

## 2025年度 入試問題

# 英語・数学・生物・国語

出題科目	ページ	科目選択
英語	4～7	英語・数学・生物・国語の4科目から 3科目を選択し、解答してください。 解答する科目の順番は問いません。 解答時間(60分)の配分は自由です。
数学	8～13	
生物	14～21	
国語	22～32	

### 注意事項

- 1 試験開始の合図があるまで、この問題冊子の中を見ないでください。
- 2 問題は4～32ページです。ただし、国語は32ページが最初で22ページが最後です。ので気を付けてください。
- 3 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、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、手を挙げて監督者に知らせてください。
- 4 解答用紙を3枚配ります。1科目につき解答用紙1枚を使用し、解答してください。
- 5 解答用紙には解答欄以外に次の記入欄がありますので、監督者の指示に従って、それぞれ正しく記入し、マークしてください。
  - ① 受験番号欄  
受験番号の数字(7ケタ)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。
  - ② 氏名欄  
氏名及びフリガナを記入してください。

〈注意事項 次ページに続く〉

6 解答用紙には次の記入欄がありますので、科目選択について、試験開始後から試験終了までの間にそれぞれ正しく記入してください。

科目名

英語，数学，生物，国語のうちから，選択する科目名を記入してください。

7 必要事項欄及びマーク欄に正しく記入・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ので注意してください。

8 解答は，解答用紙の解答欄にマークしてください。例えば，

20
----

と表示のある問いに対して③と解答する場合は，次の(例)のように解答番号20の解答欄の③にマークしてください。

(例)

解答番号	解答欄
20	① ② ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

9 問題冊子の余白等は適宜利用して構いませんが，どのページも切り離さないでください。



# 英 語

( 解答番号  ~  )

次の英文を読んで、後の問い(問1～7)に答えなさい。(＊印の語については、注釈を参照すること。)

Medicine has helped people to live longer. In 1900, most people only lived to be about 45 years old. Today, people in many parts of the world live 30 years ( 1 ) than they did in 1900. Some people say that by 2060, many people will live to be 100 years old!

In the future, scientists will discover new medicines. ( 2 ), some drug companies are trying to grow plants with vaccines\* that people can eat. It's expensive to use vaccines ( 3 ) doctors and nurses have to inject\*. Vaccines that people can eat will be cheaper and much easier to use. For example, bananas that contain vaccines could prevent many children dying of diseases that can be cured.

In some places in the world even today, <sup>(4)</sup>[ ① die ② people ③ diseases ④ many ⑤ from ] that can be cured. This is usually ( 5 ) they don't have enough money to buy the medicines that they need. For example, about one million people die from malaria every year.

In 2009, one of the world's biggest drug companies started to sell cheap medicines to some countries. In the future, hopefully everyone will get the medicines that they need. <sup>(6)</sup>This could [ ① companies ② more ③ happen ④ if ⑤ drug ] sell cheap medicines to poor people.

注釈： vaccines 「ワクチン」      inject 「～を注射する」

Reproduced by permission of Oxford University Press from *Medicine Then and Now* (Oxford Read and Discover Level 5) by Louise Spilsbury © Oxford University Press 2011.

問1 本文中の空所( 1 )に入れるのに最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選びなさい。

- ① short      ② shorter      ③ long      ④ longer

問2 本文中の空所( 2 )に入れるのに最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選びなさい。

- ① At first      ② For example  
③ On time      ④ In return

問3 本文中の空所( 3 )に入れるのに最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選びなさい。

- ① that      ② who      ③ whom      ④ where

問4 本文中の下線部(4)が「多くの人たちが治すことができる病気で亡くなっている」という意味の英文になるように[      ]内の①～⑤の語を並べ換えたときに、3番目にくるものを、次の①～⑤の中から一つ選びなさい。

- ① die      ② people      ③ diseases      ④ many      ⑤ from

問5 本文中の空所( 5 )に入れるのに最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選びなさい。

- ① if                      ② but                      ③ because                      ④ though

問6 本文中の下線部(6)が「もしもっと多くの製薬会社が貧しい人たちに安い薬を売るならば、こうしたことは起こりうるだろう」という意味の英文になるように[       ]内の①～⑤の語を並べ換えたときに、3番目にくるものを、次の①～⑤の中から一つ選びなさい。

- ① companies              ② more                      ③ happen                      ④ if                      ⑤ drug

