

提示された画像の英語長文問題について、各問の正解とその根拠(解説)を以下にまとめる。
この長文は、テレビゲーム(ビデオゲーム)がもたらす「視覚能力」「脳の柔軟性」「粘り強さ」「社会的スキル(友情・チームワーク)」などの肯定的な側面と、それを現実世界(Real life)でどう活かすかについて論じたものである。

全体解説

問1【正解:3】

解説:

下線部① "higher visual acuity" (より高い視力・視覚的鋭敏さ)の意味を問う問題。

直後の文に "This means they can monitor multiple moving objects at once." (これは、彼らが一度に複数の動く物体を監視できることを意味する)とある。

- * ① 晴天時に物体を見つける能力(記述なし)
- * ② 雨の日に霧を視覚化する能力("see things in the fog" という記述はあるが、文脈は「霧の中でも物が見える」という比喻に近い具体例であり、定義ではない)
- * ③ 動いている物体の動きを追う能力(正解)
- * ④ 単一の動く物体を見つける能力(multiple＝複数なので不適)

問2【正解:1】

解説:

下線部② "people" がどのような人たちかを問う問題。

文脈は「ゲームは時間の無駄(waste of time)やマイナスの力(negative force)だと考えている人たちを知っているかもしれない」とあり、その次の文で「最新の科学が言うゲームの真の利点を彼らに示す価値がある」と続く。つまり、彼らは「ゲームの利点を知らない人たち」である。

- * ① ゲームに関する最新の研究を知らない人(正解)
- * ② ゲームに時間を費やすことに賛成の人(逆の意味)
- * ③ ゲームに負の影響がないと考えている人(「負の影響がある」と考えているので逆)
- * ④ ゲームの本当の価値をよく知っている人(知らないから教える必要があるので逆)

問3【正解:2】

解説:

下線部③ "flexing your brain" (脳を鍛える/使う)の文脈と一致しないものを選ぶ問題。

本文では、コントローラーを見ずに敵や武器を把握するような、複雑で素早い処理を脳が行っていることを指している。

- * ① 手術前の準備運動("warm up")としてゲームをする(本文に記述あり、一致する)
- * ② コントローラーをゆっくり慎重に操作するとき(正解:本文には "without even looking at the controller" とあり、直感的に素早く操作している文脈なので、ゆっくり慎重にという記述は文脈に合わない)
- * ③ 複雑なことを同時に素早くこなすとき(一致する)
- * ④ 敵から目をそらさず、アイテムを手にするとき(一致する)

問4【正解:2】

解説:

下線部④ "make" と同じ用法のものを選ぶ問題。

本文: "video game players often make good surgeons."

ここでの make は「～になる(S=Cになる)」という意味(S make C)。「ゲーマーは良い外科医になる(素質がある)」ということ。

- * ① 受動態(be made into ～に作り変えられる)
- * ② This space... will make a good music room. (この場所は良い音楽室になるだろう＝S make C の用法。正解)
- * ③ 使役動詞(make oneself understood 自分自身を理解させる)
- * ④ 第4文型(make O O ～に朝食を作ってあげる)

問5【正解:3】

解説:

空所(5)に入れるのに適切でないものを選ぶ問題。

文脈は「何度ボスを倒すのに失敗しても、あきらめないこと」や「粘り強さ(persistence)」について述べている箇所。

- * ① 挑戦し続けること(適切)
- * ② 決してあきらめないこと(適切)
- * ③ 夜更かしすること(正解:文脈は「努力や粘り強さ」の話であり、単に夜更かしすることとは不適切)
- * ④ 忍耐強くあること(適切)

問6【正解:2】

解説:

下線部⑥ "You can't just work harder." (ただ一生懸命やるだけではだめだ) の意味を問う問題。直後に "You have to work smarter, too." (賢くやる必要がある)、"considering and trying different solutions" (異なる解決策を検討し試す) とある。

- * ① 最終ステージに行くために多くの時間を費やす (ただの hard work なので不適)
- * ② 困難を乗り越えるために様々なアプローチを使う ("work smarter" の言い換え。正解)
- * ③ 単一の方法を選んで試し続ける ("same strategy over and over again" はダメだと書いてあるので不適)
- * ④ 複数の異なるプレイヤーを倒そうとする (記述なし)

問7【正解:3】

解説:

