

N1

読解

注 意

Notes

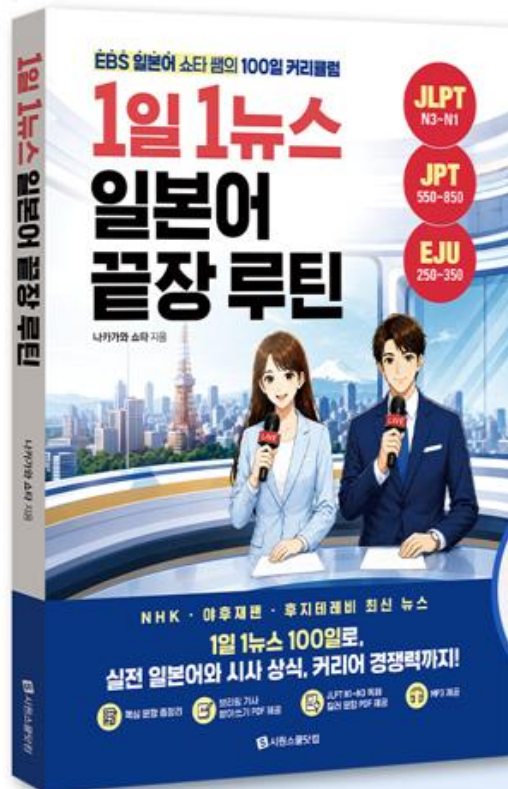
1. 試験が始まるまで、この問題用紙を開けないでください。
Do not open this question booklet until the test begins.
2. この問題用紙を持って帰ることはできません。
Do not take this question booklet with you after the test.
3. 受験番号と名前を下の欄に、受験票と同じように書いてください。
Write your examinee registration number and name clearly in each box below as written on your test voucher.
4. この問題用紙は、全部で31ページあります。
This question booklet has 31 pages.
5. 問題には解答番号の **1**、**2**、**3** ... が付いています。
解答は、解答用紙にある同じ番号のところにマークしてください。
One of the row numbers **1**, **2**, **3** ... is given for each question. Mark your answer in the same row of the answer sheet.

受験番号 Examinee Registration Number	
-----------------------------------	--

名 前 Name	
----------	--

1일 1뉴스로 일본어 끝장내기 프로젝트!

일본어 실력을 만드는 가장 확실한 방법



EBS 일본어
쇼타쌤과 함께
100일 커리큘럼!



실전 학습 자료로 100일 학습을 더욱 탄탄하게!



100일 습관 형성
트래커



생생한 청해
음원 QR 제공



뉴스 브리핑 받아쓰기
버전업 PDF



JLPT N1~N3 독해
킬러문항 PDF

問題 1

つぎの文章を読んで、質問に答えなさい。答えは、1・2・3・4から最もよいものを一つえらびなさい。

特許とは、ある企業が開発した新製品を、別な企業がまねして生産して利益をあげることを一定期間防止する制度である。新製品の開発には通常多額の資金が必要なので、新製品を一定期間独占的に販売して開発資金の回収を認める仕組みになっている。こうした制度がなければ、企業はリスクのある新製品開発に躊躇^{ちゅうちょ}してしまい、社会の発展が阻害されてしまう。特許には、企業同士の公正な開発競争を促す目的があるのだ。

01 筆者によると、特許制度による企業の利点は何か。

- 1 一定期間にいろいろな新製品を販売することができる。
- 2 新製品の開発に必要な資金を抑えることができる。
- 3 新製品の開発に安心して取り組むことができる。
- 4 ほかの企業との厳しい開発競争に勝つことができる。

問題2

つぎの文章を読んで、質問に答えなさい。答えは、1・2・3・4から最もよいものを一つえらびなさい。

自動車メーカーが、製造・販売した自動車に不具合が見つかったとして、無償で修理をするリコールを行うことはよくあります。

リスクゼロ思考からすると、そもそも不具合のある車を世に出すべきではないということになります。事前に不具合が出るのがわかっているなら、そんな車はつくらないはずです。不具合が絶対に出ない車しかつくってはいけないというのなら、メーカーは何もつくれなくなります。

それよりも、不具合が出たらリコールして、次につくる車からは同じ不具合が出ないように改善していくのが論理的な発想です。

02 自動車メーカーについて、筆者が最も言いたいことは何か。

- 1 不具合をどう改善するかでメーカーの評価が決まる。
- 2 不具合が起こりにくい車を世に出せるように努力すべきだ。
- 3 不具合があったら改善して、それを繰り返さないことが大切だ。
- 4 不具合によるリコールを想定したうえで、車を世に出すべきだ。

