

2019 推・帰・社

受 験 番 号	
------------	--

医学部保健学科

小論文Ⅱ問題

注意事項

1. 試験開始の合図があるまで問題冊子を開いてはいけません。
2. この冊子のページ数は5ページです。落丁、乱丁、印刷不鮮明の箇所等があった場合は申し出てください。
3. 問題冊子の余白は下書きに使用してもかまいません。
4. 解答は所定の解答用紙に記入してください。
5. 解答用紙は持ち帰らないでください。
6. 問題冊子と下書き用紙は持ち帰ってください。
7. 「答案回収について」の用紙は持ち帰ってください。

1 次の文章を読んで、問1、2に答えなさい。

生活に支障をきたすほどオンラインゲームなどに没頭する依存状態を、世界保健機関（WHO）が国際疾病分類（ICD）の改訂で「ゲーム障害」として精神疾患に位置づけた。先進国で若者のゲーム依存が深刻になっていることが背景にある。治療施設が少ない中、疾病認定で実態の把握と治療法の進展への期待が高まるが、過剰診断の恐れもあり、業界団体は見直しを求めている。

政府は WHO の認定を受け、慎重に対応する構えだ。菅義偉官房長官は記者会見で精神保健福祉センターで相談支援をしていることなどを挙げ「まずは実態などを調査研究し、その結果を踏まえて対応してもらいたい」と述べた。

WHO は 18 日に ICD の改訂版を公表。(1)ゲームの頻度や時間をコントロールできない(2)日常生活においてゲームを他の活動を差し置いて最優先する(3)生活に支障が出ているのにゲームを続ける——の3条件が1年以上続いた場合、ゲーム障害に当てはまる可能性があるとしている。症状がひどい場合は期間は短くても該当することがある。

オンラインゲームだけでなくテレビゲームも対象で、疾患の分類ではギャンブル依存症と同じく依存行動による精神疾患と位置づけられた。単純に長時間ゲームをしているだけでは該当せず、健康面や社会生活に影響が出ているかがポイントだ。WHO は「ゲームをしている人の中でもほんの一部しか当てはまらない」と説明している。

ICD は病気や死因の統計に使われる病気の分類法で、世界中で医師の診断や調査に使われる。今回が約 30 年ぶりの大幅な改訂で、来年5月の WHO 総会で正式に採択され、22年1月に発効する見通しだ。ただゲームと依存症との因果関係の立証に関する研究は道半ば。今回の認定について、厚生労働省の担当者は「踏み込んだ判断だなというのが正直な感想」と話す。

認定の背景には各国でゲーム依存が著しくなっていることがある。韓国では2002年に86時間休まずにオンラインゲームを続けた男性が死亡。その後もゲームを引き金とした死亡事例が相次ぎ、同国では11年に、16歳未満を対象にオンラインゲームで遊ぶ時間を制限する仕組みを導入した。

日本でも、厚労省研究班が12年度の調査で、中高生約52万人が携帯電話などのネット依存の疑いがあると推計。ゲーム依存も一定程度存在するとみられている。学力などへの影響も指摘されている。文部科学省による14年度の全国学力テストの結果分析では、ゲームに費やす時間が多い小中学生ほど平均正答率が低くなる傾向があった。

WHO は ICD 改訂でゲーム障害を追加する理由について、「疾病と認定することで、世界各国でゲーム障害と同様の症状が出ている人の治療法の発展につながる」と説明している。厚労省も ICD 改訂を日本の医療現場に反映する対応策を進める方針だ。

今後は国内での治療体制の整備が課題になる。2011年に国内初のネット依存外来を開設した国立病院機構久里浜医療センター（神奈川県横須賀市）の樋口進院長によると、16年時点で治療について相談できる医療機関は約40施設ほどだ。

同センターのネット依存外来でこれまでに受診した約 1400 人のうち 9 割がゲーム依存。うち 7 割が未成年者で、自分の状況を自覚して行動を改善する認知行動療法などを行っても再びゲーム漬けになり、治療が長期になるケースも目立つ。

WHO の認定について、樋口院長は「疾病の基準があればゲーム依存の実態解明も進み、治療法の確立につながる。意義は大きい」と期待する。同時に「ゲーム障害という言葉が誤解されないようにしないといけない。ゲームを否定するのではなく、生活が破綻するほど没頭することが問題だ」と訴える。

米国では業界団体が認定に反発している。「エンターテインメントソフトウェア協会」は 18 日、「世界中の専門家が本当の精神状態について誤診を招きかねないと警告している。ゲーム障害を定義する客観的証拠もない」との声明を公表し、ICD の見直しを求めた。

一方、日本の業界団体「コンピュータエンターテインメント協会」（東京・新宿）は「現在もゲームのやり過ぎについて冊子などで啓発している。実態が見えてきた段階で、必要であればさらなる対策を考えたい」と話している。

（出典：ゲーム依存，治療進展へ一歩 WHO「精神疾患」認定，日本経済新聞電子版，2018 年 6 月 23 日）

問 1 下線部の現状を 150 字以内に要約し，解答欄

1

－1 に記しなさい。

問 2 「ゲーム障害」を精神疾患として位置づける問題点を 150 字以内に要約し，解答欄

1

－2 に記しなさい。

2 次の文章を読んで、問1, 2に答えなさい。

では、いよいよ具体的に、想いを伝え、人を説得する技術をつかんでいきましょう。だれもが一度は必要になる「おわび」を探りあげます。

こんなおわびをしている人はいませんか？

例 通じないおわび

このたびは、誠に申し訳ございませんでした。日ごろミスが出ないよう万全をつくしてはいたのですが、これからは、こういうことがないよう精一杯がんばりますので、よろしくお願いします。

