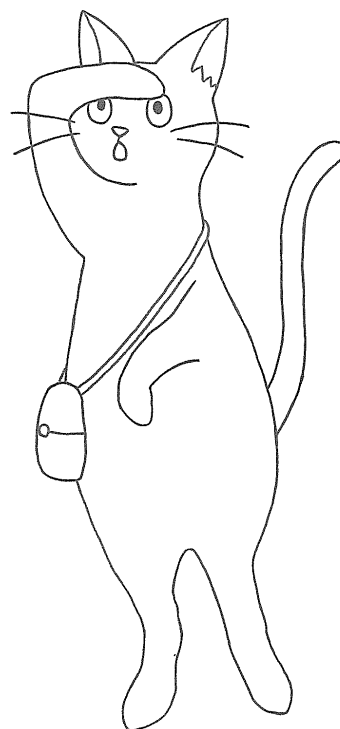


清教学園中学校 総合的な学習の時間

卒業論文のデザイン

「なんでやねん」2025



真理を学び賜物を生かす

なにを学ぶのか。

どう学ぶのか。

なぜ学ぶのか。

賜物を持たない人はいない。しかし、それがなんなのかはすぐにはわからない。自分の素質や才能は、自分で探して掘りあてて磨き上げるものだからだ。みなさんの中に眠るさまざまな可能性を含んだ鉱脈は探し当てられるその日を待っている。

卒業論文「なんでやねん」の時間は、みなさんがこの世界を探究し、同時に自分の賜物を探究するための時間だ。自分が主人公になった「学びの旅」は大変だ。しかし、「なにを学びたいか」「どう学ぶのか」、そして「なぜ学ぶのか」を考え続ければ、その旅は素晴らしく楽しく充実する。その経験は人生の糧となり、消えることのない星となる。

あなたがたは、それぞれが賜物を受けているのですから、神のさまざまな恵みの良い管理者として、その賜物を用いて、互いに仕えなさい。

ペトロの手紙1 4章10節

はじめに

『卒業論文のデザイン』は清教学園中学校の総合的な学習の時間の授業「なんでやねん」のためのテキストだ。本書の目的は、みなさんの卒業論文完成への手助けにある。

「自分の立てた問い(テーマ)に対して、証拠を示し、論理的に答え(結論)を導いた説得力ある文書」、清教学園では論文をこう定義している。論文の作成は<問い=テーマ>を探りつつ、図書館やインターネットの活用、フィールドワークを通じて様々な情報を集め、論理的で説得力のある文章を組み上げ、<答え=結論>を導いてゆく、そんな学びの道のりだ。学ぶ分野や題材はなんでもかまわない。

「論文づくりの旅」を手助けするために作られた「道具箱」。それがこのテキストだ。必要に応じて各種の道具を取り出して活用してほしい。本書は次の6章から構成されている(次ページ見取り図参照)。これらは、論文づくりのいろいろな場面を想定してつくられている。テキストとはいえ、授業で丁寧に解説したりはしない。人によって、場面ごとに開く箱が違うので、折に触れて読んで早く慣れてほしい。

第1章 ガイダンス：卒業論文「なんでやねん」とはなにか

「論文づくりの旅」のためのガイダンスがこの章だ。「論文とはなにか」「論文のテーマ(分野・題材)にはどんな条件があるのか」「『なんでやねん』にはどんな落とし穴があるのか」といった問いに答えるための章である。この章を通じて、卒業論文全体のイメージをつかんでほしい。

第2章 どうやって分野を選び題材をしばるのか：テーマ設定の前に

論文づくりのはじまりで時間と努力を必要とするのが、研究分野や題材の選定だ。「なんでやねん」の学びの旅の目的地は自分で決めなければならない。だから、どの方角、どんな世界を旅したいのか、まずは分野・方針を決めなければならない。この章には先輩からのアドバイスや、「やめた方がいいよ」といわれる分野が紹介されている。また、こうした方針決定の決め手になるのが「おわりに」の執筆だ。ここで、学ぶ分野への思い(動機)が熱く述べられるのなら、たとえ「やめた方がいいよ」といわれる分野でも、進んでいった方がいい場合もよくある。要は、あなた自身の興味・動機次第だ。

第3章 どうやって情報を集めピースをつくるのか：情報収集の基礎

自分の学びたい分野や方針を探すためにも、また自分の<問い=テーマ>に説得力を持った根拠を示すためにも、様々な情報が必要だ。そうした情報を得るため図書館やインターネットの活用は不可欠だ。とはいえ、そのどちらも際限なく広く深い世界であり、分け入るにはそれなりの経験や技術が必要になる。まずはリブラリアで本を徹底的に利用したい。また、ネットを通じて公共図書館の本や雑誌を探す必要もあるだろう。さらに、ネット上にあふれる情報から優れた情報を掘り起こす基礎的な訓練も必要になる。そうしてかき集めた本をひたすら読み、必要な情報をピースに落とし込んでいく。

資料が読めたらピースをつくる。ピースは論文作成の基礎単位だ。動植物のからだだが細胞でできているように、論文はピースでできている。つまり、論文を作る作業の大部分が読書とピースづくりである。

第4章 どうやって現場から学ぶか：フィールドワーク（FW）とプロジェクトの技法

現場に立つ学び（フィールドワークとプロジェクト）は、「なんでやねん」の“華”だ。この学びが充実した論文は例外なく面白い。嘘がない。特に取材に出かけ、どなたかにお話を伺う機会を得ると、「なんでやねん」のテーマは本物になる。現場の息吹を感じる論文を楽しみにしている。

第5章 どのようにテーマを決め論文をデザインするのか：論文構築のイメージと方法

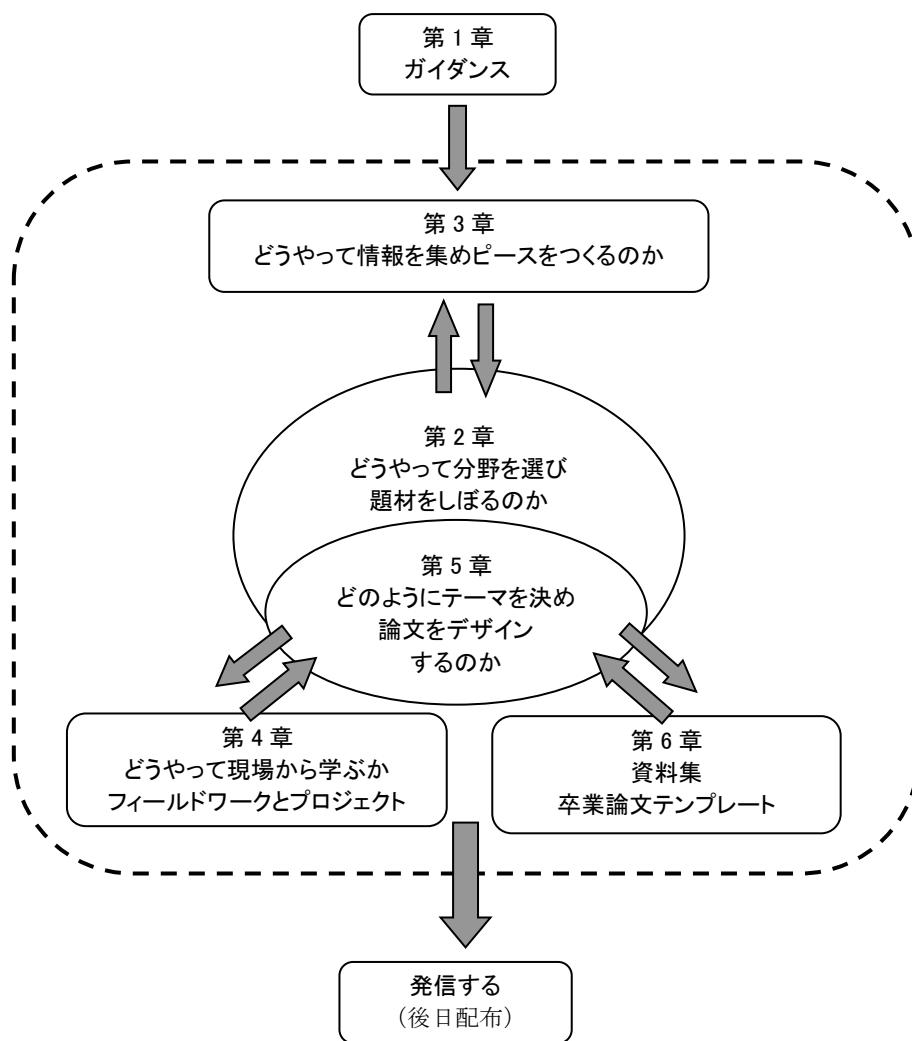
完成した論文は共通した構造を持っている。シンプルなく問い＝テーマ>からはじまって、根拠が並べられ、シンプルなく答え＝結論>で締めくくられる。そうした論文を読むと、著者が最初からテーマを持っていて、計画的に軽々と論文を作り上げたようにも見える。しかし、論文づくりはテーマを探りながら同時に設計図（目次）を作っていくという複雑な過程だ。すっきりとしているように見える、問いや答えの背後に、試行錯誤・無駄・遠回りが、実は厚く積み重なっている。ああでもない、こうでもないとピースを組み合わせては、増やしたり、削ったりした結果が論文になる。矛盾をしているようだが、わけのわからない「遠回り」こそ、よい論文への「近道」だ。

そうしたふしぎな道のりを説明したのがこの章である。テーマを結論に着地させ、論文が完成できたなら、それは超中学生（高校生）級といってよい。

第6章 資料集：卒業論文テンプレート他

このテキストのなかで最も頻繁に参照され、頼りにされるのが「テンプレート」だ。卒業論文の大変さ、それは①題材決定とテーマの設定、②論文の書式に合わせた執筆、のふたつだ。

②のため、真っ赤になった添削が返却されてへこむこともある。しかし、その正解はすべてこのテンプレートに書いてある。これさえ身に着ければその汎用性は極めて高い。高校・大学はおろか、社会人になっても十分通用する。



このテキストの見取り図

目次

はじめに	p.3
目次	p.5
中学総合学習 カリキュラムの概略	p.7
第1章 ガイダンス 卒業論文「なんでやねん」とはなにか	p.10
卒業論文「なんでやねん」ガイダンス	p.11
テーマの4条件	p.13
なぜ卒業論文は「なんでやねん」なのか	p.15
卒業論文を難しくする8つの誤解	p.17
「興味のあることなんかないよ!」という君に	p.19
第2章 どうやって分野を選び題材をしぼるのか	p.20
「分野」を決め、「題材」をしぼる、その先に	p.21
題材決め&テーマ設定、先輩のアドバイス	p.23
「やめた方がいいよ～」と言われる10分野	p.25
コラム：面接は自分を映す「鏡」	p.28
はじめに「おわりに」があった	p.29
動機がないと論文は失敗する	p.31
先輩たちの「おわりに」コレクション	p.33
コラム：病原体「なるやろウイルス」	p.36
「無駄な勉強」を恐れるな	p.37
「ヨーロッパに行く」って、どこになにしに行くの?	p.39
「おちゃらけ」分野を真面目に探究しよう	p.41
コラム：できる「手抜き」はした方がいい	p.43
第3章 どうやって情報を集めピースをつくるのか：情報収集の基礎	p.44
研究ノートをつくり方	p.45
研究のための本の使い方	p.47
どうして「ネット」ではなく「本」なのか	p.49
図書館の本は並んでいるから役に立つ	p.51
研究に必要な本を探す	p.53
研究に必要な本を探す[応用編]	p.55
Webを使って文献を探す	p.57
研究ピースの初歩	p.59
「研究ピースの素」から「研究ピース」へ	p.61
「定義・意味」「起源・歴史」の研究ピースをつくる	p.63
「引用」と「剽窃（パクリ）」はどう違うのか	p.65
ピースのコメントを書くには	p.67
論文は「研究ピース」で構成される	p.69
「インライン引用」のすすめ	p.71
研究用ファイルをどこに保存するのか	p.73
コラム：「上から目線」ヤメテ	p.75

第 4 章 フィールドワーク (FW) とプロジェクトの技法	p.76
フィールドワークとは何か	p.77
専門家へのインタビュー(直接取材)の段取り	p.79
取材のお願いの手紙を書く	p.81
封筒に宛名を書く	p.83
大人のメールの対応のいろは	p.84
返事が来たら、来ないなら	p.87
充実装備で取材に臨む	p.89
フィールドワーク報告サンプル:養鶏の現場を訪れる	p.91
FW 先への感謝と論文原稿送付	p.95
メールに書名を設定する	p.96
アンケート調査はやめとき	p.97
それでも統計調査をするのなら	p.99
表計算ソフトを使ってみよう	p.101
アンケートの集計結果をグラフ化する	p.103
アンケート結果をどのように分析するか	p.105
先輩たちのデータ分析事例	p.107
コラム: インタビュートラブルコレクション	p.109
第 5 章 どうテーマを絞り論文をデザインするのか	p.110
「調べる学習」から「研究論文」へ	p.111
コラム: 論文と推理小説が似ているところ、違うところ	p.112
こんなテーマはあかん:「なんでやねん」最大の難所	p.113
そんなんわかってる: 解決済問題はテーマにならない	p.115
『進撃の巨人』はなぜ魅力的なのか」に本気で答える	p.117
「好き好きテーマ」攻略法	p.119
どんなタイトルがよいタイトルか	p.121
「まくら」が書けないのは論文にストーリーがないから	p.122
図説で読みやすい論文にする	p.125
感想文から論文へ	p.127
5 種類の接続詞を身につける	p.129
日常語から専門用語の世界へ	p.131
発表ポスターを格好よく仕上げる	p.132
互いの研究発表にツッコミを入れる	p.133
コラム: 「トマト水煮缶」にはトマトを入れる	p.135
「図書館を使った調べる学習コンクール」受賞者一覧	p.136
第 6 章 資料集	p.137
書式指示用テンプレート	p.138
完成に向けたチェックシート	p.153
コラム: テーマが決まらない生徒についての考察	p.154
専門家への取材依頼手紙サンプル	p.155
卒業論文サンプル: 『妖怪がなぜ人々の興味の対象となってきたのか』	p.157
おわりに	p.171

中学総合学習 カリキュラムの概略(1 年)

1 年	4 月	図書館入門 ガイダンス (3 回)	図書館入門。日本十進 分類、使い方等	講義を受ける/図書館を探索し、興味のある図書を探す
	5 月	おためし読書 (2 回)	本のためし読みによる 多読 (フィクション、 ノンフィクション)	机上に置かれた資料セット(3~5 冊)を試し読みする。5 分 ×7 セット。手に取った資料の評価を行い、データ入力
	6 月	はじめての 探究学習 「はじたん」 (6 回)	画用紙一枚の探究学習 (調べ学習)。参考文献 を引用し、自身のコメ ントを付してまとめる	図書館で自身の興味に基づいた学習の題材を探す。資料 (人の言葉)を引用し、コメント(自分の言葉)を述べる。画 用紙 1 枚のポスターにまとめ、完成作品をお互いに読み、 相互評価を行う
	7 月			
	8 月	もちより おためし読書 (1 回)	本のためし読みによる 多読(生徒のもちより)	生徒が各自で持参した資料セット(3~5 冊)を試し読む。5 分×7 セット。手に取った資料の評価を行い、データ入力
	9 月	情報端末利用 ガイダンス (1 回)	ドメインログオン GoogleApps,MS365 等 初期設定 タイピング練習	各種 Web サービスの初期設定パスワードを再設定する。 端末の基本操作を習得する
		カキナーレ① 悪魔の事典	辞書パロディを書く	アンブローズ・ビアス『悪魔の辞典』にちなんだ、ブラッ クユーモアで世の中を俯瞰する辞書パロディ。学校現場 の不条理・負の側面などに着目。批判的かつユーモアを交 えた説明文を書く。ペンネームで作品公開し、相互評価
	10 月	カキナーレ② にちじょう (2 回)	200 字程度の 「エッセイ」を書く	テーマ自由のエッセイ作文。日常の出来事を切り取り「テ ーマ」を見出し、創作も交えながら「オチ」のある作品を 作る。状況や自らの想いを俯瞰する。ペンネームで作品を 執筆し公開。生徒どうして互いに作品を読み、相互評価す る
	11 月	感謝の たよりを書く (10 回)	普段お世話になってい る、身近な店や企業な どへ封書を出す	感謝を伝えたい身近なモノ・コト・サービスを検討。調べ 学習を行い、業界の成り立ちや組織の仕事について学ぶ。 手紙の書き方を学び、感謝を伝える手紙を事業者に送る
	12 月			
	1 月			
	2 月			
	3 月	中 3 卒業論文 発表会参加 (1 回)	発表の参観 質疑応答 参観振り返り	自身が興味を持つ中 3 の研究発表会を参観する。似た興 味を持つ先輩が、どのように研究を行ったのかを学ぶ

中学総合学習 カリキュラムの概略(2 年)

2 年	4 月	身近にいる 「魅力的な人」 に取材する (13 回)	「魅力的な人」を 考える	「身近な人であること」「魅力を感じていること」を条件 に、取材相手を一人選ぶ
	5 月		動機レポートを書く	選んだ相手について、取材の動機を 600 字程度で考える。 どのような魅力か、なぜそこに魅力を感じたのか、どのよ うなエピソードがあったか、等。作文→議論→修正→議論 と、執筆する授業と発表・議論する時間を繰り返す
	6 月			
	7 月		「魅力的な人」に取材 する	1 学期に決定した取材相手に取材する。取材記録を書く
	8 月			
	9 月		取材レポートを書く	1 学期の取材動機レポートに、夏休み中の取材記録・自身 の思い・意見等を加え、取材レポートとして完成させる。 作文→議論→修正→議論と、執筆する授業と発表・議論す る時間を繰り返す
			取材レポートの 公開と評価	生徒どうしが完成した原稿を読み合い、相互評価を行う。 現行を印刷・製本し、完成稿として取材相手に送る
			10 月	卒業論文への助 走：先行研究の 探索/題材を深 掘りする(5 回)
	資料探索演習 (研究の参考文献集め)	図書館でブラウジング行い、自身の興味に基づいた学習 の題材と、研究のための基礎資料を 3 冊以上探す		
	11 月	研究企画書 (ver.1)	論文執筆に向けて「研究企画書」を書く。分野・題材・テ ーマ、価値、動機、参考文献等を書式にまとめる	
		関大生への レファレンス依頼	関西大学司書教諭課程の学生に「研究企画書」「おわりに」 を送付。自身の題材に応じたメールレファレンスを依頼	
	12 月	卒業論文への 助走；研究のた めの基礎学習 (8 回)	研究のための基礎学習 ①文献講読 ②「研究シート」 ③「研究ノート」	① 文献講読を通じ、研究分野・題材に関する基本的な知 識を獲得していく。読んで気になる箇所に付箋を貼る ② 正確な引用手法を学ぶため、「研究シート」(Excel)に 文献著者の論を引用する。書誌情報を書き記す ③ 基礎学習のまとめに、「研究ノート」(手書きノート)を 書き溜める。要約、図解、自身の意見考察を記す
	1 月			
	2 月			
	3 月		研究企画書(ver.2)	半年間の文献講読を通じて得た学びをもとに、改めて「研 究企画書」を書く。自らの研究の社会的意義も考える
			卒業論文の 「おわりに」を書く	半年間の文献講読を通じて得た学びをもとに、改めて「お わりに」を書く。生徒どうしで相互にコメントする
			卒業研究発表会の参観 中 3 生へのコメント	自身が興味を持つ中 3 生の研究発表会を参観する。同じ 興味を持つ先輩が、どのように研究を行ったのかを学ぶ

中学総合学習 カリキュラムの概略(3 年)

3 年	4 月	卒業論文執筆： 研究ピース執筆/ フィールドワーク準備 (10 回)	先輩の卒業論文を読む	先輩の卒業論文を読み、論文の構造を学ぶ
			卒論テンプレート配布	論文の各ページが用意されたテンプレート(word)を入手。これまでに書いた「おわりに」「研究シート」「研究企画書」の各項目を移植し、論文としての書式に整える
			「研究ピース」執筆	「小見出し」「まくら文」「引用文(文献表示)」「自身のコメント」で構成される、「研究ピース」の型を学ぶ。先行研究の論に対し、自身の論を加えていく
			フィールドワーク (FW)企画	FW(専門家への取材・実験・観察・社会調査等)を企画。授業担当者と保護者に企画の許可を得る
	5 月			
	6 月		取材依頼の手紙を送る	FW 先の関係機関に調査の許諾を得る。取材相手にアポをとるための手紙を書く。調査方法を担当教員と相談する
	7 月		卒論草稿提出 (第 1 回)	これまでに書いた卒論の草稿を提出し、授業担当者からの添削指導を受ける。生徒どうしても相互に添削し合う。 この段階で合格が出ることもある
	8 月	フィールドワーク調査 (夏休み)	FW 実施と報告書執筆	FW 調査(取材・実験・観察・社会調査等)を実施する。調査結果を分析し、結論をまとめ、2000 字以上で報告。原稿を卒論テンプレートの指定箇所にまとめる
	9 月	卒業論文執筆： 研究のブラッシュアップ (10 回)	FW 報告提出/ 研究ピース執筆	FW 調査の結果をもとに、さらに研究を進める。文献講読で研究ピースを増やし、追加の FW 調査も行う
			卒論草稿提出 (第 2 回)	これまでに書いた卒論の草稿を提出し、授業担当者からの添削指導を受ける。生徒どうしても相互に添削し合う
	10 月		研究内容/卒論原稿 ブラッシュアップ	- 研究ピース加筆修正し自身の論を増やす - 研究テーマ再考、章立ての検討、根拠と結論の対応 - 図説(写真、グラフ、理論モデル等)追加 - 論文体裁を整える(研究意義/目次/参考文献一覧等) 1 年間の研究経験をもとに「おわりに」加筆修正
	11 月		卒論最終稿提出	受理/仮受理/不受理の 3 段階評価 添削指導を受けた後、合格基準に到達するまで書き直す
	12 月	卒業研究発表会 (5 回)	発表会ガイダンス/ 発表ポスター作成	発表用ポスター(PowerPoint)作成。自身の論文 10000～40000 字程度を、A1×2p のポスターにまとめる
	1 月			
	2 月		参観希望アンケート/ 発表ポスター作成	発表テーマリスト(150 名テーマ一覧)から、参観希望テーマを選ぶ。自身のテーマとの類似、興味・関心に基づき、6 件発表テーマを選ぶ
	3 月		卒論発表会 発表振り返り	1 人 10 分 x2 回の発表、6 名分を参観。1・2 年生も参観 発表会終了後は、アンケート調査による 1 年の振り返り

第1章

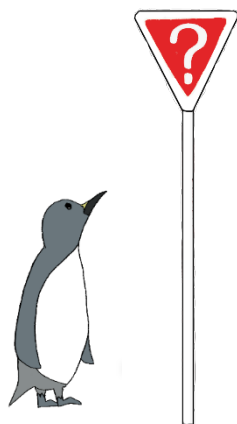
ガイダンス

卒業論文「なんでやねん」とはなにか

卒業論文の2原則

原則① 自分の興味から目を離さない

原則② 原則①を忘れない



卒業論文「なんでやねん」ガイドンス

「人に与えられる」ではなく「人に与える」学び

清教学園中学校 総合学習の集大成、卒業論文「なんでやねん」がいよいよ始まる。一年間をかけて一つのテーマを突き詰めていく、これまでに経験したことがない挑戦だ。このテキストでは、卒業論文「なんでやねん」を通じて、君たちにどんな成長を遂げてほしいかを解説する。

「なにを・どのように・なぜ」3つの問い

この授業で最も大切な「主体的な学び」だ。

一年間を通じて、担当者は君たちに、以下の3つを繰り返し問う。

- ② あなたは何を学ぶのか
- ② どのように学ぶのか
- ③ なぜ学ぶのか



自分は何に興味があるのか。それをどのような方法で学ぶのか、そして学ぶ事にどのような意義や価値があるのか。研究活動を通じこれらを常に考え続ける。自らテーマを決め、自ら学ぶことは「新しい自分」を発見することに繋がるからだ。

長い人生、誰かに自分の行く先を決められていたのではつまらない(例:進路、読む本、考えること、恋愛対象…)。しかし、行く先を自分で決めようと思っても、自分がどのような人間なのかがはっきりしなければ前には進めない。総合学習、そして「なんでやねん」の授業は、卒業論文の執筆それ自体が目的なのではない。研究活動を通じて「新しい自分」を発見する、その道のりこそが目的なのだ。

世の中に新しい知識を生み出す

学校で何を学ぶかは、誰かによって決められている。決められた内容を、決められた教科書で学ぶ。そのような授業である限り、君たちはいつでも「与えられた知識を学ぶ人」だ。受動的・他律的な学びが日常化しているといっている。

一方、卒業論文の授業では、そういった通常の授業とは異なった目標を設定している。それは、君たちが「与えられた知識を学ぶ人」から、「知識を生み出す人」となるという目標だ(図2)。先生に指図されて教えてもらうのではなく、自分自身で方針を決めて、図書館を使い学ぶ。そして、学んだことから新しい知識を生み出し、論文として世の中に発表する。つまり、君たち一人ひとりが研究者・専門家になる。中学生でも自分の興味を究めれば、立派な専門家になれる。



(図2) 新しい知識を生み出す人になる

2つの研究方法を組み合わせる

自身の興味で、学校の教科書にも載っていないようなことを、どうやって学んだらいいのか。今回は（図3）に示す2つの方法で研究を進める。どちらが欠けても卒業論文は完成しない。



（図3）二つの方法で研究を進める

① 文献調査

まずは文献（本や論文）を読む。世の中には、君たちが研究しようとしていることを、先に研究している人がいる。こういった研究を「先行研究」と呼ぶ。先人に学ばない手はない。誰かが書いた本をたくさん読んで、理解し、自分の知識を蓄えるところからはじめよう。



興味があればいずれ「本の虫」になる

② フィールドワーク（FW）

もちろん先行研究ばかりを参考にしていたのでは、君たち自身のオリジナルな研究にはならない。そこで、実際の現場（フィールド）に出て自分自身でも調査を行う。専門家への取材や、当事者へのアンケート、実験、観察、社会調査といった手法を通じて、本にも載っていないようなデータ（1次資料）を集める。これらをまとめてフィールドワークと呼ぶ（FWと書くことも多い）。本にも載っていないような情報なのだから、研究のオリジナリティはこの学びに宿る。自分の足で稼いだ情報が、研究では重要になる。

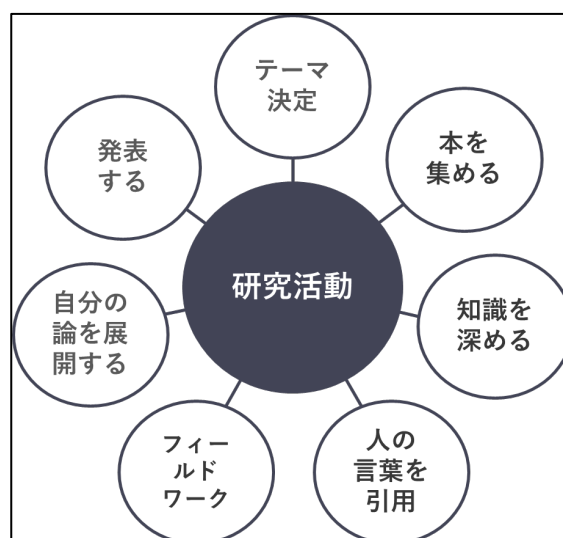


取材 / 社会調査 / 実験 / 観察 / ものづくり

研究は「段階」を踏まず「局面」をわたり歩く

「文献調査」と「フィールドワーク」いずれも、研究活動では必要不可欠だ。先行研究を読み、一方で現場で情報を集めて分析する。一年間の研究活動では、これら二つの方法で研究する。

「テーマを決める」「文献調査」「フィールドワーク」「論文執筆」…。こういった研究活動の流れは、あくまで目安だ。研究には決まった「段階」はない。むしろ、研究ではそれぞれの「局面」を行きつ戻りつする。文献調査は年間を通じて継続するし、専門家への取材で得て実験を行うこともある。後半になって研究テーマが変わることもよくある。



それぞれの局面をいったりきたりするうちに、君たちの内に自分だけの「論」が生まれる。自分だけの研究テーマ(問い)に答える、自分だけの答え(結論)。研究活動という学びを通じた、自分だけの学びの実践が、卒業論文の目的だ。

テーマの4条件

分野で3割、題材で6割、テーマで8割

テーマの4条件

研究を完成させるためには、自分の興味・関心を見つめなければならない。「そんなもの無いよ…」という人も、「問題だ」「興味がある」「おもしろい」「不思議だ」と思える題材が、時間をかければかならず見つかる。

「分野」は研究したいジャンルだ。「題材」は研究対象、「テーマ」は研究のタイトルになる問いだ。たとえば、分野が「特撮」、題材が「仮面ライダー」なら、テーマは「平成仮面ライダーの闘う動機は日本社会とどのような関係にあるか」となる。分野から題材、そしてテーマが決まるまでには、生徒それぞれにさまざまな道のりがある。「分野が決まれば3割、題材が絞られれば6割、テーマが決まれば8割終わり」だ。ちなみに、卒業論文のテーマには次のような4つの条件がある。



テーマの4条件

- ① 興味を持ち、人に伝える価値がある
- ② 全員が違うテーマを設定
- ③ 資料があり、自分の力であつかえる
- ④ 現場に立てる(フィールドワークができる)

条件①…興味を持ち、人に伝える価値がある

なにより重要なのは強い関心・興味を持つ分野・題材そしてテーマを考える道のりだ。この章の扉に「卒業論文の2原則」として、「原則① 自分の興味から目を離さない 原則② 原則①を忘れない」と書いた。それくらい強調しても良いくらい重要だ。

これまでも、大まかに好きな分野を選んで、題材を絞り込む先輩が多かった。しかし、ただ興味を持って「好き」だからといって、すぐにテーマが設定できるわけではない。「好き」は、テーマを考えるきっかけのひとつだ。そこから考えを進めて、「好き」という気分以上に、その研究やテーマが友人や家族や社会にとって、どんな意味や価値があるのかを考える。それだけに、「問題だ」「大切だ」「許せない」「腹が立つ」と感じている事柄（これも立派な興味・問題意識だ）からも、よいテーマが生まれる場合が多い。



テーマの「価値（よさ）」を先生に認めさせることができるか否か、その説得力が問われる。卒業論文は「調べました学習」ではない。

条件②…全員が違うテーマを設定

全員が別のテーマを設定する理由は、限られた資料を有効に使い、もたれ合いをなくすためだ。

では「イヌ」を題材にできるのは学年でひとりなのだろうか。そんなことはない。仮にイヌという同じ題材でもテーマは無数にある。たとえば、「柴犬はどう改良されてきたか」と「イヌの殺処分はどのようなプロセスで実現できるのか」は違うテーマだ。したがって、イヌのように資料が豊富で、異なる切り口で題材を選べるならば、複数の人が同じ題材を選べる。また、たとえ題材がかなり重なっていても、学校以外から自力で資料を探す元気があるなら当然研究は可能だ。図書館に本が無数にあるように、学ぶに値する題材もテーマも無数にある。たとえば2022年度は野球分野の取り上げた生徒が学年で8名いた。もちろん全員が異なるテーマであった。

条件③…資料があり、自分の力であつかえる

「ふたご」について学びたいという生徒がいた。ところが、その生徒は自分で資料をみつけることができず、結局そのテーマをあきらめた。もちろん世の中には双子（多胎児）に関する資料はある。しかしこの生徒には、資料を手に入れる“元気”がなかった。これでは研究のしようがない。

「生命倫理」や「銀行」について学びたいという生徒もいた。しかし、いろいろな資料を手に入れたものの、その資料を“読む力”がその生徒にはなかった。分野・題材によっては難しい資料しかない場合もある。資料が見つかりにくい、あっても難しいという分野・題材は、あらかじめアドバイスをする。

条件④…現場に立てる(フィールドワーク・プロジェクトなど)

「現場に立つ」とは、現場経験にもとづくフィールドワーク（取材や現地調査）や、プロジェクト（実験・工作・調理…）を指す。

図書館やインターネットで調べる、それはそれで不可欠だ。しかし、本やデジタル情報の中から一歩も出ないで、現場や実物や人から直接に学ぶことのない研究、というのも妙な話だ。また、現場に立つ元気がなく、机上で済まそうという気持ちの研究は、うまくゆかないのが見えている。

基本は取材だ。人に直接お会いする経験がみなさんの年頃ではとても大切だからだ。しかし、テーマによっては、あるいはコロナの感染状況によってはプロジェクトを認める場合もある。

なぜ卒業論文なのか

大学受験では教科の知識が問われる。しかし、大学の中で、また就職試験や社会で、知識とともに（時にはそれ以上に）問われることがらがある。それは「何をやりたいのか(WHAT?)」というあなたの「目的意識」や「方針」だ。また、あなたには「どんな力があるのか(HOW?)」という「特技」も当然問われる。加えて「なぜその目的を目指すのか(WHY?)」という「^{こころざし}志」も問われる。

この清教学園で努力すれば、様々な教科の学力を身につけられる。それは先輩が証明している。とはいえ、それではまだ不十分だ。なぜなら、自分に問いかけて、実際に手さぐりして学んでみないと、

「こんな理由で、これがしたい、これができる」というあなた自身の志や方針や特技は明らかにならないからだ。この卒業論文は、皆さんが「WHAT? HOW? WHY?」の3つの問いに答える授業である。要は、みなさんが人生の様々な局面で「君は一体何者か(WHO?)」が問われるように、この「なんでやねん」でもあなた自身が問われる。

なぜ卒業論文は「なんでやねん」なのか

世の中に対する違和感に、研究でツッコミを入れる

なんで「なんでやねん」やねん

以前からあった「卒業研究」は、2019 年度から「卒業論文『なんでやねん』」となった。では、「なんでやねん」とは一体何か。もちろん漫才におけるツッコミである。ツッコミあって漫才の面白さは成立する。ボケ役の行動や言動は「ズレ」だ。このズレに対する「違和感」を否定・指摘するのがツッコミだ。したがって、ボケ→ツッコミ→ボケ→ツッコミ…が漫才の脚本の基本設計になる。中学 70 期の卒業論文『漫才はなぜ多様なのか』において、先輩が自ら制作した漫才の脚本を以下に引用する。

- A. 突然なんやけど。
B. どないした？
A. コンビニって、もっと積極的に商品を売り出すべきやと思うねんな。接客型コンビニってどう？
B. いや、今のままでええと思うけど。コンビニに接客はいらんて。
A. じゃあ試しに俺が接客型コンビニの店員やるわ。お前、お客さんやって。いらっしゃいませー。
B. いや、聞けって。っていうかもう始まった。ウイーン。
A. いらっしゃいませ。こちらお冷です。
B. いらんわ。コンビニで片手ふさいでくんないよ。商品取りにくいやろ。
A. わかったからもう一回やれよ。
B. なんで俺キレられてんの。ウイーン。
A. いらっしゃいませ。何名様でしょうか。
B. 一人ですけど。
A. ドンマイ（笑）
B. 黙れ。
A. 私のおススメはオレンジジュースかお茶ですが。
B. あー、そういう接客する感じのコンビニな。じゃあオレンジジュースで。
A. そういっていました。当店お茶のみしか置いてません。
B. なんのおススメやねん。お前の好み聞いてへんわ！
A. お茶目なコンビニだよな、お茶だけに。
B. もうええわ。



(一部省略。全部読みたい人は図書館で借りてね)

上記引用を読んで、(A)の台詞に「疑問」や「ズレ」といった「違和感」を感じたことだろう。コンビニ店員が飲食店のように接客したり、矛盾した会話をふるおかしさ（ボケ）は、我々に「違和感」を生じさせる。同時に(B)の台詞は全て、(A)のボケによって発生した「違和感」への否定・指摘だとわかる。つまりツッコミ「なんでやねん！」は観客自身の「違和感」を代弁している。

さて、研究して論文を書く授業に「なんでやねん」という愛称を採用したのは、このツッコミの意味を込めているからだ。なぜなら研究とはすなわち、「何か」にツッコミを入れることに他ならないから。世の中の不思議なこと、おかしい状況や現象。依然として世界は、解決すべき謎や課題であふれている。研究論文はそのような謎や課題にツッコミを入れ、解きほぐす行為なのだ。

研究テーマは世の中へのツッコミ

これから始まる論文の執筆において、君たちは一体何にツッコミを入れるのか。その対象を考える事こそが、自分の研究のテーマ設定だ。ここでは社会にたいして違和感を持った、先輩の卒業論文のメインタイトルを見てみよう。これらはすべてツッコミに変換できる。

『サッカーで誤審を減らすためにはどうすればいいのか』→「なぜ誤審がおこるねん？　なんでやねん！」
『ADHDの症状に対する社会的認識を向上させるためには』→「ADHDが認識されへんのはなんでやねん！」
『どうやってオーケストラを地方へ広めるのか』→「地方にオーケストラがないのはなんでやねん！」。

社会課題だけが違和感の原因ではない。何かしら「知的な疑問」にも、「なんでやねん」がついてくる。

『何によってうどんのコシが変わるのか』→「うどんのコシが違うのは、一体なんでやねん！」
『なぜ深海ザメは深海を生息地に選んだのか』→「深海ザメが深海に生息してるのは、なんでやねん！」
『なぜ仮面ライダーは戦うのか』→「仮面ライダー、が戦うのはなんでやねん！」

社会の課題解決にせよ知的な問題解決にせよ、すべては「なんでやねん」の形に収まる。こうした自分が解決したい問い（テーマ）の発見と答えが、卒業論文の目標だ。

反対に「皆がそう思っている」ツッコミどころのないテーマ（好き好きテーマ）が現れる。そうすると今度は、テーマ自体に「常識確認してどうするん？」「なにが面白い？」にツッコミが入る。注意しよう。

人生は「なんでやねん」でできている

振り返って、たとえ漫才でなくとも、人生は「なんでやねん？」の連続だ。普段強く意識をしなくとも、大小の「なんでやねん」が君たちの中から湧き上がる。「つぎの休み時間どうする？」「放課後なににする？」と問い、「ロッカーに教科書取りに行こう」とか、「部活で後輩にあの事伝えよう」と答える。そして、その中にごく小さく「なんでやねん（なぜ?）」と突っ込むもう一人の自分が現れる。

そうした「なんでやねん（なぜ?）」が大きく現れるのが人生の決断の時だ。どこかの大学を志望するとか考える。「〇〇大学〇〇学部？　なんでやねん?」。どこかで働こうとか考える。「この企業を志望する？　なんでやねん?」。また、あるときふと考える。「私がいまこうしているのは…なんでやねん?」。

このようにたとえ明確に意識はしなくとも、無数の大小の「なんでやねん」に答えて人は生きる。みなさんのこれまでの人生は「なんでやねん」の積み重ねだ。そして、これからの繰り返しの先に、結果として自分の人生が現れる。卒業論文の作成は結構大変だ。大学入試ほどではないが、先生からは「なんでやねん?!」の波状攻撃がやってくる。だから、自分が強く大切に思う「なんでやねん?!」が必要だ。

「なんでやねん」を全国に発信する

「なんでやねん」で、清教中学校の卒業論文を大阪から日本中に発信したい。清教生の論文は掛け値なしで全国レベル、超中学生級の論文になる可能性を持っている。どこにでもある「調べさせられ学習」、あてがわれた問いにおおきに答える「探究させられました学習」ではないからだ。とはいえ、ただの「卒業論文」では、せっかくの授業が世間に届かない。そこで大阪で育ち学ぶ清教生ならではのインパクトのある愛称を与えたいと考えた。だからこそ「なんでやねん」だ。将来「ああ。あの清教学園の『なんでやねん』で学んだ人なんや!」と言われるようになってほしい。

卒業論文を難しくする8つの誤解

AIに代替させない学びの道のり

大変なのは「誤解」のせいかも

卒業論文は楽しいが大変だ。ところが「大変なだけ」の生徒がいる。授業が終わりに近づいてもなにを
していいのかわからない楽しくない、という生徒が例年一定数現れてしまう。どうしてだろうか。

この項ではそうした「大変なだけ卒論」の原因を、「学習に対する考え方（誤解）」に求める。論文作成
はふだんの授業と違うので、それまでの経験ややり方がかえって邪魔をする場合がある。そう考えると、
次に紹介するような誤解のどれかが、あなたの研究を邪魔しているのかもしれない。それぞれに愛称も付
けた。まわりに「アリバイ君」や「ショートカットちゃん」、「キャラ男」はいないか。

誤解① 学習手段説：ノルマちゃん／アリバイ君

卒業論文を含めて、「学校の学びはよい成績のため、あるいは怒られないためにする」という誤解を、
「学習手段説」という。学びや勉強が“手段”なら、「どれだけやれば合格か」という目標作業量（ノル
マ）や、「サボってないよ」という証拠（アリバイ）のために努力しがちになる。そして、興味のない題
材を積極的に選ぶ。

誤解② コスパ優先説：楽（らく）ちゃん／コスパ君

もし学習が“手段”なら、「楽なテーマを見つければいいや」と考えても不思議ではない。このような
誤解を「コスパ優先説」という。では、コスパ優先で本当に楽かということ、そうでもない。楽なだけの題
材やテーマはひとつもないからだ。しかも、たとえ楽に見えても、興味がなければ楽しくならない。反対
に、興味を持った題材に取り組めば、発揮できる力や充実感は想像以上だ。ところが、コスパ君はそれが
信じられないので、力を出し惜しみする。省エネモードに入る。その結果として、愚痴を言いながら、い
いやいや「なんでやねん」に取り組むようになる。

誤解③ キャラ優先説：チョコちゃん／キャラ男くん

興味より、自分の立場や、「どう見られるか」を優先して題材を考える誤解を「キャラ優先説」という。
こうした考えが強く働きすぎると、気取ったりウケねらいでネタに走ったりして、自分の興味を見つめな
くなる。女子の場合は、チョコレート・紅茶・色・薬剤師などを、男子の場合は食品（バナナ、イモ、イ
ンスタントラーメン…）やちょっと下品なタイトルを選ぶ傾向がある。どちらも「動機や意義に説得力が
ない」という特徴で判定できる。テーマは自分と相談して決めるものだ。教室の人間関係に惑わされては
ならない。自分の心が“これ”と指さしている題材に素直に向かい合いたい。ある先輩が後輩に向けて書
いている。「人の目を気にして大して興味もないのに『可愛いから』とか『かっこいいから』という理由
でテーマを決めない方がいい。私は『あの世』に興味があったから、人目を気にせずにそのテーマ（地獄）
で執筆すると素直に楽しかった」。人からなんと思われようと、自分のこだわりがいつでも正解だ。

誤解④ 研究筆写説：コピペちゃん／ヒッシャーマン

ある生徒がやってきて「先生、資料を写す以外になにをすればいいのですか」といった。「丸写しが卒
業論文」そんな誤解を「研究筆写説」という。確かに研究は丸写しの引用なしには進まない。しかし、そ
こにコメントを加えるからオリジナルな研究になる。写すだけならコピー機と変わらない。

誤解⑤ 評価分量説：グラムちゃん／ハカリくん

研究論文が写すだけでできるものなら、「どれだけ写したかで評価される」という誤解も生じる。これが「評価分量説」だ。以前、「研究論文が課題」というと、「何枚？ 1文字1点だったりして」とつぶやいた生徒がいた。確かにA4一枚でノーベル賞を取った論文もある。とはいえ、面白く学べば文字数は当然増える。例年平均は13000～15000字くらいだ。4万字という生徒もいた。たしかに、字数が多ければよいわけではない。しかし、テーマへの興味や熱意は分量にも当然現れる。

誤解⑥ 悩めば解決説：オトメちゃん／Mr. ロダン

腕を組んで、悩んでいればテーマが決まると考える誤解が「悩めば解決説」だ。なにもしないので題材やテーマは決まらない。テーマは「こちらから迎えにゆくもの」「掘り出すもの」だからだ。本棚で本を開く、友だちとしゃべる…。そうして頭と体を動かすと、手がかりが見つかる。だから、図書館には題材やテーマ発見の「隠し扉」が無数にある。扉の向こうにいくら財宝があっても、扉を開けない者には見つからない。開ける手間を惜しんだゲームプレイヤーは、同じステージをぐるぐる回るだけだろう。

誤解⑦ 天下り説：雨乞いちゃん／ナニカナイ君

学ぶ内容はいつでも先生が決めて与える、「天から降ってくる」という誤解を「天下り説」という。「なにかいいテーマないですか」と問われれば、「自分（の頭）で考えて」としかいえない。卒業論文の授業の一番の特徴は「先回りしない」だ。テーマという一番大切な所を先生に頼る、そんなのはありえない。

誤解⑧ 近道存在説：ショートカットちゃん／ぬけ道くん

「問い」を考えて「答え」にたどり着けばいいのだから、答えがありそうなテーマを探してインターネットで答えを探せばよい、という誤解が「近道存在説」だ。これが「好き好きテーマ」の温床になる。遠回りしたり道に迷ったりして考えた痕跡を論文に残す方が、見栄えのいい正解探しのニュース解説論文を作るより、ずっとずっとよい（面白くもないし、すぐにネタがばれる）。どんな問いでも考えた過程は裏切らない。長い目でみれば、そこで考えた経験こそが、あなたの思想を深め価値観の核を作るからだ。裏を返せば、アリバイ・コスパの複合した「抜け道君」は、残念な生徒と言うしかない。

結局「近道」は自分の興味

さて、こうした各種の誤解を読んできると、自分がどれにもあてはまるような気がして、気が重くなるかもしれない。だれでもこうした考え方がいくぶんかはあるものだから。そうした誤解に強くしばられないよう注意しておけばあまり心配はいらない。なぜならあなたには(まだ見えてはいないかもしれないが)興味・好奇心・問題意識がかならずあるからだ。それに、なにかしら同じ興味を持った先達・先輩が残した「文献」という味方が、図書館やインターネットの中にたくさんあるに決まっている。

以上の誤解をまとめるとこうなる。卒業論文を何かの手段と考えたり、コスパを優先したり、自分の演ずるキャラにこだわると、うまくいかない。また、卒業論文は写す作業ではないし、分量で評価されない。加えて、テーマは悩んでいてもきまらない。結局のところ、自分の興味に正直になるほか抜け道はない。みなさんに求めるのは ChatGPT のような生成 AI が、これからいくらでもやってくれる「正解探し競争」ではない。代替が効かない「君自身の学びの道のり」そのものだ。

「興味のあることなんかないよ！」という君に

—興味のモーターを動かそう—

興味のモーターが「なんでやねん」を動かす

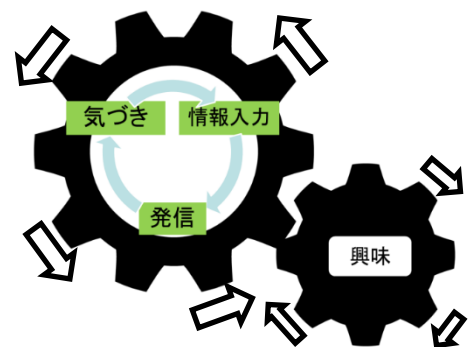
「なんでやねん」のテーマの条件を思い出そう。そのうちの「① 興味があり、人に伝える価値がある」と、「③ 資料があり、自分の力であつかえる」は、実はお互いに強く結びついている。というのも、「これっておもしろいな、興味があるな、人に伝えてみたいな」という思いつきを得るためには、「自分の力で扱える資料」を通じて、前もっていろいろ情報を仕入れていたほうがいいからだ。本だけではない。新聞かもしれないし、テレビ番組かもしれない。教育系ユーチューバーの解説動画やTwitterでフォローしているインフルエンサーの発言だってある。

そうした情報にたくさん触れて、しゃべったり書いたりして知識を蓄えている人、そんな人こそ、自分の興味やものごとの価値に気づいて、題材選びやテーマ設定に無理なくつながられる。つまり、普段から情報を活発に・発信する人ほど、自分の興味や価値観に敏感になる。

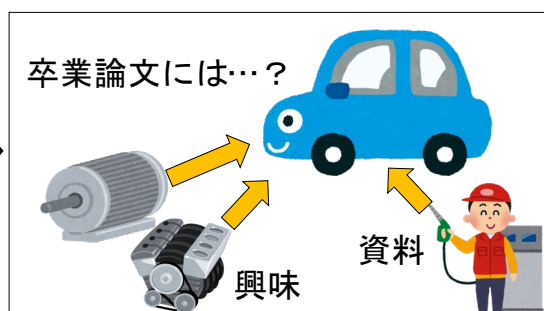
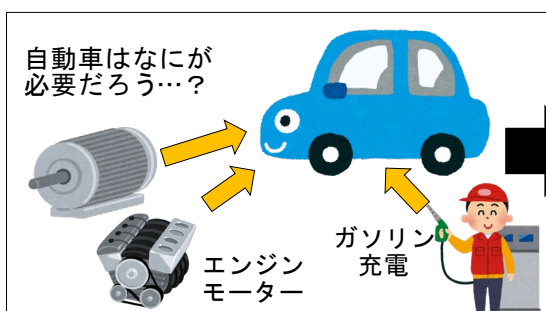
反対に、そうした情報に触れず、しゃべらず、知識を蓄えていない人は、自分の興味やものごとの価値に気づきにくく、題材選びやテーマ設定が難しくなる。つまり、を入力・発信しないと自分の興味や価値観に鈍感になる。

要は「入力」から「発信」、「発信」から「興味・価値への気づき」。「気づき」から再び「入力」、「発信」、「気づき」……。このサイクルが回る人は強い。「興味のあることを考えて」などと言われなくとも、「興味のストック(在庫)」が心の引き出しの中に普段から貯えられている。だからあとはそこから話題を取り出すだけだ。それはあたかも、食料品がたっぷり入った冷蔵庫の前で「今夜はどんな料理しようかなー」とワクワクしている、そんな感じだ。

「興味のあることなんかないよ！」とぼやく人には、「いまからでも遅くはないから、どんなことでもいいから、冷蔵庫の中身(興味の言葉のストック)を、増やそうよ」とアドバイスしたい。



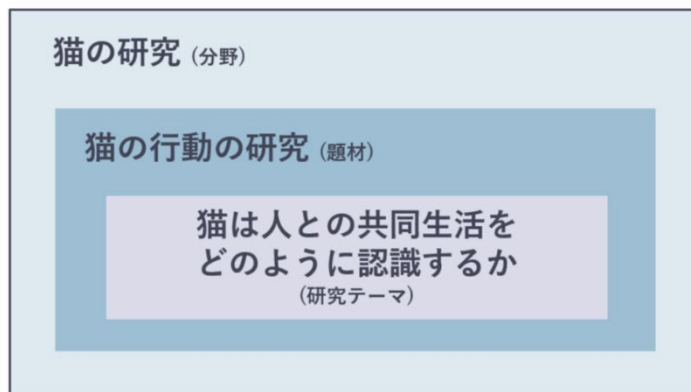
興味のモーターが楽しい学びのサイクルを回します



第2章

どうやって分野を選び 題材をしぼるのか

ヨーロッパのどこに何しに行くの？



「分野」を決め、「題材」をしぼる、その先に

調べる学習と研究論文「なんでやねん」の違い

「ミニ調べる学習」と「調べる学習」と「研究論文」

「ミニ調べる学習」と「調べる学習」と「研究論文（卒業論文）」という三つの探究学習についてここでは整理する（右図）。

1年時の「ミニ調べる学習」は、短時間でコンパクトな「分野を決めて調べる探究学習」だ。つまり学ぶ対象について、情報を集めて若干のコメントをしてまとめるだけの学習である。たとえば「マリモはどんなイキモノか」というタイトルなら画用紙一枚でまとめられた。

「調べる学習」となると題材が絞られて、調べる分量も多くなる。たとえば「日本各地のマリモ」とか「マリモの栽培」と言ったかなり具体的なタイトルもつくようになる。2020年ころまでの中3の卒業研究は「調べる学習」だった。図書館の本棚には、その当時の画用紙でできた作品がたくさん入っている。

一方、さらに進んだ探究学習が、みなさんが挑戦している「研究論文」だ。「マリモの栽培」を題材にただ調べるのではなく、「マリモのなにを問題にするのか」を考える。たとえば「マリモは観光資源としてどう活用されているのか」とか、「マリモの生息環境の維持のためにどのような政策が必要か」といったテーマが「問い」の形になる。また、こうした研究をしようと思うと、「観光の実態」や「行政の仕組み」など、マリモ以外にいろいろな知識も必要になる。ちなみに**研究論文は、自分なりのテーマ（問い）を設定して、資料に学びつつフィールドワークなどを通じて、オリジナルな結論（答え）を論理的に主張する文書**だ。ここでの「問い」とは、だれが調べても同じ結果になる問いではない。だれも答えていない、あるいは何通りも答え方のある問いだ。こうした論文が受理されたなら、それはもう超中学生級といえる。



探究学習に共通していること

「ミニ調べる学習（はじめての探究学習）」と「調べる学習」と「研究論文（卒業論文）」、難しさの違いはある。しかし、共通していることも多い。なにより、どれも自分の興味で題材やテーマ（問い）を決めるところが共通している。言い換えれば、探究学習は「調べさせられ学習」「研究させられ論文」ではない。

次に、図書館やインターネットを使って情報を集め、その引用や出典の書き方のルールを守る、といった手続きも共通している。それゆえ、「ミニ調べる学習」で学んだ引用とコメントの区別や、文献表示や出典の書き方などは「研究論文」でも使える。つまり中2までに総合で学んだあれこれの方法は、そっくりそのまま「なんでやねん」でも使える。それどころか、高校でも大学でも、社会に出てからも、使用に耐えうる、信頼される文書を作る技術の基本がここにはある。

論文のタイトル一行に先輩の1年がつまっている

次に紹介するのはここ数年の中学の卒業論文のテーマだ。タイトルは「メインタイトル—サブタイトル—」の形をとる。メインタイトルはテーマとして「問い」の形になり、サブタイトルは端的な形で結論（答え）が入る。

- 日本の里山を守るために何ができるか：学んで、参加し、広めて里山保護社会をつくる
- 危険を伴う月面着陸にどんな意味があったのか：アポロ計画がもたらした最新技術は、多くの技術分野で応用された
- ジブリ飯はなぜ美味しそうに見えるのか：「食べる」から「生きる」を表現する
- 外来生物のカメにはどのような対策が必要なのか：関心を持ってもらう国営プロジェクト
- なぜ、妖怪が人々の興味の対象となってきたのか：時代と妖怪の変化
- どのようにして盲導犬を普及させたら良いのか：視覚障害と社会意識
- A.A. ミルン『クマのプーさん』と劇場版『くまのプーさん』にはどのような違いがあるのか？：アニメーションに適した表現の拡がり
- クラシックバレエのバレリーナはどのように「美」を表現するのか：ポジション、プリエが支えるアンディオール、アプロン、バランス
- 殺処分をゼロにするにはどうすればいいのか：ペット市場全体を見直す法律改正
- ポケモンは家庭用ゲームをどう変えたか：ゲームが生むコミュニケーション
- 現代の日本におけるお菓子の役割とはなにか：栄養補給から心理的効果、コミュニケーションツールへ
- コストコ消費は日本人の買い物にどのような影響を与えたのか：買い物を遊びにした
- なぜ教科書から偉人が消えるのか：大学入試における教科書の差をなくす
- 高性能カメラ専用機の魅力は多くの人になぜ伝わっていないのか：価格と操作性の難しさ
- ガンプラはなぜ親子二代のヒット商品となったのか：ニーズとともに歩む商品
- どうすれば日本のフクロウを守ることができるのか：共存する里山と生態系を守る
- 動物園ではどのようにして動物福祉を考えているのか：環境エンリッチメントによって野生本来の環境を整える
- パソコンの処理時間短縮には何が必要なのか：ゲーミング PC 「WASABI 1st」の作製を通じた実証実験
- 硬式テニスラケットはどのように作られているのか：企画とデザインがともに作る魅力ある商品
- 食虫植物はなぜ虫を食べるようになったのか：極限の土地で生き残るために

題材決め & テーマ設定、先輩のアドバイス

68 期からのアドバイスを読もう

以下に紹介するのは2019年3月68期3年生が書いた文章だ。提出と発表会を終えた後である。「後輩に卒業論文の授業を紹介して」というこの課題では、題材選び（テーマ設定）についてたくさんの方のアドバイスがあった。悩んでいるひとは是非読んでほしい。

※趣旨が変わらないよう文に手を入れた場合がある。またタイトルは片岡がつけた。

テーマを変えてから真剣になった

ある日、突然、テーマを変えたいと思って、1からやり直しました。その時から、卒業研究がいかに大事なことが分かり、真剣に取り組むようになったのです。前までは、正直めんどくさいなと思っていたけれど、いざやってみると1つのことに打ち込めることが楽しいなと、思い始めるようになりました。でも、論文を書くのが大変でした。10000文字も書かないといけなと言われて、めんどくさいなと思いました。でも、最後に出来上がったときの達成感は凄かったです。[2018 H. Y.]

興味がないとめんどくさい以外の何者でもなくなる

（卒業論文は）ものすごく大変で時間とメンタルが必要になる授業。実際好きなことについて調べることができるなら多少は面白いけど、興味ないものとかをテーマにすると、めんどくさい以外の何者でもなくなる。はじめは、調べて、文章書いて、ポスター作って終わりだと思っていた。[2018 M. N.]

授業が進むにつれて楽しくなった

（卒業論文は）自分が決めたテーマの答えを導き出すための授業。ただ1つのことに集中して色々な角度から考えてみないとゴールまでたどり着けないということが分かりました。はじめはめんどくさいなと思っていたけれど実際に授業が進んでいくにつれて楽しいと感じるようになりました。私はテーマを決めるのに結構時間がかかってしまったけれど、簡単そうだからとかじゃなく、本当に自分が興味のあるテーマにしないと無駄な研究になると思います。

[2018 A. H.]

テーマは4月から

自分の好きなことについてより深く調べられる授業。しかし、本や資料をたくさん読まなければいけないので、本当に興味のあることをテーマにしないと、途中で行き詰まってしまう。また情報集めやそれを引用して自分の考えを書くのが大変だった。けど、そういう力がつくし、テーマについて深く調べられるいい機会になった。はじめは最終的なテーマと違ったので、実際今のテーマについて研究を始めたのは4月頃です。始めるのが遅かった分、本を読むのが大変でしたが、興味のあることなので苦にはなりません。[2018 A. K.]

最初は面倒くさい

卒業研究は最初は面倒くさいと思うかもしれないけど、やっていくうちにあまり思わなくなると思います。そのためには自分が本当に興味があって、一生懸命取り組むことのできる研究テーマを決めることが重要になってくると思います。一冊の卒業研究を仕上げるのは文章を書く力や初対面の人に話を聞く力、自分の感想をしっかりと伝える力など、たくさんの力がついて、自分にとって、役に立つと思うので私はこの卒業研究を勧めます。（中略）今回、わたしは最初、何をやればいいのかを全然理解していなくて、3週間前とかになって慌ててやり始めたし、研究テーマをすごく悩んだのでそう思います。[2018 I. Y.]

安易な気持ちでテーマを決めると後々後悔

（卒業論文は）自分の興味のあることを存分にやれる授業。だから「楽そう」みたいな安易な気持ちでテーマを決めると後々後悔する。あと、空いた時間にコツコツやっていないとテーマにもよるけど期日までに終わらない。[2018 N. S.]

興味があるから深く考える

卒業研究は、興味のあることを調べるだけじゃなくて、そのことについて深く考えて、どのような問題があるのか、それをどうやって解決すればいいのかを自分で考える必要があると思います。そうやって、1つのことを深く考えたり、たくさん本を読んだり、フィールドワークに行ったりすることで、そのテーマについて、気づいたらすごく詳しくなっていると思います。はじめは調べるだけの授業だと思っていたけど、やってみると、研究のゴールがなかなか見えてなくて、考えるのが難しかったし、大変でした。またこのような機会があればもっと、自分の身近なこと、興味のあることを調べていきたいと思います。

[2018 U. M.]

はじめは直感的に、めんどくさいなら変える

まず、直感的に自分がパッとやりたいなーとおもうことをやればよかった。それで、調べていてなんか面白くなかったり、調べるのがめんどくさいなーと思ったらテーマをかえるか、ちょっと趣旨を変えたらいいのかなと思った。とりあえず、テーマによって資料が少なかったり逆に多すぎたりするから少ないときはがんばって探しまくって、多すぎたらその中から自分の研究に必要ななーと思うやつだけを選べばいいと思った。でも、大概どのテーマにも例外はあるけど結構資料はいっぱいあるから資料が少なすぎて困るという事態は起きないと思う。[2018 大門千尋]

職業の選択肢の一つになる

この研究をやることで将来の自分が何の職業にいたらわからず悩んでいるときに選択肢の一つになるので研究はやったほうがいいと思う。最初はあまり楽しくないものだと思っていたがやるにつれて

徐々に楽しくなってきたが途中で一回、テーマを変えようか悩んだが変えずに頑張った結果自分的には良いものが生まれたので良かった。[2018 T. T.]

自分を見つめられた

私は卒業研究を実施してすごく良かったと思います。まず最初に自分の興味のあることはなにか、自分を見つめられたし、研究を進めていくにつれて興味がさらに深まり、多くの疑問を追求して、答えがわかったとき、爽快感が感じられました。だから私は後輩に卒業研究を勧めます。[2018 O. A.]

どうせなら好きなことを

なかなか大変やし、自分らにとってはちょっと難しすぎるなって感じる。だからそんなには勧めやん。けど自分みたいに好きなことには興味めっちゃある子は調べていく間はめっちゃめんどいけど、だんだん楽しんできてくるかもしやん。いいかんじのんできたら発表も全然苦じゃないし、逆にもっとしてもらいたいってなると思う。やからたぶんしやなあかんからどーせなら、好きなことにしたほうがいい。

[2018 K. A.]

テーマはじめはわからん

（卒業論文を）僕は勧めます。将来つきたい職業にもっと興味を持つことができたり、自分が知らなかったことをたくさん知ることができたりするからです。僕にとってこの研究は知らなかったことをたくさん知ることができるいい経験でした。はじめは何をしていいのか、なんのためにしているのか分からずに授業を受けていたので楽しくはなかったですがやっているうちに興味が湧いてきて、楽しいものに変わっていきました。次にこのような機会があったら、もっと早いうちから面白さに気付くことができたかなと思いました。[2018 S. K.]

「やめた方がいいよ～」と言われる 10 分野

興味・資料・説得力があればいいけれど

注意の必要な 10 分野

どんな分野でも、「興味」と「資料」と「説得力」があれば論文は書ける。しかし、「近づかないほうが無難」という分野がある。太字で示したような題材は要注意だ（ほかにもあるけれど）。以下にその理由と、「どうしてもテーマにしたい場合の判定のコツ」について述べ、アドバイスを添える。

A. **タレント・テーマパークグループ**…「好き・LOVE」だけでは難しい

【理由】**K-POP・USJ・ディズニーランド**など、**アイドル・タレント・遊園地**は「ファン」のままでは研究が難しい。「好き」と気軽に考えて挫折する生徒が毎年現れる。

【判定のコツ】①自宅のファンブックではなく、まともに書かれた本を探して読めるか。②資料を読んで企画書がつかれるか。③アイドル・テーマパーク“LOVE だけ論文”以外のなにかを求めているか。④先輩の作品をすべて読み、「もう一冊」を加える元気があるか。

【アドバイス】テーマパークに関しては中島恵さんの本を読み X をフォローする。**USJ** は上場企業でないで、資料が少ない。一方で **K-POP** や**アイドルグループ**にはそれなりに本がある。しかし、ここ 1～3 年で人気のアイドルの資料は存在しないのであきらめる。

B. **心理学・メンタルグループ**…「形」がないモノはわけがわからなくなりがち

【理由】**心理学・スポーツメンタル**関係は難しい。取り出して目の前に置けない「こころ」は、取り扱いにくいからだ。**性格・夢・人の気持ち・対人恐怖・心を癒す音楽（音楽療法）・表情・笑い**等もお勧めしない。**睡眠・記憶・錯覚**に興味を持つ生徒も多いが、こちらの基本は脳科学で理系の学問。

【判定のコツ】①リブラリアと公共図書館を探して心理学・スポーツメンタルの本をどれほど読めたか。②心理学ではどんな分野に興味があるのか、本に付箋紙を付けるなどして具体的に示す。

【アドバイス】心理学の入門書を読む。そのうえでなぜ興味を持ったのか動機をくわしく書き出す。別の視点からテーマ設定できるかもしれない。ちなみに、心理学を学んでも人の心はわからない。

C. **オカルト・疑似科学「トンデモ本」グループ**…信じるのは勝手だが証拠はないな

【理由】**U F O（宇宙人）・超能力・幽霊**は存在する確証がない。あるのかないのか、わからないものは研究できない。**血液型と性格・超心理学・波動・クラスター**等の科学的な雰囲気をもった**疑似科学**、あるいは**都市伝説・陰謀論**も同様である。

【判定のコツ】①宇宙人を連れてくる。空中浮遊してみせる。②疑似科学・陰謀論は認めない。疑似科学は飛躍した論理で「証明できない事柄」を訴える。これらの本はまとめて「トンデモ本」と呼ばれる。

【アドバイス】社会的な問題としての疑似科学・陰謀論研究はあっても勧めない。一方、妖怪・地獄・ドラゴンなどは「民俗学」の棚へ。おもしろい研究がある。ただし、研究してもドラゴンは召喚できないし、妖怪には会えない。念のため。

D. **民間療法・健康法グループ**…効果の証拠がない

【理由】**アロマセラピー・カラーセラピー・音楽療法**など、民間療法や代替療法・健康法はやめておく。効果の科学的な根拠がないからだ。効果が科学的に認められれば医師が治療で使う。**健康食品・サプリメント**なども同様に効果は不明。「効果は個人の感想です」がほとんど。感想だけならだれでも言える。

【判定のコツ】興味があれば「香・香料」「色彩」「薬用植物」「栄養」を学ぶ。学問的背景がある。

【アドバイス】各種の検定のテキストには比較的まともなことが書いてある。ただし効果のエビデンス（証拠）が示されることはない。「～～によいと言われています」と書かれているのが一般的。

E. **美容産業グループ**…信頼できる資料は難しい

【理由】**肌荒れ・美肌・ダイエット・エステ・歯列矯正・ネイル**等は皮膚科学・医療。資料が難しくハードルが高い。

【判定のコツ】にきび・肌荒れ・歯列矯正は信用できる医師の専門書を読んでいるか。エステ・ダイエット・美肌等は資料を集めて先生を説得できるか。

【アドバイス】「化粧品」「化粧」はしっかりした本と先輩の作品がある。美容産業に興味があるならビジネスやデザインや技術などの視点からの研究が無難かも。関連して「**美人**」は大人向けの本に限られる。「**モデル**」は撤退例が多い。過去に何人か挑戦したが資料が読めなかった。

F. **犯罪・ミリオタグループ**…犯罪や戦争を楽しまない

【理由】**麻薬・ヤクザ**など法律違反の薬物・集団は興味本位に扱わない。**銃・兵器・戦争**も同様。

【判定のコツ】①麻薬やヤクザ等は社会の問題として扱う。②ミリタリーはテーマを絞り、それが（趣味をこえて）なぜ研究に値するのかを企画書に書く。③先輩の研究を持参してコメントする。

【アドバイス】「銃を向けられる側」への想像力を持つ。切っても撃って人が死に怪我をする。犯罪・戦争被害者の前で自分の論文が読めるか想像する。兵器は39類の軍事だが2類の歴史や5類の技術も。

G. **漫画・映画・ゲームの「作品論」グループ**…読む・書く力が必要

【理由】**ジブリ（宮崎アニメ）・ゴジラ・仮面ライダー・荒野行動・ウルトラマン**など、映画や番組・漫画・ゲーム“作品”を取り上げる研究は厄介。これらをひっくるめて「作品論」という。作品論は漫画や、映画や番組を見るのは当然として、その作品について書かれた資料を読まなければならない。読解力が必要。ジブリと宮崎駿は途中であきらめたテーマNo.1である。

【判定のコツ】アニメ・マンガ・特撮系は大量に本がある。どれだけ読み込んでいるかで判断。

【アドバイス】これまで作品論で卒業論文を書き上げた者はみな、読み書きの力があつた。

H. **SNSグループ**…現在進行形の話は難しい

【理由】特定のアプリ**Twitter・Instagram・TikTok・LINE**などは資料を追いかけるのが大変。企業としても情報を開示していない場合が多い。ちなみにTikTokは中国企業。SNSの仕組みの理解で終わる。

【判定のコツ】①SNS全体の知識を学ぶ。②アプリの「使い方紹介」は研究にならないHow-toテーマ。

【アドバイス】SNS全体に関する資料は豊富。生徒のSNSの使用についての研究ならありか。「**YouTuberの番組分析・作成**」等のプロジェクト型の研究もありかもしれない。

I. **高度科学・テクノロジーグループ**…「スゲー」ではじめても、なぜ回して終わる

【理由】VR・ブラックホール・相対性理論・タイムマシンなどは原理を学ぶだけでも大変。

【判定のコツ】①どれだけ資料を読み込んでいるかで判断。②先輩の作品を持参しコメントしてみる。

【アドバイス】なぜか男子に多い。FWに行っても専門家の前で質問ができなくて苦勞する。

J. **資格高度専門職業グループ**…仕事の内容をなぜ回して終わる

【理由】公認会計士・銀行・建築士・財務省・企業診断士・ファイナンシャルプランナーなどは仕事内容を学ぶだけでも大変。なぜか男子に多い。女子の場合は**薬剤師**。これらの仕事にあこがれる気持ちはわかる。しかし「学んで紹介」は論文にならない。FWに行っても専門家の前で質問ができない。資格や高収入が動機の場合が多いようだが、大切なのは仕事の中身への興味。

【判定のコツ】どれだけ資料を読み込んでいるかで判断。

【アドバイス】資格のもとにある知識、例えばストックやフローといった「お金の流れ」、「金融の歴史」、「建築物の比較」、「薬効・薬理」など資格に関係する興味で研究を進める。こうした内容に興味がないなら、たとえ努力して資格をとっても、仕事は楽しくなからう。

「やめろ」といわれてもやる、もあり

以上10の分野を紹介してきた。これらの分野をやりたいと言え、ば、「やめたほうがいいよ」とまずは言う。しかし、図書館の本を積み上げて（付箋紙が貼ってあって）、書いたものを持ってきて、熱く語るならば、喜んで相談にのる。特に、作品論などは読書や国語が好きなら勧める場合もある。実際に、作品論や心理学や建築・オカルト（妖怪）などで立派な研究をした先輩もすくなくない。

コラム 面接は自分を映す「鏡」

結局は自分が題材・テーマを見出す

面接は怖い

「なかなか面接にこないですね」そんな風に先生同士でおしゃべりすることがある。

面接では質問に答えて、自分の題材やテーマについて語らなければならない。ところが、どんな題材であれテーマであれ、人に与えられたのものではなく、自分の中から生まれたものなのだから、そこにはおのずと自分自身が映り込む。面接では、そうした「自分自身」を先生相手に吟味するのだから、面接は自分の姿を鏡に映してあれこれ覗き込むのに似ている。だから、面接は考えようによっては怖い。

鏡を見ないと「寝ぐせ」がわからない

しかし、たとえ題材やテーマがはっきりしていなくとも、面接はした方がよい。

第一に、対話をする中で自分がなにに興味を持っているかに気づく可能性が高いからだ。問われて、答えようと言葉にして、はじめてわかることもある。だから、「テーマが決まりません」といって面接に来て、手がかりを持ち帰った生徒が多い。先生が教えたのではない、自分で自分の中を探って探し当てただけの話だ。振り返って、鏡を覗けば寝ぐせの髪形が乱れや、頬についたご飯粒がわかる。同様に、面接をすればテーマについてなにが問題でなにが手がかりなのかがわかる。

第二に、経験も知識もある先生にはアドバイスができる。こんな資料を読もうとか、こう資料を探そうとか、いろいろ役立つ言葉が出てくる。特に、その生徒の興味が世の中の、学問的にどのような言葉で語られているか、といった「テーマの言い換え」ができる。こうしたキーワードがあれば、資料はぐっと探しやすくなる。さらに、フィールドワークや取材先やテーマの可能性も提案できる。加えて、テーマや研究方針について「難しい」とか「資料が集まりにくい」とか、先輩はこんな切り口で研究したとか、さまざまなアドバイスもできる。

「なんでやねん」の核はイニシアチブ（主導権）

とはいえ、こうした先生からのアドバイスやコメントやアイデアを受け入れようと受け入れまいと、それは生徒自身の判断だ。むしろ、先生のアイデアを自分の興味としっかり照らし合わせることなく「先生が言ったから」とばかりがむしやりに飛びつくと、落とし穴落ちる。

何度でも言う。何をどう学ぶかを決断するのは誰でもないあなた自身だ。そこを軽く見てしまうと、興味も元気も先細りになる。ある程度学んでみて、「自分はこれに興味がない」ということがわかれば撤退だ。そしてそれは喜ぶべきことだ。題材やテーマ変更は退却のようでいて、「なんでやねん」の道のり全体としては前進なのだから。

この授業の核は、あなた自身の学びのイニシアチブ（主導権）の発揮だ。言い換えれば、「なんでやねん」は誰かの操り人形にならなで自由になるトレーニングだ。どんなに迷っても、自分の「興味の一点」を掲げて歩めば、近道はないけれど、道はかならず開ける。



はじめに「おわりに」があった

読者の心を動かさない研究は信用できない

原点に「火」がない論文は育たない

論文は、事実や根拠を元に自身の考察や主張を述べる文章だ。国語科の文章の分類でいえば「論説文」や「説明文」に近い。そのため、これまで君たちが書いてきた「感想文」や「随筆」「創作文」とは根本的に異なる。「自分が思ったことや、感じたこと(=感想)」ではなく、「事実や根拠に基づいた意見・主張」が求められる文章なのだ。

とはいえ、根っこに「あなたの想い(興味・関心)」がなければ、いい研究にはならないし、いい論文は書けない。自分にとって、研究対象はどんな存在なのか。自分と研究対象の間にどのような関係性があるのか。研究方針にはあなた自身の人格・人柄・経験が宿る。題材やテーマは個人的なキッカケで選ぶものであり、そこには必ず何らかの疑問・問題意識・好き嫌いといった感情がある。ここで読者の心を動かせるなら、執筆はよいスタートになる。反対に、ここで読者の心が動かないなら、いくら論文が立派でも信用できない。研究の原点に「火」が灯されていないのだからしかたない。

はじめに「おわりに」から書く

論文の書式では、動機を表現する場所が「おわりに」だ。論文を読む、我々教員・クラスの友達・あなたと同じ興味を持つ後輩たちに、自分どんなきっかけ・動機でテーマに取り組み始めたのかを教えてほしい。以下の様な書き方をすれば、あなたと研究対象との関係性を相手に示すことができる。

・私にとって〇〇とは何なのか

例)→ 私にとってうどんとは、たんに栄養を摂取するための食物ではない。なぜなら、そもそも多くの場合、うどんには炭水化物しか含まれておらず、栄養学の観点から見れば「栄養価が低く食べても仕方がない」と言わざるを得ないからだ。それにも関わらず研究の対象に選んだのは、私自身がうどんを愛してやまないからだ。以下に、その「愛」の理由を3つ述べよう。第一に…

・なぜ私は研究対象に〇〇を選んだのか

例)→ 今回「うどん」を研究対象に選んだのは、私の両親が堺市内で小さなうどん屋を営んでいることがきっかけにある。香川県で生まれ、大阪の大学で経営学を学んだ父にとって、うどんはソウルフードであると同時に、自らの経営手腕を発揮するための資本だった。毎日を小麦粉との格闘と、帳簿との睨めっこに費やす父と母の背中を見ながら、私は中学生まで育った。そんな私にとって…

そのほかにも「〇〇と私自身の間にどんな関係性があるのか」とか、「〇〇に対する私の感情(好き・嫌い・愛している・腹が立つ・違和感)その理由」などいろいろ書ける。そうした自分と題材やテーマの関係を、読者にわかるように具体的に場面や経験を思い出して説明する。

「おわりに」はあなた自身がどんな人間なのかをも説明する。つまり、生身の筆者が顔をだす、最も血の通った場所が「おわりに」だ。その意味で「ああ、そんな経験をしている中学生だから、こんな論文をかけたんだね」と強く読者が納得できる場所にもなる。

ときに、論文は客観的に書く。しかし、「おわりに」だけは主観的でよい。「私」が主人公で主語だ。本文で使用禁止だった、「私は」「思った」「考えた」「感じた」「思う」を使い放題だ。

先輩の「おわりに」の例：清教学園中学校 69 期 N.Y. さん

『妖怪がなぜ人々の興味の対象となってきたのか：時代と文化の変化に合わせた妖怪の変化(へんげ)』

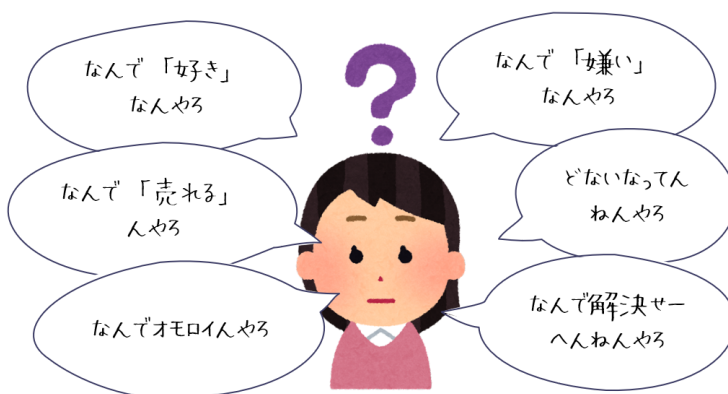
今回「『妖怪』がなぜ人々の興味の対象となってきたのか」というテーマに取り組んだのは、私が小学二年生の時に読んだ緑川聖司先生著の怪談集、『色の本』シリーズがきっかけだった。当時の私には挿絵がほとんど載っていない本がとても新鮮だったことを覚えている。しかし、その本は衝撃的だった。淡々とした文章で怖い「何か」が人間を呪い、憎しみ、殺す。その「何か」は人間・幽霊・妖怪の場合があった。私は、そのシリーズを全巻読破し、それをきっかけに幽霊のように、人の姿をしていない異形の存在、「妖怪」に魅了された。

文献や資料にしか名前が残っていない妖怪や、設定や名前すらなく、ただ画にしか残っていない妖怪、個人が考え出した比較的新しい妖怪など、西洋の妖怪や悪魔なども含めると、妖怪の種類はどこまで多岐に及ぶのか、想像するだけで怖い。また、現代に生まれた妖怪、怪談や都市伝説を生み出す妖怪たち。彼らを含めると、名前がついている妖怪の総数はいくつになるか、途方もなく、きりが無い。人間の想像力は無限大だ。少なくとも、人類の滅亡までは、妖怪は私たちの心の中に居続けるだろう。

