果を見る限り、実際に参加した学生は個別プロジェクト代表者としての使命感をもって臨んだケースも少なくないと考えられる。確かに、潜在的にリーダーとしての資質をもつ学生が多く参加したとは考えられるものの、合宿に参加して満足感を示す学生が多く、ローム館プロジェクト活動についての理解や、他プロジェクトへの関心の芽生えなど、よりいっそう積極的な取り組みに役立つ可能性を示すような感情変化につながる合宿となったと評価できる。

2004年度 ローム記念館プロジェクト企業担当者ヒアリング結果

Table with 6 columns (A-F) and 12 rows. Columns A-F represent different companies (Enterprise A to Enterprise F). Rows include categories like 'プロジェクト発動前について', 'PJ参加の経緯', 'PJ担当者の企業内での評価', etc. The content contains detailed feedback and observations for each enterprise.

Table with 6 columns (Enterprise G to Enterprise J) and 12 rows. Columns G-J represent different companies (Enterprise G to Enterprise J). Rows include categories like '企業 F', '企業 G', '企業 H', '企業 I', '企業 J'. The content contains detailed feedback and observations for each enterprise.

2004年度 ローム記念館公募プロジェクト学生メンバーヒアリング結果

(年次はヒアリング時)	工学部 4年次生 (女子)	工学部 3年次生 (男子)	商学部 4年次生 (女子・男子各1名) 法学部 4年次生 (男子)
プロジェクト開始前について			
PJへの参加のきっかけ・目的	<ul style="list-style-type: none"> ・立看板を見て知った。 ・サークルではない発表の場を求めた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・すでに活動を始めたいNPO活動の一部をPJとしてエントリーした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員から授業で聞いて知った。 ・NPOへの参加をしているなかで、大学に関連した活動をしたかった。
ローム記念館PJに抱いていたイメージ	<ul style="list-style-type: none"> ・金沢工業大学の夢舞台PJのイメージ ・大学のサポートと社会的認知 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動のバックアップしてもらえ。 ・おもしろいことができそう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・大学のバックアップがあり、自身の活動を広めやすいと感じた。 ・PJテーマのアイデアを出せば、メンバー集めもサポートしてもらえと思った。
PJ立ち上げ時における課題・問題点	<ul style="list-style-type: none"> ・「デジタルコンテンツ」を切り口にしたPJの構成 	<ul style="list-style-type: none"> ・立ち上げ時は先輩が中心になっていたので詳細がわからない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバー集めに苦労した。 ・具体的な最終ゴールが明確でなかったため、選考段階で改善を求められた点をクリアするのが大変だった。
公募PJ募集、広報、選考方法について	<ul style="list-style-type: none"> ・趣旨がわかりにくい。 ・「デジタルコンテンツ」と聞いて敷居の高さを感じる。 ・HPを見ない学生が多い。アピール方法の工夫が必要。 ・改善点を明確にされる選考方法はよい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・募集時期が早い。 ・敷居の高さを感じる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・エントリーシートの作成の仕方がわからなかった。 ・選考方法がわからなかった。
その他			
プロジェクト期間中について			
PJについての開始前とのイメージの差異	<ul style="list-style-type: none"> ・何を評価されるかがわからなかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバーが思ったよりミーティングに集まらなかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・思うほど簡単でなかった。 ・「デジタルコンテンツ」を題材としたPJであることを理解してなかった。
PJの運営体制	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテストの開催に合わせて、1ヶ月単位でスケジュール管理。巡回回かの参加義務。 ・学業優先でのスケジュール管理。試験期は休止。 ・3チームでの活動。それぞれにリーダーを配置。 ・チーム内での研修制度。 ・会計責任者が予算管理。 	<ul style="list-style-type: none"> ・登録者は30名程度いたが、実質的なメンバーは8.9名程度。 ・「[万人が使えるサービスを考える]というテーマからPJ活動を通じてスキルアップしたいと考えていた。 ・連絡はメールリストを活用。 ・定例会は特になかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自身が所属するサークルのメンバーが中心。 ・自身が全員へ連絡を取っていた。 ・週1回のミーティングを持っていたが、年度が変わって、今出川へ通学するようになり、京田辺のメンバーとも会えなくなった。
PJの中での位置づけ (ヒアリング対象者本人)	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダー。高校生の時から経験があった。 ・メンバー数約20名。実質的なメンバーは15名程度。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サーバ管理、プログラム作成、コーディネート、広報 	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダー。 ・明確な役割分担はなかった。会計責任者は決まっていたが何をすべきかわかっていなかった。 ・PJ責任者への定期的な報告を怠った。
学生メンバー、PJ責任者(教員)、その他関係者との関わりで留意した点	<ul style="list-style-type: none"> ・PJ責任者との密な連絡。 ・メンバーをまとめるのに留意。 	<ul style="list-style-type: none"> ・先輩もいたが友達感覚だった。 ・メールリスト上で、メールマネー等指摘しあっていた。 ・PJの進め方はPJ責任者へ相談していた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・PJの採択が決まったとき、うまくいけば起業しようと思った。
積極的にPJに取り組みようと思ったきっかけ	<ul style="list-style-type: none"> ・PJ自体が好きでなことであり、楽しかった。 ・大会への参加が常にモチベーションにつながっていた。 ・参加しない大会へも見学に行き、モチベーションアップにつなげた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・中間報告会に向けてプレゼンテーションデータを作成したとき。 ・時間に余裕のある休暇期間。 	<ul style="list-style-type: none"> ・PJの採択が決まったとき、うまくいけば起業しようと思った。
学生生活におけるPJ活動の位置づけ	<ul style="list-style-type: none"> ・趣味の時間でもあった。壮大な趣味を大学に実現させてもらったという感覚。 	<ul style="list-style-type: none"> ・NPOの活動と合わせて優先順位は高かった。 ・PCが好きであるため、常にモチベーションは高かった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サークルや授業とのバランスをうまくとれなかった。
PJ推進の問題点	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバーをうまくまとめることが課題であった。 ・事務的な仕事がリーダーである自分に集まった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバー間で議論しながら進めており、仲はよかった。 ・具体的な目標が定まっておらず、中間報告会前によく決めた。 ・進捗状況の報告が遅れ、PJ責任者から指導を受けた。 ・スキルに差があった。 ・最終結果で報告したコンテンツを運用できていない。 ・メンバー同士での勉強会の開催。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ITスキルが不足。 ・リーダーがもっとしっかりすべきだった。 ・メンバー募集がうまくできなかった。 ・目的が不明瞭のまま進めてしまった。 ・今出川、京田辺のメンバー間の連携の取り方を考えておくべきだった。
問題の解決方法	<ul style="list-style-type: none"> ・技術的なサポートがあれば。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバー同士での勉強会の開催。 	
夏期休暇期間の活動状況	<ul style="list-style-type: none"> ・活発に活動。ほとんど毎日活動していた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・工学部では、研究室が稼働しているため、あまり気にならない。 ・個人作業中心だった。 ・普段あまり活動をしていない学生に声をかけて勉強会を開催した。 	<ul style="list-style-type: none"> ・休止 ※活動が滞り、途中辞退。
PJ活動経費について	<ul style="list-style-type: none"> ・会計責任者が予算どおり厳密に管理した。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーを中心に管理していたが、使途はわからなかった。 ・スキルアップのための書籍が欲しかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動費の使い方がわからなかった。
公募PJ活動で得たこと	<ul style="list-style-type: none"> ・技術が身に付いた。 ・他学科のスキルが学べた。 ・PJ責任者をはじめ、関係する他学科の教員とも仲良くなった。 ・他大学とのネットワークができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業は受け身であるがPJは自主的な活動。応用力を試す場である。 ・好きなことをやれる場であり、それに館のバックアップがもたらえた。 ・視野が広がった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・打たれ強くなった。 ・責任感や行動力が必要であることがわかった。
その他			
ローム記念館PJについて			
ローム記念館PJに参加してのメリット	<ul style="list-style-type: none"> ・学外の活動において「同志社ローム記念館PJ」としていることでインパクトがあった。 ・サークルよりも公式であるというイメージがある。 ・活動資金が得られる。 ・活動拠点が得られる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・好きなことをやるのにバックアップがもらえる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のやりたいことを、やらなければならない環境に身を置いてすることができる。 ・大学のバックアップが受けられる。
大学(RM館)に求めること、運営に対する意見、要望	<ul style="list-style-type: none"> ・参加学生のターゲットを工学部にしぼってはどうか。 ・体育会系に比べて、理系の団体に対してのサポートが薄い。 ・大学の施設をもっと自由に使いたい。 ・劇場空間でのイベントに工夫が必要。参加したいテーマのイベントがない。 ・選ばれることによって箔が付くようなレベルの高さを維持して欲しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・PJの会報のようなものがあれば。 ・毎月の情報公開を義務づけるなど、PJの内容の周知をしてほしい。 ・教員だけではなく、PJ活動のアドバイスをしてくれる存在が必要。 ・自由すぎる。もっと教えてもらえるイメージがある。 ・サポート体制が整えば、ロームPJは魅力的。 	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者に対して、PJ活動についてのレクチャーがあれば。 ・教員の積極的な参加を。 ・募集要領がわかりづらかった。 ・テーマのみを募集するような募集方法もあってよい。 ・理系と文系の学生をつなぐ場であってほしい。 ・大学においては、クチコミが有効な広報の手段である。
ローム記念館大賞の評価の妥当性	<ul style="list-style-type: none"> ・評価基準が明確でない。数値化して欲しい。 ・他大学との交流は認められないと思っていた。 ・優秀賞ではなく、明確に評価された点がわかる賞がよい。 ・副賞として、生協メディアショップの金券などがもらえるとうれしい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メディアへの露出が高いPJが印象に残る。 ・PJテーマが多様であるため、いろんな視点から評価してもらえよう。評価者を増やして欲しい。 ・報告会の開催時期は、授業期間中のほうがいいのでは。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマが多様であるため、一律の評価は難しい。 ・贈うという意味では、賞は必要。 ・PJの目標の変更なども含めてしっかり評価して欲しい。 ・賞よりも達成感が得られることが大きい。 ・受賞したことを就職活動に活用できれば。(秘伝の発行など)
PJの科目化について	<ul style="list-style-type: none"> ・選和感を感じる。単位目的での参加者が出ると思う。 ・貴重な単位をPJに使いたくない。PJを通して、基礎的なスキル・知識が必要であるとわかった。他のことが学びたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・単位の取得数に上限があるため、PJ以外を取得したい。 ・モチベーションは上がるかもしれないが、好きなことができる環境は必要。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロームPJはあくまで自由なPJであるほうがよい。 ・PJのケーススタディができるような座学の授業が必要。 ・個人評価の目が気になるようなものではない。PJとしてのレベルアップを。
PJ活動で自分が身に付けた力	<ul style="list-style-type: none"> ・技術的スキル。 ・メンバーをまとめる力がアップした。 ・根性 	<ul style="list-style-type: none"> ・専門的スキル ・指導力をつけられた。 ・PJ運営の実践を体験できた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・他人に仕事を振り分け、仕切る力をつけたかった。 ・大人と話す力を身につけたかった。 ・社会で通用する力を身につけたかった。 ・困難に立ち向かう力を身につけた。
その他			
その他			
その他			

