

2025（令和7）年度入学試験問題

国語

1. 試験開始の合図があるまで、この問題冊子の中を見てはいけません。
2. 試験時間は60分です。
3. この問題の本文は全部で16ページ（問題一・二）です。
ネットワーク情報学部では、問題一のみを採点の対象とします。
問題二は、ネットワーク情報学部のみを受験する方は解答しなくても結構です。
同一日に他の学部を受験する方はすべてを解答してください。
4. 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁およ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。
5. 解答は、設問に従って、該当する解答欄にマークしてください。なお、すべてマーク解答問題です。解答にあたっては、必ず黒の鉛筆またはシャープペンシルを使用してください。
6. 解答用紙に記入するときには、下記の点に注意してください。
 - (1) 氏名・受験番号を所定欄に記入し、該当するマーク欄を正確にマークすること。
(機械処理上、非常に重要なので誤記のないよう注意してください。)
 - (2) 訂正する場合は、プラスチック消しゴムで完全に消してから改めて書き直すこと。
 - (3) 指定した解答欄以外および枠外の空白部分には何も書かないこと。
 - (4) 解答用紙は、折り曲げたり汚したりしないこと。
 - (5) 解答用紙の解答欄をマークするときは、次の（例）のようにマーク解答欄の番号をぬりつぶすこと。

（例） ③と解答する場合

マ ー ク 解 答 欄										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
①	②	●	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	

7. 問題冊子の余白等は適宜利用してかまいません。
8. 試験終了後、問題冊子は持ち帰ってください。

問題一（現代文）

全員が解答してください。

問題一 次の文章を読み、後の設問に答えなさい。

今、目の前に箱があるとしましよう。その中身を知りたいと思ったら、みなさんならどうするでしょうか。とりあえず外見を眺めて、触ってみたり、持ち上げてみて重さを確かめたり、振ってみて音がするかと耳をすませてみたりするのではないのでしょうか。これは、ブラックボックステストとして知られているもので、何か入力をしてその出力を見るとというのが、中身のわからない箱の内容を推定する一般的な方法です。とりあえず振ってみるというように、気づかないまま、私たちはブラックボックステストをおこなっているのです。

脳もある種のブラックボックスですので、脳に対する理解のしかたもこれと同様に、入力をして出力を見るとというのが一般的です。脳は、入力に対するフィルターとして働いており、何らかの計算を施したのちに応答や行動を出力する演算装置と考えられました。

しかし、脳^Aについての研究が進むにつれ、脳を単なるフィルターや演算装置として捉えるのでは不十分であることが明らかとなってきました。

脳への入力、音や光のような五感を中心とした感覚刺激や、心拍数や水分量など体の状態を知らせる信号です。このような体の情報を感知するしくみを「内受容感覚」と言います。これらの感覚は、体の a から b に向かつて届く情報なのでボトムアップの入力と呼ばれます。このように、ボトムアップで脳に入力し、知覚に至るまでの過程を脳の〈第一のフィルター〉、「感覚フィルター」と呼ぶことにします。

これに対して脳には、トップダウンの入力もあることがわかっています。脳は経験や c に基づいて予測を生成し脳内モデルを形成しており、それを参照して出力をしています。このあと詳しく説明しますが、むしろこの脳内モデルの方が、我々が感じている脳の d であると考えられます。つまり、脳には脳自身が作り出した入力^Wが時々刻々と入ってくるのです。この脳内モデルとの参照過程を脳の〈第二のフィルター〉と言うことにします。

ボトムアップの入力とトップダウンの入力を脳で照合して、相応の応答を出力します。例えば、目の前にコーヒークップがあつてそれを取ろうと思ったら、目測で大体距離を把握し、それを運動の脳内モデルと照らし合わせて、どれくらいの速さで、どれくらいの筋力で、どれくらい腕を伸ばせばよいかを決定し、その通りに腕の筋肉を動かします。と同時に、腕を動かした分、重心が前に傾くので、前に倒れないよう姿勢を制御^xするために、身体中の筋肉を調節します。その結果、期待通りにコーヒークップを握^{つか}むことができれば成功ですし、もし、例えば右に一〇センチメートルずれてしまったら、軌道を修正し脳内モデルを書き換えていきます。これは運動の例ですが、一般にこのように脳で決定した出力をどのように発露するかを決める過程を、脳の「第三のフィードバック」と名付けましょう。

