2026年度 学校推薦型選抜（公募制）入学試験問題

（80分）

基礎能力　英語・選択（数学・国語）－5

注意事項

1．指示がある前に問題冊子に触れてはいけません。解答用紙への記入については、後ほど説明があるので、それまでこの注意事項を読んでください。解答上の注意は、各科目の最初のページに記載してあるので、試験開始の合図後、よく読んで解答してください。

2．解答は、黒鉛筆で記入してください。

3．解答用紙には解答欄以外に次の①～③の記入欄があるので、監督者の指示に従いそれぞれ正しく記入し、マークしてください。正しくマークされていない場合は、採点できないことがあります。

① **受験番号欄**
受験番号（数字部分のみ）を記入し、さらにその下のマーク欄に**マーク**してください。
記入方法については、下の記入例を参照してください。

受験番号欄						
番号欄	1	2	2	0	0	2
マーク欄	⓪	⓪	⓪	●	●	⓪
	●	①	①	①	①	①
	②	●	●	②	②	●

② **氏名欄**
氏名・フリガナを記入してください。

③ **解答科目欄**
解答する科目名の下の〇にマークしてください。**無マークまたは両科目にマークされている場合は0点となります。**なお試験問題を見てから解答する科目を決める場合は、試験開始後でもかまいません。

4．科目、ページ及び選択方法は、下表のとおりです。

科目		ページ	選択方法
英語		左開き　1 ～ 9	・「英語」と「選択（数学または国語から1科目）」の2科目を解答すること。
選択	数学	左開き　11 ～ 13	
	国語	右開き　1 ～ 17	

5．問題の文中や設問の［　　］の中の記号は重複を示します。

6．試験中に問題冊子の印刷の汚れ、ページの落丁・乱丁及び解答用紙の汚れ等に気付いた場合は、無言のまま手を挙げて監督者に知らせてください。

7．この問題冊子は、どのページも切り離してはいけません。

8．試験終了後、問題冊子は持ち帰ってください。

英語

解答上の注意

解答は、解答用紙の解答欄にマークしてください。

例えば、問題 Ⅰ の、解答欄 ア と表示のある問題に対して、「①」と解答する場合は、次の（例）のように、問題番号 Ⅰ 、解答欄 ア の①にマークしてください。

（例）

英語

Ⅰ	英語Ⅰ解答欄										
	-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ア	⊖	⓪	●	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
イ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
ウ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
エ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
オ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨

英　語 ― 5

解答欄は Ⅰ（解答欄Ⅰ）～ Ⅱ（解答欄Ⅱ）

Ⅰ　次の英文を読んで、後の設問に答えよ。*がついている語は後に注がある。

解答欄は 英語 Ⅰ の ア ～ シ

Many people think they need a good education to get a good job.（　ア　）a result, they spend hundreds of hours and thousands of dollars a year on their studies. For these people, education is a serious matter. But does it have to be?(1) A growing number of experts say that learning can, and should, be fun.

Gamification is one way to make learning more enjoyable. The name may be unfamiliar, but the idea is easy to understand. One common definition is that gamification is using ideas from games to make non-game situations more fun and enjoyable.

Gamification is becoming popular because studies suggest it has many benefits. For example, students tend to enjoy studying more when their lessons make use of games. Gamification may also help learners concentrate for longer periods and feel more motivation to study. All of these things can build students' confidence and improve their［　2　］.

Gamification also brings benefits outside of the classroom. A famous example happened in Stockholm, Sweden about ten years ago. The stairs at a subway station were turned（　イ　）a piano. When people stepped on them, the stairs made music. Walking up and down the stairs became fun, and the number of people who used the escalator went down by about 66 percent.

Gamification is not the only way people can learn while playing. In countries around the world, some schools have a play-based curriculum. The idea is that［　3　］play is better for young children than［　4　］training. The country that is the best example of this is Finland, which has one of the best education systems in the world. Children there do not start formal school

until they are seven. Instead of learning to read or do math, younger children spend their time playing creative games.

Doctors are finding that play has benefits for adults, too, and not just in terms of learning (5). Some people who experience a dangerous situation may develop *PTSD (post-traumatic stress disorder). People with PTSD may feel very（　ウ　）about life. Recent studies show that playing certain video games can help people manage PTSD and improve their lives.

To sum up (A), games are more than just fun. Famous educators like Maria Montessori have suggested that play is the "work" children should do. Given (B) its many benefits, perhaps adults also should work hard at play.

