

スポーツ法って？

川井 圭司

(大学政策学部助教授)



はじめに

私が研究対象としているスポーツ法は、プロ・アマを問わず、あらゆるスポーツの法的問題に焦点を当てて、これを検証していく学問領域です。「ご専門は？」と聞かれ、以前は、その説明に苦慮していました。ところが近年では「なるほど、それは面白そう！」と言ってもらえるまでに、それほど時間を必要としなくなったのです。それは、水泳の千葉すず選手のシドニー五輪代表選考をめぐる問題やプロ野球選手会のストライキなど、実際にスポーツ選手の権利に関わる紛争が表面化し、一般にも広く知られるようになってきたからです。

スポーツ法の論点はスポーツ事故の法的責任、日本スポーツ仲裁機構の機能と役割、ドーピングをめぐる法的課題など広範かつ多岐にわたって存在しているのですが、今回は、選手の肖像権と、プロ野球のドラフト制度を取り上げ、スポーツ法の一端に触れたいと思います。

肖像権問題

スポーツにおけるアマチュアリズムの崩壊。その是非はともかくとして、スポーツで収入を得て、生計を立てるアスリ

ートがにわかに増加し、またスポーツの商業化が加速する中であつて様々な場面で法的権利の衝突が生じるようになりました。

こうした背景にはオリンピックやサッカーW杯などスポーツの国際大会における放映権料の高騰があります。たとえば、1964年の東京五輪で日本のテレビ会社が国際オリンピック委員会（IOC）に支払った放映権料は1億8000万円でしたが、2004年のアテネ五輪では170億5000万円！この40年間で実に100倍の急騰ということになりますから、その変貌たるや凄まじいものがあります。こうした放映権料の急騰に関連して生じるのが肖像権ビジネスをめぐる問題です。アマチュアリズムが厳守されていた時代にはスポーツの結果やこれに伴う名声などによって報酬を得ることは禁止されてきましたので、選手がCM活動等で収入を得るといったことは想定されていませんでした。

しかし、近年、スポーツ選手は芸能人なみに、いやそれ以上のメディア価値を有するようになってきました。水泳の北島康介選手や、アイスクレーターの浅田真央選手などがその例です。ちなみに、ボストン・レッドソックスに移籍した松坂メリカの事例で採用された独占禁止法の観点、すなわち「選手の自由交渉を制限することは原則としては容認されないが、戦力均衡維持を実現する上で合理性のある制度については違法とはならない」という法原則から見ると、現行制度自体が非常に奇異に映ります。なぜなら自由交渉枠の設定は、優秀選手の分散、そして均等配置という本来の制度目的に反し、かつ法的に正当性が認められる唯一の目的を自ら否定してしまっているからです。

このような法的観点からプロ野球界を見渡すと、ドラフトだけではなく、FA（フリーエージェント）、ポスティング制度などの取引慣行についてもそれぞれの問題と課題が浮き彫りになってきます。こうした問題や課題に取り組むために

は、法律学の視点に加えて、労働経済や経営組織などを含めた学際的な視野が大変重要になります。学際的研究を重視する政策学部でスポーツ法の議論を学生とともに深めていくことに、今、大きな喜びを感じ、期待に胸を膨らませています。

(かわい けいじ)

大輔選手のCM料はあのキムタクを抜いて業界トップに躍り出たとの報道もありました。このようなメディア価値の利用権を肖像権と捉えた場合に、この権利は誰に属し、誰が管理するべきなのか、が問題となるのです。たとえば、今後、レッドソックスの松坂選手がNYヤンキースの松井秀喜選手を三振に討ち取ったシーンの1カットをCMに使用したいと考えた飲料会社は、誰に対してどのような了解を取ればいいのでしょうか？また、ゲームソフト会社が野球ゲームの作成、販売をする場合には？リーグのブローカーには至っていないパレーボールのゲームソフトであれば？肖像権についてはこれを規定する法律もなく、こうした疑問について一定の解決に導く判例も未だ蓄積されていない現状にあります。したがって、アメリカや欧州での事例、議論も参考にしながら日本でのスポーツ選手

