

テーマ 3

人文学

言語学

歴史学

心理学

哲学

文学

テーマ3. 人文学

タイトル一覧

言語学

- 41 分かりやすいアクセント表記 96

歴史学

- 42 大モルトケのプランでドイツは大戦を生き抜けるか 98

心理学

- 43 信じるか、信じないかはあなた次第 100

- 44 人は見た目が100% 102

- 45 所属班活が人に与える影響について 104

- 46 上手く生き抜くために 106

- 47 好印象を与える3C (Color , Choice , Conbination) 108

- 48 屋高生の性格をいろんな角度から見よう！ 110

哲学

- 49 哲学カフェの魅力を発見しよう！ 112

- 50 人生の残りの時間を計算して分かる時間の大切さ 114

- 51 広まる宗教広まらない宗教 116

文学

- 52 絵本を翻訳したい 118

- 53 古典文学の英訳 120

分かりやすいアクセント表記

—視覚的に示してもわからない!?!—

研究者 2年1組34番 門馬晴

1. 研究目的

昨年の『長野県と標準語アクセントの違い』についてのアンケートで、ある単語の中で自分の一番高く発音している文字(つまりアクセントの位置)に印をつける、といったことを調べたのだが、普段絶対に発音しないようなところに印がついている人が少なからずおり、どうすればみんなが正しく発音できるアクセント表記があるのかが気になった。

2. その原因・現状

アクセントとは？

日本語のアクセントは高低の2段階でその変化は音節の境目で発生する。高い音から低い音へ移る部分をアクセントの滝と言い、音が低くなる直前の高い音節の部分をアクセント核という。

3. アンケート

上記のアクセント示すのにいくつかの方法がある。その中でそれぞれの表記方法で自分がどのように発音しているかを以下の例のような画像を使いアンケートによって調べた。(以下の画像の表記方法が標準語のアクセントを示す)

(パターンⅠ)「(鍵かっこ)」を使い、滝と核を示す。

なつやすみ

(Ⅰ)例 選択肢3 他5種類

(パターンⅡ)一番強く読む部分を別の色で示し、核のみを示す。

ちがいほうけん

(Ⅱ)例 選択肢4 他7種類

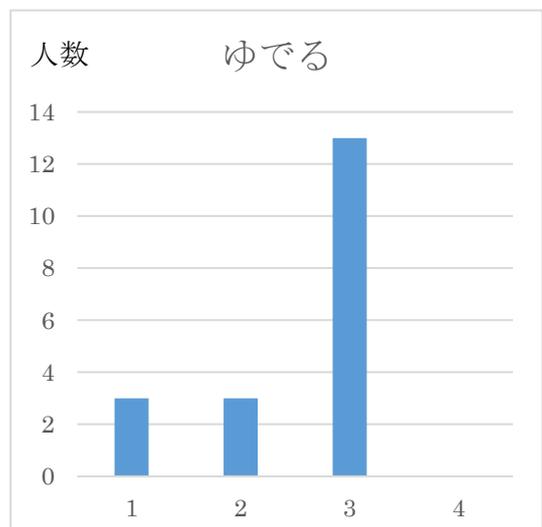
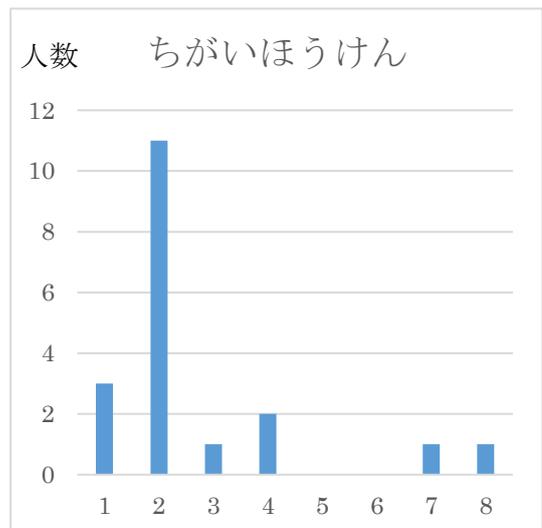
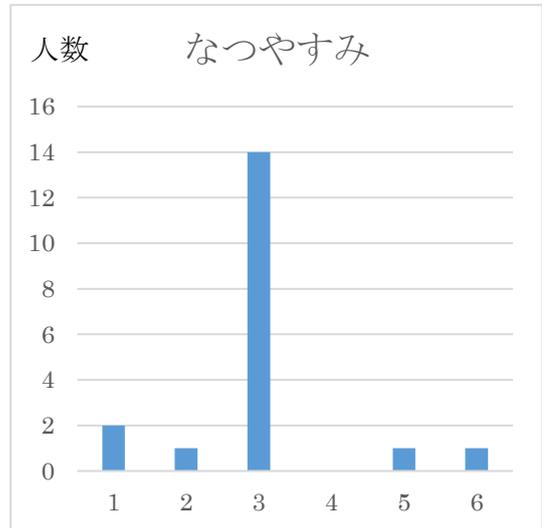
(パターンⅢ)一番強く読む部分を数字で示し、核のみを示す。

ゆでる 2

(Ⅲ)例 選択肢3 他3種類

4. 結果(それぞれの凡例項目1、2、3…は選択肢1、2、3…を示す)

回答数 19



5. 考察・今後の課題

「なつやすみ」「ゆでる」では標準語の表記方法を選択する人が多かった。しかし、「ちがいほうけん」では、[が]にアクセントをつける表記方法を選択して人が多かった。このことから、アクセントの場所を視覚的に示すパターンⅠとパターンⅡでは違いがある(下図①)が、アクセントの場所をはっきり示すパターンⅡとパターンⅢにも違いがみられる(下図③)ため、アクセントの場所を示すには視覚的な表記が必ずしもわかりやすいというわけではないことが分かった。さらに個別に回答結果を見た結果、すべて正しいアクセント表記で答えられている人は一人だけだった。

回答者No.	なつやすみ					ちがいほうけん							
	選択肢1	選択肢2	選択肢3	選択肢4	選択肢5	選択肢1	選択肢2	選択肢3	選択肢4	選択肢5	選択肢6	選択肢7	選択肢8
1		○						○					
2		○					○						
3		○					○						
4		○					○						
5		○					○						
6	○					○							
7		○					○						
8		○							○				
9		○					○						
10		○					○						
11		○					○						
12		○					○						
13		○							○				
14				○									○
15	○										○		
16		○					○						
17				○			○						
18		○					○						
19	○						○						

回答者No.	なつやすみ						ゆでる				
	選択肢1	選択肢2	選択肢3	選択肢4	選択肢5	選択肢6	選択肢1	選択肢2	選択肢3	選択肢4	
1			○					○			
2			○						○		
3			○					○			
4			○						○		
5			○						○		
6	○						○				
7			○					○			
8			○						○		
9			○						○		
10			○						○		
11			○						○		
12			○						○		
13			○						○		
14						○	○				
15	○								○		
16			○						○		
17					○				○		
18			○				○				
19	○								○		

回答者No.	ちがいほうけん								ゆでる				
	選択肢1	選択肢2	選択肢3	選択肢4	選択肢5	選択肢6	選択肢7	選択肢8	選択肢1	選択肢2	選択肢3	選択肢4	
1				○						○			
2		○									○		
3		○								○			
4		○									○		
5		○									○		
6	○								○				
7		○								○			
8				○							○		
9		○									○		
10		○									○		
11		○									○		
12		○									○		
13			○								○		
14							○	○				○	
15							○					○	
16		○										○	
17	○											○	
18		○							○				
19	○											○	

日本語には、アクセントなしという言葉(例:こと

ば)が存在し、単語の末尾の文字にアクセントが来る言葉(例:いぬ)の違いがこの研究において分かっていないというような回答が見られた(なお本研究に用いた単語はすべて末尾以外の語にアクセント有)。この研究から「(鍵かっこ)を用いる表記方法とアクセントの位置を数字で示す方法の二つが分かりやすいことが分かったが、多くの方が日本語を母国語とし就学前にある程度の日常語の習得をしてしまうため、意識的に発音することなくその単語のアクセントが定着していき、自分の発音しているアクセントが分からなくなっているのではないかと推測する。日本で習う英語の発音では、一般に話されている英語の発音(細かく言うとアメリカ英語)を話しているため日本での英語は共通の発音になるが、日本語では地方の方言も存在するため、様々なアクセントの付け方がある。学校で日本語アクセントの教育をしてしまうと方言が失われてしまう可能性があり難しいものがある(学校の先生自身地方アクセントで話している可能性もある)。この研究では「方言」ではなく標準アクセントに焦点を当てているため、本文中に出てくる「違う」というのは標準アクセントと違うのであって、「方言」の発音を否定しているわけではないことを理解していただきたい。

6. 引用・参考文献

- 1) 「新選国語辞典」(2011)小学館
- 2) 「新明解国語辞典」(2012)三省堂
- 3) 長野正「日本語の音声表現」(1995)玉川大学出版部
- 4) 「日本語発音アクセント辞典 新版」(1998)NHK放送文化研究所

大モルトケのプランでドイツは大戦を生き抜けるか

ーカイザーライヒは生き残れるー

研究者 2年1組19番 小林隆史

1. 研究目的（問題意識）

1 学年時に研究した第一次大戦におけるドイツの勝ち筋について、より具体的・現実的なプランを検討したいと考え、本研究に至った。

2. 当時のドイツの状況

(1) 第一次大戦の概略

まず本研究の前提状況となる第一次大戦について触れておく。第一次大戦とは、オーストリアとセルビアの抗争に端を発する、七年戦争に続き二度目の世界規模の戦争である。具体的には、オーストリアとその同盟国たるドイツが中核をなす同盟国と、セルビアを支援するロシア、ロシアと露仏同盟を結ぶフランス、露仏両国と協調するイギリスからなる協商国が戦争状態となった。



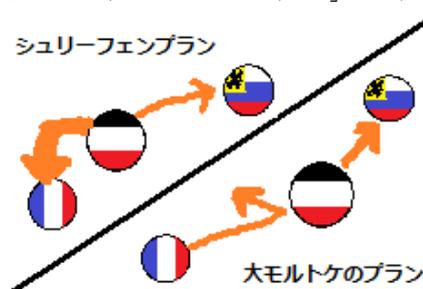
(図1) 大戦時の列強各国の位置関係

戦争は各国の予想を大きく超える長期戦となり、物資欠乏のためドイツとオーストリアは講和を余儀なくされ、同盟国が敗北した。本研究では、ドイツは戦略次第ではこの第一次大戦に勝利することができたのかを考察する。なお、本研究で『ドイツが大戦に勝利した』と位置付ける状況は、『ドイツが大戦後も帝政(カイザーライヒ)を維持している』事を最低ラインとする。

