

直前東工大英語総合演習

【1 回目】



問題

【1】

解答

- (1) 「全訳」の下線部㉑参照。
- (2) 「全訳」の下線部㉒参照。 (3) cleanliness
- (4) 健康上必要とされる清潔さを保つ本能的欲求を備えていないため、清潔さを保つ術を強制的に教え込まれる必要があること。
- (5) Habits which children cannot acquire for themselves must of necessity be taught through a good deal of coercion.
- (6) A. 大人を喜ばせようと、自然な好奇心からではなく間違いのないように物を考える。
(37字)
- B. 子供の自発的な活動と探究心を抑え体を動かす有用な習慣を身に付けるのを妨げること。(40字)
- C. 涼を取るために必然的に水浴びをしたし、食べ物は料理せずに生で食べていたから。(38字)

解説

- (1) 本問でのポイントは spontaneously in the way in which … の訳し方。the way (in which) …は「…の仕方」の意であり、「…する仕方のように自発的には」が直訳。言い換えると (they do not think) as spontaneously as … となる。つまり「子供たちは走ったり、跳んだり、叫んだりしている時は周りから強制されなくても自発的に行動しているが、考える時には自発的ではない」ということを言おうとしているわけである。「走ったり、跳んだり、叫んだりしている時のように、自発的に考えない」とすると走ったり跳んだりすることも自発的な行動でないようにもとれるので避ける。誤解を避けるためには「…する時のように」または「…する時と違って」と訳すとよい。
- (2) 最初のポイントは the children doing ～ の部分。この doing は動名詞で、直前の the children がその意味上の主語である。したがって、この部分は「子供が非常に多くのことをすること」という意味になる。動名詞の意味上の主語は所有格か目的格で表されるが、本問のように動名詞が前置詞の目的語の場合や他動詞の目的語の場合は、目的格が用いられることが多い。
- もう1つのポイントは they had better be doing の部分である。had better …で「…するのがよい；…すべきである」の意。ここで be doing と進行形になっていることで、a great many of the things をするという‘行為’が重要である、というよりも、子供がそのような行為をしているのが自然な状態である、という‘状態’に重きを置いた形になっている。つまり「子供時代に子供があるべき姿」という意味合いが込められている。訳出の際にこのニュアンスを含めるのはなかなか難しいが、あえて説明的に訳すと「子供たちが(子供時代に)しているのが自然なはずの(非常に多くのこと)」ということになる。

○ abominable *adj.* 「忌まわしい；言語道断の」

○ tyranny *n.* 「暴虐〔非道〕な行為」

○ interfere with ～ 「～を妨げる」

- (3) 下線部の前に繰り返し見られる place の意味を理解すると、下線部の内容が明らかになる。この place は「本来あるべき場所；持ち場」の意であり、cleanliness ～ has its place in the morning and evening とは、「cleanliness は朝と夜に持ち場がある」つまり「cleanliness は朝と夜に必要である」ということ。したがって、その後の even this limited place は、「この朝と夜という限られた持ち場さえ」という意味になり、文の主語である下線部 it は cleanliness を指すことがわかる。cleanliness は本文後半のキーワードであり、ここでは身体を清潔に保つために入浴したり、シャワーを浴びたりすることを指す。

- (4) 下線部より後は歯磨きの習慣について、下線部より前は身体を洗う習慣について述べられている。いずれも原始人のような生活であれば必要ないが、現代の生活では必要な習慣であると結ばれているので、The same thing の指し示す内容は直前の but we … 以下であることがわかる。ポイントは、(we) have not as much instinct towards cleanliness as health requires および have to be taught の部分。つまり、健康のためには必要だが本能的に行われない行為は、教え込まなければならないということである。

- (5) 英訳の際には本文中の語句を参考にできる。

○ 「自分で身に付けることのできない習慣」はℓ. 63 の habits which they will not acquire for themselves を応用する。