ドラフト制度

の肖像権については、選手個人の権利、チームやリーグの権利、スポーツの特殊性など様々な視点から考えていく必要があるのです。

日本のドラフト制度も従来、職業選択の自由を反するなどの指摘を受けてきました。そこで、一定の自由交渉を容認するとして近年、逆指名、自由獲得枠や希望枠といった制度が導入されました。これにより優秀選手がドラフトから逃れて希望球団と自由に交渉し、入団することができるようになったのです。こうした自由交渉枠については裏金問題の温床になる、という批判があります。他方、ア

フト制度は、不必要に選手の自由交渉を制限するものであるため独占禁止法に違反するとした裁判例があります。このケースで連邦裁判所は、次のように述べています。①ドラフトによって拘束を受けない自由交渉は資本主義経済における礎であり、独占禁止法で保護されるべき利益である。②他方、スポーツ事業の特性として、戦力均衡維持を実現するという目的には正当な利益がある。③しかし、NFLのドラフト制度は新人選手のほぼ全員を対象としており、戦力均衡維持の目的を超えて、必要以上に制限的であるので、違法である。

関係性をデザインする —社会情報学の研究—

下原 勝憲

(大学工学部教授)



システムとして見る

2006 サッカークラブW杯においてロナウジーニョら世界最高峰の個人技と連携プレイの素晴しさは私たちを魅了しました。選手を要素とすると選手同士の連携は要素同士の関係性であり、イレブンほまさにシステムです。しかし、どれだけ個人技に優れた選手でも一人では勝てませんし、チームとしてのパフォーマンスは選手間の連携にかかっています。また同様に、相手イレブンもシステムですから、システム同士も相互作用します。各チームの選手間の連携がシステム同士の相互作用を形成し、システム同士の相互作用が選手間の連携に影響します。つまり選手間の連携とシステム同士の相互作用も相互に関係しあうというわけです。

システムは、システムを構成する要素とそれら要素間の関係性から構成されまます。上記のサッカーイレブンのように、システムの性質や振舞いは、個々の要素を足し合わせただけでは生まれず、要素間の関係性によって生ずると考えることができます。

関係性とは？

ここでは関係性とは、お互いが影響を与え合う「相互作用」と時間・空間にわたる「つながり」、そしてそれらの蓄積と連鎖からなる「文脈」を含む概念とします。相互作用やつながりが文脈を形成するなどこれらは相互に関係します。関係性には物理的・空間的なものに限らず、情報環境的なもの、社会の制度や経済のしくみ、文化や宗教、価値観など、目に見えないものも含まれます。

私たちは人間は他との関係性を求め、そこに意味を見いだす存在だと考えることができます。独立した個という存在である以上に、いろいろな関係性のなかに生き、生かされている存在と捉えることもできます。

今後ますます社会の情報化やネットワーク化が進み、その進展に応じた社会システムが出現することでしょう。そうすると情報環境的なものや社会システムのなものなど、ソフト的な関係性が重要性を増すものと考えます。物理的・物質的なものをモノ、制度を含むソフト的なもの

のをコトと分けることにすると、関係性とはモノ・コト・情報の相互作用・つながり・文脈と考えることもできます。社会情報学では、モノ・コト・情報の関係性、すなわち、モノとモノ、コトとコト、情報と情報、あるいは、モノとコト、コトと情報などの「関係性をいかにデザインするか」を研究します。

ネットワークとして捉え、理解する

システムを関係性として捉える考え方は、分子・遺伝子・細胞といった微細なレベルから組織・経済・社会といった人間集団系までに適用することができます。それらミクロからマクロまでのシステムは、情報を集め、編集し、ある機能を実現し、表現する、優れた情報処理のしくみを共有しています。

そこで社会情報学では、そのような優れた情報処理のしくみを、相互作用やつながり、文脈といった関係性のネットワークが生成・成長・発達・分裂・崩壊するプロセスとして捉え、理解する中から、関係性の意味や働きを明らかにしようとしています。

方法論としては、生物進化のしくみを

コンピュータ上で実現する進化的な方法論と関係性をネットワーク構造として分析するネットワーク科学の方法論を用います。進化とは遺伝情報が書き換えられた繁殖能力の優れたものが選ばれてきたプロセスですが、多様な変化を生み出し、それを淘汰する仕掛け、すなわち仮説生成と検証を自動的に行う仕掛けとして利用することができます。また最近のネットワーク科学は、分子・遺伝子・細胞から人間関係、そして組織・経済・社会までのシステムに共通するネットワーク的な特徴を明らかにしつつあります。そこで、これらの方法論を組み合わせてコンピュータシミュレーションを通じて、優れた情報システムのしくみをデザインすることを目指します。

