

山陽学会会誌

第五十二号



目次

一、半生を振り返りつつ舎生へ伝えたいこと	公益財団法人岩陽学舎	評議員	橋本聖嗣	3
二、トトロのテーマとは	慶應義塾大学経済学研究科後期博士課程	三年	吉井舜也	4
三、大学生活において最も重要なもの	早稲田大学教育学部英語英文学科	四年	國次侖	7
四、E-Sportsと日本におけるゲームの印象	東京工業大学工学部システム制御学科	四年	森本龍	10
五、どのように生きるべきか 幸せってなんだろう？	東京工業大学物質理工学院材料系	四年	長藤瑛哉	13
六、自分の有限性	立教大学経営学部国際経営学科	四年	原田春玲	15
七、『機械学習を使った創薬』をわかりやすく	東京工業大学情報理工学院情報工学科	三年	吉谷碧海	18
八、半年間の東京生活	東京工業大学環境・社会理工学院建築学系	二年	北村俊樹	21
九、ワンピース考察	慶應義塾大学経済学部経済学科	二年	松本誠也	24
十、やめられない	東京電機大学工学部第二部電気電子工学科	二年	中島章伸	26
十一、仕事と行動力	日本大学理工学部機械工学科	二年	谷上龍平	29
十二、若者のテレビ離れとインターネットの普及	早稲田大学基幹理工学部	二年	中村龍巽	31
十三、朝鮮との交易―なぜ対馬なのか―	青山学院大学総合文化政策学部総合文化政策学科	二年	高石光輝	34
十四、授業について	目白大学人間学部人間福祉学科	二年	大塚はな	37
十五、渋谷ハロウィンから現代社会の不備を考える	駒澤大学仏教学部	二年	田弘一真	39
十六、夏の思い出と学んでいること	法政大学法学部法律学科	二年	藤川吉之介	42
十七、日本の「唄」とリズム	早稲田大学文学部	二年	高部遥	44
十八、私が音楽を始めてから音大一年生の半年が過ぎるまで	東京音楽大学音楽学部音楽学科	一年	片山深晴	48
十九、「たう」とは	駒澤大学文学部国文学科	一年	河井風香	51
二十、自分が元気づけられた歌詞	東京歯科大学歯学部歯学科	一年	宮下真輝	55
二十一、没頭している趣味	青山学院大学経営学部経営学科	一年	末政快晴	57
二十二、夏休みの旅行	上智大学総合グローバル学部	一年	川本合蓮	59
二十三、編集後記	編集者		中村巽	63

役員名簿



## 半生を振り返りつつ舎生へ伝えたいこと

公益財団法人岩陽学舎 評議員 橋本 聖嗣

二十二歳だった大学四年以来、二十二年振りに舎誌を書いていきます。令和四年に四十四歳となった今年は、ロシアによるウクライナ侵攻に始まり安倍元首相が殺害されるという衝撃の事件が多く、新型コロナウイルスではオミクロン株の大流行など、色々なことがあった一年でした。私個人としても令和四年は色々なことが起きた一年として、忘れることのできない年になりました。

岩国医療センター待合室のテレビで流れていた安倍元首相銃撃の第一報。その日に入院した父は一週間後に亡くなり、葬儀が終わった十日後には私自身が新型コロナウイルスに感染。十日間の自宅療養期間中に熱は下がらないまま保健所の指示で療養終了となり、三ヶ月経過しても話している途中で痰が絡むことがあるといった症状が残っています。この文章を仕上げている時に祖母も亡くなり、年の瀬を前に再び慌ただしく過ごしているところです。

私は平成九年の大学進学を機に上京してから二十一年半を東京で過ごしてきましたが、父の病状が思わしくない時期と岩国市役所のUターン採用時期が重なったことがきっかけで岩国に戻ることにになりました。憧れのあった東京を離れることに対する迷いはありましたが、父に何かあれば長男の私は戻るべきだと考えたこと、もしも結婚できるなら岩国で暮らすほうがよいのではという思いでの決断です。父が亡くなったことで岩国に戻ったのは正しかったという形

になってしまいました。あとは結婚をすることで正解だったと言えるようにできればと思っています。

大学進学にあたっては住まいの問題がありましたが、市報と岩国高校の進路指導室で岩陽学舎の存在を知り、規則が厳しいと聞いてはいましたが経済的なこともあってお世話になることを決めました。東京に身寄りがいたわけではないため、岩国の出身者が集う岩陽学舎で大学生活を過ごせたことは本当に心強かったです。当時舎監だった宮田さんにはお世話になり、週に一度くらいは舎監室で一晩中お酒を飲みながら時事に関することなど色々話していました。私が社会人になるにあたり住まいを探していた際、不動産屋に詐欺まがいの物件を契約させられそうになった時には付いてきてもらい、契約回避できたこともあります。私にとっては東京の父だった宮田さんも三年前に亡くなり、とても残念です。

東京で大学生活を過ごしたいと思ったのは、東京への憧れとは別にアナウンサーになる夢もあったからでした。大学にいた頃はアナウンスクールに通ったりもしていました。狭き門であることは重々承知していたものの、夢は叶えられず東京での生活を継続する道を選ぶことに。就職氷河期ということもあり、内定をもらえたのはブラック企業との評判があったIT企業の一社のみ(先述の不動産屋からも同情される程の会社でした)。営業職として入社したものの、パワハラによる精神疾患にて営業職は二年で終止符。その後新設の営業支援部隊の立ち上げを行い、退職まで同じ部署で過ごしました。最初は七人しかいなかった部署を二百人以上の部署にで

き、営業支援という仕事に向いていることを発見でき、私と同じように心を折られて来た人が多かったこともあって思いを一にする仲間と仕事ができ、そういった意味では幸せな十五年半でした。

恥ずかしい部分も含め、上京してからの半生をまとめるとこのような感じですか。舎生の皆さんも何かしらの夢があつて上京する道を選んだのではないかと思います。私のように夢を叶えられないこともあります。不甲斐ない自分を受け入れるしかないと観念する時が来るかもしれません。妥協せず頑張るのも大事ですが、自分の能力を冷静に見つめ直すことで妥協点を見出し、たどり着いた場所で頑張るといふ選択肢も悪くないのではないのでしょうか。夢を温めながら四十台半ばでチャレンジして夢を叶え、教壇に立った元岩国市役所職員で元評議員の山口先輩の事例もあります。先の見えない世の中ですが、今を大切にしながら生きていけばいい将来があると希望を持ちながら頑張っていくことが大事だと思います。

私は縁あつて岩陽学舎に入り、社会人になってからもコロナ禍になるまでは全ての舎友会に出席してきました。現役舎生の皆さんと一緒に話したことで、優秀な後輩との縁ができたことを誇らしく思えることも多くあります。入舎時期が重複していない後輩と麻雀をしたり飲みに行ったりもできました。コロナ禍が収束したら、そういった集まりを復活できればと考えています。舎生の皆さんはコロナ禍で大学における人との縁が減っている中、ぜひ岩陽学舎で得たかけがえのない縁を大切に、これからの人生を送ってもらえれば幸いです。

## トトロのテーマとは

慶應義塾大学 経済学研究科後期博士課程 三年

吉井 舜也

前回の舎誌ではもののけ姫に登場するエボシ御前について書いた。幸いにも一部からは好評をいただけたようで、力作と自負していただけにありがたい話である。そう、熱狂的というほどではないもののジブリ、より正確に言えば宮崎駿作品のファンである。ファンと言っても全ての作品を観ているわけでもないのでニワカという言葉い方のほうが合っているかもしれない。

宮崎作品で私のお気に入りとなるとまず先に挙げたもののけ姫、次にルパンのカリオストロの城が来る。そして三番手はとなりのトトロだ。となりのトトロ、老若男女問わず幅広く愛される作品である。昭和と言っても舞台は下町ではなく農村。物語の背景では当時労働者人口の過半数が農民であったから昭和の古き良き日本と言ったら、本当はトトロの世界なのかもしれない。

では、トトロのテーマとはなんなのか。いざ問われてみると答えるのはなかなか難しい。少なくとも私は考え込む。もののけ姫は自然と人間の共存、ナウシカは自然に対する人間の責任、ラピュタは科学万能主義への警告、と言ったところだろうか。ついでに加えれば、カリオストロの城については、(偽札で泡銭を稼ぐ伯爵が執着した財宝の正体は価値や価格をつけられるかもわからない文化遺産だったという)貨幣物神への皮肉が込められている。大きさがわか

らないとどんな大きいポケットにも入れようがない。

話が少し脱線したので本筋に戻る。トトロのテーマとは何か。難しいなりに考えてみた結果、後半に限れば、私はメイの自立だったのでないだろうか。メイが七国山で入院している母へ独りでどうもろこしを届けに行く行為は、村人にとっては子供の日々の成長であつても、本人にとつては「命懸けの飛躍」であつたに違いない。

この話をするために、まず草壁の家族構成について再確認しておこう。主人公の一家である草壁家は四大家族であり、子どもはサツキとメイの二人姉妹である。ありふれた家族構成であるが、ここで重要となるのは母の靖子が入院しており草壁家では母親が実質不在になっている点である。物語において家族が描かれるとき、親の不在はよく採用される設定である。このような場合、父親が不在であれば長男が稼ぎ手として家計を担うことになるし、母親が不在であれば長女が家事を支えることになる。つまり、長男長女が親の代役を務めるのである。<sup>1</sup>トトロの場合でもカンタの祖母が草壁家の面倒を見てくれているため分かりにくくなっているが、このような構造は例外ではない。例えば、炊事はサツキが担当している。さらには、サツキとメイの関係については遊び相手同士というよりも、サツキがバス停で疲れたメイを背負うなど、面倒を見る見られるの関係の方が濃く描かれている。

要するに、一見四大家族の草壁家だが、物語の進行上はサツキが

<sup>1</sup>このような設定は国語や現代文の問題でもよく出題されるので、知っておくと便利。

母親を代行して実質三大家族になっているのである。すると、ここで「本当に」子どもであるのはメイだけだということになる。

実質的には母親を代行しているサツキであるが、やはり彼女も小学生であることには変わりない。母靖子の一時退院が延期になったとわかった瞬間に、心配や不安を堪えきれずにカンタの祖母に向かって泣き出してしまふ。この場面のメイは、一緒に泣くわけでもなくただ目の前の光景を見ているのであり、少し経ったのち病院にいる母へとどうもろこしを「独りで」届けに行く。目の前で泣きじやくる姉の前に、サツキがいくら自分の面倒を見てくれようとも彼女も自分と同じ子どもなのだ、自分もしっかりしないといけない、そのようにメイは感じていたのではないだろうか。少なくともこれが私の解釈である。ではなぜどうもろこしを持つていこうとしたのはよくわからないが、やはりここで重要なのはメイだけで何かを成し遂げて見せようとしたところだろう。今までできていたことをやつても本人にとつて意味はないのである。だからこそ、幼児では到底歩けそうにない七国山の病院を目指したのである。このような自立に向かつていく行為こそ、子供たちの日々に度々現れる「命懸けの飛躍」なのである。

結論からいえば周知のようにメイの「命懸けの飛躍」は道中で迷子になり失敗してしまふ。ではメイはなんの成長もなかったかというところでもないようだ。猫バスに揺られ物語がエンディングを迎えるとき、クレジットの挿絵では女の子のグループに混じって遊ぶメイは、何やら自分より小さい子の手をひいたりやたら目

にかけている様子がうかがえる。一人に耐えきれず姉の小学校に來てしまっていたときは大きな違いである。何かに挑戦しようとするとき、もし失敗したときのセーフティネットがあるならば、失敗もその後の経験として培われるのかもしれない。

ところで、現在でも子供が行方不明になるというニュースはたまに耳にする。残念ながら、捜索の甲斐も虚しく子供が遺体で発見されることは少なくない。そのような中、数年前に周防大島町で起こった二歳児の行方不明の件は幸いにもおおむね健康な状態での幼児の発見に至った。このニュースで印象的だったのは、やはり発見者が大分県からボランティアで來た一般男性であったということだろう。警察ではなく一般人が行方不明の子供を見つけ出したということのようなニュースと、村人全体でメイを探すというトトロの一面を重ねて、私は現代における共同体的な生活の重要性を考えてしまった。もちろんこじつけがましさは承知である。子供を見つけたのが一般人であったことも偶然だし、迷子のメイを見つけたのも村人ではなくトトロとネコバスである。

社会は絶え間なく変化していくものであるし、それは人同士の付き合い方についても例外ではない。令和の現在、隣の家の人の名前を知らないということも珍しくない。実際に私もその一人だ。そして、周囲から干渉を受けない生活も気に入っている。スーパーやコンビニで名前もわからない店員がレジを打ち、何回通っても店員の印象が残らない牛丼屋や立ち蕎麦で食事を済ませる。何も不満はない。スーパーやチェーン店が商店街などの地域コミュニティーを解

体させ、その煩わしさも葬り去ったのであるから、ある意味当然ではある。ただ、そんな私にも顔馴染みの店がある。個人経営だ。そのような店で店員と取り留めのない会話をするのはなんだか楽しい。ラーメンや酒が美味しかったらそれでいいというのではない。はじめは美味しいから通い始めたお店も今では味より人についてしまっている自分がいる。鶏ガラ、豚ガラ、人柄、である。そんなお店にはつい家族を連れてくる客も少なくない。私も家族や友人、はたまた学舎の後輩をよく連れていく。心地よい時間である。

さて、現代人のほとんどは土地の束縛から解放されており、この上で労働者として職業を自ら選択し労働することになっている。このような状況で旧来の牧歌的な共同体というものがどれだけ残っているのか、また、再現できるかは疑問である。さらに言えば、共同体の排他性や家長の絶対的な権限などの諸側面を排除した上で現代の資本主義が成立しているので、共同体を手放しに称賛することはできない。しかし、二十一世紀以降、新自由主義の台頭により自己責任の風潮は強まる一方であり、社会のセーフティネットが失われていきつつあることも事実である。極論を言えば「メイの迷子は本人のせい」である。このような昨今だからこそ、共同体という社会のあり方にも一度目を向けるべきではないだろうか。

トトロに出てくる村では、解体過程にあるとはいえまだ共同体の側面が残っている。サツキが電話を借りに行くのは本家のおばあちゃんであることから、家という考え方も今よりずっと重視されているだろう。カンタの祖母も草壁宅の管理をしているだけでなく、



サツキやメイの面倒を見てくれている。<sup>2</sup>そして、メイの迷子の際も困ったときはお互い様の精神で村総出の搜索である。このような持ちつ持たれつの関係の中でこそメイは迷子になった後も温かく迎えられる、迷子もまた自分の経験とし成長できたのではないだろうか。

先述したように、現代に旧来の共同体を復活させようなどという考えは非現実的である。しかし、現代においても個人、特に子供が社会から切り離されない社会を築いていくこともまた重要ではなからうか。具体的には、公立の保育園を増やす、義務教育内容の充実、また、カウンセリングの普及といった都道府県や市町村などの社会単位での取り組みである。自己責任の社会は他人に迷惑をかけるなければ（時には迷惑をかけても）何をしても良いので快適ではある。だが、失敗すれば誰からも助けてもらえないのもまた自己責任なのだ。私は少なくとも自己責任という考え方を子供に当てはめるべきではないと考える。だからこそ、子供の成長を社会全体で見守り、時には万が一に対してのセーフティネットとして機能するような社会の仕組みが必要なはずである。そのためには、共同体という考え方にもう一度目を向けてみることにヒントが隠れているのではないだろうか。

このようなことを夏に放送されたとなりのトトロを見ながら考え

<sup>2</sup> 実はカンタの祖母が登場するときサツキは母親代行ではなく純粋に子供なのであって、この意味でトトロにおいてサツキが母親の代わりを務めているという構造が見えにくくなっている。

た。

追記

今回の舎誌執筆にあたって、<sup>2</sup>切までの告知が遅かったこともあり、十分な時間を割くことができなかった。そのため、もともと私の推測が強い内容であるとはいえ、突飛な部分も見られるかと思う。ご了承願いたい。

大学生活において最も重要なもの

早稲田大学 教育学部英語英文学科 四年

國次 侖

今年も舎誌の季節がやってきた。私は今年で恐らく舎誌を執筆するのは最後になる（と思われる）ので、ちよつとした集大成として今回は、四年間の大学生活の中で個人的に最も重要であると感じたものについて書きたい。私は四年間の大学生活において酸いも甘いも様々な経験をしたが、毎日が非常に充実していたと感じる。なぜ充実していたかを思い返すと、ある一つの状態に陥るのを避けることに注意を払っていたからだと気付いた。

単刀直入に述べると、大学生活において最も重要なのは「暇」な

状態をできる限り避けるということである。私が思うに、大学生活における「暇」とは悪である。それも「暇」とは大学生だけでなく、すべての人間が最も避けるべき状態であると言えるだろう。しかしなぜここで特に大学生に焦点を当てると言うかと言いつと、もちろん個人差はあれども、不運なことに大学生には「暇」な時間が比較的多い。なぜなら大学生は小中高校生のように毎日課題が出て学業に追われたりすることがなければ、社会人ほど仕事に追われて時間を奪われたりするわけでもないためだ。すなわち外部から義務的に課されたなすべき事が少なく、自分のために使える時間が多い。いわばモラトリアムの時期だ。そのためここでは前提として、多くの大学生は「暇」であることとして論を進める。自由に使える時間が多いのは良いことだと多くの人が思うかもしれない。しかし、そのような時間が多ければ多いほど人間は「暇」という悪に直面してしまうことになる。私は先ほど『不運なことに大学生には「暇」な時間が比較的多い』と述べたように、「暇」な時間をマイナスに捉えている。本論では大学生活における「暇」がなぜ悪なのか、またその悪から脱出するために大学生がすべきことは何かを論じる。

次に「暇」はなぜ悪なのかを考える。そのためにまず「暇」の定義について触れたい。インターネットや広辞苑に目をやると、「なすべきことの何もない時間」や「しなければならぬ仕事のないとき」などといった説明が目立つ。もちろん人によっては、それは素晴らしいことだと感じたり、そのような時間を多く確保したいと思ったりするだろう。しかしここで私は一つの疑問を持った。果た

して本当に何もするべきことはないのだろうか、もつと他にもやるべきことが存在しているのではないかと、といった点である。例えば大学生であれば、その何もすることのない時間を使って何か新しいことに挑戦したり、後回しにしていた提出物に手を付けてみたり、友達を誘って遊びに出かけるなどでも良い。探せば何かしらやることとがあるのではないか。すなわち人々は「暇」という状態を盾にして、向き合わなければいけない現実や、出来ること、やりたいことから目を背けているのではないかということだ。つまり、私は完全に「暇」な時間など人間には存在しないのではないかと考えている。誰かに何かしらのやるべきことが存在しているはずだからだ。

そして「何もしない」という状態は人間を悪い方向へと導いてしまう危険性を孕んでいる。自分を含め誰しも経験があるとは思いますが、暇な時間が長く続くと、後で何かやろうと思いつつも時間だけが過ぎて行き、結局大したことをなし得ないまま一日を終えてしまつてそれを後悔することがしばしばないだろうか。例えば、長時間寝て過ごしたり、スマホを見てYouTubeやSNSに没頭したり、なんとなくテレビを見て過ごしてしまうといった具合だ。もちろんこういった行為をして時間が過ぎていくということが完全な悪だとは言いつてもいいが、これらには致命的な欠陥が一つ存在する。それは、これらの行為から得られるものが非常に少ないということだ。ここで言う「得る」とは何か少しでも身になるものを手に入れるという意味だ。膨大な時間を割いたにも関わらず、何一つ得るものがないというのは何とも残念なことだ。要するに、時間を無駄にして

いると言っても過言ではない。まさにこれは悪と言っても良いだろう。「暇」な時間が多いと、時間を浪費してしまう可能性があるということだ。

それではその悪から脱却するために大学生は何をしたら良いのか。それは非常に単純明快である。当たり前ではあるが、ただ毎日意味のあることを何かすれば良いだけだ。何か得るもののあることをするというのが重要なのである。それは勉強でもアルバイトでも何でも良い。勉強は言うまでもなく意味のあることだし、アルバイトはお金を稼げて、社会勉強にもなる。極論を言えば友人と遊びに行っても良い。遊びに行けば友人との交友関係が深まるし、一つの思い出にもなる。こういった意味のある行為をせずに大学生活を過ごしてしまうと、大学生活の思い出も、人間的にも空虚なものになってしまおう。せっかくの大学生活を無駄にしてしまおうということだ。だからこそ暇な時間は可能な限り無くすべきだ。また、自由な時間が多いからこそ、常にやるべきこと、やりたいことを探して忙しい状態になるべきなのである。すべての行為に意味さえついているのだが、意味もなく時間を浪費することだけは避けようということだ。個人の経験論にはなるが、私自身この四年間「暇」な時間はなるべく減らして予定を入れることを徹底した結果、毎日非常に忙しくはあったが多くのものを得ることができ、充実した毎日を過ごせたかと思う。

