

目次

1

調べる

情報収集の技術

●本に当たる―情報探しの二方法―

立花 隆……6

2

取材する

聞き取り取材による情報収集

●医療という現場

増田れい子……16

3

説明する

本のおもしろさを紹介する

●一人に対する未知の世界

長谷川真理子……28

4

まとめる

情報を整理して文章にまとめる

●伝える力

池上 彰……36

5

古典の表現に学ぶ

現代に生きる古典の表現

●「枕草子」に参加してみる

渡辺 実……46

6

広告の表現に学ぶ

広告とレトリック

7

話す

メモをもとにしたスピーチ

8

発表する

情報を整理して口頭で伝える

9

討論する

主張の観点と根拠を考える

10

意見文を書く

構成を考える

●「二・五」の関わり

小此木啓吾……94

11

小論文を書く

「考え方」を考える

●時分の花と非成熟社会

中村雄一郎……108

■附録

調べる時のポイント……118

図書館で本を探す……120

本で調べる……121

インターネットを使う……122

著作権と引用……123

インタビューとアンケート……124

電話をかける……126

誤りやすい敬語の使い方……127

手紙を書く……128

面接の受け方……130

文章構成の型……132

マップ法を使う……133

図表を活用する……134

同音異義語……136

同訓異義語……138

三字熟語・四字熟語……140

対義語・類義語……143

故事成語・ことわざ・慣用句……144

助数詞……147

常用漢字表……148

情報の探し方(前見返し)……

原稿用紙の書き方(後見返し)……

小論文を書く手順(後見返し)……

10

意見文を書く

構成を考える



意見文とは、ある問題について、自分の意見や主張を論理的に述べた文章である。したがって、意見文を書く時には、はっきりとした自分の意見を持ち、それを読み手に分かりやすく展開することが必要である。

◆ 意見文には、あるテーマを与えられ、それについて自分はどう考えるかを書くものや、特定の主張に対して、賛成・反対など立場を明確にして自分の考えを書くものなど、いろいろある。この單元では、文章を読んで、筆者の主張に対する意見を書く技術を学ぶ。

次に掲げた教材文には、どのようなことが述べられているだろうか。書かれている内容を正確に受け止め、それに対しての意見を簡潔にまとめてみよう。

## ●「一・五」の関わり

おこのぎけいご  
小此木啓吾

先日、比較的すいた電車に乗った。何人かの若者が次々に乗車して腰を下ろす。すると、誰もがほとんどそのとたんに携帯電話を取り出して、一人でじっと画面を見つめている。どうやら一人はゲームをやっているらしい。また一人はEメールを送っているらしい。席に着くと、とたんにそれが始まる習慣になっていくようだ。

目の前に、幼稚園くらいのお兄ちゃんと、妹を連れだ母親が座っていた。とても楽しそうな雰囲気だと思っっているう

ちに、お兄ちゃんはお兄ちゃん、妹は妹で、それぞれポケットから取り出してゲームを始めた。せっかくの家族連れなのに、二人ともゲームに夢中だ。

誰もがこうした高度のお相手といっしょに暮らす時代になった。そもそも今の子どもたちは、兄弟の数が少なく、近隣の友達にも恵まれない。大人たちも忙しく、遊び相手になつてくれない。ゲームは、遊び相手のいない現代の子どもたちに、現代社会が与えた最高のプレゼントである。

このゲームに対して、子どもたちはとてもわがままで自分勝手である。ほかの現実の用事ができて、ゲームから現実の世界に立ち戻らなければならない時には、さっさと電源を切って、遊びをやめることができる。遊ぶ側の自分本位、一方的な都合を優先することができる。これがもし人間の遊び相手であれば、せっかく相手を頼んだのだから、こちらが遊びたくなかったからといってそう簡単にやめるわけにはいかない。せっかく呼んだ友達に帰ってくれとは言えない。ゲーム機械にはそのような気遣いも遠慮もいらない。

こんなふうに、高度のお相手機能を備えたコンピューターとの関わりの中で、人間の遊び相手からは得られないほどのすばらしい関わりを持つことができるようになった。

このような関わりを私は「一・五」の関わりとよんでいる。それは、インターネットやテレビゲームだけでなく、もつと時代を遡ると、テレビ、ビデオの時代から始まった関わりであり、更に遡ると、そもそもお人形や縫いぐるみとの幻想的な関わりがその心の起源になっている。

