

## 2018 年 早稲田大学国際教養学部【英語】

2018 年 2 月 13 日施行

### READING SECTION

#### I

- (1) 1-I 2-G 3-K 4-C 5-E 6-H 7-F 8-D 9-B
- (2) A, C, H, I, K
- (3) 1-C 2-E 3-B 4-D 5-E 6-C 7-D 8-D 9-C
- (4) E

#### II

- (1) 1-B 2-E 3-B 4-C 5-B 6-D 7-A 8-C 9-B 10-B
- (2) D, F, J, K, L
- (3) 1-D 2-B 3-E 4-E 5-E 6-C 7-D 8-D 9-D

### GRAMMAR/EXPRESSION SECTION

#### III

- (1) [1]-C [2]-C [3]-A
- (2) [1]-B [2]-C [3]-D
- (3) [1]-E [2]-B [3]-A

### WRITING SECTION

#### IV [解答例 1]

外国籍を持つ日本国民は、国籍法第 14 条により 22 歳までにいずれかの国籍を選択することになる。その際、外国籍を放棄した当該国の公式証明を得られればそれを提出すればよいが、困難な場合、日本国籍を選択し外国籍を放棄する旨の宣言書を提出することになる。これを怠ると、法務大臣が同法 15 条により警告書面を当人に発送する。

実際には国家は二重国籍者の信頼できる記録を保持していないため、一部の者だけに強要するのは公平ではなく、また国籍放棄が困難な国もあるため、国籍法の厳密な施行は現実的ではない。

#### [解答例 2]

日本の国籍法よれば、外国籍の日本国民は、22 歳までにいずれかの国籍を選択しなければならず、それまでに選択を行わない場合は、日本国籍を失う。ところが、現実にはそうした事例はなく、国籍は自己申告に基づいており、二重国籍の国民の数は正確には把握されていないため、二重国籍が明らかな人にだけ国籍選択を強要することは不当であり、国籍放棄が困難な国も存在する。さらに、自主的に国籍選択を行う者は 1 割程度なので、日本国民は二重国籍を持つべきではないという原則は虚構に過ぎない。

## V [解答例]

A. When we think of Olympic sports, we imagine athletes in top physical condition competing in activities such as sprinting, swimming, or skiing. In this context, it is difficult to see how the almost motion-free activity of playing video games could become an Olympic sport. Video gaming may well require fast-moving thumbs and the ability to concentrate, but those criteria alone should not be sufficient. Even curling, that least active of Olympic sports, requires full-body movement. The Olympic Games are meant to be inspirational, so we should showcase the sports we want youngsters to take up. Video gamers sit on sofas in darkened rooms, moving only their thumbs, and they often develop an aversion to going outside. This is far from inspirational. Too many of us live sedentary lifestyles already, leading to problems such as obesity, and we should take care to avoid exacerbating this problem. By all means, give video gamers the opportunity to compete in gaming competitions, but there is no reason for these to take place in the Olympic arena.

### 【講評】

全体的な問題の難易度は例年通り。今年度は会話文が出題されている。IとIIは、どちらの文章も難易度はそれほど高くはないが、この程度の長さの文章を時間内に読んで理解するには、直読直解力が要求される。また、設問の中には細かい点を問うものが多く、該当する箇所を正確に読み取る必要がある。IVは各パラグラフに要旨をつかんでおけば要約しやすい。IVはビデオゲームをオリンピック競技として認めることの是非を問うものである。

トフルゼミナール