今まで長々と論を進めてきたが、結論を完結に述べるのならば、

時間を浪費してはならないということだ。そのためにできる限り大学生は「暇」な時間を減らして忙しくあることに努めるべきである。何もせずに無駄な時間を過ごしてしまう危険性のある「暇」な時間は陥るべきでない最悪な状態であるからだ。なぜならそれによって時間を浪費してしまい何も得ることのない空虚な生活を送り、空虚な人間になってしまう可能性を孕んでいるからだ。また、その状態から脱却するために何を理由に忙しくなるかはあまり関係ない。とにかく勉強、アルバイト、遊びなど意味のあることで自分のスケジュールを埋めるべきなのである。それによってそこから何かしらの得ることができからだ。大学生活の四年間は長いようで短い。多くのことを成し遂げることもできるが、何も考えず無駄に過ごせば一瞬で終わる。四年間を生かすも殺すも自分次第であるが、現在大学生の方や、これから大学生になる方には後悔だけはないようにしてほしい。大学生活においてやるべきことはたくさんあると思うが、まず一步目として、自分が「暇」だと認識している時間をなくしていくことが最善だと言える。

## E-Sportsと日本におけるゲームの印象

東京工業大学 工学院システム制御学科 四年

森本 龍

世の中はエボコロナのような形をとるようになってきた。私の通っている大学では、二年半の間ほぼオンライン授業であったが、ここに来て対面授業の形をとるようになった。他の大学も同じように対面授業となってきた。今は大学に行けば友達がいって、飲み会などもあり、人との交流があるが、コロナ禍のときはそうはいかなかった人が多いのではないだろうか。コロナ禍で家に一人でいることが多かったことから新しい趣味ができたというのはよく聞く話である。私の場合ゲームをするようになった。ゲームといっても一人でするのではなく、友達と話しながらするオンラインゲームである。ゲームを通じて、友達と会話ができ、コロナ禍で不足していた人との交流ができたよ。ここではそんなゲームに関して書いていきたいと思う。

ゲームには様々な種類があるが、私はFPS (First Person Shooter) と呼ばれる一人称視点のシューティングゲームの一つであるRainbow Six Siege (R6S) というゲームに熱中した。このゲームは五対五のチーム戦で行われ、攻撃側と防衛側に分かれて行われる。このゲームの最大の特徴はマップにある建物の構造を変えられる点である。例えば建物の壁や、床を破壊することで自分たちが戦いやすい環境を作れるのだ。

シューティングゲームというと、ただ敵を銃で撃って倒すだけのゲームという印象を持った人が多いように思う、私もそうであった。しかしシューティング要素に加えて、作戦、立ち回りといったことを考えることも重要なゲーム要素である。友達と作戦を立て、それがうまくいって敵を倒せた時の感覚は部活動の試合で勝った時の感覚と同じものを感じた。このゲームを始めてもう六年が経つが、このゲームの競技シーン、つまり大会などもよく見てきた。世界大会、国内大会に加えて日本国内のリーグ戦も設けられた。またスポンサー主催のオンライン大会もある。ゲームの盛り上がりと共に歩んでいくうちに、もっと多くの人がこのゲームをやってほしい、また競技シーンをみて一緒に盛り上がりたいと思い日本におけるE-Sportsの発展について考えるようになった。

E-Sportsとは「エレクトロニック スポーツ」の略であり、コンピュータゲームをスポーツ競技として捉える際の名称である。E-Sportsの舞台となるためには、そのゲームに競技性が求められる。一般的には、RPGゲームのような一人でストーリーをクリアしていくゲームは競技性がなく、E-Sportsにはならない。またその競技性をよりよいものにしていくため、そのゲームを運営する側も必要である。それに加えて競技人口の確保のため一定の人気が必要である。

E-Sportsのゲームには様々な種類のジャンルが存在する。有名なジャンルであれば、FPS (ファーストパーソンシューター、一人称視点でのシューティングゲーム)、TPS (サードパーソン

シューター、三人称視点でのシューティングゲーム)、MOBA (マルチプレイオンラインバトルアリーナ)、格闘ゲーム、スポーツゲーム、レーシングゲーム、パズルゲーム、RTS (リアルタイムストラテジー) などがある。

日本では家庭用ゲームで手軽にできる格闘ゲームが人気である。個人のプレイ技術を磨き対戦する。その際に様々なキャラクターが存在し、キャラクターの特徴を知っておくのも対戦では重要である。また先ほど私が熱中したと述べたFPSは世界的にも人気のジャンルである。多くのFPSでは三人や五人といった人数でチームを組み、敵味方に分かれて倒しあう。その倒すときに主に銃を用いるのだが、銃の照準をいかに速く敵に合わせられるかというエイム力がFPSにおける一つの重要なプレイ技術である。しかしこのエイム力だけではなく、どこで敵と撃ち合うのかといった駆け引きなどの立ち回り、またチームメンバーとの連携、作戦もFPSにおいて重要である。エイム力や立ち回りスキルといった個人スキルを磨いた上で、チームとしての練度もあげる、この点ではサッカーなどのチームスポーツと大差ないだろう。

また他のスポーツにおけるプロ選手と同じようにプロゲーマーも存在する。プロゲーマーとはゲームの大会などに出場して賞金や報酬を得る者、職業としてのゲーマーのことである。個人プレイヤーでも大会などに出場し、賞金を稼げばプロゲーマーとなる。またE-Sportsのプロチームも存在し、ゲーム会社などのスポンサー企業がついた上で活動している。

このようにE-Sportsによって、ただの娯楽と考えられていたゲームをすることで給料を得るプロゲーマーも今や一つの仕事となっているのだ。

ただのゲームだという考え方もった人もいるが、生活の多くをゲームにさいいて、ゲームの技術を磨いたプロゲーマーの技術には目を見張るものがある。スポーツやボードゲームのプロ選手が常人離れた技術、思考を披露するのと同じで、ゲームにも反射神経、思考力、技術、チームワークなどが必要である。それらを上達させるためには練習が必要であり、生活の大部分をゲームをすること、コンピュータと向き合うことに費やしている。

まだまだ野球やサッカーといったメジャーなスポーツと比べて知名度は低いですが、プロゲーマーの見せるプレイングは爽快であり、実際にプロゲームチームCrazy Raccoon (Crazy Raccoon) のFPS (ファーストパーソンシューター) ゲームであるAPEX LEGENDS 部門のプロである韓国プロゲーマーRas (ラス) は日本国内でも人気であり、ライブ配信をすればTwitterのトレンドにあがるほどである。

お金を稼げる職業と化したことで、より一層E-Sportsという分野に参入する企業や、人が増えており、市場が拡大してきている。

そんなE-Sportsであるが、海外に比べて日本ではまだまだメジャーではない。ここでは日本におけるゲームの立ち位置をみた後にどうすれば日本でE-Sportsがさらに注目を集められるかについて考えていこうと思う。

日本人のゲームに対するイメージはよいものではないことが多い



ように思える。子供の頃ゲームをしすぎて親に怒られ、勉強しなさいと言われた経験がある人は多いのではないだろうか。日本ではゲームが娯楽、遊びとして捉えている人が多く、またゲームをしすぎると勉強する時間がとれないと考えている人が多い。また子供の遊びとして認識している人が多い。これらはゲームに対する印象を調査したアンケート「1」結果からもうかがえる。

このような背景もあつてか、香川県では二〇二〇年一月にネット・ゲーム依存症対策条例が発令された。この条例ではインターネットとコンピュータゲームの利用時間を規制された。具体的にはゲームの利用時間を一日六十分、休日は九十分までとし、またスマートフォンを利用時間を中学生以下が二十一時まで、それ以外は二十二時までを目安とした。この条例はゲーム依存症を予防するために発令されたものである。

このゲーム依存症だが、世界保健機関が依存症として二〇一九年五月にゲーム障害を新たな依存症として認定している。ゲーム障害とは、ゲームをする時間をコントロールできない、他の生活上の関心事や日常の活動よりもゲームを優先するといった症状が一年以上続くことを指す。これはアルコールや、ギャンブルなどの依存症と同じ位置に値するものであり、これらと同じで適度な付き合い方が必要である。

ゲームに没頭しすぎて生活に支障をきたすゲーム依存症という依存症が存在することもゲームに対する印象が悪くなった原因の一つであると考えられる。しかしながらE-Sportsがあり、プログラー

マーが存在する以上プログラマーになるためにゲームを練習するという人も存在する。ゲームに対して良い印象をもっておらず、E-Sportsを知らない人からすればプログラマーになるためといって生活の大部分でゲームの練習をしている人は依存症に見えるだろう。

また別の要因として、日本には任天堂が存在することもゲームの印象がより娯楽と思われる原因である。任天堂のゲームを批判しているわけではなく、任天堂が一人でも十分楽しむことができる面白いゲームを作るのが上手すぎるのだ。実際に日本はゲーム市場の売り上げは高いが、E-Sportsとしての市場は大きくない。これは一人で楽しむゲーム機としての市場が、市場の売り上げの多くを占めているからである。

日本のゲームの現状をみてきたが、日本でE-Sportsを發展させるためにはゲームのとらえ方を変える必要があると考える。そのためにはゲームのイメージを下げている一つの要因であるゲームのリスクを適切に対策する必要がある。

依存症について述べたが、これの対策を考えるために他のスポーツである野球と比べてみる。ゲーム依存症が存在するならば野球依存症が存在しないのだろうか。野球依存症が存在しないのは野球をする体が疲れるからといった理由もあるが、野球が一般的に部活やクラブチームといった形で統制されているからである。そこには監督やコーチがいて、チームを統制し個人の技術、精神力の向上を手伝ってくれる。

野球と比べてみるとわかったとは思いますが、今の日本のE-Sports業界の選手には統制がとれていないように思える。プロゲーマーとなればコーチがついて、またチームによってはゲーミングハウスといった、ゲームがより上手く、チームが勝てるような環境が統制されるがプロゲーマーになるまでの道は各個人に任せきりである。自分自身を管理できない可能性が高い中学生、高校生のときに個人練習のみでプロゲーマーを目指すというのは依存性がゲームにある以上危険も隣り合わせなのである。ゲーム依存症の人の言い訳にプロゲーマーを目指しているからが入るのは避けるべきである。いま各地で誕生し始めているが、部活動やクラブチームとしてのE-Sportsチームがより広がり、E-Sports部に入ることが一般的になればこの問題を解決していけるのではないだろうか。

どのように生きるべきか 幸せってなんだろう？

東京工業大学 物質理工学院材料系 四年

長藤 瑛哉

私は現在二十三歳の大学四年生である。高校の時の同級生たちの多くは社会人となって働き始めていたり、大学院に進んだ友人たちは就職活動に励んでいたりする。同級生の中にはすでに結婚した人

も何人かいる。私は博士課程まで進む予定なので、就職や結婚はまだまだ先の話なのだが、この機会に自分がこの先どのように生きていくべきなのかを考えてみようと思う。

周りの友人が徐々に進路を決めていることもあり、私は最近、博士課程卒業後の進路についてよく考える。日本企業で研究職に就くのがいいのか、海外で博士研究員をやって自分の見分を広げるのがいいのか、海外で博士研究員をやった後は日本に戻ってくるのか、そのまま海外でしばらく働いてみるのか、また、結婚はどのタイミングでするのだろうと、いろいろと考え始めるときりがない。このような自分がどのように生きるべきか定まらない状況を抜け出すには、自分が人生で大事にしている価値観を明らかにする必要があると考えた。そこで、これまでの人生を振り返ってみて自分はこれまで何を目指して生きてきたのだろうかと考えてみると、漠然と幸せになりたいと思いがちな様々な活動をしていたことに気づいた。例えば、受験勉強を頑張ったのは良い大学に入れば、良い収入を得られる仕事に就けて、まわりの人からも評価されて、そのことよって幸せになれるそうと本当に思っていたからだ。ただ、大学に入学して自分の専門科目や哲学などを勉強したり、様々な考えを持った人たちと対話を重ねたりするうちに、良い大学に入って、良い仕事に就いて、まわりの人たちから評価されることが本当に私にとっての幸せなのだろうか？と疑問を持つようになった。それゆえ、私は私にとっての幸せの正体を探ろうと思う。

幸せという概念はとても漠然としていて何かたたき台がないと議

論を進めるのが難しいので、ショーペンハウアーの著作「幸福について」に書かれている内容をもとに議論していきたいと思う。ショーペンハウアーは三つの観点から幸せについて考察している。一つ目はその人自身の性質（人格、知性、健康等）、二つ目はその人の財産（お金や所有物等）、三つ目は他者からの評価である。ショーペンハウアーはこの三つの中で一つ目のその人の内面が最も重要であると述べている。というのも、人間が体験することの全ては、その人の人格や知性などの内面つまり主観を通して認識されるので、これが幸・不幸の感じ方に最も直接的に影響を与えるからだ。また、他の二つに関しては重要ではないとも述べている。というのも、富や名声は海水を飲むようなもので、飲めば飲むほど喉がかわいてしまい、満ち足りることがなく、また、他者からの評価は相対的で不安定なものであるため、そこに幸福を見出すというのは、自らの制御できない領域に幸福をおくことになってしまうからだ。

この議論に対する私の考えを述べる。一つ目のその人自身の性質に関しては、ショーペンハウアーと同様で、私もこれらが幸せに最も大きな影響を与えると思う。結局、幸せを感じるのはその人自身なので、その人の身体状態が良好で精神も健全であることが幸せを感じるための必要条件であると思う。二つ目のその人の財産については、ショーペンハウアーはそこまで重要視していなかったが、私はある程度重要だと思っている。というのも、良好な精神状態を維持するためには、良好な健康状態や不安の少ない安定した環境が必

要であり、それらを手に入れるためにはある程度のお金が必要だからだ。例えば、病氣や怪我をしたときに病院に行けなければ良好な健康状態は損なわれ、不安な日々を過ごすことになってしまうだろう。ただ、ショーペンハウアーが述べているように、ある程度の財産で満足できなければ幸せは遠のいてしまうので注意が必要だと思う。三つ目の他者からの評価については、ショーペンハウアーと同様で、自分の幸福に良い影響を与えようとは考えていない。先程も述べたように、以前の私はここに自分の幸せがあると思いつ込んでおり、努力しても努力しても満たされなさを感じていた。また、ショーペンハウアーは述べていなかったが、良好な人間関係が幸福の源泉になると私は考えている。というのも、私は常日頃からかなり幸せを感じており、その要因として真っ先に思い浮かんだのが、家族や友人、恋人との良好な関係であったからだ。例えば、家族とは毎週テレビ電話をしており、友人や恋人とは一緒にご飯を食べたり、旅行に行ったりと、とても満ち足りた日々を過ごしている。

これまでの議論を基に自分はどうのように生きていきたいのかを述べる。

まずは、全ての基盤である良好な健康状態を維持できるように努めようと思う。最近、筋トレにハマっていて、週二、三回ジムに通っているのだが、筋肉がついてからは一度も体調を崩しておらず、また、筋肉が大きくなるにつれて自己肯定感も大きくなるので肉体的にも精神的にも安定した状態を維持できている。また、最近自炊をし始めて、大量に作った野菜スープを小分けに冷凍して毎日



飲むようにしていると、食事のバランスが取れて肌の調子が良くなった気がする。今後も自分の身体を大切にしていこうと思う。

私はこれまで自分の進路を他者からどう見られるかを基準に考えてしまっていたが、これからは自分は何を楽しい、面白いと思えるかを基準に考えようと思う。私の専門は物性物理学で主に半導体材料について第一原理計算を用いて研究している。この分野は理論と応用が密接に結びついており、また、物性物理、物理化学、結晶学、情報工学、半導体デバイス工学などの多種多様な知識が必要。知の総合格闘技的な分野で大変興味深く、やりがいを感じている。せつかく自分の好奇心を満たしてくれる分野に出会えたので、たとえ、まわりに社会に出ずにいつまで学生やっていると云われても気にせず、自分の思うままの進路を進んでいこうと思う。

人間関係に関しては、中学生の時に初めて仲の良い友人ができてから悩むことはそれほど多くはなかったが、強いて言えば、ある友人という時の自分と、別の友人という時の自分の話す内容や態度が意識していなくても異なるのはなぜなのだろうとずっと考えていた。つまり、本当の自分ってどっちなのだろうと悩んでいた。この時に出会ったのが、平野啓一郎氏の著作「私とは何か」である。この本では、一神教的価値観をベースにした個人主義、つまり、確固たる私 (individual) が存在するという考え方をするのは無理があると主張している。平野氏は本来一人の人にはいくつもの分人 (dividual) が存在しており、人と人との相互作用の中で分人が生まれ、その分人の構成比率がその人自身を特徴づけていると述べて

いる。この考えを知ってからは自分はこうあるべきだなどという窮屈な考えをすることがなくなり精神的にとっても楽になった。これからは自分の好きな分人の構成比率が大きい自分でありたいと思う。

### 自分の有限性

立教大学 経営学部国際経営学科 四年

原田 春玲

これを読んでいるあなたはこれまで自分の寿命を考えて行動を起こしたことがあるだろうか？私は二十歳を越える際に自分の死を感じ、死に関する本を読んだり、自分の人生について考えたりした時期があった。そして、最近「限られた時間の使い方」という本を読んでみたところ「人生は長くとも四千週間（約百十歳）である。」という一文に出会った。この数字をあなたは短いと思うだろうか？それとも結構長いと思うだろうか？注意してほしいのはそもそも百十歳まで生きる人間が何人いるのかという点だ。ほとんどの人はそれより短い寿命を生きる。しかし、それにもかかわらず多くの人は自分が特別だと勘違いし、百十歳まで生きられると本気で信じている。誰しも自分の終わりである死からは目をそらしたくなるもの

だ。現に私もその一人で、この具体的な数字に出会った時に私の人生は有限であるという事実を強く再認識させられた。私はこの舎誌で多くの人が勘違いし、目を逸らし続ける自分の有限性という残酷な真実について考えていこうと思う。

### 限界に気づくこと

まず、有限性とは何か？これはこの世における自分の存在がどれだけちっぽけで、限られた存在かということの意味している。例えば、私たちの住むこの地球は四十六億年以上存在するが、私たちはそのうちのたった四千週間（約百十年）しか存在することができない。これはあまりにも短く、自分の存在する意味を考えたくもなるような期間の短さだ。ただこれだけ生きられたら十分じゃないかと思う人もいるかもしれない。それはそれで良いが、この事実を知っているか知っていないかという点に重要な意義がある。例えば、時間をお金に変えて考えてみてほしい。同じ金額を持っている二人がいる場合、お金の量には終わりがあると理解している倹約家とお金が無限に存在していると勘違いし、躊躇なくお金を使う浪費家ではどちらがより本質的なことにお金を使うだろうか？このように考えると、この限られた時間を強く意識するということは時間を本質的なことに使うことにつながると思える。少なくとも、時間を無限にあるものと勘違いして一日中スマホをいじっている人よりかは幾分かまともなことに時間を使えるようになるはずだ。

### 戻れない怖さ

次に、自分の有限性をさらに強めている時間の不可逆性に注目したい。これも当たり前なのだが、時間は決して戻らない。猫型ロボットが棚から出てこない限り無理だ。この不可逆性という性質はとても怖い。なぜなら、この性質が時間のなかにお金以上の強いトレードオフを存在させるからだ。お金は無くなる度に、その分働けば、取り返すことができる。一方、時間はいくら働こうが、取り返すことは決してできない。なんなら、働いた分そこに費やした時間が減る。この怖さを実感するために一つ確認をしてみよう。今すぐそこにスマホがあると思うが、一週間の平均スクリーンタイムを確認してみたい。果たしてあなたは現実の世界に存在しているにもかかわらず、何時間スマホの世界に人生の一瞬一瞬を費やしていただろうか？これはもうやり直すことは一生できない失われた時間たちだ。そろそろあなたもこの性質の怖さに気づいた頃だろう。お金は取り返せる上に目に見えるが、時間は取り返せない上に目に見えにくいのだ。ほとんどの人が知らず知らずのうちに先程のような例を体験していると思う。

ここまで時間の不可逆性の怖さを十分感じていただいたと思うが、この性質の恐ろしさはここからが本番だ。先程までの確認から見えた事実はただの行動の選択肢に過ぎない。この不可逆性はさらにもう一つの怖さを私たちに見せてくれる。この性質は私たちの行動だけでなく、私たちの思考にも関わってくるのだ。例えば、美味