（注）PTSD　心的外傷後ストレス障害

(From: Christien Lee, Kristin L. Johannsen & Rebecca Tarver Chase, *WORLD ENGLISH 3, 3rd edition*)

出典：Cengage Learning Inc. Reproduced by permission. www.cengage.com/permissions

問１　文中の空所（　ア　）（　イ　）（　ウ　）に入れるのに最も適当なものを、それぞれ①～④の中から１つずつ選べ。

（ア）　　解答欄 ア

① In　② To　③ As　④ From

（イ）　　解答欄 イ

① with　② by　③ on　④ into

（ウ）　　解答欄 ウ

① excited　② worried　③ surprised　④ satisfied

問２　下線部(A)(B)の意味に最も近いものを、それぞれ①～④の中から１つ選べ。

(A)　　解答欄　エ

① In short　　② On the contrary

③ By the way　　④ At first

(B)　　解答欄　オ

① Including　　② Compared to

③ Considering　　④ Despite

問３　下線部(1)の内容に最も近いものを、①～④の中から１つ選べ。

解答欄　カ

① But is there any education that is serious?

② But does education have to be so serious?

③ But do people really take education seriously?

④ But why do few people think that education should be serious?

問４　空所［　2　］に入れるのに最も適当なものを、①～④の中から１つ選べ。

解答欄　キ

① academic results

② physical strength

③ media literacy

④ standard of living

問５　空所［　３　］［　４　］に入れるのに最も適当な組み合わせを、①～④の中から１つ選べ。

解答欄　ク

	［　３　］	［　４　］
①	short	long
②	informal	formal
③	difficult	easy
④	learning	playful

問６　下線部⑸の内容に最も近いものを、①～④の中から１つ選べ。

解答欄　ケ

① learning through play is especially important for adults

② playing with adults is effective for learning and other activities

③ play has positive effects on adults in learning and other ways

④ play is beneficial only for adults because it teaches them many things

問７　本文で説明されているゲーミフィケーションの１つの定義に最も近いものを、次の①～④の中から１つ選べ。

解答欄　コ

① ゲーム以外の活動にゲームの娯楽性を取り入れること。

② ゲームのプログラムを利用して学習を効率化すること。

③ 学習と遊びのバランスを取りながら適切な教育を行うこと。

④ 娯楽のためのゲームへの適切な接し方を子どもに指導すること。

問８　本文の内容に最もよく一致するものを、次の（１）（２）の①～④の中からそれぞれ１つずつ選べ。

（１）　　解答欄　サ

① ゲームに時間を取られて学校の成績が下がる生徒もいる。

② ゲーミフィケーションという言葉は、今では多くの人に知られている。

③ ゲーミフィケーションの研究開発を行う専門家が近年急増している。

④ ある教育者によれば、子どもにとって遊びとは一種の仕事である。

（２）　　解答欄　シ

① スウェーデンのある駅に、音楽を演奏するスペースが設置された。

② フィンランドの７歳未満の子どもは、勉強の代わりに創造力を刺激するゲームを行う。

③ ゲーミフィケーションは今のところ教育の分野だけに利用されている。

④ ゲーミフィケーションの長所と短所を正しく理解することが大切である。

Ⅱ 次の問１～３の設問に答えよ。

解答欄は 英語 Ⅱ の ア ～ ト

問１　次の（１）～（12）の各英文の空所に入れるのに最も適当なものを、それぞれ下の①～④の中から１つずつ選べ。

（１） My parents told me（　　）social media.

解答欄 ア

① don't use　② not use　③ not to use　④ to use not

（２） I（　　）a cold for almost a week.

解答欄 イ

① have　② having　③ am having　④ have had

（３） Soccer（　　）in every country in the world.

解答欄 ウ

① plays　② players　③ is played　④ has played

（４）（　　）is something wrong with this computer.

解答欄 エ

① It　② There　③ What　④ As

（５） My goal（　　）a chef in a French restaurant.

解答欄 オ

① is become　② to become
③ is to become　④ to become is

（６） I can't（　　）the heat of this summer. It's too hot.

解答欄 カ

① live　② spend　③ work　④ stand

（7） There is a convenience store just（　　）the corner.

解答欄 キ

① across　② around　③ over　④ under

（8） I（　　）in love with the actor at first sight.

解答欄 ク

① made　② became　③ fell　④ took

（9） This travel site will help you（　　）where to go.

解答欄 ケ

① decide　② deciding　③ decided　④ decision

（10） How much does（　　）to take a taxi to the airport?

解答欄 コ

① it　② cost　③ cost it　④ it cost

（11） I'm looking forward（　　）to Europe next month.

解答欄 サ

① going　② to go　③ to going　④ to be going

（12） Yokohama is the second（　　）city in Japan after Tokyo.

解答欄 シ

① large　② larger　③ largest　④ largely

問２　次の（１）（２）の空所に入れるのに最も適当な英文を、それぞれ下の①～④の中から１つずつ選べ。

（１）Shiho: You have been in Japan for six months now. What has made the strongest impression on you?

Roger: Well, the second thing is the good manners of the people on the train.

Shiho: （　　）

Roger: That's right. I'm surprised every time I try something new.

解答欄　ス

① I see. Can you tell me more?

