

デジタルハリウッド大学

2026 年度 一般選抜 B 方式

小論文 [90 分]

【 注 意 事 項 】

1. 試験監督の指示があるまでは、問題冊子は開かないこと。
2. 試験監督から指示があったら、解答用紙に氏名・受験番号を正確に記入すること。
3. 試験開始の合図後、この問題冊子を開き、12 ページ（白紙ページ含む）揃っているか確認すること。
4. 乱丁、落丁、印刷不鮮明などがある場合は、手を挙げて試験監督に知らせること。
5. 試験開始から終了までの間は、試験教室から退出できません。
6. 不正行為を行った場合は、その時点で受験の中止と退室を指示され、同日受験したすべての科目の成績が無効となる。
7. 解答用紙は試験終了後、回収される。問題冊子は持ち帰っても良い。

これは2ページ目です。
次のページから問題が始まります。

問題

次の資料 1 ～ 2 を読み、後の問に答えなさい。

〈資料 1〉

次の文章は、前衛書道のパイオニアとも呼ばれる書家・井上有一が記したエッセイである。

井上有一（1916－1985）

東京・下谷に生まれる。画家を志して美術学校への進学を希望したが、経済的事情により断念し、師範学校に進学。小・中学校の教員として勤務するかたわら、書の制作に生涯を捧げた。巨大で力強い筆致による「一字書」を中心とする作品群は、書と絵画の境界を越える表現として、国内外の美術界で注目を集めている。

とてつもないもの

「よい趣味ですね」と人にいわれることがよくある。シャクにさわることも甚だしい。

しかし、考えてみると、人がそういうのもムリはない気もする。二十歳の時から今日まで二十五年間、一小中教員として平凡な一日一日をかさねてきて、頭の毛もすりきれた男が家へ帰ればなんだかモソモソ字を書いているとなれば……だ。

「なに、オレは一切をあげて書の道にぶちこんできたんだ」と、デッカイことがいえるかというと、そうはいかない。書にブチこんだと同じ程度に教員の仕事にもブチこんだ(?) ……とはいえないまでも、相当のエネルギーは使ってきた。なによりもその月給のおかげで、妻子にもオマンマを食わせることが出来、制作や展覧会出品も出来たのではないか。

人はいうだろう。「おまえは生活と芸術を二つに考えてるナ。ソレはまちがいだ。生活の中から芸術が生まれるのだ。おまえの場合なら教育の仕事に全力をブチこむ中からこそ、本当の芸術が生まれるのだ」

正にそのとおりだと、オレも思う。オレもそういう立派な教師だったら、今頃はもっといい作品が出来ただろうと思い、いや今からでも良心に恥じない教師になって教育に専心したいと思う。それが正しいリクツだと思う。

だがしかし……。

三寒四温の今日この頃、にかわみずを凍らせての仕事はまことにやりにくい。気温が二、三度ちがうと凍り具合が大分くるってくる。夜スミを作っておいて朝起きがけに書き、あわ

ててかけ出して学校へ行くと、もう始まっている場合もしばしばだ。勤務中も制作のことが頭から離れない。それでも朝の制作にいいのが出来たと思われた日は生徒の前に立っても朗らかで授業に身も入るが、たいていの朝は目茶目茶になってしまうから、授業をやっているも事務をとっているも、今日帰ったらどんなに書いたらいいだろうということで頭は一パイ。下校の時間が来るか来ないかの中に、逃げるように校門をとび出す。

人はまたいうだろう。「オレだってそうさ。そういう状況の中でしかも職業に全力を尽す。その生活こそ芸術の基盤なんだ」

なるほどそうかも知れない。そうかも知れないが、正直いってそう割り切って生活できるだろうか。

「しかも職業に全力を尽す」なんてことが出来るだろうか。どうも中途半端な気がしてならない。芸術を創造するなんてことはソナナ甘いものではない、といいたくなる。ましてや職業の中へ制作の仕事がはみ出してこないようなさっぱり割り切った生活からは、いくら筆を叩きつけてみたところで、所詮余暇の芸術趣味の仕事しか生まれないだろう。

それならどうしたらいいのか。どうしたらいいかといってもどうにもならぬこの現実をクヨクヨせずに矛盾のまま図太く押し切ってゆくことより仕方ない。いや仕方ないというより、そこに大きなイミがあると思うのだ。

ねてもさめても書制作に異常な執念を持つということだ。校長の禿頭も生徒のアバレてる姿も、ソレがみんな文字のうごきにみえるということだ——。書の鬼となることだ。

適当に利口で適当に妥協し、一身の世俗的幸福を要領よく追い求めていく規格化された現代のサラリーマンの中で、ズケズケと図太く書の鬼としてまかり通るということは、笑われることであり、バカになることであり、トボケルことである。

