

2026 年度 奨学生入学試験

国

語

(試験時間 60分)

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てはいけません。
- 2 この問題冊子は、28ページあります。
- 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なさい。
- 4 解答用紙には解答欄以外に次の記入欄があるので、それぞれ正しく記入し、マークしなさい。

① 試験コード欄・座席番号欄

試験コード・座席番号(数字)を記入し、さらにその下のマーク欄にマークしなさい。正しく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。

② 氏名欄

氏名・フリガナを記入しなさい。

- 5 解答は、解答用紙の解答欄にマークしなさい。例えば、

10

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10の解答欄の③にマークしなさい。

(例)

解答 番号	解 答 欄									
10	①	②	●	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

- 6 問題冊子の余白等は適宜利用してよいが、どのページも切り離してはいけません。
- 7 試験終了後、問題冊子は持ち帰りなさい。

第1問 次の文章を読んで、後の問い（問1～11）に答えなさい。

皆さんは、人工知能によって手塚治虫の新作を生成しようというプロジェクトTEZUKA2020（サオウシツ#世界新記録01「TEZUKA2020」をご存じでしょうか。これは、手塚治虫が生きていたらどのような漫画を書いたろうと想像し、生前に描かれた漫画をベースにして人間と人工知能が共同で新作漫画を創作するというプロジェクトです。手塚治虫のご子息の手塚眞氏に、人工知能を用いて手塚治虫の新作がつかれないかと企業からイライ^イがあつたことがプロジェクトの発端になります。

漫画を創作することとは、登場人物や物語の設定、デザインを決めた上でストーリー、プロット、セリフ、コマ割りなどをつくり、最終的に絵として表現する必要があります。必ずしも現実世界にとらわれる必要はなく、主人公が空を飛ぶなど自由度の高い架空の話であってもストーリーとして面白ければ良いのです。今の人工知能の技術でも、文章や画像を生成したり自然言語処理によって文章の内容を解析^アしたりと、部分的に漫画創作に使えるようなものはあります。【a】、漫画として完成したものを人工知能で生成するためには、それらを矛盾なく統合し、なおかつ人が読んで面白いと思えるようなストーリーを展開する必要があります。今の技術ではトウテイ^ロそのレベルに及びません。人工知能のみで面白い漫画を生成することは、相当難易度の高い取り組みになります。

このプロジェクトには東京大学の松原仁教授、慶應義塾大学の栗原聡教授、はこだて未来大学の迎山和司教授といった人工知能研究者が参加しています。先にも述べたように、今の人工知能の技術で完成された漫画を生成することは難しいため、人工知能は人間が漫画をつくり上げる作業の部分的なアイデア^ロ創出のサポートとして使うのが現実的と考えられました。【b】人工知能の研究者・技術者からなる人工知能チームと、手塚^注プロのスタッフからなる人間創作チームの共同作業で進めることが決まりました。

役割分担は次のようになります。

- (一) 人工知能チームは漫画創作における何らかの要素を出力して手塚プロの人間創作チームに見せる

(二) 人間創作チームは人工知能の出力から使えるものを選び、それをもとに（参考に）漫画を創作する

プロジェクトの目標は手塚治虫の新作をつくるということであり、中途半端なものをつくることはできません。漫画の作品として完成度の高いものを目指す以上、現在取れる方針としてはダトウなものだと考えます。人工知能チームは役割をさらにストーリー作成のヒント、およびキャラクター生成のヒントを生成することに絞り込み、それぞれ人工知能を開発することとしました。人工知能によって人間創作チームの X ようなものが生成できるかは、まさにやってみないとわかりません。

「c」、実際にどのような手法でそれらに取り組んだのでしょうか。ストーリー作成においては、ストーリーの骨子となるプロットをつくり上げることが重要となります。プロジェクトでは、金子満氏が提唱した十三フェーズ理論をベースにプロットを生成することが採用されました。十三フェーズ理論では、ストーリーの展開を「日常」「事件」「決意」「苦境」「支援」「成長」「転機」「試練」「危機」「糸口」「対決」「排除」「満足」の十三のフェーズに分解し、それぞれにテーマや背景、登場人物などを割り当てることでドラマチックな構成の型としています。