(2) 実在した二つの戦略

フランスおよびロシアと同時に戦う二正面戦争を想定した当時のドイツの戦略プランとして、普仏戦争にて活躍した参謀総長大モルトケが提唱した「大モルトケのプラン」と、それを後任の参謀総長

ヴァルデーゼーとシュリーフェンが放擲して新しく作った「シュリーフェンプラン」がある。



(図1) シュリーフェンプランと大モルトケのプラン

端的に説明するならば、以下の通りとなる。

シュリーフェンプラン

- ・独仏の間に位置する中立国のベルギー、ルクセンブルクを制圧し、そこを通過してフランスに奇襲をかける(原案ではオランダにも侵攻予定)

- ・対フランス戦に兵力の9割を注ぎ込み、電撃的にパリを占領して瞬殺する。残った1割でロシアの侵攻を防ぎ、フランス降伏後に全兵力を対ロシア戦に転用して勝利する

大モルトケのプラン

- ・中立国への侵攻なし(中立国に攻撃をすれば国際的な立場が不利になるとの考えによる)

- ・ロシアには多少の攻勢をかけるが、基本的には防衛に注力し、敵国の息切れを待つ

上記2プランのうち、実行に移されたシュリーフェンプランの問題点としては以下の点が挙げられる。

- ・露仏を両方とも撃破しようとする戦略ビジョン自体に無理がある
- ・様々な点で希望的観測が多すぎ、実現性に乏しい
- ・ベルギーへの中立侵犯により、ベルギーの独立を保障するイギリスの対独参戦という重大な問題を招く

3. 提案

では大モルトケのプランが放擲されず維持され、それに沿った国家経営がなされたと仮定した場合、どのような経過を辿るのであろうか。

具体的には、次ページに示した通りとなる。

大モルトケのプランが採用された場合に起こりうる好ましい戦局変化は以下の通りである。

(1) イギリスの不参戦

戦前においては、大モルトケのプランではイギリスを敵国としないため、英艦隊に対抗する目的で実行された艦隊増設計画(ティルピッツ計画)は実行されず、イギリスとの関係は保持される(満州権益などで独英両国は衝突するため、同盟を結べるほど良好な関係には発展しないと思われる)。戦時においては、イギリスの不参戦により通商破壊されず、物資の安定輸入が可能である。このため、史実においてドイツを苦しめた物資不足を緩和できる。また、史実と比べてドイツの艦隊保有量が少なくなるため、石油などの戦略資源を無駄に消費することも避けられる。また、日本(日英同盟を理由に参戦)や米国(イギリスの情報工作で参戦)といった国も中立に留めおくことができるだろう。

(2) 防衛重視による有利な戦争展開

大戦当時のフランスは、仏軍総司令官のジョッフルが提唱した「第十七号計画」と呼ばれる戦略を採用していた。これはシュリーフェンプランと似たような攻勢重視・早期決着を柱とする戦略である。また普仏戦争でドイツ(この時代はプロイセン)に敗れ去った屈辱的出来事なども原因し、フランスは『攻勢以外の戦術を廃する』と豪語するまでに陥っており、仮に大モルトケのプランを察知したとしても攻勢重視の考え方を改めなかった可能性が高い。よってフランスは開戦直後から史実通り独仏国境にて全面攻勢をかけてくると考えられ、史実よりもさらに防衛重視のドイツ軍ならばこれを防ぐことは容易である。またロシア方面についても、史実で兵力を減らしすぎたために予想外のロシアの早期攻撃に対応できず、オーストリア軍の壊滅を招いたが、これも防衛を重視し、多少兵力を増やせば簡単に防げる事態である(史実ではオーストリア軍が半壊しつつも、少数のドイツ軍が巻き返しに成功している)。

(3) 長期戦への備え

防衛重視であり、長期戦を想定した戦略である大

モルトケのプランに従うならば、ドイツは大戦前に少なくとも史実よりは高レベルな物資備蓄・戦時体制移行が可能だと思われる。一方、基礎国力や戦術教義でドイツに劣るフランスはドイツに比べ息切れが早いと考えられ、確実に戦局はドイツ有利に傾く。またロシアも史実ではフランス以上に準備が足りておらず、日露戦争にて1年間戦時体制に置かれただけでロシア第一革命が起こったことから鑑みるに、戦局が多少変化してもロシア第二革命による赤化は避けられず、短期で離脱すると考えられる。

(4) 和平交渉

史実では革命で同盟国が音を上げたために講和条約が結ばれたが、大モルトケのプランの世界線ではどうだろうか。まず、戦局が膠着状態に至るまでに要する時間は史実よりも短いと思われる(中立国への侵攻がないため史実より戦線が短く、またフランスが防衛重視に戦術を転換するまでそう長くはかからないと見込まれるため)。一方で、和平交渉の際は、第三国であるイギリスを仲介役として交渉を進めることが可能であり、膠着状態が長引くことを避けることができる。また、外交的に戦争そのものを回避することも可能であり、ほぼ確実に史実より長期間にわたりドイツは帝政を維持できる。

4. 今後の課題

実際問題、大モルトケのプランが放擲されることは時代の潮流上不可避であるとも思われる(大モルトケを除き、大戦が長期化すると予測できたものは当時誰もおらず、積極的攻勢プランが成功すると信じ切っていたため)。よって今回の仮定は少々現実性に欠けるが、取る戦略によって戦争経過がまるきり変わってしまうことが示せたので良かったと思う。

5. 引用・参考文献(順不同)

- 1) 【図説】第一次世界大戦<上下>(歴史群像シリーズ)
- 2) 戦争の世界史大図鑑(R. G. Grant) 2018
- 3) 世界の歴史大図鑑(Adam Heart Davis) 2019
- 4) ヴィルヘルム2世と第一次世界大戦(義井博) 2018
- 5) 大英帝国の歴史<下>(Niall Ferguson) 2018
- 6) 教養としてのフランス史の読み方(福井憲彦) 2019

信じるか、信じないかはあなた次第

—アンケート結果からデジャヴの正体を探ってみよう—

研究者 2年3組23番 辻彩花 2年3組36番 増田桜
2年3組40番 陶江菜月 2年6組31番 堀万紘

1. 研究目的（問題意識）

子供の頃からデジャヴの正体について気になっていた。調べてみると、正体についての説がたくさん出ているので、アンケートを取り、その結果から説を裏付けていき、有力なものを見つけること

—デジャヴ(既視感)とは?—

実際には一度も体験したことがないのに、すでにどこかで体験したことのように感じる現象。

2. 研究 —デジャヴの正体についての説—

(1) 「人間の脳が起こす錯覚」説

今、体験した出来事を、脳が誤作動することによって、ずっと前に経験した出来事のように感じてしまうという説。

(2) 「予知夢」説

フロイトという心理学者が「デジャヴとは既に見た夢だ」と「日常生活の精神病理学」という本に書いている。

(3) 「左右の目が物事を認識するスピードのわずかな差が原因」説

両目の記憶認識のスピードの差が違うから、「以前にも記憶したことのある情報」として考えてしまうという説。

(4) 「前世からの記憶」説

(5) 「自分の理想や想像と現実との間で起きる錯覚」説

自分が考えていた理想と似た現象を経験したときに、その理想がデジャヴだと勘違いするという説。

3. アンケートについて

〈回答者〉

屋代高校の生徒、長野駅、屋代駅にいた人、大学生、会社員、友人 計196人

〈アンケート内容〉

1. デジャヴ体験の有無→「有」が50%以上
2. 経験したデジャヴの場面や登場人物、その時の感覚
3. 経験したデジャヴの細かな内容

・教室での会話内容や人物の立ち位置、数が全く同じ様子を見たことがある。
・初めて通る道が以前通ったことがあるように感じる。

(アンケート結果 ①)

・夕食中に喉が渴いたこと。
・小指をぶつけたことがあるかも。

(アンケート結果 ②)

・初めて通る道が以前通ったことがあるように感じる。
・部活の大会で行ったことない場所なのに来たことがある感じがした。
・見たことのない風景に既視感がある。

(アンケート結果 ③)

—アンケート結果から裏付けてみよう—

説(1)について、アンケート結果①より、デジャヴは自分に身近な場所や人物に関係するものがほとんどなので、過去の似たような体験を、脳の錯覚で同じ体験として勘違いしてしまうのではないかと

また、「～のように思える。」「～な気がする」などの回答が多いことから、デジャヴはあいまいなもの、はっきりと思い出せないものである。脳の誤作動が影響しているのではないかと考えられるので有力といえる。

説(2)について、予知夢はこれから起きる出来事を寝ている間に見るというものなので、未来とかかわるものである。

これに対し、デジャヴは起きている間に体験するものなので、現在と関わるものである。

(2)の説は、デジャヴと予知夢は根本的に違うものなので有力ではない。

説(3)について、アンケート結果②より、「喉の渇き」、「小指をぶつけて痛がる」といった視覚以外のデジャヴもあるので、(3)は視覚以外のデジャヴを経験した人がいるため有力ではない。

説(4)について、アンケート結果①から、家族や友人、建物などがその人の前世の時にも同じようにあったとは考えにくいので、有力ではない。

説(5)について、アンケート結果③より、デジャヴには知らない人や知らないものにとっての内容のものもあり、またアンケート結果②より、自分にとって嫌なことについてのものもある。理想や想像とは違うものも含まれているため、有力ではない。

4. 考察

以上から、唱えられている様々な説の中で有力と言えるのは①の「人間の脳が起こす錯覚」だと私たちは考えています。

6. 引用・参考文献

- 1) <http://pras.wp-x.jp/?p=7315>
- 2) <https://serendipity-japan.com/deja-vu-11219.html>
- 3) <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A2%E8%A6%96%E6%84%9F>
- 4) デジャヴ・既視感は何で起こる？

アンケートへのご協力ありがとうございました！

人は見た目が100%

—かわいい、カッコいいには一定のパターンが—

研究者 2年5組30番 牧島幸佑 2年5組10番 椛島大輝
2年6組16番 坂爪翔一 2年6組34番 村上達郎

1. 研究目的

世間は、性格より見た目を重視することを、あまりよく思わない。そして、そういうタイプは嫌われがちである。そこで、性格より見た目である、ということを実証したく、また、幅広く「顔」をテーマとして研究したかったからである。

2. 先行研究より

(1) 好印象を与える見た目

- ・朝日新聞社のアンケート

<https://www.asahi.com/articles/photo/AS20170707003538.html>

「人は見た目で判断されていると思うか？」また「人を見た目で判断するか？」というアンケートから、よくある、たまにあると答えた人が両方9割を超えていた。見た目は様々な場面で重要になってくる。昨年の一人一研求の結果より目の大きさは顔に対して8%が理想であることが分かった。