しいラーメンを食べたとき、あなたは純粹に美味しいと感じているだろうか？それともこれ美味しいからインスタに載せようと考えているだろうか？これはSNSの発展した現代病かもしれないが、私を含め多くの人は目の前の感動を忘れ、常に他のことを考えながら今という一瞬を過ごしている。音楽を聴いた時や景色を見た時、一瞬これインスタやツイッターに載せてやろうと考えてしまっていないだろうか。時間は不可逆的であり、このような考えがよぎった一瞬にも感動が失われている。SNSでみんなに共有することは有意義だと思う人もいると思う。しかし、あなたの人生はとても短いのに誰ともわからない奴に時間を使っているあなたは本当に賢い時間の使い方をしているのだろうか？家族や友人と現実世界の今という一瞬を共有した方がよっぽど有意義ではないだろうか？今という一瞬は常に何か別の選択肢を犠牲にしたトレードオフの上で成り立っているのだ。

### 絶対に掴めない未来

ここまで繰り返すことのできない時間の怖さを語ってきた。そこで、意識の高い人であれば「毎日綿密な計画を立てて過ごそう」と考えるのではないだろうか？しかし、私は決してそのようなタイムマネジメントの推奨をしているわけではない。私は未来を大切にするのではなく、今という一瞬一瞬の大切さを伝えたいと考えているのだ。未来を大切にすることは後に訪れる今という瞬間を楽しむことにつながるのではないかと反論を考える方もいるだろう。しか

し、その「後に訪れる今」というのは一体いつ訪れるのだろうか？小学生では中学受験の準備をし、中学生は高校受験の準備をし、高校生になれば将来のためにと大学受験の準備をする。なんなら大学生になった後も老後のためにと良い就職先を探すための努力を強いられる。これは日本社会の当然とも言える常識だが、文字に起こすと明らかに詐欺と一緒だ。確かに、未来に投資をするという考え方はとても大切だ。しかし、未来の自分の奴隷であり続ける今の自分は一体いつ幸せになれるのか？私はそのような安寧の地は一生来ないと思う。なぜなら、課題のない人生なんて何も行動に起こさない死んだ状態と同じだからだ。RPGのゲームをやった人ならわかると思うがいつだってゲームの楽しさが続くのはミッションが与えられている間だけだ。いくら未来のために課題を解決し続けたところで、生きている限り次の課題が訪れるラットゲームに巻き込まれるだけだ。

さらに言うと、いつだって未来の自分のために労働し続けてきた自分がどれだけ理想通りの姿になっただろうか？良い大学に入って天才の仲間入りを果たす未来の自分は自宅でオンライン授業を受けていたという人は多い。他にも、いくら努力して研究しても結局ただのサラリーマンになると言う人もたくさんいる。未来には安寧の地どころかどこまでも不確実で残酷な現実しか広がっていないように見える。このような未来のためのタイムマネジメントなんてどうしてお勧めできるだろうか。私はそれよりもこの残酷な現実を知り、今を精一杯生きることを推奨する。私たちにはいくら足掻いて

もそれしかできないのだから。

### 今を生きる

未来は残酷である。これはここまで嫌と言うほど確認してきた。しかし、その事実を知ったことで見えてきたものもあると思う。例えば、朝起きて晴天の空を眺めた時や、学舎で舎友と話す時この舎誌を読んでからの方がなんでもない景色がより綺麗に感じられたり、人の話に集中できるようになったりしたはずだ。というかそうでなくては困る。私がここまで三千字近く書いた内容の意味がなくなってしまう。ぜひこの舎誌を読んだあなたには手元かポケットにあるスマホを置いて、散歩に出かけて欲しい。先程のようなちょっとした感動が待っているはずだ。あなたが思っている以上に今という時間は美しい。

### 『機械学習を使った創薬』をわかりやすく

東京工業大学 情報理工学院情報工学系 三年

吉谷 碧海

私は東京工業大学の情報工学系に所属していて四年生からは研究室に所属します。高校生の頃は柳井高校に進学しており特にやりた

いことはなかったのですがとにかく大学には行こうと決めていました。そこで東工大を選んだのは入試の形式がとても自分に合っていて苦手な国語の対策をそれほどしなくても合格できると思ったからです。また僕の地元の平生町は田舎なので都会に出たいという気持ちもありました。さっきも言ったように将来やりたいことが特になかったので一番倍率の高かった情報理工学院を志願し、一年生から二年生に上がるときもより倍率の高かった情報工学系を志願しました。

大学二年生になるまではパソコンを触ったりプログラミングを書いたりすることは滅多になかったので少し不安でした。今現在三年生で、二年、三年前期と様々な情報工学についての専門授業を履修してきましたが、んー本当にこの道でよかったのかなーとたまに思うことがありました。来年の研究室配属では自分が研究したいと思う分野を決め、所属しなければなりません。どこしようか悩んでいる時、三年の後期で研究プロジェクトという授業がありました。

研究プロジェクトとは前半後半に二つの研究室を訪問し、各研究室で出された課題を行ったり、研究室の雰囲気を経験したりする授業です。ここで配属される研究室はランダムで自分の志望などはありません。僕が前半に所属した研究室は課題がゴリゴリにプログラミングをやるものでとても時間がかかりそうなものだったので完全にハズレを引いたなーと思っていました。内容が僕の苦手な生物と情報を融合させた創薬系のバイオインフォマティクスというものでした。生物だしプログラミングだし分量多いしで完全に萎えてい

ました。しかし、課題をやっていると研究室の助教はとても優しいしつまづきながらも課題をクリアしていき終わった頃にはこの研究内容面白かったなと思っていました。前置きが長くなりましたが、今回はやりたいことがなかった私が、この研究室に入りたいたいなと思ったきっかけとなった課題の内容を、自分の理解をさらに深めるためにも誰が読んでもわかりやすく紹介したいと思います。縦書きなので極力数式は使わずに。

先ほど述べたように今回の課題の内容は大まかに創薬研究に関するものです。その中でも機械学習を扱うものについての課題でした。どんな機械学習を行なったのか簡単な流れを説明します。

約千種類の小分子化合物の2D記述子を計算しそれを特徴量として、各化合物の血漿タンパク質と薬物の結合率を予測するモデルを構築し、そのモデルを使って環状ペプチド薬物の血漿タンパク質との結合率を予測しました。ぱっと聞いた感じ全然簡単じゃないですね。これでも簡単に説明したつもりです。意味わかんない単語がたくさん出てきて何言ってるのかわかりません。僕も初めこの課題が出された時何言ってるのかわかんなくて泣きそうでした。必修の授業なのにこんなに意味わからないことやられるのかと。しかしデータとグーグル検索力があれば誰でも機械学習ができます。それによって僕はこの課題を乗り越えました。とにかくこの何言ってるかわからないことをできるだけ言っていることはわかるなどという状態にしたいと思います。

まず、生物の話をしたと思います。生物といってもどちらかというと化学寄りです。小分子化合物とはその名の通りちっちゃい分子の化合物のことです。2D記述子とはその分子の特徴のことです。人間という身長や体重のことです。今回は二〇八種類の2D記述子を使用しました。身長や体重に相当する特徴が二〇八種類もあるのかと思うかもしれませんが僕も全て見ていないので一旦自身は無視します。また、環状ペプチドとは複数の分子が輪っかのように結合した分子のことです。血漿とは血液の五十五%を占める液体のことです。その血漿の約七%を占めるタンパク質のことを血漿タンパク質と呼びます。薬物の効果は、血漿タンパク質との結合しやすさに影響を受けるようである。この結晶タンパク質との結合率が創薬においてとても重要な指標となります。これまで、機械学習を使用した小分子薬物化合物の血漿タンパク質との結合率の予測の研究はたくさん行われてきました。しかし、環状ペプチドの実験情報が不足しているため、環状ペプチドを調査した研究はありません。環状ペプチドに基づく創薬は、標的タンパク質の枯渇を回避できる可能性があります。そのため、環状ペプチドの血漿タンパク質との結合率を予測する計算手法の開発は、創薬研究の加速に貢献します。つまり環状ペプチド薬物の血漿タンパク質との結合率が正確に予測できれば体の中で安全に作用するいい薬が作りやすくなるよって感じですよ。それが今回の課題の意義だと思われまます。

ここでもう一度どんな課題だったのかさっきの文章を確認しましょう。『約千種類の小分子化合物の2D記述子を計算しそれを特



微量として、各化合物の血漿タンパク質と薬物の結合率を予測するモデルを構築し、そのモデルを使って薬物と環状ペプチド薬物の血漿タンパク質との結合率を予測』生物の用語に関しては先ほど述べたので大体何がしたいのかわかったのではないでしょうか。あとは、小分子の特徴からどのように環状ペプチドの血漿タンパク質との結合率を予測できるのかという話で、これこそが機械学習についての話です。まず機械学習とは何か知っていますか。聞いたことくらいはあるんじゃないでしょうか。私も機械学習の授業を受けるまでは一体何が目的でどんなことが行われているのかちっともわかっていませんでした。機械学習とはデータを分析する方法のひとつでありデータからコンピュータが自動で学習しデータの背景にあるルールや規則性見つけ分類をしたり数値を予測したりする。自動で学習と書いてありますが、どのように学習するのかは人間が決めます。インターネットから引っ張ってきた文章なのでいまいちイメージが湧かないと思います。よって機械じゃなくて人間が学習して予測を立てる人間学習の例を紹介します。ちなみに人間学習という言葉は僕が今作った言葉でありそんな言葉は存在しません。

まず数値の予測の例について、説明します。ある二人の体重と一キロマラソンのタイムのデータがあるとします。一人は五十kgで三分。もう一人が百kgで六分だったとします。このデータから私たち人間は学習します。この時新しい一人の体重のデータが百五十kgと与えられた時一キロマラソンのタイムは九分と予測することができず。この予測のために頭の中で考えた計算式を学習のモデルと言い

ます。実際はそんなに単純ではありませんがこれが数値予測の簡単な例です。

次に分類の予測の例について説明します。ある二人の（髪の毛の長さ、髭の有無、バスト、性別）のデータがあるとします。一人は（四十cm、無、八十cm、女性）もう一人は（五十m、有、五十cm、男性）であるとしています。この時（髪の毛の長さ、髭の有無、バスト）が（五十cm、有、九十cm）というデータが与えられたとします。このデータから人間はこの人が男性であると予測できます。髪の毛の長さやバストのサイズは与えられた女性のデータよりも大きいですが髭が生えているのでロン毛のマッチョな男性ですね。今回の学習のモデルは髭があるかないかですね。

このように人間でも与えられたデータから学習をおこない何らかの予測を立てることが出来ます。機械が例の分類をするなら与えられたデータから女性と答えるかもしれませんね。データの三分の二が女性寄りなので。ただ、機械はたかさんのデータがあればあるほど人間よりも精度の良い予測をしてくれます。数値予測の例では体重だけでなく、身長、年齢、筋肉量など細かなデータをたくさん与えることで正確な予測をしてくれるでしょう。また、顔の画像からその人の性別を当てる技術がありますがそれも先程の分類の例の機械学習バージョンです。

今回の課題では約千種類の小分子化合物の2D記述子から血漿タンパク質と薬物の結合率を予測するモデルを構築し、そのモデルを使って薬物と環状ペプチド薬物の血漿タンパク質との結合率を予測

するので数値予測ですね。どのようなモデルを構築するのは様々ですが今回は一番初歩的なものを紹介します。それは線形回帰モデルです。先ほど述べたように2D記述子とは分子の特徴のようなもので今回は二〇八種類ありました。なので二〇九個のパラメータを用意します。線形回帰ではこのパラメータを求めることがモデルの構築と同義になります。ここでパラメータってなんだと思っている方へ、パラメータとは  $\text{parameter}$  の a と b みたいなものです。なぜパラメータが二〇九個なのかというと今回は  $x$  が二〇八種類なので二〇八個の a と b を合わせて二〇九みたいな感じですが。大量のデータ ( $x$ ) を使って実測値に予測値 ( $y$ ) を近づけるためにパラメータの値を決定します。パラメータの値の絶対値が大きいほどその特徴が予測に重要であるということの意味しています。実測値とは実際の小分子化合物の血漿タンパク質と薬物の結合率です。どのように決定するかはより数学的な線形代数と微分の説明となるので今回は端折ります。このようにして構築したモデルに環状ペプチドの2D記述子を当てはめることによって環状ペプチド薬物の血漿タンパク質との結合率の具体的な数値を計算することができるといわけです。

実際今回モデルの構築の際に学習器を二つ使いましたが片方の精度がそれほど良くありませんでした。それぞれの学習器の決定されたパラメータを比較してみると各パラメータの重要度が全く違うことがわかりました。機械学習において重要なパラメータをいかに抽出するかが大事だということがわかりました。

いかがでしたでしょうか。これを読んでくださった方はもう僕の課題を解くことができるようになりましたね。後半の機械学習のモデルやらパラメータやらの話はとてもわかりにくかったと思います。が機械学習に興味を持ってくれたらとても嬉しいです。そんな人はぜひ東工大の研究室に所属しましょう。

## 半年間の東京生活

東京工業大学 環境・社会理工学院建築学系 二年

北村 俊樹

私は学部二年生ではあるが、今年度から上京、岩陽学舎に入舎し大学生活を始めた。理由は私が編入生だからである。私は昨年まで高専に所属し土木建築を五年間学んだ後、大学編入という形で東工大に入学した。もちろん編入するためには試験を合格する必要がある、東工大の試験は数学、物理、化学、英語の筆記試験と系の先生との面接試験があった。他大学に比べれば教科数は多く、対策も大変だったが晴れて合格することができた。編入学試験は大学や学部等によって編入できる年次や試験内容が異なるため徹底的な準備が必要だった。私も東工大以外に編入学試験を受けたがコロナ禍ということもあり移動等の規制を受けた特殊な進路活動だったと感じ

ている。以上、私が大学で学ぶことになった経緯だが岩陽学舎に入舎したのは舎生と地元が近いこと、大学や都市へのアクセスがいいことが決め手となった。もちろん経済的な理由もあるが、環境への適応が最大の課題だと感じていたため快適な一人暮らしができていくことに安心していく。

さて、本題である私の日常について紹介したいと思う。私は編入生であり、一部の科目で単位認定が適用されることもあり単位数にも余裕がある。したがって、高校から大学に入ってきた学部生と比べれば空きコマが多く朝から夕方まで授業がある日は一週間で一日あるかどうかである。ただ、認定されなかった科目の中に研究室所属や卒業に必要な科目があり、必修や選択必修の科目と併せて必ず単位をとらなければならない。また、同級生や先輩との友好関係の構築については設計製図をするときのグループに分かれて活動することが多いため、そのメンバーとそれ以外の席の近い同級生を中心に他愛のない話をしたり質問し合ったりできている。さらに、この科目では上級生がTAとなって授業に参加しているため、気軽に質問することができたり、授業時間外でも製図室に来てくださるため、的確なアドバイスを受けることができたりしている。ここで私が受けている授業として前学期に受けた建築学系の醍醐味ともいえる建築設計製図を紹介する。前学期前半では既にある建築作品の図面を自分なりに理解してトレースする課題や指定された形式を持つ建築作品を自分なりに解釈して紹介するという課題があり、後者は透視図を用いた水彩画の提出も求められた。私は元来、水彩画が

不得意であったが、別の授業で時間をかけて水彩画を習得する機会がありコツを知ることができたため、今までにない完成度に仕上げることができた。前学期後半では設計課題があり、自分で敷地を選択し周辺状況を読み解き自分オリジナルの魅力なプランを提案することが難しく、とても苦労をした。設計途中における軸組模型の製作についても高専の四年次に一度経験はあったが、二週間という限られた時間の中で完成させることができたという自信と効率よく作業を進めるスキルが身についたと感じている。現在は後学期の前半が始まったばかりだが皇居の北側にあるパレスサイドビルを平面図をトレースしている。現地見学をつい先ほど終えたばかりだが実際の建築物を見ることが何よりの勉強になると確信した。図面の各部がどの部材を表しているのか、図面表現が何を意味しているのかというのが一目瞭然だからである。授業で取り上げられた建築物や興味を持った建築物は可能な限り現地に行ってみるといふ経験はこれからも積んでいきたいと考える。この科目はスケジュールがきつちり区切られていて時間内で成果物を仕上げるといふこれまでにない厳しいトレーニングになったと思う。その他の科目については高専一度扱った内容がほとんどであったため高専で得た知識を思い出すいい時間になったと思う。総じて、高専では土木と共通の科目や一般教養の比重も多く、大学の方が建築に特化しているカリキュラムであることもあり、より計画的に課題や勉強を進めることが大切だと実感した。

以上が私の大学生活だが、休日は今年の年初に始めた塾講師バイ



トを続けている。この塾は高専生に特化しており全てオンラインで授業を実施している。私は三人の塾生に対して専門科目と数学、物理を担当しており、計算を伴う内容となっている。特に高専の数学や物理は専門科目に応用することが多く、確実に身につけていかなないと高専での勉強は難しいと感じることが多くなる。その思いから、塾生が勉強を苦にしなくなることを目指して、なるべく塾生に考えてもらいながら双方向で授業をすることを心がけている。対面とは違い塾生の理解度を知るのにはなかなか難しいため授業中にこまめに確認したり授業内容に沿った宿題を気持ち多めに出したりすることで勉強する習慣を徹底的につけてもらうようにしている。継続的なバイトはこれが初めてなので現役の高専生により多くのものを還元していきたいと思う。

ところで、岩陽学舎を選んだ理由として都心や横浜との近さを挙げたが、私は建築を学んでいることもあり歴史ある建築を見に行ったり、現地で趣味である野球観戦をしたりと有効に活用させていた。五月のゴールデンウィークには忙しい合間を縫って小金井にある江戸東京たてももの園を訪れ、目の前に広がった別世界に心を奪われ、スマホで写真を撮り続けた記憶がある。幅広い時代の建築を数多く集めた場所が都会にあることはとても貴重であり何度も訪れたいと思った。夏休みには横浜にある三溪園を訪れ、前学期の疲れを忘れるほどの癒しを緑や池に囲まれた和風建築の厳かな雰囲気から得ることができた。建築を見るという楽しみをこの半年で感じることができるようになった。まだ巡っていない建築も多くちよっ

とした気分転換にもなるためこれからも積極的に訪れたいと思う。野球観戦については、コロナ禍になってから初めての現地観戦で球場の独特な雰囲気を感じることができテレビ観戦とは違う視点で見える野球に久しぶりの心の高鳴りを感じた。課題などで忙しい中にも球場に足を運べたことはとても有意義だったと考える。

一人暮らしになったことで大きく変わったのは毎日の食事を自分で用意しなければならなかったことだった。週二でスーパーに食料調達をし、献立を考え自炊をし、一日三食をしつかり食べることは当たり前のことだがとても大変なことであると実感させられた。親に対する感謝の気持ちがこの半年で物凄く大きくなった。夏休みに帰省をした時の母親の手料理を食べたときに自分の手料理の実力を思い知らされたし、もっとレパートリーを増やそうと思った。洗濯や掃除に関しても継続することの苦勞を感じている。高専までは実家暮らしだったので今とても刺激的な生活を送れていると思う。

以上、私がこの半年で送ってきた東京での生活だ。まだ大学生活は始まったばかりであり、学部は残り二年半、現時点では大学や高専の教職に興味があるので大学院や博士課程も含めたら更に長く東京で生活することになると思う。この半年間は東京で生活するための自分なりのスタイルが少しずつだが確立できているように感じる。後学期から対面授業が基本になり、本来の大学生活が徐々に戻って生きている中で学部二年の残りの半年は自分の進みたい分野や研究室、さらには大学院を見据えて授業を受けることはもちろん、建築好きをさらに深めるべく積極的に近くの建築を見に行くな

どの探究心や学ぶことの楽しみを忘れずに過ごしていきたいと思う。

## ワンピース考察

慶應義塾大学 経済学部経済学科 二年

松本 誠也

慶應義塾大学経済学部の松本誠也です。舎誌を書くのは二回目なのですが、昨年同様何を書いたらいいか全然思いつきませんでした。昨年は大好きな漫画、ワンピースについて書きました。三〇〇〇字という字数の中でワンピースについてひたすら書くという感じでした。しかしワンピースには三〇〇〇字では到底書ききれない魅力がたくさんあります。そこで、今年もワンピースについて書いていこうと思います。昨年は感動する場面などを書いたのですが、今年もワンピースに関する「考察」について書いていきたいと思っています。ワンピースの大きな魅力の一つとして、伏線があります。ワンピースには伏線がたくさんあり、数年たってから、または十年以上たってから伏線が回収されることがあります。この伏線がワンピースの面白さを底上げしているといってもいいでしょう。現在ワンピースは最終章に突入しています。しかし、いまだに回収されてい

