

2025年11月23日

入学試験問題

# 基礎学力テスト

【全学部・学科共通】

(試験時間 60 分、満点 100 点)

## 注意事項

1. 試験開始の合図があるまで、この問題冊子は開かないでください。
2. この冊子は9ページあります。ページの脱落があった場合には申し出てください。
3. 解答用紙は計1枚で、解答は全問マーク方式です。マークシートのマーク手順については監督者の指示およびマークシートのマーク手順に従い、正確に記入・マークして下さい。
4. 「始め」の合図とともに、マークシートの注意事項を確認し、正確に記入・マークして下さい。
5. 「終わり」の合図とともに、筆記をやめ、監督者の指示に従ってください。
6. 解答記入はかならずHBの黒鉛筆またはシャープペンシルを使用してください。  
万年筆やボールペン、サインペンなどを使用した場合、マークシートの読み取りができないことがあります。
7. 電卓、電卓機能を備えた時計の使用、持込は認めません。
8. 試験中の途中退室は認めません。

I 次の英文を読んで、下の間に記号で答えなさい。

Imagine a world where you can make anything you want—castles, farms, houses, roller coasters, even works of art. That’s the idea behind Minecraft, a game where everything is made  simple square blocks. You can take the blocks apart, (7)place them where you like, and combine them to form amazing things. Whether you’re building by yourself or with friends, your creations (1)stay in the world until you decide to change them. (A)The products of your imagination are the most important part of the game.

Minecraft (a)originated as a small personal project. In 2009, a Swedish computer programmer created the first version in his apartment in Stockholm. Working alone, he came up with the basic structure of the game in just a short time. As a child, he had  hours exploring forests and enjoying nature, and those memories (7)shaped the game’s open and natural feel. Minecraft’s blocky, square-shaped visuals were originally due to time and resource (x)limitations. That rough style became one of its most recognizable features, though, and the basic look of the game ended up becoming part of its charm. Players reportedly liked it  the game didn’t try to look realistic or follow the usual rules of video game design.

In 2014, just five years after it launched, it had become so popular that a major technology company in the U.S. bought the game for \$2.5 billion. Since then, the sales numbers have been extraordinary. By 2023, Minecraft had (7)reached over 300 million copies sold. This accomplishment put it near the top of the all-time best-selling video games list. Only Tetris and Super Mario Bros. have sold more. (B)Players around the world have used the game to make everything from detailed models of well-known places in the real world to entire fantasy cities. Experts (b)expect that a recent movie based on the game will increase its popularity even more.

Its blocky appearance and sales numbers are not the most interesting part of Minecraft’s story. The game offers players a creative experience, and that seems to have been the secret to its success. It (c)invites players to build, experiment, and shape their own adventures in ways few other games allow. In contrast to games that focus on visuals or competitive play, it provides open space to play however you want. It doesn’t give you a mission or tell you what to do. Instead, it encourages you to have your own experience of the game.

It might be more accurate to call Minecraft a creative space rather than a game. Some people say it feels like being a kid again, playing with blocks on your bedroom floor,  that the building material is digital now, and the world of the game can be as big as players want it to be. In other words, unlike many games filled with complex systems or fast-paced action, Minecraft gives players opportunities to explore, experiment, and change the game’s environment. (c)For many players, it’s a space they return to again and again, almost like a second home, complete with a bed to sleep in at night!

The development of Minecraft shows that a simple idea can grow  something that touches millions of lives. These days, when everything feels like it is moving so much faster, it seems that Minecraft is reminding us to (a)pause, take a seat, use our imagination, and find joy in making something original.

問 1. 

