

2026年度

入学試験問題

課題作文 I

(45分)

受験上の注意

1. 試験は監督者の「解答始め」の合図で始めます。合図があるまで問題用紙を開かないでください。「始め」の合図のあとに、まず机の上にある、QRコードの入った名前シールを1枚、解答用紙に貼ってください。
2. 試験は監督者の「解答やめ」の合図で終わります。「やめ」の合図があったら、筆記用具を置き、問題用紙を閉じ、その上に解答用紙を裏返しにして置ってください。
3. 問題は ① ～ ② まであります。
4. 試験中は次のようにしてください。
 - ① 机の上には、鉛筆・消しゴム・受験票・写真票・時計などの指定されたもの以外は、置かないでください。
 - ② 解答は必ず解答用紙の定められた場所に記入してください。汚したり破いたりしても別の解答用紙は与えません。ていねいにあつかってください。
 - ③ 解答用紙には、受験番号・氏名・解答など必要なこと以外は書かないでください。
 - ④ 問題用紙や解答用紙に不良のものがあったり、印刷の不鮮明な部分があった場合は、だまって手をあげてください。
 - ⑤ その他、特別な用がある場合は、だまって手をあげてください。
 - ⑥ 試験が終わるまで退室してはいけません。
5. 解答用紙だけ回収しますので、問題用紙は持ち帰ってください。

課題作文 | 訂正

2 (8ページ)

問4 「あなたは日常生活で課題に感じることを～」を次のように訂正します。

あなたは日常生活で課題に感じることを、ゲーミフィケーションの要素を取り入れることによってどのように解決しますか。課題に感じていることを明らかにして、**資料2**の「ユーザーが感じるゲームの面白さ・魅力」を参考に具体的な解決策を、140字以上160字以内でまとめなさい。

1 次の文章を読み、あとの各問いに答えなさい。

① トレードオフ※と同じことですが、経済学では「時間やお金に制約がある中では、何かを得ようとしたら、その分必ず^{ほうき}放棄するものがある」と考えます。もちろん、何も^{ぎせい}犠牲にせず
に手に入れられる状況であれば問題はあります。しかし、余裕のない状態では、何かを得
ようとしたら、他の何かを^{あきら}捨てたり諦めたりしなくてははいけません。

伝統的経済学では、人間はそのような状態において、どうすれば幸福を最大化できるのか
を考えている存在であり、幸福を最大化できる道がわかったら、到達するための^{さいぜん}最善の計画
を立てられ、その通りに行動できるのだと考えます。この考え方に基^{もと}づいて、人を動かすこ
ともできます。「同じものを手に入れるのに、より安く手に入れますよ」とか「少ない時
間で手に入れますよ」などと言われたら、おそらくほとんどの人が喜んで、お金や時間
の犠牲の少ない選択肢を選ぶと考えられます。つまり、「放棄しなくてはならない分が減る」
ということは、私たちに^みとって魅力的な選択なのです。

そのように人の行動変容を促す^{うなが}刺激や動機となるもののことをインセンティブといいま
す。何かをより魅力的にしたり、何かの対価を減らしたりすることは、人が行動を変えるイ
ンセンティブとなります。

逆に言えば、人はインセンティブに反応するので、人の行動を変えたいときには命令する
のではなく、「」、あるいは「」と提示すればよいということになります。
受験予備校で「模擬試験でトップクラスに入ればiPadをプレゼント」などと提示して勉強を
促しているのも、この仕組みを使っているわけです。

ボールを動かすには外からの何らかの物理的な力が必要ですが、人間を動かすにはインセ
ンティブを与えればよいのです。そして、このようなトレードオフやインセンティブの考え
方の前提にあるのが、人間は幸福になりたい、その幸福を最大にしたいという原理のもとで
合理的に行動している、という経済学の人間観なのです。

インセンティブというのは、やる気を引き出すための刺激や^{ゆういん}誘因のことです。たとえば、
成績が上がったらご褒美^{ほうび}がもらえる、がんばったら褒められるというのは、ご褒美や褒める
ことがインセンティブにあたります。

