

金沢学院大学・金沢学院短期大学

二〇二三年（令和五）年度 入学者選抜試験問題

学校推薦型選抜〈二日目〉

二〇二二年十一月二〇日（日）実施

国語（基礎学力）

一 注意事項

解答用紙に「国語」と記入・マークしてから解答してください。

問題は1ページから10ページまであります。

問題は持ち帰ってもよいですが、コピーして配布・使用するのには法律で禁じられています。

二 解答上の注意

解答は、解答用紙の解答欄にマークしてください。例えば、「解答番号は 10 」と表示のある問いに対して

④と解答する場合は、下記の例のように解答番号10の解答欄の④にマークしてください。

(例)

解答番号	解 答 欄
10	① ② ③ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

問題は次のページからです。

問1 次の(1)～(5)の傍線部の漢字表記として最も適当なものを、①～⑤の中から一つずつ選べ。解答番号は ～ 。

(1) ケンシンのな介護を受ける。

- ① 健診 ② 検診 ③ 献身 ④ 剣心 ⑤ 陰審

(2) 宛名にケイショウを付け忘れた。

- ① 軽少 ② 継承 ③ 形象 ④ 景勝 ⑤ 敬称

(3) 市場のキョウソウ原理を尊重する。

- ① 狂騒 ② 競争 ③ 強壯 ④ 競走 ⑤ 協奏

(4) このドラマは回収されないフクセンが多すぎる。

- ① 伏線 ② 複線 ③ 福線 ④ 副線 ⑤ 復線

(5) 退路をたつことが必ずしもいいとは限らない。

- ① 裁つ ② 絶つ ③ 断つ ④ 建つ ⑤ 経つ

問2 次の(6)～(10)のカタカナ語の意味として最も適当なものを、後の語群①～⑤の中から一つずつ選べ。解答番号は ～ 。

- (6) ノルマ (7) ヒエラルキー (8) フォーラム (9) リスペクト (10) レスポンス

語群 ① 遅延 ② 要求・要望 ③ 集会 ④ 固定された型 ⑤ 集団的思考

- ⑥ 見た目 ⑦ 目標作業量 ⑧ 敬意 ⑨ 反応・対応 ⑩ 階層構造

問3 次の 11 ～ 20 の空欄に入れるのに最も適当な語を、後の語群①～⑤の中から一つずつ選べ。解答番号は 11 ～ 20 。

- (11) 小耳に 11 .. ちらっと聞くこと
- (12) お茶を 12 .. 適当なことを言っておまかせすること
- (13) 高を 13 .. 大したことがないと甘く考えること
- (14) 花を 14 .. 相手に名誉をゆずること
- (15) 色を 15 .. さらに付け加えること
- (16) 自腹を 16 .. 自分が支払う必要のないお金を負担すること
- (17) 17 島がない .. 相手にされず、話しかけられないこと
- (18) 魔が 18 .. ふと悪い出来心を起こすこと
- (19) かまを 19 .. 相手を誘導してこちらの知りたいことを言わせること
- (20) つぶしが 20 .. 本業以外にもさまざまに仕事ができる能力があること

語群	①	②	③	④	⑤
⑥	はさむ	さす	きる	かける	とりつく
⑦	はさむ	さす	きる	かける	とりつく
⑧	はさむ	さす	きる	かける	とりつく
⑨	はさむ	さす	きる	かける	とりつく
⑩	はさむ	さす	きる	かける	とりつく

問4 次の(21)～(25)の傍線部の説明として最も適当なものを、後の語群①～⑥の中から一つずつ選べ(同じ選択肢を二回以上選んでもよい)。

解答番号は

21

～

25

。

(21) 試験に出ない単語を覚えさせられた。

(22) 表彰式には社長も出席されるそうだ。

(23) 人口流出で、街がさびれた。

(24) 昔のことが思い出される。

(25) チケットを忘れて、友人に呆れられた。

語群

① 受身の助動詞

② 可能の助動詞

③ 自発の助動詞

④ 尊敬の助動詞

⑤ 使役の助動詞

⑥ 助動詞ではない

問5 次の(26)～(30)の四字熟語について、誤りがあれば誤っている漢字の番号①～④を、例のようにマークせよ。誤りがなければ⑤をマークせよ。

よ。解答番号は

26

～

30

。

(例) 四面楚家 ↓ 正しくは「四面楚歌」なので、④をマーク。

(26) 不則不離

(27) 前代未問

(28) 万故不易

(29) 品向方正

(30) 面目一新

問6 次の(31)～(35)の例文で使われている敬語について、正しいものには①、誤っているものには②をマークせよ。

解答番号は

31

35

。

- (31) 父がじきに到着されますので、少々お待ちください。
- (32) しばらく見ないうちに、きれいになりましたね。
- (33) まもなく、弊社の社長が御挨拶にいらっしゃいます。
- (34) 私の名前は金沢太郎と申し上げます。
- (35) ちよつと、傘をお忘れになりましたよ。

