

「解答例」

選抜区分	平成 31 年度 (選抜区分：一般後期) 文学部 比較文化学科 (科目名：小論文)
<p>問 1 (標準的な解答例)</p> <p>「消費ゲームの全面化」とは、高度消費社会の到来とともに消費が自己目的化し、人びとが物それ自体ではなく、その記号性や情報性を消費対象の中心におくようになったことをさす。例えば、内容を確認せずにリツイートして情報を媒介することで社会参画した気になることや、商品の中身よりも「インスタ映え」する写真をシェアすることを重視することなどである。読書においても同様に「消費的読者」が増えている。それは、「物語内容」の要約やあらすじのみにとらわれ、それさえもインターネットで手軽に入手して満足するような読者や、作品の筆者が誰であるかや、文脈や背景、「物語言説」や「物語行為」などを吟味しようとしなない読者である。作品のオリジナルにむきあいながらこれらの側面にきちんと目をむける「精読者」は減っている。</p> <p>(342 字)</p> <p>問 2 (出題の意図) 別紙</p>	