② Really? I thought it was the first.

③ And the first? I guess the food.

④ Me, too. The train comes on time in Japan.

（２）Kate: What are you doing, Mio?

Mio: （　　）

Kate: Oh, don't worry about that. I'll do them later.

Mio: But I want to help since you've been so kind to me.

解答欄　セ

① I'm just washing the dishes.

② I'm going to call a taxi for you.

③ I'm preparing a surprise for you.

④ I'm heading out to buy some groceries.

問３　次の（１）～（３）の各日本文に合うように、それぞれ下の①～⑤の語（句）を並べかえて空所を補い、最も適当な文を完成せよ。ただし、解答は空所 ソ ～ ト に入れるものの番号のみを答えよ。

（１）　日本に来る外国人観光客の数が増えている。

解答欄　ソ・タ

The _____ ソ _____ タ _____ is increasing.

① to Japan　② coming　③ number
④ of　⑤ foreign tourists

（２）　彼らは朝から何も食べずにずっとテニスをしています。

解答欄　チ・ツ

They have _____ チ _____ ツ _____ anything.

① been　② eating　③ since morning
④ without　⑤ playing tennis

（３）　車が止まるまでシートベルトを締めておきなさい。

解答欄　テ・ト

Keep _____ テ _____ ト _____ .

① until　② stops　③ your seat belt
④ the car　⑤ fastened

〔英語 終わり〕

数学

解答科目欄の記入について

（例）

解答科目欄	解答する科目を一つ選び，科目の下の○にマークしてください。	
	数　学	国　語
	●	○

解答上の注意

解答は、解答用紙の解答欄にマークしてください。

1　冊子の余白部分は計算用紙に使用してもかまいません。

2　問題の文中の $\boxed{\text{ア}}$ 、 $\boxed{\text{イウ}}$ などには、数字（0～9）または符号（－）が入り、**ア**、**イ**、**ウ**、…の一つ一つは、これらのいずれか一つに対応しています。それらを解答用紙の**ア**、**イ**、**ウ**、…で示された解答欄にマークしてください。

（例１）問題 $\boxed{\text{I}}$ の $\boxed{\text{アイウ}}$ に『－83』と解答する場合。

I	解答欄 I										
	-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ア	●	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
イ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	●	⑨
ウ	⊖	⓪	①	②	●	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨

3　分数形で解答する場合は、既約分数で答えてください。比で解答する場合も同様で、例えば4：6の場合には2：3と答えてください。
また分数の符号は分子につけ、分母につけてはいけません。

（例２）問題 $\boxed{\text{II}}$ の $\dfrac{\boxed{\text{エオ}}}{\boxed{\text{カ}}}$ に『$-\dfrac{4}{5}$』と解答する場合は、$\dfrac{-4}{5}$ とします。

II	解答欄 II										
	-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ア	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
イ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
ウ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
エ	●	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
オ	⊖	⓪	①	②	③	●	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
カ	⊖	⓪	①	②	③	④	●	⑥	⑦	⑧	⑨

4　根号を含む形で解答する場合は、根号の中に現れる自然数が最小となる形で答えてください。例えば、$6\sqrt{2}$ と答えるところを、$3\sqrt{8}$ のように答えてはいけません。

数　学 ー 5

解答欄は $\boxed{\text{I}}$（解答欄 I）～ $\boxed{\text{II}}$（解答欄 II）

解答欄は $\boxed{\text{I}}$ の $\boxed{\text{ア}}$ ～ $\boxed{\text{ネ}}$

$\boxed{\text{I}}$ 〔A〕

1 より大きい実数 x に対して，

$$P = x - \frac{1}{x},\quad Q = x^2 + \frac{1}{x^2},\quad R = x^2 - \frac{1}{x^2}$$

とする。

(1)　$x = 1 + \sqrt{2}$ のとき，$P = \boxed{\text{ア}}$，$Q = \boxed{\text{イ}}$ である。

(2)　$Q = 7$ のとき，$P = \sqrt{\boxed{\text{ウ}}}$，$R = \boxed{\text{エ}}\sqrt{\boxed{\text{オ}}}$ である。

(3)　$R = \sqrt{5}$ のとき，$Q = \boxed{\text{カ}}$，$P = \boxed{\text{キ}}$ である。

また，このとき，$x^4 - x^2 - \dfrac{1}{x^2} + \dfrac{1}{x^4} = \boxed{\text{ク}}$ である。

Ⅰ 〔B〕

x の 2 次方程式

$$x^2-(2a+2)x+4a+9=0 \quad \cdots\cdots (*)$$

の解を考える。ただし，a は実数とする。

(1) $(*)$ の左辺を $f(x)$ とおくと，$y=f(x)$ のグラフの頂点の座標は

$\left(a+\boxed{\text{ケ}},\ -a^2+\boxed{\text{コ}}a+\boxed{\text{サ}}\right)$ である。

また，$(*)$ が異なる 2 つの解をもつような a の値の範囲は，

$a<\boxed{\text{シス}}$，$\boxed{\text{セ}}<a$ であり，さらに，異なる 2 つの正の解をもつような a の値の範囲は，$a>\boxed{\text{ソ}}$ である。

