

| 問題番号 (配点) | 設問 | 解答番号 | 正解 | 配点 | 自採 己点 |
|--------------|----|------|----|----|----------|
| 第1問 (6) | 1 | 1 | 2 | 2 | |
| | 2 | 2 | 1 | 2 | |
| | 3 | 3 | 4 | 2 | |
| 自己採点小計 | | | | | |
| 第2問 (10) | 1 | 4 | 4 | 2 | |
| | 2 | 5 | 2 | 2 | |
| | 3 | 6 | 4 | 2 | |
| | 4 | 7 | 5 | 2 | |
| | 5 | 8 | 3 | 2 | |
| 自己採点小計 | | | | | |
| 第3問 (8) | 1 | 9 | 3 | 3* | |
| | | 10 | 2 | | |
| | | 11 | 1 | | |
| | | 12 | 4 | | |
| | 2 | 13 | 2 | 2 | |
| | 3 | 14 | 3 | 3 | |
| 自己採点小計 | | | | | |
| 第4問 (12) | 1 | 15 | 2 | 3 | |
| | 2 | 16 | 3 | 3 | |
| | 3 | 17 | 1 | 3 | |
| | 4 | 18 | 4 | 3 | |
| 自己採点小計 | | | | | |
| 第5問 (15) | 1 | 19 | 4 | 3 | |
| | 2 | 20 | 3 | 3 | |
| | 3 | 21 | 4 | 3 | |
| | 4 | 22 | 4 | 2 | |
| | 5 | 23 | 5 | 2 | |
| | 6 | 24 | 2 | 2 | |
| 自己採点小計 | | | | | |

| 問題番号 (配点) | 設問 | 解答番号 | 正解 | 配点 | 自採 己点 |
|--------------|----|-------|-----|----|----------|
| 第6問 (18) | 1 | 25 | 1 | 3 | |
| | 2 | 26 | 1 | 3 | |
| | 3 | 27-28 | 1-4 | 3* | |
| | 4 | 29 | 3 | 3 | |
| | 5 | 30 | 1 | 3 | |
| | 6 | 31 | 2 | 3 | |
| 自己採点小計 | | | | | |
| 第7問 (16) | 1 | 32 | 4 | 4* | |
| | | 33 | 2 | | |
| | | 34 | 5 | | |
| | | 35 | 1 | | |
| | 2 | 36-37 | 2-4 | 3* | |
| | 3 | 38 | 1 | 3 | |
| 4 | 39 | 4 | 3 | | |
| 5 | 40 | 1 | 3 | | |
| 自己採点小計 | | | | | |
| 第8問 (15) | 1 | 41 | 4 | 3 | |
| | | 42 | 2 | 3 | |
| | 2 | 43 | 4 | 3 | |
| | 3 | 44 | 1 | 3 | |
| 4 | 45 | 2 | 3 | | |
| 自己採点小計 | | | | | |

自己採点合計

(注)

- 1 *は全部正解の場合のみ点を与える。
- 2 -(ハイフン)でつながれた正解は、順序を問わない。

第1問

問1 「その企業には、がある」

- ① 生徒が起業する方法を実践的に学べるプログラム
 ② 生徒に社内を見学してもらおうプログラム
 ③ 3つの部屋を持つオフィスビル
 ④ 様々な国や地域に支社

正解⇒②

「当社のプログラム」欄より、オフィスビル内で3つの部署を見学することが述べられている。よって、②が適当である。

問2 「3つの部署のツアーともに、ができる」

- ① 社員と親睦を深めること
 ② オフィス内の美術品を見学すること
 ③ スタッフの前でビジネスアイデアを発表すること
 ④ 好成績を収めれば内定を得ること

正解⇒①

「企画部のツアー」欄の第4文より、体育館で卓球をしてスタッフと仲良くなれることが述べられている。また、「マーケティング部のツアー」欄の最終文より、部署を訪問した最後には、カフェテリアでスタッフと一緒に昼食をとることが述べられている。最後に、「財務部のツアー」の第3文より、ビデオゲームと一緒に楽しんでいるスタッフもいるので、自由時間に参加できることが述べられている。よって、①が適当である。

問3 「プログラムで訪れることができるオフィスビル内で最も古い場所はどれか」

- ① カフェテリア
 ② 体育館
 ③ 歴史展示エリア
 ④ オフィス・ホール

正解⇒④

「財務部のツアー」欄の第4文では、会社の歴史上最も古い施設のひとつであるオフィス・ホールにある、積み木で作られた会社のロゴの巨大なレプリカを訪れてみてほしい、と述べられている。そして、続いて最終文より、歴史展示エリアが最も古い施設だが、まだ修理中で見学はできないことが述べられている。よって、訪問可能な施設の中で最も古いのはオフィス・ホールであることが分かるので、④が適当である。

【全訳例】

あなたは、就職活動に力を入れている大学4年生です。来週は、興味を持っているある会社のプログラムに参加します。以下がプログラムの案内です。

当社のプログラム

私たちのプログラムでは、オフィスビル内の3つの部署を訪問する3つのツアーに参加します。

企画部のツアー

ツアーの最初の場所は企画部です。この部門は、当社の製品やサービスのコンセプトを立案します。スタッフと一緒に、オリジナルサービスの大きな構想を立案します。また、体育館で卓球をしてスタッフと仲良くなれます。普段、スタッフは自由時間に卓球をしてストレスを解消しています。古い施設が多い中、体育館は比較的最近できた施設です。



マーケティング部のツアー



企画作りが完了したら、マーケティング戦略を実行することが重要です。マーケティング部門は、テレビ、新聞、ソーシャルメディアなど様々なメディア・チャンネルを活用し、潜在顧客に当社の製品やサービスを宣伝しています。新商品の広告プランをあなた自身で考えてください。マーケティング部門のマネージャーが承認すれば、会社はあなたのアイデアを採用するかもしれません。部署を訪問した最後には、新しく出来たカフェテリアでスタッフと一緒に昼食をとります。

財務部のツアー

財務部は、会社全体のお金の流れを監視・管理する責任を負っています。訪問中、高コストや見積もり利益がマイナスという理由でプロジェクトが却下される場面に遭遇するかもしれません。堅苦しい部署に見えるかもしれませんが、ビデオゲームと一緒に楽しんでいるスタッフもいて、空き時間に参加することができます。また、会社の歴史が詰まった最も古い施設のひとつであるオフィス・ホールにある、積み木で作られた会社のロゴの巨大なレプリカを訪れてみてください。会社の歴史といえば、歴史展示エリアが最も古い施設ですが、残念ながら現在修理中で見学はできません。



【語句・表現】

- ・ job hunting 「就職活動」
- ・ department 「部門、部署」
- ・ planning 「計画立案」
- ・ execute 「～を実行する、～を遂行する」
- ・ utilize 「～を活用する」
- ・ potential customer 「潜在顧客」
- ・ finance 「財務、会計」
- ・ strict 「厳格な、堅苦しい」
- ・ replica 「レプリカ」
- ・ facility 「施設」
- ・ under repair 「修理中」

第2問

問1 「レビューによると、次のうち正しいのは次のうちどれか」 4

- ① 全てのプランは、子供に提供される食事がすべて異なるように設計されている。
- ② 一番高いプランでは毎日松阪牛が出る。
- ③ プランの料金は使用する食材によって異なる。
- ④ このプログラムのスタッフは、提供される全ての食事を用意する。

正解 ⇒ ④

第1段落第5文より、プログラムに配属された料理人が自宅に来て、毎日の子供たちの食事（朝食、昼食、夕食）を作ることが述べられている。よって、④が適当である。

問2 「最も安いオプションにはどれが含まれているか」 5

- ① 子供が食品の価格交渉の方法を学ぶ機会
- ② 子供が食事の作り方を学ぶ機会
- ③ 子供の好みに合わせてメニューを変更できるオプション
- ④ プロの料理人の幅広いセレクション

正解 ⇒ ②

まず、全てのプランの価格を比較する。第2段落第1文では Elegant Kids' Meal が月額30万円、第3段落第1文では Future Athlete Meal が月額15万円、第4段落第1文では Regular Kids' Meal が月額7万5000円かかると記載されているので、Regular Kids' Meal が最も安いオプションであることが分かる。第4段落第2文より、子供は、近所のスーパーで食材の購入、食事作りを手伝うことが述べられている。よって、②が適当である。

問3 「Kids' Meal Program について正しいのは次のうちどれか」 6

- ① 全ての食事は持ち運びができるように容器に詰められている。
- ② どのプランも、子供の好みやアレルギーに合わせてメニューを調整できる。
- ③ どのプランも申し込みから最初の食事を提供するまでに数日を要する。
- ④ サービス開始日から1ヶ月以内に解約された場合、キャンセル料が発生する。

正解 ⇒ ④

第1段落第6文より、1ヶ月間サービスを受けた後のキャンセル料は発生しないことが述べられている。反対に、サービスを受け初めて1ヶ月以内はキャンセル料が発生すると考えられるので、④が適当である。第4段落最終文より、Regular Kids' Meal は子供のアレルギーに配慮するが、好みは配慮しないことが述べられているので、②は不適である。

問4 「筆者が選んだプランに対する筆者の意見を表す組み合わせとして、最も適切なものはどれか」

7

- A. 彼女は日々の作業の時間を節約することができた。
- B. 彼女の子供の運動能力を向上させるのに役立っている。

- C. 彼女の子供にとって、新しいスキルを身につけることができるので良いことだ。
- D. 長く働けるので助かる。
- E. 賢くなるために自分に投資するのは賢明なことだ。

