「解答・解答例等」「出題の意図」

選抜区分	２０２６年度　（選抜区分：学校推薦型選抜） 経済学部　（科目名：小論文）

学校推薦型選抜の小論文では、廣瀬涼著『タイパの経済学』から一部を抜粋して課題文としました。この課題文は、Z 世代と呼ばれる若年者たちが、動画視聴などに関して「タイパ」を追求する志向をもつことの合理性について論じている箇所です。

読解のためには、本文中に示された「合理的な消費行動」の説明を踏まえた上で、「タイパ」を追求することの非合理性や合理性を、論理的に整理し理解する必要があります。受験生にとっては自身の経験や価値観と引き付けながら読み進めることができる点で、取り組みやすい内容であると言えます。

設問 1 は、課題文の内容を十分理解したうえで、制限された字数内で簡潔に要約する力を試す設問です。設問 2 は、全体の文脈を把握し、そこから筆者が示す論理を正しく読み解く能力が求められます。設問 3 は、課題文の内容を踏まえたうえで、自身の考えを文章で論理的に表現する力を試す設問です。

設問 1.「ファスト映画」に見られる消費行動について、筆者が「非合理的」と説明する理由を 200 字以内で説明しなさい。

解答例

映画の楽しみは、映像美、内容、役者の表情、音楽、間など、さまざまな要素が挙げられるだろうが、それらを全部無視して、要約されたコンテンツを消費するということは、端的に言えば初見の感動を放棄してまでもタイパを追求していることになる。目的があるわけではないのに、このような一般的に必要と思われる過程すら省いてまでも、時間を節約しようとすることは非合理的であるといえるため。（183 字＋1 字下げ）

解説

この設問に対して適切に解答するためには、第 1 に、「タイパ」を追求して「ファスト映画」を消費することは「映画の楽しみ」の放棄であり、デメリットであると論じていること、第 2 に、「タイパ」を追求することで得た時間を有効に使うわけではないのに「タイパ」を追求するということは、「タイパ」を追求することのメリットを得られていないということになり、「非合理的」であると論じていること、の 2 点をおさえる必要があります。

設問 2. 本文中の下線部(1)に示されるように、調査によると「Z 世代」の 8 割以上が「タイパ」を意識しているという。その理由について、本文の内容にもとづき 300 字以内で述べなさい。

解答例

第１に、消費を失敗したくないという価値観を持っているためである。コンテンツの供給過多によって消費すべきコンテンツは多い。そのため、Ｚ世代の間には「消化できる時間は有限だから、その時間を無駄にしてまで、消費したコンテンツから不快感やつまらないという感情を生みたくない」という価値観がある。第２に、さまざまなコンテンツの消費がコミュニケーションのノルマになっているからである。現在はテレビに限らず、さまざまな娯楽があるため、交友関係や所属するコミュニティによって、コミュニケーションのフックになるコンテンツが異なるため、さまざまなコンテンツを消費しておきたいという思いがある。

（286 字＋1 字下げ）

解説

この設問に対して適切に解答するには、Ｚ世代が、消費を失敗したくないという価値観を持っていることと、Ｚ世代の間で、さまざまなコンテンツの消費がコミュニケーションのノルマになっていることの 2 点について、その背景にある理由も含めて記述しなければなりません。

設問 3.「タイパ」を重視することによるメリットとデメリットについて、あなた自身の体験にもとづき 500 字以内で論じなさい。

解答例

以前、友人グループの中で話題となったドラマがあり、友人たちから「面白いから観て」と言われたため、そのドラマを視聴することにした。ネタバレサイトを閲覧して面白そうと思い、ドラマの冒頭を視聴したが、夢中になるほど面白くはなかったので、普段からプレイしているスマホゲームをしながら視聴した。（142 字＋1 字下げ）

このタイパを重視した「ネタバレ」や「ながら見」のメリットは、友人たちと円滑にコミュニケーションできたことである。ドラマの話題があがっても会話に取り残されることはなかった。またドラマ視聴中にスマホゲームをプレイできたため、時間が節約できたというメリットもあった。受験勉強の時間を確保しなければならない中で、もし「ながら見」をしていなければ、ドラマ視聴に時間が割かれ、スマホゲームはできなかった。

（195 字＋1 字下げ）

一方、デメリットもあった。ネタバレサイトを閲覧したため、ドラマのストーリー展開に新鮮さや驚きを感じず、夢中になれなかったのかもしれない。またスマホゲームをプレイしながら視聴したため、ストーリーの細部を楽しめなかったのかもしれない。タイパ重視の結果、私はこのドラマを楽しむことができなかった。（145 字＋1 字下げ）

解説

この設問に対して適切に解答するためには、まず「タイパ」を重視して行動した事例を紹介し、その行動のメリットとデメリットをそれぞれ論理的に説明しなければなりません。課題文では主に映像コンテンツ視聴について取り上げており、タイパを重視した行動として「ながら見」、「スキップ」、「倍速」、「ネタバレ」などを挙げていますが、映像コンテンツ視聴以外の事例や、課題

文で挙げられていないタイパを重視した行動を挙げて解答することもできます。

課題文では「タイパ」を重視することによる主なデメリットとして、「一般的な消費の過程を省くこと」による損失を挙げています。また「タイパ」を重視することによる主なメリットは以下の 4 点が挙げられています。第 1 に節約時間を他に充当できること、第 2 に消費を失敗しないリスクを回避できること、第 3 に感情が揺さぶられるストレスが緩和できること、第 4 に円滑なコミュニケーションのノルマを達成できること、です。これらを参考に、自身が紹介する「タイパ」重視した行動について、メリットとデメリットを十分に検討する必要があります。課題文で挙げられていないメリットとデメリットも多数考えられます。

唯一の解答はなく、課題文と整合的な範囲で多様な解答が許容されます。設問に対して適切に論じていること、自身の考え方を適切に表現していることが大事です。