

問題 1 Read the text and write QUESTIONS in English for the answers below. (30 点)

[1] Superheroes are everywhere: in comic books, movies, video games, and in posters on buses and trains. But what effect, if any, do superheroes have on our behavior? スーパーヒーローは私たちの行動に、もしあるとすれば、どんな影響を与えているか

[2] A research team at Stanford University decided to explore this question by setting up a virtual reality experiment. スタンフォード大学の研究チームは、この疑問を探った In the study, people were given a バーチャルリアリティ実験を設定することによって mission to find and rescue a sick child. One group of participants was made to feel as though they could fly like Superman, while another group attempted the same task in a virtual helicopter. After the mission, each participant was interviewed.

[3] During the interviews, the researcher pretended to accidentally knock over a cup filled with pens. People who had just flown like Superman were not only quicker to help, but picked up an average of 15 percent more pens. Every "superhero" picked up at least a few pens, whereas some of the helicopter participants failed to offer any help at all. This suggests that heroic behavior in a virtual environment might transfer to helpful behavior in the real world. 示唆する バーチャル環境での英雄的行動が、現実世界での助け合いの行動に移る可能性がある

[4] Superheroes may have a particularly important influence on children. Children have very limited control over many areas of their lives. Therefore, pretending to be a superhero allows a child to act out and process any anxiety that they have, and thereby resolve or reduce underlying fears, claims Dr. Amy Bailey, a clinical psychologist at kidsFIRST Medical Center, Dubai. "Children age three to four years find it difficult to differentiate between reality and fiction" 3~4歳の子供は現実とフィクションを区別するのが難しいと感じていて and, as such, the trait of superhuman strength is completely believable to them," she says. It "allows them to access some sense of power." 超人的な強さの特性は完全に彼らにとって信じられるものだ

[5] Bailey adds, "The risk to superhero play is that sometimes children's behavior can become out of control and escalate into chaotic play as a child becomes submerged in these roles." She advises parents to limit exposure to

問題 1 次の文を読んで、下にある解答に対応する疑問文を英語で書きなさい。(40 点)

[1] スーパーヒーローは至る所にいます：コミックブック、映画、ビデオゲーム、そしてバスや電車のポスターにも。しかし、スーパーヒーローは私たちの行動に、どのような影響を与えているのでしょうか？

[2] スタンフォード大学の研究チームは、この質問を探るためにバーチャルリアリティ実験を設定しました。研究では、参加者に病気の子供を見つけて救助するというミッションが与えられました。あるグループの参加者はスーパーマンのように飛べると感じさせられ、もう一つのグループはバーチャルヘリコプターで同じ任務に挑戦しました。ミッションの後、各参加者はインタビューを受けました。

[3] インタビューの間、研究者は誤ってペンで満たされたカップを倒すふりをしました。スーパーマンのように飛んだばかりの人々は、ヘリコプターを使ったグループに比べて、より早く助けに動き、平均して 15% 多くのペンを拾いました。すべての「スーパーヒーロー」参加者が少なくとも数本のペンを拾ったのに対し、ヘリコプターの参加者の中には全く手を貸さない人もいました。これは、バーチャル環境での英雄的行動が現実世界での助け合いの行動に移る可能性があることを示唆しています。

[4] スーパーヒーローは特に子供たちに重要な影響を与えるかもしれません。子供たちは多くの生活の領域において非常に限られたコントロールしか持っていません。したがって、スーパーヒーローごっこをすることは、子供が不安を演じて処理することを可能にし、それによって根底にある恐怖を解決または軽減することができると、ドバイの kidsFIRST メディカルセンターの臨床心理学者、エイミー・ベイリー博士は主張しています。彼女は「3~4 歳の子供は現実とフィクションを区別するのが難しく、そのため超人的な強さの特性は彼らにとって完全に信じられるものです」と言います。それは「彼らにある種の力を感じさせることができます。」

[5] ベイリーはさらに、「スーパーヒーローごっこのリスクは、時には子供の行動が制御不能になり、これらの役割に没頭するにつれて混乱した遊びに発展することです」と警告しています。彼女は親に対して、より攻撃的な番組への露出を制限し、子供たちがお気に入りヒーローの賢い思考や他者への配慮といった「他のポジティブな特性」に焦点を当てるようにアドバイスしています。攻撃的な行動の潜在的な影響に対する懸念から、スーパーヒーローごっこを教室から全面禁止している学校もあります。

more aggressive shows and to have children focus on "other positive characteristics of their favorite hero, such as their clever thinking and care of others." Concern over the potential effect of aggressive behavior has led to some schools banning superhero play from the classroom altogether.