- ① AとC
- ② AとE
- ③ BとC
- ④ BとD
- ⑤ CとD

正解 ⇒ ⑤

最終段落第1～2文より、自分の子供が自分の食事を作れるよう、自立を促すプランを選んだことが述べられている。よって、Cが筆者の意見と合致する。そして、最終段落最終文より、自分の仕事にもっと時間を使うことができ、うまくいけば昇給も望めることが述べられている。よって、Dも筆者の意見と合致する。従って、⑤が適当である。Aは、実際に時間を節約できたという事実を表しており、意見とはいえないため、不適。

問5 「次のうち、筆者の態度を表していないものはどれか」 8

- ① 彼女は、子供たちが自立心を育むことが重要だと考えている。
- ② 彼女は、幼児期の子育ては特にストレスが多いと考えている。
- ③ 彼女は、幼少期で最も重要なのは、子供の運動能力を伸ばすことだと考えている。
- ④ 彼女は、労働時間を増やせば、より高い給料を得られるかもしれないと考えている。

正解 ⇒ ③

最終段落第1文より、筆者は自分の子供には最高の運動能力を得てほしいと思っているが、幼少期で最も重要だとはいっていないため、③が適当である。①は最終段落第2文、②は第1段落第1文、④は最終段落最終文に該当するため、不適。

【全訳例】

あなたは、子育てはどのようなものか知りたいと思っている。あなたは、子供の食事を用意するサービスのレビューを見つける。

幼児期は子育てにおいて最もストレスの多い時期のひとつだ。親の負担を軽くできる面もあるはずだ。そこで Meal Prep Co. の Kids' Meal Program の出番だ。オンラインで申し込んでから1ヶ月後には、子供たちへのサービスが開始される。プログラムに配属された料理人が家に来て、毎日3食、子供たちの食事（朝食、昼食、夕食）を作る。1ヶ月間サービスを受けた後のキャンセル料は発生しない。3つのプランから選ぶことができる。

子供に優雅な生活を体験させたいのであれば、月額30万円の Elegant Kids' Meal がうってつけのプログラムだ。とても有名なレストランで修業を積んだプロのシェフが毎日ワクワクするような新メニューを考案するので、決まったメニューはない。地元のテレビで紹介された過去のシェフの料理のひとつに、松阪牛のサンドイッチがある。メニューは子供の好みに合わせて変更できる。

Future Athlete Meal は、子供にスポーツ選手になってほしいと願う人たちのために、月額15万円で提供される。メニューは最新の栄養知識を持つ専門家が監修している。また、メニューに含めない食

材をお願いすることもできる。すべての食事は、体の成長と筋肉の回復のために完璧なバランスにするべく、グラム単位で厳密に測定されている。Elegant Kids' Meal とは異なり、他の日と同じメニューの日もある。

月額75,000円の Regular Kids' Meal を利用すれば、あなたの子供は一般家庭と同じように食事を楽しむことができる。子供は、普通の料理人が近所のスーパーで食材を買い、食事を作るのを手伝う。メニューは子供のアレルギーを考慮するが、子供の好き嫌いで変わることはない。

私は自分の子供には最高の運動能力を持って裕福な生活をしてほしいと思っているが、同時に自炊の仕方も知っていてほしいと思っている。考えた末、私は彼の自立心を育てるプランを選んだ。このサービスは決して安くはないが、毎日膨大な時間を節約してくれているので、それだけの価値はある。自分の仕事にもっと時間を使うことができるので、うまくいけば昇給も望める。

【語句・表現】

〈本文〉

- ・ aspect 「場面, 状況」
- ・ come into play 「活動しはじめる」
- ・ cancelation fee 「キャンセル料」
- ・ feature 「～を特集する」
- ・ preference 「好み, 嗜好」
- ・ nutritional 「栄養の, 栄養学の」
- ・ typical 「一般的な」
- ・ household 「家庭」
- ・ capability 「能力, 才能」
- ・ consideration 「熟考, 考慮」
- ・ foster 「～を育む」
- ・ independence 「自立心」
- ・ raise 「昇給」

〈選択肢〉

- ・ negotiate 「～を交渉する」
- ・ portability 「携帯性, 携帯しやすさ」
- ・ invest 「投資する」

第3問

問1 「ユズの記事には、バーチャル遠足での出来事を説明する生徒のコメント(①～④)も掲載されていた。出来事が起きた順にコメントを並べなさい」 9 → 10 → 11 → 12

- ① 武器の使い方のバリエーションは興味深かったが、危険な武器の持ち運びは法律違反なので、知識そのものは実用的ではない。
- ② 忍者が音を立てずに動くとき、足や足首の使い方が普段の私たちの使い方と違うのが興味深かった。
- ③ バーチャル遠足のために机を移動し、生徒が問題なく見られるようにプロジェクターとスクリーンを設置するのは疲れた。
- ④ 私たちは日常生活で実用的なことを学んだ。特に、危険人物や嫌いな人に遭遇したときに役立つ。

正解 ⇒ 9 ③ 10 ② 11 ① 12 ④

本文は出来事を時系列ごとに紹介している。バーチャル遠足の中身に言及している第2段落第1文以降については、①は、武器について述べられており、手裏剣の使い方を学んだことをまとめた第3段落に該当する。②は、歩行について述べられており、足並み十法について学んだことをまとめた第2段落に該当する。④は、第4段落6～7文を要約すると、金遁の術は敵から逃げる技であり、現代社会に役立つ、となることから、第4段落に該当する。残りの③は、机、プロジェクターやスクリーンの準備について述べられており、バーチャル遠足が開始する前の出来事であることが分かる。よって③→②→①→④となる。

問2 「バーチャル遠足から、ユズは 13 を学んだわけではない」

- ① 当時の忍者の手裏剣使用頻度
- ② 忍者道場の歴史
- ③ 静かに動く技術
- ④ 鐘を使った敵の集中を妨げる方法

正解 ⇒ ②

第3段落第4文より、忍者が活躍していた当時、手裏剣はあまり使われていなかったことが述べられているので、①は不適。第2段落第2文より、足並み十法は移動時に音を立てないための歩行法であることが述べられているので、③も不適。第4段落第4～6文より、金遁の術は敵が鐘の音に気を取られている間、あるいは硬貨を拾っている間に逃げる術であることが述べられているので、④も不適。よって②が適当である。

問3 「バーチャル遠足の後、14 から担任の先生が『ユズはどこ?』と言った」

- ① ユズは担任の先生を眠らせた
- ② ユズは教室の電気を消した
- ③ ユズはバーチャル遠足で学んだテクニックを使った
- ④ ユズはバーチャル遠足で欠席した

正解 ⇒ ③

第5段落第5文より、担任の先生が「ユズはどこ?」と言う前に、先生がユズの前に来た頃には硬貨を床に叩きつける音がしていたことが分かる。第4段落第4～6文を要約すると、金遁の術は鐘を鳴らしたり、あるいは硬貨を撒き散らしたりして敵を攪乱し逃げる術である、となる。そして、第4段落最終文より、硬貨をばらまく練習をしたことが述べられている。よって、先生がユズの前に来た時に鳴った硬貨を床に叩きつける音は、ユズがバーチャル遠足で学んだ金遁の術によるものと推測できる。したがって、③が適当である。

【全訳例】

あなたはイングリッシュ・デイというイベントに参加します。準備として、去年参加したユズが書いた学校新聞の記事を読んでいます。

忍者修行のバーチャル遠足

ユズ・ハシモト

今年の遠足では、私たちはバーチャル忍者修行ツアーに参加した。悪天候のため、クラスは遠くの忍者道場に行くことができず、バーチャル遠足となった。それでも私たちは、忍者がどのように訓練しているのか見るのが楽しみだった。

手始めに、スクリーンに映し出された忍者の講師が、忍者の歩き方である「足並み十法」を教えてくれた。移動時に音を立てないための歩行法だ。重要なのは、車輪のようにつま先が先に地面につき、かかとが最後につくように歩くことだ。ゆっくりなら簡単だが、早歩きや走ろうとすると難しい。私たちのクラスは楽しく練習していたが、バーチャル遠足の間、誰もマスターできなかった。

次に、講師が「手裏剣」について講義した。手裏剣といえば、星形の刃を思い浮かべる人が多いだろう。しかし、手裏剣にはさまざまな形や大きさがあり、多くの人が思い浮かべる回す投げ方だけでなく、様々な投げ方がある。もうひとつ興味深いのは、忍者が活躍していた当時、手裏剣はあまり使われていなかったということだ。というのも、忍者の主な目的は情報収集だったからだ。忍者が手裏剣を使うのは、敵に見つかって逃げられなくなったときだけだ。忍者たち自身も、これを使う機会が来ないことを祈っていたに違いない。



忍者の消える技は、彼らをとっても謎めいた存在にしている。これが、講師が最後に披露してくれたバーチャル遠足の目玉だった。火、煙、草、木などを使ったり、あるいは周囲の環境を利用するなど、消える方法はたくさんある。講師は「金遁の術」と呼ばれる金属を使って消える技を披露した。主な方法は鐘を鳴らすことと、硬貨を撒くことだった。敵が鐘の音に気を取られている間、あるいは硬貨を拾っている間に、忍者は逃げる。これは現代社会でも使える。私たちは、硬貨が偶然に落ちたように見せるために、硬貨をばらまく練習をした。