ない伏線が数多く存在するのです。そこで今年の舎誌では未回収伏線の中でも我々読者が一番気になっていることについて書いていこうと思います。

数多くの読者が十年以上かけて考察してもそれらしい答えが見つからない、ワンピース史上最大の伏線、それが「ルフィの夢の果て」についてです。ルフィには、「海賊王になる」という夢がありますが、その先にやりたい「夢の果て」があるのです。初めて「夢の果て」という言葉が出てきたのは、頂上戦争でルフィの兄、エースが死に際に言った時でした。死に際に、心残りにはルフィの夢の果てを見ることができないことだと言ったのです。その後のエースとルフィとサボ、三兄弟の子供時代のエピソードで、ルフィが夢の果てを語っているシーンがあります。しかし、肝心の夢の果ての内容は切り取られて読者には明かされませんでした。この夢の果てを聞いた二人の兄、エースとサボの反応は、「は??」でした。二人の反応からして、普通の人では思いつかないような壮大なことをしようとしていることが想像できます。しかしこの壮大な「夢の果て」を目指していた人がもう一人存在しています。それが、海賊王「ゴール・D・ロジャー」です。ロジャーも仲間やライバル（おでんと白ひげ）にそのことを話したのですが、その時の二人の反応も「は??」でした。この時のエースとサボ、白ひげとおでんの言葉が全く同じであるだけでなく、それぞれの顔にある傷の位置などもリンクさせていることから、ルフィとロジャーは同じ言葉を言っているということが強調されています。また、ルフィは幼少期にシヤ

ンクスにも「夢の果て」を話しています。その後シャンクスは、ロジャーの右腕であるレイリーに、ルフィがロジャーと同じ言葉を話したことを伝えています。以上のことより、ルフィの「夢の果て」は、ロジャーと同じ言葉であること、誰が聞いても驚くような壮大なことということが分かります。

他にもルフィの「夢の果て」を知っている人たちがいます。それがルフィの仲間、麦わらの一味です。では仲間はどんな反応をしたのでしょうか。ルフィと大冒険をしていたので、ルフィの破天荒さを知っていて、少しのことでは驚かないと思うのですが、「夢の果て」を聞いた時は、さすがの麦わらの一味でも全員驚いたり笑ったりしました。一人ずつ反応を見ていきたいと思います。ゾロは、「は？」と呆れていました。ナミは、「えエ??」と呆れた後に、「あんたらしいけど」と言いました。ウソップは、「そんなことできるわけない、むりだ」と否定しました。サンジは、「おいチョッパー、頭診てやれ」と笑いました。チョッパーは、「その夢いいなあ!」と涙を流して喜んでいました。ロビンは、言葉を失い啞然としていました。フランキーは涙を流して笑い、「海賊王にくらいならねえと無理だな」と言いました。ブルックは、「面白すぎますそれ」と涙を流して笑いました。ジンベエは、「ん?今なんど?」と信じられない様子でした。以上の麦わらの一味の反応からわかるのは、普通に考えたら出来るわけがないこと、海賊王になったら出来るかもしれない、逆にいうと海賊王くらいにならないと出来ないこと、ということが分かります。

では、ワンピースファンたちはこのルフィの「夢の果て」をどう考察しているのでしょうか。一番有名なのは、世界中の人を巻き込む大宴会を開くことです。ルフィは宴が大好きで、毎回戦いが終わったたり、仲間が加わった時は宴をしています。また、ワンピースの世界には支配関係が存在します。種族や出身で差別を受けたり奴隷になったり、ご飯すらまともに食べることができなかったりという場面がよく描かれます。だからこそ、宴が大好きなルフィが海賊王になって世界中の支配を終わらせて、種族や出身に関わらず、世界中の人を巻き込んだ大宴会をするという説がよく考察されています。この説なら、普通の人が考えるスケールではないので誰しも驚くし、また海賊王くらいにならないと出来ないという条件も満たしていると思います。しかし引かかる点もあります。それは、白ひげが言った言葉です。前述した通り、白ひげは、ロジャーの言葉に對し、「は??」という反応を見せました。その後に、「何言ってるだろロジャー、ガキでもあるめえし」と言っています。宴と言ったらお酒をイメージすると思います。現にワンピースの宴では、お酒を飲む描写が毎回のようにあります。だから、ガキという言葉とお酒という言葉が合わないように感じられるのです。「ガキでもあるめえし」という言葉から、子供が思いつくような夢物語というイメージが浮かぶのですが、そこにお酒が主となる宴が出てくるのは少し考えにくいと個人的には思いました。だから「夢の果て」は「世界中の人を巻き込む大宴会を開くこと」ではないと私は考えています。

私が考えるルフィの「夢の果て」とは、ズバリ、「海賊王になった後に、宇宙に冒険に出かけること」です。この説なら全てを説明することができると思えます。まず宇宙を冒険するということは、普通の人では考えもみません。だから、誰が聞いても驚くし、無理だと否定する人もいるのも納得できます。また、先ほどの「ガキ」という言葉も解決できます。子供の時、雲の上には何があるのだろうと考えたことがある人は少なくないでしょう。宇宙は雲の上の世界であり、その宇宙を冒険することはガキっぽいことと言えます。また海賊王にでもならないと叶えることは出来ないという条件も満たしています。今の世界で一番にならないければ、次の舞台に冒険の場所を移すことはないでしょう。

以上のことからルフィの「夢の果て」、そしてその後の展開について自分の考察をまとめていきたいと思えます。ルフィは空白の百年のことなど、今の世界のことを全て知ります。そこで、世界政府がこれまでに行っていたことを知り、この世界を支配している世界政府を倒します。そして、「この海で一番自由なやつ」、つまり海賊王になるのです。そこからルフィの「夢の果て」の始まりです。海賊王になったルフィは、さらなる冒険を求めます。そこで宇宙への冒険の第一歩として、月に行きます。そして最終回、月でエネルギーに会います。エネルギーは空島で最強でしたが、月では誰かの部下であるのです。月でルフィとエネルギーは再会して、二人とも目が飛び出るほど驚いている描写があります。そこでエネルギーは月でのボスに、ルフィのことを話します。ルフィは月をはじめとする宇宙にはエネルギー

よりも強い奴が沢山いること、また宇宙でも支配関係があることを知ります。そしてルフィは、「ワクワクするな、この宇宙で強い奴を全員倒して、この宇宙で一番自由なやつ、宇宙王になるぞ!」といい宇宙での冒険がスタートしてワンピースは終わると思います。

最後は考察いうより妄想になってしまいましたが、考えるだけでも楽しいです。ワンピースを考察できる時代、毎週ジャンプでワンピースを見ることが出来る時代に生まれて良かったと心の底から思います。これからも毎週ワンピースを楽しみに過ごしていきたいと思えます。

### やめられない

東京電機大学 工学部第二部電気電子工学科 二年

中島 章伸

今年の私は真面目に舎誌に取り組んでいます。前年度はいつか書いた期末レポートをそっくりそのままコピーしました。他にもっとやりたいことがあるのに、舎誌に割く時間なんてないがしろにしています。でも本当にそうでしょうか。舎誌なんて書く機会が人生においてあと何回あるのでしょうか。人生は一期一会の連続ですよね。どんな人も機会も、縁があったのなら全力で迎え入れま

しようよ。ただこなすだけなんてもったいない。ということ、今年は真面目に書いていきたいと思えます。

本題ですが、皆さんは何か依存していますか？

とはいえっても依存というのは自分で気がつけない事がほとんどですし、この質問はナンセンスかもしれませんね。ではこの質問はどうでしょう。

「それは本当にやりたいことですか？」

恐らくほとんどの方は、何のことかわからないと思います。しかし、依存症を経験した事がある人にはわかっていただけではないのでしょうか。どんなにやめたいと思っても、決してやめられないこと。そうです、今回のテーマは依存症についてです。

厚生労働省によれば、「依存症とは特定の何かに心を奪われ、「やめたくても、やめられない」状態になること」です。一番有名な依存症といえば、アルコールや薬物、ギャンブル依存などがそれに当たります。もっと身近なところで言えば、ネット依存や買い物依存などが上げられます。

では依存症とはどんな物なのか見ていきましょう。

依存症とは、適切な治療をしないと、量や頻度がだんだんと増えていく進行性の病気のことです。つまり、お酒を飲んでもたばこを吸っても、それ自体は依存症でも何でもないです。ですが、もっと飲みたいよ、もっとたばこを吸わせてよとなったら危険かもしれません。飲み足りない程度であればなにも問題はありません。飲みたいという意思があつて飲んでるのであれば、何リットル飲もうと

問題はないかもしれませんが。ですが、飲まないともでいられないなんてなつてしまったらアウトですよ。飲まないも平常でいられないなんて誰が見てもおかしいですから。これがアルコール依存症です。

例を変えて、ネット依存症はどうでしょうか。これもお酒やたばこと一緒で、何か観たい物や調べたい物があるなら、何時間見ようと問題はありません。しかし、見たい物も特にないけど、気づいたらネットサーフィンで一時間経っていた。YouTubeやTwitterを眺めていたら気が付けば数時間経っていたなんてことありませんか？また暇があるとすぐスマホを触ったり、InstagramやLINEを行事も無いのに開いちちゃったり。これも歴としたネット依存症なのです。そんな私もネット依存、特にゲーム依存になったことがあります。その時は四六時中ゲームの事だけを考え、食べるときも寝るときも、友達と遊んでいるときさえ、頭の中にはゲームのことがありました。まるでゲームに脳を乗っ取られたかのように、やりたい事もしなければならぬ事も、全く手につきません。「本が読みたい」「課題しなきゃ」頭ではわかっています。ですが手にあるのはいつもコントローラーでした。自分でも何ですが、かなり深刻な状態だったと思います。ゲーム依存症で調べると出てくる項目のほとんどを網羅していました。

そんな事言つても、依存症なんて結局は甘えだよ、やめたいならやめなよ。本当は酒飲みただけ、ゲームしたいだけなんですよ。



そう思う方がいるかもしれませんが。しかし、本当にやめたいと思っても絶対にやめられないのが依存症なのです。

依存症になるとコントロール障害、つまり自分の意思でやめられない病気になるてしまいます。

以下、厚生労働省のホームページより引用した文章です。

「人は誰しも、不安や緊張を和らげたり、嫌なことを忘れたりするために、ある特定の行為をすることがありますが、それを繰り返しているうちに脳の回路が変化して、自分の意思ではやめられない状態になってしまふことがあります。」

「周囲がいくら責めても、本人がいくら反省や後悔をしても、また繰り返してしまうのは脳の問題なのです。決して「根性がない」とか「意志が弱いから」ではありません。依存症は、条件さえ揃えば、誰でもなる可能性があり、特別な人だけになるわけではないのです。依存症は特定の行為を自分の意思でやめたり、減らしたりできない病気です。」

ではなぜ自分の意志ではやめられない状態になってしまうのでしょうか。

それは依存対象が脳に大きな影響を与えてしまっているからです。依存対象があると脳がドーパミンという快楽物質を脳内に放出します。ドーパミンは、幸福感を感じるときに放出されます。依存対象はドーパミンを放出するスイッチだと脳が認識すると、脳はそ

のスイッチを押すことを習慣化してしまいます。そしてドーパミンが強制的に分泌されることが繰り返されるうちに、次第に喜びを感じる中枢神経の機能が低下していきます。快感を感じにくくなるにつれ、以前のような強い快感や喜びを得ようと、ますますスイッチを必要としその頻度が増えていきます。すると、ますます快感は更に感じにくくなり、焦燥感や不安、物足りなさばかりが増していく：という悪循環に陥っていきます。

いったんこのような状態に陥ると、もはや自分の意志でコントロールすることは非常に困難になります。脳がドーパミンを求めてエスカレートしているため、本人がやめたいと思ってもどうにもならないのです。意志の弱さや性格の問題でもなく、もちろん最初から依存しようと思つてなるものではなく、脳の仕業なのです。条件さえそろえば誰でも依存症になる可能性があり、特別な人だけがないわけではないのはこのような理由からなのです。

難しいことは抜きにすると、とにかく脳がおかしくなっているのです。

依存症に陥る理由は様々で、例えば仕事のストレスからだったり、勉強が面倒だったり、新しい環境になじめなかったり。日常生活を送る上で感じる、不安や焦りといった負の感情が原因なのですね。

さて、字数もそろそろ良い頃合いなので話を元に戻しましょう。それは本当にやりたいことですか？という質問、依存症を経験した人ならわかると書きましたが、今なら皆さんも理解しましたよね。

私が今回の舎誌を通じて皆さんに伝えたい事は二つです。

一つ目、自分の生活に依存が隠れていないか。

しなければならぬ事、やりたい事、やりたかったこと、まだまだ沢山あると思います。人生は有限で一期一会なのです。長いようで短い貴重な時間を、やりたくないことに捧げるなんてもつたいないですよ。それが例え依存している事でなくても、あなたのやりたいことをしましょう。

二つ目は、身近に依存症で苦しんでいる人はいないか。

割と冗談抜きで、依存症で困っている人多いです。もしかしたら身近にもいるかもしれません。これは一人で解決できる問題ではありません。幸いにも私には助けてくれる両親がいました。もし身近に依存症で困っている人がいたら、あなたが助けてあげてください。何も心配する必要はありません。ただ優しくこう言ってあげてください。

//それは本当にやりたいことですか？

## 仕事と行動力

日本大学 理工学部機械工学科 二年

谷上 龍平

大学生になり上京して早くも一年と半年、大学二年生も前期が終わりしました。本来ならば来年就職という歳ですが私は高校卒業後、足踏みをしていた分、就活に励みせわしない時間を過ごしている同世代よりも幾分かゆつたりとした毎日を過ごしています。よく就活は早く動き出した方が有利という話を耳にします。大学二年生でも意識の高い連中はすでにインターンシップを始めているそうです。私の年代の若者、つまり二十〜二十二歳の時期は自分の人生のターニングポイントとなる重要な期間であると私は思っています。人生の中で、もっとも将来自分の付く仕事について考えることが多いのではないのでしょうか。今回はそんな仕事について書きたいと思っています。仕事とは一般的に生計を立てるために従事する職業のことです。人生の大半の時間を労働に費やす現代人にとって人生を豊かにするには必ず絡んでくるものです。仕事を選ぶうえで重要視されることは給料または明確な目標、あるいは自分が好きなことの大まかに分けてこの三つだと思います。人それぞれ一番重要だと考えるもの違うでしょう。この三つの中でまずは私の体験から明確な目標があることについて。私自身、大学生になるまでアルバイトを経験してこなかったのが労働に従事したことがなく、仕事について自由な時間を奪われる、ただしんどそうだなという印象しかありませんで

した。今現在、私は一年ほど居酒屋でバイトをしているのですが私が働いているところでは年に二回表彰式があります。この表彰式では各店舗のバイトの中からポジションごとに二名ほど特に頑張っている人や店への貢献度、働き始めてからの成長度を社員さんが評価しステージの上で関東地区の数十店舗の従業員の前で日頃の感謝の気持ちを言葉にしてくれるという式典があります。この行事で表彰されることを目標とし私は日々のバイトを頑張っています。この式典は私の働くことへのモチベーションを高めています。私自身だけではなく共に働く仲間が表彰された時も日頃の頑張りをしている分、嬉しい気持ちになります。やはり、仕事をやるうえで目標を持つことはとても大事だと思います。以前、地元に戻った時すでに社会に出て働いている友人と飲みに行く機会があった時もこのことを感じました。その友人は高校卒業後、第一志望の会社に入ることができず悔しい思いをしていましたが会社に入った後もその野望を捨てずに今の自分に必要な力を再認識し目標を立て有利な資格を取得し数年後に第一志望の会社に再チャレンジしていました。何か明確なゴール地点を目指してそれに向かって努力していく。この努力の過程は決して楽なものではありませんがこれを乗り越えていく楽しさを味わうことが人生を豊かにしていくのではないのでしょうか。私はこのことを胸に刻み勝ち癖を身につけたいです。次に自分が好きな物を仕事にして世界で活躍している私が注目している人物を一人紹介したいと思います。それはMpresso 合同会社CEOの田口愛さんです。彼女は幼いころ大好きなチョコレート原料である

カカオの産地での過酷な労働を知ってカカオ農家さんの生活向上につながるカカオ豆の生産と流通に向けて起業しました。ガーナ政府との交渉の末、現地でチョコレート工場を作り品質と価格をコントロールすることで農家さんの暮らしを変えるようなカカオ革命を起し、ガーナのカカオ農家の可能性を広げるために活動されています。私は彼女のことをテレビで知り、活動を見守っていますが彼女の圧倒的な行動力には驚かされるばかりです、年齢もほとんど変わらない日本人が世界的な問題解決に取り組む姿は勇気と力を与えてくれます。何か大きなことを成し遂げる人物はいつの時代も動き出すのが早いという共通点があります。頭の中で考えることは誰にでもできますが行動で示すことはとても難しいです。自分はなんでも後回しにしてしまうのでこの点からだけ言えば私は大きなことを成し遂げるのは無理かもしれませんがその話は置いておきましょう。さて、話を少し変えます。現在、職業はどれくらいの種類があるのでしょうか。現代の職というのは細分化されすぎていて膨大な職種から自分に合う職業はこれだという、いわゆる天職を見つけるのは難難を極めます。天職を探し出すことを人生の課題としてもいいほどです。また個人的に疑問に思うことがあります。ここを私の愚痴のはけ口の場として使うのはどうかと思います。ここを私の愚痴に湧いてきたもので軽く流してもらっても結構です。細分化された現代の職種において、○○コンサルタントというのを目にしますが一見、仕事内容がわかりにくい、このような職業のほうが消防士や教師、運転手といった実生活に接しているものより高給取りな



のは不思議です。やはり相手にするのが社長や幹部だからでしょうか？仕事内容や仕組みをちよっと勉強したいです。脱線しましたが戻ります。最近、認知され注目されている職業は YouTuber でしょう。YouTuber が出始めた十年ほど前ではTVや週刊誌、ネット上で馬鹿にされていましたが今やなりたいた職業ランキングにも入ってくるぐらい人気の業種になりました。また、TVからの逆輸入で芸能人の参入も目立ちます。いつの間にかTV局ですら自らのチャンネルを持つような時代です。そう考えるとこの業界は伸びると早い段階から目をつけ毎日動画を出し続けトップの座いる人たちも行動力がある成し遂げる側の人物といつていいでしょう。いつだって行動力があり、先に動いた奴がうまい汁を吸えます。進化の歴史だってそうです。新天地を求めて水から這い出るもの他が食べない高さにある葉を食べようと首を伸ばし続けるもの、どんな場所でも他人が切り開いた道の上ではすでに走り出している人がいます。前を走っている人を抜き去るのはかなりしんどいです。労働環境の変化が著しい昨今の職場・仕事形態の進化段階を生きている我々世代が今後の人生で勝ち続けるために必要な力は行動力だと思います。今までは仕事に対して肯定的な意見を書き連ねてきました。が最近はその意見も話題になっていたので入れておきます。ベシックスインカムという概念もちらほら聞こえました。ベシックスインカムとは、国民の生活を最低限保障するために年齢・性別・職業・収入などに関係なく、一律で現金を支給する考え方のことです。仕事とは始めにも触れましたが一般的に生計を立てるために従

事する職業のことです。最低限の生活でも一定額必要です。最低限生活していけるだけの資金をベシックスインカムによって確保できれば、無理をしてまで働く必要がなくなります。また、社会問題となっている違法な長時間労働の削減にも貢献すると考えられます。まだ、本格的に導入している国はありませんが実現するとSF映画のように労働はロボットが担い人間は自由に生活することができると世界が来るかもしれません。なんかまとまりがない文になってしまいましたがお時間が来てしまいましたので今年度はこの辺で。

#### 参考文献

<https://okayama-takaramon.jp/cat2/7/>  
<https://woman-type.jp/wt/feature/26796/>

#### 若者のテレビ離れとインターネットの普及

早稲田大学 基幹理工学部 二年

中村 巽

私が今回の舎誌で書くこうと思ったのは、タイトルにもある通り、若者のテレビ離れとインターネットの普及についてだ。まず、なぜこの題材にしたのかについて説明していきたいと思う。私がなぜこ

のテーマを選んだのかというと、最近インターネットの普及により若者のほとんどがテレビを見なくなっていると感じ、これからのテレビの必要性に関して考えてみたいと感じたからだ。また、私自身も大学に入学するまでは、暇な時間を家でよくテレビを見て過ごしていた。新しいドラマが始まると、必ず一話からそれをすべて見ており、学校では友達とテレビの話題でよく盛り上がっていた。しかし、大学に入ってから暇な時間はスマートフォンでYouTubeを見たり、Netflixを見たりするようになり全くと言っていいほどテレビを見なくなつた。大好きだったテレビを見なくなつた理由を考えてみたいと思つたのでこの題材を選んだ。