研究するほど、新しい妖怪の情報に押しつぶされそうになっていく。だが、それが私には楽しい。妖怪という存在は調べれば調べるほど、本を読めば読むほど、わからないことが増えていく。妖怪は人間の負の感情の投影であり、人間が妬みや嫉み、憎しみなどのいわゆる負の感情を持つと同時に誕生し、人間がそのような感情を持つ限り、たとえ人間が畏敬の念を忘れても、新しい者が絶えないことはない。妖怪はそのような存在だ。概念上の存在であるにもかかわらず、生命力に満ち満ちた、まったく不思議な存在だ。だからこそ、研究する人々も絶えない。彼らの熱意がある限り、妖怪研究が風化することもない。(一部抜粋/756 字)

上記の さんの「おわりに」では、以下の様な観点から、研究の動機・きっかけが具体的に語られている。

- ① 自身が妖怪に見せられたきっかけ
- ② 自身が考える妖怪の恐ろしさ
- ③ 研究する課程の面白さ
- ④ 妖怪という存在の分析



「怖いものみたさ」という言葉がある。その言葉が示すように、 さんにとって妖怪は「恐ろしい存在」であると同時に「知れば知るほど面白い存在」でもあったのだ。このように、自身が研究対象に魅せられている理由を、根っこから掘り下げていく作業が「おわりに」では求められる。なぜ、あなたはその研究対象を選んだのか。その背景には、自身のどのような感情が渦巻いているのか。そういった事を考えつつ、読み手に伝わる文章を心がけて書いてみよう。

動機がないと論文は失敗する

「心が動く」題材選びが論文の原点

「動機」は「心が動いたきっかけ」

「おわりに」を書いてもらっている。ここには論文を書く「動機」が書かれるからだ。動機は「行動などをするにいたった個人的な原因」である。つまり、「なんでその題材（テーマ）で論文書くん？」という問いへの答えが動機だ。

ちなみに動機の「機」は、「心の働き」「きっかけ」（『大辞泉』）を意味する。もともと「機」は布を織る「はた」を意味していた。転じて「しかけ」を意味するようになり、さらに「きっかけ」や「心のはたらき」を示すようになったようだ。「機会」や「機嫌」という言葉もある。

論文だろうが政策だろうがどんな立派な言葉でも、そのはじまりはすべて「心の動き」だ。だから、動機（「おわりに」）は論文の原点であり、種火だ。それゆえ、この授業の最初に「1時間語れることを考えなさい」と言ったのである。

「心が動かない」のに研究する生徒

なぜこうしたことをいろいろ書くのかといえば、こうした動機（原点・種火）をしっかりと確認しないまま、論文を書きだす生徒が多いからである。「え、心も動かへんのに、なんで論文なんかにするん？」そう思うかもしれない。確かに、まったく心が動かないまま研究をはじめた生徒はあまりいない。ふとした「興味」、ふだんから「好き」といった入口から研究を始める場合が多い。そうした「軽い気持ち」で研究をはじめて、どんどんおもしろくなって論文を完成させる場合も多い。

しかし、落とし穴は、調べはじめて「面白くないな」「心が動かないな」「ワクワクしないな」と感じたときに現れる。その場面の正解は、「テーマを変える」「振出しにもどる」だ。ところが、そうはしないで「ここまで書いたのだから」「ピースがもったいない」と言った悪魔のささやきに負ける。すると、そのあとはもう心が動かない、興味のないままずるずると不満を抱えながら論文を書き続ける。

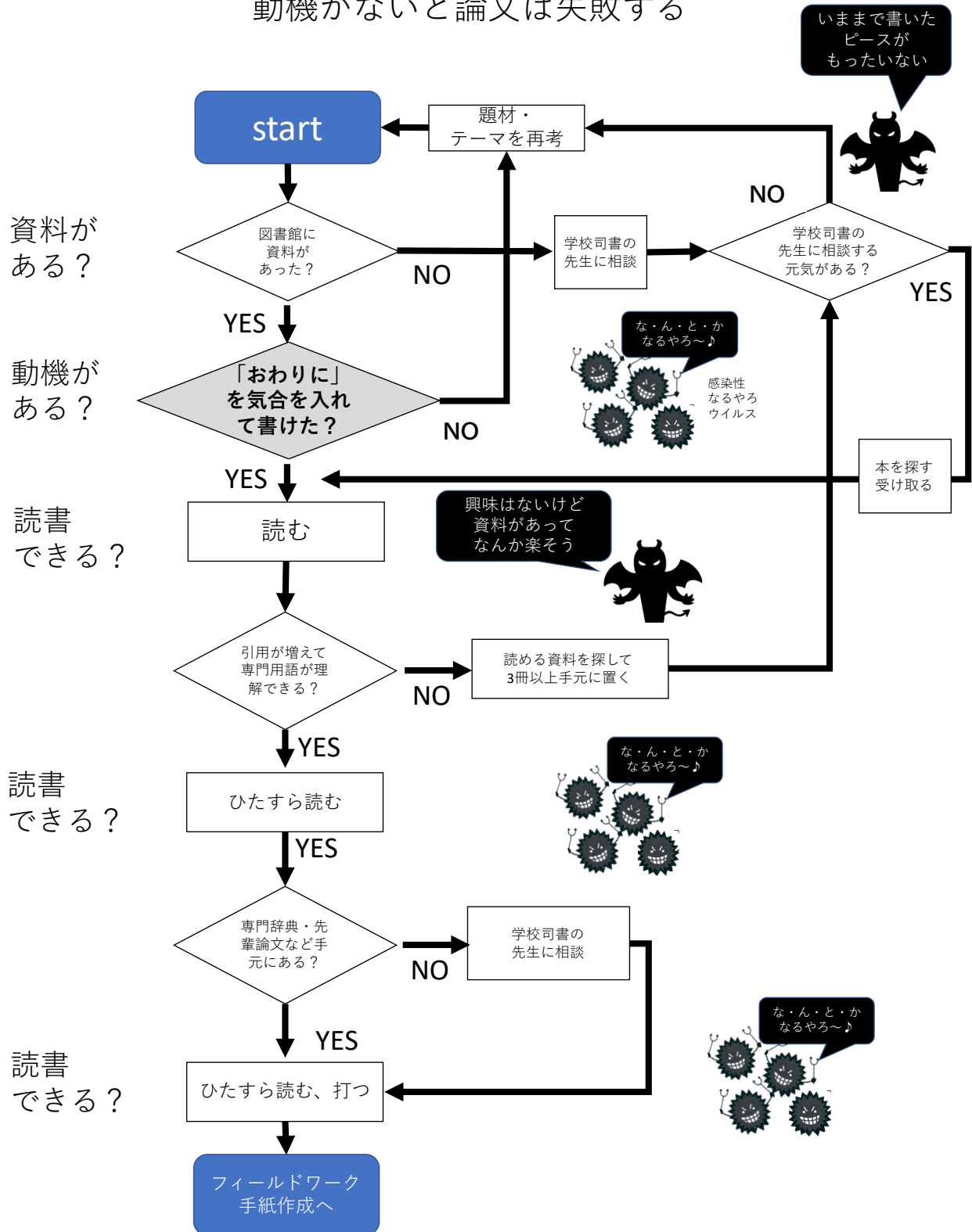
そうした状態は先生にはよくわかる。「どう？」と聞いて、「なんもないです」などと答えるのが典型だ。「やめたら？」と何度もすすめるが、「なんとかなるやろ」とばかりにその状態にしがみついたまま授業を終えた。そうした生徒は、卒業論文の最後のアンケートで以下のように書いている。

私は、卒業論文の授業を勧めません。なぜかというところの卒業論文では自分の選んだテーマで取り組むことができると思いますが、進めていくと自分があまり興味のないところまで調べないといけなくなってきてしまうからです。自分の場合は初めは〇〇が好きで〇〇がどのようにして作られたのかを調べようと思ったのですが（中略）時間がかかってしまって途中でやる気がなくなってきました。なので本気で好きなものを調べないと途中でやる気がなくなって面白くなくなりました。なので私は、卒業論文の授業を勧めません。

この生徒は「自分があまり興味のない」場面で、撤退すればよかった。「本気で好きなものを調べないと途中でやる気がなくなって面白くなくなる」。まさにその通りである。そこで何度引き返しても構わない。正解はいつでも動機（心の動き・きっかけ）にある。

題材・テーマ自己診断フローチャート

動機がないと論文は失敗する



先輩たちの「おわりに」コレクション

十人十色の執筆背景

はじめに書きはじめていい「おわりに」

研究の最後にあるのが「おわりに」はだ。ここには残された問題、お世話になった方へのお礼の言葉などを書く。しかし、最も書きたいのは研究の動機やきっかけである。要は「なぜそのテーマや題材を選んだのか？」の質問に、個人的な答えを書けばよい。

「おわりに」だから、最後に書けばいいのだろうという勘違いをしてはならない。この動機についての問いは、卒業論文が始まったときに書いた研究企画書の中にあった。だから、「おわりに」は、はじめに書きはじめてもいい。

ところで、「おわりに」に至るまでの、論文の「本論」はこの文章のように客観的で冷静な（「気取った」といってもいい）文章が必要だった。しかし、「おわりに」には、一転して主観的で思い入れのある文章を書いてかまわない。その点については前の項目で解説している。

「おわりに」は、作者の魂というか気持ちが入る場所だ。そうした意味で、ここは研究の中でも味わい深く熱い部分だ。「おわりに」が熱い研究には、たとえ本論の要領が悪くとも、例外なく人を動かす力がある。研究の原点・魂が熱いのだから、その熱が研究論文全体に伝わって当然なのである。

先輩たちの「おわりに」コレクション

「仏教における、六道輪廻で最も幸せな世界とは:仏教が私達に伝える命のメッセージ」

私が「六道で一番幸せな世界はどこか」とテーマを設定した理由は三つあった。

一つ目は、単純に、仏教の世界観が好きだからだ。（中略）「週刊漫画雑誌モーニング」で連載されている、あの世を題材にした「鬼灯の冷徹」という漫画に出会い、その影響で、あの世というものに興味を持った。それからその漫画を読んで、イベントに行ったりライブを見たりするうちに、仏教の世界観が一番興味深いと感じるようになっていた。地獄絵の実物を見に、半ば強制的に家族を連れて遠出したこともある。だから、この研究授業を通して、もっと理解を深めたいと思ったのだ。

二つ目は、弟に言われた一言がきっかけである。この研究を始めたばかりの頃で、弟と地獄の話をしてた時のことだ。弟もその漫画の影響でなんとなく地獄のことを知っているの、私は自分のアウトプットも兼ねて、弟に対して輪廻転生のことを教えていた。すると弟は一言、「じゃあ地獄とか天国って、あの世じゃないやんな。今俺らが人道で生きている裏で、地獄道で苦しんでる人もおったら、天道で楽しんでる人もおるんやろ？なんか、あの世っていうのは変やん、ちゃんと言われへんけど」と言ったのだ。それを聞いて、私は衝撃を受けた。弟は、「輪廻転生の原理から言うと、この世、あの世とひとくくりにして、人道とそれ以外の五つの世界を分けるのはおかしい」と言いたかったのだ。私は、確かにその通りだと思った。そこで私は、六道全てをひとくくりにして、「六道世界は全て平行して進んでいるため、人道以外をあの世とまとめるのは違う」という考え方を使って、論文を書きたいと思ったのである。

そして三つ目は、この研究を進めていくうちに、あることを知ったのがきっかけだ。それは、天道では、亡くなる間際に地獄の拷問以上の苦しみが襲う、というものである。これ知って、私の中には「天道は幸せと言われているけど、果たしてそれは本当なのか？」という疑問が生まれたのだ。

これら三つのことから、私は今回のテーマで研究を進めたいと思い、終了させた。そして、私は、仏教が伝えたかった本当のメッセージを発見することができたのだ（中略）。この研究を通して、私は初めて

「死」というものを真剣に、真正面から向き合って考えることが出来たし、何より、今ある命をもっと大切に使おうと思えた。また、私が一番伝えたかった「人道に生きることの素晴らしさ」を、この論文を通して書き起こすことができた。この研究テーマを選んで、本当に良かったと思っている。

この論文を書くにあたり、書籍探しから添削まで、たくさん協力してくださった総合科の先生方、お忙しい中取材をさせていただいた鷹巣純先生、本当にありがとうございました。また、地獄絵を見に奈良県まで連れて行ってくれた家族、テーマのヒントをくれた弟も、本当にありがとう。【69期 S.A.】

「コストコ消費は日本人の買い物にどのような影響を与えたのか」

中学2年生の2学期に先生から何について卒業論文を書くか決めなければならないということを知った。その当時、私はカメラやSNSに興味があったのでそれら関係のタイトルにしていって、それなりの論文が書ければ、と思っていた。しかし、授業内で貰ったプリントにSNS関係は日々変わってしまうのでやりにくいテーマだと書かれていた為、私の中で少しそのままこのタイトルで進めて完成するのだろうかという不安が湧いてきた。

その後、何気なく過ごしていたが、ある日コストコに買い物に行った時に、不思議なことが多いことに気がついた。もっとコストコについて深く知りたいと思った私は、思い切って卒業論文のテーマを変えることにした。何を視点に置いて論文を述べるのかを迷っていた時、先生から「コストコ何を変えたん？」と聞かれ咄嗟に「日本人の買い物」と答えてしまった。その後も先生から日本人の買い物をどのように変えたのかや、変わってどうなったのかなどと質問攻めにされ、全く答えられずその事について深く掘り下げてみようと思った。

実際に調べていくと、コストコの今まで知らなかったことがだんだん分かるようになってきて、もっと知りたい！と思うようになり、どんどん研究が楽しくなっていった。研究は楽しくなってきていて、研究ピースもそこそこの数はあるから大丈夫！と油断していたので、最後の方はピースがあと2個という所でピース数が伸び悩みました。もう少し、ちょくちょくピースの数を増やしていけばよかったなと少し後悔している。ですが、母の提案でピースの数を増やすことができ、自分なりに納得のできる卒業論文を仕上げる事が出来た。今まで、私の卒業論文のためにたくさんのアドバイスや提案をしてきて下さった総合学習の先生方、私の手紙の書き方が悪く、たくさんの迷惑をかけてしまったにも関わらず、取材を快く迎えてくださったコストコ和泉倉庫店の店長・副店長さん、そして、私の卒業論文に良い影響を与えるたくさんのアドバイスを下さった方にとても感謝している。【69期 Y.M.】

「VOCALOID はどのように市場を広げたのか:ユーザーが育てた『電子の歌姫』」

この電子の歌姫たちに触れたのは、およそ10年前だったと思う。従姉と遊んでいたとき、彼女が携帯で音楽を聴きだしたのだ。当然、当時5歳だった私は興味津々でその音楽を聴く。その頃はわからなかったが、今思うとそれがニコニコ動画であり、VOCALOID 楽曲を聴いていた。(中略) そのことをすっかりと忘れてしまっていた小学4年の時、5年もの年月をかけ、彼女たちと再会し、現在に至る。

小学4年の時にたまたま再会した VOCALOID を、今回の卒業研究のテーマにしたのは理由がある。それは、ニコニコ動画や Youtube で話題になっていたからだ。ニコニコ動画は昔よく従姉に見せてもらっていたが、それは5年以上前の話なので、自分で検索をして動画を見たりした。(中略) だがしかし、時代は変化していくもの。私が思い描いていたニコニコ動画とは違ったものだった。VOCALOID 初期から活動していたボカロ P は引退し、そのボカロ P のような曲を作る人もいない。俗にいう氷河期を迎えていた。さらに2年後、ニコニコ動画で超人気ボカロ P であった「ハチ」が引退し、「米津玄師」として歌手デビュー。今では知らない人の方が少ないような超人気歌手になった。

そのようなことがありながらも、VOCALOID は私にとってすごく心地の良いものになった。だが、

本文でも書いた通り、VOCALOID、およびニコニコ動画のオワコン化が進んできている。確かに時代は変わっていき、人気のないものは淘汰される。正直とても悲しいことだが、仕方がない。だが、電子の歌姫たちは消えない。私たちが忘れない限り彼女たちは完全に消えたことにはならないからだ。私はそう信じている。だから、私は 5 年後も、10 年後も彼女らの歌声を聴き続けるだろう。私たちが歩みを止めない限り、そのそばに彼女たちは存在しているからだ。最後に、この先も歩み続ける彼女たちに一言。

この素晴らしい歌姫たちに祝福を！ 【69 期 S.R.】

阪神タイガースの人気はどのようにして保たれているのか

我が家では父親が小中高校と野球球児だったこともあり、阪神タイガースのテレビ中継があるときは、必ずテレビは阪神戦がついていた。初めは正直ルールも分からず全く興味がなかったが、試合に勝った時に流れる六甲おろしに興味を沸き、そしてそこからルールや選手を覚えていき、すっかり小学校低学年の時には阪神タイガースの大ファンになっていた。試合が延長して最後まで見られなかったときは朝起きて真っ先に新聞のスポーツ欄を確認したり、助っ人外国人の動向や、ドラフト候補者など色々知識を得てきた。このように今では阪神の知識はある程度深く知り得たと思っている。

しかし、卒業論文で阪神タイガースについて書こうと思い、研究を進めていくうちに、これはチームや選手などメディアに露出されることの多い表舞台しか、私は見ていないということに気づいた。そして、野球離れが進む今日に阪神タイガースは人気を保ち続けるために、球団はどのような戦略を繰り出しているのかを研究することになった。私は正直かなりの知識があると自信を持っていたが、この研究を通して自分の知識が全然なかったことに気付かされた。なぜなら、チームや選手、試合などしか知識がなかったからだ。私たちファンを楽しませるために戦略を考えている人が、球団にはたくさんいてその人たちによって私たちファンが楽しくチームや試合観戦していることに気がついた。このように私たちがなにかをするためにはそれを支える人がたくさんいるのだと気づき、視点が広がった。私の好きなことを研究して、それによって視点も広がりとても良い研究だった。

そして最後になりますが、高校野球開催中というお忙しい中、取材を快くお受けくださった、阪神電気鉄道株式会社スポーツ・エンタテインメント事業本部 甲子園事業部の東春佑様には大変感謝しています。本当にありがとうございました。【69 期 U.H.】

コラム 病原体「なるやろウイルス」

その感染と蔓延

中3生に「なんとかなるやろウイルス」(略して「なるやろウイルス」)が蔓延^{まんえん}していた。この手記は感染した生徒の記録である(フィクションだが大部分本当の話だ)。

「なるやろウイルス」の感染と蔓延

この病原体は主に夏休みに現れた。感染源は高1の先輩だ。部活に現れた先輩はオレの耳元でささやいた。「卒論? なんとかなるって」「オレー週間で仕上げたし」「楽勝や」。そう聞いたオレは「そうか、そんなら夏休みに苦労することはないわな」と思った。それが「なるやろウイルス」の感染だった。

中3夏の課題の提出が来た。フィールドワークの提出が義務づけられている。突然、「卒論やってる?」と仲間からLINEが来た。「みんなやってへんで、なんとかなるやろ」と先輩のアドバイス(?)を根拠に、感染したオレは明るく返事をした。こうして、ウイルスはオレから友人へと感染していった。このウイルスに感染すると、卒業論文を意識の下に押しやることになるので、様々な症状が生徒ごとに現れる。部活に勤しむ。ゲームに浸る。ネットを漂う。高校野球を見る等。

しかし、クラスメートの取材の成功が話題になったりもする。「ピース結構書いたよ」という話にもなる。「ええなあ」「マズイぞ」と思う。でも、それを認めてしまうとイライラして苦しくなるので、そうした話題は避けるようにして、なるやろウイルスに感染した仲間だけと過ごすようになった。そうして病気はこじれていった。

悪化する症状

ついに提出が近づいた。興味のある題材も決まらず、返却していないので新しい本も借りれない。ピース20なんてとんでもない。テンプレートはスカスカだ。事態は悪化の一途だ。「卒論? やってへんで」とひきつりながら笑ってみせる。しかし、総合の先生からのお叱りだ。とはいえ、自分以外にも呼び出される生徒がいて妙に安心する。さらに、担任からの呼び出しだ。ここでもお小言を喰らう。

そうこうしているうちに、親に先生から電話がかかってきた。それまで「卒論やってるやろな」と問われて「やってる、やってる」と答えて誤魔化してきた手前、雷が落ちる。頭や胃が痛い。なるやろウイルスがついに体にも症状を現すようになったのだ。

こうして、オレはやっと目を覚まして論文に取りかかった。とはいえ、付け焼き刃で論文が書けるわけもない。ついには再提出の期限も過ぎてしまった。居残りがはじまり、部活にも行けない。ネットをコピーして誤魔化そうとしたヤツには先生から強烈な雷が落ちた。学年主任に呼び出されての説教もあった。ところがそれは序の口で数日後、教頭先生から電話入って親の怒りが爆発した。追い詰められたオレは眠れなくなり、登校もできなくなった。そのあたりからよく記憶がない…。



感染の予防薬

以上の物語は提出の押し迫った2012年9月に書いた。このまま生徒に渡してもよかった。しかし、崖っぷちで痛い頭や胃を抱えた生徒にこのエッセイは、死にはしないだろうがかえって毒だ。

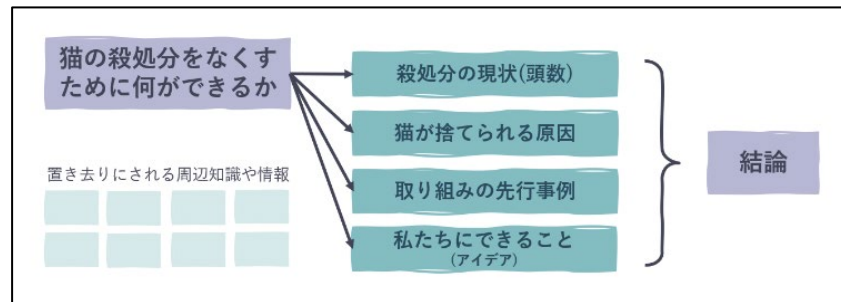
みなさんには感染が広がる夏休みの前に、この物語を紹介する。これは「なるやろウイルス感染予防薬」だ。しっかり服用してほしい。

「無駄な勉強」を恐れるな

学びの道のりの先に、いいテーマが見えてくる

「コスパのいい」研究はおもんない

卒業論文に取り組む際の誤解の一つに「必要な情報を集めれば論文が完成する」がある。テーマ(問い)を最初に決めてしまい、あとはそれに答えるだけで論文が完成すると思っているなら大間違いだ。例えば、次の図にあるような「猫」の研究を例に考えてみよう。

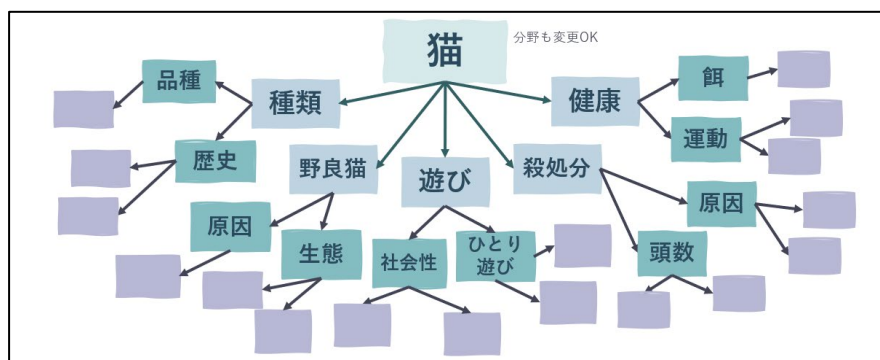


上の図は一見すると、「猫の殺処分をなくすために何ができるか」という、社会的にも大切そうな、もっともらしいテーマが設定されている。現状・原因・事例が挙げられ「私たちにできること(アイデアプラン/アクションプラン)」が結論に示される。それっぽい研究だし、集める情報も決まっているのでやりやすそう。アイデアも示せばオリジナリティも評価されそう。

しかし、こんな研究ははっきり言えば「おもんない」。サポートする我々教員も「おもんない」し、恐らく学ぶ生徒も「おもんない」。原因はいくつかあるが、何より「はじめてから研究の道のりがわかりきっている」ことが大きい。本来であれば、殺処分をめぐる時代背景、歴史、猫の生態、考え方、人と動物の関係性…など、様々な周辺知識や情報が背景にある。それらを学ぶこと無く置き去りにしても、確かにこのテーマの結論は求められるだろう。しかし「コスパ」重視の研究でいいのだろうか。

「無駄な勉強」を恐れるな

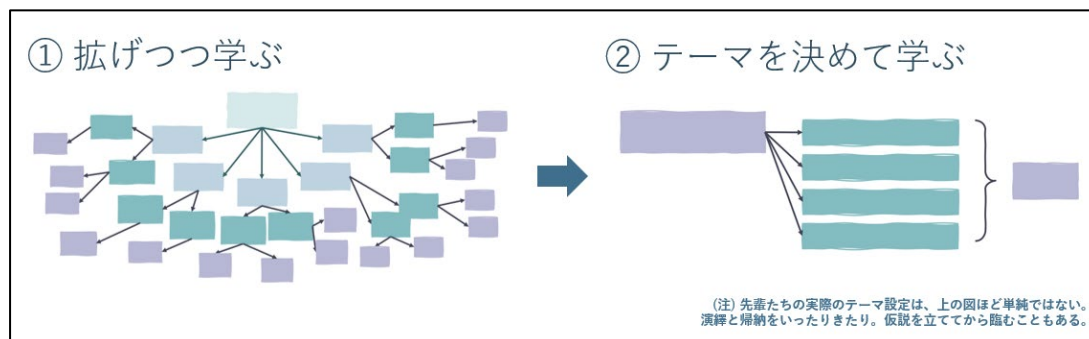
この授業の目的は、興味を学ぶことを通じて、君にとって大切なテーマを探すことにある。確かにテーマをサッと決めてしまい、必要な情報にアタリをつけて研究することも、専門家の世界ではよくやる。しかしそれはあくまで、既に様々な周辺知識や教養を身に着けている学術研究(大学等)での話だ。



卒論は興味があるテーマをじっくり学べる機会だ。読書範囲を広げ、テーマの方向性を広げよう。同じ「猫」分野の研究でも、人によりどんな題材になるかは勉強してみないと見えてこない。そうした「無駄な勉強」を通じて、オリジナリティあふれるテーマも、人に語れるだけの言葉も生まれるようになる。

拡げつつ学んだ後に、テーマを決めて学ぶ

重要なのは「学びの道のり」だ。テーマを決める・絞ると言われても、自分にとって大切なテーマでなければこの授業では意味がない。大切なテーマは、分野を選んだ根底に動機があること、たくさんの本を読むこと、この二つの条件が揃えば見えてくる。動機があるから熱く語れるし、本を読むからたくさんの知識が繋がって、論文を書けるようになる。



このため、はじめは図の①のように分野のたくさんの本を読んで、自分の知識とテーマの方向性を拡げよう。とにかくがむしゃらに読書することが大切。自分の関心に応じて、分野に関する様々な本に挑戦し、面白く読めるものを探そう。テーマに悩む先輩は毎年多いが、多様な知識を取り入れていけば「これだ！」というテーマは自ずと見えてくる。

さらに、ある程度研究が進んだら、いちど立ち止まってテーマを考えてみよう。本に貼った付箋、研究ノートに書き溜めた項目、そうした「無駄な勉強」のあとを振り返れば、自分にとって大切なテーマや、その方向性が浮かび上がる。君の前にいいテーマは転がっていない。君が学んだ道のりのあとに、大事なテーマが見つかるのだ。「無駄な勉強」の中で知識を身に着け、自分にとって大切なテーマと出合ったなら、仮に同じ「殺処分」をテーマにしても、一味違う研究になるだろう。

100点満点のない勉強

卒業論文を「攻略」したくなる気持ちもわかる。先行きの見えない勉強が続くし、学年の全員が異なるテーマで取り組む以上、正解が無いのだからなおさらだ。公式があれば、語句を覚えれば、先生に言われた通りに書けば、100点が取れるならどれだけ楽だろうか。

だが、卒業論文の取り組みは多くの場合、100点満点の上限を超えてしまう。論文に合格が出たあとも、最終版の提出と図書館での蔵書化に向けて、先輩たちは卒業論文を書き続けてきた。自分で自分の研究に納得できないからだ。もっとよい根拠を、良い実験を、いい文献を…といったように。授業を担当する先生たちから見れば、既に「合格」(=100点)のラインは越えている。しかし先輩たちからすれば、自分で納得できないのだから80点とも70点とも表現する。ただ先生に言われたから書くという動機から、やがて自分自身で納得のいくものを目指したいという動機に変化するのだ。

「コスパのいい」研究方法をとらないことも、合格が出ているのに研究を続けることも、一見して非効率で、無駄な勉強に見える。しかし、そのような「無駄な勉強」のあとにこそ、振り返ると必ず、自分が歩んできた学びの跡が残っている。それはかけがえのない、君だけの学びの道のりなのだ。

「ヨーロッパに行く」って、どこになにしに行くの？

題材をしぼらないと研究がはじまらない

分野の中から「題材」を探す：「アニメのなに？」

さて、興味がある「分野」が見つかったからと言って、それがすぐに探究学習の題材（研究対象）になるわけではない。企画書を書かれる言葉は、はじめはたいがいとても大きな分野だ。たとえばあるクラスの企画書にはこんな言葉が書かれていた。

アニメ ゲーム ファッションデザイン ペット 音楽…

企画書を読めば、その生徒の興味のありかはそれなりにわかる。しかし、これらの単語だけを見せられたなら、間違いなく「アニメがなに？」とか、「ゲームのなに？」「なんのファッション？」と聞くだろう。

たとえば「アニメが好き」といったところで、取り上げる対象、つまりジャンルや監督や作品は、人によって当然違う。宮崎駿監督作品、新海誠監督作品、ディズニー（ウォルト・ディズニー・カンパニー）のアニメ作品、「くまのプーさん」、すべての日本製アニメ…。一方、それらをどんな視点から考えるかもまた違う。具体的には次のような題材・対象が選ばれた。

- A 「宮崎駿監督作品の食事シーン」
- B 「新海誠監督作品の色彩設計」
- C 「ディズニー作品の登場人物」（ディズニープリンセス比較）
- D 『くまのプーさん』の原作と劇場版アニメ
- E 「日本製アニメーションの興行収入」

脚本、登場人物、興行収入、原作、色彩設計…。これらを簡単に表にしてみた。実際に生徒が探究学習で取り上げたことがらA～Eのマス目に入っている。

対象 \ 視点	脚本	登場人物	色彩設計	原作	興行収入
宮崎駿監督作品	A				
新海誠監督作品			B		
ディズニー作品		C			
「くまのプーさん」				D	
日本製アニメ					E

ひとくちに「アニメ」と言っても、それこそ数えられないくらいの対象や視点がある。毎年「要注意の『作品論グループ』だよ」と呼びかけても宮崎アニメに取り組む生徒は後を絶たない。しかも、同じ探究学習にはならない。宮崎駿論の本がたくさんあるように、題材や視点はいくらでもあるからだ。論より証拠、リブラリアのアニメの棚でもひとつでは納まりきれない。

「ヨーロッパに行く」って、どこになにしに行くの？

というわけで、「アニメやります」というのは、まるで「ヨーロッパに行きます」と言うのと同じになる。「…で、ヨーロッパのどこ行くの？」「ヨーロッパになにしに行くの？」「どうやってヨーロッパに行くの？」といういろいろ突っ込まれて当然だからだ。アニメやゲームやファッションの背後には、ヨーロッパのように巨大な世界が広がっている。大きな図書館や書店に行けば、「アニメ」「ファッション」「ゲーム」それぞれに、いくつもの本棚があるだろう。つまり、題材をしぼるということは、「アニメ大陸」「ゲーム大陸」「ファッション大陸」の、「どこになにをしに行くんですか？」という問いに答えることにほかならない。だから、興味があるのなら、それらの大陸（本棚）にまずは分け入って、とにかく資料を手あたりしだい、やみくもに読むしかない。題材の扱う範囲が狭いほど、読むべき資料の焦点をしぼりやすくなる。

つまり、「どこに行くの？」という問いには「ヨーロッパに行く」ではなく、「スペインのバルセロナに行く」と答えなければならない。さらに、「なにしに行くの？」という問いには、「観光に行く」でなく、「ガウディの建築を学びに行く」と答えなければならない。

ついでに、ゲームとファッションについても、どんな題材があったのか簡単にまとめておく。参考にしてほしい。

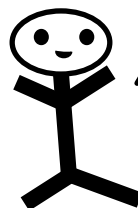
ゲームやファッションの世界で何を学ぶ？

（中学3年生の探究学習から）

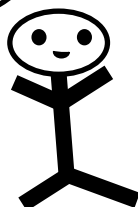
ゲーム

ゲーム機	ゲーム	ビデオゲームの功罪
	クリエイター	プログラミング
ゲーム音楽史	ガチャ	C言語
	eスポーツで地方創生	ソフト製作
アクションRPG	アーケードゲーム	ゲーム依存症
	恋愛ゲーム	
ポケットモンスター	ゲームバランス	ボードゲーム
		ソーシャルゲーム

ゲームの世界はひろい！



どこに行きたいのかな？



ファッション

子ども服	ヨーロッパの衣服の歴史	
江戸娘のお洒落道	流行色	着物・和服
古着	GOTHIC LOLITA	ストリートファッション
量産型・地雷系	ブランド	なんちゃって制服
学生服	スーツ	
民族衣装	ファストファッション	東京ガールズコレクション

「おちゃらけ」分野を真面目に探究しよう

分野・題材・テーマはなんでもあり

「おちゃらけ分野」を真面目な論文に

世の中には「おちゃらけて、不真面目だな」「なんか軽いね」「それって趣味・娯楽じゃないの」「嗜好品だね」「時間つぶしでしょ」と見られるものごとがある。たとえば「マンガ」「ボーカロイド」「声優」「ライトノベル」「清涼飲料水」「ゲーム」「インスタントラーメン」「ライブ」などだ。たしかにこの一覧をみて「これで研究？ 真面目なの？」と思う人がいても不思議ではない。反対に研究論文なのだから、「SDGs」「ターミナルケア」「国語教科書」「無人駅問題」とくれば、いかにも真面目で重いテーマのように感じる人も多い。しかし、それは本当だろうか。

マンガやゲームを題材にすると、その研究がなぜ「おちゃらけて」見られるのだろうか。それは、扱っているこれらのものごとが人の「楽しさ・心地好さ（快楽）」に直結しているからなのだ。もし仮に、ライブとボーカロイド三昧で、マンガとライトノベルを山ほど読んで徹夜でゲームをして、インスタントラーメンを食べ清涼飲料水を飲み続ける、そんな人がいたら「おちゃらけた（不真面目な）生活だ」と思われる可能性は高い。

「誤解しないでください。ゲーム（ボーカロイド、ライブ、声優…）の研究は、不真面目なんかじゃありません！」といたいところだ。たとえ、題材が娯楽や嗜好品であったとしても、研究テーマや態度がおちゃらけているとは限らないのだから。

とはいえ、「娯楽や嗜好品の研究はよくない」と考える人がやはり結構いる。つまり、それらを題材にすると、「おちゃらけだ」「不真面目だ」「興味本位だ」「好きなことを並べるだけだ」といった誤解が生れやすい、ということは承知しておいた方がいい。「卒論テーマは魔法少女アニメ（アイドルオタク・仮面ライダー・カプセルトイ…）にした。一年これで頑張る」と保護者の方に伝えたときの表情を思い浮かべるといいかもしれない。

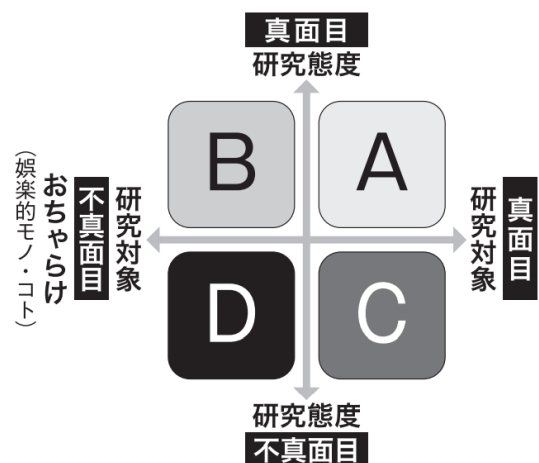
だからそうした分野に取り組もうとする人は、「そんなん研究して一体どうすんだ？」という理不尽なレッテルに耐えて、それを跳ね返す説得力を持った説明が求められる。

「研究対象」と「研究姿勢」を真面目・不真面目で分類すると

以上のように考えてくると、「研究対象」の真面目・不真面目と、「研究テーマや姿勢」の真面目・不真面目とを区別しておかなければならないことがわかる。それらを整理すると次のようになる。

- A 真面目な研究対象を真面目に研究する
- B 不真面目な研究対象を真面目に研究する
- C 真面目な研究対象を不真面目に研究する
- D 不真面目な研究対象を不真面目に研究する

結論からいえば、AとBの研究は「あり」、CとDは「なし」だ。Dに至っては「ありえへん」である。以下にこれまでの高校生の優秀論文から具体的に見て



研究を対象と姿勢で分けるとどうなるか

みよう。

Aは特別いうことはない。たとえばこんなテーマがある。

「在宅緩和ケアが導く〈理想の死〉とは」

「貧困におかれる子どもたちはどのように支えられているのか」

「動物実験はなぜ目に見えないのか」

いかにも真面目だ。読む方も大変そうである。

Bの場合。資料を踏まえて説得力があるなら、たとえどんな娯楽的なモノやコトでも立派な研究になる。

「中学生はカラオケになぜ行くのか」

「女子中学生はなぜファッションとして制服を着たがるのか」

「なぜ『オネエことば』は誕生したのか」

どれも「あり」だ。とはいえ、そもそもそうした商品やサービスを企画・生産している方々が真面目なのだから、同様に論文が真面目であって当然だ。ただしBの場合は資料探しに苦勞する場合があるので注意が必要である。

Cはちょっと複雑だ。真面目な事柄を扱うと、不真面目な姿勢がすぐにはわからないからだ。ある生徒は資料もたくさん用意し、もっともらしい（とはいえはじめから結論の見えているような）テーマを立てた。しかし、肝心の興味がその生徒にはなかった。当然元気が出ず無駄な時間を過ごし、ネット検索の切り貼りで結局しのごうとした。どうやら「なんとかなるやろ」と思いこんで、「さぼってないですよ」という証拠・アリバイづくりをしていたようだ。

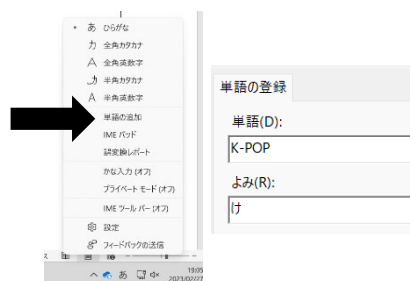
最後のDは論外だ。

研究対象に良い悪いはない。おちゃらけていようといまいとまったく関係ない。研究のテーマ（方法や観点）や姿勢さえ真面目であれば、テーマはなんでもありである。原則自由だ。

できる「手抜き」はした方がいい

コンピュータは手抜き装置

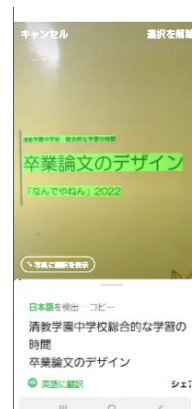
【単語の追加】キーボードを打つ数は少ない方が楽だ。自分の研究でよく使う単語は単語登録して手抜きをしよう。画面下のタスクバーの辞書「あ」を開けて「単語の追加」で単語を登録する。たとえば「けー」変換で「K-POP」、「いん」→「インスタントラーメン」、「あい」→「iPhone」など。これでタイピングの数が相当減る。※おすすめ 文献表示のために「ぶん」変換で「(,p.)」は便利。(霜月,2008, p.211-212) とすぐ書き込める。



【ディクテーション】文献の引用を書く時にディクテーション (dictation 書き取り・口述) のマイクのアイコンを使ってみる。Word の「ホーム」にある。使い方はスマホの音声入力と同じ。長い文章やインタビューの内容を文字起こしするのに便利だ。

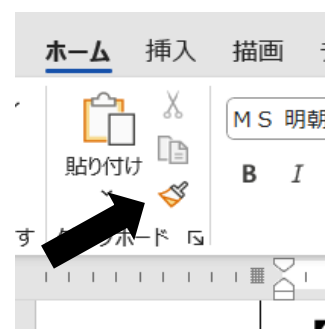


【文字認識機能 (OCR)】最近文字認識機能 (OCR) があちこちについている。右にあげたのはスマホの LINE の例。このテキストの表紙の文字を認識させてみた。「図書館で借りた本を早く引用して返却したい」といった場面で大変便利。



LINE のカメラを選び「文字認識」でご覧の通り→

【書式のコピー】Word の「ホーム」にペンキの刷毛のマークがある。これが「書式ペインター」。これを使うと、文字の色、フォントスタイル、サイズ、罫線のスタイルなどの同じ書式を他の文字に適用できてとても便利。たとえば、ピースの見出しの「ゴシック体」や、引用の「青の明朝体」などはなんども指定をする必要がない。先生から添削されても、ペタペタ書式をコピーすれば簡単。ピースの小見出しの書式をひとつずつ直しているのを見ると可愛そうになる。



コンピュータや Word の各種機能やアイコンは、すべて「手抜きのための仕掛け」である。学べば学んだだけ、論文づくりが楽になる。ここにあげた手抜きはごく一部なので、必要ならば自分で検索して身につける。「Word+目次」などですぐに探し当てられるだろう。

第3章

どうやって情報を集め ピースをつくるのか

情報収集の基礎

子曰く、必ずや名を正さんか。

—『論語』子路第十三

先生がおっしゃった。

「まず必ず物の名前を正すことから始めるだろう」

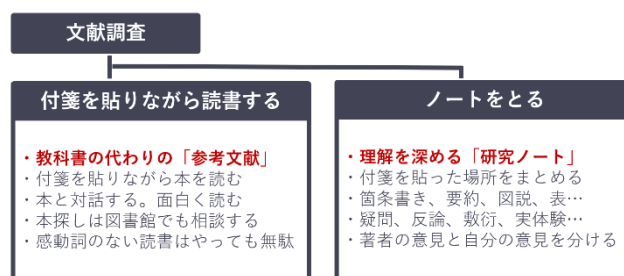
研究ノートをつくりかた

教科書は参考文献、ノートは研究ノート。「先生」無しで勉強する方法

研究に「先生」はいない。学年全員のテーマが違うのだから、教科のように先生が教壇に立ち、みんなに何かを教えることはしない。教科書も同じものは使えないし、ノートは勉強内容や方法が違えば全て変わる。もちろん研究方法や論文の書き方は教えるし、卒論のテキストも配布する)。そんな授業でどうやって勉強するか？ 研究を進める上で基本となる、読書とノートの作り方を伝授しよう。

「読む → 付箋を貼る → ノートにまとめる」だけ。

とはいえ、何かたいそうな方法があるわけではない。①研究分野の参考文献を読む。②自分が大事だと思った箇所に付箋を貼る。③ノートにまとめる。それだけだ。「そんだけ？ 当たり前やん」と思うだろうが、当たり前のことが調査の基本。その先に、詳細な研究テーマや、オリジナリティあふれるフィールドワークが待っている。以下ではまず、①と②の読書と付箋について述べる。



「感動詞」のない読書はやっても無駄

先輩の例を見てみよう。右の写真のように付箋を貼っていく。読書をしていると「あ、これは大事だ」「お、これは面白い」「ふむふむ、なるほど」「え〜、そうかな？」など、自分の心が動く瞬間が訪れる。こういった、心の動きを表現する言葉を「感動詞」という。読書していて自分の心に感動詞が生まれたら、付箋を貼る。図書館の本だからと遠慮しなくていい。学校の図書館の本は、君たちの研究のために購入している。付箋だらけにしてくれると、図書館の先生たちはむしろ、とても喜ぶ。

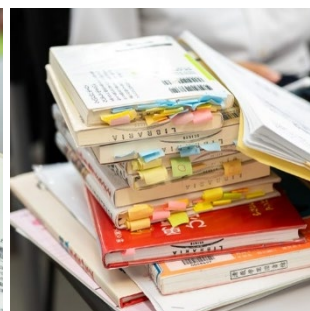
一方で、付箋が貼られない読書＝感動詞が生まれない読書には意味がない。自分が面白いと思えない本を読む必要は全くない。むしろそのような読書は、この授業においては「害」ですらある。研究のワクワク感、この先に待つ研究経験の可能性、そして1年という限られた時間をどんどん奪っていく。

感動詞が生まれない読書になってしまう理由は、大きく二つに分けられる。一つ目は、「その分野自体に興味がない」場合。本を面白く読めるかどうかは、その分野に興味があるかどうかの一つの基準となる。興味が無ければ、自分が面白いと思う別の分野を探せばいい。自分の心に手を当てて、今の分野に興味を持っているかを問うてみよう。家族や友達に相談してみてもいい。

二つ目は、「読む本のレベルが自分に合っていない」場合。最初から難しい本を読む必要はない。研究のはじめは、誰もがその分野の初学者(しょがくしゃ)だ。小学生向けの調べ学習の本から読んで構わない。読める本から読んでいけば、いずれ難しい本にも太刀打ちできるだけの「言葉」を手に入れられる。自分が面白いと思えるレベルの本を探せばいいのだ。図書館の先生に聞いてみよう。



気になったら付箋を貼るだけ。



付箋を貼った本が増えていく

付箋を貼ったらノートにまとめる

感動詞が生まれた部分に対して付箋を何枚か貼れたら、ノートにまとめていこう。といっても、これまたいそうなやり方ではない。「そのまま文章を写す」「箇条書きにまとめる」など、基本的なことしか要求しない。

一方で、普段から自分でノートをまとめている人や、慣れてきた人は、他の色々なまとめ方にも挑戦してみよう。図説や表など表現の形式は様々だ。いずれも本の内容をよく読み理解しなければ書けない。図や表にまとめようとすることは君自身の理解を促し、上手くまとめられれば理解の証明にもなる。ぜひ立ち止まって図説にも挑戦しよう。

「文献表示」と「参考文献一覧」が研究を助けてくれる

というわけで、研究用のノートは自由に書けばいい。ただし、この論文のノートづくりでは、必ず守ってほしいルールもある。それが「文献表示」と「参考文献一覧」だ。

文献表示は以下のようなものだ。

(霜月, 2008, p.211-212)

誰が いつ どのページで

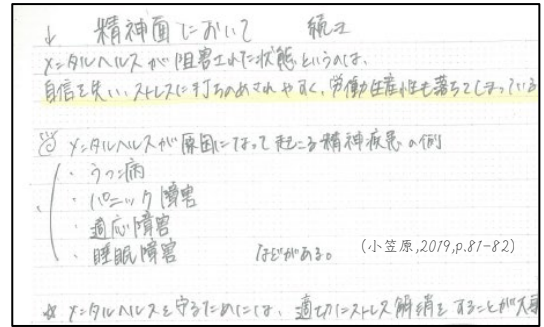
文献表示は情報の出典を示す。誰が、いつ書いた本の、何ページに載っているのか。三つの情報を「, (カンマ)」で区切って記載する。例でいえば「霜月さんが、2008年に書いた本の、211~212ページに載っている」ことを意味する。加えて別のプリントでは「参考文献一覧」も配布する。これも自分が読んだ本の情報を記載する一覧だ。詳しいことは中3での授業に譲るが、この二つの情報が君の論文づくりをいずれ助けてくれることになる。ノート作りでは必ず二つの情報を忘れないようにしよう。

ノート作成時のルール

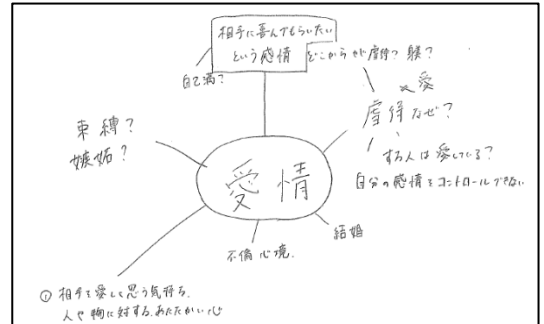
- ・「文献表示」を必ず書く。「参考文献一覧」も作っておく。論文執筆時に必須。
- ・ノートの内容は、本からのまとめと、自分の考えとを分けて書く。論文執筆時に必須。

ノート作成時のアドバイス

- ・自分が読んでわかればいい。上手なノート提出して先生に良い評価をもらうことが目的ではない。
- ・ただし、文字は「自分が読めるレベル」で丁寧に書く。読み返して自分で読めないことがある。
- ・ページを埋める必要はない。あとで書き足してもよい。ノートは有機的に増えていく。
- ・とはいえ細かいルールはない。自分に合ったノートづくりを考えていけばいい。



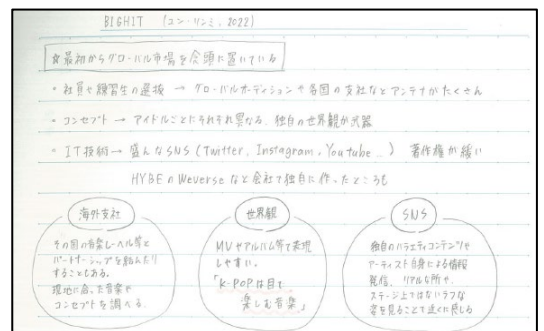
読んだ内容を箇条書きにした先輩



自分の考えを図にまとめようとした先輩

サッカー観戦	野球観戦
・野球も試合時間が短いので、おとあそびに見られる。	・サッカーも試合時間が99:19で、見逃しのあるシーンが99:19で見られる。
・観客と選手の距離が近いので、臨場感が味わえる。	・観客と選手の距離が遠い席が99:19。
・野球に比べて大逆転勝利ができる可能性は低い。	・サッカー勝利の可能性や大逆転勝利の可能性がある。
・ゴールが決まった瞬間盛り上がる。	・ホームランを打つと盛り上がる。
・屋根が無いスタジアムがほとんどのため、雨の日には観戦ができません。	・屋根のある球場もたくさんあるので、雨でも大丈夫。

表を作った先輩。二つの事柄を同じ項目で比較



特徴を3つに分けて説明した先輩

研究のための本の使い方

ノンフィクション本の「要素」を知って、資料を使い倒す

「文献調査」が研究の基本だ。本や論文を読んで、研究対象についての知識を蓄える。それが研究の第一歩だ。先人たちの「先行研究」に学びつつ、自分のテーマを考えていこう。

研究活動で本は“使う”もの

本は好きに読めばいい。ただし研究活動において、本は“読む”ものであると同時に“使う”ものでもあるという認識も持とう。たくさんの本に触れ、使いこなしてこそ、1年間の研究活動で本を使う意味が出てくる。

本は（図1）に示すように、フィクションとノンフィクションの2種類に分けられる。研究活動で参考資料として使う本は主に「ノンフィクション」の本だ（物語の作品研究などでは当然フィクションも資料となる）。ここでは、ノンフィクションの本を構成するいくつかの「要素」を知って、本を“読む”だけでなく“使える”ようになろう。

フィクション

- ・ 物語の本
- ・ おはなし、空想



ノンフィクション

- ・ 知識の本
- ・ 現実、研究成果



（図1）本は2種類に分けられる

ノンフィクション本の要素

研究で使用するノンフィクション本は、いくつかの要素で構成されている。主要部分である「本論」には、当然ながら著者が読者に説明したいことが、根拠とともに述べられている。しかし、ここではそれ以外の部分に注目する。とりわけ紹介したいのが「まえがき」「目次」「おわりに」「索引」だ。下記の表と自分が使っている参考文献を見比べて、自分の研究ならどう本を使えるのかを考えてみよう。

要素	書いてある内容
はじめに (まえがき)	「どんな本か」「どんな人に読んでほしいか」「なぜ読んでほしいか」などが、著者によって説明されている。一般的に著者は、自分が書く本が「社会に役立ってほしい」と願う。著者の研究テーマ、取り組んできた仕事、書いた内容が、どのように社会の役に立つか。それを説明しているのが「はじめに」だ。社会に対する問題提起、研究分野の現状、本を読んでほしい読者層の想定…などなど。こういった説明は「社会的意義」という。君にとってその本が合っているかがわかるはずだ。さらに、君自身の研究テーマが、専門家や社会一般にとってどのように位置づけられるのかもわかる。
目次	「どんな内容か」がざっくりわかるのが目次だ。本はもちろん通読(始めから終わりまで全部読むこと)を推奨するが、研究では一部分だけ読むという使い方もできる。目次全体に目を通して、全部読むべきなのか、一部の章や項目だけを優先して読むべきなのか。判断してみよう。
おわりに (あとがき)	著者がどのような個人的思いで本を書いたのかが説明される。「はじめに」の内容が「社会的意義」であるのに対して、「おわりに」の内容は著者の「個人的動機」といえるだろう。君自身の研究の研究動機と被る部分もあるかもしれない。君と同じ想いや、問題意識を持っているプロの研究者を見つけることは、いわば君の人生の「先輩」を見つけたも同然だ。その著者の関連著作も是非探してみよう。
索引	分野や題材に関する基礎知識が書かれた本の場合、たいてい本のさいごの頁に「索引」がある。読む人の勉強に役立つように、本の中から重要キーワードを抜き出し、それが説明されているページが記されている。はじめての研究に取り組む君たちのような初学者にとって、理解の手掛かりになる。

上記の各要素を踏まえれば、はじめからおわりまで1冊の本と格闘しなくとも、ざっくりと本のあらましを知ることができる。良い本に出会えたらもちろん「通読」が大事だが、とにかくたくさんの本に触れ、使いこなすことも研究にとっては大事だ。

本に「答え」が書いてあるとは限らない

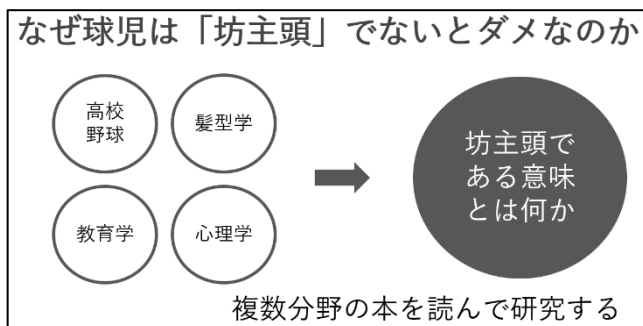
「私のテーマの本が無いんです!」、「私のテーマの本はコレと違うんです!」研究活動が進む中で、そんな悲鳴をしばしば耳にする。それもそのはず。普段なら、Web（インターネット）で調べればすぐに答えが見つかるような疑問ばかり持っている君たちも、研究に際しては、誰も答えを出したことがない研究テーマに挑むからだ。そのような難しい研究テーマの場合、1冊の本にずばり、その答えが書いてあることは稀だ。ここでは上記のような悲鳴に対する、司書の先生なりの解決策を紹介しよう。

その① 複数の研究分野にまたがるテーマ

「なぜ球児は『坊主頭』でないとダメなのか」という、先輩が取り組んだテーマを例に挙げる。野球が好きだけど、野球部に蔓延する「坊主にしないとイケない」という空気には馴染めない、そんな悩みを持つ生徒から出たテーマだ。

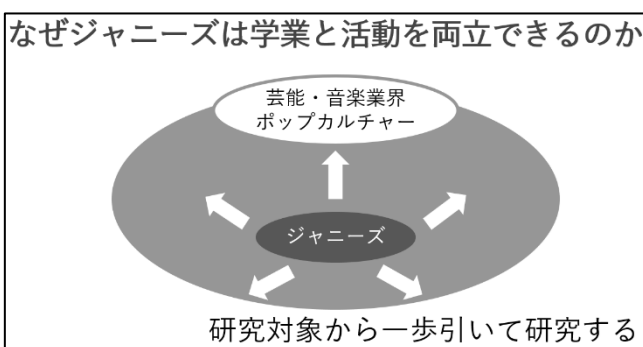
このような先輩のテーマに対して、『なぜ球児は「坊主頭」でないとダメなのか』というタイトルの本があれば話は早い。しかし、求める答えがズバリ書いてある本の存在は極めて稀だ。であれば、どうやってそのテーマの答えを探すのだろうか。

このテーマは次の4分野にわけることができる。すなわち、「高校野球」(ルールや歴史)/「髪型」(坊主頭)/「教育」(部活動は学校教育)/「心理学」(集団心理や人間関係)の4つだ。異なるこれらの分野について、それぞれ学べば、結論に至るためのヒントが見つかる。研究では1冊の本や題材だけ学んでも、結論が出ない。複数分野を題材にした、いくつもの視点からの本を読んで、自分で考察するのが吉だ。



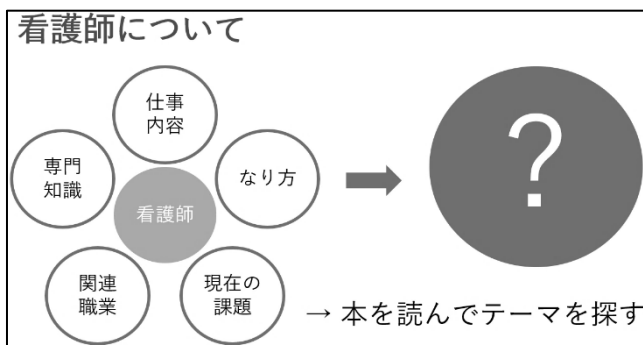
その② 特定の商品や人物を扱うテーマ

「なぜジャニーズは学業と活動を両立できるのか」という、先輩のテーマを例にしよう。ジャニーズ Jr.が好きな生徒から出た疑問だ。しかし、やはりこの問いに直接答えるような本は、世の中にはなさそうだ。そういった場合、ジャニーズという特定アイドル事務所（グループ）から一歩引いて考えてほしい。一歩引けば、「芸能・音楽業界・ポップカルチャー」という、広い視点で研究テーマを俯瞰（ふかん）することができる。ここまで引けば、関連する本もたくさん手に入るだろう。広い視点で情報を集めることで、「芸能人は学歴や学業をどのように考えているのか」といった分析から、最初に立てた問いの結論に迫ることが出来る。



その③ まだぼんやりとしているテーマ

「看護師について」など、まだはっきりとテーマが決まっていないケースもある。研究のはじめは誰もがこんな状態だ。「看護師」について書かれた様々な本を読めばいずれ、あなたにぴったりのテーマが思い浮かぶ。本を読んで知識を深めると、その世界の様々な問題点もわかってくる。



どうして「ネット」ではなく「本」なのか

信頼できる参考文献を使って、信頼される卒業論文を書く

「先生、こんなのネットで調べた方が早いですよ」

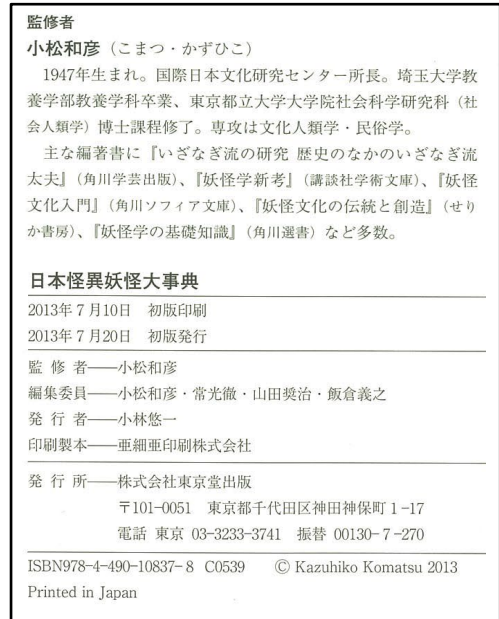
君たちからこんな意見をよく聞く。確かにその通り。図書館で本を選んで、必要な情報を引用して…そんな作業をするよりも、Web(ネット)検索してコピペをする方が早い。Webのキーワード検索機能が、論文執筆の上ではとても優秀なツールであることは間違いない。

しかし、Web検索でヒットする検索結果と、そこに書かれた情報は、「信頼性」と「再現性」の二つの観点から、論文で引用するには使い辛い。総合学習の授業で「まずは本を読め」という理由はここにある。君たちの論文を読む、未来の後輩たちのために、この二つの観点を保証する必要がある。

資料の信頼性をどうやって見極めるのか

本の最後のページには「奥付(おくづけ)」(図1)という責任表示がある。奥付は本が出版される際の一般的なルールの一つで、奥付があることで、本に書かれている内容は一定の信頼性を得ている。記載されている著者や編集者、出版社、発行年月日、改訂版(書き直し)といった情報は、記載内容の責任の所在を明らかにし、適当な出鱈目が書かれた本は責任者の信頼を損なうことになる。

また本の著者は、自分が本を書く上で参考にした情報の出典元を、きちんと明記している場合が多い。自分の書く本が、自分の頭の中だけで考えたものや、出所のわからない情報源を元に書いたものではなく、正確で信頼性の高い情報を元にして書いたものであることを示すためだ。これら奥付や出典の表記は、信頼するに足る良い本を見極める方法として役立つ。

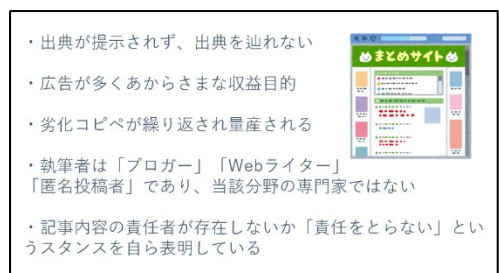


(図1)「奥付」の例

研究に使えないWebサイトが台頭する現状

しかし一方で、Webは不特定個人が情報発信できるため、出版界の「奥付」のようなルールは存在しない。そのため、いつ、誰がつくったWebページなのか記載されていないことが多い。また、出典である情報源を示さない、示していても出典を辿れないこともしばしばある。Webの情報発信のルールは明確に定まっていないので、信頼性できる情報を入手するためには、利用者に相応のスキルが求められる。

残念なことに、単純なキーワード検索で上位にヒットするサイトは、たいてい「信頼できない」という現状だ。アクセス数稼ぎと広告収入に支配されている、現在のWeb検索の限界といえるだろう。上位にヒットするサイトの多くが「まとめサイト」(図2)か、「何かを売るためのサイト」になっている。何かを売ることが目的であるようなサイトは、たいてい「研究には使えない」のだ。



(図2)まとめサイトの特徴

再現性は情報の「寿命」

Web 上の情報は、本のような「モノ」としての性質を持たない。一度出版されれば印刷物として世に残る本に対して、Web 上にある情報は、Web ページにアクセスした時にしか情報を再現することができない。このため「同じ URL なのに内容が書き換えられている」「情報を保管しているサーバーの移転などで URL が変わる」「数年後にはホームページが閉鎖していた」といったことが起こる。たとえば 2023 年株式会社ジャニーズ事務所が消滅した。それまでの企業情報はおそらく相当アクセスが難しくなる。

Web 資料の収集・保存事業に取り組む国立国会図書館(図 3)によると、行政機関が運営する Web ページが、5 年後にも同じ URL で、同じ情報のまま存在しているケースは、たったの 31%にすぎない。これは、Web 上にある政府発行の情報を出典として本や論文を書いても、5 年後には 7 割近くの URL が消えてしまっているか、内容が変化していることを意味する。政府発行資料ですらこの状態であるならば、私企業や個人のサイトの現状は、容易に想像できるだろう。現在のところ、Web 上にある全てのページを、常に記録し続ける装置は社会に存在しない。Web 情報は常に書き換わり続けているのだ。

これに対し、印刷物として世に残る本は、一度出版されれば本そのものが紛失や破損しない限り、ひとりでに消えることはない。内容に変更が生じ書き換えられた場合は「新版」として新しい版が出版される。これらのことから、インターネット資料よりも図書資料のほうが、再現性でも優れているのだ。

図書資料と Web 資料を使い分ける

本の著者は、そのテーマについて一生をかけて研究してきた人々だ。また、執筆から出版までの過程にはたくさんの人々が関わっているため、信頼性が高く、調べたい概念を基礎から深く、きちんと理解するのに適している。さらに、学校図書館にあるのは、図書館の先生が 1 冊ずつ選んだ本だ。中学生にも読みやすい本や、参考文献として成り立つような信頼性の高い本が多くある。

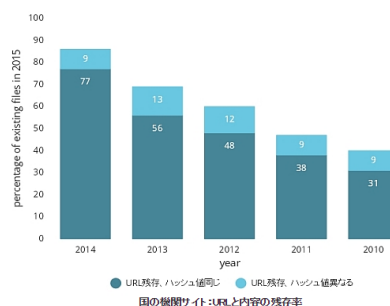
世の中に山ほどある本や Web ページから、信頼性の高い資料を探すのは大変だ。論文執筆において、学校図書館の本を使わない手はない。何より図書館の司書は調べ物のプロで、「調べる」ことに対するたくさんの知識や経験を蓄えている。資料探しに困ったら、まずはリブラリアの司書の先生や、公共図書館の司書に聞いてみよう。論文執筆に使える有益な資料を教えてくれるはずだ。

Web 資料は、使うには経験やスキルが必要だ。しかし、うまく使いこなせるようになれば、君たちの論文執筆を強力にサポートしてくれる。たとえば、まだ本に載っていないような最新の情報や膨大なデータ、誰も本にまとめていないような細かな情報が存在する。自身とテーマが近い研究者の論文を検索すれば、先行研究として、あなたの研究にヒントをくれるだろう。

心構えとして持っておいてほしいのは、その情報を誰が、いつ、何のために、誰に向けて発信したもののなのかを、常に意識して情報を収集することだ。信頼性や再現性の高い情報と、そうではない情報。これらは本にも Web 上にも、どちらにも存在している。出典や奥付、情報を発信した人の背景(専門性)など、細かな点にアンテナを張って情報を収集しよう。

■ URLと内容の残存率

URLが残っているものに限定して、内容に変化があったかどうかを示したのが以下のグラフです。各年ともある程度の割合(9~13%)で、内容が変化していることがわかります。2010年を見ても、URLが残続しつつ内容も全く変化のないものは31%で、残りの69%はURLがなくなったまたはURLが残っていても内容は完全にとは同じではなくなったことがわかります。



以上のことから、ウェブサイトが時間の経過とともにどのくらいアクセスできなくなったり、内容が変化、消失したりするのかわかります。WARPOのほか、[世界各国でウェブアーカイブが行われている](#)のは正にこうした実状に対処するため、本分析の結果はその重要性を再認識させるものとなりました。

(図 3) 出典：国立国会図書館「インターネット収集保存事業」

<http://warp.da.ndl.go.jp/contents/recommend/collection/linkrot.html> (2022/02/20,参照)

図書館の本は並んでいるから役に立つ

「どこでもドア」を開くカギ

図書館の本は並んでいるから役に立つ

図書館の本はならんでいるから役に立つ。ために、この図書館とまったく同じ本があるけれども、だれも整理をしていないメチャクチャな図書館がある、と想像してみよう。そんな図書館でだれが本を探して読んでみようと思うだろうか。

「どんな本がどこにあるのか」というルールが決まっていて、だれでも自分の読みたい本を探し当てることができるように工夫されているのが図書館だ。このことの便利さ、大切さは実際に図書館を使ってみないとわからない。

一冊、図書館の本を手にとってみよう。本の^{せびょうし}背表紙には必ずラベルがついている。このラベルによって、この本が図書館のどこの棚に入るかが決まっている。図書館の本は、物語の本は文学の棚、犬の本は動物学の棚と、似た内容の本を集めて整理されている。とはいえ、本の内容といってもいろいろあるので日本十進分類法（にほんじっしんぶんるいほう）という分類の約束が必要になる。

背ラベルの記号は「本の住所」

3段ラベル

913.6
ハル

→ 1段目…分類番号

→ 2段目…書いた人の頭文字2字

→ 3段目…巻数（あれば）

1 段ラベル → 1 段のラベルは、
3 段のラベルの**省略バージョン**です。
3段ラベルの**1 段目だけ**を貼っています。

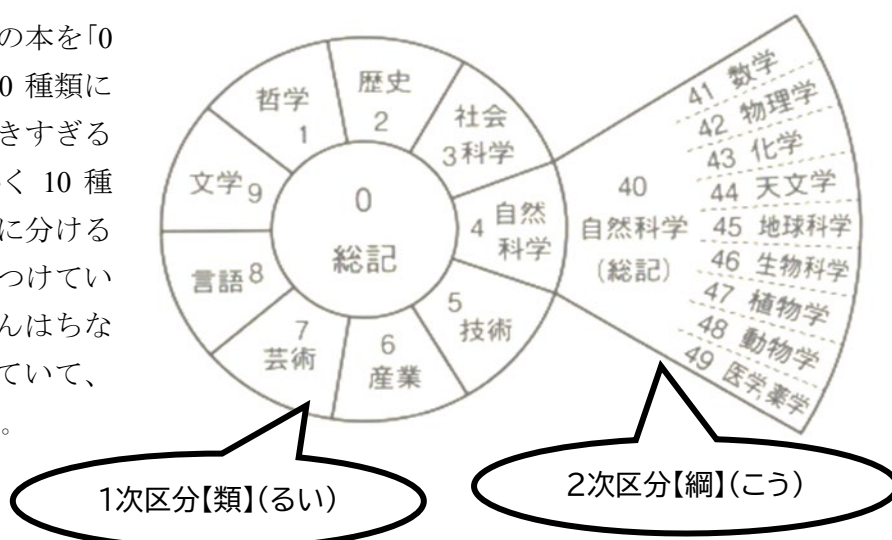
535.8



日本十進分類の基礎を学ぶ

日本十進分類法では、まずすべての本を「0 類」の総記から「9 類」の文学まで、10 種類に分ける。10 種類に分けただけでは大きすぎるので、次に、それぞれをさらに細かく 10 種類に分ける、さらに細かく 10 種類に分ける…、ということを繰り返して記号をつけていく。たとえば、魚の本には 487.5(よんはちなな てん ご)という分類番号がついていて、この数字には次のような意味がある。

日本十進分類法（NDC）のしくみ



どんどん細かく分けられる

4 → 自然科学の本

48 → 自然科学の本の中でも動物学の本

487 → 自然科学の中の動物学の本の中でもせきつい動物の本

487.5 → 自然科学の中の動物学の中のせきつい動物の本の中でも魚類の本

図書館の本には 000~999.999 の数字がつけられて順番通りに本棚に並んでいる。この数字の意味と日本十進分類法のルールがわかっているれば、日本中ほとんどこの図書館でも迷うことなく自分の欲しい本のある本棚の前に立つことができる。

日本十進分類法 第2次区分表

※ NDC 新訂10版(日本図書館協会 CC-BY)をもとに作成

0 類 総記、情報科学、出版			
000	総記	050	逐次刊行物、一般年鑑
010	図書館、図書館情報学	060	団体、博物館
020	図書、書誌学	070	ジャーナリズム、新聞
030	百科事典、用語索引	080	叢書、全集、選集
040	一般論文集、一般講演集、雑著	090	貴重書、郷土資料、その他の特別コレクション

1 類 哲学、宗教			
100	哲学	150	倫理学、道德
110	哲学各論	160	宗教
120	東洋哲学	170	神道
130	西洋哲学	180	仏教
140	心理学	190	キリスト教、ユダヤ教

2 類 歴史、地理			
200	歴史、世界史、文化史	250	北アメリカ史
210	日本史	260	南アメリカ史
220	アジア史、東洋史	270	オセアニア史、両極地方史
230	ヨーロッパ史、西洋史	280	伝記
240	アフリカ史	290	地理、地誌、紀行

3 類 社会科学、風俗、軍事			
300	社会科学	350	統計
310	政治	360	社会
320	法律	370	教育
330	経済	380	風俗習慣、民俗学、民族学
340	財政	390	国防、軍事

4 類 自然科学、人体、医学			
400	自然科学	450	地球科学、地学
410	数学	460	生物科学、一般生物学
420	物理学	470	植物学
430	化学	480	動物学
440	天文学、宇宙科学	490	医学、薬学

5 類 技術、工学、家政学			
500	技術、工学	550	海洋工学、船舶工学、兵器、軍事工学
510	建設工学、土木工学	560	金属工学、鉱山工学
520	建築学	570	化学工業
530	機械工学、原子力工学	580	製造工業
540	電気工学	590	家政学、生活科学

6 類 産業、交通、通信			
600	産業	650	林業、狩猟
610	農業	660	水産業
620	園芸、造園	670	商業
630	蚕糸業	680	運輸、交通、観光事業
640	畜産業、獣医学	690	通信事業

7 類 芸術、スポーツ、諸芸			
700	芸術、美術	750	工芸
710	彫刻、オブジェ	760	音楽、舞踊、バレエ
720	絵画、書、書道	770	演劇、映画、大衆芸能
730	版画、印章、篆刻、印譜	780	スポーツ、体育
740	写真、印刷	790	諸芸、娯楽

8 類 言語			
800	言語	850	フランス語、プロバンス語
810	日本語	860	スペイン語、ポルトガル語
820	中国語、その他の東洋の諸言語	870	イタリア語、その他のロマンス諸語
830	英語	880	ロシア語、その他のスラブ諸語
840	ドイツ語、その他のゲルマン諸語	890	その他の諸言語

9 類 文学			
900	文学	950	フランス文学、プロバンス文学
910	日本文学	960	スペイン文学、ポルトガル文学
920	中国文学、その他の東洋文学	970	イタリア文学、その他のロマンス文学
930	英米文学	980	ロシア・ソビエト文学、その他のスラブ文学
940	ドイツ文学、その他のゲルマン文学	990	その他の諸言語文学

研究に必要な本を探す

蔵書検索システム [LibFinder] を使いこなすコツ

清教学園図書館リブラリアの蔵書検索をする (<https://www.lib-eye.net/seikyogakuen/>)

Lib Finder

Q 検索 メニュー

蔵書検索 キーワードを入力してください 検索する

詳細検索

新着図書 すべて表示

2023/02/28
つながりの哲学的思考 自分の頭で考えるためのレッスン

ブックリスト すべて表示

走る2【陸上競技／読み物】
ネコを知りたい1

キーワード：探したいキーワードを入力する。【書名】【著者名】【出版者】【出版年】【ISBN】
【件名】【分類記号】のいずれかにその言葉が含まれるものが検索される。

2つ以上キーワードを入力したい場合は間に（スペース）を入れる。

書名：本のタイトルで探したいときに使う。

著者名：書いた人（著者）で探したいときに使う。

件名：本の内容を見ながら司書が1件ずつ入力しているキーワード。ノイズが少ない。

「件名」を使って関連する本を探す

本を読んで、研究が進んでいくと、これまで読めなかった本も読めるようになる。そこで、本棚の前に立つたびに、目につく本・必要な本は変わってくるかもしれない。自分が成長し、研究に関することの周辺知識が増え、わかることが増えていくからだ。

また、図書館には定期的に新刊が入ってくるので、自分の研究分野についての新しい本が入っていないか、定期的に探してみよう。

本を探す際には、「件名」を使うと便利だ。「件名」は、司書の先生方が1件1件本の内容を見ながらキーワードを入力しているフィールドだ。そこで、ノイズが少なく、ピンポイントで情報を探すときにも使える。

本が探せないときは…

どんなに探してもあるはずの本がないときは、特別な場所に並んでいることがある。「別置記号（べっちきごう）」と「配架場所」を確認しよう。図書館では、本は日本十進分類法の請求番号の順番で並んでいると説明したが、本によっては、理由があって特別な場所に並んでいることがある。

「別置記号」と「配架場所」がわかるようになると、図書館の中での“本探しスキル”が格段に上がる。

検索結果の見方

【所蔵数】【貸出可能数】【予約数】
いま借りられる本が
リブラリアに
何冊あるかわかる。

請求記号と
配架場所
本のありあがわかる

クックとタマ次郎の情報大航海術 図書館からはじめる総合学習・調べ学習

〔著者名〕 片岡剛夫作 佐藤智子絵 〔出版者〕 リブリオ出版 〔出版年〕 2001.7

貸出・返却・予約状況

〔所蔵数〕 3 〔貸出可能数〕 3 〔予約数〕 0 〔貸出累計〕 10

所蔵事項

〔登録番号〕 0044495 〔請求記号〕 002-か7 〔貸出区分〕 通常 〔蔵書区分〕 図書 - 一般図書

〔所蔵館〕 本館 〔配架場所〕 すくど文庫 〔所蔵状態〕 所蔵

〔登録番号〕 0051173 〔請求記号〕 375-か7 〔貸出区分〕 通常 〔蔵書区分〕 図書 - 一般図書

〔所蔵館〕 本館 〔配架場所〕 書庫（司書にお尋ね下さい） 〔所蔵状態〕 所蔵

〔登録番号〕 0051209 〔請求記号〕 002-か7 〔貸出区分〕 通常 〔蔵書区分〕 図書 - 一般図書

〔所蔵館〕 本館 〔配架場所〕 すくど文庫 〔所蔵状態〕 所蔵

書誌事項

〔書名〕 クックとタマ次郎の情報大航海術 図書館からはじめる総合学習・調べ学習 〔書名ヨミ〕 クックトタマジロウノジョウホウダイコウカイジュツ

〔著者名〕 片岡剛夫作 佐藤智子絵 〔著者ヨミ〕 カタオカノリオ

〔ISBN〕 4897849489

〔出版地〕 東京 〔出版者〕 リブリオ出版 〔出版年〕 2001.7

〔ページ〕 71p 〔サイズ〕 27cm 〔価格〕 ¥1,260

紀伊館書店のサイトで見える

「配架場所」ってなに？

検索結果として、「配架場所」という情報も示される。「配架場所」は、図書館の中でその本がどこにあるかを示している。配架場所には、以下のような種類がある。

〈開架〉 図書館の1階フロアにあります

〈すくど文庫〉 図書館中央の低書架とその付近に並んでいます。

〈カウンター内〉 カウンターの中にあります。司書に声をかけて出してもらいます。

〈発注中〉 注文中で、図書館にはまだありません。

「予約・リクエスト用紙」を提出しておく、貸出できるようになれば連絡が来ます。

〈教室出張中（すくどの本）〉 館外にお出かけ中です。貸出できません。

〈開架上（司書にお尋ね下さい）〉 本棚の一番上の段に並んでいます。

〈郷土資料（2F）〉 近畿地方の資料を集めています。司書に出してもらいます。

〈書庫（司書にお尋ね下さい）〉 生徒は立ち入れませんので、司書に出してもらいます。

「別置記号」を覚えよう

検索機で調べると、請求番号の前にアルファベットがついていることがある。これは特別な場所に並んでいるという印で、別置記号という。別置記号には、以下のような種類がある。

〈B〉 文庫本 → 図書館の壁面に並んでいます。

〈M〉 マンガ本 → 「マンガコーナー」に並んでいます。

〈E〉 絵本 → 「絵本コーナー」に並んでいます。

〈F〉 洋書（外国の本） → 「洋書コーナー」に並んでいます。

〈A〉 生徒作品 → 別置されていません。

〈R〉 レファレンス資料 → 窓際にある調べもののコーナーにあります。貸出できません。

研究に必要な本を探す[応用編]

さらに図書館を使いこなす

研究活動には文献調査が必要だ。文献を効果的に集めるためのツールはたくさんある。図書館という施設、司書への相談(レファレンス)、インターネット検索など。様々なツールを使いこなした文献集めが研究の始めから終わりまで必要だ。ここでは図書館の先生が日頃から用いている方法を紹介しよう。自分で探すだけでは集まらないような文献が、もっとさくさん見つかるはずだ