このように身体を思い通りに動かすこと一つとっても、非常に複雑な計算をしていることがわかります。

脳には、自分がした応答や行動の結果生じた外部環境や内部環境の変化も、再びボトムアップの入力として入ってくるのです。これをフィードバックと呼びます。

実はボトムアップの入力にはゲートがあつて、注意を向けて意識的に処理されるものと、非意識的に処理してしまうものの取捨選択がなされています。トップダウンの入力の方は、脳内モデルが時々刻々と書き換えられています。このプロセスを学習と呼び、記憶に基づいて新たな予測を作り出すのです。

脳内モデルとは、脳が外部の環境や身体の状態を理解するための仮想的な表現です。予測、知覚、行動の制御、学習など、さまざまな認知機能において重要な役割を果たしています。例えば、脳内モデルを使って、現在の状況から未来の状況を予測したり、感覚入力を解釈したり、身体の動きを計画したりします。

このように、脳を単に入力と出力の間の演算装置と考えるのはもはや古いモデルであり、前述のことをまとめるともう少し複雑な関係となります。これらをつつと分解して考えていきましょう。

そもそも全ての生き物には、内部環境を一定の状態に保つ仕組みがあります。これを恒常性（ホメオスタシス）と呼びます。生

物が生きているとはこの恒常性^Bの維持に他ならず、多少の変化があってもそれに適応して、化学的、物理的には一定が保たれるように反応を繰り返します。この多少の変化のことを、広い意味でストレスと呼びます。

ストレスというと精神的なものを思い浮かべますが、例えば、光を感じた、音が聞こえた、というのもある意味でストレスとなります。これに適応して恒常性を保とうとする応答のことは「ストレス応答」と呼ばれます。このような、生体反応を取り扱う学問は「生理学」と呼ばれます。

恒常性のために、心拍数、呼吸、飢餓、痛み、体温の変化を感知していますが、先ほどご紹介した通り、自身の身体状態に対する感覚のことを「内受容感覚」と言います。これらの情報は通常、私たちが自身の身体をどのように感じているか、何が必要かを理解するのに役立ちます。

例えば、突然スズメバチにソウグウ^Yしたら、心臓がドキドキして、消化は止まり、毛が逆立ち、筋肉の緊張が高まり、瞳孔が広がるなどさまざまな臓器や器官が同時多発的に反応します。これを調節しているのが自律神経系で、その構成要素である交感神経は、このような「闘うか逃げるか」といった行動を促す反応を引き起こします。逆に副交感神経はリラックスを生じ、心拍は低下して消化が始まり、眠くなります。

外敵とされている対象に出会った際、このような身体の変化と同時に私たちは、不快や忌避、恐怖などを感じます。これは、昆虫からヒトまで生物が共通して持っている原始的な反応で、「情動」と言います。このような情動は、生理的な反応や内受容感覚を感じた脳のストレス応答であり、反応を促進したり、新たな脅威を恐怖記憶として予測を作り出し、次に反応しやすくしたりする作用があります。

これらの感覚は、もちろん脳を活性化しますが、実は全ての感覚入力を感じられるわけではありません。ここで問題となってくるのが「意識」です。普段私たちは、全ての感覚が意識されるかと思いがちですが、身体の情報の中には意識に上らずに処理されるものも多くあります。むしろそっちの方が多いほどです。感覚情報が意識に上ることを「知覚する」と言います。知覚を担ってい

るのは、主に大脳皮質と呼ばれる部位と考えられていますが、身体の種々のセンサーで生成されたボトムアップ入力が大脳皮質に運ばれて、晴れて知覚として認識されるまでには、いくつか障壁があります。これを先ほど

e

と名付けました。

この過程を順番に説明していきましょう。

嗅覚を除く感覚情報は、大脳皮質に投射する前に「視床」と呼ばれる脳部位で一度中継されます。視床では、どの情報を大脳皮質に送るかを取捨選択していると言われています。これは「感覚ゲート機構」と呼ばれており、情報の大半は大脳皮質に送られずに非意識的に処理されます。先ほどご紹介した、外敵に出会った際に生じる情動やそれに基づく心拍数の上昇などの身体の変化は、非意識的に生じます。この身体の変化が後から知覚されて、「怖い」などと解釈されるのです。

例えば、飛行機に搭乗した際、最初は大きなノイズ音が気になりますが、そのうちあまり気にならなくなります。これは、ノイズのように情報量の変化がないものは、もはや知覚にあげる必要がないとして処理され、意識に上らなくなった結果です。一方で、ノイズに異音が混ざっていたりすると、注意が向いて「あれ、異音があるぞ」という知覚を生みます。意識には上っていないくても常に情報をモニターしており、情報量に変化していなければ、わざわざ知覚する必要はないと判断されるというすぐれた仕組みです。

