

問題冊子

国語

I. 注意事項

1. 試験開始の合図があるまで、この問題冊子を開けないでください。
2. 試験監督の合図により、解答用紙に氏名を記入し、受験番号を記入・マークしてください。また、解答科目欄に解答する試験科目を1科目だけマークしてください。
3. 試験終了後、この問題冊子は回収しますので、持ち帰らないでください。

II. 解答用紙記入上の注意

1. 折ったり汚したりしないでください。
2. 記入すべきこと以外は、絶対に書かないでください。
3. 記入はHBの黒鉛筆を使用してください。
4. 訂正は、プラスチック消しゴムを使用し、消す時は記入部分が汚れないようにきれいに消してください（消しゴムかすは取り除いてください）。
5. 解答に際しては、鉛筆と消しゴム以外の用具は使用してはいけません。

III. 解答上の注意

解答は解答用紙の解答番号に対応した解答記入欄にマークしてください。

例えば解答番号 **1** の解答が5の場合は、下の例のようにマークしてください。

なお、複数の解答がある場合は、その数だけマークしてください。

解答 番号	解 答 記 入 欄
1	① ② ③ ④ ● ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⊕ ⊖

国 語

「国語」を合否判定の対象科目としているのは次の学部学科です。

法学部	法律学科	選択科目
医用工学部	生命医工学科	選択科目
	臨床工学科	選択科目
スポーツ科学部	スポーツ教育学科	必須選択科目
	スポーツ健康科学科	必須選択科目
現代教養学環	—	必須選択科目

第一問

次の文章は、細川弘明『技のくにの黄昏』の一節である。これを読んで、後の設問に答えよ。

- (注)
- 1 アセンブル・パーツ——組み立て部品。
 - 2 セールス・トーク——商売上の売り込み文句。

問一 傍線部ア～オのカタカナを漢字に改めた場合と同じ漢字を含むものを、次の各群の1～5の中から、それぞれ一つずつ選べ。解答番号は□1～□5

ア ソウネン □1

- 1 ソウゴに連絡し合う。
- 2 学校をソウタイする。
- 3 新しい会社をソウセツする。
- 4 キョウソウな身体をつくる。
- 5 故郷を懐かしくソウネンした。

イ キョウヨウ □2

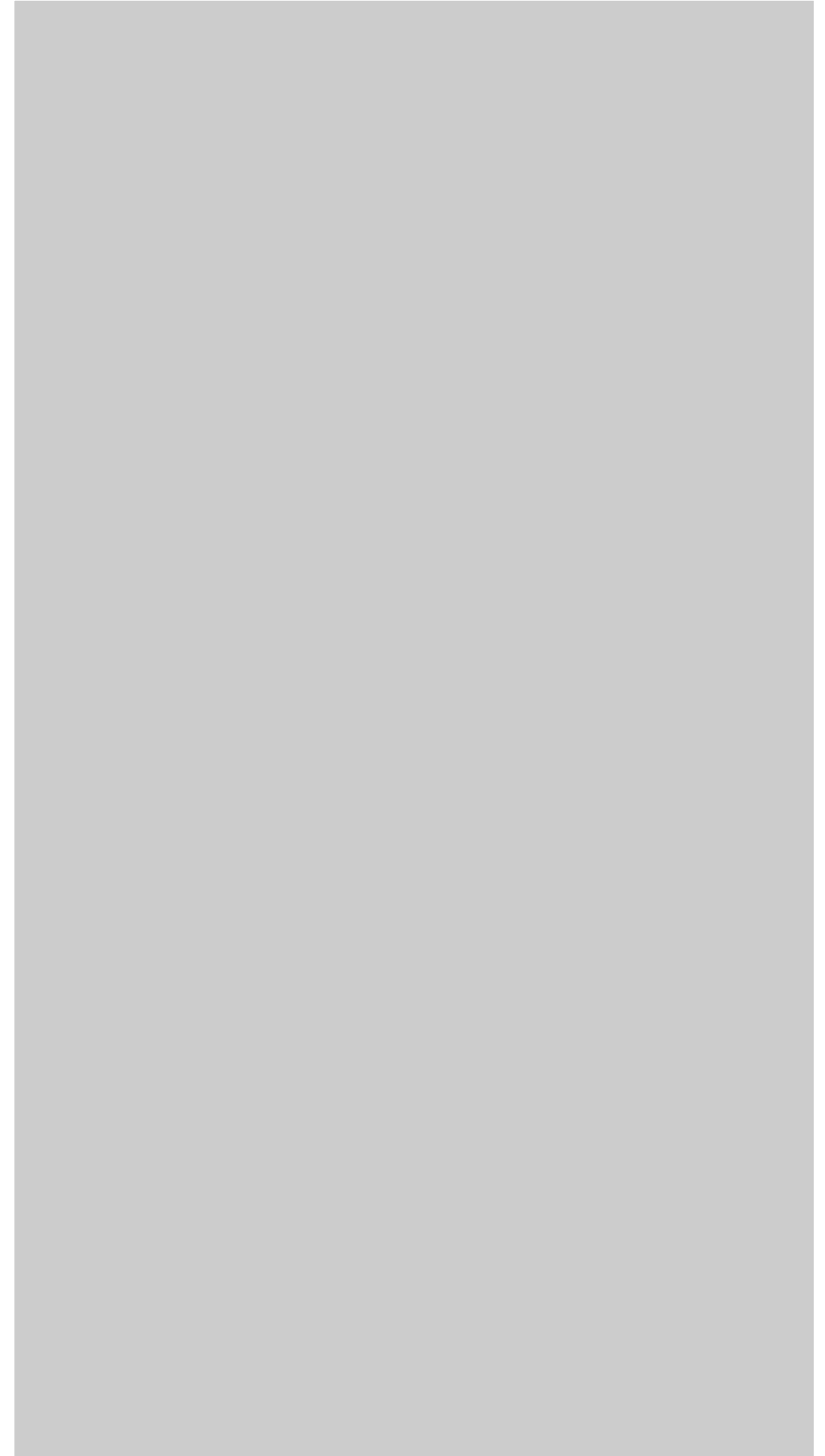
- 1 ヨウキから水を移す。
- 2 多くの人をコヨウする。
- 3 キョウヨウを身につける。
- 4 部屋のモヨウ替えをする。
- 5 早寝早起きがカンヨウだ。

