

## 平成 30 年度入学試験問題

推薦入学・帰国子女特別選抜・社会人特別選抜・編入学

# 小 論 文

### 注 意

1. 指示があるまで、手を触れないこと。
2. 指示に従って、解答用紙に受験番号（算用数字）および氏名をはっきりと記入すること。
3. 解答は、解答用紙の指定された箇所に、横書きで記入すること。
4. 問題冊子は 8 ページ、解答用紙は 2 枚である。もし、問題冊子の落丁、乱丁および解答用紙の汚れなどがあれば、ただちに申し出ること。
5. 問題冊子は持ち帰ること。

## 問題一（二〇〇点）

次の文章を読んで、設問に答えなさい。

さつきは「ネットがバカの拡声器である」と話した。過激すぎるレッテル貼りと思われるかもしれないけど、オイラは実際もつと深刻じゃねえかと思ってる。みんな、どれほどスマホとネットに依存しているか、まったく自覚していないからだ。

最近、ハロウィンというニッポン人に馴染みのない文化で若いヤツらがバカ騒ぎしている。これも「スマホとネットありき」のブームだろう。仮装をして、その日限りでもいいから「スター」になって注目を集めたいって考えるのは、その姿をSNSでいろんな人に拡散できるからだよ。誰にも気がついてもらえないんなら、わざわざそんな手間のかかることはやらないだろう。キラキラネームを子供に付ける親も、ハロウィンで目立とうとするヤツも、みんな根っこは同じだよ。お手軽にできる「他人とは違うこと」をやって目立とうとするんだけど、それは本当の「個性」とはまったく違う、うすっぺらなものだよ。

そんなことを言ってるオイラも、実はスマホを使わないワケじゃない。カメラ代わりに写真を撮ったり、思いついたネタやアイデアをメモしたりすることもある。だけど、アレに一日中かじりついてるのは正気じゃない。本当に大事にしなきゃいけない自分の時間を奪われてるってことに気がつかなきゃいけない。

「女子高生が1日7時間スマホをやってる」なんて調査もあった。その代わり、本や雑誌を読まなくなったし、テレビも見なくなったと言われている。

コミュニケーションやエンターテインメントのツールとしてスマホが役に立ってるのは認めるけど、かといって「ネットで調べればいから知識はいらぬ。要はネットを使いこなす頭脳だ」みたいな風潮は絶対おかしいね。

映画を作ったり、芸術作品を作ったりするときには、かなり専門的で深い知識と理解が求められることがある。だからオイラも調べ物をすることがある。だけど、そんな時にネットで調べても、本当に知りたいと思う情報はほとんど出てこない。適当に聞きかじった噂や、間違った情報は論外。正しい情報だとしても、ネットで見つかるのはどこかの雑誌や新聞の引用、いわゆる又聞きばかりで、その「奥」まで到達しな

い。本当の意味で「調べる」ということは、専門書を読んだり、その道の権威に話を聞いたりして、「ネットに出ていないくらい深い内容を掘り下げる」ことなんだよ。

「ネットがあれば何でもできる」と思ってる世代は、「世の中にはネットに書かれていないもっと深い世界がある」ということに思いが至らない。それが弱点なんだよ。そのことに気づいていればいいんだけど、そうじゃない気がするね。

「スマホの通信料」つてのは、現代社会における「年貢」みたいなものじゃないか。最終的に儲けてるのは、通信会社とアプリを作ってるヤツラだけ。賢くて、情報を持つてる人間だけが、1人月5000円〜1万円という巨額の「年貢」を手に入れている。

IT起業家は、いわば現代の戦国大名だよな。「流行のスマホを手に入れたぜ」「最新のアプリをダウンロードしたよ」なんて喜んでるヤツラは、そういう「儲かる仕組み」を作ってるヤツラに、いよいよカネを巻き上げられてるつてことに気がついてないんだよ。