2005年度 同志社ローム記念館プロジェクト 最終成果報告会評価シート		2005年度 同志社ローム記念館プロジェクト 最終成果報告会 評価シート																																				
<p>注意事項</p> <ul style="list-style-type: none"> プロジェクト責任者、参加メンバーとなっておられるプロジェクトがある場合、その該当プロジェクトへの評価は反映いたしません。 下記の基準を参考に評価してください。 <p>5 : あてはまる 4 : ある程度あてはまる 3 : どちらともいえない 2 : あまりあてはまらない 1 : あてはまらない</p> <p>お名前 _____</p>		<p>プロジェクト名 _____</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>評価項目</th> <th>評価の観点</th> <th>高 → 評価点数 → 低 (評価点数に○、下線はメモ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>成果と目標</td> <td>プロジェクトのテーマや目標が成果の中に明確に現れ、新規性や独創性などの特徴が明らかである。</td> <td>5・4・3・2・1</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>成果の完成度</td> <td>成果の完成度が高く、すぐれた成果が得られている。</td> <td>5・4・3・2・1</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>活動の社会性</td> <td>活動において、社会との連携や社会への貢献がはかられていた。</td> <td>5・4・3・2・1</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>成果の社会性</td> <td>成果は社会に貢献できるものである、またはその可能性がある。</td> <td>5・4・3・2・1</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>活動体制</td> <td>役割分担が明確で、メンバーそれぞれが自身の役割を認識して責任をもち、活発に活動を進めていた。</td> <td>5・4・3・2・1</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>知能・スキル・成長</td> <td>プロジェクト活動を通じて、メンバーの知識やスキルの向上がはかられ、成長があった。</td> <td>5・4・3・2・1</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>会計報告</td> <td>会計報告書にて、正しく収支報告がなされており、活動内容とも合致している。</td> <td>5・4・3・2・1</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>表現活動</td> <td>プレゼンテーション、展示、掲示について、プロジェクトの活動内容、成果を十分にアピールできている。</td> <td>5・4・3・2・1</td> </tr> </tbody> </table> <p>コメント(PJへのフィードバックコメントの参考にさせていただきます。)</p> <p>評価に関するご意見等があれば、ご記入ください。</p>		評価項目	評価の観点	高 → 評価点数 → 低 (評価点数に○、下線はメモ)	1	成果と目標	プロジェクトのテーマや目標が成果の中に明確に現れ、新規性や独創性などの特徴が明らかである。	5・4・3・2・1	2	成果の完成度	成果の完成度が高く、すぐれた成果が得られている。	5・4・3・2・1	3	活動の社会性	活動において、社会との連携や社会への貢献がはかられていた。	5・4・3・2・1	4	成果の社会性	成果は社会に貢献できるものである、またはその可能性がある。	5・4・3・2・1	5	活動体制	役割分担が明確で、メンバーそれぞれが自身の役割を認識して責任をもち、活発に活動を進めていた。	5・4・3・2・1	6	知能・スキル・成長	プロジェクト活動を通じて、メンバーの知識やスキルの向上がはかられ、成長があった。	5・4・3・2・1	7	会計報告	会計報告書にて、正しく収支報告がなされており、活動内容とも合致している。	5・4・3・2・1	8	表現活動	プレゼンテーション、展示、掲示について、プロジェクトの活動内容、成果を十分にアピールできている。	5・4・3・2・1
評価項目	評価の観点	高 → 評価点数 → 低 (評価点数に○、下線はメモ)																																				
1	成果と目標	プロジェクトのテーマや目標が成果の中に明確に現れ、新規性や独創性などの特徴が明らかである。	5・4・3・2・1																																			
2	成果の完成度	成果の完成度が高く、すぐれた成果が得られている。	5・4・3・2・1																																			
3	活動の社会性	活動において、社会との連携や社会への貢献がはかられていた。	5・4・3・2・1																																			
4	成果の社会性	成果は社会に貢献できるものである、またはその可能性がある。	5・4・3・2・1																																			
5	活動体制	役割分担が明確で、メンバーそれぞれが自身の役割を認識して責任をもち、活発に活動を進めていた。	5・4・3・2・1																																			
6	知能・スキル・成長	プロジェクト活動を通じて、メンバーの知識やスキルの向上がはかられ、成長があった。	5・4・3・2・1																																			
7	会計報告	会計報告書にて、正しく収支報告がなされており、活動内容とも合致している。	5・4・3・2・1																																			
8	表現活動	プレゼンテーション、展示、掲示について、プロジェクトの活動内容、成果を十分にアピールできている。	5・4・3・2・1																																			

2005年度同志社ローム記念館プロジェクト 活動アンケート調査報告書

調査部会

この調査の目的は、2005年度の同志社ローム記念館プロジェクト活動とそこに参加する学生を対象に、それぞれの目的、行動、あるいは行動制約となる初期資源、相互連関(チームワーク・ネットワーク・情報やスキルの共有)などについて、産学協同プロジェクトを通じて生じる成長や変化過程を明らかにすることである。成功するプロジェクトと失敗するプロジェクト、機能するチームと機能しないチームを、関与すると思われる諸要因・変数を用いて追跡調査し、予測することを試みる。第1回目の調査は、リーダーズキャンプが終了し、プロジェクト活動が軌道に乗り始めた2005年7月中旬に実施し、第2回目の調査は、プロジェクト中間報告会が終了し、プロジェクト活動の中期にあたる10月下旬から11月上旬に実施した。本報告書ではこれら2回の調査で収集されたデータの解析結果の一部を報告するが、調査部会では、プロジェクト活動終了期であり最終報告会直前の3月上旬に第3回目の調査を実施する予定である。

方法

調査参加者

2005年度のローム記念館プロジェクトに参加している同志社大学および同志社女子大学の学生が本調査に参加した。1回目の調査に参加した学生は80名(男性41名、女性38名)であった。プロジェクト別では、「e-learning市場導入に伴う、コンサルティング研究及び商品開発(以下、e-learning)」13名(男性8名、女性5名)、「エンターテイナー・スイーツ(以下、スイーツ)」4名(男性0名、女性4名)、「Playful Intelligence—こども向けワークショップのデザイン(以下、Playful)」から11名(男性0名、女性11名)、「PACTのロボット制御アーキテクチャへの応用(以下、PACT)」4名(男性3名、女性1名)、「MS-CoLabo」1名(男性1名、女性0名)、「サーバ100%活用プロジェクト(以下、サーバ100)」10名(男性5名、女性5名)、「こんな欲しかったん Part 2(以下、欲しかったん)」3名(男性0名、女性3名)、「同志社大学レスキューロボットプロジェクトD.U.R.P(以下、D.U.R.P)」15名(男性13名、女性2名)、「被災時のための生活再建支援システム開発Cure the Life(以下、Cure)」4名

(男性3名、女性1名)、「コアプロジェクト(以下、コア)」10名(男性4名、女性6名)であった。「D4」の調査参加者はなく、5名はプロジェクト名が未記入であった。1回目の調査参加者の平均年齢は21.18歳(SD=1.77歳)であった。

2回目の調査に参加した学生は55名(男性31名、女性23名)であった。プロジェクト別では、「e-learning」6名(男性3名、女性3名)、「スイーツ」4名(男性0名、女性4名)、「Playful」3名(男性0名、女性3名)、「PACT」3名(男性2名、女性1名)、「MS-CoLabo」1名(男性1名、女性0名)、「サーバ100」5名(男性5名、女性0名)、「欲しかったん」4(男性1名、女性3名)、「D.U.R.P」19名(男性17名、女性2名)、「Cure」3名(男性2名、女性1名)、「コアプロジェクト」7名(男性1名、女性6名)であった。なお、「D4」は2回目の調査時点において、プロジェクト活動を辞退していた。2回目の調査参加者の平均年齢は20.77歳(SD=2.46歳)であった。

プロジェクトメンバーには、プロジェクトリーダーが調査票を配布した。調査票への回答期間を1週間とし、回答後の調査票は封筒に入れ、ローム記念館事務室に設置されている回収箱に提出するよう学生に求めた。プロ

プロジェクト別の活動人数と調査票提出人数、およびその割合をTable 1に示した。1回目の調査の回収率は38%、2回目の調査の回収率は25%であった。「D.U.R.P.」の回収率は1回目・2回目ともに高く、一方、「e-learning」と「PACT」においては、2回目の調査票の回収率が1回目と比較して極端に低かった。

	6月時点での活動者人数	第1回調査票提出人数	割合
e-learning	13	13	100%
スイーツ	17	4	24%
Playful	14	11	79%
誘致プロジェクト			
PACT	6	4	67%
MS-CoLabo	6	1	17%
サーバー100	55	10	18%
欲しかってん	6	3	50%
公募プロジェクト			
D.U.R.P.	21	15	71%
Cure	27	4	15%
コアプロジェクト			
コア	34	10	29%

	11月時点での活動者人数	第2回調査票提出人数	割合
e-learning	18	6	33%
スイーツ	28	4	17%
Playful	14	3	21%
誘致プロジェクト			
PACT	7	3	43%
MS-CoLabo	7	1	14%
サーバー100	80	5	6%
欲しかってん	6	4	67%
公募プロジェクト			
D.U.R.P.	20	19	95%
Cure	33	3	9%
コアプロジェクト			
コア	35	7	20%

調査票

調査票は、1回目の調査に用いた調査票1と2回目の調査に用いた調査票2の2種類を作成した（添付資料参照）。

調査票1では、プロジェクトとのかかわりに関する設問として、「前年度のプロジェクトへの参加状況」、「プロジェクト参加に対する積極性」、「プロジェクト活動への参加目的（動機づけ）」、「プロジェクト内の役割に対する行動」、「プロジェクト活動での基本的心理的要求の充足度」、「プロジェクト活動中の感情」をたずね、プロジェクトに参加している人々とのかかわりに関する設問として、「企業関係者・教職員との会話の程度」、「教員・企業関係者・プロジェクトメンバーの自律性支援」、「所属プロジェクトの集団性の評価」、「他のプロジェクトにおける知り合い」をたずねた。また、プロジェクトから独立した設問として、「一日におけるメディア接触（テレビ・新聞・ネット）の程度」、「一週間におけるメディア接触（テレビ・新聞・ネット）の程度」、「一日におけるインターネットの利用の程度」、「一日における携帯電話・PHSの利用の程度」、「生活の時間的配分」、「所属

組織」、「友人数」、「情緒的支援ネットワークの認知」、「基本的信頼感」、「愛着スタイル」、「能力に関する自己評価」、「人生における価値（目標）」、「人生に対する満足感」をたずねた。

調査票2では、プロジェクトとのかかわりに関する設問として、「プロジェクト参加に対する積極性」、「プロジェクト活動への参加目的（動機づけ）」、「プロジェクト内の役割に対する行動」、「プロジェクト活動での基本的心理的要求の充足度」、「プロジェクト活動中の感情」をたずね、プロジェクトに参加している人々とのかかわりに関する設問として、「他のプロジェクトにおける知り合い」、「企業関係者・教職員との会話の程度」、「教員・企業関係者・プロジェクトメンバーの自律性支援」、「所属プロジェクトの集団性の評価」をたずねた。また、プロジェクトから独立した変数として、「情緒的支援ネットワークの認知」、「生活の時間的配分」、「性格特性（Big Five）」、「個人志向性・社会志向性」、「人生に対する満足感」をたずねた。^{※1} 両調査票において、学生証番号、性別、年齢、参加プロジェクト名の記述を求めた。

調査方法

調査は7月中旬および10月下旬から11月上旬の2回実施した。2005年度のローム記念館のプロジェクト活動に参加している全学生に、調査協力を求めるe-mailを送信し、その後プロジェクトリーダーに調査票を手渡した。

結果^{※2}

前年度のプロジェクトへの参加状況

調査参加者のうち、36.3%の学生が前年度と同じプロジェクトに参加しており、3.8%の学生が異なるプロジェクトに参加していた（Fig 1）。一方、6割近くの学生は前年度のプロジェクトには参加しておらず、今までにローム記念館プロジェクトに関わったことがある学生との交流、意見交換などが初めてプロジェクト活動に参加する学生たちにどのような影響を生じるのかは興味深い。

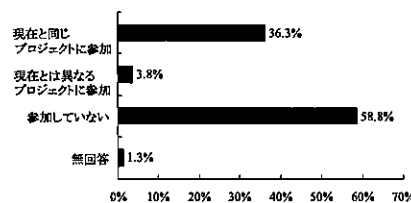


Fig 1 前年度のプロジェクトへの参加状況

プロジェクトに対する積極性

いずれの調査においても「積極的に参加している」「ある程度参加している」をあわせると、75%以上の学生が、プロジェクト活動に積極的に取り組んでいる（Fig 2）。また、1回目の調査時よりも2回目の調査時のほうが、「あまり参加できていない」と回答した学生が減少傾向にある。

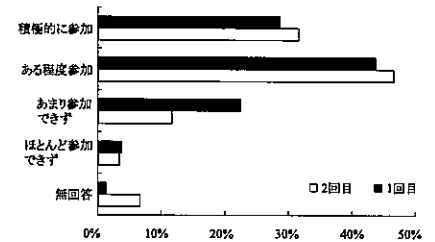


Fig 2 プロジェクト参加に対する積極性

プロジェクト活動への参加目的（動機づけ）

調査票1の16項目を用いた因子分析の結果、プロジェクト活動への参加目的（動機づけ）は3つのタイプに分類できた。もっとも自己決定感が高く、熟達や自己成長をめざし、内発的動機づけの概念に類似している「高自己決定的動機づけ」、的・内的プレッシャーの作用があるものの、ある程度自己決定的に行動を開始し手いる状態であり、外発的動機づけの概念に類似している「低自己決定的動機づけ」、そして活動に対してまったく動機づけられていない状態である「無力状態」である。

これらの3つの動機づけタイプについて1回目の調査時と2回目の調査時の全参加者の平均値を比較した結果、有意な差は見られなかった（t (97) =0.56,0.01,0.79,n.s.）。全般的に、「刺激的な環境に自分自身をおくことが楽しいから」や「プロジェクトに参加することによって、自分自身が成長できることがうれしいから」など、プロジェクト活動への楽しみや自己向上を目指し、自己決定感の高い状態でプロジェクト活動に動機づけられている傾向が強く、この傾向は2回目の調査においても同様であった（Fig 3）。