人工知能をつくる際には、実際にお手本となる手塚漫画を十三フェーズに分解してデータ化し、新作に採用される各フェーズの元としました。いわばオリジナルの手塚漫画のストーリーが人工知能のお手本となるということです。データをつくるこの作業では漫画を読んでストーリーを理解し、分割することが求められました。これを人工知能により自動化できたら良いのですが、今の人工知能は残念ながらそのレベルがなく、人の手に頼ってデータ化されています。

具体的にプロットを生成する際には、まずジャンルや世界観などのパラメーターを人工知能への入力として与えます。先に作成した各フェーズのデータからそれに見合うと思われるものが選択され、概念辞書などを利用して多様性をもたせた後にそれらを十三個並べるという手順でプロットの生成が進められます。このような方法で、物語設定は現代の日比谷、主人公は哲学者、役者の少年、テーマは古代ギリシャ、プロットは日比谷にいる記憶喪失の主人公が人助けを行うといった、実際に新作で採用されたものが生成されたのです。採用されたものの他にも多数の候補がつけられましたが、最終的にその中から良いものを選ぶということは人によって行われています。

次に登場人物のビジュアル、キャラクター生成が必要になります。ビジュアルは、漫画の雰囲気、登場人物の魅力に直結するため、単に手塚治虫の漫画に出てきそうというだけではだめで、ストーリーとの相性に加えて親しみやすさやカッコよさ、そして他の登場人物との差別性などが求められます。プロジェクトでは、敵対的生成ネットワーク^(D)(GAN)と呼ばれるディープラーニングの手法をベースにキャラクターを生成する仕組みが開発されました。敵対的生成ネットワークとは、ジェネレーター、ディスクリミネーターと呼ばれる二つのニューラルネットワークによって構成されています。ジェネレーターの役割は、お手本となる教師画像を利用してさもありそうな偽物を生成することです。ディスクリミネーターの役割は、対象となる画像が本物かジェネレーターが生成した偽物かを見破る、真贋判定^{がん}を行うことです。この二つを競わせるように学習させることで、本物と見間違えうような精巧な偽物の画像、つまり新しく創作された画像をつくることができるというサンダン^(二)です。

手塚治虫の漫画の登場人物の顔画像を切り出して教師画像とし、敵対的生成ネットワークに実写の人の写真データを加えるなどさまざまな工夫をすることで、新しい漫画の主人公、そして相棒のキャラクターのもととなるデザインを生成することに成功しました。実際に漫画にする際には人から見てより自然なデザインにする必要があり、またさまざまな角度や表情、バランスなどを考慮する必要があります。そこで、人工智能がつくったデザインを参考に人間創作チームが実際に作画を行うことで進められました。

このようにしてでき上がった作品はどのようなものだったのでしょうか。この作品の前後編は漫画雑誌である「週刊モーニング」に掲載されました。プロジェクトを主催したキオクシア株式会社が公開しているTEZUKA2020のウェブページに実際の作品全編が公開されています。ご興味がある方は、先に説明した人工智能の仕組みを想像しながらぜひ作品を読んでみてください。私ももちろん『ばいどん』^(注3)を読みましたが、短編ながら物語のスケールは大きく、スピード感に溢れた^{あふ}内容の濃い作品に仕上がっていると感じました。また、登場人物の設定、キャラクターデザインも魅力的で思わず引き込まれるとても面白い作品なので、もし手塚治虫が現代に蘇^{よみがえ}ったら、近未来を舞台としてこのような作品を描いたとしてもおかしくはない、そう思わせる作品です。

さて、この作品の出来に手塚眞氏はどのような感想を持ったのでしょうか。人工知能学会誌に掲載された記事の中で創作活動に必要とされる才能について、次のように述べています。

「天才(ホ)のシヨギョウとは、新しい価値ある発想と、量産できる力と、影響力である」

現在の創作における人工知能の利用は、教師データから導かれる「あり得そうな組み合わせ」を大量に生成するに特化しています。手塚氏は、「無限大の組み合わせをしていけば必ずいつかは天才的な発想に至る。しかし人工知能の行った作業を評価するのは誰か」という問いを投げかけています。では人工知能の技術が創作活動に及ぼす影響についてどのように考えているのでしょうか。

