

2024（R6）年 小論文コンクール（テーマは「顔」）の応募総数は 19 編でした。応募いただいたみなさん、ありがとうございました。

日本では、小学校のうちは読書感想文などで文章を書く機会がありますが、中学、高校と進むにしたがってまとめた文章を書く機会が減ります。また、スマートフォンや SNS が普及して、メッセージの内容も形式も話し言葉とあまり変わらないものになってきました。ところが、高校卒業間近になると、入試や就職試験の小論文、志望理由書などが必要になり、大学進学後や社会人になってからは、レポートや卒業論文、ビジネス文書、挨拶状など、正式な文章を書く機会にあふれています。

岩手県立大学の小論文コンクールは、県内高校生のみなさんが書くことへの苦手意識を克服し、書くことの面白さを実感してもらう機会を提供するものです。文章をまとめるというのは、決して楽な作業ではありません。しかし、それは大学や社会の中で必要な作業であるだけでなく、その作業を通じて自分の考えを形づくるという大切な働きも持っています。今回応募してくれたみなさんは、自分自身との対話を繰り返すことで、自分の考えが文章という見える形に発展したことに気づいたと思います。そこには達成感があります。よりよいコミュニケーションのため、そして自分自身の成長のため、みなさんがこれからも文章を書き続けてくれることを願っています。

2024(R6)年、いわて高校生小論文コンクール 講評

作品の評価にあたっては次の 4 つの観点に着目した。

- (1) 与えられたテーマ「顔」に沿って、自分なりに論点（小テーマ）を立てているか。
- (2) 表記、文章表現、文章構成は的確か。
- (3) 自分自身の経験、感性、思考に基づいた論述となっているか。この点では、自身の生活体験に根ざした論述であることが望ましい。
- (4) 論理的に分析や提言をしているか。

(1) 与えられたテーマ「顔」に沿って、じぶんなりに論点（小テーマ）を立てているか。

今回のテーマ「顔」から外れた作品はなかった。さまざまな表情が現れることからわかるように、顔はきわめて多面的な存在である。この多面性をどの角度から観察し、論じるのか、その絞り込みの適切さや面白さが作品の個性となっていた。

(2) 表記、文章表現、文章構成は的確か。

表記については、全体としてよくできていた。誤字脱字、誤変換などは少なかった。昨年度から、すべて PC 入力としたので、手書きの薄い文字などなくなって読みやすくなった。しかし、進学や就職のための試験では当面は手書きのままであろう。そのため、ノートを取ったり手紙を書いたり、日常で手書きの機会をもつことも必要である。

文章表現については、主語と述語が呼応していないといった例は若干あったものの、一読して意味の分からないような文はなく、全体としてよくできていた。あえて言えば、一文を短めに終わるよう意識した方がよいであろう。長くて 3 行くらいであろうか。文が長くなると読みづらくなりがちだし、主語と述語が呼応していない、いわゆるねじれた文にもなりやすい。

ところで、文章表現を工夫するとき一般論として言えることは、形容詞や副詞をできるだけ使わず、

それを具体的な叙述で表すことである。子どもが感想を聞かれたときに「楽しかったです」「よかったです」といった答え方をするのをよく見聞きする。文章として表現する場合には、どのように楽しかったりよかったりしたのか、あるいは「楽しい」や「よい」と言わずに楽しいことやよいことを読み手に伝えるにはどう書けば効果的かを考えよう。

文章構成については、とりあえずは段落分けを意識するとよい。段落は内容的に一つのまとまりを持っている。どこからどこまでを一つの段落とし、前後の段落とどういう関係にあるのか（順接、逆接、例示など）をよく考えながら書こう。そうすることで、文章全体の論理構成が明確になってくる。段落が多すぎて段落分けの意味がほとんどなくなっている作品も見られたので、注意してほしい。1,200字ならば、4～6 くらいの段落構成が適切であろう。また、論理的な文章を書くことに慣れないうちは、「したがって」「または」「しかし」「なぜなら」のような接続詞、「それ」「これ」「前者」「後者」「一方」「他方」「第一に」「第二に」のような指示や順序を示す語句を意識し、多用すると論理的な文章になりやすい。もっとも、新聞の記事や社説を読んでも、このような語句の使用は意外に少ない。つまり簡潔で読みやすい文章は、論理の流れがすんなりと頭に入ってくるので、接続詞や指示語を減らすことができるのである。