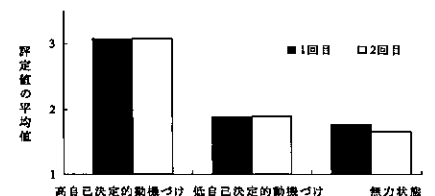


Fig 3 プロジェクト活動への参加目的

プロジェクト活動への動機づけをプロジェクトごとに示した図がFig 4からFig 6であ

※1 調査票1および調査票2のプロジェクトから独立した設問のうちの「生活の時間的配分」と「情緒的支援ネットワークの認知」以外の設問は、プロジェクト活動そのものとは直接関係がないことから、本報告書では、分析対象から除外した。

※2 プロジェクト間の比較をおこなっている際には、調査参加者が1名であった「Ms-CoLabo」は分析から除外している。

る。高自己決定的動機づけについては、プロジェクト間に有意な差が見られた ($F(9,111) = 3.71, p < .001$)。下位検定の結果、「PACT」は他のプロジェクトよりも有意に低かった。低自己決定的動機づけについては、調査時期やプロジェクト間に有意な差はなかった。無力状態に関しては、調査時期とプロジェクト間の交互作用が有意であった ($F(9,111) = 2.20, p < .05$)。下位検定の結果、無力状態の得点は「PACT」において最も高かった。また、「e-learning」、「サーバ100」、「欲しかってん」では1回目から2回目にかけて無力状態の得点が減少しているが、「PACT」では1回目から2回目にかけて得点が増加していた。

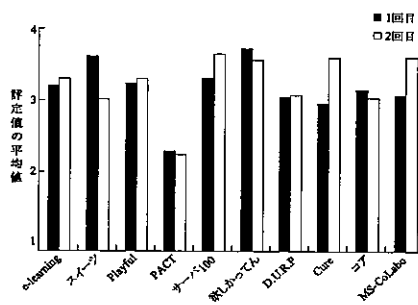


Fig 4 プロジェクト活動への参加目的(高自己決定的)

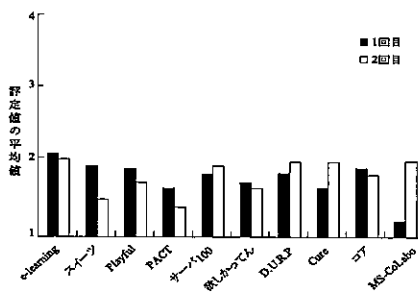


Fig 5 プロジェクト活動への参加目的(低自己決定的)

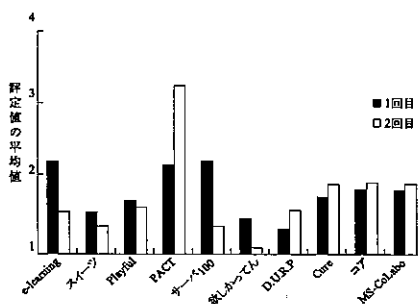


Fig 6 プロジェクト活動への参加目的(無力状態)

プロジェクト内での行動傾向

調査票1の12項目を用いた因子分析の結果、4つの行動傾向を抽出した。「非生産的・逆効果となる規則や方針は変えようと努力している」や「プロジェクト進行における手続きを積極的に変更・修正している」などのように状況を改善しようとする行動(改善行動)、「他のメンバーをサポートしたり手助けしたりすることが多い」や「他の人の手伝

いやフォローをしてあげることが多い」などのサポート行動、「割り当てられた役割は遂行している」や「一定のレベルで責任を果たしている」などのように自分自身の責任を遂行する行動(責任遂行行動)、「指示の範囲内で責任を果たしている」や「基本手続きやマニュアルに沿った範囲で責任を果たしている」のように基本的には指示され範囲内の責任を遂行する行動(指示遂行行動)の4つである。

プロジェクト内での行動傾向について、全参加者を対象とした結果をFig7に示した。調査時期に対してt検定を行った結果、改善行動とサポート行動では得点の増加が認められ ($t_s(96) = 1.86, p < .10$)、責任遂行行動では得点の減少が認められた ($t(96) = 3.17, p < .01$)。

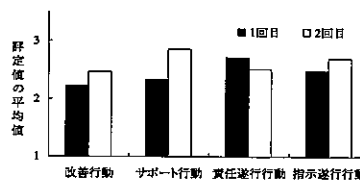


Fig 7 プロジェクト内での行動傾向(全体)

プロジェクトごとの結果をFig8からFig11に示した。調査時期とプロジェクトを要因とした2要因の分散分析を行った。サポート行動、責任遂行行動、指示行動では、プロジェクト間に有意な差が見られ ($F(9,111) = 2.16, 2.21, 3.75, p < .05$)、いずれにおいても「サーバ100」が他のプロジェクトよりも得点が高い傾向があった。

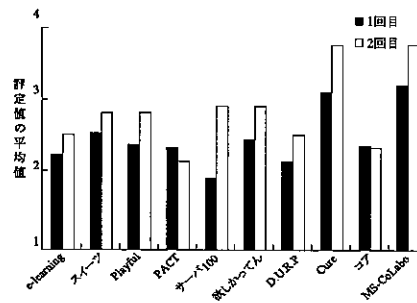


Fig 8 プロジェクト内での行動傾向(状況改善行動)

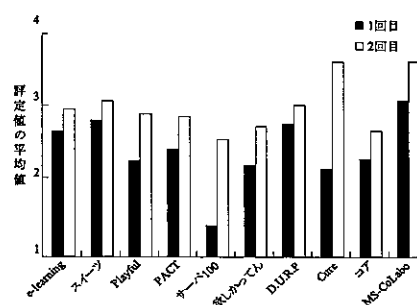


Fig 9 プロジェクト内での行動傾向(責任遂行行動)

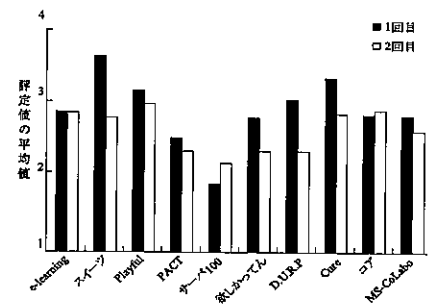


Fig 10 プロジェクト内での行動傾向(サポート行動)

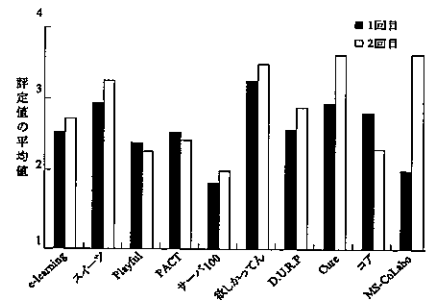


Fig 11 プロジェクト内での行動傾向(指示行動)

プロジェクト活動での基本的心理的要求の充足度

調査票1の9項目を用いた因子分析の結果、コンピテンスを知覚したいという要求(コンピテンスへの要求)、自律性を知覚したいという要求(自律性への要求)、他者との親密な関係性を知覚したいという要求(関係性への要求)の3つの要求に分類した。

プロジェクト活動での基本的心理的要求の充足度について、全参加者を対象とした結果をFig12に示した。調査時期に関するt検定を行った結果、どの下位尺度においても1回目と2回目との間に有意な差はなかった。

調査時期とプロジェクトを要因とした2要因の分散分析を行った結果(Fig13からFig15)、関係性要求において有意な交互作用がみとめられた ($F(9,113) = 2.37, p < .05$)。下位検定の結果、「欲しかってん」が他のプロジェクトよりも関係性要求の得点が高い傾向があった。また、「サーバ100」では1回目の調査よりも2回目の方が有意に得点が高く、一方「スイーツ」では1回目の調査の方が2回目の調査よりも得点が高かった。

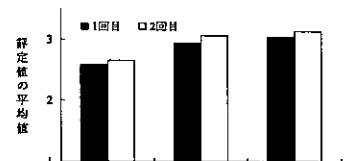


Fig 12 プロジェクト活動での基本的心理的要求の充足度(全体)

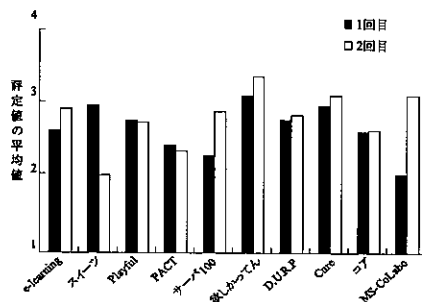


Fig 13 プロジェクト活動での基本的心理的要求の充足程度 (コンピテンンス要求)

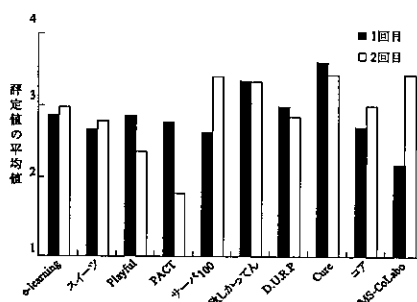


Fig 17 プロジェクト活動中の感情 (ポジティブ感情)

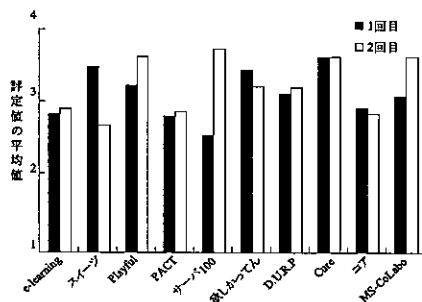


Fig 14 プロジェクト活動での基本的心理的要求の充足程度 (自律性要求)

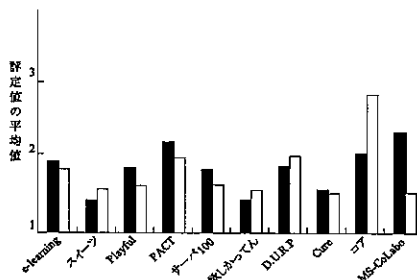


Fig 18 プロジェクト活動中の感情 (ネガティブ感情)

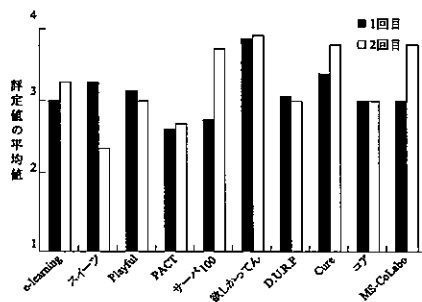


Fig 15 プロジェクト活動での基本的心理的要求の充足程度 (関係性要求)

プロジェクトの活動中の感情

プロジェクト活動中の感情についての全体の結果をFig16に示した。調査時期についてt検定を行った結果、1回目と2回目の調査の間に有意な差はなかった。

調査時期とプロジェクトを要因とした2要因の分散分析を行った結果 (Fig 17, Fig 18)、有意差は認められなかった。

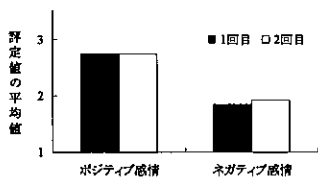


Fig 16 プロジェクト活動中の感情 (全体)

参加学生・企業関係者・教職員との会話の程度

自分のプロジェクトの参加学生、企業関係者、教員・スタッフとの会話の程度の結果をFig19に示した。調査時期に関してt検定を行った結果、自分のプロジェクトの参加学生との会話の程度において有意な差がみられ ($t(97) = 2.04, p < .05$)、また教員・スタッフとの会話の程度においても有傾向ではあったが差がみられた ($t(97) = 1.93, p < .10$)。

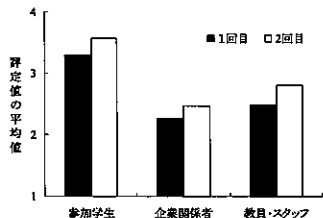


Fig 19 会話の程度 (全体)

調査時期とプロジェクトを要因とした2要因の分散分析を行った (Fig 20からFig 22)。なお、「Cure」に関しては2回目の回答者数が1名以下であったため、「MS-CoLabo」と同様に分析から除外した。分析の結果、自分のプロジェクトの参加学生との会話の程度において有意な交互作用が見られた ($F(7,110) = 2.23, p < .05$)。下位検定の結果、「e-learning」においてプロジェクトメンバー間の会話の程度は最も低く、「PACT」と「D.U.R.P」において最も高かった。また、「スイーツ」では1回目から2回目にかけて減少していたが、「サーバ100」と「コア」では1回目から2回目にかけて会話の程度が増加していた。さらに、自分

のプロジェクトの企業関係者と教員・スタッフとの会話の程度において、プロジェクト間に有意な差があった ($F(8,92) = 6.43, 3.64, p < .001$)。下位検定の結果、企業関係者との会話の程度では、「e-learning」、「スイーツ」、「Playful」、「サーバ100」、「欲しかってん」と比較して「D.U.P.R」における会話の程度は有意に低かった。また、「スイーツ」、「Playful」、「欲しかってん」よりも「コア」の会話の程度は有意に低かった。教職員・スタッフとの会話の程度においても、「D.U.R.P」は、「Playful」、「サーバ100」、「欲しかってん」、「コア」よりも会話の程度は低かった。

