

buy books with the intention of reading them, but due to various reasons like being busy or distracted, the books just end up on shelves, untouched.

(別解) "Tsumdoku" is an evocative term from the Japanese lexicon. It marries "tsunde", denoting the act of stacking, with "oku", signifying a state of rest, and concludes with "doku", which means to read. The term paints a poignant picture of literature, bought with enthusiasm, but left untouched, gathering the patina of time. Many procure these volumes, entranced by the promise of enlightenment or escape, but life's inexorable march often leaves them as silent sentinels on our shelves.

(2) To be honest, I have mixed feelings about it. On one hand, I see tsumdoku as a testament to a person's love for books and their desire to immerse in knowledge. It indicates a hunger for learning. On the other hand, it's a bit melancholic to think about the untouched potential each book holds. Every unread book represents a world or a perspective I haven't yet explored. So, while it's a bit of a guilty pleasure to keep buying, I do hope to eventually dive into each story or subject.

(別解 2) Reflecting upon it, I find "tsumdoku" to be both a symbol of aspirational intellect and a melancholic reminder of transience. It embodies the perpetual human yearning for knowledge and the arts, a testament to our insatiable curiosity. Simultaneously, it speaks of the ephemeral nature of time and the myriad pursuits that divert our intentions. Each unopened tome is a silent testament to paths not yet taken, wisdom not yet gleaned. While I cherish the anticipation each book brings, I am also reminded of the worlds within them that I've yet to traverse.

【4】〔長文総合〕《東京大》

【解答】

(1) イ (2) ア (3) イ (4) ア (5) ウ (6) イ (7) ウ (8) エ (9) so (10) ア (11) 賭博の装置相手だとうまくいかないからといって、我々の直感的な予測が当てにならないと言うのは筋が通らない。(12) ウ

【全訳】

「神が世界を相手にさいころ遊びをするなどと私は絶対に思わない」アインシュタインがこう言ったことは有名である。一般相対性理論と宇宙について彼が述べた考えが正しかったにせよ正しくなかったにせよ、彼の言葉が人々が日常生活で行うゲームについては当てはまらないのは明らかである。人生はチェスではなく、あらゆる場面でさいころが投げられるバックギャモンゲームである。だから、予測を立てるのは難しいのである。

しかし、かりそめにも何らかの規則性を持った世界においては、過去のことによって教示を受けた決断は無作為の決断よりもすぐれている。それは常に言えることであったし、動物、特に人間は起こりそうな事柄に関しての鋭い直感力を発達させてきたのではないと思われる。

しかしながら、人は起こりそうな事柄について不合理な判断を下すことがよくあるようだ。ひとつの悪名高い例が「賭博者の誤信」である。「誤信」というのは、真実であると広く信じられている誤った考えであり、投げ上げたコインがたとえば3回続けて同じ面を出した時、まるでコインに記憶力と公平であろうとする気持ちがあるかのように、これで次は違う面が出る可能性が高まると予想すれば、この賭博者の誤信を犯していることになるのである。不名誉なことだが、私は十代のころに家族と過ごした休暇で起こった出来事を覚えている。何日間も雨が降り続いたからそろそろいい天気になりそうだ、と父が言ったので、私は、賭博者の誤信を犯しているよと言って、父の言葉を正したのである。しかし、長年苦勞してきた父は正しく、知ったかぶりの息子は間違っていた。雨を降らせる寒冷前線は一日の終わりに地上から去り、翌朝には別の前線に取って代わられるというものではない。雲には平均的な大きさや速度、方向といったものがあるにちがいない、今なら、仮に雲が1週間続けば、その雲の端はもう間近で、太陽がまもなく再び姿を現そうとしているという予測が実際につくとしても、私は驚かないであろう。それはちょうどの前を通り過ぎていく列車の10番の車両の方が5番の車両よりも最後尾の車両がもうすぐ通過するということをより強く示しているのと同じようなことである。