1
---

 ~ 

5
---

 の空所に入る最も適切な語・語句を、それぞれ①~④のうちから一つずつ選びなさい。

1	① from	② to	③ under	④ up
2	① spend	② spending	③ spends	④ spent
3	① that	② what	③ which	④ who
4	① besides	② except	③ excluding	④ instead
5	① into	② over	③ up	④ without

問 2. 本文の内容から判断して、下線部(ア)~(オ)の意味として最も適切なものを、それぞれ①~④のうちから一つずつ選びなさい。

6	(ア) ① 上げる	② 置く	③ 取る	④ 崩す
7	(イ) ① 泊まる	② 消える	③ 残る	④ 増える
8	(ウ) ① 形成した	② 磨いた	③ 彫った	④ 消し去った
9	(エ) ① 利点	② 制約	③ 期限	④ 無限
10	(オ) ① 無視した	② 引っ込めた	③ 連絡した	④ 達した

問 3. 本文の内容から判断して、下線部(a)~(d)の意味として最も適切なものを、次の①~⑤の中から一つずつ選びなさい。同じ選択肢は二度使えません。

11	(a) originate
12	(b) expect
13	(c) invite
14	(d) pause

- ① to be created or invented by someone
- ② to make money from work you do
- ③ to ask someone to do something
- ④ to take a break before doing something else
- ⑤ to believe something will happen

問 4. 下線部(A)~(C)の意味内容に近いものとして最も適切なものを、それぞれ①~④のうちから一つずつ選びなさい。

- |    |  |
|----|--|
| 15 | (A) ① In Minecraft, everything you build is lost when you turn the game off.<br>② In Minecraft, the player who produces the most square blocks wins the game.<br>③ Minecraft is mainly about ideas you express in digital form.<br>④ The most important thing in Minecraft is to follow the building instructions. |
| 16 | (B) ① 有名なプレイヤーは、現実世界の場所と、テレビや映画に登場する架空の都市を組み合わせて、独自の世界を作り上げてきた。<br>② 世界中のプレイヤーたちは、現実の有名な場所を精密に再現したものから、架空の都市まで、さまざまな作品をゲーム内で制作してきた。<br>③ モデルや芸能人も、ゲームを活用して、さまざまな名所や架空の都市を再現してきた。<br>④ 世界中のゲーマーたちは、現実には存在しないファンタジーの街で一緒に遊んできた。  |

- 17 (C) ① プレイヤーたちはゲームの中で限られた空間で時間を過ごし、夜にはまるで第二の家にいるような安心感が得られる。
- ② プレイヤーたちはゲームが大好きで、自分の家に帰るとたくさんの友達と一緒に遊び、リラックスする。
- ③ 多くのプレイヤーにとって、このゲームは何度も戻ってきたくなる第二の家のような場所である。
- ④ 多くのプレイヤーにとって、くつろげる空間ではあるが、ゲームは第二の家みたいなものだとは感じられない。

問 5. 本文の内容から判断して、下記の英文 (1) と (2) を完成させるのに最も適切なものを、それぞれ①～④のうちから一つずつ選びなさい。

- 18 (1) The most interesting part of Minecraft is that \_\_\_\_\_.
- ① it has a strange appearance that causes many people to dislike it
- ② it is more popular than any other game that has ever been created
- ③ it lets you play the game your own way using your imagination
- ④ it makes a lot of money for the companies that created the game

- 19 (2) From the development of Minecraft, we can see that \_\_\_\_\_.
- ① creating something new is simple if we study hard instead of playing games
- ② if you can't quickly win a game, you should stop and try a different one
- ③ even though it is fun to play games all day, it is a waste of time
- ④ the simple game is encouraging lots of people to take time to enjoy creating things

問 6. 本文のタイトルとして最も適切なものを選びなさい。

- 20 ① Minecraft: A Popular Movie
- ② More Than Just A Game: Minecraft and Imagination
- ③ Tips for Improving Your Minecraft Score
- ④ Winners and Losers in Minecraft

II 次の問に記号で答えなさい。

問 1 カタカナ部分が下線部の漢字の読みとして誤っているものをそれぞれ一つ選びなさい。

- 21 (1) ①焦眉 ショウ ②精緻 チ ③勃発 ボツ ④落款 ケツ
- 22 (2) ①湧出 ユウ ②病弊 ヘイ ③鑄型 イ ④賜杯 シャク

問 2 下線部の漢字表記が正しいものを一つ選びなさい。

- 23 ①合気道は、広義には古流柔術の一派の名を関する日本武術をいう。
- ②その選手は、他の選手とは一線を隔す独特なスタイルを持っている。
- ③細部にこだわるあまり、確信を突く議論がほとんどなされなかった。
- ④立場は違っても、問題解決に向け、胸襟を開いて話し合う必要がある。

