

見本

令和五年度

富山大学人文学部

帰国生徒選抜・社会人選抜

小論文

注意事項

- 一 試験開始の合図があるまで、この問題用紙を開かないこと。
- 二 問題用紙は、全部で三枚（表紙を含む）、解答用紙は三枚、下書き用紙は二枚である。試験開始の合図があつてから確認すること。
なお、試験問題に文字などの印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁および解答用紙の汚れなどがあつた場合は、手を挙げて監督者に知らせること。
- 三 試験開始後に、解答用紙の指定欄に受験番号を算用数字で記入すること。
氏名を書いてはいけない。
- 四 解答は、すべて指定された解答用紙に記入すること。
指定された解答用紙以外に記入した解答は、評価（採点）の対象としない。
- 五 配付された問題用紙および下書き用紙は、試験終了後、持ち帰ること。

実施年月日
-4.11.30
富山大学

【問題】 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

近頃、いろいろな商売が個人の楽しみをサポートしようとしている。衣食住が足りて豊かになった現代では、娯楽や教育のフィールドで商品を開発するしかないからだ。趣味を持ちたいと考えているのは、今は若者だけではない。これまで働くことに自分の時間を搾り取られ、ようやく少しだけゆとりができた世代は、若いときに趣味を育てる余裕がなかった。しかも、この世代が人口に占める割合はかつてよりもずっと高い。仕事をしている間は、ある意味で楽だった。言われたとおりにしていれば間違いはなかったからだ。もちろん、それは自由ではない。しかし、働いていれば生きていけるし、他人から文句も言われない。働いて金を稼ぎ、家族サービスをする。こうしていることが普通だった。普通ならば、誰にも後ろ指をさされない。

あらゆる産業は、そういった画一的な生活をする大衆を相手にしていて、個人的なものでさえ「お膳立て」をして、型にはまったコースを用意する。個々がばらばらで、そのそれぞれに対処していたら商売の効率が悪い。だから、「流行」を作り、「ブーム」を演出する。このやり方が、最近では趣味の分野にも押し寄せてきた。マニアックだと認識されていたものが、意外に馬鹿にならない数の愛好者がいることもわかってきたし、そういった少数であっても、商売として拾っていかなければならぬ時代になったともいえる。

こういった世の中では、情報を求め、それを自分の中に取り込むような成長の過程、いわば面倒な手順を飛び越えて、いきなり楽しい部分を疑似体験できるような環境が用意されている。もちろん「お膳立て」である。商売として、誰かが用意したものだ。しかし、そんなものばかりが溢れている社会に育てば、それが「自分が求めているもの」と錯覚できるだろう。疑似の中にずっといれば、それはもう現実になる。夢の中では夢だと気づかない道理だ。趣味の入門はその種の「コース」で始めるもの、と考えるだろう。なんでも、まず「〇〇教室」なるところへ入門したり、毎週少しずつ送ってくるキットを組み立てることで、その趣味を楽しめる、と思ってしまう。

これは、けっして悪いことではない。基本的に、非常に親切だ。道のりは綺麗に舗装され、転ぶ危険も少ない。失敗しないように、保険がかけられている。ほんのちよつとの苦勞で、すぐに一番楽しいところが極められる、という気持ちに誰でもなれる。それが「売り」なのだ。

当然ながら、これは「錯覚」である。そう錯覚させるのが商売なのだから、引つかかっているといえ引つかかっている。でも、楽しめれば良いのでは？ そう、そのとおりだ。しかし、あくまでも、バーチャルなのだという自覚を持つ方が良い。ゲームと同じである。

自動車が大好きでレースをよく観みにいくマニアがいたとしよう。かつてならば、車の本を読む、模型を作る、自分の車を走らせる、それを改造してみる、友達と一緒にチームを作つてレースに出る、というようなステップがあった。そういう楽しみ方があった。その道を歩むためには、情報を集め、自分で吟味し、実際に試し、失敗も重ね、あるいは危険な体験もする。そうするうち

に、だんだんと自分が変化することを楽しむ。それが趣味の王道だった。

これに対して、ゲームでカーレースをすれば、バーチャルではあるけれど、かなりリアルな体験ができ、しかも一番楽しい(と想像できる)ところがいきなり味わえる。用意されたシステムの中に、自分をインプットするだけで良い。ゲームの中での技術的なことが身につつき、ゲームにおける情報を手に入れ、ゲーム上の経験値がアップする。しかし、現実の自分は何にも変化がない。そのゲームに飽きたとき、「この体験は何だったのだろうか?」と感じれば、僅かに成長があるかもしれないが。

(※)

バーチャルの中にいる「自分」は、そのシステムが見せてくれる「幻想」である。これは、素晴らしいことだと僕は思う。実は、実社会における他者が認識する(と想像できる)「自分」も、明らかに幻想だから、ほとんど同じものだといって良いだろう。

ようするに、舞台上で演じるものであり、その舞台さえ誰かに用意してもらえば、自分の希望に近い「自分」にわりと手軽に近づける。その舞台上で陶醉しているうちは、とても気持ちが良い。これは「夢」だといっても、夢を見続けることができるならば、それはそれで素晴らしい「体験」といえるだろう。

