

講義名	研究演習（全学部）		
講義コード	45211	授業形態	
担当教員	白幡 俊輔	開講期・曜日・時限	後期 木曜日 5時限
		キャンパリング・コード	SEM250

学部・学科	演習分野
全学部・全学科対象	白幡ゼミ（西洋史学・歴史学・中世主義と現代文化）

<p>概要説明</p> <p>1. ゼミの概要（歴史学を学ぶ目的と意義）</p> <p>このゼミでは歴史学、特に歴史学の研究を行います。よくある誤解ですが、西洋史学（歴史学）を研究するとは、人名や年号の羅列を覚えることではありません。（その証拠に僕はいくつも歴史上の人名や年号を忘れていたり間違えたりします）歴史を研究するとは、過去の人物や出来事あるいなどに対して、自分なりの疑問を抱き、その疑問の答えを探すために資料（情報）を集め、それを組み立てて答えを論証する、という営みです。</p> <p>こうしたことが何になるのでしょうか？少なくともお宝持ちになったり、他人から尊敬されたり、人を上手く使ったりすることには役立ちません。自分の疑問が解消されるだけです。物事を観察し、仮説を立て、情報を収集・整理して、仮説を論証するという上に述べた行為は、人間が知的に物事を解決する際の基本的な手法です。それを身に着けることは、会社経営であれ、組織運営であれ、企画立案であれ、あるいは人生の決断をする際であれ、何かの役に立つでしょう。</p> <p>大学を卒業しても（いやむしろ卒業してからこそ）人生の学びは続きます。みなさんがこのゼミで歴史学を通じてそうした「学ぶための手法」を身に付けてくれることが僕の最大の望みです。</p> <p>2. ゼミの活動内容</p> <p>一般的な歴史学のゼミでは、学生の関心や疑問を見つけるために論文や書籍を読ませるのが普通ですが、このゼミでは新しい試みとして、「ゲーム」を用います。具体的には歴史を題材にしたボードゲーム、カードゲーム、TRPGなどをみんなでプレイして歴史を体験し、そこから自分なりの疑問や関心を見つけるきっかけを作りたいと思います。疑問や関心が生まれたら、それに基づいて各人がまず取り組む本（研究書）を選んでもらいます。ゼミの後半では、各人が読んできた研究書の内容をまとめ、その特徴や疑問点などをみんなの前で発表してもらい、ゼミ全員で議論します。そうやって自分の知識と関心を深めていき、最終的な研究テーマを決定します。</p> <p>二年目以降は、僕の指導や、ゼミメンバーのアドバイスを受けながらさらに文献の収集と読解、ゼミ発表などを行ってもらい、最終的には「卒業論文」の執筆を行います。ただし、自分の研究テーマを「卒業論文」以外の方法で発表したいと希望する学生には、「これまでの自分の研究成果を盛り込んだ、歴史をテーマにしたゲーム」をデザイン・作成してもらって「卒業論文の代替物」とすることを認めようと思っています。</p>
--

<p>主な卒業論文のタイトル</p> <p>2026年から開講なので卒業論文はありません。卒業論文のテーマについては、一人ひとりと話し合いのうえで決めます。</p>

<p>教員からの要望</p> <p>大前提として「歴史や文化に興味がある」人がきてください。歴史であれば時代・場所・内容は問いません（日本史や東洋史でもOK）</p> <p>ゲームをプレイする、あるいはゲーム制作も許されるからといって、僕のゼミは遊びではありません。むしろ研究テーマをゲームに落とし込むのは普通に勉強するよりはるかに難しいことです。</p> <p>「なんだか遊びみたいだから」「楽そうだから」で選ぶと後悔しますので、そういう理由でゼミを選ぶのはやめてください。</p> <p>僕はみなさんが研究に足を踏み出すきっかけを作り、卒業論文というゴールまで同伴しながら支えていくことを念頭に置いています。自分の興味・好きなことならいくらでも努力できる人、他人に言われたことをただやるのではなく自分でやりたいことをやる人、他人の意見や知らない知識に接するのが好きな人、そういった人に来てもらいたいです。</p>