問 3 次の四字熟語のうち、漢字表記が正しいものを一つ選びなさい。

- 24 ①巧言麗色 ②諸事万端 ③不則不離 ④和洋折仲

問4 「人の意見や批評などを聞き流す」という意味の四字熟語として最も適切なものを一つ選びなさい。

- 25 ①牛飲馬食 ②犬馬之心 ③南船北馬 ④馬耳東風

問5 「野心を抱いて待ち構えること」を表す慣用句として最も適切なものを一つ選びなさい。

- 26 ①爪を隠す ②爪を研ぐ ③爪痕を残す ④爪に火をともし

問6 次の言い回しの [ ] に入る最も適切なものをそれぞれ一つ選びなさい。

- 27 (1) 寄らば [ ] の陰 ①一寸 ②大樹 ③日向 ④文殊

- 28 (2) 紺屋の [ ] ①藍帯 ②朱衣<sup>あけごろも</sup> ③白袴 ④黄袈裟

問7 「<sup>びほうさく</sup>弥縫策」という言葉の意味として最も適切なものを一つ選びなさい。

- 29 ①世間へのアピールを重視して計画された方策。  
②常識的には成功にほど遠い、支離滅裂な方策。  
③一時的に取り繕って、間に合わせるための方策。  
④幾重にも検討を重ねて、入念に打ち合わせされた方策。

問8 次の語と意味の類似した語(類義語)として最も適切なものを一つ選びなさい。

- 30 (1) 推移 ①変化 ②変換 ③変更 ④変遷

- 31 (2) 固執 ①凝固 ②決定 ③拘泥 ④執念

問9 次の文章の下線部のうち、文法や表現の本来の使い方として誤っているものを一つ選びなさい。

- 32 ①濃紺のスーツを着た友人は、今日も折り目正しく挨拶をした。  
②芝居好きな友人は、脚本の内容について長々と注釈を垂れる癖がある。  
③おしゃべり好きの友人は、席につくや否や、のべつ幕なしに話し始めた。  
④友人の結婚式でもらったものは、引き出物にするにはぞっとしないものだった。

III 次の文章と資料を読み、問に記号で答えなさい。

<本文>

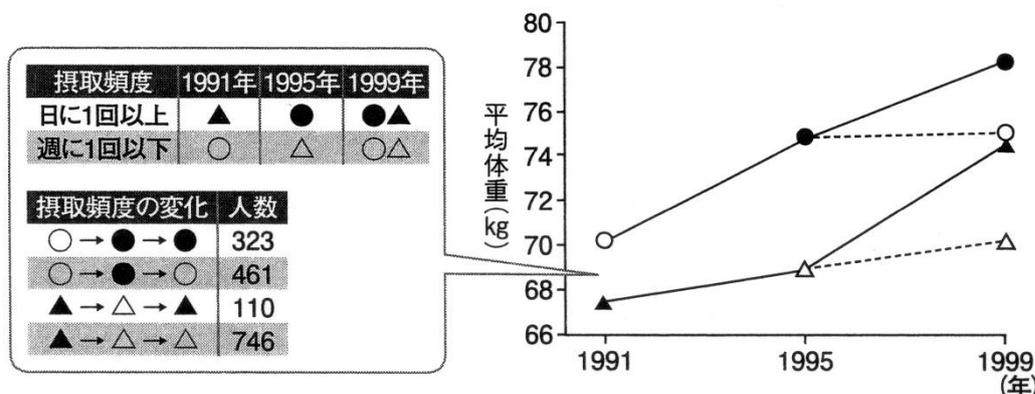
図1は、アメリカの女性看護師を対象とした研究の結果です。約11万人の参加者のなかから、第1回と第2回の調査の間でソフトドリンクの摂取頻度が大きく変わった人たち1640人に限って体重の変化を見たものです。ソフトドリンクの摂取頻度が、週に1回以下から日に1回以上に増えると8年間で10kg近くも体重が増え、逆に、日に1回以上から週に1回以下に減らした人たちの体重増加は2kg程度にとどまっています。