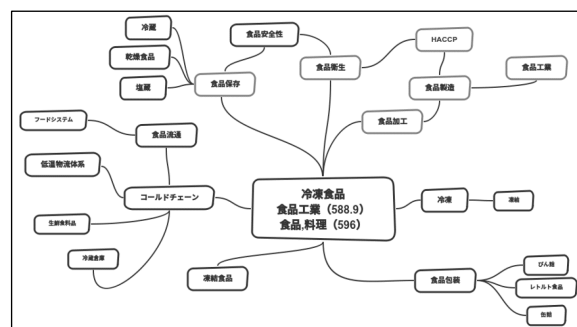
レファレンス協働データベースで事例検索

全国の図書館司書が、レファレンス(利用者からの調査相談)事例をネットに公開しているのがこのサービスだ。自分の研究キーワードで検索すれば、世の中の人々がどのような観点で調査を依頼しているのか、それに対して司書がどのように答えたのかが、詳細に報告されている。どんな質問に対して、どんな回答を用意したのか。どういう本のどういう内容が、その利用者のために役立ったのか。これを使えば、全国各地の図書館の専門家にレファレンスしてもらえたも同然。紹介されている本の中に良い文献を見つけたら、是非リブラリアでリクエストしてみよう。



パスファインダーで周辺知識を概観する

「パスファインダー」は、これから分野の勉強を始めようとする初学者向けに、文献の集め方や調べ方、関連書籍などを示した資料のこと。例えば右図のようなチャートが掲載される。中心には研究の題材が置かれ、枝分かれするようにして関連キーワードが配置される。この図により、研究対象を様々な観点で捉え、今後の「研究の方向性」を考えることができる。「題材は決まっているが、具体的にどんなテーマにしようか迷っている」という人は、更に一步踏み込んだテーマ設定を検討するためのヒントになる。



全国の公共図書館・大学図書館司書が、パスファインダーを Web で公開してくれているケースも多い。

「〇〇 パスファインダー」と、分野や題材のキーワードで検索すればヒットしやすい。また、清教学園図書館の先生が過去に出版した『「なんでも学べる学校図書館」をつくる1・2』(017.3 書架にあり)もお勧め。卒業論文を執筆した2000人の先輩たちのデータをもとに、分野ごとにパスファインダーを作成し、研究に役立つ参考文献を紹介している。紹介されている参考文献はほとんど清教学園図書館で手に入る。



レファレンス資料(辞書・辞典)で基礎知識を押さえる

「レファレンス資料(辞典・辞書など)」は、研究する分野や題材の「〇〇とは何か(定義)」がわかる資料だ。リブラリアにある『世界大百科事典』や『ポプラディア』といった百科事典で、自分が学ぶ分野・題材を調べれば、中高生の調べ学習レベルの内容はほぼ網羅できる。研究に必要な基本事項は定義、期限・歴史、現状などがあげられるが、そういったことは百科事典を読めばだいたいわかってしまう。総合学習室にある代表的な百科事典は以下の通り。それぞれ特徴が異なるので、必要に応じて使い分けよう。



『ポプラディア』(ポプラ社) → 小・中学生向け。平易な言葉でまとめられているので、入門に最適
『世界大百科事典』(平凡社) → 大人向け。難しい記述も多いが専門的。調べ学習はほぼこれで済む
『現代用語の基礎知識』(自由国民社) → 記述は少ないが、百科事典に載らない最新用語が多数

上記の資料を用いて、「定義」や「起源・歴史」といった研究ピースを必ず作ろう。自分が研究対象として扱う言葉の定義や起源を調べ、論文で示すことは、研究する自分にとっても、論文を読む読者にとっても、扱う言葉の意味や全体像を確認する上で必要不可欠だ。

リブラリアで資料をリクエストする

リブラリアでは、君たちの研究に使える本がなければ、他の図書館に頼んで取り寄せるか、良い本ならば購入も検討する。図書館に良い本が見つからなければ、司書の先生に資料をリクエストしてみよう。ただし、他の図書館から借りた本は、元の図書館に返さなければならない。ずっと手元に置けるわけではないので、読んでみて必要に感じれば、リブラリアでの購入を申し込もう。

公共図書館で借りる

公共図書館(街の図書館)の蔵書数はリブラリアとは比較にならないほど多い。とりわけ、市内の基幹図書館は数十万冊の資料を持っていたり、市内の図書館どうしで貸し借りができるネットワークも繋がっていたりする。近くに図書館があるなら、是非利用しよう。殆どの自治体の図書館はネット上で蔵書検索ができる。様々な図書館の検索システムを横断検索(一気に検索)することが出来る「カーリル」などのサービスが便利だ。



自分で本を買う

実は一番推奨したいのがこちら。中古本であれば、本は意外と安く売っている。「Amazon」で本を検索し、中古本の値段を確認してみしてほしい。1円や数百円で、参考資料が売られていることもしばしばある。お金は掛かるが、「研究に必要だから!」と保護者に訴えてみるのもありだろう。何より購入した本は「折れる」「書き込める」「返却の必要がない」など、イイこと尽くしだ。先生たちの多くも、図書館で本をずっと探した後、絶対に必要な本はだいたい買って、ボロボロになるまで勉強している。

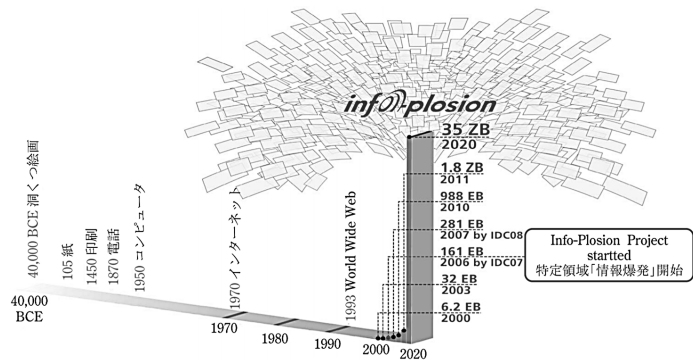
Web を使って文献を探す

ネットの波に溺れないための「泳ぎ方」

情報化社会の理想と現実

現代は「情報化社会」と呼ばれる。高度に発達した情報端末を駆使し、ネットワーク化された情報網をいつでもどこでも扱うことができ、誰もが情報のやりとりをする事ができる、そんなユートピア（理想郷）を想像するだろうか。しかしこの言葉は、そんな単純な理想郷を意味するだけのものではない。

インターネットの一般化(2000 年頃)以降、世界を巡る情報の量は増え続けている。この状況を、社会情報学の領域では**情報爆発**(図 1)と呼ぶ。人類は、かつてないほど大量の情報に触れる時代を歩んでいるのだ。しかし情報量が増えるほど、全体に対する欲しい情報の割合は少なくなる。Web や検索エンジンの登場によって利便性が向上した一方で、的確な情報を探すためには、これまで以上に多くの時間や、検索技術が必要になった。



(図 1) 喜連川『情報爆発のこれまでとこれから』(2011)
<https://www.ieice.org/jpn/books/kaishikiji/2011/201108.pdf>
原典: IDC『The Diverse and Exploding Digital Universe 2020』

Web 資料を目利きする

情報に「これは間違いない」はない。本でも Web でも、どんな情報であっても、疑う姿勢を常に持つことが最も大切だ。さらに、手に入れた複数の情報を評価する時には、様々な条件や状況を考慮して「こちらの方がよい」という判断を下す。常に「この情報は使えるのか？」と疑うことが必要である。自分がみている Web サイトに対して、(図 2)に示した評価ポイントを必ずチェックしよう。

出典の記載がなく、情報の出どころが辿れなければ、確かな情報か確認のしようがない。事実と意見の区別がなければ、データなどに基づく“事実”なのか、執筆者の“思ったこと”なのかがわからない。執筆者が何者なのかがわからなければ、その情報内容に対して責任をとれる者がいない。Web 資料はこれらを念頭に目利きすることで、参考文献として使えるかどうかを判断することができる。

では、これらをクリアしていそうな、“使える Web サイト”にはどのようなもの該当するか。それは「ニュース・報道資料」「研究レポート・論文」「政府・公的機関発行資料」「企業・民間機関資料」などだ。これらの Web サイトは、先述した 3 点のチェック項目をクリアしている可能性が高い。公的な組織として Web 資料を掲載している場合がほとんどで、間違ったことを書くことができないからだ。

要するにこれらのサイトを、初めから検索候補として探せばよい。研究論文は、学問に対する誠実性が求められる。どこの誰が、どのような出典に基いて書いたのか、わからないような Web サイトを、参考文献にすることはできない。そのようないい加減な Web サイトを参考にした研究は、いい加減な研究にしかなり得ないのだ。

Web サイト評価のポイント

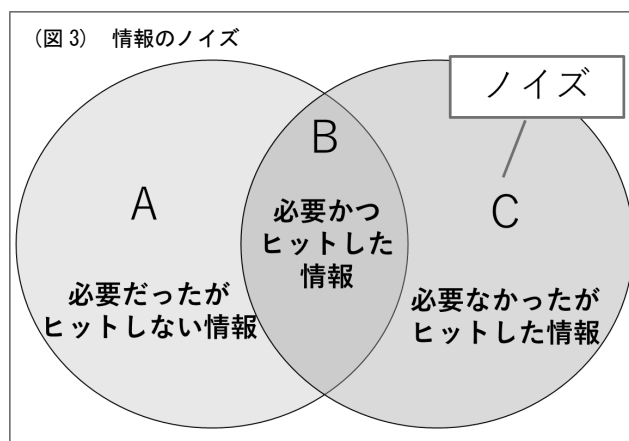
(図 2)

- ① 記載された情報の出典がたどれるか
- ② 「事実」と「意見」の明確な区別があるか
- ③ 執筆者の素性が明らかであるか。専門家か

検索精度を上げる

Web 検索をやみくもに行っても、いい結果は得られない。「要らない」「信頼できない」情報がいろいろ混じるからである。このように、使えないにも関わらずヒットしてしまう情報を「情報のノイズ」(図 3)と呼ぶ。有効な検索のためには、これら「雑音」を減らす工夫が必要なのだ。

検索結果のノイズを減らし、“使える Web サイト”を集めるテクニックと心構えを伝授しよう。



運営者で Web サイトを判断する

“使える Web サイト”には、前頁で示した「ニュース・報道資料」「研究レポート・論文」「政府・公的機関発行資料」「企業・民間機関資料」などが該当する。これらは“使える Web サイト”を、その運営者や執筆者によって大まかに分類したものだ。ただの個人の私見でなく、よくわからない肩書きの、よくわからない人物の言葉でもない、専門的な組織の見解が基準となる。

見ている Web ページがどういった運営者によるものか、一目で判断する手助けになるのが「ドメイン」だ。インターネット上の「住所」のようなもので、URL の特定箇所(図 4)に位置する。この「ドメイン」を見ることで、サイト運営者を大まかに判別することができる。

ドメインは国内の Web サイトを管理する組織によって発行されている。一定の手続きを踏まなければ取得することができないため、信頼できる Web サイトをある程度判別できる材料になる。代表的なドメインは下記の通り。ただし、ne.jp や.com は取得が容易なため注意が必要だ。

<https://www.city.kawachinagano.lg.jp>
<https://www.seikyo.ed.jp>

(図 4) ドメインの記載箇所

	go.jp	lg.jp	or.jp	ac.jp	ed.jp	co.jp	ne.jp .com
サイト 運営者	政府機関 独立行政 法人	地方 公共団体	財/社/医 など 非営利 法人	高等教育 機関 大学など	初・中等 教育機関 小/中/高	民間企業 新聞社	その他

検索キーワードを工夫する

Web 検索では膨大な Web サイトがヒットする。そのため、適切な検索キーワードを用いて「ノイズ」を減らす。キーワードをスペースで区切り、ドメインや、情報の種類(画像・ニュース等)、ファイル形式(PDF 等)を加えれば、さらに情報検索の精度は上がる。

Web 検索は何気なく使っていてもいい結果は得られない。その特性を知り、ヒットした情報目利きし、研究に使える情報を効果的に行えて初めて、ネットを活用できる人といえる。

インバウンド 現状 lg.jp

インバウンド 現状 論文

Google 検索

「研究ピース」の初歩

卒論づくりは「研究ピース」作り

「研究ピース」は論文のカケラ

「なんでやねん」では情報のひとまとまりを、「研究ピース」と呼んでいる。「ピース (piece)」はコンピュータの上でつくる、論文のカケラだ。

自分が大切だ、おもしろいと思った部分を引用して（正確に丸写しして）、研究ピースを作り始める。研究ピースづくりが論文づくりそのものだ。細胞が増えて植物が育つように、研究ピースが増えて論文が育つ。はじめから正式なピースをつくる必要はない。まずは下図のようなピースの素（もと）になる部分を、順を追って作ってみる。

(1) 自分の手元の資料を見て、付箋紙を貼ったページから「大切だ」とか「面白い」と思った部分を探す。

(2) その部分を正確に青色文字で引用する (①)。引用というのは「そっくりそのまま丸写しする」という意味だ。一字も違ってはならない。ただし長い場合は（中略）を入れて省略してもよい。

(3) どんな本のどこから引用したのかをその出典を書く。まず②の部分。これが引用の最後の**文献表示**だ。ここは「（著者名, 出版年, ページ）」の形で書く。具体的には以下の通り。

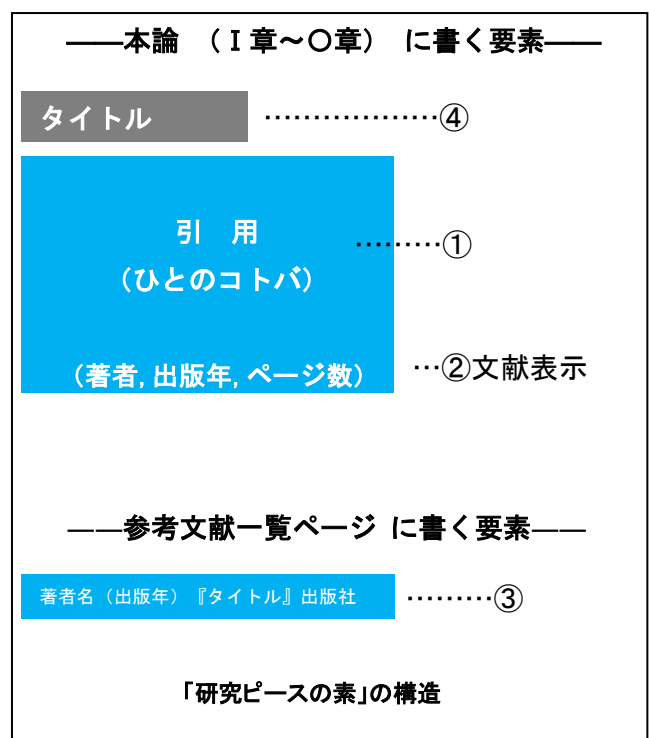
文献表示の例：（霜月, 2008, p.211-212）

著者名は名字のみ、出版年は本の奥付から、コンマとページは「,」「p.12-13」のように半角で書く。

(4) 次に③の**出典**の部分だ。出典は②で示した文献表示が、どんな本や資料なのかを詳しく書くところだ。ここは「著者名（出版年）『タイトル』出版社」の形で書く。具体的には以下の通り。出版社の「株式会社」は書かない。

出典の例：霜月たかなか（2008）『コミックマーケット創世記』朝日新聞社

(5) ここまで書けるとあとは④の**タイトル**を、たとえば「〇〇とはなにか」などと書けばよい。付箋紙にメモがあればそれを使ってもよい。



「研究ピースの素」完成サンプル

さて、こうしてできた「研究ピースの素」は以下ようになる。

コミックマーケットの存在意義はなにか ④タイトル

■まんがを描くことが子供じみた行為とされた昔は、作家になれなければ、描くことを断念するしかなかったのだ。そんな二者択一を三者択一に増やしたのがコミックマーケットであり、まんがを作れる者ならなだれでも「作家」と「読者」の関係を持つことができるようになった。(中略) いま、僕にとってはこの「選択肢を増やした」ことだけが、コミックマーケットを作ってよかったと思える唯一の根拠となっている。(霜月, 2008, p.211-212)

②文献表示

霜月たかな(2008)『コミックマーケット創世記』(朝日新書 150) 朝日新聞社

①引用 (人の言葉)

③出典 (引用の出所)

こうしたシンプルな「研究ピースの素」であっても、こまかな注意点がいくつかある。

- ・引用のはじめは必ず一字下げて、段落とする。
- ・7行以上の長い引用はしない。途中を省略したいときは、「(中略)」を使う。
- ・論文で使うアルファベットと数字は半角で必ず書く。
- ・本のタイトルはどんな時でも『 』(二重かぎカッコ)でくくる。
- ・映画や番組などの作品名、論文タイトルは「 」(一重かぎカッコ)でくくる。
- ・上のサンプルのように「朝日新書」というシリーズの中の一冊を示したいときは、タイトルの後に(朝日選書 150)のように書く。
- ・もしコメントがしたくなったら下に「自分の言葉」として引用と区別して書いておく。中一の時のアバターを使ったコメントを思い出すとよい。

論文の世界にはこのようにこまかなルールがたくさんある。すこしずつ身につけて慣れてほしい。特に引用した文献のでどころ(出典)のルールは面倒だ。なぜこんな面倒なことをしなければならないのか。それは、論文を読んだ人が、参考にした本や資料に間違いなくたどり着けるための「親切」だからだ。文献表示や出典の正確さが、そのまま論文の「信用」になる。親切と信用は表裏一体だ。

「研究ピースの素」から「研究ピース」へ

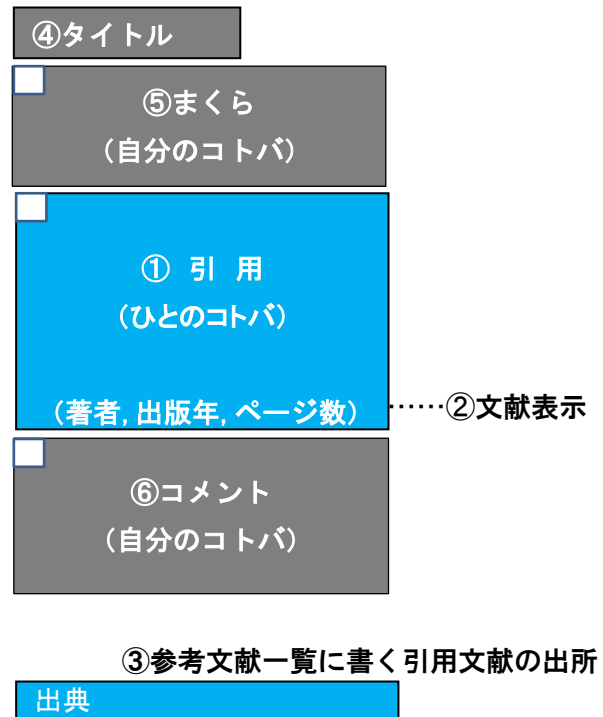
卒論づくりは「研究ピース」作り②

研究ピースの素に「自分のコトバ」を加える

次に研究ピースの素に「自分のコトバ」を加えて、研究ピースをひとつ完成させる。

まずは、⑤まくらである。まくらでは「なぜその引用をしたのか」に答える。突然引用を読者に読ませては不親切なので、本題への導入部なので落語の「まくら」という言葉を使う。まくらは自分で考えた文章だ。次に、⑥コメント（意見・主張）である。コメントは「その引用から何が言えるか」を、やはり自分の文章で書く。

こうして、はじめての研究ピースが完成する。④タイトル、⑤まくら、⑥コメントが自分のコトバだ。つまり、研究ピースはひとのコトバから生まれた、自分のコトバ（意見・主張）を読ませるための工夫・技術なのだ。



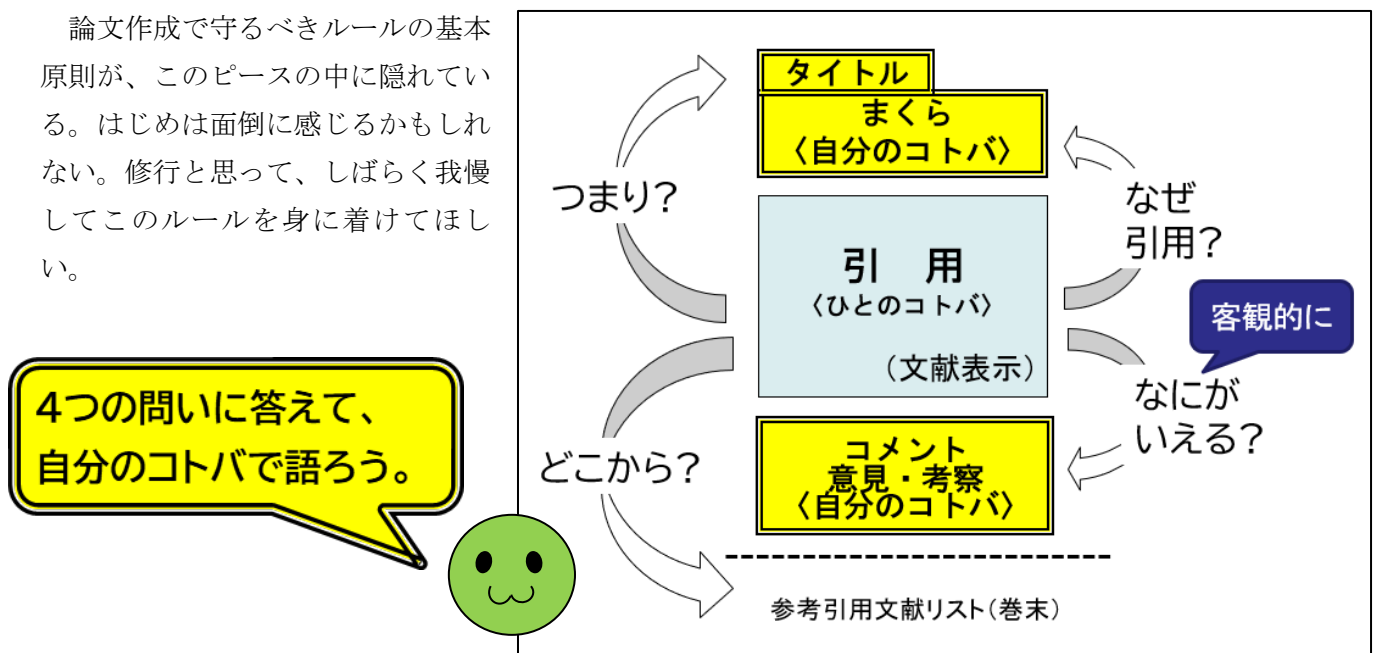
研究ピースの完成

研究ピースの作り方をまとめる。要は、引用したら、「どこから?」、「つまり?」「なぜ引用?」、「なにが言える?」、という4つの問いに答えればよい。

研究ピースは、タイトルを読めば一目で何を書いてあるのかがわかる。また、自分のコトバとひとのコトバ（引用）も区別できる。しかも、どこから引用したのかもわかる。

論文作成で守るべきルールの基本原則が、このピースの中に隠れている。はじめは面倒に感じるかもしれない。修行と思って、しばらく我慢してこのルールを身に付けてほしい。

研究ピースの構造



引用(ひとの言葉)から4つの問いに答えてピースを作る

研究ピースの基本サンプル

研究ピースのサンプルを以下に紹介し注意点をまとめる。

コミックマーケットは何を生んだのか

■ 本稿で扱う「コミックマーケット」は、漫画市場にどのような新しさを提示したのか。コミックマーケットを巨大なイベントに育てた、創立者のひとりである、霜月の著作から引用する。

【1行空け】

■ まんがを描くことが子供じみた行為とされた昔は、作家になれば、描くことを断念するしかなかったのだ。そんな二者択一を三者択一に増やしたのがコミックマーケットであり、まんがを作れる者ならなだれでも「作家」と「読者」の関係を持つことができるようになった。

(中略) いま、僕にとってはこの「選択肢を増やした」ことだけが、コミックマーケットを作ったよかったと思える唯一の根拠となっている。(霜月,2008,p.211-212)

【1行空け】

■ いいかえれば、コミックマーケットは「だれでも作家になれる回路」を作り上げた。漫画を売る側、買う側という一方通行のやりとりではなく、誰もが作者となり、多様な作品と多様な読者が出合い、人とコミックとお金の行き交う、文字通り「マーケット（市場）」を成立させた。これが、コミックマーケットの活力を生み出した源なのだ。

- ・引用前後は1行空ける。
- ・引用は青文字、タイトルはゴシック体にする。(青文字は「なんでやねん」独自のルール)
- ・まくら、引用、コメントの書きはじめは1字下げて段落にする。
- ・自分のコトバは常体文にする。「だ」「である」を使い、「です」「ます」の敬体文は使わない。

研究ピースの書き方の習得は、論文執筆の「入場券」

論文提出の場面、論文を読まれないまま突き返されて、不受理となる生徒がいる。なぜだろう。「研究ピースには論文の基本原則が隠れている」と書いた。ところがこの生徒は研究ピースのルールをまともに守っていなかった。段落がない、空白行がない、文献表示は不正確…。それでは、論文全体を読んでも無駄なのは目に見えている。だから、本文は読まれずに突き返されてしまうのだ。

つまり、研究ピースは論文執筆の基本中の基本だから、その書き方の習得は論文執筆の「入場券」といってよい。もちろん、はじめはまくらやコメントは書きにくい。そうした場合は無理に研究ピースを完成させようとせず、「研究ピースの素」を書いておく。それらがたくさん集まってくると論文の構造が見えてきてまくらもコメントも書けるようになる。

「定義・意味」の研究ピースをつくる

「〇〇とは何か」を考えることが、研究はじめの&最大の一步

どのような研究対象であっても、研究をする上では「その研究対象が一体何なのか」を説明できなければならない。企業の商品、身の回りにある社会現象、職業など、中学生が挑戦する研究対象は様々あるが、「それが一体何なのか」を自分の経験や主観からではなく、客観的な目線で捉えることが、研究のはじめの、そして最大の一步となる。研究とは「自分が思ったことや、感じたこと(=感想)」ではなく、「事実や根拠に基づいて、自分の意見を述べる、主張する」ことだからだ。

[サンプル：定義・意味の研究ピース]

とはいえ、一介の中学生が客観的な目線で「〇〇とは何か」を語ることは難しい。そこで役に立つのが参考文献だ。本や論文を書いているのはその事柄についての専門家だ。新人研究者の君たちが、先輩研究者(専門家)の意見を借りない手はない。百科事典や参考文献から「〇〇とは何か」についての記述を探し出し、その部分を「引用」すれば、定義や意味の研究ピースを作ることができる。とはいえ、定義や意味は人によって異なるので、いくつかを引用して比較するのがよい。

タイトル (ゴシ黒)	コミックマーケットとはなにか
まくら (明朝黒)	□「コミックマーケット」を研究するにあたり、まずはコミックマーケットという語の意味を、現代用語の基礎知識 2020』(自由国民社)から引用する。
引用文 (明朝青)	□国内のサブカルチャーの一大祭典。直接には、現在年2回東京ビッグサイトで開催される、マンガを主とする同人誌や同人ゲームソフトなどの即売会コミックマーケットを指す。通常3日間で50万人余りを動員する巨大イベント。コミケをお手本に、国内のみならず世界各地で多くの即売会が開催されることから、同人誌即売会一般を代名詞的にコミケと呼ぶこともある。(自由国民社, 2020, p. 〇〇)
コメント (明朝黒)	□「コミックマーケット」は、日本で毎年2回催されるサブカルチャーのイベントだ。「同人誌」や「同人ゲームソフト」と書いてあるように、そこで販売される商品は同じ趣味を持つ人々が一緒につくる作品や、個人による作品であることがわかる。つまり、出版社やゲームソフトメーカーが企業として販売する作品ではなく、アマチュアによる二次創作や、オリジナルの創作物が主として取引されることが、コミックマーケットの最大の特徴なのだ。

参考文献一覧に記載する文献情報↓

自由国民社(2019) 「コミックマーケット」 『現代用語の基礎知識 2020』

「起源」「歴史」の研究ピースをつくる

「はじまり」と「これまで」を学ぶことで研究が深まる

どんな物事にも「はじまり(起源)」と「これまで(歴史)」が存在する。あなたの研究対象は、理由やキッカケがあって生まれ、経緯や歴史があって今の姿形になった。しかし「Instagram」を研究する生徒にとっては「今、流行っている Instagram」が興味の対象だし、それが「ゲーム」「YouTube」であっても同様だろう。現在その対象を楽しむあなたにとっては、「今の楽しさ」が興味の対象だろうからだ。

それでも研究対象について「いつできたのか」「いつからはじまったのか」「どのような歴史で今日に至ったのか」と問うことには意味がある。「Instagram がなぜ楽しいのか」は、Instagram が生み出されたきっかけや、流行に至るまでの経緯を追うことで、その理由を探ることができるからだ。「はじまり」と「これまで」を問い、学ぶことで、どのようにして今のよう形になったのかを知ろう。

[サンプル：起源の研究ピース]

百科事典や一般書などの参考文献を使って、「〇〇の起源」「〇〇の歴史」についての記述を探し出し、その部分を「引用」しよう。起源と歴史の研究ピースを作ることができる。ここでは「Instagram の流行の起源」をサンプルに考える。

タイトル (ゴシ黒)	なぜ Instagram が流行したのか
まくら (明朝黒)	□Instagram はどのようにして生まれ、流行してきたのだろうか。『現代用語の基礎知識 2020』（自由国民社）には、次のように記述されている。
引用文 (明朝青)	□日本では、ツイッターが炎上やヘイトスピーチのあふれる怖い場所、フェイスブックが中年の成功物語の披歴の場となりつつあった 2015 年前後から、写真共有のための SNS であるインスタグラム（Instagram）が台頭してきた。ビジュアルだけのコミュニケーションにはテキストにつきまとう意味解釈や忖度（そんたく）の煩わしさがなく、多様なハッシュタグでつながった写真を楽しむことから、若者を中心に SNS 疲れを起こしていた人々を引き付けた。（中略）17 年に入るとインスタ映えしそうな風景、スイーツから猫までがマスメディアで話題となり、観光地や飲食、ファッション産業の浮き沈みにも影響を与えるようになった。（自由国民社、2020、p. 〇〇）
コメント (明朝黒)	□Instagram は 2015 年頃から日本で流行しはじめ、やがて「インスタ映え」として話題になった。従来の SNS の特徴だった文字でのやりとりと異なり、画像や映像を中心としたコミュニケーションが特徴だったからこそ、「SNS 疲れ」とは無縁に流行してきたのだ。

参考文献一覧に記載する文献情報↓

自由国民社(2019) 「インスタ映え」『現代用語の基礎知識 2020』

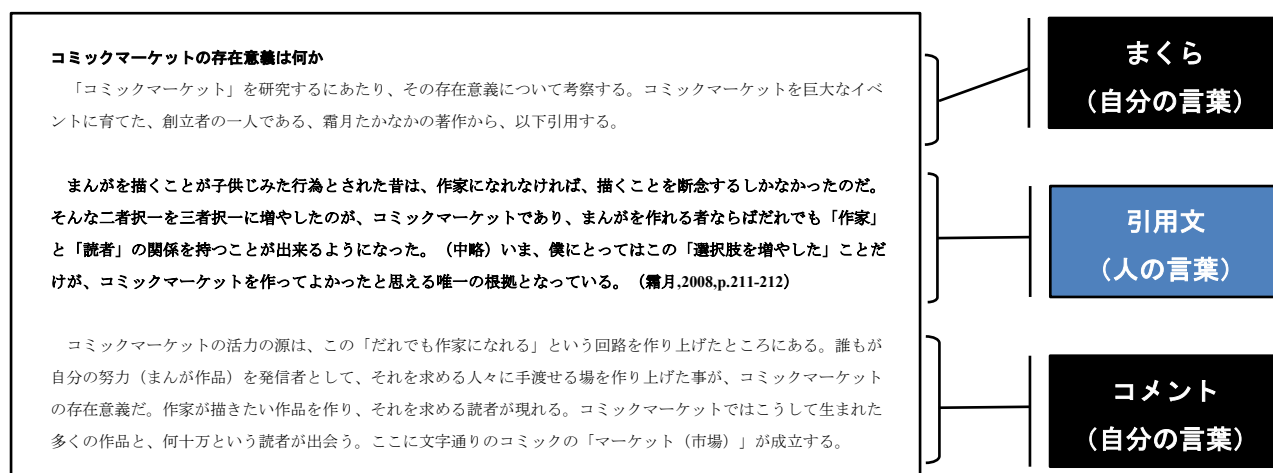
「引用」と「剽窃（パクリ）」はどう違うのか

あなたが論文の「筆者」になるために

「本の情報をまとめていくだけで、論文が完成するのか？」「『引用（丸写し）』という方法では、ただのパクリになるのではないか？」授業を受けてそんな疑問を抱くことだろう。それでも卒業論文の授業は、資料の「引用（丸写し）」を求める。その理由を説明しよう。

混ぜるな危険！人の文章と自分の文章

下図のような情報のまとまりを、授業では**研究ピース**と呼ぶ。引用文（人の言葉）を、まくら・コメント（自分の言葉）で挟む事で、本の情報をまとめ、自分の主張を付け加える。論文の基本構成単位だ。先輩たちが書いた卒業論文を見ても、全員がこの研究ピースの手法で論文を書いていることがわかる。中でも引用文（人の言葉）の部分は、参考資料から丸ごと、そのまま書き写す必要がある。



本の一部分の丸写しは、ルールを守っていれば、剽窃（ひょうせつ=パクリ）に当たらない。むしろ、人の文章の正確な丸写しこそ、論文を書く上で必要不可欠な文献の利用方法だ。

これまで、他の授業で「人の文章をそのまま写してはいけない」「自分の言葉で書け」などと指導されてきただろう。場合によっては、人の文章を少し（文の流れや言葉尻などを）修正して「レポート」と称していたかもしれない。しかし、卒業論文の授業では、人の文章は「そのまま」写し、出典を添えて、自分の言葉とは明瞭に区別しなくてはならない。「人の文章」と「自分の文章」が混ざると、その内容はいったいだれが考えて書いたことなのかが曖昧になってしまうからだ。論文とは、筆者である自分自身が何を考えたのかを、原稿を通じて人に伝えるための文書だ。引用を用いれば「ここまでは人の文章(意見)」「ここからは自分の文章(意見)」と、読者に明確に示せる。

人の考えを参考にする時のルール

- ・ 人が考えた事と、自分が考えた事を分けて書く
- ・ 人が考えた事を書き換えず、そのまま書き写す（引用）
- ・ 人が考えた事は、「この人が考えた事である」と書いて示す（文献表示・出典表示）

X (Twitter) で学ぶ「引用」と「剽窃」

X (Twitter) は、ユーザーが自分の思いや考えを「つぶやく」事で情報を発信する、中学生にもお馴染みの SNS だ。「情報を発信する」という点では、研究を通じて得た情報を発信する、論文と同じ構造だ。ここでは X (Twitter) の「ポスト」を例に、引用と剽窃(パクリ)の違いを解説する。



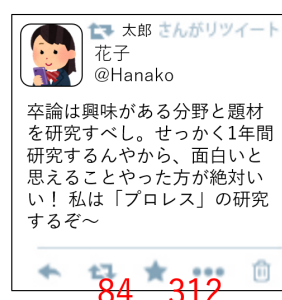
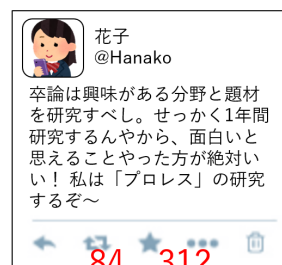
研究ピースは「引用リポスト」である

X では通常、「ポスト」によって自分の意見を世の中に発信する。それが世の中に対する立派な意見であれ、他愛のない日常の出来事であれ、皆が笑えるようなネタであれ、あなたのツイートにはあなたの思いや考えが込められる。

一方で「リポスト」という発信方法もある。自分の思いや考えではなく、他のユーザーの意見・ポストを、皆に紹介したい時にはこの機能を使う。面白い・自分もそう思う・凄い・これはどうだろう など、自分の心が動いた他者のポストを、他の人々に広めることができる。

更に、人のポストを紹介するだけでなく、**自分の意見も付け足して発信する事を「引用リポスト (リツイート)」**という。

人のポストが枠で括られ、その後に自分のコメントが続く。引用元のポストに対し、自分の思いや考えを述べる事が出来れば、それは人の意見の紹介に留まらない、自分の意見の発信になる。論文に求められるのは、この「引用リポスト」なのだ。



剽窃は「パクツイ」である

面白い投稿は多くのユーザーに読まれる。自分の投稿で人が盛り上がるのは嬉しい事だ。しかし残念ながら、人の投稿を自分で考えた事のように投稿する人も出てくる。「**パクリツイート (パクツイ)**」という言葉の通り、他人の投稿をそのまま、もしくはほんの少しだけ修正し、自分が考えたように投稿してしまうのだ。

論文もしかり。「締め切りが近いから」「自分で考え

たり書いたりするのは大変だから」と、様々な思惑で「**剽窃(ひょうせつ)**」する生徒が毎年出る。先生は、そんな原稿を読めばすぐにわかる。これまでに何千という生徒たちの論文を読んできたからだ。

論文とは「人の意見を参考にしつつ、自分自身が何を考えたのかを述べる」ものだ。様々な情報を集め、考え、調査や研究の結果から導き出した、自分が出す結論でなければならない。そのため、たくさん本を読む事と、引用のルールを守った研究ピースを書き溜めていく事が論文執筆の近道なのだ。地道な作業ではあるが、しっかりと文献調査を進めていこう。



本からのコールにレスポンスしてる？

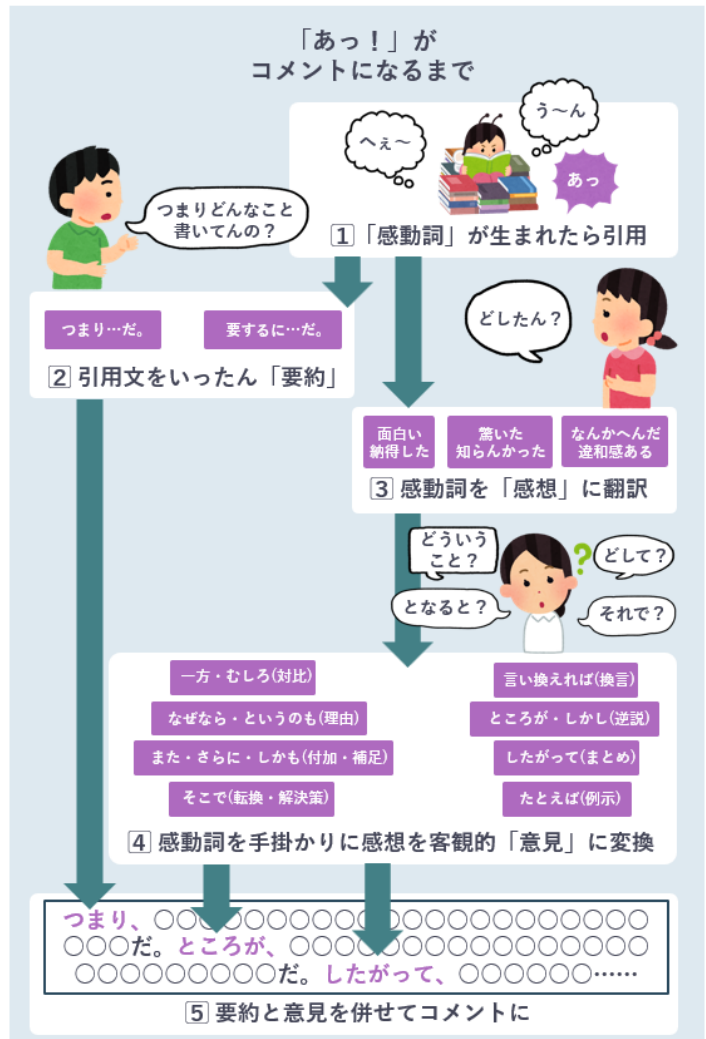
ピースで難しいのはコメント（客観的な意見）だ。「この引用は自分の研究にどんな意味がある？」と考えるなかから、コメントは生まれる。資料を読んで写しているだけでは、コメントは生まれない。ここではコメントが生まれるまでのプロセスをたどってみたい。大事なのは、「心の声」の「感想・意見への変換」だ。

(1) 「感動詞」が生まれたら引用　資料を読むと、「あっ」「へえー」「うーん」など心が動く。いろいろな「感動詞」生まれる。心が動いた文章と出会ったら、とにかく引用する。

(2)引用文をいったん「要約」する 引用文を読んで、この部分はどうなことを言っているのかを要約してみる。「つまり」や「要するに」で書き始めると書きやすい。

(3)感動詞を「感想」に翻訳する 要約の一方で、感動詞を今度は具体的な「感想」に翻訳してみる。「あつ」は「驚いた」、「へえー」は「納得した」、「うーん」は「なんかへんだ」かもしれない。

(4)接続詞を手がかりに観的な意見に変換 感想を書いたら今度は、「こうした感想がなぜ、どうして生まれたのかな?」「それで?」「となると?」などと考える。ここで使えるのがいろいろな接続詞だ。イラストにあるような様々な接続詞に続いて、感想をその根拠とともに意見に近づけて書いてみる。つまり、コメントづくりに必要なのは心の声の感想や意見への変換作業だ。そうした積み重ねの先に、借り物でない自分の言葉・考察が生まれてくる。



さて、感想は「感じたこと」なので、そのままでは議論になりにくい。感想が「正しい」とか「間違っている」とは言えないからだ。一方で、コメント・意見は、「是非・善悪などの評価」なので、正しい・正しくない、賛成・反対の議論ができる。客観的なコメントの説得力あってこそ研究「論」文だ。「これ感想だよな」と言われたら、もうひと工夫が必要だ。

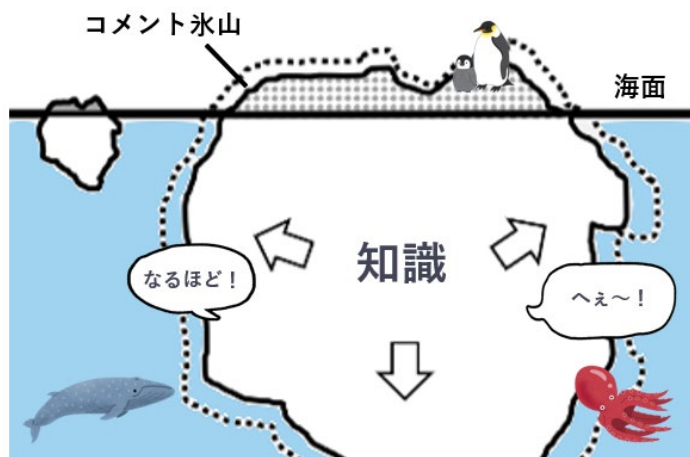
ところで、こうした心の声の意見への変換作業の結果は、いろいろな場面で聞けるはずだ。たとえばあるドラマを見た翌日、クラスの友達が「アイツ（登場人物）ありえないよね。だってあの場面で…するのはおかしいよ。なぜって…」とか、おしゃべりしてはいないだろうか。あるいは、YouTubeで「実はこのシーンは、監督の好きなあの作品のパロディなんです」と映画の解説が見れたりしないか。そうした機

会では、友だちや YouTuber から「なるほど」と思わせる説得力のあるコメントが聞ける。みな、感動詞を意見へと変換の作業をしているはずだ。このようにみなさんもまた、本を読んで、引用して、説得力のあるコメントを書いてほしい。

ピースのために氷山を大きく——知識が増えるからコメントが書ける

「そんなこと言っても、そもそも感想がでてこないんですよ」そんな悩みもあるかもしれない。そこでここではコメントを「氷山」にたとえて考えてみる。

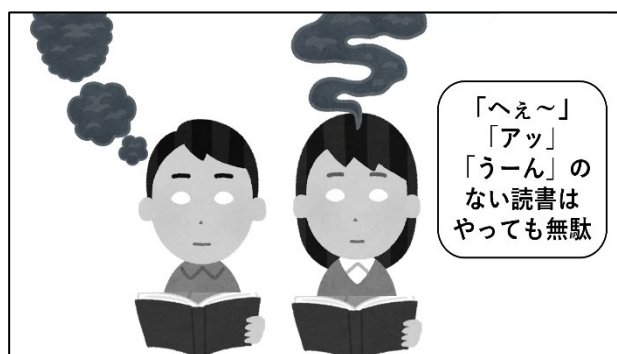
氷は水よりも軽いので、全体の割くくらいが氷山として海面に顔を出している。氷山が見えたなら、その下にはずっと大きな氷がある。「氷山の一角」だ。ここでは水面下の氷を「知識」とする。知識が大きければ、氷山（コメント）も大きい。では、氷（知識）はどうしたら大きくなるだろうか。基本は読書だ。



時にはTV番組や YouTube も知識を増やす。とにかく読んで、見て、聞いて、「へ〜」「ナルホド」と感じるほど、知識が大きくなる。こうした感動詞は知識（氷）が増えている証拠である。

ところが、さらに知識が増えると、「へ〜（関心）」や「ナルホド（納得）」の間に、違った言葉が出てくる。「その通り（肯定）」とか、「それ知ってる、やっぱね（確認）」「そんな言い方もあるか、いいね（発見）」などだ。そんな情報への「評価」の言葉が出てくるようなら知識はかなり身につけてきている。そしてあるとき、本を読む手が止まり、「あ、それ、こういうコトだよね（言い換え）」「なんか違う・変じゃない？（疑問）」「納得できない（批判）」といった言葉が出始める。こうした解釈・ツッコミ・引っかかりからは、きっとよいコメントが生まれるだろう。

要は、本からの呼びかけ（コール）と、それへの反応（レスポンス）が、知識を深めてコメントを生み出す。その証拠に、本にメモ書きした付箋紙が増えているかもしれないし、自分の本なら書き込みが増えているだろう（書き込みは悪いことではない。書き込みこんだ本のほうが、ない本より価値が高いに決まっている）。でも反対に、「コールもレスポンスもない読書」をしていたとしたらどうだろう。知識も増えずコメントも生まれず、氷は小さいままだ。アイドル（本）がコールしてくれているのに、観客（あなた）がレスポンスしていないのだから。なんともノリの悪いコンサート（読書）だ。



論文は「研究ピース」で構成される

パズルのピースを書き溜めて、自分だけの絵を完成させる

研究ピースを作るうちに、題材に関する情報(引用文)と、それに対する自分の意見や考察(コメント)が、段々と書き溜まる。書き溜めた研究ピースは、最終的に論文の「章」に組み込まれ、論文全体の一部を構成する。ではいくつもの研究ピースが、どのように論文全体を構成していくのだろうか。

最後まで絵がわからないジグソーパズル

論文づくりとは、完成形がわからないジグソーパズルを組み立てるようなものだ。目的の絵を完成させる、商品化したパズルではなく、君たち自身が、最終的な完成形の絵を構想しつつ、パズルを当てはめていく。どんな絵が完成するかは、最後までわからない。どこにどのピースを置くか、組み合わせも自由だ。そのような不思議なジグソーパズルづくりが、論文づくりなのだ。

このため、一つ一つの研究ピースを書いている段階では、これらのピースがやがてどのように

「論文」になるか、中々思い描けない。先の見通しが立たない中で研究を進めるのは苦しい。しかし、楽しく読書ができて、気になる情報を研究ピースにまとめいくことができれば、それで大丈夫。研究ピースが増え、^{おの}ずとパズルの絵の全体像が見えてくる。

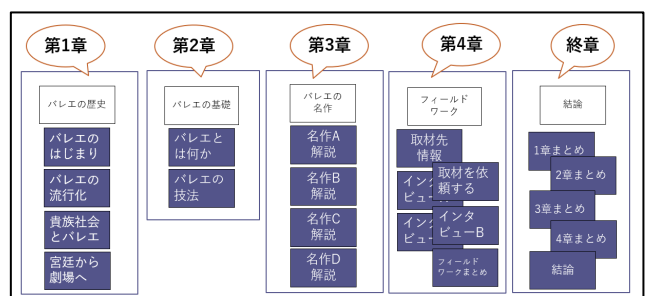
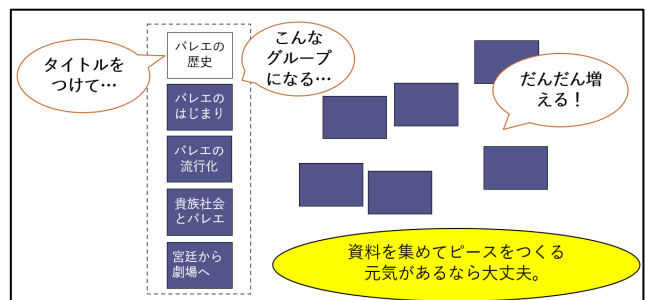


ピースがやがて「かたまり」になる

書き溜めたピースは、やがてグループごとに分けられるようになる。例えば右の例でいうと「バレエのはじまり」「バレエの流行化」「貴族社会とバレエ」「宮廷から劇場へ」という4つの研究ピースをもとに、「バレエの歴史」というグループにまとめた。これが後々、論文中の「章」になる。つまり、研究ピースの数が増えて、それらが複数のグループに分けられれば、いくつもの論文の章が見えてくる。

ピースの「かたまり(章)」ができれば、研究の方向性も見えてくる。「バレエについて」といったぼんやりした題材でなく、「なぜ日本でバレエが広まらないのか」といった具体的なテーマが見えてくる。

研究とは、これまで君たちが取組んできた「調べ学習」や「職業調べ」とは異なる。本を読んで湧いた、あなただけの問いに対して、根拠を示して結論を出すのが研究だ。興味を持って選んだ研究対象について、しっかり文献調査をした先に、ようやく研究テーマが見つかる。



論文の全体構造

表紙

メインタイトル（問い）
サブタイトル（答え）

はじめに

- ・何を＜問い＝テーマ＞とするのか
- ・なぜの論文を書くのか、「社会的な意義・価値」
- ・各章の要約と結論までを紹介

目次

I 章

章マクラ

章まとめ

II 章

章マクラ

章まとめ

III 章

章マクラ

章まとめ

〇章 FW

章マクラ

章まとめ

終章

- ・各章の議論（まとめ部分）を振り返る。
- ・結論（問いに対する答え）を明記
- ・結論に至る根拠の説明

引用・参考文献一覧

おわりに

- ・なぜこの論文を書いたのか「個人的きっかけ」
- ・論文執筆が自分にとってどのような経験だったのか

は研究ピースを表す。

「インライン引用」のすすめ

論文は「コメント・意見」がメインで引用は最小限

長い引用は「ボックス引用」

正確な引用がピースの基本だ。その基本についてはこれまで紹介した通りである。ここまでの引用は、以下に示すような「ボックス引用」であった。これは、長い引用（上限は7行程度）をするための方法だ。その名の通り、空白行で上下を挟むので引用部分が箱（ボックス）の形になる。

カラオケ産業の市場規模

カラオケは、比較的安く手軽なレジャーだ。では、一体どんな人々がこの業界にかかわり、どれほどの市場規模を持った産業なのだろうか。

カラオケ産業の基盤であるスナック、居酒屋のナイト市場、ボックスや喫茶のデイ市場、宴会場、健康ランド、ホテル、観光バスといった余興市場などの業務用マーケット、（中略）川上のコンテンツ(楽曲、歌詞)を担当するクリエイター、ソフトメーカーからカラオケ機器のメーカー、（中略）川下のカラオケ設備の工事・メンテナンスを行うディーラー・現場の飲食・アミューズメントサービス(中略)を合算すると、カラオケ業界は筆者の試算では約1兆円市場であり、まさにごった煮の産業なのである。（前川,2009,p.12-15）

ボックス引用

カラオケ以外の1兆円規模の産業としてはゴルフ場や保育、カフェ、メガネ産業などがある。つまり日本に深く根差した娯楽産業なのである。それだけに、多くの人々がにかかわり、金が動き、日本人の日々のカラオケを支えている。

※文献一覧の出典⇒前川洋一郎（2009）『カラオケ進化論』廣済堂あかつき

短い引用は「インライン引用」

とはいえ、引用は長いばかりではない。1～2行の短い引用は、以下に示すような「インライン引用」を使う。その名の通り、引用を行（line）の中に（in）に入れ込むので「インライン」の形になる（ここではわかりやすく枠で囲んである）。『ポプラディア』くらいならインライン引用でよい。

カラオケとはなにか

ここでは、カラオケの定義を見てみよう。子ども向けの辞典『新レインボー小学国語辞典』によれば、「伴奏だけで歌詞の入っていない音楽。また、その伴奏に合わせて歌うこと」（金田一,2019,p.281）とある。一方で、一般的な辞典『新明解国語辞典』によれば、「[娯楽として]テープやディスクを用いて、伴奏だけを流す音楽に合わせて歌うこと。また、その設備」（山田,2008,p.292）とある。ちなみに、現代では「テープやディスク」ではなく音源は通信データが一般的であろう。それはさておき、これらの記述を見ると、カラオケには「伴奏だけの音楽（音源）

インライン引用

の名称」、「娯楽の名称」、「娯楽設備の名称」の、3通りの使われかたがある。本論文においては、混乱を避けるため、それぞれを「カラオケ音源」「カラオケ」「カラオケ機器」として区別する。また、カラオケを提供する施設を「カラオケボックス」とする。

※文献一覧の出典

⇒金田一晴彦他監修（2019）『新レインボー小学国語辞典 改訂第6版』学研プラス

⇒山田忠雄他（2005）『新明解国語辞典 第6版』三省堂

ボックス引用より「インライン引用」を：長い引用は勉強不足のごまかしを疑う

先輩の論文を見ると、10行以上、時には半ページを超えるような「真っ青」になったボックス引用がある。こうした場合は論文の「水増し」を疑う。ためしに、長い引用部分の漢字の意味を尋ねてみると、答えられない。こうして、わけもわからない引用がばれた。これでは、「勉強しました」というアリバイ作りだ。原則は7行以下である。

引用は削りに削った要点でよい。しっかり読み込んでいれば引用は短くなり、コメントが長くなる。それゆえ、ボックス引用よりインライン引用の方が信用されやすい。もし長くなるなら（中略）を使う。それでもむずかしい場合には、「以下要約する」と断って要約する。ただし、不用意に要約を使うと、筆者（あなた）のコメントと、原著者（要約した本の作者）の言葉が混ざる場合があるので注意する。

「短い引用」をボックス化しない

以下のように本来インライン引用するべきところで、ボックス引用をしている例がみられる（先輩の論文の一部を改変した）。

ファッションショーとは何か

ファッションショーの定義について『世界大百科事典』には、こう書かれている。

服飾デザイナーやファッション産業などが、新しい作品を発表するための催しをいう（山田,1988,p.273）

ここでいうファッションショーは、ファッション「関係者」のためのイベントである。こうしたショーでは主に消費者を対象とする新作が披露されている。とはいえ、この論文では、「アート目的のファッションショー」を中心に研究するため、この定義とは異なったファッションショーの存在について以下検討する。

これをインライン引用にしてみる。

ファッションショーとは何か

ファッションショーの定義について『世界大百科事典』には、「服飾デザイナーやファッション産業などが、新しい作品を発表するための催し」（山田,1988,p.273）とある。ここでいうファッションショーは、ファッション「関係者」のためのイベントである。こうしたショーでは主に消費者を対象とする新作が披露されている。とはいえ、この論文では、「アート目的のファッションショー」を中心に研究するため、この定義とは異なったファッションショーの存在について以下検討する。

短い引用が一文の中に織り込まれているのがわかるだろうか。スペースの節約になり密度が上がった。反対に、短い引用をボックス引用にすると、空白の多いまぬけな印象を与える。

研究用ファイルをどこに保存するのか

論文の書き方、それ以前に大切な「ファイル管理」の話

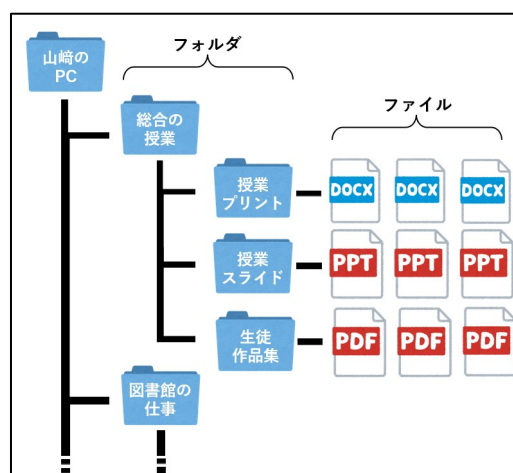
スマートフォンやタブレット端末を使い慣れた君たちは、自分の研究用ファイル(≒データ)が、どこに保存されているのかを意識しない。そのため総合学習の授業では、「先生、助けて下さい！論文のデータが消えたんです」「どこに保存してたの？」「Wordに保存してたんです！」「え？Word？」という会話がしばしば発生する。しかし、君たちはこの会話のオカシさに気が付かない。なぜ大切な研究用ファイルが「消えた」ように見えてしまうのか。

「Wordに保存してたんです」は正しいのか

たしかに画面上の見た目には、Wordのような「アプリ」にファイルが保存されているようにもみえる。そのため

「Wordに保存してたんです！」発言も、生徒である君たちが見たままの様子を報告したのだから理解はできる。

しかし実際には、ファイルは階層構造状の「フォルダ」と呼ばれる入れ物・箱に保存される(図1)。PCだけでなく、スマートフォンやタブレット端末であっても、裏にはこのような「フォルダ」が存在している。Wordを通じて見ている課題のファイルは、このフォルダから、必要なファイルを読み出して表示しているに過ぎない。「アプリ」自体にファイルが保存されるわけではないのだ。

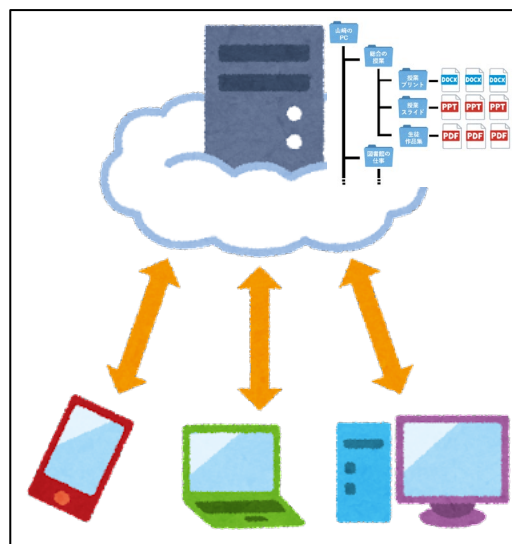


(図1) フォルダとファイルの階層構造

クラウドストレージへのファイル保存

端末内のファイルは、フォルダによる階層構造で保存される。これに加え、近年では「クラウドストレージ」(図2)への保存も一般的になった。クラウド = 雲という言葉が意味するように、「雲の向こうにファイル・データを置き、インターネットを通じてアクセスできる仕組み」を指す。例えば自分の卒業論文の原稿などをクラウドストレージに保管し、階層構造を作って整理しておく。こうすることで、インターネットに繋がる環境であれば、場所や端末を問わず、保存したファイルが編集可能になる。

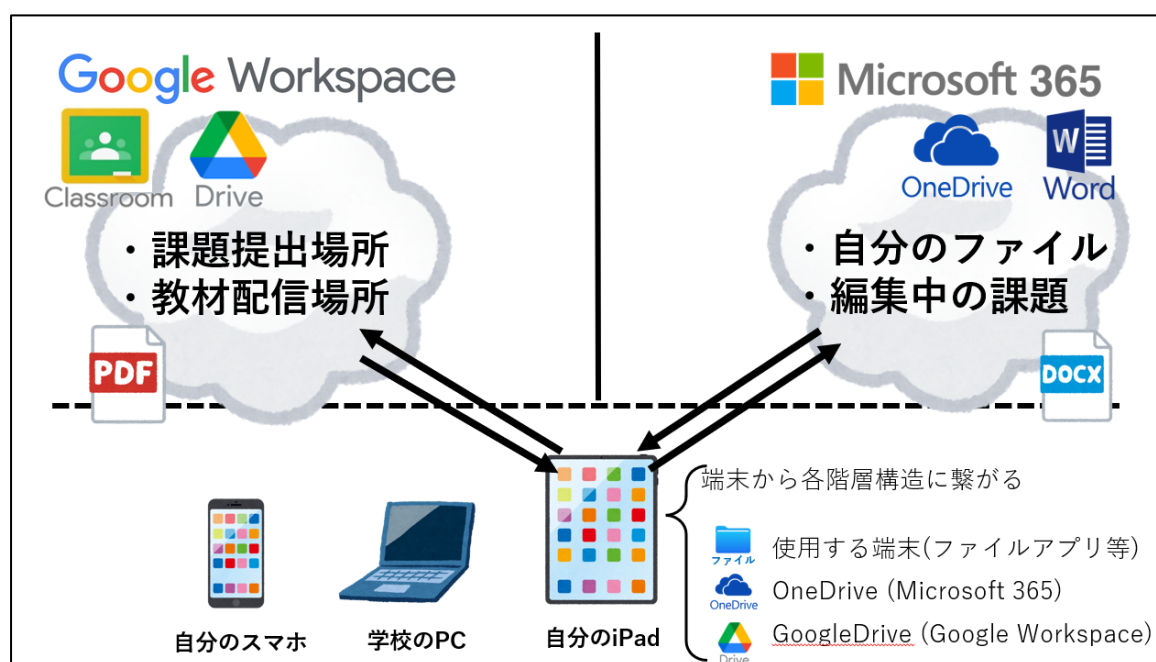
PC、スマホ、タブレットなど、ネットに繋がる情報端末が身近にあふれるようになった昨今。クラウドストレージへのファイル保存が主流となった。端末を忘れた、充電が切れた、容量がいっぱい、等の場合でも、インターネットにアクセスすれば作業の続きが出来るからだ。清教学園でも、「クラウド」と名の付く外部サービスを複数導入している。次項で、総合学習の授業で扱うクラウドストレージの概要と、その利用方法を解説する。



(図2) クラウドストレージ

清教学園の情報環境

先にクラウドのことを「雲」と表現したが、この仕組みを活用したサービス一般は「クラウドサービス」と呼称される。清教学園が採用するのは、Google Workspace と Microsoft 365 の二つ。清教生の周りには、Google と Microsoft、二つの企業の「雲」と考えればよい。その向こうに、先に示した「クラウドストレージ」がある。総合学習では「Google Drive」「OneDrive」を、クラウドストレージとして使用する。さらに、目の前で使用する端末(iPad や PC 等)も含め、3つの階層構造、それぞれのフォルダにアクセスしながら、卒業論文を書く。図説・表にすると以下ようになる。



ストレージ名称	ストレージの使用目的	使用アプリ
Google Drive (GoogleWorkspace)	公共の保存場所として使用。[課題提出]/[教材配信] 等。 Classroom からアクセスすることが多い。	Google Drive / Classroom
OneDrive (Microsoft365)	個人的な保存場所として使用。研究データや論文原稿等を保存。 Word からアクセスすることが多い。	OneDrive / Word
iPad / PC	Microsoft365 で保管しているファイルを Google Drive に 提出するなどの一時利用。Wi-Fi に繋がらない際の緊急避難用等	ファイル アプリ

Google Drive は、課題提出や教材配信等、公共のファイル保存場所として使用する。担当教員に「提出しといて」と指示された場合はこちらを指す。一方 OneDrive は、研究データや論文原稿等、個人のファイル保存場所として使用。自分でフォルダを作って自由に管理できる。

さらに、提出や配布など、教員とファイルのやり取りをする際は、クラウドストレージから自分の端末(iPad / PC)に一度ダウンロードし、指定の場所にアップロードする必要がある。端末の保存場所は、その際の一時保存先として機能する。授業で指示する手順を必ず覚え、自分でできるようになろう。

ポイント

- ・ ファイルを保存する際は必ず場所を指定する。論文作成中は OneDrive (Microsoft365) が便利
- ・ 個人で使うストレージ (OneDrive) の階層構造は自分で整理できる。新規フォルダの作成を有効に使う
- ・ iPad では GoogleDrive から OneDrive へのファイル移動ができない。提出の際は、自分の端末を介する

コラム 「上から目線」ヤメテ

論文は「読んでいただく」もの。教えたがりの「ナニサマ」になるな

「はじめに」に見られる上から目線

以下の文は、生徒の卒業論文の「はじめに」から引用した。どう感じるだろうか。

「バスケットボール選手で知ってる人は？」と聞かれると、誰もがマイケルジョーダンと答えるであろう。また、日本人では八村塁と答える人も多いだろう。だが、この二人の懸賞金は雲泥の差である。

テレビの音楽番組や歌番組などでベースが演奏されているところを皆さんも見たことがあると思うが、正直「ベース（エレキベース）」って何？」「ギターの音は分かるけど、ベースの音ってどんなのがわからない」という人はかなり沢山いる。…音楽において、ベースはどれほど大切なポジションに立っていて、エレキベースがないと曲の全体が味気ないものになるということが皆さんにも分かったと思う。

どうにも居心地がわるい。なぜかといえば、これらの文章は「お前は（バスケットを、ベースギターを）知らないよね。だから教えてやるよ」と、いう態度で書かれているからだ。つまり、この文は「著者が知っていて、読者がものを知らない状態」を前提としている。いわば、「上から目線」の文章だ。大人の先生が読むと、思わず「何様？」と突っ込みたくなる。

読者は「世間様」

論文の読者は誰か。この文を書いた生徒は、クラスメイトや後輩を読者に想定しているのかもしれない。だから、「先生がモノを知らない生徒を教え諭す」そんな文章になる。しかし、論文が想定する読者は、そのような中学生ではない。むしろ、大人を含んだ「世間様」一般に宛てて書く（さしあげる）のが論文だ。となればそこには当然、不特定多数のまだ見ぬどなたへの敬意が払われていなければならない。



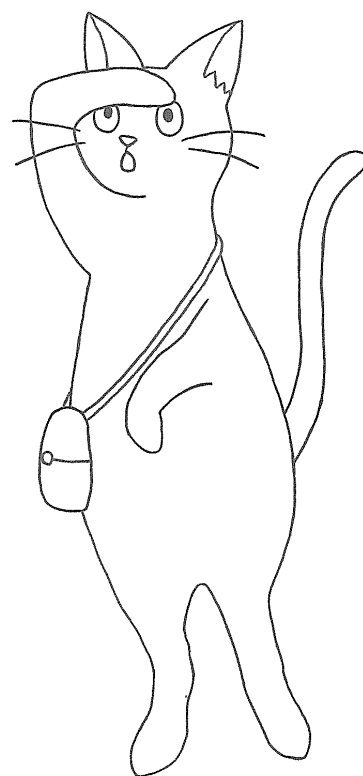
「上から目線」の論文

世間様にさしだすのが論文

第4章

フィールドワーク(FW)と プロジェクトの技法

「現場」に学ぶオリジナル調査



フィールドワークとはなにか

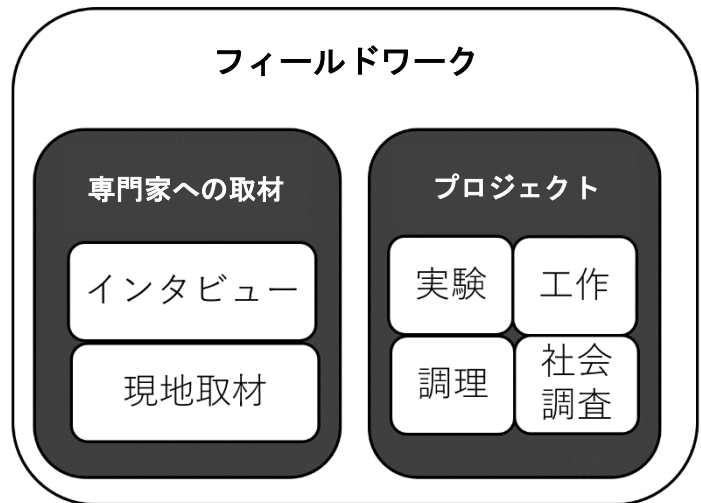
フィールドワークは「なんでやねん」の華

「現場に立つ」からリアルに学べる

図書館やインターネットでの調査は、探究学習に不可欠だ。しかし、そこから一歩も出ない、頭でっかちの学びは本物とはいえない。なにを題材にしても、人やモノから直接に、リアルに学ぶべきだ。

どなたかへの取材を基本したい。場合によっては、実験や調理・栽培・調査・工作なども。要は「現場」(フィールド)で学ばなければならない。というのも、現場での学びこそが、作品の独創性の源になるからだ。そしてなにより、あなたの学びの道のりを充実させ、一番の思

い出をもたらすからである。この章では、どなたかに取材したり、現地に立ったり、自宅を中心に体験を通じて学ぶ機会などの全てを「フィールドワーク」と呼ぶ。



取材を経験した先輩からのメッセージ

取材は卒業論文の一番の思い出になる。先輩の記録・後輩へのアドバイスには、その時の緊張やよろこびが詰め込まれている。とても楽しいので以下紹介しよう。()内は探究学習の題材である。

「初めて行くところだったので、前もって地図で調べていたけれど道に迷いました。会社に着いたときはすごく緊張していてドキドキしました。第一印象は怖そうな方でしたが、とても優しく面白かったです。どんなことでもいいから自分が知りたいことや興味があることを積極的に聞くことが大切だと思います。あと絶対に遅れないこと！」(ライブステージづくり)

「バス会社へ取材に行きました。お相手は若い女性の方でした。大人と話す機会はあまりないので緊張しましたが、自分なりにうまく話せたと思います。インターホンを鳴らして社内へ入っていくときはとても緊張しますよ」(高速バス)

「はじめはとても緊張しており、色々なことを考えていたが、話していくうちに緊張が和らいでいった。前もってある程度の質問を考えておくで質疑応答の際に困らない。基本的な知識は頭に入れとかなないと話についていけない。自分の考えも述べられたほうがちゃんと考えていると相手も思ってくれると思う。ボイスレコーダーは必須」(植物工場)

「自分が取材しに行った方は、最初に依頼のお手紙を送った方に紹介された方でした。待ち合わせの日は、電車で一本乗り遅れてしまったので十分遅刻しました。幸いにも自分の携帯端末に先生のメールアドレスを入れていたためなんとか遅刻の連絡を取ることができました。すごく優しい方で、話すうちにだんだんと話せるようになったので、さすがお医者さんだなと思いました」(ADHD)

「憧れの出版社の中を案内してくださってとても充実した時間になりました。取材も自分が知りたいことについて詳しく教えてくださり、楽しい時間になりました。相手のかたから非売品のプレゼントをもらったり、歓迎されてとても嬉しかったです」（雑誌編集）

「日本中世史を専攻されている教授の先生に取材を行いました。自分で交渉をし、取材を行う初めての経験でした。取材では本当に緊張し、言葉を嚙んだり頭が真っ白になることもたびたびでした。後輩にアドバイスするなら、取材する質問を多めに考え、メモしていくこと！」（忍者）

取材によって、卒業論文が一気に進む場面を何度も見てきた。もちろんお会いしてお話を伺いたいからこそ、取材を申し込んだのだが、それが実現する中で、マイテーマが姿を変え、予想を超えて深まっていく。現場での体験は学びを「本物」にする。その意味で取材は「なんでやねん」の“華”だ。

こんな取材はイヤダ

取材は「お話を聞きたい方」がいるから成立する。ところが、あたかも卒業論文の「アリバイ作り」のために取材をしようという不埒な（ふらちな…道理にはずれてズルい）生徒が稀にあらわれる。以下のような取材をしてはならない。お相手と後に続く後輩にも迷惑になる。

- × プロジェクトが思いつかないから取材する
- × Google で検索して一番トップに出てきたから取材先を選んだ
- × 近いから（自分が取材される側ならどう思う？）
- × 専門違い、所属や肩書き間違いの方に取材する

FW【取材型】

取材型 (専門家への取材)

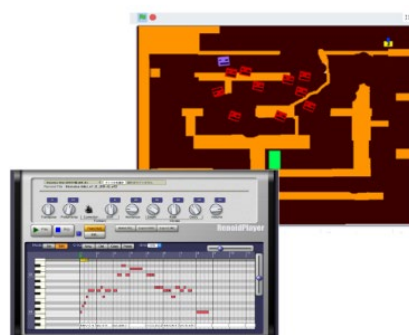
- ・手紙を書く
- ・アポイントメントをとる
- ・直接会って取材
- ・遠隔で取材する
(メール、電話、ビデオ会議等)
- ・取材記録を論文に組み込む



FW【プロジェクト型】

プロジェクト型 (実験、観察、社会調査、〇〇やってみた)

- ・計画→実施→分析
- ・プロジェクトノートに記録
- ・教員が研究指導する
- ・記録を論文に組み込む



専門家へのインタビュー(直接取材)の段取り

縁故と金に頼らない6つのステップ

どなたかにインタビュー(取材)するのは、手間も勇気も必要だ。しかし、それでも出かけるべきだ。論文にオリジナルな素材を提供し、論文に向かう気持ちを切り換え、テーマ設定を深め、かけがえのない思い出をもたらす。そんな様々な効果がインタビューにはあるからだ。論文作成をふりかえって「インタビューが一番面白かった」という先輩がたくさんいる。

ステップ①：取材先を決めて学ぶ

取材先は様々だ。研究対象の商品やサービスを提供している企業や業界団体、公官庁などの組織、大学の研究者、幼稚園や専門学校などの教育機関、専門家(ダンサー・評論家など)、医療・福祉施設、研究者や議員など個人も取材先となる。

比較的規模の大きな企業は取材を受け入れて頂ける場合が多い。とはいえ、若者に人気の企業の中にはあっさり断られる場合もある。また、著名な研究者は「マスコミ以外の取材には応じない」といった返事や、なしのつぶて(無視)の場合もしばしばある。

なにはともあれ、「お会いしたい」という強い気持ちが必要だ。取材先を決めたら情報集める。読める資料は、本でも論文でもウェブ上でもすべて読む。たとえ、難しくても、理解できなくても。

ステップ②：連絡先はどこか

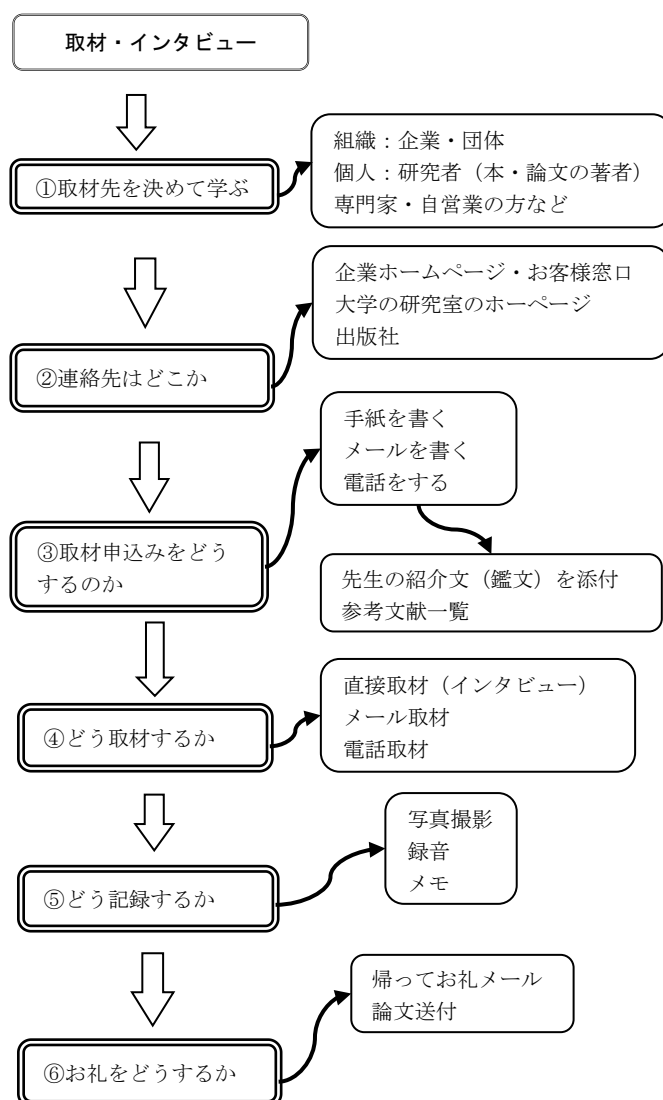
インターネットを使うと連絡先は大概調べられる。企業はホームページに「お客様窓口」「消費者担当」「広報」など窓口がある場合が多い。たとえ窓口がなくても本社の住所に送れば大丈夫だ。逆に地元の支店は避け、本社から紹介を頂く。団体・官庁の場合も同様である。大学の研究者の場合は研究室のサイトがよい手がかりになる。また、たとえば競技の審判や、着物・インテリアコーディネーターなど専門家とお会いしたい場合、はじめに協会や業界団体に手紙を送り、信頼できる方を近くで紹介して頂く、という方法も有効だ。

ステップ③：取材申込みをどうするのか

正式な申し込みは手紙だ。何より誠意が伝わる。一方、やり取りのしやすさではメールがよいので、手紙には自分のメールアドレスを書く。いきなりの電話は突然時間を奪うので当然避ける。もちろんアポ(面会の約束)なしの取材は禁止。

ステップ④ ⑤：どう取材するか／どう記録するか

インタビュー方法にはリモート会議・メール・電話等があるが、直接取材が原則である。ただし相手は遠くにいらっしゃる場合は他の方法も可能だ。Zoom 等慣れておくとよい。



インタビュー(取材)のステップ

取材は録音・写真撮影・メモのすべてで記録できればいい。スマホのアプリはあらかじめ使い慣れておくこと。論文には必要な写真をいれなければならない。もちろん撮影も録音も前もって必ず断ってから始める。また、なるべくお相手から名刺を頂く。「名刺を頂けますか」という。名刺には肩書や連絡先がある。取材記録をフルネームで書くのは当然の礼儀である。

ステップ⑥：お礼をどうするか

取材直後にお礼のメールをする。その後、完成論文に礼状を添えて贈呈する（メールに pdf でよい）。きっと喜んでいただける。取材時に手土産が必要だろうか。中高生の取材なので持参しないでも問題はない。しかし、保護者の方と相談して持参してもかまわない。

事故防止のために

取材先は必ず先生と相談して決める。事故防止のために以下の三点は守る。

- ① 保護者への「ハウレンソウ」。ハウレンソウは、「報告・連絡・相談」の略だ。取材場所や日程・取材内容は保護者の方が把握していなければならない。当日は帰宅時間も決め、携帯電話を持参し、いつでも連絡がとれるようにする。また、万一遅刻した場合に備えて、お相手の電話番号も控えておく。
- ② 単独取材を避け複数で行動する。トラブル予防でもあり、インタビュー時に間が持つ、という利点もある。保護者の方に送って頂くのも選択肢とするが、インタビューは生徒だけでしたい。
- ③ 個人の研究者・専門家への取材依頼は慎重に行う。ホームページがあるからといって安易に取材するのは禁物だ。コンタクトを取る前に必ず先生に相談する。

フィールドワークは授業のように順調には進まない。返事が来ない例も多い。ある生徒は返事が来ないので、テーマを変え、別の申し込み先から取材許可を頂いた。ところが、前後して最初の申し込み先から取材許可が来る、という悩ましい状況に陥った。結局、その生徒は両方に取材をして、そのどちらもが素晴らしい経験になった。