他の例としてカクテル・パーティー効果が挙げられます。これは、ガヤガヤして何も聞こえないような賑やかなパーティー会場でも、自分の名前が呼ばれたり、気になる言葉が聞こえたりしてくるとそこに注意が向いて、聞き取れるという不思議な現象です。私たちは、非意識的に情報の取捨選択をしています。

この視床の感覚ゲート機構こそが生まれつきその人に備わった一つの能力とみなすことができます。アーティストと呼ばれる人たちは、私たちが何気なく取捨選択してしまっているものに注意が向き、知覚できるのかもしれませんが。その最もわかりやすい例として、指揮者が挙げられます。指揮者は、何十人というオーケストラの全体のハーモニーはもちろん、同時に、その中から、フルートの音だけ、トランペットの音だけを聞く能力を持っています。もちろんこれらは、訓練によって身につくものではあると思

いますが、天才的な音楽家は、常人にはないような感性を生まれながらに持っているのかもしれませんが。

(毛内括「頭がいい」とはどういうことか」による。ただし設問の都合上、一部を改変した)

問一 傍線部W「時々刻々と」の類義表現を次の①～⑤の中から一つ選び、解答欄 **1** にマークしなさい。

- ① 緩慢に ② 瞬間的に ③ 漸次 ④ 延々 ⑤ 一斉に

問二 傍線部X「制御」の「御」と同じ読みを含まないものを次の①～⑤の中から一つ選び、解答欄 **2** にマークしなさい。

- ① 御者 ② 御託 ③ 御璽 ④ 御意 ⑤ 崩御

問三 傍線部Y「ソウグウ」を漢字で書き表すとき、「グウ」の字と組み合わせて二字の熟語となるものを次の①～⑥の中から一つ選び、解答欄 **3** にマークしなさい。

- ① 土 ② 然 ③ 話 ④ 処 ⑤ 意 ⑥ 発

問四 傍線部Z「と」と意味・用法が同じものを次の①～⑤の中から一つ選び、解答欄 **4** にマークしなさい。

- ① 誰が反対しようと、決意を変えるつもりはない
② 友人に、一緒にハワイ旅行に行こうと誘われた
③ どうも嫌な予感があると、父親が心配している
④ このボタンを押すとどうなるか、分かりますか
⑤ 天気予報では、午後から雨が降ると言っていた

問五 傍線部A「脳についての研究が進む」とあるが、その内容に合致するものを次の①～⑥の中から一つ選び、解答欄

5

にマークしなさい。

- ① 「脳の〈第三のフィルター〉」とは、脳で照会した入力をどのように発露するかを決める過程である
- ② 「内受容感覚」とは、音や光のような感覚刺激、心拍数や水分量など体の状態を知らせる信号である
- ③ 「脳の〈第二のフィルター〉」とは、トップダウンに作り出した入力を脳内モデルと参照する過程である
- ④ 「脳内モデル」とは、外部の環境や自らの身体の状態を脳自身がトップダウンに理解するための表現である
- ⑤ 「フィードバック」とは、外部環境や内部環境の変化が脳へのボトムアップの入力となることである
- ⑥ 「脳の〈第一のフィルター〉」とは、感覚フィルターからボトムアップで脳に情報を入力する過程である

問六 空欄

a

b

c

d

び、解答欄 6 にマークしなさい。

に入る語句の組み合わせとしてもっとも適当なものを次の①～⑥の中から一つ選

- | | | | | | | | | |
|---|---|----|---|----|---|----|---|----|
| ① | a | 先端 | b | 中軸 | c | 知識 | d | 正体 |
| ② | a | 末梢 | b | 中枢 | c | 記憶 | d | 本質 |
| ③ | a | 末端 | b | 中心 | c | 知識 | d | 本質 |
| ④ | a | 末梢 | b | 中枢 | c | 体験 | d | 中核 |
| ⑤ | a | 末端 | b | 中心 | c | 体験 | d | 正体 |
| ⑥ | a | 先端 | b | 中軸 | c | 記憶 | d | 中核 |

問七 傍線部B「恒常性の維持」とあるが、その内容として適当でないものを次の①～⑤の中から一つ選び、解答欄 7 に

マークしなさい。

- ① 敵と思われる対象に出会ったとき、不快や忌避、恐怖などの情動が生じること
- ② 外界の光や音の変化に適応して、ストレス応答という生体反応を起こすこと
- ③ 突然強いストレスに直面すると、臓器や器官が同時多発的に反応すること
- ④ 自律神経系が心拍、消化、筋肉の緊張、瞳孔の拡がりなどに適応すること
- ⑤ 内受容感覚に基づいて、身体感覚を把握し、何が必要かを理解すること