具体的には、組織や経済・社会システムなど集団系の創発現象の理解を旨とするマルチエージェントシステムの研究や生命情報の相互作用を本質に則して再現する遺伝子ネットワークシミュレーション、進化を利用して知的なプログラムを自動生成するソフトウェア進化やニューラルネットワークをハードウェアとして発生・成長・進化させる人工脳などの研究を進

めています。

関係性デザインの研究に向けて

ここでは情報を関係概念と捉える見方を紹介しました。これは情報の意味の多元性や多様性を尊重する立場にたつものです。もう一方で、従来どおり、情報のもうひとつの側面、すなわち情報の意味を一元化し、価値観を単一化することによって情報の処理や操作を効率化する側面についても合わせて考慮する必要があります。なぜなら相互作用の媒介として情報、そして情報システムをデザインする際、これら情報の二面性を意識することが大事だからです。関係性の媒介としての情報が、人間の行動や思考・意識に作用し、さらにはそのような作用を装置化する制度がコトとして形成され、今度はそのコトが媒介として情報の関係性を規定します。すなわち関係性のデザインの研究は人々の意識変革を可能とする仕掛けづくりであり、そのような可能性を意識して関係性をデザインすることが大事であると考えます。

(しもはら かつのり)

プロデュース テクノロジーの研究

～思いつきを社会化する能力の研究～

川田 隆雄

(女子大学学芸学部助教授)



プロデューサーを求める日本社会

最近、〇〇プロデューサーという肩書きを持つ人の名刺を受け取ることがたまにあります。例えば、都市開発プロデューサー、商品開発プロデューサー、ウェディングプロデューサー、宇宙ステーション開発プロデューサーなどです。30年前には考えられなかった状況ですが、着実に増えている肩書きです。プロデューサーという言葉は映画産業といった特定の分野で使われる職業的機能を指すものでなく、あらゆる産業で使われる言葉になっていきます。しかし、「プロデューサーは具体的に何をする人なのか?」「プロデューサーはディレクター、マネージャーまたは社長や部長とどのように違うのか?」「プロデューサーとは具体的にどのような行為のことを指すのか?」など、様々な基本的な問いが去来します。言葉が浮遊し、はっきりと定義できるものではありませんが、実体の職能として存在し、社会からの強い要請があつて、多様なプロデューサーが出現してきていることは確かです。

中央省庁もここ数年プロデューサーの必要性を認識していることがうかがえます。例えば、経済産業省は2003年度

に「コンテナツプロデューサー養成基盤のあり方に関する調査研究報告書」という大部のレポートを出版し、プロデューサーが将来の日本社会に必要な人材であると強調しています。また、文部科学省も平成16年度の「現代的教育ニーズ取組支援プログラム」(現代GP)に同志社大学の「プロデューステクノロジーの創成」を選定しこの分野の研究を奨励しています。関西文化学術研究都市にある厚生労働省管轄の独立行政法人「私の仕事館」でも、プロデューサーを一つの職種と捉え紹介を行っているのです。

このようなプロデューサー育成に関する強い社会的要請がある中、私は同志社大学の「プロデューステクノロジーの創成」の研究に参加し、工学部の渡辺好章教授、田鍋耕三氏らと共にプロデュースの機能の研究を行っています。また、ゼミの研究テーマとしてもプロデューサーの特殊な職能の研究を学生と共に進めています。

プロデューサーの現代的意味

過去においては、自分の思いつきを実現することが出来る人は、富や権力のある特殊な人でした。この特殊な人は王様のような人と言ひ換えてもよいでしょう。

う。王様は自分の持つ財力、権力、軍事力などを使って、お城を造営したり、戦争を行ったり、レオナルド・ダ・ヴィンチのような人物のパトロンになって、舞台芸術をプロデュースすることも出来ました。我々はこのような人物を「王様プロデューサー」(王様P)と呼んでいます。現代ではこのような王様Pは少なくなり、我々の研究対象としている「現代P」が登場してきています。現代Pは王様Pのように自分の富や権力を使うことなく、自らの思いつきを実現していきます。現代Pは「プロデュースプロジェクト」の価値や大義名分を社会に対して説き、また、その完成を約束することで必要な資源を手に入れます。例えば、街にオペラハウスを作る構想を思いついたとすれば、社会にとつてそれが必要であることを読み、そして自分には最高のオペラハウスがプロデュース出来ることを主張して任されることとなります。つまり、現代Pは社会化を約束することで、自分の思いつきを実現出来ると言えます。もちろん、現在でも王様Pのような人物は存在しますが、この現代Pが大きな勢力に成りつつあり、先述の中央省庁の動きもこの現象を捉えてのことと言えるでしょう。