(2) $(*)$ が $-2<x<0$ を満たす異なる 2 つの解をもつような a の値の範囲は，

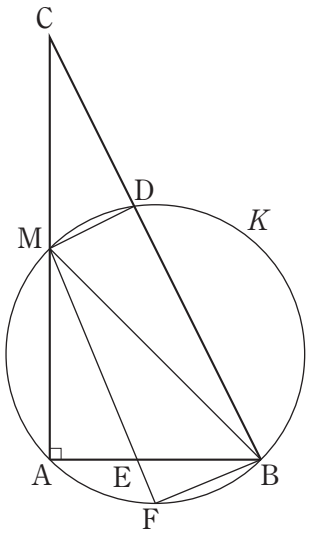
$\dfrac{\boxed{\text{タチツ}}}{\boxed{\text{テ}}}<a<\boxed{\text{トナ}}$ である。

(3) $a<0$ とする。x の 2 次方程式 $x^2-3ax+2a^2=0$ の異なる 2 つの解を α，β（$\alpha<\beta$）とする。$\alpha<x<\beta$ の範囲に，$(*)$ を満たす x が 1 つだけ存在するような a の値の範囲は，$a<\boxed{\text{ニ}}-\sqrt{\boxed{\text{ヌネ}}}$ である。

解答欄は Ⅱ の ア ～ ツ

Ⅱ

AB＝1，AC＝2，∠BAC＝90° の直角三角形ABCがある。辺ACの中点をMとし，3点A，B，Mを通る円をKとする。また，円Kと辺BCの交点のうち，Bでない方の点をDとし，∠AMBの二等分線と辺ABの交点をE，∠AMBの二等分線と円Kの交点のうちMでない方の点をFとする。



(1) $CD = \dfrac{\boxed{ア}\sqrt{\boxed{イ}}}{\boxed{ウ}}$ である。

また，$\sin\angle DBM = \dfrac{\sqrt{\boxed{エオ}}}{\boxed{カキ}}$ である。

(2) Kの中心をOとすると，$\sin\angle BOF = \dfrac{\sqrt{\boxed{ク}}}{\boxed{ケ}}$ である。

また，△BMFの面積は $\dfrac{\sqrt{\boxed{コ}}}{\boxed{サ}}$ である。

(3) $AE = \sqrt{\boxed{シ}} - \boxed{ス}$ であり，$\tan\angle ABF = \sqrt{\boxed{セ}} - \boxed{ソ}$ である。

また，△MDFと△BDFの面積をそれぞれS_1，S_2とすると，

$\dfrac{S_1}{S_2} = \dfrac{\boxed{タ} + \sqrt{\boxed{チ}}}{\boxed{ツ}}$ である。

〔数学 終わり〕

このページは余白です。メモなどに使用してください。

このページは余白です。メモなどに使用してください。

国語

解答科目欄の記入について

（例）

解答科目欄	解答する科目を一つ選び，科目の下の○にマークしてください。	
	数　学	国　語
	○	●

解答上の注意

解答は、解答用紙の解答欄にマークしてください。

例えば、問題 Ⅰ の、解答欄 ア と表示のある問題に対して、「①」と解答する場合は、次の（例）のように、問題番号 Ⅰ 、解答欄 ア の①にマークしてください。

（例）

Ⅰ	解答欄 Ⅰ										
	-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ア	⊖	⓪	●	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
イ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
ウ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
エ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
オ	⊖	⓪	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨

国語 ー 5

解答欄は Ⅰ の ア ～ コ

Ⅰ 次の文章を読んで、後の問に答えよ。

サステナビリティ（ＳＤＧｓ）[注1]の問題の多くは共通して「コモンズ（共有資源）」の問題と捉えることができる。コモンズとは、複数の人々が共同で利用する資源のことで、誰もが自由にアクセスし利用できるという特性を持っている。公共の牧草地、森林、漁場などはこれに直接的に該当する。コモンズはコミュニティにとって価値があり、適切な管理の下で共有されることによって、その価値を最大限に発揮することができる。しかし、個々の利用者の利己的な利益追求が、コミュニティ全体の長期的な利益を損なうという深刻な懸念が付きまとう。

この問題は(1)「コモンズの悲劇」と呼ばれ、生態学者ギャレット・ハーディンによって、解決の難しい社会問題として１９６８年に提唱された。コモンズの悲劇は、過剰利用によって、共有資源が枯渇し、最終的には誰にとっても利用できなくなるという(a)パラドックスのことだ。コモンズの悲劇は、サステナビリティ（ＳＤＧｓ）に関連する諸問題の解決がどれも容易ではないことを［ Ⅰ ］に捉えている。