ウ ホシユ □3

- 1 生命ホケンに入る。
- 2 相手方にジョウホする。
- 3 珍しい動物をホカクする。
- 4 前の道路がホソウされる。
- 5 ホシユとして先発出場した。

エ チョウコウ □4

- 1 名画をコウニユする。
- 2 運転免許をコウシンする。
- 3 キコウの良い土地を選ぶ。
- 4 棋士がチョウコウに入った。
- 5 不法なコウイを取り締まる。



オ ケイシヨウ 5

- 1 ケイシヨウを鳴らす。
- 2 親のシヨウダクを得る。
- 3 帳簿のシヨウゴウを行う。
- 4 結婚式にシヨウタイされる。
- 5 会社のシヨウガイを担当する。

問二 傍線部A「もうそういう方向をむいている」とあるが、「そういう方向」とはどのような「方向」か。その説明として最

も適切なものを、次の1～5の中から一つ選べ。解答番号は6

- 1 故障が生じてても、どこが悪くなったのか分からないので、あらゆるところに電子回路を組み込んで故障を防ぐ、という方向。
- 2 故障箇所を含むブロックを丸ごと交換していると、修理がかえって手間どり、現場が追いつかないことになる、という方向。
- 3 故障が生じれば、使える部品があっても見限り、それを含めたブロック全体を交換して、修理の効率を上げる、という方向。
- 4 故障が生じた際に、故障の箇所を特定して修理するための時間をとらず、ブロック全体を取り換えて万全を期する、という方向。
- 5 故障の際も、全体のシステムがブロック化されていることで、電子回路や部品は修理の仕方が分からないほど複雑になっっていく、という方向。

問三 傍線部B「修理・点検しても面白くない」とあるが、「面白くない」のはなぜか。最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選べ。解答番号は7

- 1 ブロック全体の丸ごと交換で済むので、修理工が自分の判断でトラブルを見つけて修理に腕をふるおうとしても、その機会がないから。
- 2 部品も古くなると在庫がなくなってしまうので、修理できないことが多く、無理をしたとしても満足できる仕事にならないから。
- 3 最近の車種は、修理の仕方が分からないくらい複雑なので、叩きあげの修理工の腕ではどう頑張っても手に負えないから。
- 4 新製品を買ってほしいという気持ちを無視して、古い製品の儲かりもしない修理にこだわる頑固な客に付き合うのが面倒だから。
- 5 ブロックの中には不調をきたしていない部品も数多く含まれるので、いちいちチェックして回収するようなことは手間がかかるだけだから。