問7 次の(1)～(4)の各文が本文の内容に合っていれば①、合っていなければ②を選びなさい。

(1) 将来、多くの人が100歳まで生きるだろう、と言う人もいる。

(2) 食べるワクチンは、注射によるワクチンより安いが使いにくい。

(3) 毎年マラリアで亡くなる人は、およそ百万人ぐらいいる。

(4) 世界最大の製薬会社の1つが、特効薬の販売を止めた。

(下書き用紙)

# 数 学

( 解答番号  ~  )

後の問い(問1~10)について、空所  ~  に入る最も適当なものを、それぞれ下の①~④のうちから一つずつ選びなさい。

問1  $2x^2 + xy - 6y^2 =$   である。

- ①  $(2x+3y)(x-2y)$                       ②  $(2x-3y)(x-2y)$   
③  $(x+2y)(2x-3y)$                       ④  $(x+2y)(2x+3y)$

問2  $\frac{4}{3\sqrt{8}}$  の分母を有理化すると  である。

- ①  $\frac{\sqrt{2}}{3}$                       ②  $\frac{1}{6}$                       ③  $\frac{8\sqrt{2}}{3}$                       ④  $\frac{4}{3}$

問3 1個70円のりんごと1個40円のみかんを合わせて50個買いたい。代金の合計を3000円以下にすると、りんごは最大で  個買うことができる。

- ① 16                      ② 17                      ③ 33                      ④ 34

問4  $-2 \leq x \leq 5$  における2次関数  $y = x^2 - 2x - 3$  の最小値は  である。

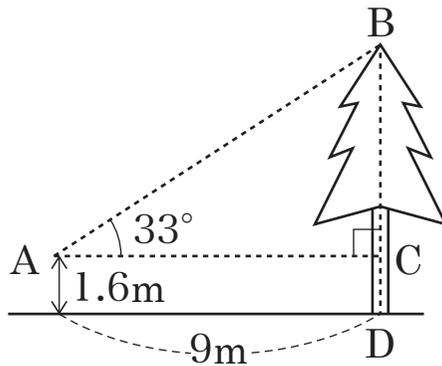
- ① -4                      ② -3                      ③ 5                      ④ 12

(下書き用紙)

問5  $x$  の2次方程式  $x^2 + 2x + m - 3 = 0$  が重解をもつとき、定数  $m$  の値は  である。

- ①  $-1$                       ②  $1$                       ③  $-4$                       ④  $4$

問6 平地に立っている木の根もとDから9m離れた地点に立ち、目の高さAで木の先端Bの仰角 $\angle CAB$ を測ったところ $33^\circ$ であった。目の高さを1.6mとして、小数第2位を四捨五入することになると、木の高さは  mである。ただし、 $\sin 33^\circ = 0.5446$ 、 $\cos 33^\circ = 0.8387$ 、 $\tan 33^\circ = 0.6494$ とする。



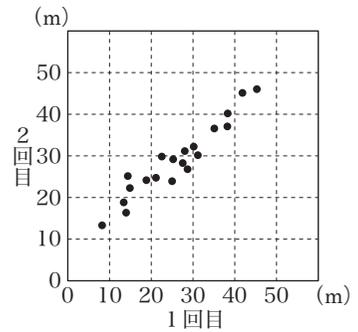
- ① 5.8                      ② 7.4                      ③ 7.5                      ④ 9.1

問7  $A$  が鋭角で、 $\cos A = \frac{9}{11}$  であるとき、 $\sin A$  の値は  である。

- ①  $\frac{14\sqrt{10}}{55}$                       ②  $\frac{2}{11}$                       ③  $\frac{\sqrt{22}}{11}$                       ④  $\frac{2\sqrt{10}}{11}$

(下書き用紙)

問8 ある高校の1年生20人に対し、1人2回ずつハンドボール投げの記録データをとることにした。右の図は、1回目のデータを横軸に、2回目のデータを縦軸にとった散布図である。1回目のデータと2回目のデータの相関係数として正しいと思われるものは  である。



- ① 0.29      ② 0.93      ③ -0.29      ④ -0.93

問9 大人2人、子ども3人の5人が横1列に並ぶとき、大人2人が隣り合う並び方は全部で  通りある。

- ① 20      ② 24      ③ 48      ④ 120

問10 袋の中に赤玉6個、白玉5個が入っている。この袋の中から同時に2個の玉を取り出すとき、2個とも同じ色の玉を取り出す確率は  である。

- ①  $\frac{2}{11}$       ②  $\frac{3}{11}$       ③  $\frac{5}{11}$       ④  $\frac{30}{121}$

(下書き用紙)