取材先に向かう途中電車が遅延する、時間を間違える、バス停が分からない…。フィールドワークでは普通社会で起こることはなんでも起こる。実は、そんなアクシデントの報告が面白かったりする。「怪我の功名」である。何事も経験だ。

インタビューはあなたと社会の接点をつくる

これまで多くの方々に協力頂いた。取材を受け入れてさえ頂ければ、中学生といえども、例外なく懇切な対応をしていただける（そうした中学生が珍しい、ということでもある）。

現場に働く方々のもとに、興味を持って教えを乞（こ）う生徒がある日現れる。すると「中学生から取材されたのは初めてでしたが、私たちの仕事に強い関心を寄せてもらえて、ありがたかった」という感想を頂くことも珍しくない。

フィールドワークの当日を、いろいろな段取りをすませて、緊張して迎えるだろう。そのプレッシャーは相当だ。とはいえ、取材を終えてみると「すごくよかった。いい話をたくさん聞いた」と明るい表情を見せてくれる。みなさんとリアルな社会との接点をフィールドワークはつくる。こうした経験こそが、良い思い出をつくり、成長の契機となる。

「縁故」と「金」に頼るな

取材先やプロジェクトを決めるうえで注意したい事項がある。

第一は「縁故を頼らない」である。家族や知人の紹介の取材は避ける。保護者の信頼に下駄をはかせてもらって（頼って）は、自力で扉を開けたことにならないからだ。また、清教の先生も避ける。

第二に「金に頼らない」である。有料セミナーや講座の受講でフィールドワークを済ませてはならない。こちらも、自力で現場の扉を開けたことにならないからだ。「金を出さずに、知恵を出せ」である。

取材のお願いの手紙を書く

型通りに書けば誰でも書ける

①お名前は正確に！
大学の教授などは「先生」とする

②頭語

③時候の挨拶

④簡単な自己紹介と取材のお願い

⑤どんな授業で、何に興味を持ち、どんなテーマで学んでいるのか。なぜ取材をしたいのか。卒論「おわりに」の内容も組み込むとよい

この部分の説得力がフィールド

⑥あらためて取材のお願い。なるべく個人あてがよい。

実験・観察・調理・創作などでフィールドワークの代わりとする者は、保護者あてに手紙を書く。

〇〇水族館 〇〇〇〇様 (〇〇担当者様)

【一行空け】

拝啓

朝顔が咲き、暑さが日ごとに増してまいりましたが、いかがお過ごしでしょうか。

はじめまして。私は清教太郎(せいきょう たろう)と申します。大阪の河内長野市にある清教学園中学校の3年生です。取材のお願いをさせていただきたいと思いお便りをさしあげます。

私が通う清教学園中学校の総合学習の時間に、卒業論文「なんでやねん」という授業があります。自分の興味でテーマを設定し、1年間をかけて研究し論文にまとめるという授業です。そこで、以前から興味を持っていた水族館と種の保存について私は学ぶことにしました。「水族館には種の保存のためにどのような役割があるのか」がテーマです。なぜ私がこうしたテーマを考えたのかというと(以下研究企画書の動機・意義を組み合わせるべくたくさん書く)……

☆取材申込は早いほどよい。6月中には手紙を出す。7月返信・日程調整・7月中旬～8月実施。

①先方(相手の方)の予定が早く決められる。ぎりぎりの取材申込はとても失礼。

②返事がない場合の対応を早くできる。催促の連絡をする、別のフィールドワーク先にコンタクトをとる、など。

今回、資料ではわからないことも学びたいと思い、〇〇水族館に取材に行かせていただこうと考えています。もし可能でしたら、学芸員の〇〇〇〇先生にお話をうかがい取材させていただきたいと思っています。〇〇先生に取材させてもらおうと思ったきっかけは、ご著書である『〇〇〇〇』を読んだことがきっかけです。特に第3章の……

もしお話をうかがえるのであれば、次のことについて教えていただきたいと思っています。

⑦質問は個条書きで。質問に対する自分なりの見解・コメントをかならずそえる。「自分はここまで考えましたが」という態度が必須。

⑧いつ訪問できるのかをなるべく広めに示すのがマナー。1~3日は避ける

⑨結語 右揃え

⑩日付は左揃え。

⑪学校名学年組氏名 右揃え

⑫連絡先は連絡をしてほしい所を書く。
s2〇〇〇〇@…を使う場合は自分で必ず受信確認する。

⑬「これまで私が学んできた本」の一覧は、自分の信用を高め、熱意を示す。

【一行空け】

・飼育している生き物を絶滅危惧種 of の関係を教えてください。私の学んだ資料では……とありましたが、〇〇という種では成功したとしてもかえって……。

・〇〇水族館で新しく生き物が増えるのはどのようなときですか。たとえば〇〇年〇月の新聞によると、定置網にかかった〇〇を水族館が保護したとありました…。

・生き物によって水槽の部分の好みがあるのでしょうか。というのも〇〇水族館によくいくのですが、その大水槽のあるところにいつも〇〇がいるからです。

・天然記念物の〇〇の水槽がとてもきれいで、時間がたつもの忘れて見入ってしまいました。あのような展示をしようというアイデアはどのように考えたのですか。

【一行空け】

8月〇日~〇日の週で、友だちと二人でうかがえたらと考えています。もしよろしければ、ご都合の良い日時をお返事頂ければ幸いです。お忙しいところ申し訳ありませんが、よろしくお願いいたします。

敬具

【一行空け】

20〇〇年 6 月〇日

サインは自署・手書き

清教学園中学校 3 年〇〇番

清教太郎

保護者と相談して決める。
LINE アドレス不可

連絡先

(学校個人アドレス・自宅番号・自宅メールアドレス・自宅住所等)

s2〇〇〇〇@stu.seikyo.ed.jp

「s」は小文字

ご参考：までにこれまで私が学んできた本を紹介します。

日本動物園水族館協会 (2016) 『絶滅から救え!日本の動物園&水族館』河出書房新社

内田 詮三 (2014) 『日本の水族館』東京大学出版会

杉田 治男編 (2014) 『水族館と海の生き物たち』恒星社厚生閣

溝井裕一 (2018) 『水族館の文化史』勉誠出版

☆A4 で 3 枚以上にする。参考文献も、特に相手の著作は読んだものを全て書く。

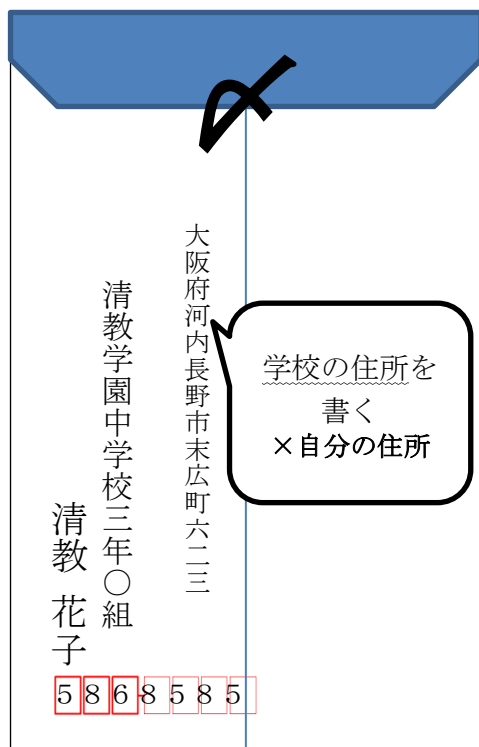
手紙を読みながら、先方 (相手の方) は、みなさんの「本気度・熱さ」を見ている。特に、⑤の「どんなテーマで学んでいるのか、なぜ取材をしたいのか (動機・意義)」、⑦質問の内容、⑬「これまで私が学んできた本」の一覧は大切。本気の感じられない手紙なら出さないほうがまし。手紙を完成させるときの教員との面談では、投函をやめさせることもある。

封筒に宛名を書く

修正テープは使えない！ 鉛筆で下書き→清書



表面



裏面

【表書き】

- ※1 住所は右から1～1.5cm くらい空け、できるだけ1行におさめる。2行になる場合は1行目より少し下げる。
- ※2 社名・部署名が入る場合、(株)(有)など省略せずに正式名称で書く。住所の1行目より1字分くらい下げる。
- ※3 名前は住所より1字分下げ、少し大きめに書く。
- ※4 切手はできるだけ1枚で。2枚以上になる場合はタテに貼る。ヨコに並べて貼らない。



【裏書き】

- ※1 差出人の氏名(=自分の名前)は住所より少し大きめに、住所と下揃えになるように書く。住所は自分の住所ではなく学校の住所を書く。
- ※2 郵便番号を忘れずに。枠は書かなくて良い。

宛名は間違えない！

誤字・脱字はそれだけで失礼に当たる。修正テープや二本線で消したりもできない。必ず下書きしてから清書する。手紙の内容が丁寧でも、宛名が間違っていれば台無し。

引用・参考文献

『好印象をあたえる 手紙の書き方 決まり文句とマナー』、今井秀和監修、日本文芸社、2011年

『手紙で気持ちをつたえよう3 きちんとした手紙 案内 おねがい おれいの手紙』、白石範孝監修、ポプラ社、2012年

「大人のメール」対応のいろは

顔が見えないからこそ、密な連絡と気配りを

メールは「お手紙」、SNSは「おしゃべり」だ。つまり、メールは社会のなかの大人との正式なやりとりであり、SNSは知り合いとの立ち話だ。この違いを理解しておく、どのような方とも失礼なく情報交換ができる。ここでは、72期のT.S.君の論文「アンダースローはなぜ絶えぬのか：野球界をアンダースローで生きる者たち」のフィールドワークの事例をサンプルにメールのやり取りの実際を紹介する。

はじめに、この例を通じて学んでもらいたいメール対応の原則は、以下の通りである。

- ① メールが来たらすぐに必ず返信。「新規作成」ではなく「返信機能」を使用。
教員にも同時に送れるよう、「CC」と「全員に返信」を使う
- ② 毎回のメールに所属と氏名を書く。
- ③ 取材前日にあらためて「よろしく」のメールを送る。
- ④ 取材に関して、わからないことがあれば遠慮なく質問する。
- ⑤ 「直接来ていいよ」と言われたら、できるだけ段取りつけて直接取材をする。
- ⑥ 取材が終わったらすぐにお礼のメールを。

取材したW.S.さんは、2001年から、2013年まで「世界一低い」と言われるアンダースローで広く認知されている、かつて千葉ロッテマリーンズに在籍した、プロ野球選手だ。現在は、社会人野球チームの監督をされている。



以下、時間の経過に沿ってメールのやり取りを再現する（文章や行間を省略している）。手紙を投函してしばらくして、T君のもとにメールが届いた。

件名：【ご相談】卒業論文の取材について

清教学園中学 T様
はじめまして。

〇〇〇〇マネージャー〇〇です。突然のメールで申し訳ございません。

先日、弊社宛に送付いただきましたお便りを拝見させていただきご連絡させていただきました。

卒業論文のテーマにもあります「アンダースロー投手はなぜ生き残っているのか」という論文の取材に是非、何らかの形で協力添えができればと思っております。

当方としては、直接グラウンド（千葉県君津市）に来ていただき取材する形でも、リモートでの取材でもどちらでも対応は可能となります。コロナウィルスの感染が爆発的に増えていることもありますので、親御さんや先生方と相談していただければと思います。

グラウンドにて取材の場合、練習の都合上8月実施の候補日は2日ほどしかあげられないかと思います。。。

(9月以降であれば、改めてご相談させていただきます。)
リモートであれば、ある程度の幅を持たせて対応できるかと思しますので、よろしくお願いいたします。
以上、長々と申し訳ございませんがよろしくお願いいたします。
質問やご不明点等ございましたら、お気軽に下記までご連絡ください。
(マジックマネージャー〇〇)

T君からのすぐの感謝の返信。

「新規作成」ではなく
「返信機能」<Re>

Re: 【ご相談】卒業論文の取材について
〇〇〇〇
マネージャー 〇〇〇〇様
cc 山崎先生 片岡先生

CCで先生にも送る

とにかく感謝

お世話になっております。
清教学園中学校のT.S.と申します。早速のお返事有難うございました。
この度は、取材をご許可いただけたとのこと、本当に有難うございます。
取材の日程についてお伺いさせていただきたいのですが、8月に取材させていただけたらした場合のご都合のよい日をお聞かせ願えますでしょうか。
どうぞよろしくお願いいたします。

署名が入る

取り急ぎお返事まで。

~~~~~  
清教学園中学校 72期

T.S. 【T.S】

Email:s2〇〇〇〇〇@stu.seikyo.ed.jp

Tel:0721-62-6828

〒586-8585 大阪府河内長野市末広町 623  
~~~~~

マネージャーの方からすぐに返信。

Re: 【ご相談】卒業論文の取材について

清教学園中学校 T様

お世話になっております。

〇〇〇〇マネージャー〇〇です。

候補日は、下記の通りとなります。

・8/13(土)PM ・8/18(木)AM ・8/19(金)夕方 ・8/22(月)夕方・8/24(水)夕方

ご検討いただき、返信をいただければと思います。

よろしくお願いいたします。

T君から日程確認と質問・その返信。

(件名・宛名略)

清教学園のTです。

候補日を送っていただき、有り難うございました。8月22日にお願いしようと思っています。

千葉県のグラウンドまで、直接お伺いしようと思っているのですが、グラウンドの住所をお教えいただけないでしょうか。また、お伺いしてもよい詳しい時刻等、決まっておられましたら、お伝えください。

引き続き、よろしくお願いいたします。

(件名・宛名略)

清教学園中学 T様

お世話になっております。

下記の件ですが、8/22(月)16:00頃にお越しいただけますでしょうか。

住所は下記の通りです。

〒299-1146 千葉県君〇〇〇〇〇〇

以上、よろしくお願いいたします。

時間と場所が
なにより大事

T君から取材前日の挨拶と返信

おはようございます。

明日、お世話になります。清教学園のT.Sです。

日程が近づいたら確認・挨拶

〇〇様、W.S.様、お忙しい中、お時間頂きありがとうございます。明日のインタビューどうぞよろしくお願い致します。

お世話になります。

こちらこそ、宜しくお願いいたします。

球場にてお待ちしております。

T君から取材後のお礼とそれへの返信

清教学園のTです。

先日はお忙しいところ、インタビューにお時間いただきまして有り難うございました。

インタビューさせていただいた内容を参考に卒業論文を完成させたいと思います。インタビュー終了後に、グラウンドでW様から直接教えていただきましたアンダースローの練習方法を実践し、高校生になってもアンダースローを続けたいと思います。

夏休みの最高の思い出になりました。

本当に有り難うございました。

取材後の御礼・決意

清教学園中学 T様

お世話になっております。

〇〇〇〇マネージャー〇〇です。

こちらこそ、先日は球場までご足労いただきありがとうございました。

素晴らしい論文になることを期待しております。

また、更に技術に磨きをかけていただき活躍することを楽しみにしております。

以上がフィールドワークを終えるまでのやり取りだ。どうだったろうか。取材依頼の手紙を入れると往復で5回のメールのやり取りが、T君とマネージャーさんの間にあった。一番大切なのは「時間と場所」の確認だ。しかしそれと同時に、こうした取材前のやり取りが、お互いの信頼関係を培っていく。丁寧な対応がメールで行われると、相手の方も安心をする。そして、「この中学生にはちゃんとした取材をさせてあげたいな」という気持ちに当然なる。

その後T君は、論文を仕上げWさんにお届けした。自分が取材に応じた相手から論文が届くのは、取材された方にとっても大変嬉しいことだ。もちろんT君にとっても忘れられない経験になるだろう。

補足 CCとは

「CC」とはカーボン・コピー（Carbon Copy）の略。「CC」欄に入力したメールアドレスにも、同じメールが送信される。「確認のために見てください」という意味で、読んでおいてほしい方に送信する場合によく使われる。コピー機のなかった時代は、2枚の書類の間にカーボン紙を挟み、ペンで書いて二通の文書を同時に作っていたことから。

返事が来たら・来ないなら

すぐに返事・勇気を奮って催促

返事が来た場合

メールがきたら、なるべく早く返信する。サンプルを以下に示す。

返信をする場合は cc（カーボン・コピー）で山崎先生・南先生に同時に送付を忘れずに。

① 取材と日程が決まった場合

〇〇株式会社（〇〇大学〇〇学部）
〇〇担当者様（教授 〇〇〇〇先生）
cc 山崎先生 南先生

お世話になっております。
清教学園中学校の●●●●と申します。

（早速の）お返事ありがとうございました。
取材をご許可いただけるとのこと、本当に有難うございます。
それでは〇月〇日〇時に△△に私と〇〇と二人でお伺いいたします。
よろしくお願いいたします。
当日まで〇〇についてさらに学びたい取材ができるよう頑張ります。

取り急ぎお返事まで。

※※※※※
連絡先

② 取材が不許可だった場合

〇〇株式会社（〇〇大学〇〇学部）
〇〇担当者様（教授 〇〇〇〇先生）
cc 山崎先生 南先生

お世話になっております。
清教学園中学校の●●●●と申します。

お返事ありがとうございました。手紙をお読みいただき有難うございました。
取材がかなわなかったのは残念ですが、こうして実際に〇〇にかかわる方（先生）から
直接お返事が頂けてうれしかったです。
これからも卒業研究をがんばりたいとおもいます。
またなにか機会がありましたらどうぞよろしくお願いいたします。

※※※※※
連絡先

返事が来ない場合

手紙を出して1~2週間たって返事が来ない場合、催促のメールをする。少し勇気が必要だが、催促は失礼なことではない。先方（相手の方）の組織内の手続きで時間がかかっている場合もある。また、催促の電話がきっかけとなって取材が実現することも多い。

① メールで催促する場合

〇〇株式会社（〇〇大学〇〇学部）
〇〇担当者様（教授 〇〇〇〇先生）

お世話になっております。
清教学園中学校の●●●●と申します。

先日（〇月〇日）に～～についての取材の件でおたよりを差し上げました大阪の中学生です。ご迷惑かとは思いましたが、確認させていただきたく、ご連絡差し上げる次第です。

取材のお願いが届いていないようであれば、どうかお知らせください。折り返しお届けいたします。念のため、先にお手紙で差し上げましたお便りを、PDFで添付させていただきました。

勝手なお願いとはおもいますが、どうかよろしくお願い致します。

※※※※※
連絡先

② 直接電話で催促する場合（時間がないときに限る）

先方「はい、〇〇株式会社（〇〇大学〇〇学部）です」
自分「大阪にあります清教学園中学校の●●と申します。〇〇の担当者の方（教授の〇〇〇〇先生）はいらっしゃいますか」
先方「少々お待ちください…（呼び出し音）」
先方「はい、〇〇です」
自分「私大阪にあります清教学園中学校の●●と申します。実は先日（〇月〇日）に～～についての取材の件でおたよりを差し上げた者ですが、今よろしいでしょうか」
先方「どうぞ」
自分「ご迷惑かとは思ったのですが、取材のお願いのお便りがお手元に届いたかどうか知りたいと思いご連絡差し上げました」
→先方「届いた（→取材OK →取材OUT）」
→先方「わからない、届いていない」
自分「私〇〇からの取材のお願いが届いていないようであれば、どうかお知らせください。早速に再度おねがいの便りをお届けいたします。じつは、私の学校に卒業研究の授業があって…（手紙に書いた意図を言う）」

※電話はどなたが出るかわからない。一応、普通考えられるパターンを紹介した。この例の後の展開はそれぞれである。ただし、その場で日程が決まる場合があるので予定表は手元に準備しておく。また、催促して返信がなければ潔くあきらめる。

充実装備で取材に臨む

録音して、ノートにメモして、音声入力や AI も使って、順に「物語る」

取材でありがちな失敗の一つが「記録し忘れました…」というケース。せっかく専門家にすごい話を聞いても、市井の人々に貴重な話を聞いても、記録が無ければ論文にはならない。装備を充実させ、失敗した時のことも考えて複数のプランを用意し取材に臨もう。

対話のながれは考えておくが、予定調和はつまらない

どんな取材の仕方をすれば、相手の魅力の核心に迫ることができるのか。自身の考えたテーマに対応した取材にできるのか。その方法は自分なりに考えてほしい。取材を始めて、いきなり相手に思いをぶつけるのか。それとも世間話からはじめて、徐々に本質的な質問にしていくのか。あるいは直接的な質問は敢えて避け、ざっくばらんとした会話から魅力を引き出すのか。魅力の核心に迫るアプローチは、君自身に任せる。相手との対話を事前にシミュレーションしておこう。

一方で、相手あつての取材が予定調和に終わってしまってもつまらない。質問し、ただ答えが返ってくるだけの Q&A のような取材記録はつまらない。相手の返答に対してさらに質問を被せて深く切り込み、或いはあなた自身の考えも述べるなど、言葉のキャッチボールを目指そう。一方通行ではなく双方向のやりとりができれば、自ずと読んで面白いレポートになる。

記録させてもらう際のルール

取材の前にならず「録音していいか」「ノートにまとめていいか」「写真を撮ってもいいか」など確認する。どれだけいい取材ができて、承諾を得ていなければ論文には絶対に掲載できないからだ。取材依頼の手紙を送っていてもいなくても、必ず取材の直前に改めて確認しよう。相手が専門家であっても、顔見知りでも、総合学習の授業が背景にあるオフィシャルな「取材依頼」だ。以下の手順は必ず守ろう。

- ・相手に「お願い」する気持ちを忘れない。目上の方に敬語を使うのはもちろん、複数の候補日を設定するなど、相手の負担ができるだけ軽減され、取材が実現するよう配慮する。
- ・スマホでの録音や、ノートへのメモ書きなどによって記録されることを事前に伝えること。取材の内容が研究のための情報源として使用され、いずれ学内で公開されることを伝えること。相手のプライベートに踏み込む質問もあり得るので注意する。
- ・お相手が専門家でない場合は、名前を伏せた上で取材記録を公開する旨伝える。

取材相手が目上の方かどうかを問わず、どのような取材相手であっても、感謝の気持ちを忘れてはいけない。君たちは清教学園の代表として相手に取材する。失礼がないように、そして責任をもって「よいレポート」に仕上げられるようにしよう。そのために事前に丁寧に挨拶しよう。

特に、お相手が専門家でない場合は、取材相手は身近な「普通の人」であり、ときにプライベートに踏み込むような取材になることも多い。掲載する際には氏名や所属を伏せること、個人が特定できないように配慮することを伝えよう。

装備を充実させ、プランCまで用意する

先輩たちに取材の感想を聞くと、取材に際してはかなり緊張していたと語っていた。あまりの緊張で記録を忘れてしまい、いい取材がイマイチな報告になってしまった例も多い。ゲームのボス戦に臨むように、充実した装備を用意し、緊急事態のプランまで用意しておこう。



【プランA】

iPad & Word を用意し、ディクテーション(自動の文字起こし)機能を使用する。取材中ずっと起動しておけば、しゃべった内容が自動的に文章になる。(ただし後から修正が必要。文字起こしは万能でない)

【プランB】

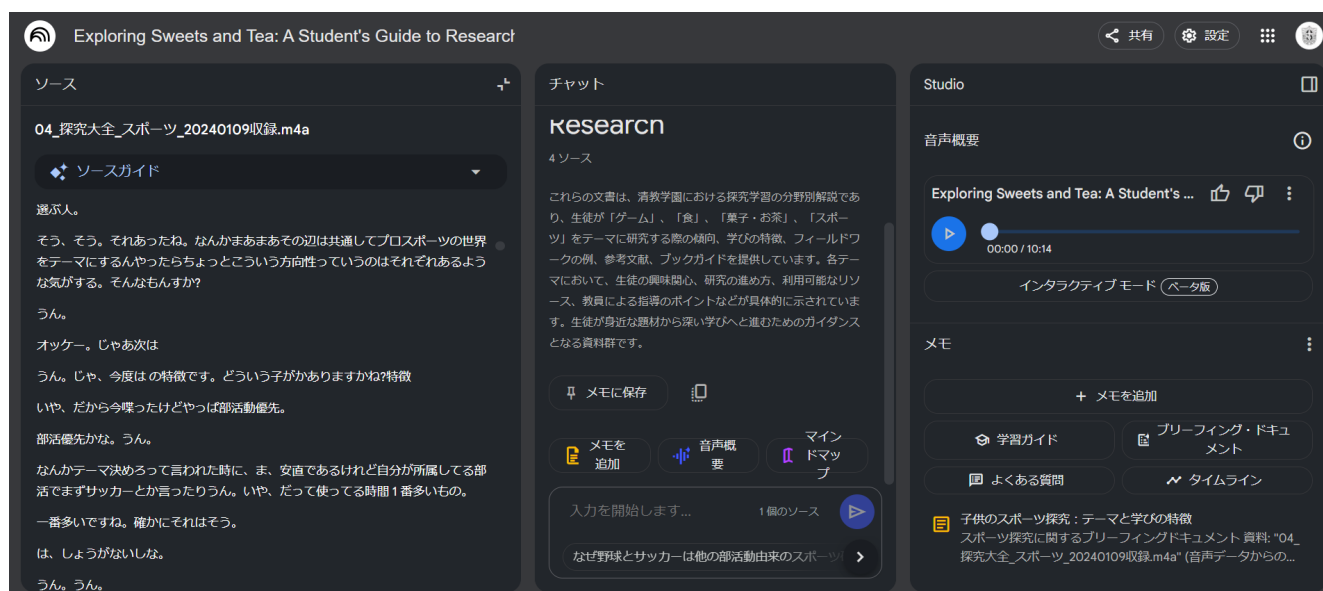
プランAで「充電がなかった」「操作がわからなくなった」という時のために、スマホの録音機能を使おう。音声しか記録できないが、無いよりあった方が絶対に良い。後から録音を聞いて文章を打とう。

【プランC】

AもBもダメだった場合、最終手段は「紙とペン」だ。充電が無くても大丈夫。メモを取ろう。

大変な文字起こしはAIに任せる

「論文で一番大変だったのは文字起こし」と語る先輩も多い。取材1時間分の文量は相当になる。2学期中はずっと文字起こしをしていた、なんてことも。その打開策として、AIによる文字起こしをぜひ使用しよう。「Notebook LM」は(@stu)でログインすれば使用可能。取材の音声データをアップロードすれば、あっという間に文字起こしが完了する。誤字脱字や、そのままでは意味が通らない語りを修正する必要があるが、文字起こしがずいぶん楽になったのは間違いない。ぜひ使ってみよう。使い方は要相談。



つまらないレポートにしないために

報告は君自身に起こったことを、誰かに語って聞かせるように、順を追って書く。この手の課題でよくある失敗に、質問と答えだけをQ&A形式で書くケースがある。正直、読んでもおもしろくない。レポートの面白さは、取材の前後も含め様々な部分に宿る。見たこと、聞いたこと、自分が感じたことを、丁寧に表現する。「こんなことがあって、こんな風に考えて…」。丁寧に書く。「それで?」「それから?」「どんな気持ち?」繰り返し自分に問いかければよい。

フィールドワークの報告サンプル

養鶏の現場を訪れる：鶏肉はこうして生産される

タイトルとサブタイトル

清教学園探究科 教諭 片岡則夫

日時：1991年8月〇日 11:00～12:00

場所：K畜産ファーム

〒294-0801 千葉県館山市〇〇番地

取材した方：K畜産ファーム オーナー 庭野酉乃さん（仮名）

・「いつ」「どこで」「だれを」が取材では一番重要。
・後で読んでいただく。肩書と氏名は正確に。そのためにも名刺を頂

養鶏場を訪れるまで

常体文「だ」「である」で書く。

夏休みになった。ひさしぶりに、千葉県南房総市郊外のI君の家に遊びに行った。同じ大学時代の研究室の、自然を愛する友人である。

「ニワトリをさばいて食べようよ」

「農業高校にいるから詳しい先生がいるんだよ」

「やろう、やろう、どこからニワトリを手に入れようか？」

「こんなことがあったんよ」と誰かに報告するように書くとききやすい。この「物語り」のなかに自分が登場することで自分の観察や考察が生き生きと記録される。

早速に近所の養鶏場を探して電話を入れてみる。日曜日でなかなか電話が繋がらない。ただ一件、「K畜産ファーム」だけに人がいた。高校の教師なのだが、ニワトリを教材にしたいのでわけて頂きたい、できれば鶏舎を見学したいのだが…と、こちらの事情を説明すると、快く請け合ってくれた。その日のうちにさっそく訪問することになる。

養鶏場はこんなところ

小見出しをいくつも入れるのが親切

友人の大きな四輪駆動車に乗り込んで、緑でむせ返るような、房総の山の中を走って小一時間。細い道をひたすら上ったり下ったりしていくと、目指す養鶏場、K畜産ファームが現れた。周囲に人家は見えない地域だ。

養鶏場の入り口で応対してくれたのはオーナーという中年の彼女。名刺を出して二人が千葉と神奈川の県立高校の理科の教師であることを示して挨拶すると、すでにオスとメス各1羽のニワトリをカゴに用意してくれていた。それを渡しながら彼女が言う。

「お金なんていないから」

それでは申しわけない、というのだが、どうしてもお金は受け取ってもらえない。しばらくの押し問答をして、結局、有難く頂戴することになる。ニワトリを2羽カゴにつめて車の後ろに入れ、案内されて車ごと養鶏場の敷地に入る。せっかくなので見学させてもらうことになった。

内部は考えていたよりもずっと広い。高校がひとつは入る面積だろう。とはいえ、白っぽく殺風景な雰囲気である。まず目に入るのが巨大な鶏舎だ。幅15m 奥行き約200mだという。青いトタンでおおわれていてひとつも窓がない。この鶏舎が5つならんでいるのだが、なにせ200mである。建物の向こうは霞んで見ることができない。夏の盛りで気温は30度を超えているだろう。ニワトリのにおいも鼻を突く。

トラックも入るだろう大きな扉を開けて、薄暗い鶏舎の中に入る。目の前には薄汚れたニワトリたちがいた。かれらは静かにたたずんでいる。元気で動き回っているかと思いきや、ただぼんやりと静かに立っている。

静かなニワトリのじゅうたん

窓のない鶏舎の中でしだいに目が慣れてくると、目の前に200mの白いじゅうたんが広がった。視界の届く

限りずっと奥までニワトリである。こんな光景は想像したこともなかった。

この養鶏場では夏場は全体で約 14000 羽のニワトリが育てられているという。小さな電球がポツリ、ポツリとついてはいる。しかし、生き物に満ちている、という雰囲気があるかないかはいったいどうしたことだろう。

壁面にはずらりと直径 1 メートルもあろうかという換気扇が回っている。

「あ、換気扇の上から霧がでていますね」

「あれで気温を下げていますよ。暑さには弱いんだよね。ニワトリは 32 度が限度なんだよね。鳥たち口をちょっと開いているでしょう。あれは暑いときにああするんです。もっと暑くなるとそのうち尻で息をするようになって、羽をふくらませるようになりますよ」

「尻で息を？」

「そう、お尻をヒョコヒョコさせるようになる…。もっと暑くなると最後には立ちあがって、ここまでするともうだめ…。10 分かそこいらで 2000 羽が死んだこともあるんだよ」

鶏舎の温度の管理には相当気を使っているようだった。特に 7、8 月のこの季節は風向きひとつで何百というニワトリが死ぬことも珍しくないらしい。

そこで私は^{うかつ}迂闊にもこんな質問をしてしまった。

「クーラーをつけたらどうなんですか？」

すると彼女は語気を強めていった。

「そんなことしたらやってられないよ！」

会話を再現すると臨場感がでる。主旨が変わらなければ、多少その時の会話と違って構わない。

45 日から 60 日をかけて育てた 1 羽が出荷のときにわずか 500 円ぐらいだという。価格競争が激しいために、いかにコストを下げるかが勝負なのだ。クーラーをつけている余裕などないに決まっている。

コストをさげるための技術はこの鶏舎の暗さにも表れている。鶏舎が暗いのはわざとそうしているのであって、これを「ウインドレス (window-less…窓がない) 鶏舎」という。部屋が暗ければ暗いだけ、文字通り「鳥目」のニワトリたちは動くことをしない。したがってその分、無駄なく餌が肉になる。商社の丸紅から仕入れるという輸入の麻の実の飼料と水とは、タンクからニワトリたちの間に、無くなった分だけ自動的に供給される仕組みになっている。

入口近くにニワトリの死骸が幾つか転がっているのを見つけると、彼女が言った。

「淘汰^{とうた}されるんですね」

高い密度では必ず何%かのニワトリがこうして死んでいくという。

卵からふ化して 40 日くらいから出荷が始まる。40 日は人でいえば 5 歳程度だという。よく肉屋さんで鶏肉に「ひな鳥」「若鳥」と書かれているのはそのためだ。ブロイラーと言われるこの品種は、40 日～50 日で体重・筋肉が最大になるように品種改良されているので、それ以上飼育をすることはしない。私たちが食べる鶏肉のほとんどがこのように生産されている。

お聞きした話を、自分なりにまとめても構わない。

病気予防に薬の投与

暑さのほかにも養鶏業者が恐れることがあるという。それは秋や春に起こる病気だ。いったん病気が発生した場合は一つの鶏舎（ということは数千羽）がまるごと駄目になることもある。

特に「ニューカッスル」「マレック」「ガンボロ」とよばれる病気に対しては予防のため、3 種混合の予防薬がニワトリの飲み水の中に入れられる。ヒナ鳥を鶏舎に放して 3 日目、13 日目、27 日目にそれぞれ投与されるのだという。また鶏舎の土にも予防の薬を散布する。薬の残留の恐れがあるため、出荷 8 日以後薬は使わないというものの、病気でもないニワトリが多く予防薬を体内に取り込んでいるのはどこの養鶏場でも同じだろう。

考えてみると、たとえ病気になってもニワトリに対する「治療」はほとんど考慮されない。やはりコストがかかりすぎるからである。自ずと治療よりも予防に重点がおかれる。

病気がどこからくるのか、その経路を聞いて驚いた。病気を運ぶ犯人は「野鳥」なのである。ムクドリ、ヤマバト、カラス、スズメ、特にムクドリが「タマゴ屋」つまり卵をとる養鶏場から病原菌を運んでくるのだという。

「気管の病気が多いんですよ」

そう、言うやいなや、彼

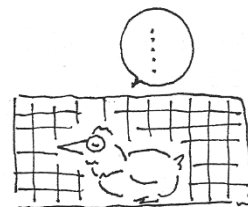
女は足元のニワトリの

なきがら
亡骸を手にとって、口からスウッと喉を裂いて見せてくれた。クチバシの上下を両手にもって裂いてしまうのである。I君が思わず顔をしかめた。

なるほど病気の診断にはこのやり方が手っ取り早い。裂いた喉の中はきれいだったが、ここに病変が現れるのだという。



・ブロイラーは脚が大きくみえる。足から成長をするためにひな鳥は脚が大きくみえる（イヌも人もそうなのだ）。人でいえば5歳程度で体格がいちばんよくなるように品種改良されている。



かごに入った鳥はなぜかおとなしい。



A ふだんの状態→B くちで息をする→C 尻で息をする→D 立ち上がる

気温が上がるにつれて鳥の姿勢が変わる（イラスト筆者）

養鶏場ではたらく人々

「何人でここはやっているんですか？」

聞くと、家族でこの近くに住んでいて、普段は夫とのふたりきりだという。たったのふたりで14000羽の世話をしている。ちなみに年間では70000羽が生産されているのである。

「出荷の時期には外国人の人を呼びますよ。日本人じゃもうやり手がなくて…」

成長したニワトリをかごに詰めて出荷するにはどうしても入手が必要になる。ここではイランからの労働者が多いのだそうだ。3か月の観光ビザで入国して期限いっぱい働いて帰っていくという。

「言葉は通じるんですか？」

「アラビア語と英語と日本語のチャンポンだね。ネコがいるでしょ？『ゴルベー』ってむこうじゃ言うらしいよ。『キャット』って言うのと両方がわかるね。そうしてなんとか普段の会話はなるね。お互いに勉強してね。あたしに『マダム、ありがと』とかいってくれるよ」

日本で3か月働いて帰ると、イランに帰って家が立つそうだ。しかし、その作業は聞いただけで大変だ。おびたしいニワトリの出荷で難聴になることも珍しくないらしい。

撮影しようとカメラのフラッシュを光らせた瞬間、「ババッ」と一斉にニワトリがはばいた。ホコリや羽が一斉に舞った。

「…大変ですね…」

「いきものだからね。面倒くさがっちゃだめ。ホントは、こうして日曜も養鶏場に出てでてこなけりゃ、ニワトリはきちんと育たないよ…」

電話帳で調べて電話した4つの養鶏場のうち電話か通じたのはここだけだったから、日曜は人のいない養鶏場が多いのだろう。

「かわいいよ。大事に育ててやらないとね。」

そういう言葉を聞いてなぜかほっとした。考えてみると、彼女はニワトリのことを「この子」とか「にわと

報告中に自分の感想や感情が入っても構わない。臨場感がでる。

りさん」とか「ひよこさん」と呼んでいる。さながら工場のような雰囲気の中の施設の中であって、彼女の言葉使いに温もりを感じることができたからかもしれない。

「経済動物」という動物たち

まとめ・考察の小見出し。

「経済動物」という動物たちがいる。「産業動物」ともいう。経済的な行為として飼育される動物をさしている。「家畜」といったほうが一般的だろう。つまり、野生動物でない私たち人間と接点のある動物は、愛玩動物（ペット・コンパニオンアニマル）と産業動物にわけられる。このうち、日々お世話になっているのが経済動物たちだ。お昼のお弁当の中であって、ひとの体を支えてくれている肉は、たとえばこのようにして生産されている。

この報告でも述べた通り、経済動物の最大の特徴は、「経済性」だ。言い換えれば、いかに安く、いかに多くの肉を生産できるか、そのために養鶏場・畜産農家のみなさんは日々努力をしている。

今回はひとつの養鶏場をとりあげた。しかし、そこからは、たとえばニワトリという経済動物の飼育環境、抗生物質の利用、輸入飼料、外国人労働者など、様々なトピックが現れた。小さなひとつの現場には、よく見ればたくさんのきっかけ、ヒントがかくれていた。

※以上の記録は 1991 年当時のものである。飼育方法や規模・抗生物質の投与方法などは現在では変わっている可能性がある。経済動物の飼い方(福祉)に関心のあるひとは図書館を探してほしい。

※この文章は全体で約 4000 字である。

FW 先への感謝の手紙・論文原稿送付

- ・メール本文に、FW を受け入れ頂いた感謝の気持ちと、論文が完成した報告を記す。
- ・卒業論文と先生からの「卒業論文送状」を PDF で添付する。
- ・送付先 CC 欄に山崎・南・片岡メールアドレスを記載。
- ・自分の論文の PDF ファイル名は「卒業論文〇〇〇〇」（〇〇〇〇には自分の氏名）とする。
- ・感謝のメールができれば、保護者の方に見て頂いてから送信する。

感謝のメールの書き方

フィールドワーク先へのメールの書き方のサンプルを以下示す。長くなくてよい。相手からの返信の可能性は相当高い。こうしたメールには礼状を出すのは社会の一般常識である。取材させて頂いて挨拶すらしないのは礼を失するうえ、後輩に迷惑をかけかねない。

メールに「署名」を設定する

「名刺交換」のかわり、大人のやり取りへの第一歩

論文の執筆過程では、学外の様々な人々とメールのやりとりを行う。先生への相談はもちろん、フィールドワークでは企業・大学・公共施設など学外の方々とともに連絡を取りあう。学外の方々と君たちがやりとりをする際、先生は間に入らない。アドバイスはするが手助けはしない。君たち自身が一人の大人として、自分で文面を考え、失礼のないメールを送る必要がある。その第一歩が「署名の設定」だ。

名乗らないメールは読まれない

メールでは文面に「自分がどこの誰か」を記載する必要がある。SNS などと違い、事前に「友達申請」を送るわけではないからだ。メールアドレスさえ知ってれば、特定の SNS (LINE や Twitter) に登録していなくても、連絡が取りあえる。しかし一方で、文中に「どこの誰か」が書かれていなければ、送り主が何者なのかわからない。そのためメールを送る際には、文中に自分の基本情報を記載するのを忘れないようにする。この基本情報を、予めメール本文に記載できる便利な機能が「署名」だ。右図のように、メール本文の下部に、予め設定した文言が自動的に入るようになる。

とりあえず今回はこんな感じで。引き続き調査は続けます。
ウチの図書館にはあまり数はないのですが、
世の中的にはたくさん出版されているようです。

...

清教学園中・高等学校
中学総合学習・高校情報科サポーター
学校図書館リブラリア司書
山崎 勇気(YAMAZAKI Yuki)
E-mail : yamazakiyuki@stu.seikyo.ed.jp

←署名

署名に必要な情報

人によって署名の書き方は様々。ひとまずは下記の例のような情報を押さえておけば問題ない。参考にして、自分のメールに署名を設定してみよう。学校配布の Gmail アドレスは自分で書名を設定できる。FW に先駆け、予め設定しておこう。

学年クラスではなく「期」を使う

「ここから署名」とわかる
ように、記号等で区切る
絵文字など使用不可

清教学園中学校 75 期

清教 花子(SEIKYO Hanako)

E-mail : s20000@stu.seikyo.ed.jp

Tel : 0721-62-6828

〒586-8585 大阪府河内長野市末広町 623

学校の電話
番号と住所

漢字氏名 + 仮名を
アルファベットで記入

メールアドレス

「ここまで署名」とわかる
ように、記号等で区切る

アイコンにも注意 アニメやアイドルの顔などは著作権の侵害。そしてみっともない！

アンケート調査はやめとき

「やったからなに？」に答えられるか

おすすめできないアンケート調査をするために

生徒がやりたがっても、おすすめしないのが「アンケート調査」だ。手間がかかる割に「自分のクラスではこうでした」という、「取っただけ」「苦労しただけ」という結果になりがちだからである。インターネットでアンケートする仕組みも勧めない。回答が集まるからと言って、意味ある調査になるとは思えないからだ。「それでもアンケート」、という場合は、以下の注意を読んで計画を。その前に、端的なアドバイスをひとつ。中途半端なアンケートをするくらいなら、何人かに時間をかけてインタビューして（同じ質問をして）、文字起こしして考察した方が、面白い結果がでる。

(1)目的と理由・意義を文章に

アンケートの意味や価値を説明できるか。また他の大規模なアンケートと比較ができるか。そうしたアンケートと質問をそろえると、比較ができるようになり清教学園生の特徴がわかるかもしれない。

(2)質問項目を徹底して考える

アンケートは質問が勝負だ。印刷・回収してからでは遅い。イエス、ノーあるいは番号で答えられるように、なるべく多くの選択肢をつくるのがコツだ。なんでもかんでも記入させるのは相手に負担でもある。また、記述式より番号での回答は集計が簡単。ただし自由記入の欄は作成しておく。

(3)質問用紙のテストが必要

何人かにテストすると、回答に困る質問が発見できる。テストをもとに新しい質問や選択肢を作り、質問する属性（性別や年齢など）も検討し直す。

(4)プライバシーへの注意

アンケートは無記名で、プライバシーに踏み込む質問はしない。「誰が書いた？」の詮索^{せんさく}も当然禁止。「回答用紙の取り扱いには十分注意します」「厳重に管理し研究以外に使用しません」の但し書き^{ただ}も必要。

(5)多くの回答を得る

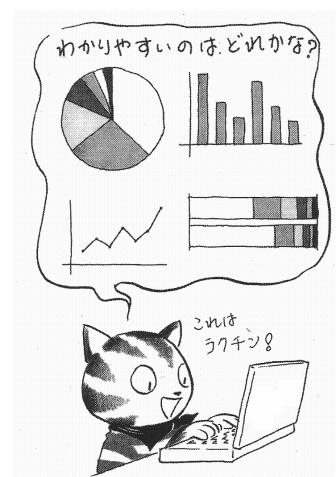
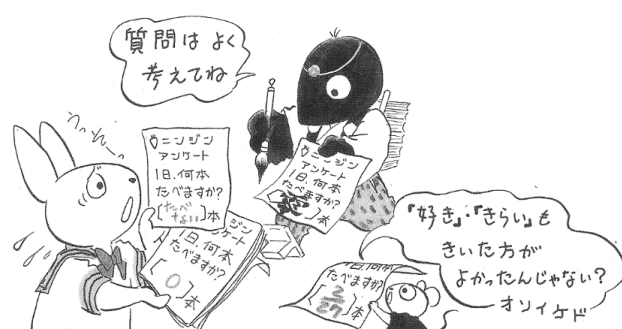
大人数からアンケートをとればアンケートの信頼度は上がる。100人以上の人から返事を貰えるとデータが安定する。ちょうど100人ならそのまま%に置き換えられる。

(6)集計はふたりで

集計はふたりでやると能率が上がり、楽しくできる。また、集計のときにおもいついたことは書き留める。自分が予想していたことと違う結果がでたら「なぜ？」とその理由を考える。

(7)表現はグラフで

データはエクセルを使いビジュアルにグラフ化する。アンケートをとって数字だけを並べても意味がない。そのアンケートからいったいどんなことが言えるのかが問題になる。言えることが多ければ多いほどそのアンケートは優れている。



(8)アンケートは考察してなんぼ

グラフ化したり%をだしたりした調査結果から、いったい何が言えるのかを考察する。アンケートをする目的は考察にある。考察がないアンケートはしないのと同じだ。それゆえ、思いつきで質問するのは結局無駄だ。アンケートは「質問事項がきまった段階で勝負が決まってしまう」と心得る。アンケートでよくあるのは、「調べる前からわかっている（みながそう思っている）ことをアンケートで確認しただけ」「生徒の好みのランキング」など。あまり意味のない場合が多い。

(9)アンケート用紙はサンプルとして論文に添付

いったいどんなアンケートをとったのかがわからないアンケートは信用されない。サンプルとしてアンケート用紙を論文内で紹介する。

〇〇に関するアンケート

〇〇学校〇年〇組 氏 名

この〇〇に関するアンケートは〇〇学校の総合探究の課題としてお願いするものです。……（以下、なぜアンケートするのか、その理由や動機を簡潔に説明します。ただし、回答者を誘導しないよう注意）。
※選択肢がある場合、あてはまる番号に○をつけてください。

あなた自身についてお答えください。

① あなたの性別を教えてください [1. 男 2. 女]

② あなたの学年を教えてください
[1. 1年 2. 2年 3. 3年]

③ あなたと〇〇についてお答えください。
(1. … 2. … 3. … 4. …
5. … 6. … 7. その他 [])

④ 〇〇について該当するものにすべて丸をつけてください。
(1. … 2. … 3. … 4. … 5. … 6. …)

⑤ 好きなブランドがあったら以下に書いてください。
[]

—— 中略 ——

〇〇について思っていることを以下になんでも書いてください。

※ご協力ありがとうございました。回答結果・情報の取り扱いにはじゅうぶん注意いたします。

性別や年齢など属性・基本情報を回答してもらう。

番号つき選択肢。択一式がおすすめです。

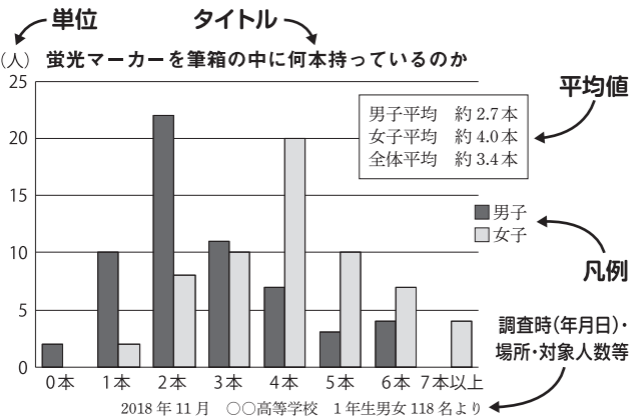
選択肢に「その他」と記入欄を。

複数選択・記述式はまとめるのがたいへんなので少なめにしましょう。

自由記入欄を作って、意見や感想を求めます。考察に役立つ情報が集まります。

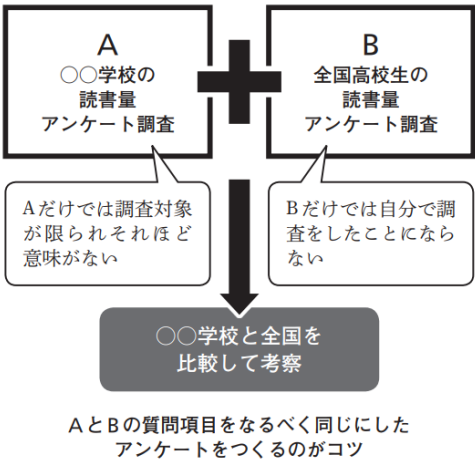
お礼の言葉

アンケートの一般的なかたち



結果：そのグラフから明らかに読み取れること(だれがみてわかること)。
考察：結果と資料などを踏まえて、そうした結果がなぜ出たのかの原因や理由を考えます。可能性や予想が入ってもいいです。

アンケート結果のグラフ化



	A	B	C	D	E	F	G
1	No.	質問①	質問②	質問③	質問④ (複数回答)		
2	1	1	2	3	2	3	
3	2	2	2	2	5		
4	3	1	3	4	1		
5	4						
6	5						
7	6						
8	7						

アンケートを表計算ソフトを使って集計する

それでも統計調査をするのなら

データを集めて分析し、隠れた法則性を見つけ出す

自分の足でデータを集める

卒業論文の研究テーマに合わせて、自分で統計調査を行ってみよう。分析テーマを決め、データを取り、そのデータからどんなことが言えるのかを考える。

“なんでやねん”の授業では、「自分でデータをとる」ことを前提としている。Web や図書に載っている、誰かがまとめた統計調査データは、メインの情報源としては使えない。君が自分の足で統計調査を行い、データを集めることを重視する。自分が調査するからこそ、あなただけのオリジナリティが研究に宿る。それは、誰かが集めてまとめた統計グラフよりも、何倍もの価値がある、自分だけのオリジナルデータなのだ。

「A. アンケート調査」は文字通り、作成したアンケートに答えてもらい、回答内容を分析する方法。人の「行動」や「動機」を調査対象とする。一見すると、調査側にとっても手軽な調査手法に見えるが、回答者が読んで、すぐに意味のわかるように作問するのは意外に大変。せっかく調査を行ったのに、分析に必要な回答ばかりになることも。その点では最も難易度の高い調査手法。授業者的には一番お勧めしない。作問は慎重に。

「B. 実験・観察・社会調査」は、「人の行動」はもちろん、「事象・事柄」「自然現象」など、人以外も対象とすることができる。自分で調査をするために、根気が必要だが、身の回りのあらゆることを調査できるという点に強みがある。

「C. インタビュー調査」は文字通り、あらかじめ作成した質問リストを持って、誰かにインタビューに答えてもらう方法だ。アンケート調査にも似ているが、「話してもらう」「話の内容を記録する」という点で異なる。大量の量的データを取りたければアンケートを。少ないデータでもインタビューによって質的データ集め、緻密に分析したければインタビュー調査に挑戦してみよう。

A. アンケート調査

- アンケート設問を作成
- 人に回答してもらう
- 回答の内容を分析する



B. 実験・観察・社会調査

- 実験・観察計画書を作成
- 自分で調査する
- 調査結果を分析する



C. インタビュー調査

- 質問リストを作成
- 複数の人に同じ内容の調査をする
- 複数の属性を設定できるとよい
- 回答の内容を分析する



調査テーマを決める

統計データを分析する上では、どのようなテーマ（切り口）で調査するかを決める必要がある。そこで今回は、調査対象グループを「比較」という観点から、自分が取り組みたい調査テーマを考えてみよう。

例えば誰かにアンケート調査をする場合、アンケート対象者をいくつかのグループに分けて比較分析することができる。「性別」や「所属クラブ」によって、データの集計結果に特有の傾向がみられるかもしれない。統計学では、このようなグループ分けのことを「基本属性」と呼ぶ。右図のサンプルや下図の設問一覧を参考に、自分がどのような属性グループを分析したいのか、考えてみよう。

基本属性のサンプル	
1	性別によって傾向が…
2	所属するクラスによって傾向が…
3	所属する部活によって傾向が…
4	住むエリアによって傾向が…
6	勉強時間によって傾向が…
	〇〇〇〇によって傾向が…

次に分析するデータ「変数」を考える。例えば、選んだ基本属性が「性別」で、変数が「筆箱はこれまでで何代目か」である場合、下記のような調査テーマが生まれる。

$$\begin{array}{l} \text{(基本属性)} \\ \boxed{\text{性別}} \end{array} \times \begin{array}{l} \text{(分析するデータ:変数)} \\ \boxed{\text{筆箱はこれまでで何代目か}} \end{array} \\ \text{=} \begin{array}{l} \text{(分析するテーマ)} \\ \boxed{\text{性別によって、筆箱の買い替え回数に差がでるのか}} \end{array}$$

こういった調査テーマを考える上で重要なのは、データをとる前に、自分自身で仮説を立てる事だ。

比較の観点を取り入れる

統計調査において「属性間の比較」が重要だということは、1学期に学んだ。「〇〇ランキング！」と銘打って、ただ量的なデータを明らかにしても分析にはならない。たとえば過去に調査した先輩たちは、次のような「**テーマ** × **比較の観点**」で、新たな事実を明らかにしてきた。どのような調査テーマ・調査手法であっても、必ず比較の観点を取り入れて調査を行おう。

例えば、過去の先輩は以下のような統計調査を行っていた。

公園で散歩をしている犬の犬種 × **地域(関西・関東)** : 東京出張中の保護者とビデオ通話して調査

夏休みのテレビ特番のジャンル × **放送局** : 新聞テレビ欄をひと月調査

ポケモン GO の利用状況 × **年度(過去・現在)** : アンケート調査

表計算ソフトを使ってみよう

計算はコンピュータの仕事、考えるのは人間の仕事

統計とは何か

統 → まとめる (統一・統合)

計 → かぞえる (計測、計算)



何かを「かぞえ(計)」て、「まとめ(統)」て、見えなかった世界を見えるようにする技法・技術、それが統計だ。統計をとれば、自然や社会の性質や傾向が数字としてわかる。中学生に身近なテストの点数はもちろん、体力測定・テレビの視聴率・天気予報の降雨確率も、全て統計の一種だ。

研究の課程では、何か分析する際や、自分が意見したいことの根拠を述べる上でも、統計の考え方がとても使える。自分でデータを分析するもよし。公的機関が調査した統計データを参考文献として利用するもよい。かぞえて、まとめられた客観的データをもとに、自分の考えを深めてみよう。

表計算ソフトとはじめ

自分自身でデータ分析を行う際に使える強力なツールが「表計算ソフト」だ。表計算ソフトはその名の通り、「表」に値を入力し、「計算」できるソフトを指す。各社から様々なソフトが登場しているが、基本的な使い方はほぼ同じ。入力した数値群(データ)に対して、様々な「関数」(計算式やコンピュータに対する命令)を設定し、その処理結果を算出する。合計や平均を出してみたり、膨大なデータから必要な項目を数えてみたり、グラフを作って分析をわかりやすくしてみる…などなど。分析に使える統計的な手法は様々ある。ここでは代表的なものをいくつか紹介しておこう。

	A	B	C	D	E	F
1		鉛筆の数	シャーペンの数	ボールペンの数	消しゴムの数	筆箱の中身の数
2	Aさん	0	4			
3	Bくん	1	2			
4	Cくん	3	2			
5	Dさん	0	3			
6	Eくん	0	4			
7	Fさん	1	2			
8	平均	5	17			
9	合計	0.8333333333	2.8333333333			

それぞれの列はアルファベットで分けられている

それぞれの行は数字で分けられる

___を設定して処理結果を算出する

1つ1つのマス目をセル(細胞)と呼ぶ
例「Eの8 ___」

基本の関数

入力する計算式	役割
=SUM(:)	「合計」の計算式(サム)。指定された範囲の値の合計値を算出する。
=AVERAGE(:)	「平均」の計算式(アベレージ)。指定された範囲の値の平均値を算出する。
= / *	「割り算」は半角"/"(スラッシュ)。 「掛け算」は半角"*"(アスタリスク)。
=COUNTIF(: ,○○)	「数を数える」計算式(カウントイフ)。指定された範囲の特定の値の数を数える

どのような関数であっても、分析の目的に応じて処理の範囲を指定し、結果の値を算出するという基本は変わらない。操作方法に関しては Web 上で色んな人が紹介しているので、目的に応じて Web 検索し、その方法を探してみよう。検索キーワードには「Excel ○○(やってみたいデータ処理)」と入れて探してみよう。やりたいことを検索してみて、とにかくトライ。自分で挑戦してみることが大事だ。

データの種類/質的データを分析する

データによっては、そのままでは計算ができないデータもある。例えば右図のような「今の筆箱を使い始めて何年目か？」

「よく使うシャープの芯(の濃さ)の種類は何か？」といった質問だ。

見てわかる通り、これらのアンケート回答はそのままでは足りたり引いたりできない答えだ。ここで必要なのは「1年未満と答えた人が何人いたのか」「HB をよく使う人は何人いるのか」といったように、各回答を分類や種類に分け、同一分類の回答数を数え、その値を分析・計算に用いることだ。得たデータから下記のような表を作れば、グラフにしたりといった分析が可能になる。

	1年未満	1-2年	2-3年	4年以上
人数	4	4	2	1

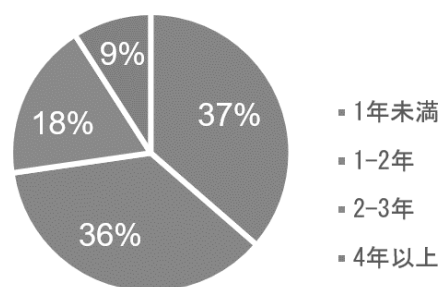
計算できないデータは計算できる形に加工すれば、様々な分析を行うことが可能だ。「計算できない、分類や種類を分けて考える必要があるデータ」を**質的データ**と呼び、「計算ができ、何かの多さや数を表すデータ」を**量的データ**と呼ぶ。統計の分析を行う上では、このようにして、量的データと質的データを切り分けて分析の方法を考える必要がある。

	A	B	C
1		今の筆箱を使い始めて何年目？	よく使う芯は？
2	Aさん	1～2年	HB
3	Bさん	1～2年	HB
4	Cさん	1年未満	HB
5	Dさん	1～2年	2B
6	Eさん	1～2年	H
7	Fさん	4年以上	4B
8	Gさん	1年未満	B
9	Hさん	1年未満	HB
10	Iさん	2～3年	HB
11	Jさん	2～3年	B
12	Kさん	1年未満	HB

データを可視化する

算出した値を眺めるだけでは、データの分析がし辛い。また、最終的に「誰かに何かを伝える」ことを考えれば、やはり目に見える形の「グラフ」に直しておきたい。表に数値を打ち込んだあとは、グラフにして「データの可視化(見える化)」を行おう。

今の筆箱を使い始めて何年目？



アンケートの集計結果をグラフ化する

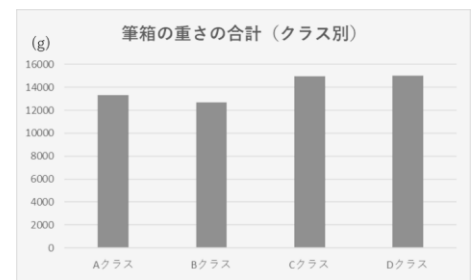
分析に応じたグラフの使い分け

アンケートを集計したら、最初にやるべきはデータの「グラフ化」だ。データは数字の羅列を眺めるよりも、グラフにすることで分析しやすくなる。論文の読者に視覚的に訴えるためにも、グラフは有効だ。ただしグラフ化の際には、分析方法や目的に応じてグラフの種類を使い分ける必要がある。よく知ったグラフから、高校数学で習うちょっと高度なグラフまで。それぞれの特徴を理解し、自身の分析テーマに適したグラフを選べるようになっていこう。すべてのグラフはExcelで自動的に作れる。

棒グラフ

棒の長さでデータの値の大きさを比較することができ、同じ属性間で、量的データを比較することに適している。

例：「クラスによって筆箱の重さは異なるのか」
各クラスの筆箱重さを合計し比較

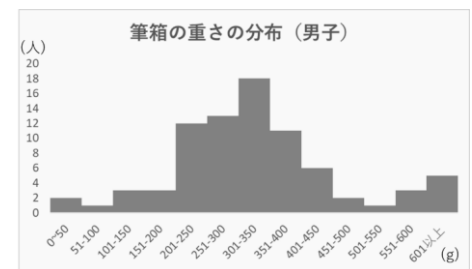


	A 組	B 組	C 組	D 組
筆箱重量 (合計)	13344	12664	14944	14999

ヒストグラム

データの分布(散らばり具合)を見る事ができる。縦軸に度数、横軸に階級をとりグラフにする。

例：「性別によって筆箱の重さはどのように分布するか」
筆箱の重さの回答者数を階級ごとに数え比較

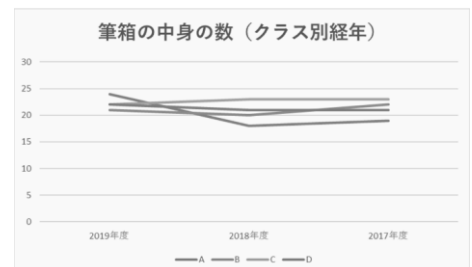


	0-50	51-100	101-150	151-200	~	601-
男性	2	1	3	3	~	5
女性	0	0	4	5	~	5

折れ線グラフ

データの変化を線で表す。時間(時刻や年度)によってどのようにデータが変化しているかを見る。

例：「年度によって筆箱の重さがどのように変化するか」
3年分のデータを並べてクラスごとの変化を見る

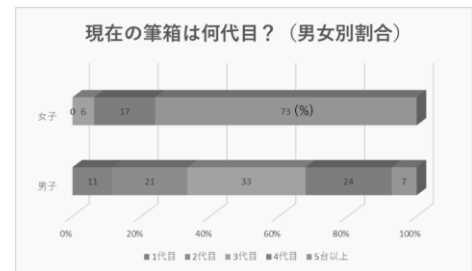


	A 組	B 組	C 組	D 組
2017	19	22	23	21
2018	18	20	23	21
2019	24	21	22	22

帯グラフ（100%積み上げ横棒）

データの割合を表し、全体を 100 %とする。 複数 データの割合を表すのに適している。

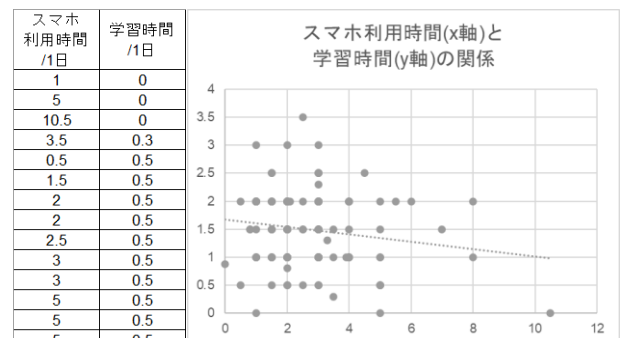
例：「性別によって筆箱買い替え回数は変わるのか」
買い替え回数の回答者数を性別ごとに数え比較



	1代目	2代目	3代目	4代目	5代以上
男性	11	21	33	24	7
女性	0	0	6	17	73

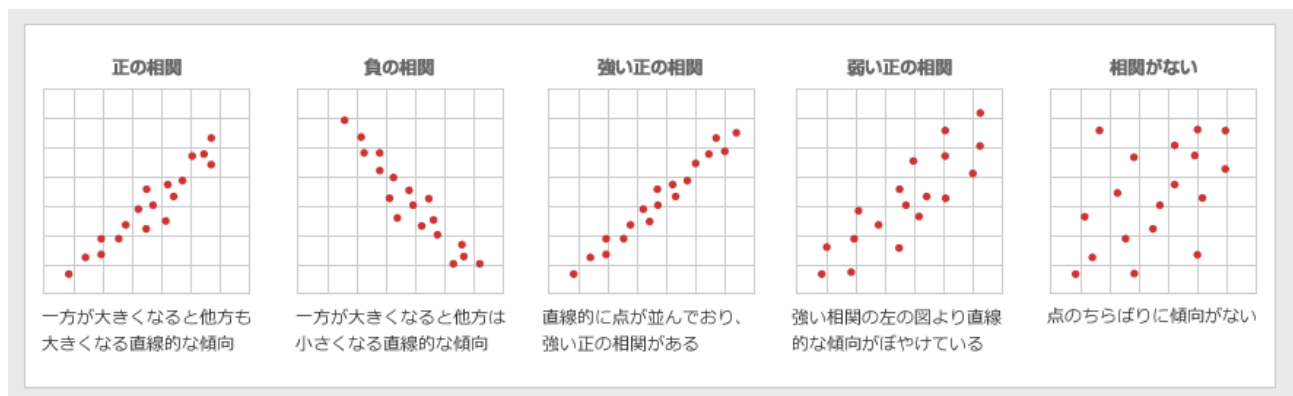
散布図

データの分布を表し、複数の量的データの相関関係を把握するのに役立つ。2つのデータの値を(x, y)座標に打ち、散らばり具合を見る事で関係性を調べる。相関係数によって相関関係のつよさをはかることが出来る。



例：「スマホ利用時間と学習時間の割合」

回答者ごとの1日あたりスマホ利用時間と学習時間を並べデータの分布を見る



中学生のための統計学習「まなぼう統計」(東京都)

相関係数の求め方(例) =CORREL(A1:A133,B1:B133)

(A1 から A133 のデータと B1 から B133 のデータの間の関係性を求める場合)

強い負の相関	負の相関	弱い負の相関	相関なし	弱い正の相関	正の相関	強い正の相関
$-1.0 \leq p \leq -0.7$	$-0.7 \leq p \leq -0.4$	$-0.4 \leq p \leq -0.2$	$-0.2 \leq p \leq 0.2$	$0.2 \leq p \leq 0.4$	$0.4 \leq p \leq 0.7$	$0.7 \leq p \leq 1.0$

アンケート結果をどのように分析するか

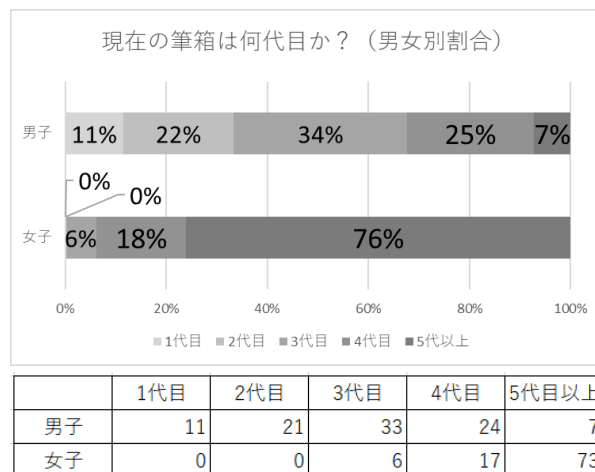
データから事実を読み取り、背景にある原因を考察する

集計したデータを分析しよう。やり方さえわかれば、基本的な分析はそれほど難しくない。集めたデータからグラフを作成して「事実を読み取る」。さらに「原因の考察」する。分析はこの2段階で行う。

データから事実を読み取る

自身が設定した分析テーマには、自身の仮説が反映される。「性別によって筆箱の買い替え回数に違いが出るのではないか」という分析テーマに対して、「女子の方が買い替え回数が多くなる(買い物好きかもしれないから)」という仮説を立てたとしよう。

作成したグラフを用いれば、その仮説を検証することができる。右図のように、男女それぞれに対して「現在の筆箱は何代目か」を問うた場合、その回答者数をカウントし、割合の帯グラフを作成できる。このグラフからは、下記のような事実が読み取れる。



- ・ 男子で最も割合が大きかったのは「3代目」で、34%だった
- ・ 女子で最も割合が大きかったのは「5代以上」で、76%だった
- ・ 男子で最も割合が小さかったのは「5代以上」で、7%だった
- ・ 女子で最も割合が小さかったのは「1代目」と「2代目」で、いずれも0%だった
- ・ 男子の回答は全ての選択肢に散らばっていた
- ・ 女子の回答は「5代以上」が76%と、一つの選択肢に集中していた

上記のようなグラフの読み取りは非常に単純。属性(性別)ごとの「大きい値(割合)」「小さい値(割合)」「値の分布」を抜き出したただけだ。しかしこれだけでも、「性別によって筆箱の買い替え回数は変わるのか」という問いに対する結論を求める事ができる。抜き出した属性(性別)ごとのデータを比較すればいいのだ。ここで得た事実を文章にまとめると、以下ようになる。

読み取れた事実を文章で表現する

割合の大きい回答は、男子は「3代目」が34%、女子は「5代以上」が76%だった。一方で、値の小さい回答は、男子が「5代以上」で7%、女子が「1代目」「2代目」で0%だった。

さらに、データの分布状況に関しては、男子の回答が各選択肢にまんべんなく散らばって分布しているのに対し、女子は「1・2代目」が0%、「5代以上」が76%と、一つの回答に集中していた。

以上の事から、性別によって筆箱の買い替え傾向は「変わる」といえる。女子が筆箱を買い替える回数は、男子と比較してもかなり多く、中学2年までに5代以上買い替えている者がほとんどだった。

事実から原因を考察する

グラフを読みとって得た事実がまとまったら、次に「なぜそのような結果になったのか」を考察してみよう。今回のような結果に至った原因を推測し、データに意味付けを行う。ただデータがどのような値だったのかを書くだけでなく、その背景にある理由を考えれば、さらに研究として考察が深まる。

男子はあまり「筆箱」に興味がないのかもしれない。そのために「筆箱を買い替えよう」「この筆箱が欲しい」と考える機会が少なく、買い替え回数が少なくなっているのだと推測する。

女子は「新しい物」や「かわいい物」に対するこだわりが強いかもしれない。また、友達の間で同じ「かわいい物」が流行することもある。そのため買い替えの需要が多いのだと推測する。

性別によって買い替え回数に差が出ることは明らかだ。しかしその原因は推測の域を出ず、その点を明らかにするためには、今後「なぜ買い替えようと思ったのか」の調査が必要である。

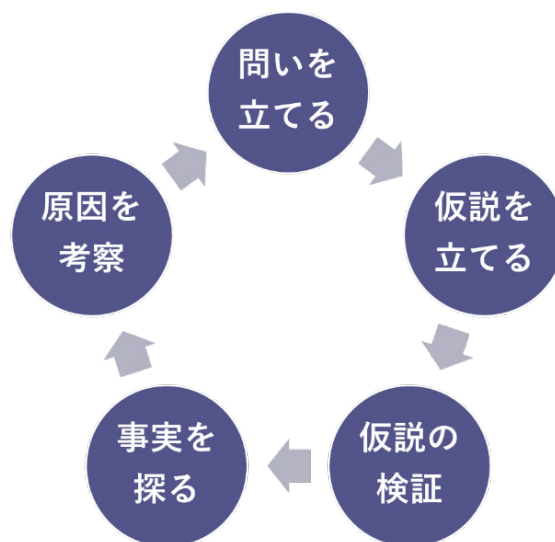
以上のように、調査結果のデータに対して自身の考察を加える事で、データに意味付けを行うことができる。統計結果は、ただの無味乾燥な数字の羅列だ。そこにあなたなりの解釈が加わることで、データは「性別(属性)が、その人の購買行動にまで影響を与える」(可能性がある)という意味を持つのだ。

しかし今回の考察は、あくまで「推測」に過ぎない。考察に「かもしれない」と書いてあるように、全てがわかる万能な調査などは存在しない。推測をさらに確かめるためには、さらに追加の調査が必要になる。統計調査によってなんでも明らかにできるわけではないことも、心に留めおこう。

分析はさらに続く

分析とは、右図のようなサイクルを繰り返す。データを分析し「性別によって筆箱の買い替え回数が変わる」という事実を明らかにした。となると今度は、「なぜ男子の買い替え需要が低いのか」や「なぜ女子の買い替え需要が高いのか」といった、新たな疑問が生まれる。

統計調査ではこのように、分析結論から新たな「疑問」が生まれることがよくある。この疑問を明らかにするためには、さらに追加で分析を行うしかない。「なぜその筆箱を使い続けているのですか？」と、男子にインタビュー調査して、理由を明らかにする必要があるだろう。或いは「なぜ筆箱を買い替えたんですか？」と女子にインタビュー調査して、購買動向を分析するのもいい。



このように、調査と分析を何度も繰り返すことによって、さらに詳しい事実がおぼろげながらに見えてくる。確かなデータを手に入れるためには、しつこいまでに正確な事実を追い求めようとする熱意と、根拠となる複数のデータが集まるまでは、ただの推測だけで断定しないという、研究的な姿勢が必要だ。得た事実の先に、新たな問いを発見することこそが、研究の面白さなのだ。

先輩たちのデータ分析事例集

自分でデータを取るから分析が面白くなる

ここでは先輩たちが実際に取り組んだデータ分析の事例を紹介する。研究テーマが十人十色であることが卒業論文の特徴なのだから、当然、先輩たちが取り組んだデータ分析型のフィールドワークも、様々なユニークなものが残されている。いくつか紹介するので、自分の分析の参考にしてみよう。

分析の「観点」を決めてデータを集める

例に挙げる先輩の研究テーマはそれぞれだが、事前に分析の「観点」（フロントグリル、ジブリ飯…）を共通して決めていた。どのような分析をするのか。そのためにどのようなデータを集めるのか。これまでの文献調査で得た学びをもとに、そういった観点を検討することが、意味のあるデータ分析の秘訣となる。

国内自動車メーカーにおける「統一デザイン」の分析【66期 K.A】

車のデザインについて研究していたKさんは、ある時ふと気が付いた。「最近の車は、メーカーごとに統一のデザインになってきているのでは」と。そこで、各メーカー現行車種の「フロントグリル」に注目して画像を収集し分析したところ、やはりトヨタ、日産、マツダ…と、いずれのメーカーも自社オリジナルの「デザイン」が存在することが分かった。

さらに1980年代から2020年までの40年間、国内6つの自動車メーカーが販売した計47車種のデザイン変化を調査。2010年頃から、国内各社が「統一デザイン」を意識しはじめていたことがわかった。予てより統一デザインを採用していた海外メーカー（BMW やベンツなど）を意識し、世界市場を見据えたデザインを採用しているのではないかと結論付けた。



「ジブリ飯」はどのように食べられたか：映画の食事シーンを分析【70期 T.N】

『ジブリ飯はなぜ美味そうに見えるのか』をテーマに研究したTさんは、レンタルビデオ店でジブリ作品10作品を借り、自宅で食事シーンに注目して視聴した。「作品中に食事シーンが何回あるか」「誰と何人で食べたか」「何を食べたか」「どのようなシーンだったのか」「調理シーンはどのようなものだったのか」といった観点で分析をまとめた。

結果、①宮崎駿監督作品全てにおいて2回以上の「食事シーン」と「調理シーン」があり、平均すると1作品あたり4.7回だった ②全ての食事シーンでキャラクターの表情や会話が印象的に描かれ、登場人物の関係性と考えが語られたことがわかった。この結果から食べることを丁寧に描くこと

作品名	No.	制作年	食べ物	誰が	場所	その場の人数	シーン説明
魔女の宅急便	1	1989	パンケーキ	キキとおソノさん	おソノさんのパン屋	3人	キキがパン屋に来た時
魔女の宅急便	2	1989	パンケーキ	キキとお客さん(おばさん)	お客さんの家	3人	キキとお客さんでお茶している
魔女の宅急便	3	1989	ミルチがゆ	ジジ(猫)	キキの家	2人	キキが風邪を引いた時

特に目立つような食べ方をする人はいなかった。誰かが口にすることはなかったが、クローズアップが使われていたものとして「ニンシとカボチャのパイ」と「チョコレートケーキ」が挙げられる。『魔女の宅急便』の中で口にするのはなかったが、この二つが最も美味しそうに見えた。



↑スタジオジブリ公式ホームページより引用
「チョコレートケーキ」



↑スタジオジブリ公式ホームページより引用
「ニンシとカボチャのパイ」

で、「生きる」という宮崎駿の作品観を表現していると結論付けた。

無印良品の「シンプルさ」の分析【70期 O.C.】

無印良品の商品開発を研究していたOさんは、商品の多くが「シンプル」であるという実感を持っていた。しかし総合学習担当教員に「そういう実感があるのはわかるけど、何をもって『シンプル』だというわけ？何か根拠はあるの？」というツッコミを入れられ、たいへん悩んだ。そこで彼女が考案したのが、シンプルさを図るための「尺度」だ。

尺度とは物事を判断・評価するための基準のこと。これを決めておけば、無印良品の店頭に赴き、あらゆる商品を尺度によって計ることが可能になる。大矢さんが考案した「シンプルさ」を計るための尺度は次のようなものだ。

- ① 配色が2色以下であること
- ② 飾りが1つ以下であること
- ③ 使い方が容易であること
- ④ ゴツゴツとしていないこと
- ⑤ 値段が相当であること

Oさんは無印良品の店頭に赴き、上記五つの尺度にもとづいて商品进行评估して回った。その数、総計30品目。結果としてほとんどの商品が上記の尺度にあてはまった。考え抜かれて開発された、商品自体の機能性を売りにするために、あえて見た目のデザインをシンプルに抑えている、という結論に至った。



No.	商品名	配色が2色以下	飾りが1つ以下	使い方が簡単	ゴツゴツしていない	商品に相当な値段
1	冷水筒	○	○	○	○	○
2	調理スプーン	○	○	○	○	○
3	平ザル	○	○	○	○	△
4	柄付きスポンジ	○	○	○	○	○

ピクトグラムの設置場所、デザインの分析【71期 W.T.】

文字を用いずに絵や数値で伝えたい意図を表現した画像を「ピクトグラム」という。Wさんは文献調査で学んだ後、ピクトグラムが公共施設のどのような場所に設置されているのかを調査した。市役所、図書館、体育館、ショッピングモールの4か所で、55個のピクトグラムを発見。それぞれの施設における役割の違いを分析した。

さらに、自作ピクトグラムも作成。他の清教徒50名にアンケート調査を行い、ピクトグラムの意図が正確に伝わっているかを調査した。中には意図通りの解釈にならない人もおり、どのような場所に設置するかによって、同じデザインでも効果が異なることを実証した。



筆者作成の「インコ噛み付き注意」

インタビュートラブルコレクション

ぜんぶホントにあった話

【アドレスの打ち間違い】先方からのメールが届かず、似たアドレスの生徒に届いた。清教学園の生徒のアドレスは s2※※※※@stu.seikyo.ed.jp だ。このアドレスの打ち間違いは大変危ない。起こりやすい間違いはふたつ。まず、「s」を「S」と打ってしまう間違い。これは致命的だ。どこにも届かない。次に s2※※※※の番号の間違い。この場合はほかの誰かにメールが届いてしまう。先生やほかの生徒に連絡が来て分かった例が一件ではない。アドレスを 2 種類書き、印刷前に何度も確認するのが対応策。

【メールを開かなかった】生徒から電話。「メールを見るのを忘れていて、一週間前の取材許可に気づかなかった(涙)」。普段使わないアドレスでのトラブルが多い。手紙を出したら毎日チェックを。