問7 次の文章を読んで、後の問いに答えよ。

「どうしたら新しい企画やアイデアが思いつくんですか？」

と聞かれることがあります。思わず、

「それが分かれば誰も困らないですよ……」

と言いたくなりますが、こうした質問をされる背景には、ある先入観があるように思います。それは、「企画やアイデアは『思いつくもの』である」という思い込み。ある日突然、何か为天から降ってくるようにアイデアがひらめく。なんとなく、そんなイメージを抱いている人が多いように感じます。

しかし、私はそのようには捉えていません。私は明確に、

「企画やアイデアは、『組み合わせ』から生まれる」

と捉えています。否、企画やアイデアに限らず、

「世の中の新しいものは全て『組み合わせ』から生まれる」

と言っても過言ではないと思うのです。

例えば、気体の「水素」と「酸素」が結合すると、液体の「水」という全く別の性質のものに変化する。「オス」と「メス」が交わることで、それぞれDNAを合わせ持つ「新たな個体」が誕生する。あるいは、木や土といった「材料」と「職人の技」が合わさって、見事な「工芸品」や「建築物」が作られる。このように、そもそも私たちが暮らす世界は、無数の組み合わせによって成り立っているのです。

「何かと何かを組み合わせると、新しい別なものが生まれる」というのは、ヒット商品にも当てはまります。

『ポケモンGO』は、スマホ向け位置情報ゲームアプリ『Ingress』とお馴染みの『ポケットモンスター』の世界観を組み合わせました。元々、Ingressは拡張現実(AR)を生かした知る人ぞ知るマニアックなゲームでしたが、ポケモンと組み合わせたことで世界的な大ヒットとなりました。また、そもそもIngress自体も、「Googleマップの位置情報サービス」と「陣取り合戦」を掛け合わせたアプリです。

組み合わせというのは、必ずしも足し算や掛け算ばかりではありません。何かを制限したり、省いたりする『引き算』の組み合わせもあります。

「Twitter」は、「従来のブログ機能」にあえて「文字数を一回の投稿につき一四〇字に制限する」という引き算を組み合わせた結果、膨大な登録

者数と投稿数に拡大したサービスです。「コンタクトレンズ」は、「メガネ」という製品から「フレームを取り除いたもの」と捉えることができるでしょう。企画やアイデアについて考える上で、私が参考にした本があります。広告業界などで長年「バイブル」とされてきた『アイデアのつくり方』という本です。わずか六〇分ほどで読むことができる薄い本に、企画や発想のヒントとなる考え方や方法論が分かりやすくまとめられています。

この中で著者のジェームス・W・ヤング（米最大広告代理店・最高顧問）は、こう明言しています。

「アイデアとは既存の要素の新しい組み合わせ以外の何ものでもない」

つまり、アイデアの元となる素材はすでに世の中に存在していて、重要なことは、それらの新たな組み合わせを見出すことにあるということです。ならば、どうしたら新しいアイデア（組み合わせ）を見出せるのでしょうか。

ヤングは具体的に、アイデアを生むための手順を五段階に分けて示しています。

①資料集め↓②情報の咀嚼そしゃく↓③組み合わせ↓④アイデアの発見↓⑤アイデアの検証

私はこのヤングが提唱する方法論を知り、まさに目から鱗うろこが落ちる思いをしました。ただ闇雲に面白い企画やアイデアになりそうなものを追うのではなく、「宝は、自分のすぐ足元に埋まっている」と言われたような気がしたのです。実際に、この方法論を実践して、私が企画・制作した番組で驚くべき「発見」をしたことがあります。

二〇一三年にNHK—BSプレミアムで放送された『ケンボー先生と山田先生く辞書に人生を捧げた二人の男』は、『三省堂国語辞典』の生みの親・見坊ぼうひでとし豪紀と『新明解国語辞典』の生みの親・山田忠雄という二人の偉大な編纂者さんの知られざる関係に迫ったドキュメンタリー番組です。

元々は一冊の辞書を協力して編んだ二人が、あるきっかけから決別し、現在は三省堂から二つの異なる国語辞書が刊行されています。二人の没後も、決別の真相は闇に包まれていました。