段落の話が出たところで、余談にはなるがパラグラフ（段落）ライティングについて言及しておこう。パラグラフライティングとは、パラグラフ（内容的に一つのまとまりをもった文の集まり）の最初に、そのパラグラフ全体を代表するような重要な一文を持ってくるべきという考え方である。これは欧米での作文教育で強調される概念で、日本でも大学でレポートや論文を書くときには、これを意識して執筆するよう指導されることもある。各パラグラフ（段落）の最初の一文を抜き出すと全体の要約ができてしまう。書き手と読み手双方にとって、論理が明確になって理解しやすい。この「講評」もまたパラグラフライティングを意識して書かれている。

しかし、文章といってもさまざまな文体、形式がある。文学作品、手紙、日記などは一般的にはパラグラフライティングの考え方では書かれていない。では「小論文」はどうか。実は決まりがない。論文やレポートに近い論理的な文章を書くことが求められているときには、パラグラフライティングの考え方は有効だし、文芸・文学的な文章が求められていると思えば、随筆のような起承転結の構成にしたり、経験や想像の世界をふくらませて書くこともあり得る。

最後に、論述字数について一言。この小論文コンクールの場合は、字数が少なくても内容で評価されることはある。だが、試験の小論文の場合は、字数が少ないだけで失格となることもあるので注意しよう。最少でも制限字数の 8 割、できれば 9 割以上は書くべきである。

(3) 自分自身の経験、感性、思考に基づいた論述となっているか。この点では、自身の生活体験に根ざした論述であることが望ましい。

毎年のことだが、(3)で大きな差が出ている。文章でもスピーチや会話でも、その人独自の事例を取り上げた方が、読む人、聞く人は関心を持つ。事例と描写で独自性を出す方が、(4)の論理や主張で独自性を出すより容易である。なお、テレビや新聞でしばしば使われる「ストックフレーズ」（出来合いの文や言葉）を安易に使うのは避けたい。そうしたフレーズが、自らの生活実感や体験に照らして適切な表現なのかを立ち止まって考え、吟味してみよう。誰もが知っているフレーズというものは、実は誰にも訴えかける力がないのかもしれない。独自の事例がなく、だれでも知っている事例を使って論じる場合は、(4)がより重要になる。

(4) 論理的に分析や提言をしているか。

論文やレポートでは必須である。ことに 1,200 字という限られた字数のこの小論文コンクールの場合、論点を一つに絞って論証することが必要である。いくつもの論点を取り上げては散漫な文章になってしまう。また、(3)で独自の事例を取り上げ、描写に工夫を凝らしたとしても、ただ叙述するだけでは作文とは言えても小論文とは呼べない。論点を一つに絞り込んで、根拠を示し、反論も想定しながら思考を深めて行くべきである。

以下で、応募作品を具体的に講評する。

辞書を開いてみると、「顔」には意外に多くの意味があることがわかる。

- ① 目・口・鼻がある顔面の前部。
- ② 他人に対する影響力のある人。また、その力。知名度。「顔役」など。
- ③ その集団の代表的人物。「彼は岩手県の顔」など。
- ④ 面目。体面。「顔を潰す」など。
- ⑤ 成員としての個々人。「顔ぶれ」など
- ⑥ (多くは接尾語的に) 心・つमりの反映としての、顔の様子。「我が物顔」など
- ⑦ (比喩的に用いて) 様子。「大都会の顔」など

(参考『広辞苑 第五版』岩波書店、1998 年)

辞書の定義①は身体の一部としての顔の定義だが、顔が自分と他人との境であり、コミュニケーションにおいて重要な働きをするため、④⑤⑥のように個人を代表するものとしてイメージもされるし、さらに比喩的に集団を代表するものとしてもイメージされる(②③⑦)。

人とつながりを持とうとすれば、表情を通してその人を知ろうとすることが不可欠であり、逆に自分の表情によって相手に理解してもらうことも必要である。もちろん、人は演技によって内面とは反対の自分を演出することもできる。だが、交流を続けていけば、そうした演技も含めて相手への理解は次第に進む。

また、顔は自分と他人との間にあって、例えば PC のディスプレイのように単純に一方的に内面を映し出す道具ではない。表情を通して共感、共鳴、反発などの感情が生まれ、自分と他人の考えに変化が生まれる。そうした相互作用の境目に、顔と顔が位置している。

今回の応募作はすべて、そのような動的なコミュニケーションのあり方を前提にして、それぞれの視点から顔の大切さを論じていた。その意味で、すべての応募作は評価できる。

以下で講評する入賞作は、取りあげた場面のユニークさや、考察の論理性で一步秀でていたと言えよう。なお、優秀賞の 2 作品と佳作の 4 作品に付されている番号は評価の順とは関わりない。

作品(1)（最優秀賞・学長賞） 顔を見る

対面でのコミュニケーションの大切さを論じた作品である。重要な論点を取りあげている。コミュニケーションのレベルは(1)対面、(2)映像と音声、(3)音声、(4)文字に分けられる。(1)から(4)に行くに従って、抽象度が高く、ノイズが捨てられている。だが実は、ノイズとみなされる情報も重要なのではないかというのがこの作品の主旨であろう。