威勢のいいことをいっても、実はオレ自身いつのまにか一つの規格にハメこまれ、世俗の中に押し流されているのかも知れない。ヒイキ目に見ても、押し流されまいとモガイしているくらいだろう。とても図太くまかり通るといふわけにはいかない。

しかし押し流されまいとモガクことは、実はその背後にある現代の巨大な力との格闘だと考えるのだ。しかもその巨大な力とは実は自己の内部にあるものではなからうか。

そしてこの自己の内にある巨大な力をねじふせるということは、とりもなおさずこの巨大な力をオレのものにするということなのだと思う。

その時、オレの作品は巨大な怪物——とてつもないもの——と化するであろう。

(井上有一著・海上雅臣編『井上有一全文集 日々の絶筆増補新版 書の解放とは』所収)

〈資料 2〉

次の文章は、著者の大塚あみ氏が 2023 年 10 月から 100 日間、毎日アプリを作る過程を SNS「X」で公開した「#100 日チャレンジ」の記録の一部を抜粋したものである。

大塚あみ

作家・アプリ開発者。大学 4 年次に ChatGPT に出会い、AI を活用したプログラミング学習で注目を集めている。現在は、「AI の指示だけで月 100 万円を稼ぐ」チャレンジに取り組んでいる。

10 月 28 日(土)、「100 日チャレンジ」を宣言した私は、最初に投稿するアプリを何にするか悩んでいた。初日の作品は大事だ。最初に与える印象が、このチャレンジの流れを決める。私はいくつか過去の作品を思い浮かべ、その中からどれを選ぶべきか考えた。

最終的に選んだのはオセロ風ゲームだった。これは学会で発表した実績のある作品で、個人的な思い入れも強い。このくらいのレベルの作品を初日に投稿すれば、注目を集め、フォロワーも増えるだろう。オセロは私のプログラミング学習の象徴であり、このレベルで 100 日間投稿し続けられれば、何かが変わるはずだ。

私は、“Fake it till you make it”という言葉が好きだ。日本語にすると「成功するまで成功者のふりを装う」という意味になる。最初から完璧でなくても、成功しているふりをすれば、やがて本物の成功にたどり着ける。100 日チャレンジもこの精神で乗り切ろうと決めた。多少の課題や困難があっても乗り越えることで道が開ける、そう信じよう。

しかし、現実はずぐに私に冷たい洗礼を浴びせた。

オセロは、もともと^{マットプロットリブ}Matplotlibを使って作成したもので、^{コ ラ ボ}Colab上で動く仕様だ。動作自体は問題ないものの、見た目がぱっとしない。盤面は静止画として出力され、一手打つごとに新しい盤面が一から表示される。正直言って、見た目と動作がしょぼすぎる。

「投稿ではスクリーンショットしか出さないんだから、見た目くらい何とかならないか？」

こう思った私は、^{ティーケーインター}Tkinterという GUI ライブラリを使って、GUI 版オセロを作ることにした。グラフィカルなユーザーインターフェースを作れるライブラリを用いれば、見た目は何とかなるはずだ。Tkinter は、前に簡単な電卓を作ったときに使ったことがある。

「前も使ったし、何とかなる」

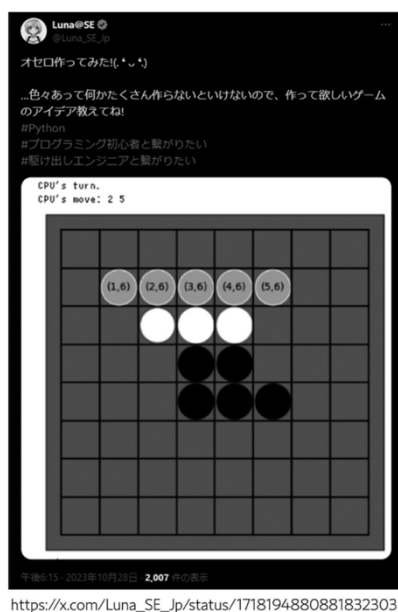
しかし、この考えは、甘すぎたことがすぐに判明した。GUI 版オセロは、Colab 上つまり