ただ、である。夢を見続けるには、また特殊な才能が必要である。普通の人には、必ずその夢から覚めるときが来る。バーチャルのシステムから、現実の世界へ戻ってくるときがある。たぶん、それは肉体の存在に起因しているだろう。普通の感覚の人ならば、必ず「現実」を感じる時がある。現在のところ、まだバーチャルの技術は、現実と等しいリアリティを実現していない。また、生まれたときからバーチャルの中でずっと生活している人はまだいない。ゲームの中と外の区別がつかないような事態になれば、こんな覚醒もなくなくなるだろうが、今は、まだそうはなっていない。こうして現実に立ち返ったとき、「自分を見失う」感覚に囚われるだろう。それは、その仮想の体験のために消費された自分の時間に対して、自分がどう変化したのか、どれだけ成長したのか、という実感の希薄さがもたらすものだ。

(森 博嗣 『自分探しと楽しさについて』 集英社 二〇一一年)

(※) 出題の都合上、この箇所にある小見出しを省略した。

問一 本文の内容を三〇〇字以内で要約しなさい。

問二 著者の主張について、あなたの考えを八〇〇字以内で述べなさい。

見本

令和五年度富山大学人文学部

帰国生徒選抜・社会人選抜

〔小論文〕

解答用紙（三枚目）

問二（続き）

5

10

15

20

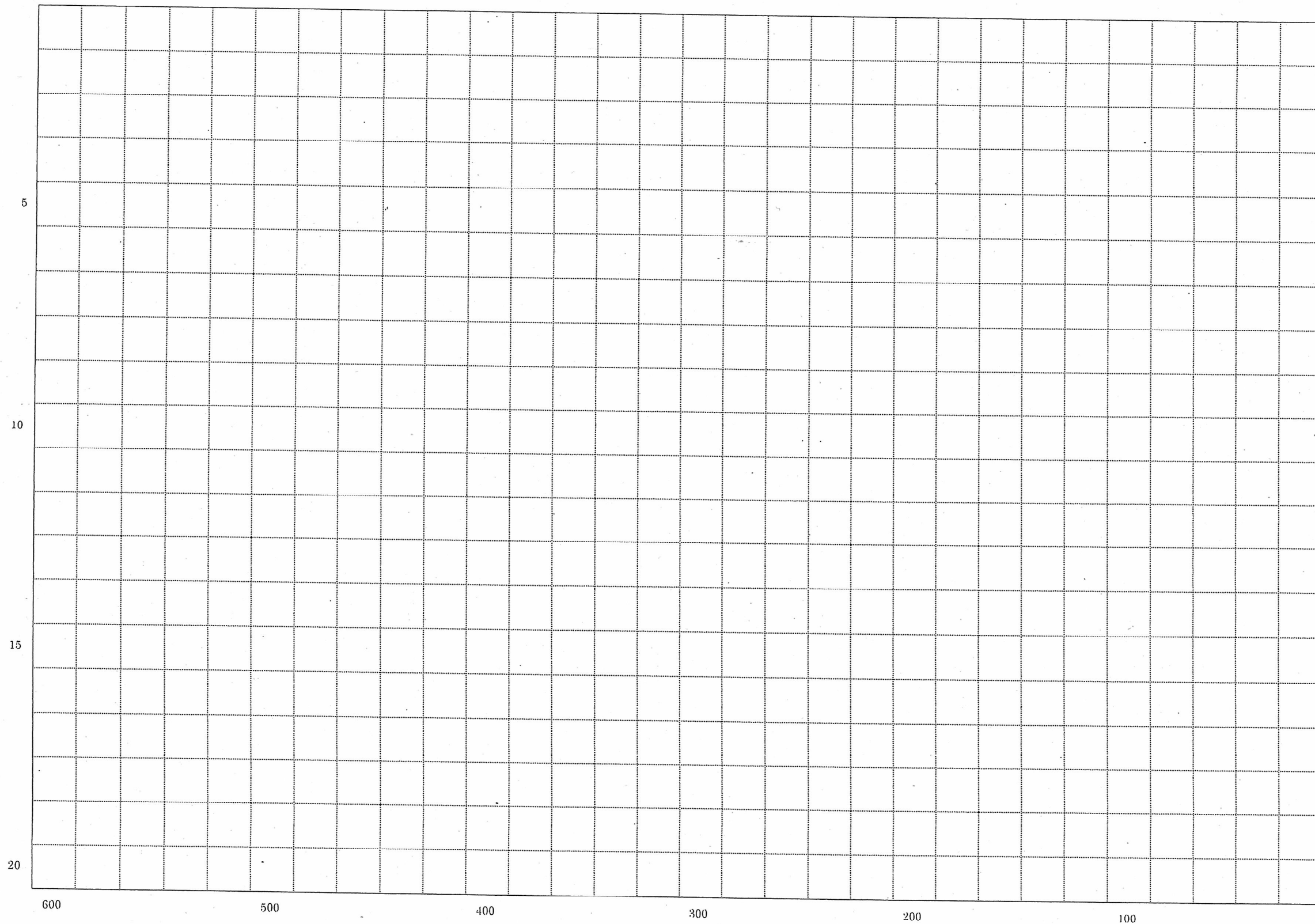
800 700 600 500

問二
得点

受験番号

「下書き用紙」

*この用紙は持ち帰ること。



見本

「下書き用紙」 *この用紙は持ち帰ること。