暗黙知からプロデューステクノロジーへ

現代P達は、社会との約束を取り付けるために、似た行動パターンでプロセスを進めていきます。まず、プロデューサーは、自分の思いつきを実現可能な構想にします。構想は、社会が受け入れることができるようなストーリーの形に再構成されます。そして、プロデューサーはこのストーリーに理解を示してくれそうな人に話していきます。これがストーリーテリングです。このプロセスによって、プロジェクトを一緒にやってくれる仲間を作ります。仲間が集まれば、資金や設備などを入手しプロジェクトの完遂に必要な環境を整備していきます。

プロデューサーの多くは絶えず「メタ視点」という客観的な目を持っています。「メタ視点」を使い、自分の行っているプロジェクトスプロジェクトのクオリティが維持出来ているかをチェックしながら、ディレクション、マネジメントを行います。そして、プロジェクト中に起きるトラブルに対しても絶えず注意の目を働かせていきます。有形、無形のプロジェクトが出来たらそれを社会に浸透させるまで責任を持ちます。なぜなら、プロデューサーは社会化を約束する形で、プロ

ジェクトを任されているので、プロデューサーにとつて社会化の約束を果たすことはとても重要です。このように、思いつきから社会化まで一連のプロセスに関与し、責任を持つのがプロデューサーという職種の間で、ディレクターやマネージャーといったプロジェクトの一部を担う人たちとは大きく違います。プロデューサーを中心にプロジェクトを進めることで、責任やチェック機能が曖昧にならず、現代社会が求めるより高いニーズに応えていくことが出来ます。その結果、ますますプロデューサーは社会から必要とされる人材になっていきます。

プロデューサーが行うプロセスには、プロデューサー間に共通してみられる「共通ノウハウ」とプロデューサーごとに違う「個別のノウハウ」があることが分かっています。しかし、いずれもいわゆる暗黙知であり、今まではほとんど明らかにされてきませんでした。現在、文部科学省の現代GPから継続している研究チームで、この暗黙知を形式知に置き換え、「プロデューステクノロジー」を創造していく研究を行っています。将来この研究成果が、日本のプロデューサー育成に貢献できることを夢見ています。

(かわた たかお)

ひと味違う『生』の魅力

白井 雅裕

(女子中学校・高等学校英語科教諭)



何をいかに読ませたらいいのか。このことにはいつも頭を悩ませています。検定教科書にほこりを積もらせるわけにもいかず、かといって読んでみたいと思うものに「読む版」がなかったり、あったとしても粗筋のように短くなっていたり…。そこで、儘よ、というわけではないのですが、「生」でいいじゃん、と開き直ったわけです。

2001年度に担当した高校3年生の生徒と『ハリー・ポッターと賢者の石』を英語で読みました。とはいっても授業中ではなく、ペーパーバック(332ページ)を1日1ページ欠かさず読むことをノルマとしたのです。

最初の授業で原書を配布しました。

「わーっ、ハリポやー」
「何これ、軽うい。」

手ごたえは十分でした。「何これ、軽うい。」おわかりですか？ ペーパーバックを手にしたときのあの感じです。初めてのペーパーバックとの出会い、なんとも素朴で微笑ましい一言ではありませんか。

作品についての解説などはむしろ野暮というもの。当時ベストセラーのリストには必ず顔を出していたのがハリー・ポ

ッターシリーズですからね。教室の中は一瞬にしてハリポ談義に花が咲きました。

中間・期末テストの範囲の一部になることを告げ(プーイングの大嵐でしたが…)、学校の創立記念日(4月21日)を読み始めの日としました。読書の楽しみを奪うことだけはしたくありませんでした(これは重罪ですから!)ので、試験では作品の解釈は一切問題にしなくて約束し、とは言いながら、英語の指導の一環として取り組ませるプロジェクトなので、気になった英語の表現があれば、一つでも辞書を引くように、ということだけを強調しておきました。

読み方は自由。翻訳を読むこともおおいに奨励し、図書館にお願いして閲覧用と貸出用に10冊ほど入れてもらいました。あとはノルマをこなすだけ。

「合宿や旅行の持ち物リストにハリポ(いつしか生徒語?)を使っている私でした」を忘れるなよ!