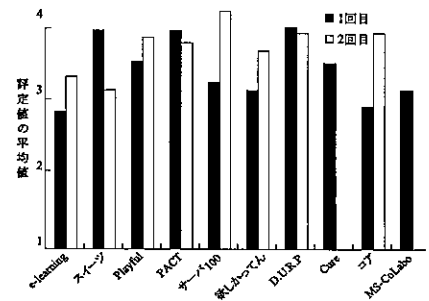


Fig 20 会話の程度 (自分のプロジェクトの参加学生)

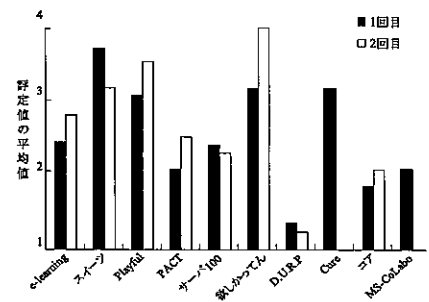


Fig 21 会話の程度 (自分のプロジェクトの企業関係者)

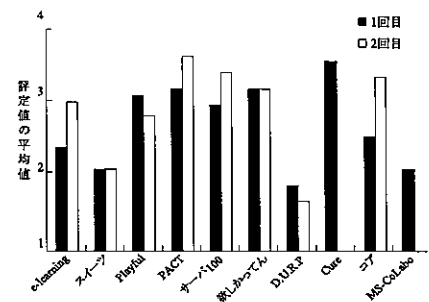


Fig 22 会話の程度 (教職員・スタッフ)

プロジェクトメンバーや教員・企業関係者の自律性支援

プロジェクトメンバーや教員・企業関係者の自律性支援に関する全体の結果をFig23に示した。調査時期に関してt検定を行った結果、プロジェクトメンバーの自律性支援において有意傾向、企業関係者の自律性支援において有意な差が認められた ($t(95)$)

=1.91, p<.10; t (95) =2.15, p<.05)。つまり、プロジェクト活動が進行するにしたがって、プロジェクトメンバーおよび企業関係者の自律性支援は増加する傾向が認められる。

調査時期とプロジェクトを要因とした分散分析を行った結果 (Fig 24, Fig 25)、企業関係者の自律性支援においてプロジェクト間に有意な差が見られた (F (9, 109) =4.90, p<.001)。下位検定の結果、「D.U.R.P」の得点は、「e-learning」、「サーバ100」、「欲しかったん」、「コア」の得点よりも有意に低かった。

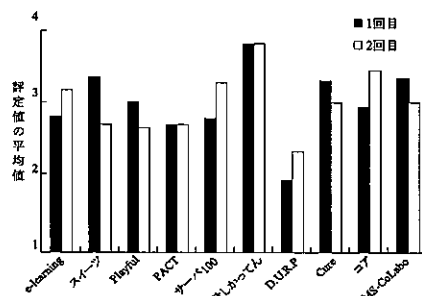
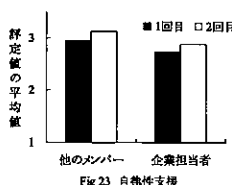


Fig 24 自律性支援 (企業関係者)

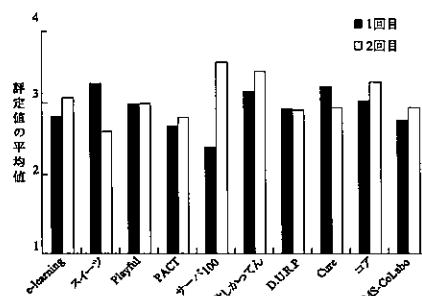


Fig 25 自律性支援 (メンバー)

所属プロジェクトの集団性の評価

所属プロジェクトの集団性に関する評価の結果をTable 2に示した。その結果、「プロジェクトのメンバーたちを信頼できる」や「プロジェクトのメンバーになっていることから何か利益を得ている」などの項目には50%以上の学生が該当すると回答しており、また「プロジェクトでは、他のメンバーの多くは積極的に参加している」にも半数近くの学生が該当すると回答した。一方、「プロジェクトではメンバー間の上下関係がはっきりしている」や「プロジェクトでは、積極的に参加しないと他のメンバーから非難されることがある」と答えた人は少なかった。

「プロジェクトのことを悪く言われると、自分が悪く言われたように感じる」という項目に関しては、1回目よりも2回目の方が回答率が高かった。

Table 2 所属プロジェクトの集団性の評価

項目	プロジェクト内		プロジェクト外	
	1回目	2回目	1回目	2回目
1. 会うと心から落ちつき安心できる	47.5%	65.0%	13.8%	85.0%
2. 毎日あなたの気持ちを感じ察してくれる人	58.8%	56.7%	21.3%	76.7%
3. あなたを信じてあなたの思うようにさせてくれる人	40.0%	73.3%	13.8%	83.3%
4. あなたを信じてあなたの思うようにさせてくれる人	33.8%	65.0%	12.5%	81.7%
5. あなたが成長し、成功することを我がごとのように願ってくれる人	50.0%	60.0%	16.3%	81.7%
6. 個人的な気持ちや秘密を打ち明けられる人	53.8%	66.7%	15.0%	76.7%
7. お互いの考えや秘密を打ち明けられる人	47.5%	61.7%	15.0%	81.7%
8. 甘えられる人	67.5%	40.0%	25.0%	68.3%
9. あなたの行動や考えに賛成し、支持してくれる人	23.8%	75.0%	7.5%	86.7%
10. 気持ちの通じ合う人	47.5%	63.3%	15.0%	75.0%

他のプロジェクトにおける知り合い

他のプロジェクトにおける知り合いについての結果をFig 24に示した。この結果、1回目から2回目にかけて「知り合いはいない」と回答した学生は減少し、「1つのプロジェクトにいる」と回答した人の割合が増加した。しかし、「2つ以上のプロジェクトにいる」と回答した割合には変化が見られなかったことから、プロジェクト間の交流をさらに活発化する必要がある。

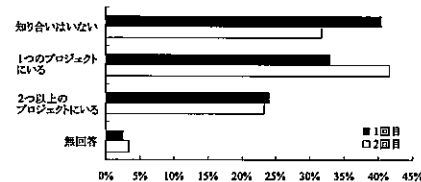


Fig 26 他のプロジェクトにおける知り合い

生活の時間的配分

生活の時間的配分に関する結果をFig 25に示した。この結果から、ローム記念館のプロジェクト活動に費やす時間が、1回目の調査と比較して2回目の調査のほうがやや増加していた。

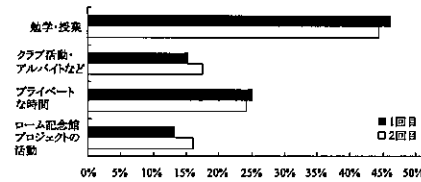


Fig 27 生活の時間的配分

情緒的支援ネットワークの認知

情緒的支援ネットワークの認知に関する結果をTable 3に示した。その結果、プロジェクト内外からの情緒的支援ネットワークの認知は、1回目から2回目の調査にかけて増加していることが示された。特に、外部からの情緒的支援ネットワークの認知の増加率が高かった。一方、プロジェクト内部における「甘えられる人」に関しては、1回目から2回目の調査にかけて減少傾向にあった。

Table 2 所属プロジェクトの集団性の評価

項目	プロジェクト内		プロジェクト外	
	1回目	2回目	1回目	2回目
1. 会うと心から落ちつき安心できる	47.5%	65.0%	13.8%	85.0%
2. 毎日あなたの気持ちを感じ察してくれる人	58.8%	56.7%	21.3%	76.7%
3. あなたを信じてあなたの思うようにさせてくれる人	40.0%	73.3%	13.8%	83.3%
4. あなたを信じてあなたの思うようにさせてくれる人	33.8%	65.0%	12.5%	81.7%
5. あなたが成長し、成功することを我がごとのように願ってくれる人	50.0%	60.0%	16.3%	81.7%
6. 個人的な気持ちや秘密を打ち明けられる人	53.8%	66.7%	15.0%	76.7%
7. お互いの考えや秘密を打ち明けられる人	47.5%	61.7%	15.0%	81.7%
8. 甘えられる人	67.5%	40.0%	25.0%	68.3%
9. あなたの行動や考えに賛成し、支持してくれる人	23.8%	75.0%	7.5%	86.7%
10. 気持ちの通じ合う人	47.5%	63.3%	15.0%	75.0%

次に、情緒的支援ネットワークの認知の項目の該当数を算出し、その結果をFig 28に示した。調査時期についてt検定を行った結果、プロジェクト内部および外部における情緒的支援ネットワークの認知の回答数は、1回目から2回目にかけて有意な増加が認められた (t (137) =3.91, 14.06, ps<.001)。

調査時期とプロジェクトを要因とした分散分析を行った結果 (Fig 29, Fig 30)、プロジェクト内部およびプロジェクト外部の情緒的支援ネットワークの認知における調査時期に有意な差が見られた (F (1, 114) =13.55, 129.82, ps<.001)。下位検定の結果、プロジェクト内部では特に「PACT」、「サーバ100」、「欲しかったん」、「Cure」において、1回目から2回目の調査にかけて回答数が増加した。プロジェクト外部においては、すべてのプロジェクトにおいて、1回目から2回目の調査にかけて回答数が増加した。

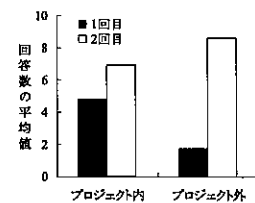


Fig 28 情緒的支援ネットワークの認知

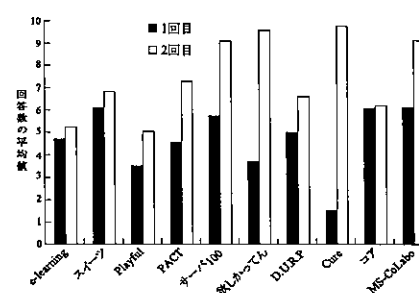


Fig 29 情緒的支援ネットワークの認知 (プロジェクト内)

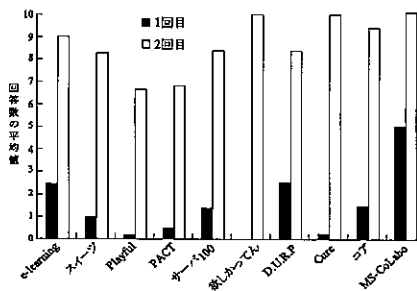


Fig. 30 情緒的支援ネットワークの認知(プロジェクト外)

まとめ

プロジェクト活動に対する動機づけに関しては、多くの学生は自己決定感の高い動機づけ、つまり内発的な動機づけを持って活動に取り組んでいる傾向が見られた。「e-learning」、「サーバ100」、「欲しかってん」では、プロジェクト活動が進行するにしたがって、無力状態に陥っている学生が減少傾向にあり、プロジェクト活動の進行とともに、活動の目的を認識できなかった学生の動機づけ的变化が生じている可能性が示唆される。一方、「PACT」は、無力状態の傾向が他のプロジェクトと比較して強く、プロジェクト活動になぜ参加しているのかわからないといった状態に陥り、無力感を感じている学生が多く存在している可能性がある。「PACT」の学生のこのような傾向は、活動が進むにつれて強くなっており、このプロジェクトにおけるプロジェクト活動に対する目的意識の低下が懸念される。

プロジェクト活動中の行動面については、全般的に、プロジェクトの活動が進むにしたがって、「非生産的・逆効果となる規則や方策は変えようと努力している」や「プロジェクト進行における手続きを積極的に変更・修正している」などのように状況を改善しようとする行動が増加している。また、「他のメンバーをサポートしたり手助けしたりすることが多い」や「他の人の手伝いやフォローをしてあげることが多い」などサポート行動の増加も見られ、メンバー間のコミュニケーションや協調が進んでいることが想像できる。一方で、「割り当てられた役割は遂行している」や「一定のレベルで責任を果たしている」など自分自身の責任を遂行する行動の減少がうかがえる。ただし、これに関しては、自分の責任を遂行していない可能性がある一方で、自分自身に割り当てられた責任以上のことを遂行している可能性も含まれるため、今後項目を修正し、検討していく必要がある。プロジェクト別には、「サーバ100」ではサポート行動、責任遂行行動、指示遂行行動が、他のプロジェクトと比較して低く、メンバー

間の協力や個々の役割を積極的に果たそうとする行動が低いことが懸念されるが、この傾向はプロジェクトが進行するに従って改善傾向にある。

基本的心理的要求においては、「欲しかってん」の関係性要求の充足の程度が他のプロジェクトと比較して高く、メンバー間の親密性がうかがえる。また、「サーバ100」は、プロジェクト活動が進行するにしたがって関係性要求の充足は促進され、「スイーツ」では阻害されている傾向が見られた。