【返事がないのを放置して時間が無くなった】手紙を出して返事がないケースも多い。一応の目安は 2 週間である。2 週間で返事が来なければ催促しても失礼にならない。困るのはそれを怖がって、なにもしないまま放置してしまう場合。夏休みはなくなり、2 学期に苦しいフィールドワークをする。放置して勝手にあきらめるはよくない。テーマを変えて他のフィールドワーク先の許可を取ったタイミングで、はじめに申し込んだところから取材許可がおりた、という例もある。この場合は結局両方の取材をすることになった。ためらわずに催促を。

【恥ずかしいメールの署名・アイコン】某教授とメール交換をはじめたが、メールの署名に💀を並べていたのを忘れて、慌てて相談にきた。アイコンのアイドルやアニメ画像もとても恥ずかしい。

【取材日程を間違えた・遅刻した】取材の時間と場所は何よりも重要。それでも間違えてしまうことがある。ある生徒は「日」を間違えた。先方の会社から「まだ来ていない」との学校への連絡で事が明らかになった。血の気が失せた。まずは先生から、次いで本人からお詫びの電話をした。その上で、幸運なことに先方のご厚意で再度の取材が実現した。菓子折りを持ってお詫びしたのはいうまでもない。また事故で電車が遅れる場合も。この場合は、先方に連絡を入れても失礼ではない。

【3 時間早く着きすぎた】緊張して 3 時間前に到着。しかたないので周囲を歩き、建物の写真を撮って過ごした。早く着いてもあまり早く訪問してはならない。時間通りがよい。

【本を読まずに叱られた】有名な研究者に連絡したところ「取材や面談を申し込むのであれば著作などを読んだ上で申し込むものであり『あなたの本は一冊も読んでいないけれども取材をしたい』というのは、礼を失する」と叱られた。お詫びと再度のお願いをしたが結局取材はできなかった。

【封筒の宛名で叱られた】表書きに修正テープを使って「失礼」と突き返された。お詫びの手紙とお願いをして、無事取材させていただいた。

【「忙しいので対応は 15 分」と言われた】動物園・水族館は夏休みなど、見学が集中する施設では理由をつけて取材を渋る場合がある。「対応 15 分に限る」「あらかじめ申込用紙を書いて提出」など、結構冷たい。こうしたケースが考えられる場合はお相手の担当者を見つけ出し、その方個人に直接取材する。いずれにせよ手紙の中身、「どうしてもお会いしたい」という熱さが重要。

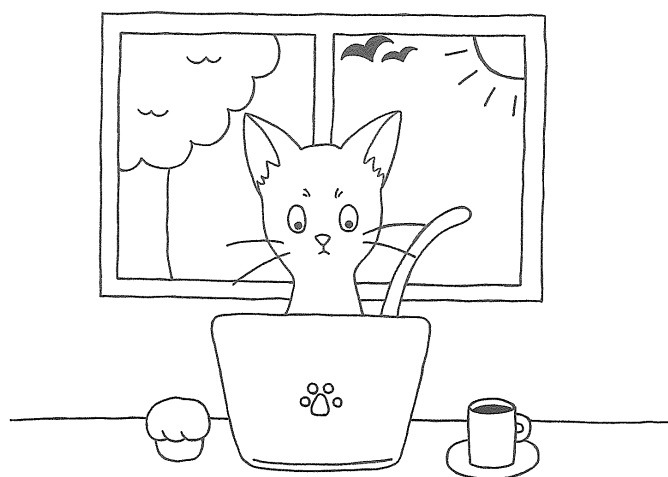
【勉強不足で恥ずかしい思い】紅茶をテーマにした生徒、某紅茶協会に連絡を取り、資格を持った方からアドバイスを頂けることになった。その方が「どんな紅茶が好きですか」と質問したところ、その生徒は「ティーバッグ」と答えた。勉強不足というよりは興味自体が疑われるような答えだった。それを横で聞いていた先生は「穴があったら入りたいほど恥ずかしかった」と言っていた。

【販売・コマーシャルに巻き込まれそうになった】ソーラーパネルの会社に取材を申しこんだら、「何人か集まったら案内します」とのこと。どうやらソーラーパネルの販売(営業)の一環と考えられているようだった。結局取材はあきらめた。サイトで企業の性格をよく読み取る必要がある。保護者の方と先生との相談が不可欠。

第5章

どうテーマを絞り 論文をデザインするのか

論文構築のイメージと方法



「コスパ」「タイパ」は遠回り

「調べる学習」から「研究論文」へ

タイトルを見れば論文はその出来具合がわかる

「問い」を立て、その「答え」に論理的にたどり着く

ここまでの章で、題材決め、ピースづくりと作品作りの基礎、フィールドワークの実際、と紹介してきた。それらがまとめられたならそれはそれで立派だ。とにかく自分の関心から目をそらさずに、しかも面倒なルールを守って、情報を集めてきたのだから。

しかし、そうした「調べました学習」は残念ながらまだ「論文」とはいえない。論文は、①自分なりのテーマ（問い）を設定して、②資料に学びつつ、フィールドワークなどを通じて、③オリジナルな結論（答え）を論理的に主張する文書だからだ。そんなテーマ設定をして、結論にたどりつけたのなら、それはもう「超」中学生級である。

調べる学習を研究論文に深めていく

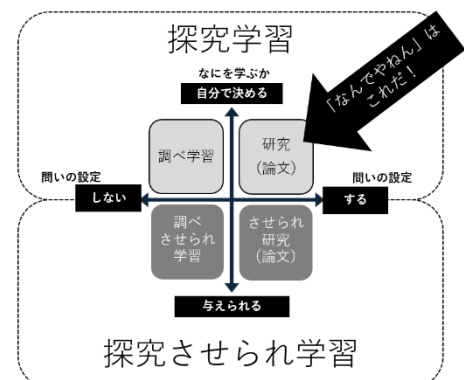
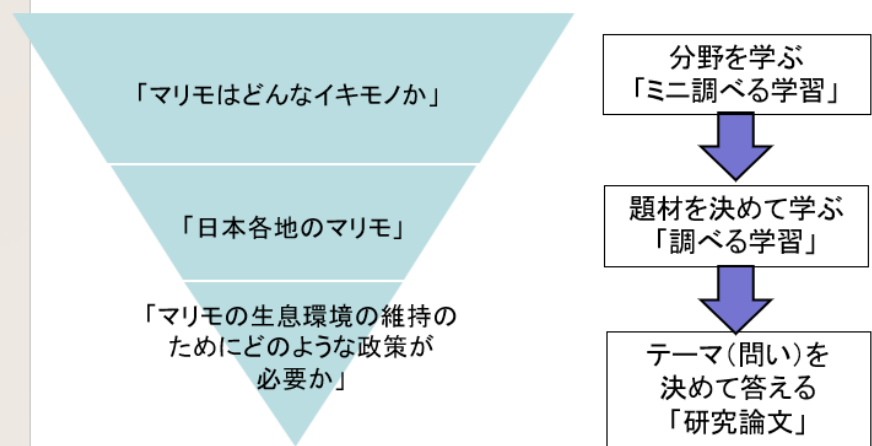
「調べる学習」は、学ぶ題材・対象について情報を集めてまとめる探究学習だ。簡単でコンパクトにもまとめられる。中学1年でやった「ミニ調べる学習」がその例だ。たとえば、マリモについて一般的な情報を集めて、「マリモはどんなイキモノか」というタイトルで画用紙1枚にまとめる。さらに、マリモの知識を学んで「日本各地のマリモ」とか「マリモの栽培方法」のように題材を絞ってまとめて「調べる学習」の作品にもできる。

一方、さらに進んだ探究学習が「研究論文」だ。マリモの分布や栽培方法をただ調べるのではなく、「マリモのなにを問題にするのか」を考える。たとえば、「マリモは観光資源としてどのように活用されているのか」とか、「マリモの生息環境の維持するためにどのような政策が必要か」などだ。研究論文はこのようにテーマが「問

い」になる。こうした問いに答えるには、観光や水質や行政や法律など、マリモ以外のさまざまな知識が必要になる。このようにテーマ（問い）を設定し、情報を集めて整理して、結論（答え）を導く作業を「研究」と呼び、研究は「論文」の形にまとめられる。だから「研究論文」なのだ。

「調べる学習」と「研究論文」、難しさの違いはあっても、共通する部分がある。まず、どちらも自分の興味・関心で題材を決める。つまり、探究学習は「調べさせられ学習」「させられ研究」ではない。次に、本やネットで情報を集め、そこからの引用や出典について、ルールを守って書く、そんな著作権を大切にする手続きも共通している。

3つの探究学習



調べ学習と研究(論文)は、何を学ぶかを自分で決める。楽しくないわけがない。

コラム 論文と推理小説が似ているところ、違うところ

「おもんない論文」を書かかないために

論文を完成させる。それがみなさんのミッションだ。テーマ（問い）からはじまって、結論に至る道のり（ストーリー）を組み立てて、論文は完成する。ところが、完成させる論文に「ストーリーを持たせる」という意識がなかなか生まれない。とにかく情報を集めてピースの山を築けばいいと思っているかのようだ。毎年苦勞するところだ。そこで、ここでは論文を身近な推理小説に例えてみよう。

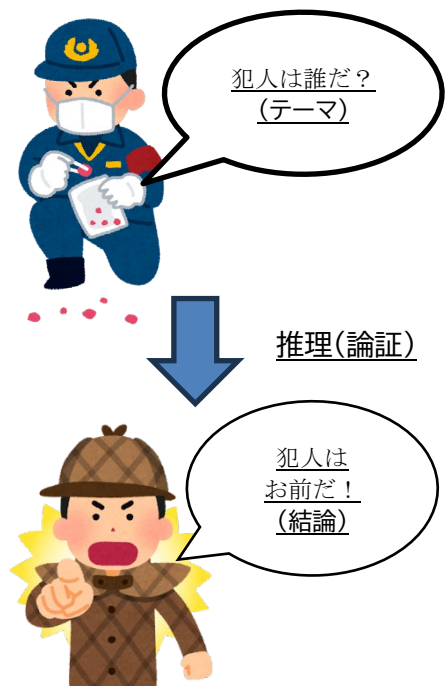
推理小説はなにか事件が起こって、「犯人は誰だ？」でふつつう始まる。その上で探偵が（コナンが、ホームズが、ポアロが…）いろいろ推理を積み重ねて、証拠を集めて、「犯人はお前だ！」という決着がつく。これが基本的なストーリーである。

ふりかえって、論文にそれを当てはめてみよう。論文はまず「犯人は誰だ？」と同様に、「なぜ〇〇は～なのか？」というテーマ（問い）から始まる。その上で、探偵が推理を重ねるようにして、「〇〇とはなにか」「〇〇にはどんな種類があるのか？」「〇〇と～はどのような関係なのか」など、あれこれ、証拠（論証）を積みかさねる。そして「犯人はお前だ！」の代わりに、「だから〇〇は～なのだ！」という結論にたどりつく。こう考えると論文はテーマ（問い）に対する答え（結論・犯人）探しというストーリーの形をとっているのがわかるだろう。

ところがである。みなさんの原稿を見ていると、犯人が見つからないだけではなく、そもそも**事件も起こっていない**場合がある。つまり、テーマ（問い）が設定されていない。当然、結論もなから論文にならないし、「話（ストーリー）」にもならない。

ところで推理小説と論文の違いもある。結論（犯人）を論文ではタイトルで明らかにしてしまう。ネタバレなのである。つまり表紙のメインタイトルでテーマ（問い）を、サブタイトルでいきなり結論（犯人）を書く。推理小説で表紙に「犯人は〇〇だ」と書いてあるようなものだ（誰も読まないだろうが）。一方、論文で大事なのは、テーマ（問い）が面白いのか、そして結論が面白いのか、さらに結論への道のりに説得力があるかだ。

したがって、問いと答え（メインタイトルとサブタイトル）をみただけで「あー、そりゃ面白くないよ」と言う論文がわかる。たとえば「ディズニーランドはなぜ人気なのか：アトラクションとおもてなしの充実」とあれば、「なんだそれ。みんながそう思ってるに決ってるよね」「平凡でおもんない」となる。このようにタイトルから面白くない論文はタイトルだけ読まれて、めくってももらえない運命にある。



推理小説と論文は犯人探し

こんなテーマはあかん

「なんでやねん」最大の難所

テーマにならない「問い」のいろいろ

仮受理の条件を満たすのは楽だ。時間をかけて読んで書けばよい。しかし、ただ「写しました・調べました学習」を続けていても論文は受理されない。最大の難所がテーマ（問い）の設定だからだ。ここから書くことは、「超中学生級」のアドバイスだ。高校生（大学生）でも、「テーマを決める（問いを立てる）」道のりで苦しむ。中学生が苦しむのは当然だ。しかし、あえて本物の研究をしようと思ったら、以下のアドバイスを避けては通れない。

先輩の作品のテーマ（タイトル）を読むと、いかにもすんなりと問いから結論が導かれたようにも見える。しかし、テーマが決まる道のりはどの生徒にとっても一筋縄ではいかない。「とにかく疑問文にすればいいんでしょ」と安直にかんがえると、結構なツッコミを受ける。そうした「その問いは止めた方がいいね」というパターンが、毎年たくさん現れる。ここでは、そうしたテーマとして成立しにくい問い7つのパターンを紹介する。

1. **大きすぎテーマ**: 手に負えないって

「自由とは」「生命倫理とはなにか」「人が生きるとは」などは大きすぎ。その問い自体は根本的で重要であり、「自由」や「生命倫理」「人生」に関心があるのも自然だ。しかし、このままでは研究は前進しないので、テーマを見つけるために話題を具体的に限定してみる。たとえば、「自由→不自由な場面」「生命倫理→生命が大事にされない場面」「人生→『おわりに』のエピソード」。こうしてはじめは大きすぎでも、「清教学園の髪型」「ペットの販売条例」「中学生の体験した死」といった限定的で具体的な題材を思いつく場合も多い。

2. **まんまテーマ**: 誰が調べても同じ

「疑問文にきなさい」と言われ、そのまんま疑問文にしているパターンだ。「文房具の世界とは」「人々を癒し続けるアロマとは」「パラスポーツって」「マウンテンバイクって何」などがそう。このままでは、文房具やアロマやパラスポーツを調べただけになる。というのも、これらのどれも「定義」を問うているだけだから。簡単にいうと、「百科事典を紹介すれば済んでしまうテーマ」だ。誰が調べても同じ答えになる問いはテーマにならない。とはいえ、定義が研究テーマになる場合もある。たとえば高校生の石川大地君の「パラリンピックはリハビリかスポーツか」（分類 780.69）などは立派なテーマだ。「まんまだね」と言われたら、その分野をもっと学んでいこう。そのうちに価値あるテーマが現れる。

3. **解決済テーマ**: そんなの常識

2の「まんまテーマ」に近い。「燃料電池車はどのようにして動くのか」など、すでに解決済の問題はテーマにならない。まんまテーマに近い。「自分が知らないから調べる」のは、テーマ設定の前段階だ。つまり、誰が調べても同じ結論になる問題はテーマにはならない。燃料電池車に興味があれば設計・制作のプロジェクト型の研究はどうだろう。自作パソコン製作の研究で「低価格高スペックパソコンをどう実現するか」というテーマがあった。工学系はプロジェクト型研究が似合う。

4. **ハウツーテーマ**：結局は本人の努力と運次第

「どうすればダイエットに成功するか」「どうすれば記憶力（集中力）をアップできるか」「どうすれば英語が得意になるか」「身長（競技の記録）をのばすには」「俳優になるには」といったハウツー（how-to）テーマは避ける。なぜなら、それらが実現できるかどうかは、個人の努力や素質・運によるところが大きいからだ。たとえばダイエットのCMは成功例を盛んに紹介する。とはいえ、それがダイエットの有効性を証明しているわけではない。「努力してしかも運よく成功した人」を選んでCMに起用している、という可能性は否定できないからだ。

5. **未来予測テーマ**：なんとでもいえる

「日本経済はどうなるか」「日本の農業の未来はどうなる」などもテーマにならない。未来の予測はなんとでもいえるからだ。たとえば「阪神は来年優勝するか」は言いたい放題である。反対に「二〇〇五年なぜ阪神は優勝できたのか」なら論証・議論ができるテーマとなる。

6. **好き好きテーマ**：きっとみんなそう思ってるよ

テーマで良く出るフレーズがある。「なぜ人気」「なぜ魅力」「なぜ愛される」「なぜ心を打つ」「なぜ流行る」「なぜ注目される」などだ。「犬はなぜ愛されるのか」「ディズニーランドはなぜ人気なのか」などもよく出てくるパターンだ。「テーマは問い」を安直に受け取ると、流行や人気の理由探し、つまり「好き好きテーマ」になりがちだ。このまま研究を進めると「犬は人に癒しをもたらすから」といった極めて常識的で平凡な結論になる。だれでもふつうそう感じている、そうした常識の確認は研究ではない。結論を先取りしているだけだ。一方で、ディズニーランドの人気について、それまで注目されなかった人気の原因を考察するというなら、話は別でテーマに値する。

7. **上から目線テーマ**…論文は呼びかけたり教えたりしない

研究は下から差し出すものだ。つまり「こんな問い（テーマ）で考えてみましたが、いかがですか？」が、研究の正しい態度だ。「知らない人に教えてやる」という、上から目線であってはいけない。たとえば「ヨーグルトって知ってる？」「あなたの視力は良いですか？」がこの例だ（しかも内容的には「まんまテーマ」だ）。何が悲しくて読者は、中学生から上から目線で教えられなければならないのか。失礼だ。

8. **言いたいことを言うためのテーマ**：はじめから結論言ってしまう

「なぜ中学生はピアスをしてはいけないのか」「なぜ英語を学ばなければならないのか」などだ。ここには「ピアスをしたい」「英語は学びたくない」という気持ちが入り込んでいて、「痛い」¹と言われる。そのままでは、「ピアスができる理由」「英語教育不要論」をかき集めて終わる。当然だが、こうしたテーマに取り組むなら「ピアスを許さない理由」「英語教育論」もかき集めて反論しなければならない。

テーマ（問い）を吟味すると、「ハウツーテーマだね」「まんまだだね。それは君が知らないだけ」「未来は誰にもわからん」「痛い」「みんなそう思ってる」「何様？」などツッコミを受ける。つらいし、腹も立つ。しかし、そうしたツッコミはあなたの興味が間違っている、という意味ではない。興味があるならテーマは深まる。その分野の知識が増えれば、「調べました学習」が論文に化ける。オリジナルなテーマ（問い）も生まれる。興味があるのなら、簡単にあきらめるべきではない。

¹ 俗に、さも得意そうな言動がひどく場違いで、見るに堪えないさま。（goo 辞書）

「飛行機はなぜ飛ぶのか」…そんなんわかってる

解決済問題はテーマにならない

「そんなんわかってる」(あなたが知らないだけ)テーマ

「薬はどのような働きをするのか」「薬はどうやって人に効くのか」

「銀河系はどういった構造なのか」「カメラとスマホカメラの違い」「警察官の仕事内容」

「なぜうんこはくさいのか」「テニス道具はどのように製造されているのか」

これらは 2019 年度 69 期の研究企画書から選んだテーマ候補だ。これらは、そのままではテーマにならない。なぜだろうか。これらがすでに解明されている問題だからだ。わかりきった問題をテーマにしても、研究にはならない。これらを「解決済問題」(そんなんわかってるテーマ)という。

「飛行機はなぜ飛ぶか」が典型だ。「自分が知らないから調べる」は研究ではない。自分が無知ならばまずは資料で調べる。とはいえ落胆することはない。自分が「飛行機はなぜ飛ぶか」を知らないからといって「飛行機への興味」が間違っているわけではないからだ。テーマ(問い)の立て方が間違っているだけだ。自分が知らないことを面白く学んでいって、飛行機についてその視点や取り扱い方を変えれば、よいテーマが育つ可能性は十分にある。なにより興味を持って学ぶのは楽しく大切だ。たとえば「人為的なミスでなぜ飛行機事故が起こるのか」を考えるなら、「飛行機はなぜ飛ぶか」を知らないでは困る。だから、上にあげたような「自分が知らないから調べる問い」は、これからテーマ設定をするための下準備、土台作りといえる。

念を押す。『太陽がどの方角からでるのか』を私はテーマにしたい」って、アホでしょ。

テーマ設定どうする：毎年うまくいかない「薬剤師」を例に

では、「視点や取り扱い方法を変える」ために、どうすればいいのか。

「薬はどのような働きをするのか」、あるいは「薬剤師はどのような仕事をしているのか」などは、薬剤師志望の生徒がいるためか、毎年のように見かけるテーマだ¹。前者は「薬理学」、後者は「薬剤師」が題材だ。薬剤師志望なのだから、薬剤や薬理学・薬剤師の業務に興味を持つのは当然だ。だから「薬は一般に体内でどのような働きをするのか」あるいは「薬剤師はどのような仕事をしているのか」といった問いは、これから作る論文の第一章のタイトル(テーマ)になる。だからとりあえずは、薬理学・薬剤師の入門的な本を読んでこの章を作ればよい。その上で、薬理学や、薬剤師にどんな問題があるのかを考える。そこからが本格的なテーマ設定だ。

たとえば薬学の社会的な問題は大変多い。なかでも薬害は巨大な問題だ。近年でも薬害エイズ、予防接種問題、子宮頸がんワクチン、古くはサリドマイド事件などが有名だ。また後発薬、高額ながん治療薬など話題も豊富だ。一方、薬剤師に関しては「薬剤師 30 万人超え」、「地域偏在問題」などもあるようだ。こうした社会で話題になる問題は「いまだ答えが得られていない問題」であり、「様々な答え方がある問題」だ。興味があるなら調べてみるとよい。

その一方で、「そんな重い社会問題でない とダメなのか」という気持ちがあるかもしれない。もっと

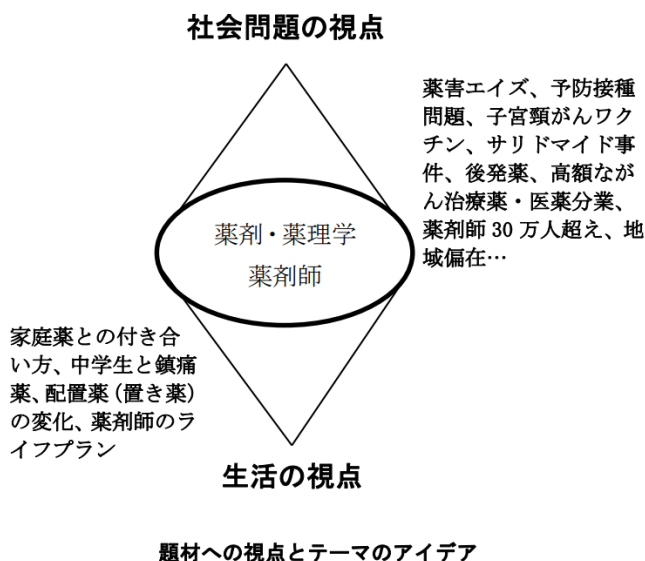
¹ 薬剤師関連は、なぜかうまくいく論文が少ない不思議な分野だ。資格や安定した収入に興味があるばかりで、薬剤や職業自体にほとんど興味がないからだといわれている。もしそうだと薄々わかっているならすぐやめよう。

身近なところから、生活の視点から、薬や薬剤師を考えてもいい。たとえば、「処方箋のいらないドラッグストアの薬（家庭薬）を家族がどう使っているのか」「中学生は頭痛薬・鎮痛薬をどう付き合っているのか」「配置薬（置き薬）はどう変化してきたか」「薬剤師はどんなライフプランを立てているのか」などである。これらも「いまだ答えが得られていない、様々な答え方のある問題」だ。このように、題材をしばらく問題を扱う切り口をあれこれ考えるだけで、テーマのアイデアは次々と出てくる。

その興味は本物か

さて、ここまで読んで、「中学生と鎮痛薬、それにします！」と思うかもしれない。それはそれでよい。しかし「中学生と鎮痛薬」という思い付きが、あなたにとって本物であるかどうかは、全くわからない。

この方向にピンときたのなら、とにかく学びはじめよう。まずは鎮痛剤についての知識だ。ここでは当然、薬理を学ぶ。またどんな商品が、どんな基準で（何次医薬品で）、どれくらい生産されているのかも調べたい。ここでは薬品業界や企業の統計が必要だろう。また、なによりも、家庭での鎮痛薬の使い方に関する本や論文がないかどうかを探して読みたい。ここまで調べて、面白く研究企画書が書けるようならその興味は本物だ。



読書なしで研究企画書を書くな

研究企画書を読むたびに、「ああ、本を一冊も読まず、思い付きで、自分の貧しいあり合わせの知識で書いたのだろうか」と感じる。これでは到底説得力のある企画書にはならない。飛行機や薬剤師に興味を持ったら、3冊でも4冊でもわかりやすい入門書を読んで企画書を書く。資料を探し読書し、大事な部分に付箋紙を貼っていくから研究企画書が書ける。そこまでいって、興味を失わないなら脈はある。反対に、途中で飽きて読書もできない、企画書も書けないなら、長居は無用だ。三日坊主を恐れるな。すぐに撤退だ。このあたりは千度言ってきた。

練習問題

- 問② 薬理学・薬剤師の社会的な問題の例を文中から挙げよ。
- 問② 自分の現在の「題材」はなにか。また、第1章を書くならどんなタイトルになるか述べて。
- 問③ なぜ「中学生と鎮痛薬」をすぐにテーマと決めつけてはならないのか。その理由を述べよ。

『進撃の巨人』はなぜ魅力的なのか」に本気で答える

「好き好き」「作品論」に挑む

日本経済新聞 (夕刊)

2021年(令和3年)6月14日(月曜日)

夕刊文化 12

「文化圏を超えて、世界が直面する社会問題と重なりあうテーマ設定が、広く受け入れられたのでは」と指摘するのは、漫画文化論を研究する明治大学教授の藤本由香里氏だ。

社会問題、随所に



巨人と対峙する主人公エレン (第1巻、講談社提供)

教授の宮台真司氏は、絶対的な悪を登場させることで人間ドラマとしての普遍性を持ったとみる。「インテリゲンチヤーク、ボビュリス、チキナ王政も、ボビュリス、ティックな民衆やマスコミ、すべて「どうせそういふものだ」と描いており、明確に悪役として位置づけられていない。誰かを悪役として登場させると「その途端にそれはあなたの見方」というポジショニングゲームのような語りになり、普遍性は失われる」という。どの価値観にも偏らないことで、さまざまな文化圏に受け入れられた。

鮮やかな青春群像、終盤、憎しみの連鎖を断ち、戦いを終わらせようとする。

(藤原卓佑)

閉じた社会現実と交錯

「進撃の巨人」完結 共感呼ぶ魅力

「文化圏を超えて、世界が直面する社会問題と重なりあうテーマ設定が、広く受け入れられたのでは」と指摘するのは、漫画文化論を研究する明治大学教授の藤本由香里氏だ。

ある日、突然壁に守られた都市に侵入してきた人食い巨人の群れに対し、主人公エレンら人類はわずかな武器で立ち向かう。圧倒的な巨人に対し、人類は無力で一方的に蹂躪される。訳もなく人を襲う巨人は理不尽な悪であり、エレンらは巨人への憎悪を募らせる。しかし物語が進むと、巨人は人が愛身したもので、エレンらの民族であるエルディア人が巨人になる特殊能力を持つことが明かされる。かつてエルディア人はその能力を武器に世界を征服したが、現在は壁の外で他民族に迫害され、収容区に押し込められている。

「このような民族対立はたえばパレスチナ問題を想起させるし、圧倒的な力を戦争に利用してきたが制御が難しいという巨人の力は核兵器にも通じる」と藤本氏は語る。物語の舞台は19世紀から20世紀初頭の近世、近代社会を思わせるが、現実から目を背けがちな支配者層、世代間の対立、格差問題など、今日の世界が解決できない課題が随所に描かれ、圧倒的なリアリティで読者に迫ってくる。

フランスやドイツ、米国でも高い人気となり、「漫画」は年少者向けと思われがちだが、マーレ側もまたエルディアを憎悪の対象だとして、年齢層が広がっている。

社会学者で東京大学大学院で博士号取得した宮台氏は、

2009年に連載がはじまった漫画「進撃の巨人」が完結した。閉じた社会で自由を求めて苦闘する主人公たちの物語は、10年代の現実と交錯して若い世代の共感を呼び、社会現象となった。

最終第34巻(右下)が9日発売された

1億部超 月刊誌「別冊少年マガジン」(講談社)で139話にわたって連載されたタケノコファントム漫画で、9日にコミックの最終第34巻が発売された。シリーズは21万部、地域で翻訳版が刊行されており、電子版を含めて累計発行部数は1億部を超える。アニメ・実写映画化やゲームのほか、玩具などコラボ商品も次々と売り出された。

コミック全34巻 1億部超

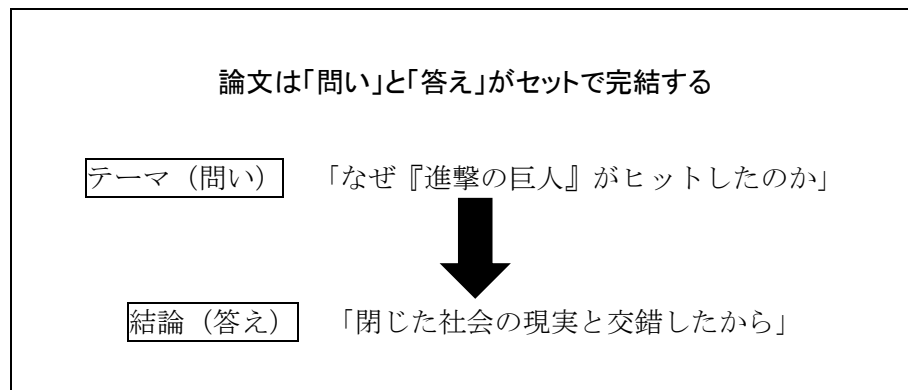
この記事のテーマは「なぜ『進撃の巨人』がヒットしたのか」である。この記事を一冊の「論文」として読んでみる。

まず読んでほしいのが記事右下の「コミック全34巻 1億部超」の部分である。ここには、『進撃の巨人』がどんな作品なのかを紹介している。この作品を読んだことのない人にもわかるような解説である。この記事の1段目のあらすじとともに、ここ読めば『進撃の巨人』のおおよそのことがわかる。論文でいえば第1章の「『進撃の巨人』とはなにか」にあたる。

その上で、この記事では大学の先生が二人コメントし、「なぜ『進撃の巨人』がヒットしたのか」という問いに答えている。読めばわかるが、ヒットの背景は結構深い。そうした深さが、現代の若者に訴えかけ、世界でのヒットにもつながっている、という分析である。加えて、後半の編集者の作者の表現力の分析も面白い。マンガ作品の人気や面白さの背景にはさまざまな要因が隠れている。それらを取り上げて論じているのがこの記事である。

では、「なぜ『進撃の巨人』がヒットしたのか」というテーマ(問い)の、この論文の結論(答え)は

なにか。結論は見出しにある。「(作品が) 閉じた社会の現実と交錯 (したから)」が答えである。このように、テーマ (問い) と結論 (答え) が対応しているのが、「論文」である。



補足すると、「なぜ『進撃の巨人』がヒットしたのか」という問いに対する答えはひとつではない。また、この記事が「正解」というわけでもない。このあたりが、試験とちがうところである。みなさんは勉強を「正解に到達するための努力」と思っているかもしれない。しかし、世の中にはいく通りもの答え方ができる問題がほとんどである。つまり、この記事の議論をもとに、新たに「なぜ『進撃の巨人』がヒットしたのか」を考えても、もちろんかまわない。それに説得力があれば論文としては十分成功だ。

「好き好きテーマ」「作品論」に取り組む

振り返って、「なぜ『進撃の巨人』がヒットしたのか」というテーマは「好き好きテーマ」である。人気や魅力や流行のわけを研究しているからだ。しかも、マンガ作品に関する研究なので「作品論」である。

「好き好きテーマ」「作品論」はこれまでも述べてきたように、テーマ (問い) にするには難しい。

以下に、「好き好きテーマ」と「作品論」について再び紹介するので、このあたりがテーマになりそうなみなさんはよく読んでほしい。これらを理解した上で挑戦をするのなら、あえて「荒海」に乗り出そうという、その心意気を認める。安易に考えているなら撤退を勧める。

好き好きテーマ…人気や魅力や流行のわけを研究しても面白くない

テーマで良く出るフレーズがある。「なぜ人気」「なぜ魅力」「なぜ愛される」「なぜ心を打つ」「なぜ流行る」「なぜ注目される」などだ。今年のテーマ候補で言えば「K-POP アイドルのファンはなぜ増え続けているのか」「カップラーメンの歴史となぜ流行ったのか」などがそうである。要は研究対象が「なぜいいのか?」をこれらは問うている。とはいっても、これらの研究はふつう面白くならない。なぜなら、人気で流行っているモノ・コトの理由を探すのは比較的簡単だからだ。そのままでは、様々な本の中から人気の理由の「いいところ取り」をして終わる。「みんなそう思っているよね」という平凡でつまらない結論がまっている。とはいえ、それまで他の人が注目しなかった、K-POP やカップラーメンの流行の理由を見出すのであれば、それは価値がある。

漫画・映画・ゲームの「作品論」グループ…読む・書く力が必要

【理由】仮面ライダー、ハリー・ポッター、ワンピース、ジブリ (宮崎アニメ) など、映画や番組・物語・漫画・ゲーム“作品”を取り上げる研究は厄介だ。これらを「作品論」という。作品論は作品を見るのは当然として、その作品について書かれた資料をしっかりと読まないで論文にはならない。

【判定のコツ】アニメ・マンガ・特撮系は大量に本がある。どれだけ読み込んでいるかで判断。

【アドバイス】これまで作品論で卒業論文を書き上げた者はみな、読み書きの力があつた。

「好き好きテーマ」攻略法

「ディズニーランドの経営の秘密」は秘密でない

好き好きテーマ：きっとみんなそう思ってるよ

テーマ候補でよく出るフレーズがある。「なぜ人気」「なぜ魅力」「なぜ愛される」「なぜ心を打つ」「なぜ流行る」「なぜ注目される」「どんな秘密があるか」などだ。「犬はなぜ愛されるのか」「ディズニーランドはなぜ人気なのか」などもよく出るパターンだ。これが流行や人気の理由探しテーマ、「好き好きテーマ」だ。このまま研究を進めると「犬は人に癒しをもたらすから」といった「みんなそう思っているよね」という平凡でつまらない結論がまっている。常識によりかかった研究はみっともない。一方で、ディズニーランドの人気について、それまで注目されなかった人気の原因を考察するというなら、話は別でテーマに値する。

「ディズニーランドの経営の秘密」は秘密でない

ここではある生徒のテーマ（問い）の変化を紹介する。はじめに彼女が立てたテーマ、それは「ディズニーランドにはどんな経営の秘密があるのか」だった。なにしろ大ファンなので疑問を次々とあきらかにして充実して学んでいるようだった。しかし、提出された目次（右）をみると、何か物足りない。自身も語っていたように、いまひとつテーマに突っ込みに欠けている。なぜだろうか。

実は、テーマにある「経営の秘密」は、すでに読んでいる本の中で明らかになっているので、秘密でもなんでもないのである。たしかにディズニーランドを経営するオリエンタルランドの経営戦略はすばらしい。しかしそうした「秘密」はだれが調べても、どうしたって似たような内容になる。となると、この研究論文が「ディズニー本」の要約・紹介をして終わってしまうのではないかと……、そんな予感がして、生徒は物足りなさを感じていたのだ。しかも、原稿の中には、「驚異のリピート力の秘密」という項目もあった。こうした書き方に「ディズニーランド LOVE」の姿勢が見える。要はこの生徒の問題意識がディズニーランドとその本の中で完結してしまっていたので、突っ込みに欠けていたのだ。「好き好きテーマ」の典型である。

どうしたら“LOVE”一辺倒から抜けられるか

ではどうしたらディズニーランド LOVE と距離をおいたテーマ設定ができるのだろうか。ディズニーランドを外から眺めて（相対化して）テーマを考えるための試行錯誤が続いた。その結果、完成した論文のタイトルは「東京ディズニーリゾートのさらなる展開：父親の心を掴む魔法とは」だった。

きっかけは、彼女が実際に目にした男性の姿だ。ディズニー

ディズニーランドにはどんな
経営の秘密があるのか

はじめに

I 章 ディズニーランドとはなにか

東京ディズニーランドの歴史

ディズニーランドが目指すもの

II 章 オリエンタルランドの企画

先読み企画

オリエンタルランドの経営方針

III 章 「夢の国」のつくりかたとは

異質空間にする方法

ディズニーランドで味わう異質体験

IV 章 ゲストの心をつかむ方法とは

心理戦略

驚異のリピート力の秘密

V 章 ゲストとキャスト

キャストの教育方法

ゲストとキャストの関係

VI 章 オリエンタルランド取材

終章

【消費者視点】
ディズニーランドの世界



【経営者視点】
(例)売り上げ統計の世界



ランドのテーブルで突っ伏して寝ている。しかも、女性のゲストが7割強という統計データも発見した。そこで男性客が少ない現状を改善し父親層も楽しませたい、という「経営者の視点」がテーマになった。

プロジェクトでは、子どもを持つ父親・母親にアンケート調査を行い、ディズニーリゾートに「行ったことがなく、行きたくもない」父親層がいることを示した。その上で、来園者増の方策についてアイデアを練ってオリエンタルランドへの提案を考え、取材に訪れた。

好きだからこそ多くを学び、多くを学ぶからこそ何かしらの「問い」に気付く、そうした道のりをたどった優れた研究と言える。

「つまらなそうな」好き好きタイトルコレクション

振り返って、ここ数年の「なんでやねん情報」や、完成した卒業論文のテーマ一覧から「好き好きテーマ」的なメインタイトルを探し、ついでに簡単に突っ込みを入れてみた。

なぜ段ボールはよく使われるのか→理由はいくつもあるだろうが、それがわかってなにが面白い？

ポケモンはなぜ人気なのか→みんながそう思ってるコトを書き並べそうな予感。

太鼓の達人はなぜ楽しいのか→楽しめる工夫を凝らすから楽しいに決まってる。いかにもゆるい。

マクドナルドはなぜ成功したのか→いかにも面白くなさそう。

なぜ寿司は海外進出に成功したのか→寿司文化全体の海外進出を扱うのか？ 大風呂敷広げてる。

カルビーのポテトチップスはなぜ人気になったのか→カルビーのポテチだけが本当に人気か？

飴はなぜ長年多くの人に食べ続けられているのか→米でもパンでも同じ問いになるけどそれ面白い？

USJはどうゲストを楽しませているのか→仕事だからな。せめて楽しませ方の変化とか考えたら？

これらの論文が低評価ながら受理されたのは、結論や内容にそれなりの説得力があったからだ。しかし、もっと絞った題材でテーマを考えたら、優れた論文になっていただろう。というのも、どれも漫然と（ぼんやりと）人気や成功の理由を問いにしているからだ。いかにも「ゆるい」。タイトルだけでツッコミどころ満載だ。人気や成功の理由をひとつに絞って具体的に組み立てば、このようなタイトルにはならない。ころもに、これらのタイトルを書き直してみた。同じ人気や成功を謎解きするなら、せめてこのように具体的にしてほしい。

なぜ段ボールはよく使われるのか→リサイクルインフラがどのように段ボール消費を支えているのか

ポケモンはなぜ人気なのか→ポケモンはどのようにゲーム技術の変化に応じて戦略を変えてきたのか

太鼓の達人はなぜ楽しいのか→太鼓の達人の難易度設定にはどのような工夫があるか

マクドナルドはなぜ成功したのか→ドライブスルーの立地はマクドナルド売上にどう貢献しているか

なぜ寿司は海外進出に成功したのか→スシローはなぜ海外展開に成功できたのか

カルビーポテトチップスはなぜ人気なのか→カルビーポテトチップスは他社とどう差別化されたのか

飴はなぜ長年多くの人に食べ続けられるのか→飴は祭礼や行事とどう結びついているのか

USJはどのようにゲストを楽しませるのか→USJの来館者間コミュニケーションはどう生まれるのか

こうして書いてみると、後から書き加えた仮のテーマは、「なぜ人気」「なぜ楽しい」「なぜ成功」といった大きな問いの具体的な一部分をテーマにしているのがわかるだろう。「マクドナルドが成功」しているのは誰だって知っているし、思い付きでも成功の理由はいくらでもあげられる。それをわざわざ資料を踏まえて解説されても面白くもなんともない。そうした成功の理由を学んで、仮に「ドライブスルーの来店戦略が他社よりこう優れている」と成功の一部分が分析されるなら、焦点の絞られた優れた論文になる。

どんなタイトルがよいタイトルか

1年半をかけてつくる「最も短い論文」

タイトルをどう書くか

論文が完成する最後の最後まで決まらないのがタイトルだ。論文のテーマと結論が出てから、かなり悩む。ちなみに「なんでやねん」ではタイトルは以下のように書く。注意点も示した。

	メインタイトル	サブタイトル
内容	テーマ（問い）なので疑問文	結論（答え）を簡潔に表現
注意	※「？」を使わない ※「はい」「いいえ」で答えられる問いにしない（オープンな問いである）	※メインタイトルに使った単語を使わない ※結論のうちの重要な論点を残す

なぜこのようにタイトルを書くのか。それは、タイトルが「最も短い論文」になるべきだからだ。論文はテーマ（問い）を考え、そこに自分なりの結論（答え）や主張を、根拠を添えて導く文章だ。したがって。論文を極限までシンプルにすると「問い」と「答え」だけが残る。これがメインタイトルとサブタイトルになる。ようは、みなさんの1年半の論文作成がこのタイトル一行に凝縮される。あるとき、そんな話を生徒にしたら、「それ書いたら全部わかつちゃうじゃないですか!」といわれた。その通りだ。「関心のない論文を読まなくても済むために」も、タイトルは書かれる。

一方で、論文のタイトルは、「店の看板」「本の背表紙」でもある。看板や背表紙がいい加減だったり、魅力に欠けていたりしては、誰も店に入らず、本は手に取ってもらえない。

つまり、タイトルはテーマと結論が明示され、同時に（できればよいが）魅力的でありたい。それでこそ、興味を持つ人にだけ論文は届く。本屋や図書館の本を思い浮かべてほしい。ほとんどの本は、タイトルだけしか読まれない。同様に、みなさんの論文もおそらくタイトルだけ読まれる場合がほとんどだろう。それだけに、優れたタイトルをつけたい。



「よいタイトル」とは具体的にどんなタイトルか

最近の卒業論文から、それなりにまとまっているタイトルを以下に示す。どの論文もタイトルを読んで、大まかにテーマと結論がわかるはずだ（若干の手直しを加えている）。

ジブリ飯はなぜ美味しそうに見えるのか：「食べる」から「生きる」を表現する
外来生物のカメにはどのような対策が必要なのか：関心を持ってもらう国営プロジェクト
殺処分をゼロにするにはどうすればいいのか：ペット市場全体を見直す法律改正
ポケモンは家庭用ゲームをどう変えたか：ゲームが生むコミュニケーション
高性能カメラ専用機の魅力は多くの人になぜ伝わっていないのか：価格と操作性の難しさ
ガンブラはなぜ親子二代のヒット商品となったのか：ニーズとともに歩む
どうすれば日本のフクロウを守ることができるのか：共存する里山と生態系を守る
動物園ではどのように動物福祉を考えているのか：環境エンリッチメントによる野生環境の整備
硬式テニスラケットはどのように作られているのか：企画とデザインが生み出す魅力ある商品
食虫植物はなぜ虫を食べるようになったのか：極限の土地で生き残るために

どうだろうか。シンプルで同じ単語が使われていない。「？」がない。「はい」「いいえ」で答える問いでない。

「わるいタイトル」とはどんなタイトルか

悪いタイトルをつけると評価が下がる。というのも、いうまでもなく論文ではじめに読むのがタイトルだからだ。よい論文の採点イメージとしては、タイトルを読んだ時点で、「これはいいな。80点はかたそうだ」という予感がする。次に「はじめに」と「目次」、さらに「終章」「おわりに」を読み、それから本文を読んでいく。つまり論文の採点は、タイトルで感じた「判定の予感」の確認だ。反対に、以下のようなタイトルを読んでも、残念ながら評価は低くならざるをえない。

【サブタイトルが結論になっていない】

メインタイトルの問いに、サブタイトルが対応していない例である。

①ボカロはどのように作られているのか:歌い手とボカロの関係について

②どうやってコーヒーが作られてきたのか:現代のコーヒーが作られた過程

どちらも「どのように作られている(きた)のか」と問うているのだから、「～～のように作られている(きた)」に対応するような「～～」が、サブタイトルに当然なる。ところが、①②もそうになっておらず、苦し紛れにタイトルを書いた感じを受ける。

【同じ言葉の繰り返し】

「ことばの重複」はタイトルが整理されていない証拠だ。しかも無駄に長くする原因にもなる。

③電気通信が与える社会への影響とはなにか:電気通信が社会をより便利にする

④なぜ「君の名は。」の背景美術はリアルに描かれているのか:「君の名は。」の背景美

③は「電気通信」「社会」が重なっている。整理してみると「電気通信はどのような影響を社会に与えたか:便利になった」となる。電気通信が社会を便利にするのは当然なので、タイトルの内容としてお粗末。④は「君の名は。」と「背景」が重複している。整理してみると「『君の名は。』の背景美術はなぜリアルに描かれているのか」となる。サブタイトル(結論)はわからず「美しい」としか書かれていない。これも、タイトルとして不完全だ。「だからなに？」といたくなる。

【勉強不足で幼い】

使用する単語で、どれほど学んだかがわかる例だ。

⑤なぜ都市によって気温や天気の違いがあるのか:緯度や気候によっての違い

⑥仮面ライダーとお金はどのようにつながっているのか:密接に関わることで生み出す人気

⑤は「気温」「天気」「気候」を正確に理解していない。「気温」は天気(気象庁の用語)や気候の要素のひとつだ。整理してみると「都市ごとの天気が異なるのはなぜか:緯度と気候が違うから」となる。「緯度と気候が違うから天気が違う」は当然すぎる。勉強不足だ。⑥は「お金」が幼い。「売上」だろうか。言い換えて整理してみると「仮面ライダーの関連商品はどう販売されているのか」となる。サブタイトルでは、「なにがどう密接な関わり」なのかを示すべきであり不完全だ。ことは仮面ライダー関連商品の販売戦略なのだから、「売上」「グッズ」「消費者」「玩具」といった業界用語が現れて当然である。同様に「パン屋さん」「お店」など、用語が幼い例は多い。

「まくら」が書けないのは論文にストーリーがないから

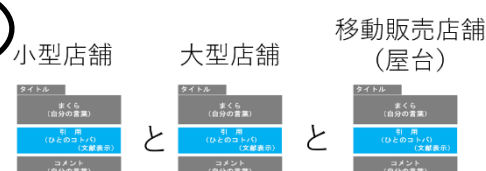
ピースの間の「連結器」を意識する

レンガを積み上げても家にはならない

ピースをレンガ（ブロック）にたとえてみよう。家を建てるには、たくさんのレンガが必要になる。しかし、レンガをただ積み上げただけでは崩れてしまう。なぜレンガの建物がしっかり立つのかといえば、レンガがお互いに「接着されて」隙間なく積み上げられているからだ。つまり、レンガとレンガの間には接着剤（モルタル）が必要になる。ピースでも同じである。ピースを書いたら、そのピースとピースの「関係」を考える。そして「まくら」がピースをつなげる接着剤の役割を果たす。

「ラーメン店」のピースをストーリーで並べる

こうした接着剤がなぜ入るのかといえ
ば、入るだけの理由・必然性があるからだ。
そのために必要なのがピースが作るスト
ーリーだ。以下に「ラーメン店」（ラーメン
屋ではない）を題材に考えてみる。



まず「ラーメン店がどんな『営業形態』をとっているのか」を紹介するストーリーである。ここではラーメン店は「小型店舗」と「大型店舗」と「移動販売店舗」の3つに区別（分類）される。すると、まくらは次のようになる（参考文献は架空）。

<小型店舗のピースまくら>

ラーメン店の経営を分析するため、その営業形態からの区別を検討する。

まず、ラーメン店の営業形態で最も身近なのが小型店舗である。では「小型」の店舗とはなにか。『ラーメン店経営の基礎』では次のように解説されている。…

<大型店舗のピースまくら>

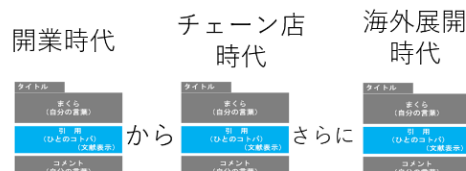
次に、大型の店舗である。「大型」店舗とはなにかについて、同著より再び引用する。…

<移動型店舗のピースまくら>

さらに、営業形態として移動型店舗いわゆる「屋台」について。最近ではあまり見なくなったが、屋台の店舗に詳しい『世界の屋台百科』から引用する。…

このように並列した項目が、次々に紹介されるので、わかりやすい。まくらの頭に「まず」「次に」「さらに」と言葉が入ればその順序がいつそう明らかになっている。

つぎに、あるラーメンチェーン店がどのような経過（沿革）をたどってきたのかを紹介するストーリーである。そこでピースを「開業時代」「チェーン店時代」「海外展開時代」の3時代に分けて考える。



<開業時代のピースまくら>

ここではラーメンチェーン店の展開を分析するため、その例として「札幌ラーメン小熊」の歴史・沿革を紹介する。はじめに、開業時代である。いまでこそ全国展開している「小熊」である。しかし、その第一号店は札幌市の郊外にあるふつうのラーメン店だった。「札幌ラーメン小熊」を運営する株式会社コグマのサイトには以下のように解説されている。

<チェーン店時代のピースまくら>

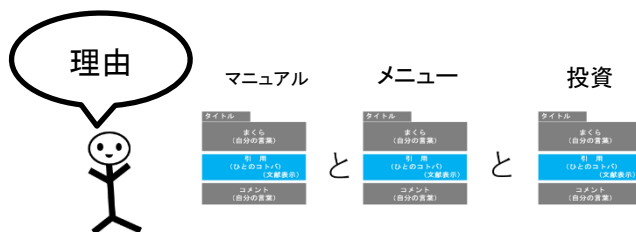
次に、小熊チェーンの国内での展開の時代についてである。北海道内で展開していた店舗から、どのように全国チェーン店網が展開していったのか。『進撃の小熊』より以下引用する。

<海外展開時代のピースまくら>

さらに、2000年に小熊チェーン株式の上場をはたした。2010年にニューヨーク進出を成功させて、今や世界のあちこちに「KOGUMA」の看板が見られるようになった。その経緯についてふたたび同著より引用する。

このように物事の経過や歴史も書きやすい。時間の流れというストーリーがはっきりしているからである。起こった出来事が、次々に紹介される。しかも、まぐらの頭に「まず」「次に」「さらに」と言葉が入ることでその順序がいっそう明らかになっている。

さらにこのラーメンチェーンがどうして海外展開ができたのかその理由（根拠）を紹介するストーリーを取り上げる。海外展開の理由は3つある



<理由①「マニュアルの多言語化」のピースまくら>

ここではラーメン店の経営を分析するにあたり、なぜ「札幌ラーメン小熊」の海外展開が可能になったのかその理由を検討する。海外展開の**第一の理由**は、店舗における接客のマニュアルの多言語化である。この経緯について再び『進撃の小熊』より以下引用する。

<理由②「現地に合わせたメニュー」のピースまくら>

第二の理由は、現地に合わせたメニューの開発である。同著から引用する。

<理由③「積極的な投資」のピースまくら>

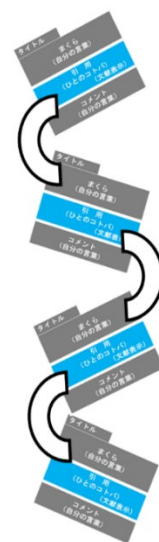
第三の理由は、積極的な投資である。「KOGUMA」の海外進出はそれほど簡単ではなかった。一度は撤退したプロジェクトもあった。しかし、円高時期の積極的な投資の効果が成功を導いた。

このように、ある事柄や事態の理由や原因を列举する場合もある。「これこれになった理由（原因）」は以下の3つである」となれば、まぐらには「第一に」「第二に」「第三に」と言葉が入る。

ピースの鎖は「まくら」で綴（つづ）られる

ここまで見てきたように、ピースの相互関係（ストーリー）がはっきりしていれば、それだけ前後関係を「まくら」に書き込める。それはあたかも、ネックレスのかざり石をゴールドやプラチナでつなげていくようなものだ。反対に、単独のピースはまくらが書きにくい。単独の段階で無理に書こうとするから、変なまくらが現れる。「～を研究するにあたり～について」は一回だけ使えば十分だ。出典の作者の肩書きを繰り返し書く例も見られる。こちら一度書けば十分。何度も読まされると「読者が馬鹿にされてる？」と感じる。

最後にこの項目の要点を復習する。①ピースが増えなければまぐらは書けない。さらに、②ピースの間のストーリーがあれば、まぐらは楽に書ける。論文はピースのつながり（論理）にこそ意味がある。



ピースのネックレス

図説で読みやすい論文にする

「先輩の論文、字いばっか～」と言われないために

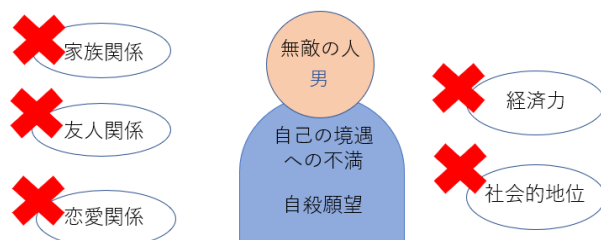
ある程度論文が書けてくると、自分の論文が「字いばっか」になっていることに気が付くはずだ。論文はそういうもの…とはいえ、図書館の蔵書になって後輩が読む以上、できればビジュアルに仕上げて読者に伝わりやすくしたい。作図作業は分析にも大変役立つ。先輩の作図例を参考にしてみよう。

状況が生まれる背景の説明【中学 72 期 N.H.】

秋葉原の通り魔事件や、京都アニメーションへの放火といった凄惨な無差別殺人を起こした犯人を指す言葉「無敵の人」を研究した先輩。『「無敵の人」はなぜ凶行に及ぶのか：孤立と格差を助長する社会への変化』をテーマに、様々な参考文献や統計資料、新聞記事から、以下のように定義を示した。

渡辺が言うように「人間関係も社会的地位もなく、失うものがなにもない」人で、ある意味、無敵の状態、自暴自棄になって凶行に及ぶことが出来る人のことである。社会的に失敗し人生に絶望しており、犯罪の抑止力となる地位も財産も人間関係もなく、自分自身が死にたいと思っているために止めるすべがない。(中略統計から導かれる「無敵の人」は恋愛に縁遠く、友人関係、家族関係ともに孤立し、無職や低収入で貧困に苦しんでいる。男性で、自分の境遇への不満、刑務所に入りたい、死刑を望む、自殺願望がある人である。約半数は前科を持ち、その他の多くが自殺を望んでいることから、社会に受け入れられず生きづらさに苦しんでいることがうかがえる。

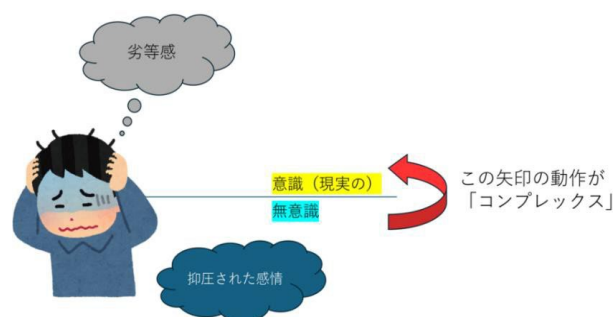
上記の説明文に加え、右図のような簡単な図をスライド作成ソフト「PowerPoint」使って作成した。簡単な「人物像」だけでも有効な図説になる。論文では定義が特に重要だが、無敵の人が生まれる社会的な背景を説明する図として、読者に伝わりやすいものになっている。



目に見えない事柄を図説する【中学 74 期 A.R.】

コンプレックスは目に見えず、とある状況での人の心の動きを説明した言葉だ。先輩は複数の事典や辞書、心理学の教科書を参考に、その言葉を整理した。

コンプレックスとは「鼻が低い」「頭が悪い」といった、特徴や能力そのものを対象にするのではなく、そうした特徴や能力が現実の意識に劣等感として現れる動作そのものを指す。



人の心の動きのような、目に見えない事柄の説明はとりわけ文章での説明が難しい。図のようなイラストで説明することで、読者の理解を促すことができる。

表にして示す【中学 74 期 K.K.】

図を作ると自分の分析にも役立つ。『日本馬が凱旋門賞で勝利するためにどのような配合が適当か：多彩な実績を持つ日本馬の掛け合わせ』をテーマにした先輩は、凱旋門賞(競馬のレース)の成績を右のような表にまとめて分析。こういった特徴の馬が好成績を残したのか、その分析をもとに理想の配合(馬の交配による血統管理)を求めた。

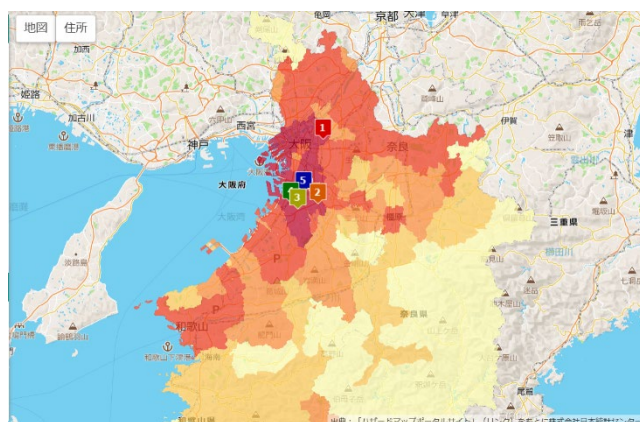
「好成績を残した馬にはいくつかの条件がある」と仮説を立て、条件ごとに当てはまったものは色分けし、具体的な要因を検討する際の材料にもなる。

年	馬名(性 齢)	着順	騎手	馬体重 kg	父	系統
2024 年	シンエンペラー(牡 3)	12 着	坂井瑞星	486kg	Siyouni	Nureyev 系
2023 年	スルーセブンシーズ(牝 5)	4 着	C.ルメール	446kg	ドリームジャーニー	サンデーサイレンス系
2022 年	タイトルホルダー(牡 4)	11 着	横山和生	476kg	ドゥラメンテ	Kingmanbo 系
	ステイフーリッシュ(牡 7)	14 着	C.ルメール	472kg	ステイゴールド	サンデーサイレンス系
	ディープボンド(牡 5)	18 着	川田将雅	502kg	キズナ	サンデーサイレンス系
	ドウデュース(牡 3)	19 着	武豊	490kg	ハーツクライ	サンデーサイレンス系
2021 年	クロノジェネシス(牡 5)	7 着	O.マーフィー	478kg	バゴ	Blushing Groom 系
	ディープボンド(牡 4)	14 着	M.バルザローナ	502kg	キズナ	サンデーサイレンス系
2020 年	ディアドラ(牝 6)	8 着	J.スベンサー	504kg	ハービンジャー	Danzig 系
2019 年	キセキ(牡 5)	7 着	C.スミヨン	506kg	ルーラシップ	Kingmanbo 系
	プラタワンピース(牡 4)	11 着	川田将雅	536kg	ハービンジャー	Danzig 系
	フィエールマン(牡 4)	12 着	C.ルメール	480kg	ディープインパクト	サンデーサイレンス系
2018 年	クリンチャー(牡 4)	17 着	武豊	488kg	ディープスカイ	サンデーサイレンス系
2017 年	サトノダイヤモンド(牡 4)	15 着	C.ルメール	506kg	ディープインパクト	サンデーサイレンス系

統計を地図に反映する「MieNa's Labo」

清教学園図書館が契約する「MieNa's Labo」(日本統計センター)を使えば、人口分布や世帯収入など主要な統計データと地図を組み合わせ、商圈や将来の人口動態など多様な切り口での分析できる。

例えば右の図は、大阪・奈良・和歌山で、私立中学校に支出できる世帯がどれくらいあるかを地図に表示したもの。数クリックでサクッと作れて、分析にも自分の論の説得力を増すことにもつながる。

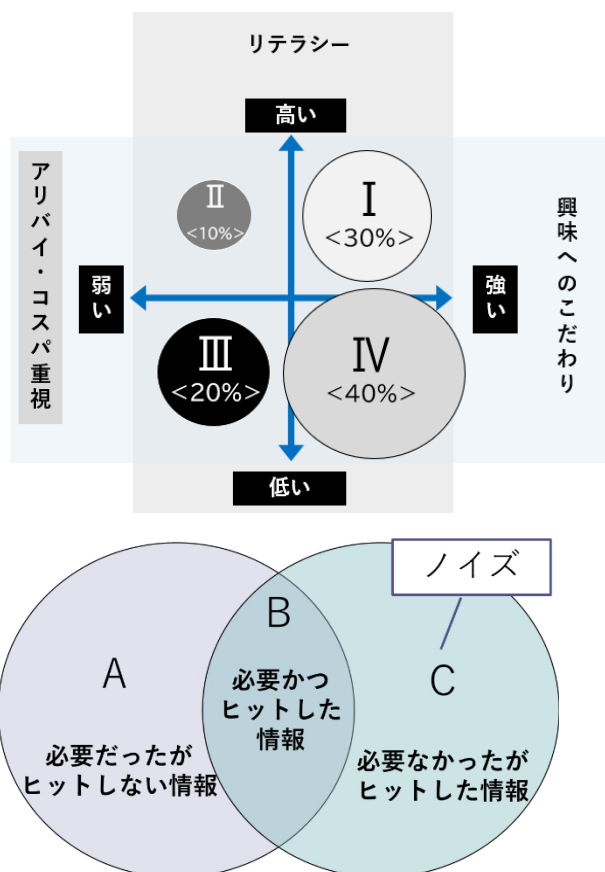


数学の「象限」や「集合」も活用できる

数学で習う「象限」や「集合」なども、頭でぼんやり考えたことを図にまとめて、整理できる。数字のようなデータと組み合わせるのはもちろん、データがなくとも分類や関係を説明するのに有効だ。

象限は平面を直交する直線で4等分し「第Ⅰ～第Ⅳ象限」で領域を分ける。こうすることで、例えば「テーマへの興味・こだわりが強く、読み書きが得意な生徒」「テーマへのこだわりが低くて読み書きが苦手な生徒」など、卒業論文に取り組む生徒を分けて考え、難しさの背景を探ることもできる。

集合は異なる「もの・こと」の集まりをベン図によって表現する。右のベン図で言えば、インターネットの検索結果をA・B・Cの3つに分けて整理する。これにより、(A)と(C)をどう減らし、(B)をどう増やすか、という議論に繋がる。ただやみくもに検索するだけでなく、インターネット検索を有効に行う上でのキーワード選びが主題になる。



感想文から論文へ

考えたことを「考えた」を使わずに書く技術

「思う」と「考える」の違い

論文は感想文ではない。研究で明らかになった情報を、説得力をもって説明するのが論文だ。このため君自身が「思った」感想は書かない(とはいえ論文の素になるのは個人の感想ではある)。情報を組み合わせて、「考えた」世界で論じるのが論文なのだ。

「思う」と「考える」は右図のようにも整理できる。心が反応した一次的感情を、様々な情報を元に継続的に考え続け、判断していくのが「考える」世界だ。

思う	考える
情緒的・感情的	論理的・理性的
一次的	継続的
自分の意志でコントロールしにくい	自分の意志でコントロールできる

国立国語研究所編『日本語の大疑問』幻冬舎新書,p.152

文は言い切り、根拠を示す

そうして得られた君の「考え」が論文では重要になるが、それでも文章中で「考える」という言葉は使わない方がよい。ここからは論文的な文章を書く上での技術の話に移ろう。考えた、のだから「～と考えた」と書きたくなる。次のような文を例にしてみよう。

「コミックマーケット」の大切さが気になったので書く。(①)コミックマーケットを巨大なイベントに育てた霜月は、「専門作家になれば描くことを断念するしかなかった時代から、漫画を描ける者なら誰でも、作家にも読者の関係になれること、選択肢を増やしたことがコミックマーケットの意義」(霜月, 2008, p. 211-212)。と述べていることに驚いた。(②)つまり、コミックマーケットは「だれでも作家になれる」ようにしたのが凄いと考えた。(③)漫画を売る側、買う側という一方通行のやりとりではなく、誰もが作者となり、多様な作品と多様な読者が出会い、人とコミックとお金の行き交う、文字通り「マーケット(市場)」を成立させた。これが、コミックマーケットの活力を生み出した源だと考えられる(④)。

上記の文でも十分立派な考察だが、①②③には「思う」の世界で記述されている。加えて、③④も良い考察になっているが、「考える」という書き方に引っ張られ、どこか自信の無さ、説得力の弱さがうかがえる。この文を清教学園の論文ルールに基づいて添削すると、次のような文になる。

本稿で扱う「コミックマーケット」は、漫画市場にどのような新しさを提示したのか。コミックマーケットを巨大なイベントに育てた霜月は「専門作家になれば描くことを断念するしかなかった時代から、漫画を描ける者なら誰でも、作家にも読者の関係になれること、選択肢を増やしたことがコミックマーケットの意義」(霜月, 2008, p. 211-212)と述べる。いいかえれば、コミックマーケットは「だれでも作家になれる回路」を作り上げたのだ。漫画を売る側、買う側という一方通行のやりとりではなく、誰もが作者となり、多様な作品と多様な読者が出会い、人とコミックとお金の行き交う、文字通り「マーケット(市場)」を成立させた。これが、コミックマーケットの活力を生み出した源なのだ。

ようするに①～④にかけての感想を排し「考えた」の世界にひきよせて、さらに「～と考えた」を使用せず、「～だ・～なのだ・～である」と示す。これだけで、文はぐっと引き締まる。細かな点だが、曖昧な表現をできるだけ減らしていくことが、感想文から論文へと発展する一歩になる。

自信が無ければ根拠を示す

当然ながら、こうした作業をしていくと論文中の文末は「～なのだ・～である・～だ」の言い切りが増えていく。これに不安になる人も多い。言い切ると、読者からツッコミを入れられるかもしれない。あるいは自分の勉強不足が露呈するかもしれない。



完成した論文は誰かにツッコミを入れられて当然だから安心してほしい。そうして読者からの「批判(≠非難)」を受けることによって、論文が精査され、科学の発展に寄与してきた。論文へのツッコミがあるのは「そういうもの」なのだ。また、勉強不足が不安なら根拠を示せばいい。例えば統計データ、事例、フィールドワーク、新たな研究ピース…など、これまで他のページでも伝えてきた研究の方法が、その根拠になる。

感想でもよいからとにかく書く → ①文を言い切る → ②A 自信がない場合は根拠を増やす
→ ②B もしくは論文の構成を練り直す

言い切ることへの怖さもあるが、この①と②の作業を繰り返していくことが、あなたの論文をよりよくする。思った世界から考えた世界へ。自信がない部分、ツッコミが入った部分は、根拠を示して言い切れるくらいの論文へ。そうした地道な作業が、やがて自信をもって読者に提示できる論文を作っていく。

まとめ：論文の文章表現

【文章表記】

- ・「思う」「考える」「感じる」「わかった」を使用しない → 「～だ / ～である」と断定し根拠を示す
- ・主語「私」を使用しない / 「～考えた」を使用しない → 論文が「私が考えた」ものであることは自明
- ・「気になる」「凄い」「大切」「腹立つ」→ 大事な起点だけど感想文。意見に発展させたい
- ・そこで気になったのが〇〇である。 → 自分の理由でなく、論文中における情報の位置づけを説明

【根拠の提示】

- ・言い切ると、なぜかちょっぴり不安になる → 根拠（統計データ、他の節で言及した内容等）を示す
- ・人気がある / 近年増えている / 知られている / 〇〇という人は多い → ほんま？ 統計データ出す
- ・すごく / とても / かなり → どれくらい？ 数字で示す

【読者との関係】

- ・ということはあまり知られていないのではないかな → 読者の知識を測らない
- ・難しい内容なので説明する → 読者の理解力を決めつけない
- ・と感じてもらえたら嬉しい → 「感想」は論文の目的でない
- ・真剣に向き合い頑張らなければならない / 積極的に考え、話し合うべき / 引き続き努力が必要だ
→ 何か言ってるようで何も言っていない。



5 種類の接続詞を身につける

接続詞で論理に磨きをかける

論文の6大接続詞

論文中の文章表現を調査した結果によると¹、接続詞の出現頻度は右表のようなものだったという。逆説の「しかし」が圧倒的に多く、並列の「また」「そして」「さらに」、例示の「例えば」、言い換えの「つまり」「すなわち」、まとめの「したがって」が続く。

調査を行った石黒は①逆説、②並列、③例示、④言い換え、⑤まとめの5つにわけて紹介している。

	接続詞	頻度		接続詞	頻度
1	しかし	700	6	つまり	195
2	また	488	7	すなわち	194
3	そして	305	8	したがって	189
4	さらに	233	9	まず	155
5	たとえば	204	10	そこで	113

① 逆説の接続詞：「しかし」「ただし」

「しかし」が多いのは、自説を効果的に導入するきっかけをつくりやすいからだ。

この分野の先行研究には〇〇、××などがある。**しかし**、△△を詳しく論じた研究はない。**そこで**、本項では△△について詳しく論じる。

このように、よく知られている先行研究や常識となっている味方を紹介し、それをいったん「しかし」で否定して、「そこで」や「では」を挟んで、自説を導入するきっかけをつくる。

② 並列の接続詞：「また」「そして」「さらに」

複数の項目を列挙するときに使われ、長くて複雑な内容を整理するときに便利だ。「また」は二番目以降に出て来るものならなんでも対等に繋げられ、使いやすい。「そして」は列挙がいくつかあるときの最後に来るもの、あるいは重要であるものに使われる。「さらに」は三つ以上あるときに「こんなものまである」と畳みかけたりダメ押しするときによく使われる。

③ 例示の接続詞：「たとえば」

④ 言い換えの接続詞：「つまり」「すなわち」

どちらも読みの理解を深める目的で使われる。論文は時として文の内容が抽象的であったり、南海になる。抽象的な場合は「たとえば」によって具体例を導入することで相手の理解を促すことができる。また専門用語などを含む難解な文の場合は「つまり」「すなわち」を使って言い換えることで、読み手に身近な優しい文にすることが可能になる。

⑤ まとめ接続詞：「したがって」「このように」「こうして」「ゆえに」「では」「それでは」

「したがって」はそれまで述べてきた内容を踏まえて結論を述べる時につかわれる。「そこで」は①の「しかし」の例でみたように、研究が行き詰まって縮まったように見えるとき、その有効な解決策を提示するのに使う。つまり、自説を導入する時に使える接続詞だ。「では」「それでは」も論文の核心に触れるとなる問いを導入する際に使える。

以上のように頻出する接続詞を見てきた。こうした接続詞が自在に使えるようになると、論文は読みやすく明晰になる。

¹ 石黒圭(2012)『この1冊でちゃんとかける！ 論文・レポートの基礎』光文社

まずはここから。接続詞 5 種ベスト 10

接続詞が自在に使えるようになると、論文は読みやすく明晰になる。一方で普段の喋り言葉の世界で接続詞が使えていないかということそうでもない。喋り言葉の世界で君たちは論理的に話しているのだ。

役割	論文の言葉	しゃべり言葉
逆説	「しかし」「ところが」	「でもさ」「けどさ」
並列	「また」「そして」「さらに」	「ほんでさ」「あとさ」
例示	「たとえば」	「そういえばさ」「こないだもさ」
言い換え	「つまり」「すなわち」	「だからさ」
まとめ	「したがって」「ゆえに」	「だって…やしさ」

表は先の石黒の調査で明らかになった頻出接続詞と、日常のしゃべり言葉を対照させたものだ。右列の「しゃべり言葉」を見れば、ふだん誰かと話す際に使用している接続詞が並ぶ。例文を作ってみよう。

「そういえばこないださ～、〇〇先生にさ～△△って言われてさ～、めっちゃ腹立ってさ～ほんでさ～、××ってのも言われてさ～、だからさ～ほんまありえへんくない～？だってさ～◎◎やしさ～でもさ～…」

こうしてみると、友だちに話す先生の愚痴も、どうやらそれなりに接続詞が使用されているように見えてくる。これを「論文の言葉」に置き換えれば立派な文になりそうだ。中学生レベルとしては、上記 5 種の接続詞が使用できれば十分。難しいことはないので、自分の言葉を接続詞によって引きだそう。

さらに多様な接続語一覧

付加	A という事柄に別の事柄 B を付け加えたりする接続詞。 「また」は対等関係を示す	しかし/また/むしろ/加えて/さらに/ちなみに
要約	A という事柄を簡単に言う時の接続語	つまり/要するに/すなわち
敷衍(ふえん)	A という事柄を詳しく説明する接続語	すなわち/つまり
換言	A という事柄を B に言い換える時の接続語	換言すれば/言い換えれば
理由	A という意見・結論に対して B という理由を述べる接続語	なぜなら/というのも/その理由は
帰結	A という原因に対して B という結果となるとき接続語	それゆえ/だから/したがって/その結果
例示	A に対して、それをわかりやすくする B で具体例を述べる時の接続語	たとえば
転換/逆説	A という事柄を逆の事柄 B に転換する接続語	しかし/けれども/とはいえ/とはいものの
制限	A という事柄に制限を加える接続語	ただし/わけでも
対比	A と B を比較する場合の接続語	一方で/他方で/むしろ/それに対して
選択	複数の中からいずれかを選ぶ	もしくは/または/それとも/あるいは/ないしは
当然	前の話題を踏まえて当然な事柄を加える	ましてや/当然/もちろん
転換	話題を変える	ところで/さて/目を転じて
否定/補足	全文をやりわり否定し補足する	むしろ/というより
逆説	前の話題に対してネガティブ・想定外の結果がおかれるときの接続語	ところが

色々な意味にとれる接続語「が、」「そして」は混乱のもとなので使用注意

日常語から専門用語の世界へ

「パン屋さん」をどう言い換えるべきか

立派な論文が仕上がってきた…時期になって、文章を読むと「パン屋さん」「お菓子屋さん」「お客さん」「ゲームを遊ぶひと」「先生」といった言葉が並び、添削しているこちらは毎年ズッコケる。ここまでいい論文書いているのだから、子どもっぽい言い方をやめて専門用語を使おうよ、というわけだ。

「パン屋さん」をどう言い換えるべきか

研究分野によって論文中に頻出する言葉は色々だが、例えば「パン屋さん」を例に挙げよう。ただの中学生としてパン屋でパンを買うならその呼び方で構わない。パンを買って食べる消費者が、日常的な言葉として「パン屋さん」を使用するなら充分だ。ただ、論文をある程度仕上げた君たちは「パン×若者市場×経営」や「パン×製パン技術」など、何らかのテーマを既に持っている。そこまできたら、日常的な言葉である「パン屋さん」からはそろそろ脱したい。

言い換えを考えてみよう。まずは「さん」という敬称を取ると「パン屋」になる。それだけでも十分進歩だ。研究論文は事実やデータによって客観的に分析するのが目的だ。たとえ個人的に「〇〇屋」へのリスペクトがあったとしても、論文中では敬称によってそれを表す必要はない。

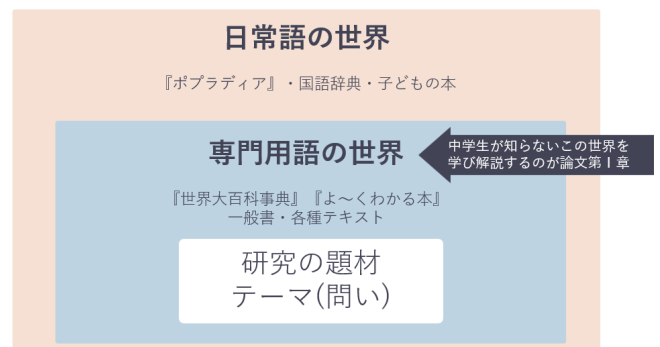
次に、業界を取り巻く専門的な言葉を考えてみる。たとえば業態(営業形態や商品、ビジネスの仕方によって商売を分類したもの)を指す言葉として「パン製造業」「ベーカリー」「小売り」などがある。こうした言葉は何らかの根拠や組織によって定義されている。「パン製造業」の場合、その言葉を定義しているのは厚生労働省だ。「職業能力評価基準」(公的な職業能力の評価基準)で使用される言葉なので、いちおう国のお墨付きと言える。パン屋の技術を扱うテーマなどで使用できそう。他にも「パン屋さん」を表す専門用語は、論文のテーマや状況によって色々ある。何を用いるかは担当教員に相談すればよいし、添削でも指摘する。自分が最も参考にしてしている参考文献で用いられる言葉を使用するのも近道だ。



専門用語の使用が勉強量を示す

こうした専門的な言葉を論文中で使えるか否かは、読み手が書き手の勉強量を測るバロメーターになる。せっかく良い論文を書いているのに「パン屋さん」のままでは、恰好がつかないだけでなく、「本当に業界のことを勉強してるの？」と疑われることになる。

右図に示すように、「日常語」「専門用語」で言葉の世界を分けるなら、論文の世界は後者の世界と言える。中学生が知らないその専門用語の世界を学び、定義し、読者に示すのが第1章の役割なのだ。読む本のレベルによっても差が出て来る。小・中学生向けの入門書の場合、子どもにもわかりやすいように日常語が使われている可能性もある。学術研究者が大人向けに書いた本や、業界を概説した本のレベルになると、専門用語が頻出し、その定義も丁寧に示される。研究を進めながら本のレベルを上げ、専門用語の世界に辿り着こう。



発表ポスターを格好良く仕上げる

色や線を「ガチャガチャさせない」のがポイント

いよいよ論文が完成し、研究発表会が近づいてきた。せっかく頑張って取り組んだ研究だからこそ、いい発表をしたい。論文執筆の技術とポスター制作の技術はそもそも異なるが、全体の構成自体は変わらない。書き上げた論文の「縮小コピー」がポスターだと思えばよい。

- ① 授業でポスターのテンプレート(PowerPoint)を配布する
- ② ポスターは論文の「縮小コピー」。大事なポイントをまとめるだけ
- ③ 配布するテンプレートは、字が入る箱の大きさなども好きに改造していい
- ④ ただし、以下のポイントを押さえつつ編集する↓

論文タイトルをそのまま使用

はじめにを3~4行にまとめる

1~2章で大事な情報を二つ記載

省略版 文献表示(著者,出版年)

「いらすとや」を組み合わせで説明

3章以降で大事な情報を二つ記載

FWが一番大事大きく誌面割く

何を何のためにどのように?

結果は? 考察は?

写真たくさん

終章を3行にまとめる



文字サイズ

- ・見出し/14pt.太字
- ・小見出し/9pt.太字
- ・本文/9pt.
- ・画像出典/5pt.

