

平成二十六年年度 入学試験（平成25年11月9日）

「国語総合」

戸田中央看護専門学校

一、次の文章を読んで、あとの設問に答えなさい。

脳科学のブームと時を一にして、国民の大きな懸念のもととなっているのが、子どもたちの心の問題と、その背景にある教育問題である。身体的には世界で最も健康なはずの（A）日本の子どもたちの心の発達に何か異変が起きているのではないかと、という懸念だ。

キレやすい子どもが増加しているのではないかと、あるいは少年犯罪が低年齢化、（あ）キョウアク化しているのではないかと、学力が低下してきているのではないかと、といった意見がマスコミだけでなく、子どもや教育の専門家の間で広まりつつある。

こうした懸念の多くが、実証的なデータに裏付けられたものではなく、子どもの生き方の表面的な変化や、マスコミで増幅された心象が広まったものである可能性が高いのだが、科学的な検証を旨とすべき文部科学省の委員会さえ、キレる子どもが増加している、という世間一般にル（い）フされている考えを（一）事実であるとして受け入れている有様である。

こうした子どもの「心の問題」は、その実態についての実証的な検討を経ぬまま、その原因探しが始まっている。原因候補として名前が挙がっているのは、母性の喪失、人工乳、環境ホルモン、睡眠リズムの乱れ、そしてテレビやビデオあるいはインターネットの普及などである。そのいちいちについて説明している紙幅はないが、すべて幼少期の子どもや生育環境の中に近年になって参入したものばかりであることに注意したい。その理由は単純だ。かつてはいなかった（あるいは目立たなかった）キレやすい子どもたちを増加させる原因は、何か近年になって子どもたちの生育環境に現れたものでなければならぬからだ。

テレビなどのメディアは、まさにここ数十年の間に急速に子どもたちの生育環境の中に参入してきた「環境要因」である。最近の子どもたちの生活時間調査などの結果を見ると、幼児期から一日に二時間以上、テレビやビデオなどの画像メディアに子どもたちが接触していることが明らかになっている。乳児で一日の半分は睡眠時間であり、食事やオムツ替え、入浴などの時間を残りの十二時間から引くと、乳児の自由時間は六時間ぐらいであると考えられる。（B）生活上必要な時間であっても、乳児は世話をしてくれる親や保育者との対人関係を経験していくのであるが、おもちゃや絵本あるいは、外に出て遊ぶことに使えるこの（C）自由時間の使い方に私たちの関心は集まる。

この自由時間六時間のうち平均して二時間がテレビやビデオに接する時間であり、自由時間全体の三分の一を占めている。さらに一部の乳児たちは、一日に二時間どころではなく四時間以上もテレビやビデオに接していることも明らかになっている。こうした状況は、決してここ数年に始まった状態ではないのだが、（二）、最近のキレやすい子どもの原因として第一に挙げられているのがテレビ、ビデオなどの画像メディアなのである。

さらに（D）年長の小学生を持つ（母）親を悩ませているのが、こうした画像メディアに属するテレビゲームの流行だ。乳幼児のように、基本的な社会関係を作り上げる時期はすでに過ぎていて小学生であるが、ゲームに夢中になることは、家庭での勉強時間を直接に減らす原因として親の目に極めて分かりやすい「勉強シユウ（え）カン（え）ソガイ要因」の代表格なのである。

こうした多くの親にとって、（E）福音のようなメッセージを発する書物が発刊された。二〇〇二年に

日本放送出版協会より、日本大学の森昭雄教授によって出版された『ゲーム脳の恐怖』である。『ゲーム脳の恐怖』は、二重の意味で多くの親から歓迎された。

二重の意味というのは、(1)最近の子どものうちのキレやすい原因の一つがゲームである、という社会的な懸念の原因を指示したこと、そして同時に、(2)多くの親にとって頭痛の種であった子どもたちのゲーム漬けをやめさせる格好の理由が示されていたからである。そしてさらに、『ゲーム脳の恐怖』は素人ではなく、まさに最近の流行の脳科学者によって書かれたものである、ということもこの本の内容の信憑性を裏打ちするものとして多くの親の信頼を得たのである。