バーチャル遠足が終わる頃には、私たちは忍者の講師に温かい別れを告げた。すると、担任の先生は、今日のバーチャル遠足の抜き打ちテストを出し、明るい雰囲気をおち壊した。私たちは皆、深いため息をつきながら席に戻った。先生は一人ずつ生徒にテストを渡していた。先生が私の前に立つ頃には、硬貨を床に叩きつける音がしていた。先生は思わず音のする方に顔を向け、それから私の机を振り返り、「ユズはどこ？」と言った。

【語句・表現】

- ・ virtual 「仮定の、バーチャルな」
- ・ condition 「状態、状況」
- ・ supposedly 「たぶん、おそらく」
- ・ objective 「目的」
- ・ demonstrate 「～を説明する、～を実演する」
- ・ scatter 「～をばらまく、点在する、散在する」
- ・ ruin 「～を台無しにする」
- ・ sigh 「ため息をつく」
- ・ unconsciously 「知らず知らず、無意識に、思わず」

〈選択肢〉

- ・ variation 「変化、変動」
- ・ practical 「実用的な、実質的な」
- ・ frequency 「頻度」
- ・ usage 「使用、利用」
- ・ concentration 「集中力」

第4問

問1 「コメント(1)を踏まえ、最も適切な置き換えはどれか」 15

- ① 映画が人々の健康に影響を与えることは言うまでもない。
- ② それでは、研究の一つをもう少し詳しく見てみよう。
- ③ 科学は急速に進歩しており、この場合も例外ではない。
- ④ 映像技術と健康の関係を解明するには、多大な努力が必要である。

正解⇒②

直後の文で、最も怖い場面、サスペンス、勢いよく驚かせる工夫のある映画は、カロリー消費を助ける傾向があるという研究結果が述べられている。以降の第2段落第3～最終文も研究結果の詳細について言及しているので、(1)にはこれから研究の詳細について言及することを予告する文がふさわしいことが分かる。よって、②が適当である。

問2 「コメント(2)を踏まえ、付け加えるべき表現として最も適切なものはどれか」 16

- ① それでも
- ② その一方で
- ③ 具体的には
- ④ 迷ったら

正解⇒③

第2段落第2文では、最も怖い場面、サスペンス、勢いよく驚かせる工夫のある映画は、カロリー消費を助ける傾向があるという研究結果が述べられている。続いて第2段落第3文では、ホラー映画を見ると血流が良くなり、アドレナリンが分泌され、カロリーが消費されることが述べられている。第2段落第2文に続いて第3文はより具体的に述べていることが分かるので、③が適当である。

問3 「コメント(3)を踏まえ、付け加えるべき文として最も適切なものはどれか」 17

- ① しかし、食欲は日常的なストレスによって増加するが、突発的なストレスでは減少することが研究により明らかになっている。
- ② しかし、食欲は突発的かつ日常的なストレスの増加の最大要因の一つであることが研究により明らかになっている。
- ③ しかし、どのようなストレスでも、食欲への影響はほとんど変わらないことが研究により明らかになっている。
- ④ しかし、ストレスと食欲には関係がないことが研究により明らかになっている。

正解 ⇒ ①

第3段落第3文より、食欲の変化は、受けたストレスの種類によって異なることが述べられている。よって、(3)にはある特定のストレスに言及し、その具体的なストレスと食欲の増減について述べている文が妥当であることが分かる。したがって、①が適当である。

問4 「コメント(4)を踏まえ、最も適切な置き換えはどれか」 18

- ① 他人に害をおよぼしていない
- ② 計画通り物事を進めている
- ③ 最善を尽くしている
- ④ 自分の体に良いことをしている

正解 ⇒ ④

下線部の前の部分(When watching horror movies, you don't need to think that you are wasting your time in an unproductive activity)より、下線部はホラー映画を観ることの利点を指していることが分かる。最終段落第1文および英文全体より、ホラー映画を観ることの利点とは、減量効果のことであるから④が適当である。

【全訳例】

英語の授業で、あなたは興味のある話題についてエッセイを書いています。これはあなたの最新の草稿です。あなたは今、先生からのコメントをもとに修正作業を行っています。

| ホラー映画で減量しよう | コメント |
|---|--|
| <p>誰もが痩せたい。誰もが映画を観たい。では、両方やればいいではないか。突然の筋肉の緊張、心拍数の急上昇、冷や汗は、ホラー映画を観て怖がっているサインである。こうした経験だけでも、私のようなホラー映画を観ない者は、ホラー映画を観ることに消極的になる。しかし、ホラー映画ファンには朗報だ。ホラー映画を観るとカロリーが消費されるという研究がいくつかある。</p> <p>⁽¹⁾映画製作の未来は、人々の健康増進に焦点を当てるのかもしれない。この研究では、最も怖い場面、サスペンス、急激な恐怖のある映画は、カロリーの消費を助ける傾向があることが分かった。⁽²⁾ホラー映画を見ると血流が良くなり、アドレナリンが分泌され、カロリーが消費される。ある実験によると、ホラー映画を90分間観ると最大で150カロリーも消費することが分かった。これは成人男性による約20分間の軽めのランニングに相当する。</p> <p>さらに、この場合は恐怖による突然の強いストレスからアドレナリンが放出されると、カロリーが消費され、食欲が減退する。ストレスが拒食よりもむしろ過食の引き金になると考える人もいるかもしれない。⁽³⁾従って、食欲の変化は、受けたストレスの種類によって異なると言える。ホラー映画によるストレスは、空腹を抑えたいときにちょうどいい。</p> <p>他の研究でも、ホラー映画の減量効果を示唆するものがある。ホラー映画を観ているとき、⁽⁴⁾何かをしているのだから、非生産的な活動で時間を無駄にしていると考える必要はない。</p> | <p>(1) このトピックセンテンスはこの段落に合っていない。書き直してください。</p> <p>(2) ここに接続表現を入れましょう。</p> <p>(3) ここに何か欠けています。文と文の間にさらに情報を追加して、文と文をつなげてください。</p> <p>(4) 下線部の句はエッセイの内容を十分に要約していません。変えてください。</p> |
| <p>総評： あなたの文章にはかなり改善が見られます。この調子で頑張ってください！（私は運動が嫌いなので、ホラー映画を観始めます！😊）</p> | |

【語句・表現】

- ・ draft 「下書き」
 - ・ tension 「緊張」
 - ・ cold sweat 「冷や汗」
 - ・ reluctant 「乗り気でない、気が進まない」
 - ・ jump scare 「ジャンプ・スケア」：映画などで観客を勢いよく驚かせる手法
 - ・ rush 「急増」
 - ・ equivalent 「同等の、相当の」
 - ・ intense 「強烈な、激しい」
 - ・ appetite 「食欲」
 - ・ trigger 「～の引き金となる、～を誘発する」
 - ・ overeating 「過食」
 - ・ undereating 「拒食」
 - ・ curb 「～を抑制する、～を抑える」
 - ・ unproductive 「非生産的な、効果のない」
- 〈コメント〉
- ・ insert 「～を挿入する」
 - ・ summarize 「～を要約する」
- 〈選択肢〉
- ・ exception 「例外」
 - ・ unfold 「～を明らかにする」
 - ・ specific 「具体的な」
 - ・ minimal 「極小の」

第5問

問1 「19」に最も適するものを選びなさい

- ① 最終スコアは4.0～6.0点となる。
- ② 最終スコアは2ラウンドの平均点となる。
- ③ 最終スコアは2ラウンドの中で高い方のスコアとなる。
- ④ 最終スコアは2ラウンドの合計点となる。

正解 ⇒ ④

第2段落第4～最終文より、各エア・ギタリストは2つのラウンドを行い、各ラウンドに得点が付けられ、両ラウンドの合計点が出場者の最終得点となり、優勝者が決定することが述べられている。よって、④が適当である。

問2 「20」に最も適するものを選びなさい

- ① 質を落とすことなく、どれだけ時間パフォーマンスできるかを評価する。
- ② ギターを持っていなくても、複数のギターを持っていることをどれだけ伝えられるかを評価する。
- ③ 実際のパフォーマンスと比較し、再現されたパフォーマンスの精度を評価する。
- ④ 難易度や独自性など、演奏の技術的側面を評価する。

正解⇒③

第3段落第2～3文より、テクニカル・メリットとは、目に見えない指使いが、演奏している音楽の音程にどれくらい対応しているかを評価する審査基準であることが分かる。よって、③が適当である。

問3 「 21 に最も適するものを選びなさい」

- ① 公演前にあなたのことを知っていた観客が何人いたかを評価する。
- ② 観客がどれだけあなたの注意を引いたかを評価する。
- ③ エア・ギターと実際のギターの違いをニーチェの哲学で評価する。
- ④ 観客を惹きつける技術の評価する。

正解⇒④

第4段落第2文より、どんなステージ・パフォーマンスでも、観客の心をつかむパフォーマーのカリスマ性が必要だが、エア・ギターも例外ではないことが述べられている。よって、ステージ・プレゼンスは、どれくらい観客の心をつかめているかを評価する審査基準であることが分かるので、④が適当である。