私のつくったこの「一・五」という言葉の語源は、我々精神分析学者が、数値的な比喻で表す一者関係、二者関係、三者関係という言葉遣いに発している。

「二・〇」で表す二者関係は、一対一の人と人の関わり、つまり(一十一)の関わりをいう。あなたと私、君と僕のような人と人との関係である。夫と妻、友人どうしの間には、お互いに愛もあれば憎しみもある。愛し合う時もあるれば、憎み、争う時もある。愛と憎しみの相克を克服しながら、喧嘩したり仲直りして、お互いの関係を発展させていくのが二者関係の原理である。これを相互性(mutuality)とよぶ。

これに対して、父・母・子といった、一対一の関係とは異なる次元の人間関係を三者関係とよぶ。数値的に表現すると「三・〇」の間柄である。母と子、父と子というそれぞれの二者関係と、父・母・子という三者関係では、そこで働く心理学的法則に違いがある。

人々の中には、二者関係ではとても誠実で愛情こまやかで、親密な間柄を持つことができるのだが、三者関係になるとどうもうまくいかないという人がいる。

例えば、やきもちやきの人。一対一の間柄で愛情が深くなるにつれて、その相手が別な相手と二者関係を持つことに嫉妬心を起す。あるいは、母と子が二人だけだと仲良くしているが、そこに父が参加すると、子どもはその父の参加を嫌がって、父

①Eメール パソコンや携帯電話を使って、文章や画像などを送付するシステム。電子メール。

を排除しようとする。そこでは父と子の争いが起こる。父母それぞれ、息子と二人の時にはよい父親、よい母親なのだが、父母には、父と母、二人だけの世界もある。息子が父母の世界から締め出されることもある。そうなると、息子は父と母に不満や怒りを覚える。

こんなふうな三者関係を円滑に発展させるには、二者関係とは型の違う適応能力が必要である。そういつた意味で、三者関係は、より社会性の高い集団心理の原型を我々に提供している。

このような比喻として使う「一・五」は、人間の心と対象の関わりをこのように数値的に表現する文脈の中で用いられる。それは、「一・〇」の人間と「〇・五」の対象という数値によってたとえられる人間の心と対象との関わりである。つまり、(一十・五||一・五)である。ここでいう「〇・五」の対象は半ば人間扱いされたり擬人的な機能を備えているという意味で「〇・五」、つまり半分だけ人間である。しかも本物の人間ではない。むしろ物体マシンにすぎない。テレビゲームは、とても人間的な、友達に代わるようなお相手である。しかし、それは単なるゲーム機械にすぎない。

周りから見ると物体にすぎない相手に、あたかも本物のお相手のような思いを託して、それに関わる。このイリュージョン(錯覚)による関わりが、「一・五」の関わりである。

あるという意味で、「〇・五」の対象である。

「〇・五」の対象は、いつかは、私たちが託した思いや美化や理想化が覚めると、元も子もない単なる物体に戻ってしまう。生きた世界から突然死の世界に還る可能性をいつも含んでいる。

そして、この子どもとお人形、縫いぐるみとの関わりは、「一・五」の関わりの本質的な心理条件を表している。

第一に、「〇・五」の対象は「一・〇」の人間や生きた存在の代理としての役割を担う。それは、今述べたような高度なお相手機能を備えている。「一・五」の関わりは、本物の生きた人間との「二・〇」の関わりという意味を持つている。

第二に、「〇・五」の対象である縫いぐるみに対して、単なる物体にすぎないにもかかわらず、あたかも生きた遊び友達のように思い込むのと同じように、我々の主観的な思い込みを託す。そのような意味で、物体にすぎないが、半ば人間的な思いを託されるという意味で「〇・五」の対象である。

第三に、この思い込みはある程度人々と共有することができ。お人形と子どもの関わりは、決して閉ざされた「一・〇」の幻想だけの世界ではない。この「一・五」の関わりをともにする時に、子どもどうしのお人形を使ったお互いの間に「こっこ」遊びが展開される。この心理は、お互い相手に何か思いを

ところで、「一・〇」や「三・〇」の関わりに対して、「一・〇」の世界がある。ここでいう「一・〇」は一者関係、つまり自分一人で自分だけの世界に閉じこもっている主観的な状態をいう。周囲からは、引きこもりとか、自閉的などとよばれる。瞑想にふけるとか、一人で自室に閉じこもって主観的な思索や空想にふける状態である。それは、一人だけでさまざまな幻想を巡らす世界である。