まず、テレビの歴史に目を向けてみよう。

現在は、一家に一台あるテレビも今となつては液晶で薄いつつくりのテレビがほとんどとなったが、以前は奥行き長いブラウン管のテレビだった。またそもそも色の無い、白黒テレビと呼ばれる受信機が大半という時代もあつた。一九六六年からごく少数の世帯で色付きの映像が見ることができるようになりこのカラーテレビが登場してから六年ほどで国内世帯の半数以上がカラーテレビを持つようになった。また、これらの時期は日本の高度経済成長期と重なっており、経済の発展とともにテレビは進化してきた。最近のテレビは、スマートフォンと同様に進化が早く、画質や機能など時代の進みと共に求められる性能も高くなっている。しかし一方で、性能は上がり続けているのにもかかわらず、テレビは若者からの人気を失いつつある。その原因となつているのがイン

ターネットの普及だ。

次の章では、インターネットがどれほど若者のテレビ離れに影響を与えているのかについて説明していく。

次に、日本におけるテレビとインターネットの利用時間の比較についてだ。

ここでは、二〇二〇年にNHKが行つた国民生活時間調査のデータを用いて日本国民がどれほどテレビとインターネットを利用していかについて説明していく。この調査は一九六〇年から五年ごとに実施している。まず、全体的なデータとして五年前のデータと比較して一日にテレビを見る人の割合が六%減少している。次に二十代以下の若者に焦点を当てると、五年前と比べて二十%と大幅に減少しており、半分以上の人が一日にテレビを見ないという結果となった。そして、若者についてはテレビと比べてインターネットの利用時間の方が長く、十六〜十九歳では一日にインターネットを利用する人が八十%にも昇つた。

次に、なぜ若者のテレビの利用時間に大幅な減少が見られ、インターネットの利用時間が増加したのかという点について考えていく。

私の考えとして、この原因は大きく分けて二つ存在する。

一つ目としては、SNSの普及である。インターネットが普及するまでは日本国民は主にテレビを通して情報を得ていたのに対し、スマートフォンの登場によって日本国民は知りたい情報だけ抽出してインターネットを通して、手に入れることができるようになって

しまった。確かに、正確性や幅広いニュースを扱うという点ではテレビの方が優れていると言えるが、現代の若者にとって、情報収集に求めるのは素早さと特化した情報だと考えられる。従って、テレビは国民の情報源であるという大きな役割を失ってしまったことが考えられる。

二つ目は、YouTubeやTikTokなど新たな動画配信サービスの出現だ。このサービスが若者に絶大な人気を誇っている理由は、テレビにはない現代の若者にマッチした二つの仕組みがあるからだとは考える。一つ目は、リアルタイムでないとみられないテレビと違って、これらの動画配信サービスはいつでもどこでも見ることができるという点だ。この利便さが、今の若者の生活にとってもあっていると考えられる。二つ目は、コンプライアンスに対する意識の差である。例えば、YouTubeではテレビではできない少し過激な企画などが可能であるため、視聴者はそれを通して非日常を経験することができ。テレビではなかったコンテンツがたくさんあるため、現代の若者に人気を集めているのだと考えられる。以上二つの原因から、若者は「テレビ離れ」をしてインターネットを利用するようになったのだと私は考える。

これらが私の考える若者のテレビ離れの原因である。

字数が余ってしまい何を書こうか迷ってきたところで、私が最近テレビ離れをしてSNSでどのようなことをしているのか自分の趣味について話していきたいと思う。まず、私は大学に入学して暇な時、スマートフォンを使ってNetflixでアニメを見るのはまって

いる。Netflixとは配信登録制のストリーミングサービスで、登録した人はインターネット接続されたデバイスを使ってコマースナルなしでドラマや映画を視聴できるサービスだ。次に私の特に好きなアニメを紹介したいと思う。私の特に好きなアニメは、黒子のバスケだ。『黒子のバスケ』とは、藤巻忠俊によるバスケットボール漫画、およびそれを原作とした小説・アニメ・ゲーム・舞台などのメディアミックス作品。かつてバスケの名門校「帝光中学校」の「幻の6人目（シックスマン）」と呼ばれていた黒子テツヤが、バスケット部の誠凛高校に進学する。そこでバスケットにおいて天賦の才能を持つ火神大我という「光」に出会い、黒子は火神の「影」として「バスケットで日本一になる」ことを目指す物語だ。私がなぜこのアニメが好きなのかというと、私はこのアニメに影響を受けてバスケットボール部に入り今では僕の一番得意で一番好きなスポーツだからだ。そのため、バスケットボールを始めるきっかけをくれたこのアニメにはとても感謝している。私は小学校時代サッカーをしていた。しかし、中学に入学した時、私の通っていた光市立光井中学校ではサッカー部はなく、何部に入ろうか迷っていた。そんな時黒子のバスケを見て、バスケットボール部に入ることを決めた。最初は、サッカーで足しか使ってた私にはとても難しく、苦戦していた。しかし、いつか試合に出たいという気持ちで努力を続け、入部して四か月で先輩からレギュラーを奪うことができた。この経験は、私の中で努力がわかりやすく結果にでて、とても思い出に残っている。また、三年ではキャプテンを任せられ努力すれば始め

た時期など関係ないと思えるようになった。このようにバスケットボールにはたくさんの事を教えてもらい、このスポーツに出会わせてくれた「黒子のバスケ」に感謝しかない。

Netflix について書くこうと思っていたが、かなり脱線してしまった。しかし、それほど「黒子のバスケ」にかける私の思いは熱いということだ。

最後に、岩陽学舎に入舎して一年と半年が経過したが、最近 कोरोनाウイルスの影響も薄まり、かなり規制も緩くなってきている。岩陽学舎は、舎生はみんな優しく三宅さんは親身になって私の相談を聞いてくださり、本当にこの大学生活の期間をここで過ごすことができたのはとても幸せなことだと思う。来年は、新しい一年生が入舎してくれるが先輩方が私にしてくれたように、私も後輩にいい場所だと思ってもらえるような先輩になれるよう努力していきたいと思う。

## 朝鮮との交易―なぜ対馬なのか―

青山学院大学 総合文化政策学部総合文化政策学科 二年

高石 光輝

突然ですが、「対馬」と聞いて最初に何が思い浮かびますか？対

馬は皆さんの出身地、山口からもそう遠くはないので、名前ぐらいは聞いたことがあるとは思いますが、そんな急に言われても、具体的なものは浮かばないよ、と言う方が多いのではないのでしょうか。かく言う私もそんな一人です。私は高校時代日本史を選択していたので、江戸時代の鎖国政策の項でたびたび登場していたことはよく覚えていますが、その他には天気予報で名前聞いたな、くらいしか思い浮かびません。その中で、思い返せばどうして対馬が朝鮮との交易場所選ばれたのかについて全く知らないことに気付きました。そこで今回は、「なぜ対馬が選ばれたのか？」ということについて書いていきたいと思えます。

そもそも「鎖国」とは、江戸時代に幕府がとった対外政策を表す言葉です。とざす・とじるという意味を持つ「鎖」という字が用いられていることから、「日本は完全に海外との交流をシャットアウトしていたのか」と想像してしまうこともあるかもしれませんが、実際には長崎、対馬、薩摩、松前という四つの窓口を通して海外との交易は行われていました。ただ、交易を行っていたのはオランダ・中国・朝鮮・アイヌ・琉球だけです。このように、海外との交易は限られた場所において行われていたのです。とすると、「鎖国」という言葉は幕府の対外政策を表すには不適當なのではないかという疑問が生じます。実は、幕府が「鎖国」という言葉を用いたことではないのです。その代わりに幕府は、対外政策について「海禁」という言葉を用いて説明しています。ちなみに、「海禁」とは中国（明や清）の海外渡航制限政策のことです。ではどこから「鎖国」とい

う言葉が現れたのでしょうか。調べてみると、一八〇一年にオランダ通詞の志筑忠雄が、ケンペルの著書「日本誌」を翻訳し、その中の論文の一つを「鎖国論」と題したことが始まりだそうです。そして現在では、「開国」に対する表現として広く用いられています。

「鎖国」の実態は、簡単に言うときリスト教の締め出しです。一五四九年、フランシスコ・ザビエルによって日本にキリスト教が伝来しました。織田信長はキリスト教を保護しましたが、その後一五八七年、豊臣秀吉によってバテレン追放令が出されました。しかし、これは禁教ではなく、あくまで外国人のバテレン（司祭）の滞在を禁じるだけで、日本人のキリスト教信仰などは禁止されていませんでした。一気に禁教政策へとシフトするのは一五九六年のサン・フェリペ号事件がきっかけです。乗組員の発言により、秀吉はキリスト教への疑いを強め、二十六聖人殉教が起こりました。その姿勢は江戸幕府にも受け継がれ、一六一二年には幕府直轄領で、その翌年には全国に禁教令が出され、一六一六年には禁教が百姓レベルにまで徹底されました。このような政策がとられる一方、プロテスタント国のオランダ・イギリスに加え、カトリック国のポルトガルとも交易が行われていました。しかし、一六一六年にポルトガル・イギリスとの貿易を長崎、平戸に限定し、一六二四年にはスペインと断交しました。その後、一六三三年から三九年にかけて、五回に分けて「鎖国令」を出しています。これらは条文数も内容も似通っていますが、キリシタンに対する懸賞金が増額されるなどの変化が見られます。一六三四年にはポルトガル人を出島に移住させ、

一六三九年の第五次鎖国令発布によりポルトガル船の渡航を差し止めます。そしてその二年後の一六四一年にはオランダ人を平戸から出島へと移し、いわゆる「鎖国」が完成したのです。

ここまで、大まかに「鎖国」について述べてきましたが、ここからが本題です。

そもそも朝鮮と対馬の関係はいつ始まったのか。調べてみると、両者の関わりは古くからありました。話は室町時代までさかのぼります。対馬を治めていたのは宗氏という一族ですが、宗氏は朝鮮を襲う倭寇（海賊のこと）の鎮圧に尽力し、統制化を図るため渡来者を使節に限定しようとする朝鮮と歩調を合わせることに、文引と呼ばれる渡航証明書の発給権を得、そして最大の通行貿易者となったといえます。一四四三年に、宗氏は朝鮮との間で嘉吉条約を結び、年間五十艘の使船を送ることができる権利を獲得します。そして、土地の代わりにこの使船運営の権利を家臣に与えることで島内基盤を固めました。ある時は、將軍などの名前を騙り貿易額を増やすための工作を行うなどして、十六世紀中頃には朝鮮との通交者はとうとう宗氏とその関係者のみになりました。しかし十六世紀末、宗氏は危機に襲われます。一五八七年に豊臣秀吉が九州平定のため博多にやってきたため、島主の宗義調と次期島主の義智が秀吉のもとへ出向くと、秀吉は対馬の領国を安堵する代わりに、朝鮮へ使節を送り、明征服の際の先導役を務めるよう説得せよと申し渡したのです。そして、その後二度の朝鮮出兵（文禄・慶長の役）を経て、日朝関係は途絶してしまいました。



やがて豊臣政権は滅び江戸時代が始まりましたが、依然として日朝関係は途絶したままでした。その現状を打破するために尽力したのも、やはり宗氏だったのです。なんといっても、宗氏にとつて、日朝間の関係修復は死活問題だったのです。宗氏は終戦直後の一五九九年から、早くも講和交渉を始めています。時は関ヶ原の戦いよりも前、江戸幕府樹立前のことです。対馬から派遣された使節は、初めの頃は殺害されてしまい、戻ることにはなかつたようですが、朝鮮出兵時の残留者の送還が始まると、朝鮮側も態度を軟化させ、交渉に応じる姿勢を見せるようになります。一六〇〇年に、援軍として朝鮮にやってきていた明軍が引き上げ、対日交渉に干渉するものがなくなったことで、一六〇二年頃から対馬の動向を探り、講和の可能性を探る使節が朝鮮側から送られてくるようになります。島主宗義智らは、一六〇四年に対馬に滞在していた朝鮮使節を説得し、京都・伏見城で徳川家康・秀忠と接見させることに成功しました。この働きによって、家康は宗氏に対し本領以外に肥前二八〇〇石を増加し、江戸参府も三年に一度でよいとする特権を与え、宗義智には「朝鮮御用役」として講和交渉の発展に尽力するよう命じました。また、義智とともに講和に尽力しています家臣の柳川氏にも配慮しました。講和の動きが終盤に差し掛かる頃、朝鮮は通信使を派遣するための条件として、家康の国書を先に、それも謝罪の意を込めて出すことを要求してきました。先に国書を送るということは、その相手国への恭順を示すことを意味します。義智らは幕府がこの要求に応じるはずがないと考え、その結果島内で国書を偽造することを

選択します。そして一六〇六年にこの国書を朝鮮に送り、その翌年に通信使（回答使兼刷還使）の派遣が決定しました。その後一六〇九年に、己酉約条を締結したことで、とうとう貿易再開にこぎつけたのです。

このように様々な障害を乗り越え、晴れて朝鮮との交易は宗氏が一手に引き受ける形で再開されましたが、一六三三年、新たな問題が起こります。柳川事件です。なんと、通信使が奉呈した国書は、偽造されたものだとか家臣の柳川調興が内部告発したのです。宗氏が朝鮮に偽造した国書を送った、というのは前に書いた通りですが、こちらから先に国書を送っている以上、通信使が持つてくる国書は当然復書（返事）の形で書かれています。ただ、これをそのまま將軍へ奉呈すると、宗氏が偽造した国書を送ったことが明らかになってしまいます。そこで宗氏は、往書の形で書かれた国書を偽造し、それを通信使が持参したものとすり替え、偽造した国書を將軍へ奉呈することで全てを隠ぺいしたのです。この告発を受け、さすがに幕府も動きましたが、島主宗義成は無罪となり、宗氏は今後も日朝関係の諸事に当たるよう指示されました。一方、告発した柳川調興は有罪となるも、流罪という軽い処分です。このことから、幕府もそれを認めていたことがわかります。

以上のことから、江戸時代に朝鮮との交易が対馬だけで行われたのは、対馬を治める宗氏は朝鮮と長い間交易していたこともあって江戸時代にはすでに日朝外交において必要不可欠で、なおかつ代え

ることの出来ない存在だったからだと考えられます。朝鮮との交易は、宗氏にしか出来ないこと、対馬でなければ出来ないことだったのです。幕府の外交の一翼を担う存在は、私達からそう遠くはないところに存在していたのです。もし機会があれば、皆さんも歴史について調べてみてはいかかでしょうか。もしかすると、身近なところに重要なもの、ヒントが存在しているかもしれません。

## 授業について

目白大学 人間学部人間福祉学科 二年

大塚 はな

みなさんは大学でどのようなことを学んでいますか。私は目白大学の人間学部人間福祉学科というところに通っています。私は高校時代、なんとなく他の国の言葉を喋れるようになったらカッコいいな—と思っていたので外国語系の学部にいこうとしてたのですが、福祉系も興味があったので結局福祉を学べる学部になりました。今年の舎誌では私が大学に入ってから面白いなと思った授業を紹介しています。

まず一つ目は一年生の秋学期に取ったユニバーサルコミュニケーションという授業です。この授業では聴覚障害者及び視覚障害者に

関しての演習を中心とした授業でした。加えて介護ロボットを含め福祉用具を活用する意義やその目的を理解するとともに、対象者の能力に応じた福祉用具を選択・活用する知識・技術を習得する内容であり、利用者の尊厳の保持や自立支援、生活の豊かさの観点から、本人主体の生活が継続できるように、根拠に基づいた介護実践を行うための知識・技術を習得する学習をし介護を実践する対象、場によらず、様々な場面に必要とされる介護の基礎的な知識・技術を習得することを目的とした講義です。前半は手話、後半は点字の勉強をしました。手話も点字も存在自体はもちろん知っていましたが、授業で実際に習う、ということは初めてだったのでとてもワクワクしたのを覚えています。手話は指文字から初めて名前を表せるようになりました。手話も一つの動作で皆さんの意味があったり長い文章も簡単に表すことができるのが面白いなと思いました。でも今はすっかり忘れてしまつてあまりできないです。時々街で手話をしている人を見ると自分ももつと手話を頑張つて理解できるようになりたいなあとと思うので、また機会があったら手話を勉強して得意にしていきたいです。点字は本当に難しくて目を瞑つた状態でこれが理解できるのか?!という感じでした。視覚障害者のために街や社会では色々な工夫があることも学ぶことができました。点字ブロックや点字はもちろん、電車のアナウンス音声が男女で分かれていたり視覚障害者向けの全て点字で書かれた本があったりと初めて知ることも多くありました。

次に印象に残っている授業は一年生の秋学期に取った社会福祉現

場実践入門という講義です。これは多様な社会福祉の現場で、多様な実践する講師の講義と見学実習を通して、社会福祉学の学びが活かされる現場や、社会福祉における人間と社会との関連について理解を深め、それらの学びから、自らの社会福祉学の学びを今後、どのように活かして行くのかについて考える授業です。目白大学の卒業生で福祉の道に就職した人たちが来て、色々なお話を聞くことができました。私が印象に残っているのは国際福祉の現場で働く方のお話です。社会福祉の学びが、国際的活動にどのように貢献できるのかについて学ぶことができました。私は福祉といえは施設で働いたり事務などの仕事を想像していましたが国内でなく外国で働いている方のお話を聞いたのが面白かったです。この方は大学を卒業し国際協力関係の仕事であるJICAに就職され、いろいろなお仕事をされています。大学在学中にインドやトルコなどいろいろな国に行き沢山の経験をされていて、特に印象に残った内容は南アフリカのルワンダのろう学校でのお話です。ルワンダでは学校に通うことのできないろう者の児童のために学校教育のアクセスを支援したり、職場体験の導入をしたり、情報教育の支援を行われたそうです。

次に印象に残ったのは東京保護観察所の保護観察官の話です。お話の中で最も印象に残ったのは更生保護施設での話です。更生養護施設では子育て支援、薬物中毒者に対し地域でのプログラムを作る、障害者施設でボランティア活動などをするを自分で色々な案を出すことが印象に残っています。加えて、非行少年たちの社会

復帰などに尽力しており、ただ、話を聞き、叱ったりすることだけでなく相手の気持ちに寄り添い社会から除け者扱いされていた人たちをどのようにして社会に復帰させるか悩み、色々な手段を加えて相手と向き合っていた姿も印象に残りました。

次に印象に残っている授業は知の対象としての恋愛という授業です。これは全く福祉とは関係ないのですが面白そうだから取りました。シラバスの内容を紹介します。『恋愛』は、神話の世界から現代社会まで、社会生活における重要な活動である。恋愛は、多くの人が興味を抱く人間関係の活動の一つである一方で、恋愛は様々な学問分野において研究されてきた。本講義では、恋愛という現象を、学際的な見地から、学生の知を醸成する重要な領域と捉える。具体的には、心理学の諸分野である発達心理学、臨床心理学、社会心理学の三つの心理学の見地からの恋愛の構造や恋愛でのスキル構築について講じるだけではなく、現代文学やメディア学から恋愛とはいかなるものか、どのように恋愛が変遷してきたかについて概説する。』となっています。この授業は唯一、遠隔で課題も楽なので取ってよかったです。

最後に精神医学という授業を紹介します。これは精神障害や精神的不調を訴える人、その家族に対して助言・支援を行うため、精神科疾患の成因、症状、経過、治療方法を学び精神保健および精神障害者福祉に関する法律や心神喪失等の状態で重大な他害行為を行ったものの医療及び観察等に関する法律を基盤とした現在の精神科医療と人権擁護の関係、精神保健福祉士の役割を理解する、という授



業です。身体障害だけでなく精神障害について学びます。障害の名前、内容から判断基準まで学びます。てんかん、パーソンナリティ障害、言語症、自閉症、吃音症などの具体的な症状や治療方法について学びます。精神保健福祉士の国家資格を取るためにはこの科目は重要になるらしいです。科目自体難しそうなのですがテストはすごく簡単なので楽単です。

そして私は一年半、福祉を学んで夢ができました。それは保護観察官か法務教官になりたいな、ということでした。保護観察官は地方更生保護委員会や保護観察所に勤務し、心理学、教育学、福祉及び社会学等の更生保護に関する専門的知識に基づき、社会の中において、犯罪をした人や非行のある少年の再犯・再非行を防ぎ改善更生を図るための業務です。

法務教官とは少年鑑別所に入所した少年・少女たちの生活全般に関わり、落ち着いた気持ちで審判を受けることができるよう相談や助言をする仕事です。少年院や少年鑑別所などに勤務する専門職員であり幅広い視野と専門的な知識をもって、少年たちの個性や能力を伸ばし、健全な社会人として社会復帰させるために、きめ細かい指導・教育を行います。その職業について色々調べてみているけど、とても難しそうなので今から頑張りたいです。私のことなので、コロナ気分が変わって夢も変わると思うけど今のところの目標です。

私は高校時代、物理や化学や数学が本当に本当に苦手で泣きながらテスト一日前に勉強していました。自分の興味あることや、おも

しろいと思えることを勉強できる今は高校時代に比べれば少しは楽しいです。でも大学に行ってもテスト前は相変わらず一日前にあたふたしています。本当にこの癖だけは中学生の時から変わらないので治したいです。これからもバイトに勉強に遊びに忙しくて大変だと思うけれど残りの大学生活を後悔なく楽しみたいです。