<資料>

### ソフトドリンクを飲むと太るでしょうか

アメリカで24～44歳の女性看護師11万6671人を対象としたコホート研究(注1)。その中で、1991年、95年、99年に行なわれた調査すべてに参加した5万1603人のなかから、91年から95年にかけてソフトドリンクの摂取頻度が大きく増えた人784人、減った人856人の体重変化。

図1 ソフトドリンクの摂取頻度と体重変化との関連(注2)



1991年から95年にかけて、摂取頻度が大きく( a )人たちはその間に5kg程度体重が( b )のに対して、摂取頻度が大きく( c )人たちでは1kg程度の増加にとどまっています。ほぼ同じ変化が95年から99年にかけても見られます。

(本文、資料ともに 佐々木敏『佐々木敏の栄養データはこう読む!』 一部改変)

(注1) 人々の集団を長期間観察して調査する研究で、その集団のメンバーが途中で変化しないもの。

(注2) グラフにおいて、91年時点で白丸(○)で表されている784人のその後の推移が、95年と99年では丸(○●)で表されている。同様に、91年時点で黒三角(▲)で表されている856人のその後の推移が、95年と99年では三角(▲△)で表されている。また、各記号の色の違い(白色と黒色)はその時点での摂取頻度の高低を表している。

問1 以下の文のうち、この研究調査の対象者について正しく述べたものとして最も適切なものを一つ選びなさい。

33

- ①約11万人のうち、91年、95年、99年の調査にすべて参加した人は1640人である。
- ②グラフに示されているのは約11万人の女性看護師からランダムに選ばれた1640人のデータである。
- ③図1に示された人たちのうち、99年の時点でソフトドリンクの摂取頻度が高かった(日に1回以上)人は、433人である。
- ④図1に示された人たちのうち合計571人は、91年から99年の期間中、ソフトドリンクの摂

取頻度に大きな変化がなかった。

問 2 空欄 ( a ) ( b ) ( c ) に入る語句の組み合わせとして適切なものを一つ選びなさい。

- 34 ①a：増えた b：増えた c：減った  
②a：増えた b：減った c：減った  
③a：減った b：増えた c：増えた  
④a：減った b：減った c：増えた

問 3 図 1 の読み取り方として適切なものを 二つ 選びなさい。ただし、以下で「摂取頻度が高い」は日に 1 回以上、「摂取頻度が低い」は週に 1 回以下、ソフトドリンクを摂取していることを表す。

- 35 ①91 年時点でランダムに分けた 2 つのグループが丸 (○●) と三角 (△▲) で表されている。
- 36 ②グラフの点線は、95 年の人たちが摂取頻度を減らした場合の予測を表している。
- ③91 年、95 年、99 年の 3 回の調査時点を通じて摂取頻度が低かった人 (どの調査時点でも頻度が低いと答えた人) たちの 8 年間の体重増加は、平均して 2kg 程度にとどまっている。
- ④91 年時点で摂取頻度が低かった人たちと高かった人たちを比べると、前者の方が後者より、調査期間のどの時点 (91 年、95 年、99 年) で見ても、平均して体重が大きい (重い)。
- ⑤95 年時点で摂取頻度が高かった人たち全体の平均体重はグラフでは 95 年のところの黒丸 (●) で、99 年時点で摂取頻度が高かった人たち全体の平均体重はグラフでは 99 年のところの黒丸 (●) で表されており、いずれの時点においても調査対象となったグループのうちで最も平均体重が大きい (重い)。
- ⑥99 年の時点で摂取頻度の高い人たちは低い人たちに比べて、その 4 年前からの体重増加が平均して大きい。これは 4 年前の時点での摂取頻度が高かったか低かったかにかかわらない。

(問題は次ページに続く)

IV 次の「全体の文脈」を踏まえた上で「本文」を読み、以下の間に記号で答えなさい。

<全体の文脈>

人類の歴史の中で、宗教が社会に浸透し、社会に秩序をもたらすようになったとき、宗教の専門家が社会の指導者となった。神の言葉を伝えることができるのはそうした専門家であり、民衆はそれに従うしかなかった。しかし、人間は間違いをおかすもの（可謬<sup>かびゅう</sup>）であり、神の真の意思を正しく伝えているとは限らない。専門家（指導者）は自分の都合のいいように神の言葉を改変することもできる。そのため、そこから独裁も可能になる。