しかし、晩年にそれぞれが編んだ辞書の「用例」に、決別の発端となった日付やその後の二人の心情が密かに綴つづられていたのです。例えば、以下の用例です。

【時点】「一月九日の時点では、その事実は判明していなかった」（『新明解国語辞典』四版）

【ば】「山田といえば、このごろあわわない」（『三省堂国語辞典』二版）

そもそも、この【時点】の用例のユニークさに初めて気がついたのは私ではありません。過去に『新明解国語辞典』の独特な語釈を取り上げ、ベストセラ―となった本の中で、こうツッコまれていたのです。

「一月十日にはわかったのか。辞典なのに新聞みたいだ」（『新解さんの謎』赤瀬川原平著）

でも、誰もその用例の真の意味には気づいていませんでした。

私は、番組を制作するにあたり、二人の編纂者に関するありとあらゆる資料を集め、濫読しました（①資料集め↓②情報の咀嚼）。

そんな中、ある日、ふと当時の関係者の証言記録の中に、

「一月九日かなんかだった。打ち上げがあったんですよ」（『明解物語』武藤康史編）

という文言を見つけ、思わず目を疑いました。その時、初めて辞書の用例と関係者の証言に登場する「一月九日」という日付が、同じ日を指していることに気づき、関連性を見出したのです。結びつくはずがないと思い込んでいた「辞書の記述」と「編纂者の秘められた心情」が組み合わせられた瞬間でした（③組み合わせ↓④アイデアの発見）。

その後、二人の関係をにおわせる辞書の記述が次々と見つかり、二人の編纂者が内に秘めていた互いへの心情を推し量ることができました。（⑤アイデアの検証）

これは、まさしくヤングの方法論にある通り、まずは資料を集め、それらの情報を咀嚼し、組み合わせる中で思いもよらない発見に至った結果でした。ヤングの方法論を実践し、その効果を実感すると、「新しいアイデアを生む＝組み合わせを見出す」ためには、まずは多くの情報や材料が必要だというこ

とも気づかされます。手持ちの材料が少なければ、組み合わせのパターンも限られてしまうのです。まずは手間を惜しまず、多くの情報を集めた方が新たな企画やアイデアを生む可能性も高くなる。実は、ヤングが語る方法論は、

「地道に調べ、よく学ぶという正攻法しか、いいアイデアを生む道はない」

という示唆でもあるのです。

(佐々木健一『「面白い」のつくりかた』による。一部改変。)

問い 本文の内容に合致するものに①、合致しないものに②をマークせよ。 解答番号は

36

45

。

- (36) アイデアは天から降ってくると言っても過言ではない。
- (37) 「企画やアイデアは、〴〵組み合わせから生まれる」というのは先入観である。
- (38) すべてのヒット商品は、何かと何かを組み合わせることによってできている。
- (39) T w i t t e r は引き算を組み合わせることのできたサービスである。
- (40) ヤングはアイデアが既存の要素と新しい要素を組み合わせることによって生まれると述べている。
- (41) 筆者はヤングが提唱したアイデアを生み出す方法論を知って、自分の足元に埋まっている宝を闇雲に追い求めることにした。
- (42) 三省堂から二つの国語辞書が刊行されるようになったのは、編纂者が何らかの理由で決別したからである。
- (43) 見坊・山田両氏が決別したのは、「二月九日」の打ち上げで何かがあったからである。
- (44) 見坊・山田両氏は決別後、それぞれの国語辞書の例文を通じて、互いに謝罪をしていた。
- (45) 地道に情報を調べ、手持ちの材料を増やすと、新たな企画やアイデアを生み出す可能性が高くなる。

問8 次の文中の枠内(ア)～(ク)の文の配列順序として最も適当なものを、後の①～⑤の中から一つ選び、記号で答えよ。解答番号は

46。

eスポーツは、ゲームなのにスポーツという名称であることに違和感を覚える人も多いと思いますが、一般的なスポーツとゲームを比較できるよい機会だと私は思っています。

現在、プロ化しているスポーツはいくつかあります。

たとえばプロのサッカー選手になるには、学校の部活か、ユースチームなどに所属してそこからスカウトされるのが主な道とされています。プロ野球選手になるには、同じく学校の部活か大学野球のチーム、社会人チームに所属して、やはりそこからスカウトされるのが主のようです。

一般的に、プロ選手になるまではスポーツと学業・仕事を両立させるといことが大原則なので、部活やユースチームの練習は、学校の授業時間や深夜には行われません。学業や仕事、ましてや健康の障害になることをしてはいけないからです(大会などで学校を休むことはあるかもしれませんが)。