(F) 『ゲーム脳の恐怖』の概略を以下に簡単にまとめてみよう。

私たちの大脳皮質にある脳神経細胞が、情報を伝達するために細胞の表面の電位の変化を、その長い突起に沿って末端まで伝え、さらにそれを他の神経細胞に伝えることで、脳が活動していることはよく知られている。頭皮面に電極を張り、その下の脳の表面(皮質)の何百万という多数の神経細胞が作り出す電位変化を記録することができることが明らかになり、脳波検査法として現在では中規模以上の病院ならばたいの病院で行うことのできる臨床検査法として定着している。

頭皮上の電極に記録される脳波は、年齢や意識状態によって大きく異なるが、目を覚ましている状態では、個人差はあまりなく、一定の周波数であることがわかっている。ただし、目から入る視覚刺激のあるなしで大きく変動するので、脳波の一番の基準にするのは、目を閉じた状態で取ったものだ。成人ではこの基本状態での脳波(基本波)は八〇〜十三ヘルツ(サイクル)でありアルファ波と呼ばれている。目を開けると、このアルファ波はほとんどなくなり、十三〜三〇ヘルツのベータ波が主体となる。

『ゲーム脳の恐怖』の著者である森氏は、大掛かりで高価な脳波計ではなく、頭全体ではなく前頭部だけの脳波が測定できる器具を開発し、その臨床応用を研究していた。『ゲーム脳の恐怖』によれば、森氏はこの開発した脳波解析器で痴呆(認知症)老人の脳波を測定し、前頭部のベータ波の比率が低くなると、認知症の程度が高くなることを見出したという。

解析器の調子をみるために、機器のソフトウェア開発に関わってきた八人で脳波を解析してみたところ、認知症のパターン(ベータ波の比率が低い)が出たことに驚いた森氏は、IT関連を専門とする人が、画像刺激をいつも受けているためにそのようなようになったと考えた。そして大学生のボランティアにテレビゲームをしてもらい、脳波パターンを調べたのである。その結果、いつもゲームをしている人ほど、ベータ波の比率が低い、つまり認知症パターンを示すという解析結果が出たのである。ベータ波の比率が低くするのは、ゲーム中だけでなく、ゲームをしていないときにも明らかだった。森氏はベータ波のこの四つのパターンに、ベータ波の比率が高い順に「ノーマル脳人間」「ビジュアル脳人間」「半ゲーム脳人間」「ゲーム脳人間」タイプと名付けた。

さらに森氏は測定に参加した大学生(一部高校生)の個人的印象をそれぞれのパターンを示した学生について述べている。

「ノーマル脳人間タイプ」はテレビゲームをしたことがなく、「私の印象として、この人はレイ(お)が正しく、学業成績は普通より上位でした」と説明される。テレビかビデオを一日に一〜二時間みている「ビジュアル脳人間タイプ」は「学業成績も普通から上の人が多かったです」と、そして、「半ゲーム脳人間」は「少しキレたり、自己ペースといった印象の人が多くなってきました。ゲーム中に声をかけても、『うるさい!』程度の返事しか返ってこないでしょう。日常生活において集中性があまりよくなく、もの忘れも多いようです」と論評している。

そして最後の「ゲーム脳人間タイプ」には、「このタイプにはキレル人が多いと思われれます。ボーッ

とすることが多く、集中力が低下しています」というコメントをつけている。さらに、ゲーム脳人間タイプ」には「時間感覚がなく、学校も休みがちになる傾向があります」と付け加えている。

森氏は、こうした所見と印象から、「ゲーム脳人間の前頭前野は活動停止状態」という結論を導き出す。そしてその **Ⅲ** として、脳内神経経路の図を示しながら、「視覚系神経回路が強烈に働き、前頭前野の細胞が一気に働かなくなるためです」と説明している。

『ゲーム脳の恐怖』の後半では、前頭前野の機能であるワーキングメモリーの働きや、集中力や激情の抑制に前頭前野が関連していること、幼児期からのテレビゲームのやりすぎで、そうした機能がうまく働かなくなってしまうことなどを解説している。最終的なメッセージは、 **Ⅳ**、前頭前野の健全な発達を促すべきだ、というものになっている。

(榊原洋一『「脳科学」の壁』講談社プラスアルファ新書、による)

