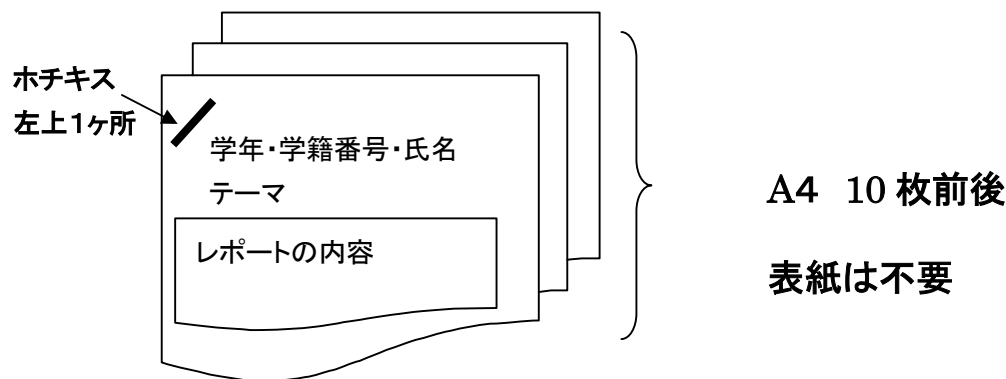


レポートの書き方

◆勉強とは、物事が上手くいくように工夫すること

- ◆大学では、勉強(工夫)の仕方＝モノの見方・考え方、論理の組立て方、層別・パターン化、仕組み・法則・メカニズムなどの見方・組立て方、...等を身につけること
- ◆分からないことは直ぐに調べる(知らない知識、異なる視点を探す)習慣を身につける
- ◆分からない時は、他人と意見交換(異なる視点を加える)し、視点を広げて発展させる
自分で調べたこと、考えたことを述べた上で、相手に意見を求める **丸投げにしない**

1. 全体の構成



2. 項目立て

(1) テーマ および テーマの選定理由

① テーマ選定理由 キッカケとなった**自分の問題意識**「何故だろう？」

何故そのテーマを選んだのか、問題意識が具体的であるほど、やるべきことも明確になる

★ 問題意識が曖昧なうちは、何をやればよいか分からない

ただ「知りたい」「調べやすい」「データがとりやすい」では展開できない

② テーマの設定 : 抽象的・漠然としている・週刊誌のタイトルのようなテーマは避ける

<悪い例> **問題意識** : **何となく興味があった、知りたかった**

ゲーム業界の将来、ゲーム業界は成長するか、iPhoneについて、…etc.

本・雑誌・Webなどの要約・写しでは、検討・考察が曖昧、結論が出ない

ダメだと思ったら、そのテーマを捨てる **こだわり過ぎると時間のムダ**

<良い例> **問題意識** : **どんな(要件・要素)RPGがヒットするのか知りたい**

自分でも作りたい(要件・要素を基にして再現する)

ヒットしたRPG、ヒットしなかったRPG、それぞれに共通する要因、それぞれに共通する要因を調べ、法則性を見出す

(2) レポートの組立て方

① 問題意識のレベルですべてが変わる 目的；何がしたいのか、アウトプット

悪い例 ビールは夏暑くなるとよく売れるだろう 目的 → 調べること

ビールの出荷量と気温の関係を調べれば終わる

良い例 どんな RPG がヒットするのか 目的 → ヒットの法則を見出すこと

→ ヒットする RPG は、どのような要素の組合せによって出来上がっているのか

過去のゲームを要素に分けて比較した上でヒットの法則を見出す

② シナリオ 目的を達成する手順 アウトプットにたどり着く道筋

問題意識を解決するために、どのような手順を踏むのか

何が分かれば、何が言えるか

→ **そのためにはどんな資料・データが必要で、それをどのように用いればよいか**

例 ビール

例 RPG

(3) 資料（データを加工したもの）基本は自分で収集

① **最悪**、マス媒体からの引用はかまわないが、必ず**出典、引用**を明らかにすること

② **見やすくする工夫＝ビジュアル化**（何を、どう見るかによってグラフの種類は変わる）

③ **データが目的ではない** データにばかり時間をかけ過ぎない、紙面を割かない
資料ばかりでは、レポートとして認められない

④ **データの取り方・検討方法**

何を、どのように知りたいのか(目的)によって、データの種類、検討方法が変わる

データ＝項目/単位/期間

(4) 資料・データについての検討と考察 特に資料・データの使い方

◆ 何のために(目的)資料・データをつけているのか 説明する必要がないデータは不要
事実データに基づいて論理的に展開する 勝手に自分の考えだけで独善的に展開しない
資料・データの引用はよいが、**考察、結論まで引用しない**

(5) 全体としてのまとめ・結論・課題

◆インターネットや雑誌記事の要約はしない・考察、結論まで引用しない

(結論がない 見ればすぐ分かる)

自分の問題意識・仮説・考察・結論・課題がないものはレポートしての要件を満たさない

4. その他 書き方、まとめ方 ダラダラ書かない

とにかく表(マトリックス)にする 表にまとめることで同一項目内や項目間の比較がしやすくなる

考察も解説も箇条書きにしてダラダラ書かない 論理的になるよう書く順序を決める

できるものは、総て表にする＝何でもマトリックス

レポートでは

- ① 問題意識、テーマ選定、全体の組立て方、考察などを評価する。
- ② 自分で考え、自分の言葉でまとめること！