問4 「 22 に最も適するものを選びなさい」

- ① ステージ・パフォーマンスの戦略を立てること
- ② パフォーマンスの動きを練習すること
- ③ 歌の練習を行うこと
- ④ 実際の楽器を練習すること
- ⑤ 優れたプレイヤーのパフォーマンスを分析すること
- ⑥ 観衆の前に立つ練習をすること

正解⇒④

「評価結果」の表「アダムが週に費やした時間数」より、アダムは週に17時間もギター演奏の練習に費やしており、他の項目と比べて最も時間を費やしていることが分かる。よって、④が適当である。

問5 「 23 に最も適するものを選びなさい」

- ① S1
- ② S2
- ③ S3
- ④ S4
- ⑤ S5
- ⑥ S6

正解⇒⑥

まず、問4より、23 の前文の 22 には「実際の楽器を練習すること」が当てはまる。そして、23 に続く部分 (maybe he should further improve on that) より、22 (「実際の楽器を練習すること」) に関する指摘を挙げている生徒が 23 に該当することが分かる。S5は、彼のギターを弾く真似は上手いと感じたが、よく見ると彼がエア・ギターで真似ている音符のいくつかは実際の音楽と一致していないと述べており、他の生徒は「実際の楽器を練習すること」に関する指摘を挙げていない。

よって、⑥が適当である。

問6 「 24 に最も適するものを選びなさい」

- ① S1
- ② S2
- ③ S3
- ④ S4
- ⑤ S5
- ⑥ S6

正解⇒②

24 に続く部分 (making more eye contact with the audience would help improve Adam's performance) より、観客に視線を向けることに関連した指摘を挙げている生徒が 24 に該当することが分かる。S2は、彼は想像上のギターを弾くことに集中し続けるあまり、観客とコミュニケーションを取ろうとしなかったため、彼のパフォーマンスと一体になるのは少し難しかったと述べている。また、他の生徒は観客に意識を向けることを指摘していない。よって、②が適当である。

【全訳例】

あなたは大学のエア・ギター部に所属しています。部員の一人であるアダムが全国大会に出場することになり、部員は彼のパフォーマンスを向上させるために協力しています。以下の記事と部員による評価結果をもとに、あなたはグループディスカッション用の資料を作成します。

卓越したエア・ギター演奏の基準

アブドゥラ・チャンドラセカール、インド国立エア・ギター協会

エア・ギターの世界チャンピオンになることはもちろん、大観衆の前でお気に入りのロックの曲を演奏することを夢見る人は多い。エア・ギターとは、実物のギターを使わずにギターを弾くふりをするダンスや動きのことである。多くのエア・ギタリストが日々演奏の腕を磨いているので、練習をするときやパフォーマンスの案を練るときはエア・ギター・トーナメントの採点システムや公式審査基準を念頭に置くのが大切だ。

すべての審査員の結果は最終的なものであり、出場者は抗議することはできない。各ラウンドが4.0点から6.0点の間で採点され、6.0点が最高点となる。得点は小数点第1位までである(例:4.48ではなく4.4)。2つのラウンドを行い、各エア・ギタリストはそのラウンドでの総合的なパフォーマンスに基づいて1つの得点を獲得する。両ラウンドの合計得点が出場者の最終得点となり、優勝者が決定する。

審査基準に関しては、主に3つの要素がある。第一はテクニカル・メリットだ。実際に音程を弾くことはないが、目に見えない指使いが、演奏している音楽の調子に対応していればしているほど、よりよくパフォーマンスは評価される。したがって、ギターの弾き方を学ぶことをお勧めする。

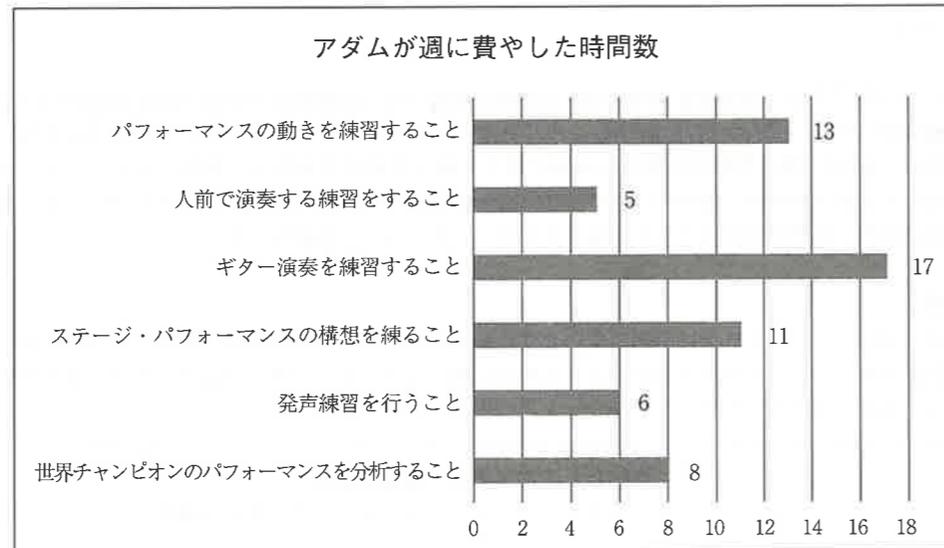
もう一つの基準は、ステージ・プレゼンスだ。どんなステージ・パフォーマンスでも、観客の心をつかむパフォーマーのカリスマ性が必要だが、エア・ギターも例外ではない。実際、何も持っていないのだから、観客の注意を引きつけるのはより難しい。実際のギタリストは注目を集めるのにギターに頼ることができるが、エア・ギタリストは自分自身以外に頼るものはない。楽器を持たずに何千人もの観衆を沸かせる準備をしよう。

最も理解しにくいのが、最も重要な項目であるエアネスとは、パフォーマンスが本物のギター演奏の模倣を超え、それ自体が芸術になっている度合いと定義されている。世界チャンピオンに二度輝いたエア・ギタリストは、ニーチェの哲学を借りて、この側面について語った。何かを定義すれば、その

輝きは失われる。もしギターを見ることができたら、それはつまらないものになるだろう。エアネスを説明しようとする事自体が、そのような概念の本質から自分を遠ざける行為なのだ。それは見た瞬間にわかるものだ。

評価結果

1: アダムがパフォーマンスを向上させるために費した週あたりの時間数



2: アダムのエア・ギター・パフォーマンスについてどう思いますか?

主なコメント:

S1: 全体的に、彼が何時間も練習に打ち込んだことがわかる。しかし、第1ラウンドのパフォーマンスが第2ラウンドよりも遙かに良かった。

S2: 彼は想像上のギターを弾くことに集中し続けるあまり、観客とコミュニケーションを取ろうとしなかったため、彼のパフォーマンスと一体になるのは少し難しかった。

S3: 彼の音楽に対する愛情が伝わってくる。彼はギター演奏だけでなく、実際のアーティストのちょっとした仕草や表情まで真似していた。相当な努力家だ。

S4: 照明の演出や衣装が洗練されているように、企画段階には多くの工夫が凝らされていた。しかし、世界チャンピオンの演技と比べると、言葉では言い表せない何か足りなかった。

S5: 彼のギターを弾く真似は上手いと感じた。しかし、よく見ると、彼がエア・ギターで真似している音符のいくつかは、実際の音楽と一致していなかった。

S6: 最初は目立つ動きが多く、惹きつけられたが、次第に同じ動きが繰り返され、途中で飽きてしまった。観客を飽きさせないためには、もう少し工夫が必要だ。

あなたの討議資料:

アダムのエア・ギター上達プロジェクト

■ 採点システムのポイント

— 参加者は自分の得点について抗議することはできない。

—

■ 審査基準

— テクニカル・メリット:

— ステージ・プレゼンス:

— エアネス:

実際のギター・パフォーマンスを超えるエア・ギター・パフォーマンスの芸術性の高さを評価する。

■ 改善に向けた課題

— アダムは に最も多くの時間を費やした。しかし、 のコメントによると、彼はそれをさらに改善すべきかもしれない。

— のコメントによると、観客にもっと視線を向けたら、アダムのパフォーマンスは良くなるだろう。

【語句・表現】

〈第1段落〉

・ criteria ← criterion 「基準, 判定基準」の複数形

〈第2段落〉

・ contestant 「出場者」

・ decimal 「小数の」: decimal point 「小数点」

・ determine 「～を決める, ～を決定する」

〈第3段落〉

・ component 「構成要素, 成分」

・ technical 「技術的な」

・ merit 「優秀さ, 美点」

・ resemble 「～に似ている, ～に類似する」

・ corresponding 「一致する」

・ evaluate 「～を評価する, ～を査定する」

〈第4段落〉

・ presence 「存在, 存在感」

・ charisma 「カリスマ, カリスマ性」

・ rock 「～を揺り動かす, ～を盛り上げる」

〈第5段落〉

・ grasp 「～を把握する, ～を理解する」

・ crucial 「重要な」

・ exceed 「～を越える, ～を上回る」

・ imitation 「模倣, まね」

・ philosophy 「哲学, 人生観」

- ・brilliance「輝き, 魅力」
- ・essence「本質」
- (評価結果)
- ・put in ~「~を費やす」
- (選択肢)
- ・compromise「~を妥協する, ~を譲歩する」
- ・convey「~を伝える, ~を伝達する」
- ・multiple「多数の, 複数の」
- ・reproduce「~を再現する」