プロジェクト関係者との会話の程度、つまりコミュニケーションの頻度に関しては、学内のプロジェクト関係者との会話の程度において、プロジェクト活動が進行するに従って増加する傾向があることが示された。しかし、企業関係者との会話の程度の増加が認められず、学外関係者との交流をいかに活性化させるかが課題となる。プロジェクト別にみると、「D.U.R.P.」と「PACT」は所属するプロジェクトメンバー間の会話の程度は他のプロジェクトに比べて高かった。「D.U.R.P.」においては、教員・スタッフおよび企業関係者との会話の程度が他のプロジェクトよりも少ないことから、学生だけでプロジェクトが進行している傾向がうかがえる。「e-learning」においては、メンバー間の会話の程度が他のプロジェクトと比較して高く、同時に企業関係者との会話の程度も活発であったことから、学内外の関係性の構築が順調に進んでいると予測される。

他者がどの程度自律性をサポートしてくれているかに関しては、プロジェクト活動が進行するにしたがって、プロジェクトメンバーおよび企業関係者の自律性支援が増加する傾向が認められた。つまり、プロジェクトが進行するにしたがって、プロジェクト関係者はお互いの意志を尊重し、行動の決定は個人に依存されている傾向が強くなっていくと考えられる。ただし、「D.U.R.P.」においては、他のプロジェクトと比較して、企業関係者からの自律性支援の程度が低い傾向にあった。「D.U.R.P.」は、企業関係者との会話の程度も少ないことから、両者の間の関係の改善が必要と考えられる。

他のプロジェクトに知り合いがいるかどうかを尋ねた結果、プロジェクト活動が進むにしたがって、他のプロジェクトに知り合いがいる人の割合が増加したが、2つ以上のプロジェクトに知り合いがいると回答した割合に変化はなく、プロジェクト間の交流をさらに活性化する必要があると考えられる。

日常生活の中で、プロジェクト活動に費やす時間は、プロジェクト活動が進行するにしたがって増加傾向にあり、積極的にプロジェクト活動に取り組む姿勢が向上していることがうかがえる。

情緒的支援的ネットワークの認知は、プロジェクト活動が進行する中で、増加傾向が見られた。特に、「PACT」、「サーバ100」、「欲しかってん」、「Cure」においてはその傾向が顕著であった。また、プロジェクト外における情緒的支援的ネットワークは、1回目の調査時よりも2回目の調査時の方が増加しており、心理・精神的に頼ったり、感情を共有したりする他者は、プロジェクト外においてその広がりが見られる。

以上、本調査ではプロジェクト活動に参加する学生の意識や感情、行動の全般的傾向とプロジェクト別傾向を学生の自己評価データに基づいて検討してきた。本調査の最終的な目的は、成功するプロジェクトと失敗するプロジェクト、機能するチームと機能しないチームの間に、1年間のプロジェクト活動中にどのような差異が存在しているのかを検討し、今後のプロジェクト活動への指針を提供することであった。本調査の結果は部分的であるといえその目的を達成したといえる。

全般的にはプロジェクト活動の進行過程で個人の取り組み意識や対人関係のポジティブな変化が起こっている様子がうかがえた。しかしながら、この調査に協力した学生は1回目の調査では全体の38%、2回目の調査では全体の25%であり、この調査の結果が2005年度の同志社ローム記念館プロジェクト活動の実態を十分に反映しているとは言えない。調査に協力した学生は協力しなかった学生よりもプロジェクト活動に対して積極的に関与しているのかもしれないし、与えられた課題をきちんとこなすパーソナリティ傾向の持ち主であるのかもしれない。このようなことから、同志社ローム記念館プロジェクト活動が期待された教育効果を生み出しているのかどうかは、この調査の結果だけでは結論づけられない。調査に協力していない大半の学生が、プロジェクト活動にどのように関与しているのか、プロジェクト活動に関連してどのような意識や感情、行動を経験しているのかを知ることで、この種のプロジェクト活動あるいはプロジェクト主義教育の効用の全貌が明らかになる。

本報告書では、プロジェクト活動中盤までの学生の変化しかとらえられておらず、活動の終了期および1年間の活動の成果を踏まえた分析が必要である。また、2005年度のプロジェクト活動に参加した学生が2006年度以降、どのように行動変化を示すのか(あるいは示さないのか)を追跡調査することも必要であろう。教育効果とは即時に現れるものと時間が経過してから現れるものがある。

正課の授業であれ、趣味活動であれ、一定期間、特定の課題に最後まで取り組んだ者は、その課題の遂行中や課題終了直後には達成感

や充実感などのポジティブ感情を経験するものである。人は多くの場合、個人で孤独に遂行した活動よりも多数の仲間とともに遂行した活動のほうが楽しかったと評価するものである。しかし、プロジェクト活動に対するそのようなポジティブ感情を学生がプロジェクトの最中や終わりに経験することは、必ずしも課題の優れた成果を予測するものではないし、具体的なスキル向上や人的成長を意味するものでもない。つまらぬ課題でもワイワイガヤガヤ楽しく取り組んだなら、人は楽しく意義のある課題であったと評価する。無意味な活動でも一定期間自分が取り組んだ活動に対して、人は何らかの意味を見いだそうとする（人は自分が投資した時間と労力を無価値なものと考えることには抵抗する）。それゆえに、学生がプロジェクト活動に取り組んだことによって何かのスキルが向上したとか、優れた成果を生み出したとか、人的に成長したといった教育効果が、同志社ローム記念館プロジェクト活動で生まれるのかどうかを判断するためには、この調査で検討したような主観的な自己評価だけでなく、客観的な基準に基づいたスキルや成果に対する評価をあわせて行う必要がある。

2006年度ローム記念館プロジェクト一覧

○誘致プロジェクト

【edu-Venture (エデュ・ベンチャー)】

参加企業・団体：萬世電機株式会社
e-Learningシステムを活用し、3つのテーマでの活動を予定しています。

①自治体とのタイアップの継続・強化においてe-Learning実施継続及び自治体自体でのe-Learning実現をするため、コンサルティングを実施する

②他教育機関等向けのコンテンツ研究において、e-Learningを活用する

③e-Learningの専門的な技術を伝達、継承する

以上3つのテーマを成し遂げるために、学生メンバー主体でのプロジェクト運営を継続維持させるとともに、“ベンチャー精神を持つての活動”を目指しています。

【サーバ100%活用プロジェクト】

参加企業・団体：カゴヤ・ジャパン株式会社

サーバの構築・運用・管理を通して、サーバに関する知識と技術を習得することを目的としています。学生同士のリアルなネットワークとインターネットによるバーチャルなネットワークを協動的に利用する学生支援サーバを開発することを目指して活動を行います。サーバ構築においては、コンテンツ作成から管理・運用まで、非常に幅広い技術が必要となるため、理系・文系問わず様々な学生が参加することができます。

【Playful Intelligence～小型コンピュータ「クリケット」を活用したワークショップデザイン～】

参加企業・団体：株式会社CSKホールディングス

米国マサチューセッツ工科大学 (MIT) 開発の小型コンピュータ「クリケット」を活用したワークショップをデザインします。小学生から大学生、一般までを対象とし、様々なテーマを設定した新しいワークショップのデザインと実践、評価を行います。ローム記念館や大学内でワークショップを開催し、外部機関との連携で博物館、学校等でのワークショップ開催も予定しています。

【エンターテイナー・スイーツ】

参加企業・団体：UHA味覚糖株式会社

メンバーのアイデアをいかした新たなお菓子の企画立案を行います。活動を通じて、「コンセプト調査を行い、企画書を作成し、進行していく」というプロセスを体験することができます。最終的には今までにはない斬新なお菓子のパッケージデザインの商品化を目指しています。

【痛快、学内探訪】

参加企業・団体：株式会社キュービック

PDA (携帯情報端末) や携帯電話を用いて、キャンパス内の施設に関する説明を自動的に行うシステムを構築します。主な活動はキャンパス内の施設などに関する情報を集め、データベース化することです。案内される側の立場になり、どのようにすれば便利で使いやすいものになるかを目的としてデータベースづくりを行います。

【実用情報をのせた3Dアニメプロジェクト】

参加企業・団体：ダイキン工業株式会社

将来動画表示のできるモニターが街や家のいたる所に設置・携帯できるようになった環境を想定し、「どんな場所にどんな3Dアニメがあると実用情報としてうれしいか」について自由に発想し、実際の3Dアニメーション作品の制作によってその発想を表現します。メンバーは3Dアニメーションによってメッセージを発信する基本技術を身につけると同時に、現在の表現文化と3Dアニメーションを接続するという、文化と技術をつなぐコーディネート作業を経験することができます。

【BRーモバイルカレッジ】

参加企業・団体：ビジネスリアート株式会社

携帯のサイトの企画・開発を目指します。携帯電話を持っている人なら一度は考えたことのある、「こんなサービスがあればいいな」を実現したいと考えています。斬新なアイデアの意見交換をすることにより刺激しあうとともに、携帯電話の知識や、企画から開発に至るまでの流れを学ぶことができます。

【講義支援用WEBシステムの開発】

参加企業・団体：かぶせる工房

試験の作成から採点機能までを実装したWEBシステムの開発を目指しています。オブジェクト指向 (データに対する処理はデータそのものに付随したものであるという概念に基づくプログラミング技法) を導入し、開発することにより、オブジェクト技術者としての知識を習得できます。

【「幼児から高齢者まで」メールで話そう！プロジェクト

～タブレットPCを活用した多世代メールコミュニケーション】

参加企業・団体：マイクロソフト株式会社

ペン入力によるタブレットPCを活用して、高齢者と幼児との交流メールソフトの開発および実用化を目標に活動します。

また、プロジェクト活動を通じて得られたデータや情報をもとに、タブレットPCを活用した福祉施設での利用や幼児教育における

活用、また異世代間バーチャルコミュニケーションの実用化デザインの提案をめざしています。

そしてプロジェクト活動を通じて、IT情報スキルの修得と向上、プロジェクト推進のための段取り力、コミュニケーション力が修得できます。

○公募プロジェクト

【同志社広告機構 (D.C)】

学生のモラル低下の抑制、社会マナーの向上を目指した「幸福改革」をテーマに、

学生に対し啓発広告をSHORT MOVIEとして製作するダイナミックかつ野心的なprojectです。毎月一度、各テーマに沿った映像の上映とそれに伴った様々な活動を予定していますので、ご期待ください。

【同志社大学レスキューロボットプロジェクト】

学生自身が協力してレスキューロボットを設計・製作することで、創造性・デザイン能力の涵養、ものづくりの経験、協調性の涵養を実践し、社会で幅広く活躍できる技術者に成長していくことを目指しています。また、救助時にロボットが人間のミスによる二次災害を未然に防ぐ機能を設計開発し、ロボットに搭載する予定をしています。さらに、学内外のイベントにおいてロボットや製作過程を展示することにより、レスキュー技術開発の意義や必要性を社会に啓蒙するとともに、ものづくりへの興味を喚起することも目的としています。

【被災時のためのシステム開発～Cure the Life～】

災害に備え、事前に対策を立てておく必要性から、被災時のために役立つシステムの開発を目的に活動します。前年度はボランティアセンターを支援するシステムの開発と、ボランティアネットワークの構築を行いました。本年度は、その2つのシステムを土台に、実用化と社会貢献に結びつく広範囲への普及を目標に活動します。

【ユナイテッド・アンケート】

一般的なりサーチ方法である「アンケート」をテーマに、手軽に効率よくアンケートをとるシステムを提供することを目的としています。インターネット上でアンケートをとるためのツール、作ったアンケートを配信するネットワーク、利用履歴を蓄積し、公開するためのデータベースを含んだWEBサービスの構築をし、利用者の獲得へ向けて広報活動を行う予定をしています。

【すこやかライフ～メディアを使った社会福祉～】

昔の町並みのフラッシュを作成し、老人ホ

ームで利用してもらうことにより、お年寄り間での交流だけでなく、世代を超えた交流ができるような活動を行う予定をしています。また、ストーリーの作成から仕上げまでの作業を、フラッシュを活用して行うことにより、フラッシュ技術を習得することができます。