問八 傍線部C「意識に上らずに処理される」とあるが、その具体例としてもっとも適当なものを次の①～⑥の中から一つ選び、

解答欄 8 にマークしなさい。

- ① 突然スズメバチが出てきた際、心臓がドキドキし、消化が止まり、毛が逆立つ反応をすること
- ② 賑やかなパーティー会場で、自分の名前が呼ばれても注意が向いていなければ聞き取れないこと
- ③ 目の前にある箱の中身を知るために、外見を眺めたり、触ったり、振ったりして確認すること
- ④ 何十人というオーケストラの中で、さまざまな楽器の音が指揮者には混じりあって聞こえること
- ⑤ コーヒーカップを取る際、距離を把握し、筋肉を動かし、姿勢を保つために身体を調節すること
- ⑥ 飛行機に搭乗した際、当初の大きなノイズ音に異音が混じったとしても気にならなくなる

問九 空欄

e

なさい。

を補う語句としてもっとも適当なものを次の①～⑥の中から一つ選び、解答欄

9

にマークし

- ① ブラックボックステスト
- ② 内受容感覚
- ③ へ第一のフィルター
- ④ へ第二のフィルター
- ⑤ へ第三のフィルター
- ⑥ ストレス応答

問一〇 後のア～カのうち、本文の内容に合致するものの組み合わせを次の①～⑥の中から一つ選び、解答欄

10 にマークし

なさい。

- ① アイオ ② アカ ③ イウ ④ イエカ ⑤ ウエオ ⑥ エオ

ア 脳はかつて、入力に対して計算を施し応答や行動を出力する単純な演算装置として捉えられてきた。しかし現在では、多方向から入力された情報群を脳内モデルで統合して出力するという複雑な仕組みが明らかになってきている。

イ 「カクテル・パーティー効果」とは、騒がしい環境下でも注意が向くと特定の言葉が聞こえてくる現象である。これは、視床の感覚ゲート機構が情報の取捨選択を行っていることによる効果であると考えられる。

ウ 「ブラックボックステスト」とは、ある入力に対して得られる出力を検討することにより中身の分からない箱の内容を推定しようとする方法であるが、現代では不十分であることが明らかになっており、一般的には用いられない。

エ 「内受容感覚」により生成された身体情報は、ボトムアップの入力として大脳皮質に運ばれ、「知覚」として認識される。

また、知覚が認識されるまでの過程に存在するいくつかの障壁を、「感覚フィルター」と呼ぶ。

オ 例えばコーヒークップを掴もうとして失敗した場合、その場で「脳内モデル」を書き換えることにより修正を行う。また、失敗した結果は、ボトムアップの入力として再び脳内に入ってくる。この流れは「学習」と呼ばれる。

カ 感覚情報が脳内の「視床」で中継される際、どの情報を大脳皮質に送るかを取捨選択する仕組みを「感覚ゲート機構」と呼ぶ。なお、情報の大半は大脳皮質に送られることはなく、非意識的に処理されることになる。

問題二（古文）

ネットワーク情報学部では採点の対象となりません。

ネットワーク情報学部のみを受験する方は解答しなくても結構です。

ネットワーク情報学部以外の学部を受験する方、およびネットワーク情報学部と他学部を併願している方は解答してください。

問題二 次の文章を読み、後の設問に答えなさい。

今は昔、村上天皇の御代に、大江朝綱といふ博士ありけり。やむことなかりける学生なり。年ごろ道につきて公に仕うまつりけるに、いささかに心もとなきことなくして、つひに宰相までなりて、年七十余りにして失せにける。

その朝綱が家は二条と京極^Aになむありければ、東の川原はるかに見え渡りて、月おもしろく見えけり。しかるに朝綱失せて後、あまたの年を経て、八月十五日、夜の月いみじく明かりけるに、文章を好む輩^{ともがら}十余人伴ひて、月をもてあそばむがために、「いざ、故朝綱の二条の家に行かむ」と言ひて、その家に行きにけり。その家を見れば、古くあばれて人けなし。屋、ともに皆倒れ傾きて、ただかまど屋ばかり残りたるに、この人々やぶれたる縁^(b)に居なみて、月を興じて詩句を詠じけるに、