どうも最近、こういう「作られたブーム」に無自覚に踊らされてるヤツが多い。

ハロウィンもそうだし、サッカー日本代表の試合の後のバカ騒ぎもそうだ。スマホのアプリでレアキャラを捕まえるために公園がこつた返したり、大ヒットしたアニメ映画で描かれたスポットを訪れる「聖地巡礼」が流行ってるなんて話も耳にする。

こういう話を聞くと、最近の若い人たちは、オイラの若い頃と比べて「素直すぎる」つて気がしちゃう。どんなブームも、「儲けたい大人」の意図が少なからずあるもんだけど、そこを気にしたり、反発する人間が少ない。最新のスマホアプリだつて、町おこしだつて、素直に全部受け入れて、旗振り役になってくれる。

これだけ若い世代が「思いのまま」だと、広告代理店やら「ブームの火付け役」はやりやすい。ハロウィンのバカ騒ぎだつて、きつと仕掛けてるヤツラがいるんだろう。もしかしたら、18歳選挙権つてのも権力にとつてもものすごく利用しやすい好都合なものかもしれない。深く考えず、雰囲気だけでブームに踊らされるつてのは、よくよく考えりや怖いつてことに気がついたほうがいい。

設問一 筆者は、スマホとネットに依存している若い世代が、深く考えず、雰囲気だけでブームに踊らされていることを心配しています。筆者は、どのような事例を用いてこのことを具体的に述べているか、まとめなさい。(三〇〇字以内)

設問二 筆者は、コミュニケーションやエンターテインメントのツールとしてネット利用の意義を認めつつも、「ネットで調べればいいから知識はいらぬ。要はネットを使いこなす頭脳だ」という風潮に対して、「ネットに書かれていないもっと深い世界がある」と見えています。ネット利用のメリットとデメリットについて、まずあなたがどのように考えるのかを示した上で、次に筆者の見解に対するあなたの意見を述べなさい。(五〇〇字以内)