多くの事象はそのような動きをしている。それぞれの事象には特有の過去の歴史があり、時が経つにつれて起こる可能性が上下するのである。観察が巧みな人は賭博一者の誤信を犯して、ある事象の次の発生をこれまでのその事象の歴史から予測しようと努めるべきなのだ。ひとつ例外がある。事象をその過去の歴史と無関係に生じさせるように作られている装置である。どんな装置がそのようなことをするのか。我々はそれを賭博機械と呼んでいる。そうした機械が存在する理由は、事象の発生する傾向を見てそこから予測をするということを好む人を負かすためである。無作為性というものがそこら中にあるも

のだから型を好むことが賢明でないというのであれば、賭博機械を組み立てるのはたやすいことであろうし、賭博者たちを負かすのも容易なことであろう。だが実際は、ルーレットの回転盤やスロットマシン、さいころでさえも、無作為な結果を出すために細心の注意を払って非常に正確に作らなければならないのである。

だから、カジノ以外であればどの世界であっても、賭博者の誤信が誤信であることはめったにないのだ。実際、(11)賭博の装置相手だとくまなくいかないからといって、我々の直感的な予測が当てにならないと言うのは筋が通らない。賭博装置は人工的に作り出された機械であり、そもそも我々の直感的な予測に打ち勝つように作られているのである。それはまるでこんな形だと手錠が抜けにくいからといって我々の手のデザインが悪いと言っているようなものである。

【2】〔英作文〕《大阪大》

While it's true that writing plays a significant role in advancing culture, there are things that were lost when writing emerged. One of those is memory. Without writing, one cannot record and preserve important matters. Everything is engraved in the mind and retained as memory. Memory was an extremely important means of preservation, the only method.

(別解 1) It's undeniable that writing significantly propels cultural progress, but the advent of writing also led to certain losses. Among these losses is our memory capacity. In the absence of writing, vital information can't be documented and stored. Instead, all is imprinted within our minds, held as memories. Thus, memory served as a crucial, and in fact, the sole method of preservation.

(別解 2) It is true that writing plays a major role in developing culture, but some things have become lost with its appearance. One of them is our ability to remember things. If you didn't have any writing system, you could not record or preserve important matters.

(別解 3) Indeed, letters or characters contribute greatly to the development of culture, but have caused some of our abilities to decline. The power to memorize things is one of them. When there was no written language, people could not put something important down in writing in order to preserve it.

【3】

〔解答〕

(1) 仮想現実の各要素は、人間の身体の動きを正確に反映しなければならないため、仮想現実の研究者たちは、人が現実とどのように関わっているかを説明するときに、物事を表す名詞よりも動作や行為を表す動詞を好んで使用するということ。

(2) 人々が他人を見る際、彼らは無意識に頭や目を微動させます。この細かな動きにより、多岐にわたる視覚情報が得られ、観察者と被観察者の間でやり取りしているということ。

(3) あなたの神経系はある種の科学的コミュニティのように動作しています。それは、外の世界に何があるのかについて、常に新しいアイデアを試み、評価しているのです。仮想現実のシステムは、この「コミュニティ」が別の仮説を受け入れるように一時的に説得することで成功します。神経系が仮想の世界を現実の基盤として受け入れる手がかりを得たとき、仮想現実は現実のように感じるようになります。

(4) (ア) make (イ) benefits (ウ) surpass (エ) forgetting

〔和訳〕

仮想現実とは自分が別世界にいるかのような、それは地球ではあり得ない奇想天外な環境であるかもしれないし、さらには人間のものとは全く違う姿で自分がそこにいるのかもしれないが、そういう総合的な幻想を生み出す一つの手段である。しかし、それは同時に、認知や知覚という観点から「現実の」人間とは何なのかを考える壮大な実験道具でもある。

たとえば、仮想現実装置の視覚的側面が機能するためには、人が周りを見回す際にその仮想現実の世界で目に映るはずのものを計算しなくてはならない。視点が移動すると仮想現実を制御するコンピュータは絶え間なく、そして可能な限り即座に、その仮想世界が現実のものであったならば目に飛び込んでくるはずの画像をすべて算出する必要がある。人が右を見ようと首を回すと、仮想世界の風景はその分左へと回転しなくてはならないが、これは風景の方は動かず、その人の外側に独立して存在しているという錯覚を生み出すためだ。先行するメディアデバイスと違って、仮想現実装置はその構成要素の1つ1つが人間