# 生 物

( 解答番号  ~  )

第1問 遺伝子とそのはたらきに関する次の文章を読み、後の問い(問1～6)に答えなさい。

(a) 染色体は遺伝子の本体である(b) DNA とタンパク質からなり、体細胞分裂の際、倍加した染色体が二つの娘細胞に均等に分配され、これに伴い、(c) DNA も娘細胞に均等に分配される。図1は、細胞分裂の一連の過程である細胞周期を示し、図2は、タマネギの根の体細胞分裂のようすを表している。

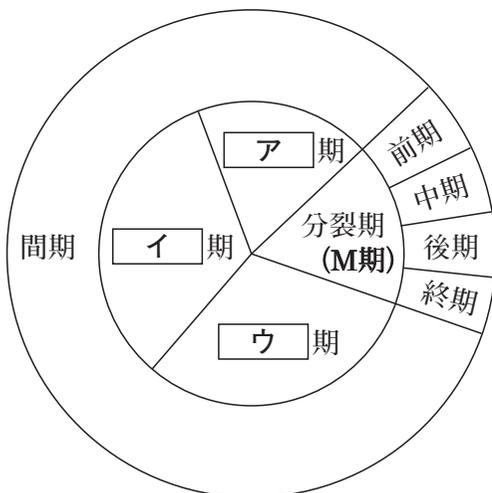


図1

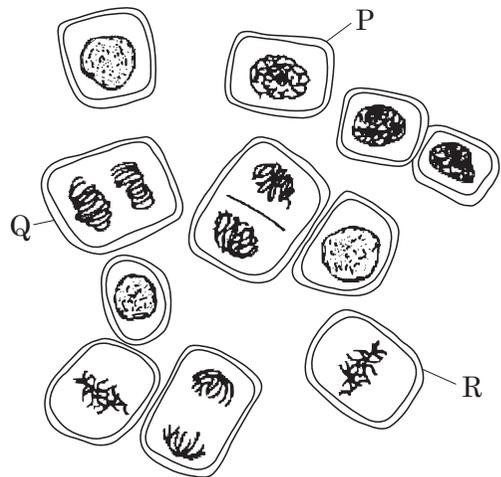


図2

問1 下線部(a)に関して、ヒトの体細胞には、大きさと同じ染色体が1対ずつある。このように対になっている染色体を何というか。最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選びなさい。

- ① パフ      ② 相同染色体      ③ コドン      ④ ゲノム

問2 下線部(b)に関して、DNA を構成する糖の名称として最も適切なものを、次の①～④のうちから一つ選びなさい。 2

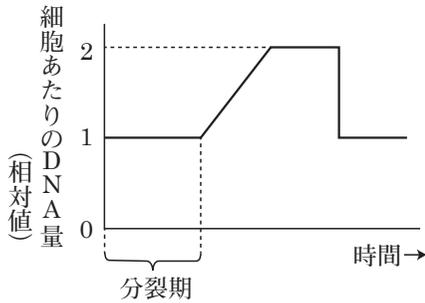
- ① アデノシン                      ② グルコース  
③ デオキシリボース              ④ リボース

問3 図1中の ア ～ ウ に入る語の組合せとして最も適切なものを、次の①～⑥のうちから一つ選びなさい。 3

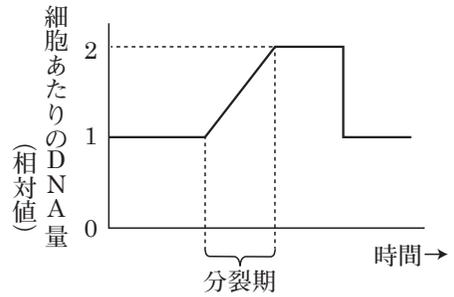
	ア	イ	ウ
①	G <sub>1</sub>	G <sub>2</sub>	S
②	G <sub>1</sub>	S	G <sub>2</sub>
③	G <sub>2</sub>	G <sub>1</sub>	S
④	G <sub>2</sub>	S	G <sub>1</sub>
⑤	S	G <sub>1</sub>	G <sub>2</sub>
⑥	S	G <sub>2</sub>	G <sub>1</sub>

問4 体細胞分裂の細胞周期における細胞あたりのDNA量(相対値)の変化のようすを示したグラフにおいて、分裂期(M期)の位置として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選びなさい。なお、①～⑥の横軸の長さは実際の時間の長さを反映したものではない。 4