○ 「かなり強制的に」はℓ. 53 の through a good deal of coercion が利用できる。

○ 「…する他ない」は「解答」では「必然的に…されなければならない」と解釈して must of necessity be taught ～ の表現を用いたが、能動態で表す場合は we have no choice but to … などの表現も使える。

- (6) A. 第2段落のℓ. 17 children who are forced to learn acquire a loathing for knowledge で、学ぶことを強いられた子供は知識に対して嫌悪感を抱くようになることが述べられているが、これは「感情」であって「物の考え方」ではない。すでに見たように、下線部①で、学ぶことを強いられた子供たちは「走ったり跳んだり叫んだりする場合ほど自発的に考えない」ことが述べられている。そういった子供たちの具体的な物の考え方は、下線部①直後のコロンの they think with ～ from natural curiosity. に述べられているので、ここをまとめればよい。

B. ℓ. 46 ～ 50 において筆者は、子供たちが健康上1日に2回体を洗うことは大切だが、その間の時間は体を汚しながらあちこちを探索して過ごすべきであると述べている。親が子供を清潔にしようとするあまり、そのような子供の活動を禁じることの問題を述べているのが、その次の文の To deprive children of ～ である。問題点は to lessen ～ 以下に列挙されているのでこれをまとめる。

C. 直立猿人について述べられているのはℓ. 55 No doubt … 以降。まず体を洗うことについて述べられているのだが、ℓ. 56 の in this way は前文の内容を受けて

いる。つまり、服を着ないで暑い気候の下で暮らしていたので、わざわざ教え込まなくても涼を取るために必然的に水浴びをするようになり、結果として体はきれいになったということ。逆に、服を着て穏やかな気候の下に暮らしている現代人はその必然性が低いので、教え込む必要があるわけである。歯磨きについては、ℓ. 58の If we ate ~ to brush our teeth に理由が述べられている。つまり、直立猿人は現代人と違って調理をせずに生で物を食べていたため、歯を磨く必要性がなかった。そのため、歯磨きを教わる必要もなかったのである。

全訳

教育における自由はできる限り尊重すべきだという主張は非常に強い。まず第1に、自由がないと大人との衝突が起こり、ごく最近まで考えられていたよりもはるかに深刻な心理的影響を及ぼすことが多いのだ。何らかの形で強制されている子供は憎しみをもって反応しがちであり、通例、憎悪を自由に発散することができない場合には、そうした感情は心の内にわだかまる。そして無意識の中に沈んで、その後生涯を通じて、あらゆる奇行につながり得る。憎悪の対象は父親から国家や教会、外国にとって代わり、このことが場合によっては人を無政府主義者や無神論者、軍国主義者にするかもしれない。さらにはまた、子供を抑圧する権威に対する憎しみは、その後、次の世代を同じように押さえつけたいという欲望に変わるかもしれない。あるいはただ漠然とした不機嫌さが残り、社会的、個人的に好ましい関係が作れなくなるかもしれない。ある日私は学校で、並の体格の男の子が彼よりも小柄な男の子をいじめているのを見つけた。私は注意したが、彼はこう答えた。「大きいやつらが僕をぶつから、僕は小さい子をぶつんだ。間違っていない。」この言葉で彼は人類の歴史を要約していたのだ。