## 渋谷ハロウィンから現代社会の不備を考える

駒澤大学 仏教学部 二年

田弘 一真

### 一 ハロウィン誕生

キリスト教がヨーロッパで布教されてゆく過程で、現地の部族が元々持っていた宗教を駆逐してゆく際に、それらの二つの宗教文化が融合するという事例があった。その時キリスト教に滅ぼされながらも、一部文化をキリスト教世界に輸出した宗教をケルト神話といひ、それはケルト民族という人々によって信仰されていた。では、そのような異文化融合はなぜ起きたのか。なぜ完全にケルト神話の痕跡はこの世から完全に抹消されなかったのか。その理由は、ケルト民族のいる中部ヨーロッパにおいてキリスト教の布教が順調なスタートを切れなかったことにある。そのことへの対処としてキリス

ト教勢力がとった苦肉の策が、ケルト文化を一部キリスト教に取り入れることであった。

ケルト民族の持っていた文化のうちの一つに、サムハイン祭という収穫祭がある。ケルト人は一年を二つに分け、夏と秋、冬と秋をそれぞれ昼と夜のように捉えており、その秋の最終日に死を司るサムハイン神をたたえるというのがその祭りで、その日には死者の魂が家に帰ってくると信じられており、毎年十月三十一日に開かれていた。では、キリスト教はどのようにしてサムハイン祭を自文化として吸収したのか。

以前からキリスト教が元々持っていた祭日の中に、万聖節というものがある。それは、キリスト教の神に貢献した全ての聖人を祝う日であり、その祭りが開かれていたのは毎年十一月一日である。また、ハロウィン以前から存在した祝日として、万聖節と同じく万霊節というものがある。それは、万聖節の翌日十一月二日にすべての霊を対象に祈りを捧げる儀礼である。そして、キリスト教宣教師達はケルト人の地においてこの万霊節の日取りを二日後ろに移動させた。万聖節の前日である十月三十一日にそれを取り行うことで、擬似的にサムハイン祭りを再現した。また、豊穰祭に現れる死の神サムハインの持つ大鎌を、魂を刈り取る大鎌に変え、サムハイン神を単なる死神に変化させた。少々侮辱的な形ではあるものの、こうしてキリスト教世界はサムハイン祭りを完全に吸収することに成功した。そしてその新たな記念日にはハロウィンという名前が付けられた。

## 二 現代ハロウィンの内容とその日本への輸入

二〇二二年十一月一日現在、ヨーロッパにて誕生してから、ハロウィンの内容も大きく変わった。まず、ジャックオーランタンの登場である。ジャックオーランタンとは、野菜を顔の形にくり抜いたものを用意して、その中に灯りを灯すことでそれをランプにするというものだ。これは自然発生的に生まれた風習ではなく、アメリカのマーサ・ラッセル・オルヌという人が発表した『ハロウィーン——その祝い方』（二八九八年刊）という本の影響で広まったものである。そして、日本に文化として輸入されるまでに、ジャックオーランタンを灯し、子供が怪物の仮装をして各家を巡り、*Trick or Treat*（お菓子くれなきやイタズラするぞ！）と言って各家の大人からお菓子をもらおうという形になった。

日本にハロウィンが輸入された明確な時期は明らかではない。少なくとも、一九八〇年代の新聞記事には、行事の紹介やイベントの開催を知らせる記述が確認される。一九九〇年十月には、ブルボンや森永製菓など菓子メーカー三十三社からなる全国ビスケット協会が、ハロウィーンの日を日本に輸入し、ビスケットの日として販売の拡大を図るキャンペーンを行っている。そして、イベントとしては商店街からデイズニールランド、ユニバーサルスタジオ・ジャパンまでこの時期多様な催し物が繰り広げられる。しかし、二〇一六年ごろからこの状況は一変する。東京都渋谷に大量の仮装をした人々が押し寄せるようになったのだ。以前のハロウィンと違う点はそれだけではなく、祭りの内容も変化している。まず、仮装をするのは

子供ではなく、十代後半から二十代を中心とした若者層であった。そして、一部を除いた大多数の人々は“trick or treat”（お菓子をくれなきゃイタズラするぞ!）という言葉とともにお菓子のやり取りをしなくなっている。そして、ゾンビや幽霊、妖怪、化物、映画や漫画、アニメのキャラクターに仮装した若者が大勢渋谷に集まり何をするかというと、町を練り歩き、大勢で盛り上がり、集団で踊ったり、初対面の人と写真を撮ったり、お酒を飲んだりしてそれぞれ思い思いに楽しんでいるのだ。イベントに参加しているという意識を持つ人が多いようで、常にアイスブレイクを起こしている状態になっており、初対面の相手でもコミュニケーションが円滑になっているのも特徴の一つである。

ソリッド（固体）なもの、大きな物語が志向された近代にかわって、流動的で個別的な事態に人々が直面する「リキッド・モダニティ」と呼ぶべき近代の新たな位相に我々は突入している。かかる時代においては、個人は近代初期において人々が帰属していた様々な共同体の軀くまから解き放たれ、あらゆることが再帰的な自己決定の対象となる。あらゆること、というのはたとえ「共同体に帰属するかどうか」「伝統に従うかどうか」も、個人にとつての選択の対象だということである。さらにそうした共同体や伝統や組織といったものも、その前提となるソリッドな基盤を欠いているが故に、流動的で、その都度都度に応じて形を変えることになる。鈴木謙介『カーニヴァル化する社会』（講談社、二〇〇五年）というように、現代社会では人々は伝統や、一般常識に従うかということも自己決

定によって決められる。そのことが原因で起こっている現象だと考えられる渋谷ハロウィンでは、その場の盛り上がり具合によってさまざまな混沌とした状況が作り出されるのである。そして中には通常であれば犯罪行為とされるような行為も散見される。

危険行為が目立つことと、コロナ禍による諸規制により現在渋谷ハロウィンは落ち着きを見せている。二〇二二年度のものでは、前年の悲惨な事件もあつてかコロナ禍の終息ムードにおいても、重大な事件は起きなかつた。しかし、SNS上では渋谷ハロウィンに対し批判的な意味合いを込めて、室内で仮装する投稿が一時流行するなどした。

### 三 現代ハロウィンから読み取れること

前述するような現象をなぜ私が現代ハロウィンと呼ぶのか。それはそのような祭りが日本中の諸都市、そしてそれだけではなく、世界中の都市で繰り広げられているからだ。また、この文化はとても不思議な特徴を持っている。それはこのような祭りはこれまで様々な悲劇的な事件や事故、を引き起こしており、暴力的で危険な状況を映す様々な動画がインターネット上で広く拡散され、公の場では批判的な意見が大多数を占め、SNS上においても決して評判が良くとは言えないにもかかわらず、この奇祭が終息を見せる様子は一向にない。もはや一時の流行りであるとは言えないように思われる。それどころか、行政からの規制が年々強まり、ハロウィンに行くことに対してどこか後ろめたさや空気も出来上がってしまった

いるのにそれでも人が集まる様子からは、若者が現代ハロウインのような場所を強く欲しているようにも思われる。なぜなら人は隠さないと孔子が言ったように、我々の無意識下の行為はすべて我々自身の思想を表現し続けるものだからだ。また、以前には日本中に町を挙げての大きな祭りが存在した。そのような場所が若者のフラスコ・トレーションの発散の場になっていった。しかし地方に活気は失われ、地域社会はつながりの強い共同体ではなくなってしまった。地方でも祭りの活気が以前ほどではなくなっている。また若者が都市に流れていくことは、止められないどころかそのはなはだしさが増すほどである。

若者が多く都市に流れているが、大きな都市には今の状況に適した伝統的祭りは存在しない。それどころか好ましいことではあるのだが、社会モラルはどんどん高まってゆき、人々の暴力性は抑圧されるばかりである。そうした状況がこの現代ハロウインを生み出しているのではないだろうか。この現代ハロウイン、規制の強化によって完全に抑え込むことは非常に困難であろう。人々は凶暴性を発露させる場所を求めている。一刻も早く、この無礼講の祭りを十分な効果のある形で、それでいてある程度の秩序のある状態に変えていかななくてはならない。そうでなければ、人々の欲求不満はまた新たな混沌を生み出すであろう。

## 夏の思い出と学んでいること

法政大学 法学部法律学科 二年

藤川 遥

今年の舎誌は夏休みの出来事についてと大学で学んでいることを書きたいと思います。今年の夏休みは高校の友達三人と金沢に旅行に行きました。三人とも東京に上京してないので毎回私が帰省するタイミングで会っています。ずっと旅行に行きたいって話してたんですけど、なかなかタイミングが合わなくて、ようやく大学二年の夏に行けることになりました。私は今年の夏は実家に帰省しなかったのも、金沢に現地集合だったんですがその前日に大雨が降った影響で大阪からのサンダーバードが運転見合わせになりました。私たることかと思っただんですが、無事合流することができました。私たちの今回の旅行はいろんな場所を観光するのではなくて、ゆっくり過ごすことが目的だったのであまり計画は立てずに行きました。二泊三日で初日はそのまま旅館行って過ごすことになりました。晩御飯が出る旅館でも過ごしやすかったです。ずっと卒業旅行に行きたいねって話してたんですけど、タイミングが合わず行くことができなくて、やっと大学二年の夏に行けることになりました。思い出話がとても楽しくて話が全然尽きなかったです。

二日目は、金沢21世紀美術館と兼六園に行きました。

金沢21世紀美術館は写真スポットもたくさんあり、楽しかったです。兼六園は想像していたよりもとても広く自然豊かで過ごしやす

かったです。

三日目は、近江町市場に行つて海鮮丼と海鮮の串焼きを食べました。やはり海鮮が新鮮でとても美味しかったです。東京の友達は何の友達にすぐ会えるのがうらやましかったですけど、久々にあえて嬉しかったです。

今大学で学んでいる国際法は面白く興味があつて学んでいます。今は主権免除というものを学んでいます。主権免除（国家免除）の原則は外国自身あるいはその財産が別の国家の裁判管轄権や執行管轄権から免除されることです。外国が逮捕されたり刑事裁判にかけられたりということは考えられないので、主権免除は民事裁判権の問題となります。

私人（原告）がA国の裁判所で外国（B国）を被告として民事裁判を起こしても、A国は裁判権をもたず、B国は裁判手続から免除されるといふものです。

この主権免除は、十九世紀はじめのアメリカの判例に起源があるとされて、その後、さまざまな国家の国内裁判所において主権免除が認められてきました。これは、主権平等原則から主権免除を導き出そうとするものです。しかし、主権平等原則は、国家が互いに管轄権を行使し合うこと（主権免除の否定）とも結びつきます。主権平等原則は、主権免除を理論的に基礎づけるといふよりは、外国を被告とする裁判を行うことに消極的な国内裁判所が、そのような裁判をしないで済ますための口実として使われてきたといえます。

そのほかにも、絶対免除主義と制限免除主義があります。絶対免除主義は、かつてはアメリカやイギリスにおいて、外国が主権免除を放棄した場合だけを主権免除の例外としてきました。制限免除主義は、十九世紀からイタリアやベルギーでは、外国の様々な行為のうち、主権行為についてだけ主権免除を与え、主権行為ではないもの（業務管理行為）については主権免除を与えない制限免除主義がとられていました。

二十世紀に入り、国家の活動範囲が広がり、国家自身が個人や民間企業と同じように経済活動を行うことが増えると、そのような活動についてまで主権免除を認めることは不公平で、取引の安全を害するとして、制限免除主義をとる国が増えてきました。

次に国連国家免除条約（二〇〇四年）です。これは、まだ発効していないが、基本的には制限免除主義に基づき、一方で原則として外国に主権免除を与えることを定め、他方で外国に主権免除が与えられない具体的な場合をあげる方式をとっています。裁判権免除が与えられない場合としてあげられているのは、免除を放棄した場合のほか、たとえば、商業的取引、雇用契約、裁判をする国における身体の傷害に関する裁判です。執行免除については、商業目的のために使われている財産などをのぞいて、外国の財産は強制執行などから免除されることを定めるとともに、商業目的の財産とはみなさない特定の種類の財産をあげています。たとえば、外交使節団の任務遂行に使われている銀行預金や軍事的性質の財産が、そのような財産とされています。次に一元論は、国際法と国内法が一つの法秩



序内に存在するととらえたうえで、いずれかが上位にあるととらえる見方です。

一元論には、国際法優位説と国内法優位説があり歴史的に、国内法が国際法よりも先に存在しており、国内法優位説を無視することはできないです。また、国内法優位説は、国際法の形成過程と国内における承認プロセスを重視しています。すなわち、条約の批准手続は国内法に依拠するので、国内法に基づいて国際法が形成されている理解されます。他方で、国内法優位説に基づくと、国際法の自律的な存在を否定することになるため、この説の支持は難しいです。二元論は、国際法と国内法を二つの別個の法秩序ととらえる見方です。国際法と国内法の規律対象が異なっている点に注目し、二つの法を全く異なる法であるとみなしています。ただし、現代国際法では、規律の対象が重複する（特に人権保護の分野）ので、両方が完全に異なる法秩序と唱えるのは難しいです。

等位理論・調整理論は、国際法と国内法の抵触場面（とくに義務の抵触）に着目し、抵触の調整方法に関する規則が存在するという見方で両方を優劣関係でとらえない点で一元論とは異なりまた、両方の抵触が存在しうるととらえる点で二元論とも異なります。

基本的には、二元論に近いため、二元論の域を出ていないと理解する余地があります。調整規則が国際法なのか、国内法であるかが明らかではなく、調整方法の内容も明らかでない点が難点です。実際の運用に関しては、国際法平面における国内法の位置づけと、国内法平面における国際法の位置づけにわけて説明します。以上が私

の夏の思い出と学校で学んでいることです。

## 日本の「唄」とリズム

早稲田大学 文学部 二年

高部 吉之介

今年の十月にブルーノ・マーズの来日公演が行われました。といっても、今回は彼についてではありません。彼のコンサート映像をめぐってTwitterでちょっとした話題になっていたのが観客の手拍子です。彼は“Runaway Baby”のイントロのベースリフに合わせて踊っているのですが、観客には四分の四拍子であるこの曲の「一・三拍」で手拍子をする人たちと「二・四拍」で叩く人たちがいたため、途中で彼は踊りをやめて自ら手を叩いて正しい拍を示していました。ここからは、これを起点に論を展開していきます。

この「一・三」と「二・四」の問題ですが、原曲を聴いてみるとはっきり分かると思います。正しいのは「二・四」です。では、この「二・四」を強調するバックビートは今でこそポピュラーミュージックの基本となるリズムですが、そもそもその出自はどこに見出せるのでしょうか？『ニッポンのうたはどう変わったか 増補改定「J-POP進化論」』において、佐藤は産業革命後の西洋音楽理論をもと

にした欧風音楽E (Elite, Establishedの略号)、黒人風音楽B、和風音楽J、それにアメリカ土着の音楽C (Country Music) と仮定して次のように説明しています。

ロック革命とは、近代ブルジョワ社会において上位の階級性を帯びていたポピュラー音楽(E)が、市場の大衆化に伴う階級間の力関係の変化によって、支配的な地位を追われ、CとBに由来する音楽が、あらたな装いのもとに、市場を席卷した現象をいいます。(佐藤、二〇一九、三四頁)

ここで言及されている「あらたな装いの音楽」の一要素が「二・四」を強調するバックビートであることは明確です。このバックビートはBに由来しますが、彼らは産業革命後、時代の趨勢となったEに吸収されることなく独自の音楽を守り続けました。それが、のちに一九五〇年代にロック革命を引き起こすのですが、そのEに対する姿勢は開国後、欧化主義に走った日本を体現することとなったJのそれと比較して対照的であるとも述べられています。

このようにして、小学校での唱歌導入から一世代を経た大正年間には、すでにニッポンのうた心は、和洋の異文化衝突をやりすごして、融合の着地点を見出していました。ヴァナキュラーな五音の音階を、西洋音楽との融合を、中央集権的な教育によってかくもスムーズに成し遂げたところは、いかにも日本

的です。アメリカ南部の黒人・白人たちと好対照をなしています。(佐藤、二〇一九、七四頁)

ブルーノ・マーズを純粹なブラックミュージックに括るのは賛否があるとは思いますが、今回は国内のヒットチャートで名を連ねることの多いポップスと比較して、黒い音楽であるとしましょう。ブルーノ・マーズほどのビッグネームになると、ファン層を一つに括ることはできません、もちろん彼のルーツであるマイケル・ジャクソンやプリンスなどの黒い音楽を聴いている人もいるでしょうが、普段はEやJの音楽しか聴かないという人も多いでしょう。そう仮定すると、Bのノリを理解できなかったこと(二・四が分からない)に驚きはありません。

十九世紀に開国をしてから、日本は欧米に倣い、近づこうとして近代化を進めてきました。もちろん音楽もその範疇にありEの音楽に目標を定めたのです。しかし、夏目漱石が文明開花の限界を指摘したのを思い出させますが、どれだけ音楽の形式をEに近づけてもそこには限界がありました。Eにならって音楽をつくっても、日本人の身体レベルで根を張っている感覚までは誤魔化すことはできなかった、そのギャップの象徴として今回の手拍子がたまたま取り上げられただけに過ぎないのでしょうか。

では「二・四」のリズムを日本人が浸透させられないのはどうしてでしょうか。ここでは音楽に対する態度の明らかな違いをみとめることが重要だと考えます。ここまでで、Bとした音楽、つまりブ

ラックミュージックですが、そもそも現代のポピュラーミュージックの基本となっている「二・四」のリズムの原点がそこにあることは先に述べた通りです。ブラックミュージックはリズムのヨレを、つまりGrooveを楽しむという側面が非常に強い音楽です。一方、日本人は昔から音楽を「言葉」をのせる形式として捉えている傾向があると考えます。つまり、「リズム」を重視したブラックミュージックと、「言葉」を重視した日本の音楽、という違いです。

そもそも英語は音楽にのせる前からリズムが備わっています。詩を例にとると、有名なものでは、シェイクスピアが多用した弱強五歩格 (Iambic pentameter) があります。英語はそのまま読むだけで強弱が存在する言語です。つまりリズムにのせやすい言語だということができるでしょう。一方、日本語は英語とは異なり母音が多く連続したりする、自然に発音するだけではリズムは生まれにくい言語です。言語のつくりの時点で大きな隔たりがあるのです。

たとえば日本語のカナ一字はどういう単位なのでしょう。「あ、い、ん、ー」これらを私たちは英語の音節に相当するものと考えて音符を当てています（そのやり方は九〇年代のJ-POPにおいて変わってはきましたが）。

言語学（音韻論）では、日本語のカナが表す「一音」を「一モーラ」と呼んで区別します。「東京都」は、音節としてはTokyo-toの三つしかないが、五モーラに数える、ということ（佐藤、二〇一九、二〇四頁）

日本語をE（B由来の）のリズムにのせること自体が問題だったのです。日本の音楽好きならご存知であろう「日本語ロック論争」というのが、まさにこの問題ど真ん中の話です。結果としては、日本語でロックは可能と主張した大瀧詠一や細野晴臣擁するはっぴいえんどが『風街ろまん』をその回答として発表し、収束しました。『風街ろまん』において、ロックのリズムのうえに日本語をのせるために、我々が普段使う形とはちがう所で切ったり、伸ばしたりして歌詞にしています。歌詞に音楽、リズムをつけるのではなく、リズムに合わせて歌詞を変形させているのです。ここまでの話をまとめると、言葉、それも日本語を主眼に置いて、欧米から輸入した現代のポピュラー音楽の形はつくりえない。であるから音楽の形式に合わせて日本語を変形してリズムを作り出すことでその解決を試みた、となります。

このような背景があるにもかかわらず（逆説的にこの背景の原因となっているとも言えます）、やはり日本人の音楽の楽しみかたは「言葉」に重心があると云えるでしょう。つまり彼らにとつて音楽とは「唄」なのです。中学校の時に同級生からよく言われました、「洋楽聴いて、なに言っているのか分かるの？」。今それを改めて考えると、そう尋ねてくる人は歌詞がわからないから日本語の曲しか聴こうとしなかった、とすると合点がいきます。また、カラオケという文化が日本発祥なものも見逃せません。カラオケでは、伴奏が原曲とは異なるものに差し替えられていても気にする人はあまりないように思います。あくまで彼らは「唄い」たいのであり、伴奏は