## 問題 2 (100 点)

日本における ICT (Information and Communication Technology) に関する資料をもとに、次の設問に答えなさい。

設問 1 図表 1 - 1, 図表 1 - 2, 図表 1 - 3 をもとに、日本における ICT 産業の状況について 300 字以内で説明しなさい。

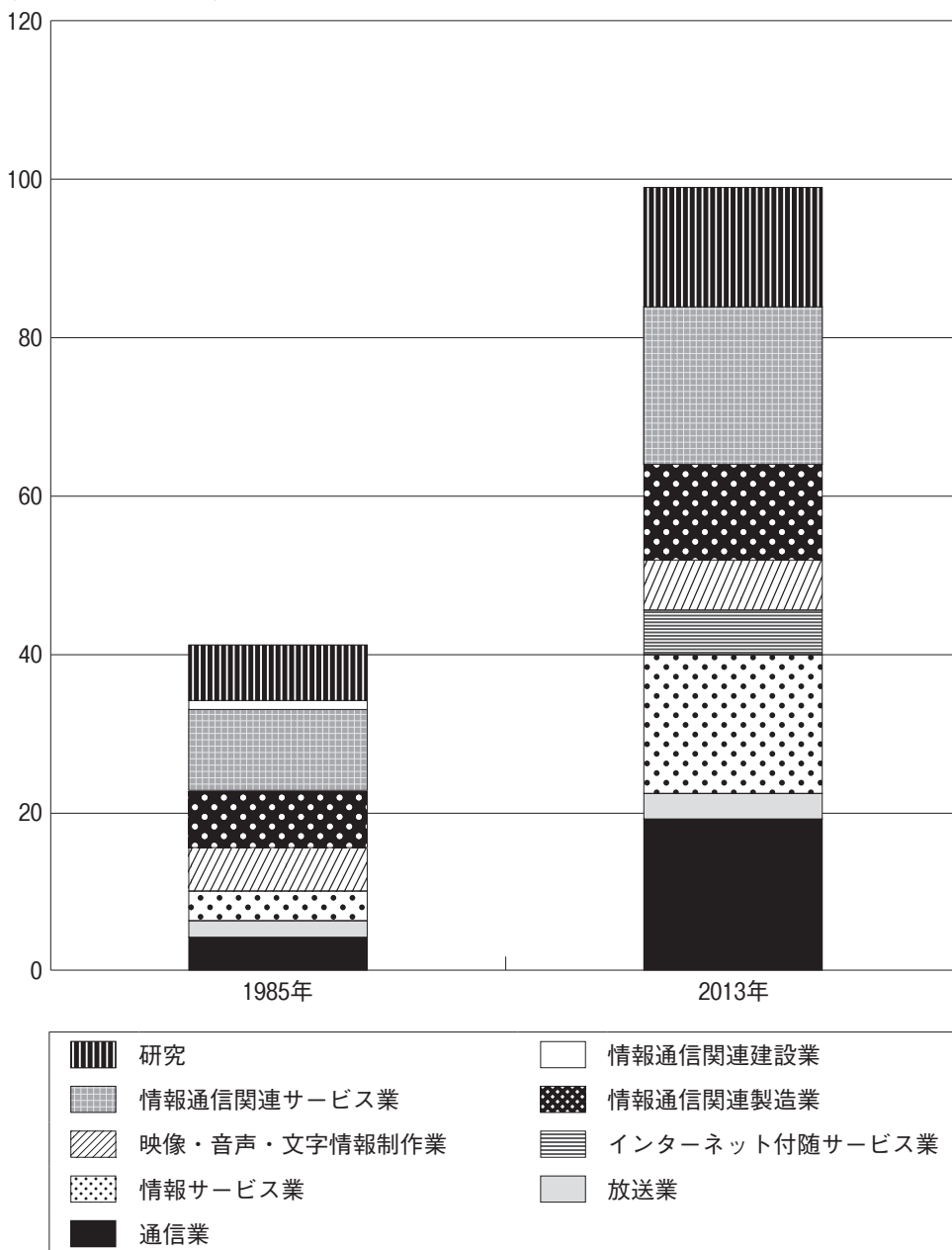
設問 2 図表 2 - 1, 図表 2 - 2 を参考にして、人々の生活をより豊かにするためには、ICT のどのような利活用が今後望まれるか、あなたの意見を 400 字以内で論じなさい。

【出典】総務省『情報通信白書 ICT 白書』(平成 27 年度版)