例えば、共有の牧草地がある村を想像してほしい。各牧畜者が自分の利益のためにできるだけ多くの羊を牧草地に放つと、当初はそれぞれの利益になる。しかし、牧草地には限られた量の草しか生えておらず、過剰な数の羊によって草が過剰に食べ尽くされると、牧草地は荒れ果て、最終的には誰も羊を飼えなくなる。

各個人が自己の近視眼的な、短期的な利益のみを追求することで、最終的には共有資源が破壊され、全員が損をする、あるいは将来世代が損をする結果となる。このようなコモンズの悲劇を防ぐために、共有資源の適切な管理と規制が不可欠になる。

コモンズの悲劇は、(2)様々な自然資源の過剰利用や環境破壊の背景にある本質を捉えている。例えば、気候変動問題においては大気が、地球上の全ての市民や国々によって共有されるコモンズになる。一部の国や企業が自身の利益のために大量

のCO$_2$を排出すると、大気の変質によって、地球全体の気候システムに悪影響を与えてしまう。

水資源の枯渇もまた、コモンズの悲劇の重要なケースになる。農業、産業、都市開発における過剰な利用は水資源の枯渇を招いてしまう。特に乾燥地帯や人口密集地では、水の利用競争が激しく、長期的な水資源の安全保障に重大な脅威をもたらしている。

伝統的な経済学の知見からは、このようなコモンズの悲劇を解決するために、私有権の割り当てが提案されている。共有資源を個人または企業に私有財産として割り当てて、資源の管理責任を所有者に委ねるという考え方だ。このような私有財産権が与えられると、所有者は資源を過剰に利用することの長期的なコストを直接負担することになるため、資源の持続可能な利用により関心を持つようになる。例えば、特定の漁場や森林を特定の漁師や林業者に割り当てることで、その資源の持続可能な管理を市場における経済活動に取り込むことができる。

さらに伝統的な経済学の知見から、市場の不備を補完するため、政府や公的機関がコモンズの利用に関するルールや制限を設けるといった、中央集権的な規制と管理も提案されている。政府は、利用可能な量の制限、アクセスの制限、特定の活動に対する許可制度といった規制や法律を通じて、資源の持続可能な利用を確保し、環境保護を強化する。漁獲量の制限、排出権取引制度、公共の牧草地での放牧頭数の制限などがこれに該当する。

しかし、これらの方法に頼ることには限界があり、適用が難しいケースも多い。例えば、私有財産権の割り当ては、資源の分割が困難であるとか、不公平な資源配分を引き起こす可能性がある。私的財産権を割り当てられた人が、かえって自身の権利の行使が他者に及ぼす影響、つまり広範の外部性効果を考慮しなくなる恐れもあり、事態を悪化させかねない。また、政府による規制は、本来適切な規制の設計と実施に高いレベルの知識と監視を必要とするものである。しかし、えてして結果的には過剰な官僚主義や柔軟性の欠如を招いてしまう。

(3) サステナビリティは、私的所有をベースとした市場的解決や中央集権的な政府の規制では対処しきれない。そのため、市場や政府とは別の方法、例えば、コミュニティの役割、公共意識の向上と教育、多様なステークホルダー(注2)によるパートナーシップ、多面的なイノベーションなどにも、強く期待することになる。

サステナビリティにおけるコモンズの悲劇は、環境問題に限るものではない。社会的側面においても、公共の場、文化的

遺産、オンライン空間など、共有されるべき価値やサービスの多くはみなコモンズと捉えることができる。これらは、社会の構成員が自由にアクセスし、利用し、享受することができる資源だが、過剰利用や不適切な管理によって質が劣化するからだ。サステナビリティの経済的側面においても、金融市場の安定性や公共インフラは、共有されるべき資源であり、適切な管理と規制が不可欠になる。これらの資源の乱用や不公平なアクセスは、経済システム全体の持続可能性に悪影響を及ぼすことになる。これらの領域においてコモンズの考え方を適用することは、サステナビリティの諸問題をより広い視野で捉え、［Ⅱ］な解決策を模索する上で不可欠である。（ア）

実際、サステナビリティの諸問題のほとんどはコモンズの悲劇になぞらえることができる。コモンズの悲劇を包含する、より広い範囲を扱う社会的(b)ジレンマである(4)「フリーライダー問題」と称されるインセンティブの欠如が、サステナビリティを阻む根本要因になっているからである。フリーライダー問題は、ある個人または団体が、他者が負担するコストや努力にただ乗り（フリーライド）して、他者による社会貢献を無償で享受しようとする状況を指す。結果として、個人や団体は、社会問題の解決に自ら進んで貢献するインセンティブを失ってしまう。（イ）