第6問

問1 「生徒A, B, Cはいずれも, 25 を提案している」

- ① 既存の地域資源を活用して地域に活気を取り戻すこと
- ② 地元の学生による観光への積極的な関与を強調すること
- ③ 文化体験のための新しい建物を建設することで, 地域の魅力を高めること
- ④ 地域の未来のために地域住民の幸福を犠牲にすること

正解⇒①

生徒Aの提案を要約すると, 生徒Aは観光地にある空き家を宿泊施設に変え, 観光客の宿泊収容力を拡大することや, アートギャラリー, 文化施設, ワークショップに変えることで, 地域の芸術・文化シーンを充実させることができる, となる。生徒Bの提案を要約すると, レンタル自転車を設けることで, 観光客がその地域の様々な場所やイベントを巡ることができ, 活気が湧く, となる。生徒Cの提案の第4文より, 動物とのふれあいを地域の特産品と組み合わせることで, 地域産品のプロモーションを強化することもできることが述べられている。以上を踏まえると, ①が適当である。

問2 「生徒Eは, 大学設立が 26 の重要な要素だと捉えている」

- ① 雇用創出や地域社会に新しい視点が増えて起こる経済発展のため
- ② 今後さらに多くの大学が建設されることが予想される地域の経済的成功のため
- ③ 地域住民の知性を高め, 地域経済の発展に貢献するため
- ④ 地域が, 新しい住民の増加によって促進される自治体からの財政支援を確保するため

正解⇒①

生徒Eの提案の第2~3文より, 大学の設立は, 雇用機会の拡大につながることが述べられている。また, 生徒Eの提案の第5文より, 新しい人たちが入ってくることで, 様々なアイデアが持ち込まれることが述べられている。よって, ①が適当である。

問3 「 27 と 28 に最も適するものを選びなさい。(順不同)」

- ① A
- ② B
- ③ C
- ④ D
- ⑤ E

正解⇒ 27 ① 28 ④

あなたは, 地方に活気を取り戻すために学生たちは積極的な役割を果たすべきだと考えており, その好例となる提案を行った生徒を選ばばよい。生徒Aの提案の第3文より, 学生たちが, 空き家を地域の文化や風景を体験できるスペースとしてリノベーションすることで, 地域の観光客が増えるかもしれないことが述べられている。また, 生徒Aの提案の第5文より, 生徒Aの学校のアート&デザインクラブは, 住宅の創造的な改革に貢献できることが述べられている。

生徒Dの提案の第1~2文より, 生徒Dの高校のラクロス部は, 近隣の小学校で定期的に無料講習会を開催しており, 受講している小学生の生徒やその親が満足していることから, 田舎町を活気づけるために生徒が新しいスポーツを導入することを提案していることが述べられている。よって, ①と④が適当である。生徒B, 生徒C, 生徒Eの提案は生徒主体の提案にはなっていないため, ②, ③, ⑤は不適。

問4 「 29 に最も適するものを選びなさい」

- ① 一方が観光による経済活性化を目指すのに対し, もう一方は製造業による経済成長を重視する
- ② 一方が地元の子供たちとの交流に重点を置き, もう一方は高齢者との関わりを中心に据える
- ③ 一方は身体的な活動に参加すること, もう一方は計画や設計といった建築的な改革に焦点を当てる
- ④ 一方が目標達成のために世界的に複数の企業からのスポンサーを必要とするのに対し, もう一方は地域的な財政支援に重点を置く

正解⇒③

問3より, 生徒Aと生徒Dの提案の違いを要約した選択肢を選ばばよい。生徒Aの提案を要約すると, 空き家を宿泊施設や文化施設にリノベーションして地域活性化を図る, となり, 建築に焦点を当てている。生徒Dの提案を要約すると, 生徒Dの高校のラクロス部が近隣の小学校で定期的に無料講習会を開催しており, それをきっかけに地域活性化を図るべく, 地方自治体, 大学, 高校などが, 協力し合って新しいスポーツを普及させる, となり, 身体的活動に焦点を当てている。よって, ③が適当である。

問5 「資料Aに基づき, あるプロジェクトについての記事を紹介するつもりである。記事の見出しとして最も適切なものは次のうちどれか」 30

- ① XYZ高校生がフードバンクを支援・運営する
- ② XYZ高校生が食料不足を解消するために食料を育てる
- ③ XYZ高校生が複数のフードバンクを立ち上げ, 平等な食料配給を目指す
- ④ XYZ高校生が地元銀行に資金援助を求める

正解⇒①

資料Aを要約すると, XYZ高校生は地元のフードバンクを支援するために, 様々な地域団体に声をかけて連携し, 週末においてはフードバンクの現場で運営業務に取り組んでいる, となる。よって, ①が適当である。③は, XYZ高校の生徒がフードバンクを設立したという言及が本文にないため, 不適。

問6 「スライド5を作成するにあたり, 地方のコミュニティが直面する課題を見つけるため, あなたは資料Bを見ていた。この表によると, 次の記述のうち正しいものはどれか」 31

- ① 患者がより良い医療を受けられるように医師を支援することは, 地方の住民よりもむしろ都市部の住民に役立つ。
- ② 地方の住民は都市部の住民に比べ, 現在の健康状態を説明することができない。

- ③ 都市部の住民が健康目的でテクノロジーを利用する割合は、地方の住民の3倍である。
 ④ 都市部の住民は、地方の住民に比べて健康保険の重要性に対する認識が低い。

正解 ⇒ ②

表の「毎年、健康状態をチェックするために医師の診察を受けていますか？」の項目より、「はい」と答えた地方の住民は69%、都市部の住民は80%であることが記載されている。よって、②が適当である。①は、資料Bは医師の支援について触れていないため、不適。

【全訳例】

あなたは地方に活気を取り戻す方法についてプレゼンテーションを行います。以下の手順に従います。

- ステップ1：地方に活気を取り戻す方法について5つの戦略を読む。
 ステップ2：立場を決める。
 ステップ3：プレゼンテーション・スライドの下書きを作成する。

[ステップ1] 地方に活気を取り戻す方法について5つの戦略を読む

生徒Aの提案

地方の町には多くの空き家がある。観光地のこれらの空き家を宿泊施設に変えて、観光客の宿泊収容力を拡大するのはどうだろうか？学生たちが、こうした空き家を、訪問客が地域の文化や風景を体験できる空間にリノベーションすることに力を入れると、地域の観光客が増えるかもしれない。また、空き家のもう一つの活用法として、アートギャラリーや文化施設、ワークショップに変えることが挙げられる。本校のアート&デザインクラブは、住宅の創造的なリフォームに貢献することができる。これにより、地元の芸術・文化シーンを積極的に盛り上げ、充実させることができる。

生徒Bの提案

レンタル自転車を使って観光を盛り上げるのは、地方を発展させる賢い方法だと思う。人々が観光地を訪れやすくなり、観光スポットやレストラン、商店などの地元企業を支援し、より多くの収入をもたらすことができる。その結果、町は賑わい、繁栄する。それに、レンタル自転車は地域社会を活気づける。地域住民が自転車をレンタルすることで、近隣地域を探索することができ、地元のショップやカフェがより活性化する。これにより、地域社会の絆が深まる。レンタル自転車は地元のイベントやお祭りをサポートすることもできる。特別なイベント時にレンタル自転車を提供することで、人々が移動しやすくなり、地元のイベントへの参加者が増え、町への注目度も高まる。

生徒Cの提案

来園者が動物と触れ合ったり遊んだりできるふれあい動物園は、地方を活性化させる素晴らしいアイデアだ。このような場所では、動物を間近に見ることができ、楽しくユニークな体験ができる。観光客は自然を楽しみ、新鮮な農産物を試食することができ、この町は観光客にとってより魅力的なものとなる。さらに、動物とのふれあいを地域の特産品と組み合わせることで、地域産品の宣伝を強化することもできる。この組み合わせは、この地域のユニークな商品を際立たせ、観光客に地元の食品を楽しんでもらい、その結果、町の経済と地元企業を支えることになる。さらに、ふれあい動物園は、家族や個人が動物と触れ合う経験を分かち持つことを通して絆を深める場を提供することで、地域社会をひとつにする。これによって、結果として友情が深まり、地域の人々の間に一体感が生まれる。

生徒Dの提案

私たちの高校のラクロス部は、近隣の小学校で定期的に無料講習会を開催し、ラクロスが彼らの生活にどのようにプラスの影響を与えるかを知ることができるようにすることで、子供たちや親たちを幸せにしている。このことを念頭に置いて、生徒が新しいスポーツを導入することで、地方のコミュニティに活気をもたらすことを、私は提案する。これを実現するためには、地元の自治体、大学、高校が協力して新しいスポーツを普及させる必要がある。これには、スポーツリーグの設立や年間スポーツイベントの計画などが含まれる。このような取り組みを通じて、スポーツは地域社会への関与を強め、人々の注目を集め、子供たちに新しいスポーツを続ける意欲を与え、すべての人がより強いつながりを築くことができる。

生徒Eの提案

地方を活気づけるために大学を作るのはいいアイデアだ。大学の設立には、相当数の教員やサポートスタッフの採用を伴う。また、大学に関連した新しいショップやレストランが増えれば、雇用機会も増えるだろう。大学が地元企業と協力することで、経済がより多様で持続可能なものになる。新しい人材が入ってくることで、さまざまなアイデアが持ち込まれる。こうした新しい人材の多くは熟練しており、地元企業が新しいアイデアを思いつき、より良い仕事をするのを助けてくれる。