目や顔以外の要素を調べ、「**好印象を与える見た目**」を定義していく。

(2) 顔以外の要素について

2年生を対象にして見た目を幅広い定義で捉えたとき顔以外にどこを見るかのアンケートを取ったところ、顔の他に、**髪型、服装、体型**などを重視することがわかった。

髪型：ツブロック、マッシュなど

服装：季節感がある、オシャレなど

体型：痩せすぎでない、太っていないなど

しかし、この三つの要素はどれも、「その人に合っている」ということを重要視する声が一番多くあった。この三つの要素からは「好印象を与える見た目」の定義が難しいと判断し、数値化がしやすい顔に重点をおいて研究した。

3. 体型の与える印象



(図) 体型が与える印象

上の図を課題探究中間発表時に見てもらい、どちらが好印象を与えるか質問した。すると、全員、体型を隠したときのほうが好印象を与え、体型を確認した後は印象が悪くなったと答えた。

体型を服装で隠すことはだいぶ効果的な方法であると考えられる。

4. 好印象を与える顔

(1) 研究方法

- ・若手女優の美女ランキング

<https://adorable-man.com/actress-20-top30-152>

- ・イケメン俳優ランキング

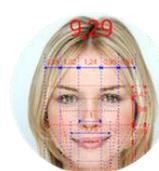
<https://pickup.cinemacafe.net/articles/2060>

を参考にかわいい、イケメンの芸能人と友達やフリー素材を利用し様々な部位の割合をアプリ「黄金比の顔—美しさの分析と美しさのヒント」



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.golden.ratio.face&hl=ja>

を使い求め、比較した。



左図のように鼻を1.としたときの目の間隔の大きさの割合などが出るのでそのデータを女優20名、俳優20名、一般男性(友達, フリー素材)20名、一般女性(フリー素材)20名を集計し分析を行った。

(2) 鼻と口の割合

最初に鼻と口の割合について分析した。

芸能人、一般男性の男女ともに数値に大きなばらつきが見られた。鼻と口の割合については、見た目を判断するときにはさほど影響がないように考察できた。

(3) 顔の横幅に対する目の間隔の割合

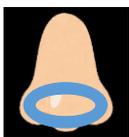
次に顔の横幅に対する目の間隔の割合を調べた。

割合		25~27	28~30	31以上
芸能人	男性	1 7	3	0
	女性	1 6	4	0
一般人	男性	2	4	1 4
	女性	1	5	1 4

※顔の横幅を100とした時の割合

芸能人は男女ともに25~27が8割以上を占め、逆に一般人は男女ともに31以上が7割を占めていた。このことから見た目に好印象を与えるには**顔の横幅に対する目の間隔の割合は男女ともに25~27**が適正であると考えられる。

(4) 頭頂部から鼻と鼻から顎の長さの割合



左図の青丸の部分で区切るとする。最後に頭頂部から鼻と鼻から顎の長さの割合を調べた。

※50を軸に絶対値をとった

※小数点は四捨五入

割合		±0	±0~4	±4~7	±7以上
芸能人	男性	8	7	3	2
	女性	7	9	2	2
一般人	男性	0	2	6	1 2
	女性	2	1	3	1 4

芸能人は男女ともに±0~4%が7割以上を占め、一般人は±7以上だけでも6割以上を占めていることから、**頭頂部から鼻と鼻から顎の長さの割合が1:1**に近づけば近づくほど見た目で好印象を与えることができると考えられた。

5. 研究のまとめ

- ・体型が見た目に与える影響は大きい
- ・顔の横幅に対する目の間隔の割合は男女ともに100；25~27が最も好印象
- ・頭頂部から鼻と鼻から顎の長さの割合が1；1に近づけば近づくほど好印象

6. 今後の課題

これらのデータを基に最も好印象を与えるための対策などを考えていきたい。

7. 引用・参考文献

- 1) 若手女優の美女ランキング
<https://adorable-man.com/actress-20-top30-152>
- 2) イケメン俳優ランキング
<https://pickup.cinemacafe.net/articles/2060>

所属班活が人に与える影響について

研究者 2年5組14番 坂本陽向
2年3組18番 鈴木大二朗
2年6組07番 風間一優

1. 研究目的

私達の研究チームは全員所属班活が異なっており、また、それぞれの所属している班活の人と、私達の印象が異なっていたため、屋代高校生徒は所属している班活によって人に持たれる印象は変わってくるのかについて疑問を持ち、研究を行った。

2. 研究方法

今回私達はビッグファイブと呼ばれる5つの人格特性に注目し、アンケートを行った。

- ・ビッグファイブとは、ゴールドバーグ,L.R.が提唱したパーソナリティの特性論で、人間が持つさまざまな性格は5つの要素の組み合わせで構成されるとするものである。
- ・今回は2つのアンケートを作成し、それを元に考察した。

3. アンケート概要

1つ目のアンケートはある班活に所属している人を感じる印象についてで、2つ目のアンケートは自分の性格についてのアンケートとして作成した。このアンケートは人間の外向性、知的好奇心、良識性、協調性、情緒安定性といった5つの要素を数値として調べるためのアンケートである。

アンケート① 所属班活に対するイメージについて

- ・アンケート方法

屋代高校全21クラスに、Google フォームを利用した下のようなアンケートを配布し、同フォームで入力してもらい、データを集める。

また、各項目の度合いを はっきり当てはまる、

どちらかという当てはまる、どちらかという違う、はっきり違う の4段階で評価し、それぞれ3~0点で統計した。

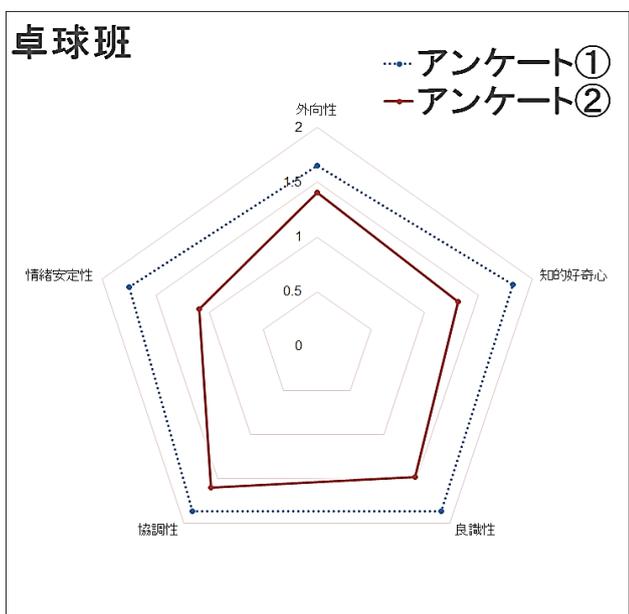
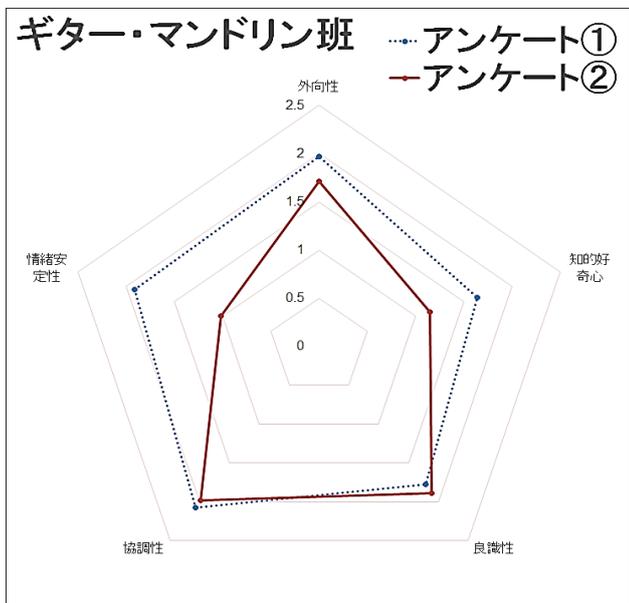
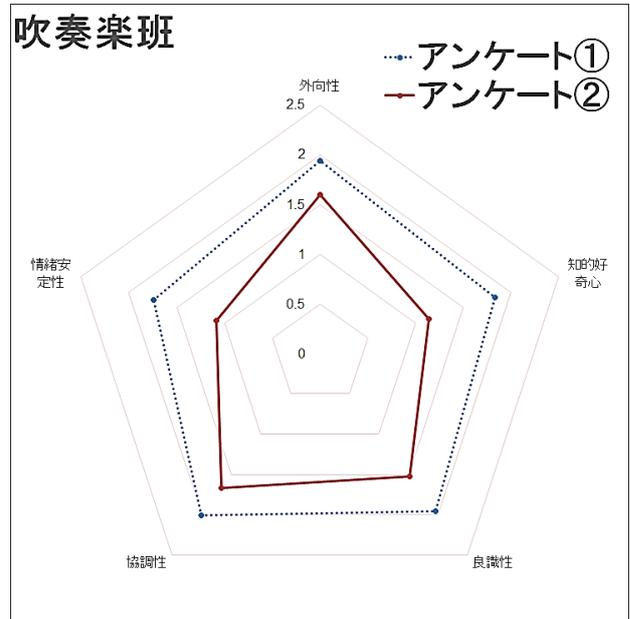
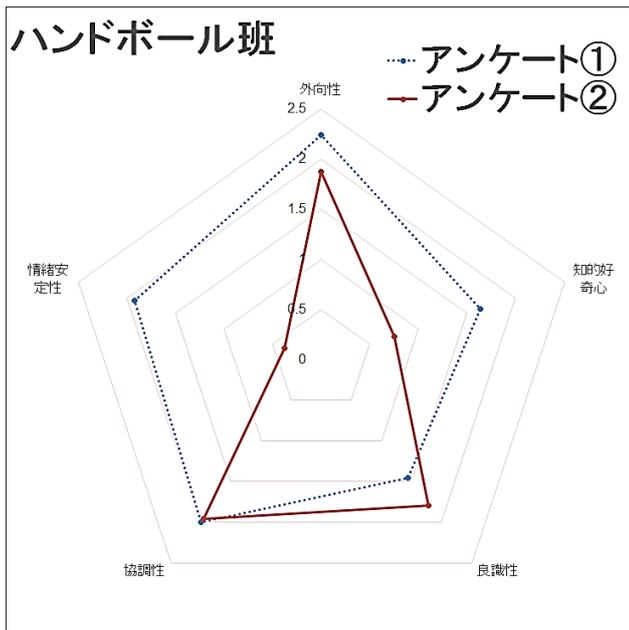
1. (外向性) その人は、ほかの人に比べて話好きである。
2. (知的好奇心) その人は、大抵の人が動揺するような時でも、落ち着いて対処することができる。
3. (良識性) その人は、軽率に物事を決めたり、行動したりしてしまう。
4. (協調性) その人は、誰にでも親切にしよう心掛けている。
5. (情緒安定性) その人は、緊張してイライラすることがよくある。