教育における強制のもう1つの影響は、独創性と知的な興味が損なわれることである。知識欲、あるいは少なくとも、多くのことを知りたいという欲求は、子供が当然持っているものであるが、望む以上、あるいは吸収できる以上のものを与えられることによって、子供の知識欲はたいてい損なわれてしまう。食べることを強いられた子供が食べ物に対して嫌悪感を持つようになるのと同じように、学ぶことを強いられた子供は知識に対して嫌悪感を抱くようになる。④頭を働かせる時、そのような子供たちは、走ったり、跳んだり、叫んだりする時のようには、のびのびと自発的に考えることはしない。つまり、彼らは大人を喜ばせるために頭を使い、そのため自然な好奇心からというよりも、間違えることのないように考える。自発性を殺すことは特に芸術的な面で大きな害を与える。文学にせよ絵画、音楽にせよ、度を越えて、あるいは自己表現のためというよりは正確に表現するという目的で教え込まれた子供は、次第に人生の美的な側面に対する興味を失っていく。男の子の機械に対する興味でさえ、教えるすぎることによって損なわれてしまいかねない。もし授業中によくある一般的なポンプに関する原理を男の子に教えたとしたら、その子はあなたが教えようとしている知識を何とか学ばずに済まそうとするだろう。ところが、裏庭のポンプに触れることを禁じたとしたら、子供はできる限りの暇を見つけてポンプの仕組みを学ぼうとするだろう。こうした問題の多くは、授業を自発的なものにするによって避けることができる。そうすることによって教師と生徒の間の摩擦はなくなり、多くの場合、生徒は教師から教わる知識を学ぶ価値があるものと考えられるようになる。この場合、彼らの自主性は損なわれない。なぜなら

学ぶのは自分たち自身の選択によるからである。また、これからの生涯で、無意識の内にくすぶり続ける、解決されない多くの憎悪を蓄積していくこともない。言論の自由、礼儀からの解放、性の知識に関する自由に対する主張はさらに強いものではあるが、これらに関してはのちに別途考えようと思う。

以上のような理由から、私もそれで正しいと思うが、教育改革者は学校における自由をさらに拡大しようとしている。しかしながら私は学校における自由を絶対的な原則に格上げすることができるとは思わない。やはり自由にも限度があり、その限界がどのようなものかを理解することが重要である。

一番明確な例の1つとして、清潔さを挙げてみよう。まず初めに指摘したいのは、裕福な親を持つ子供の多くが必要以上に清潔にさせられているということである。親たちは清潔だと衛生的であるとの理由で自分たちの行動を説明するが、必要以上に清潔にする動機となるものは一種の上流階級気取りである。子供が2人いて、一方が清潔で、他方が汚らしいならば、清潔な子供の親の方が不潔な子供の親よりも収入が多いと考えがちである。そのため上流階級気取りの人々は自分の子供たちを極めて清潔にしておこうとする。^⑥これは、子供たちがしている方がよい非常に多くのことをするのを邪魔するひどく横暴な行為である。健康という観点から言えば子供は日に2度、朝起きた時と、夜寝る時に体を洗えばよい。その2度の苦行の間は、子供たちは、服を台無しにしたり、泥まみれの手で顔をぬぐったりしながら、一生懸命世の中を、特に汚い場所を探索すべきである。子供たちからこうした楽しみを奪うことは自発性と探究心を抑え、体を動かす有用な習慣の育成を妨げる。ただ、確かに泥まみれになることはとても素晴らしいことなのだが、前述のように朝と晩に体を洗うことも必要であり、さらにこの限られた行為でさえ、強制されて相当教え込まれることなくしては、子供の生活に根づかせることは難しい。もし我々が服を着ずに暑い気候の下で暮らしていたら、必要な清潔さも涼を取るための水浴びで得られるであろう。直立猿人がこうしたやり方で清潔さを保ったのは間違いない。しかし服を着ており温暖な気候の下で暮らしている私たちは、健康上必要なだけの清潔さを保つに足るだけの本能的欲求は持っていない。そのため私たちは体を洗うことを教えられる必要がある。同じことが歯磨きにも当てはまる。もし私たちがはるかな祖先と同じように食物を生で食べるなら、歯を磨く必要はないだろう。しかし料理という不自然な習慣を維持する限り、私たちはもう1つの不自然な習慣、つまり歯磨きによってバランスをとる必要がある。「自然に帰れ」という主張は、もし健康と両立させるのであれば、徹底的でなければならないし、衣服の着用と料理はやめなければならない。もしそこまでやる気がないのならば、私たちは子供たちに自分1人では身に付かないような習慣を教える必要がある。そのため、清潔さと衛生に関する問題については、従来の教育は非常に強く自由を制限してきたのであるが、それでもなお健康のためにはある程度の制限が必要である。