平成16年度 現代的教育ニーズ取組支援プログラム（現代GP）ポスターセッション出展ポスター

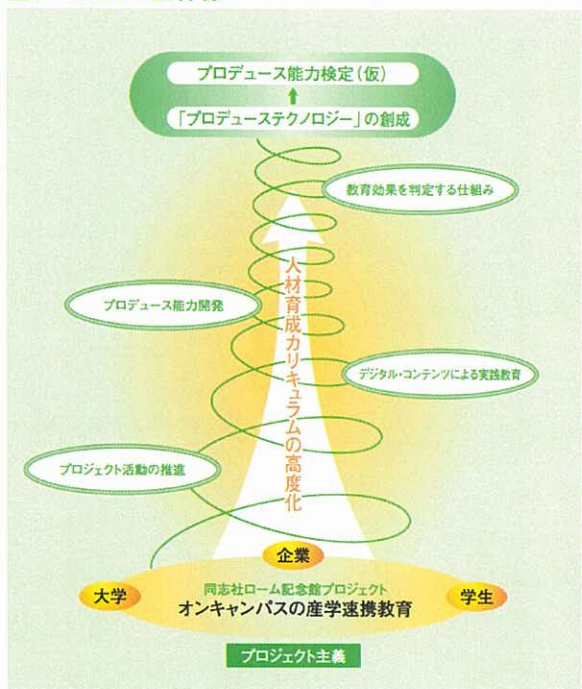
プロジェクト主義教育による人材育成

「プロデュース・テクノロジー」の創成

同志社ローム記念館で既に試行されているプロジェクト主義教育をベースに、
総合的な人間力を有する人材の育成を目的とした「プロデュース・テクノロジー」の創成を目指す。

本プロジェクトの概要

■プロジェクト全体像



■プロデュース能力の体系化



■プロデュース主義教育とプロデュース能力の関係



2005年3月24日 プロデュース・テクノロジー創成シンポジウム 関連資料

文部科学省「現代的教育ニーズ取組支援プログラム(現代GP)」

PRODUCE TECHNOLOGY

プロデュース・テクノロジー 創成シンポジウム

2005年3月24日(木) 13:30~17:00
会場 同志社大学寒梅館ハーディーホール

【基調講演】
「次世代の
人材育成への提言」
清原 太一(作家)

【パネリスト】
「次世代の人材に求められているプロデュース能力とは何か」
(モデレーター: 松本 隆夫)

【パネリスト】
木村 政雄(アール・プロデュース)
原島 博(東京大学大学院 工学系研究科)
吉川 享(アール・プロデュース)
山田 和人(同志社大学 工学部)
渡辺 好章(同志社大学 工学部)

【コーディネーター】
渡辺 好章(同志社大学 工学部)

【主催】
平成18年度文部科学省現代的教育ニーズ取組支援プログラム
プロジェクト主義教育による人材育成
「プロデュース・テクノロジー」の創成 について
渡辺 好章(同志社大学 工学部) 担当

【協賛】
同志社大学
http://www.doshisha.ac.jp/



○参加者 約600名
○アンケート回収 268件

本取組が提案する「プロデュース・テクノロジー」
「プロデュース能力」に対して、社会からの注目が寄せられていることが伺える結果となった。

プロデュース・テクノロジー創成シンポジウム アンケート 集計

- Q.1 本日のシンポジウムの印象をお聞かせ下さい。(○は1つだけ)
- | | | |
|------------|-----|-----|
| 1. とても良かった | 138 | 53% |
| 2. 良かった | 109 | 42% |
| 3. 普通 | 14 | 5% |
| 4. 良くなかった | 1 | 0% |
- Q.2 本日のシンポジウムをお聞きになられて、同志社大学が次世代の人材育成のキーワードとして考えている「プロデュース能力」の概念をご理解いただけましたでしょうか。
- | | | |
|--------------|-----|-----|
| 1. 理解できた | 106 | 40% |
| 2. だいたい理解できた | 142 | 54% |
| 3. よくわからなかった | 14 | 5% |
- Q.3 「プロデュース能力」を育成するための教育プログラムに興味をお持ちですか。
- | | | |
|------------|-----|-----|
| 1. 興味がある | 232 | 88% |
| 2. 興味がない | 4 | 2% |
| 3. よくわからない | 27 | 10% |
- Q.5 これからの時代に「プロデュース能力」は必要だと思いますか。
- | | | |
|------------|-----|-----|
| 1. はい | 255 | 97% |
| 2. いいえ | 1 | 0% |
| 3. よくわからない | 7 | 3% |
- Q.6 あなたには現在「プロデュース」したいものがありますか。
- | | | |
|------------|-----|-----|
| 1. はい | 135 | 74% |
| 2. いいえ | 48 | 19% |
| 3. よくわからない | 66 | 27% |
1. 年齢
- | | | |
|-------|-----|-----|
| ①10代 | 3 | 1% |
| ②20代 | 20 | 8% |
| ③30代 | 31 | 12% |
| ④40代 | 42 | 16% |
| ⑤50代 | 64 | 24% |
| ⑥60代~ | 102 | 39% |
2. 性別
- | | | |
|----|-----|-----|
| ①男 | 230 | 87% |
| ②女 | 35 | 13% |
3. ご職業
- | | | |
|-----------|-----|-----|
| ①会社員・公務員等 | 107 | 42% |
| ②教員 | 22 | 9% |
| ③自営業 | 43 | 17% |
| ④学生 | 16 | 6% |
| ⑤その他 | 67 | 26% |
- ②教員
大学・短大・専門学校等 10 59%
小・中・高等学校 7 41%

(17)

12 版

2005年(平成17年)4月8日(金曜日)

産

産

産

産

(食品科関係記事)

プロデュース能力育成を考えるシンポジウム



原島 博氏

夢のストック 実現の糧に

文壇の区別のない新しい学問分野を育てることに心がかり、日本理化学会や東京大学理学院の設立に積極的であった。自然とサイエンスプロデューサー的な役割をこなして来たのだと思う。

これからは「ダビンチ科学」が必要になる。ダビンチは芸術家であり、万能な科学者でもあった。いま科学にはそのような総合的な視点が求められている。

現代は一人でダビンチになれる時代ではない。でもさまざまな専門家が手を合わせればダビンチになれる。

そのような仕組みを作るプロデューサーにとって、「夢のストック」を貯蓄することが大切である。文字通り貯蓄箱でも何でもストックが貯れば、それが実現する時は必ずやってくる。いまはそのような時代だ。



山田 和人氏

成長続ける 学生が主人公

目標を定め、企画・構成し、夢を実現することを通して、学生がスキルや知識を生かせるようになってほしいと願っている。

2004年度、学生はレスキューロボットなど二つの公募プロジェクト、企業・団体に採択された八つの公募プロジェクトなどに取り組んだ。企業、地域社会などとの交流を受けながら、主人公の学生が生かされた活動ができた。人材育成にも大きな役割を果たすのではないかと考えている。

プロジェクトは、チームが自主的に決めて、新しいプロジェクト案を出して、その開発を「プロジェクト主軸」と名付けている。学生のプロジェクトは、組織開発を常に繰り返しながら成長している、そんな様子を見てきた。

目的意識持ち 自力で前進

「プロデュース能力を育てる」という目的意識を持って、自力で前進することが大切だ。プロデュース能力は、目的意識を持ち、自力で前進することが大切だ。

プロデュース能力を育てるには、目的意識を持ち、自力で前進することが大切だ。プロデュース能力は、目的意識を持ち、自力で前進することが大切だ。



木村 政雄氏

プロデュース能力を広くとらえると、主体的に生きることだと思ふ。「べき性」の人生ではなく、「こうありたい」の人生を送っていくために、プロデュース能力が必要だ。

興行会社に入ったとき、自分がかわった自分を何とか覚えておきたいと思い、プロデュース能力を育てて目的を達成できた。だから、目的意識を持って、自力で前進することが大切だ。

日本は成熟経済の時代に入り、今日よりも明日がよくなるだろうという期待は持てない。時代の大きな変化の中で、それこそが自由のプロジェクトをどうやっていくかを目標し、自力で前進する能力を育て、結果的に人生を送れるのではないかと。

パネルディスカッション

能動性と表現力養う教育を

「プロデュース能力を育てる」という目的意識を持って、自力で前進することが大切だ。プロデュース能力は、目的意識を持ち、自力で前進することが大切だ。

プロデュース能力を育てるには、目的意識を持ち、自力で前進することが大切だ。プロデュース能力は、目的意識を持ち、自力で前進することが大切だ。



吉川 孝氏

変わるメディア 接点に立って

社会や企業、家庭のいざいでも、ピラミッド型の階層構造が崩れ始めて、ネットワーク型に移行しつつある。その中で何が変化してきたのか。

インターネットに依存されるように、情報にアクセスする手段は多岐にわたるようになった。新しいコミュニケーションのあり方が生まれ、産業や企業は一つの線の中だけで、相互に接続し合う新しい形が出てくるだろう。メディアの相互入り入れや放送、通信の融合だけでなく、もっと大きな変化が起きることも考えられる。

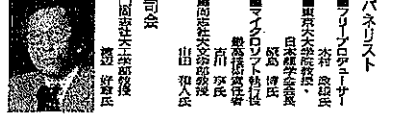
こうした変化の間の接点に立ち、実践能力を身につけたいとすれば、プロデュース能力を身につけて新しい流れをつくっていくことが大切だ。

基調講演 作家 堺屋 太一氏

「次世代の人材育成への提言」

日本の知恵 世界で発揮

「日本の知恵 世界で発揮」というテーマで、日本の知恵を世界に発信していくことが大切だ。日本の知恵を世界に発信していくことが大切だ。



堺屋 太一氏

「日本の知恵 世界で発揮」というテーマで、日本の知恵を世界に発信していくことが大切だ。日本の知恵を世界に発信していくことが大切だ。

「日本の知恵 世界で発揮」というテーマで、日本の知恵を世界に発信していくことが大切だ。日本の知恵を世界に発信していくことが大切だ。

プロデュース能力を育てるには、目的意識を持ち、自力で前進することが大切だ。プロデュース能力は、目的意識を持ち、自力で前進することが大切だ。

初週限定 新学期期間限定キャンペーン 4月30日(土)まで

2歳から小学校入学までの知能開発をお手伝い。

525円 (税込)

682円 (税込)

楽問のスヌメ。

この時代を生き抜くために、楽問のスヌメは、自分から答えを知りたくて、その答えを聞き流してしまっている。自分から答えを知りたくて、その答えを聞き流してしまっている。自分から答えを知りたくて、その答えを聞き流してしまっている。

インターネットからのお申し込みもできます。

<http://www.gamba.co.jp/>

0120-02-0012 0120-72-4777

2006年1月28日 現代GPフォーラム プロジェクト主義教育の新たな展開 — 社会の教育力を大学へ — 関連資料

文部科学省 現代的教育ニーズ取組支援プログラム
「プロジェクト主義教育による人材育成「プロデュース・テクノロジー」の創成」

同志社大学 現代GPフォーラム

プロジェクト主義教育の新たな展開

— 社会の教育力を大学へ —

参加無料 参加申込方法は裏面をご参照ください

■日時 2006年 1月28日(土)
13:00～16:30 (11:30開場)

■場所 同志社大学今出川校地
明德館1番教室

13:00～13:10 開会あいさつ
田端 信廣 (同志社大学 副学長 プロデュース・テクノロジー創成委員会委員長)

13:10～14:00 取組報告
渡辺 好章 (同志社大学 工学部教授・現代GP取組責任者)

14:00～14:20 休憩

14:20～16:10 パネルディスカッション
「プロジェクト科目」による人材育成
■パネリスト 服部 周一 氏 (金沢工業大学 副学長)
中村 尚五 氏 (東京電機大学 情報学専任助教授)
七丈 直弘 氏 (東京大学大学院 情報学環特任助教授)
熊野 和久 氏 (マイクロソフト株式会社 公共インダストリー統括本部プログラム推進部長)
■コーディネーター 山田 和人 氏 (同志社大学 文学部教授・現代GP取組推進部長)

16:10～16:30 まとめ

主催 / 同志社大学 プロデュース・テクノロジー創成委員会

総合的な人間力を有する人材を育成するために

— 実践型・参加型の「プロジェクト科目」による教育プログラムの高度化 —

2003年にオープンした同志社ローム記念館では、次世代情報化社会を担う人材育成を目的として、プロジェクト主義に基づいたオンキャンパスの産学連携教育を行っています。学生は、企業から提案される「産」のニーズをテーマとしたプロジェクトに参加し、デジタルコンテンツの制作を中心とした活動を行います。本取組では、プロジェクト推進における「企画」「制作」「運用」というプロセスにおいて、発想力、問題発見・解決能力、表現力、コミュニケーション力、組織化力などのさまざまな能力が必要であり、これらの力を「プロデュース能力」としてとらえ、次世代の人材育成の重要な鍵であるということを確認しました。「プロデュース能力」を伸ばすための教育プログラムの開発をすることにより、同志社ローム記念館プロジェクトおよび、大学カリキュラムへ還元します。

同志社大学では、2006年度より、実践型・参加型の授業科目「プロジェクト科目」を設置します。ここでは、産官学地域連携のプロジェクト活動を実施することにより、学生の総合的人間力育成を目指します。



参加申込方法

- FAXによるお申込
参加申込書をご記入の上、下記FAX番号にお送りください。
- メールによるお申込
参加申込書の内容を、下記アドレスまでご返信ください。
- お問合せ・お申込先
同志社大学 現代GP推進室 (担当: 松岡 西村)
〒610-0394 京田辺市多々羅郡谷-1-3