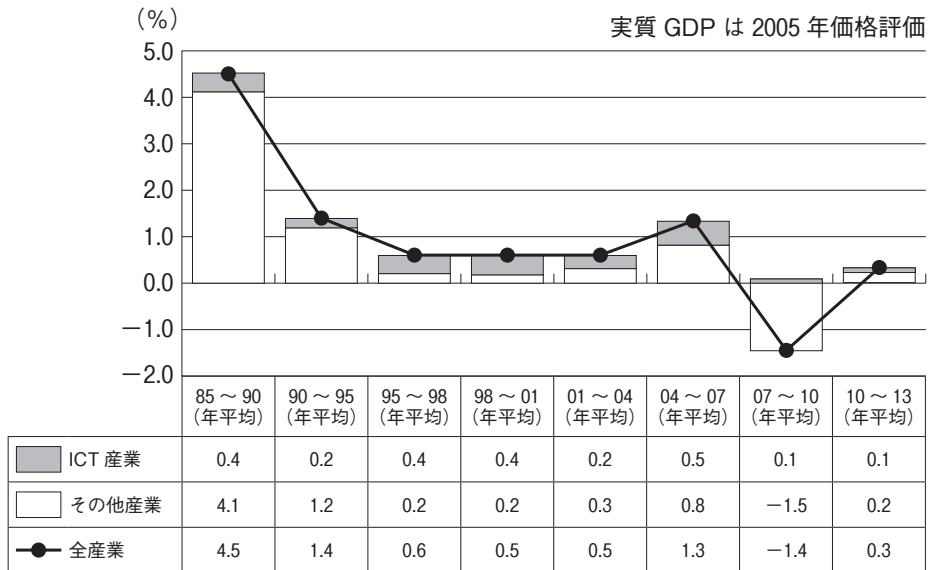
※ 出題にあたり、図表を加工修正しています。

図表 1-1 ICT産業の実質国内生産額

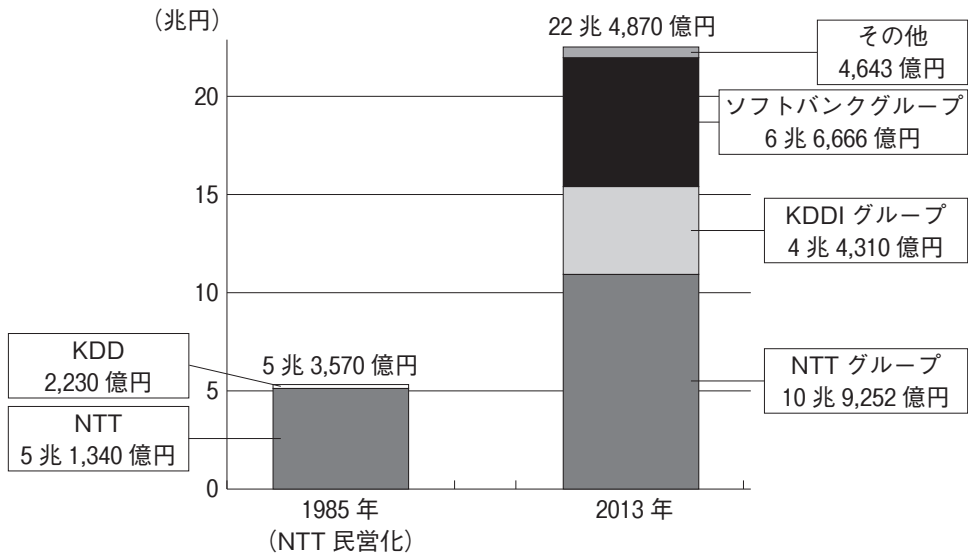
(兆円：2005年価格)



