

受験番号

2024年度

神戸国際中学校 A－Ⅱ選考

国語

(2024年1月13日実施、2教科50分、50点満点)

(注意)

- 1 解答用紙と問題冊子の両方に、必ず受験番号を記入してください。
- 2 全ての問題に解答してください。
- 3 解答は全て解答用紙に記入してください。記入方法を誤ると得点にはならないので、十分に注意してください。
- 4 試験終了後、解答用紙と問題冊子の両方を提出してください。

□ 一の 次の文を読んで、後の問いに答えなさい。解答に字数の指定のある場合は、句読点やかっこなどの記号も字数として数えます。（本文に一部表記を改めたところがあります。）

「不^レ便^ニ益^ハ」は、便利さに囲まれた生活への※アンチテーゼでも、「昔は良かった」といった※ノスタルジーでもありません。「不便だけど、我慢をすれば良いことがある」といった※妥協^{だきよう}ではなく、「不便だからこそ、良いことがある」という前向きな考え方をすることも特徴です。とはいえ、「ノスタルジーではない」という表現もaゴカイ^{ごかい}を招きやすいところがあります。「昔は良かった、あの頃に戻りたい」というところで思考が止まってしまうのは単なるノスタルジーです。「なんで昔は良かったの？」とその理由を掘り下げて考え、もしそこに「不便の益」があれば、これからのモノ・コトのデザインに活かしていく。こうした前向きでも未来志向の考え方をしていくのであれば、ノスタルジーも不^レ便^ニ益^ハデザイン^をを考えるための取っかかりの一つになります。

①便利は人の能力を衰^{おとろ}えさせるという忠告は、様々なところで耳にします。講義でbバンシヨ^{ばんしよ}する時に漢字が思い出せず、「自分がバカになっている？※ワープロ症候群だ！」と思うことがあります。非常時には動物としての能力が問われ、電気が止まると何もできない、携帯電話がないと途方に暮れるという状況に※危機感^{ききかん}が募^{もつ}ります。

ただ、不^レ便^ニ益^ハは「日常的に非常時に備えるcクレン^{くれん}をすべきで、そのために不^レ便^ニな生活をしよう」と主張するものではありません。結果的に、不^レ便^ニの※効用^{こうよう}を知る生活は、(ちよっとだけ)備えになるかも知れませんが。

(A)、「ウカウカしていると、人がするしごとがなくなる。だから、※AIを開発して便利になったと喜んでいる場合じゃない。AI開発は、今すぐ中止すべきだ」と言いたいわけではありません。不^レ便^ニの効用を知ることが、人と(AIを含めた人工物との関係を、「代替^{だいたい}」以外にも求めるものです。つまり、AIを含めた最先端技術を応用して何を作ると良いのかを考える時、「手間いらずになればそれでいい」以外の考え方の一つが、不^レ便^ニ益^ハなのです。リハビリでも勉強でも※筋トレでも、苦勞してしんどい思いをしたら、良いことが待っています。手間をかけ、頭を使えば、なんらかの見返りがあるって、あたりまえのことかもしれません。何も不^レ便^ニ益^ハという新しい言葉を作ってまで語るべきことなのでしょうか？

実は②あたりまえに思っていることが、そうでもないのです。益のない不^レ便^ニと益のある不^レ便^ニは、それぞれ存在します。あたりまえで※自明だと最初から思い込んで思考停止させてしまうと、そのdソ^そンザイ^{ざい}に気づけません。なんでも便利なほうが良いに決まっている、と言う時の「決まっている」を疑ってみて初めて、不^レ便^ニ益^ハであるかも、と気づけるのに似ています。

スポーツやゲームは制約(ルール)があるから楽しいものです。もし、制約があることを「自由がないから不便だ」と捉えることができれば、スポーツが楽しいのも不便の効用といえます。※ライン生産方式よりセル生産方式のほうが、楽ではないけど楽しいと言えますし、電動車椅子より※足こぎ車椅子のほうが、楽ではないけど楽しいと言えるでしょう。不便益の事例の中には、「楽ではないけど楽しい」を※スローガンにできるものが多いです。

(B)、スポーツやゲームを③この仲間に入れてもいいものではないか？

不便益を研究している仲間内では、意見が分かれています。「ゲームまで不便益に入れてしまうと、なんでも不便益になってしまいうから、イヤだ」と消極的な人もいます。一方で、積極的にゲーム・マイケーションを取り入れて不便益システムを作っている人もいます。④ゲーム・マイケーションとは、ゲームを楽しいものにするコツを、ゲーム以外に持ち込むことです。そのコツの一つに「競争」があります。たとえば、自動車の運転席に「あなたの安全運転スコア」を表示してほかの人のスコアと比べさせると、ドライバーは安全運転をするようになります。こうすると、自分で安全運転をすることは、「勝手に自動ブレーキ安全装置」よりも楽ではないですが、楽しいようです。

⑤「スポーツやゲームが楽しいことも不便益ですか」と問われると、私は個人的には「はい」と答えます。

便利／不便とは異なる独立した軸が想定されること、その軸が益とみなせるものを表していること、この2点を満たせば不便益ですという立場を採っています。

(C)、スポーツが楽しいことは不便益ですと「認識」するだけでは、話は先に進みません。そこから、不便益のある新しいものの「設計(デザイン)」に活かせる※知見が得られないと、意味がないと思っています。そういう知見が得られる場合は、便利／不便軸と益／害軸の間に※トレードオフがあるという特徴があります。ただし、そのトレードオフの中でも新しいモノゴトの設計に活かせる知見があるのは一部に限られます。つまり、不便にすれば、なんでもいいわけではありません。手間いらずにしていれば、なんでもいいわけではなく、同じです。不便益と一緒に研究している人の中には、このような「設計」に活かせる限定された場合にだけ「不便益」と呼ぶ人もいます。