例えば、公共放送の資金調達は、フリーライダー問題の典型例になる。公共放送が提供するコンテンツは、誰もが無料でアクセスできるならば、人々は利己的である限り、寄付や支払いをする動機を感じにくくなる。しかし、十分な資金がなければ、そのようなコンテンツは提供されなくなる。ここで、多くの人が利益を享受しながらも、コストの負担から逃れようとするフリーライダー行動が問題となる。（ウ）

同様に、ジェンダー平等、良質な教育、良い仕事と経済成長など、一見したところコモンズとは関係のなさそうなＳＤＧｓの諸目標も、深く理解すると、フリーライダー問題として認識することができる。（エ）

本書におけるコモンズの悲劇（あるいはフリーライダー問題）の解決とは、持続可能な（サステナブルな）維持管理体制の構築を意味する。「CO_2の過剰排出が収まらず、深刻なグローバル・カタストロフィ(注4)が生じ、多くの世界市民が亡くなる。しかし結果的には、生産活動が適度に縮小され、CO_2の排出が削減されることになる(注5)」。このようなシナリオは本書における解決とは見なされない。「カタストロフィは避けられない。ではノアの箱舟に乗って生き延び、勝ち組になるにはどうしたらいいか」。このような議論がなされるようなさみしい状況を少しでも回避したい。そのためには、よりよい解決

方法の糸口を真摯に地道に増やしていくことが賢明だ。

（松島斉（まつしまひとし）『サステナビリティの経済哲学』岩波書店　出題の都合上、一部本文を改めた）

（注1） サステナビリティ――持続可能性。

（注2） ステークホルダー――計画の遂行において、直接的あるいは間接的に影響を及ぼす利害関係者。

（注3） インセンティブ――誘因。

（注4） グローバル・カタストロフィ――地球規模の大災害。

（注5） ノアの箱舟――『旧約聖書』に出てくる話で、大洪水をノアが自分の家族や動物たちを乗せた舟で脱したという内容。

問一　二重傍線部(a)・(b)の各語句の本文中での解釈として最も適当なものを、次の各群の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

解答欄　ア・イ

(a)　パラドックス　ア

① 資源の利用が加速度的に進むにつれて、資源の需要が減退すること
② 資源の利用が進むことで、人々の利益を損なわせてしまうこと
③ 資源の価値を最大限に発揮するために、人々の利用を制限すること
④ 資源の利用を制限したとしても、資源が枯渇するのは避けられないこと
⑤ 資源の枯渇を避けようとして、人々の利用価値を失わせてしまうこと

(b)　ジレンマ　イ

① 個人の合理性が全体の不利益を招く矛盾
② 利益の最大化と公平な分配という、価値観の衝突
③ 利益の享受とコストの負担をめぐってのせめぎあい
④ 私有化か規制かという、解決策をめぐる二者択一
⑤ 短期的な利益と長期的な利益との間で生じる葛藤

問二　空欄 Ⅰ ・ Ⅱ に入る語として最も適当なものを、次の各群の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

解答欄　ウ・エ

Ⅰ　ウ

① 普遍的　② 前提的　③ 潜在的　④ 恣意(しい)的　⑤ 象徴的

Ⅱ　エ

① 思弁的　② 通俗的　③ 統合的　④ 有機的　⑤ 前衛的

問三　本文中に次の文を補うとき、最も適当な場所は本文中の（ア）～（エ）のうちどこか。次の①～④の中から一つ選べ。

解答欄　オ

この論理はコモンズの維持管理を他人任せにする論理と同じである。

①（ア）　②（イ）　③（ウ）　④（エ）

問四　傍線部(1)「『コモンズの悲劇』」とあるが、それはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～④の中から一つ選べ。

解答欄　カ

① 共有資源でありながら、利己的な利用者がその多くを独占し、その行為を規制することもかなわないことから、コミュニティに分断が生じてしまうこと。

② 共有資源であることから、誰もがその利用を許されていると思い込み、本来共有資源を使う必要のない人が将来的な視野を欠いた濫用をしてしまうこと。

③ 資源は有限であると分かっていながら、資源を共有することで各人の利用に関する歯止めが利かなくなって、結果的には資源が完全に失われてしまうこと。

④ 資源は本来所有者が限定されないものであるはずなのに、特定のコミュニティが独占することで、地域間の格差や人々の利己心を拡大させてしまうこと。

問五　傍線部(2)「様々な自然資源の過剰利用や環境破壊」とあるが、それらが起こる原因についての説明として最も適当なものを、次の①～④の中から一つ選べ。

解答欄　キ

① 一部の国や企業、あるいは個人が、自らの利益のみを重視する利己的な行動をとり、その結果起こることについては考慮しないこと。

② 近年における地球全体の人口が、地球に存在している資源ではもはやまかなうことができないほどに増加してしまっていること。

③ 農業、産業、都市開発といった、人間の営み全般が環境を損なうことにつながるものであり、人間がそれを問題視していないこと。

④ 地球における人間の環境が平等とは言えないことから、資源の利用競争が激化し、誰も長期的な思考を持つには至らないこと。

問六　傍線部(3)「サステナビリティは、私的所有をベースとした市場的解決や中央集権的な政府の規制では対処しきれない」とあるが、それはなぜか。その説明として最も適当なものを、次の①～④の中から一つ選べ。　**解答欄**　ク