図説もタイトル

重要な図説をいくつか記載(高解像度推奨)

図説も文献表示(著者,出版年)

縦・横の幅は揃えと格好いい

縦・横の幅は揃えと格好いい

写真のキャプション入れる

参考文献大事なものをから全部書く。字は小さくてもOK。ネット資料はURL不要

互いの研究発表にツッコミを入れる

発表で感じた違和感を手掛かりに

せっかく取り組んだ1年間の研究だ。いい発表会にしたい。自身の研究が世の中に一石を投じたり、新たな知識を生み出したりするのだから、できれば他者からのコメントが欲しい。それは、他の生徒も同じ。研究した者どうしだからこそ、熱い議論を交わしたい。では、どんな観点で研究発表を見れば、いいコメントができるのだろうか。

“誉め言葉”ではなく“ツッコミ”を

中高生の研究発表では、「良く調べていた」「スライドが見易かった」「声がよく聴こえた」など、「発表の態度」に対するコメントがしばしば見られる。しかしそのような、「よく頑張ったね～」的誉め言葉は、研究発表の場で建設的な議論を生まない。求められるのは研究の内容・方法・結論・根拠・FWなどに対する、批判的(≠非難的)なコメントだ。

このようなコメントは、漫才の“ツッコミ”になぞらえることができる。漫才の脚本は通常、ボケ役の行動や言動に対して、観客の内に疑問やズレといった「違和感」が生じるように設計されている。そして観客の違和感を代弁・指摘する存在としてツッコミ役がいる。いい漫才とは観客の「違和感」に基づき、上手くツッコミができていものなのだ。

これと同様に、相手の研究発表をみて感じた「違和感」を大事にする。それがいいツッコミをするための第一歩だ。ツッコミがあるからこそ、漫才の面白さが成立するように、ツッコミがあるからこそ、発表会は熱い議論の場になる。



教員の研究指導からみる“ツッコミ”の類型

例えば卒論の授業中に、担当教員から次のようなツッコミを受けたことがないだろうか。

研究内容の論理的整合性に対するツッコミ

例:この根拠ではその結論に至れないのではないか / 問いと結論が対応していないのではないか / 根拠に乏しくないか / 統計データで客観的に示せ / そのFWで本当に解決策になるか

分析内容・FWに対するツッコミ

例:本当に文献にそんなことが書いてあるの? / 本当に統計データからそういう結論が得られるか / アンケート調査したのか。50人に調査したデータではサンプル数が少なすぎないか? / それだけの根拠で問題の原因を決めるのは早計では / そのFWは本当に実現可能か

研究の動機や意義に対するツッコミ

例:本当にその分野・題材に興味があるの? / あなたたちと題材との間にどんな関係があるの? / なんでそのテーマでやろうと思ったの? / その研究やって、何かいいことあるの? 意義は?

教員自身も研究途上の君たちに「違和感」を感じてきた。だからこそ、上記のようなツッコミを各版に入れてきた。他者のツッコミ(批判)にさらされることはまさに、自分達の研究をより理解しよう・よりよい研究にしてほしいと願う他者と、自分達の研究内容の間に生じる「違和感」に起因するのだ。

ツッコミの類型化とそのサンプル

研究内容にツッコミを入れる目的は、聞き手の内に生まれた疑問・違和感・課題を示すことで議論の場を生み出し、その議論によって研究成果をさらなる高みへと引き上げることにある。以下に示す「質問の例」を参考にしながら、研究発表に「ツッコミどころ」がないかを探ってみよう。

研究内容の論理的整合性に対するツッコミ	分析内容に対するツッコミ
・示されていた根拠「〇〇」では、結論「〇〇」に至れないのではないですか。何故なら… ・「根拠は〇〇」と仰っていましたが、しかしそれでは根拠にならないと思います。何故なら… ・問いと結論が対応していないのではないですか。何故なら「〇〇」をテーマにしていながらも、実際の結論は「〇〇」で…	・「〇〇の定義は〇〇」と仰っていましたが、私は〇〇だと思っています。どう思いますか。 ・「結論は〇〇」と仰っていましたが、私は〇〇だと思っています。何故なら… ・その統計データは〇〇とも読み取れると思います。そちらの読みとは異なってくるのですが、どう思いますか。 ・「〇〇は多い」と仰ってました。客観的な統計データはありますか
もう少し詳しく知りたいときのツッコミ	前提を疑うツッコミ
・〇〇の定義が示されていませんでした。詳しく教えて下さい。 ・〇〇という部分が気になりました。もう少し詳しく教えて下さい。 ・特定の〇〇だけのデータで特徴が示されていました。他の例との比較はありますか ・〇〇と仰っていましたが。具体的な例を挙げてもえませんか	・〇〇はよい(悪い)という前提で研究が進められていたと思います。本当にそうでしょうか？なぜなら… ・その統計データのとり方では、正確な分析ができないと思います。何故なら… ・「〇〇と思いました」というのはよくわかるのですが、それは個人の感想だと思います。もっと〇〇な… ・そもそも〇〇の定義を検討すべきだと思います。なぜなら…だからです。
研究の動機や意義に対するツッコミ	FW に対するツッコミ
・発表者と題材との間にどんな関係があるのですか ・なぜそのテーマでやろうと思ったんですか ・その研究にどんな意義があるんですか	・その FW は解決策にはならないと思います。なぜなら… ・その FW は実現可能なのでしょうか？どう具体的に実行しようとしていますか

とはいえ、上記の違和感を単刀直入に伝えるだけでは「ちょっと感じ悪い」ことにもなりかねない。たとえば、以下のような「感想」を示した上で、その後に追加する形でツッコミを入れてみよう。

発表有難うございます。とても興味深く聞きました / 〇〇の点がわかりやすかった / 〇〇の分析結果に驚いた / 自分も〇〇な経験があるので共感した/自分も〇〇が大事だと思っているので興味深く聞きました / 〇〇という分析がとてもユニークでした

相手にツッコまれて困った時は…

「貴重なご意見ありがとうございます。それに関しては今回の研究では至らなかったもので、今後の課題とさせていただきます」で乗り切ろう。わからないことは素直にわからないと答えるのも大事だ。

コラム 「トマト水煮缶」にはトマトを入れよ

「章」の中身はなんだろうな

「ごった煮缶詰」から「トマト水煮缶詰」へ

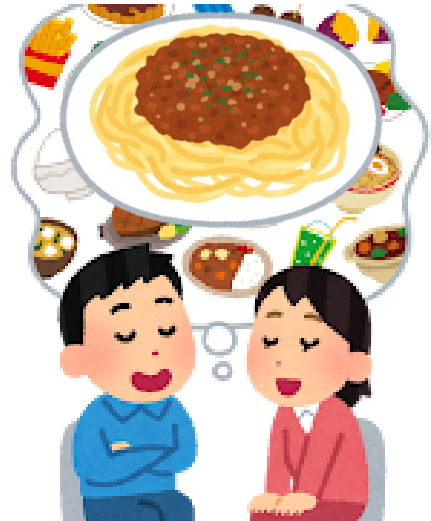
ここに「トマト水煮」の缶詰がある。パスタのソースでもつくろうかと、缶のフタを開けてみると中から「サバ水煮」がでてきた…。そんな経験はあるだろうか。無論ないだろう。しかし、みなさんのできかけの論文は、「サバ入りトマト缶詰」の場合が多い。「ラベル」と「中身」が食い違っている。

もちろん「トマト」がすべて「サバ」だったという、勘違いは実際にはすくない。むしろ「トマトの水煮」の中に「サバ」や「たけのこ」や「マッシュルーム」…、様々な食材が混ざっている、そんな「ごった煮」になった論文が多い。

みなさんが「ラベル」と「中身」の異なる缶詰では食欲がわかないように。「タイトル」と「内容」の違う論文は読む気にならない。だから、「トマト水煮」のラベルの缶には「トマト」だけを入れる。それほど難しいことではない。

缶詰の話でなくてもいい。洗濯物をたたんで衣装ケースやタンスにしまう場面を考えてみよう。あなたの靴下はあなたの靴下の引き出しに、パパの下着はパパの下着の引き出しに、弟のジャージは弟のジャージの引き出しに入れる。それぞれ定位置があるはずだ。パパの下着をあなたの靴下の引き出しに入れたりはしないだろう。洗濯物のできるのだから、論文でもできる。ピースは正しいラベルの場所に入りたい。

つまり、ラベル通りの中身は、「なんでやねん」全体を通じた原則だ。「ピース」も「章」もそして完成した論文全体の「タイトル：サブタイトル」も、その中身はすべてラベル（見出し）通りでなければならない。要は、「トマト」を期待した読者に、「サバ」を食べさせてはならないし、パパの下着があなたの引き出しに入っているのではないのである。



「図書館を使った調べる学習コンクール」受賞者一覧

清教学園から久しぶりに入賞者「読売新聞社賞」受賞

わかったことを人に伝えるのはおもしろい。論文が完成したら、研究成果を学外にも発表しよう。中高生が参加できる論文コンクールの登竜門として「図書館を使った調べる学習コンクール」（主催：図書館振興財団）がある。せっかく取り組んだ1年間の研究。その営みが、自身の研究成果によって世の中に一石を投じたり、新たな知識を生み出すものである以上、誰かに評価してもらうことを目指してもいい。同コンクールには、これまでにたくさんの先輩たちが挑戦し、入賞・受賞者が出ている。ここでの受賞歴が、大学合格に繋がる先輩も毎年いる。是非挑戦してほしい。

年度	氏名	学年	作品名	賞
2017		中3	給食の残食はどのようにすれば減らせるのか：栄養教諭と自校方式	優良賞
		中3	あなたはアパレルの救世主になれるか：「着る」が「Kill」に変わる瞬間	奨励賞
		中3	ウナギの完全養殖は可能なのか	佳作
		中3	ドローンが空を駆け巡る日はくるのか：ドローンに期待される活用法と現状	佳作
2018		高2	今の日本車に必要な「DESIGN」とは：カーデザインの基本－未来を考える	優良賞
		中3	災害時に一人でも多くの人を救うには：災害医療派遣チーム DMAT の役割	奨励賞
		中3	「安心して子供を産める環境」を整えるにはどうしたらいいのか：病院間の地域連携による医療体制	佳作
		中3	もっと納豆を売るには：納豆が食べられない理由とは	佳作
2020		中3	阪神タイガースの人気はどのようにして保たれているのか：ファン層に合わせたグッズ、イベントを考え実行することでニーズを保つ	優良賞
		高2	災害時に一人でも多くの人を救うには：新型コロナウイルス感染症から学ぶ救急医療	優良賞
		高1	「妖怪」がなぜ人々の興味の対象となってきたのか：時代と文化の変化に合わせた妖怪の変化（へんげ）	奨励賞
2021		中3	中二病は病気ではなく何なのか：病的な自己愛を伴う思春期の『本当の自分』探し	優良賞
		高1	日本にIRを導入するべきか：諸外国の事例やカジノ勧誘で論を交える専門家の意見から	優良賞
		中3	食糧難になった時のために昆虫食の普及をどのように実現するか：カギは、最低でもある4つの課題	佳作
2022		高1	なぜ深海魚は深海で生き抜くことができるのか	奨励賞
		中3	日本の英語教育は英語力向上につながっているのだろうか：まだまだ伸びしろのある日本の英語教育	奨励賞
2023		高1	漆文化をどのように継承していくか：商品としての付加価値を漆によって演出しブランド化して世界に売り出す	優秀賞・読売新聞社賞
2024		高2	なぜネイティブハワイアンは「ハワイ」から消えたのか：帝国主義政策とマス・ツーリズムの中にもみる孤独	優秀賞・読売新聞社賞

清教学園中・高等学校の「図書館を使った調べる学習コンクール」歴代入賞者と作品名（2016年度以前は省略/2019年度は参加せず）

もっと研究を続けたいあなたへ

研究に完成はない。学べば学ぶほど、知りたいこと、読むべき資料が見えてくる。しかし、「なんでやねん」にはメ切があるので、ひとまず結論を出して、エンドマークをつけざるをえない。

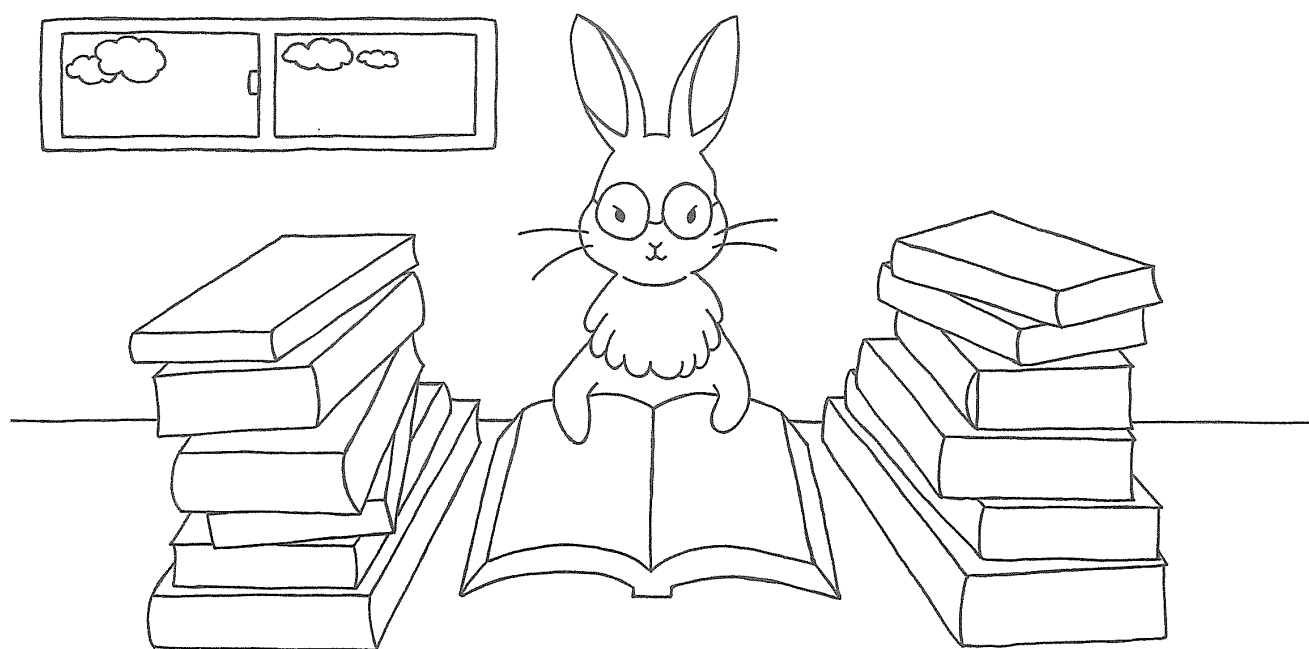
そこで、中学3年時にやり残したことを、高校で研究し続けている先輩たちがいる。有志が参加する探究活動「清教アカデミカ」である。研究でやり残したことがある、もっと続けたい、さらなる別の題材への興味がある、そんな気持ちを抱えている人は、高校生になっても探究活動を是非続けてほしい。図書館にはいつでも君たちの学びを支援する準備ができています。



第 6 章

資料集

卒業論文テンプレートほか



卒業論文「なんでやねん」 テンプレート

書式が整っているから論文は読んでもらえる

卒 業 論 文

メインタイトルは疑問文
サブタイトルには結論を含む

メインタイトル
ーサブタイトルー

基本は 18 ポイント。一行を越えるなら
改行してバランスよくレイアウトする。

すべての文字サイズとフォントはテンプレートにあわせる

表紙は 18 ポイント 明朝体

本文は 12 ポイント明朝体

章やピースの見出しは 12 ポイントゴシック体

清教学園中学校

74 期 3 年 ●組 ●番



提出年月 2024 年 11 月

表紙はすべて中央揃え

表紙の後は「ページ区切り」

はじめに

一行空け

段落

「はじめに」に書く内容

- ・この論文で何を<問い=テーマ>とするのか、なぜ論文を書くのか、自分の研究にどのような「社会的な意義・価値」があるのかを中心に最低 15 行は書く。続けて各章の内容の要約と、<答え=結論>を紹介する。
- ・「はじめに」は論文の縮小コピー。
- ・「研究のきっかけ」「自分の動機」は「おわりに」に書く。私的な文章は原則として「はじめに」には出てこない。

論文全体の基本ルール

- ① 常体文（だ、である）で統一。敬体文（です、ます）は不可。
- ② 改行したら段落を入れ、行末を揃える。章末はページ区切り。
- ③ 引用・要約を青色にし、自分の意見・コメントと区別する。
- ④ 「話し言葉」と記号（？・！・…・♡等）を使わない。
- ⑤ 英数字は原則半角。文献表示に注意。
- ⑥ 一文はなるべく短く。80 字（2 行）程度を上限とする。
- ⑦ コメント（自分の言葉）は 6 割以上。引用（人の言葉）は少なめに。

本論文は○章から構成されている。

第Ⅰ章「…（章タイトル）……」においては、

各章の概要は、各章のマクラを
原則、コピー・要約すればよい。

第Ⅱ章「…（章タイトル）……」では、

目次		半角
一行空け		
I 章	〇〇〇〇とはなにか	5
一行空け		
II 章	〇〇〇〇〇〇	14
一行空け		
III 章	〇〇〇〇〇〇	22
一行空け		
IV 章	〇〇〇〇〇〇	25
一行空け		
終章	〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇	39
一行空け		
引用・参考文献一覧		45
一行空け		
おわりに		49

章タイトルはゴシック体

半角

章の数は全体で3～6程度。
ピースを目次にしてもよい。

目次のみ「均等割りつけ」
で行末を揃える



目次の後は「ページ区切り」

テンプレートには、目次と対応したページ数があらかじめ入っている。ページが増えるとページ数も自動追加される

I 章 ○○○○とはなにか

一行空け

「章のまくら」は章の「はじめに」の役割を持つ。「はじめに」と同様、後から書く

[illegible]

一行空け

○ ○ ○ ○ ○  小見出し・ゴシック体

段落

ピースの【マクラ】

研究。ピース
ボックス引用

一行空け

段落

引用は青文字で 7 行以内

文献表示は英数字半角「,」「p.」に注意
「引用・参考文献一覧」と対応

一行空け

段落

ピースの【コメント】

一行空け

段落

研究。ピース
インライン引用

1～2行程度の引用は【マクラ】と【コメント】の行間（インライン）に挟み込む。

一行空け

○○○○○

ひとつのピースが
ページをまたいでもよい

[illegible][illegible]

写真や図表は右揃え。
大き目が親切

A bar chart with six bars of different heights and colors. The y-axis has tick marks but no labels. A red dashed line with an arrow points to the y-axis.

Bar Color	Approximate Height (relative to y-axis ticks)
Blue	2.5
Orange	4.5
Purple	1.5
Dark Blue	3.5
Green	5.5
Pink	3.0

写真・図表にはキャプション（説明）を必ずつける（9ポイントゴシック）。枠を消し「グループ化」する。文献表示つける（9ポイント明朝）。

者名字, 出版年, p. ●-●)

[illegible]

章の終りの結論・コメント。
各ピースのコメントの中から重要な部分を集めて書く。後から「終章」にコピペすると終章が簡単にできる。

ひとつの章にピースは
最低3つ

各章の終わりは「ページ区切り」

II 章 ○○○○○○○○

一行空け

[illegible]

ピース（詳細省略）

ピース（詳細省略）

ひとつの章にピースは
最低3つ

II 章まとめ

[illegible]

各章の終わりは「ページ区切り」

oooooooooooooooooooo.oooooooooooooooooooooooooooooooooooo...。
oooooo.oo...。
oo。

インタビューの記録

インタビュー記録の書き方

- ・インタビューが始まるまでの会話や感想（緊張）の様子が大事。
- ・「Q&A」はダメ。なるべく録音の会話をすべて打って、編集する。
- ・見本は雑誌のインタビュー記事。誰がしゃべったのかがわかること。
- ・会話だけでなく雰囲気・建物・部屋・服装・においなども。
- ・必ず話題ごとに小見出しを入れてわかりやすく。

oooooooooooooooooooo

小見出し

河野さん どうぞなんでも質問してね。oooooooo.oooooooooooooooooooooooooooooooooooo
oo
oo。
oo。

誰が話したのかわかるように
太文字でしておく。「」は使わない。

私 ooooooooo.oo
oo...。
oooooooo.oo...。
oo。

河野さん ooooooooo.oo
oo。o
oooooooooooooooooooo。

私 ooooooooo.oo
oo ooo...。
oo ooo。

小見出しが一区切りしたら
ピース同様コメントする
※マークでそれとわかるように

※oooooooo.oo
oo...。
oooooooo.oo...。

oooooooooooooooooooo

小見出し

私 ooooooooo.oo
oo...。
oooooo.oo...。

河野さん ooooooooo.oo
oo。o
oooooooooooooooooooo。

私 ○○○○○○。○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○。○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○…。
○○○○○。

※○○○○○○。○○
○○○○○○○○○○○○○○。○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○…。
○○○○○。○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○…。

インタビュー（プロジェクト）まとめ

[illegible]

各章の終わりは「ページ区切り」

終章 ○○○○○○○○○○○○(研究テーマをタイトルに)

一行空け

[illegible][illegible]

第Ⅱ章では○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
○○。○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○。
○○○○○○○○…。

[illegible][illegible][illegible]

<問い＝テーマ>と、たどりついた<答え＝結論>をはっきり書く。な

ぜそのような結論に至ったのか、その根拠を、各章まとめや、フィールドワークで得られた調査結果と関連させて詳しく述べる。

[illegible][illegible]

各章の終わりは「ページ区切り」

引用・参考文献一覧（引用した資料・読んだだけの資料も全て記載する）

【図書】

文献は名字（姓）の 50 音順

※引用・参考文献一覧は【図書】
【論文・雑誌記事】【Web ページ記事】を区別する。
※すべて文献表示と対応。

新井紀子(2018)『人工知能と友だちになれる?』誠文堂
笠原一男(1977)『日本宗教史』山川出版社
川添愛(2021)『言語学バーリ・トゥード』東京大学出版会
小松和彦(2011)『妖怪学の基礎知識』角川学芸出版
霜月たかなか(2008)『コミックマーケット創世記』朝日新聞社
新田誠吾(2019)『レポート・論文のまとめ方』すばる出版
ホルズワイス・A・クリスティーナ(2021)『学校図書館をハックする』新評論
横道万里雄(2007)「山姥」『改訂新版 世界大百科事典』(28 巻)平凡社

出版社の「株式会社」は入れない

【論文・雑誌記事】

片岡則夫(2012.4)「『探究的な学習』の手順：学習局面に応じた援助が学校図書館を育てる」『学校図書館』(特集：調べ学習を問い直す)第738号p.26-28

【新聞記事】

『朝日新聞』(2018.11.4朝刊,名古屋本社版)「カラオケ 福祉を手助け」

【Web ページ記事】

文部科学省(2001.10)「留学生の受け入れ概況(平成13年版)」
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo4/gijiroku/011002/011102h.htm
(2001年1月1日参照).

引用・参考文献一覧の終わりは「ページ区切り」

おわりに (タイトルがあっても)

[一行空ける]

[illegible]

常体文(～だ。～である。)で研究のきっかけ、動機、研究を終えた感想、残された課題などを、できるだけ具体的に、詳しく書く。フィールドワーク先や保護者など、研究を応援してくれた方への御礼の言葉などを書いてよい。論文中で「おわりに」にのみ、私的な文章を書いてよい。研究企画書を参照する。

[illegible][illegible][illegible]

付録：「文献表示」と「引用・参考文献一覧」の書き方

〔一般の図書〕

〔著者姓, 出版年, p. ●-●〕 (霜月, 2008, p. 211-212)

↓ 対応している

著者名 (出版年)『書名：副書名』出版社 霜月たかなか(2008)『コミックマーケット創世記』朝日新聞社
※英語圏は「名→姓」なので注意。ジョン・デューイなら、著者姓は「デューイ」、著者名は「デューイ、J.」となる。

引用の後の
文献表示の例

論文の最後の
参考・引用文献一覧の例

〔ポプラディア〕 (監修者名がわかりにくいので例外的にこの書式)

〔『ポプラディア (●巻)』, 出版年, p. ●〕 (『ポプラディア (10 巻)』, 2011, p. 136)

↓ 対応している

『ポプラディア (●巻)』(出版年) ポプラ社
『ポプラディア (10 巻)』(2011) ポプラ社

〔事典類・現代用語辞典類・辞典類〕 ※項目著者名がわからない場合は監修者名など

〔項目の著者姓, 出版年, p. ●〕 (小松, 1988, p. 211)

↓ 対応している

項目の著者名 (出版年)「項目名」『事典名』出版社
小松和彦 (1988)「山姥」『世界大百科事典』(4 巻) 平凡社

〔論文・雑誌記事〕 ※ネットの pdf 論文もこの書き方でよい。

〔著者名字, 出版年. 月, p. ●〕 (片岡, 2012. 4, p. 26)

↓ 対応している

著者名 (発行年)「記事(論文)名」『雑誌名』(特集名)巻号 始めと終わりのページ
片岡則夫 (2012.4)『『探究的な学習』の手順：学習局面に応じた援助が学校図書館を育てる』『学校図書館』(特集：調べ学習を問い直す) 第 738 号 p.26-28

〔新聞記事(署名がある記事)〕 ※署名がない記事の場合は、名字でなく『新聞名』を入れる。

〔著者名字, 年月日, 朝夕刊〕 (小河, 2021. 3. 31 朝刊)

↓ 対応している

著者名 (年月日, 朝夕刊)「記事タイトル」『新聞名』小川愛実 (2021.3.31 朝刊)「声優、4 兆円の主役に熱烈ファン 100 万人作品追う」『日本経済新聞』

〔インターネット資料〕 (URL が長ければ省略した形でもよい)

〔発信者, 更新年月, オンライン〕 (文部科学省, 2001. 10, オンライン)

↓ 対応している

発信者 (更新年月日)「Web ページの記事タイトル」URL (参照年月日)
文部科学省 (2001.10)「留学生の受け入れ概況 (平成 13 年版)」
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo4/gijiroku/011002/011102h.htm (2001 年 1 月 1 日参照).
以下のインターネット情報は引用しない (一般に html の情報は消えやすいので使わない)

個人サイト／匿名サイト／まとめサイト／Wikipedia／ラジオ・テレビ／Youtube 等動画
中高校生・大学生が発表した論文 (参考文献があれば文献探しには便利)

全体レイアウト

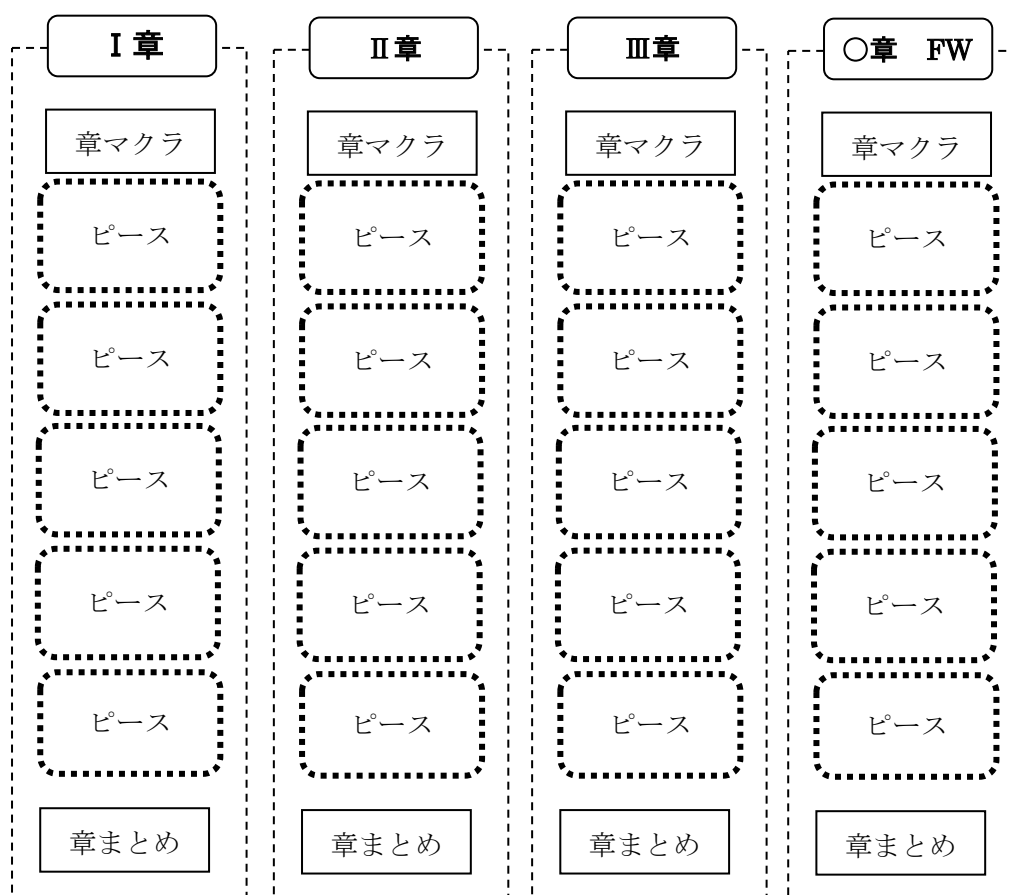
表紙

メインタイトル（問い）
サブタイトル（答え）

はじめに

- ・何を＜問い＝テーマ＞とするのか
- ・なぜの論文を書くのか、「社会的な意義・価値」
- ・各章の要約と結論までを紹介

目次



終章

- ・各章の議論（まとめ部分）を振り返る。
- ・結論（問いに対する答え）を明記

引用・参考文献一覧

おわりに

論文の全体構造

卒業論文「なんでやねん」チェックシート(完成用)

すべての指示はテンプレートに

テーマと「はじめに」「おわりに」

□<問い=テーマ>がはっきりしない。疑問形になっていない。問いがふたつある。言葉の重複

□題材・テーマを絞る・限定する。「～とは」は調べ学習になりがち

大きすぎ/好き好き/HOW TO/未来予測/高度すぎ/現在進行形/すでに解明・まんまテーマ

□難しい題材: タレント・心理学系・疑似科学・民間療法・美容・ミリタリー・作品論・SNS

□「はじめに」がない。→企画書の「意義」の項目

□「おわりに」がない。→企画書の「動機」の項目

□テーマにした言葉がなにを指しているのかあいまい(定義が不十分)。

ピースの書式・構造

□ピースの構造を調べ。基本。

□引用の最後に「文献表示」がないか不正確。例→(霜月,2008,p.211-212)

□まくら弱い。著者紹介ではない。直前のピースを受けて引用理由を書く。

□コメント弱い・要約多い。感想(私は・思う・考える・わかったを取る)

□コメント疑問出しっぱなしはダメ。対応する(答える)ピースを。

□常体文(だ・である)に統一(引用は別)。□話し言葉禁止

□不要な空白行がある。□空白行がない。□行末が揃っていない

□ピースに小見出しがない。□疑問をコメントしたら調べて答える。

□ポプラディア・事典・新聞の出典はチェックシート裏面を見る。

□フォントがおかしい(見出しはゴシック体、他は明朝体)。□改ページなし

□引用が長い。原則7行以下。□論文は引用よりコメントが多い。

□1~2行の短い引用は文中に「」で入れる(インライン引用)。

出典(引用・参考文献)とその表示

□引用・参考文献一覧がない □出典は50音順 □文献すくない

□同一資料からの引用が多すぎ。□ウィキペディアを利用している

□ネットからの引用ルールが分かってない。参照日・発信者が不明。

□出典の表示方法をしっかり身に着ける。表示方法が不正確。出版社名は「株式会社」を取る。

□ネットからの引用が多すぎる。先生の確認のないネット資料は引用禁止。

フィールドワーク・プロジェクト

□フィールドワーク・プロジェクトがない。分量不足。

□いつ・どこで・だれを(プロフィール・肩書・フルネーム・著作等)がはっきりしない。

□フィールドワークが詳細に報告されておらず、もったいない。申込の経緯・雰囲気・服装・態度…。

□Q&Aになっている。会話にして小見出し入れる。録音打ち出す。□小見出しを入れて整理がされていない。

□写真がない。写真を大きく。□キャプションがない・不十分 □会話の間に空白行を入れない。

□会話を記録するだけでなく間にコメントも入れる。

現在の大まかな評価

□危機的状況。興味がなければすぐ別テーマを探る。SNSで裏垢があればそれが本物。

□今のテーマでは完成は難しい。もっと具体的な題材とテーマを。題材・テーマに応じたピースをつくる。

□内容分量不十分(ピース不足・文字数不足)。知識不足。もっと本読む。

□コピペ・調べました学習・混乱・完成までの道のりは遠い。□チェックをする段階に至っていない。

□「書かないから書けない」症候群? □ゲームのルール勘違い? 「正解探し」と思っていないか。

□「おわりに」に、そもそもその題材になぜ興味を持ったのか、そのきっかけ(動機)を詳しく具体的に書く。

□論文に感想は不要。コメントは客観的に書く。自分のことを例として出す場合は「筆者の場合…」と書く。

□ビジュアルでない。キャプションを付けた写真・図表・グラフがない。□キャプション枠残る。

□写真・統計グラフなく読者に不親切。□「文字の折り返し」を。

小見出し

↓一行空けな

まくら

(自分の言葉)

〈一行空け〉

ボックス引用

青文字

(ひとのコトバ)

文献表示

(著者名字, 出版年, ページ数)

〈一行空け〉

コメント

(自分の言葉)

出典(引用文献の出所)は文末の一覧

研究ピースの構造

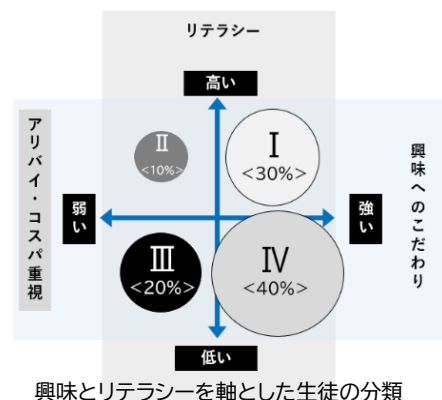
コラム テーマが決まらない生徒についての考察:「10%問題」

2007年に清教学園で「自分でテーマを決めて学ぶ探究学習」が始まってから、担当教員がずっと考えてきた問題のが「10%問題」だ。毎年必ず、学年全体で10%の生徒が論文を提出できない¹。授業を担当する教員達は、この状況に大きな関心があり、こうした生徒を対象に「なぜ論文が出せなかったか」「どんな難しさがあったか」を問う質問調査を長年実施してきた。すると、論文が書けなかった生徒の様子が見えてきた。彼らの多くが異口同音に「テーマを決められなかった」と答えていたのだ。

考察① テーマへの興味×リテラシー(読み書き能力)

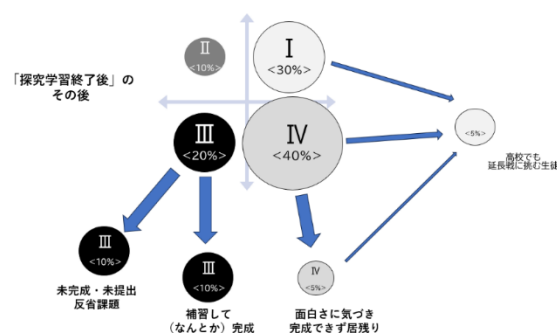
こうしたテーマの決まらなさについて考えたとき、テーマへの「興味へのこだわり」の強弱と、「リテラシー」(読み書き能力)の高低を軸として、生徒を分類し分析したのが右図である。

- 第Ⅰ象限：興味へのこだわりが強く、リテラシーも高い集団
- 第Ⅱ象限：興味へのこだわりが弱く、リテラシーは高い集団
- 第Ⅲ象限：興味へのこだわりが弱く、リテラシーも低い集団
- 第Ⅳ象限：興味へのこだわりが強く、リテラシーは低い集団



「10%」には第Ⅲ象限があたる。図で20%としているのは、その後の補習で何とか完成させ提出したから。こうした生徒にとっては、やりたいテーマが見つからず、しかも論文という難しい課題でもあるから、提出できないのも頷ける。「自分でテーマを決めるのも、論文レベルの課題も、俺にはまだ早かったです」と語る生徒が多くいる。こういう生徒はあまり心配していない。今じゃなかっただけで、いずれ大事なテーマが見つかる時がくる。

しかしこの考察で重要なのは、むしろ第Ⅱ象限の生徒たちだ。自分の論文テーマには大して興味が無い。能力は高いので、それなりの論文を提出できる。一様に「卒論なんて10日で終わった」と後輩に豪語する。実際そうなのだろう。しかしそれでいいのか。人に言われたことをこなす能力は確かに高くとも、あなたにとっての大事なテーマが見つからなくて、見つけようとしなくて、それでも構わないのか。そんな老婆心がよぎる。



考察② 「やりたいことがない」という、困難な問い

別の機会にはこう考えた。実は「やりたいこと」というのは、初めからあるものではなく、経験を通じて「立ち上がっていく」ものなのではないかと。実際、先輩たちは1年の研究課程で、何度も分野やテーマの方向性が変わる。本を読みフィールドワークを行ううち、自分にとってかけがえのない経験が蓄積され、その経験からやりたいことは立ち上がっていく。最初に「この道を歩むぞ」と大きな決断をするというよりも、振り返って見たら自分の歩んできた道の中に、テーマが見つかった、というイメージだ。

初めの段階で「やりたいこと」が無いのは当たり前の話。とにかく進んでみるしかない。ためしに読んでみる。付箋を貼ってみる。ノートにまとめてみる。実際にやってみる。失敗していい。小さな一步一步の決断が、やがて「このテーマでやるぞ」という大きな決断を生む。黙して考え込んでいる生徒には、小さな一步を踏み出してみる勇気を持ってほしい。振り返ればあなたの後ろに道ができていくのだ。

¹ 10%のうち半数は長期欠席者が占める。授業には中々出られず事情が異なるので、ここでは考察対象としていない

取材依頼手紙サンプル
(先輩作品)

詳しい書式は
「取材のお願いの手紙を書く」の
項目を参照

〇〇大学
〇〇学部・〇〇学科
教授 〇〇〇〇先生

押啓

朝顔が咲き、暑さが日ごとに増してまいりましたが、いかがお過ごしでしょうか。
はじめまして。私は（ ）と申します。大阪の河内長野市にある清教学
園中学校の3年生です。取材のお願いをさせていただきたいと思っております。

私が通う清教学園中学校の総合学習の時間に、卒業論文「なんでやねん」という授業があり
ます。自分の興味でテーマを設定し、1年間をかけて研究して論文にまとめる、という授
業です。そこで、以前から興味を持っていた「ハワイ」について私は学ぶことにしました。
「なぜネイティブハワイアンが『ハワイ』から消えたのか」が現在のテーマです。

なぜ私がこうしたことを考えたのかというと、家族旅行でハワイに行くのが好きだった
ことがきっかけにあります。初めてハワイに行ったのは小学一年生の時で、ダイヤモンド
ヘッドやワイキキビーチ、ロイヤル・ハワイアン・センターなど、観光客に人気の観光スポッ
トに行きました。そこではとても楽しい思い出を作ることができました。それからハワイに
興味が惹かれるようになりました。

しかし、小学5年生の時に再度、ハワイを訪れた時に疑問が浮かびました。それは、ア
メリカなのに日系人の人がとても多かったこと、世界のいろいろな国の文化が入り混じっ
た多文化社会だということです。特にアジア圏の文化が多いと感じ、そのような気づきから、
卒業論文の題材に「ハワイの歴史・文化・社会構成」を選びました。

卒業論文を書くにあたり、参考文献を探す機会がありました。その時に最初に手に取った
参考文献が、〇〇先生のご著書である『ハワイの歴史と文化—悲劇と誇りのモザイクの中で』
でした。あまり語られることのない移民の人々の苦勞や生き様、真珠湾攻撃時のハワイの悲
慘さや戦争中のハワイの人々の生活、戦後のハワイ社会、観光とハワイ、日本とハワイのつ
ながり、ハワイ王国時の歴史が描かれており、ハワイ誕生から今日のハワイ情勢までのこと
が本当によく分かりました。

〇〇先生の本を読ませていただいたことから、人気観光地であるハワイの顔とは違った、もう

一つの顔をもっと知りたいと思いました。それは「ハワイ」という一つの文化圏に対して、
日本とアメリカそれぞれが歴史的に接触し、それによってハワイ自体が歴史の中で変わっ
てきたという点です。現在は、移民先や観光先としての日本の影響、併合といったアメリカ
の影響が、ハワイという文化圏にどのような変化をもたらしたのかに、興味を持っています。

今回、本ではわからないことを学びたいと思い、〇〇大学 〇〇学部 〇〇学科に取材に行
かせていただけたらと考えています。もし可能でしたら、〇〇先生に直接お話を伺えればと
思っています。〇〇先生の複数のご著書で学ばせていただき、新たな疑問が生まれました。
もしお話をうかがえるのであれば、次のことについて教えていただきたいと思っています。

①元々ハワイ諸島は無人島でした。ポリネシア人の渡来によりハワイという土地が誕生し
たことから、先住ハワイアンはポリネシア人といえます。しかし、現在のハワイ州は多民
族から成り立っており、欧米・日系などのハワイ在住者と比べて、先住ハワイアンの社会的
地位は不安定です。なぜこのように先住ハワイアンに厳しい状態になったのかが疑問です。

私はハワイ王国時代の先住ハワイアンは、農耕や漁業など生活に必要な生産活動だけ
してのんびりと暮らしてきたと学びました。しかし、今日のハワイはほとんどん生産して、利
益を出すことが目的の資本主義社会です。現在のハワイ社会の大半を占める白人や日系人
のように、過剰に生産活動することが、昔からの生活の仕方に合わないのではないかと考え
ています。そのため、先住ハワイアンは今日のハワイ社会になじまず、社会的に孤立してし
まっていることが原因にあると考えています。

ただの質問は失礼。自らの予測・考察を
添えるのが礼儀。

②〇〇先生も執筆された『高校生のための東大授業ライブ-学問からの挑戦』のp.231、第
2段落に「日本人の数が増えると、ハワイでは日本人観光客のニーズを満たすための様々な
工夫がなされました。」という記述があります。さらに、p.235 第3段落に「しかしハワイ
の文化的意義は日本社会の変容とともに常に創られてきたのです。」と書かれています。私
は、上の箇所を読んだ疑問に思ったことがあります。それは、現在私たちが見ている「ハワ
イ」という国は偽りの仮面を被っているのではないかという疑問です。

いま私たちが思い描く「ハワイ」のイメージは、上記のことから、日本人の思い描く「南
の島の楽園」という願望が作り出したものであると考えます。「ハワイ」のようないメージ
を扱うサービスや商品の展開は、ビジネススタイルの一つです。しかし、そのようなビジネ
ス発展していく中で損なわれてしまったものも多くあると思います。例えば、ご著書の中
で書かれていた、ごみの埋め立てによる環境の変化、ハワイ古来の伝統的文化的の衰退、ハワイ
開発の影響による家族単位での失業者などです。

ハワイを訪れる観光客数の20%を占める私たち日本人は、ただ単にハワイに行き、観光を
楽しんで帰ってくるのではなく、このような問題が観光の裏で発生していることを考える
必要を感じています。

③ハワイは昔からたくさんさんの国と貿易をしていましたが、なぜアメリカに一方的に併合されてしまったのでしょうか。他の国に助けを求めることができなかつたのでしょうか。カメハメハ大王の時代は白檀を主要な貿易品としていましたが、白人が住むようになって以来、ハワイ王族(ハワイ人)独自の貿易することを制限されてしまっていたのでしょうか。

④なぜ、アメリカ合衆国本土から(カリフォルニア州サンフランシスコから西へ)3,850 キロメートルも離れているのにアメリカ合衆国の土地なのでしょうか。なぜ、観光業がハワイ州の一大産業になったのでしょうか。

アメリカ本土から近い他の島・国はいくつもありました。太平洋のど真ん中の小さい島が、アメリカという国にとって重要な拠点となった背景を知りたいです。

○月○日()か○月○日()、もしくは○月○日-○日()、までのいずれかの日程で、保護者と二人で東京のキャンパスまで取材させていただけたらと考えています。上記の日にちで都合が合わない場合は、オンラインでの取材もご検討頂けますと大変ありがたいです。もしよろしければ、ご都合の良い日時・方法をお返事いただければ幸いです。

もちろん、お忙しい身であることと存じますので、取材対応が難しければこの手紙は読み捨て頂いて結構です。

お忙しいところ申し訳ありませんが、どうぞよろしくお願いいたします。

敬具

20〇〇年 ○月 ○日

清教学園中学校 3 年 組 番

自筆サイン

連絡先

学校個人メールアドレス：s2〇〇〇〇〇@stu.sei-kyo.ed.jp

自分の携帯電話番号：〇〇〇-〇〇〇〇-〇〇〇〇

自宅住所 〒〇〇〇-〇〇〇〇 大阪府〇〇市〇〇区〇〇町

ご参考:これまで私が学んできた本を紹介します。

矢口祐人(2002)『ハワイの歴史と文化-悲劇と誇りのモザイクの中で』中公新書

矢口祐人(2011)『憧れのハワイ-日本人のハワイ観』中央公論新社

矢口祐人(2011)『ハワイ王国-カメハメハからクヒオまで』イカロス出版

矢口祐人, 森茂岳雄, 中山京子(2007)『入門ハワイ・真珠湾の記憶-もう一つのハワイガイド』明石書店

東京大学教養学部(2015)『高校生のための東大授業ライブ学問からの挑戦』東京大学出版会
後藤明, 松原好次, 塩谷亨(2004)『ハワイ研究への招待-フィールドワークから見える新しいハワイ像』関西学院大学出版会

石出みどり(2006)『これならわかるハワイの歴史 Q&A』大月書店

森出じゅん(2021)『Hawaii(ハワイ)神祕の物語と楽園の絶景-ハワイの人々が愛する 100 の神話』パインタナーショナル

高橋真樹(2011)『観光コースではないハワイ-「楽園」のもう一つの姿』高文研

卒業論文

「妖怪」がなぜ人々の興味の対象となってきたのか
—時代と文化の変化に合わせた妖怪の変化(へんげ)—

清教学園中学校
69期3年組 番

提出年月 2019年11月

はじめに

妖怪や幽霊は人間にとって身近な存在だ。たとえ、現代においてそれらを信じる人が多くなくとも、これらの言葉や創作物がなくなる事態はありそうにないからだ。振り返って、人間は恐るべき速度で文明を発達させていった。その発達を手助けしたのもとして第一に挙げるのは、やはり科学技術の発展だ。

火を使いだしてから、人間は金属を加工できるようになり、活版印刷技術の発見で書物を大量に印刷することができるようになった。電話が発明されたことで、世界の裏側にいる人も会話ができるようになった。文明はこれらの世界に大きな影響を与え、ソナルコンピュータ、そしてインターネット。文明はこれらの世界に大きな影響を与えてきた科学の進歩によって、また偉大な発明によって発展し、現在に至る。これは人間という種族の繁栄としては素晴らしいことだ。

しかし、科学の進歩というその光の陰に埋もれていった存在に「妖怪」がいる。妖怪たちが起こしてきた不可解な現象、それを「怪異」と呼ぶが現代においては、それらのほとんどが科学的に説明がつく現象とされている。つまり、不可解な現象とはいえない。現代に怪異は存在しないのだ。

だが、科学が進歩する以前の昔の人々は違う。例えば、地震や台風などの恐ろしい自然現象が引き起こされる原因が、当時の人々にとってはわからなかったのだ。地震変動やマントルの移動、気圧の変化など原因がはきりわかっていくのは科学技術が発達した現代ならばこそ。平安時代ひいては江戸時代でもそれだけの科学的な知識は全くなかったのだ。そして、その時代の人々は、それらの自然現象の原因を自分たちの想像力から生み出した妖怪たちに着せたのだ。さらに自然現象だけではなく、日常で起こった不可思議なもののことを「怪異」とし、それらの元凶を妖怪とした。これが怪異・妖怪の発生原理だ。

そして、妖怪とは、ただいたらずら好きな存在として描かれてきたのか、それとも邪悪な存在なのか、善い妖怪もいると考えられていたのか、神様など、宗教的な信仰の対象とは何が違うのか、そして妖怪とは一体なんなのか。この論文ではそれらを紐解き、「『妖怪』がなぜ人々の興味の対象となってきたのか」という問いの最終的な結論を導く。

本論文は序論と終章を除き、V章から構成されている。

第I章の「妖怪とは何か」においては、妖怪の定義と歴史を紐解き、妖怪を妖怪とする超自然的なものへの介入について、また、妖怪がいつ誕生し、人間とどう関わりあってきたかの背景を述べる。

第II章「妖怪は善か、悪か」では、忌み嫌われる存在とされてきた妖怪が、近年の漫画やアニメなどでは、人間の味方として描かれることが多いという矛盾点に対して前時代の妖怪の本質は悪である、という前提との差別化点を述べる。

第III章「妖怪の分類」では、様々な種類がある妖怪の型と多数の妖怪たちが人間の生活にどのようなにかかわっているかとされてきたのかについて述べる。妖怪も自然の恐怖の具現化や人知を超えたものたちばかりではない。もっと身近な人間の日常生活に姿を現す妖怪もいたのだ。



図1 妖怪の図
(国際日本文化研究センター、オンライン)

第IV章「メディア化されてきた妖怪たち」では、映画やテレビ、小説や漫画果ては歌舞伎など、なぜ幅広い世界で我々のメディア作品に登場するのかを検討する。人間に害をなすとなれながらも妖怪が当の人間たちに好んで作品のモチーフに選ばれる理由を探る。

第V章「国際日本文化研究センターを訪れる：怪異の世界」では、妖怪学の第一人者である先生が所長を務める国際日本文化研究センターでのフィールドワークについて述べる。今回、このフィールドワークを受けてくださったのは、その先生ご自身だ。先生の今までの妖怪研究の内容や妖怪と神様など、信仰対象との相違点など、様々な貴重なお話を聞くことができた。多忙な方であるにもかかわらず、この申し出を快く引き受けてくださったのは、幸運としか言いようがなかった。

終章では、本論文のテーマ「なぜ、妖怪や幽霊などの怪異が人々の興味の対象となってきたのか」に対する結論を述べる。妖怪は時代の変化により、その時代の人々に受け入れられるような形に変化してきたのだ。

本研究は清教学園中学校の総合的な学習の時間の課題、卒業論文「なんでやねん」として提出された。

目次

I 章 妖怪とは何か	p. 2
妖怪の定義	p. 2
妖怪の歴史	p. 2
なぜ妖怪学という学問があったのか	p. 3
II 章 妖怪は善か、悪か	p. 5
妖怪が発生する時代	p. 5
妖怪の本質	p. 6
憎めない狸たち	p. 6
III 章 妖怪の分類から見える妖怪の変化(へんげ)	p. 8
「こと」から「もの」への変化(へんげ)	p. 8
現象・存在・造形への変化(へんげ)	p. 9
怪異への名付けと妖怪という存在への変化(へんげ)	p. 10
人間が呼び出す三つの妖怪	p. 10
IV 章 現在の妖怪文化とその周縁	p. 12
人間の娯楽となった妖怪	p. 12
メディアの発達と妖怪	p. 13
妖怪と幽霊はどう違うのか	p. 13
妖怪と怪獣はどう違うのか	p. 14
アンパンマンは妖怪なのか	p. 14
V 章 国際日本文化研究センター：怪異の世界	p. 16
国際日本文化研究センターを訪れるまで	p. 16
先生とは	p. 16
国際日本文化研究センターとは	p. 17
へのインタビュアー	p. 17
インタビュアーに対する認識	p. 17
民間信仰と妖怪	p. 18
妖怪は神様から零落した存在なのか	p. 18
妖怪の本質は悪なのか	p. 19
取材を終えて	p. 20
終章 「妖怪」がなぜ人々の興味の対象となってきたのか	p. 21
引用・参考文献一覧	p. 23
おわりに	p. 24

I 章 妖怪とは何か

本論文のテーマである「『妖怪』がなぜ人々の興味の対象となってきたのか」に答えるため、はじめに研究対象である「妖怪」の定義と歴史について検討する。第1節ではまず、「妖怪」の定義について述べる。次いで第2節において「妖怪」の起源とその歴史について概観する。最後の第3節は「なぜ妖怪学という学問が生まれたのか」について妖怪研究の起源について述べる。

妖怪の定義

妖怪は、本当にこの世界に存在するものではない。古来人々の想像力によって生み出されてきた存在であり、彼らが起こすとされた怪異も、現在ではそのほとんどが科学的に説明できるからだ。だが、「妖怪」という言葉があるということとは、その言葉に何らかの定義があるということだ。定義がなければ、いくら妖怪が現実の存在ではなく、概念上の存在とはいえ、その存在すらあやふやになる。いったい、妖怪を妖怪とする定義は何なのか。妖怪研究の第一人者である小松は、以下の様に定義している。

「妖怪」とは何か。正直なところ妖怪を定義するのはむずかしい。文字通りに理解すれば、不思議な、超自然的な、奇妙な、薄気味悪い、といった形容詞がつくような現象や存在を意味する。「妖怪」ではない。あえていえば「妖怪の種」である。しかし、そうした出来事・現象を「超自然的なもの」の介入によって生じたとみなすとき、それは「妖怪」となる。これが「妖怪」についてのもっとも広い定義である。(小松, 2011, p. 10)

妖怪は、現象や存在だけを意味しているわけではない。「超自然的なもの」の介入、例えば狐火などの怪異や地震や台風などの自然現象、これらは、今でこそ科学的に説明がたく「自然的な」現象であるが、それは、ここ一世紀での科学技術の進歩が目覚ましかったためである。それ以前の時代では「超自然的なもの」とされたのだ。辞書を引くと超自然的とは、「自然界の法則を超えたこと、理性では説明のつかない神秘的な物事」といった意味に当たる。つまり、どれだけ不思議で神秘的で奇妙で薄気味悪い現象や存在があったとしても、それだけでは「妖怪」とは呼べない。薄気味悪い風が吹いた後、なぜか腕や足に切り傷ができていたという現象が「かまいたち」という妖怪になったように「超自然的なもの」が介入することで初めて、「妖怪の種」は「妖怪」に育つことができたのだといえる。

妖怪の歴史

妖怪の歴史は、素人目から見ても古そうな雰囲気がある。何せ人間の想像力から誕生したとされた存在だ。誕生した時代はかなり古いものだろう。江戸時代か、平安時代か、飛鳥時代か、はたまたそれ以前の時代か。妖怪はいつ誕生したのだろうか。また、その歴史にはどのような背景があり、人間は自分たちが生み出した妖怪とどのように関わっており

きたのだろうか。小松によれば以下の様にまとめられている。

「妖怪」は人間が人間として存在し始めたとき、つまり文化を持つ動物になったときから、人間とともに存在してきた。なぜなら、人間は人知ですぐに解き明かしえない不思議な出来事に存在したとき、不安や畏怖の念を抱き、そのような出来事が発生した理由を説明するため、とりあえずそうした現象を指示する言葉として、われわれが「妖怪」と呼んでいる言葉に相当する語を作り出したはずだからである。(中略)日本では、日本列島に人が住みだしたころから妖怪はいたに違いない。(中略)しかし、妖怪はつきりと姿を現してくるのは、日本人が文字を使い出してからである。(中略)それでは、妖怪はなぜ発生するのか。妖怪は、人間への怒り、制裁、そしてねたみ、つまり人間に対して敵意を抱いたときに発生する。(中略)妖怪の歴史とは、ようするに、人間の恐怖と不安についての象徴とその物語の歴史であった。(小松, 2009, p. 12)



図3 酒呑童子
国際日本文化研究センター
(怪異・妖怪画像データベース、オンライン)

妖怪は人間が文化を持った時、つまり人間が人間としての生活様式を確立させたと同時に、誕生したというのだ。それらを示す考古学的遺物がすでに見つかっている。「妖怪」という概念が生まれたのは、それほど古いのだ。大昔から、人間は恐怖心や不安を抱いていて、それは現代と何も変わらない。それ故に、人間が文明や文化を確立させた時点で妖怪は誕生したといえる。そして、妖怪の発生原因ともいえるもの、それは負の感情であり、妖怪はどの人間も必ず持っている憎しみや悲しみなど、負の感情の鏡になっているのだ。妖怪は、人間の恐怖と不安の象徴と考えられ、忌み嫌われる存在だったのだ。

なぜ妖怪学という学問があったのか

この論文を制作するにあたり、いわゆる「妖怪学」を研究し、その学問がなぜ存在していたのかを考察していく。菊池が『妖怪学講義』にまとめた、学問としての「妖怪学」発生の経緯を、以下に引用する。

人が妖怪とって恐れているものはじつは迷信にすぎない。そんな迷信に惑わされてはいけない。迷信ばかりではない。思い込みや偏見にとらわれることなく、自分の目で確かめ、自分の頭で考えることが不可欠である。客観的な観察と主体的な思考にもとづいて世界をつめなければならない。実体のない恐怖におびえたりせず、確実に存在するものを信頼すること。つまりは妖怪を恐れないことが、自らのを考える営みとしての哲学のじまりである。これがそもそも出発点ではないかと思えます。(菊池, 2010, p. 11)

妖怪学が存在していたのは、当時の科学では説明がつかなかった摩訶不思議な超常現象・怪奇現象などの怪異を、古来の人々が物の怪(妖怪)のせいにしたことが始まりである。当時の人々は、自己の科学的な技術では理解できなかった現象の答えを求めたのだ。しかし、そこで思考を止めずに妖怪という存在を不必要に恐れないことが妖怪学の第一歩であるところでは語られている。妖怪研究とは、この考えを軸にして成っているのだ。

I 章のまとめ

以上のことから、妖怪の発生起源には超自然的なものの介入が深くかかわっていることと人間が文化を持つと同時に誕生したとても歴史が古い存在であることが分かった。さらに、妖怪が発生した原因は、人間が人間に対して抱く怒りや嫉妬や憎しみなどの負の感情であることが分かった。

そして、負の感情から生まれた概念であるからには、妖怪が忌み嫌われてきた存在であることが推測される。人間の恐怖心と不安、自然現象など不可思議なものを具現化したものの、それが妖怪だったのだ。と、ここで一つの疑問が生じる。なぜ、古くから文献や絵画などでも悪の存在として描かれてきた妖怪たちが現代の漫画やアニメなどでは、人間たちの味方として描かれることが多いのか。そこで、第II章では、妖怪は善の存在なのか、悪の存在なのか、どちらのどちらの方が正しいのかを考察していく。

II 章 妖怪は善か、悪か

I 章では「妖怪とは何か」について述べた。その結果、妖怪が悪き存在であることが分かった。しかし、ここで一つの疑問点が生じる。それは本来「悪」的な存在として思い描かれてきた妖怪が、現代のフィクションにおいては「善」的なものとして描かれている点だ。1965 年から連載開始した原作者木本しげるの『ゲゲゲの鬼太郎』（発行部数不明）や1990 年に連載されたゲームをきっかけに大ブレイクした『妖怪ウォッチ』（世界累計出荷数：1400 万本）などを筆頭に妖怪を人間の味方として、善の存在として描いている。何を善、何を悪とするのかは非常に難問だが、ここでは人間に対して好意的で味方をするような妖怪を善、人間に対して災いをもたらすような妖怪を悪とする。

II 章では妖怪が善の存在なのか、悪の存在なのか、どちらでもないのか、妖怪の本質について考察する。まず、第一節の「妖怪が発生する時代」では、妖怪の一つの文化として発生しやすい時代の社会背景について述べる。次いで第二節の「妖怪の本質」においては妖怪が「善」的な存在なのか、「悪」的な存在なのか、時代背景や具体例をもとに検討する。妖怪は、人間の味方か、それとも敵か。最後の第三節の「憎めない狸たち」では、第二節の内容を踏まえつつ、江戸時代の後期に起こった妖怪の本質の変化について述べる。

妖怪が発生する時代

都市伝説や怪異がまことしやかにネット上の世界で語られ、空想世界でも妖怪が登場する作品が数多くある現代は、妖怪ブームといえるかもしれない。妖怪はどのような時代に発生しやすいのか。また、今までに現れた妖怪の噂話や小説や漫画は、何をきっかけに人気がなったのだろうか。そして、妖怪は人間の想像力から生まれたものであるならば、どのような社会背景が妖怪に反映されているのか。

妖怪の活動が活発になるのは時代の裂け目だといわれる。確かに、妖怪は時代の移行期に隆盛を迎え、今また妖怪が関心を集めるようになった。現在、われわれの社会は過渡期にさしかかっている。転換期の兆候はいたるところに表れている。温暖化による環境異変、経済格差の増大、政財界の腐敗、家族の崩壊、自殺の増加、過労死の増加、不可解な無差別殺人、精神的・心理的病気の増加等々。近年の妖怪ブームの背景に、こうした社会状況があることは明らかであろう。妖怪論的に見たとき、妖怪の発生の要因は、2 つの側面から判断することができる。ひとつは社会の混乱、秩序の乱れ、腐敗であり、ひとつは個々人の内面に広がる闇である。(小松, 2009, p. 222)

小松が示した妖怪が発生する時期は、時代の移行期、人も社会も不安定になる時代だという。妖怪は、人間の心の闇を反映し、人に害をなす存在として、人々の噂話で広まってい。妖怪は、人間を映す鏡なのだ。それを示すかのように、妖怪には凶悪な存在が多い。人を凍らせて殺す雪女や人の尻子玉(人間の内臓の一つだと思われていた)を取って殺す河童などが例として挙げられる。この妖怪たちは、昔の日本人たちの雪山、川等の自然に恐怖する気持ちから誕生したと推測される。

では、様々な社会問題がはびこり、人の心がすさんでいる現代ではどうだろうか。口裂け女やトイレの花子さん、人面犬などの怪談や都市伝説に登場する人に害をなす存在たち。それらも妖怪の一種といえるだろう。しかし、古来からの妖怪たちには恐怖心だけではな

く、畏敬の念があったことが様々な資料から推測される。現代の怪異には、それがない。都市伝説・怪談に登場する妖怪たちはただだ、人を殺す、呪う、といった恐ろしい者たちが増えていると思う。自然の恐怖を具現化したような、無知な人間に畏れを抱かせる妖怪はもういないのかもしれない。

妖怪の本質

『ゲゲゲの鬼太郎』を筆頭に、日本の漫画やアニメなどでは妖怪は、人間に味方する者たちとして描かれることが多いが、古い時代の噂話や怪談話などでは大抵、敵役として描かれる。現代の都市伝説や妖怪も古来の妖怪たちと恐怖の種類こそ違うとはいえ、まごうことなき悪の存在だ。人間に味方する者たちのことを妖怪と呼べるのか。また、第一節でも触れた古来の妖怪と現代の妖怪の違いについて述べる。

やはり、妖怪の本質は善ではなく、悪。言い切ってしまうようだが、人間の負の感情、心の闇から生まれてくる妖怪たちは、人間にとって悪しき存在だったのだろう。したがって、近年の空想世界の中によくみられる善の妖怪、人間に好意的な妖怪はいないといえる。彼らは、時代の流行の流れとともに、デフォルメ化されてきた妖怪だったのだ。逆にその怪異・妖怪現象を吉兆とみなした時、それは私たちが言うところの「神」になるのだ。

ここから、妖怪の本質は悪であり、恐怖の存在であることを前提とさせていただくが、その恐怖も古来の妖怪と現代の妖怪では全く違うものだと私は思う。古来の妖怪に人々が抱いた感情は「畏れ」であり、現代の妖怪に私たちが抱いている感情は「恐れ」なのだ。この二つの「おそれ」は意味が部分的に違う。どちらも恐怖心を表す感情ではあるが、畏れはそこの中に畏敬の念、自分たちの力では推し量ることができないものに対しての尊敬の念がこもっている。昔の人々が人知を超えた存在だった当時の妖怪に対して敬意を持っていたことが分かる。対して、現代に生まれた妖怪たちはただ恐ろしい存在だ。科学が進んだことよって人知を超える妖怪は今やほとんどいない。結果、口裂け女やカジャサンなどの都市伝説とも呼ばれる妖怪が生まれた。人を殺し、憎み、呪う、彼らの噂話は恐ろしいが畏ろしくない。人知を超えた存在ではないため、畏敬の念も抱けない。もし、妖怪に質というものがあるのなら、現代の妖怪は昔の妖怪に比べ、劣った存在であり、概念なのだろう。人間の想像力が欠如してきたのかもしれない。しかし、妖怪の本質が悪、この前提は変わらないと私は思う。そして、次の第三節では妖怪の本質が悪であるということを理解した上で、その妖怪の本質が変化(へんげ)してきたことについて述べる。

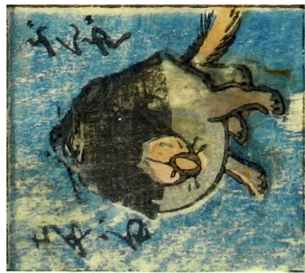


図 4 分福茶釜の狸
(怪異・妖怪画像データベース、オンライン)

憎めない狸たち

文福茶釜(図 4)など、昔話に登場する狸たちは、人間を化かしていたずらするものが多い。スタジオジブリ『平成狸合戦ぽんぽこ』は狸たちが化け学を駆使し、人間たちに逆襲する物語だ。しかし、狸たちは、同じく化けて人をだますといわれる狐や化け猫と違って憎めない。どこか間抜けそうで、「ずる賢い」狐や「不気味」な猫といったイメージを持たせない。狸たちも化けることで怪異・妖怪現象を引き起こすという点では、ほかの妖怪と同様だが、妖怪の本質は悪、この前提に反している。いったい、このイメージはどこから来たのか。

近代芸能における狸たちの戦う姿、陽気に音楽を奏でて舞い踊る姿は、その時々の日本人自らの姿でもあったのではないだろうか。人間に化ける身近な動物怪として、狐や猫とは異なるポジションを保ちつつ、狸はフィクションの領域で生き延びていくのではないかと私は考える。(小松, 2009, p. 32)

江戸時代の絵画にのこっている狸たちの姿はそのほとんどがひょうきんで間抜けそうな姿だ。そこに、ほかの妖怪たちにある禍々しさや恐ろしさは、全く感じられない。狸たちの底抜けに明るい姿は、化けて人をだますなどの人に害をなすともとれろる言い伝えや伝説があっても、江戸の人々の反感を買わなかったのだろう。人に畏れを抱かせる古来の妖怪とは違う。人を化かすという一つの点に絞っても、狐や猫、貉たちとも一線を画すひょうきんさんがある。間抜けなイメージを払拭できない狸たちは、実は、陰気な狐や猫たちよりも、よっぽど世渡りうまいのかもしれない。そのおかげで、人々から疎ましく思われても、反感を買うことはなかったのだから。デフォルメ化された妖怪の起源は狸なのかもしれない。おかしみを持った狸は現代の漫画やアニメなどに登場する人間の味方であり、仲間や友達にもなり得るデフォルメ化された妖怪が発生するきっかけを与えたのだ。

II 章のまとめ

何を善として、何を悪とするか、これは現代でも答えが出ていない非常に難問だ。しかし、妖怪の本質についての考察をまとめるには、これが最も簡潔にまとめられる方法背あると考える。なぜなら、妖怪がどう変化してきたかを分かりやすくとりえられるからだ。

このII章では、近年の漫画やアニメなどに登場する、いわゆる「正義」の妖怪というものが、古くからの妖怪概念には存在しないことと、都市伝説や怪談の世界に登場する現代の妖怪は、自然の恐怖や人知を超えたものがそのまま具現化したような古来の妖怪に比べ、人々から敬われることも畏れられることもないことについて述べた。もともと、テレビの画面やトイレの便器から姿を現したり、人を呪い殺すといった設定を持っている現代の妖怪は数多い。これらも人知を超えている気もするが、何かが違う。それはやはり、「畏れ」と「恐れ」の違いなのだ。人に畏怖の念を、自然の圧倒的な恐怖を抱かせることができた、どこか道徳的でもあった古来の妖怪は現代の妖怪に比べ、偉大であった。そもそも、妖怪が登場する昔話では先に人間が悪事を働いたため、妖怪からそのしっぺ返しを食らう因果応報譚も少なくない。昔話に登場する妖怪に対する人々が持つ道徳的な感覚はここからきていると思われる。

一方で近年、特に平成の妖怪譚は映画や小説なども含め、恐ろしい者に呪われる殺されるという内容がとにかく多い。I章でも述べた、「超自然的なもの」が介入する余地が全くない。おそらく、人間は妖怪への敬意、ひいては自然への敬意を忘れてしまったのだ。そのため、新しく登場する妖怪も質の悪い、人を恐れさせる者しか生まれないのだ。

自然への敬意を忘れた人間は終わりが見えない自然破壊を節操もなく続ける。それにより巻き起こる環境問題は地球を汚し、生きとし生けるものが住めない星に改悪してしまっている。人間は、自分で自分の首を絞めている。自然からしっぺ返しを受けているともいえる。妖怪は、それを見て何を思うか。おそらく、こう思うのだ。「我々と自然への敬意をなくした結果がこの有様だよ。まったく、人間ほど愚かな奴らはいない」と。もし、妖怪が現実存在してこの言葉を投げかけてきたら、私は全く持ってその通りと言う他ない。さて、III章では妖怪の分類、妖怪という概念的存在をどう区別するのかについて述べる。

Ⅲ章 妖怪の分類から見える妖怪の変化(へんげ)

固有名称がついている妖怪の数は、非常に多い。それだけの数の妖怪が存在しているのであれば、何かしらの観点に基づいて分類することで、妖怪という存在がどのようなように発生したのか、人間にどのようなように受け入れられてきたのかを検討することができる。どのような過程を経て、現象としての「怪異」が、存在としての「妖怪」として認められるようになるのか。

このⅢ章では、上記のような疑問に答えるために、先行研究を参照しながら妖怪を分類し、人と妖怪の関係性を明らかにしていく。第一節「『こと』から『もの』への変化」では、妖怪を怪奇現象としての「こと」と、存在としての「もの」に分けて考える。そして、あの『ゲゲゲの鬼太郎』にも登場するぬりかべという妖怪に論点を絞って、「こと」としての妖怪が「もの」としての妖怪に変化する例もあることについて述べる。さらに、第二節「現象・存在・造形への変化(へんげ)」では、怪奇現象としての妖怪がいかにして姿かたちといった造形をもつ妖怪に変化するのか、その過程を述べる。また、第三節の「怪異へ」の名付けと妖怪という存在への変化(へんげ)では、姿を見せない不可解な音のみを起す妖怪の名前がどう付けられてきたのかについて述べる。第四節、「人間が呼び出す三つの妖怪」では、妖怪たちを作り出してきた人間たちの心のありようが三種類の妖怪を発生させたことに言及する。

「こと」から「もの」への変化(へんげ)

妖怪は、多種多様な姿形を持ち、文献や漫画などで我々の前に姿を現す。その一方で、目に見えない現象としての記述のみが文献に残る妖怪もいる。そもそも妖怪自体は想像の産物である。そのため、我々がイメージする妖怪像は、何らかの経過を経て姿形を人間によって与えられ、イメージとして定着したと考えられる。例えば、「塗り壁」という妖怪は、姿は見えないが道を塞いで人々を通さない、とされた妖怪だった。しかし現代に至っては、水木しげるの『ゲゲゲの鬼太郎』で描かれた姿かたちたちが、我々の中には強烈なイメージとして固着している。姿形を持たない、現象としての妖怪と、具体的な姿形を持っている妖怪は、どのように分類できるのか。

妖怪といえれば具体的な姿かたちのあるものを想像しがちです。かえってオカルトの方が現象をさすものとして適当でしょう。(中略)一方は不思議な「こと」であり、もう一方は不思議な「もの」なのです。前者は「こと」としての妖怪であり、後者は「もの」としての妖怪です。(菊地, 2010, p. 177—181)

上記の菊地の分類によると、妖怪は大きく二種類に分けられる。姿を見せず、ただ不思議な物事が起こった、超自然的なものが介入するような人知を超えた「何か」が起こった、その「何か」が「こと」としての妖怪である。このような、具体的な姿のない「こと」としての妖怪は、仏教哲学者、井上円了が活動していた明治時代に既に考えられた。しかし、時代と妖怪研究が進む中で、妖怪というものの分類方法も再検討が進んだ。すなわち、具体的な姿形を持ち、人間にどのようなのか、どのような害をなすのかといった設定がきちんと形作られた、「もの」としての妖怪だ。先にも例を出した『ゲゲゲの鬼太郎』は、水木しげる原作の妖怪を題材にした漫画である。初回は 1960 年だが、何度もアニメ化されており、現在は第六期までが放映されている。さて、『ゲゲゲの鬼太郎』の主要キ

ャラクターの一人である「ぬりかべ(塗り壁)」は、性格が温厚で漆喰が正方形に固まり、短い手足と小さな目がついているという造形の妖怪だ。しかし、これはあくまで『ゲゲゲの鬼太郎』上での設定。実際に伝承として残る、起源としての「ぬりかべ」は、どのような存在なのか。

北九州の海岸では夜道を歩いていると急に行く先が壁になって、どこへも行けなくことがある。それを土地の人々は塗り壁と呼んで恐れていた、と書いてあります(『妖怪談義』)。そういう不思議な現象についての報告です。妖怪ヌリカベがドデンと現れた、とはどこにも書いてありません。起きると思われている「こと」が報告されただけでした。(中略)ところが私たちは、コンクリート製のはんぺんみたいなあのキャラクターを、妖怪ヌリカベとして理解しているのです。ここではすでに妖怪は、「起きること」ではなく「現れるもの」に転換してしまっています。(菊地, 2008, p. 182 - 183)

水木しげるは、本来の伝承では「こと」としての妖怪であった「ぬりかべ」に、漫画制作の過程で「もの」としての設定を与えた。どのような妖怪か、その姿を描いたことで、「ぬりかべ」という妖怪のイメージを作り上げ、それが世の中に浸透した。妖怪を一個の生物として捉えるならば、「こと」としての妖怪は、「もの」としての妖怪に変化(へんげ)することがあるといえるのだ。性格や姿形など、キャラクターとしてのイメージを付与され、それが人々に受け入れられて一般化した時、その変化は起こるのだろうか。水木は漫画というメディアを使い、元々「こと」としての妖怪だった「ぬりかべ」を「もの」としての妖怪に変化させたのだといえる。この内容は後のⅣ章の漫画作品における妖怪のキャラクター化としても言及する。

現象・存在・造形への変化(へんげ)

妖怪は、現実には存在しない霊的存在だ。菊地の分類では妖怪を「コト」と「モノ」にわけた。さらに水木の描いた「ぬりかべ」で例示したように、「コト」としての妖怪が「モノ」に変化(へんげ)する過程を示した。次の小松からの引用では、さらにこの変化がわかりやすく、三つの意味領域に細分化されている。これを用いることで、妖怪の発生から変化までの過程を、をさらに詳細に理解することができる。

小松は「妖怪」概念を①出来事としての妖怪(現象-妖怪)②超自然的存在としての妖怪(存在-妖怪)③造形化された妖怪(造形-妖怪)の 3 つの意味領域に分けることを提唱している。(小松, 2009, p. 14)

上記のように、小松は妖怪の変化を段階によって区別した。いつの世でも、妖怪のもととなる不可解な出来事、人間の直接体験としての怪異現象が起こり得る。これが①の「出来事としての妖怪」である。さらに、それらが民間伝承として語り継がれる過程で、その現象を引き起こすとされた「超自然的なもの」の存在が人々によって認知される。これが②の「超自然的な存在としての妖怪」である。そして、妖怪の存在が認知され、人々の間に一般化される、絵画や小説などの創作物上に再現され、キャラクター化した妖怪たちが姿を現す。これが③、「造形化された妖怪」である。

これも変化といえる。現象から存在へ、存在から造形へ。確かに妖怪は段階を踏んで変化し、私たちの世界にその認知を広め、親しまれてきたのだ。

怪異への名付けと妖怪という存在への変化(へんげ)

菊池による「『こと』・『もの』」や、小松の「現象・存在・造形」でも見てきたように、人々の想像の産物である妖怪は変化の過程において、性格が付与されたり、姿形を得たりすることがあった。初めから「ぬりかべ」など、その名前によって何となく存在が分かる、といった妖怪も数多くいる。つまり、人が「怪異」に名を付けるという行為によって、妖怪が存在として認知されることを手助けし、その後、造形化されていくのだ。であれば、人のどのような感情や想いに基づいて、妖怪は名付けられたのだろうか。

聴覚の怪などはそもそも姿を持っていない。山奥で仕事をしていると、何もないのに近くで突然、木が切り倒される大きな音がする「天狗倒し」や、夜中にある橋のもとまでくると、誰もいないのに小豆を研ぐ音が聞こえる「小豆洗い」などは、両方とも何も見えないのに音がする、という、耳で感じた異常な感覚に「名前」を付けることによって、それぞれ天狗の作業としたり、「小豆洗い」という名前を持った存在がそこにいるかのようになり擬人化したりして、自分を納得させ、また他人にも説明できるようにしているのである。(小松, 2012, p. 112)

人間の五感のうち、普段の生活で最も頼るのは視覚だ。しかし、それを活かさないような、音のみの怪奇現象が起こった時、我々は聴覚に頼ってその説明をつけるしかなくなる。何もいないのに、不思議な音が聞こえてくるといふ怪異は、妖怪を妖怪たらしめる条件、「超自然的なもの」の介入というものを十分満たしているといえるだろう。不安に駆られるような、不思議な現象に対して、人は理由や説明をつけようとする。「名をつける」という行為は、その理由や説明付けの一種だ。だからこそ、深い森の中でひとりです倒される木や、人気がない場所で聞こえる小豆を洗う音に對して、姿形を想像し、画に描くなどして、造形化する必要があったのだ。「『こと』が『もの』になること」、「『現象』が『存在』になること」、これらの過程で、怪異は「天狗倒し」や「小豆洗い」といった名前を得て、妖怪へと変化するのである。

人間が呼び出す三つの妖怪

妖怪は、我々人間の日常生活の常識や秩序からはみ出した存在である。しかし、妖怪は人間の負の感情を投影したような存在が多い。人を食い殺す牛鬼や女郎蜘蛛、恨みを残し、祟りを起こす七人ミサキや猫叉など、人に仇なす妖怪の本質は悪といえる。また、妖怪が人間の想像力から生まれたことを考えると、妖怪は人間が、自身の負の感情をもとに生み出したものだといえる。では、どのような状況や場合に、人間は負の感情をもとにして、妖怪を生み出すのだろうか。ここでは、小松による妖怪の発生起源の具体例を参考に、三つの分類を検討してみる。

子どもが危険な場所で泳ごうとすると河童が出る、という大人たちの戒めに表されるような「抑止力」として現れる妖怪がある。大まかに分けて時間と場所に関する制約を犯すと現れる場合がある。(中略)日常に起きる理解のできない出来事に名前を付けて、説明しきれないまでも、そういった超自然的な存在を確認することで納得しようとして生み出される妖怪。(中略)理屈では説明しきれないものの存在を知ることにより、それらしいものを自分の日常生活のなかで発見することで広まっていく妖怪。人々は不合理な混沌や無秩序を身近に発見することに喜びを見出しているのかもしれない。(小松, 2009, p. 34)