アンケート② 自分の性格について

- ・アンケート方法

ハンドボール班、卓球班、ギター・マンドリン班、吹奏楽班にアンケートに答えてもらい、データを集める。また、回答はアンケート①と同様に処理した。

4. アンケートの結果



5. 考察

調査の結果、班活のイメージと班活に所属している人の性格は一部の要素については関連性が見られ、協調性や外向性、良識性についてはどの班もイメージと実際の性格が近い値を示していた。

情緒安定性、知的好奇心について乖離が見られたのは、この2項目は、人と関わる際に外面に現れにくく、実際の性格がイメージに反映されづらいため、受け取る人によってイメージが美化されたからだとと思われる。

イメージのグラフが全体的に実際の性格のものより大きかったのは、人が持つイメージは過大評価される傾向にあるからだと考える。

6. 今後の課題

想定していたよりもアンケートの回答率が低かった。

アンケートやポスターなど、研究を始めるのが遅くなってしまった。

校外にも範囲を広げてアンケートを行ってみたい。

7. 引用・参考文献

- 1) ビッグファイブ | 心理学用語集サイコタム：
<https://psychoterm.jp/basic/personality/bigfive>

上手く生き抜くために

—自分に合ったストレスコーピングを選ぶ—

研究者 2年4組11番 小林真絢

2年4組12番 小林鈴

1. 研究目的

学校生活を送っていると、「自分とは合わないな」と感じる性格の人が何人かいたり、嫌なことやトラブルが起こったり…。自分でも気づかないくらい小さなことでも、身体には少なからずストレスが溜まっていく。

そんなストレスと向き合い、数あるストレス対処法の中で自分に適した方法を見つけ、少しでも快適に生活したいと思い、この研究を始めた。

C. 良識性：長期的な利益を優先する度合い

高い人⇒責任感がある 誠実

低い人⇒衝動性が強い 無責任

D. 情緒安定性：不安を引きずる度合い

高い人⇒鈍感 温和 頼りがいがある

低い人⇒ストレスを感じる 洞察力がある

E. 知的好奇心：空想性・保守性

高い人⇒知的 連想が広がりやすい

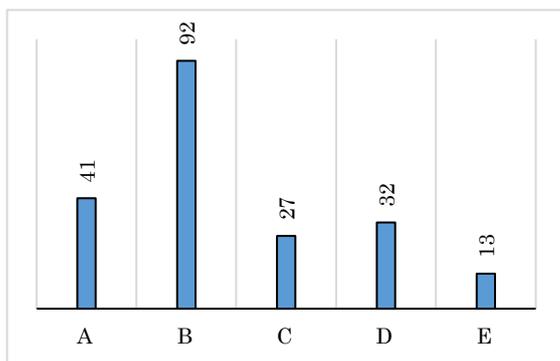
低い人⇒感覚的 変化を好まない

2. その原因・現状（先行研究の分析）

(1) 調査①

主要五因子性格調査 (Big5) とは、キャッテルやオールポートらが提唱した「個人特性」「共通特性」をもとにゴールドバークが「根源的かつ普遍的な性格の判定」を5つの分類に種別したものである。Big5は性格をより直接測る尺度。

主要五因子性格調査をもとに屋代高校2学年(209名)には次の5つのうちどの性格が多いのか調査した。結果は次のようになった。



(図1)各性格の人数振り分け

A. 内向性：活発さの度合い

高い人⇒活発に動き回る 話し上手

低い人⇒引っ込み思案 無口

B. 協調性：集団と一体する度合い

高い人⇒親切 気前が良い

低い人⇒自分の考えを持つ 利己的

(2) 調査②

ストレスにうまく向き合うための技術・能力をストレスコーピングという。ストレスコーピングには2種類ある。

1. 問題焦点型

ストレッサー(ストレスの原因)自体に働きかけ、問題を解決しようという考え方。ストレッサーとなっている物事を、根本から解決することにより、ストレス自体をなくしてしまおうという対処法。実行が難しい場合が多い。

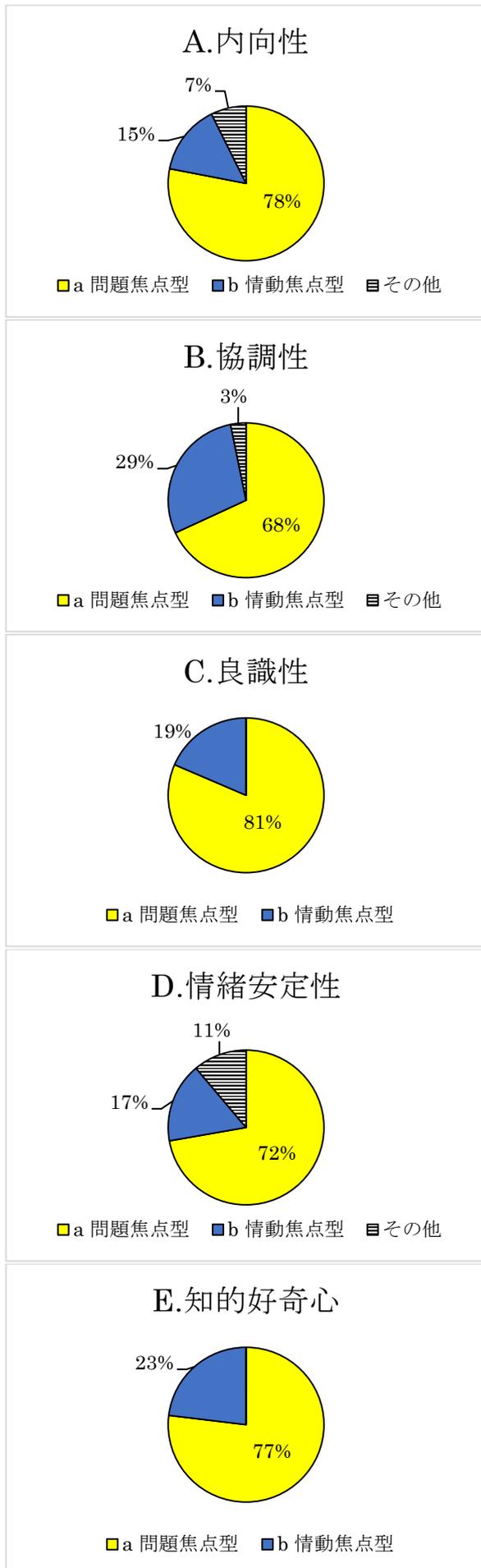
例)友達と喧嘩していることがストレスであれば、仲直りする等

2. 情動焦点型

ストレッサーによって生じた感情を、コントロールする考え方。ストレッサーにより、傷ついたり、悲しんだりした感情を自分の感じ方、考え方を变化させたり、誰かに聴いてもらうことで、問題から目を背け原因への注意を緩和するという対処法。問題自体は解決しない。

例)友達と喧嘩していることがストレスであれば、お風呂に入って気を紛らわせる等

屋代高校2学年(209名)はどのようなストレスコーピングをしているのか、問題焦点型と情動焦点型の二種類に分けて調査した。結果は次のようになった。



(図2) 性格ごとのコーピングの割合

3. 調査①・②のまとめ

協調性、内向性が高い人が多く、団結力がある人、親切で話し上手な人が多いということが分かった。私たちの持つ2学年のイメージと一致する。また、予想と反し、知的好奇心が低い人が多く、変化を好まない保守的な人が多いということが分かった。ストレスコーピングの方法は、それぞれの性格によって差が出ると予想していたが、どの性格もコーピング方法として、問題焦点型が多い結果となった。

4. 自分の提案

今回、それぞれの性格に合ったストレス対処法を見つけることを目的として、研究を進めてきたが、アンケートの集計をした結果、性格とストレス対処法は無関係ということが分かった。そのため、提案することができない。

5. 今後の課題

コーピングの変化は見られなかったため、次は男女別にみていきたいと思う。

6. 引用・参考文献

- 1) 人事担当者のための公式ブログ mitsucari
<https://mitsucari.com/blog/big5/>
- 2) 熊本健康支援研究所 株式会社スターリーグ
<https://star.careers/company/20180727/1474/1>
- 3) 性格とは？心理学分野での性格の定義や要素、種類には何があるのか？
<https://mitsucari.com/blog/personality/>
- 4) 人間の性格は誰でも「4つのタイプ」に分けられることが科学で新判明！
https://www.excite.co.jp/news/article/Tocana_201810_post_18302/
- 5) ストレスコーピング
<https://bizhint.jp/keyword/39790>
- 6) 厚生労働省生活習慣病予防の為の健康情報サイト
<https://www.ehealthnet.mhlw.go.jp/information/dictionary/exercise/ys-068.html>
- 7) 心理学の教科書

好印象を与える3C！(Color, Choice, Combination)

—推しの視線を独り占め♡—

研究者 2年3組33番 平山未来 2年5組07番 小口紗南
2年5組29番 美谷島奈津 2年6組25番 中條結花

1. 研究目的

アイドルのライブなどで目立つ色のものを持って、気づいてもらうため。また様々な場面で、服の色によって男性に好印象を与えたり、研究結果を上手く役立て、日常生活をよりよく改善していくため。

2. 今回調べたこと

- ① アンケートで色の印象を調べる
- ② うちわを使って、見えやすく・好印象を与える色の組み合わせを調べる
- ③ (1)明るいところ、(2)暗いところ
(検証する色：白・黒・赤・青・水・黄・緑・黄緑・
橙・茶・紫・桃 の12色)

① アンケート

やり方：検証する色のワンピースを着た女性の画像を用意し、どの画像がどのシチュエーションに合っていると思うかを調べる。

対象：二学年 100人 (男42人 女58人)

調べるシチュエーション：

仕事(プレゼン、会議) ・ 式典(入学式・卒業式) ・
合コン ・ 旅行 ・ デート

結果

男子

<仕事>	<式典>	<合コン>
1位：黒	1位：黒	1位：赤
2位：白	2位：白	2位：青
3位：青	3位：赤	3位：桃

<旅行>	<デート>
1位：青	1位：白
2位：黄緑	2位：桃
3位：水・白	3位：青

女子

<仕事>	<式典>	<合コン>
1位：黒・青	1位：黒	1位：桃
3位：白	2位：白	2位：赤
	3位：白	3位：黄

<旅行>	<デート>
1位：水	1位：白
2位：黄・茶	2位：桃
	3位：黄

考察&提案

○ TPO (時・所・場合) に合った服の色があり、選び方次第で与える印象が異なるので、自分がどう見られたいかによって色の組み合わせを考えることが重要である。

○ 周りと違う色の服を身に着けると、良くも悪くも目立ってしまう。目立つことが目的の合コンなどでは良いが式典などは目立つ必要がないので時と場合を選ぶ必要がある。また、同じ男性を対象としている「合コン」、「デート」でも合コンは男女共に赤と回答して人が多かったのに対し、デートではピンクや白の回答が多かった。イメージ先行の回答もあると思うが誰にアピールしたいかによって服装を変えるのも効果的である。