問一、傍線部(あ) (お) のカタカナと同じ漢字を、次の各群の1〜4のうちから、それぞれ一つ選びなさい。

【あ：解答番号1、い：解答番号2、う：解答番号3、え：解答番号4、お：解答番号5】

- |     |     |   |      |        |        |        |        |        |
|-----|-----|---|------|--------|--------|--------|--------|--------|
| (あ) | キョウ | ア | ク    | 1、キョウ喜 | 2、キョウ事 | 3、キョウ受 | 4、キョウ鳴 |        |
| (い) | ル   | フ | カ    | 1、公フ   | 2、フ遍   | 3、夫フ   | 4、寄フ   |        |
| (う) | シ   | ウ | カ    | ン      | 1、カン測所 | 2、カン公庁 | 3、カン用句 | 4、カン状線 |
| (え) | ソ   | ガ | イ    | 1、ソ訟   | 2、ソ税   | 3、ソ遠   | 4、ソ止   |        |
| (お) | レイ  | ギ | 1、意ギ | 2、葬ギ   | 3、模ギ   | 4、審ギ   |        |        |

問二、傍線部(A) 「日本の子どもたちの心の発達に何か異変が起きているのではないか、という懸念」とあるが、この「懸念」は何によってもたらされたと考えられるか。もつとも適当なものを、次の1〜4から選びなさい。 【解答番号6】

- 1、子どもたちの生き方の表面的な変化の意味や理由が理解できないことへの根拠のない不安
- 2、子どもたちの教育問題を解決しようと急速に発展している脳科学に対する盲目的な信頼
- 3、子どもたちを大人の価値観や支配力の及ぶ範囲内で管理し続けたいという正当な願望
- 4、親としての自分の未熟さを子どもたちの問題行動に転嫁しようとする無意識な保身

問三、空欄 **Ⅰ** に入ることばとしてももつとも適当なものを、次の1〜4から選びなさい。 【解答番号7】

- 1、批判的に
- 2、無批判に
- 3、悲観的に
- 4、合理的に

問四、傍線部(B) 「生活上必要な時間」を、現代の親たちはどのような時間としてとらえていると考えられるか。もつとも適当なものを、次の1〜4から選びなさい。 【解答番号8】

- 1、子どもの生育環境の「環境要因」として重要な意味をもつ時間
- 2、子どもの知性や社会性を育むのに決定的な重要性をもつ時間
- 3、子どもの知性や社会性を育むという点では、ほとんど役立たない時間
- 4、子どもとの心的交流を確認できる数少ないかけがえのない時間

問五、傍線部（C） 「「自由時間」の使い方に私たちの関心は集まる」とあるが、なぜか。その理由としてもっとも適当なものを、次の1～4から選びなさい。 【解答番号9】

- 1、「自由時間」の過ごし方で、認知症の発症の可能性が予測できるから
- 2、「自由時間」に混入する子どもの生育環境要因を扱う分野の技術革新がめざましいから
- 3、「自由時間」をどう過ごすかが、子どもの社会性の発達に決定的な影響を与えるから
- 4、「自由時間」を支配しているのが、親が十分に支配できないテレビゲームであるから

問六、空欄  に入ることばとしてもっとも適当なものを、次の1～4から選びなさい。

【解答番号10】

- 1、なぜなら
- 2、いずれにせよ
- 3、たとえば
- 4、つまり

問七、傍線部（D） 「年長の小学生を持つ（母）親を悩ませているのが、こうした画像メディアに属するテレビゲームの流行だ」とあるが、なぜ「テレビゲームの流行」が（母）親を悩ませるのか。その直接的な理由としてもっとも適当なものを、次の1～4から選びなさい。

【解答番号11】

- 1、テレビゲームが小学生の勉強時間を侵食しているから
- 2、テレビゲームが子どもの脳の活動をおとろえさせ、将来、認知症になる可能性があるから
- 3、テレビゲームへの熱中で粗暴な性格になる危険性が科学的に指摘されているから
- 4、テレビゲームによって社会性が失われ、自己ペースの子どもになるから

問八、傍線部（E） 「福音のようなメッセージ」の意味としてもっとも適当なものを、次の1～4から選びなさい。 【解答番号12】

- 1、突然のことで驚くようなメッセージ
- 2、天罰が下ったようなきびしいメッセージ
- 3、倫理的に正しいメッセージ
- 4、救いとなるような良いメッセージ

問九、傍線部（F） 「『ゲーム脳の恐怖』の概略」とあるが、『ゲーム脳の恐怖』の全体における最も重要な主張はどういうことか。もっとも適当なものを、次の1～4から選びなさい。 【解答番号13】

