

2009（平成21）年度 京都大学 入試問題 理系 第2問 解答例

問一

玩具は、遊びを規定し、最初から予定されている使い方を子供たちにさせるという目的で、複雑巧緻に現実を模倣して子供たちの気に入るように作られているという意味。

- * 「阿諛追従」の一般的語義を含みつつ、本文の文脈に即した説明を行う。
- * 解答表現が「玩具が、阿諛追従する」という擬人法のままにならないように。

問二

子供たちは、玩具の現実模倣性によって最初から予定されている玩具の使い方を無視し、違う使い方をする。これによって、玩具の実際的な現実模倣性は失われるが、模倣された現実以外の現実を想像することが可能になるということ。

- * 設問の解答条件として、「内容をわかりやすく説明せよ」と要求されていることに注意。ボードレール流の表現や具体例のまま、「飛行機」「すべり台」「動かない」「速く」などといった言葉で解答して済ませてしまうことのないように。

問三

玩具にとって、名目上の使い方とは異なる、無限の使い方を暗示するシンボル価値が大事である。現実模倣性が高まるほど低下するシンボル価値は、模倣された現実以外の現実を想像させる点で、人間の遊びと玩具の魅力の本質である（と筆者は考えている）。

- * 「反比例」は数理的比喩なので、そのまま用いないほうがよい。
- * 冒頭の主題「人間の遊び」と、最終センテンス「そういう玩具は、私にはつまらない玩具のように思われる。」とに着眼することを忘れないこと。