「笑」

折しもその年、『ハリー・ポッターと賢者の石』が映画化されました。見に行った生徒も多かったようです。私はあえて見に行きませんでした。だって本を開

くたびにダニエル・ラドクリフの顔が…。彼が嫌いなのではないのです。あれは活字が子供たちの想像力を爆発させた作品でしょ。この点は J. K. Rowling 女史にぜひ尋ねてみたいところです。まあ、テレビでの前宣伝も相当なもので、「You are a wizard!」というハグリッド

のあの言葉が耳についたほどでした。「wizard」が聞き取れた生徒は多かったはず。私にはinniりました。

「映画見た人?」
「映画見た人?」

「本のほうがよかった。」

「映画は)なんか物足りなかった。」嬉しかったですねえ、このコメント。読んでいたんですよ、生徒たちは。読ませてよかったと実感した一瞬です。

私が担当したのは高校3年生のリーディング。4単位の科目です。そのうちの2単位、すなわち週2時間が私の持ち時間でした。どうして検定教科書以外にその何倍いや何十倍もの分量の『ハリー・ポッターと賢者の石』を読ませたのか。それは、生徒たちには常に「生の英語」に触れてほしい、という私の強い願望があるからです。作品の選択は私の主

観。でもあの時期にはあの作品以外にはなかった、と今でも確信しています。

創立記念日に読み始め、最後の1ページを読み終えるノルマ達成の日がなんと彼女たちの卒業式当日でした。これはまったくの偶然、いや、ハリーの粋なはからいであった、というべきでしょう。

「今年も『ハリポ』ですか?」とよく卒業生に聞かれたものです。

2003年度には高校1年生とA. A. Milneの『クマのプーさん』を読みました。デイズニーキャラクターたちのインパクトの大きさには驚きました。Spencer Johnsonの『チーズはどこへ消えた?』も読みましたよ。一時ブームになりましたからね。あの2匹のネズミと2人の小人、自分はどれだろう、って考えさせたかったんです。

2006年度は J. D. Salingerの『キャッチャー・イン・ザ・ライ』(村上春樹訳)を読みました。192ページのペーパーバックです。青春文学の古典と呼んでいいんでしょうか、ホールデンは私の生徒たちと同じぐらいの年齢ですし、何よりも村上氏の新訳が世に出たこと等々、取り上げないわけにはいかない作品でした。左手の人差し指で原文を、右

手の人差し指で村上訳を辿りながらよむのも一興。村上氏の翻訳テクニクをほんの少しでも追体験できるのではないかと、そんなことも教室で話しました。

来年度の出し物ですか? ううん、それはまだ内緒です。『グレート・ギャツビー』はロバート・レッドフォードの映画の印象が強いです。これも最近村上春樹訳が出ましたね。ラフカディオ・ハーンも読んでみたい。2004年にタイのプーケット沖で発生した巨大地震が引き起こした津波に関する報道で、「sunami」という日本語が世界を駆け巡りました。New Yorkタイムズのコラムニスト William Safire氏が彼をLANGUAGEというコラムでその言葉を取り上げ、ハーン作品を引用しました。A. Living Godーハーンが1896年9月に書いた作品です。

おっと、紙幅が尽きて「私の研究・授業」がいつしか私の独り言になってしまいましたね。でもこの熱い思い、生徒たちに伝えたいなあ…。

(しらべ まさひろ)

「教科書」とつきあう

—「四面楚歌」の省略部分をめぐって

春日 清彦

(国際中学校・高等学校国語科教諭)



はじめに

国語教育の目標は「読む・聞く・話す・書く」と多岐にわたり、授業内容も様々な方法が考えられるが、それでも日々の授業活動の中では、やはり個別の作品に寄り添い、その作品を理解し、味わい、その感動を人に伝えるという作業が中心になるのは当然であろう。どれほどの時間が経っても色褪せない教材。たとえば、「羅生門」「こころ」「舞姫」であったり、「枕草子」「徒然草」「平家物語」であったり、子供の学習している教材を眺め、自分もまた学んできたことを思い出す方も多いと思う。司馬遷の『史記』もまたそうした時間の流れに風化することなく、人口に膾炙している作品の一つである。