下線部⑦ "favorite games" について、本文の内容と一致しないものを選ぶ問題。

本文では、ゲームは複数の解決策がある多くの問題を与え (lots of different problems with multiple solutions)、問題解決が楽しいと気づかせ、クリティカルシンキング (批判的思考) を教える とある。

- * ① 様々な問題を解決するための分析力を伸ばしてくれる (critical thinking に通じる)
- * ② 様々な問題を解決することは楽しいと教えてくれる ("solving problems can be really fun" と一致)
- * ③ 様々な問題を解くための共通の方法を提示してくれる (正解: 本文では "multiple solutions" や "different solutions" を試すことが強調されており、一つの「共通の方法 (common method)」を提示するわけではない)
- * ④ 様々な問題を批判的に見る能力を向上させてくれる (critical thinking と一致)

問8【正解:3】

解説:

下線部⑧の内容として適切なものを選ぶ問題。

本文: "Video games provide friends with a digital playground..."

学校や家で会えない時でも、オンライン (デジタルな遊び場) で友達と交流できるという文脈。

- * ① 学校で古い友人と遊べる ("can't see them at school" の時の話なので不適)
- * ② 家でゲームを共有して会える ("can't see them... at home" の時の話なので不適)
- * ③ オンラインで友情を築き、維持することができる ("digital playground", "make new friends and hang out with old ones" と一致。正解)
- * ④ 外の遊び場で友人と遊べる (デジタルの話なので不適)

問9【正解:3】

解説:

下線部⑨が示唆することを選ぶ問題。

本文: "...strengthens friendships and can even help mend broken ones." (友情を深め、壊れた関係を修復する助けにさえる)

- * ① チームメイトとの肯定的な関係は壊れやすい (不適)

- * ② プレイヤーはチームメイトを導いて強い関係を壊す(不適)
- * ③ チームメイトとの否定的な関係(壊れた関係)は修復されうる("mend broken ones" と一致。正解)
- * ④ プレイヤーは不快な状態でチームメイトを置き去りにする(不適)

問10【正解:2】

解説:

空所(10)に入れる接続詞を選ぶ問題。

前の文: ゲーム内で助け合う人は、現実世界でも他人を助ける傾向がある。

後の文: もしゲームプレイヤーが新しい仲間を助けられるなら、現実で困っている人にも同じことをする可能性が高い。

前後の文は同じ内容を言い換えて補強している。

- * ① さらに悪いことに
- * ② つまり、言い換えれば(That is to say)。正解。
- * ③ それどころか(逆接)
- * ④ せいぜい

問11【正解:4】

解説:

下線部⑪ "Experiencing the benefits"(チームプレイヤーであることの利点を経験すること)について、本文と一致しないものを選ぶ問題。

本文では、チームワークの価値、相互扶助(mutual assistance)の精神、尊敬(respect)の念を学べるとある。

- * ① 人々が障害を乗り越えるのを助けることができる(相互扶助)
- * ② 他者と一緒に問題に対処できる(チームワーク)
- * ③ 周囲の人々をより正しく評価(感謝)できる(尊敬)
- * ④ あなたのゲーム戦略で他人を感心させることができる(正解: 個人のスキルを見せつけることではなく、協力や関係性の話をしているため文脈に合わない)

問12【正解:1】

解説:

空所(12)に入れる文を選ぶ問題。

直前: "By contrast, if you use video games to be mean to others..."(対照的に、もし他人に対して意地悪をするためにゲームを使うなら...)

意地悪をする＝チームワークや協力の逆＝メリットが得られない、という論理になる。

- * ① あなたはこれらの利点のほとんどを逃すことになるだろう(正解)
- * ② あなたはこれらのチームワークの利点を得るだろう(逆)
- * ③ あなたはこれらのゲームの価値と重要性を見つけるだろう(逆)
- * ④ あなたはこれらのゲームプレイヤーが互いに遊ぶのを助けるだろう(文脈に合わない)

問13【正解:3】

解説:

下線部⑬ "You" で始まる段落(最終段落)の内容と一致するもの。

本文では、ゲームは「人生を一番簡単な設定(easiest settings)でプレイするようなもの」で、現実よりもっと難しい(more challenging)とある。また、"life can be more rewarding than video games"(人生はゲームよりも報われる/やりがいがある可能性がある)と述べている。

- * ① 簡単なゲームは難しいゲームより面白い(本文は、簡単すぎると退屈する "bored" と言っている)
- * ② 現実の生活はゲームをするよりずっと簡単だ(逆。現実には "more challenging")
- * ③ 現実の生活はゲームをするより満足感(やりがい)がある("more rewarding" と一致。正解)
- * ④ 難しいゲームは現実の生活よりもやりがいがある(逆。現実のほうが難しいが、やりがいがあると述べている)