ウェブブラウザ上で動くのではなく、パソコン上で動かすローカル環境で作る必要がある。これが、大きな壁になったのだ。

ChatGPT にプロンプトを投げかけてコードを生成してみたところ、バグが頻発し、思うように動作しない。そもそも GUI のデザインも、何度 ChatGPT に指示しても古い業務システムで使われていそうなものしか出てこない。いろいろ試してみても全然うまくいかず、時間ばかりが過ぎていく。

私は1日中 ChatGPT に修正の指示を出し続けた。きっとできると信じて。しかし、満足のいく結果は得られなかった。ようやくできたのは1回石を置いたら動かなくなってしまうオセロ。1回ごとにフリーズするなんて、それはオセロじゃない。

だけど、もう時間切れだ。GUI 版オセロは諦めて、前に作成した Matplotlib 版オセロをそのまま使うしかない。私はやむなく、「Day1: オセロ」として最初の投稿を行った。内心^{じくじ}忸怩たる思いとは、こんな気持ちなのか。



私としては残念な気持ちで投稿したものの、予想外にも周りの反応は好意的で、たくさんの「いいね」や応援のコメントが寄せられた。

「これなら、しばらくは順調に進められそうだ」

ひとまず安心できて勢いに乗った私は、次の日にはポーカー、その翌日には電卓、そして Day4 には将棋を投稿した。これらもすべて過去に作った作品で、多少のバグ修正を加えたりはしたものの、実質的にはストック（手持ち品）の流用だった。

勢いで 100 日チャレンジを始めたわりには、滑り出しは順調なのでは？ とにかく Day4

まで続けられたのだから。

そんな思いはすぐに消えた。本当の試練はここからだった。

Day4を迎えた時点で、手持ちの作品が尽きてしまった。それらはいずれも時間をかけて作り上げたものであり、品質にはある程度の自信があった。しかし、これからは毎日新しい作品を一から作り続けなければならない。1日という限られた時間の中で、一定レベルの作品をゼロから作って仕上げるというプレッシャーが私の肩にのしかかってきた。

オセロを最初に投稿した時点で、次に出す作品は同等あるいはそれ以上の品質を求められるだろうと覚悟していた。ただ、6時間で将棋を作り上げた経験があったため、「いざとなれば何とかなる」という期待もあった。今となっては、楽観的だったと言わざるを得ない。振り返ればオセロの完成には20～30時間かかっている。ポーカーや電卓も同等だった。たまたま6時間でできた作品があったために、見通しが甘すぎたのだ。

「毎日10時間程度で一定レベルの作品を作り続けられるのだろうか……」

短期間である程度の作品を作り続けることの難しさに直面し、私は自信を失い始めた。これまで投稿した作品はあくまで過去のストックであり、その制作に費やした時間は今後の私には許されないのだ。

私は、見通しの甘さを痛感すると同時に、100日チャレンジの意義についても認識を改めざるを得なかった。

「100日チャレンジは単なる退屈しのぎではない。今の自分を超えないといけない本気の挑戦なんだ」

勢いで始めた100日チャレンジは、「退屈な日常にちょっとしたスパイスを加えてくれる」といったものではない。本気で取り組まないとすぐに途切れてしまう過酷な挑戦なのだ。

「私に続けられるのだろうか？」

自分で始めておきながら重圧を感じるようになるとは……。

それでも私は、この挑戦を諦めるつもりはなかった。なぜだか次の思いが拭えなかったからだ。

「この100日間で、自分がどこまで成長できるのかを確かめたい」

ストックが尽きるという試練は、それでも何とかやり遂げたいという自分の気持ちを再確認できる機会でもあった。

「何かを変えないといけない」

挑戦の大元ともいえるこの思いが、私の中で再び強くなっていった。

(大塚あみ『#100 日チャレンジ 毎日連続 100 本アプリを作ったら人生が変わった』所収)

問1 〈資料2〉の下線部「100 日チャレンジの意義についても認識を改めざるを得なかった」とあるが、それはなぜか。150 字以内で説明しなさい。

問2 井上有一は、生活と芸術の矛盾を抱えながらも、生涯にわたって創造と向き合い続け、「書の鬼」となろうとしました。一方、大塚あみは、「100 日チャレンジ」に取り組む中で、ゼロからモノを生み出すことの困難に直面しました。両者に共通するのは、時間の長短を超えて、自己を賭けてクリエイティビティに向きあおうとする姿勢です。

両者のこうした姿勢を踏まえた上で、もしあなたが 100 日間という時間を与えられたとしたら、「何の鬼」になりたいですか。その理由や、そこに至るまでに想定される困難や葛藤、それらをどのように引き受け、乗り越えようとするのかについて、800 字以上 1200 字以内で可能な限り具体的に論述しなさい。

