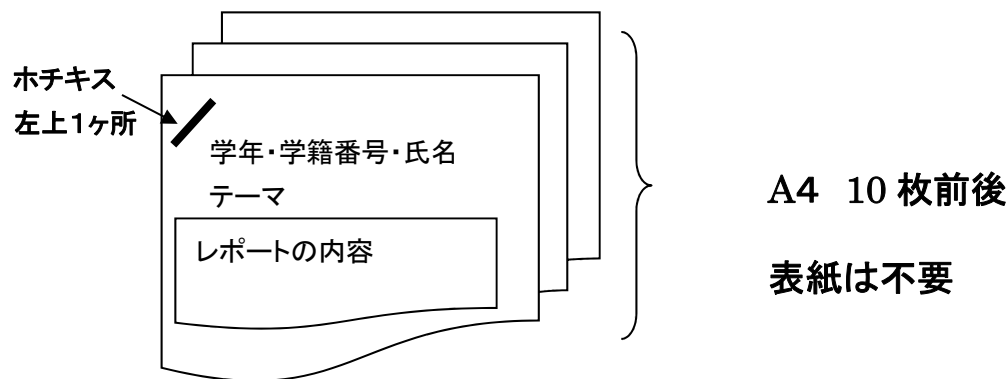


## レポートの書き方

### ◆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 がヒットするのが知りたい**

**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、メカニズムを見出すこと

→ ヒットする RPG は、どのような要素・条件の組合せによって出来上がっているのか  
過去のゲームについて要素・条件を整理し、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、それら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！