問題3

つぎの文章を読んで、質問に答えなさい。答えは、1・2・3・4から最もよいものを一つえらびなさい。

以下は、キャリア教育の専門家が書いた文章である。

自分にはどんな仕事に向いていて、どんな仕事であれば、やりがいや誇りをもって働けるのか。――すでに仕事をしている大人だって、こんな問いに答えられるのは、そう容易なことではないし、実感をもって答えられるようになるには、何年もの就業経験が必要なはずである。

ましてや、いまだ働いたこともない子どもや若者の場合、キャリア教育で"魔法"でもかけられないかぎり、こんな問いには答えることができなくて当然である。その意味で、「やりたいこと」や「就きたい職業」を選び、決めるということは、一種の"賭け"なのである。

もちろん、"賭け"がいけないわけではない。仕事の世界は、いったん思いきって飛び込んでみないかぎり、それを理解することはできない。その意味で、最後の最後の段階での賭けは必要なのだが、しかし、そのまえにやっておくべきことはある。（中略）その職業や仕事の世界について、産業構造のなかでの位置や業界の動静、職場や労働環境について、現実的な認識をもっていなくてはならない。

さらに言えば、自分が、なぜその職業・仕事を選ぶのかについて、みずからの「根っこ」にあるものについても見つめさせ、深めさせたい（キャリア研究の世界では、この「根っこ」のことを「キャリアアンカー」といったりする）。「根っこ」の部分には、その仕事に就くことを通じて、こんなふうに社会に役立ちたいとか、こんな社会を実現したいとか、自分のこんな特性を生かしたいといった、思いや価値観が存在するはずである。

03 一種の"賭け"とあるが、どういうことか。

- 1 自分の適性を教えてもらう機会がなかったのに、仕事を選ばなければならない。
 - 2 自分の適性が分からないまま、仕事を選ばなければならない。
 - 3 仕事に就かなければ自分の適性が確かめられないのに、仕事を選ばなければならない。
 - 4 仕事の内容が分からないまま、仕事を選ばなければならない。
-

04 キャリア教育のあり方について、筆者の考えに合うのはどれか。

- 1 自分の特性を生かせる仕事や実現したい社会について、深く考えさせるべきだ。
- 2 自分の特性を把握させ、社会に貢献できる仕事を選ばせることが重要だ。
- 3 どうしたら自分が社会に役立てるのか、現実的な認識をもたせるべきだ。
- 4 仕事や社会について学んだうえで、自分を見つめさせることが重要だ。

問題4

つぎの文章を読んで、質問に答えなさい。答えは、1・2・3・4から最もよいものを一つえらびなさい。

以下は、ある日本の美術館の館長が書いた文章である。

美術館は芸術作品を楽しむ場所だ。しかし、予備知識なしに無心で楽しめるエンターテインメントと違って、アートを楽しむには特別な知識があると①思っている人は多い。私はそうした考え方は大きな誤解だと思っている。

しかし、そう考える人の気持ちがわからないではない。なぜなら、この国では子どもの頃からアートに親しむ環境が整っていないからだ。美術館では子どもはうるさくて邪魔な存在だとされている。美術館に来る資格があるのは分別のある大人だけだ——そう思わせるような＊敷居が高くなるのは仕方がない。しかし、その逆に、子どもの頃から美術館に何度も足を運び、なじみのある場所になっていけば、芸術作品との距離はもっと近くなるだろう。では、子どもたちに美術館を楽しんでもらうにはどうすればいいのだろうか。

(中略)

私がよくやるのは②「宝探し」だ。もともとはシカゴ美術館にいたときに同僚が実践しているのを見て面白いと思い、日本の美術館に来てからも実践している。

「宝探し」のルールは簡単だ。

子どもたちに美術館で販売されている＊ポストカードを渡して、展示されているその作品を探すように言う。すると、彼らは絵を一生懸命見て、ポストカードに印刷されている絵を探す。

作品を見つけ出したら、そのポストカードに感想を書いてもらう。どんなことを書いてもいい。感想が思い浮かばなければ、その絵の中に何が描かれているかということでもいい。「見た」と書いてもらうだけでもいいのだ。とにかく、作品を「見る」きっかけを作ることが目的である。

大人はともすれば絵を頭で理解しようとする。この絵は＊印象派の＊巨匠〇〇が描いた絵だからすばらしい、というように、知識と実物を一致させるだけで満足してしまう。しかし、そんな見方が果たして本当に作品を「見た」と言えるだろうか。

子どもたちは予備知識を持たずに絵を見る。そのときに「感動」しなくてもかまわない。一生懸命に「見る」だけでいいのだ。一枚の絵を一生懸命に見たという体験だけで、美術館に来た価値は十分にある。

美術館のすばらしいところは「本物」をその目で見られることだ。子どもたちは手にしたポストカードと作品を見比べて「色が違う」と気づくかもしれない。それだけでも立派な「発見」だ。本物と印刷物は違うのだということがわかるだけでも、実物を見たかいがある。