そこまで重要ではないのです。

近年の日本のヒットチャートからも、考えられることはありません。〇〇〜一〇年代における人気のロックバンド（これをロックバンドとするのは疑問もありますが）の楽曲には四つ打ちの多用が見られます。KANAI-BOON『ないものねだり』（二〇一三）はその好例として挙げられます。この曲は四分の四拍子の一拍目での歌い出しがほとんどです。この分かりやすいリズムを、歌詞、唄を聞かせるための形式としての音楽と捉えることはできないでしょうか。つまり、ブラックミュージックにみられる横ノリではなく、縦ノリの音楽にのせることで唄を聞かせている、と。その意味では Suchmos 『STAY TUNE』（二〇一七）は挑戦的な楽曲であったと捉えられます。それまでの潮流に逆らって、横ノリを強調したリズムを採用しました。それ以後、Official髭男dismやKing Gnuのような、横ノリのリズムのアプローチをするバンドがヒットチャートに名を連ねるようになり、これまでの四つ打ちのロックバンドが趨勢を占めていた時代とは明らかに異なる流れがみられます。しかしそれでも、四つ打ちの楽曲は節々で確認できます。Mr.s.GREEN APPLE『青と夏』（二〇一八）、YASOBI『夜に駆ける』（二〇一九）等です。四つ打ちがここまで人気を獲得できるのは、唄をのせるフォーマットとして使われやすいから、と考察できるのです。

それでは日本ではリズムに軸足を置いた音楽は受け入れられないのでしょうか。ここからは宇多田ヒカルを例にしてその反証を示していきます。宇多田ヒカルには先ほど四つ打ちのテーマで挙

げたものに比べて、非常に複雑で、時には黒さを感じるリズムが刻まれています。彼女のファーストアルバム『First Love』（一九九九）から『Automatic』は、二十世紀末に新たに誕生したブラックミュージックであるHip-Hopのスクラッチのような音から始まり、非常に「重たい」ドラムがリズムを刻みます。これはまさに黒いリズムだと言えるでしょう。また、『甘いワナ〜Paint It,Black』の冒頭での深いディレイをかけたギター、これは同時代にD'Angeloらが築いた、これも新しいブラックミュージックの系譜であるネオソウルを彷彿とさせます。ドラマーに現代ジャズの旗手であるChris Daveを迎えて制作された『初恋』（二〇一八）から『誓い』。この曲は八分の六拍子でも四分の四拍子でも解釈できるポリリズムが採用されています。宇多田は次のように語っています。

私はデビューの時から言われていることなんだけど、最初に『Automatic』っていう歌が注目された時に、「日本語の使い方に特徴がある」とよく言われて、本当に意味が理解できなかったの。「七回目のベルで（な・な・かないめの／＼・るで）」って、言葉の途中の一瞬间が空くことへの評論があって、「??」だって音楽じゃん？ 言葉？」ってなった。（宇多田ヒカル 小袋成彬 酒井一途 座談会「Section1」二〇二二年十一月二十六日最終閲覧。 <https://www.utadahikaru.jp/zadankai/sl.html>）

私は、そこに言葉のあるなしは関係ないな。言語のルーツは音楽なんじゃないか、っていう説があるという記事を、同時にいくつか目にしたんだ。私、曲作ってるときに、絶対に音楽からはじまって、言葉なんか一言もないところから、和音とか主旋律が出てくる。そこに、ぜんぶ内容が詰まってる。私の曲のね。言葉がなくても、意味がすべてあるの。言葉の種になるような、感覚とか感情がすべて。そこから一生懸命、訳して言葉にする作業がはじまる。言葉って、社会の中でこういう意味だという、共通認識の中で成立している記号じゃない。音楽も、ちよつとそうなんじゃないかって思うの。(「宇多田ヒカル 小袋成彬 酒井一途 座談会」Section6、二〇二二年十一月二十六日最終閲覧。 <https://www.utadahikaru.jp/zadankai/sl.html>)

つまり宇多田にとって音楽とは唄をのせるための形式、手段ではないのです。音楽を作る一部に詞が、言葉が必要だけなのです。それであるから、彼女の「唄」を求めて聴く人には彼女の歌詞が「不自然」な切れ方をしていると感じてしまうのではないのでしょうか。

宇多田ヒカルのメロディではリズムを刻んでいます。これははつぴいえんどが『風街ろまん』で示した、日本語をロックのリズムにのせるためにその形を変形させたのと同じ手法であるともとれるでしょう。

「唄」で音楽を聴く日本人が「二・四」のリズムを感じ取れないのはある意味自然です。しかし、「唄」ではなく「音楽」を聴き、つくろうとすれば、ルーツが異なるうともリズムを感じることも、日本語をそこにのせることも可能なのではないでしょうか。

#### 参考文献

佐藤良明 『ニッポンのうたはどう変わったか 増補改訂 J-POP 進化論』 平凡社、二〇一九年  
indkm 『リズムから考えるJ-POP史』 blueprint、二〇一九年

私が音楽を始めてから音大一年生の半年が過ぎるまで

東京音楽大学 音楽学部音楽学科 一年  
片山 深晴

自由なお題で三〇〇〇字書くという機会をいただいたので、私が音楽を始めてから音大生活最初の半年が過ぎるまでの記録を書いて



みようと思います。

私は実は、高校三年の十二月までは東京の大学を受験することを全く考えていなかったのですが、今年の春、ご縁があつて東京音楽大学の声楽専攻に入学しました。

音大に進学と聞けば、裕福な家庭で小さい頃から英才教育で……というイメージがあると周りの人から何度か言われたことがあります。が、私は決してそうではありませんでした。

小さい頃から音楽はそれなりに好きで、リトミックの教室に通ったり、バイオリンやピアノ、合唱を習わせてもらつたりしましたが、まだ小さかった私は全く練習をせず（お金もかかるし専門的なことを勉強できる貴重な機会なのに、音大生になった今では考えられないです……）バイオリンは一年くらいでやめてしまいました。ピアノは先生が家に来てくださるといふシステムで、小学生くらいまでの私は、レッスン前の練習もせず先生が来られて車から降りられるまで、近所の子と外で走り回って遊んでいました。何度か親にやめさせられそうになったこともありましたが、ピアノを弾くことは好きだったので、やめたくないと言い張るような困つた子でした。ピアノは楽しむためのもので勉強とは別物、と捉えていたので。という言い訳はできませんが……

小学校高学年になると、音楽の先生に憧れて少しずつ音楽関係の仕事について調べるようになったのと、合唱の伴奏を頼まれるようになったこともあり、やっと、もつと頑張らないといけな

は？と思うようになりました。

音楽の中でも特に歌うことが大好きで、中学生の頃は友達とハモリながら登校し、毎日のように休み時間には音楽室に行つて先生や友達を巻き込んで思いつき歌うという日常でした。本格的に学びたいという気持ちが強くなり、中学三年生で実際に声楽を習つてみると、発声の感覚を掴むのは思つていた以上に難しいと感じました。が、少しずつ自分の声が良くなつていくのが嬉しく、声楽への関心がますます高まりました。音楽大学の卒業生のコンサートに足を運び、私もあんなふうになりたい！と何度も思つたのを覚えています。その時点で、大学は音楽を学べるころに行きたいと思つていましたが、高校は進路を狭めないよう進学校を選びました。実家から通うと三時間かかってしまうので、三年間寮で生活しました。自分のことを自分で管理するということは大変でしたが、その経験が今の東京での一人暮らしで役に立っています。部活は中学生のころから入部しようと決めていた合唱部に入部し、顧問の先生に進路を聞かれた時に、音楽を学べる大学に行きたいと話すところから芸術大学を受けてみないかと勧められて目指し始めました。本当は音楽学部に行きたいけれどもう間に合わないだろうから教育学部に行つて音楽教師を目指そうかなと考えていたので、とても嬉しかったです。音楽学部に行くという目標ができたので、高校時代は学校の勉強と音楽の勉強を両立させることに必死でした。声楽もピアノも、寮からレッスンに通える環境を整え、定期テストの日も、学校が始まる前に音楽室で朝練をして、昼休みと放課後にレッスンを受け

て、夜は寮で練習という時間のない毎日でしたが、音楽のせいで他の成績がどうか言われたくなかったので、とにかく授業に集中して音楽のおかげで三年間全額特待を維持することができました。合唱部では、本番のための仕上げがぎりぎりになってしまったり、模試前は課外授業で部活に顔を出せなかったり、一年生の秋には先輩たちがみんな辞めてしまつて急に部長になったりと、大変な時期もありましたが、仲が良く個性あふれるメンバーで楽しく活動でき、憧れていたNHK全国学校音楽コンクールに挑戦するという経験もできたことが嬉しかったです。

受験生になると、音楽の授業をとっているのが私一人だったので、週六時間マンツーマンで教えていただくことができました。音楽理論と音楽史は基本的に自分で勉強することにして、聴音（音楽を聴いて楽譜に書き起こす）と新曲視唱（その場で楽譜を読んで歌う）の試験対策を中心にみていただきました。どちらも高校生になつてから対策を始めたので、最初は全くできず、使い切った五線ノートが増えたらできるようになると信じてとにかく数をこなしました。受験生の一日一日は特に早く、すぐに十一月になり、推薦入試の日が来ました。歌の試験前の、練習室で声出しができる時間になんとなくきこえてきた他の子の歌のレベルが思っていた以上に高くて驚いたのを覚えています。結果合格することはできず、一般入試対策に切り換えました。それまでは国公立大学しか頭になかったけれど、私立の音楽大学も受けたくなり、親や先生と揉めに揉めて年が変わる頃になつてやっと東京音楽大学も受験させてもらうこ

とに決まりました。そして高校最後の三ヶ月でまた色々なことがあつて、三月末にやっと東京に行くことに決まりました。大学受験のラストパートがこれまでの人生で一番成長した時期だったのではないかと思えます。

ドタバタが落ち着いて一人暮らしになると、初めはとても心細かったですが、週末の夜に高校の時の合唱部メンバーで画面越しのご飯会をしてみんなで元気を分け合っていました。五月になり少し慣れてきたら、卒業後のための貯金と色々なコンサートに行つてみたかったということもあり、アルバイトを始めました。

そしてあつという間に春学期が終わり夏休みに入ると、東京だからこそ出来ることをしたいと思い、一週間に一回の演技のお稽古に通いました。山口県へは一週間だけ帰省して、母校、部活に顔を出したり、演劇の大会を鑑賞したり、オペラ練習を見学させてもらったりと、毎日電車旅でした。東京にいる間は個人の練習はもちろん、同じ音楽専攻の友達と毎日大学に通い、宗教曲やオペラの重唱をして楽しみました。大学が始まると少しずつしかお金を貯められないので、休みのうちにアルバイトにも力を入れました。

秋学期が始まつてからは東京での生活にも完全に慣れて心の余裕ができてきたので、コンサート鑑賞によく出かけています。入り待ち、出待ちをするようになってから自分の英語力のなさに気付き、英検準一級取得という目標ができました。それから普段は平日も休日も、空き時間は基本勉強か練習をしているのですが、音楽以外にも元々運動することが大好きで、最近では都内を歩き回ることにハ

マっています。ピアノ専攻に歩くことが好きな友達がいるので、大学のない日に山手線沿線を徒歩で一周しようと計画しています。音楽のこともそのほかのこともたくさん経験の積みつつ、大学生生活充実させたいです。

まだまだ未熟な私ですが、人を癒したり、心を動かしたりする力のある音楽を学び続けることを通して、人間について学び、人として成長できると確信しています。今はまだ知らないことがたくさんありますが、音楽に限らず様々な経験、挑戦をすることで知識を身につけ、それを演奏に活用できたらと思っています。人を励まし、心に寄り添えるような演奏家として活動し、より多くの人に音楽の楽しさや面白さを伝えたい、とも考えています。その為にも広い視野を持って人間性を大切にし、自分自身がよりレベルアップするために挑戦し続けられる音楽家を目指します。

音楽を始めてから今日までを振り返って文章にしてみても、これまで大変だなと思うことはあってもなんとかならなかったことは一度もないということに気づくことができました。これからの人生も色々なことがあると思うけれど、少し年をとってから思い返すと良い経験、思い出になっているんだらうなと思って、その時その時を楽しんでいきたいです！

「たう」とは

駒澤大学 文学部国文学科 一年

河井 風香

はじめに

私は上京してから大学の友人と話していて、気になっていることがある。それは方言の違いについてである。私の大学の友人には、関東出身や中部地方出身、九州地方出身など様々な場所から上京して大学に来ている人が多い。会話をしているときに、方言の違いによってうまく伝わらない場合がある。自分が話している言葉の中で方言であると知らなかった言葉も多数あった。このように様々な場面で方言を指摘され、どのようにして方言が生まれたのか、どこから派生して方言が生まれたのか気になるようになった。

課題提示

友人と会話をしていて気になった方言の中でも「たわん」という言葉が特に伝わらず、方言なのだと知った。このときから、なぜ「背が届かない」と言いたい場合に「背がたわん」と言うのか、どのようにこの言葉が生まれたのかと疑問を抱くようになった。この点について、方言が生まれた歴史と山口、広島の方言に注目しながら論じていこうと思う。

## 予想

「背が届かない」ということを言い換えようとすると、「背が足りない」という言い方も可能である。「足りない」という言葉が派生していき、「たわん」という言葉が生まれたのではないかと考えられる。

## 分析

まず、方言が生まれた歴史について論じていこうと思う。そもそも方言の定義について確認しようと思う。「一つの言語において、使用される地域の違いが生み出す音韻・語彙・文法的な相違。また、そのような相違に基づく同一言語の低位区分。地理方言。」(『広辞苑』第五版、一九九八年、新村出)と記述されている。日本語の方言はどのようにして地域差が生まれたのか調べていくと、

まず、都(または、その地域の文化の中心地など)で生まれた新しい言葉が地方に広まっていき、都ではその語がなくなつたにも関わらず地方に生き残つたという場合です。昔は交通の便が今のように良くはありませんでした。また、現在のように移動が自由ではなかった点も重要です。このように広がった言葉の伝播の一つの形は、水面に投げ入れた石と波紋の関係に似ています。都で新しい語が出来た場合、年間約六百メートルから一キロほどの速度で周辺部に伝播していきます。とすると、京都から三百キロ離れたところに伝わるまで三百〜五百年かか

ることになります。もちろん、そうしている間に都では新しい言葉が生まれますから、都を中心に同心円状に方言が残ることになるわけです。(中略)

また、かつては今のように交通の便が良くないため、それぞれの地域が一つの「くに」であった点も重要です。それぞれの土地で独自に便利な言葉、おもしろい言葉が生み出されました。外からの新しい情報が入りにくい状況で、例えば誰かがおもしろい言い方や便利な言い方をつくりあげた場合、その言葉はその地域の中だけに広まって、結果として隣の「くに」とは異なる言葉が存在することもあるわけです。今でも流行語が生まれていきますが、現在のようにテレビやラジオのない時代、ごく限られた範囲にだけ通用する言葉になることは十分あり得るわけです。(日本語方言について解説―方言楽の館(ほうげんがくのやかた)・<http://www4.tiki.ne.jp/~rookcat/koug101.html>、閲覧二〇二二年十月九日)

とある。日本の政治の動きや交通の便によって各地方の方言の違いが生じるということが分かった。

次に、方言について理解できたところで、山口、広島弁がどのような特徴を持っているかについて調べていこうと思う。

山口弁は地域内での方言差が小さい方言です。平家の直轄地時代、大内文化、毛利氏の長州藩(周防・長門)が江戸時代を





年十月九日)

である。二つ目は、「足りない」という言葉が派生してできたのではないかという説である。「手が届かない」を言い換えると、「手(の長さ)が足りない」と言うことができる。

「たう(たわん)」は、長さや大きさ、距離などが十分(不十分)ということを指す言葉だ。漢字にすれば「足う」だろう。「たわん」「うったて」「さし」：広島人・岡山人が共通語だと思っていた方言、<https://www.athome.co.jp/vox/jtown/all/58532/> 閲覧二〇二二年十月九日)

このように、「たわん」の語源が「足りない」からきているという可能性も大いにある。

### 考察

分析結果より日本の政治の動きなどの影響によって方言ができ、山口県の方言は広島県だけでなく関西の方言にも似通っているところがあると分かった。その事柄から、広島県や関西で使われるような「ん」は打ち消しの助動詞の「ぬ」の音が変わったもので、「たわん」の「ん」はそれと同じ性質のものであると分かった。そして、「たう」という動詞について二つの説が立てられた。一つ目は、「手」が動詞化してできたという説であり、二つ目が、「足りない」

から派生した説である。最初の予想で「足りない」から派生したのではないかという説が有力であると思っていたが、それでは、「たう」の「う」がどこから派生したのか説明することができない。「足りない」から派生した場合、「たらん」になるはずである。未然形が「たわん」となっていて、活用語尾がワ行になっているので、「足りない」から派生したとは考えにくい。これより、「手」が動詞化することによって「手う」という方言が生まれた説が一番有力であると考えられる。この説をより強固なものにするために深く考え、調べてみる必要がある。

### まとめ

今回のレポートでは、地元である山口県の方言の一つである「たわん」の語源について論じた。方言の歴史、他県との方言の類似している部分について調べることで、「たわん」という方言がどのようにして生まれたのか、原因を探った。まず、山口県と他県の方言が似ている県はどこであるのかを調べ、そこから「たわん」の「ん」が打ち消しの助動詞からきていることを発見した。次に「たう」の語源が「手」が動詞化した説や「足りない」から派生してできたという説があるということを発見した。

## 自分が元気づけられた歌詞

東京歯科大学 歯学部歯学科 一年

宮下 真輝

僕の趣味は音楽鑑賞です。そのなかでも主にMr. Childrenの曲をよく聞きます。なので今回はその中で個人的に好きな曲や歌詞を紹介したいと思います。

まず一曲目は、「旅立ちの唄」です。この曲は僕が上京してすぐのころ、東京のことは右も左もわからないうえ初めての一人暮らしということもあり毎日が不安な日々でした。そんな時に聞いていた曲がこの曲です。この曲は全ての旅立つ人に対してエールを送ってくれている曲です。その中で自分が好きな歌詞がいくつかあります。まず一つ目が冒頭の歌詞で、「怖がらないで。手当たり次第に灯り点けなくても いつかひとりぼっちの夜は明けてくるよ 転んだ日は はるか遠くに感じてた景色も 起き上がってよく見ると なんかたどり着けそうじゃん」という歌詞です。僕はこの歌詞にとっても元気をもらえました。まず「手当たり次第に灯りをつけなくてもいつか一人ぼっちの夜は明けるよ」の部分で、最初に感じていた親と離れた不安や孤独などもいつか過ぎ去るもののかなと思えるようになりました。そして今現在、学校の友達に大変恵まれているのはもちろん、岩陽学舎の方々にもとても恵まれているので、この歌詞にはとても思い入れがあります。今でも一人でさみしくなった時にはこの曲を聴きます。

次に、紹介したい曲は「名もなき詩」です。この曲はライブなどでも頻繁に演奏されファンからの人気が高いうえ、さわやかでポップなメロディーでミステルファン以外からの人気も高い曲です。先ほど話したように、この曲の主な特徴は明るい曲調で盛り上がる曲なのですが、歌詞を見てみるととても深い歌詞だと思えます。その中でも僕は「絶望、失望 (To Me) 何をくすぶってんだ 愛、自由、希望、夢 (勇氣) 足をごらんよきつと転がってるさ」という歌詞が好きです。僕がなぜこの歌詞が好きかというと、ネガティブなフレーズが二つに対してポジティブなフレーズが四つある点で、これは今自分が絶望感や失望管など不快な感情で頭がいっぱいになっているときでも、一歩引いて落ち着いてみるみると気が付かないだけで自分の身の回りには友人の存在や家族の存在など苦しいことの二倍ぐらいいいことがあるよというメッセージが込められているなと思います、とても励まされました。

三つ目に紹介したい曲は「Prelude」という曲です。この曲は僕が浪人中に落ち込んだりしたときに聞いていた曲です。この曲はSENSEというアルバムにしか登録されていない曲ということもありさほど認知度があるわけではないですがさわやかな曲調で背中を押してくれる曲となっております。実はこの曲は様々な曲の歌詞がちりばめられているという設定があります。その中でも僕が元気をもらえたと歌詞が二つあります。一つ目が「七色の夢がしぼんじやったとしても顔を上げな」という歌詞です。僕はこの歌詞を聞いて、自分にとって思わしくない結果だったとしても落ち込んで仕方がな

い、と思えるため自分がいま通っている大学の入試の後にずっと聞いていました。そして、もう一つが、「信じていれば夢はかなうだなんて口が裂けても言えない だけど 信じてなければなしえない」とがきつとどこかで僕らの訪れを待っている」という歌詞です。この歌詞は、僕が浪人生のころ予備校から家に帰る途中に毎日聞いていて一番気に入っていた歌詞です。浪人のころは自分が本当に第一志望校に受かるのかどうか不安でしたが、この歌詞が耳に入ってくるたびにとりあえず信じることからだと思えるようになり、勉強中に不安を感じるときにこの歌詞を思い出すようにしていました。この曲のおかげで今があると思っています。