それらは外から与えられるインセンティブですが、勉強が好きで楽しいからやるとか、頑
張ること自体が楽しいなど、自分の内部にモチベーションがある場合もあります。これらの
ケースでは勉強をすること、頑張ることによって得られる自己成長感や幸福感など自分の内部で感

報酬^{ほうしゅう}がインセンティブになっています。このようにインセンティブには、外から与えられる外部的インセンティブと、自分自身から発生する内部的インセンティブがあります。

(中略)

勉強や運動など、何かを継続的にやっ*て*いこうとする場合、②外部的インセンティブと内部的インセンティブの両方があることが重要です。もし外部的インセンティブしかなければ、それがなくなればやる気もなくなってしまうますが、やっていること、継続していること自体がその人にとって楽しくなればやる気も持続するでしょう。習慣化してそれ自体が楽しみになれば、外部的インセンティブに頼る必要はなくなるので、初期の段階でいかに外部的インセンティブを使って習慣化させ、内部的インセンティブに移行させるかが重要になります。現在はさまざまな学習アプリや運動・健康などの行動支援アプリがありますが、その多くには、③外部的インセンティブをうまく使って、しだいに内部的インセンティブを引き出していく仕掛け^{しか}が使われています。使ったことのある人は、身をもって感じているのではないのでしょうか。

(大竹文雄『経済学者のアタマの中』による)

※トレードオフ …… 一方を得ようとする、他のことが犠牲になる状態

問1 下線部①「トレードオフ」が成立するためには、経済学のどのような考え方が根底に必要ですか。20字以上25字以内で答えなさい。

問2 X ・ Y にあてはまる語句を選択肢ア～オの中から2つ選びなさい。ただし、順番は問いません。

ア ○○できなくても今回だけ良いものをあげますよ

イ ○○したら罰金^{ばっきん}を取られますよ

ウ ○○したかったらすればいいと思いますよ

エ ○○しなければいけませんよ

オ ○○の行動をしたらお金がもらえますよ

問3 下線部②「外部的インセンティブと内部的インセンティブの両方があることが重要」とありますが、なぜ外部的インセンティブだけではいけないと考えられますか。50字以上60字以内で答えなさい。

問4 下線部③「外部的インセンティブをうまく使って、しだいに内部的インセンティブを引き出していく仕掛け」とありますが、具体的にはどのようなものがあると考えられますか。あなたの実際の体験をもとに、100字以上120字以内で答えなさい。

2 次の文章を読み、あとの各問いに答えなさい。

オンラインで情報をやりとりするインターネットは、2000年代以降スマートフォンの普及とともに、「いつでも」「どこでも」「だれとでも」つながれるツールとなり、便利であるが故に私たちの日常生活に深く浸透^{しんとう}して生活に欠かせない重要なインフラとなりました。①インターネットの青少年への影響は大きく、なかでもゲームコンテンツは、幅広い年齢で利用されています。一方で、このゲームには依存性^{いぞんせい}があることが分かっています。ゲームは、同じ行動依存のひとつであるギャンブルと同様、物質依存と依存行動や脳内神経生物学的メカニズムが類似しており、より強い報酬^{ほうしゅう}を求める正の強化から始まり、やがて自分にとって嫌な状態から逃れるためにゲームをするような負の強化が優勢になる点も共通しています。依存にまでに至^{いた}らなくても、長時間のゲームにより学業、仕事、日常生活に悪影響を受けている人が多数報告されています。このような事態を受けて、2019年、世界保健機関（WHO）は様々な医学的知見を踏まえ、新しい国際疾病分類（ICD-11）に、ゲーム行動症、いわゆるゲーム依存を認定しました。この国際疾病分類は2022年より発効されています。