○ 橙・紫については、今回のアンケートではあまり票が入らなかった。このことから、高校生には橙・・・子供っぽい 紫・・・大人っぽすぎると推測できる。

→自分の年齢にあった服の色選びも重要！

② うちわで実験

(1) 明るいところ やり方：

1. 検証する色の画用紙で文字の形と外枠を切る

2. 黒いうちわに、外枠と文字を重ねて貼る。
(外枠が黒、内枠と外枠が同じ色の場合は除く)
1 1 × 1 1 = 1 2 1 (通り)

3. 明るい廊下(2棟と3棟の渡り廊下)で、うちわから11.4m離れて、見やすい色の組み合わせを8段階で評価し、見やすく、好印象な色の組み合わせを調べる。

結果&考察

- 見えやすい色の組み合わせには、内枠に黄色が使われている。→単体だとあまり目立たない黄色が、濃い色と組み合わせると見えやすくなる。
- 今回は、黒いうちわを使ったため、外枠に濃い色、内枠に黒の組み合わせが見えにくくなった。
→黒いうちわを使う場合、濃い色の組み合わせだと見えづらい。

(2) 暗いところ やり方:

カーテンを閉め電気を消した教室で、白のペンライトでうちわを照らしながら、文字の見えやすさを調べる。(その他の条件は(1)と変えない)

結果&考察

やはり全体的に明るいところで行った実験よりも見えづらかった。黄色やオレンジ、黄緑が見えにくい中では比較的に見えやすかった。

暖色系でも暖色系の色同士での組み合わせは見えづらく、
外枠→暖色系×内側→寒色系
が見えやすい傾向にある。

3. 既存の提案

インターネットで目立つうちわについて調べたところ、黒い背景のうちわには傾向黄色の文字が目立つと書かれていた。また今回は研究できなかったが、蛍光ピンクの背景に黄色の文字×黒い縁など目立つ方法があった。

4. 自分の提案

まずは、自分の応援している人(推し)のカラーを一番に取り入れて全面的にアピールをする。メンバーカラーが黄色や赤の時は、うちわの背景が黒など暗い色の方が遠くから見た時に目立つ。青や緑など寒色系の色は背景が黒だと文字と同化してしまい見

えづらいので背景色を蛍光など明るくすると良い。

目立つうちわを作っても、周りも同じことをしていたら目立たない。組み合わせや字体で周りとの差をつける必要がある。ステージに立っているアイドル視点に立ってみると自分のカラーにやはり目が行くものだと思う。自担の推しカラーを前面に出しつつ、目立つ組み合わせを見つけ出すことが個人でできる対策だと思う。

5. 今後の課題

今回の服装のアンケートは世代が私たちと同じ人と限定されていたので、40代50代の方にアンケートを取ってみると今回の結果とはまた違う結果が出てくると思う。また、今回は調べなかった場面でも調べてみたいと思った。服装の色という何気なく毎日組み合わせたり好きなものを購入したりしている中で、少し気を付けるだけで好印象を与えられるかどうかが決まってくるので毎日気を付けていきたい。ひとつひとつの色は好印象を与えられても、組み合わせが変な場合もある。季節感なども関係してくると思う。今回票が少なかったオレンジや紫などの割合も変わってくる可能性があるから今後機会があったら実施してみたい。

うちわについても蛍光色や背景色が変わったらまた違った実験結果が得られると思うので、これも機会があったら研究してみたい。実際に研究して目立つと分かったうちわが本当に目立っているのかも現場に行って調べてみたい。最近はSNSでうちわのデザインを見ることが可能だったり、実際のライブ映像が動画配信サイトなどで視聴できるアーティストも少なくない。そこで目立つうちわを見つけ参考にしたり、目立つうちわについて傾向を調べてみたい。

6. 引用・参考文献

- 1) <https://www.l-m.co.jp/blog/?p=681>
- 2) <https://iro-color.com/episode/color-combinations-of-clothes.htm>
- 3) <https://handywebdesign.net/2012/07/12colors-give-you-the-impression/>

屋高生の性格をいろんな角度から見てみよう！

－性格は十人十色－

研究者 2年3組12番 小山美来
2年3組26番 戸谷聖菜
2年3組39番 村松星奈

1. 研究内容

- ・屋代高校生の性格・兄弟構成を調べ、関連を探る。
- ・血液型との関係について調べる。
- ・献血、健康問題について

2. 兄弟関係による性格

〈仮説〉

- ①屋高生は長男・長女が多い。
- ②第一子の人は責任感が強い人が多い。
- ③第二子以降の人は負けず嫌いな人が多い。
- ④一人っ子の人は平和主義な人が多い。

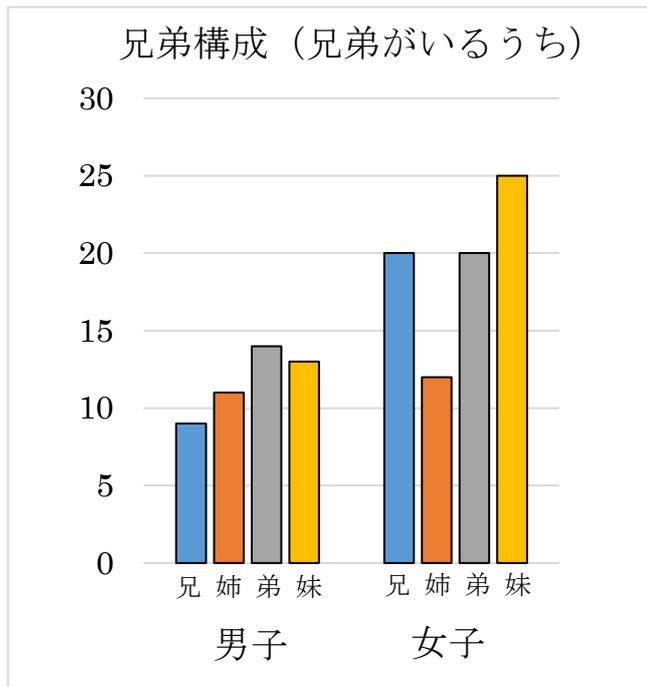
〈検証方法〉

方法：アンケート調査

内容：兄弟構成と性格について

対象：屋代高校2学年（回答者132人）

〈検証結果〉



- ① 屋高生は長男・長女が多い。
男子は兄が、女子は姉が少ない。

	1位	2位
第一子	優柔不断	負けず嫌い 平和主義
第二子	飽きっぽい	優柔不断
第三子以降	負けず嫌い	目立ちたくない 飽きっぽい
一人っ子	負けず嫌い 好奇心旺盛	平和主義 優柔不断
屋高生全体	優柔不断	負けず嫌い

②第一子（一人っ子を除く）の人は「優柔不断」な人が多い。

③第二子以降の人は「飽きっぽい」人が多い。

④一人っ子の人は性格に偏りが無い。

〈その他〉

- ・一人っ子の人は全体の約1割。
- ・第3子以降で「目立ちたくない」という人が予想より多かった。
- ・屋高生全体で「優柔不断な人」が多い。

3. 血液型による性格

新しい提案として血液型によって性格に変化があるのか、調べてみた。

〈検証方法〉

方法：アンケート調査

内容：血液型と性格について

対象：屋代高校生徒（回答者68人）

〈検証結果〉

	1位	2位
A型	優柔不断	負けず嫌い
B型	負けず嫌い	平和主義 飽きっぽい
AB型	負けず嫌い	平和主義 聞き役
O型	優柔不断	おしゃべり 社交的

- ・A型は優柔不断、B型は負けず嫌いが圧倒的に多い。
- ・全体を通して負けず嫌い、優柔不断の人が多く、そのため血液型によって大きく性格が異なるわけではなかった。
- ・血液型によって回答者数にばらつきが出てしまった。

4. 献血について

私達はこの研究を進めていくにつれて、献血に興味を持ち始め、詳しく知りたいと思い、実際に行ってみることにした。

全血献血…流れている血液をそのままの形で採る。

成分献血…血液中の血小板や血漿のみをとる。

採血できない人の例

- ・骨折している人
- ・半年以内にピアス、入れ墨をした人
- ・3日以内に処方された薬を飲んだ人
- ・4週間以内に海外に行った人 など

献血の流れ

1 受付

本人確認を行い、質問事項に回答する。

2 問診・事前検査

問診室で体温と血圧を計る。その後、少量の採血を行い、血液型、貧血の心配がないか事前に調べる。

3 採血

採血ベッドに横になり採血をする。採血時間は全血献血で10～15分程度。

4 休憩

休憩場所で水分を取りしばらく休憩する。

全血献血	
200ml	400ml
16～69歳	男性17～69歳 女性18～69歳
男性45kg以上 女性40kg以上	50kg以上

献血はなかなか行きづらいかもしれないが、献血ルームは居心地が良く、スタッフの方が丁寧に対応してくれる。先入観で行きにくいと考える人でも、とても気軽に行きやすい。休憩室には、お菓子やジュースのほかに、漫画本なども置いてあるのでゆっくりくつろぐことができる。

人の役に立てると思うとやはり来て良かったなど思える。

〈休憩室〉漫画やお菓子が用意されてゆっくりできる空間です。



〈採血室〉椅子を倒して寛ぎながら献血します。



〈長野献血ルーム ホームページより〉

5. 参考文献

- 1) 日本赤十字社パンフレット
- 2) 日本赤十字社 長野献血ルーム ホームページ
- 3) T0iG0 トイーゴ ホームページ

哲学カフェの魅力を見よう！

ー哲学カフェを授業に取り入れてみてはどうかー

研究者 2年2組04番 粕尾尚平
2年3組31番 花輪洋弥
2年5組39番 山田哲平
2年6組01番 板屋善丈

1. 研究目的

実際に自分たちが主体となって哲学カフェを開くこと。また、その中で哲学カフェの魅力を見つけ広めること。

逆にくじで選ばれた提供者は気づ知らずの他人に臓器を提供しなければならない。この方法は果たして最善であるか話し合った。今回中学生と話し合ったわけだが意外にも意見がしっかりしていてこちらが驚かされることも多かった。

2. 哲学カフェとは何か？

(1) 哲学カフェの概要

哲学カフェとは何かしらのテーマを設け、そのテーマについて話し合う討論会のようなもの。進行役が先生のように知識を提供したりするのではなく参加者が自分たちで考え、探究する。

第2回 大人とは何か

出川 English はなぜ通じるのか
開催日時 7月26日
場所 屋代高校212教室
参加者 篠原さん(県立長野大学)

(2) 哲学カフェの起源

フランスのパリでマルク・ソーテ(1947~1998)が仲間と話し合うためにカフェに集まったところ地元のラジオ放送局が「ここで哲学討論会が開かれるらしい。」と誤った放送をしたところ、大勢の人がそこに押し寄せたため、ソーテが即興的に進行役を務め、討論が行われた。それが哲学カフェの始まりである。