問14【正解:1】

解説:

下線部⑭ "Are you up for the challenges waiting for you outside video games?"(ゲームの外で待っている挑戦を受ける準備はできているか?)が示唆するもの。

ゲームで培ったスキルを、現実世界(outside video games)の困難に活かせるか、という問いかけである。

- * ① あなたは人生におけるいくつかの困難に直面する覚悟をしておくべきだ(正解:"Ready to face difficulties" が "Up for the challenges" の意識として適切)
- * ② 挑戦に対処するためにゲームのスキルを向上させるべきだ(目的が逆。ゲーム外での実践を問うている)
- * ③ 人生からトラブルが消えるのを待つべきだ(受動的すぎる)
- * ④ ゲームをするときは他人に問題を解決してもらおう頼むべきだ(不適)

問15【正解:3】

解説:

本文の主題(Title/Main Idea)として最も適切なもの。

全体を通して、ゲームが視覚、脳、精神的粘り強さ、社会的スキルを向上させ、それが「現実世界(real life/outside video games)」でも役立つことを論じている。

- * ① ゲームをすることは新しい友情の発展につながる(一部のトピックに過ぎない)
- * ② 私たちは現実生活をより楽しくするためにゲームをすべきだ(少しズレている。ゲームのスキルが現実を豊かにするという論旨)
- * ③ ゲームをプレイすることで得られるスキルは、様々な文脈で役に立つ(正解:視力、脳、社会性、現実生活への応用など全体を網羅している)
- * ④ 私たちはトラブルを助けてくれるゲームのためにもっと時間を見つける必要がある(不適)

英語長文問題(II)

問1【正解:16】(選択肢②)

解説:

下線部① "In a 2020 study" で始まる段落の内容と一致するものを選ぶ問題である。

この段落では、脳が「最も脂肪分に富んだ臓器(most fat-rich organ)」であること、そしてすべての脂肪が同じではなく、魚や特定の油に含まれる「オメガ3(omega-3 fats)」という有益な脂肪が必要であると述べている。

- * ① ジャンクフードは子供の認知能力に肯定的な影響を与える。(本文には "bad for teen brains" とあり、否定的影響なので誤り)
- * ② 脳はいくつかの魚介類や油を通して有益な脂肪を摂取できる。(本文の "These helpful fats are found in fish and some oils." と一致するため正解である)
- * ③ 他の臓器と比べて、脳は脂肪が少ない。(本文には "most fat-rich organ"(最も脂肪が豊富な臓器)とあるため誤り)
- * ④ 脳細胞は膜を作るためにどんな種類の脂肪でも利用する。(本文には "not all fats are the same"(すべての脂肪が同じわけではない)とし、オメガ3が必要だと述べているため誤り)

問2【正解:17】(選択肢①)

解説:

下線部② "In one 2005 study" で始まる段落の内容と一致するものを選ぶ問題である。

この段落では、リチャードソンらのチームが子供たちを対象に行った実験について述べている。子供たちは「オメガ3のサプリを飲むグループ」と「脂肪を含まない偽薬(プラセボ)を飲むグループ」に分けられた。

* ① 子供たちは研究の目的のために2つのグループに分けられた。(本文の "about half the children took omega-3 pills. The others took look-alike pills..." という記述から、2グループに分けられたことがわかるため正解である)

* ② オメガ3の錠剤は子供の注意や学習に変化をもたらさなかった。(本文では "showed improved attention..." とあり、改善が見られたので誤り)

* ③ プラセボ(偽薬)のグループはオメガ3のグループより良い結果を出した。(オメガ3のグループの方が良い結果だったので逆である)

* ④ 2005年の研究の両方のグループが授業中に行儀よく振る舞い始めた。(改善したのはオメガ3のグループだけであるため誤り)

問3【正解:18】(選択肢③)

解説:

下線部③ "Junk food" で始まる段落の内容と一致するものを選ぶ問題である。

この段落では、運動(exercise)がジャンクフードの負の影響を減らすのに役立つこと、そして運動中は脳の報酬系(reward system)が変化し、高カロリーな食べ物が魅力的でなくなると述べている。しかし、その理由については「科学者もなぜそうなるのか完全にはわかっていない」として