図表 1 - 2 実質 GDP 成長率の推移と ICT 産業の寄与

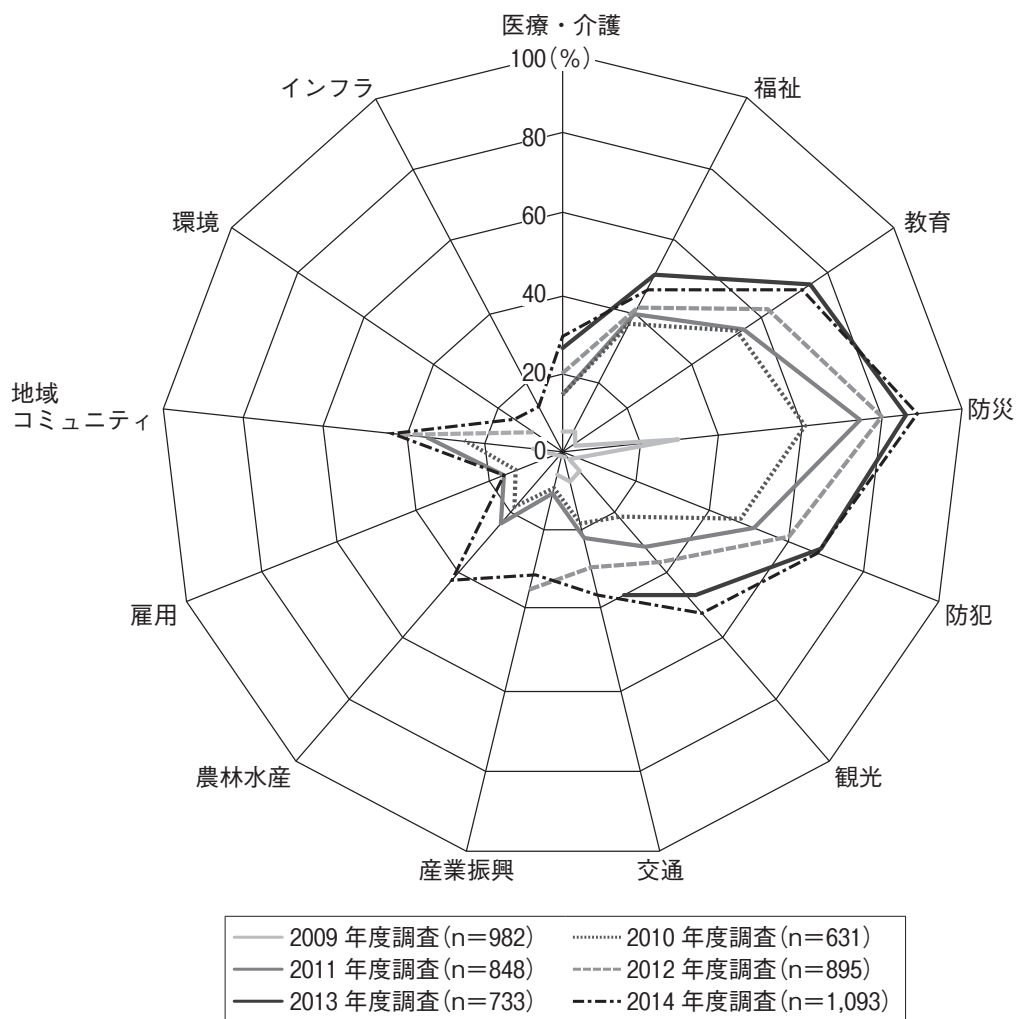


図表 1 - 3 主要国内通信事業者等の売上高



※その他には、「電力系通信事業者」「スカパー JSAT(株)」を含む。

図表 2-1 各自治体における分野別 ICT 利活用の実施率（経年比較）



※ n は、調査対象自治体数



図表 2-2 年代別 ICT サービス利用率

(%)

ICT サービス	20代以下 (n=391)	30代 (n=396)	40代 (n=395)	50代 (n=397)	60代以上 (n=395)
ホームページ（ウェブ）の閲覧	75.4	77.0	81.8	82.4	81.0
電子メールの送受信	74.4	78.0	86.8	88.4	91.4
ネットショッピングの利用	68.8	69.2	75.4	78.8	73.4
電話回線を利用した通話	67.0	65.7	64.6	62.2	62.0
動画投稿・共有サイト（YouTube, ニコニコ動画等）や生中継サイト（ツイキャス等）の閲覧や投稿	67.5	54.3	48.9	50.4	38.7
SNS（Facebook, Twitter 等）の閲覧や投稿, 他人の投稿の拡散	55.0	43.9	34.4	32.2	23.5
ブログの閲覧や投稿	51.4	49.2	49.6	39.0	34.2
メッセージングアプリ	48.1	35.9	31.6	23.7	10.6
無料通話アプリを利用した通話	47.1	37.1	30.6	25.9	14.7
地図情報提供サービス	43.0	46.7	48.9	59.2	62.8
オンライン掲示板（2ちゃんねる等）の閲覧や投稿	38.1	32.3	30.1	23.9	17.0
金融取引	31.7	40.4	48.9	46.9	47.8
ネットオークションの利用	25.8	30.3	35.4	32.2	24.3
オンラインゲーム	26.1	22.2	16.5	14.6	10.4
デジタルコンテンツ（音楽・音声, 映像, ゲームソフト, LINE スタンプ等）の購入	24.8	22.0	17.0	18.1	13.2
ラジオやテレビ番組等のインターネット配信サービスの利用	23.8	24.0	21.3	25.7	20.5
デジタルコンテンツの入手・聴取（無料のもの）	21.7	22.0	21.3	23.7	19.5
パーソナルクラウドサービス	20.5	19.7	17.2	17.6	13.9
IP 電話を利用した通話	7.2	7.1	9.6	14.1	14.4

※ n は、調査対象者数を示す。