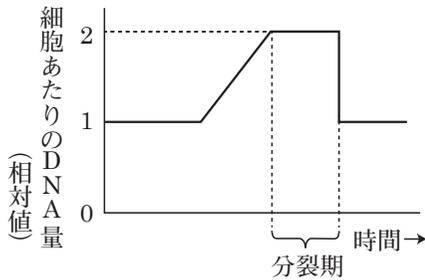
①



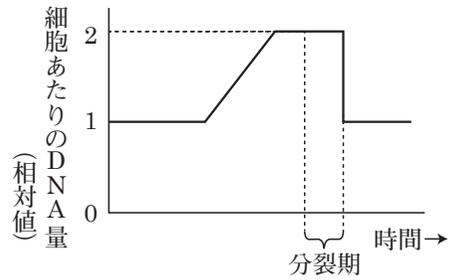
②



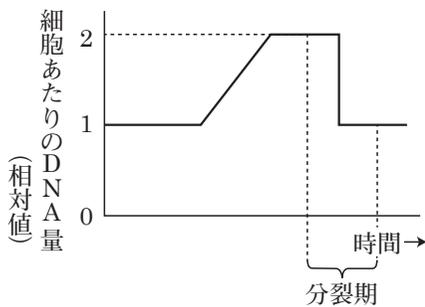
③



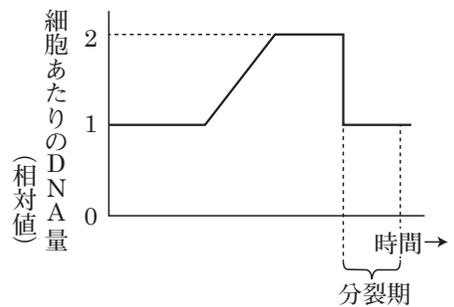
④



⑤



⑥



問5 下線部(c)に関して、DNAは正しく複製されることで娘細胞に均等に分配される。DNAの複製において、特定の塩基どうしが塩基対を形成する性質の名称と、その性質によって結合する塩基の組合せとして最も適当なものを、次の①～⑧のうちから一つ選びなさい。 5

	塩基対を形成する性質	結合する塩基
①	相対性	ウラシルとアデニン
②	相対性	シトシンとグアニン
③	相対性	ウラシルとチミン
④	相対性	アデニンとチミン
⑤	相補性	アデニンとシトシン
⑥	相補性	アデニンとチミン
⑦	相補性	シトシンとウラシル
⑧	相補性	シトシンとチミン

問6 図2のP～Rの3個の細胞において、細胞あたりのDNA量を等号・不等号で示したものとして最も適当なものを、次の①～⑧のうちから一つ選びなさい。 6

- ①  $P = Q = R$     ②  $P < Q = R$     ③  $P < Q < R$     ④  $P < R < Q$   
 ⑤  $Q < P = R$     ⑥  $Q = R < P$     ⑦  $R < P = Q$     ⑧  $R < Q < P$

第2問 ヒトのからだの調節に関する次の文章(A・B)を読み、後の問い(問1～5)に答えなさい。

A ヒトには病原体からからだを守る生体防御のしくみが備わっており、そのしくみは大きく3段階に分けられる。まず、常に外界にさらされる体表や粘膜では、(a)物理的・化学的防御によって体内への病原体などの異物の侵入を防いでいる。物理的・化学的防御をかいくぐって体内に侵入した異物は、(b)食作用をもつ一部の白血球がはたらく自然免疫によって排除される。これらの生体防御のしくみをすり抜けた異物は、(c)適応免疫(獲得免疫)によって排除される。

問1 下線部(a)に関して、次のア～ウのうち、物理的防御に関わるものを過不足なく含むものを、下の①～⑦のうちから一つ選びなさい。 7

ア 皮膚の角質(層)

イ リゾチーム

ウ 粘液

- ① ア                      ② イ                      ③ ウ                      ④ ア, イ  
⑤ ア, ウ                  ⑥ イ, ウ                  ⑦ ア, イ, ウ

問2 下線部(b)に関して、食作用をもつ細胞のみを含むものを、次の①～⑧のうちから一つ選びなさい。 8

- ① マクロファージ, NK細胞                      ② 樹状細胞, キラーT細胞  
③ 好中球, キラーT細胞                          ④ 樹状細胞, NK細胞  
⑤ 樹状細胞, マクロファージ                      ⑥ 好中球, NK細胞  
⑦ マクロファージ, キラーT細胞                      ⑧ キラーT細胞, NK細胞