私は、教育とは、自分の感性で感じ、自分の頭で考えられるよう、感性と知性を鍛えることだと思っている。問いに対する答えを教えるのだけが教育ではないはずだ。そして、美術館は、うまく使えば、感性を鍛えるすばらしい学校になりうる場所だ。なぜなら、美術館は「答えがたくさんある」ことを教えるのに最適な場所だからだ。

一人ひとり見る「目」も違えば、その作品を感じる「心」も、そこから考える「頭」も違う。答えは決して一つではないのだ。

(注1) 敷居が高い：近づきにくい

(注2) ポストカード：ここでは、美術作品が印刷されたはがき

(注3) 印象派：ここでは、絵画の流派の一つ

(注4) 巨匠〇〇：〇〇という名前の巨匠

05 ①思っている人は多いとあるが、そういう人たちの気持ちについて筆者はどのように考えているか。

- 1 美術館は楽しむより学ぶ場所だと思われているから理解できる。
 - 2 美術館には知識がないと理解できない作品が多いから理解できる。
 - 3 芸術作品の楽しみ方は大人になってからしか学べないから理解できる。
 - 4 子どもの頃から芸術作品に触れる体験が十分でないから理解できる。
-

06 筆者が、子どもたちに②「宝探し」をさせるのは何のためか。

- 1 本物の価値を理解させるため
 - 2 本物を実際に見る機会を作るため
 - 3 本物を見た感動を忘れないようにするため
 - 4 本物を通して知識を確かなものにするため
-

07 筆者によると、美術館は子どもたちの教育にどのように役立つか。

- 1 子どもたちはさまざまな発見を通して感性を磨けるようになる。
- 2 子どもたちは多くの作品の中から価値のあるものが見極められるようになる。
- 3 子どもたちは考えることより感じることのほうが大切だとわかるようになる。
- 4 子どもたちは感性を鍛えることができより良い答えが見つけ出せるようになる。

問題 1 01

정답 ③

핵심 내용

특허 제도는 다른 기업이 신제품을 모방하는 것을 일정 기간 막아 **개발 기업이 독점적으로 판매하며 개발비를 회수할 수 있도록 하는 제도**이다. 이를 통해 기업은 새로운 제품 개발에 적극적으로 투자할 수 있으며, 결과적으로 **공정한 경쟁과 사회 발전을 촉진하는 역할**을 한다.

선택지 분석

① ×

一定期間にいろいろな新製品を販売することができる。

→ 여러 신제품을 판매할 수 있다는 뜻이 아니다. 개발한 신제품을 일정 기간 독점 판매할 수 있다는 의미이다.

② ×

新製品の開発に必要な資金を抑えることができる。

→ 특허 제도는 개발 비용을 줄여 주는 것이 아니라, 투자한 개발비를 회수할 수 있도록 보장해 주는 제도이다.

③ ○ 정답

新製品の開発に安心して取り組むことができる。

→ 특허 제도가 있기 때문에 다른 기업의 모방을 걱정하지 않고 신제품 개발에 도전할 수 있다.

본문의

「企業はリスクのある新製品開発に躊躇してしまい」

「企業同士の公正な開発競争を促す目的がある」

와 정확히 일치한다.

④ ×

ほかの企業との厳しい開発競争に勝つことができる。

→ 경쟁에서 반드시 이기게 해 주는 제도가 아니라, 공정한 경쟁을 촉진하는 것이 목적이다.

문제2 02

정답 ③

핵심 내용

필자는 결함이 전혀 없는 제품만 만들어야 한다는 생각은 현실적이지 않다고 말한다. 중요한 것은 결함이 발생했을 때 리콜을 실시하고 원인을 개선하여 같은 문제가 다시 발생하지 않도록 하는 것이다. 이러한 개선의 반복이 합리적인 사고방식이라고 주장한다.

선택지 분석

① ×

不具合をどう改善するかでメーカーの評価が決まる。

→ 제조사의 평가에 대해 이야기하는 것이 아니라, 결함을 개선하는 자세를 강조하고 있다.

② ×

不具合が起こりにくい車を世に出せるように努力すべきだ。

→ 물론 중요하지만, 본문의 핵심은 결함이 발생한 이후의 개선 과정이다.

③ ○ 정답

不具合があったら改善して、それを繰り返さないことが大切だ。

→ 결함이 생기면 리콜을 하고, 다음 제품에서는 같은 결함이 발생하지 않도록 개선하는 것이 중요하다는 의미이다.

본문의

「不具合が出たらリコールして、次につくる車からは同じ不具合が出ないように改善していく」

와 정확히 일치한다.

④ ×

不具合によるリコールを想定したうえで、車を世に出すべきだ。

→ 리콜을 전제로 제품을 출시하라는 의미가 아니라, 결함이 발생하면 개선을 반복하는 것이 중요하다는 뜻이다.