アマチュアの場合も同様です。すでに成功を収めているような選手の場合は、学業や仕事よりもスポーツ中心の生活をしているかもしれません。ですが、普通のアマチュア選手は、将来たとえばプロ選手になれなくても、それまでの学歴や職歴を活かして進学、または社会人として生活していくことができます。こうした一定のルールのもとで、スポーツは教育や仕事と共存しているのが原則です。そして一般のスポーツは、ほとんどの人にとって依存物には当たりません。スポーツ自体は「楽しい」かもしれませんが、疲れて続けられなかったり、練習が苦しいことも稀まれではないので、一般に「やりすぎ」てしまうという心配はほとんどないでしょう。

それに対し、ゲームはいつでもプレイすることができます。極端に言えば、二十四時間三百六十五日可能です。

ゲームは、手軽に、楽しく、飽きずに続けることができる依存物であり、どこまでもいつまでもやり続けることも原則として可能です。ですからプログラマーになるために本気でゲームで強くなろうとしたら、学校に行かないで幼少の頃からゲームを「練習」としてし続ける選択肢もあるということです(それで本当に強くなるかどうかはわかりません)。

(ア) オンラインゲームが盛り上がる時間は深夜であることが多いのは事実でしょう。ゲームと学業・仕事を両立させるかどうかもあります「自己責任」になります。

(イ) しかし、ゲームは依存物の特性(手軽に、楽しく、飽きずに続けられる)を備えているので、一人で延々とゲーム(練習)を続けられます。

(ウ) 実際、久里浜医療センターの受診者の中にはアマチュアのゲームチームに属している人もいますが、学業や仕事との両立をまともに管理・支援されているという話は聞いたことがありません。

(エ) またゲームは家にパソコン（もしくはスマホ、タブレット、ゲーム機でも可能）があれば、適当にネット上で仲間と集ってプレイできます。また一般のスポーツと異なり、ゲームには、野球場のような特別な設備も一カ所に人を集める必要もありません。

(オ) 人は楽しいことは一人でもできますが、苦しいことはみんなと一緒にできないと、気持ちが悪くなってしまふことがあります。

(カ) 現状ではほとんどの場合、学校の授業時間や深夜にゲームをするかどうか「自己責任」です。

(キ) そんな観点から、苦しいスポーツの練習を集団で行うのは一定の合理性があります。

(ク) しかるべき管理者、指導者がアマチュアの練習やゲームプレイを管理するというスタイルも、現状ではあまり見られないようです。

「自立した大人」が、自分で貯金したお金を切り崩して生活しながら一日中ゲームをしているのを他者が責めることはできません。しかし、自己責任が不完全な未成年者に対する「自己責任」の適応は、その名のもとに学業・仕事の障害となり得ることを「放置」しているのと同じです。自己責任の不完全な未成年者が依存物に触れ、依存症になってしまうのが実は最も問題なのですが、これは追って触れることにします。ましてやオンラインゲームに依存性があることを考慮すると、学業・仕事の障害となつていふことを「促進」しているともいえます。つまり現状では、eスポーツも含めたオンラインゲームは、教育や就労と対決しているといつても過言ではありません。

（中山秀紀『スマホ依存から脳を守る』による。一部改変。）

① アカウエキイキオ

② カウクアイエオキ

③ オキイエクウカア

④ イクカオキエアウ

⑤ クウオエアカイキ

**2023(令和5)年度 金沢学院大学・金沢学院短期大学
学校推薦型選抜（2022年11月20日実施）
解答例【基礎学力試験】**

国語							
解答番号		正解	配点	解答番号		正解	配点
第1問	1	③	1	第5問	26	②	1
	2	⑤	1		27	④	1
	3	②	1		28	②	1
	4	①	1		29	②	1
	5	③	1		30	⑤	1
第2問	6	⑦	1	第6問	31	②	1
	7	⑩	1		32	①	1
	8	③	1		33	②	1
	9	⑧	1		34	②	1
	10	⑨	1		35	①	1
第3問	11	⑥	1	第7問	36	②	1
	12	⑤	1		37	②	1
	13	⑩	1		38	②	1
	14	⑨	1		39	①	1
	15	⑦	1		40	②	1
	16	②	1		41	②	1
	17	④	1		42	①	1
	18	①	1		43	①	1
	19	⑧	1		44	②	1
	20	③	1		45	①	1
第4問	21	①	1	第8問	46	③	5
	22	④	1				
	23	⑥	1				
	24	③	1				
	25	①	1				

計	50
---	----