自身で開催するのはこれが初であった。小規模であったが大学生の方を交えて行った。「大人とは何か」という題材は本来、後に記載する第3回のような場で行おうとしていたのだが、自身の哲学カフェに対する知識も浅くよりよい議題があるのではということで今回行うことにした。大人の準備期間ともいえる高校生の自身にとって丁度良い議題だったと思う。「出川 English はなぜ通じるのか」について。この議題のまとめとして「出川さんのコミュニケーション能力が高い」ということでまとめたが、その討論の中で第3回の哲学のカフェの参加者(見知らぬ人)と話すコツを確認できたと思う

3. 活動報告

今回哲学カフェを研究するにあたって、哲学カフェを3回開設し、実際に討論をして研究を深めた。

第1回 正義とは何か(サバイバルロタリー)
開催日時 7月20日 体験授業(倫理)
場所 屋代高校211教室
参加者 中学生3年生(入学希望者)

第3回 eスポーツについて
開催日時 10月4日
場所 県立長野図書館
参加者 約35人

今回は自身の開催ではなく体験授業に参加するという形で行った。内容は「正義について」特にサバイバルロタリーについて討論した。サバイバルロタリーとは臓器提供者(ドナー)をくじ引きで決めることである。臓器提供を受ける側としては助かるが、

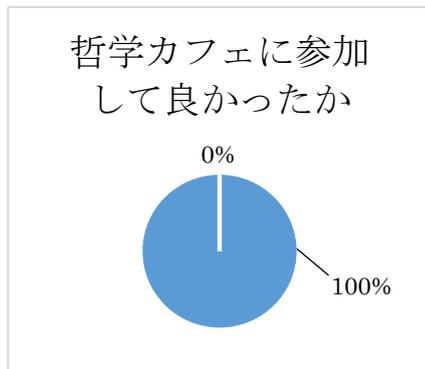
権堂哲学カフェの協力の下、県立長野図書館で「eスポーツについて」というテーマで哲学カフェを開催した。今回参加者を権堂哲学カフェのホームページで募ったところ、高校生からご年配の方まで幅広い年代の方々がいらっした。1時間の討論を予

定していたため時間が余ることを予想していたが、実際は討論開始こそ意見が出なかったものの、10分もすると意見が飛び交うようになり、最終的にはほぼ全員が自分の意見を出せていた。だが時間になっても討論が終わる気配がなく、全ての意見を聴ききれなかった。時間配分には課題が残った。

(※研究者4人はすべての哲学カフェに参加した。)

第3回哲学カフェのアンケート

第3回哲学カフェの終了後、一般の参加者を対象にした哲学カフェに関するアンケート調査を行った。



哲学カフェの良い点

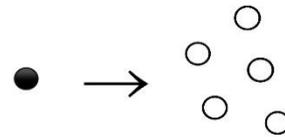
- ・幅広い年齢の方と触れ合えたことによって今まで自分が考えなかった新鮮な意見を取り入れることができた。(10代男性)
- ・自分の詳しくない分野についても深く考えるので知識を増やすことができた。(10代女性)
- ・全員が一体になって話せる空気がいいと思った。(20代女性)
- ・普段は考えないことをしっかり考え、話す経験が非常に有意義だった。(30代男性)
- ・様々な意見を尊重しながら交換することができ、知的に楽しかった。(40代男性)
- ・徐々に考えが発展・深化していく感覚が人間的で面白かった。(50代男性)
- ・自分の考えていることを気兼ねなく話せた。(60代女性)

このように哲学カフェにはたくさんの魅力がある。

4. 私たちの提案

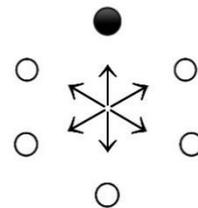
授業に哲学カフェを取り入れてみてはどうか

一般的な授業



進行役(先生)が一方的に参加者(生徒)に教える

哲学カフェを取り入れた授業



進行役(先生)が参加者(生徒)と一緒に
議論しながら学ぶ



自分の考えや意見を他人に説明することで、自分の考え・意見がより明確になる。また、違う答えや意見を聞くことで様々な見方をする事ができる

この点から哲学カフェを授業に取り入れることを提案する。

5. 今後の課題

第3回の哲学カフェは権堂哲学カフェの協力を得て行ったが、協力がなくても自分たちで哲学カフェを開けるようにしたい。また、哲学カフェの存在や魅力を様々な人に周知していきたい。

6. 引用・参考文献

- 1) 「哲学カフェの作り方」 鷲田清一監修

人生の残りの時間を計算して分かる時間の大切さ

－人生の自由時間は10年－

研究者 2年6番27番 温井莉緒

2年5組22番 寺田千夏

1. 研究目的

私達はスマホなどを必要以上に使ってしまい、時間を無駄にしてしまう時が多々ありました。そこで、人生の中で無駄な時間はどの位あるのかを計算し残りの時間について研究し、毎日を有意義な時間にするためにはどのような行動をしたらいいのか考えてみました。

2. その原因・現状

(1) 残りの人生は何時間なのか。

人間の平均寿命が80歳とした時に、一人当たりの持ち時間は

$80 \text{年} \times 365 \text{日} \times 24 \text{時間} = \text{約 } 70 \text{万時間}$

そして残りの人生を考えると時には、例えば25歳の人生時間を計算するとすると、

$(80 - 25) \times 365 \text{日} \times 24 \text{時間} = \text{約 } 48 \text{万時間}$

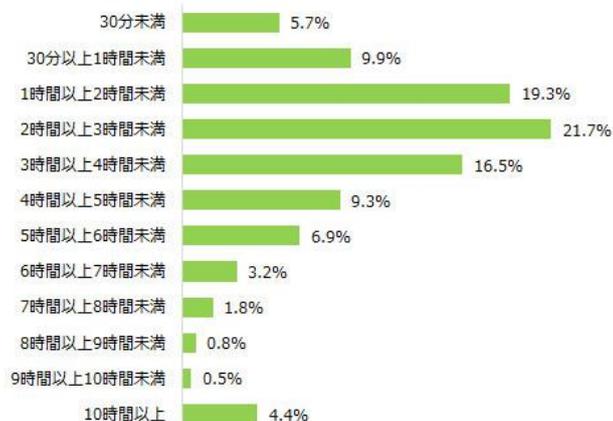
さらに、労働時間と睡眠時間を(およそ1/3)を引くと、自由に使える時間は

$\text{約 } 48 \text{万時間} \times 1/3 = \text{約 } 16 \text{万時間}$

ここから生活に使う時間(食事やお風呂など)を引いていくと更に時間が短くなり 10年と言う数字になります。

人生全体で考えると自由の時間は全体の11%。つまり、1日のうちに自由に使える時間は 2時間 しかないのです。

(2) スマホ使用時間について



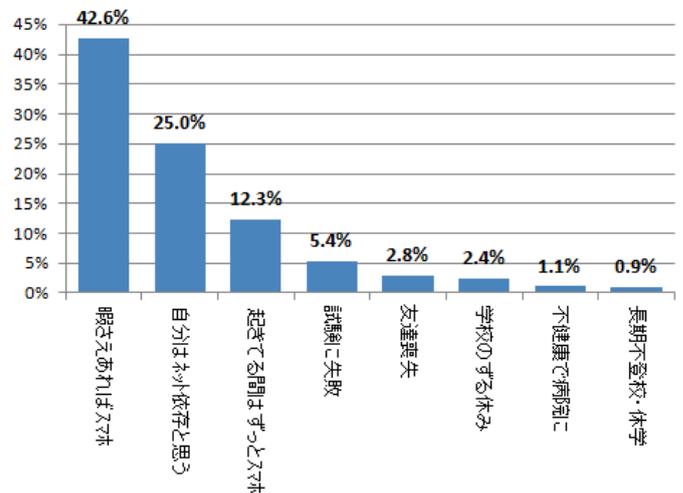
(図1) 1日のスマホ使用時間調査

このグラフより1日2時間以上3時間未満スマホ

を使用している割合が最も大きいと分かります。

例として、学校にいる時間が班活動も含め1時間半、家での生活時間(お風呂、ご飯など)が2時間、睡眠時間が7時間とすると残りの自由時間は3時間半しかありません。

私達は平日3時間勉強すべきなのでスマホを見る時間は残り30分しかありません。なので2時間以上3時間未満もスマホを見る時間は私達にはないので。



(図2) ネット利用を原因とする生活への影響

「暇さえあればスマートフォンを操作している」状態にある人は4割を超えており、さらに「起きている間はずっとスマートフォンでインターネットにアクセスしている」人も1割程で、暇で無い時、具体的には何か他のことをしているにも関わらず、スマートフォンを操作しているとの認識をしている人を指すので多くの人がネットを利用して無駄な時間を過ごしていることが分かりました。

(3) 生涯で6年分の時間をスマホに費やしている。

携帯電話サイト「Recombu.com」が2,000人を対象に行った調査によると、英国人は自分のスマートフォンを毎日平均2時間20分も使っているといい、英国の調査「デイリー・テレグラフ」紙によると生涯で6年分の時間を携帯電話に費やしていることが判明しました。

3. 既存の提案

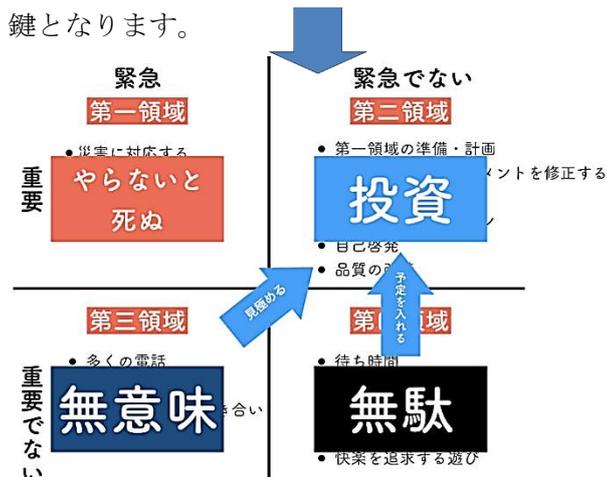
時間管理のマトリクスの概年を活用する

重要	緊急 第一領域	緊急でない 第二領域
	<ul style="list-style-type: none"> 災害に対応する 給料に関連した仕事 締めきりのある仕事 クレーム対応 	<ul style="list-style-type: none"> 第一領域の準備・計画 ミッションステートメントを修正する 人間関係を築く 真のレクリエーション 自己啓発 品質の改善
重要でない	第三領域	第四領域
	<ul style="list-style-type: none"> 多くの電話 多くの会議 無意味な接待や付き合い 飛び込みの用事 	<ul style="list-style-type: none"> 待ち時間 多くのテレビ 多くの電話 多くのメール 快楽を追求する遊び