私たちがゲームの中に普通の人以上の思いを託し、その世界の中に夢中になっている間は、確かに幻想的ではあるが、妄想ではなくてむしろ錯覚の状態である。だから、ゲームが終わればただのマシンに戻ってしまう。

このような心性の起源は、お人形や縫いぐるみかわいがり、お遊び相手にして「ごっこ」する子どもの心性に由来している。子どもたちはみんな、小さなお人形をパパやママ、また自分に見立ててプレーに熱中する。それは、錯覚の世界だ。なぜならば、「もうお遊びは終わりにしようね」と言うと、とたんに現実に戻って、現実のお父さんやお母さんの世界に帰る。

スヌービーやテディベアをかわい、かわいとかわいがる子どもたちも同じだ。これらの対象こそ、本来物体でありながら人間の対象と見なされる。半分物体で半分心理的な人間で

託し、また、託された人は、その託された思いを役割として演ずる、プレーの世界の営みへと発展する。

第四に、しかし、このような「ごっこ」遊びには、一方では、縫いぐるみを本当に生きた赤ん坊のように思い、みんなで「ごっこ」を演じながら、しかも他方では、やはり縫いぐるみは縫いぐるみという覚めた認識がつかまとう。そのような意味で「一・五」の関わりは、絶えず半ば目覚めた関わりであり、しらけた関わりであり、時には、<sup>④</sup>ながら族的な関わりである。

第五に、このマルチな関わりは、とても自分勝手で自分本位な関わりを含んでいる。実は、人形や縫いぐるみに対する私たちの態度にも、かわいがりたい時にかわいがり、忘れたい時には忘れていたような、そうした自分本位の心理が働いている。

実はこの子どもとお人形の関わりが代表する「一・五」の世

①マシン machine

②イリュージョン illusion

③引きこもり 現実社会への適応がうまくいかず、自分の部屋に閉じこもってしまうこと。

④ながら族 ラジオを聴きながら勉強するというように、複数のことを同時にを行うことを好んでする人々。一九六〇年代から七〇年代にかけてよく使われた言葉。

界は、人間本来の普遍的な心性である。「一・五」の心性は、芸術、ドラマ、遊び、旅の心理の基本である。自分の心の中に思い描く幻想をできるだけ具象化し、物体化してつくり出したという人間の本性の所産である。

ところが、情報化社会とよばれる現代社会は、この「一・五」の心性を科学技術の巨大な仕組みによって拡大増幅し、飛躍的に進歩させた。とりわけ心の中の幻想やイメージを、外在化された映像の形で経験できるようにした。この動向とともに、今や「一・五」の関わりは、現代人の精神生活の全ての領域に広がっている。

特にこの機能を高度に備えたテレビ、コンピューター、テレビゲームの出現は、これらのメディアが伝達する「〇・五」の対象との間の新しい「一・五」の関わりによる、現代人固有の心的世界をつくり出すことになった。自然と身体の直接の関わり代わりに、押しボタン一つでの仮想現実との関わりが、あたかも現実との関わりそのものであるかのような、倒錯した心の暮らしをする時間帯がどんどん増えている。

テレビやコンピューターは、人間的な情報を、高度の擬人的な応答性によって我々にフィードバックしてくれる。ボタンやスイッチの操作一つで生き生きとした人間像が登場し、擬人的な機能をさまざまに使ってお相手してくれる。しかも、それは

まう。

人々がこうした新しい「一・五」の関わりによって、心の安定、楽しみ、孤立感や孤独感からの解放、心の慰めをどれほど大量に、しかもどれほど容易に手に入れるようになったかは、とても語り尽くせないほどである。

しかし、この「一・五」が日常化するにつれて、伝統的な規範や道徳による「三・〇」の世界の秩序が力を失い、「二・〇」、つまり、一対一の人と人との間がますます希薄になっていく。家庭は「ホテル家族」化し、家族と家族の触れ合いも乏しい。このような家庭の中で希薄化した人間関係の代理をなすが、テレビやテレビゲームとの新しい「一・五」の関わりである。



小此木啓吾

一九三〇年(昭和5)  
—二〇〇三年(平成15)

あくまで機械である。そのような意味で、それは「〇・五」の存在である。これらの機械は、我々の精神生活の中でかなりの程度まで人間代理の役割を果たす。そのために我々は、いつのまにか自分の思いどおりになるお相手といっしょにいるような気分になる。

