

**令和7年度
社会人選抜(A日程)
文化学科
[文化総合系(夜間主コース)]
小論文
問題・出題の意図・採点評価基準**

令和6年11月17日

高知県立大学

問 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

（配点 100点）

私は芸術という分野に身をおいているので、日頃から「作品」という言葉をよくつかいます。毎日、「作品」のことばかり考えているといってもおおげさではありません。

しかしおおくの人びとの日常生活ではどうなのでしょう。スーパーマーケットやコンビニにいても、「作品」なんてものには、めったにおめにかからない。おなじ「品」でも、みかけるのは「作品」ではなく、そうですね、たいていは「商品」という品物のほうではないでしょうか。

いま「品物」といいました。山に自生する樹木や川べりにころがる石とかは「品物」とは呼びません。「品物」とは自然そのものではない。人間の手がはいっているもの、人間が加工したものをさしているようです。そういう意味では「作品」も「商品」も、おなじように人間の手がはいった「品物」なのだといえそうです。であれば、「作る品物＝作品」と「商う品物＝商品」は、それがあつかわれる場所がちがうだけで、似たようなありかたをした「品物」であるようにも思えます。じっさい、画廊にいけば「作品」は購入可能なわけですから、「作られる作品」は「商われる商品」でもある。

だったら「作品」と「商品」とのちがいはなくて、ことさらとりあげるのも無意味なような気もしてきます。たしかに「商品」と「作品」の境界線は、まあグラデーションですね。「商品」にも「作品」的要素はあるだろうし、その逆もある。

そのとおりなんですけれど、しかしそのように理解したうえでなお、「商品」が「商品」たるゆえん、「作品」が「作品」たるゆえんを考察してみるというのはけっして無意味ではないようにも思えるのです。

話をもどします。「商品」とはなにか。そして「作品」とはなにか。私の結論をさきにします。

「商品」とは、「あったらいいな」の世界である。

「作品」とは、「ありえへん」の世界である。

私たちが日々のくらしのなかで、「こういうものがあつたらたのしいな、便利だな」といふろいろと、ないものねだりのリクエストをしておりますと、このいわゆる消費者ニーズ、私たちの「あったらいいな」のねがいきちんとこたえてくれる「品物＝商品」が製造され販売される。単純化すれば以上のような流通の経路がつくられていくことが「商品」の理想型、つまり「良い商品」「健全な商品」のありかたなのではないのでしょうか。

売る側と買う側に共通の「欲望」、あるいは「夢」が「あったらいいな」なのであり、この「あったらいいな」の具現化が「商品」となる。すべてのはじまりには「あったらいいな」があ

るんですね。ですから生産者や売り手がかつてに「これだ!」「これがいい!」ときめこんで売りだしたとしても、結局は倉庫に在庫をかかえてしまうことになる。うごかない「商品」は、「商品」としては失格だといわれても反論の余地はないのではと思います。

「作品」のほうはどうでしょうか。19世紀後半のオランダの画家、フィンセント・ファン・ゴッホ（1853~1890）。この画家は37年のみじかい生涯に、油絵860点、水彩画150点、素描1030点と、膨大な数の「作品」を残しました。

しかし生前に売却されたのは、『赤い葡萄畑』（1888年）という晩年の一作だけでした。ゴッホの絵画を「商品」としてとらえるなら、売れない絵画は「商品」として確実に失格です。いくらゴッホが「これだ!」と確信しても、消費者ニーズにマッチしないのであれば、もうしわけないけれど、売れないのも当然というほかありません。当時のたいいの人びとにとって、あらっばい筆致で描かれた奇抜な色彩の人間の顔や風景は、「自分の部屋にこんなのが一枚あったらいいな」ではなく、「なんでこんな絵を描くのだろう」と拒否反応を呼びおこしてしまう「ありえへん」世界だった。

私たちは夜空をみあげて、「キレイだなあ」などとありきたりな表現で終わらせようとしてしまいます。ところがゴッホはちがっていた。ゴッホには名状しがたい不定形な生命体が夜空にうずまきさまがありありとみえていた。その幻視が『星月夜』（1889年）をはじめとするさまざまなゴッホ作品にあらわれている。ゴッホにはみえていたけれど、当時の人びとにはみえなかったし、みようともしなかった、そんな「ありえへん夜空」が「作品」となる。

しかしいまではゴッホ展が開催されると、美術館は行列のできる店みたいになる。かつての「ありえへん」が「あったらいいな」に化けてしまった。私たちはいまごろになって、やっとゴッホの「ありえへん」に追いついてきたということなのでしょう。

「商品」と「作品」の関係を考察するにあたり、もうひとつのキーワードをとりあげてみます。なにかというと「エンターテインメント」です。「エンターテインメント」、俗にいう「エンタメ」。ウィキペディアによれば、「エンターテインメントは、人々を楽しませる娯楽」とあります。「エンタメ」の世界、私はけっしてきれいじゃありません。白状しますが年末にテレビで生中継される『M-1グランプリ』、毎年たのしみにしています。事前に出場者たちの研究をしたりしています。「エンターテインメント」について、私のある知人がつぎのように定義しています。

エンターテインメントとは、あらかじめわかっていることの再確認である。

わかったようでわからない説明です。私も一瞬とまどいましたが、しだいになるほどと納得できるようになりました。

ディズニーランドでもUSJでも、あるいはだれかのライブコンサートでもいいのですが、エンタメ的な催しに行くことになったとします。そのとき私たちは、そこにいけばこんなキャラクターやアイドルに出会えるぞとか、こんなスリリングな体験があじわえるぞとか、そ

ういう期待感（＝あらかじめわかっていること）で、まずは胸をふくらませます。そして当地を訪れて、期待どおりのじゅうぶんなサービスが提供されたとき（＝再確認）、私たちは充足感にひたれます。エンタメ体験は、おもしろいと事前にわかっているところに行くからおもしろいのだというわけですね。

出典：森村泰昌『生き延びるために芸術は必要か』光文社、2024年
（出題の都合上、出典の文章の一部を省略・改変した。）

問1 筆者が本文中で説明する「作品」は、「商品」や「エンターテインメント」とはどのような点が異なるのですか。本文をふまえて、100字以内の日本語で説明しなさい。
（配点 50点）

問2 筆者は「作品」の特徴について、「商品」「エンターテインメント」と比較して説明していますが、そのことについてあなたはどのように考えますか。本文中以外の具体例をあげて300字以内の日本語で説明しなさい。
（配点 50点）

<出題の意図>

- | |
|--|
| 問1 「作品」の特徴について書かれた課題文を、正確に読み取ることができているかどうかを見る。 |
| 問2 課題文の内容を踏まえ、「作品」の特徴に関する問題点について、具体例をあげて論理的に記述する能力を見る。 |

<採点評価基準>

- | |
|---|
| 問1 次の点を見て評価する。 <ul style="list-style-type: none">（1）課題文の内容を、正確に理解することができているか（読解力）。（2）筆者の考えを、適切な文章で表現できているか（文章表現力）。 |
| 問2 次の点を見て評価する。 <ul style="list-style-type: none">（1）課題文の理解に基づいて、具体例をあげながら論述できているか（読解力、知識・理解力）。（2）自分の意見を、論理的かつ的確に表現することができているか（論理的思考力、文章表現力）。 |