「人間の創作活動に人工知能は必要であろうか。答えは完全にイエスである」

このように手塚氏は述べています。

かつては **Y** がいれば多くの人を楽しませる創作を行うことができました。しかし、量とスピードが求められる現代の創作活動において、人の活動には限界があります。実際のクリエイティブの現場で必要とされる圧倒的な創作パワーを支えるツールとして、**Z** が有効なものとなる日もそう遠くないのではないのでしょうか。

松原教授はこのプロジェクトの最終的な結果について、次のように語っています。

『『ばいどん』に手塚治虫氏らしさが感じられるとすれば、そのほとんどは人工知能の結果を引き取って漫画を完成させた手塚眞氏と手塚プロのスタッフの貢献であり、人工知能の貢献は限定的である』

現在の人工知能がそれ単体で作品を創作することができないとしても、決して人工知能に価値がないわけではありません。むしろどんなに人工知能が進化したとしても、人のための創作活動である以上、人との接点、共同作業は欠かせないと思います。^(F)人工知能が自ら作品をつくり、自ら作品を評価して自己完結するようなことには意味はないのです。人にとって価値があるものをつくりだすことを創作だとすると、人工知能がどこまで高度化したとしても、人との関わりは必要不可欠なものに思えます。

(川村秀憲・山下倫史・横山想一郎の文章による。ただし、一部変更した。)

(注)

1 手塚プロ … 手塚プロダクション。手塚治虫(一九二八―一九八九)が設立した漫画およびアニメーションの制作・管理会社。

2 パラメーター … プログラムを動かす際に与えられる設定値。

3 概念辞書 … コンピュータが自然言語の処理を行う際、その体系を理解するために用いられる辞書。

4 ニューラルネットワーク … 人間の脳神経細胞のつながりを数式で模倣した機械学習プログラム。

5 『ぽんぽん』 … TEZUKA2020 によってでき上がった漫画作品の題名。

問1 破線部ア「解析」・イ「苦境」の本文中の意味として最も適切なものを、次の①～⑤の中からそれぞれ選び、記号で答えなさい。解答番号は

1

・

2

。

ア 「解析」

- | |
|---|
| 1 |
|---|
- ① 多くの事物の中から良いものとそうでないものを選び分けること
② 物事を細かく分けて論理的に調べること
③ 物事をわかりやすく説明すること
④ ある事柄を明確にするために整理すること
⑤ いくつかの事物の中からある特定の要素を取り出すこと

イ 「苦境」

- | |
|---|
| 2 |
|---|
- ① うまくいかず失敗すること
② 厳格で正しいこと
③ 苦しい立場にあること
④ 非常に手厳しいこと
⑤ つらい気持ちであること

問2 空欄【 a 】 【 c 】に入れるのに最も適切な語句を、次の①～⑤の中からそれぞれ選び、記号で答えなさい。

解答番号は

3

～

5

。

c	b	a
5	4	3
① もちろん	① そこで	① ところで
② しかるに	② だが	② また
③ また	③ たしかに	③ しかし
④ このように	④ とりわけ	④ なるほど
⑤ では	⑤ すなわち	⑤ つまり

問3

波線部(A)「人工知能のみで面白い漫画を生成するということは、相当難易度の高い取り組みになります」とあるが、これはなぜか。その理由として最も適切なものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は

6

- ① 複数の要素が矛盾なく統合されたストーリーと、自然な絵とを組み合わせることは、人間にも人工知能にも同様に難しいから。
- ② 現実が存在する物事を漫画化するのではなく、架空のストーリーを面白い漫画にすることは、人工知能には難しいから。
- ③ 絵とストーリーが整合性をもって調和しており、かつ読んで面白いものとなる漫画をつくることは、人工知能には難しいから。
- ④ 無から全くのオリジナルであるキャラクターやストーリーをつくりだすことは、人間にも人工知能にも同様に難しいから。
- ⑤ 人間がどのような絵やストーリーを漫画として面白く感じるのかを理解することは、人工知能には難しいから。

問4

波線部(B)「部分的なアイデア創出のサポートとして使う」とあるが、これについて本文で述べられていることの説明として適切ではないものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は 7。