問四 傍線部C「ゆゆしき状況」とあるが、こうした「状況」を、なぜ「ゆゆしき」といったのか。筆者の考えを説明したものとして最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選べ。解答番号は8

- 1 利潤を第一に考えて新製品の設計・製造を繰り返してきたため、消費者が故障品を持ち込んで相談しても、儲からないから修理しないといった冷淡な対応が当たり前になってしまったから。
- 2 日本社会の技術の高さは、作る技と直す技が不可分であったところに真価があったはずなのに、後者が一方的に衰退してきて、しかも、それが問題であるという自覚に乏しいと見られるから。
- 3 日本社会の技術の進歩は、作る技を支えるものとして直す技が不可分なものであったのに、技術の過剰な進歩は、その必然の結果として、直す技への不当な偏見を生んでいると見られるから。
- 4 新製品の開発や、その機能の多様化・複雑化は、ふつうは技術の進歩のしるしと考えられるが、実は故障率を引き上げるばかりで、壊れにくいものを作るといった技術の大目標を置き忘れているから。
- 5 修理ができないということを恥じる心を忘れてしまったのは、江戸時代以来引き継がれてきた古き良き職人倫理に反するものとなり、消費者の心をないがしろにした血の通わない技術でしかなくなるから。

問五 傍線部D「笑い話にもならぬ」とあるが、ここで筆者が述べようとしている批判の内容はどのようなことか。その趣旨をまとめたものとして最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選べ。解答番号は9

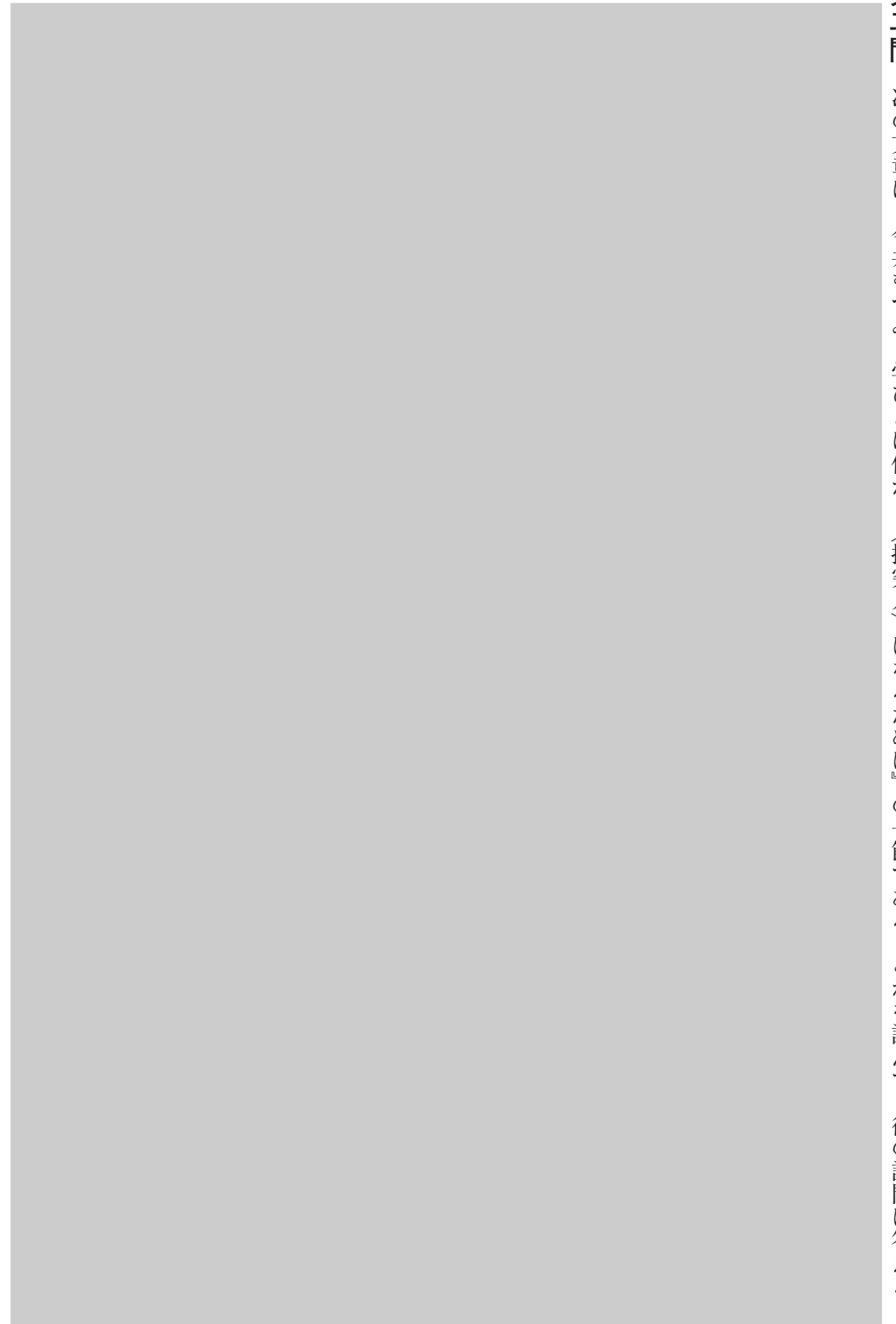
- 1 もし、作ったものは早晩壊れると悟ったうえで、直す自信がないから作らないと決めるなら、それも職人としての一つの哲学と言えようが、作る以上、直す自信がないというのでは、技術者として全く未熟だということ。
- 2 もし、儲けを考えてわざと壊れやすいものを作って売るのなら、それも職人の手腕だとは言えようが、壊れるものを作っておいて直せないのだとしたら、十分に技術を使いこなせていないのであって、職人失格だということ。
- 3 もし、長持ちしすぎるものを作ってしまうと儲からないから、わざと寿命を短くした商品を作って売り、その上、直し方まで忘れたと嘘をつくようなことがあったとしたら、あまりにも人が悪く身勝手過ぎるやり方だということ。
- 4 もし、つたない腕前で、なんとか作れるけれど直せないという程度であり、儲けを考えてわざと壊れやすい商品を作ることにばかり熱中していたのでは、技術というよりあくどい商法であって、社会に対して迷惑なだけだということ。
- 5 もし、技術のひとつの目標として壊れにくいものを作ったとしても、壊れた場合を考えることも心得のうちで、直し方などどうでもよいという姿勢では、心得ある職人としては不用意で、消費者に対しても恥ずかしいということ。