TEL: 0774-65-7835
FAX: 0774-65-7836
E-mail: jt-rohm@mail.doshisha.ac.jp

申込締切 1月20日(金)

アクセス



同志社大学 現代GPフォーラム
プロジェクト主義教育の新たな展開 **参加申込書**

氏名 _____ 所属 _____
TEL _____
住所 〒 _____ E-mail _____

同志社大学 現代GPフォーラム プロジェクト主義教育の新たな展開 — 社会の教育力を大学へ —

日時：2006年1月28日13:00～16:30
場所：同志社大学今出川校地 明德館1番教室

本フォーラムは、平成16年度文部科学省現代GPに採択されました『プロジェクト主義教育による人材育成「プロデュース・テクノロジー」の創成』の取組成果をご報告させていただくことを目的に開催いたしました。

同志社大学では、2006年度より、本取組の柱のひとつであるプロジェクト型科目構想をもとに、新たに「プロジェクト科目」開講することになりました。「プロジェクト科目」の概要をご紹介しますとともに、先行してプロジェクト型教育を導入している大学の先生方やプロジェクト型教育にご賛同いただいている企業の方をお招きし、パネルディスカッションを行いました。

最初に、本取組における評価委員会であるプロデュース・テクノロジー創成委員会委員長の田端信廣副学長から、本学のプロジェクト科目開講の目的と同志社大学における新た

な教養教育の取組についての紹介を含めて開催のご挨拶をさせていただきました。前半の取組報告では、取組責任者の渡辺好章工学部教授から、本取組における4つの柱、「プロジェクト型教育の大学カリキュラムへの発展」、「プロデュース・テクノロジーの創成」、「ローム記念館プロジェクトへの展開」、「プロデュース・テクノロジーを活用した新たな人材評価指標の創設」について、報告をしました。現代社会におけるプロデュース能力の必要性、プロジェクト型教育、プロデュース・テクノロジーの体系化等に関する取組成果を報告するとともに、本取組の定着施策として学内に研究センターを設立すること、また、NPO法人を設立し、書籍の出版やプロデュース・テクノロジー検定事業の構築をめざすことなど今後の展開についても説明をしました。



後半のパネルディスカッションでは、「プロジェクト科目による人材育成」のテーマで、現代GP取組推進者の山田和人文学部教授からプロジェクト科目の紹介をするとともに、先行してプロジェクト型教育を進めておられる、金沢工業大学から副学長の服部陽一先生、東京電機大学から情報環境学部長の中村尚五先生、東京大学大学院情報学環から七丈直弘特任助教授を、また、企業人としてのお立場から、ローム記念館誘致プロジェクトにご参加いただいているマイクロソフト株式会社公共インダストリー統括本部の小野裕様をお招きし、プロジェクト型教育による高い教育効果、課題、評価、今後のあり方などについて活発な意見交換を行いました。各パネリストからは、プロジェクト科目の教育効果として、講義により得られた知識の定着効果、学生の潜在力を引き出す効果、基礎学力の重要性への気づき、正課授業としての評価と課外活動としての評価、プロジェクト教育における教員のあり方、指導方法、能力、企業の視点からみた人材育成など多岐にわたる論点について貴重なご提言、ご意見をいただき、議論を深めることができました。

パネルディスカッションのまとめとして、

コーディネーターの山田和人教授から、正課、課外の別を問わず、同志社大学ではさまざまな学生のプロジェクトがあふれるようなキャンパスを目指したい、学生がプロデュース能力を身に付けることのできる環境、しくみづくり、そして教養教育としてのプロジェクト科目の充実をはかりたいと締めくくりました。



今回のフォーラムには、学生、大学関係者、企業・団体、一般市民のみなさまに多数ご来場いただくことができました。(参加者 80名 大学関係者：30名 民間企業：27名 学生：8名 一般：15名) フォーラム終了後、ご提出いただいたアンケート結果からは、本学のプロジェクト型教育とプロデュース・テクノロジーへの関心の高さが伺われます。特に、アンケートに回答された教育関係者の80%がプロジェクト型教育の必要性を感じていると同時に、今後の具体的な実施体制の構築など、取組への期待が寄せられ、これからの取組の重要性を感じる結果ともなりました。また、一般参加者の約半数が、本学のプロジェクト科目への興味を示し、参加、関与の可能性がうかがえる結果となり、「社会の教育力を大学へ」のコンセプトについての反響の大きさを改めて知ることができました。

最後に、本取組の推進責任者である渡辺好章工学部教授より、本日のフォーラム、パネルディスカッションの総まとめと閉会のご挨拶をさせていただき、盛会のうちに終了いたしました。

GP活動記録 (2004年10月～2006年2月)

定例会

プロデュース・テクノロジー創成委員会

開催日	検討内容
2005年	
4月 5日 (火)	2005年度第1回 シンポジウム開催結果報告、プロジェクト進捗状況報告、平成17年度活動計画等
7月 25日 (月)	2005年度第2回 プロジェクト進捗状況報告、スケジュール確認等
11月 9日 (水)	2005年度第3回 プロジェクト進捗状況報告、現代GPフォーラム開催案等

プロデュース・テクノロジー・プロジェクト

開催日	検討内容
2004年	
10月 4日 (月)	準備会メンバー、提携企業候補、役割分担、支援体制等
10月 18日 (月)	準備会文部科学省補助金交付申請書、提携企業・事業支援者案、ホームページ作成、事業計画等確認
10月 25日 (月)	第1回ホームページ開設、事業計画開始、オブザーバー候補等
11月 1日 (月)	第2回事業支援者採用、ローム記念館プロジェクトとの連携、国内調査等
11月 8日 (月)	第3回学外アドバイザー、視察先リスト、アドバイザー招聘
11月 15日 (月)	第4回プロジェクトスケジュール等
11月 22日 (月)	第5回アドバイザー (検定制度) 招へい等
12月 1日 (月)	第6回シンクタンクへの調査委託、プロデューサーのカテゴリライズ、シンポジウム案等
12月 14日 (火)	第7回アドバイザー (文化プロデューサー) 招へい、事業計画・予算、シンポジウム案等
2005年	
12月 27日 (月)	第8回アドバイザー・山田礼子 (社会学部教授) 氏参加、役割分担、2005年度事業計画、シンポジウム案等
1月 11日 (月)	第9回2004年度事業計画、2005年度事業計画 (NPO法人との提携)、海外調査等
1月 17日 (月)	第10回2005年度事業計画、業務委託案、海外調査スケジュール、各ワーキングスケジュール等
1月 24日 (月)	第11回2005年度事業計画・業務委託 (案)、海外調査 (案)、ワーキング活動スケジュール案等
2月 3日 (木)	第12回業務委託契約書 (案)、シンポジウム実施 (案)、アメリカ視察スケジュール (案) 等
2月 14日 (金)	第13回シンポジウムスケジュール (案)、アメリカ視察スケジュール (案)、歴史部会研究会 (案)、平成17年度補助金調書等
3月 14日 (月)	第14回アメリカ視察、文科省主催GPフォーラム、歴史研究会等報告、シンポジウム詳細スケジュール確認
3月 18日 (金)	シンポジウム打合せ
3月 28日 (月)	第15回シンポジウム報告、テキスト部会合宿報告、平成17年度補助金交付申請書類内容等確認
4月 12日 (火)	第16回シンポジウムアンケート結果確認、平成17年度活動計画確認、部会進捗状況報告
4月 26日 (火)	第17回シンクタンクからの調査報告
5月 17日 (火)	第18回部会活動報告
6月 21日 (火)	第19回部会活動報告
7月 26日 (火)	第20回部会活動報告
8月 11日 (木)	第21回国内調査、部会活動報告
10月 8日 (土)	第22回各部会進捗状況報告、スケジュール確認
11月 24日 (木)	第23回各部会進捗状況報告、現代GPフォーラム開催 (案)、事業定着施策 (案)、現代GPパンフレット (案)、現代GP報告書 (案)、補助金執行状況等
12月 26日 (月)	第24回2006年度事業検討等

イベント・広報活動

本取組の活動を積極的に公開するとともに、イベントをととして得られるデータを取組へ活用しています。

2004年

10月	同志社大学現代GPサイト公開開始
12月 6日 (月)	「テレビ番組制作におけるプロデュースとは」 NHKプロデューサー・アナウンサー講演会 講師：放送部制作副部長 増子明洋氏チーフアナウンサー 石踊昌一氏 参加者：約70名

2005年

- 3月11日(金) 歴史部会研究会「歴史を動かした人・もの・カー知識と情報の蓄積と管理そして意思決定のメカニズムについて」
パネリスト：高橋 昌明（神戸大学教授）、市村高男（高知大学教授）
笹本 正治（信州大学教授）、
北川 央（大阪城天守閣主任学芸員）、
高橋慎一郎（東京大学助教授）、美川圭（摂南大学教授）
西山 良平（京都大学教授）
- 3月18日(金) 同志社ローム記念館大賞発表会
本取組のベースとなっている同志社ローム記念館プロジェクトでは第1期が終了し、優れた成果をあげたプロジェクトに対して大賞、優秀賞などの賞を授与し、その努力と成果を讃えています。
本取組では、学外のアドバイザーをお招きし、ローム記念館学生コアスタッフが企画運営する大賞発表会イベントを、「イベントプロデュース」の観点からサポートしていただき、学生のモチベーションや、作業手順など実験的に観察を行いました。
- 3月24日(木) 「プロデュース・テクノロジー創成シンポジウム」
基調講演：「次世代の人材育成への提言」堺屋太一氏
報告：『プロジェクト主義教育による人材育成「プロデュース・テクノロジー」の創成について』渡辺好章
パネルディスカッション：「次世代の人材育成に求められているプロデュース能力とは何か」
パネリスト木村政雄氏、原島博氏、古川享氏、山田和人
コーディネーター渡辺好章
参加者：約600名（アンケート回収268件）
- 3月 現代GPリーフレット完成

2006年

- 1月 現代GPリーフレット更新
- 1月28日(土) 同志社大学現代GPフォーラム
プロジェクト主義教育の新たな展開－社会の教育力を大学へー
取組報告：『プロジェクト主義教育による人材育成「プロデュース・テクノロジー」の創成について』渡辺好章
パネルディスカッション：「プロジェクト科目」による人材育成
パネリスト服部陽一氏、中村尚五氏、七丈直弘氏、小野裕一氏
コーディネーター山田和人
参加者：約80名

調査・視察

国内外の教育機関、施設などへの調査・視察で、さまざまな意見交換、情報収集を行うことにより着実に取組を推進します。

海外

- 期間 2004年11月16日～26日
パリ高等装飾芸術学校、ロンドンRCA（ロイヤル・カレッジ・オブ・アーツ）等
- 期間 2005年2月21日～3月2日
アメリカ（西海岸・東海岸）UCLA Extension、UCLA Film and Television Producing Program、Stanford Center for Innovations in Learning（SCIL）、Stanford University Media-X、New York University等

国内

- 期間 2004年12月15日
高知工科大学フォーラム（京都）
- 期間 2004年12月20日
法政大学、東京大学（東京）
- 期間 2005年1月19日
関西大学フォーラム（大阪）
- 期間 2005年1月31日
東海大学（静岡）、東京電機大学（千葉）
- 期間 2005年3月6日・7日
文部科学省現代GPフォーラム（尼崎）
- 期間 2005年3月9日・10日
文部科学省現代GPフォーラム（横浜）
- 期間 2005年6月4日・5日
同志社ローム記念館
プロジェクトリーダーズキャンプ（滋賀）

	プロジェクト活動に関する様々な側面における 情報集積アンケート調査
期間	2005年8月1日 関西国際大学（兵庫）
期間	2005年8月29日～31日 琉球大学、沖縄県立芸術大学、沖縄国際大学（沖縄）
期間	2005年9月9日 金沢工業大学（石川）
期間	2005年12月21日 北九州市立大学（福岡）

カリキュラム部会 取組担当者：山田和人・鋤柄俊夫・田鍋耕三・西村ひろみ
2005年

5月 23日（火）	プロジェクト型科目構想案策定打合せ
9月 27日（火）	プロジェクト型科目構想案策定作業
9月 30日（金）	プロジェクト型科目構想案策定作業
10月 4日（火）	プロジェクト型科目構想案策定作業
10月 28日（金）	学際科目「プロデュース学概論」申請
11月 1日（火）	プロジェクト型科目構想案策定作業
11月 8日（火）	プロジェクト型科目構想案策定作業
11月 15日（火）	プロジェクト型科目構想案策定作業
11月 19日（土）	学際科目「プロデュース学概論」設置決定
11月 22日（火）	プロジェクト型科目構想案策定作業