これらのことから、人間が呼び出す妖怪をここでは三つに分類できる。人が人、主に親が自分の子に危険性を強調し、危険な行為を抑止するための理由付けとして呼び出される「戒めのための妖怪」。人知を超えた理解できない出来事を説明して納得するために呼び出される「納得のための妖怪」。そして、理屈では説明できないモノ、コトを発見した際に呼び出される「発見される妖怪」、これらが人前に現れる妖怪だといえよう。人々は三つの点で生活上に妖怪を必要とし、特に負の感情から生まれた悪しき妖怪は主に自然や祟りの恐ろしさを示す「戒め」の意味を持って、現れたのだろう。

Ⅲ章のまとめ

このⅢ章で取り扱ったテーマは「妖怪の分類から見える妖怪の変化(へんげ)」だ。とりわけ、菊池の「『こと』『もの』分類」と、小松の「『現象』『存在』『造形化』分類」によって、妖怪がその発生から人々に浸透する過程で、変化(へんげ)していることがわかった。「こと」としての妖怪が「もの」としての妖怪に変化し、不可思議な現象に過ぎなかったものが妖怪という存在になった。更に、それが画や物語、漫画やアニメなど様々な媒体で造形化されてきたのだ。つまり、妖怪という存在は人々が文化を形成する中で形作られてきたのだ。例えば、何も無いところで急にむじ風が吹き、腕が切れていたという不可思議な現象が起こる。次に、その現象が「かまいたち」と名付けられた妖怪となり、存在となる。そして造形化、ここで妖怪「かまいたち」は様々な形で表現されていく。昔なら絵や物語などで現代ならば漫画やアニメ、ゲームなど様々な媒体で分化されていくのだ。極端な例では擬人化されることもある。妖怪の文化はその造形化された存在の分化によって発展してきたのだ。

さて、Ⅳ章のテーマは、「妖怪の分類から見える妖怪の変化(へんげ)」である。これまでも触れてきた漫画やアニメなどの空想世界に登場する妖怪について詳しく述べる。

IV章 現在の妖怪文化とその周縁

メディアとは新聞やテレビなどの情報伝達と媒介する手段・媒体のことである。そこから一つの概念が伝播していく様をメディア化と定義づけられる。妖怪もメディア化したきた文化の一つだ。妖怪画や小説、漫画やアニメなど、妖怪の活躍場所は非常に多岐に及ぶ。III章でも述べたいいわゆる「造形化された妖怪」だ。古くからなら、画や物語、歌舞伎など、現在なら漫画やアニメなどに登場する妖怪たちが挙げられる。最近人気の作品で言えば、週刊少年ジャンプで連載されていた『鬼滅の刃』も挙げられる。この作品には人を喰らう異形の存在「鬼」が登場し、作中の人々に恐怖される者として存在しているからだ。これらの作品の人気を見るに妖怪は押しも押されぬ一大文化の一つ、人間の娯楽といえる。

では、なぜ妖怪はメディア化されてきたのか、それを支えた妖怪の魅力とは何か。第一節の「人間の娯楽となった妖怪」では、本来は恐ろしい存在であったはずの妖怪がなぜ、人間の娯楽となり、様々なメディアの中で楽しまれてきたのかを検討する。次に第二節の「メディアの発達と妖怪」では、マスメディアの発達がいわゆる「妖怪文化」にどのような影響を与え、発展させてきたのかについて述べる。第三節、四節、五節では妖怪と同じく、人間の想像をルーツとする幽霊や怪獣といった周縁の存在について言及する。

人間の娯楽となった妖怪

物語や妖怪画、歌舞伎など、妖怪は江戸時代から人間の娯楽として多く描かれてきた。それは、妖怪を取り扱った漫画・アニメ作品が数多くある現代でも同様だ。しかし本稿のII章では、妖怪の本質は悪であり、人間に害をなすとされてきた妖怪が多かったことについて述べた。そのような存在がなぜ、人間の娯楽作品に数多く登場するに至ったのだろうか。

時代が下って江戸時代になると、妖怪たちは恐ろしさのなかにもおかしみを持つようになり、百物語(怪異を呼び出すとされた方法。一人一人が怪談を言い合い、百話まで語ると怪異が起こるとされた。)は庶民の遊びとなるに至った。妖怪が庶民の娯楽となった原因としては、江戸前期から始まる数多くの怪談集の流行が、その道筋を決定づけたといえよう。妖怪たちは怪談集のなかで正体を暴かれ、あるいはどうすれば難を逃れることができるのか描かれ、はては人間に宝物を与えてしまう物まで出てくるようになった。(中略)妖怪の正体を明らかにすることが、妖怪を恐ろしくしないものになった。(小松, 2012, p. 65)

妖怪は古来より、人々にとって恐ろしい存在だった。しかし人々も何も対抗しなかったわけではない。妖怪たちの弱点、どのような方法で殺せるか、恐ろしい存在である妖怪の正体は何か。そういった事を暴くことに躍起になった。また、そのような「怪異の説明である妖怪、その弱点や正体の説明」という行為は、当時の人々にとっては一種の楽しみだった。その結果江戸時代には、妖怪図鑑や怪談集といった、妖怪に関する本が多数出版され、そこに妖怪の正体、弱点などを想像し記載した。妖怪は、それ以前のイメージほど強大な存在ではなくなり、同時に、弱くなった妖怪たちへのおかしみの感情、また面白おかしい存在となった妖怪の魅力が生まれたのだ。このようにして、妖怪たちに親しみを持った人々は彼らの姿を絵に描いたり、物語や歌舞伎上に登場させたのだろう。そして、妖怪は人々の娯楽文化の一つとなり、その文化は漫画やアニメなど媒体を変えつつ、現代にも

強く根付いているのだ。次の第二節では、そんなメディアと妖怪の関係について詳しく掘り下げる。

メディアの発達と妖怪

妖怪のメディア化は妖怪の活躍の場をどんどん増やしている。妖怪という文化が作中に登場する媒体となるものが多く、また、マスメディアもこぞって怪奇現象や心霊現象などを取り上げることがあるからだ。ここでは、妖怪とマスメディアの間にどのような関係があり、マスメディアが妖怪に促したもののについて述べる。

「メディア」をここでは「媒体」として理解しておく。妖怪の言い伝えも絵画もみな、ロコミや書物などの媒体にのって伝播・伝承される。(中略)妖怪文化の面で新たな造形化・キャラクター化を促しているのはもちろんのこと、人面犬や学校の怪談、最近の都市伝説ブームなど現代の伝承にも作用している。妖怪や怪談がさかんにマスメディアで取り沙汰される現在、妖怪への影響関係は、今後の研究者が注意していかねばならない研究課題といえるだろう。(小松, 2009, p. 216)

メディア社会ならではの妖怪概念が発生しているだけではなく、漫画やアニメ、映画などを含め、「妖怪文化」は現代メディアの中でもますます健在な存在だ。肝心の妖怪の質が落ち込んでいるのではないかという持論にはひとまず目をつむり、現代の妖怪、口裂け女や人面県、トイレの花子さんなどは地域を超えて全国に出現した。ひとえに妖怪がメディア化したことによる影響の大ききだろう。テレビや雑誌などのマスメディアが妖怪の噂に関わるようになってから、マスメディアの発信力と「妖怪文化」の発展が合わさり、妖怪の人間への影響力には目を見張るものがある。続きの第三節、第四節、第五節ではその妖怪文化が多岐にわたって様々なメディアで取り沙汰され、発展し、成長してきたことについて述べる。

妖怪と幽霊はどう違うのか

妖怪と幽霊の違い、これは妖怪研究の中でもかなり難解な問題だ。明治時代の仏教哲学者・井上円了は、妖怪を「不思議」とし、幽霊をその中に含めた。また、昭和初期の民俗学者である柳田國男は、出現する場所、相手、時の三つの観点から妖怪と幽霊を区別した。が、現在ではこの二つの考えは否定されている。ここでは、小松と諏訪の見解を引用する。

1983(昭和 58)年、『魔と妖怪』で小松和彦は「祀られている超自然的存在」を妖怪とし、怨霊・御霊とともに死霊の一種の幽霊を妖怪に含めた。一方、1988(昭和 63)年の『日本の妖怪』で諏訪春雄は「幽霊は人が死後に人の属性を備えて出現するもの」、妖怪を「人または人以外のものが人以外の形で出現するもの」と区分した。その後、小松は妖怪を「あやしい現象や存在」と拡大し、やはり幽霊を包含する。(小松, 2009, p. 16)

妖怪と幽霊、この二つを正しく定義し、区別するのは難しい。だからこそ、研究する人物が数多く、様々な見解が生まれる。私は、幽霊もまた妖怪の一つであると考え。最初に起こった現象が造形化されてきたという点では妖怪も幽霊も同様だからである。次の第四節、「妖怪と怪獣はどう違うのか」では、妖怪と怪獣の違いについて科学的根拠の観点から述べる。

妖怪と怪獣はどう違うのか

人間の想像から誕生した存在であり、不思議な力を持っており、造形化されて私たちの前に姿を見せる。妖怪と怪獣には、様々な共通点がある。この点、妖怪と幽霊の関係に似たものがある。妖怪と怪獣の違いは、どこにあるのか。参考文献の中に、それを簡潔に解説している箇所があったので、それを抜粋する。

怪獣と妖怪は、基本的に想像力の産物で、人間世界と対立的に設定された超自然的存在である。ただし、現在の通年では、両者は対照的に感じられよう。(中略)現代文明の対立者たる役割を鮮明にし、その対峙する物に見合った姿や能力が求められ、いわば妖怪の属性を文明的・科学的にリファインしたのが、今の怪獣と概観できよう。(小松, 2009, p. 18)

「ゴジラ」(図 5)が吐く炎は、海中での生活で体に貯められた放射能である、という設定がある。特撮上の世界とはいえ、いやや特撮上の世界であるからこそ、一応の科学的(かのような)根拠が設けられているのだ。この点は、どれだけ人知を超えた怪異を起こしても、それを起こせる理由には全く触れられない妖怪とは異なる。他の著名な怪獣、「ガメラ」や「モスラ」、「キングギドラ」も同様だ。巨大な火炎を吐き、糸を吐き、電気を吐く。それらは非科学的であっても、科学的な雰囲気をもった根拠によって作中で設定づけられ、説明される。しかし先に述べたとおり、妖怪が起こす怪奇現象に科学的根拠による説明はない。いや、科学的根拠がある現象はその時点で妖怪とは認められなくなる。なぜなら、妖怪は「超自然的なもの」の介入による存在であり、昔の人々が不可思議な現象への理由を求めた結果でもあるが、怪獣は科学の知見が進んだ現代だからこそ、その科学を拡大解釈した存在といえるのだ。

アンパンマンは妖怪なのか

やなせたかしによる『アンパンマン』は、お腹をすかせた人々に自分の顔(あんぱん)を分け与える慈善心にあふれた正義のヒーローである。だが、今回の研究で使用する参考文献の一つに、ある一節を見つけた。兵庫県立歴史博物館学芸員の香川は、彼の実体験をもとに「アンパンマンもまた化け物であり、怪談の語り口である」と語った。

段階を踏んでラストの「首なしの化け物」(図 6)の恐怖へとストーリーが進行する、やなせたかしが描く『あんぱんまん』は、香川にとっては恐怖の対象だった。原作『あんぱんまん』は自分の頭をすべて食べさせる描写が含まれており、現在のアニメで描かれる「一部を分け与える」程度のものではない。小さい子供たちなら、それを怖がる子も少なくなかっただろう。少し視点を変えると、まごころことな正義のヒーローの特徴も、「恐怖」への入り口になり



図 5 ゴジラ
(「シン・ゴジラ」公式サイト, オンライ)



図 6 首なしの あんぱんまん
(やなせたかし, 1973)

かねない。人間、特に子供の不安と恐怖心をあおっているともしえる。正義のヒーロー、「アンパンマン」は妖怪の一種なのかもしれない。

IV章のまとめ

このIV章では、様々な場所でメディア化され、いわゆる「妖怪文化」が発展してきたことについてまとめた。造形化された妖怪が発生し、様々な形で表現される媒体はマスメディアの発達のおかげで非常に多岐に及ぶものになっており、それは妖怪文化を未来に受け継いでいくことにとって、喜ばしいことだ。妖怪という怪異は現代でもその存在をほとんどの人に信じられず、ただの娯楽として扱われているにすぎないのに、わざわざ未来に残すべき文化だろうかという意見もあるかもしれない。

しかし、私はそうは思わない。なぜなら、妖怪文化を未来の人々にも知ってもらうことで「なるほど、自分たちの祖先はこういう存在を想像し、畏れ、信仰し、時代が変わってからは娯楽の対象としても扱われてきたのだな」と思ってもらうだけで妖怪という存在が忘れ去られることはない。また、新しい妖怪文化が生み出されるかもしれない。それを想像するだけで、夢が広がるというものだ。

V章 国際日本文化研究センターを訪れる：怪異の世界

日時：2019年8月5日 13:00～14:00

場所：国際日本文化研究センター

〒610-1192 京都市西京区御陵大枝山町3丁目2番地

取材した方：国際日本文化研究センター 所長 先生

国際日本文化研究センターを訪れるまで

この論文を作成する上で必要不可欠だったのは、フィールドワークである。妖怪について学術研究をする際に適した場所や施設を実際に訪れ、関係者の方々に聞き取り調査を行うことで自分の論文の質を高め、そこからの研究をさらに深く進める意義があった。そこで、私は現代で妖怪や怪異の研究をされている方を探し、民俗学の権威である（図7）という方を知った。私は、以前から先生の著書を論文の中で引用し、研究材料としていたため、迷わず取材依頼の手紙を書くことにした。

中学3年の一学期も終盤に近付いたころ、先生への手紙がやっと完成した。実際、それ以前にもある程度完成したものを、何度か片岡先生や山崎先生にチェックして頂いていたのだが、怪異・妖怪学の権威ともいえる先生への取材依頼の手紙というだけあり、たくさんさんの修正箇所を指摘され、中々投函許可を得られなかったのだ。

ようやく手紙が完成し、投函の許可を得たその日、山崎先生がすぐに投函してくれた。しかし、私は不安だった。手紙の出来は悪くないと思っていたが、先生がこちらのお願いを快く了承してくれるのかなど、全くわからないのである。正直、可能性はかなり低いと思っていた。

手紙を投函して五日目、開封確認のメールを差し上げようかという考えが頭をよぎった時、国際日本文化研究センター管理総務課総務係の松岡園美さんから、メールでお返事が返ってきた。返事があって良かったと安堵したのもつかの間、お断りの返事である可能性もあることを思い出し、しばらくメールを開くことが怖かった。いざ意を決して、メールを開くと快い取材承諾のお返事が返ってきており、とても嬉しかった。すぐにこちらもお礼の返事を送り、設けられた取材日時に訪問する事になった。

先生とは

ここで先生について紹介する。先生は、1947年7月13日生まれ、東京都出身の文化人類学者(民俗学者でもある)である。2012年に国際日本文化研究センターの第6代所長に任命された。(取材をした2019年8月当時)シェーレ大学(東京のフリースクール)のアドバイザーも勤められている。先生は、現在の文化人類学(民俗学)の第一人者なのだ。先生の主な研究対象は、民間伝承や妖怪学、民間信仰などである。これらの研究で様々な功績を残してきた先生は、2016年に日本の文化功労者の一人に選ばれている。

国際日本文化研究センターとは

私が住んでいる河内長野市の美加の台から、電車とバスを乗り換えて約二時間半。最寄りのバス停を降りてすぐのところにあったのは大阪をはるかに上回る京都の熱気と、人気がない閑静な住宅街だった(単に、暑すぎて出歩いている人が少なかったのかかもしれない)。地図を見ながら施設を目指していくと、住宅街を抜け、木々の中の細い道を上って行った脇に目指す施設、「国際日本文化研究センター」(図8)があった。

事前に頂いた手紙の指示通り、本館(いくつかの施設が集まっている)を入ってすぐ左手の固定電話から総務課のさんをお呼び出した。案内を受けて、フィールドワークの場に向かっている間に気づいたことは、施設内に外国人と見受けられる方もいることだ。とても広い施設内で、巨大な図書室も存在した。

フィールドワークの場には、長机と片側に三席ずつ椅子が用意されていた。迎えて下さった松川さんにお礼を言い、その部屋でしばらく待つっていると、事前の手紙にも書いてあった、先生と共に取材に同席される研究員の方が入室してこられ、「は、少し講談が長引いています。すみません」とご丁寧に謝られた。慌てて「滅相ありません」と返したものの、このまま中止になる可能性があるのかと少し、いやかなり不安になったが杞憂だった。4.5分後、怪異・妖怪学の権威、国際日本文化研究センター所長、和彦先生が「遅れてごめんね」と部屋の扉をノックされた。

先生へのインタビュー

当然のことだが、ご著書の紹介に載っていた顔写真と同じ顔で感動した。ただ、失礼かもしれないが写真で見ただけより、少し痩せて見えた。シンブルなメガネをかけて、ラフな服を着ており、穏やかな笑みを浮かべておられたが、その眼光には鋭さがあり「今日はよろしく」と、小さい声だったがよく通る声で挨拶された。この状況で私が緊張しないはずもなかった。

早速、フィールドワークの許可を頂いたお礼をすると「一時間しか時間とれなかったけど、何でも聞いて」と優しく答えてくれたので、安心してがらフィールドワークの取材を始めた。研究員の方は、先生の隣に座って終始こちらのやり取りを聞いていた。

インタビューに対する認識

取材を始めてから、少し自分が勘違いしていたことに気づいた。私は、インタビュー質問に答えてもらった後、それについて二人で話し合うものだと思っていたのだが、こちらの質問に先生が丁寧に教えてくれるというものだったのだ。

だが、考えてみれば、これは当然かもしれない。何冊か先生のご著書を読んだとはいえ、自分はまだまだ怪異・妖怪の世界について勉強しきれていない。認識が甘い一介の中学生に比べ、先生は長らく怪異・妖怪学を研究し続けて数多くのご著書を書いてきたご本人だ。知識量も経験値も格段に違う。対等な対談など、できるわけがない。それよりも、先生のお話をボイスレコーダーでしっかりと記録して、知識を深め、卒業論文に生かす方が効果的だと思った。



図8 国際日本文化研究センター
(国際日本文化研究センター-館、オンライン)

民間信仰と妖怪

私「まず、先生が怪異や妖怪の世界について研究を始めたのはいつですか。また、そのきっかけは？」

「まあ、よく聞かれるんだけど、もう幼いころからお化け映画だとか吸血鬼の映画だとか、そういうマンガだとかよく読んで、そういう知識があつて大学に入ってからには民俗学という学問、ひいては文化人類学という学問をちゃんと学ぶようになった時、それらの学問の中で昔話とか伝説とか調べてると妖怪や怪異に興味がわいてきたので、趣味でそういうものに興味を持っていただけども、ちゃんと学問として研究できることに気づいたんです。人文科学や社会科学の一端だけど、大学に入ってから自分が興味を持つ学問を学んで、研究した。それがきっかけです。」

中学と高校では、民俗学も文化人類学も習うことはなかったから。もっぱら自分がやっていたのは、古くからの農村に出かけで行ったりして、現地の人たちからその地域に伝わっている伝説や昔話、言い伝えなどのいわゆる民間伝承を現地の人たちに聞きに行つて調査すること。民間伝承は面白くて、その中でもよく聞いたのは憑き物の話かな。動物や生霊が人間に取り憑いて悪戯したり悪さをすると、もちろん、憑き物の話だけじゃなくて妖怪封じ・退治や神隠しの伝説も多く調べた。どこその山には、魔物や鬼、テグサ(天狗)が巢食つているとか、神様や仏様がいらつしやるとか、あるいは神隠しにあったとかの伝説、これらの中にも民間信仰があつて、それらを調べるのが、おもしろかつたです。」

妖怪は神様から零落した存在なのか

私「代表的な民俗学者である柳田國男(図9)は、妖怪は神が零落した存在と位置付けていましたが、先生はどうお考えですか。」

「そうだね。零落の意味は知ってる？」

私「えへ、“落ちぶれる”といった意味です。神から落ちぶれた存在が妖怪であるとか、柳田國男の書いた本に載っていました。難しかったんですけど。」

「そう、零は神様を指す言葉でもあるから、そこから落ちぶれると妖怪などの怪異になると考えられていたけど、今は基本的にはそう考えられていません。落ちぶれるというよりは、人間の気持ち次第で神様と妖怪の区別をつけられると考えられているけど。」

私「その人間の気持ちというのは？」

「ひとえに、人間の信仰心だと思います。多くの人に神様として信仰されていても、それがなくなり、悪の存在、人間に仇なす存在として忌み嫌われるようになれば、それは立派な妖怪です。例えば、山の神として信仰されていても、その信仰心がなくなれば、山姥に。水の神として信仰されていても、河童に、といった具合に。正直、零落という言葉は今主は主に人間に対して使われている言葉だから。単に、“落ちぶれる”といった意味で。柳田國男先生は井上円了先生と同じく、戦前の民俗学者(文化人類学者)だけれど、妖怪のことを基本的には神様だと思っていたので、もしくは、妖怪の前代は神に直結していると思つていたからかな。現在の妖怪学じゃ、柳

田先生の考えは否定されている。」

私「なるほど。」

「ただ、さっきの話には逆のパターンもあつて、妖怪でも神社を作ったりして信仰すれば、神様になるものです。まずは、今妖怪なのか神様なのか、その状態と云い伝えられている場所から考えてどうとらえるのか考えることが重要だつてことだな。」

妖怪の本質は悪なのか

私「台風を起す龍、一目連や地震を起す大鯨などの妖怪画を見たことがあるのですが、台風や地震などの自然現象も怪異と考えられていたのでしょうか」

「昔は、そうだったろうね。今は、科学的に説明がつくから、怪異とは判断されないけど。科学的に説明がつかない現象が妖怪になるんだけど、その現象が人間に善いことをもたらすなら、神様と判断されるので、善い妖怪はまずいないと考えられます。といつても、妖怪＝恐怖とは限らない。」

私「へへ、しかし座敷童は住み着いた家を榮えさせる伝説が残っています(遠野物語)。このような妖怪は人間にとつて善い妖怪ではないでしょうか。」

「んへ、でも座敷童は住み着いた家を出ると、その家を没落させるといふ二面性があります。当時、説明できなかった怪異が吉兆とみなされるか、凶兆とみなされるかで変わったんだと思う。妖怪というのは、良くも悪くも変幻自在で神社でお祀りすることもできなかったから、人の力ではコントロールできなくなつたんだらうね。」

しかし、その怪異というものが妖怪や神といった具体的な存在になつたのは、ひとえに人間の想像力の賜物だな。当時、説明できなかった、非合理的なものから昔の人々は妖怪を生み出したのでしよう。雷も語源は、神鳴り(鳴る神)だといわれている。妖怪がどこにいますかはわからない。だけど、なぜ、生まれたかはわかる。妖怪は平安時代や江戸時代なら、妖怪画や昔話、伝説や言い伝えから、現代や近い時代なら噂話や漫画やアニメなどで時代を超えて誕生し続けてきた物だから。ファンタジーともいうでしょう。

まあ、人間が空想し続ける限り、または人間が滅亡するまで、妖怪は我々の想像心の中に、神様は信仰心(想像心)の中に居続けるのだと思いますよ。人間の想像力の真髄は存在しないものを生み出し、死後の世界をも想像できる無限の力です。」

先生のお話には少なからず、驚いた。私が今まで読んできた妖怪が題材の漫画・アニメでは、ほとんどの妖怪が人間の味方をしてくれていた。そして、私はそれに何の疑問も持たずにその美化された物語を読んでいた。美化することが悪いなど、頭の固いことを言うつもりはない。ただ、学問として妖怪たちを研究するのなら、その固定観念を取り除かなくてはならない。現実的に、客観的に見て、自分で判断しなくてはならない。そして、妖怪を生み出したかつての人間のように、それを研究してきた先生のようには、想像力を働かせ、妖怪を研究しなければならぬ。

先生は、妖怪学を卒業論文のために研究するにあつて、基本的なことを教えてくれた。私はこのフィールドワークを踏まえ、妖怪たちの本質を知ることと妖怪の時代に合わせた変化を学ぶことでⅡ章とⅣ章の内容を完成させ、自分なりに納得のいく論文を完成させられたことに多大な感謝を払う。



図9 柳田國男
(成城大学「柳田國男について」,
オンライン)

取材を終えて

インタビューが終わってすぐ、「ここまで来てくれたのに、手ぶらでは悪いから」と、妖怪画が描かれたファイルと読んだことがなかったご著書を一冊、国際日本文化研究センターのパンプレットをいただいた。とても嬉しかった。お礼を言った後、卒業論文が完成したらそちらに送ってもよいですか、と聞くのと快く許してくださった。そして、先生は午後の予定のためにすぐに別室に向かわれた。

私は、研究員の方にもお礼を言い、国際日本文化研究センターから帰った。行きと同じ道を通り、最寄りのバス停から桂駅に向かっていた道中、私は思い出した。論文に掲載するために、先生との記念写真を撮るといふ、かなり重要なことを忘れていたことに。思わず、頭を抱えてしまった。非常に残念だった。

そんな失敗もあったが、このフィールドワークを基に質の高い卒業論文作りを頑張ったという気持ちが変わることはなかった。自分の論文テーマについて深く、まだまだ知らないかったことを聞けて、とても貴重な体験だった。卒業論文制作への意欲は否が応でも高まり、研究を進める糧になるとても貴重な経験でもあり、その後完成した論文を先生宛に送付した際にはお褒めの言葉を頂けた。このフィールドワークには、感謝しても足りない。

終章 「妖怪」がなぜ人々の興味の対象となってきたのか

最後に「『妖怪』がなぜ人々の興味の対象となってきたのか」の結論を、各章の研究で分かった事柄を振り返りながらまとめると、そして、それらを踏まえつつ、この論文の結論を述べ、終章とする。

第Ⅰ章「妖怪とは何か」では、妖怪の基本的な定義や歴史、妖怪学という学問が生まれたたいさきについて述べ、妖怪は人間の想像力、ひいては負の感情から生まれた概念であり、大昔から人間に忌み嫌われてきた悪的な存在であることが分かった。

第Ⅱ章「妖怪は善か悪か」では、妖怪の本質についてまとめた。妖怪は基本的に人間に害をなすとされ、悪の存在として描かれてきた。しかし、江戸時代後期に描かれたひょうきんな「狸」などの例を見るに、悪的な存在である妖怪の本質が変化していることが分かった。当時の人々の妖怪への認識が科学の普及により現代に近づき、妖怪への「畏れ」が薄まってきたのだ。妖怪の弱点などを考えた写本が人々の間で楽しまれるなど、人々の妖怪観が変化し、同時に妖怪自身が畏られる対象からひょうきんな存在へと変化(へんげ)してきたことに言及した。

第Ⅲ章「妖怪の分類から見える妖怪の変化(へんげ)」では、妖怪の様々な分類方法を二人の研究者の分類方法を参考にして、妖怪がその発生から人々に浸透する過程を検討した。菊池の「『こと』『もの』『現象』『存在』『造形化』『分類』」によって、妖怪に対する人々の認知が変化していることがわかった。不可思議な現象が妖怪という存在になり、造形化されることで妖怪は変化(へんげ)してきたのだ。

第Ⅳ章「現在の妖怪文化とその周縁」では、忌み嫌われてきた妖怪たちが江戸時代後期からは絵画や物語で、面白おかしく描かれるようになってきたことを述べた。更に、現代では漫画やアニメなど様々な場所に取り扱われてきており、その多くが人間の友達や仲間として描かれていることを述べた。このようにして、時代を経てメディア化を通じて妖怪たちが変化(へんげ)してきたことがわかった。「妖怪文化」は時代とともに変化してきたのだ。

第Ⅴ章「国際日本文化研究センターを訪れる：怪異の世界」では、現代妖怪学研究の権威、和彦先生とのフィールドワークについてまとめた。

先生の話からは、妖怪の本質が悪的な存在であることや、それゆえに信仰の対象となっておらず、神とは本質的に異なることが分かった。更に、民間信仰から先生が見た様々な妖怪の伝説や神隠しのお話など、私が知らなかった妖怪についての様々な情報、そして、今までの先生自らが行ってきてきた研究方法などを聞くことができた。ご多忙である方にもかかわらず、このような貴重な体験ができたのは、まったく、幸運だった。先生にとっても感謝している。

以上Ⅰ～Ⅴ章までの考察を踏まえて「『妖怪』がなぜ人々の興味の対象となってきたのか」という本論文のテーマに対する結論を述べる。結論は「妖怪は時代が変わるたびに、その時代の人々に受け入れられるような形に変化(へんげ)してきたから」である。

人間に害をなす、恐ろしい異形の存在、人間の恐怖心と不安を具現化したようなもの、それが原始の妖怪であった。だからこそ、鬼が人を喰う、雪女が人を凍りつかせる、といった伝説が文献に数多く残っている。

しかし、江戸時代には少し、そんな妖怪の印象が変わってくる。人間は妖怪という概念の正体や弱点を想像し、それを載せた本を書き、絵を描いた。それにより、人間の妖怪へ

の恐怖が薄れ、妖怪は「人間の娯楽」として扱われるようになってきた。江戸という近代に科学技術が発展してきたこともこの一因である。これらは、時代が変化することで妖怪が変化(へんげ)してきた典型的な例だ。人間が躍起になって、妖怪の正体を暴こうとするものがその変化につながったのだ。

現代は、その傾向がもっと顕著だ。漫画やアニメなどに登場する、「人間の味方」として描かれる妖怪。また、いわゆる都市伝説に登場する、公衆トイレやスマホの中から現れる現代の要素を持った、現代の妖怪。挙げ句の果てには、大衆受けする可愛さが詰め込まれた妖怪も誕生して、現代の人々に受け入れられている。敵役から、人間の仲間として、また、萌えとして妖怪の印象は変化を続けている。時代とともに、人間が妖怪という概念に何を求めるかによって、妖怪は変化してきたのだ。古来は、「敵役」としての妖怪が多く、現代は「仲間」としての妖怪、「萌え」としての妖怪が数多い。人間は時代とともに変化する。妖怪も同様だったのだ。そして、未来の妖怪はどのような姿で想像され、未来の人々に「何」を求められるのか、新しい妖怪文化、そして妖怪が生まれるのはすぐそこかもしれない。

引用・参考文献一覧

【図書】

朝里樹(2019)『歴史人物怪異談事典』幻冬舎
朝里樹(2019)『日本現代怪異事典 副読本』笠間書院
朝里樹(2020)『世界現代怪異事典』笠間書院
飯倉義之『怪異を魅せる』青弓社
今井秀和・大道晴香『怪異を歩く』青弓社
菊地章太(2010)『妖怪学講義』講談社
京極夏彦・柳田國男(2013)『遠野物語 remix』角川学芸出版
小松和彦(2003)『日本妖怪学大全』小学館
小松和彦(2009)『図解雑学 日本の妖怪』ナツメ社
小松和彦(2009)『妖怪文化研究の最前線』せりか書房
小松和彦(2011)『妖怪学の基礎知識』角川学芸出版
小松和彦(2012)『妖怪文化入門』角川学芸出版
小松和彦(2015)『知識ゼロからの妖怪入門』幻冬舎
佐々木高弘(2019)『生命としての景観』せりか書房
常光徹(2002)『学校の怪談』角川書店
常光徹(2013)『妖怪の通り道』吉川弘文館
戸矢学(2019)『鬼とは何か』河出書房新社
文倉清・伊藤時彦(2010)『お稲荷様って、神様？ 仏様？』菊池書館
宮田昇(2001)『都市空間の怪異』角川書店
茂木謙之介『怪異とは誰か』青弓社

【新聞記事】

竹内義治(2016年12月4日)「妖怪、人が抱える矛盾を映す鏡 文化人類学者 小松和彦さん」『日本経済新聞』

【Web ページ】

国際日本文化研究センター「怪異・妖怪画像データベース」www.nichibun.ac.jp(2019年11月13日参照)
国際日本文化研究センター「データベース」www.nichibun.ac.jp(2019年11月13日参照)
成城大学「柳田國男について」<https://www.seijo.ac.jp/>(2019年11月13日参照)
映画「シン・ゴジラ」公式サイト shin-godzilla.jp(2020年10月2日参照)

おわりに

今回、「『妖怪』がなぜ人々の興味の対象となってきたのか」というテーマに取り組んだのは、私が小学二年生の時に読んだ緑川聖司先生著の怪談集、『色の本』シリーズがきっかけだった。当時の私には挿絵がほとんど載っていない本がとてもしずしかったことを覚えていいる。しかし、その本は衝撃的だった。淡々とした文章で怖ろしい「何か」が人間を呪い、憎しみ、殺す。その「何か」は人間だったり、幽霊だったり、妖怪の場合もあった。私は、そのシリーズを全巻読破し、それをきっかけに幽霊のように、人の姿をしていない異形の存在、「妖怪」に魅了された。

今回の研究では、妖怪が中学 3 年生の私には到底、理解しきれないわけがない、底の知れない存在であることが嫌というほどわかった。妖怪という、一大文化を研究するには、まだ早すぎたような気がする。この論文も、一応の完成はしたがまだまだ載せることが出来なかった妖怪についての情報はたくさんあるのだ。論文の内容も満足できるものではない。この論文で、果たしてどれだけの人に妖怪研究の面白さ、奥深さが分かってもらえるのか不安が残る。

しかし、これを経験として割り切れば、自分の興味のある研究を心行くまで行えたいし、先生とのフィールドワークという、超貴重な体験もできた。これらのことを自分の経験値として、あらゆる面で人間として成長していきたいものだ。この卒業論文を尽力して書いたことを自分は誇りに思う。もちろん、妖怪研究の全てはあれだけでは済まない。ほかにも、文献や資料にしか名前が残っていない妖怪や、設定や名前すらなく、ただ画面にしか残っていない妖怪、個人が考え出した比較的新しい妖怪など、西洋の妖怪や悪魔なども含めると、妖怪の種類はどこまで多岐に及ぶのか、想像するだけで怖ろしい。

そして、それらすべてを分類することは、とてつもなく難しいことだろう。また、もしそれが可能だったとしても、現代に生まれた妖怪たちがいる。怪談や都市伝説を生み出す妖怪たち。彼らを含めると、名前がついている妖怪の総数はいくつになるか、途方もなく、きりが無い。そもそも、人間の想像力は無限大だ。少なくとも、人類の滅亡までは、妖怪は私たちの心の中に居続けるだろう。...ということは、妖怪の数は無限大なのか。研究すればするほど、新しい情報に押しつぶされそうになっていく。だが、それが私には楽しい。

妖怪という存在は調べれば調べるほど、本を読めば読むほど、知らなかったことが増えていく。妖怪は人間の負の感情の投影であり、人間が妬みや嫉み、憎しみなどのいわゆる負の感情を持つと同時に誕生し、人間がそのような感情を持つ限り、たとえ人間が畏敬の念を忘れても、新しい者が絶えないことはない、妖怪はそのような存在だ。生命力に満ち満ちている。概念上の存在であるにもかかわらず。まったく、不思議な存在だ。だからこそ、研究する人々も絶えない。彼らの熱意がある限り、妖怪研究が風化することもない。

この論文を読んだ人の中に、少しでも「妖怪研究」について興味が生まれた人がいれば、幸いだ。

最後になったが、本論文を執筆するにあたり、取材をさせていただいた 先生に多大な感謝を申し上げます。先生への取材と参考文献がなければ、この論文は完成しませんでした。そして、論文作成に協力して下さった総合学習担当の先生方、図書館司書の先生方、家族に感謝します。

おわりに

「中学生の論文作成をどう手助けするか」。生徒諸君の論文に求めるように、このテキストのテーマを疑問文で述べるとこうなる。これがメインタイトルだ。サブタイトルはどうだろう。「問いかけ、手渡し、見守る」とでもしようか。

論文を書くのは先生ではない。ましてや、みなさんが「書かされる」ものでもない。みなさんが「書きたい」と思って書くから、論文は成立する。だからこそ、みなさんがなにを書きたいのかを、なんどもなんども「問う」。そして、その答えに応じてたくさん本を「手渡す」。そのあとといえば、先生方は基本「見守る」しかないのである。もちろん、論文の体裁のため、論理的な文章のため、添削する場合もある。しかし、それは些末な（とるにたらない）手助けだ。肝心なのはみなさんが自分の頭で資料を愉快地読んで、考えて、ひたすら書く道にのりにある。だれかがあなたの代わりに考えたり、考えたり、書いたりできないのだから。

ときに、いま「愉快地読んで」と書いた。読書は本来楽しく愉快なものだ。たとえ本がやたらと難しく、苦労や努力が必要であったとしても、興味があれば難しさも苦労も努力も“愉快”なのだ。信じられないかもしれない。しかし、本来「興味を持った学び」とはそうしたものだ。学校での一般的な勉強とはそこが違う。大事なことを言う。「なんでやねん」では、「愉快にならない読書」はする必要がない。それどころかかえって有害でさえある。「愉快的読書」から広がる学びの世界を知った者は、その興味を核にして、雪だるま式に知識を増大させる。しかも、その知識は試験が済んだら剥がれ落ちてしまう脆弱なものではない。あなたの脳細胞の中に深く根を張り巡らせた、本物の知識（教養）になる。

最後に、このテキストが生まれた経緯をまとめておく。清教学園で総合学習が開始されたのが 2002 年だ。その後、本格的に図書館を使った卒業研究が始まったのが 2007 年であった。以来 18 年間にわたってこの授業では、「どんなテーマで研究が行われたか」の記録が蓄積され続けている。現在この授業に参加した生徒は 3477 名を数える。

そうした歴史のなか、本書のような冊子体のテキストが作られてきた。はじめに作成されたのが『卒業研究の手引き 2010』であり、毎年改訂を加えて発行された。しかし 2016 年に清教学園高校 探究科の授業「卒業論文 タラントン」廃止を契機に、中学の授業の見直しも図られることに。「絵本綴じ調べる学習」から「論文執筆」へと、中学のカリキュラムが変化した。それまであった卒業研究のテキストは使用せず、中学生が高校生レベルの論文を書くことを目指す、新たな授業プリントづくりが続いた。

2022 年、卒業論文「なんでやねん」の方向性が定まり、再びテキストを編集しようという機運が生まれた。執筆を担当したのは、総合学習を担当する山崎勇氣、元清教学園教諭 片岡則夫の 2 名である。それぞれがそれまでに書いた授業プリントや説明スライドを持ち寄って冊子に整えた。その後授業担当として新たに南百合絵が参加。片岡による中高生への論文指導資産の多くを引き継ぎながら、今日も改訂を続けている。2025 年度版は、2024 年度版に 18 ページ加筆、いくつかの図説を刷新した小改訂である。

さて、いうまでもなく卒業論文「なんでやねん」は、清教学園の教育課程の一部だ。それは「賜物を生かす」という清教学園の目標のもとにある。学校図書館リブラリアを核としたこのカリキュラムは、みなさんの主体的・探究的な学習の実現を指している。この機会を通じ自らの賜物（タラントン）を見いだし、生涯にわたって生かしていくことを願ってやまない。

関連図書

片岡則夫(2021)『マイテーマの探し方：探究学習ってどうやるの』（ちくま Q ブックス）筑摩書店

片岡則夫(2019)『中高生からの論文入門』講談社現代新書

片岡則夫ほか(2017)『なんでも学べる学校図書館』をつくる2』少年写真新聞社

片岡則夫ほか(2013)『なんでも学べる学校図書館』をつくる』少年写真新聞社

片岡則夫(2001)『クックとタマ次郎の情報大航海術』リブリオ出版

オリジナルイラスト

阪口朋香



卒業論文のデザイン 「なんでやねん」2025

発行日：2025 年 4 月 1 日

著者：山崎勇氣 南百合絵

監修：片岡則夫(図書館振興財団)

発行所：学校法人清教学園 清教学園中・高等学校

連絡先：〒586-8585 大阪府河内長野市末広町 623

TEL 0721-62-6828

<http://www.seikyo.ed.jp/>

印刷・製本；株式会社 シンカ・コミュニケーションズ

©2025 Seikyo Gakuen、Printed in Japan



本書はクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを採用しています。原作者のクレジット（氏名、作品タイトルなど）を表示し、かつ非営利目的であることを条件に、改変・再配布可能です。ご不明な点は清教学園までお問い合わせください。

	課題名	提出日
1		月 日 ()
2		月 日 ()
3		月 日 ()
4		月 日 ()
5		月 日 ()
6		月 日 ()
7		月 日 ()
8		月 日 ()

卒論でよく使うキーボードショートカット

操作	キー
コピー	[Ctrl] + [c]
切り取り	[Ctrl] + [x]
貼付け	[Ctrl] + [v]
元に戻す	[Ctrl] + [z]
スクリーンショット	[Shift] + [Windows] + [s]

操作	キー
範囲を選択	[Shift] + [矢印]
部分で範囲選択	[Ctrl] + マウスクリック
全て選択	[Ctrl] + [A]
文字サイズ	[Ctrl] + [「 」] or [「 」]
太字	[Ctrl] + [B]

学校 PC	GoogleApps	Microsoft365
s23	s23 @stu.seikyo.ed.jp	s23 @seikyogakuen.onmicrosoft.com

清教学園中学校 7 5 期 3 年 組 番
氏名：

Web 版おまけ

探究大全

3328 名のデータから生徒の興味を分析する

清教学園で探究学習を担当してきたスタッフは、これまで実践報告や書籍出版を通じて、「生徒たちは何を学んできたか」「どんな本を提供したらいいか」という問いに答えてきました。生徒の学習テーマに分類項目を付与し、生徒の興味を把握する作業を続けてきました。

一方、授業は 2024 年度時点で 18 年目を迎え、参加生徒の累計も 3328 名に。ある程度データが蓄積されたことを契機に、これまでの分析をまとめる作業を開始しました。データから「中学生の興味の全体像」を作成し、さらに分野ごとに生徒の学習過程を、テーマ設定の紆余曲折、使った参考文献、フィールドワークの内容など、項目ごとにまとめています。

私たち清教学園探究科は、こうした作業を「探究大全」として、順次公開中です。

【目次】

- ・「探究大全」について
- ・「ゲーム」を題材に探究するなら
- ・「食」を題材に探究するなら
- ・「菓子・茶」を題材に探究するなら
- ・よもやまコラム_「興味」と「リテラシー」からみた生徒
- ・よもやまコラム_探究学習の「豊かさ」

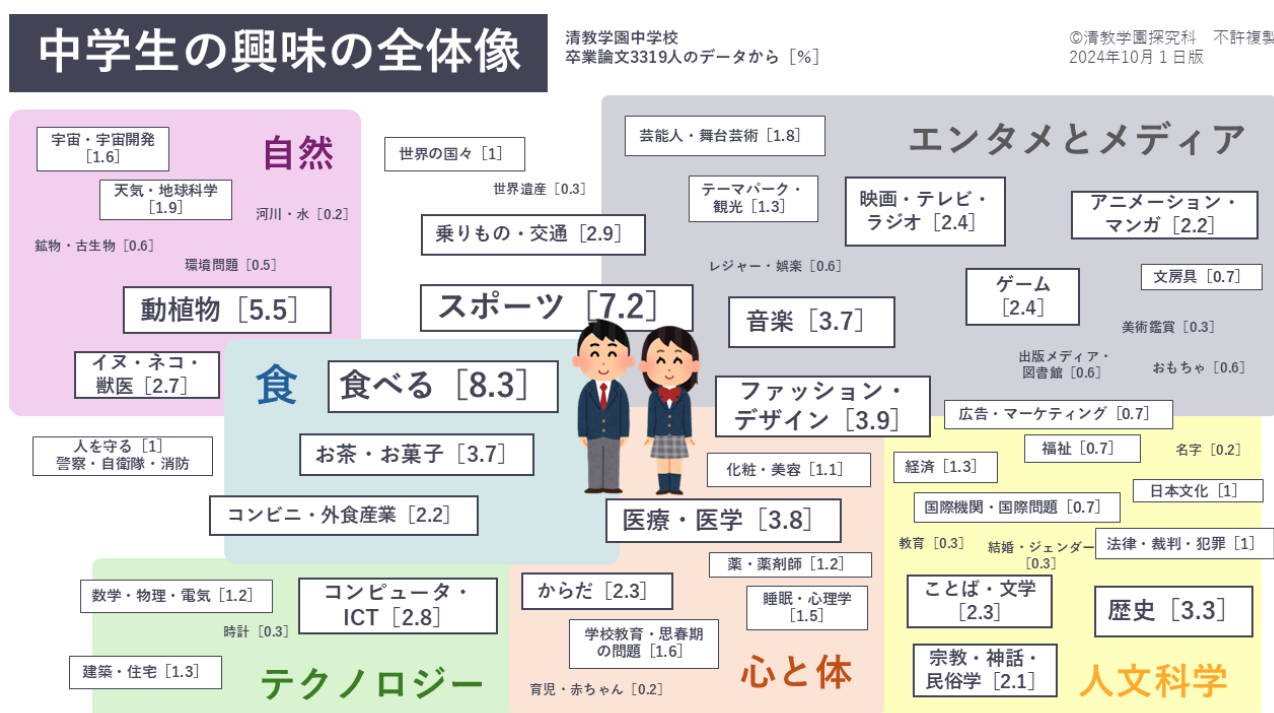
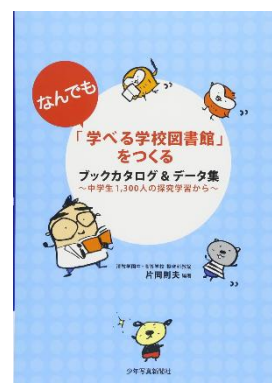
「探究学習大全」について

「中学生はどんなことに興味を持っているのか」に答える

清教学園リブラリアではこれまで『なんでも学べる学校図書館』¹などで、「探究学習で生徒たちは何を学んできたのか」「どんな本を提供したらいいのか」という問いに答えてきました。この本のもとになったデータは、2007 年からの 6 年間、約 1300 人分でした。

一方、清教学園の探究学習は現在、「卒業論文なんでやねん」という名称となり、18 年目を迎えています。参加生徒の累計も 3328 名と倍以上になっています。そうした中、データの分類項目の見直し作業を進め、大づかみに生徒の興味を把握するための作業を続けてきました。今回、その作業が一区切りして

「中学生はどんなことに興味を持っているのか」という問いに答える資料が生まれました（一部リストを p.3 に掲載）。この資料を基に次に示す「中学生の興味の全体像」の図が作られ、さらにその中の各項目について分析が加えられるようになりました（分野「ゲーム」に関してはすでに公開しています）。私たち清教学園探究科は、こうした作業を「探究学習大全」として、順次公開する予定です。



¹ 片岡則夫編著『「なんでも学べる学校図書館」をつくる：ブックカタログデータ集』（第1巻2013年、第2巻2017年、ともに少年写真新聞社刊）

ちなみに、清教学園の探究学習の授業は、個々の生徒の興味を起点としています。自ら課題を見つけ自ら学ぶ、シンプルな自由研究です。大人は生徒のテーマ設定の先回りをしません。

なぜこうした「探究学習大全」が必要なのでしょう。それはこの試みが、探究学習の支援や図書館の蔵書構築ための基礎的な資料として有益だからです。具体的には子どもがひとりで、あるいは支援者（教師・学校司書・司書・保護者等）と、こうした図を見たり分析を読んだりして、自ら課題を見つけ自ら学ぶヒントを得るのです。あるいは、学校図書館や公共図書館のみなさんが、ノンフィクションの蔵書をよりよいものにするための手引きとして活用できます。

「中学生の興味の全体像」の見方

さて、上記の「中学生の興味の全体像」の図について解説します。中央部に「食べる [8.3]」とあります。これは「これまで探究学習に参加した 3319 人のうち、約 8.3%の生徒が食べることに関係する作品を残した」という意味です。「スポーツ [7.2]」「動植物 [5.5]」「音楽 [3.7]」などが人気なのは、中学生ならいかにもそうであろうと思わされます。ちなみにこの図の 1 %を実際の数にすれば、約 33 名が学んでいる事を意味しています。スポーツはこれまでに約 273 名が学んだとわかります。

「学校教育・思春期の問題」「お茶・お菓子」「宗教・神話・民俗学」など、項目名についてやや強引な感じを受けるかもしれません。実際、生徒の研究内容をどんな概念でまとめるか——たとえば「チョコレート」を独立させるのか、「菓子」とするのか、「食べる」に含めるのか——によって、項目名やその順位は変動します。そこで、今回は分類原理や用語の厳密さではなく、生徒や教室での使い勝手を優先して項目名を考えました。ここで言う「使い勝手を優先する」とは、「項目名を生徒の言葉に寄せる」を意味しています。つまり、「なにを研究する？ なにに興味があるの？」と生徒に質問したときに、はじめに発せられる言葉を思い浮かべ、項目名にしたというわけです。たとえば「ゲーム」「ファッション」「アニメ」「お菓子」…と、ごくざっくりしたもの言いようを生徒はしがちです。そうとなれば、支援する側は「ゲームのなに？」「ファッションのなに？」「アニメのなに？」という問いを続けるに決まっています。こうした場面で、この図を生徒に見せれば、「ゲームのどんなことを学べばいいのかの手がかり」がすぐに得られるのです。また、題材の相性から、たとえば「紅茶や日本茶と甘いものは併せて考えよう」というわけで、「お茶・お菓子」という項目をつくってもいます。さらに、ある程度数のまとまりがあれば、その分野を概観できる図にしやすい、という理由もあります。

今回の「探究学習大全」が想定する学習者は、中学生・高校生の両方です。清教学園は中高一貫校であり、図書館を使う探究学習の授業が、中高の両方で行われているのが理由です。しかし、探究学習大全の内容が中高生にしか使えないかと言えば、そうでもありません。「子ども」という意味では小学生の調べる学習にも対応できますし、「研究」という側面に注目すれば大学生の指導にも使えるかもしれません。目の前の児童・生徒・学生や、図書館利用者に応じて、有効に活用して頂ければと思います。

ただし、数的なデータ分析は中学生 3328 名のデータをもとにしています。これに加えて、実際に生徒が考えた研究テーマや、研究の過程でのエピソードも交えて紹介します。

いまの中学生はどんな世界に生きている？

「中学生の興味の全体像」を見渡すと、そこにもグループが浮きあがってきます。「食」「自然」「テクノロジー」「エンタメ・メディア」「体と心」「人文科学」「スポーツ」です。これもまた、主観的でぼんやりしたまとまりとはいえ、ここからは現在の中学生の関心のありようが分かります。つまり、中学生は「食べる」とエンタメと部活動を中心に、同時に心や体を気にかけながら、生きている」そんな傾向が見て取れます。失礼な言い方をすれば“卑近なことばかり”に興味がある、ともいえなくもないです。とはいえ、生徒にとってやりがいのある研究はそこからしか始まりませんし、そこから育った研究だからこそ難しい論文を書きぬく元気も出るのです。

ところで、この図の中には「食べる」を筆頭に1%以上の大きなグループが33あります。それらの累計が86%ですから、この33の大グループを全て解説してしまえば、生徒全体の9割弱をカバーできる計算になります。したがってこれからの「探究学習大全」は、まずは以下の表に示す33グループの分析を優先します。中学生に人気のある、つまりの本の需要があるところから攻めよう、という作戦です。

順位	項目名 学習件名（大分類）	人数	%	順位	項目名 学習件名（大分類）	人数	%
1	食べる	279	8.4	18	宗教・神話・民俗学	70	2.1
2	スポーツ	242	7.3	19	天気・地球科学	65	2.0
3	動植物	186	5.6	20	芸能人・舞台芸術	62	1.9
4	ファッション・デザイン	132	4.0	21	宇宙・宇宙開発	56	1.7
5	医療・医学	129	3.9	22	学校教育・思春期の問題	54	1.6
6	お茶・お菓子	125	3.8	23	睡眠・心理学	50	1.5
7	音楽	124	3.7	24	経済	46	1.4
8	歴史	111	3.3	25	建築・住宅	44	1.3
9	乗りもの・交通	97	2.9	26	テーマパーク・観光	44	1.3
10	コンピュータ・ICT	95	2.9	27	薬・薬剤師	41	1.2
11	イヌ・ネコ・獣医	92	2.8	28	数学・物理・電気	41	1.2
12	ゲーム	81	2.4	29	化粧品・美容	38	1.1
13	映画・テレビ・ラジオ	80	2.4	30	日本文化	35	1.1
14	ことば・文学	78	2.4	31	世界の国々	35	1.1
15	からだ	77	2.3	32	人を守る	34	1.0
16	コンビニ・外食産業	76	2.3	33	法律・裁判・犯罪	34	1.0
17	アニメーション・マンガ	75	2.3			2794	85.3

清教学園卒業研究 学習件名新ランキング上位33位まで(2007-2023)

探究学習が示す豊かな学びの世界

では、ここまで見てきたような探究学習の授業、「個々の生徒の興味を起点とし、自ら課題を見つけ自ら学ぶ、シンプルな自由研究」とは、どのような学びの世界なのでしょう。たしかに、生徒が選ぶのは“卑近な”題材です。「そんな身の回りを学習して何の役に立つのか？ もっと学ぶべきコトがあるはずだ」という見方もできるでしょう。一方で、この探究学習に携わる教員は、(心の内では「それが何の役に立つの?」と思うことがしばしばありながらも)彼らが選んだテーマを否定しません。なぜなら、この授業が大切にしているのは、「興味にもとづく学びの道なり」それ自体だからです。

自身の興味を学ぶ道なり、その何がいいのか。ひとことで言えば子どもの世界が広がります。たとえ大人にとっては卑近に思える分野でも、専門家が書いた本を読み、著者に会って話を聞いたり、自分で調査をする中で、生徒は「言葉」を手に入れます。読んで、聞いて、考えて、相手に伝わるように書く。これら一連の学習のすべてに「言葉」が関わっているからです。こうして手に入れた豊かな言葉が、世界への扉を開けます。本や人との対話など、自分の傍らにある世界への扉は、開いてみると意外と広いのです。しかも、言葉や知識は当然複雑に繋がっています。そのことに気が付き、彼らはさらに未知なる豊かな知の世界に漕ぎ出していくのです。

もちろん自由な探究学習の経験が生徒の人生に影響を及ぼす場合も少なくありません。例えばフィールドワークを通じて知らない大人に教えを請う経験。「あなたの本を読んで考えた。さらにこんな疑問が浮かんできた」と、取材を依頼します。学問的に新しいものを発見するわけではありませんが、取材依頼や緊張のインタビューは生涯忘れえぬ経験となります。そして、質問する側だと思って取材に行ったのが、逆に大学の先生に鋭い質問で返され、同じ分野を志す者として対等に語り合えた、そんなこともあります。そのような経験が学部学科の選択の指針となる例は枚挙にいとまがありません。直接進路に影響せずとも、人生の重要な出来事として文脈づけるケースもあります。つまり、探究学習は自分の人生を自分らしく生きさせる指針となるのです。

このような探究学習を指して、それでも「自己完結的な学習だ」とする批判もあります。ふりかえって、グループの生徒が協働して対話的に社会課題の解決策を考えるようなスタイルをとる探究学習も多くあります。個人で学ぶのか、協働で学ぶのか。生徒が興味を持ったことを学ぶのか、SDGsのような社会課題を教員が生徒に与えて方向づけるのか。このような議論は、探究学習の授業設計を巡る言説の中でよくなされます。

では、自らの興味を学ぶ探究学習を、生徒はどう振り返ったのでしょうか。中学2年から高校2年にかけて4年もの間、ネイティヴハワイアンの主権について考え続けた生徒がいました。彼は自身の研究論文の「おわりに」に、こんなことを書いています。

私の研究の原動力は「楽しさ」だった。好きだったハワイに関する本を図書館で楽しく読み、様々な研究テーマが生まれた。参考文献の著者に会って楽しく語らった。自分の論を読者に理解してもらえるよう何度も文章表現を検討した。そして、何よりも嬉しかったことは、読者に自分の論が伝わり、それに対して反応を頂いたことだった。誰かの心を、私の論文が動かしたのだ。探究活動は自分の興味を深めるだけでなく、様々な出会いがある。だからこそ「探究」はやめられないのである。

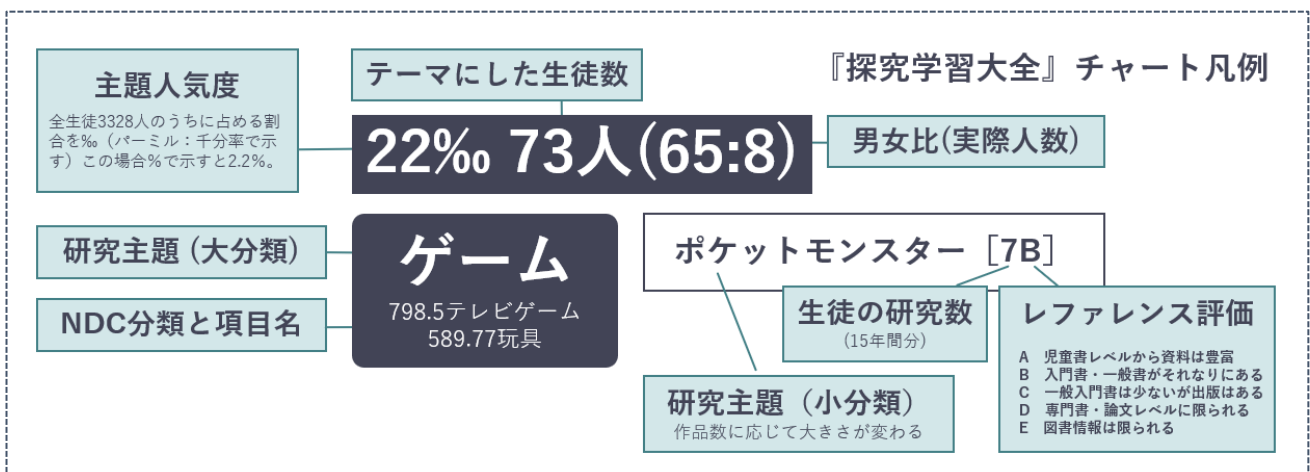
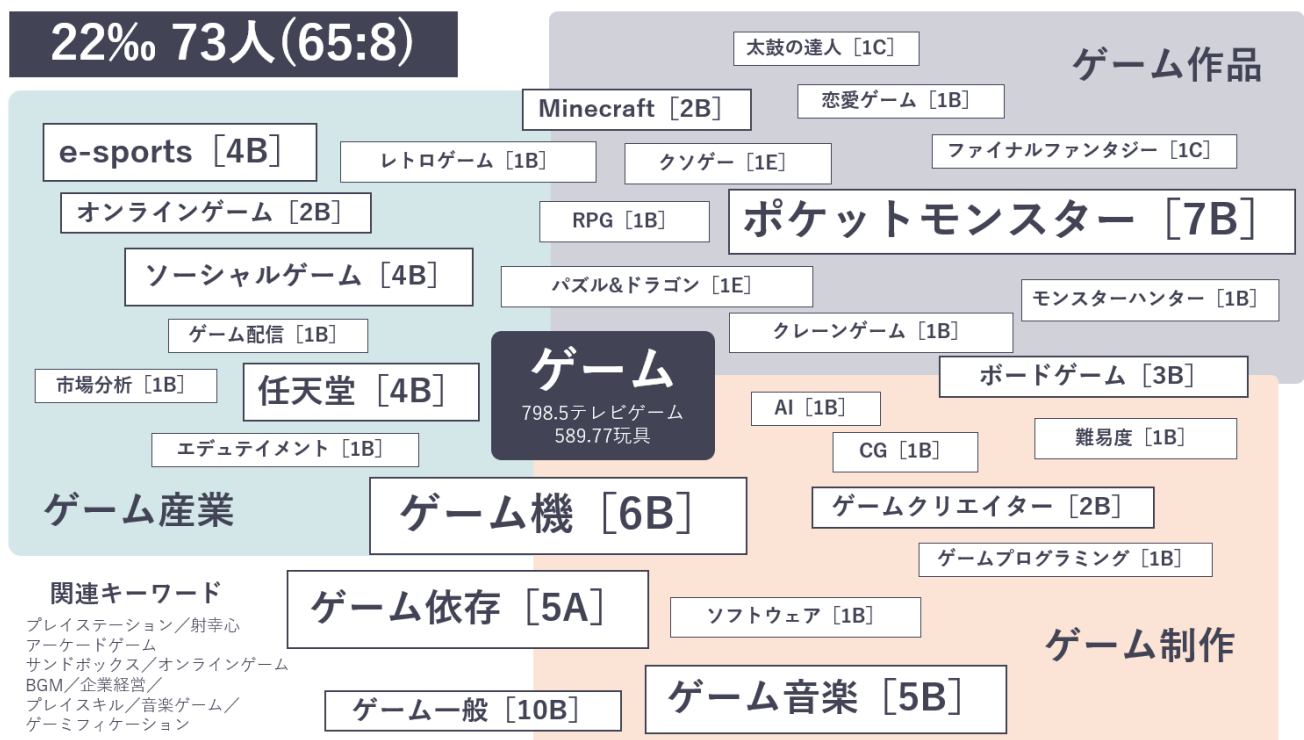
この生徒が特別なわけではありません。授業後のアンケートでは「授業を（後輩や自分の子どもに）受けるように勧めたいか」という問いに対し、例年8割程度の生徒が「とてもそう思う」「そう思う」と肯定的な回答をしています。研究がそれほどうまくいかなかったと思われる生徒ですら、このように答えるのです。興味で学ぶという、一見して自己完結的な行為がむしろ、世界に関与し、他者と繋がる機会を生み、さらに新しい自分の発見へと繋がる…、こうしたこの授業のよさは、子どもたちにも感じられているのです。つまり、興味を礎にした探究学習は、対話的で相互的な豊かな経験をもたらすのです。

「ゲーム」を題材に探究学習するなら

コンテンツ消費者から制作者・供給者へ

目次

【生徒とゲーム:2%が学ぶ“おちゃらけテーマ”】.....	2
【主題の傾向とランキング:産業・作品・制作そして依存】.....	3
【学びの特徴:ライトユーザーの撤退、ヘビーユーザーの深化】.....	3
【フィールドワーク例:自分でやる調査をゲームのように楽しめるか】.....	4
【レファレンス:児童書から専門書まで幅広いが、フィールドワークとの接続が鍵】.....	5

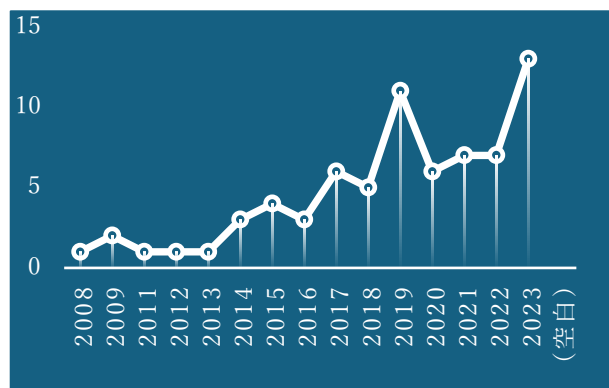


【生徒とゲーム:2%が学ぶ“おちゃらけテーマ”】

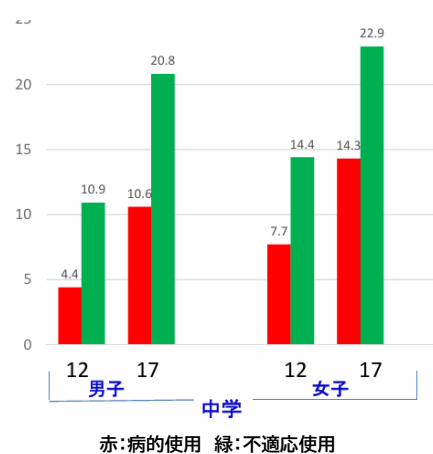
清教学園で探究学習の授業が始まった、2008 年から 2023 年までの間に、「ゲーム」を題材として研究を提出した生徒は 71 名でした。全体の約 2%ですから、50 人にひとりにはゲームを学んでいます。しかも、研究数はグラフが示すように年を追って増加傾向にあります。

生徒が「ゲームを研究する」と言った場合、ほとんどがテレビ・ビデオゲームを指しています。中学生にとって、ゲームが生活に占める割合は本当に大きいです。令和 4 年度全国学力・学習状況調査によれば、1 日に 3 時間以上ゲームする中学生が 3 割ほどいます。同時に、1 日のゲーム時間が長くなるにつれ学力調査の正答率が下がる傾向も、残念ながら明らかです（下グラフ）。また、ゲーム依存¹から登校できなくなる生徒も現れますし、オンラインゲームを背景とするネットの過剰使用も問題になっています（右グラフ）。それだけに学校や保護者から厳しい目にさらされる研究の題材でもあります。ゲームを研究の題材とすることは、“おちゃらけたテーマ（題材）”選びとして、大人には捉えられがちなのです。

ゲームを学びたい生徒のみなさんは、そうした状況も知った上で取り組みましょう。その上で、興味関心があればいい研究にもなることを心得ておきましょう。



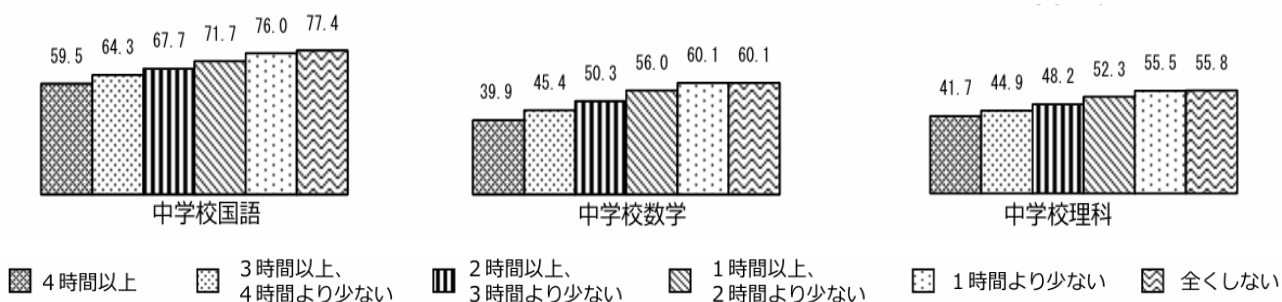
ゲームを主題とした中学生の数の推移



赤:病的な使用 緑:不適切な使用

中学生のインターネットの過剰使用は 2 割を超える

厚生労働省（2018）「飲酒や喫煙等の実態調査を生活習慣病予防のための減酒の効果的な介入方法の開発に関する研究」
https://mhlw-grants.niph.go.jp/system/files/2018/182031/201809016A_upload/201809016A0003.pdf



【質問】普段（月曜日から金曜日）、1日当たりどれくらいの時間、テレビゲーム（コンピュータゲーム、携帯式のゲーム、携帯電話やスマートフォンを使ったゲームも含む）をしますか。

ゲームに時間を使わないほど成績はいい(教科ごとの平均正答率)

国立教育政策研究所「令和 4 年度全国学力・学習状況調査の結果」<https://www.nier.go.jp/22chousakekkahoukoku/22summary.pdf>

¹ 久里浜医療センターが令和 4 年に編集した「ゲーム依存相談対応マニュアル」では、「世界保健機関（WHO）は、疾病及び関連保健問題の国際統計分類（中略）において、『Gaming disorder』を新たに分類項目として明記しました。ゲーム依存は若者にもっとも多く認められ、その数は増加が推定され、包括的な対策が必要です」と述べています。
https://kurihama.hosp.go.jp/research/pdf/tool_book_gaming.pdf（2021 年 9 月 8 日参照）

【主題の傾向とランキング:産業・作品・制作そして依存】

さて、ゲームを題材とした生徒達は一体どのようなことを具体的に学んだのでしょうか。小分類の上位のランキングを右表に、示します。

ランキングの1位がポケットモンスターです。2015年に初めて研究の題材に挙がってから、例年現れます。以下、ゲーム機・ゲーム依存・ゲーム音楽・e-sports・任天堂・ソーシャルゲームなどが続きます。

73名の作品を大まかに分類すると、トピックは大まかにゲーム産業・ゲーム作品・ゲーム制作それにゲーム依存的の4分野に分けられます。ちなみに今回の分類では、ボードゲームはゲームに含めますが、ボーカロイドや将棋・囲碁は別にしています。

「ゲーム産業」では、市場分析的な題材たとえば「なぜファンタジーが売れたか」「任天堂の戦略」「ゲーム機の進歩」「e-sportsの発展」などの方向が多くみられます。こうした事象については売上高や販売数、シェアなどが数値で明らかになるので、比較的まとまりやすいといえます。次に「ゲーム制作」に関連しては、ゲーム音楽のほか開発のためのプログラミング・ゲームデザイン、AIやCGなど内容は高度になります。のちに述べるクリエイターの側に立つ作品が多いため気合の入る作品がときに生まれます。「ゲーム作品」については、生徒の思い入れあるゲームが扱われます。場合によっては親子二代で楽しんでいるという作品もあります。ただし、作品研究を扱う生徒は少なく、漫画やアニメでよく研究されるような「ストーリーの読解」や「ゲームスタジオ・クリエイターの作家性」への言及、そこから意味を読み取ったり、解釈を試みたりする生徒は見当たりません。現在の多くの生徒にとって、プレイするゲームは対戦・協力型のオンラインタイトルであり、そもそも単一の「作品」としてゲームタイトルを分析・批評するような生徒は多くはありません。

小分類	人数
ポケットモンスター	7
ゲーム機	6
ゲーム依存	5
ゲーム音楽	5
e-sports	4
任天堂	4
ソーシャルゲーム	4
ボードゲーム	3
オンラインゲーム	2
ゲームクリエイター	2
Minecraft	2

ゲームの小分類ランキング

【学びの特徴:ライトユーザーの撤退、ヘビーユーザーの深化】

男女比から見ると65:8で男子が優勢です。各種調査でも男子のゲーム時間の多さが示されているので納得できます（ちなみに女子はSNSにより多く時間を使うという調査も多いです）また、使用するハードウェアの視点からいえば、PlayStationといった専用ゲーム機(及びゲーミングPC)の利用者層と、スマホの利用者層に分かれます。

「ゲーム」を題材に探究学習をはじめる生徒は例年大変多いです。しかし他の分野でも同じことがいえませんが、単に「好き」である状態と、「研究ができるほどの興味がある」状態の間には乖離があります。「ゲームが面白くてしかたない」「三度の飯より好き」というヘビーユーザーがいる一方で、“消去法”的に「興味のあることが他にないからゲーム」というライトユーザーも多いです。

その生徒がヘビーなのかライトなのかは、はじめはわかりません。生徒が研究企画書に書きつける言葉は一様に「ゲーム」です。ときに『モンハン（モンスターハンター）』『太達（太鼓の達人）』『マイクラ（Minecraft）』といった流行しているタイトルの場合もあります。そこで図書館の本を手渡して観察する中で、ゲーム研究の土俵に残れるかどうかが見えてきます。たとえば、「どれだけ読書に集中できるか」です。授業中に楽しく読む生徒はよいですが、しんどそうな子も現れます。

ライトユーザー層はしんどく研究を貫徹できない場合が多いです。しんどいなら研究をやめて、違う題材にすればよいのです。しかし「ただ好き・消去法タイプ」という生徒は、「しんどいけど、思い浮かぶ題材がゲームしかない」場合が少なくないのです。そうした子は最後まで、ごねたり揉めたりしがちです。ある生徒は、「ゲームが好きなのに、研究すると『嫌い』になる。だから、ゲームをテーマにはしません」と泣きながら語りました。別の生徒の振り返りには、「自分でテーマを決めるこの授業で、関心を探るとゲーム“しか”残らず、そのゲームですらも、実は大して好きではなかった。ただ惰性で遊んでいただけだ」とありました。さらに、ゲームに対する自分の興味が深堀りできず、目に見える市場調査、統計分析で「〇〇のようなゲームが売れている」と平凡な記述でお茶を濁す生徒もあらわれます。

一方、ヘビーユーザータイプなら、よい研究になる可能性がそれなりにあります。その可能性を見極める観点は「分析的にゲームを見ているか」「クリエイティブの側に回ろうとしているか」です。例えば『マイクラフト』のように、製作者に用意されたステージが基本的には存在せず、プレイヤー自身が遊び方を考え、作っていくようなゲームを題材にする生徒は、たとえ資料を読む読解力に乏しくとも、よい論文を書く傾向にあります。具体的には、自身でゲームサーバーを立て、他のプレイヤーが楽しめるよう工夫していた生徒が、「どのようなマイクラサーバーが、参加するプレイヤーを楽しませるのか」を調査した例があります。また、「マイクラのような『自由』なゲームを苦手とするプレイヤーにはどんな特徴があるのか」を調査し、子どもが主体性を発揮できない、日本の教育制度にまで言及した例もありました。

要は、ゲームに対する様々な「こだわり」が、そのまま研究に対するこだわりにも育っていくのです。能動的にゲームの中でクリエイティブな行為に及んでいる、あるいは参画してゲームの世界に影響力を持っているような場合はこちらも応援したくなります。制作側、供給側に回ったり、他者のゲーム利用に関心を持つようになったりすると、しっかりした研究になる場合が多かったです。一方でコンテンツ消費の目線だけで研究を始めた生徒は、かなりの確率でゲームという主題から脱落します。

ゲーム研究を見渡すと、それなりに楽しくこだわりが見える作品はあるものの、おしなべてみれば、優れた研究が出てくる分野とはいえません。また、こだわりはあるけれど、難しい文献を読む読解力や、伝えるための語彙や筆力に欠け、空回りする生徒も多くみられます。このあたり、ゲーム時間の長さと学力低下の相関を連想させます。また、ゲームをつきつめれば、たとえば「ゲーミフィケーション」といった分野まで読書が広がってよいものですが、そのレベルまで行く生徒はほとんどいません。

ともあれ、彼らの口にする「ゲームが好き」「ゲームをよくやってる」という言葉の裏に、どんな状況があるのかは、生徒との対話の中で丁寧に探り、指導とレファレンスをしていきたいものです。

【フィールドワーク例：自分でやる調査を、ゲームのように楽しめるか】

生徒にとって身近な題材であるがゆえに、フィールドワークも多彩です。専門家への取材や、実験・調査などでも面白いドラマが生まれています。以下に例示します。

『モンスターハンター』（モンハン）はプレイヤーが協力してモンスターを狩り、集めた素材で武器や装備を作るゲームです。題材にした生徒は、オンラインで遊ぶユーザーのために、発売後もゲーム内容をアップデートし続ける点に注目しました。参考文献が少ない中で、「難易度調整」に関する資料を中心に学習し、さらにモンハンの過去全てのシリーズタイトルと、アップデート内容を整理し、どんな調整がゲームをどう面白くしたかを分析しました。さらに、開発会社であるカプコンのゲームクリエイターに取材依頼の手紙を送付したところ、手紙を喜んでくれたクリエイターが、彼の分析へのコメン

ト、制作意図とユーザーへの想い、ゲーム開発のおもしろさを語ってくれました。加えて、株主総会で配布している資料、ゲーム開発を経営的な目線で見ると見る資料も送ってくれました。自分の分析に対するプロからの反応が生徒の目の色を変え、頂いた一次資料がその後の研究の方向性を決定づけました。

ゲーム内のキャラクターの行動や、プレイヤーに対する反応を決定する人工知能(ゲーム AI)に興味があった生徒の例。彼は学ぶ中で、三宅陽一郎・山本貴光(2018)『高校生のためのゲームで考える人工知能』筑摩書房と出会いました。資料を参考に自身でゲームを制作し、ゲーム内のキャラクターが、プレイヤーにとっていかに「本当に存在する」と感じられるかを研究の主眼にしました。さらに、制作したゲームのデータを文献の著者に取材依頼の手紙と共に送ると、東京の喫茶店で会ってくれることになりました。純粋な AI ではなく、ユーザー体験を作るためのキャラクター AI や、それを管理するメタ AI をどう作るのか、最新の制作現場における実際を学ぶことができました。取材に感銘を受けた生徒は、大学のシステム工学部に進学し AI 研究に挑戦しています。



さらに、他のフィールドワークの例を箇条書きしておきます。

- ・「レトロゲーム」を題材に、中古ショップで実際に古いゲーム機を買い集め、プレイ体験をレポート。
- ・「コスパのいいゲーミング PC」を題材に保護者に“予算申請”し、大阪日本橋の PC ショップ店員と仲良くなってアドバイスを受け、自作 PC 制作と評価試験を行う(愛機の名前は「WASABI_1st」)。
- ・その先輩の論文を読んで、後輩も自作 PC 制作に挑戦(愛機の名前は「Kento2」)。
- ・『太鼓の達人』のステージを自作し、学年で一番うまい生徒がクリアできるかを調査。
- ・「最も速い国産市販スポーツカーは何か」をテーマに、ドライビングシミュレーター『グランツーリスモ』を、同じコース・条件下で、エナジードリンク片手に1週間走り続け、ラップタイムを計測。
- ・難しすぎるシューティングゲームを作成し、学年の誰もクリアできない様にほくそ笑む生徒。
- ・「e スポーツ」黎明期に、支援企業に取材して就職のスカウトをされた(高校生)。
- ・父娘の二代で『ファイナルファンタジー』を楽しむ生徒が、息の長い人気に着目し、歴代作品をプレイして「ファイナルファンタジーらしさとは何か」を分析。

【レファレンス:児童書から専門書まで幅広いが、フィールドワークとの接続が鍵】

「ゲーム総論」的な資料が複数あるので、その種の資料から読むように指導しています。職業調べの本や、ゲーム開発現場にフォーカスした資料をまず当たるのがよいでしょう。これら文献を通じて、「ゲームはこのように開発している」「ゲームはこのようにして『面白さ』を作っている」といった、ゲームデザイン、ゲームメカニクスなど、「なぜがハマるのか」の理解が進みます。こうした本の出版状況は安定しており、職業であれば児童書はもちろん、ある程度トピックが絞られたものは中高生から読める資料も多く、幅広い生徒に対応しているため資料探し自体は容易です。また、近年はゲームを研究対象とする学術研究・学会発表も増えています。そうしたゲーム研究の専門書も充実していますから、大人向けの資料も含めて生徒の読解をサポートできる体制があるなら、探究学習におけるゲーム研究はかなり多様な展開が可能です。

ある程度研究が進むと、生徒はトピックごとに資料を読み分けます。ゲームプログラミング、CG、

AI、オンライン技術など、コンピュータ技術の分野、売り上げ統計や経営・マーケティング関連の分野、依存、eスポーツ、メカニクス、歴史、ボードゲーム、「ゲームと遊び学」を言及するものまで幅広く出版されています。市場分析については『2024 ゲーム産業白書』（メディアクリエイイト）のような高価な本もありますが、ハードウェアの売上統計等もネットや新聞サイトで結構探せます。ただし、こういった各論レベルになると、生徒にとって難しい資料も増えてきます。どの分野でも言えることですが、研究テーマの深まりに応じて「難易度の高い本を読めるかどうかの壁」が現れます。特に特定タイトルやスタジオの作品を解釈・考察するような「作品研究」は、広範な知識や社会への視点と言った「教養」が求められるため、ゲームについて書かれた本だけでなく、横断的な読書が必要です。この点も、ゲーム研究をしたいと言う生徒が多くいる割に、研究を難しくしている一つの要因です。