問六 傍線部E「従来の環境問題論議のなかでややもすると見落とされてきた」とあるが、筆者はどのようなことが「見落とされてきた」というのか。その趣旨として最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選べ。解答番号は10

- 1 ゴミ問題の根本原因は、ものを作る技術の進歩にだけ目を向けて、ものが消費されていく過程については、これまで全く無関心であった結果だということ。
- 2 ゴミ問題は、職人の倫理が低下して経営にばかり注意が向けられたため、江戸時代以来引き継がれてきた技術のレベルを維持できなくなった結果だということ。
- 3 ゴミ問題の根本原因は、日本の技術の質がひどく落ちてきた結果、大量に生産しては消費・廃棄するという世の中の仕組みを作り出してしまった点にあるということ。
- 4 ゴミ問題を生み出しているものとしては、技術の過剰な進歩の結果としての物の作り過ぎ・使い過ぎばかりでなく、物を直すという方面での技術の衰退もあるということ。
- 5 ゴミ問題は、かつての技術の過剰な進歩が原因であったけれども、日本の技術は今では質がひどく落ちてきているのだから、もうそれほど問題視する必要はないということ。

第二問

次の文章は、今井むつみ『学びとは何か―〈探究人〉になるために』の一節である。これを読んで、後の設問に答えよ。



問一 傍線部A「それ以上に、子どもの時の遊びは知性の発達に非常に重要なのである」について、なぜ重要なかの説明として最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選べ。解答番号は□11

- 1 子どもから大人への知性の発達の根幹は、象徴する能力であるから。
- 2 子どもから大人まで人間が他の動物と違っているのは、象徴能力であるから。
- 3 子どもの時の遊びは、世界の様々な様相を切り取り、象徴化する能力を育むから。
- 4 人間は世界の膨大な情報を象徴にすることで新しい知識をつくれるようになるから。
- 5 子どもの時の遊びを仲介にして、ことばというものが発達していくとされているから。

問二 傍線部B「本来『象徴』というのはその逆の方向、つまり具体から情報のエッセンスだけを取り出し抽象化したものなのである」で筆者が述べている象徴ということばの本来の意味と合致する使いかたをしているものを、次の1～6の中から

二つ選べ。解答番号は12・13

- 1 この筋肉は努力の象徴である。
- 2 愛情を象徴している手づくりのマフラー。
- 3 あの詩では黄色がひまわりを象徴している。
- 4 わが街のサッカーチームは自治体の情熱を象徴している。
- 5 ふわふわしたしっぽの描写によってキツネを象徴した画。
- 6 ずるがしこさを象徴する動物としてキツネを挙げられる。