(1)の場合は五感すべてを使って会話ができるので、もっとも情報量が多い。文字化できない大量の情報を読み取って状況を読み取ることができる。文字情報に頼ることは効率的ではあるが、そのことで失われていることもあるはずだ。人と会ったり、街に出たり、自然に入ったりといった実体験が、深く広い他者理解につながると言えそう。

作品(2)（優秀賞） 「顔」から始まるコミュニケーション

チームスポーツでの勝敗はメンバー個人の力の総和では決まらないということがよく分かる。ことにサッカーは局面の展開が速いので、試合中は考えたり話し合ったりする時間はなく、チームが一つの生命体のように動かなくてはならない。

この作品では、瞬時の視線や表情によってメンバー間のコミュニケーションをとっていることが経験にもとづいて語られている。また、瞬時の伝達だけではなく、自分が積極的に働きかけることが相互作用を生んでチーム力を高めることも語られている。機械とは異なって、人間のみがなし得る高度なコミュニケーションと言えよう。

作品(3)（優秀賞） 表情から表現へ

吹奏楽においては顔の表情が大切、というのは面白い。たしかにその通りであろう。十分に感情を込めて語りかけるように吹く。これが極意なのだろうか。しかし、ここで思うのは、独奏ではなく、合奏において演奏者個人の感情はどうなるのかということだ。この作品の中では「ときには人と対立したっていい」とあるので、まずは自分の感情を優先すべきということか。

音が一致するだけではなく、気持ちが共鳴して大きなうねりを作り出さなければならないのであろう。個人としての表現と集団としての表現との間には単純に直線では結びつかない関係があるように思える。

作品(4)（佳作） 人の素顔を暴け

作品の題と内容に若干ズレがある。この作品は、社会生活の中で「仮面」を被っていることが多々あることに対して、素顔を見せることの大切さを主張しているのである。仮面を剥がして素顔を暴くことを主張しているわけではない。

ところで、コミュニケーションにおいて、自分の感情や意思をストレートには表さない方が普通であろう。関係が深まっていく中で徐々に内面を表出できるようになっていく。この作品では、お兄さんの内面の苦悩を想像している。実はこの想像力が大切なのではないか。お兄さんの「仮面」の向こう側の真情、真意を理解しようという気持ちが互いの距離を縮めることにつながるのである。

作品(5) (佳作) 表の顔と裏の顔

コミュニケーションの場面に応じて表情や言葉遣いに変化するのは、人の行動としては自然である。それを「表の顔」と「裏の顔」と特徴づけるのは話している本人ではなく、第三者である。「表」は明るくプラスのイメージ、「裏」は暗くマイナスのイメージを喚起する。「表の顔」が演技で「裏の顔」が本心という単純な区分けはできない。場に応じ異なる表情になるのは誰もが無意識に行っていることである。自分というものは不変ではなく、状況に応じて変化する。にもかかわらず「裏の顔」と認定されてしまうとき、認定された人と認定した人との間に、コミュニケーションギャップが生じているのであろう。

作品(6) (佳作) 笑顔の先にある未来

アフリカ新興国での子どもたちの笑顔から、教育や健康（衛生・医療）への援助を考える作品である。重要な問題提起なのだが、今回は「顔」がテーマなので、子どもたちの「笑顔」についてもう少し考えるべきであろう。笑っているのだから幸せそうでいいのではないかと解するだけなら、問題意識は生まれない。私たちは、写真の子どもたちの笑顔の向こう側に、苦労や悲劇を見ているのである。子どもたちの笑顔とそのまわりの状況を合わせて解釈して、シンパシーを覚える。なんとかしてあげなければという気持ちが起こるのは、子どもたちの笑顔に励まされているからでもある。「顔」がつくりだす相互的コミュニケーションの一例といえる。

作品(7) (佳作) 笑顔の魔法

笑顔は人と人とを結びつける表情である。自分のプラスの感情があふれ出て笑いが生まれる。ただし、皮肉な笑いや軽蔑の笑いなど、笑いの意味が裏返して使われることもあるので笑いの解釈は一筋縄にはいかない。この作品にでてくるお父さんは、笑いのもつ本来のプラスの感情をそのまま表すことのできる人なのかもしれない。そんなお父さんの笑顔だから、相手の素直な笑顔を引き出すことができるのだろう。

日本人は感情を伝えることが苦手とされるが、プラスの感情はそのままに伝えることが、コミュニケーションを深め、信頼できる人間関係を形作っていくのかもしれない。