

**令和 7 年度
社会人選抜**

**看護学科
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1 以下の文章も参考にして、恣意的に作った境界が人間にどのような意味をもたらすかについて、あなたの考えを800字以内で述べてください。

（配点150点）

境界というのは、身体や動物にだけ当てはまるものではない。事物、時間、空間、概念、言語など、私たちの世界を構成しているすべてのものに当てはまる。自然のままの世界は、人間が恣意的に分類、区別しようと境界を作らない限り、連続しているものである。つまり、分類や区別をしなければ世界は連続しているので、恣意的に作った境界には、分類しようとしてもどうしても分類できない領域が発生してしまうのである。

<出典：浮ヶ谷幸代『身体と境界の人類学』春風社、2010年>

<出題の意図>

人間は世界を認識するために分類や区別による境界を作り出し生活している。この設問により、人間にとって境界のもつ意味に関する理解力、多面的に捉える能力、自分の意見を論理的に記述する能力をみる。

<採点評価基準>

恣意的に作った境界が人間にどのような意味をもたらすかについて、自分の考えが述べられているかを知識・教養・思考力・判断力の観点から評価する。

問2 下の図は、令和6年版厚生労働白書—こころの健康と向き合い、健やかに暮らすことのできる社会に—資料編に掲載された日本の人口の推移を示した図です。この図をみて（1）および（2）の質問に答えてください。

（配点 75 点）

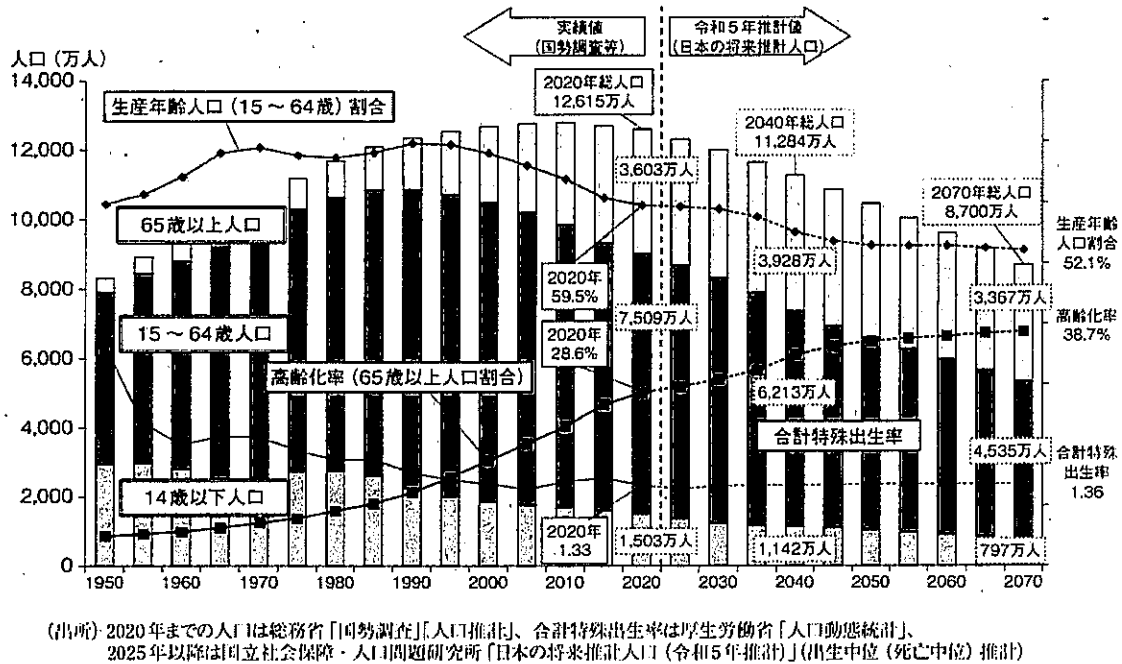


図 日本の人口の推移

<出典：厚生労働省 令和6年版厚生労働白書—こころの健康と向き合い、健やかに暮らすことのできる社会に—資料編、2024>

(<https://www.mhlw.go.jp/wp/hakusyo/kousei/23-2/dl/zentai.pdf>, 2024.10.24 アクセス)