注

ℓ. 1 ◇ case *n.* 「主張」

ℓ. 4 ◇ hatred *n.* 「憎悪；嫌悪」

◇ give vent to ～ 「～をぶちまける〔発散させる〕」

ℓ. 5 ◇ fester *vi.* 「胸にわだかまる；つのる」

- ◇ the unconscious 「潜在意識；無意識」
- ℓ. 8 ◇ anarchist *n.* 「無政府主義者」
- ◇ atheist *n.* 「無神論者」
- ◇ as the case may be 「場合によって；ケースバイケースで」
- ℓ. 10 ◇ moroseness *n.* 「不機嫌さ」
- ℓ. 12 ◇ ill-treat ～ *vt.* 「～をいじめる」
- ◇ expostulate *vi.* 「諫める；諭す」
- ℓ. 13 ◇ epitomize ～ *vt.* 「～を要約する〔縮図的に表す〕」
- ℓ. 17 ◇ assimilate ～ *vt.* 「～を吸収する」
- ℓ. 22 ◇ to excess 「過度に」
- ℓ. 23 ◇ progressively *adv.* 「次第に」
- ℓ. 26 ◇ impart ～ *vt.* 「～を詰め込む」
- ℓ. 41 ◇ on the ground that … 「…という理由で」
- ◇ hygienic *adj.* 「衛生的な」
- ℓ. 42 ◇ snobbery *n.* 「上流崇拝〔気取り〕」 < ℓ. 44 snob *n.* 「上流気取りの人」
- ℓ. 48 ◇ grub about 「(土を掘って) 探し回る」ここでは explore と併用することで「活発に〔一生懸命〕探検する」といった意味合い。
- ℓ. 49 ◇ grimy *adj.* 「ほこりで汚れた；汚い」
- ℓ. 61 ◇ cult *n.* 「流行；～熱」
- ◇ compatible *adj.* 「矛盾しない；共存できる」

【配点】 40 点

- (1) 5 点 (2) 5 点 (3) 3 点
- (4) 6 点 (5) 6 点 (6) A. 5 点 B. 5 点 C. 5 点

【配点の目安】

- (1) When they think, they do not think spontaneously in the way in which they run or jump or shout (5 点)
- spontaneously in the way in which … の誤訳 - 2 点
- not の射程が曖昧な訳「～する時のように…しない」としたもの - 1 点
- (2) 以下のように2つの区分を設定する。単語レベルのミス・脱落は1件につき1点減点とし、区分を超えて減点はしない。
- ① This is an abominable tyranny which interferes with the children doing a great many of the things (3 点)
- the children doing ～ の the children を doing の意味上の主語として訳していないもの - 2 点
- ② they had better be doing (2 点)
- (4) ① (快適な環境にいる) 我々は健康上必要な清潔さを保つ本能的欲求を備えていない (3 点)
- ② よって、清潔に保つ術を教え込まなければならない (3 点)
- (we) have not ～ wash の内容を正確につかめていないものは、①、②の観点より減

点する。

- (5) 以下のように2つの区分を設定する。単語レベルのミス・脱落は1件につき1点減点とし、区分を超えて減点はしない。

①子供たちが自分で身に付けることのできない習慣は (3点)

「自分で」などの要素の脱落 - 1点

②かなり強制的に教え込む他ない (3点)

「かなり強制的に」や「他ない」などの要素の脱落 - 1点

- (6) A. ①大人を喜ばせるために (1点)

②自然な好奇心からではなく (2点)

③間違いのないように物を考える (2点)

①～③の観点から減点する。

B. ①子供の自発的な活動と探求心を抑え (2点)

②体を動かす有用な習慣を身に付けるのを妨げる (3点)

To deprive children of these pleasures ~ habits. をもとに、①、②の観点から減点。

C. ①涼を取るために必然的に水浴びをした (2点)

②食べ物は料理せずに生で食べていた (2点)

③「～から」など理由を説明するのにふさわしい表現 (1点)