その結果、今や人々は、「一・〇」の本当の孤独に直面しないですむようになった。どんな身寄りのない老人も、シングルの女性も男性も、いつもテレビやテレビゲームといっしょに暮らすことができる。本物の人と人との間柄がないという意味では一人かもしれないが、これらの擬人的な機能を備えた機械、そしてまた、その機械を介して伝達されるさまざまな人間像との共生状態で暮らす。

このような心性を私はかつて、「孤独感のない孤独」と表現した。周りから見ると、一人きりで自分に引きこもっていてとても孤独そうに見える。しかし、本人は意外にテレビやインターネットで満たされている。それだけに、対人関係を持ちたいと思う、人に対するニーズをあまり抱かないですむ。誰かと仲良くしたいとか、親密になりたいとか、自分の話を誰かに聞いてもらいたいという気持ちが高まった時には、そういう人が身近にいないと、寂しかったり、孤独を感じるのだが、そのような気持ちをみんな「一・五」の関係が受け止め、抱えてくれてし

① 情報化社会 ものや資本の代わりに、情報の収集や集積、流通などが中心に置かれる社会。

② メディア Media、媒介物、ここでは、情報伝達の発信媒体となっているものの総称。

③ 仮想現実 電子メディアがつくり出す架空の現実のこと。バーチャルリアリティともいう。

④ フィードバック Feedback 結果を刺激として、その原因となったもの状態などを調節すること。ここでは、私たちがボタンやスイッチなどでテレビやコンピューターに指示を与え、その指示の結果、本当の人間が反応するようにそれらが私たちの前に現れ、私たちと関わってくることを言っている。

⑤ シングル single

⑥ ニーズ needs 必要性。

⑦ 「ホテル家族」家を宿泊所としてしか見ないという意味で、家族がそれぞればらばらである状況を述べている。

東京都に生まれた。心理学者。主な著書に、「モラトリアム人間の時代」「現代人の心理構造」などがある。本文は「ゲイタイ・ネット人間」の精神分析(二〇〇〇年刊)による。

# 1 自分の意見をまとめよう

筆者の意見を正確に理解する

論の骨格となる部分と具体的な事例が述べられている部分

要旨と要約

## ▼筆者が述べていることを把握する

文章で書かれた意見に対して自分の考えを述べる場合には、まず筆者の意見を正確に理解する必要がある。そうでないと、その意見に対して述べる自分の意見も曖昧なものとなり、人にもうまく伝わらない。そこで、筆者の意見を正しく把握する方法について考えてみよう。

論理的な文章の場合には、文や段落の役割に注意して読むことが重要である。論理的な文章は、論の骨格となる部分（筆者の考えなどが抽象的にまとめられている文や段落）と具体的な事例が述べられている部分（筆者が自分の考えを具体的に説明するために例示した事実などが書かれている文や段落）と大きく分けられる。文章の要旨とは、この論の骨格となる部分を短い文章にまとめること、すなわち要約することで得られる。

教材文では、筆者は、現代の社会に広く見られる人間関係を「一・五」の関わり」と名付け、その言葉の定義や、そうした「一・五」の心性」を拡大させてきた時代背景、それがもたらす問題点などを、豊富な事例とともに説明している。また「一・五」の関わり」ということに潜む問題点のみならず、そこには、よい面のあることも具体的に説明している。このような文章の展開を、論の骨格と具体的な事例とに分けながら、またそ

5

10

15

## 学習活動1

教材文の筆者の意見を、次の観点で確認する。

- (1) 「一・五」の関わり」とはどのようなことか。
- (2) 「一・五」の関わり」が「現代人の精神生活の全ての領域」（P98）に広がったのは、どのような事情によるか。
- (3) 「一・五」の関わり」には、どのようなよい点、悪い点があるのか。

共感の根拠を体験や知識の中から見つけ出す

反発の根拠を体験や知識の中から見つけ出す  
反発の根拠を論の飛躍や取り上げられた事例の不適切さに求める

## ▼筆者の意見に対して自分の考えを持つ

これらの関係が適切かどうかを確かめながら読んでいくことで、文章を正しく把握することができる。

このようにして読み取った筆者の意見に対して、自分の考えを持つにはどうしたらよيدらうか。まず、筆者の意見に共感したという場合を考えよう。この場合には、なぜ自分は筆者の意見に共感したのかを自問してみよう。そして、その根拠を自分の体験や知識の中から見つけ出そう。その根拠を活用して、筆者と違う角度からその意見が正しいということを説明するとよい。そうすることによって、自分の考えを表現し、まとめることができる。