① 私有財産の割り当てはそもそも分割が不可能なケースや、権利者の増長を招く可能性が予測され、政府による規制も同様に、政府の権威をいたずらに高めてしまうから。

② 私有財産の割り当ては分割それ自体が新たな問題を招くうえ、利己的な行動を助長するおそれがあり、政府による規制はコミュニティの自由や裁量を奪ってしまうから。

③ 私有財産の割り当ては平等に行うことが不可能に近く、資産の囲い込みにつながるおそれがあり、政府によって適切な規制の設計と実施を行うことも不可能だから。

④ 私有財産の割り当ては誰もが納得できる分割が不可能なうえ、権利の行使にも多くの障壁が見込まれ、政府による規制は十分な知識と監視を行える人材が不足しているから。

問七　傍線部(4)「『フリーライダー問題』と称されるインセンティブの欠如が、サステナビリティを阻む根本要因になっている」とあるが、それはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～④の中から一つ選べ。

解答欄　ケ

① コストを度外視した無償の社会貢献を行う「フリーライダー問題」によって、社会問題の解決が進む一方で、その社会貢献はサステナビリティを実現するには不十分なものだということ。

② 自分はコストを負担することは拒否しながらも他者の行う社会貢献に便乗する「フリーライダー問題」は、社会問題の原因のありかを攪乱（かくらん）し、サステナビリティの推進を阻んでいるということ。

③ 他者の社会貢献を詐取してその恩恵に浴する「フリーライダー問題」によって、社会貢献が個人によって横取りされてしまっていることが、サステナビリティを阻止する要因だということ。

④ コストを負担することなく他者の社会貢献を利用する「フリーライダー問題」によって、社会貢献への意欲がそがれてしまうことで、サステナビリティが実現されなくなるということ。

問八　本文の内容に合致するものを、次の①～④の中から一つ選べ。

解答欄　コ

① ハーディンは、「コモンズの悲劇」を提唱し、サステナビリティの問題のほとんどがコモンズの問題によって生じており、その解決によって解消されるものだとした。

② 伝統的な経済学の知見によれば、個人に私有地を割り当てて私有財産権を認めることによって、所有者は自らの財産を通してサステナビリティに関心を持つようになる。

③ コモンズの悲劇は、環境問題のほか、社会・経済問題においても見られ、共有されるべき価値やサービスに対する過剰利用や管理に関して様々な方策がとられている。

④ フリーライダー問題はコモンズとは無関係なものにも応用可能で、この問題を解決することが、カタストロフィの到来を阻止できないまでも、遅らせることが可能である。

Ⅱ 次の各問に答えよ。

問一 次のa～eの傍線部にあてはまる漢字と同じ漢字を含むものを、各群の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

解答欄は Ⅱ の ア ～ ツ

解答欄 ア ～ オ

a トセイの苦しみを感じる

ア

① キトに就く
② 土地をジョウトする
③ トバクで身を滅ぼす
④ トタンの苦しみをなめる
⑤ ムイトショクして日々を送る

b ハイヒンを回収する

イ

① 規則をテッパイする
② ジャクハイモノと恐縮する
③ クハイをなめる
④ ペンをハイシャクする
⑤ シンパイが停止する

c 泥棒がフチョウでやりとりする

ウ

① 公的なフジョを受ける
② 証言と事実がフゴウする
③ フホウを知って涙を流す
④ 子どもの教育にフシンする
⑤ 貴族のケイフを調べる

d 花のホウコウが漂う

エ

① ホウショクの時代になる
② 宗教をシンポウする
③ ネンポウの交渉をする
④ ホウメイロクを作成する
⑤ ホウビを与える

e 授業をリシュウする

オ

① カンリとして任官する
② わらで編んだゾウリを買う
③ リゴウシュウサンを繰り返す
④ インフルエンザにリカンする
⑤ 線路のリテイを測る

問二　次のa～eの傍線部にあてはまる漢字を含む熟語として最も適当なものを、各群の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