- ① 人工知能チームは、漫画を描くプロではなく、技術的な専門家によって構成されている。
- ② 人工知能チームは、漫画創作を手助けするため、物語の筋とキャラクターの両方をつくりだす、最適な人工知能を開発した。
- ③ 人工知能チームは、面白いと思えるストーリーをつくるために、ストーリー作成のヒントになることを出力する役割を担った。
- ④ 人工知能チームは、手塚治虫がこれまで描いてきたキャラクターの情報をもとに、新しいキャラクターを作成するためのヒントを人間創作チームに示した。
- ⑤ 人工知能チームは、人間創作チームに対して、漫画創作全体の中の部分的な要素を提示した。

問5

空欄

X

には、「目上の人に気に入られる」という意味の慣用表現が入る。その語句として最も適切なものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は

8

- ① 見る目がある
- ② お眼鏡に^{かな}適う
- ③ 耳目に触れる
- ④ 血眼になる
- ⑤ 目くじらをたてる

問 6

波線部(C)「十三フェーズ理論をベースにプロットを生成する」とあるが、これはどういうことか。その説明として最も適切なものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は 9。

- ① 人工知能で過去の手塚治虫の漫画のストーリーを解析して十三の要素に分解し、そこから取り出したデータをシャッフルして多様性を付与し、十三の要素からなる新たなプロットを生み出すこと。
- ② 手塚治虫の漫画から十三個の要素を抽出し、それをドラマチックな構成に新たに並べ直した複数の候補を用意し、そこから世界観やジャンルに合ったプロットを抽出すること。
- ③ 手塚治虫による過去の漫画のストーリー展開を十三の要素に切り分けてデータ化し、それに基づく形で十三の要素からなる新しいプロットを生み出すこと。
- ④ 手塚治虫が過去に書いた漫画のストーリーを十三の型に分類して混ぜ合わせ、それを元にして世界観やジャンルをパラメーターとして入力し、十三のプロットを新たに生み出すこと。
- ⑤ 手塚治虫のオリジナルな漫画を十三の要素に分解してデータ化し、それを別の十三の要素に変換し、シャッフルして新たなプロットに生まれかわらせること。

問7 波線部D「敵対的生成ネットワーク」とあるが、これはどのように働くものであるか。その説明として最も適切なものを、

次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。 解答番号は 10。

- ① 手塚治虫の漫画の登場人物に似せた画像をつくりだすネットワークと、それを批判して修正画像をつくりだすネットワークが並行して働き、本物のような精巧な偽物の画像を生成する。
- ② 新しい画像をつくる役割の人工知能とそれを模倣する役割の人工知能が競争して学習を行い、手塚治虫がつくりだした本物のキャラクターによく似た精巧で創造的なキャラクターを生成する。
- ③ 手本となる教師画像を利用して偽物をつくるネットワークと、画像の真贋判定を行うネットワークが敵対し、手塚治虫のキャラクターの特徴をより深く学習していく。
- ④ 物語をつくりだす人工知能と、画像をつくりだす人工知能とが互いに競争するようにディープラーニングを行い、物語とよく調和した新しいキャラクターの画像を創造する。
- ⑤ 手本を模倣するジェネレーターと、つくられた画像の真贋判定を行うディスプレイミネーターが競合して学習することで、手塚治虫がつくったような新たなキャラクターの画像をつくりだす。

問8 波線部E「人工知能の行った作業を評価するのは誰か」とあるが、このように問いかけることで、「手塚眞氏」はどのよ

うなことを言おうとしているか。その説明として最も適切なものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答

番号は 11。

- ① 人工知能が大量の「あり得そうな組み合わせ」を生み出す能力には、人間の能力を超えた天才的なものがあることを評価しつつも、そうした人工知能の能力自体を人間がさらに評価して役に立つものを選ぶ必要があるということ。
- ② 手塚治虫が天才的だったのは、人工知能と同じくらい新たなアイデアを量産することができたことだと指摘しつつも、そうしたアイデアを評価する他の人間がいたことで、初めてその力を充分に発揮できたのだということ。
- ③ 人工知能は画像やストーリーのサンプルを量産する能力があり、その意味では天才的な力を持っていることを肯定しつつも、諸要素を組み合わせるのは人間しかできないとして、人間と人工知能は共存すべきだということ。
- ④ 人工知能によるすぐれた計算能力を用いて、新しいアイデアの元をつくり出すことは有効だと認めつつも、多数の選択肢の中から最終的に決定を下す役割においては、人間の関与がどうしても必要だということ。
- ⑤ 天才の力とは新しい価値のある発想と量産能力と影響力であり、人工知能はこのうち全ての要素を満たすことは確かだと譲歩しつつも、最終的に天才を評価するのは人間であることを忘れてはならないということ。