「体を洗う」ことと「歯を磨く」ことの2点について言及されていないものは①、

②の観点から減点。

【2】

解答

(1) d

(2) 「全訳」の下線部⑥参照。

(3) c (4) c (5) d (6) b (7) c (8) d

(9) a ギャンブル [賭け事; 賭博], b 中毒 [依存症]

(10) 「全訳」の下線部①参照。

(11) d

解説

- (1) 空所の直前にある compel them to keep の them は gamblers を示しており、このことから they got 以下は「ギャンブルをする人が脳によって、勝ち目が低い時でさえも (a) 続けざるを得ないのと同様に、ゲームを頻繁に行う子供は負けそうな時でさえもより多くの報酬、すなわち快感を得ていた」という意味になる。空所に d の betting を入れると「～勝ち目が低い時でさえも賭け続けざるを得ない」となり、ゲームを頻繁に行う子供とギャンブルをする人の類似性が表現される。他の選択肢ではこの類似性がなく in a similar way を表すことができない。

○ that is, 「すなわち」

○ similar 「よく似た; 類似した」

- *ℓ. 4* の *that* は *way* を先行詞とする関係副詞。
 - *compel O to ...* 「Oに…するよう強制する」
 - *keep ...ing* 「…し続ける」
 - *the odds are against A* 「Aに勝ち目がない」 *odds* は「勝ち目；優勢」という名詞。
- (2) ○ *The study* と *the first* は同格の関係。
- *to examine* は *the first* を修飾する不定詞の形容詞用法。
 - *add to ~* 「~を増す；増やす」
 - *ongoing* は「継続中の」という意味の形容詞。
 - *over* は‘関連’を表し「~について；~をめぐる」という意味の前置詞で、*whether* 以下の名詞節を従えている。
 - *heavy* 「多量の；猛烈な」
 - *gaming* には「賭け事；賭博」の意味もあるが、ここでは *video gaming* つまり「テレビゲームをすること」の意味で用いられている。
 - *addiction* 「中毒；依存症」
- (3) 空所を含む発言は「我々の被験者は厳密な診断的意味においてはテレビゲーム中毒ではなかった (©), 最新の結果はテレビゲームで遊ぶことが依存症に関係しているということを示しているようだ」という意味であり、空所に‘譲歩’を表す *Although* を入れると前後の節がつながる。*once* は接続詞として用いると「ひとたび…すると」という意味。
- (4) 下線部を含む *further close the gap between this activity and other addictions* は「この行為と他の依存症との溝をさらに埋める」という意味であり、*this activity* はギャンブルなどの依存症と関連性があるということを示唆している。このことから *this activity* は前文にある *video gaming* であることがわかり **c** が正解となる。
- (5) 選択肢の *it* の考察から始める。**a** の *it* は *a good position* あるいは「申し出」という前述の内容を示し「それ」と訳す *it* である。**b** の *It* は強調構文で用いられている *It* でありこの文では *the price* が強調されている。**c** の *it* は仮目的語の *it* で、*to attack during the night* が真の目的語となっている。**d** の *It* は仮主語の *It* で *where* 以下が真の主語となっている。各文の和訳は以下の通り。
- a** 「彼は私に十分な給与のあるよい地位を与えると申し出たが、私はそれを断った。」
 - b** 「外国人が驚くのはその値段だ。」
 - c** 「彼は我々が夜襲をすることは不可能だと考えた。」
 - d** 「彼女が今どこにいるかは確かではない。」
- 下線部 © の *It* は *whether* 以下を真の主語とする仮主語であり、**d** が正解となる。
- (6) 下線部 ㉑ の *it* は強調構文を作る *it* であり **b** が正解となる。
- 強調構文では‘物・事’を強調する場合 *It is ~ that ...* の *that* が *which* になることがあり、下線部 ㉑ を含む文では *which* が用いられている。選択肢の **b** の文も *which* を用いて、*It's the price which frightens foreigners.* とすることもできる。
- (7) 下線部 ㉒ を含む文中において、(6) で考察した強調構文の *which* 以下は *which* (= *S*) *led* (= *V*) *them* (= *O*) *to spend hours gaming ~* という文構造になっており、*O*