(1) この図から読み取ることのできる日本の将来推計人口の特徴を述べてください。

(35 点)

(2) (1) で読み取った将来推計人口の特徴から日本の課題と今後必要な取り組みについてあなたの考えを述べてください。

(40 点)

<出題の意図>

統計データを正確に読み取ることは、看護者が医療に携わるうえで重要な能力である。この設問では、人口割合の推移と予測に関する統計データを読み取ることで、看護を学ぶ上で必要な理解力、多面的に捉える能力、論理的に記述する能力をみる。

<採点評価基準>

日本の人口割合の推移と予測に関する統計データから読み取れる全体人口減少、老年人口割合増加、生産年齢人口割合減少といった特徴と、それにより生じる課題と今後必要な取り組みに関する記述について知識・教養・思考力・判断力の観点から評価する。

問 3 次のオンラインゲームに関する英語の記事を読んで、(1) および (2) に答えてください。

(配点 75 点)

Last year, the National Hospital Organization Kurihama Medical and Addiction Center published the country's first study of 120 people with various levels of addiction to online gaming.

Many of the respondents admitted that gaming was having a negative effect on their lives. Seventy-five percent said they couldn't get out of bed in the morning. Fifty-nine percent said it had caused them to be absent from school or work. Forty-nine percent said they were skipping meals to play, and 48 percent said their performance at work or school had suffered.

The gaming addiction also resulted in anti-social behaviors and even violence. Fifty percent admitted to destroying objects, 26 percent said they had attacked family members, and 17 percent said they had stolen money from the family.

Director of the Kurihama Center, Doctor Susumu Higuchi, authored the study. He said the definition of a gaming addict is someone who plays almost continuously for 12 months or more, and in a way that interferes with normal, daily life. Higuchi said most patients at the center are male under the age of 24. He said he is especially concerned about children who are addicted, because they have less self-control.

< 出典 : Shirakawa Marina, "Children Most at Risk in Online Gaming" *NHK World-JAPAN*, Aug. 13, 2018 >

(<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/backstories/214/>, 2021.9.25 アクセス)

出題の都合上、記事の一部を省略・改変した。

< 注 >

addiction	依存	addict	依存者
respondent	回答者	continuously	連続して

(1) 記事において、オンラインゲームの悪影響に関して述べていることを 200 字以内で要約してください。(35 点)

(2) 記事の内容をふまえ、オンラインゲームによる悪影響を低減する方法について、あなたの考えを 200 字以内で述べてください。(40 点)

<出題の意図>

看護を学ぶ上で、社会で起きている健康問題への関心をもつことは重要である。この設問では、オンラインゲームの危険性に関する英語の記事を題材に、看護学科で学ぶ上で必要な英語読解力、理解力、多面的に捉える能力、自分の考えを論理的に記述する能力をみる。

<採点評価基準>

課題記事を的確に把握しているか、オンラインゲームの危険性を低減する方法について自分の考えを論理的に述べているかを知識・教養・思考力・判断力の観点から評価する。

(1) の解答例

オンラインゲームへの依存がある120人を対象に調査を行い、オンラインゲームを長時間行うことで、75%の回答者は朝起きることができず、59%は学校や会社を休み、49%は食事をとらず、48%は会社や学校でのパフォーマンスに問題があったと回答し、生活に悪影響が出ていた。ゲーム依存症は反社会的行動や暴力をもたらし、50%が物を壊したことがあり、26%が家族を攻撃し、17%が家族からお金を盗んだと回答した。

(2) オンラインゲームの長時間の使用や依存により生活に悪影響が生じていることなどをふまえ、オンラインゲームによる悪影響を低減する方法について自分の考えを論理的に記述していること。