問 9

空欄

Y

Z

解答番号は

12

13

に入れるのに最も適切な語句を、次の①～⑤の中からそれぞれ選び、記号で答えなさい。

Y

12

①

一人の天才

②

漫画家

③

手塚治虫

④

優秀な教師

⑤

多くの職人

Z

13

①

共同プロジェクト

②

パラメーター

③

人工知能の支援

④

才能ある人材

⑤

人工知能と人間との競争

問10

波線部F)「人工知能が自ら作品をつくり、自ら作品を評価して自己完結するようなことには意味はない」とあるが、これはなぜか。その理由として最も適切なものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は

14

- ① 人工知能が現在よりも発達して、あらゆる作業を人工知能が自らのみの力で完全にできるようになったとしても、つくりだされる作品が人に読まれることを目的とする以上、人間との共同作業で完成することが不可欠になるはずだから。
- ② 人工知能がさらに学習を深め、作品をつくることと評価することをもに行うことができたとしても、人工知能による作品評価と人間による作品評価ではずれが生じるはずであり、最終的には人間の評価が不可欠であるから。
- ③ 人工知能の能力というものが、大量の画像やストーリーのサンプルを手本に模倣してつくり出すことである以上、人工知能だけで完結して作品をつくり自ら評価することができたとしても、人間が読んで面白いものをつくるのは困難だから。
- ④ 人工知能がいくら発達して、作品の創造と評価と修正を一手に行えるようになったとしても、人工知能の能力は模倣をすることであり、独自の創造を行うためには、必ず人間がつくった作品が手本として必要になるから。
- ⑤ 人工知能が発達して作品の創造と評価を自ら行い自己完結したとしても、人工知能だけが全てを支配する社会になってしまつては、もともと人間の役に立つために開発された人工知能の本質的な役割を果たせていないことになるから。

問11 二重傍線部(イ)～(ホ)の漢字と同じ漢字を含むものを、次の各群の①～⑤の中からそれぞれ選び、記号で答えなさい。解答番号は 15 19。

(イ) イライ

15

- ① イロンを差しはさむ
- ② 台風はイゼンとして強いままだ
- ③ 関係カクイへの伝達
- ④ 現状をイジする
- ⑤ シバイがかった振る舞い

(ロ) トウテイ

16

- ① シテイ関係を解消する
- ② テイセイで応対する
- ③ 結果よりカテイを重視する
- ④ 繁忙期で人材がフツテイする
- ⑤ 敵の陣地をテイサツする

(ハ) ダトウ

17

- ① チョウダの列ができる
- ② ダサクと非難される映画
- ③ 労使交渉のダケツ
- ④ ダミンを貪る
- ⑤ 困難な状況をダカイする

(ニ) サンダン

18

(ホ) ショギョウ

19

① 事故原因のダンテイを避ける

② お隣のワカダンナに挨拶する

③ 朝夕でカンダンの差が大きくなる

④ ダンタイ旅行に出かける

⑤ 計画が新たなダンカイを迎える

① ショミン感覚を重視する

② モウショの夏となる

③ 美術品のユイショを知る

④ ゼイムショへ相談に行く

⑤ エイギョウショに案内する

第2問

次の文章を読んで、後の問い（問1～6）に答えなさい。

ものの音や状態などを表す擬音語・擬態語（オノマトペ）は外国語にもある。^(イ)南欧のバスク語で「グルカグルカ」とは、水などを飲む時のごくごくにあたるそうだ。インドネシアのカンベラ語の「ンブトウ」は、重い物が落ちた音。日本語ならば、

X

だろうか。今井むつみ、秋田喜美著『言語の本質』に教わった。

全く知らない言語なのに、音の響きから何となく雰囲気は伝わってくるのがおもしろい。^(ア)名は体を表す。ウサギとヘビの写真
を並べ、どちらが「もふもふ」しているかと外国の人に聞いたら、意外と正解率が高いのかもしれない。