一方、近年では企業や教育現場において「ゲーミフィケーション」に注目が集まっています。「ゲーミフィケーション」とは、ゲームのメカニズムやゲームデザイン要素を非ゲームの分野に応用することで、利用者のモチベーションを高め、その行動に影響を及ぼすことを指します。例えば、株式会社コナミデジタルエンタテインメントが提供する、②『桃太郎電鉄 教育版～日本っておもしろい！～』が挙げられます。1988年からおよそ35年にわたって幅広い世代に楽しまれている国民的ボードゲームとして、シリーズ化されてきました。③この「桃太郎電鉄」を学校などの授業で活用できる教材として2023年より無償提供^{むしょう}が始まりました。教育版の特徴として、授業での活用を想定してカリキュラムにあわせた各種機能^{どうさい}を搭載しています。このように、ゲーミフィケーションは単にゲーム手法を流用することではなく、その背景にあるゲーム業界がこれまで培^{つちか}ってきた知識や情報を理解した上で活用し、利用者を惹き付けて楽しませながら課題解決を図るもので、探究活動とも相性が良いことがわかっています。

問1 下線部①に関連して、以下の〈表〉は10代の機種別のインターネット利用率を表しています。

〈表〉から読み取れることとして正しいものを選択肢ア～エより一つ選び、記号で答えなさい。

ア. 13歳以降になると、男子のゲーム機の利用率は徐々に減少している。

イ. 17歳の時点で女子のゲーム機の利用率は女子のスマートフォンの利用率の3分の1以上である。

ウ. 13歳の時点では、それぞれの機種において女子の利用率が男子の利用率を上回っている。

エ. 10歳から18歳になるまでの間で、男子の学校配布・指定のPC、タブレット等の利用率は男子のゲーム機の利用率よりも常に高い。

〈表〉

(単位：％)

性別	機 種	10歳	11歳	12歳	13歳	14歳	15歳	16歳	17歳
男	スマートフォン	26.4	39.8	56.1	80.0	70.9	85.8	95.7	99.5
	PC・タブレット等	56.2	51.4	52.6	41.1	50.9	48.0	43.9	46.2
	学校配布・指定のPC、タブレット等	73.6	73.7	74.0	73.2	66.7	67.6	63.5	55.3
	ゲーム機	66.3	64.8	63.3	65.3	62.8	59.6	60.4	56.3
女	スマートフォン	48.0	51.1	66.0	80.7	86.2	93.1	97.4	98.6
	PC・タブレット等	48.6	50.3	56.5	52.1	41.0	41.7	37.6	34.8
	学校配布・指定のPC、タブレット等	75.7	73.3	75.9	75.0	77.4	75.5	71.8	62.9
	ゲーム機	71.8	66.9	72.8	67.7	53.8	44.9	40.6	32.1

(こども家庭庁 令和5年度「^{かんきょう}青少年のインターネット利用環境実態調査」報告書より作成)

問2 下線部②のゲームでは日本各地に実際に存在する駅が登場します。さらに、駅周辺の情報が「駅周辺トピック」として紹介されます。次の駅周辺トピックにあてはまる都道府県を漢字で答えなさい。

- ・駅からおよそ100km北上すると、三大美林に数えられる天然のスギが生えている。
- ・毎年夏になると駅前の大通りでは、たくさんのちょうちんをぶら下げた長いさおを支えて技を競うお祭りが開催される。
- ・この駅を含む平野は海に面しており、米作りがさかんである。

問3 下線部③に関連して、『桃太郎電鉄 教育版～日本っておもしろい!～』に資料1にある機能が備わっている理由について、資料2を参考に、20字以上30字以内で説明しなさい。