- 1、テレビゲームをまったくやらなければ、学業成績が良好になること
- 2、人間の知的な行動はすべて、脳の前頭前野の活動に支配されているということ
- 3、テレビゲームをやりすぎると、脳の前頭前野が活動停止状態になるということ
- 4、複雑な視覚情報が大量に与えられると、脳全体の活動を強く抑制してしまうということ

問十、空欄  には「仕組み／装置」という意味のカタカナ語が入る。もっとも適当なものを、

次の1〜4から選びなさい。

【解答番号14】

- 1、メタファー      2、ミニトミー      3、メカニズム      4、イデオロギー

問十一、空欄 ニ に入ることばとしてもっとも適当なものを、次の1〜4から選びなさい。

【解答番号15】

- 1、テレビゲームを徹底的に攻略し尽して、その悪影響に対抗する力を高めることで
- 2、一日のうちに数回、目を休ませて、視覚系神経回路の過敏な反応を抑制することで
- 3、テレビゲーム以外の様々な視覚的メディアと接し、視覚系神経回路を鍛えることで
- 4、テレビゲーム漬けをやめ、親子のスキンシップや自然に親しむことで

二、16〜20について、正しい読みを1〜4から選びなさい。

【解答番号16〜20】

- |    |    |        |        |         |         |
|----|----|--------|--------|---------|---------|
| 16 | 杜撰 | 1、とせん  | 2、とうせん | 3、ずせん   | 4、ずさん   |
| 17 | 更迭 | 1、こうしつ | 2、こうそう | 3、こうてつ  | 4、こういつ  |
| 18 | 脆弱 | 1、きよわ  | 2、きじやく | 3、ぜいじやく | 4、ひんじやく |
| 19 | 愛猫 | 1、まなねこ | 2、めねこ  | 3、あいねこ  | 4、あいびょう |
| 20 | 誤謬 | 1、ごびゅう | 2、ごりゅう | 3、ごしょく  | 4、ごしん   |

三、21〜23の熟語の反対語(対義語)を1〜4から選びなさい。

【解答番号21〜23】

- |    |    |      |      |      |      |
|----|----|------|------|------|------|
| 21 | 愛護 | 1、遺棄 | 2、虐待 | 3、敬遠 | 4、憎悪 |
| 22 | 短気 | 1、温情 | 2、慈愛 | 3、長期 | 4、悠長 |
| 23 | 放縦 | 1、克己 | 2、固定 | 3、誠実 | 4、自制 |

四、24〜27の各組にあげたことわざや慣用句の中には、ひとつだけ■に他と異なる漢字が入るものがある。異なるものを、それぞれ1〜4から選びなさい。

【解答番号24〜27】

- |    |          |           |          |              |
|----|----------|-----------|----------|--------------|
| 24 | 1、■の遠吠え  | 2、■撫で声    | 3、■猿の仲   | 4、飼い■に手を噛まれる |
| 25 | 1、尻■に乗る  | 2、■が合う    | 3、■耳東風   | 4、角を矯めて■を殺す  |
| 26 | 1、なくて■癖  | 2、石の上にも■年 | 3、仏の顔も■度 | 4、■人寄れば文殊の知恵 |
| 27 | 1、■であしらう | 2、■持ちならない | 3、■車に乗る  | 4、木で■をくくる    |

五、次の中で、敬語の使い方が不適切なものを1〜4から選びなさい。

【解答番号28】

- 1、「先生にくれぐれもよろしくと父が申しております。」
- 2、「社長のご意見をおうかがいしてもよろしいでしょうか。」
- 3、「奥様はいつも素敵なお洋服をお召しになっていらっしやいますね。」
- 4、「私が腕によりをかけて作った料理ですから、遠慮なくいただいでください。」

六、次の傍線部の表現法としてふさわしいものを1〜4から選びなさい。

【解答番号29】

「セザンヌは、山や建物は骨で、空気が肉体だ、といったそうである。」

- 1、掛詞      2、比喻      3、擬人法      4、格言

七、次の中から、夏目漱石の作品ではないものをひとつ、1〜4から選びなさい。

【解答番号30】

1、夢十夜

2、草枕

3、暗夜行路

4、坊ちゃん