解答欄　カ　～　コ

a　橋をかける　カ

① 話がカキョウに入る
② カレツな競争を勝ち抜く
③ カクウの話を楽しむ
④ スンカを惜しむ
⑤ 友人はカモクだ

b　水車がゆるやかに回る　キ

① 有権者の批判をカンジュする
② ショウニンカンモンに応じる
③ カンジョウを支払う
④ カンニンブクロの緒が切れる
⑤ カンキュウをつけて話す

c　むな騒ぎがする　ク

① 敵をキョウゲキする作戦
② キョウオクに納める
③ キョウボウな野生の熊
④ カイキョウを船が通る
⑤ キョウテンドウチの出来事

d　素直にあやまる　ケ

① 神社にキシャをする
② シャコウの効果があるカーテン
③ 器具をシャフツする
④ シャヨウの企業
⑤ メンカイシャゼツになる

e　思い出にひたる　コ

① 裁判がケッシンする
② 他国をシンリャクする
③ 雨が土壌にシントウする
④ シンサンをなめる
⑤ 準備体操でクッシンをする

問三　次のa～dのことわざ、慣用句、故事成語の空欄と同じ漢字があてはまる四字熟語を、後の①～⑧の中からそれぞれ一つずつ選べ。

解答欄　サ　～　セ

a　一　サ　を投じる
b　三　シ　子そろう
c　ス　の木阿弥（もくあみ）
d　セ　害あって一利なし

① 急転直□　② 本家本□　③ 気炎□丈　④ 浮□沈木
⑤ 一罰□戒　⑥ □手喝采　⑦ 一□半句　⑧ □子自重

問四　次のa～cの空欄に身体の一部や動物を表す漢字一字を入れてできる慣用句の意味として最も適当なものを、各群の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

解答欄　ソ～チ

a　□裏を合わせる　ソ

① 収入でやりくりして赤字を出さないようにする
② 立場の弱い者に対して優しくする
③ うまい話に加わろうとする
④ 心を一つにして困難を乗り越える
⑤ あらかじめ相談して話の内容を同じにする

b　□をまくる　タ

① めきめきと実力をつける
② 土壇場になって逃げだす
③ 親しみを持って接する
④ 急に強気の態度をとる
⑤ 恐れ多い野心を抱く

c　□馬の労　チ

① 親が子どものために心を砕くこと
② 他者のために全力で尽くすこと
③ 将来を見据えた行動をすること
④ 長い年月を経てから後悔すること
⑤ 効き目のない治療を受けること

問五　次の文章を読み、傍線部「環境への『意識の向上』を『最大の任務』とする方向性」の説明として最も適当なものを、後の①～⑤の中から一つ選べ。

解答欄　ツ

外の世界と文学研究の有機的関係を重視する初期エコクリティシズム(注1)では、環境への「意識の向上」を「最大の任務」とする方向性が明確に打ち出された。次のスロヴィック(注2)の言葉はそれを雄弁に物語っている――エコクリティシズムの「批評行為とは実体のある自然＝モノの世界との接触を重視する行為であって、けっして文学テクストと戯れるだけには終わらない」。ちなみに、同様の見解は、エコクリティシズムでよく言及される作家レベッカ・ソルニットの『ウォークス』（二〇〇〇年）にもうかがえる。ソルニットは、「ポストモダン(注3)の理論は繰り返し身体について語るけれど、その身体は悪天候に苦しめられることもなければ、異種の生物に遭遇することもなく、原初的な恐怖に駆られることも、大して興奮することもなければ、筋肉を限界まで酷使することもない。要するに、肉体的な企てや戸外での活動に関わることがない」と述べ、文学批評理論における過度の抽象化に警鐘を鳴らした。外の世界から隔絶した象牙の塔にこもり「文学テクストと戯れる」ことで文学批評理論が発展したのだとすれば、初期エコクリティシズムにはそうした理論に対する抵抗が明確にあった。

このような反理論を理論化する試みとして、スロヴィックは「ナラティブスカラシップ」という方法論を提唱した。これは、作品で重要な役割をもつ場所に研究者が身をおき、そこでの経験や思考の揺れをテクスト分析に織り込む研究手法である。

（結城正美（ゆうきまさみ）『文学は地球を想像する――エコクリティシズムの挑戦』岩波書店）

（注1）エコクリティシズム――ecocriticism。エコロジカルな文学研究（ecological literary criticism）の略。文学と物理的環境の関係についての研究。

（注2）スロヴィック――エコクリティシズム学会設立に関わったアメリカの大学院生。

（注3）ポストモダン――近代以降に展開された、脱近代を目指す思想。

① 文学批評を行う際には、テクストを現実と同等のものと見なして読む姿勢を理想とするということ。
② 文学批評を行う際には、現実に即しているという意味の具体性の下にテクストを読むべきだということ。
③ 文学批評が行う主要な役割を、現実逃避から現実社会の積極的な改革へとシフトしていくべきだということ。
④ 文学批評を行う者は、文学に関する知識以上に、社会的な常識や倫理観を携える必要があるということ。
⑤ 文学批評を行う者は、文学に関する知識に加えて、肉体の健康と胆力をもたねばならないということ。

〔国語　終わり〕