一方、筆者の意見に違和感を覚えたり、反発を感じたりする場合にはどうすればよيدらうか。そういう場合にも、まず、自分はなぜ筆者の意見に違和感や反発を感じるのかを問い、その根拠となるものが自分の体験や知識の中に見いだせないか考えてみるとよい。もし、そのような体験や知識がないのに違和感や反発を感じるといふ場合には、論の進め方に飛躍はないか、取り上げられている事例で納得できないものはないか、論の骨格と事例との関係に無理なものはないかなどと考えてみるとよい。そのようなして見つけた違和感や反発の根拠を活用し、筆者の意見を検討していけば、自分なりの考えを表現することができる。

5

10

15

## 学習活動2

教材文の筆者の意見に対して、自分自身はどう考えるか、整理する。

- ① 筆者の意見に共感するか、違和感や反発を感じるか、考えてみる。
- ② 共感する根拠や違和感などを感じる根拠を、自分の体験や知識の中から見つける。
- ③ 違和感などを感じても、特にその根拠となるような体験や知識がない場合には、論の骨格や事例などに無理はないか、検討してみる。

## 2 意見を論理的に述べるための工夫を確かめよう

### ▼論理的に述べるための筋道Ⅱ文章構成

自分の意見を明確に述べる  
論理的に述べる筋道

意見文を書く場合に最も大切なことは、自分の意見を明確に述べることである。つまり、何について、何を言おうとしているかが、明らかでなければならぬ。そしてその意見が相手に正しく伝わるためには、論理的に述べる筋道が大切である。自分の意見やその根拠となる事例などをどのように配列し、論証していくか。それによって同じ結論でも説得力に大きな差がつくことがある。意見文に対する評価は、結論よりも、筋道、すなわち文章構成によってなされる場合が少なくない。

序論・本論・結論  
起・承・転・結

意見文の型として代表的なものは、「序論・本論・結論」という三段型である。これは、「本論」の部分が複雑になれば、四段構成や五段構成になる。また「起・承・転・結」という型もよく知られている。これも「承・転」の部分を本論の一部と考えれば、「序論・本論・結論」の一種といえる。「起」で書き起こし、「承」でそれを受け、「転」で視点を転じ、「結」で全体をまとめるこの型は、話に広がりや深まりを持たせながら、首尾一貫したテーマが感じられる、分かりやすい形式である。ただしこれは、論理的な文章よりも随筆などの文学的な文章のほうに適している。

このほか、結論がどこに来るかによって、分類される文章構成の型があ

### 学習活動 3

評論、随筆など、これまでに読んだ文章を振り返り、それぞれどのような型で構成されているか、確かめてみる。

▼附録 文章構成の型 (P132)

頭括式

。「頭括式」とよばれる型は、冒頭に一般的・普遍的な結論(意見)を

尾括式

掲げて、その後で、それに該当する事例等を挙げていく型で、意見を述べる時に適している。一方、個別的な事例をいくつか列挙した後、一般的・普遍的な結論を述べるという型があり、これを「尾括式」という。これは、

双括式

終わりまで筆者の結論が分からないため、随筆などには効果的だが、意見文にはあまり適さない。また、結論が冒頭と終わりとに「双括式」とよばれる型もある。これは「頭括式」と「尾括式」とを合わせたような型

で、結論を二度述べるため、意見文などにも向くが、スピーチなど話し言葉による表現では、特に効果的である。

最も適した型を選ぶ

以上のように、文章構成の型には、いろいろなものがあるが、目的や場、相手、文章表現か口頭表現かなどによって、最も適した型を選ぶことが大切である。

### ▼自分の意見を膨らませ、論理的に述べる―接続語の活用

さて、筆者の意見に対して、共感できる点あるいは違和感を覚える点などが明確になり、その根拠がはっきりしてくれば、自分の意見もある程度まとまってくるはずだ。意見がまとまってきたら、あとはそれをどのような「文章構成の型」で書くかを決めて、論理的に述べていけばよい。だが、書きたいことはあるのだが、考えを膨らませたり、論理的に順序立てたりするのはどうも苦手だ、という人もいるだろう。そういう人のために、こ