

# 雑誌『餡 Known』

## ～未知なるお菓子の旅へ～

文教大学情報学部メディア表現学科 清水ゼミナール3年生

福田穂佳、渡邊瑞穂、数藤丈博、名嘉樹里亜、林香純

### 1. 初期教育効果目標

雑誌制作 MIE (Magazine in Education) を通して得られる教育効果を設定・共有した。担当教員が設定した以下 6 つの項目をメンバー間で共有し、ゼミナールで雑誌制作を行う意味の理解を深めた。

- ①情報の収集・加工・伝達能力の獲得
- ②ジャーナリズム的思考の体得
- ③共同作業による主体性と協調性の育成
- ④取材経験による対人的コミュニケーション能力の獲得
- ⑤雑誌の発行による社会的責任感と影響力の実感
- ⑥就職活動への好影響も加えることができる

### 2. 制作過程

まずは企画と立案から始まった。ブレインストーミング法を採用し、メンバーでやりたいことを紙に書き出す。ある程度企画のタネが集まった後に、ゼミナールを行っている教室の壁にジャンルごとに貼り出した。こうすることで多くのアイデアから「お菓子」と「旅」という共通点を見出し、全体の大きなテーマを決めることができた。

次に下調べを開始した。出されたアイデアから取材先などのリサーチを重ね、仮台割を作成し取材地を決定した。

台割が決定した後、夏休みの期間を用いて取材と撮影に赴いた。今回は群馬県渋川市、高崎市、埼玉県上里町、京都府、岐阜県、静岡県、岡山県などに現地訪問し、インタビューを重ねた。夏休みの終わり頃からラフとレイアウトの作成に取り組み、デザインが完成したら原稿の作成、校正に入り印刷、製本し、完成することができた。

### 3. 雑誌コンセプト

「お菓子の旅」をテーマとし、旅の目的に「お菓子」を提案する。旅先の選択肢を増やす雑誌の制作に取り組んだ。

雑誌のタイトルは、まだ知らないという意味の『Unknown』と和菓子によく使われる餡子の『餡』を組み合わせた。発想に至った経緯として、記事で取り上げている内容が和菓子および洋菓子であることから、その両方を連想させるタイトルが適していると考えたことが挙げられる。Unknown の Un (アン) を餡子の餡 (あん) に変更

することで、英語と日本語による言葉遊びのユーモアが感じられると考えた。また、タイトルに合わせた「あしたの3時、どこに行く？」や「おやつを探して三千里」などお菓子と旅を結びつけるキャッチコピーも考えた。

### 4. 特集① 伊香保温泉

テーマが決まった際に、メンバーで旅のイメージを考えたところ温泉が連想されたこと、そして温泉まんじゅう発祥の町ということからメインの取材先に決まった。まずはバスロータリーから頂上の伊香保神社までである 365 段の石段街の食べ歩きスポット、伊香保温泉と温泉まんじゅうの歴史を掲載。また、各店の温泉まんじゅうを食べ比べ、異なる個性を見つける楽しさを提案するページを作成した。

### 5. 特集② アイスクリーム

食後のデザートとして定番のアイスクリーム。日本各地にも様々な味の「ご当地アイス」が存在しており、多くの人に愛されるお菓子である。そこで、日本で最初にアイスクリームが伝わったとされる横浜をメインに取材を行った。日本におけるアイスの始まりと、横浜で人気のアイス店に加え、個性豊かな味のアイス、アイスクリームを実際に作る体験を特集した。

### 6. 特集③ アニメ聖地巡礼

アニメで描かれたお菓子はより魅力的に感じる。作品に登場した場所と食べ物を体験するための旅である聖地巡礼。これにより活性化する地域も多く、コンテンツツーリズムの一つとして定着しつつある。数あるアニメ作品の中から『であいもん』『氷菓』『小市民』『ラブライブ』『スローループ』を選び、京都、岐阜、静岡、横須賀へ取材に行った。

### 7. 特集④ 工場見学

群馬県にあるガトーフェスタハラダの「グーテ・デ・ロワ」と埼玉県にある上里カンターレの「マロンコリーヌ」。どちらも多くの人に長く愛されているお菓子で、その製法を工場見学という形で公開している。どのような試

行錯誤を重ねて作られたお菓子なのかを知ることで改めてそのお菓子の魅力を再認識できる。

## 8.コラム記事

お菓子と旅に関係するコラム記事を 11 本制作した。全国の地元民がおすすめするお菓子の紹介や、特定のお菓子に着目した歴史ページなど、まだ全国的に広く知られていないお菓子を取り上げることによって雑誌の内容を多角的な視点で充実させる狙いがある。

例えば「あなたは知ってる？地元民に愛されるお菓子」では、取材先で出会った現地の方にお菓子を紹介してもらったり、文教大学に所属している各地方出身の学生によるおすすめのお菓子を調査した。その土地に詳しい人から「地元のお菓子」を聞くことで、情報の正確性を高めるとともに、銘菓以外のローカルなお菓子の紹介もできた。