そこで一部の宗教では、人間を通さずに直接神の言葉に触れることができるようなしくみを考えるようになった。その一つが「書物」としての「聖典」である。「書物」というテクノロジー（注1）は、同一の内容のものがさまざまな場所に多数存在するという特性をもち、多くの人がさまざまな時にさまざまな場所で同一のデータベースにアクセスすることを可能にした。

（注1）本文の筆者は、人類の歴史の中で文字や紙の発明が画期的なテクノロジーの発明であったのと同様に、「書物」というものもテクノロジーの一種であると捉えている。

<本文>

聖書やクルアーン（イスラム教の聖典であるコーラン）のような聖典は、人間の可謬性を(a)迂回するテクノロジーであり、ユダヤ教やキリスト教やイスラム教のように聖典を持つ宗教は、聖典という、テクノロジーの人工的な産物を軸に構築されてきた。

・・・（聖典という）書物が宗教の重要なテクノロジーとなったのは、紀元前一千年紀（紀元前 1000～紀元前 1 年）だ。神々は何万年にもわたって、シャーマン（呪術師）や聖職者、預言者、託宣者、その他の人間の使いを通して語り掛けてきたが、その後、ユダヤ教のような宗教運動は、神は書物というこの(b)ザンシンなテクノロジーを通して語ると主張し始めた。特別な書物が一冊あって、多数の章に、天地の創造から食べ物の規定まで、あらゆることについての神の言葉をすべて含んでいるというのだ。これが肝心なのだが、それらの神の言葉は、どんな聖職者も預言者も人間の機関も忘れて変えたりすることができない。可謬の人間が言うことはいつでも、その不可謬<sup>ふかびゅう</sup>の書物が記録している内容と比べることが可能だからだ。

・・・ユダヤ教徒は、・・・聖典の(c)多数の写本を作り始め、どのユダヤ教コミュニティもシナゴーク（ユダヤ教の礼拝堂）あるいはベート・ミドラッシュ（学びの家）に少なくとも一冊は備えておくことになった。目的は二つあった。第一に、聖典の写本を数多く行き渡らせておけば、宗教を民主化し、独裁者を目指す人間の権力に厳しい制限を課すことが保証される。・・・ユダヤ教の聖典は一般大衆に権力を与えるように見えた。今や彼らは、どれほど厚かましい指導者にさえも、神の法に対する責任を負わせることができるようになったからだ。

そして、こちらのほうが重要なのだが、第二に、同じ聖典の写本が多数あれば、内容に手が加えられるのを防ぐことができた。多数の場所に合計何千冊もの同一の写本があるので、聖典のたった一文字でさえ変えようとすれば、ごまかしであることが簡単に明らかになる。多数の聖書が各地に散らばり、遠く離れた場所でも読むことができるので、ユダヤ教徒は人間の独裁を神の支配に置き換えることができた。今や社会の秩序は、聖典という不可謬のテクノロジーによって保障された。いや、そのように見えた。

・・・不可謬のはずのこのテクノロジーにとっての・・・重大な問題は、解釈にかかわるものだった。たとえ人々が、ある書物が神聖であると認め、一つひとつの言い回しにまで合意できたときでさえ、同じ語句に異なる解釈を加えることはありうる。聖書（ユダヤ教の聖書であり、キリスト教では旧約聖書

と呼ばれている)には、安息日に労働してはならないと書かれている。( d )、何が「労働」に該当するかは明示されていない。安息日に畑に水を撒いてもいいのか？ 植木鉢に水をやったり、ヤギの番をしたりするのはどうか？ 安息日に本を読んでもかまわないのか？ 本を書くのはどうだろう？ 紙を引きちぎるのは？ ラビ(ユダヤ教における宗教指導者)たちは、本を読むのは労働ではないとしたが、紙を引きちぎるのは**労働だ**という判断を下した。だから今日、正統派のユダヤ教徒は安息日に使うために、トイレットペーパーをあらかじめちぎって何枚も積み重ねておく。