部会別活動

書籍部会 取組担当者：渡辺好章・森公一・川田隆雄・平田強・田鍋耕三・西村ひろみ・松岡由布美
【定例会議】

2005年

2月 9日（水）	第1回 作成スケジュール案、テキストイメージ、出版社等
2月 18日（金）	第2回 キーワードの定義等
3月 7日（月）	第3回 アメリカ視察報告等
3月 18日（月）	第4回 合宿、テキストイメージ等
3月 28日（月）	第5回 シンポジウム講演内容検討、4月以降体制等
4月 8日（金）	第6回 テキスト形体、出版社、章立て、執筆者等
4月 13日（水）	第7回 テキストイメージ、インタビュー、シンポジウム要点、章立て、発行団体等
4月 15日（金）	第8回 販売ターゲット、ワークブックイメージ、テキストイメージ等
4月 22日（金）	第9回 章立て、インタビュー記事取扱い等
5月 6日（金）	第10回 インタビュー報告、テキストイメージ、出版見積もり等
5月 20日（金）	第11回 拡大プロジェクト会議報告、テキスト内容、キーワード定義、検定、インタビュー記事取扱い、執筆者等
5月 27日（金）	第12回 出版社、作業報告、テキスト内容、サンプル作成等
6月 3日（金）	第13回 出版社打合せ報告、現代GPプロジェクト打合せ報告、執筆依頼等
6月 10日（金）	第14回 現代GPプロジェクト打合せ報告、執筆サンプル、作業補助者等
6月 17日（金）	第15回 出版社打合せ報告、執筆スケジュール確認、シンクタンク契約検討等
6月 24日（金）	第16回 拡大プロジェクト会議報告、インタビュー報告、シンクタンク契約検討、原稿内容等
7月 1日（金）	第17回 インタビュー質問内容、執筆用資料等
7月 15日（金）	第18回 インタビュー要素分析、出張報告、原稿内容等
7月 22日（金）	第19回 インタビュー要素分析等
8月 5日（金）	第20回 インタビュー要素分析、原稿内容等
8月 19日（金）	第21回 作業報告、プロデュース・テクノロジー創成作業等
8月 26日（金）	第22回 プロデュース・テクノロジー創成作業及び報告等
9月 2日（金）	第23回 プロデュース・テクノロジー創成作業等
9月 16日（金）	第24回 作業報告、プロデュース・テクノロジー創成作業等
9月 30日（金）	第25回 プロデュース・テクノロジー創成作業、用語定義等
10月 5日（水）	第26回 活動方針、スケジュール、プロデュース・テクノロジー創成作業、再インタビュー等
10月12日（水）	第27回 インタビュー報告、再インタビュー質問内容、プロデュース・テクノロジー創成作業等
10月19日（水）	第28回 インタビュー報告、原稿内容、執筆用資料、執筆担当等
11月 2日（水）	第29回 インタビュー報告、作業補助者、PT創成作業等

11月 9日 (水)	第30回 インタビュー報告、PT創成作業、原稿内容、データベース等
12月 7日 (水)	第31回 作業スケジュール確認、資料イメージ確認、PT創成作業等
12月14日 (水)	第32回 原稿執筆、PT創成作業、用語定義等
2006年	
1月11日 (水)	第33回 PT創成作業、用語定義、原稿内容確認等
1月18日 (水)	第34回 PT創成作業等
1月25日 (水)	第35回 PT創成作業等
2月 1日 (水)	第36回 PT創成作業等
2月 8日 (水)	第36回 PT創成作業等
2月15日 (水)	第37回 PT創成作業等
2月22日 (水)	第38回 PT創成作業等

【書籍制作活動】

2005年

3月20日 (日)	章立て検討、スケジュール確認等
～21日 (月)	
4月22日 (金)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
4月30日 (土)	インタビュー活動 (分野：エンターテイメント)
5月24日 (火)	作業
6月13日 (月)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
6月15日 (水)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
6月24日 (金)	インタビュー活動 (分野：エンターテイメント)
6月27日 (月)	インタビュー活動 (分野：ビジネス)
7月 4日 (月)	インタビュー活動 (分野：サイエンス)
7月 6日 (水)	インタビュー活動 (分野：ビジネス、エンターテイメント)
7月 8日 (金)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
7月11日 (月)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
7月12日 (火)	インタビュー活動 (分野：ビジネス、ソーシャル)
7月13日 (水)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
7月19日 (火)	インタビュー活動 (分野：ビジネス、エンターテイメント)
7月20日 (水)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
7月23日 (土)	インタビュー活動 (分野：エンターテイメント)
7月25日 (月)	インタビュー活動 (分野：エンターテイメント)
7月29日 (金)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
8月 1日 (月)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
8月 3日 (水)	インタビュー活動 (分野：ビジネス)
8月 6日 (土)	プロデュース・テクノロジー要素抽出作業
8月 8日 (月)	インタビュー活動 (分野：ビジネス)
8月12日 (金)	インタビュー活動 (分野：エンターテイメント)
9月 9日 (金)	プロデュース・テクノロジー創成作業
9月14日 (水)	インタビュー活動 (分野：ビジネス)
9月15日 (木)	インタビュー活動 (分野：サイエンス)
9月21日 (水)	インタビュー活動 (分野：サイエンス)
9月30日 (金)	インタビュー活動 (分野：ビジネス)
10月10日 (月)	インタビュー活動 (分野：ビジネス)
10月14日 (金)	インタビュー活動 (分野：エンターテイメント)
10月17日 (月)	インタビュー活動 (分野：ビジネス)
10月21日 (金)	インタビュー活動 (分野：ソーシャル)
10月25日 (火)	インタビュー活動 (分野：サイエンス)
10月26日 (水)	インタビュー活動 (分野：エンターテイメント)
11月 2日 (水)	プロデュース・テクノロジー創成関連作業
～4日 (金)	
11月 7日 (月)	インタビュー活動 (分野：サイエンス)
11月16日 (水)	インタビュー活動 (分野：エンターテイメント)
11月25日 (金)	インタビュー活動 (分野：ビジネス)
11月27日 (日)	プロデュース・テクノロジー創成関連作業
～29日 (火)	

1月22日(日) プロデュース・テクノロジー創成関連作業、NPO法人活動内容
 ~23日(月) 草案作成作業等

検定制度部会 取組担当者：渡辺好章・田鍋耕三・西村ひろみ・松岡由布美

2005年

6月 3日(金) 学外アドバイザーとの打合せ
 7月 12日(火) 検定制度関連調査
 10月 13日(木) 類似検定制度等調査打合せ
 10月 28日(金) 学外アドバイザーとの打合せ
 10月 31日(月) 検定制度検討打合せ
 11月 7日(月) 調査結果検討
 12月 1日(木) 検定制度検討打合せ

ローム記念館プロジェクト調査部会 取組担当者：百合野正博・松本敏史・山田礼子・竹廣良司・余語真夫・柴内康文・田中希穂・田鍋耕三・西村ひろみ

2005年

4月 22日(金) ミーティング 今年度の調査計画の検討
 4月 28日(金) ミーティング 調査内容の検討
 5月 20日(火) ミーティング アンケート調査の質問項目の選定
 5月 27日(金) ミーティング アンケート調査票の確認
 6月 4日(土) アンケート調査実施(リーダーズキャンプ)
 6月 5日(日) // (リーダーズキャンプ)
 6月 17日(金) ミーティング リーダーズキャンプアンケート結果分析
 6月 24日(金) ミーティング 2005年度アンケート調査の項目の選定
 7月 1日(金) ミーティング 2005年度第1回アンケート調査票の確認
 7月 19日(火) 2005年度第1回アンケート調査実施
 8月 9日(火) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 9月 12日(月) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 9月 13日(火) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 9月 16日(金) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 9月 27日(火) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 10月 7日(金) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 10月 19日(水) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 11月 2日(水) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 11月 4日(金) 2005年度第2回アンケート調査実施
 11月 11日(金) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 11月 30日(水) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 12月 12日(月) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 12月 13日(火) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 12月 16日(金) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 12月 17日(土) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査

2006年

1月 10日(火) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 1月 17日(火) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 1月 18日(水) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 1月 19日(木) 2004年度プロジェクト企業担当者へのヒアリング調査
 1月 19日(木) ミーティング 2005年度アンケート調査結果分析
 1月 21日(土) 2004年度プロジェクト学生メンバーへのヒアリング調査
 2月 2004年度・2005年度アンケート調査結果分析、とりまとめ

事業定着施策

2005年

8月 11日(木) 特定非営利活動法人「プロデュース・テクノロジー開発センター」発起設立総会
 11月 7日(月) 特定非営利活動法人「プロデュース・テクノロジー開発センター」申請(受理)

2006年

1月 31日(火) 特定非営利活動法人「プロデュース・テクノロジー開発センター」設立(登記)
 2月 10日(金) 第1回理事会開催

事業推進者名簿

○プロデュース・テクノロジー創成委員会

委員 (委員長)	田端 信廣	文学部教授 (副学長・教務部長)
委員	森田 雅憲	商学部教授 (企画部長)
	千田 二郎	工学部教授 (総合情報センター所長)
	渡辺 好章	工学部教授 (現代GP取組責任者)
	川口 博	京田辺校地総務部長
オブザーバー	山田 恭正	女子大学生活科学部教授 (教務部長)
	余田 義彦	女子大学学芸学部教授 (図書・情報センター所長)
	古市 剛	国際中高教諭 (教頭)

○プロデュース・テクノロジー・プロジェクト

取組責任者	渡辺 好章	工学部教授
取組推進者	山田 和人	文学部教授
	鐮柄 俊夫	文化情報学部助教授
	百合野正博	商学部教授
	松本 敏史	商学部教授
	山田 礼子	社会学部教授
	竹廣 良司	経済学部助教授
	余語 真夫	文学部助教授
	柴内 康文	社会学部助教授
	田中 希穂	文学部嘱託講師
	田鍋 耕三	施設部・京田辺校地施設課長
	森 公一	女子大学学芸学部・教授
	川田 隆雄	女子大学学芸学部・助教授
	平田 強	株式会社ワオ・コーポレーション
推進事務局	西村ひろみ	総務部・京田辺校地総務課 (ローム記念館事務室)
	松岡由布美	総務部・京田辺校地総務課 (ローム記念館事務室)

編集後記

平成16年度からの2年間にわたる本取組の事業期間も終わりを迎える。

第3章で取り上げた「プロデュース・テクノロジー」の創成は、わが国でもはじめてとなる概念の創設、体系化の試みであり、また、それを基にした第4章「あらたな人材評価指標の提案」についても現代社会における新たな人材評価指標の創設に挑戦したものであった。いずれも最終目標とする成果として、本取組の事業期間内で完成することはかなわなかったが、本報告書では、現時点で到達した体系化と理論構築のエッセンスをできるだけ丁寧に説明することに努めた。また、本事業期間内に得ることができた数多くの貴重なデ

ータは、これからの継続した研究の中で、プロデュースに関するテキスト、ワークブックの作成、教育プログラム開発等で活用していく予定である。一方、第2章「総合的な人間力を有する人材の育成—大学カリキュラムへの導入—」と、第5章、第6章のローム記念館プロジェクトに関わる取組は、すでに本学において実績のあるプロジェクト型教育プログラムのさらなる発展に大きく貢献するものであると自負している。

カリキュラム構想、プロジェクト科目等の検討にあたり大変参考となったアメリカ他国外調査結果や国内大学の調査結果、およびローム記念館プロジェクト参加企業、学生に対するヒアリング・アンケート調査結果につい

ては、これからプロジェクト型教育の導入を考慮しておられる大学関係者にも役立つ内容と思われる。本編、資料編ともあわせてご覧いただければ幸いです。

最後に、本取組の調査やインタビューに快く応じていただいた各機関や関係者のみなさま、また本学と連携してプロジェクトを推進した(株)ワオ・コーポレーションの平田強氏、各種調査等にご尽力いただいたNPO法人アントレプレナーシップ開発センターの原田紀久子氏、検定制度に関わる貴重なアドバイスを賜った(財)日本漢字能力検定協会の大久保浩氏、(株)空の遠藤正彦氏ならびに(株)三菱総合研究所、(株)アイコットに重ねてお礼を申し上げます。

平成16年度 文部科学省 現代的教育ニーズ取組支援プログラム

プロジェクト主義教育による人材育成「プロデュース・テクノロジー」の創成

取 組 報 告 書

発行日 2006年(平成18年)3月

発行者 同志社大学

平成16年度 文部科学省 現代的教育ニーズ取組支援プログラム

プロジェクト主義教育による人材育成「プロデュース・テクノロジー」の創成

取組責任者 渡辺好章 工学部教授

610-0394 京都府京田辺市多々羅都谷1-3

同志社大学 京田辺校地総務課(ローム記念館事務室)内 現代GP推進室

TEL.0774-65-7010 FAX.0774-65-7009

E-mail jt-rohm@mail.doshisha.ac.jp

<http://rohm.drm.doshisha.ac.jp/gp04/>

編集企画 田 鍋 耕 三 取組推進者・京田辺校地施設課
西 村 ひろみ 京田辺校地総務課・ローム記念館事務室
松 岡 由布美 京田辺校地総務課・ローム記念館事務室