いる。

* ① カロリー豊富な食べ物を食べることは勉強により集中するのに役立つ。(ジャンクフードは集中力に関連する問題を引き起こすとあるため誤り)

* ② 運動は高カロリー食品を栄養価の高いものに変えることができる。(食品の性質を変えるわけではないので誤り)

* ③ 脳の報酬系がどのように働くかはまだ不明確なままである。(本文の "While scientists don't quite know why this is..." (科学者はなぜこうなるのか完全にはわかっていないが)と一致するため正解である)

* ④ 脳は運動中、食べ物の手がかりに対して敏感になる。(本文には "becomes less sensitive" (敏感でなくなる)とあるため誤り)

問4【正解:19】(選択肢②)

解説:

下線部④ "What" で始まる段落の内容と一致するものを選ぶ問題である。

この段落は子供たちへのメッセージについて述べている。「ジャンクフードが肥満や体の不健康につながることは多くの子供が知っているが、脳も不健康にすること(lead to unhealthy brains)はほとんど理解されていない」という内容である。

* ① 持ち帰るべきメッセージは、ジャンクフードが人を太らせるということだ。(それはすでに知っていることなので、メッセージの核心ではない)

* ② 自分の脳がジャンクフードによって害される可能性があることを知っている子供はほとんどいない。(本文の "Most don't understand that it also can lead to unhealthy brains." と一致するため正解である)

* ③ 加工食品や揚げ物は多くのカロリーを含むが、化学物質は含まない。(本文には "full of both calories and chemicals" (カロリーと化学物質の両方で満たされている)とあるため誤り)

* ④ ジャンクフードを食べることは精神的健康の発展に寄与する。(文脈的に精神的健康を「損なう」話であり、発展(development)という肯定的な表現は不適切である。また本文最後でも "cannot support human health - physical or mental" と否定している)

問5【正解:20】(選択肢④)

解説:

本文の内容と一致しないものを選ぶ問題である。

* ① オメガ3は、健康的な脳組織を保つために必要であると推測できる。(本文第1段落で脳細胞の膜を作るのに必要とあるため一致する)

* ② オメガ3をとることで、学習上の障がい改善されると推測できる。(本文第2段落で読み書きのスコアが上がったとあるため一致する)

- * ③ 多動性や注意欠陥などは、食生活のバランスと関連があると推測できる。(本文全体を通して、悪い油や栄養不足が問題を引き起こすとあるため一致する)
- * ④ 運動すればするほど、高カロリーのを口にしたいとなると推測できる。(これが誤りである。本文第3段落にて、運動すると高カロリーな食事が「魅力的でなく見える(look less appealing)」
「報酬として感じられなくなる(We don't find... as rewarding)」と述べられている。したがって、これが正解である)

第3問 A (会話文の空所補充)

(1)【正解:③】

解説:

A「親友が私に会いに京都に来るの。」

B「(21)」

A「でも、彼女に私の散らかった部屋を見られたくないの。」

B「じゃあ、掃除を手伝ってあげるよ。」

親友が来るという嬉しいニュースに対して、Bはポジティブな反応をするはずです。

- * ① お大事に！(くしゃみをした人などに)
- * ② それは気の毒に。(悪いニュースに対して)
- * ③ それはいいね！(Sounds great.)→ 正解
- * ④ なんて残念な！(悪いニュースに対して)

(2)【正解:①】

解説:

A「先生の息子さんが何をしてるか(職業)聞いた？」

B「いや、全然知らない。」

A「(22)」

B「先生は彼のことを誇りに思っているに違いないね。」

Bが「誇りに思うだろう」と言うような、立派な職業や成果が入ります。

- * ① 彼はピアニストなんだ。(He is a pianist.)→ 正解(「何をしているか」という問いへの答えとして職業を述べており、誇らしいことなので文脈に合う)
- * ② 彼は以前ピアノを弾いていた。(過去の話では「今何をしているか」の答えにならず、誇りに思う理由としても弱い)
- * ③ 彼は運転免許を取った。(普通のことなので、わざわざ「誇りに思う」と強調する文脈ではない)
- * ④ 彼は車を運転できる。(能力の話)

(3)【正解:②】

解説:

B「RK48の新曲だよ。」

A「(23)」

B「そういう呼び方もできるね(彼らはそういうものだね)。」

選択肢の中で、Bの「そうとも呼べる」という返答につながる質問を選びます。

- * ① 私はあまりファンじゃない。
- * ② 彼らはダンスグループじゃないの？(Aren't they a dance group?)→ 正解(「ダンスグループとも呼べるね」と繋がる)
- * ③ 彼らは京都出身？(Yes/Noで答えるべき質問)
- * ④ 私は彼らの歌をいくつか知っている。