と to spend 以降には主語・述語の関係が成り立つので They spent hours gaming ～と書き換えた文の They に当たるものが正解となる。spend の主語となるのは一般に〈人〉であることと、「ゲームをして数時間過ごす」という内容から **c** が正解となる。**a** は the teenage gamers' brain であれば〈人〉ではないが内容より正解の候補となるが、teenagers' brains での teenagers は「一般の 10 代」であるため不適切。

○ lead O to … 「O (= 人) を…する気にさせる」

- (8) 下線部⑨は直前の that their brain's reward center became activated when they were losing (ゲームを頻繁にする子供の脳にある報酬中枢が、ゲームで負けそうな時に活性化した) という部分を言い換えたもので、この部分が a trait seen in problem gamblers (問題のあるギャンブラーに見られる特徴) だと述べている。このことから正解は **d** となる。

○ trait 「特色；特徴」

○ seen は過去分詞で a trait を修飾している。

○ problem はここでは形容詞で「問題のある；手に負えない」の意味。

e.g. a problem child (問題児)

- (9) 下線部⑩を含む文は、ギャンブルを依存症とみなす診断上の指針への変更に専門家たちは合意しているが過度にゲームを行ったりインターネットを利用したりすることが the same category (同じ範疇) になるかは異論がある、という意味である。このためこの the same category は「ギャンブル (をすること) と同様に中毒〔依存症〕という範疇」ということになる。

- (10) the fact ～ gamers が主語で、that は gamers までを従え the fact と同格となる名詞節をまとめる接続詞。

○ structure は「構造；構成；組織」という意味。

○ high-frequency は「頻度の高い」という意味で gamers を修飾している。

- (11) 各選択肢の意味は以下の通り。

a 「過剰にテレビゲームで遊ぶと脳が大きくなることがこの研究からわかった。」

b 「この研究の被験者はすべて、平均以上の時間にわたってテレビゲームで遊ぶ子供たちであった。」

c 「この研究によって、コンピューターゲームを好むギャンブラーの脳がより活性化されていることが明らかになった。」

d 「この研究者の 1 人は、テレビゲームは依存症と何らかの関係があると考えている。」

○ 第 2 段落第 1 文の Dr Simone Kuhn の発言の後半で「最新結果はテレビゲームが依存症と関係があることを示しているようだ」とあるため **d** が正解。

○ 第 3 段落第 1 文で「ゲームが脳の大きさを増加させる原因となっているかは明らかになっていない」とあるので、**a** は誤り。

○ 第 4 段落第 1 文で、研究対象になった子供に関して「週に平均 12 時間テレビゲームをする」と書かれているが、「平均以上にゲームをする子供たち」とは述べられていないので、**b** は誤り。

○ 「コンピューターゲームを好むギャンブラー」に関する記述はないので、**c** も誤り。

研究者は、ゲームに過剰な時間を費やす子供には、脳の中で報酬系の中核となっている活性化された領域があることを発見した。これによって、子供たちがゲームで負けそうになっている時でも、ギャンブルを好む人たちが脳からの指令で、勝ち目が低い時でもひたすら賭けることを強要されるのと同じように、ゲームからより多くの報酬、すなわち快楽を得ていることがわかった。⑥この研究は、10代のゲームプレイヤーの脳構造を初めて調査したものであるが、専門家の中で、猛烈にゲームに没頭する習慣を依存症とみなすことが可能かということに関する継続的議論を加熱させるものだ。

この研究の指揮をしているベルギーのゲント大学のシモーネ・クーン博士は、「被験者は厳密な診断的意味においては中毒ではないが、この最新の結果によれば、テレビゲームが依存症に関係していることを示唆しているようだ」と述べた。インペリアル・カレッジ・ロンドンの神経科学者であるヘンリエッタ・ボーデン・ジョーンズ博士は、この発見が「ゲーム遊びと他の依存症との溝をさらに埋め、可能となる長期治療に対するよりよい理解を我々に提供している」と語った。