문제3

03 정답 ③ | 04 정답 ④

핵심 내용

필자는 자신에게 맞는 직업을 처음부터 정확히 찾는 것은 어렵다고 말한다. 일을 직접 경험해 보기 전에는 자신의 적성을 알기 어렵기 때문에 직업 선택은 어느 정도 '도박'과 같다. 하지만 직업 세계에 대한 현실적인 이해를 갖추고, 자신의 가치관과 목표를 깊이 성찰하는 커리어 교육이 중요하다고 강조한다.

정답 해설

03번 정답: ③

근거

필자는

「仕事の世界は、いったん思いきって飛び込んでみないかぎり、それを理解することはできない。」

라고 말한다.

즉, 일을 직접 해 보기 전에는 자신의 적성을 확인할 수 없는데도 직업을 선택해야 하기 때문에 '도박'이라고 표현한 것이다.

✓ ③ 일을 해 보지 않으면 자신의 적성을 확인할 수 없는데도 직업을 선택해야 한다.

선택지 오답 포인트

- ① 적성을 알려 줄 기회가 없다는 것이 핵심이 아니다.
- ② 적성을 모른다는 내용만으로는 '도박'의 의미를 충분히 설명하지 못한다.
- ④ 직업의 내용을 모른다는 것이 아니라 직접 경험하지 못했다는 점이 핵심이다.

04번 정답: ④

근거

필자는 직업 세계에 대한 현실적인 이해와 함께,

「みずからの『根っこ』にあるものについても見つめさせ、深めさせたい」

라고 말한다.

즉, 직업과 사회를 이해한 뒤 자신을 돌아보고 가치관을 깊이 생각하는 교육이 필요하다는 의미이다.

✓ ④ 일과 사회를 배운 뒤 자신을 성찰하도록 하는 것이 중요하다.

선택지 오답 포인트

- ① 자신의 특성과 사회에 대해 생각하는 것도 중요하지만, 직업 세계에 대한 현실적인 이해가 빠져 있다.
- ② 특정 직업을 선택하게 하는 것이 목적은 아니다.
- ③ 사회에 기여하는 방법만을 현실적으로 인식시키는 것이 핵심은 아니다.

問題4

05 正答 ④ | 06 正答 ② | 07 正答 ①

핵심 내용

필자는 미술을 즐기기 위해 특별한 지식이 필요하다는 생각은 오해라고 말한다. 아이들이 직접 작품을 보고 관찰하는 경험을 통해 발견하는 즐거움과 감성을 기르는 것이 중요하며, 미술관은 정답을 배우는 곳이 아니라 스스로 느끼고 생각하는 힘을 키우는 교육의 장이라고 설명한다.

정답 해설

05번 정답: ④

근거

필자는「この国では子どもの頃からアートに親しむ環境が整っていないからだ。」라고 설명한다.
즉, 어린 시절부터 예술을 접할 기회가 부족했기 때문에 지식이 필요하다고 생각하는 사람들의 마음을 이해할 수 있다고 말한다.

✓ ④ 어린 시절부터 예술 작품을 접할 기회가 충분하지 않았기 때문이다.

선택지 오답 포인트

- ① 미술관이 공부하는 장소라고 생각해서는 아니다.
- ② 지식이 없으면 이해할 수 없는 작품이 많다고 말하지 않았다.
- ③ 어른이 되어야만 예술을 배울 수 있다는 내용은 없다.

06번 정답: ②

근거

필자는 「作品を『見る』きっかけを作ることが目的である。」라고 말한다.
또한 실제 작품을 보며 포스트카드와 비교하는 경험을 중요하게 여긴다.

✓ ② 실제 작품을 보는 기회를 만들기 위해서이다.

선택지 오답 포인트

- ① 작품의 가치를 이해시키는 것이 직접적인 목적은 아니다.
- ③ 감동을 오래 기억하게 하는 것이 목적이 아니다.
- ④ 지식을 확인하기 위한 활동도 아니다.

07번 정답: ①

근거

필자는 「感性と知性を鍛えること」 또한 「美術館は『答えがたくさんある』ことを教えるのに最適な場所」라고 말한다.

즉, 다양한 작품을 관찰하고 발견하는 경험을 통해 감성을 기를 수 있다는 것이 핵심이다.

✓ ① 다양한 발견을 통해 감성을 기를 수 있다.

선택지 오답 포인트

- ② 작품의 가치를 판단하는 능력을 기르는 것이 목적이 아니다.
- ③ 느끼는 것이 생각하는 것보다 중요하다고 말하지 않았다.
- ④ 더 좋은 하나의 답을 찾는 것이 아니라 답은 하나가 아니라고 설명한다.