

# 令和3年度 学校推薦型選抜入学試験

## 基礎学力試験問題

### (小論文)

1. 試験時間は、60分です。
2. 問題は、この冊子の1～4ページにあります。問題用紙が解答用紙を兼ねています。
3. 問題や解答を、声に出して読むはいけません。
4. 印刷の不鮮明、用紙の過不足については、申し出てください。
5. 問題や解答についての質問は、原則として受け付けません。
6. 終了の合図があったら、すぐに筆記具を置いて、解答用紙を机の上に伏せてください。
7. この問題用紙は、持ち帰らないでください。
8. 不正な行為があった場合には、解答をすべて無効とします。
9. 答案の文字は、ていねいに、かつ明瞭正確に書いてください。
10. その他、試験の進行については、監督者の指示に従ってください。

植草学園大学 発達教育学部

受験番号		氏名	
------	--	----	--

情報通信機器の進歩によって、インターネット（以下、ネット）をスマートフォンで手軽に利用できるようになり、従来据え置き専用機器が用いられていたゲームも、ポータブルかつオンラインで楽しめるようになった。一方で、ネットやゲームを過度に使用することで日常生活に支障が出てしまうことが、近年社会問題化している。2017年の推計値では、ネット依存の疑いがある中高生<sup>注1)</sup>が約93万人おり、5年前の1.8倍になったとされている。国民生活センターに保護者から寄せられる小中高生のオンラインゲームトラブルに関する相談件数は、2018年度に過去最高の2,000件を超え、高額課金をめぐる相談の平均課金金額は約31万円となっている。2019年5月には世界保健機関が、ゲームへの過度なめり込みをゲーム障害<sup>注2)</sup>として疾病に分類している。

ゲーム障害患者には多様な心理特性や家族・社会的背景があり、特に現実社会における対人交流を苦手としている人が多いとされている。また、衝動性のコントロールや円滑なコミュニケーションが課題となる注意欠如多動性障害<sup>注3)</sup>、社交恐怖症<sup>注4)</sup>等の精神疾患を合併しているケースもある。

注1) 「飲酒や喫煙等の実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的な介入方法の開発に関する研究（2017年、厚生労働省研究班）」におけるネットの過剰使用に関する調査項目で、病的使用者に該当した中高生。

注2) 衝動が抑えられず、日常生活よりゲームを優先し、健康に問題が生じても続ける特徴があり、学業や仕事などに重大な支障をきたす症状が一定期間続くと、ゲーム障害として診断される。

注3) 主な症状として、注意力や集中力が欠けていたり、落ち着きがなくそわそわしてしまう多動性・衝動性などがある。

注4) 主な症状として、対人場面で恐怖または不安を抱き、その状況を積極的に回避するなどの行動がある。

問題 以下の問いに答えなさい。

問1 文中の下線部から、5年前の2012年においてネット依存の疑いがある中高生の人数は約何万人と推定されるか、小数第1位を四捨五入して整数で求めなさい。

約 (                      ) 万人

問2 表1「最近30日間に利用したインターネットサービスの男女別回答数」をみて、以下の問いに答えなさい。

1) 女性の回答数の方が男性より多いサービスのうち、最も男女差があるのは何か、番号で答えなさい。

- |                   |           |
|-------------------|-----------|
| ①情報やニュースなどの検索     | ②メール      |
| ③チャット・Skype・メッセージ | ④ブログ・掲示板  |
| ⑤SNS              | ⑥オンラインゲーム |
| ⑦動画サイト            | ⑧その他      |

(                      )

2) 男性の回答数の方が女性より多いサービスのうち、最も男女差があるのは何か、番号で答えなさい。

- |                   |           |
|-------------------|-----------|
| ①情報やニュースなどの検索     | ②メール      |
| ③チャット・Skype・メッセージ | ④ブログ・掲示板  |
| ⑤SNS              | ⑥オンラインゲーム |
| ⑦動画サイト            | ⑧その他      |

( \_\_\_\_\_ )

3) 2) のサービスについて、男性の回答数は女性の何倍か、小数第2位を四捨五入して小数第1位まで求めなさい。

( \_\_\_\_\_ ) 倍

問3 表2「オンラインゲームの開始年齢区分別回答数」について、中学校入学前（12歳以下）からオンラインゲームを開始している者の全体に占める割合を求めなさい。小数第2位を四捨五入して小数第1位まで求めなさい。

( \_\_\_\_\_ ) %

問4 表3「ゲームに起因した生活上の問題の男女別回答数割合」について、女性における「問題なし」の回答数割合（X）を小数第1位まで求めなさい。

( \_\_\_\_\_ ) %

問5 冒頭の問題文や表1～3を踏まえ、ゲームへの過度なめり込みを減らすためには、どのような具体的な取り組みが必要であるか。理由とともにあなたの考えを述べなさい。なお、解答は400字以内にまとめなさい。

表1 最近30日間に利用したインターネットサービスの男女別回答数

インターネットサービス	男	女
情報やニュースなどの検索	1758	1943
メール	709	878
チャット・Skype・メッセージ	299	208
ブログ・掲示板	179	125
SNS	1523	1987
オンラインゲーム	1593	821
動画サイト	2111	1993
その他	86	131

出典：ゲーム使用状況等に関する全国調査（2019年、依存症対策全国センター）

\*出題の都合上、部分的に省略・改変してある。

表2 オンラインゲームの開始年齢区分別回答数

0-5歳	6-8歳	9-10歳	11-12歳	13-14歳	15歳以上	合計
63	336	723	718	446	681	2967

出典：ゲーム使用状況等に関する全国調査（2019年、依存症対策全国センター）

\*出題の都合上、部分的に省略・改変してある。

表3 ゲームに起因した生活上の問題の男女別回答数割合（%）

項目	男	女
学校や職場の遅刻（過去12ヵ月で30日以上）	2.7	0.7
欠席や欠勤（過去12ヵ月で30日以上）	1.3	0.3
学業成績の低下や仕事のパフォーマンスの低下	12.2	4.7
退学または退職	0.2	0.0
現実の友人が減った	3.1	0.6
家で物に当たったり、こわしたりした	4.5	0.6
家族に暴力をふるった	0.9	0.2
朝起きられなかった（過去12ヵ月で30日以上）	10.1	4.6
昼夜逆転またはその傾向（過去12ヵ月で30日以上）	10.9	5.0
家にひきこもっていた（過去12ヵ月で合計6ヵ月以上）	2.3	1.4
ゲーム課金が多く、家族や他の人に注意された	2.8	0.7
家族に内緒で家のお金を使ったり、カードを使ったりした	0.6	0.1
食事を定期的に摂らなかった	5.3	2.0
問題なし	43.1	X
合計	100	100

出典：ゲーム依存症対策関係者連絡会議資料（2020年、厚生労働省）

\*出題の都合上、部分的に省略・改変してある。