「万全をつくしてはいた」って、なら、なぜミスは起きたの？ 「精一杯がんばります」って何を？ どうがんばるの？ 要は、「これまではちゃんとやっていたつもり、これからはちゃんとやるつもり」と言っているだけ。これでは通じません。

どうすれば、説得力のある「おわび」になるのでしょうか？

ここに足りないのは、誠意でも、文才でもありません。ただ一つ「自分の頭でものを考えること」です。

「考える」ことについて、私には忘れられない言葉があります。それは、いまの若い人が、「考えることを放棄して、その結果、苦しんでいる」という言葉です。受験生を指導していた友人に言われたのですが、学習にしても、進路にしても、「苦しんでいることを自覚していれば、まだいい」と。「なんとなくで生きている子たちこそ、いま受けている傷は深いのではないか」と。

(1) 「考えない」とは、自由ではありません。

文章指導をしても、悩んだり苦しんだりしているものでさえも、自分の内面を実感ある言葉で表現できている文章は、むしろ生き生きと自由な感じさえします。

逆に、葛藤もなく、ただ字数を埋めただけの、その人の内面が反映されていない文章は、読んでいて、なんとも言えない胸苦しい、ふさがれた感じがします。

その状態は「不自由」です。人はそれぞれ、自分の感じ方や想いをもっています。それを外に表したいという欲求をもっています。ところが、考えるのを放棄して、借り物の意見や一般論でやりすごしていると、自分の想いは外に表せないまま、自分として外と関わることはできません。これは、静かに自分を傷つける行為です。

先ほどの考えていない代表のようなおわびも、実は不自由ではないでしょうか。自分は何を感じ、何を言いたいのか？ そもそも自分が何をしたのかさえ、自分の言葉で語るができない。

自分の想いで人と関わるためには、自分の内面を引き出したり、整理したりする作業が必要です。それが「考える」という作業です。

「考える方法」がわかれば、もっと自分の本音に近い意見を、もっと相手に届くように伝えられ、コミュニケーションはぐっと自由になります。

では、「考える」って、頭の中でどんな作業をしていますか？ あなたは、「考える方法」を習ったことがありますか？

そういうと、「習った。受験で、数学の問題の考え方を習った」と言う人もいます。でも、私たちが高校までに習う思考法のほとんどが、決められた一つの正解に向かうための暗記と応用です（これもとても大切なことです）。

そうではなく、まったく正解が存在しない問題を、自分の頭を動かして考える方法を習ったことがありますか？

そこで、ここに「考えるための道具」を用意しました。荷物にならないので、一つ持って行ってください。考える道具はこんな形をしています。



考える道具とは、そう、「問い」です。

問題が与えられたら、私たちはすぐ「答え」を探そうとします。

でも、大きすぎる問いに、いきなり答えは出せません。たとえば、「生きる意味は何か？」と聞かれて、いきなり答えが出せるでしょうか？ 無理やり出したとしても、陳腐な答えになってしまいます。

思考が止まってしまうとき、大きな問いをまるごと相手にしていることが多いんです。向かう「問い」が大きすぎると、考えること自体が、億劫おぼくうになったり、イヤになったりします。

そうではなく、考えるためには「答え」ではなく、「問い」を探すのです。

その問題を考えるのに有効な、具体的で小さな「問い」を、いくつも、いくつも洗い出してみるのがいいのです。

たとえば先ほどのおわび、「おわびをどうしようか？」と、漠然と思っているだけでは考えが進

みません。このままでは「問い」が大きすぎるからです。そこで、(2)もう少し具体的で小さな問いを、いくつか出してみます。

- ・そもそも何をおわびするのか？
- ・ミスが出たときの状況は、具体的にどうだったか？
- ・ミスが出たとき、まず、どう感じたか？
- ・ミスが出るまでの自分の生活態度や精神状態はどうだったか？
- ・いま、自分の正直な気持ちはどうか？

いかがですか？ このくらいの小さな問いなら、ちょっと考えれば答えが出そうです。このように、ちょっと考えたり、調べたりすれば答えが出そうな「問い」をいくつも洗い出し、出てきた問いを選んで、自問自答する。自分で出した答えにまた、自問する。わからないことは、見たり・聞いたり・調べたりして答えを出す。自問 → 自答 → 自問 → 自答 → 自問……、これをねばり強く、すたとんと腑に落ちるまで、小さくても何か発見があるまで続けることが、「考える」ということです。

(出典：山田ズーニー，NHK 知るを楽しむ 日本語なるほど塾4-5月『想いが通じる！コミュニケーションレッスン』，p.24-28，日本放送出版協会，2005，一部改変)

問1 下線部(1)の理由として、筆者の述べていることを100字以内にまとめ、解答欄

2

 - 1に記しなさい。

問2 下線部(2)の例を参考に、説得力のある「おわび」の文章を200字以内にまとめ、解答欄

2

 - 2に記しなさい。