[ステップ2] 立場を決める

5つの提案を検討したあなたは、学生の参加に焦点を当てた2つの提案を基にプレゼンテーションを行うつもりだ。27、28、29を完成させるのに最適な選択肢を選びなさい。

あなたの立場：学生たちは、地方に活気を取り戻す際に積極的な役割を果たすべきだ。

- 生徒27と生徒28の提案はその好例である。
- 二人の提案は29という点で異なっている。

[ステップ3] プレゼンテーション・スライドの下書きを作成する

スライド1

タイトル

どうすれば地方を再活性化できるのか？

スライド2

提案1 [ステップ2より]

スライド3

提案2 [ステップ2より]

スライド4

提案3 [資料Aより]

30

スライド5

提案4 [資料Bより]

31

スライド6

結論

学生は提案された地方に活気を取り戻す際に積極的な役割を果たすべきである。

資料A

30

若者の人口が減少している地域では、人手不足のために多くの地域問題が未解決のままになっている。しかし、XYZ町では、そんな現状を打破しようと、地元の高校生たちが立ち上がった。

XYZ高校の生徒たちは、食料不足に直面している地域のフードバンクを積極的に支援している。缶詰や乾物など日持ちのする食料品を求めて、地域住民や企業に声をかけている。また、フードバンクのために新鮮で栄養価の高い食品を手に入れるため、スーパーマーケットや食品会社と協力している。

週末には地元のフードバンクでボランティアをし、食料の仕分け、梱包、配達などの作業に従事し、地域の人々と直接交流する。地元の学校や団体と連携し、地域参加を促すイベントを推進している。また、教育キャンペーンを通じて、食料の重要性とフードバンクの役割について人々に教えている。

資料B

アメリカの地方住民は、健康に対する意識から取り残されている。以下のデータを確認し、私たちに何ができるか考えてみよう。このアンケートには、都市部の住民と、それと同数の地方の住民が回答している。パーセンテージは、肯定的な回答をした住民の数を示している。

取り残される：アメリカの地方の健康管理

| | 地方 | 都市部 |
|---------------------------------|-----|-----|
| 毎年、健康状態をチェックするために医師の診察を受けていますか？ | 69% | 80% |
| 健康保険に加入していますか？ | 81% | 90% |
| 健康のためにモバイル・テクノロジーを利用することはありますか？ | 19% | 34% |

【語句・表現】

- ・ vacant 「空き」
- ・ accommodation 「宿泊施設」
- ・ capacity 「力量、能力」
- ・ renovate 「～を改装する、～をリフォームする」
- ・ enrich 「～を豊かにする」
- ・ prosperous 「盛んな」
- ・ highlight 「～を目立たせる」
- ・ establishment 「創立、設立」
- ・ recruitment 「求人募集」
- ・ associate 「関連する、～を関係させる」
- ・ sustainable 「持続可能な」
- ・ collaborate 「共同研究する、共同制作する」
- ・ distribution 「分配、配給」

第7問

問1 「5つの出来事 (①～⑤) から4つを選び、起きた順に並べ替えなさい」

32 → 33 → 34 → 35

- ① Chris がニューメキシコを訪れる。
- ② Matt は Chris のプレゼンテーションに耳を傾ける。
- ③ Matt がニューメキシコを訪れる。
- ④ Matt のマネージャーに Bradford から電話が入る。
- ⑤ ピクセルが倒産する。

正解 ⇒ 32 ④ 33 ② 34 ⑤ 35 ①

(以下の解説において、英文中の◆◆◆◆で区切られた場面ごとに、シーン1～7とする)

メモの「物語の概要」の項目を確認すると、Chris と Matt が初めて共同制作した時点から始まることが分かる。そして、シーン3第5文より、Matt と以前仕事をし、ゲーム業界で最高のゲームのひとつを作ったのだから、Bradford の電話に対して Chris は迷わず前向きに答えたことが述べられていることから、物語全体は Chris と Matt が初めて共同制作した時より後の出来事であることが分かる。よって、32 は、物語の中で起こる最初の出来事に該当する。また、シーン1第2文と第5文、シーン7第1文より、ニューメキシコの砂漠で大量のゲームカートリッジが掘り起こされたことが述べられていることから、シーン1の続きがシーン7であることが分かる。そして、シーン7第2文より、男性がゲーム業界から退いて40年後にインタビューを受けていることが述べられており、シーン2第1文より、シーン1の40年前にシーン2以降の出来事が起きたことが分かるので、シーン1とシーン7は物語の結末であることが読み取れる。よって、32 はシーン2以降シーン6までの出来事に該当する。

本文を辿り、シーン2第6文では、「またゲーム会社からオファーが来た」と Matt のマネージャーが叫んだが、シーン3第4文と第10文より、Bradford は Matt に既に電話でミーティングの予約を取ったことが述べられているので、Bradford が Matt のマネージャーに電話した直後に起きたことであることが分かる。よって、シーン2は④に該当する。シーン4では、Matt が Chris のプレゼンテーションを聞いて最終的に商談が成立した流れが描写されている。よって、シーン4は②に該当する。シーン6第7～最終文より、Chris が勤めている世界有数のゲーム会社がこの世からいなくなることが述べられているので、シーン6は⑤に該当する。シーン7では、男性がインタビューで、ゲーム業界から退いたこと、DTによる過酷なプログラミングの日々のこと、史上最高と最悪のゲームを開発したことについて触れている。これらの特徴は、シーン6第7文、シーン5全体、シーン3第2文と一致することから、インタビューを受けている男性は Chris であることが分かるので、シーン7は①に該当する。よって、④→②→⑤→①の順になるので、32 は④、33 は②、34 は⑤、35 は①が適当である。

問2 「36 と 37 に最も適するものを選びなさい (順序は問わない)」

- ① Matt と Chris は共同制作でゲームのコンセプトを作り上げた。
- ② ゲームのコンセプトは、開発期間の短縮を優先して作られた。
- ③ 映画『DT』の監督はゲームのコンセプトに満足していた。
- ④ ゲームの敵は政府高官と科学者だった。
- ⑤ プレイヤーは、各ミッションをクリアするごとに獲得できるデバイスを使い、宇宙人を守らなければならなかった。

正解 ⇒ ②, ④ (順不同)

シーン3の中盤より、ゲームのコンセプトを具現化する作業工程は通常6～8ヶ月かかることが述べら

れているが、シーン3の終盤より、BradfordはChrisに5週間で具現化できるゲームのコンセプトを考案するように指示したことが述べられている。そして、シーン4の終盤より、Chrisは仕方なく会社の納期に間に合わせなければならなかったことが述べられているので、②が適当である。また、シーン4の中盤より、プレイヤーは政府のエージェントや科学者をおかしながらミッションをクリアしていくアドベンチャーゲームであることが述べられている。よって、④も適当である。

問3 「 38 に最も適するものを選びなさい」

- ① 開発システムは社外にも用意された。
- ② コードの入力があまりに速く、コンピューターが放電するほどだった。
- ③ 効率的に食事を管理するために、プログラマーは社内でも生活することを余儀なくされた。
- ④ プログラマーは家に帰ることが許されなかった。

正解⇒①

シーン5第4～5文より、Chrisと彼のチームは、Chrisの自宅にも別の開発システムを設置したことが述べられている。よって、①が適当である。

問4 「 39 に最も適するものを選びなさい」

- ① 火に油を注いだ
- ② 彼を冷遇した
- ③ 彼を健康で元気にした
- ④ 災い転じて福となした

正解⇒④

シーン7より、ChrisはDTを開発するにあたり過酷な日々を送ったが、現在は心理士として、過去の経験を活かして過労によって精神の問題を抱えるIT労働者を支援することに大きなやりがいを感じていることが述べられている。このように、悪い事象が良い幸福の種に転じた様子が表現されていることから、④が適当である。

問5 「 40 に最も適するものを選びなさい」

- ① 彼が勤めていた会社が倒産した
- ② DTのビデオゲームは、映画監督のキャリアをさらに前進させた
- ③ 史上最高のビデオゲームのひとつとなり、数百万本を売り上げた
- ④ ゲーム発売の夜、雷雨はなかった

正解⇒①

シーン6第4～5文より、何百人もの従業員が段ボール箱を抱えてビルから退場した光景は、数え切れないほどのニュースで取り上げられたことが述べられており、会社が倒産したことを描写している。そして、同シーン第6文より、Chrisは、たった一度の製品リリースがこのような大惨事を招いたという事実を理解できなかったことが述べられている。よって、①が適当である。

【全訳例】

あなたは英語のディスカッショングループにおいて、物語を紹介する番になりました。あなたは雑誌である記事を見つけました。あなたは発表のためのノートを準備しています。

嵐の目の中で

2026年の夏だった。ニューメキシコの砂漠で、数台の建設機械が掘り起こした穴の前に男が立っていた。突然、建設機械が止まり、運転手が無数の黒い袋をその穴から運び出した。運転手たちが袋を切ったのだが、男が待っていたのはこの瞬間だった。メーカーが処分した何千という売れ残りのゲームカートリッジが、ほとんどがパッケージのまま地面に捨てられていた。彼はゲーム業界を揺るがした悲劇的な過去に、ようやく区切りが付き、安堵感を得た。