次に紹介したい曲は「I'll be」という曲です。この曲はアルバムバージョンとその後、元プロサッカー選手の名波浩さんがセリエAに挑戦する際に制作したシングルバージョンがあり前者はMr. Childrenのrしさがあるロックバラード曲で、後者は疾走感のあるさわやかでかっこいい曲調となっております。僕がこの曲で好きな歌詞は「腑甲斐無い自分に 銃口を突き付けろ 当たり障り無い道を選ぶくらいなら 全部放り出して コンプレックスさえもいわばモチベーション 人生はいつもQ&Aだ 永遠に続いてく禅問答 そしていつの日か僕も dead 「I'll be back」という歌詞です。この歌詞が好きな理由は、人生は常に自問自答しながら自分を成長させていくものだと思えるので、当たり障りのない選択をして成長し泣いている自分を変えようと思える点がいいなと思いました。

最後に紹介したい曲は「終わりなき旅」という曲です。この曲は

僕が小学生のころから聞いてきた曲です。この曲だけは僕の人生に欠かすことのできない曲だと思っています。なぜなら、僕はこの曲に何度も救われてきたからです。僕は中学生、高校生の頃、僕は人間関係のことですごく悩んでいた時期がありました。そのとき、登校時の電車の中でずっとこの曲を聞いていました。そして浪人生のころも模試などで思うような成績が出ないときなどで聴いていました。そして、今でも勉強などで落ち込んで立ち止まったり迷ったりした際には必ず聞くようにしています。もちろん終わりなき旅はMr. Childrenのフアンのなかでもトップクラスの人気を誇る曲です。まず、この曲で紹介したい歌詞は「息を切らしてさ 駆け抜けた道を 振り返りはしないのさ ただ未来だけを見据えながら 放つ願い カンナみたいだね 命を削ってさ 情熱を灯しては また光と影を連れて 進むんだ」という歌詞です。まず、この歌詞で注目してほしいのは、駆け抜けた道を 振り返りはしないのさ。ただ未来だけを見据えながら放つ願いというところです。ここでは、いいことも悪いことも全ての過去は変えられないので、過去は振り返らず、今から変えられる未来に向けて一生懸命生きていこうと思えるので、とても元気をもらえる歌詞だなと思います。次に紹介したい歌詞は「難しく考え出すと 結局全てが嫌になって そつとそつと 逃げ出したくなるけど 高ければ高い壁の方が 登った時気持ちいいもんな まだ限界だなんて認めちゃいないさ」という歌詞です。この歌詞はフアンの間でもとても人気のあるフレーズです。この部分は僕が浪人してた時によく聞いていて、勉強中でやる気が出

ないときなどによく思い出していたので、僕自身もこの歌詞に救われました。次に紹介したい歌詞は、「胸に抱え込んだ迷いが プラスの力に変わるように いつも今日だって僕らは動いてる 嫌な事ばかりではないさ さあ次の扉をノックしよう もっと大きなはずの自分を探す 終わりなき旅」という歌詞です。この歌詞を聞いて、悩みを抱えてしまうとそのことを一日中考えてモヤモヤしてしまい思わしくない行動をすることもありますが、そのような行動もそれらを解消するために行動しているんだな、と思えるとても気持ちが良いなりました。最後に紹介したい歌詞は、「時代は混乱し続け その代償を探す 人はつじつまを合わす様に 型にはまってく 誰の真似もすんな 君は君でいい 生きる為のレシピなんてない ないさ」という歌詞です。この歌詞は Mr. Children のすべての曲の歌詞中で一番好きな歌詞です。なぜなら、前述のように僕は中学校、高校時代だけでなく、現在に至っても自分は今のままじゃだめで変わらなきゃダメなのではないかと思うことが多くありますが、そのようなときにこの歌詞を聞くと、下手に自分自身を変えようとしなくても、このままの自分であることで、いつかはいい方向に向かっていくと思えるからです。

以上が僕の好きな歌詞の紹介でした。

## 没頭している趣味

青山学院大学 経営学部経営学科 一年

末政 快晴

自分にとって初めての舎誌ということ、何を書こうかと考えていましたが、先輩方から自らの趣味に関して書くことが多いという話を耳にして、それならば自分にとっても書きやすいと考えたため、自らの趣味に関して今回は書こうと考えました。私は、今年大好きなサッカークラブであるサンフレッチェ広島の応援に没頭しています。サッカーの試合というのは全国各地で開催されるため、全国のスタジアムに赴く必要があるのですが、各地の思い出などを綴って行こうと思います。今年、十六試合に年間で行きました。主にいわゆるアウェイの試合に行ったのですが、たくさんの思い出がありました。まず四月に静岡県に行きました。静岡の掛川という場所に行き、掛川花鳥園に行きました。いろんな鳥であったり、ペンギンが見れて楽しかったです。その後あの有名なハンバーグ屋であるさわやかに行きました。美味しかったです。付け合わせの人参が苦手なので頑張って食べました。その試合は、磐田市でありました。大雨の中引き分けたのが少し残念でした。帰りには、浜松まで行って、餃子を食べました。これはいい思い出になりましたね！五月には、大阪に行きました。これが事件だったのですが、大阪に着いた瞬間、選手のコロナウイルス陽性が明らかとなってしまいました。試合が中止になってしまいました。すごく悲しかったです。そ

のまま梅田駅を友達と泣きながらフラフラして、プリクラだけ撮って、帰りました。今思えば、もう少し遊んで帰れば良かったなと思いましたが、当時はそんなことを考えるメンタルがありませんでした。とてもショックでしたね、その鬱憤を晴らすためにその週末には、広島である試合に行きました。往復二十時間ぐらいをほぼ初対面の人と行くという経験でしたが、これによって、仲の良い人がとつても増えました。試合もちなみに勝ちました(笑) 六月には、福岡に行きました。飛行機で行ったので初めて成田空港に行きましたがとても大きくてフードコートがとつても充実していた記憶がありました。福岡は博多駅に空港が非常に近くて、とても便利であるなど感じました。試合も勝つてとても良かったです。その後、博多駅付近にて朝まで遊びました。いろんな場所があつて非常に楽しかったです。その次の日の朝に飛行機で帰りましたが、眠たすぎで、乗った瞬間に眠りについてしまいました。飛行機で寝たのは初めてでした。七月には群馬に行きました。横浜から車が出て三時間ほどで前橋に行きました。群馬は遠かったし、スタジアムも見にくかったし、もう行きたくありません。でも試合には勝利することができたためその点は行った甲斐があつたなと感じました。ちなみに同僚者の車に財布を忘れてしまったことよつて、次の日厚木まで行ったのは苦い思い出です。八月にはいろいろな試合に行きました。記憶にあるのは、鹿島市にて開催された試合に行つたことです。鹿島はほぼ南東北でも遠かつたですね。スタジアムにて販売されているグルメであるスタグルにもつ煮があつて、有名なので

食べたのですが、夏で暑すぎて倒れるかと思ひました。試合は勝ちました。九月には、名古屋に行きました。名古屋には初めて行きましたが、地下鉄があつたり、思つたよりも繁盛していた自分が自分にとつて驚きでした。試合の前には名物である味噌カツを食べましたね。非常に美味しかったのを覚えています。試合会場まで新幹線駅である名古屋から一時間ほどかかるのも少し残念ポイントであつたし、最寄駅からかなり歩くというのも残念な点ではありましたが。試合は引き分けでした。十月は京都に行きました。京都では、夕方から向かつたので、到着がギリギリになりました。試合は勝利したものの、延長戦まで行つたため、終電の時間がなくなり、バスに間に合はず、泊まることとなつてしまつたのは最悪な思い出です。京都らしい思い出はあまりありませんでしたが、次行くときは一泊二日などして、もっと思い出を増やして行けたらいいのになあと考えました。最近、サンフレッチェは強くて、たくさんの勝利を重ねています。先週は、ルヴァンカップと天皇杯という二つの大きな大会において決勝に進出し、天皇杯は負けてしまつたものの、ルヴァンカップは優勝することができました。非常に誇らしい結果でありこのクラブをここまで信じて応援してきて良かったなと心から感じました。来年行つてみたい場所を書いていきます。来年は新潟のクラブと対戦するということが確定しているため、新潟に行つてみたいです。休日に開催されるのならば早めに行く事によつて名物を食べられるか、観光をしてみたいです。他にも北海道にて開催される試合に行つてみたいです。北海道に行つたら、美味しいものを沢山食べて



観光もしたいと考えています。試合にも勝利することができたならば最高の遠征になるのではないかと考えています。サンフレッチェ広島は現在明治安田生命J1リーグに所属しているので、リーグ戦においては、J1のチームとしか対戦することが出来ないのですが、天皇杯などにおいては、行ったことのないような場所を本拠地とするクラブと対戦する可能性があるため、それが非常に自分にとっては楽しみであるなど感じていきます。遠征の苦しいことは、交通費が非常にかかってしまうことです。私は普段アルバイトをしているのですが、生活費などもかなりかかってしまうため、その中からなんとかして遠征のお金を捻出しています。これからは生活において、できるだけ無駄遣い等をしないように心がける事によって遠征費の捻出に尽力していきたいです。遠征において、私たちが現在住んでいる場所から比較的近い横浜や都内のスタジアムで開催される際には、交通費がかからないため助かります。東海地方などで開催される際も比較的近いため、助かります。しかし、関西地方であったり、九州で開催される場合は大変です。サンフレッチェを応援し始めたのは小学生の時に、本格的に行くことが出来始めたのは高校生の時に山口県に住んでいた時は、広島が近いので、広島で開催されるホームの試合に多く参加していました。大学生に今年からなったということで、さまざまな場所に行くことができるようになって、沢山の試合を見に行くことができるようになりました。大学生というのが多いのはそう言った側面から考えた場合には本当に自由というのが多いのだなと感じました。大学生は、学業やアルバイト

ト、遊びにサークル、部活などやることが非常に多く、時間があつたとしても、お金が足りないなということを最近痛感しています。最近はその解決策を探しながら生きています。サンフレッチェを応援するようになってから一番の収穫であると感じたのは、たくさんの仲間が増えたということです。スタジアムにて仲良くなった友達がこの一年で沢山増えました。そう言った仲間とは、このクラブを応援しなければ出会っていなかっただろうし、そう考えると自分にとって本当に財産のような存在です。最近試合がない日でもそのような仲間と遊ぶようになってきて、趣味が合う友達といるときは本当に楽しいなど実感しています。広島のクラブを応援しているのに、自分が思ったより、多くの仲間が関東に住んでいるということに驚きました。応援する中で出会った仲間達を大事にしながら、これからも応援をしていきたいです。

## 夏休みの旅行

上智大学 総合グローバル学部 一年  
川本 蓮

初めて舎誌を書くにあたって、お題を夏休みにやったことを書くかと思えます。夏休みに何をしたらか、僕の夏休みの出来事の中で

「比較的」おもしろいといえるのは、自転車で郡山まで行ったことでしょう。

なぜ自転車で福島県みたいな遠いところに行こうと思ったか。理由として、三つあげられます。一つ目に昔、漫画の『ハチミツとクローバー』（羽海野チカ）を読み、その中で主人公がママチャリで稚内まで行く話があり、それに憧れをもったことです。二つ目は、北関東、東北に一度も行ったことがなかったからです。三つめは、自転車のほうが電車よりじっくりその土地を体感できると考えたからです。これらの動機、憧れはかなり前からあり、夏休みの部活の合間に行く決心をしました。

とはいえ、いつ行くか、どのコースをたどるかは全く決めておらず、準備も計画もすべて前日の夜に行いました。当初の予定としては以下の通りです。

- 一日目・・・埼玉に行き、宇都宮を目指す
  - 二日目・・・宇都宮から福島（市）をめざす
  - 三日目・・・福島市からいわき市まで
  - 四日目・・・いわき市から水戸
  - 五日目・・・水戸から東京
- しかし、途中いくつかのハプニングや予定の変更があつて、結果として以下ようになります。
- 一日目・・・埼玉経由で茨城に一瞬入って宇都宮（午前三時着）

- 二日目・・・宇都宮から郡山（午前四時着）
- 三日目・・・前日に泊まることができず、夜通し自転車こいでいわき方面へ

き方面へ

- 四日目・・・いわき市平から日立

- 五日目・・・日立から水戸

- 六日目・・・水戸から東京（帰宅）

さて、なぜこんなに予定が狂ってしまったのでしょうか。僕はもとも計画をたて、その通りに実行することが大の苦手ですが、目標までの距離が短くなつたのに当初の日程より長くなるとは思えません。しかも、僕は今でも運動部に所属しており、普通より体力があるはず。何があつたのでしょうか。

一日目、朝出発予定でしたが寝坊してしまい、昼前に出発。順調に進み、埼玉県に入り、さいたまに地元の空気をかんじつつ、栃木県方面へ向かいました。東北新幹線沿いに北上したため途中茨城県（古河市）に入り、混乱しましたがなんとか乗り越え、北上を続けます。

しかし、ここで思わぬ事件がありました。実は当日は雨が降っており、カッパを着ていたものの、スマホが水没してしまつたのです。異変に気付いたのはスマホの充電が十パーセントを下回り、モバイルバッテリーを使おうとしたが充電できていなかった時です。こうなつてはもうどうしようもなく、頑張つてナビがなくても何とかなる国道に行き、交番に二回よつてなんとか宇都宮市内へ到着し

ました。スマホがないために宿を探すのに難儀しましたが、偶然見つけたネットカフェに泊まりました。

さて、二日目です。宿で充電し、朝出発したのですがここで異変が起きます。スマホは確かに充電できたのですが、勝手に電源が落ちてしまうのです。落ちるたびに電源を付けるのですが、またすぐ落ちる。しかも落ちるまでの時間がどんどん短くなっていき、しまいには電源がつかなくなっていました。これはまずい、と思いましたが、幸運にも当時は宇都宮にいて、携帯ショップを見つけたことができました。しかし、そこで言われたのはぼくの携帯は壊れて（水没して）直らないということでした。交換サービスを利用して（水没して）直らないということでした。交換サービスを利用して（水没して）直らないということでした。交換サービスを利用して（水没して）直らないということでした。

今思えば、宇都宮で半日時間をつぶしてもよかつたな、と思うのですが当時福島までの道を急いでいた僕は、携帯なしで福島に向かうことを決心しました。そして、携帯（ナビ）なしで知らない土地を走るといふ行為はちよつとした冒険という感じがして、すごくワクワクしました。

そこからは、国道沿いをお巡りさんや親切な人の助けを借りながらただただ北上します。しかし、那須高原など上り坂が続き、しかも乗り物がママチャリということもあって前日からの疲労もたまり、進む速度はだんだんと遅くなっていきます。福島県郡山市にくくころには午前三時ほどになっていました。

ところで、郡山市は人口約三十三万人の都市です。真夜中、町中を自転車で行りますが、安い宿が見つかるはずありません。スマホで調べることができず、宿を見つけることができませんでした。

いよいよ三日目です。街中走っても宿を見つけることができなかった僕は徹夜で走ることにしました。ただし、ここで自分の疲労がかなり蓄積していること、このペースでは予定通りに福島市へ行き帰ることは必ず不可能であること、を考慮して、計画を変更していわき市へ向かってから帰ることにしました。

しかし、郡山市からいわき市へ抜けるには阿武隈高地を超える必要があるため、徹夜で自転車をこぎ続けた身としてはかなりきつかったのを覚えています。上り坂と下り坂の連続で、しかも道もかなりあやふや、何度も迷いました。早朝には力尽きて路傍で座り込んで寝てしまいました。

それでもなんとか頑張って進みました。途中、柏餅屋があつてそのおばあさんにいろいろごちそうになったりただで入れる風呂を紹介していただいたりかなりお世話になる、ということもあり無事いわき市市街に到着することができました。そして、そこでついに携帯ショップを見つけ、今度こそ壊れたスマホを交換してもらうことができました。

そこから帰宅まではだらだらと自転車をこいだけですので割愛します。

なんとなく計画して実行した今回の旅行ですが、学んだこと、身になったことが多々ありました。最後にこれを述べてまとめとします。

一つ目に、人は意外と優しいということです。例えば道を聞くとき、邪険に扱われるのではないかと思っていました。が、勇気をだして聞いてみると優しく対応してくれる。まったく知らない人、関係のない人に接する機会があまりない僕にとっては意外な発見でした。

二つ目に、忍耐力です。疲労の中目標を目指して走り続けるのも忍耐がいりますし、夜、街灯も少ない田舎の知らない道を進む恐怖と孤独感に耐えて進むのにも忍耐がいります。なれもあつたでしょうが、これはかなり身についたと思います。

三つ目に、携帯の価値の低さです。普段携帯電話に生活のほとんどを縛られている人は多いですが（かくいう僕もその一人ですが）、実際なんとなくなるのではと感じました。

携帯が壊れたり予想以上に疲れたりして、何回かくじけそうになりましたが、今振り返ってみると、珍しい経験ができたのではないかと思います。来年あたり、また同じようなことに挑戦するかもしれません。

## 編集後記

まず、岩陽学舎舎誌第五十二号をお読みいただき本当にありがとうございます。ありがとうございます。

私は大学二年生になり、広報という役割を任されたのですが、最初は、まだ学舎に入舎して一年で幹部の仕事など何もわからず不安でいっぱいでした。そして、実際舎報や舎誌を担当してみても想像より何倍も大変だと感じました。特に舎誌は、大学のテストシーズンと被っており、また私は同窓会の幹事も務めていたため精神的に辛い時期もありました。

しかし、栗原さん三宅さんをはじめ、たくさんの人に助けていただきなんとか作成することができました。まずそのことに対して深く感謝申し上げます。

この舎誌では、岩陽学舎の舎生全員がそれぞれ自分で決めたお題について記事を書いています。お題の種類は自由であり、みなさん自分の好きなものについて書いたり、大学で専攻していることについて書いたりテーマはとても多様で、読んでいて全く飽きませませんでした。

ここで私が皆さんの舎誌を読んでみての感想についてお話しさせていきたいと思います。去年は、コロナウイルスの影響で皆さんあまり学校生活を満喫できておらず、そのことについて書いている舎生が多い印象でした。皆さんオンライン授業でなかなか学校に行くことができず、不安を覚えていました。私自身も去年大学に入

学した時は、すべてオンライン授業で友達ができるかとても不安でした。また、それに加えて新一年生は慣れない土地で初めての一人暮らしであったため、とても孤独で不安の多いものでした。しかし、入舎して一年以上がたった今、コロナウイルスによる規制はかなり緩くなっており、本来の大学生活を取り戻しつつあります。去年に比べてコロナに触れていた舎生は少なく、皆さん自由に自分の好きなテーマについて書いている印象を受けました。普段知ることのできない、皆さんの趣味や考え方を知ることができてとても面白かったです。

今後多くの方々に岩陽学舎について知っていただくために舎報、舎誌、SNSなどを通じ情報を発信して参りますので宜しくお願ひ申し上げます。



## 公益財団法人岩陽学舎役員名簿

(令和4年10月1日現在)

役 職	氏 名	住 所	勤 務 先 等
名誉理事長	吉川重幹	東京都	吉川家第32代当主
名誉顧問	広中平祐	東京都	フィールズ賞・文化勲章受章者、岩国市名誉市民
顧 問	弘兼憲史	東京都	漫画家 (有)ヒロカネプロダクション社長
顧 問	向阪啓	川崎市	吉川林産興業(株)監査役
理 事 長	伊藤進吾	岩国市	桧山事務器(株)代表取締役会長
常務理事	大田憲明	横浜市	元公益財団法人岩陽学舎理事・舎監
理 事	光井純	東京都	光井純&アソシエーツ建築設計事務所(株)社長
〃	大森隆司	横浜市	元玉川大学教授
〃	佐倉弘之甫	岩国市	元岩国市教育委員会教育長
〃	川神康孝	岩国市	元シャープ社員
〃	柿木秀雄	東京都	リンクアンドモチベーション関連会社社長
監 事	武田昇平	東京都	弁護士 (ひかり総合法律事務所)
〃	松井宏通	広島市	(有)岩国さんあい代表取締役
評 議 員	谷本浩	東京都	元全日空社員
〃	松重義信	岩国市	元(株)カシワバラコーポレーション役員
〃	中村信利	岩国市	吉川林産興業(株)取締役
〃	手嶋良夫	東京都	元日本興亜損保社員
〃	菊元齊	岩国市	(株)岩崎宏健堂社員
〃	橋本聖嗣	岩国市	岩国市職員
職 員			
事務局長・舎監	三宅克彦	東京都	元(株)カシワバラコーポレーション

---

2022年12月発行

編集責任者 中村 巽

発行者 國次 伶

発行所 岩陽学舎舎生会

〒143-0024

東京都大田区中央3丁目31-15

URL : <http://www.ganyogakusya.jp/>

電話 03 (3778) 5931



©岩陽学舎舎生会

---