(注2) 沙を踏み練を被きて清秋に立つ 月は長安の百尺の楼に上れり

といふ詩は、昔、唐に白楽天といひける人、八月十五夜に月をもてあそびて作れる詩なり。それをこの人々詠じけるに、また故朝綱の文花の微妙なりしことどもを言ひ語らひける間、丑寅^Bの方より、尼一人出で来たりて、問ひていはく、「こは誰人の来たりて遊び給ふぞ」と。答へていはく、「月を見むために来たれるなり。また汝はいかなる尼ぞ」と。尼のいはく、「故宰相殿に、仕へ人は尼一人なむ今に残りて侍る。この殿に男女の仕へ人、その数、侍りしかども、皆死にはてて、おのれひとり今日明日とも知らで侍るなり」と。道^Cを好む人々はこれを聞きて、あはれに思ひて、尼を感じて、あるいは泣く人もありけり。

しかる間、尼のいはく、「そもそも、殿ばらの『月は長安の百尺の楼に上れり』と詠じ給ひつる、いにしへ故宰相殿は『月によりて百尺の楼に上る』とこそ詠じ給ひX。これは似侍らず。月は何しに楼には上るべきぞ」と、「人こそ月を見むがために楼には上れ」と言ふを、この人々聞きて、涙を流して尼を感じること限りなし。「そもそも尼はいかなる者にてありしぞ」と問へば、尼、「おのれは故宰相殿の物張^(注3)にてなむ侍りY。それが常に聞きしことなれば、殿ばらの詠じ給ふ時に、ほのかにおぼえ侍るなり」と言へば、人々夜もすがらこの尼に談じて、皆尼にかづけものしてなむ曉に帰りける。

これを思ふに、朝綱の家風いよいよ重くおぼえ、言ふかひなき女そら、かくのごとし。いはむや、朝綱の文花思ひやるべしとな

む語り伝へたるとや。

〔今昔物語集〕による

(注1) 学生……学者

(注2) 沙を踏み練を被きて上れり……「踏沙被練立清秋 月上長安百尺楼」を書き下したもの

(注3) 物張……下働きの女

(注4) そら……でさえも、の意

問一 傍線部A「に」と文法的に同じものは二重傍線部(a)～(e)のどれか。もつとも適当なものを次の①～⑤の中から一つ選び、解

答欄 11 にマークしなさい。

- ① (a) 失せにける ② (b) 縁に居なみて ③ (c) 死にはてて ④ (d) あはれに
⑤ (e) いかなる者にてありし

問二 傍線部B「丑寅」の意味としてもつとも適当なものを次の①～④の中から一つ選び、解答欄 12 にマークしなさい。

- ① 北西 ② 北東 ③ 南西 ④ 南東

問三 傍線部C「道を好む人々」の解釈としてもっとも適当なものを次の①～④の中から一つ選び、解答欄

13

にマークしな

さい。

- ① 仏の道に生きる人々
- ② 和歌をたしなむ人々
- ③ 散策を楽しむ人々
- ④ 漢詩文を愛する人々

問四 空欄

X

と Y

にマークしなさい。

に入る語の組み合わせとしてもっとも適当なものを次の①～⑥の中から一つ選び、解答欄

14

- ① X き | Y し
- ② X しか | Y き
- ③ X き | Y しか
- ④ X し | Y き
- ⑤ X しか | Y し
- ⑥ X し | Y しか

問五 傍線部D「おぼえ侍るなり」の説明としてもっとも適当なものを次の①～④の中から一つ選び、解答欄

15

にマークし

なさい。

- ① 自分と一緒に朝綱に仕えていた人々のことがしのばれたということ
- ② 生前の朝綱が毎日楼に登っていたことを覚えているということ
- ③ 朝綱が白樂天の詩をどのように詠じていたかが思い出されたということ
- ④ 白樂天の詩に詠まれた風景が目の前に浮かんできたということ

問六 傍線部E「かげものして」の意味としてもっとも適当なものを次の①～④の中から一つ選び、解答欄

16

にマークし

なさい。

- ① 褒美の品を与えて
- ② 言づけをして
- ③ 供え物を渡して
- ④ 再訪を約束して

問七 本文の内容と合致するものを次の①～④の中から一つ選び、解答欄

17

にマークしなさい。

- ① 朝綱は優れた学者であったが、政治家としては頼りない面もあった
- ② 朝綱が死んだ年の八月十五日の夜、人々は朝綱の家に集まった
- ③ 朝綱は身分の低い女であっても分け隔てなく漢詩について指導した
- ④ 朝綱の家では下女でも白樂天の詩の一節を口ずさむことができた

問八 「今昔物語集」と異なるジャンルの作品を次の①～⑤の中から一つ選び、解答欄

18

にマークしなさい。

- ① 宇治拾遺物語 ② 無名草子 ③ 十訓抄 ④ 沙石集 ⑤ 日本靈異記