また「水菓子とは何か～お菓子の元祖を辿る～」について、下調べで単語が挙がった時点では涼しげな印象のある羊羹やわらび餅を想起していた。しかし調査を進めるにつれて実は果物のことを指していることが判明。お菓子の神様と言われている田道間守の物語と結びつけて歴史を深掘りする記事を制作した。

制作した全コラム記事は以下の通り。

- ・「あなたは知ってる？地元民に愛されるお菓子」
- ・「江戸時代から続く、日本三大まんじゅうで歴史を味わう」
- ・「取り寄せられないからこそ その日、その時に食べる意味がある」
- ・「"お菓子"の可能性を切り開く、次世代新感覚スイーツ」
- ・「作り立てから溢れる美味しさ 賞味期限の短いお菓子」
- ・「新感覚のスイーツ体験で宇宙に行った気分を味わう」
- ・「水菓子とは何か～お菓子の元祖を辿る～」
- ・「世界最古といわれるお菓子『セアダス』を作ってみた」
- ・「硬いプリン VS やわらかいプリン」
- ・「海外でバズった『Okashi』」
- ・「お菓子会議～次に流行るお菓子は何か～」

## 9.制作過程での苦労

本誌を制作する過程で、大きく分けて 3 つの困難があった。

1 つ目はアポ取りとスケジュールの調整である。メンバー間の日程を調整しスケジュールを立てたものの、体調不

良や急な用事、お盆休みによるお店の定休日だったことがあった。加えてアポ取りでは、取材させていただく立場としての丁寧なコミュニケーションの重要性を痛感した。実際インタビューを申し込んだ際には、「お店の時間を取材時間に変えて対応してくださっている」ことを意識し、事前のインタビュー内容や所要時間など、詳細な打ち合わせを重ねて挑んだ。またお店への取材交渉では断られたこともあったが、「断られること」への耐性や、こうなった際の記事の穴をどうするか考える能力が身についた。

2 つ目は編集・デザインである。取材開始前に書いたラフを元に、取材やインタビューから集めた膨大な情報の取捨選択や、魅力的な記事を作成するために時間を費やした。「伝えたいこと」と「読者が知りたいこと」のバランスを意識し、記事のデザインを最初のラフから大きく変えたこともあった。授業時間外でも作業を行い、何度も加筆修正を重ねたことで完成度を高めることができた。

3 つ目はチームワークである。それぞれがこだわりを持って作成していたことから、時には本音をぶつけ合うこともあった。そんな意見の衝突から個人では考えられなかった新たな視点を生むきっかけにも繋がり、実際の編集現場のような緊張感を持って記事を制作することができた。互いの意見を受け入れることの大切さや自分の意思を相手に伝える力が養われ、チームワークだからこそ発言と行動に対する責任感も生まれた。

## 10.成長分析

本誌制作開始前に共有した初期教育効果目標について、それぞれの項目において達成できたことがある。

情報収集能力とジャーナリズム的思考については、ネットでの検索、チャット型 AI に聞けばなんでも答えが出てくる時代に、実際に足を運び、五感を使って得られる情報の価値を知ることができた。またお菓子に関しては「おいしい」だけの感想だけでなく、そのお菓子が生まれた歴史的背景、土地の文化、作り手の思いまで多角的に掘り下げる力を身につけることができた。

主体性と協調性、対人コミュニケーションについては、誰かが動くのを待つのではなく、自ら役割を見つけて動く姿勢を身につけることができた。またアポ取りや取材では初対面となるお店の方々との会話も多く、アポ取りの電話からの敬意や現場の空気作りによって実践的な対人スキルを身につけることができた。また、私たちからは「放置主義」に見えた指導は、学生たちの主体性を伸ばすための環境作りであったことが理解できた。

社会的責任とキャリアについては、記事にしっかりクレジットを書き、情報を発信することへの責任感や誤った情報を流さないための裏取り、取材対象者へのヒアリングを

重ね、編集者としての責任を学ぶことができた。そして、このプロジェクトを成し遂げたことで、将来の進路を考える際の「自身の制作実績」として活用できるという自信を持つことができた。

## 11. 学びと結び

本雑誌の制作を通して学んだことは、取材した土地やお菓子の知識だけでなく、本格的な雑誌制作という「未知(Unknown)の世界」にメンバー全員が踏み出す勇気である。無事に完成し今回の発表会でその経験を多くの方々に発表でき、貴重な経験ができたと感じている。

ひとつの事を1年間かけて突き詰めて成果を出したこの経験を、清水ゼミ一同これからの人生に広く活かしていきたいと強く思う。

### 【謝辞】

本雑誌の制作にあたって、快く取材に応じていただきました関係者の皆様に感謝申し上げます。

### 【『餡 Known』】

発行：2026年1月31日

文教大学情報学部メディア表現学科

清水ゼミナール3年生

編集長：福田穂佳

デザイン管理：渡邊瑞穂

取材編集：数藤文博、名嘉樹里亜、林香純

担当教員：清水一彦