ゲームによって脳の体積が増加するのか、あるいは、ゲーム好きな10代の脳が、彼らにテレビゲームを多くさせているのかはこの実験からは明らかにはならなかった。しかし、ある精神医学解説誌の中で研究者たちは、10代の若者たちがゲームをして数時間も過ごすように導いているのは脳の違いであって逆ではないと他の研究は示しているとした。こうした脳の特徴を持った子供たちは、「そもそも、テレビゲームをより有益なものとして体験しているかもしれない」し、そのことは子供たちがより熟達し「遊びから生じるさらなる報酬へ至る」ということを意味すると彼らは述べている。

研究者たちは、平均して週12時間テレビゲームをする154人の健康な14歳の子供たちを調べ、2つのゲームをしている間に彼らの脳の画像を撮った。通常、より多くの時間をコンピューターゲームをして過ごす子供たちには、脳の一部に、私たちに喜びを感じさせる化学物質であるドーパミンに富んだ灰白質がより多くあった。スキャンによれば、この子供たちは、彼らにいか八かの賭けを要求するようなゲームにおいて判断をするのがより早く、彼らの脳の報酬中枢は、彼らが負けつつある時に活性化されることがわかったが、これは問題のあるギャンブル中毒者に見られる特徴なのである。

専門家たちは、ギャンブルが依存症として分類されるとみる臨床上の指針へと変更することでは意見が一致しているが、過度なゲームやインターネットの利用が同じ分類に入るかどうかに関してはまだ意見が分かれている。ケンブリッジ大学心理学部のルーク・クラーク博士は「テレビゲームで過度に遊ぶことが、ひょっとしたら依存症と分類される精神障害と認識されるべきかどうかに関しては、臨床医の間では議論が続けられている。こうした研究は、それが関わる脳の領域が脳の報酬系の中心にあり、中毒を引き起こす物質がドーパミン系を標的にしているということを我々がわかっているがゆえにとっても有益であり、そのため、①頻繁にゲームをする人々においては脳の構造が変わるという事実は非常に興味深いのだ。」と語った。

注

ℓ.1 ◇ excessive 「過度の；極端な」

- ℓ. 2 ◇ activate ～「～を活性化する」activated は形容詞で「活性化された」という意味。
e.g. activated carbon (活性炭)
 ◇ main center 「中枢」
- ℓ. 8 ◇ Belgium 「ベルギー」
- ℓ. 9 ◇ subject 「被験者」
 ◇ be addicted to ～「～の中毒になっている；～を常習している」
 ◇ strict 「厳密な」
 ◇ current 「今の；最新の」
- ℓ. 10 ◇ be related to ～「～と関係がある」
- ℓ. 11 ◇ neuroscientist 「神経科学者」
 ◇ close the gap 「溝を埋める」
- ℓ. 13 ◇ long term treatment 「長期の治療」
- ℓ. 16 ◇ writing ～ journal は分詞構文。
 ◇ psychiatry 「精神医学」
 ◇ journal 「雑誌；定期行物」
- ℓ. 17 ◇ the other way around 「逆に；あべこべに」
- ℓ. 18 ◇ feature 「特徴」
 ◇ experience O as C 「O を C として経験する」ここでは C は more rewarding。
- ℓ. 19 ◇ in the first place 「まず第 1 に；そもそも」
 ◇ which は関係代名詞の非制限用法で，Children から place までの内容を先行詞としている。
 ◇ skilled 「熟練した」
- ℓ. 20 ◇ resulting は現在分詞で reward を修飾している。result from ～で「～から結果として生じる」。
- ℓ. 21 ◇ who は 154 healthy 14-year-olds を先行詞とする主格の関係代名詞。非制限用法。
 ◇ an average of ～「平均（して）～」
- ℓ. 22 ◇ 12 hours a week 「週に 12 時間」
 ◇ scan ～「～をスキャンする；～を走査する」ℓ. 24 では名詞で使われている。
- ℓ. 23 ◇ who は those を先行詞とする主格の関係代名詞。
 ◇ grey は gray のイギリス綴りで「灰色」という意味。
- ℓ. 24 ◇ be rich in ～「～が豊富である」
 ◇ chemical 「化学物質」
 ◇ which は a chemical を先行詞とする主格の関係代名詞。
- ℓ. 25 ◇ showed の後の that は showed の目的語となる名詞節を導く接続詞の that で，
 ℓ. 26 and の後の that も同様。and が結んでいるのはこの 2 つの that 節。
 ◇ be quick to …「…するのが早い；すぐに…する」
 ◇ make a decision 「決断する」ここでは decision が複数形で用いられているので「さまざまな決断をする」といった意味。
 ◇ a game の後の that は直前の a game を先行詞とする主格の関係代名詞。