<p>選考方法</p> <p>個別ガイダンス期間中に必ず僕とコンタクトをとり、研究室を訪問してください。</p> <p>面接では、自己紹介に加えて なぜ白幡ゼミを選んだのか。 このゼミでやりたいこと。 白幡ゼミについて不安や疑問に思っていること。の3点を聞きますので答えを考えておいてください。提出書類とともに、面接内容を重視して選考します。</p>
--

<p>評価方法</p> <p>全出席が大前提です。無断遅刻や無断欠席、とくに自分の発表などの日に無断遅刻・欠席することはゼミ運営を妨げ、他の学生の迷惑になるので決してしないでください。</p> <p>ゼミへの積極的な参加の度合いや、提出物、ゼミ発表などを総合的に勘案して評価します。</p>
--

<p>到達目標・成果物</p> <p>以下の4点を到達目標とします。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自分なりの仮説が提唱できる 2. 仮説の証明に必要な手順や、必要な情報を理解でき、それを収集・整理できる 3. 収集した資料や文献を読解できる 4. 集めた情報をもとに、自分の仮説を他人に説得的に論証できる <p>成果物について</p> <p>研究演習：「自分の研究テーマに関する文献リスト」および「これまでの調査・研究内容」をまとめたレポート：3000字（文献リスト含まず）</p> <p>研究演習：「自分の研究テーマに関する先行研究の要約」「追加の文献リスト」「これまでの研究内容」をまとめたレポート：3000字（文献リスト含まず）</p> <p>研究演習：文献リストの付いた、卒業研究の要約レポート：6000字（文献リスト含まず）。ないし自分の研究成果を反映した、歴史を題材とする自作の非電源</p>				
<table border="1"> <tr> <td>教員英字氏名</td> <td>研究室</td> </tr> <tr> <td>Shunsuke Shirahata</td> <td>研究棟 3409研究室</td> </tr> </table>	教員英字氏名	研究室	Shunsuke Shirahata	研究棟 3409研究室
教員英字氏名	研究室			
Shunsuke Shirahata	研究棟 3409研究室			

<p>最終学歴</p> <p>京都大学大学院人間・環境学研究科 共生文明学専攻博士後期課程修了</p>
--

<p>学位</p> <p>博士（人間・環境学）</p>

<p>主な研究活動・社会活動・研究業績</p> <p>著書・訳書</p> <p>単著</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『西洋史学への扉』（2021） ・『軍事技術者のイタリア・ルネサンス：築城・大砲・理想都市』（2012） <p>共著（『タイトル』担当部分、刊行年）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『宗教・抗争・政治 主権国家の始原と現在』、「第5章 近代「軍事革命」における正戦論」（2023） <p>訳書</p> <p>アルド・セツティア著『戦場の中世史：中世ヨーロッパの戦争観』（2019）</p> <p>主要論文</p> <ul style="list-style-type: none"> ・15-17世紀イタリアにおける軍人教育と出版の変化：ヴェネツィア共和国の事例を中心に（世界史研究論叢、2022） ・エテラ家君主の産業・軍事戦略と理想都市：16世紀フェッラーラの大砲製造の事例から（戦略研究、2014） <p>最近の研究テーマ</p> <p>主に以下の三つです。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 16世紀のイタリア・フェッラーラ公園における都市計画 2. 16世紀の決闘指南書・騎士道学と軍人精神の関係 3. 現代日本におけるサブカルチャーと中世主義の影響

<p>趣味・特技</p> <p>気分転換にはプラモデルを作っています（飛行機、戦車、船、車など。ガンダムは作りません）。料理が得意なわけではありませんが、イタリア留学していたのでスパゲッティの茹で方にはうるさいです。同様にイタリア暮らしの影響が、エスプレッソやカプチーノなどコーヒー好きです（ホット限定）。</p>
--

<p>所属</p> <p>商学部経営学科</p>

<p>所属学会</p> <p>日本西洋史学会 西洋中世学会 文化史学会 社会文化史学会 戦略研究学会</p>

<p>専門分野</p> <p>中世・ルネサンス（15-16世紀）のイタリア史 とくに城郭史・都市計画史・軍事技術史・傭兵隊長研究</p>

<p>担当科目</p> <p>自己発見とキャリア開発・B 専門基礎演習 西洋史 現代世界史 基礎能力（パソコンの基礎） 基礎能力（新聞を読む）</p>
--

<p>備考</p>

<p>実務経験の有無及び活用</p>