(4)【正解:④】

解説:

A「お金を少し貸してくれる？」

B「(24)」

A「あなたも？(You, too?)」

B「ああ、仕事を失くしてね。」

Aが「あなたも？」と言っていることから、Bもお金がない(貸せない)状況であることがわかります。

* ① いいよ、いくらあるか確認させて。

* ② 私は会計が得意だ。

* ③ もちろん、銀行が開いたらね。

* ④ ごめん、一文無しなんだ。(Sorry, I'm broke.)→ 正解

(5)【正解:②】

解説:

A「学園祭で何を食べたい？」

B「(25)」

A「今年もまた同じものを食べるの？(Shall we eat the same thing again...?)」

B「いや、気分転換に何か温かいものを試そうよ。」

Bの提案に対し、Aが「また同じもの？」と聞き返し、Bが「いや、次は温かいものにしよう」と言っていることから、最初の提案(Bの発言)は「去年食べたもの(冷たいもの)」であると推測できます。

* ① 去年は温かいスープを飲んだね。(これだと「次は温かいものにしよう」というBのセリフと矛盾する)

* ② 去年はアイスクリームを食べたね。(We ate ice cream last year.)→ 正解(アイス＝冷たいもの。「またアイス？」「いや、次は温かいものにしよう」と繋がる)

* ③ 去年は何も食べなかった。

* ④ 去年は学園祭がなかった。

第3問 B(長めの会話・空所補充)

【文脈】

ジェイソン(A)とエリック(B)の久しぶりの再会。

(26)【正解:⑦】

A: Hi, Jason! 数ヶ月ぶりだね！

B: Hi, Eric. (26)

A: かなり元気だよ。

* 直後に "Pretty good." (かなり良いよ) と答えているので、調子を尋ねる ⑦ How've you been doing? (どうしてた?) が入ります。

(27)【正解:①】

B: ジェニーは元気だよ。(27)

A: 冗談でしょ！ わあ、時間は本当に飛ぶように過ぎるね (Time really flies)。

* 時間が経つのが早いと驚いているので、子供が大きくなったことを示す ① She's in college now. (彼女はもう大学生だよ。) が最適です。

(28)【正解:④】

B: (28) 君の息子さんは高校を卒業した？

* Aの「時間が経つのは早い」という発言に同意しているので、④ It sure does. (本当にそうだね。) が入ります。

(29)【正解:⑤】

A: 実は、卒業したんだ。(29)

B: おめでとう。

* 卒業した事実につけて、時期を説明する ⑤ It was just last month. (つい先月のことだよ。) が自然です。

(30)【正解:②】

A: 彼はIT業界で働くことに決めたんだ。

B: それは驚きじゃないね。(30)

* IT業界に行くことが驚きではない理由として、② He has always been great with computers.
(彼は昔からコンピュータが得意だったからね。)が入ります。

第4問(整序英作文)

各文の正しい語順は以下

(1) あなたの助言がなかったら、私はこの問題に対処できなかっただろう。

Without (5) your (1) advice, (6) I (2) couldn't (4) have (3) dealt (7) with this problem.

* 仮定法過去完了の慣用表現 Without A, S couldn't have Vpp... (Aがなかったら～できなかっただろう)を使います。

(2) 気持ちをしっかり持てば、何ごとでも達成できる。

If you (5) put (7) your (4) mind (8) to (3) it, (6) you (2) can (1) accomplish anything.

* 熟語 put one's mind to it(本気で取り組む、決心する)を使います。

(3) その決定がなされた過程を学生たちは議論した。

(3) Students (2) discussed (5) the process (6) through (8) which (4) the (1) decision (7) was made.

* 関係代名詞 process through which...(～という過程)を使います。

(4) かなり久しぶりに彼女と会った。

I saw her (3) for (6) the (2) first (7) time (4) in (1) a (5) long (8) while.

* 熟語 for the first time in a long while(かなり久しぶりに)を使います。

(5) 教育こそが世界平和をもたらすかもしれない。

(4) It (3) is (2) education (7) that (5) may (1) bring (8) world (6) peace.

* 強調構文 It is X that...(…なのはXだ)を使います。「教育」を強調しています。