動物の毛などが豊かでやわらかい触り心地であるさま、とデジタル大辞泉は説く。^(ロ)2000年代に生まれた表現だ。文化庁の

「国語に関する世論調査」で、52%が「もふもふ」を使うことがあると答えた。^(イ)もはや定着したといつていいのだろう。

^(イ)三島由紀夫は、こうしたことば遣いに厳しかった。^(A)抽象性がなく、子どもや女性の文章に多く、言語本来の機能をもたない墮
落した形だ、と『文章読本』でやつつけている。どうも意見が合わない。^(ニ)

冒頭の本が、オノマトペの弁護士役を買って出ている。他のことばと同じように、時代で意味が変わり、新たな表現も生み出
せる。「一人前の言語の一員」である、と。^(ホ)

例えば「きらめく」も「よろける」も、もとはオノマトペだった。これから先、どんな新しいことばが日本語に登場するのか。
きよろきよろ、どきどき、にやにやしながら見守る。

（『朝日新聞』二〇二四年九月二日「天声人語」による）

問1

空欄

X

に入れるのに最も適切な語句を、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は

20

。

① こつん

② びしり

③ どさり

④ ちゃぽん

⑤ ぐびぐび

問2 破線部ア「名は体を表す」と反対の意味となる表現として適切ではないものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。 解答番号は **21**。

- ① 名詮自性
- ② 羊頭狗肉
- ③ 有名無実
- ④ 看板に偽りあり
- ⑤ 見掛け倒し

問3 破線部イ「三島由紀夫」の小説作品として正しいものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は

22。

① 『斜陽』

② 『金閣寺』

③ 『蟹工船』

④ 『羅生門』

⑤ 『黒い雨』

問4

波線部(A)「抽象性がなく」とあるが、これはどういうことか。「三島由紀夫」が擬音語・擬態語を批判している文脈を踏まえた説明として最も適切なものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は

23。

- ① 既知の事実やルールにもとづき、論理的に結論を導き出す思考であること。
- ② 物事が観念や想像ではなく、現実の世界に存在しているありさまであること。
- ③ 目の前に存在する具体的な形や姿をもとに、直接認識できる性質であること。
- ④ 現実離れた考え方や、空想的・夢想的なものに惹かれる傾向であること。
- ⑤ 個別の具体的な事物から、共通の特徴・性質として抜き出された概念であること。

問5

本文の主旨として最も適切なものを、次の①～⑤の中から選び、記号で答えなさい。解答番号は

24

。

- ① 音の響きによってもものの状態を表現するオノマトペは、その言語を全く知らない外国人でも理解できる可能性が高い。
- ② 「もふもふ」のようなごく直近に誕生した表現でも、いったん世間に広まってしまえば速やかに定着するのがオノマトペの特徴だ。
- ③ 状況や文脈を踏まえないと理解しにくいオノマトペには辞書的な意味の共有という機能が欠けており、書き言葉としては使いにくい。
- ④ 人間や社会の変化に応じて常に新たな表現を生み出すのが言語の本質であり、その面から見ればオノマトペも「一人前の言語の一員」だ。
- ⑤ 私たちが「きよろきよろ」「どきどき」のようなオノマトペを積極的に活用することで、日本語の語彙が広がっていくのが楽しみだ。

問 6 二重傍線部(イ)～(ホ)の品詞名を、後の①～⑧の中からそれぞれ選び、記号で答えなさい。解答番号は

25

～

29

。

(イ) 外国語にもある

(ロ) 触り心地であるさま

(ハ) もはや定着したといっているのだろう

(ニ) どうも意見があわない

(ホ) 「二人前の言語の一員」である、と

29

28

27

26

25

① 名詞

② 動詞

③ 形容詞

④ 連体詞

⑤ 副詞

⑥ 接続詞

⑦ 助詞

⑧ 助動詞

◆ 写 真 提 供 等 ◆

2026年度奨学生入試【国語】

『朝日新聞』2024年9月21日「天声人語」

朝日新聞社（承諾番号：26-1408）

※上記記事に関して朝日新聞社に無断で転載することを禁
じます。