問3 下線部(c)に関して、適応免疫(獲得免疫)についての記述として最も適切なものを、次の①～④のうちから一つ選びなさい。 9

- ① 記憶細胞になるのはキラーT細胞とB細胞だけで、ヘルパーT細胞が記憶細胞になることはない。
- ② 適応免疫に関わる白血球は、T細胞とB細胞のみである。
- ③ 抗原提示を受けるのはT細胞であり、B細胞は受けない。
- ④ 形質細胞(抗体産生細胞)によってつくられる抗体による免疫反応を細胞性免疫という。

B ヒトでは、一度ある感染症にかかると、次からは同じ感染症にはかからないことがある。これを免疫記憶といい、予防接種は免疫記憶を利用した医療技術で、**工**として接種する物質を**オ**とよぶ。図1は、0日の時点でマウスに初めて物質Xを接種してからの日数に応じた、物質Xに対するマウス体内で産生された抗体量(相対値)の変化を示している。

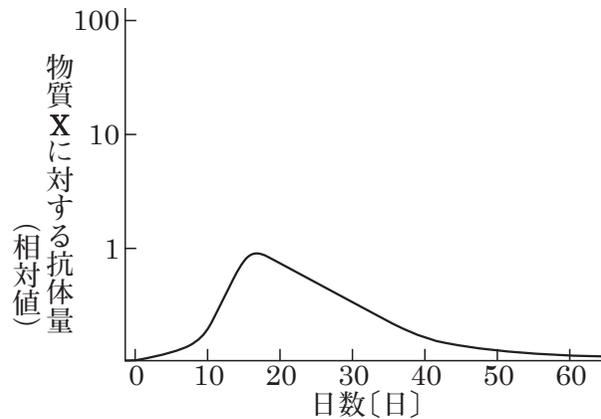


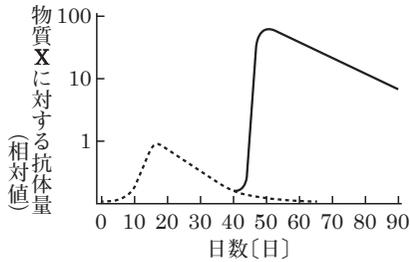
図1

問4 文章中の**工**・**オ**に入る語の組合せとして最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選びなさい。 **10**

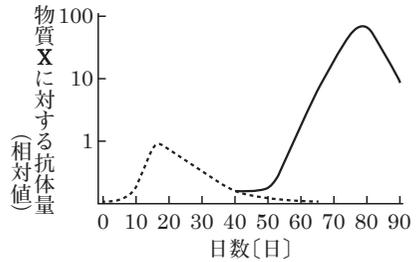
	工	オ
①	抗体	ワクチン
②	抗体	血清
③	血清	ワクチン
④	血清	抗原
⑤	抗原	ワクチン
⑥	抗原	血清

問5 図1と同じ条件下で、物質Xの最初の接種から40日目に、再び同じマウスに物質Xを接種したときにみられる、物質Xに対する抗体量の変化のグラフとして最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選びなさい。なお、破線は図1における抗体量の変化を示している。 11

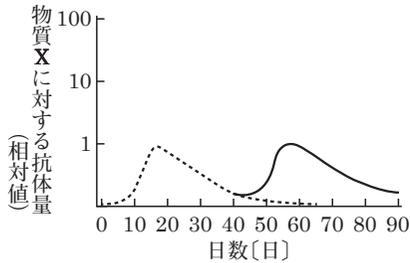
①



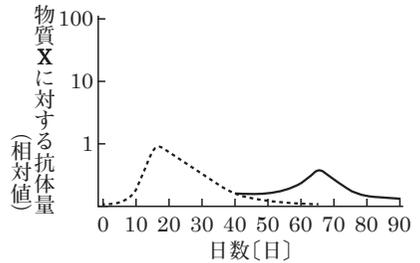
②



③



④



(下書き用紙)

(下書き用紙)

(下書き用紙)

問6 本文の内容に合致するものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は 10。

- ① 現実の世界に存在するものをメタバースで見ても、現実の世界にある本物を見たわけではないので、それに関する現実の経験をしたとはいえない。
- ② メタバースでは身体的な制約がないため、さまざまな人が自由な経験を行うことができ、身体に制約された現在とは異なる知のあり方が可能になる。
- ③ メタバースでデジタル自己として生きることによってウェルビーイングが高まるとはいえず、現実と架空の境界の喪失は人間の生にとって悪影響を及ぼす。
- ④ メタバースで生きること、現実の世界の事柄とメタバースで経験する事柄とを比較し、現実をより深く理解するといふ知のあり方が生まれる。
- ⑤ メタバースは大規模なVRの世界であり、自分のアバターを作って街を散歩したり、仕事や買い物、睡眠までも現実の経験や活動として行える。