問三 傍線部C「もういちど大人は考えるべきだ」について、考えるべき理由として適切でないものを、次の1～6の中から

二つ選べ。解答番号は14・15

- 1 大人は遊ばせているつもりでも、子どもにとってそれが楽しいとはかぎらないから。
- 2 活動に遊び感覚を取り入れようとしても、結局それは学ぶことを目的としているから。
- 3 大人に与えられた遊びは、子どもが自発的・能動的に関わる楽しい遊びとはいえないから。
- 4 遊び感覚で子どもが何かを学んだとしても、子どもは学んだことをすぐに忘れてしまうから。
- 5 子どもは、遊びで子どもの関心を引こうとする大人の狙いを理解し、学ぶふりをして遊んでしまうから。
- 6 子どものためになると大人が思っている、それが押しつけになってしまうと、本当の遊びではないから。

問四 傍線部D「象徴能力を育むために知っておいてほしいことが、もうひとつある」について、これより前の部分で説明された「象徴能力を育むために知っておいてほしいこと」として最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選べ。

解答番号は16

- 1 子どもがことばを習得し言語を発達させていくことで、子ども自身の遊びがより楽しく豊かなものになっていくのだということ。
- 2 人間は人間以外の動物と比べて象徴能力が格段に優れており、それが人間を他の動物と違う存在たらしめているという。
- 3 知性の発達にとって重要な象徴能力を育むうえで、脳に刺激を与えることや脳の活性化に関心を向けるとよいということ。
- 4 遊びを通じて子どもの象徴能力の発達をうながすことに関心をもつならば、よい遊びとは何かを考慮する必要があるということ。
- 5 人間には象徴する能力があり、言葉をもちいて世界を象徴化し、それらを互いに関連づけることで新しい象徴をつくらることができるということ。

問五 本文中の空欄（Ⅰ）～（Ⅳ）のそれぞれに入る最も適切な言葉を、次の1～5の中から一つずつ選べ。

解答番号は17～20

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>（Ⅰ） 17</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 ごっこ遊び 2 脳に良いおもちゃ 3 目的非限定の道具 4 遊びの五原則に即した遊び 5 答えがひとつに決まっている遊び道具 | <p>（Ⅱ） 18</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 試行錯誤を繰り返す 2 新しい別の遊びに熱中し 3 何度も同じことを繰り返す 4 新しい発見がないにも関わらず 5 答えが決まっているにも関わらず |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>（Ⅲ） 19</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 絵本 2 目的限定の道具 3 脳に刺激を与えるおもちゃ 4 「正しい答え」がない遊び道具 5 遊びの五原則に即していない遊び | <p>（Ⅳ） 20</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 試行錯誤を繰り返して 2 何度も同じことを繰り返して 3 答えが決まっていることを退屈に感じて 4 さまざまなバリエーションの構造を作って 5 むしろ独創的な名前をつけることに力を注いで |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

問六

本文中の空欄（X）に入るのに適切でないものを、次の1～6の中から二つ選べ。解答番号は21・22

- 1 あらかじめ遊び方がひとつに決まっていない
- 2 ボタンを押すと人形が決まったダンスを踊る
- 3 完成させれば、他のやり方を考える必要がない
- 4 レゴブロックのようにさまざまな遊び方がある
- 5 決まった遊び方がきちんとマニュアルで示されている
- 6 音や動きの刺激が次々と繰り返され、子どもに考える余地を与えない

問七

本文に合致する内容として最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選べ。解答番号は23

- 1 子どもの発達を考えるにあたり、遊びが象徴化をうながすことを認めたとて、「遊び感覚で学ぶ」ことに潜む問題を指摘している。
- 2 象徴という概念が誤用されていることを指摘し、その認識を正すことにより、本当の遊びを実現しやすくなることを主張している。
- 3 おもちゃを用いた遊びに関する研究を紹介した上で、よい遊びとそうでない遊びは原理的に区別できないことを脳科学の成果を参照して指摘している。
- 4 ことばや象徴能力がごっこ遊びなどの遊びを仲介して発達していくことを説明し、遊びの五原則を根拠にして、絵本をどのように活用するのがよいかを説明している。
- 5 超一流の達人が普段取り組んでいることと子どもの遊びには共通点があることを踏まえて、大人になってもおもちゃや絵本を使って遊ぶことが重要であることを指摘している。