・・・聖書には無数の解釈が生じ、それが聖書そのものよりも段違いに重要な影響を及ぼした。ユダヤ教徒が聖書の解釈をめぐるますます議論を戦わせるようになるにつれて、ラビの権力と威信が増した。ヤハウエ(神)の言葉を書き記すことで、旧来の聖職者制度の権威を制限するはずだったが、ラビたちの新しい制度の権威を増大させる結果になった。ラビたちはユダヤ人社会のテクノクラート(技術官僚)のエリート層となり、長年の哲学的議論と法的論争を通じて論理や弁論の才能を伸ばした。こうして、(e)新しい情報テクノロジーに頼って可謬の人間の制度や機関を迂回する試みは、裏目に出た。それは、聖典を解釈するために人間の制度が必要だったからだ。

ラビたちが聖書の解釈の仕方について最終的にある程度の合意に至ったときに、ユダヤ教徒は人間の可謬の制度を( f )新たな機会を見出した。彼らは、合意に達した解釈を新しい聖典に書き記し、無数の写本を作れば、自分たちと神の法の間、これ以上人間の仲介を必要としなくなると考えた。そこで、ラビの意見のうち、どれを収録し、どれを無視するべきかについてたっぷり議論が交わされたのち、3世紀に新しい聖典が正典化された。「ミシュナー」だ。

・・・残念ながら、「ミシュナー」が正典化され、書き写されるやいなや、ユダヤ教徒たちは「ミシュナー」の正しい解釈をめぐる議論を始めた。そして、「ミシュナー」の解釈について5~6世紀に合意に達し、それが第三の聖典「タルムード」として正典化されると、ユダヤ教徒は「タルムード」の解釈に関して意見が食い違い始めた。

(ユヴァル・ノア・ハラリ『NEXUS 情報の人類史』 一部改変 ……は中略部分)

問1 下線部(a)の読み方として適切なものを一つ選びなさい。

- 37 ①せんかい ②てんかい ③うかい ④じゅっかい

問2 下線部(b)の漢字表記として適切なものを一つ選びなさい。

- 38 ①漸進 ②暫真 ③斬新 ④残心

問3 下線部(c)「多数の写本を作り始めた」理由として**適切でない**ものを以下から一つ選びなさい。

- 39 ①一般大衆の近くに聖典があれば、指導者が勝手なことをできなくなる。  
②多くの人々の身近に聖典があれば、多様な解釈を作りだすことができ、教義を進化させていくことができる。  
③多数の写本があることで、内容が改変されたときにそれが判明しやすくなり、改変も行われにくくなる。  
④遠く離れた場所でも、同一内容の聖典を目にすることができるので、可謬な人間に頼らずに正しい信仰が可能となる。

問4 空欄( d )に入る語として最も適切なものを一つ選びなさい。

- 40 ①つまり ②そのため ③だが ④たとえば ⑤とりわけ

問5 下線部(e)「新しい情報テクノロジーに頼って可謬の人間の制度や機関を迂回する試みは、裏目に出た」とあるが、この文中の語句について述べた以下の文のうち、筆者の述べていることに**合致しない**

ものを一つ選びなさい。

41

- ①「新しい情報テクノロジー」とは、聖書などの聖典のことを言う。
- ②「迂回する試み」とは、ラビたちがユダヤ人社会のエリート層となり、哲学的議論と法的論争を通じて聖書を解釈しようとしていることを指す。
- ③「可謬の人間の制度や機関」には、テクノクラートとしてのラビたちエリート層などが含まれる。
- ④「裏目に出た」は、ラビたちの権威が増大したことを指す。

問6 空欄（ f ）に入る語句として、本文の内容に照らして最も適切なものを一つ選びなさい。

42

- ①再構築する
- ②改良する
- ③精査する
- ④排除する

問7 本文の内容に合致しているものとして最も適切なものを以下から一つ選びなさい。

43

- ①ラビたちは自分たちの権威を高めようとして聖書を編纂した。
- ②ミシュナーの編纂は「可謬の人間の制度や機関を迂回する試み」であるが、タルムードの編纂はそうではない。
- ③ラビたちが「紙を引きちぎるのは労働である」と結論づけたことは、聖典の解釈にあたる。
- ④ユダヤ教の教義にラビの存在が含まれていることが、次々と新たな聖典を作らざるを得ない結果をもたらした。