問5

傍線部(2)「生身の脳・身体からデジタル脳・身体になると、架空と現実の区別がなくなり、両者の融合が生じる」とあるが、それはなぜか。その理由として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は 9。

(キク-24)

- ① デジタル脳・身体は現実の世界における物理的な存在ではなく、コンピュータのなかに存在するため、現実の世界で神経活動や呼吸、栄養摂取といった生命を維持する活動を行わないから。
- ② デジタル脳・身体になると、現実の世界に生身の脳・身体が存在していたときでは当たり前だった、その世界で経験していたことや学んでいたことを、次第に忘れるようになるから。
- ③ デジタル脳・身体になると、現実の世界に出て行くことはなくなってコンピュータのみ活動を行うようになるため、現実の世界が実際にどうなっているかわからなくなるから。
- ④ デジタル脳・身体は、架空と現実を区別してしまう根拠や意味を支えている生身の脳・身体とは異なり、架空世界と同様に電気活動によって成立している物理的存在だから。
- ⑤ デジタル脳・身体はデジタル情報の集まりであり、活動場所であるコンピュータを通して、現実の世界では起こりえないような架空の事柄のみを経験するようになるから。

問3 空欄

a

b

に入れるのに最も適当な語を、次の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。ただし、同じ語を繰り返し用いてはいけません。解答番号は a―6、b―7。

- ① しかし      ② あるいは      ③ それゆえ      ④ なぜなら      ⑤ とりわけ

問4 傍線部(1)「現実には存在しないものについてはどうか」とあるが、これに対する答えの説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は 8。

- ① 現実の世界で架空の事柄を想像したときの感覚と、メタバースで現実にはないものを経験するときの感覚は同じであるため、現実には存在しないものはメタバースのなかでも架空の事柄の経験しかもたらさないと見なすようになる。
- ② 現実には存在しない事柄のメタバースにおける経験を、最初は架空の事柄の経験だと見なすが、現実にあるものよりもないものを本物のように感じる経験が増えていくため、現実には存在しないものを現実のように認識するようになる。
- ③ 架空と現実の明瞭な区別を行い、現実とされるものだけを認めようとする傾向が私たちには強いいため、現実には存在しない事柄をメタバースで経験しながら、現実にある事柄のみをメタバースで経験することが好ましいと感ずるようになる。
- ④ 現実の世界で経験するとき、メタバースで現実にあるものを経験するときの感覚の質の差は、五感では確かめられない部分にあるため、現実にはない事柄のメタバースにおける経験を現実の事柄の経験と混同するようになる。
- ⑤ 現実の世界で経験する感覚と、現実にはないものをメタバースで経験する感覚に相違がないため、現実には存在する多くの事柄をメタバースで現実のものとして経験するにつれ、現実には存在しないものを徐々に現実として受け入れるようになる。

問2 二重傍線部 a「普及」・ b「堪能する」の本文中における意味として最も適当なものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。解答番号は a | 4、 b | 5。

a 普及

- ① 技術が発達すること
- ② 人気になること
- ③ 数が増加すること
- ④ 広く行きわたること
- ⑤ 簡易化されること

b 堪能する

- ① おもしろがって眺める
- ② 納得するまで味わう
- ③ 思いのままに扱う
- ④ 気軽に楽しむ
- ⑤ 深く愛する

問1 傍線部(ア)～(ウ)の漢字と同じ漢字を含むものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。解答番号

は(ア)―**1**、(イ)―**2**、(ウ)―**3**。

(ア) ホンカク

- ① カク|チョウが高い演奏を聴く。
- ② 科学雑誌のコーナーをカク|ジュウする。
- ③ 事件のカク|シンに迫る。
- ④ カク|ギで政府の方針を定める。
- ⑤ 野生動物をホカク|する。

(イ) ユウダイ

- ① 地域にイベントをユウ|チする。
- ② ユウ|キュウの自然を感じる。
- ③ アメリカの歴史に残るエイユウ|。
- ④ ユウ|カンに敵に立ち向かう。
- ⑤ ヨユウ|をもって早めに行動する。

(ウ) シンケン

- ① 会社員と講師をケン|ギョウする。
- ② 交際費をケン|ヤクする。
- ③ ケン|ジョウ品の農作物を生産する。
- ④ 名高いケン|ゴウに勝負を申し込む。
- ⑤ 企業がショウ|ケンを発行する。