- ℓ. 28 ◇ agree on ～「～で意見が一致する；～を決定する」
 ◇ clinical 「臨床の」
 ◇ guideline 「指針」
 ◇ which は clinical guidelines を先行詞とする主格の関係代名詞。関係代名詞節の中は see (= V) gambling (= O) classified (= C) となっている。
- ℓ. 29 ◇ classify ～「～を分類する」ここでは過去分詞 classified になっている。
 ◇ as an addiction は classified を修飾する副詞句で「依存症として」という意味。
 ◇ but が結んでいるのは have agreed 以降と remain divided 以降。
 ◇ remain (= V) divided (= C) は「(意見が) 分かれたままである」という意味。
 ◇ whether 以降は前置詞 over に対する名詞節となっている。
- ℓ. 30 ◇ fall into ～は「～に分類される」という意味。
 ◇ psychology department 「心理学部」
- ℓ. 32 ◇ whether 以降は前置詞 about に対する名詞節となっている。
 ◇ recognise は recognize のイギリス綴りで, recognise O as C で「OをCだと認める」という意味。
 ◇ mental disorder 「精神障害」
- ℓ. 33 ◇ group ～は動詞で「～を分類する；～をまとめる」の意味があり、ここでは過去分詞で用いられている。grouped within the addictions で「依存症に分類される」という意味で, perhaps を伴って disorder を修飾している。
- ℓ. 34 ◇ it concerns は the area of the brain を先行詞とする関係詞節。
 ◇ addictive 「中毒性の；常習性の」
- ℓ. 35 ◇ substance 「物質；薬物」
 ◇ target ～「～を標的にする」

【配点】 60 点

- | | | | |
|-----------------|-----------|----------|---------|
| (1) 4 点 | (2) 12 点 | (3) 4 点 | (4) 4 点 |
| (5) 3 点 | (6) 3 点 | (7) 4 点 | (8) 4 点 |
| (9) 6 点 (各 3 点) | (10) 12 点 | (11) 4 点 | |

【配点の目安】

- (2) 以下のように3つの区分を設定する。単語レベルのミス・脱落は1件につき1点減点とし、区分を超えて減点はしない。
- ① The study, the first to examine the brain structure of teenage gamers, (3点)
 The study と the first ～の同格関係を訳出していないもの - 3点
 - ② adds to an ongoing debate among experts (3点)
 - ③ over whether heavy gaming could be considered an addiction (6点)
 over ～ addiction と debate の修飾, 非修飾関係を訳出していないもの - 3点
- (10) 以下のように2つの区分を設定する。単語レベルのミス・脱落は1件につき1点減点とし、区分を超えて減点はしない。
- ① the fact that the structure of the brain is altered in people who are high-frequency gamers (10点)

the fact と that ～ gamers の同格関係を訳出していないもの - 6 点
people who are high-frequency gamers の誤訳 - 3 点

② is very interesting (2 点)



会員番号	
------	--

氏 名	
-----	--