40年前、Mattはデスクに座り、積み重ねられたビデオテープの山を前にしていた。一人ずつビデオテープにサインをし、その1本を前の人に手渡し、笑顔でカメラに向かってその人と一緒にポーズをとった。彼はそれを繰り返したが、彼の前の長い列は一向に終わらない。世界的に大ヒットした映画『DT』の監督として、サイン会やインタビューに応じたり、その映画に関連した仕事の依頼を受けたりしていた。彼はこの人気が続かないことを知っていたので、マネージャーに早期引退を保証するような巨額の取引を取り付けるように頼んだ。「またゲーム会社からオファーが来ました！」とマネージャーが叫んだ。Mattは大金を手にする期待に笑みを浮かべた。



Chrisはオフィスで座りながらモーニングコーヒーを飲んでいた。先月、ゲーム史上最高のビデオゲームとゲーマーに言わしめたビデオゲームをリリースしたことで、コーヒーの豊かな香りをご褒美として与えられているかのようだった。彼の落ち着いた朝は、世界有数のビデオゲームメーカーであるピクセルのCEO、Bradfordからの電話で突然邪魔された。「Chris、『DT』のビデオゲームが必要なんだ。やってくれるか？今、Mattに電話したんだけど、興奮してるみたいだった！」。Mattと以前仕事をし、ゲーム業界で最高のゲームの一つを作ったのだから、Chrisは前向きに答えた。しかし、Bradfordの陽気な返事は彼の高揚感を打ち砕いた。「そう言うと思ったよ！9月1日までにゲームの内容を完成させてくれ」。つまり、Chrisがゲームに取り組めるのは5週間しかなかった。ゲームのコンセプト開発からプログラミングまで、全工程を完了させるのに通常6～8カ月かかる。Bradfordが続ける、「ほら、Mattとはもうアポをとってあるんだ。彼は明日私たちの所に来る。5週間で実現できるゲームコンセプトを考えて、会議室で私たちにプレゼンしてくれ。君の評判が高いから、どんなにつまらなくても、彼は君のゲームコンセプトを受け入れると思うよ」。Chrisはまだ厳しいスケジュールに戸惑っていた。Bradfordは続けた、「クリスマスのリリースには必要なんだ。大もうけしよう」。



Mattはミーティングの前に何度も深呼吸をした。ピクセルのオファーを受けるのは2度目だったが、ミーティングの張り詰めた雰囲気にはまだ慣れなかった。彼は、大きな会議室のドアを開けた。「来てくれて嬉しいよ。一緒に仕事ができることが楽しみだ」と、Bradfordは低く太いが、しかし温かい声で彼を心から歓迎した。Mattは、他のピクセル社の重役たちと同様に、Bradfordと握手を交わした。全員が席に着くと、緊張感のある長い沈黙が訪れた。そして、Bradfordが低く太い声で沈黙を破った。「さっそく、本題に入ろう。電話で話したように、君の『DT』映画を使ってビデオゲームを作りたいんだ。以前一緒に仕事をしたように、我々のスーパースター・プログラマー、Chrisがゲームのコンセプトを考えたいんだ。Chris、君のアイデアを発表してくれないか？」。Bradfordの指示に従い、Chrisはプレゼンテーションを始めた。プレイヤーが政府高官や科学者に捕まることを逃れ、ミッションをクリアしていくアドベンチャーゲームだった。各ミッションを完了するごとに、プレイヤーはエイリアンの『DT』が宇宙を越えてその母星にメッセージを送ることができる装置のパーツが手に入る。全体的に彼のプレゼンテーションは好評だった。しかし、Mattは彼のアイデアに全面的には賛同していなかった。Chrisは、Mattのようなクリエイティブなアーティストにとって、それがいかに面白味のないものであるかを理解していたが、他に選択肢はなかった。彼は会社の

締め切りに間に合わせなければならなかった。それに、今話題の映画を取り入れれば、クオリティーに関係なく商品は売れる。これは会社の方針でもあった。特に彼らが以前手掛けたゲームも含め、Chris のビデオゲームが高評価であることを考慮し、Matt は最終的に Chris の提案を受け入れた。



Chris は命懸けでキーボードを打ち続けていた。コードに次ぐコードが、稲妻のように彼のコンピューター画面上を駆け巡っていた。この光景は職場だけではなく、家でも同じだった。彼と彼のチームは、彼がコードを書いている時間が2分以上続くことがないように、自宅に別の開発システムを設置した。会社はさらに、彼が食事を抜いて具合が悪くなることのないよう、毎日の食事を管理するマネージャーを任命した。また、Chris をサポートするために、通常の3倍のプログラマーが会社によって投入された。時間との勝負だった。5週間後、彼の努力はついに実を結び、どうにか会社の締め切りに間に合わせる事ができた。この新しいゲームで、彼はゲーム業界に旋風を巻き起こすと直感した。



Chris はいつもの出勤日のように社屋のドアを開け、帰宅しようと車に向かった。ただ今回は、私物や仕事関連の小物が詰まった段ボール箱を抱えていた。彼だけではなく。数百人の従業員が自分の段ボール箱を持ってビルを出た。この光景は当時、数え切れないほどの報道機関に取り上げられた。Chris は、たった一度の製品リリースがこのような大惨事を招いたという事実を理解できなかった。彼が知っていたのは、自分がゲーム業界から永久にいなくなるということだけだった。Chris が勤めていた世界有数のゲーム会社も同様に。



売れ残ったゲームカートリッジの山を背景に、その男がニューメキシコの砂漠でインタビューを受けていた。「今はどんな気持ちですか?」。男はこう答えた。「今はホッとしている。40年前にゲーム業界を去って以来何年も、『DT』ゲームのプログラミングで混沌とした数週間がフラッシュバックすることがよくあった。しかし、今は心理士として、過去の経験を活かして過労から精神上的な健康問題を抱えた IT 労働者を支援することにやりがいを感じている。また、史上最悪のゲームだけでなく、『DT』以前に史上最高のゲームのひとつに挙げられるゲームをいくつか作ったことも誇りに思っている。私は両方の極致を経験したと言えるかもしれない」。インタビュアーはこう続ける。「振り返ってみて、昔の自分自身に言いたいことはありますか?」。「このゲームを完成させたとき、ゲーム業界に旋風を巻き起こす予感がしたんだ。でも、たしかに巻き起こしたのだから、多くの人が考えるような形ではなかったよ」と男はくすくすと笑いながら答えた。

あなたのノート：

嵐の目の中で

物語の概要

Chris と Matt が初めて共同制作をする。

| |
|----|
| 32 |
| 33 |
| 34 |
| 35 |

インタビューがニューメキシコで行われる。

【DT】ゲームのコンセプトについて

・映画『DT』を題材にしたゲームであった。

- ・ 36
- ・ 37

【DT】ゲームの開発段階について

- ・製造会社は通常より多くのプログラマーを配置した。
- ・ 38

重要な場面の解釈

- ・ニューメキシコにいた男は、プログラマーとして働いていたときのひどい記憶を生かして、心理士として患者を治療している。彼の過去の辛い経験は、39 と言えるだろう。
- ・最後のシーンで、ニューメキシコにいた男性は、ゲームを完成させたらゲーム業界に旋風を巻き起こす予感がしたと話していた。しかし、40 ので、彼が予想していた結果にはならなかった。

【語句・表現】

<シーン1>

- ・ construction 「建築, 建設」
- ・ countless 「数多くの, 数え切れない」
- ・ cartridge 「カートリッジ」
- ・ manufacturer 「メーカー, 製造会社」
- ・ dispose of ~ 「~を捨てる」
- ・ dump 「~を廃棄する」

<シーン2>

- ・ autograph 「サイン」
- ・ guarantee 「~を保証する, ~を約束する」
- ・ anticipation 「期待, 予想」
- ・ paycheck 「報酬, 小切手」

<シーン3>

- ・ aroma 「香り」
- ・ reputation 「評判」

<シーン4>

- ・ atmosphere 「雰囲気」
- ・ grand 「堂々たる, 華麗な」
- ・ decision-maker 「重役」
- ・ regardless of ~ 「~に関係なく」
- ・ direction 「方向, 方針」

<シーン5>

- ・ assign 「~を割り当てる, ~を配属する」
- ・ gut 「直感的な, 本能的な」
- ・ take ~ by storm 「~に旋風を巻き起こす」

<シーン6>

- ・ cardboard box 「段ボール箱」
- ・ accessory 「アクセサリ, 付属品」
- ・ employee 「従業員」
- ・ cover 「取り上げる」
- ・ news outlet 「報道機関」
- ・ grasp 「~を把握する, ~を理解する」
- ・ catastrophe 「大惨事, 災難」

<シーン7>

- ・ heap 「積み重ね, 山盛り」
- ・ flashback 「フラッシュバック, 回想」

- ・rewarding「価値がある, やりがいのある」
- ・identify「～を認識する, ～を認知する」
- ・chuckle「クスクスと笑う」
- 〈ノート〉
- ・outline「要点, 概説, まとめ」
- ・collaborate「共同制作する」
- ・interpretation「解釈」
- 〈選択肢〉
- ・discharge「放電する」

第8問

問1 「 41 と 42 に最も適するものを選びなさい」

- ① 人類の文明発展における認知バイアスの貢献
- ② 認知バイアスを学ぶことの重要性
- ③ 認知バイアスと心理実験の相互作用
- ④ 解釈の可能性
- ⑤ 人類の文明と発明との関係
- ⑥ 認知バイアスの無限の可能性