よくよく考えてみる必要がある。もちろん、映画で前提されているように、最初から悪いことが明らかでないわけではない。これはシンケン<sup>(ウ)</sup>に考えるべき難問である。

私たちがメタバースで生きるようになると、私たちの生き方は大きく変わり、それに応じて私たちの知のあり方も大きく変わるだろう。日本にいてマチュピチュ遺跡を経験したり、竜の天空の舞いを現実の事柄として経験したりできるように、いつでも、どこにいても、どんなことでも、自由に経験できる。身体の時間的・空間的な制約を離れて、メタバースの世界を自由自在に駆けめぐることができるようだ。このときの知のあり方は、いまの身体に制約された知のあり方とは想像もつかないほど大きく異なっているように。

(信原幸弘「覚える」と「わかる」 知の仕組みとその可能性』より。)

(注1) VR——仮想現実(Virtual Reality)の略称。コンピュータによって作られた空間で映像や音などを現実であるかのように体感できる技術。

(注2) メタバース——コンピュータの中に構築された三次元の仮想空間。

(注3) アバター——デジタル空間で自分の代理となるキャラクターのこと。

(注4) 本節の最初のほうで述べたように——出典における、本文が掲載されている箇所よりも前の部分。

(注5) ウェルビーイング——心身だけでなく社会的な面でも良好な状態であること。

(注6) マトリックス——一九九九年公開のアメリカの映画作品。人間たちが現実だと信じている世界はコンピュータによって作られた「マトリックス」と呼ばれる仮想空間であり、現実の世界はコンピュータによって支配されているという内容。

か存在しえない以上、メタバースによって架空と現実の区別がどれほどぼやけても、その区別が完全になくなることはありえないのではないだろうか。

この可能性の有無を考察するために、ひとつの思考実験として、つぎのような状況を考えてみよう。私の生身の脳・身体のある方を完全にデジタル情報に変換して、そのデジタル情報をコンピュータに送りこむ。そうすれば、私はコンピュータのなかで「デジタル自己」として存在するようになる。タンパク質でできた生身の脳・身体はもはや存在しないが、それに代わって、デジタル情報の集まりとしての脳・身体がある。そして私の心は生身の脳・身体ではなく、デジタルの脳・身体によって実現されることになる。

このように心を生身の脳・身体からコンピュータのなかのデジタル脳・身体へ移すことを「マインドアップローディング」とよぶ。この技術もじつさいに研究されているが、実現するのは遠い将来のことであろう。

もし私がマインドアップローディングを行うと、私はコンピュータのなかの存在となる。もちろん、コンピュータも現実の世界に存在する物理的なものであるから、そのなかにいる私のデジタル脳・身体も現実の世界に存在する物理的なもの（コンピュータの電気活動によって成立するもの）である。しかし、デジタル脳・身体は、生身の脳・身体と違って、コンピュータの外の現実の世界で神経活動や呼吸、栄養摂取などを行う存在ではない。

デジタル脳・身体はメタバースと同じく、コンピュータの電気活動によって成立する物理的存在である。したがって、デジタル脳・身体とメタバースにたいして、現実と架空の区別を設ける必要はないだろう。生身の脳・身体なら、そのような区別を設けることに意味があるだろうが、デジタル脳・身体の場合はその区別が意味を失う。マインドアップローディングによって、生身の脳・身体からデジタル脳・身体になると、架空と現実の区別がなくなり、両者の融合が生じるのである。

メタバースは私たちに架空と現実の垣根を取り払うように迫る。しかし、このような取り払いがはたして私たちのウェルビーイングを高めるかどうかは、別問題である。マインドアップローディングを行えば、私たちは映画『マトリックス』<sup>(注5)</sup>で描かれたような世界で生きることになるだろうが、マトリックス（つまりメタバース）で生きることが人間の生にとって善いことかどうかは、

空を舞うことも現実にはない。そうだとすれば、私たちはメタバースでの竜の舞いの経験をたんに架空の事柄の経験にすぎないと見なす（つまりそのように扱う）のではないだろうか。