横軸：重要度（ミッション、価値観に結びついているもの）

縦軸：緊急度（すぐに対応しなくてはならないもの）

4つの領域の内、第2領域である「緊急ではなく、重要なこと」を行うことが無駄な時間を使用しない鍵となります。



第一領域は行わないと死んでしまうので行いますが、第三領域と第四領域に関わる時間を極力減らしながら、第二領域に注力することが出来れば、将来へのリターンが見込める投資が沢山できるということです。第2領域を判断するには自分の役割・目的が大事になります。第一領域か第三領域の活動かを見極めて、第三領域の仕事や第四領域の予定を断ること、第四領域のようなことをしないために予定を入れることも必要です。

このマトリクスの活用を意識しながら生活すると自然と無駄な時間は減るはずですよ。

4. 自分の提案

(1) 提案1

電車やバスで単語をおぼえる！

電車やバスでスマホを見ている人をよく目にします。10分や20分のわずかな時間でも色々な事に活用できます。そこで私達は単語帳を見ることを提案します。

[例 片道15分の通学時間]

15分で10個の英単語を覚えるとすると、、、

平日5日で計算すると1週間で $10 \times 5 = 50$

1ヶ月で $50 \times 5 = 250$

1年間で $250 \times 12 = 3000$

センター試験で必要とされる英単語数は約5000語なので、一年間で毎日通学時間15分に英単語を覚えるとセンター試験に必要な英単語数の60%近くも身に付けることができます！と考えると電車やバスの中でゲームをするのではなく、英単語帳を開こうという気持ちになりませんか？

(2) 提案2

時間管理アプリ「Wacca」を活用！

このアプリは24時間を円グラフで表示することできるスケジュール管理アプリです。私達は実際にこのアプリを使って検証してみました。

○使ってみての感想

一日の過ごし方の計画をしっかりと決めてなく結局何もできなかったという日が沢山ありました。

何もせず1日が終わってもったいないなとすごく後悔したことがあって予定や計画を明確にして充実したようになりました。



5. 今後の課題

時間は戻ってくることはなく今も刻々と人生の残り時間は減少していくので時間の考え方を大切にし、「何をやるべきか」と考えることを今後大事にしながら日々の生活を送りたいです。

6. 引用・参考文献

- https://news.infoseek.co.jp/article/prtimes_000000037_000001409/
- <https://gotou01.com/?p=1186>
- <https://www.kerenor.jp/apps-for-time-managemem>

広まる宗教広まらない宗教

—親の影響と安心感—

研究者 2年4組34番 柳澤真 2年1組05番 伊藤陽向
2年1組33番 宮本真依 2年1組16番 小池歩紀

1. 研究目的

信仰を持つ人たちが何を求め、何を考えているのか探る。また、宗教がどのように広まっていくのか（どのように人が信仰を持つようになるのか）を調査し、その過程を探る。

2. 現状

(1) 現状調査 1

実際に長野駅周辺でアンケート調査をし、信仰を持つ人がどんな考えを持っているか尋ねた。

(アンケート内容は、きっかけ、活動、生活がどう変わったか、活動を知ってもらいたいのか、他の信仰についてどう考えるか) アンケートの結果、大多数の人が「信仰はない、興味はないが信仰は自由」と回答。

○女性

信仰は持たないが夫が亡くなってから毎日仏壇に手を合わせることで日々の安心感が生まれる。

(2) 現状調査 2

信仰を持つ三人に話を聞いた

○修行僧 臨濟宗

子供の頃「なぜ生きているのか」疑問に思い修行をし、たどり着いた。充実感が桁違いに変わった。仏教に布教の姿勢ないため、活動を知ってほしいとは思わない。他の信仰も形が違うだけで本質は全く同じである。

○牧師 プロテスタント

母がクリスチャンで、幼い頃から教会へ行った。信仰については考えていなかった。高校で牧師の息子とミッションスクールへ進学し、学ぶ内に「なぜ生きるのか」考えるようになり、神の存在を信じられるようになった。高校で親に頼っていた自分の小ささを知り、頼るものを必要に感じた。神は小さい自分を受け入れて、愛してくれる。仏教は自分が修行して悟るのに対しキリスト教は神が力で救い出

し助けてくれる。

自分のことは神が何とかしてくれるから、家族や友人、世界のため祈るように。布教したい、それが今の仕事の目的。他信仰は社会的には自由、否定はしないがキリスト教を信じてほしい。教かい、震災時など世界平和のために宗教関係なく活動することもある狂信的、危険思想と一緒にされるのはかわいそう。VRも宗教的、危険思想に通ずる。聖書は、昔に書かれたものが今も残っているということは人を引き付ける力がある。

○主婦 日蓮正宗

祖父、母と信者で、小さい頃から寺に通った。周囲の人と異なり熱心ではなかった。他の寺やミサに行くこともあり、集まりのときは他と合わせた。申し訳なさも感じる。今では全く活動していないが、困ったときは南妙法蓮華経と唱える。看護師実習が辛いとき毎日祈念したことで、心が安定し、一番救われた。他の信仰はよくわからないが自分の信じるものを信じればよい。

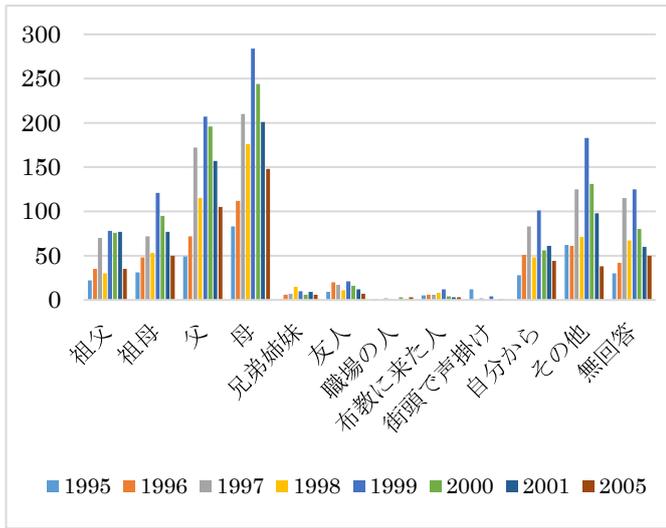
3. 考え

宗教に入る、信仰を持つきっかけには親が信仰を持っていたことの影響が大きいのではないかと。また、どの信仰も生活の充実感や安心感という形で「救い」となっているのではないかと。

4. データの調査

(1) 信仰を持つことへの親の影響

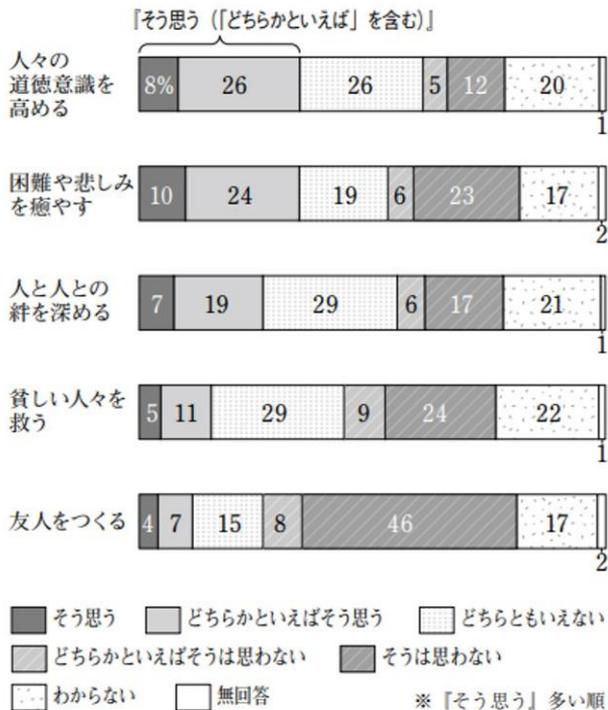
信仰を持つ人は、自分で選ぶよりも、家族、特に母親の影響を受けた人が多いことが分かった。1)、3) (グラフ1)



(グラフ1) 自分に宗教を勧めた人 (1)

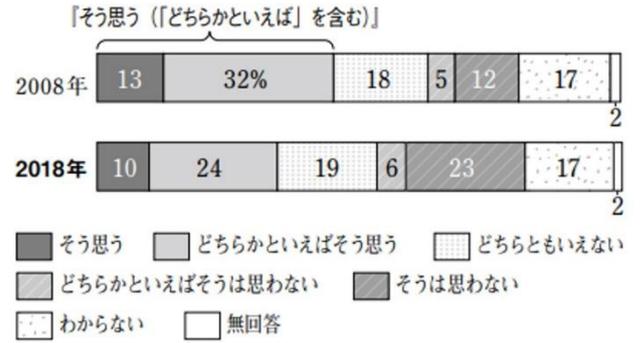
(2) 宗教に安心感を求めているのか

信仰を持つ人が考える宗教の役割として、「人々の道徳意識を高める」ことに並んで、「困難や苦しみを癒す」ことが多かった。(グラフ2)
ただし、2008年から2018年でその割合は減っている。(グラフ3)



(グラフ2) 宗教の役割 (2)

困難や苦しみを癒やす



(グラフ3) 困難や苦しみを癒すと答えた人の変化

5. 結論と今後の課題

話を聞いて考察した親の影響について、データで確認することができた。

信仰の与える安心感については確証を得ることはできなかった。

6. 引用・参考文献

- 1) 学生宗教意識調査 総合報告書 (1995年度～2015年度)
<https://www.kokugakuin.ac.jp/research/oard/ijcc/ken-nicgibunkenkankobutsu/p01>
- 2) 日本人の宗教的意識や行動はどう変わったか～ISSP 国際比較調査「宗教」・日本の結果から～
https://www.nhk.or.jp/bunken/research/yoron/pdf/20190401_7.pdf
- 3) 新宗教の形成と社会変動：近・現代日本における新宗教研究の再検討
[https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/bitstream/2115/33694/1/46\(1\)_PL111-194.pdf#search=%27E5%8C%97E6%B5%B7E9%81%93E5%A4%A7E5%AD%A6+%E6%96%B0%E5%AE%97E6%95%99E3%81%AE%5%BD%A2%E6%88%90%27](https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/bitstream/2115/33694/1/46(1)_PL111-194.pdf#search=%27E5%8C%97E6%B5%B7E9%81%93E5%A4%A7E5%AD%A6+%E6%96%B0%E5%AE%97E6%95%99E3%81%AE%5%BD%A2%E6%88%90%27)

