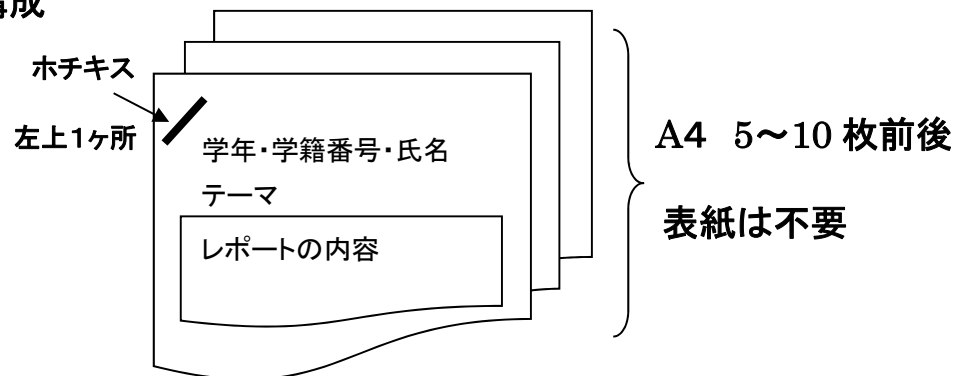


レポートの書き方

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、仕組み・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** ; 何をしたいのか、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**

すでにビールの出荷量と気温の関係を調べて相関関係があることは分かっている

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**

⇒ **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 **他へ応用できる**

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

どのようなことが分かることで、どのようなことが言えるのか

言い換えると、これを言うためには、これが分かればよい

➔ そのためにはどんな資料・データ、情報が必要で、それらをどのように用いればよいか

例 RPG 売れているゲームの共通点 売れていないゲームの共通点
要素 ; 主人公の設定、起承転結、難易度、所要時間、.....

(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

④ 資料ばかりでは、レポートとして認めない

⑤ 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 **本文で説明しない資料・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 だらだら書かない

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だらだら書かない 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

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 **「実技」だから 自分で考え、自分の言葉でまとめること!**