(川上浩司 『不便益のススメ』)

※アンチテーゼ：ある主張に対してそれを否定する内容の主張。

※ノスタルジー：昔のことを恋しく思うこと。

※妥協：お互いに譲り合っておだやかに決着をつけること。

※ワープロ症候群：パソコンやワープロを長時間用いることで目や体、心などに影響の出る病気のこと。

※危機感が募る…危ないという思いがますます激しくなる

※効用…ききめ。

※AI…人工知能。

※筋トレ…筋力の強化を目的としたトレーニング。筋力トレーニング。

※自明…言うまでもなく明らかであること。

※ライン生産方式…作業員を一つの流れに配置して、流れる部品の組み立てなどを分担して、流れ作業で完成させる方式。一つの製品を大量に製造するための方法。

※セル生産方式…ひとりまたは少数の作業者のチームで製品の組み

立て工程を完成まで行う方式。

※足こぎ車いす…車いすにペダルがついていて自分の足で漕いで動かす車いす。

※スローガン…ある団体の意見や考え方を短いことばで表したものだ。

※知見…実際に見て知識を得ること。

※トレードオフ…目的に向かって一方を立てれば一方は良くなるという関係のこと。両立できない関係性のこと。

問1 Readについて、カタカナを漢字で答えなさい。

問2 (A)・(B)・(C)に入る語として適当なものを

を次のア～エから二つ選び、それぞれ記号で答えなさい。

ア さて イ ただ ウ それでも エ もちろん

問3 ①「便利は人の能力を衰えさせる」とありますが、その例として適当なものを次のア～エから二つ選び、記号で答えなさい。

ア 台風で、道路の木々が倒れて車が通れなくなったので、自転車を使う人が増えた。

イ パソコンを使ってきたため、手紙をえんぴつで書くこととしたら漢字を思いだせなかった。

ウ 大きな地震があつて電気が止まったら、ご飯の作り方がわからなくて何もできなかった。

エ スマートフォンを使おうとしたらバッテリーが切れていて、充電するのに時間がかかった。

オ 夏休みの宿題を提出しようとしたら、先生が居なかったため、提出することができなかった。

問4 ②「あたりまえに思っていること」とは、どのように思っていることですか。「～と」思っていること。「～につながるように、本文中から二十五字以内で抜き出しなさい。」

問5 ー③ 「この仲間」とありますが、「この」が指す内容を本文中から二十五字以内で抜き出しなさい。

問6 ー④ 「ゲーミフィケーション」とは、どういうことですか。本文中にある「ゲーミフィケーション」の具体例を四十字以内で答えなさい。

問7 ー⑤ 「『スポーツやゲームが楽しいことも不利益ですか』と問われると、私は個人的には『はい』と答えます」とありますが、なぜ「はい」と答えるのですか。その理由の説明として適当なものを次のア～エから一つ選び、記号で答えなさい。

ア スポーツやゲームは楽なものだと考えられているが、実は制約があつて不便なものだと考えられるから。

イ スポーツやゲームは楽しいものだと考えられているが、負けたときのストレスはむしろ有害なものだと考えられるから。

ウ スポーツやゲームは不便なものだといえるが、そこに楽しさという有益なことが存在していると考えられるから。

エ スポーツやゲームは遊びではあるが、みんなと一緒に楽しむという社会性をはぐくむ役割があると考えられるから。

問8 本文の内容として適当なものを次のア～エから一つ選び、記号で答えなさい。

ア 便利ではないことにこそためになる何かがあり、それが新しいものを生み出す考え方につながることを不利益という。

イ 便利な生活をしていると、不便なことに対応ができなくなるので、あえて不便なことも生活の中に入れていく考えを持つ必要がある。

ウ 不便なことの中にも便利なことがあり、便利なことの中にも不便なことがあるので、お互いの良さは生かさなければならぬ。

エ 有益なことは不便なことにも便利なことにも両方であり、その中から活用すべきことを見つけ出さなければならない。

□ 次の①～⑤の文の一部と同じ意味・用法のものを次のア～ウから一つ選び、それぞれ記号で答えなさい。

① 何もしやべらず船が立てる波ばかりを見ている。

ア 五日ばかりだった。

イ 昨日会ったばかりだ。

ウ あの人のことばかり考えている。

② どこから流されてきたのだろう。

ア 自宅から学校まで歩くと二十分かかります。

イ 大豆から作られる食品はたくさんある。

ウ やると決めたからには必ずやりとげます。

① () () を売る
() () をしぼる
() () がのる

③ そんなことができるとは、思いもよらなかった。

ア 小雨が降っても、試合は中止にならない。

イ 一日も休まず、練習に参加した。

② () () が重い
() () がひける
() () をもむ

ウ 予定通り、山田君も一緒に出かけた。

④ 今日はそれほど寒くないのに、雪が降っている。

ア 私にも、そのスタンプを押してください。

イ この本を読むのに、十日もかかった。

ウ このペンは安い値段なのに、使いやすい。

③ () () を失う
() () をつける
() () がさめる

三

次の①～⑤の () に共通して入る適当な漢字一字を例になら
って答えなさい。

④ () () を飲む
() () をこらす
() () が長い

() () が出る

(例) () () がつく

(答) 足

⑤ () () をなす
() () を残す

() () を洗う

() () が売れる