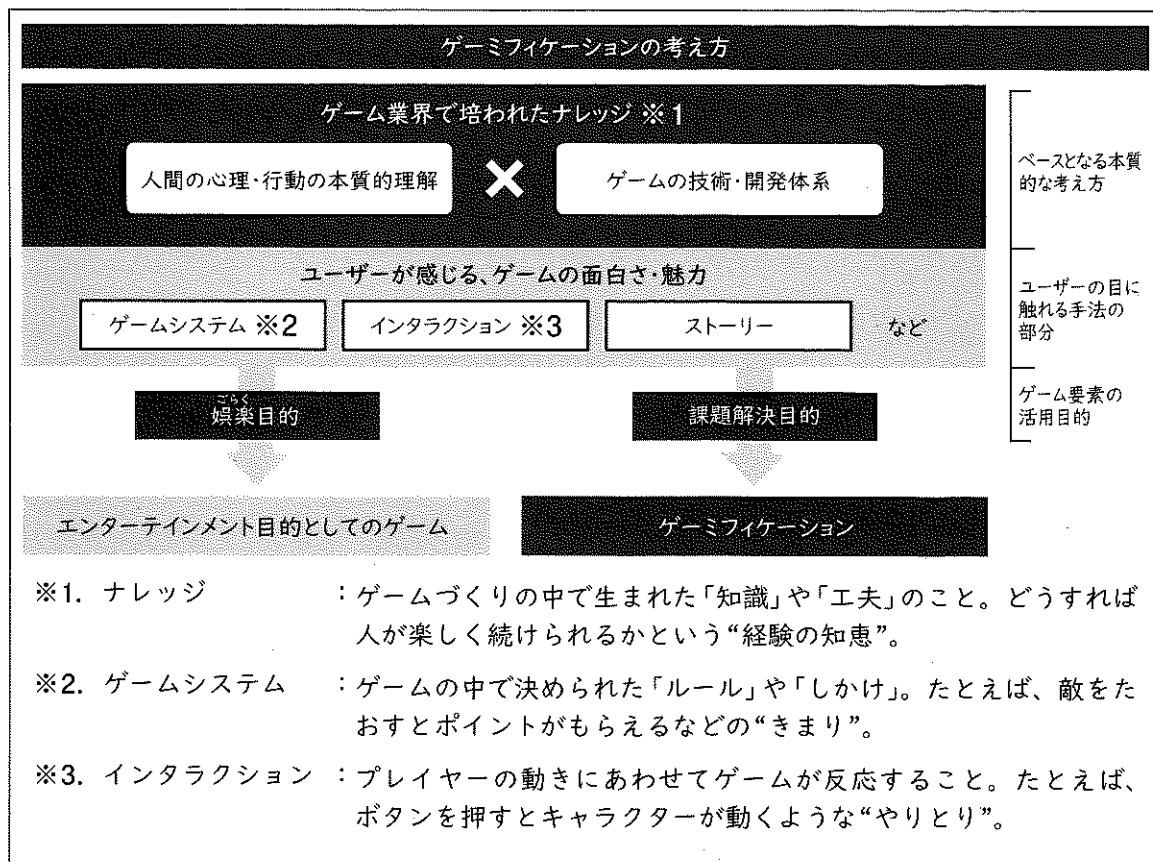
・「桃太郎電鉄」の概要

桃太郎電鉄は、サイコロを振って日本各地の駅を巡るすごろく型ボードゲームです。目的地に早く到着すると報酬が得られます。災害イベントなどの妨害要素が資産や行動に影響する一方、移動や妨害を有利に進めるカードを購入することができます。最終的に総資産が最も高いプレイヤーが勝利します。

・教育版の機能例

- ・学びたい地方を限定してプレイすることができる。
- ・駅に止まると、その地域の人口や特産品など、実際の地理情報や都道府県情報が表示され、マップ上のランドマークを調べると、それぞれのモチーフとなった実際の建物や特産品、観光地、史跡などの情報も表示される。

資料1. 「桃太郎電鉄」の概要と教育版の機能例



資料2. ゲーミフィケーションの考え方

(出典：セガ エックスディー提供資料よりKPMG作成)

問4 あなたは日常生活で課題に感じることを、ゲーミフィケーションの要素を取り入れることによってどのように解決しますか。課題に感じていることを明らかにして、資料1の「ユーザーが感じるゲームの面白さ・魅力」を参考に具体的な解決策を、140字以上160字以内でまとめなさい。