省略や概略本の問題点

『史記』の「項羽本紀」の項王の最期は「四面楚歌」の題で各出版社の教科書でも定番の教材である。それは、

①垓下^{がいか}に立て籠もった項王の軍を取り囲む漢軍の陣営から、故郷の楚の国の歌

が聞こえてくる。故郷が敵の手に落ちたと考えた項羽は、最愛の虞との別れの宴を催す。

②南に逃亡するも嘗ての威光はなく、農夫に欺かれて沼地に迷い込む。

③自らの戦略の正しさを証明するため、28騎の部下とともに5千騎の漢軍を翻弄する。

④烏江^{うかう}の亭長の忠義に感じ、部下を故郷に連れ戻せなかった責任から江東に逃げることを拒否し、決戦のなか自刎(じぶん)する。

の4つのプロットから成り立っている。

ところが現在、拙見する限り、大修館書店『古典1』を除き、ほとんどの教科書は②、③のプロットを省略している。そして、

項羽は、わずかな手勢とともに、必死に漢軍の囲みを破って逃げのび、ようやく長江の渡し場にたどり着いた。

(東京書籍『精選 古典』)

といった概略を示す形をとっている。

この作品の読解の眼目は、

力は山を抜き、気は世を蓋ふ。

時利あらず 驍逝^{すい}かず

と詠い、自らの窮状は時運がなかったからだと憤り、あるいは、

天の我を亡ぼすにして戦ひの罪に非ざるなり。

と繰り返す項王の絶対的な自信。自ら西楚の霸王と称する一見傲慢なほどに映る自己肯定感が、烏江の亭長の言葉に対し、籍は江東の子弟8千人と江を渡りて西せり。今一人の還るもの無し。(中略)我何の面目ありてか之を見ん。縦ひ彼言はずとも籍心に愧(は)ぢざらんや。という、内省化と自らの良心に従い、自刎していく過程にあるだろう。

項王の自刎は決して自棄でもなければ、意固地な独りよがりでもない。8百騎が百余騎となり、更にわずか28騎となつても、ひるむことなく、数千人の漢軍に戦いを挑み、その知謀で蹴散らした果てだからこそたどり着いた心境ではなかっただろうか。

それこそが、天下統一をみなかつたにもかかわらず、司馬遷が「本紀」に入れた内的な理由を想像することを可能にするのではないか。けれども、その過程を全て省略したり(筑摩書房版では、1と

4を直接つなげている)、概略のみになると、そこから読み取ることができるとは、虞美人との別れを悲しみ、自らの行為を恥じるといふ情緒的、内省的な人物であり、全文からの項羽の心情の大きな振幅は消えていってしまうように思われる。

そこで、今年度は教科書によらず、プリント対応に切り替え、全文を扱うことにした。訓読は平易であり、スピーディに読み進めることができるため、生徒は話の流れを楽しんでいたようである。クラスには必ず横山光輝ファンがおり、「鴻門の会」からの流れを滔々と説明してくれ楽しい授業となった。

刻々と部下が脱落していくなかでも、自らの戦略を遂行し「どうだ」という項羽の姿である。「大王の言のごとし」と頭を垂れる部下に納得しながらも、

「こまで俤^{うしろ}そうにはできませんわ」

「こまで言うたら、あとがしんどくない？」

などと言っている。だからこそ、旧友の手柄にしてやると自刎していく壮絶な最期を項羽らしい引き際だと理解したよう

である。

学習範囲を作品全体の中に位置づける必要性

何をどう扱うか、ということに細心の注意を払わなくてはならない。教科書の何を扱うかではなく、教科書を題材にしつつ自分は何を教えたいのかを考えなくてはならない。自分が常に能動的に作品に働きかけ、必要であれば教科書の省略部分を補い、じっくりと取り組むこともあってよいと思う。近年の傾向として、多様な作品をダイジェストし、より多くの作品に接することを目的とした編集方針が顕著であり、むしろそれは一つの見識であり、限られた時間のなかでは有効な方法であろう。ただ、作品の一部分だけ読んで、それで作品全体を理解した気になるのは危険なことであるし、学習範囲を作品全体のなかに位置づけていく作業は必要であろうと思う。

(かすが・きよひこ)