とはいうものの、たとえ難しい資料の壁に突き当たったとしても手がないわけではありません。たとえば、教員のサポートのもと、資料をかいつまんでポイントのみを理解し、早めにフィールドワークに挑戦するのもよいでしょう。実践から理論へと接続しやすいのも、ゲーム研究の特徴です。昨今はゲームプログラミングのソフトも充実しています（無料の場合も多いです）。プロジェクトとして何か制作してみるのも楽しいです。また、多くの生徒が身近に触れているものですから、社会調査も比較的しやすいです。このようにして、生徒自身が実施した調査や、ゲーム制作といったプロジェクトが研究に組み込まれれば、たとえ資料が難しくともモチベーションも高く維持でき、オリジナリティのある研究になります。

【ブックガイド】

- 渡辺修司・中村彰憲（2014）『なぜ人はゲームにハマるのか 開発現場から得た「ゲーム性」の本質』S Bクリエイティブ☆☆
- 小林信重(2020)『デジタルゲーム研究入門 レポート作成から論文執筆まで』ミネルヴァ書房☆☆☆
- 吉田寛（2023）『デジタルゲーム研究』東京大学出版会☆☆☆☆
- 中沢新一・中川大地遠藤雅伸ほか（2019）『ゲーム学の新時代 遊戯の原理 AIの野生 拡張するリアリティ』N T T出版☆☆☆☆

難易度のめやす

☆児童書
☆☆入門書
☆☆☆一般書
☆☆☆☆専門書



「食」を題材に探究学習するなら

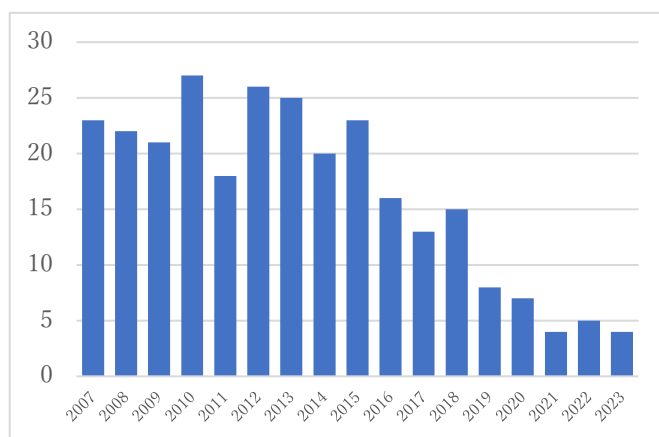
一番大事なのは「食べてみる」こと。「食」なんだから。

目次

【生徒と食:作品の減少がつづく】.....	1
【主題の傾向とランキング:要求水準が上がると題材に変化が】.....	2
【学びの特徴:男子はインスタントで女子は栄養】.....	3
【フィールドワーク例:メーカーや店舗に取材してみたり、自炊してみたり】.....	4
【レファレンス:児童書から専門書まで幅広く、本がある分野とない分野の差が激しい】.....	5
【ブックガイド】.....	6

【生徒と食:作品の減少がつづく】

ランキングの最大グループ「食べる」は 8.3%・277 人が学んだ主題です。食は人間の三大欲求のひとつですから、題材になりやすい身近な事象にあふれています。ちなみに、ここで示す「食べる」題材は「お茶とお菓子」「コンビニ・外食産業」を除いたもの全ての「食」を含みます。ランキング作成の都合上、今回の「食べる」から除いたそれらもまた多くの生徒が学んだ主題で、多様な学びを展開しており、別の主題として取り上げた方が良好だろうという判断です。



「食べる」を題材にした作品数の推移

主題「食べる」を俯瞰する図は 2 枚に分かれます。1 枚目「食べる①」は食品の原材料、調味料、主食を中心にまとめました。素材に近い部分です。2 枚目「食べる②」はより高次の、料理や食文化、加工食品を中心にまとめています。インスタントな食品から、日常食まで、生徒が日常的にどんな食生活を送っているのかがよくわかります。

出現数の経年変化を見ると面白い傾向が見られます。興味を持つ生徒は授業開始当初は多く 2020 年代に向けて減少しています。2016 年以降に論文形式になった、清教学園中学の探究カリキュラム改訂が理由です。のちに詳しく見ていきます。

83% 277人<127:150>

梅 [2A] モモ [2A] グレープフルーツ [1B] ブルーベリー [2A]
柑橘類 [1A] ブドウ [2A] イチゴ [2A]
レモン [1A] みかん [2A] 柿 [2A]
りんご [1A] 果物一般 [2A]
養蜂 [1A] パナナ [3A] キウイフルーツ [2A]

くだもの [26A]
625 果樹園芸
<10:16>

稲作・米 [15A]

616.2
小麦 [1A] 大豆 [1A] 作物 [1A]

はちみつ [1A] たまご [2A]

肉 [9A]

648.2肉と肉製品

パン [12A]

588.3

乳製品 [15A]

648畜産製造
<3:12>

ヨーグルト [7B]

チーズ [7B]

牛乳 [2A] 乳酸菌 [1A]

たべる①

食品・調味料・主食

伝統野菜 [1A] **野菜 [8A]**
山菜 [1A]
トウモロコシ [1A] サツマイモ [2A]

野菜 [18A]
596野菜
616食用作物
626蔬菜園芸
<12:6>

乳酸菌 [1A]

トマト [3A]

スパイス

調味料 [15A]
617.6香料作物
588食品工業
669製塩
<6:9>

香辛料 [4A]

ハーブ [4A]

しょうゆ [1A]
調味料 [1A]

塩 [3A]

砂糖 [2A]

味噌 [1A]

漬けもの・保存食 [9A]

596.3 383.8

乳酸菌 [1A]

発酵 [1A]

飲料 [6B]

588.4

酒 [6B]

588.52~58

食品添加物 [9B]

498.519

関連キーワード

エナジードリンク/カルピス/コカ・コーラ/
炭酸飲料/食肉/鶏肉/ハム/焼肉/パスタ/
野菜ソムリエ/農業/ウイスキー/日本酒/
ビール/ワイン/品種改良/納豆/ソーセージ/
腸内フローラ

大阪の食文化 [1B]
沖縄の食事 [1B]
韓国料理 [1A]
旬 [1B]

食文化 [5B]

スローフード [1B]

フランス料理 [3B]

東南アジアの食 [2B]

和食 [7A]

郷土料理 [2A]

食品サンプル [2B]

農業 [6A]

610

食文化 [25A]

383衣食住の習俗
596料理
<14:11>

食品安全 [2A]

食べる②

栄養・料理・食文化

食事 [5A]

栄養 [13A]

栄養・食事 [30A]

498.5 栄養
<5:25>

サプリメント [1B]

脂肪 [1B]

炭水化物 [1A]

管理栄養士 [3A]

栄養素 [3A]

食物繊維 [1A]

栄養補助食品 [1B]

食生活 [1A]

食糧 [2A]

食品一般 [3A]

ラーメン [6A]

そば [1A]

うどん [4A]

回転寿司 [3A]

寿司 [6A]

約3冊 [2A]

カレー [4A]

料理 [36A]

596料理
<25:11>

自炊 [1B]

料理 [2A]

家庭料理 [1A]

パスタ [4A]

駅弁 [1B]

精進料理 [1B]

たこやき [2B]

弁当 [3A]

インスタント食品 [19A]

588.97 インスタント食品
<15:5>

冷凍食品 [2B]

日清食品 [1A]

カップラーメン [2A]

インスタントラーメン [14A]

関連キーワード

安藤百福/国民食/インスタント麺/讃岐うどん/ダイエット/保健食/食物繊維/長寿
造伝子組換え/食料自給率/ジャンクフード/回転寿司機械/植物工場/コンビニ弁当

主題の傾向とランキング:要求水準が上がると題材に変化が】

主題の傾向として中分類を中心に作成したキーワードのランキングを右に示します。

食品の原材料、調味料、主食等を扱った「食べる①」をランキングで網掛けしてみました。これらは授業が画用紙・手書き形式の時期(2017~2015)に頻出した題材です。資料の豊富さもあってか、パンの種類や果物の品種といった知識の羅列的な作品が多くみられました。言い換えれば、探究学習の過程で題材を絞り込み、テーマ(問い)を立てるまでは踏み込めなかった作品が多いです。

一方で、料理や食文化、加工食品を中心にまとめた「食べる②」は対象がやや抽象的になり、論文形式になった近年(2016~)、目になることが多くなりました。こだわりを持って選ぶ生徒が多い印象です。

要は「食べる」に関する研究は、本校の探究カリキュラムが手書きの調べる学習から論文形式へと、要求水準が上がるに伴って、生徒の興味関心も変化したと考えられます。「食べる」全体としては出現数が減少し、また中分類の傾向も、食品の原材料、調味料、主食等を網羅的に扱う作品から、料理や食文化、加工食品を研究対象とする研究論文へと変化したと考えられます。授業が要求する表現形式の水準によって、生徒が扱う主題に変化もみられるようでした。

【学びの特徴:男子はインスタントで女子は栄養】

「食べる」の題材については、少数ながら自身のこだわりがあって題材とする生徒がいます。その一方で、「興味があることがない」といった場合に、消去法的に選ばれるケースが多いです。『トウモロコシの絵本』など、タイトルにわかりやすく主題が入るので、本棚で目に付きやすく資料を得やすいといった状況も、生徒に選ばれる理由です。「焼肉が好きだから肉」、「小学校の時に総合学習で調べたことがあるから米」といった安直な題材選びもよくありました。その意味で、「自分の中になにもない」という生徒の受け皿になる分野ともいえます。また、自身のキャラクターの演出として、さして興味もないのに「いちご」などを選ぶ生徒も、手書きの調べる学習時代には一部見られました。主題への関心の薄さからは、生徒自身のかわいさの演出が背景にあったと考えられます。

個別に見ていくと、「食べる②」右下インスタントラーメン 14 人のうち 11 名が男子で、中分類の「インスタント食品」でみても 19 人中 15 人が男子です。男子のインスタント食品好きは明らかです。また、「食べる②」左下の料理では 25 人が男子、11 人が女子で、中学生男子のハラペコ具合がわかります。

一方、右上の「栄養・食事」は 30 人いるうちの 25 人が女子です。将来の職業を動機とする栄養士がテーマにも出てきます。「栄養」からスタートしても、自分が学びを深めていって、たとえば「サプリメント」や「炭水化物」と具体的にテーマが絞られて分かれていきます。テーマは深まれば深まるほど、今回の「食べる①②」の図からは分散していくことになります。この図には含まれない具体的な食文化や、経営的な目線を持った主題になるからです。

原材料としての小麦は「食べる①」に入れていますが、その加工品であるラーメンやうどんなどは「食べる②」に入れていきます。ラーメンの分類など、分類だけで結構な分量になってしまうようなテーマは、簡単な結論に終わって満足する傾向が高いです。分量はあるので本人の達成感は高くとも、内容的には本の引き写しです。成果物のうち、本で調べた情報のまとめが作りやすくとも、研究としては深まらない題材です。それだけに、調べて並べて、論文として行き詰まる場合があります。

中分類	人数
栄養	30
食文化	26
くだもの	26
料理	21
スパイス・調味料	19
インスタント食品	19
穀物	18
野菜	18
乳製品	15
パン	12
麺類	10
漬けもの・保存食	9
肉	9
食品添加物	9
酒	6
飲料	6
農業	6
「食べる」の中分類ランキング	

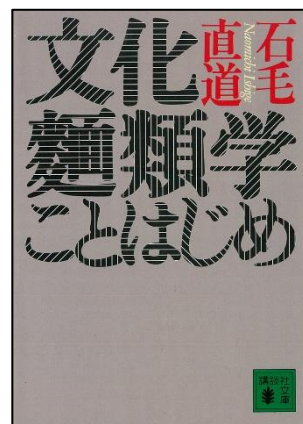
このように、全体的な「食べる」主題の傾向としては、テーマを絞り切れなかった、研究の方向性を定められなかった生徒の多くも含まれているのです。このあたりはやはり、「たくさん調べればよし」としていた、本校におけるかつてのカリキュラムを反映していると言えます。もちろん興味があることを学ぶ、それ自体が探究学習のよさであると捉えるならば、そういったカリキュラムや、たくさんのことを調べてまとめた成果物でもよいでしょう。一方で中高生の探究学習レベルに鑑みる場合、指導する側としては少し物足りなさを感じることの多い主題です。ただの料理や素材の紹介からさらに一步踏み込んで、文化・栄養・経営などといった視点を持たせられるよう、指導を工夫したいところです。そのためにはやはり、生徒の状況に合わせた資料提供、フィールドワーク方法の検討、面談等が重要です。

【フィールドワーク例：メーカーや店舗に取材したり、自炊したり】

身近なだけに、フィールドワークの事例は豊富です。メーカーに取材に行ったり、実食したり、条件を変えて家で作ってみたり…。身近な興味から発した主題「食べる」は、生徒自身が自宅でプロジェクトに挑戦できる題材です。ただ、「作って食べればいい」とはいえ、生活経験の乏しい中学生にはそのハードルが意外と高いと感じる場面があります。特に、あまりポジティブな関心がない(消去法的に「食べる」を選んだ)層にとってはなおさらです。「一番大事なのは食べてみることに」は、生徒にしばしば言うセリフです。

一方、こだわりがあってテーマを選んだ生徒は、取材後自分でも検証してみるといった、複数のフィールドワークを行うケースが見られます。また、フィールドワークを通じて販売戦略や商品開発など、「食べる」のテーマから離れていく場合もよくあります。

印象に残っている生徒といえば、「パスタ」について研究したとある中学生です。自宅で料理することが好きだった彼は、主題にパスタを選び、パスタの歴史、料理の本など、広く網羅的に学んでいました。その中で彼が特に感銘を受けた本が、石毛直道(1991)『文化麺類学ことはじめ』でした(書影は講談社による文庫版)。文化人類学者による麺食文化の考察です。生徒が読んだ当時としてもかなり古い本で、歴史的な記述も多い資料でしたが、「文化(麺)類学」の名の通り、石毛による各国でのフィールドワークのエピソードが生徒を惹きつけました。網羅的だった主題「パスタ」から、各国で食される麺食文化の起源を追い求めるというテーマに変化し、テーマ設定にも強い影響を与えています。



さらに「この著者に会って話がしたい」という思いから、著者の研究所に赴いてのインタビューにも成功。『文化麺類学ことはじめ』の感想を綴った取材依頼の手紙や、夏休みあけにインタビューの経緯を興奮しながら語ってくれた時の様子を、こちらもよく覚えています。彼は高校進学後も自主的に「食」研究を継続し、食文化や経営を中心に研究できる大学の学部に進学。探究学習を通じた文献・研究者・研究分野との出会いが、まさに彼自身の人生を変えるきっかけとなりました。

以下ではさらに、いくつかの例を簡単に紹介します。

・「なぜ納豆消費量が落ち込んでいるのか、どうすれば増えるか」をテーマに研究していた納豆大好き女子生徒が、和歌山県の納豆製造会社に取材し、納豆製品の企画製造を調査。自身で企画した納豆の食べ方や商品案をプレゼン。納豆は三パックになっているが、彼女の家では1パック必ず残る。どうすれば食べることができるか。いろんな薬味をセットにして入れる面白いのではないかと提案もした。

・「植物工場の技術は従来の農業にどこまで近づいたのか」をテーマに研究した生徒が、大学の植物研

究センターに取材。生産から販売まで行う人工型植物工場で生産される野菜の育成状況や安全性、生産された野菜の流通等について調査した。

- ・地域振興部農業振興課への取材：柿好きの女子生徒が、柿の生産や消費の拡大、生産者の高齢化問題などについて取材した。

- ・精進料理を食べに行く：精進料理について学んだ女子生徒が、京都の寺社で精進料理を食べ、スタッフに精進料理の基本や海外からの観光客の反応などについて話を聞いた。

- ・「『sushi』とは何か：『酢飯×〇〇』が生んだ変幻自在の食文化ー」をテーマに研究した男子生徒が、大阪のなんば駅で、海外からの観光客にインタビュー。海外で寿司が「sushi」にどう変容し、人々にどう受け入れられているかを調査。日本の寿司と海外の sushi の写真を用意し、どちらを食べたいか、その理由などを聞いた。

- ・材料によるパンの違いについて検証：日本のパン文化の多様化について研究した女子生徒が、使用する小麦を薄力小麦粉と強力小麦粉に変えて、焼き上がりの見た目、重量、密度、ふくらみ具合、食感を比較した。

- ・お弁当を作ってみた：お弁当をおいしく食べる方法について研究した女子生徒は、学んだことを活かして、冷めてもおいしい、見た目もかわいいお弁当作りに挑戦した。

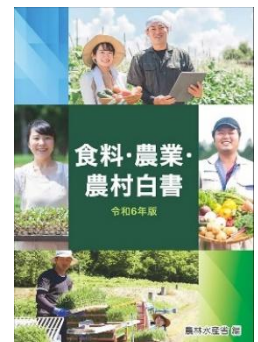
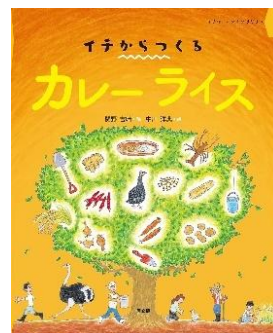
- ・製麺所への取材と、こね方によるうどんのコシの違いの比較：製麺所への取材の後、自宅で手ごねとホームベーカリー使用でうどんのコシはどのように変わるのかを検証した。

- ・

【レファレンス：児童書から専門書まで幅広く、本がある分野とない分野の差が激しい】

調べ学習としての資料が揃っている分野です。図書館では3類（383）、5類（588,596）、6類（61X,62X）など、主題によって並んでいる場所が違いますので、図書館の複数個所を探索する必要があります。

調べ学習用のシリーズ本として、野菜や果物、各国の料理などについては、子ども向けにビジュアルにまとめられている本が多数出版されています。パンやチーズ、ハーブなどは、大人向けのオシャレな本はありますが、調べるための基礎資料となる本は不足している印象です。漬物、納豆、チーズ、酒類など、発酵食品の本はシリーズとしても出版されています。2013年にユネスコ無形文化遺産に登録されたことにより、和食や寿司の本の出版も増えました。



また、シリーズ本として、口に入るまですべて手作りしてみるという視点での本が出版された（『イチからつくるカレーライス』（農山漁村文化協会）など）り、食べものを「作る」ということに着目して、私たちのもとに食品が届くまでにかかわっている人たちを具体的に想起させるような本もあります。さらに、学びが深まっていくと必要になってくる統計資料として、農業や農作物の現状がわかる『食料・農業・農村白書』（農林統計協会）は役に立ちます。

【ブックガイド】

良書が多数出版されています。対象、用途に合わせて選んでください。
今回は汎用性の高いシリーズ本の中から紹介します。この分野は農山漁村文化協会（農文協）がやはり強く、信頼もできます。

- コーラ小林（2023）『イチからつくるコーラ（イチは、いのちのはじまり）』（農山漁村文化協会） ☆
- まつむらひろゆき（2001）『カキの絵本（そだててあそぼう 30）』（農山漁村文化協会） ☆
- 服部津貴子（2013）『くらしを豊かにするフランス料理（世界遺産になった食文化 1）』WAVE 出版 ☆
- 新庄綾子（2019）『寿司にまつわる言葉をイラストと豆知識でシャリッと読み解く すし語辞典（〇〇語辞典シリーズ）』誠文堂新光社 ☆☆
- カンタ・シェルク（2017）『パスタと麺の歴史（「食」の図書館）』原書房 ☆☆☆

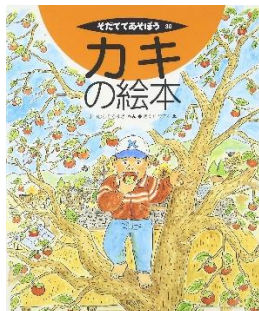
難易度のめやす

☆児童書

☆☆入門書

☆☆☆一般書

☆☆☆☆専門書

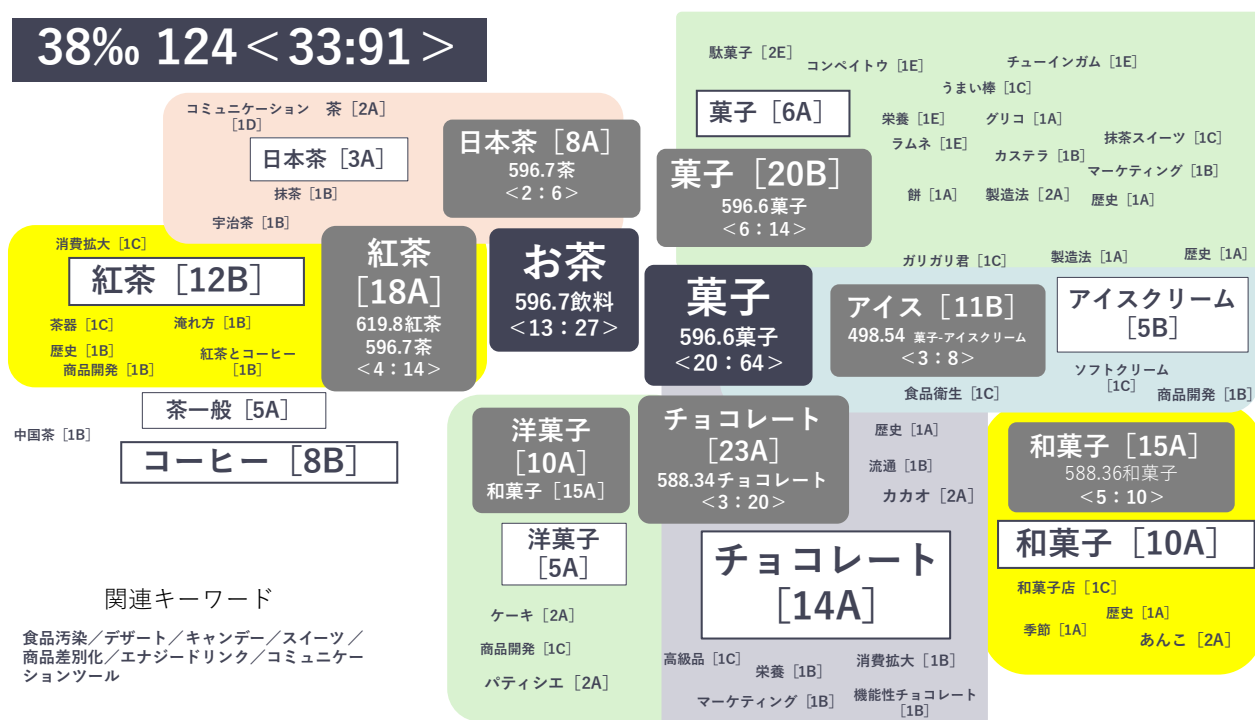


「菓子・お茶」を題材に探究するなら

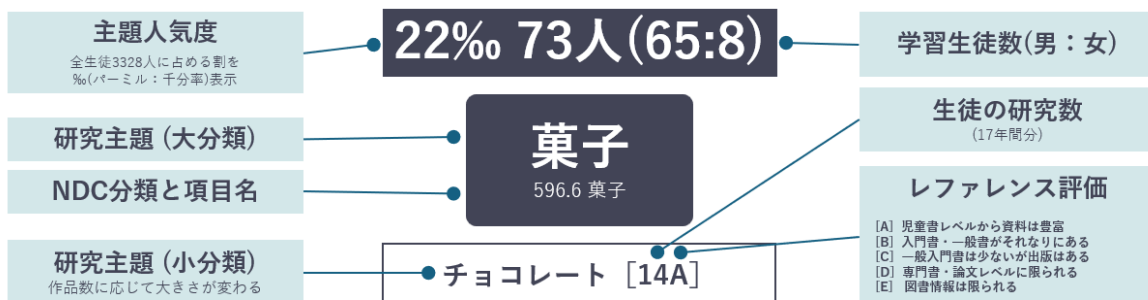
「コンビニ文化圏」の内と外で

目次

【生徒と菓子とお茶】.....	2
【主題の傾向とランキング:菓子もお茶も女子優占】.....	3
【学びの特徴:行きつく先は経営戦略や商品開発。「コンビニ文化圏の消費者」から抜け出す】.....	3
【フィールドワーク:取材から市場調査まで。「自分でやる」ハードルは低い】.....	4
【レファレンス:「菓子」の裏に隠れた生徒の興味を探る】.....	6
【ブックガイド:児童書から専門書まで良書多数】.....	7

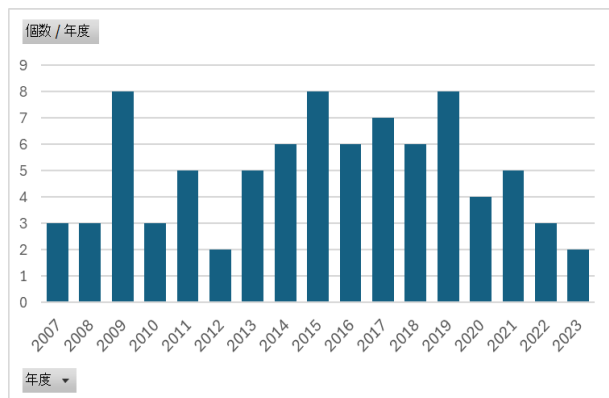


『探究大全』チャート凡例

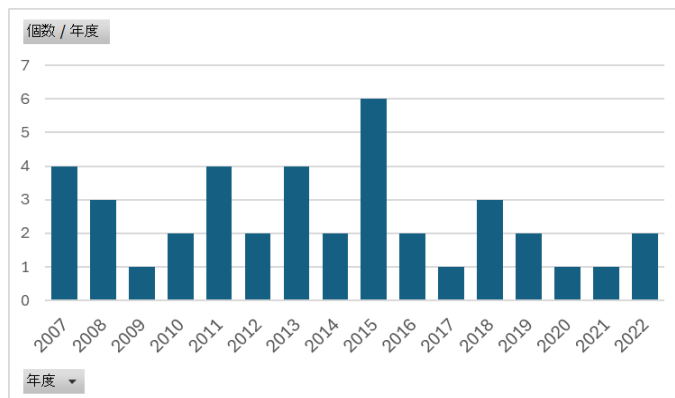


【生徒と菓子とお茶】

清教学園で探究学習の授業が始まった、2008 年から 2023 年までの間に、「菓子」と「お茶（コーヒーを含む）」を題材として研究を提出した生徒は、それぞれ 84 名・40 名でした。合計 124 名で全体の約 3.8%です。経年の研究数は以下のグラフのように年度ごとにばらつきはありますが、毎年数名が必ず題材にしているのがわかります。菓子・お茶あわせて、ひとクラスに 2～3 人は現れる題材、と考えられます。



菓子を題材にした作品数の推移



お茶を題材にした作品数の推移

金融広報委員会の「子どものくらしとお金に関する調査」（2015 年度）¹によると、中学生の 1 か月のおこづかい額の平均値は 2,536 円（高校生は 5,114 円）でした。また、おこづかいの使い方のランキングは右表の通りで、1 位が外食・軽食代、2 位がおやつなどの飲食物です。また、日本インフォメーションの「中高生の消費生活に関するデータ」（2016 年調査）²によると、中高生が小遣いで買っているものとして次のようにまとめられています。「マンガや雑誌、ジュース・炭酸飲料、キャンディー・タブレット、ガムなどが多い」「パンやおにぎり、スナック菓子、ケーキ・デザートのような軽食の購入は、女子の場合、中学生では少なく、高校生で多い傾向がある」。さらに、同調査では中高生が利用する店舗としては「コンビニが最多で 7 割。100 円ショップ、ファストフード店が 6 割弱である」「女子は 100 円ショップをよく使っており、中学生でも 70%になる。また、高校生女子は、ドラッグストアやカフェ・喫茶店の利用も多い」とあります。これらの調査から、「中学生の主体的な消費生活の中心は清涼飲料や菓子類を中心にした食飲で、しかもコンビニエンスストアが主に利用されている」と言えます。ちなみに約 10 年前の調査なので現在は雑誌が減っているかもしれません。

1 位	友達との外食・軽食代
2 位	おやつなどの飲食物
3 位	友達へのプレゼント
4 位	文房具
5 位	家の人へのプレゼント
6 位	休日に遊びに行くときの交通費
7 位	ゲーム代
8 位	小説や雑誌
9 位	マンガ
10 位	映画やライブのチケット

おこづかいの使い方ランキング(複数回答による)

¹ 金融広報委員会（2015）「子どものくらしとお金に関する調査」 [子どものくらしとお金に関する調査（第3回）（2015年度）](#)（2025 年 1 月 27 日参照）

² 日本インフォメーション（2016）「中高生の消費生活に関するデータ」 <https://www.n-info.co.jp/report/u18/>（2025 年 1 月 27 日参照）全国の中学生・高校生男女 1200 人を対象にした web 調査（保護者に同意を得ての回答とのこと）。

この全国的な傾向は、肌感覚ともよくあっています。しかし、清教学園で卒業論文を書いている中学3年生に関して言えば、私学でもあり電車通学が多いことから、お小遣いの金額や消費傾向は高校生に近いでしょう。

【主題の傾向とランキング:菓子もお茶も女子優占】

さて、菓子・お茶を題材とした生徒達は一体どのようなことを具体的に学んだのでしょうか。今回のチャートは「菓子」と「お茶（清涼飲料を除く）」の二つの主題を合わせて掲載しています。「菓子とお茶の馴染みがいい」という雑な理由ではありますが、この二つの主題は、合わせるとこれまでに120名ほどが学んでおり、これらの主題を選ぶ生徒には後に述べる似た傾向がありそうです。菓子とお茶という題材は、中学生の興味の方角性として近いところにあるのです。

中分類	人数
チョコレート	23
菓子	20
和菓子	15
アイス	11
洋菓子	10

「菓子」の中分類ランキング

題材「菓子」の傾向です。84名と多く、女子が男子の3倍です。「女子は甘いもの好き」という傾向は、探究学習のテーマ選びにも表れています。「菓子」の中分類のランキングは上表の通りです。最も大きなグループが「チョコレート」(23人)。2番手が「菓子」(20人)です。この菓子はチョコレートや和菓子・アイス洋菓子を除いた「その他の菓子」で、特定商品、製菓企業、駄菓子など多様な主題が入ります。続いて「和菓子」(15人)、「アイス」(11人)、「洋菓子」(10人)と続きます。

一方、題材「お茶」は、合計40名で2:1の割合でやはり女子が多いです。「紅茶」は女子が多い(14:4)ですが、「コーヒー」は8人のうち半数が男子です。「日本茶」も女子が多い(6:2)です。

中分類	人数
紅茶	18
コーヒー	8
日本茶	8
茶（一般）	5

「お茶」の中分類ランキング

【学びの特徴:行きつく先は経営戦略や商品開発。「コンビニ文化圏の消費者」から抜け出す】

最も多い「チョコレート」を例に、学びの特徴を考えてみます。学校教育一般としては、カカオマスの生産などに言及し「フェアトレード」などに行きついてほしい、という志向があります。しかし、そういった「大人が望む、社会性のあるテーマ」にはほぼ発展しません。生徒も興味がわからないようで、常に世の中のことを考えさせられる学校教育の中で、SDGs的テーマはもはや食傷気味ですらあるようです。

では、チョコレートという題材からどんなテーマが育つのかというと、企業の経営戦略や商品開発に向かう場合が多いです。例えば機能性チョコレートの開発事例から、商品の付加価値を求めるマーケティングや、2月に集中する日本の年間チョコレート消費量に言及し、社会的なブームと売上に着目するなど、経営観点からの研究が多くみられます。また、体に良いか悪いか、といった栄養学的な観点も人気です。菓子文化の歴史的背景や、パティシエといった職業に言及するテーマもありますが、多くはありません。このため、「どんな分野を学びたい？」と授業で最初に聞いた時に、生徒が「菓子」「茶」など回答すると、だいたい経営方面かな、という目ぼしが付けられます。安直ですが、分かりやすく目に見える売り上げデータや、商品開発の世界は、中学生にも取り組み易いようでした。

現代は企業によって様々な商品展開がなされ、消費傾向も多様です。そうした中で生徒が思い浮かべるのは、自分の小遣いで購入できるコンビニ商品です。コンビニのチョコやアイスこそが、彼らが指す「菓子」で、「洋菓子」もよくよく聞けば「コンビニスイーツ」なのです。彼らは「コンビニ文化圏」で生き

ています。アドバイスの際にはそんな心構えも持っておいて良いでしょう。

目を転じて、紅茶を学ぶ生徒に紅茶の本を様々に渡してみたものの、中々学習が進んでいない、そんな場面もよくあります。「いつもどんな紅茶を飲んでるの?」と聞くと、実は紅茶というよりもペットボトルで売っている清涼飲料水だったりする。そんな生徒にとっては、紅茶の起源や歴史を学び、貿易によって世界中に拡大していった云々…といった学習は興味の対象外で、渡した本の読書が進まないわけです。

このように動機やエピソードを聞き出す中で、生徒が「菓子」や「お茶」の何に興味があるのかを見極めるとよいでしょう。生活実態を伴った生徒の志向が見えないと、「菓子」「お茶」研究は商品を楽しく紹介する「コンビニ文化圏の消費者」からは抜け出せません。興味の方向が判明すれば、コンビニのプライベートブランドの商品開発や、飲料メーカーの販売戦略といった、経営に関するテーマなどに発展します。要は「コンビニ文化圏の供給者」の側に立つのです。

もちろん、コンビニ文化圏だけに留まらない研究もあります。そういったケースは、各家庭の文化を感じます。一般に、専門店で製造販売されている本格的な菓子、チョコレート、紅茶、日本茶等は、価格からみても生徒自身との接点が希薄です。しかしその一方で、「茶器がかわいい」「自宅で淹れ方にこだわっている」「保護者と一緒に日本茶や抹茶を専門店で購入している」「普段からお菓子作りを趣味にしている」など、生徒から具体的な言葉や生活経験が出れば、コンビニ文化圏の研究に留まらない、他の多様な方向性も視野に入ります。紅茶の文献を相当読み込んで日本紅茶協会に取材依頼し、生徒の興味のベクトル（歴史や茶葉や茶器など）に応じて詳しい方を紹介して頂いたことは何度もありました。喫茶文化とコミュニティの繋がりに着目し、家庭のどのようなシーンで茶を飲むか、その際にどのような語り合いが行われるか、といった聞き取り調査をした事例もあります。こうした一部の生徒たちの題材選定やフィールドワークには、家庭環境・消費傾向に基づく文化資本が影響していると仮定できます。

生徒にとって身近で「なんとなく好き」から思いつく主題が「茶」「菓子」です。しかし、端的に言えば、彼らの多くは本来の「茶」や「菓子」には触れていない場合が多いのです。実際、茶や菓子の本を読む中で挫折していく生徒は少なくありません。そうした状況から主題が絞られテーマが深まるためには、読書を通じてマーケティングの視点や歴史的背景などを取り入れ、その世界を面白いと思えるかが鍵になります。このため、たとえ身近な題材であっても、やはり資料を読んで丁寧に学ぶだけの興味があるかどうか（モノになるかどうか）を、しばらく見守る必要があります。教員のアドバイスや司書の資料支援が、「コンビニの菓子・お茶の世界」から「研究の世界」へ脱皮する契機になります。

【フィールドワーク:取材から市場調査まで。「自分でやる」ハードルは低い】

経営研究の場合は、企業への取材依頼や、市場調査などに取り組む例が多いです。一方で原材料生産者への取材、自身で製菓の実験をしてみる、といった例は少ないです。先のコンビニの例にも挙げたように、彼らの多くは加工・商品化された「菓子」「お茶」に興味があるので、そのものの文化・歴史・原材料に興味があるわけではないからです。また、先にも示した家庭での生活文化がフィールドワークに影響することもあります。以下に例示します。

店頭にどんな商品が陳列されているか、どのようなパッケージの商品が売られているか、どのような成分表示があるか…といった市場調査は、身近な生活範囲で生徒自身が行える調査の代表格です。「コンビニ文化圏」の生徒にとって手を出しやすい手法です。チョコレート、アイスクリーム、コンビニスイーツ、

プライベートブランドなど、各商品で似たフィールドワークが実施されています。代表的なものとして「健康志向のチョコレート」を市場調査した中学生が、店舗で「健康」を謳うチョコレート菓子を買集め、どんな成分がパッケージでウリにされているか、実際の成分表示にはどのくらいの割合で何が含まれているか、といった調査を行っていました。

「機能性チョコレート」黎明期に研究した高校生が、同じ質問を大手三社に送付し、それぞれの回答を比較検討したケースもありました。各社とも健康志向に対する方向性が微妙に異なっている、という取材です。送付先の企業から「この論文を社内で共有したいのでPDFで回していいですか」との反応もいただきました。こういった市場調査のケースで重要なのは、パッケージの表示を細かく読み取れる知識・習慣です。どんな成分が主として使用されているか、その成分と商品イメージはどんな関連があるかなど、商品研究の基本は、商品を手に取り、食べ、分析する姿勢です。

『「駄」の菓子がなぜ人々を惹きつけるのか』をテーマにした生徒が、駄菓子文化の普及に努める社団法人に取材したケースも印象に残っています。商品開発、商店経営といった物事が、いずれも子ども文化と結びつくのが、駄菓子分野の特徴。業界をあげて「子どものための世界」を作っている点や、生徒自身が幼い頃の駄菓子屋での思い出を研究の動機とし、地域コミュニティの中に位置づけて論じている研究でした。熱意ある生徒は、ただ「好き」という消費的欲求にとどまらない、何かしらの動機や語れるエピソードがあるようです。取材では駄菓子の定義、商品開発の工夫、子どものための値段設定など企業努力の背景を調査。さらに、駄菓子と子ども時代の経験、世界へ向けた駄菓子文化の普及などにも発展しました。参考文献が極端に少ない中での駄菓子研究でしたが、このフィールドワークに触発され、駄菓子を一体どのように定義できるか、自分なりに挑戦していました。

家庭の影響か、専門店の紅茶や日本茶をテーマにする生徒も毎年現れます。文献を相当数読み込む中で題材を絞り込み、日本紅茶協会の方に取材依頼。生徒の興味のベクトル（歴史や茶葉や茶器など）に応じて詳しい方を紹介して頂いたことが何度もありました。紅茶葉の場合は大阪なんばの有名店を教員が紹介し、専門家の方と二人でお茶を飲みながら取材を行いました。茶器のデザインの場合も専門家を紹介して頂いて取材を実施。その後、取材内容を踏まえて自分でも複数の茶器で飲み比べてみる、といった実験をしていました。日本茶研究には産地で体験学習をした生徒もいます。京都宇治茶の企業に取材し、農家での茶摘みや店舗での茶揉み体験など、保護者同伴でのフィールドワークを行っていました。喫茶文化とコミュニケーションの繋がりに着目し、家庭内のどのようなシーンで茶を飲むか、その際にどのような語り合いが行われるか、といった聞き取り調査も実施しています。

他のフィールドワーク例についても箇条書きにしておきます。

- ・「なぜ定期的に『コンビニの洋菓子ブーム』が起こるのか」をテーマにした生徒が、ブームや社会現象などをテーマとする研究者に取材。商品開発と宣伝、ブームの発生原理について調査した。
- ・「外国人観光客はなぜ日本の菓子を爆買いするのか」をテーマにした生徒が、大阪道頓堀にて観光客を対象に取材調査。抹茶味の菓子がどう消費されているかを質問し、回答のお礼に抹茶菓子を手渡した。

- ・「駄菓子メーカーが長く愛される理由は何か」をテーマにした生徒が、業界の老舗メーカーに取材依頼。各時代に応じてどのように「新商品」「定番商品」を売り出すか、子ども向けに価格を抑えるかを調査
- ・複数の生徒が、有名な和菓子屋が多い堺市や大阪市などの近隣老舗企業、個人店に取材依頼。地域との繋がり、家業の引継ぎ、新商品開発や宣伝など、様々なトピックで取材調査を実施
- ・タルトが好きな生徒が、その源流である「タルト・タタン」の歴史を調べ、最初につくられた当時のレシピを真似て自宅で調理実習。現代的なタルトとの違いを表にまとめて
- ・「開発」「生産」「経営」などをテーマとする複数の生徒が、明治やグリコ、森永など大手メーカーが持っている子供向け施設で工場や博物館見学
- ・「アイスクリームの口溶け」をテーマにした生徒が再結晶化に着目し、自宅でアイスを作る実験を実施

【レファレンス:「お菓子」の裏に隠れた生徒の興味を探る】

分野全体として資料の出版状況は充実しています。子ども向けから大人向けまで、生徒に応じた読書支援ができるでしょう。子ども向けの調べ学習、製菓業界研究、食文化、経営、商品開発、マーケティング、パッケージデザイン…など、資料の切り口も多様です。それ故に、レファレンスを通じて生徒の興味関心をよく聞きだす必要があります。一方で特定の商品や企業に関する資料は存在しないことも多いです。しかも、生徒がはじめに口にする題材が、誰もが良く知る企業や商品名だったとしても、企業研究の本は渡して読めない場合が多いです。特定商品に至っては、そもそも本がほとんどありません。こうした場合には上位概念から資料を探すなど、テーマ設定の相談も兼ねたレファレンスが必要です。

また、いかにも生徒が手を出し易い世界である一方、学んでいけば難しい世の中的な事実にも当然突き当たります。例えばアイスクリーム。生徒が研究の始めに言葉にする「アイスクリーム」は、公正取引委員会の認定を受け、業界が自主的に設定したルール「アイスクリーム類及び氷菓の表示に関する公正競争規約」に則った言葉ではありません。つまりほとんどの中学生は、食品業界的な意味での「アイスクリーム」を食べていないのです。にもかかわらず、「アイス（クリーム）を研究する」と言うのです。実際、生徒の多くは研究の当初、「アイス=アイスクリーム」と誤解していて、学んで初めて、乳脂肪分の割合で食品名が変わる事実を知ります。したがって、教員や図書館からの適切な資料支援が無ければ、学習を始めて数カ月経っても、アイスクリーム、アイスマルク、ラクトアイス、氷菓の違いすら理解していない生徒が出てきます。結果として、普段食べている食品がなんなのか、その定義すらわからないのです（同様のことはチョコレートでも起こります）。「子どものお菓子」の世界から、「菓子研究の世界」へ引き上げるためにも、子ども向けのアイスクリームのつくり方の本や、業界の本、食文化史の本など、多様な資料を学習過程に応じて勧められるようにしたいものです。

一般書や学術研究レベルの図書になると一気に「食文化」の資料が充実し、菓子も茶もいい本が多くなります。しかし繰り返しますが、そうした文化的背景に興味がある生徒は少ない、というのが実情です。菓子の歴史や紅茶の歴史に興味がある生徒は一定数いるものの、多くの生徒はそうした背景に興味を持ちません。その手の資料はよっぽど興味がないと読み込めませんし、文化や歴史の本は、広範な歴史理解と合わせてこそ理解できるからです。

実際、菓子でも茶でも、ある程度研究が進んで資料のレベルが上がると、だいたい経営やマーケティングに行きます。入り口は違っても、最終的に落ち着く方針がマーケティングだったりします。つまり、個別の食品や食文化ではなく、経営や流行への志向が強い、という構えは持っておいても良いでしょう。

これは探究学習全般に言えますが、題材やテーマがどこに行くか分かりません。菓子・茶研究をきっかけに、食物文化史の世界に出航できるか。あるいは、やはり「コンビニ文化圏」としての研究をさらに深めるか。その辺りがレファレンスの勘所となります。

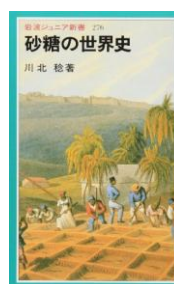
【ブックガイド：児童書から専門書まで良書多数】

研究対象となる菓子やお茶それぞれの資料があり、良書・類書が多い分野です。まずは生徒が口にしたキーワードの本を集めるとよいでしょう。この分野も、農村漁村文化協会の資料がよくできています。子どもが実際に自分でやってみる、作ってみる、といった挑戦のサポートにもなります。一部の大企業であれば、企業研究や工場見学を主題とした子ども向け資料が大手の児童向け出版社から出ています。一般書レベルでは、原書房から出版されている『食の図書館』シリーズは、研究のはじめから最後まで使える資料です。今回の「菓子」「お茶」分野に含まれる多くのトピックが扱われています。紅茶・日本茶・コーヒーの図鑑、淹れ方といった資料は入門書から一般書レベルで常に新しい本、類書が多く出版されています。また、中学生の多くが行きついた経営テーマであれば、一般書レベルにはなりますが業界地図、マーケティング、統計データ集などが役立ちます。

難易度のめやす

☆児童書
☆☆入門書
☆☆☆一般書
☆☆☆☆専門書

- みやちひろひと (2005)『つくってあそぼう 6 アイスクリームの絵本』農山漁村文化協会 ☆
- ふちのうえひろこ (2002)『そだててあそぼう 44 チャの絵本』農山漁村文化協会 ☆
- 川北稔 (1996)『砂糖の世界史』岩波書店 ☆☆
- ヘレン・サベリ (2014)『お茶の歴史 (「食」の図書館)』原書房 ☆☆☆
- 中村恵二 (2020)『最新食品業界の動向とカラクリがよ〜くわかる本 業界人、就職、転職に役立つ情報満載』秀和システム ☆☆☆
- (2022)『食生活データ総合統計年報 2022』三冬社 ☆☆☆☆



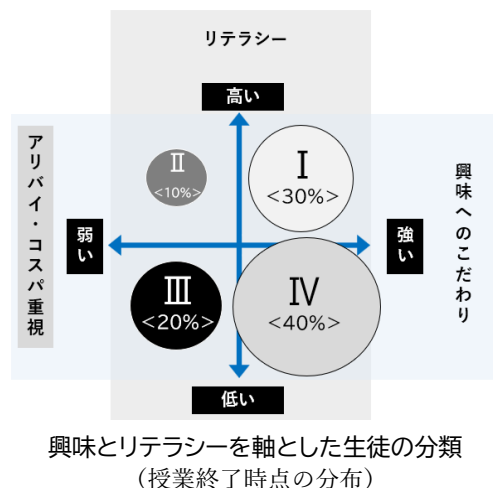
「興味」と「リテラシー」からみた生徒

アリバイ・コスパ学習観からの脱却できる？

探究学習における生徒理解

卒業論文をうまくやり遂げることのできる生徒と、そうでない生徒の特徴について分析したい。以下に述べるのは、探究学習を進める上での生徒理解のひとつの視点だ。

探究学習に付き合っていると、「読み書きの力があるのに、面白くなさそうでいかにも手抜きの学びだな…」と感じる生徒がいる。一方で「力はいまひとつだけと自分の興味で頑張ってるなあ!」、という生徒もいる。こうした研究主題への「興味へのこだわり」の強弱と、「リテラシー」の高低を軸として、生徒を分類したのが右図である。

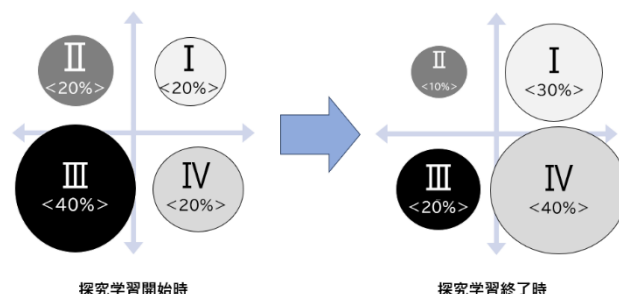


- 第Ⅰ象限（右上）：興味への強いこだわりとともに、リテラシーも高い集団
- 第Ⅱ象限（左上）：興味へのこだわりが弱い、リテラシーは高い集団
- 第Ⅲ象限（左下）：興味へのこだわりが弱く、リテラシーも伴わない集団
- 第Ⅳ象限（右下）：興味へのこだわりを持つものの、リテラシーはそれほどでもない集団

さて、それぞれの集団の割合は、「Ⅰ」から反時計まわりに、おおよそ 3 割・1 割・3 割・4 割である。感覚的な判断である。見方を変えると、自分の題材に興味を持って、卒業論文を終えた生徒が右半分の約 7 割、そうでない生徒が左半分の 3 割である。

興味へのこだわりは変わるが、能力はそれほど変わらない

ときに、この分布は探究学習の開始時から固定してはいない。時間の経過とともに、全体が左半分（Ⅰ・Ⅲ）から右半分（Ⅰ・Ⅳ）に移る傾向がみられる。それを示したのが右図である。これまた感覚的なものだが、授業での様々な働きかけによって、自らの興味にこだわっていく生徒が次第に増加していく。全体として、最終的にはそうした興味こだわり群の生徒が全体として 7 割にまで増えるという感触がある。



一方、比較的リテラシーの高い生徒は 4 割、そうでない生徒は 6 割であり、その割合は探究学習を通じてそれほど変わらないように思われる。

各集団の特徴

各象限について、それぞれについて思い当たることを記しておこう。

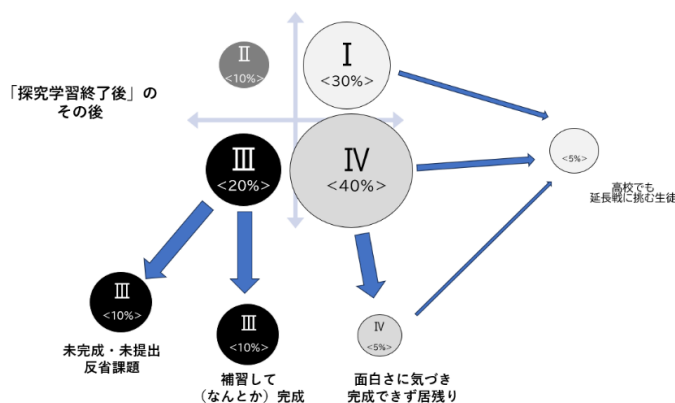
第Ⅰ象限の生徒からは優れた作品が生まれてくる。将来の進路や職業を見据えた、あるいは、それらを予感して取り組んでいるような場合も多い。例としては、クラシックコンサート専門のホール、高松塚古墳、ドクターヘリ、地獄絵…などいくつもの作品がすぐに思い浮かぶ。

第Ⅱ象限の生徒には女子が多いようだ。同時に「取り組みやすい題材」が頻繁に現れる。興味よりもアリのバイやコスパを重視する集団である。具体的な研究主題としては、犬や紅茶・チョコレート・色など。共通しているのは、資料が豊富にあり、友達の手前、それなりに見栄えが良さそうな題材を選ぶ。開始当初は薬剤師と言いつく生徒もいるが、興味のなさを指摘されほとんどが撤退する。要は、常識の範囲で何とか“当たりがつく”題材で研究をしがちなのがこの集団だ。特徴として共通しているは「おわりに」に書かれる動機の弱さだ。具体的なエピソードが薄く、分量が少ない。とはいっても、かれらの論文作成は表面上順調で、ルールを守ったピースがそれなりに増えていく。手がかからないので、支援者側も余り注目せずにいるのだけれど、論文が完成に近づくと「自身が好きなことを確認するだけ」「引用ばかりでコメントが伴わない」論文になりがちで、ここに来て興味の弱さが露見する場合も多い。愛称のアイデアとしては「ハカセちゃん」だ。「調べました学習で事足りる」という誤解、「知識のコレクション・引用と羅列で論文ができる」という誤解をしているため。

第Ⅲ象限は最後まで論文がしあがらない厄介な集団だ。さきの第Ⅱ象限のハカセちゃん集団のように取り組みやすそうな題材を選ぶ一方、とにかく好きな事柄、目先夢中なゲームのタイトルを選んだりもしがちだ。ウケを狙った題材を選ぶ男子生徒も多い。図書館から資料を様々にレファレンスしたとしても、読み書きの力、そして気力もないので、作業は思うように進まない。結局のところ、何度も題材を変えながら興味がわからないまま最終局面を迎える場合も多い。追い詰められてか、授業中暗い液晶画面をあたかも内観法のように見続けて時間の経過を待つような生徒も時に現れる。こうした生徒のうちの10数名（学年の約10%）は居残りを経ても、仕上げられないまま時間切れになる。そうした学習観がなぜ育ってしまったのか、探究学習支援の研究において、最も興味深い集団と言える。

第Ⅳ象限は面白い集団である。リテラシー的にはいまひとつで執筆はなかなか進まない。しかし、よく読んでるので、インタビューするとかなりの言葉があふれ出る。「おわりに」も個人的なエピソードが豊かだ（とはいえキーボードが得意でないので分量も少ない）。ほとんどが論文を提出できるものの、中には自分の書いたものに不満が残り、「提出できません」といって、学年末に積極的に居残って書いていく生徒もいる。それどころか、次の年まで引きずって高校になっても研究を続けるようなタイプもいる。こうした生徒の伸び代は大きく、添削される中で文章が上達する場面にもであう。場合によっては、学力もそれに引きずられるように高くなり推薦入試に合格したり、特待生を獲得し卒業する生徒もいた。

このように授業で問題になるのは、第Ⅱ・Ⅲ象限（図左側）の生徒たちだ。どんな働きかけが、興味にこだわらないアリのバイ・コスパ学習観から彼らが脱却させるのか。その手法・ドラマは別稿に譲ろう。



よもやま話 2_探究学習の「豊かさ」

企画「探究学習大全」は、論文指導を担う教員と学校司書が、司書室で一緒にお喋りをしながら原稿を作成しています。この「よもやま話」コーナーでは、まとまった原稿に入れられなかった話題やこぼれ話、教育議論などをお届けします。



いつもの司書室の様子(山根/上河/南/片岡)



写真を撮ったひと(山崎)

「0_探究学習大全について」の最後では、4 年間もの間、学校図書館を使って「ネイティヴハワイアン」の研究をした生徒の発言を例に挙げました。その生徒は自身の探究学習経験を振り返り、自分の興味を学ぶという一見して自己完結的な行為がむしろ、世界に関与し、他者と繋がって、また新しい自分の発見に繋がる、「他者と関係性を結ぶ学習経験だった」と語りました。本稿ではこの発言について原稿からあふれてしまったお喋りを、会話形式そのままでお届けします。本校の司書室の椅子に一緒に座って、話を聞いているような感覚で読んでもらえたらと思います。

今回の出席者：片岡 / 山崎 / 南 ほかの先生方はカウンターで別のお仕事中

興味を学ぶことで人と繋がる

山崎：今回、生徒の論文の「おわりに」の話があったじゃないですか。本を読む中で著者と出会った、研究テーマと出会った、取材先で専門家と出会った、自分の論文を読む読者と出会った、という。僕はあの話を、ハワイ研究の生徒から聞いたときに、個人で興味があることを学ぶからこそ生まれる、他者との関係性だったんだろうなと思ったんですね。それが彼にとっては、さっき片岡先生がおっしゃったような、「人生において忘れえぬ経験」になったんやろうと。

生徒が興味あることを、しかも個人で学ぶなんて、「協働的じゃないから探究学習じゃない」とか、まあいろんな意見があるんですけど。でも、探究学習の豊かさっていうのは多分、誰かが書いた本とか、誰かが先に拓いてくれた世界に自分も飛び込んで、しかも自分で何かをやってみた時に誰かが反応してくれる、変化が生まれる、みたいなことやったんかなって。そういう意味では、個人で興味があることを学ぶということの方が実はむしろ、社会に開かれてるっていうか。教員が無理くり社会課題と繋ぐよりも。

片岡：学ぶという行為は、学校教育では一般的に“功利的”なものだよね。先生は「あなたのために」、生徒は「自分の成績・将来のために」だからね。そういった功利性は、どんな学びにも当然ついてくる。でも、探究学習みたいに、自分の興味に発して、誰かに向けてなにかを書き残してあげるとか、社会の問題を学ぶとか、そんな相互性のある学びの実現の機会は、お題目は別として、学校教育の中にはまああまり無いよね。

山崎：なんか流行り言葉で言ったら、「オーセンティック(ラーニング)」¹みたいな。手応えというか。

片岡：おお、ムツカシイ言葉をまたおっしゃる…。つまりふだんの学習は生徒にとって、オーセンティック(本物)ではないと。

山崎：頑張って勉強して点や偏差値が上がったっていう手応えも当然あるんだろうけど、何やろうな。何か外部の「客観性」という物差しで測るっていうこと以上に、探究学習ってのは自分自身の手のひらで掴んだ実感を持つ学習なんかなって思うんです。まあそういう意味でこれは「豊かな学び」なのかなと。

片岡：たしかに実感のある学びで得た知識は、定期テストや入試が終わると抜けていくようなものではないよね。学んだ知識は脳細胞のシナプスにしっかり組み込まれた、「文脈のある豊かな学び」なんじゃないかな。…脳みそ見たわけじゃないけど。

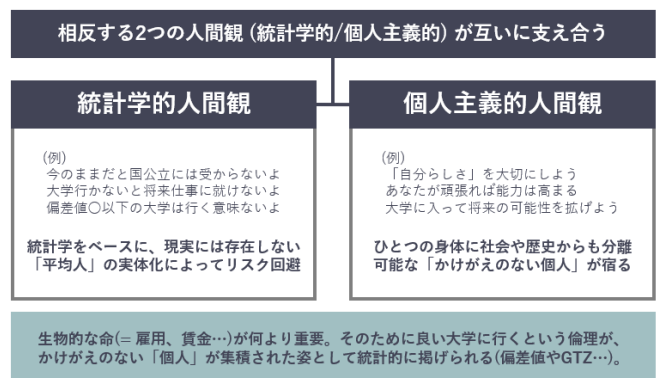
「偏差値」でも「私らしさ」でもない学習経験

山崎：十年前、僕が新任でこの学校に来て、片岡先生と仕事はじめて時の話なんですけどね。その頃にこの授業に対して感じていた勘違いがあったんです。「これまでの学校教育は、教員(や、学習指導要領)が決めた内容を、チョーク&トークで学ぶわけだから『受動的な学び』だ」と。これに対して「自分がやってる探究学習は、自らが興味を持ったことを学ぶという点で『能動的な学び』なんだ」みたいな。そんなふうに対置して捉えていたんです。「アクティブ・ラーニング」がまことしやかに、色んな言説で広まっていった頃でした。

片岡：ふーん。

山崎：今はそうは思えないんです。前に読んだ本²の内容を援用するなら、その頃僕が授業に感じていた「受動的・能動的」という対置は、「統計学的な教育観」「個人主義的な教育観」と捉えることもできるなど。たとえば、同じ学習内容を学び、同じ選抜試験を受けさせて、客観的に能力を測定するという学校教育。その先にあるのは、「君は模試がこの点数で、偏差値これぐらいね」「じゃあ大学はこのくらいだね。生涯年収はこれくらいだね」みたいな。統計的可能性、というか「リスク」が示されて、煽られて、それで学習する。それは「統計学的な教育観」に基づいた教育かもな、と。

片岡：たしかに偏差値は統計だよね。偏差値で大学選ぶのも。「統計的にこの偏差値の大学に行けば君はいい人生が送れる可能性が高い」っていうよね。



磯野真穂『他者と生きる：リスク・病い・死をめぐる人類学』より山崎が援用し作図

¹ 「本物」の教材や題材で学習を設計すること。生徒には当事者として参加することも求められる

² 磯野真穂(2022)『他者と生きる』。人の人間観を「統計学的人間観」「個人主義人間観」「関係論人間観」の三種に分けて説明した

山崎：そうそう。一方でその、僕らの探究学習ってのは、もっと「自分探し」や「私らしさ」みたいなのに近いと、新任の時には思ってたんですね。「私は好きなことで生きて行く」みたいな、YouTuberのコピーみたいですけど。それってある種、「個人主義的な授業観」やったんですよね。あなたの人生はあなたのものだから、あなたらしく学びなさいみたいな。実際、校内外からはそういう、「自分探しやらせてどうすんの」「もっと社会にコミットしなきゃ」みたいな批判もあったわけです。

片岡：そういうイヤごとと言われたこと、何度もあったよね。

山崎：でも実はそう単純でもなくて。何年かこの授業に関わるうちに、「これまでの授業 vs これからの授業」「能動的 vs 受動的」「統計学的な教育観 vs 個人主義的な教育観」みたいな、単純な二項対立ではないなって考えるようになって。先に挙げた本にもあるんですが、統計学的と個人主義的というのは、対立する概念ではなくむしろ手を取り合って互いを確固たるものに成立させていると。

つまり、「個人には測ることのできる能力があり、教育によってその能力を伸ばすことで、統計的リスクを回避できる」みたいな。まさに、個人主義と統計がタッグを組んできたわけです。そういう意味では、片岡先生と一緒にやっている探究学習の授業に対して僕が抱いていた、「個人主義的な教育観」というのは、勘違いやったんかも、と。

片岡：うーん、個人個人言うても、一人で生きてるわけじゃないからね。確かに「個人内の絶対評価」や「個人内の相対評価」をこの授業では大事にしているような気がするよ。たとえば論文のデキはいろいろでも、「俺はやり抜いたぜ、俺はやったぜ！」という達成感はとても大事。でも、「個人間の絶対評価」だってあるし、「個人間の相対評価」も当然あるよね。「受理」の判断とか、個人間の絶対・相対評価だもんね。成績も統計的にやってるよね。まあ、ここまでの話なら、そういわれれば、統計的・個人的にタッグを組んで功利的に学んでいるねえ。

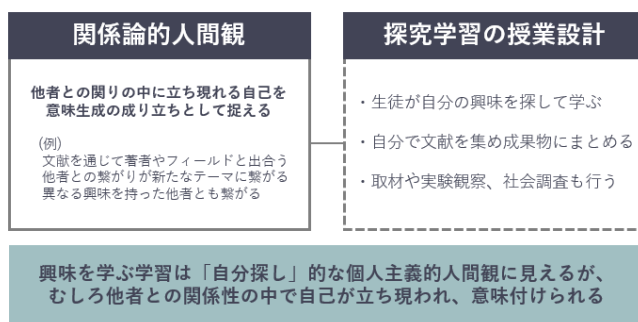
山崎：その観点で言えば、テーマが決まらない生徒に対して「将来もっと、色んなシーンで自己選択の機会があるけど、君はどうすんの？ 結婚とか就職とかさ」と言うのも、自分で規定して人生を歩む能力を、功利的に身に付けさせてる、とも言えるかもしれません（笑）。

世の中の誰かと繋がる関係性が大事

山崎：で、何年か生徒を観察する中で気付いたのが、今回の原稿で例に挙げた「ハワイ研究の生徒」が言う、「他者との関係性構築」という経験やったんです。興味があることを学ぶという、一見して自己完結的な行為がむしろ、世界に関与し、他者と繋がって、また新しい自分の発見に繋がるという。これも、先の本を援用するなら、「関係論的な教育観」と言えるんです。

片岡：まあ、そりゃ教育に「他者との関係」があるのは決まってるよね。学校はその関係性がめちゃ固定して閉鎖的だけど。

山崎：偏差値に基づくリスクヘッジで生徒を煽る「統計学的な教育観」でも、自分探し・私らしさを追及する「個人主義的な教育観」でもなくて。探究学習の中で、興味がある本と出合ったり、著者と出会ったり、自分の論文の読者と出会ったり、同じことに興味がある他の生徒と出会ったり…みたいな。学



磯野真穂『他者と生きる：リスク・病い・死をめぐる人類学』より山崎が援用し作図

びの中で、世の中の誰かと繋がっていくような関係性みたいなものが、実はこの授業の一番大事な特徴なんじゃないかって、なんかずいぶん前からずっと考えてるんですよ。

片岡：うん。「統計」も「個人」も「関係」もみんなあるのが普通。こうした議論があるのは、目の前の教育がどこかバランス欠いている、という問題意識からだろうね。僕もバランス欠いてると思うよ。

井戸を掘ったらブラジル人と仲良くなった？

山崎：ほかの先生からの批判でもよくあるんですけど、「自分の好きなことやってるだけやん」とか、「興味があることを学んで何か意味あるん？」「もっと協働学習やグループワークをやって、将来誰とでも働ける能力を身に着けた方がええやん」「自分探ししても仕方ないやん」みたいな批判がある。

片岡：あるある。

山崎：でも一方で、実は自分たちがやりたい授業ってのは、別に自分探しではなくて。あの、自分の井戸を掘った先に、実はほかの人の井戸と繋がったとかね。井戸を掘った先にブラジルに着いちゃって、そこにいた人と仲良くなっちゃった、みたいな。なんかそういう、自己完結的ではありながらも、実はすごく社会や他者に開かれた学習やから面白いんかな、て思ったんです。

片岡：うーん、興味に導かれて個人で黙々とやっているように見えて、実は世の中に繋がってたみたいな？ 本との出会いもリアルな人との出会いもあるから。なにか掘り下げて個人で完結、なんてことはまずないよ。で、そうこうしてるうちに「おや、自分が見つかった」。

ふりかえって、一般的な教室の授業は、皆が同じ内容の授業を受けて、同じテストで同じ知識を吐き出してるよね。これこそ個人と統計の中で完結するような学び。そうではなくて、学びたいことを普通に読書して学んで、「(作者の) あなたに会いたいです」「ほなこっちお上がり〜」。これじゃ落語だけど、実際に会える。その上で、発表会で「こんな面白いことあるんだよねー。みんな聞いて〜」って。で、その話を聞いて、他の人が「面白いなあ、いいなあ」って感じて、「そうでしょ、面白いでしょ〜」みたいなやりとりがあるものだよ。まあ、「探究学習でござい」と言ってるけど、そういう「普通なこと」を学校のシステムを使って試みてるだけ。別に特殊なことではないね。

人の数だけ面白い世界が扉を開けてる

山崎：8年前から、論文書くだけじゃなくて、最後に卒業論文の研究発表会をやろうってなったじゃないですか。それぞれが興味を学んだ成果を発表するけれど、見に行く方も自分が興味あるものを参観するという。あの発表会って、やってみたら意外とみんな楽しそうにしてて。他人が興味を持ってることには別に興味なんかない、関係ないって思うのかなと思いきや、そうでもなかった。自分と関係あるテーマはもちろん、関係ないテーマも面白がれるというか。お互いがこう、1年間自分の興味を一生懸命に学んだからこそ、相手の興味や研究も肯定できるっていう。リスペクトがあって。

片岡：そりゃそうだよね。「同じ学校の中にもいろんな人がおるな」とわかるだけで、文字通り視野が広がる。人の数、テーマの数だけ面白い世界が扉を開けてる。

山崎：そこがすごくええなって思ったんですよ。普段は「俺は偏差値なんぼ」「お前はGTZなんぼ」とか。そんなことをずっとやってるわけじゃないですか。そういう教育観、学習観の中で、しかも生徒が興味を持ってることを学ぶなんて意味あるの？ みたいな空気の中で、でも実は、フタ開けてみたら結構みんな一生懸命で、しかもリスペクトもあって、というか。

片岡：Aさんがこんなことをやって、Bさんがこんなこと、Cさんが…って、もう人間みんな自由にそれぞれ道を歩んで行くに決まってる。それぞれ「大事だな」と思うことが違ってて、それぞれ「面白いよね」って共感を得るのは…当然すぎて。もうなんか言うのもアホらしいというか。

いまテーマにしてる「探究学習の豊かさ」っていうのは、人柄の豊かさにつながるんですよ。社会人になって世の中に出るときに「あなた一体何なん？ どんな人？」って、すぐ聞かれる。「いや、こんなことが面白くて、こんなことやってきたんすよ」なんてやりとりをしながら生きて行く。普通はね。履歴書や志望理由書だってそういうものだよね。

何を大事だと思うかをずっと生徒に問いたい

山崎：そうなんですよ。別に面接じゃなくても、例えば自分の人生を振り返ったときに、色んな経験や出来事や自分の選択を、何かしら文脈付けたり、ストーリーとして解釈したりするわけですよ。人間って。そうやって、そのひと固有の人生の線が引かれていくわけで。でも、やっぱそれをね。偏差値の次は…なんだろう、資格とか。TOEICが、SPIがどうか。勤め先は上場一部企業です、婚約相手のスペックはこんなです、みたいな。そういうなんてのかな。あの、ありがちな外からの物差しでずっと自分の人生測っちゃうわけですよ。

片岡：わかりやすいからね。客観的で公平に見えるし。でも「TOEICが何点です！」なんて能力を誇ると、「で、その能力で何したいの？」と返す刀で問われるんだよね。まともな間柄ならそうなる。ハイスペックをPCみたいに誇るのはいいけど、その重装備であんた一体どこ行くの、と。

山崎：そうなんです。そうこうしてるうちに、「いやこれじゃダメだ」みたいになって、今度は「私らしさ」みたいな話で、みんな悩んだりする。「私らしい人生って何だったんだろう」みたいな。こんだけスペックとかなんとかで鎧や武器を持って…。

片岡：なんか聞いてて、それ悩むの遅すぎるような気がするよね。学校がそうした機会を用意してないものもあるけど、とにかくスペックのためにやるべきことばかり多くて、ひとつ超えたと次のステップが用意されてて。その次のステップも…みたいな。それでは学生は本当にかわいそう。

山崎：そうやって誰かから用意されてきた「ステップ」ばかり登ってたと思ったら、最後には何に登ればいいのかわからなくなっちゃったりしてね。何のために生きてんのか、頑張ってるのか。楽しいことも、大切に思ってることもよくわからなくなる。休日の過ごし方すら自分で決められなくなる。そうになると何もできなくなっちゃう。だから僕は、何を面白いと思うか、大事だと思うかを、ずっと生徒自身に問いたいんですけど。でもそういう問いって、学校教育の先生の多くが、ちょっとどうでもいいと思ってませんか。僕なんかは、そういう状況にあるように感じてしまっている。

片岡：もしくは「面白いかどうかが大事だ」と、たとえ先生方が思っている、学校という組織としては目の前の、統計学的な人生観みたいなものを優先せざるを得ない。“立場”としてね。もちろん保護者もそれを強く求めてくるし。優先順位が低いのかな。低すぎて見えなくなってる。

探究学習でしばしば起こる「自己開示」

南：今日はある生徒と2人で喋ったんですけど。やっぱりなんか、「わかるよ」とか、「それ面白いね」って、こう面と向かって誰かに言ってもらえるのって大きいよねって思ってる。たとえば結構な生徒が「コンプレックス」みたいなことを研究テーマに選ぶんですけど、もちろん最初は当事者として研究を

始めればいけど、最後には一般化して客観的にみれるといいね、みたいな話をしてたんです。他には「取材した大学の先生はこんなふうに言ってくれた」とか、「私はこう思うよ」って話もしたんですけど。なんか、そんな話を大人と1対1でする時間って、やっぱりあんまりないのかなと思ったりして。うちの人がそういうタイプじゃなかったら特に…。

山崎：たしかに、大人とのそういうやりとりに飢えてますよね。「ほんまの話」みたいな。

片岡：放課後に教室や廊下で座り込んでおしゃべりとかできんもんね。先生も。

南：そういう生徒に対して、「うちの子は気難しい」と考えてる親も多いんだけど、気難しいというよりは、生徒はよく考えようとしているっていうかね。親にはそういう面を見せないのかもしれないし。

山崎：まあ自分の親が…そういう話ができないってなった時の絶望感って結構あって。「もうダメだ」ってなるんですよ。「多分もう分かり合えなさそう。もうアカンっぽいわ」みたいな。その、喋っている言葉そのものが違うようなことになったときに、その場は諦めざるを得ないんですよ。そういう諦めの状況をどういなすかっていう。いやまあ、ほんととはそんなこと別に悩まなくていいと思うけど。

南：そういうことが大事な時ってあったりするね。

山崎：どの親もが「ほんまの話」を子どもとできるかという、そんなことないかもしれない。親の考えてる世界の言葉と、自分の世界の言葉がズレてると、中々自己開示する機会がないですよ。

南：そういう時に学校で喋ると、そうやって自己開示になってさ。

「先生になんか自分の本当にやりたいことを生徒は言わないでしょ」

山崎：そうそうそう。あの、小説書いてる生徒とかいるじゃないですか。「なに書いてんの？」って聞いたら、ちょっと恥ずかしそうに、なんとかってアプリで、毎週なんかに投稿してて、これくらいの数の人に読まれてて…みたいな。

南：すごいよね。

山崎：はずかしそうなんだけど、やっぱりちょっと、人に言いたくなっちゃうみたいな。「そんな感じで書いてるんだ」って返してね。「じゃあどんな物語がウケてるの？」って。そういうのが、研究テーマになったりする。

南：「あなたが書いている物語は何がウケてるの」って聞いて、考えさせると、彼自身が思いもよらなかったところにハートマークがついてるって返ってきて。ああそうなの、みたいな。

山崎：そうね、だから、そういう自己開示もまあ、多分、南先生相手とか、取材した大学の先生相手にひとつできた、みたいな話だと思うんです。普通の教科でやらないじゃないですか。そんな自己開示。

片岡：いや、そんなことできない。無闇と緊張した人間関係の中でリスク高いでしょ。

山崎：たとえば倫理の授業で、「今日は哲学対話しましょう」みたいな時にポロっと出たりするかもしれないですけど。

片岡：自己開示がスクールカーストの地位を脅かすとか考えないかな。

山崎：あーそれはそうかも。そういえば、前にウチの授業に対してTwitterで反応くれた人が、「研究テーマを自分で選ぶからって、学校の先生になんか、生徒は自分の本当にやりたいことを言わないでしょ」みたいなご指摘を頂いて。なるほど、世の中的な反応としてそういうのもあるんやなって思っ。でも、うちの場合は割とそこらへんは、なんかクリアなんかになって思ったりして。

片岡：そりゃ、つまんなそうしてると「さっさとやめろ」「テーマ変えたら」っていわれるから、ホントの興味に向かわざるをえない。

南：そうそう 笑

片岡：結局興味あるテーマに行きつくようにできている。谷の水が海に向かって流れるみたいに。クラスメイトを見てもまあ、なんかそれなりに赤裸々な題材を選んでたりするし。授業を担当している大人も、図書館の先生も、あれこれちょっと違う角度からものを言うし。

南：そうそう、そうなんですよ。

片岡：図書館でやる「オープンダイアログ」³だと思う。つまり、いろんなことを好き勝手に言われる。その中でポロッと、生徒自身が自分で気が付く瞬間がある、みたいな。生徒の横で話を聞いてて、ちょっとしたり顔でアドバイスする友だちもいたりするんだよね。

図書館の本棚は赤提灯？

山崎：そういえば、これも他校の先生に言われたんですけど、「オタクの授業は、本っていうものを仲介にして、生徒が先生に自己開示できてるんじゃないか」みたいな。そういうことをおっしゃる人がいたんですね。僕らは本棚に並んで立つわけですよ、生徒と一緒に。それって、面と向かって「お前何やりたいんだ」ってやるよりも、本棚っていう場所や、誰かが書いた図書を仲介にして、こうちょっと喋りやすくなるみたいな。そういうことを言ってくれる人もいた。赤提灯的なんですよ。大事なことは面と向かって言わないっていう。横に並んで、鍋やおでんをつつきながらの方が大事なことは言いやすい。

南：そうそう。本棚だとね。授業中でも、確かにこうやって、本とパソコンを目の前にして、生徒と教員が二人で座ってますね。パソコン見てるからお互いあんまり目を合わせなくていいっていうか。

探究学習指導者の「役得」

山崎：でも、たぶん普通の…なんだろう。「お前何やりたいんだ」を問われる人生の節目って、多分進路指導とか、会社の面接とか。全部面と向かってなんですよ。「お前何？」「何ができるわけ」「何がしたいわけ」みたいな。で、指導や面接をする側と、受ける側に介在するのは、大学名とか、エントリーシートとか、そんなもんで。

片岡：そういう意味でもきっと、探究学習で出会う図書の著者や、支援する大人との出会いは「豊かさ」なんだろうと思う。だから、文化資本的にというか、恵まれてんだ。ブルデューだっけ？

山崎：そうです。『ディスタンクシオン』。とはいえ、そのような文化資本の観点から言ってもウチの生徒が恵まれているって言っても、学校教育全体で言えば、やろうと思えばやれるわけじゃないですか。なんか難しい事考えなくてもね。図書館に蔵書と、人がいれば。

南：まあ授業の枠もあったほうがいいと思う。

山崎：まあそうなんですけど。でもそれも、たかだか一単位の授業が、生徒自身の興味を学ぶ探究学習に充てられないんですか？ って、ちょっと思うんです。他の色んな教育政策と比較すれば、それほど

³ 「開かれた対話」の意味で、治療者と患者だけでなく、本人・家族なども交えて「対話」を行い、症状緩和を目指す心理療法。日本では斎藤環らが提唱している。本校でも、研究テーマが見つからない、興味があるものが無い、といった生徒を対象に、司書・教諭・生徒本人・生徒の友人なども交えて、同治療法を参考にした「対話」を行っている。

予算をかけなくても、図書館も司書もおける。それに、図書館も司書も既に充実してるウチの学校でも…高校の探究学習はそうはなっていないわけで。生徒の興味を学ばせる体制にないですね。

片岡：いやそれはね、そういうのをやっぱ学校教育って慎重に避けてきたんだと思う。

山崎：なんでです？

片岡：勝手されたら困るから。

山崎：誰に？

片岡：生徒に。子どもはコントロール下に置きたいっていう、明治以来、国と学校・教師が超長いこと作り上げてきた仕組みや慣習がそうさせてる。イニシアティブは常に教える側が持っていたい。

山崎：なるほどね。

片岡：モノ作りも、問題解決も、自分の目の届く中でやってね、全部自分で考えるなんて、そんな怖いことやってくれるなって。そんなめっちゃくちゃするわけないのに。

山崎：まあそうですね…。そうじゃないと、あんなに授業課程を重視して、何もかもを細かく刻んで決めてしまわない。何でも教員の手のひらの上でやろうとしている感じがするんですよね。

片岡：とはいっても、こんなに豊かで楽しい探究学習しないなんてホントもったいない。生徒の学ぶ多様性の豊かさ、そして教師側の支援者の側の経験の楽しさ豊かさ。大変だけどその醍醐味。それらをみなどこかに置いてきちゃってる。学校図書館が冷遇されてきた根っこは探究学習を許容できない学校教育の体質にありそうだね。それはそうと、ほんとに豊かで楽しいから、イヤごとにもめげずに、僕ら教員の側も長続きするんですよ。

山崎：僕なんか学年に所属してないし、今は免許を所持する教科の授業も持っていないんですけど。でも多分、学年に入って、教科を教えて、部活も持ってる先生には、見えない生徒像というか…。さっきの自己開示の話ですけど、それがすごく見えてるんだろうなって思うんです。

南：そうだよね。

片岡：役得だろうな。

山崎：そうそう、ホンマ役得やなと思います。

片岡：探究学習の楽しさ豊かさって普通じゃない？ と、いつもここに話は戻ってくる。「教育=学校教育」ってみんな考える。でも、教育の中でも学校教育が特異なんだろうなと。対象はだれでもいいんだけど、とにかく「よく生きようとする子どもを助ける働きかけ」⁴を教育と考えたなら、教育はそれこそ普遍にどこにでも豊かに楽しく広がる世界だと思う。それなのに、教える者、教わる者、カリキュラム、達成目標が前もって決められて、同じ年齢の子たちが同じ教室で、時間単位で学習する、こうした方法だけが教育と考えるのは、そろそろ考え直した方がいいと思うよ。うちの探究学習はそこからちょっとはみでているだけだけど、それでこんなに豊かなんだから。

⁴ 村井実 は教育の定義を「子ども<よく>しようとするあらゆる働きかけ」としている。子どもたちはみな<よく>生きようとしているのだから、大人は子どもたちのその働きを助けようとする。大人のこの活動はすべて教育と呼ばれる。村井実（1976）『教育学入門』等を参照されたい。