正解 ⇒ 41 ④ 42 ②

第1段落第2～最終文を要約すると、私たちの解釈する能力が人類の文明発展に多大な貢献を成してきた一方で、大小関わらず様々な事件も引き起こした、となる。第1段落は解釈する能力をテーマとしており、それが良くも悪くも様々な方向で人間の意志決定に影響してきたことが述べられているので、41 は④が適当である。

第7段落最終文より、負のループから抜け出すには、本記事に紹介したもののみならず、様々な認知バイアスも念頭に置いて冷静かつ合理的な判断を下す必要があることが述べられている。よって、42 は②が適当である。⑥は、認知バイアスを肯定したニュアンスが含まれているが、第7段落に認知バイアスを肯定する内容が含まれていないので不適。

問2 「 43 に最も適するものを選びなさい」

- ① 商品の長所だけを際立たせるデータを紹介すること
- ② 商品の集まりをまとめて紹介するのではなく、別々に紹介する
- ③ 多くの近所の人が商品を購入している写真を見せる
- ④ より購入しにくい商品を最初に見せ、次に購入しやすい商品を見せる

正解 ⇒ ④

第5段落第4文より、アンカリング・バイアスを利用するセールスマンは様々な商品の中から高価な物を最初に紹介することが述べられている。そして、同段落第6～7文より、次にそのセールスマンは最初に紹介した商品より1ランク下げた価格帯のものを紹介することで、顧客に商品を購入する敷居が低くなったように感じさせると述べられている。よって、④が適当である。

問3 「 44 に最も適するものを選びなさい」

- ① ネットでその製品の好意的なレビューをチェックし、正しい買い物をしたと確信すること
- ② 集めた情報を、自分の意見を支持しているものと対立しているものに分けて整理すること
- ③ 図書館で本を探す代わりにインターネットで情報を検索し、便利に情報を収集すること
- ④ 発言内容ではなく、発言者の経歴で意見を強く受け入れること

正解 ⇒ ①

第3段落第2～3文を要約すると、確認バイアスとは、人々が自身の意見や考えを正当化するために都合のいい情報だけを無意識に集めたり、使用したり、もしくはある情報を都合よく解釈する傾向のことである、となる。よって、確認バイアスの事例として適当なのは①である。

問4 「 45 に最も適するものを選びなさい」

- ① 天気予報を見て、来週の天気の見通しを立てること
- ② 確証なく株を買い、利益を上げたときに自信を得ること
- ③ 将来が心配で占い師のところへ行くこと
- ④ 双子の兄弟が考えていることを正しく当てること

正解 ⇒ ②

後知恵バイアスとは、第4段落第4～最終文の実験例にあるように、出来事の結果を知った後で、その結果がまるで予測可能だったと思いつくことだと分かる。よって、後知恵バイアスの事例として適当なのは②である。

【全訳例】

英語の先生からこの記事が指定されました。あなたは短いスピーチをするためにノートを準備する必要があります。

認識の偏り

私たちの思考はあらゆる可能性に満ちており、外界の観察から得た様々な情報を処理し、無数の解釈を与えることができる。人類の文明を発展させた発明から、歴史に名を残す芸術作品の創造まで、私たちが様々な偉業を成し遂げることができたのは、解釈する能力のおかげと言っても過言ではない。一方で、解釈する能力があるからといって、全ての解釈が正しいという訳ではない。歴史的な大事件から日常の些細な選択の間違ひまで、こうした事件の引き金となった解釈における人為的ミスは枚挙にいとまがない。

人間が意思決定を行う際には、時に合理性を欠く偏った情報観のもとで行われる。このようなバイアスは心理学では「認知バイアス」と呼ばれる。認知バイアスの典型例をいくつか見てみよう。

選挙演説や経営方針説明会などでリーダーが自分の考えを主張するとき、その内容が嘘くさく聞こえることはないだろうか。それは、彼らが自分の意見や考えを正当化するために都合のいい情報だけを無意識に集めて使っていたり、ある情報を都合よく解釈していたりするからかもしれない。この傾向は「確認バイアス」と呼ばれる。確認バイアスは、自分の考えに強く執着しているときに特に陥りやすい。

ある出来事が起こる前と起きた後で、その予測しやすさが変化していることに気づいたことがあるだろうか。もしそうであれば、それは「後知恵バイアス」と呼ばれる認知バイアスに影響されているからだ。これは、後から振り返って「こうなると思っていた」と文句を言う人の典型だ。古典的な心

理学の実験で、当時指名されていたクラレンス・トーマスが連邦最高裁判事に承認されるかどうかを大学生に予想させた。上院での採決前、トーマスが承認されると考えていた学生は58%であったが、承認後に再度学生にアンケートをとったところ、驚くべきことに78%が、トーマスが承認されると予想していたと答えたのである。

もう一つの一般的な認知バイアスは「アンカリング・バイアス」である。これは、事前情報が後に実行される意思決定プロセスを歪めてしまう現象を指す。アンカリング・バイアスの典型例は、セールストークに見られる。セールスマンはまず、いくつかの商品の中から高価な商品だけを紹介する。顧客は無意識のうちに、それらの商品は高価なものだという印象を抱き、購入を敬遠する。次に、そのセールスマンは最初の価格帯より1ランク下の価格帯の商品を紹介する。そして顧客は、最初の高価な価格帯よりも安いからお得だと思いつく。しかし実際には、どの価格帯もお買い得ではない。より高価な価格帯の商品を最初に紹介することで、セールスマンは錨を投げ、顧客の思考をそこに固定したのだ。

私たちは、集団の慣習や判断に何の考えもなく従ってしまうことはないだろうか。この現象は「バンドワゴン効果」として知られている。これは、集団に合わせようとするときに頻繁に起こる。例えば、ファッションやビジネスの世界では、周囲に遅れを取りたくないという近視眼的な理由で物事を進めてしまったり、個人的な付き合いでは、多くの人が支持している意見に反対であっても、自分が悪目立ちしてしまうことを恐れて、空気を読み、その是非を考えず総意に従ってしまったりする。大なり小なり、私たちは日々バンドワゴン効果の影響を受けている。これは恐らく、様々な認知バイアスの中でも最も一般的なものの一つだろう。

認知バイアスに陥ると、その罠にはまっていることに気づきにくい。その結果、私たちはそこから簡単に抜け出すことができず、不合理な決断をせざるを得なくなる。このような負のループから抜け出すためには、今回紹介した以外の認知バイアスも念頭に置き、冷静かつ合理的な判断を下す必要がある。

あなたのノート：

認識の偏り

段落別の概要

1. 41
2. 認知バイアスの紹介
3. 確証バイアス
4. 後知恵バイアス
5. アンカリング・バイアス
→セールストーク：43
6. バンドワゴン効果
→集団に従う：周囲に遅れを取りたくない / 空気を読む
7. 42

聞き手の理解を助けるための私の独自の事例

- A. 確証バイアス
例：44
- B. 後知恵バイアス
例：45

【語句・表現】

- ・ assign 「～を割り当てる、～を振り分ける」
- ・ bias 「偏向、偏見、先入観」

- ・ perception 「知覚、認識、認知」
- 〈第1段落〉
- ・ observation 「観察、意見」
 - ・ interpretation 「解釈」
 - ・ exaggeration 「誇張」
 - ・ interpret 「～を解釈する」
 - ・ accomplish 「～をやり遂げる、～を達成する」
 - ・ feat 「功績、偉業、快挙」
 - ・ civilization 「文明、文明社会」
 - ・ mark 「跡」
 - ・ capability 「能力、才能」
 - ・ trigger 「引き金となる、きっかけになる」
 - ・ incident 「事件、出来事」
- 〈第2段落〉
- ・ rationality 「理性、合理性」
 - ・ cognitive 「認知的」
- 〈第3段落〉
- ・ advocate 「～を推奨する、～を提唱する」
 - ・ policy 「方針、政策」
 - ・ unconsciously 「知らず知らず、無意識に」
 - ・ convenient 「便利な」
 - ・ justify 「～を正当化する」
 - ・ tendency 「傾向、癖」
 - ・ confirmation 「確証」
- 〈第4段落〉
- ・ predictability 「予測可能性、予測しやすさ」
 - ・ hindsight 「後知恵」
 - ・ Supreme Court 「最高裁判所」
 - ・ Senate 「上院」
- 〈第5段落〉
- ・ anchor 「錨を降ろす、錨」
 - ・ phenomenon 「現象」
 - ・ prior 「先の、前の」
 - ・ distort 「～を歪曲する、～を歪める」
 - ・ execute 「～を実行する、～を遂行する」
 - ・ introduce 「～を紹介する」
 - ・ subconsciously 「潜在意識的に」
 - ・ shy away 「遠慮する、尻込みする」
- 〈第6段落〉
- ・ convention 「慣習」
 - ・ judgment 「判決、判断」
 - ・ shortsighted 「近視の、近視眼的な」
 - ・ interaction 「相互作用、人とのやり取り」
 - ・ consensus 「一致、調和、合意」
- 〈第7段落〉
- ・ irrational 「理性を失った、不合理な」
 - ・ rational 「理性的な、合理的な」
- 〈ノート〉

-
- ・ outline 「要点, まとめ」
 - 〈選択肢〉
 - ・ citizen 「一般市民」
 - ・ confidence 「自信, 確信」
 - ・ profit 「利益」
 - ・ stock 「株」
 - ・ certainty 「確かさ, 確実性」