絵本を翻訳したい

—絵本翻訳コンクールを通して—

研究者 2年3組32番 平井陽菜

2年6組35番 室賀美玖

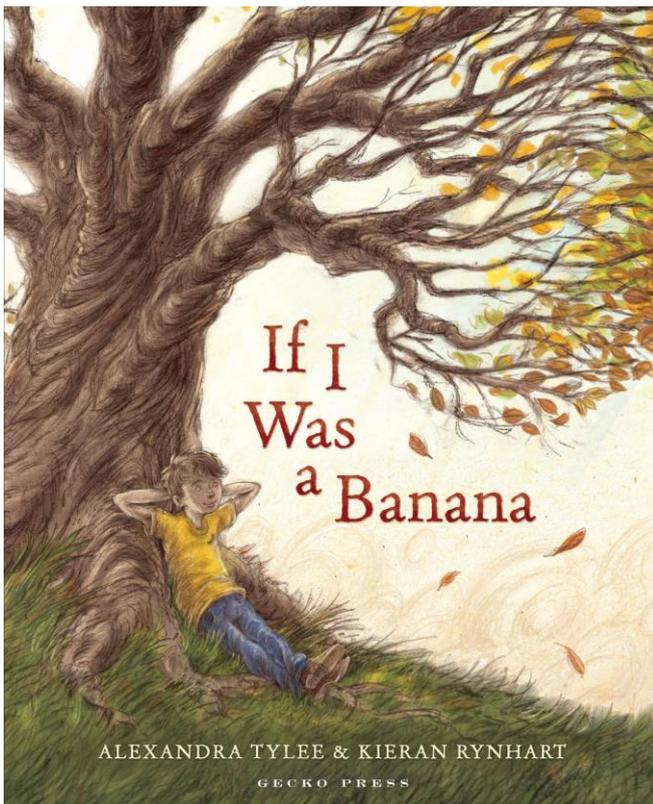
1. 研究目的

毎日の英語の勉強で英文の翻訳や英作文を書くことはたくさん行っているが、海外の子供向けの絵本を日本の子供向けに翻訳することで、英語の力だけでなくもっと広い国語力を身につけるため。また、普段は学校の先生方など自分たちの知っている人しか自分たちの英語を評価してもらっていないので、学校外の人に評価してもらおう貴重な機会だと思ったのでコンクールに応募した。

2. 方法

〈ステップ1〉

課題図書の「If I was a banana」という絵本を読む。



1) ↑課題の絵本

〈ステップ2〉

日本語に訳す。

〈ステップ3〉

日本語を子供向けに直す。

3. 翻訳する際に注意したこと

- ・漢字を使わない
→課題の絵本の対象年齢が3～5歳のため
- ・文節で間を開けて書く
→ひらがなを詰めて書くと読みにくい
- ・声に出して読んでみて、リズムを整える
→絵本は読み聞かせすることが多い
- ・文だけでなく、絵にも合うような文章にする
- ・口調を優しくする

4. コンクールの結果を受けての反省

〈1〉結果

- ・賞をとることはできなかったが、審査員の人の講評や優秀作品を読んで学ぶことが多くあった。

〈2〉反省

- ・私たちが翻訳した文章は子供たちに分かりやすいように書いたけど、最優秀作品の文章は子供たちが実際に話すような言葉で書いていた。
(例)おおきい→でっかい
ふとい→ふとっちょ
ながい→ながーい
- ・方言を使って書いている作品もあった。
- ・もっと時間に余裕を持って、計画的にやるべきだった。

5. 今後の課題

これから英文の翻訳をするときに、文としてちゃんと成り立つように考える。

単語の意味を知らないと、文として成り立つように書けないので単語をたくさん覚える。

6. 感想

今回絵本の翻訳をしてみて、以前よりもっと英語の難しさに気付いたと同時に、英語の面白さを感じることができた。ひとつひとつの単語に大切な意味があり、少しでも違う意味をとると物語のあらすじが変わってしまう。それは前に述べたように翻訳を

する時に苦労した点でもあるが、読み手がいろいろな解釈をすることができるということでもあると思う。これから英文の翻訳をする時には、自分が知っている意味だけでなくほかの色々な意味も調べ、知ることでもっと深く英文を読むことができると考えられる。意識になることもあるが、翻訳家の人はすごいなと感じた。

pBbFJIb2FPNm9ERXAzUWNOSGQ1RmVJBHADYVdZZ1NT
QjNZWElnWVNCaV1XNWhibUUtBHBvcwMxOQRzZWMDc2
h3BHNsawNycg--



7. 引用・参考文献

1) If I was a banana の画像

https://search.yahoo.co.jp/image/search?p=if+i+was+a+banana&ei=UTF-8&ts=18441&aq=2&oq=if+i+was+&at=s&ai=v_nJZiBFRA6d40tx7PzyxA&fr=top_ga1_sa#mode%3Ddetail%26index%3D0%26st%3D0

2) If I was a banana の画像

http://ord.yahoo.co.jp/o/image/RV=1/RE=1577434518/RH=b3JkLn1haG9vLmNvLmpw/RB=/RU=aHR0cHM6Ly93d3cuYmVoYW5jZS5uZXQvZ2FsbGVyeS8zNTIOMzAyMy9JZi1JLVdhcy1hLUJhbmFuYS1jaGlsZHJlbnMtYm9vaw--/RS=%5EADB5.nlxuFs6gWML5ykV2SfLGaRKqc-;_ylc=X3IDMgRmc3QDMARpZHgDMARvaWQDQU5kOUdjUWlQd1A1UGtPOV8ydWd5bGtnLTUyYjJsYkd1ZkNya2FsQ1

古典文学の英訳

—直訳の難しさ—

研究者 2年1組04番 石田光乙
2年4組01番 飯島明日翔
2年4組36番 山田彩乃

1. 研究目的

有名な「竹取物語」の全文を英訳することを通して、英語と日本語の表現の違いを踏まえて学習していければと考えた。

2. 先行研究・既存の提案

源氏物語の英訳を参考に、古典的な日本語をできるだけ原文に忠実に英語で表現する際の工夫を研究した。

(1) 敬語表現

「源氏物語」の英訳には「給ふ」「申す」などを忠実に訳した敬語的な表現は見当たらなかった。

(2) 接続詞や文中の省略

原文には接続詞などが書かれていない部分が多かった。

(3) 固有名詞

原文での呼び名を直訳してしまうと長くわかりづらくなってしまう。また、作者の意図と変わってしまいそうところがあった。

(4) 和歌

和歌は五・七・五・七・七の定型詩であり、リズムも重要な表現である。また、枕詞や掛詞などの和歌特有の表現を作者の意図を崩さないように英語で表現することは非常に難しく、工夫を要する。

3. 自分の提案

(1) 敬語表現は元の動詞に直してから訳した。

英語に適切な表現がなかったため、違和感はあったが敬語は基本的に無視するものとした。

例) ●「とまれ、かくまれ、申さむ。」

→Any how, let us tell them.

●「わが子の仏、変化の人と申しながら、ここら大ききまで養ひ奉る志おろかならず。翁の申さむことは聞きたまひてむや。」

→Listen, my dear, you are a shape shifting creature, but I have a lot of love for you and raised you with care. So you should accept my request.

(2) 接続詞などが無い部分は、前後の文脈から判断し適当なものを補って訳した。

文が非常に長い場所が多く、自分たちで考えて違和感のないように接続詞を使ったり、文を分

けたり必要があった。また、情景の描写などでは原文では書かれていない主語を補ったりした。

例)●その中に、なほいひけるは、色好みといはるるかぎりの五人、思ひ止むときなく、夜昼来たりけり。

→Among men who were still asking for Kaguya, there were five men who knew a lot about affairs. They still visited Kaguya's house day and night to propose her without giving up.

●文を書きてやれども、(かぐや姫は) 返りごともせず。わび歌など書きておこすれども、甲斐なしと思へど、十一月、十二月の降り凍り、六月の照りはたたくにも、障らず来たり。

→They had sent love letters to her, but there was no reply. They sent waka-poems written about their languishing feelings, but they didn't give up visiting her house even if it was snowing and freezing in November and December, or even if the sun relentlessly beat down on them, or the thunder rumbled hard in June.

(3) 固有名詞はそのまま直訳すると意味が違ってしまふこともあったので、読み手にとって最もわかりやすいと思った名称に統一した。

例) ●翁 直訳→Old man ×

(わかりづらく、登場人物の名称としてふさわしくないように思える) そのため、日本語の読み方のローマ字表記である Okina で統一した。

●大納言・中納言

英語の中に同等の表現がなかったため、外国人に伝わらないかもしれないとは思ったが、ローマ字読みで表記することにした。

→Dainagon

→Chunagon

次の表が、主な登場人物の統一した表記の仕方

原文での名称	英訳した際定めた名称
かぐや姫	Kaguya
翁	Okina
媼 (おうな)	Ouna
石作の皇子	(Prince) Ishitsukuri

原文での名称	英訳した際定めた名称
くらもちの皇子	(Prince)Kuramochi
右大臣阿部実御主人 (うだいじんあべのみうし)	(Minister of the Right) Abe-no-Miushi
大納言大伴御行 (だいなごんおおとものみゆき)	(Dainagon) Otomo-no-Miyuki
中納言石上麿足 (ちゅうなごんいそのかみのまるたり)	(Chunagon) Isonokami-no-Marotari

く知ることができるようになりたい。

5. 引用・参考文献

- 1) The Tale of Genji Volume 1 (Arthur Waley)
- 2) The Tale of Genji Volume 2 (Arthur Waley)
- 3) 源氏物語の英訳の研究 (吉田 弘 武田 孝 高杉 一郎 松永 巖)
- 4) 竹取物語 (作者未詳)

このほかにも名前がでてくる登場人物はすべてローマ字表記している。

- (4) 和歌は英訳する際、和歌としての特性や、面白さが失われてしまうが、どうしても字数が変化してしまったりして難しかったので作者が和歌にこめた意味を英訳した。

例) ●年を経て

浪立ちよらぬ

住の江の

まつかひなしと

聞くはまことか (かぐや姫)

(長らく、お立ち寄りにもなりません、貝がなかったのです、私のほうも待っている甲斐がないという噂ですが、ほんとうでしょうか。)

→ Is it true that waiting for you is a pointless (Kainashi) thing because you couldn't find a shell (kai)?

●かひはかく

ありけるものを

わびはてて

死ぬる命を

すくひやはせぬ (中納言石上麿足)

(貝はなかったけれども、あなたにお手紙をいただいて、甲斐はこのように、まさしくありましたよ。この「甲斐」ならぬ「匙 (かい)」によって、苦しみがきわまって死ぬ私の命をすくってくださらないのですか)

→ There wasn't a shell (kai) but I received a letter from you so it isn't pointless (Kainashi) to challenge the difficulty for you. Won't you save my life by using a spoon (Kai)?

4. 今後の課題

- ・私たちの訳したものがネイティブの英語話者に通じるかどうか検証したい。
- ・まだ訳し方が単調で簡単なものなので、英語の物語などをもっと研究して表現の仕方を幅広