

令和8年度 京都府立大学 一般選抜試験（後期日程）  
入学者選抜学力検査 「外国語（英語）」（国際文化交流学科）

○解答例・配点

1 (15点)

ゲームは現実世界の問題からの避難所や逃避のように思われるところがある。解けると分かっている問題を選ぶことになるからだ。魔法の円のうちには、美しい単純さがある。とても複雑なゲームであっても、怖がる要因が多くある現実生活ほどには複雑ではない。

出典

Gabbert, Elisa. "Fear as a Game." *Believer*, no. 146, 11 July 2024.  
<https://www.thebeliever.net/fear-as-a-game/>

2 (15点)

しかしながら、21世紀初頭に日本のポピュラーカルチャーが、世界に受け入れられたことは、一夜にして起こったものでもなく、世界のメディアに日本製の作品が溢れかえったここ20年のうちに起こったことでもない。

出典

Tsutsui, William M. *Japanese Popular Culture and Globalization*. Association for Asian Studies, 2010. Kindle ed.

3 (全体で45点)

問1 (10)

赤は私たちが目を惹きたい時に身につける色で、ほとんどの国旗に見られる色であり、カジノや広告主が、客の財布の紐をゆるめるために使う色でもある。

問2 (各4点 合計12点)

2、1、4

問3 (8)

物事に気がついた時には、まだそれについて自分がどう考えるか分かっていない。まず心臓の鼓動が速くなり、それからその理由が分かるのだ。

問4 (15)

同じ色調の赤を見ても、他人の頭を覗き込むことはできず、同じように処理しているか確認する術がないこと。(50字)

出典

Arn, Jackson. "Royal Flush: The Fall of Red." *The New Yorker*, Feb. 2025. 一部改変

4 (25点)

採点基準 論述の構成（形式）、語彙の選択の適切さ、および文法の正確さ