

令和5年度

試験名：私費外国人留学生入試 【 医 学 群 看護 学類】

区 分	標準的な解答例又は出題意図
小論文 和文	<p>出題意図：</p> <p>学んだ知識と身の回りの出来事とを関連付けて問題意識を持つことができる能力を問うとともに、大局的に出来事を考察することができる視野の広さやときには常識を疑う探究的な視野を問う。</p> <p>問い 本文の内容と共通した背景を持つ社会的問題について、共通点を挙げてその社会問題についてのあなたの考えを述べなさい。</p> <p>解答例：</p> <p>本文は高齢者虐待についてであった。この問題に近い社会問題として、学校でのいじめがある。学校でのいじめは私たち高校生にとってはとても身近で、確信は持てないが自分の周りにもきっとあると思う。学校でのいじめは上級生から下級生に行われるものもあるだろうが、同級生同士のいじめもある。いじめは人どうしに上下関係をつくらうとするために起こってしまうものだと思う。上級生と下級生であっても同級生であっても、本来は人と人は対等であり、互いに尊敬し合って人間関係を築くことが大切であると考え。しかし、どこかで気持ちに歪みが生じて、誰かを自分の下にしなければ気持ちが保てない人がいる。学校でのいじめは、いじめられている人にいじめられるような問題が何かしらあったのではないかと思われがちであるが、実はいじめはいじめる側の問題であると言われている。本文の高齢者虐待でも、認知症高齢者の介護は大変ではあるが、決して認知症や高齢者であることが高齢者虐待の理由ではなかった。本文では新型コロナウイルス感染症拡大で、介護する人の負担が増え、追い込まれたことが理由であると述べられている。高齢者虐待をする人の側の問題を説明しているのである。そして虐待をする人に対して、どのように支援をしたらいいかを説明している。学校でのいじめにおいても、いじめられている人に注目していじめを防ごうとするのではなく、いじている人の気持ちに注目して、その人を支援するようにした方がよいのではないだろうか。また本文の高齢者虐待では、虐待を防ぐために組織的な取り組みが必要であると述べられている。学校でのいじめにおいても、その場その場の対策ではなく、いじめを防ぐためにいじめる側を支援するような社会的な取り組みが必要であると考えられる。</p>

小論文 和文

出題意図：

日本語の読解力及び論理的な思考力、記述力を見る。

問い

日本のアニメをベースにするセラピーを考えた場合、これまでの療法と比べてどのような違いあるいは利点があると思いますか。あなたのこれまでの経験を踏まえ、あなたの考えを記述しなさい。

採点基準：

これまでの自分の経験についての記述があり、設問や論述内の内容とのつながりが認められる

論理的な記述力

問題文及び設問を理解しており、その上で物語療法としてのアニメが（映画や実写や紙ベースのコミックと比較して）セラピーに適している点について考え、これまでのセラピーとの違いや利点、あるいは問題点の指摘などが論述されており、論旨が一貫している。

解答例：

私はテニスが好きで、自分でプレイもするし、テレビでウインブルドンなどの放映があると必ず観る。ある日、テニスと一緒にしている友人から日本のアニメである「テニスの王子様」をすすめられて観た。そうしたら、登場人物が個性的でテニスのプレイがとても面白くて夢中になった。アニメなので非現実的なプレイもあったが、スポーツのファンに向けた真剣な内容も含まれ、さらに友情、愛、思いやり、正義などのテーマが扱われ、とても感情が揺さぶられた。このように、アニメは軽い気持ちで視聴できて、エンターテインメントの役割を持ちながら、人生の核心に向き合えるところが大きな長所であると思う。

私たちが身体の不調を感じた場合、病院を訪れ治療を受ける。でも、薬を飲んだり定期的に病院に通うなどして治療を継続するのはそうたやすいことではない。お金と時間の捻出も大変で、面倒になって行かなくなることや、痛くて辛い治療に我慢が出来なくなってしまうこともある。問題文には、日本の若者について、精神的な病いに苦しむ者が多いとあった。心の病気には様々な因子が関わるし、長期間の治療が必要であると思われる。そういった場合、アニメのように気軽に楽しく、取り入れやすい媒体を使えたら、きっと楽しく治療が続けられるのではないかと思う。特にデジタルネイティブである若年層には親和性が高いのではないかと思われる。

日本のアニメは、アメリカのカートゥーンなどと違って、大人向けのものもあるし、ジャンルが多彩だ。とても繊細で美しくなめらかな表現も巧みで、音楽も工夫が凝らされ、審美性が高い。アニメは実写とちがって非現実的なことも受け入れやすく、想像力が高まり体験も広がると思う。楽しんでアニメをみていくと、多彩なキャラクターに没入して、感情移入出来たり、あるいは自分に類似した状況を客観的に見ることで、冷静になることができることもあると思う。ロールモデルを見つけて、行動の変化がもたらされる可能性もある。

残酷なアニメは逆効果だと思われ、依存症のリスクも否定できない。ゲームやアニメに拒否反応を示す人もいるかもしれない。だが、若者向けの精神医療は足りていないし、精神科への偏見もまだあると聞く。アニメによるセラピーは、若者にはハードルが低いし、医療機関が少ない都市部以外でも有用だと思われ。オンラインが当たり前の今、アニメによる治療は様々な可能性の広がりがあると思われ、近い将来欠かせないものになるのではと思う。