たしかに最初のうちは架空の事柄の経験だと見なすだろう。しかし、現実には存在しない竜の天空の舞いですら、私たちはメタバースで現実のものとして経験するようになってくると、現実には存在しない竜の天空の舞いですら、私たちはメタバースでそれを現実の事柄として経験する（つまりそのように扱う）ようになるであろう。メタバースでの竜の舞いの経験は、竜が存在して、それがじっさいに天空を舞うのを見たとしたら、私たちが得るだろう経験と寸分違<sup>たが</sup>わない。このように経験の感覚的な質（視覚、聴覚、触覚などの五感において感じられる質）が同じであれば、私たちは竜の舞いの経験を現実の事柄の経験として扱うようになるだろう。経験の感覚的な質が同じであれば、私たちはそれを現実の事柄の経験として扱うように迫られるのである。

しかし、そうは言っても、これはなかなか納得しがたい話かもしれない。竜は現実には存在しないから、やはり竜の舞いは架空でしかありえない。a、竜の舞いの経験を現実の事柄の経験として扱うことは、明らかに間違っている。この思いは根強いものだろう。

<sup>(注4)</sup> 本節の最初のほうで述べたように、私たちはいまのところ、架空と現実を明瞭に区別し、その区別において現実だとされるものだけを現実として認めようとする傾向が強い。それゆえ、メタバースでの竜の舞いも、なかなか現実として認めることができないだろう。しかし、メタバースでの経験を現実の事柄の経験として扱うことが多くなってくると、竜の舞いの経験も現実の事柄の経験として次第に扱うようになってくるだろう。たしかに竜の舞いを現実の事柄として扱えば、そのような竜が襲ってきたらという心配も生じるだろう。b、現実の世界でクマが襲ってきたり、クマよけスプレーをもっていれば大丈夫なように、メタバースの世界でも何らかの対策を考えておけば、問題ないのである。

メタバースは現実の世界と同一ような生々しい経験や活動（同じような感覚的な質をもつ経験や活動）を提供することで、架空と現実の区別をぼやかせ、両者を融合させる。とはいえ、私たちの生身の脳・身体は現実の世界にしか存在しえない。生身の脳・身体がそこで神経活動をし、呼吸し、栄養摂取をしなければ、私たちは生きていけない。生身の脳・身体が現実の世界にし

次の文章を読んで、後の問い(問1〜6)に答えなさい。

VR<sup>(注1)</sup>の技術は、現在、ものすごい勢いで発展している。フェイスブックが二〇二一年に社名を「メタ」に変えて、「メタバース」<sup>(注2)</sup>の開発にホンカク的に乗りだした。メタバースは非常に大規模なVRの世界である。私たちは現実の世界でさまざまな経験や活動をするように、メタバースでさまざまな経験や活動をするのが可能になる。たとえば、現実の世界で街を散歩するように、メタバースのなかで自分のアバター<sup>(注3)</sup>を使って街を散歩することができる。

ただし、メタバースはたんに架空の世界を楽しむだけの場ではなく、むしろそこで現実の経験や活動をするような場となっていくであろう。つまり、私たちはメタバースでの経験や活動として扱うようになるのである。私たちは現実の都会や田舎で暮らすのではなく、メタバースのなかでも暮らす。たしかに、眠るときは相変わらず現実の家の現実のベッドの上だが、目が覚めるとすぐメタバースの世界に没入し、そこで仕事をしたり、買い物をしたりする。これらは架空の経験や活動ではなく、現実の経験や活動である(つまり現実のものとして扱われる)。メタバースで買い物をする、現実の世界での自分のお金が減るような仕組みになっているのだ。

メタバースが<sup>a</sup>普及してくると、日本からペルーのマチュピチュ遺跡に行ってみたいと思ったとき、何時間もかけて飛行機を乗り継ぎ、延々と長旅をする必要はない。メタバースでその遺跡を<sup>b</sup>堪能することができる。もちろん、遺跡の映像を見ているだけで、本物の遺跡を見ないと言われるかもしれない。だが、精巧にできた映像はじっさいの遺跡とまったく見分けがつかず、本物を見ると同じように、メタバースのなかで遺跡を十分楽しむことができる。そうであれば、メタバースでの遺跡の経験は現実の遺跡の経験だと言ってよいのではないだろうか。その経験を現実の遺跡の経験として扱うことは、十分可能である。では、マチュピチュ遺跡のように現実に存在するものなら、そのように扱うことが可能だとしても、<sup>(1)</sup>現実には存在しないものについてはどうであろうか。現実に存在しない事物や出来事をメタバースで経験する場合は、やはり架空の事柄の経験として扱うのではないだろうか。メタバースで巨大な竜が天空を舞う<sup>(イ)</sup>ユウダイな光景を見る。しかし、竜は現実には存在しないから、

国語(現代文)

(解答番号)

1

5

10