攻撃的な行動が起こしうる影響に対する懸念から
[6] Other psychologists share this concern. Some point to the evolution of the superhero over time, and are critical of modern renditions. "There is a big difference in the movie superhero of today and the comic book superhero of yesterday." says psychologist Sharon Lamb of the University of Massachusetts.

スーパーヒーローごっこを教室から全面禁止している学校もある。
[6] Other psychologists share this concern. Some point to the evolution of the superhero over time, and are critical of modern renditions. "There is a big difference in the movie superhero of today and the comic book superhero of yesterday." says psychologist Sharon Lamb of the University of Massachusetts.

"Today's superhero," Lamb says, is "aggressive, sarcastic, and rarely speaks to the virtue of doing good for humanity." Lamb compares the selfish, playboy millionaire Tony Stark (Iron Man) to a superhero of the past, such as Superman. Superman, she points out, had a real job as a newspaper reporter and was dedicated to fighting injustice. More recent characters such as Iron Man "exploit women, flaunt bling, and convey their manhood with high-powered guns."

[8] Jeff Greenberg, a social psychology professor at the University of Arizona, is less critical of modern superheroes. According to him, superheroes give children confidence and can deliver a positive moral message. Many superheroes such as Spider-Man or Superman use their powers to protect the weak. And more modern superheroes such as Daredevil, who is blind, and Charles Xavier (Professor X), who is paralyzed, promote diversity and present positive images of disability.

今日の映画のスーパーヒーロー 昔のコミックブックのスーパーヒーロー
[7] Lamb compares the selfish, playboy millionaire Tony Stark (Iron Man) to a superhero of the past, such as Superman. Superman, she points out, had a real job as a newspaper reporter and was dedicated to fighting injustice. More recent characters such as Iron Man "exploit women, flaunt bling, and convey their manhood with high-powered guns."

[8] Jeff Greenberg, a social psychology professor at the University of Arizona, is less critical of modern superheroes. According to him, superheroes give children confidence and can deliver a positive moral message. Many superheroes such as Spider-Man or Superman use their powers to protect the weak. And more modern superheroes such as Daredevil, who is blind, and Charles Xavier (Professor X), who is paralyzed, promote diversity and present positive images of disability.

[9] It is becoming clear that superheroes offer us more than just entertainment. "If you design games that are violent, people's aggressive behavior increases," claims Jeremy Bailenson, who led the Stanford University study. But he also believes that video games and other forms of superhero entertainment could be designed to train people to be more empathetic and helpful in the real world perhaps giving us all the power to be a little more like Superman.

[6] 他の心理学者もこの懸念を共有しています。彼らの中には、スーパーヒーローの進化に注目し、現代の解釈に批判的な人もいます。「今日の映画のスーパーヒーローと昔のコミックブックのスーパーヒーローには大きな違いがあります」と、マサチューセッツ大学の心理学者シャロン・ラムは言います。「今日のスーパーヒーローは攻撃的で、皮肉屋であり、人類のために良いことをする美德を語ることはほとんどありません。」

[7] ラムは、自己中心的なブレイボーイの大富豪トニー・スターク（アイアンマン）を、昔のスーパーヒーロー、例えばスーパーマンと比較します。彼女はスーパーマンが新聞記者という本当の仕事をもち、不正と戦うことに献身していたと指摘します。アイアンマンのような最近のキャラクターは「女性を利用し、派手な装飾品を見せびらかし、高威力の銃で男らしさを誇示します。」

[8] アリゾナ大学の社会心理学教授、ジェフ・グリーンバーグは、現代のスーパーヒーローにそれほど批判的ではありません。彼によると、スーパーヒーローは子供たちに自信を与え、ポジティブな道徳的メッセージを伝えることができます。多くのスーパーヒーロー、例えばスパイダーマンやスーパーマンは、弱者を守るためにその力を使います。そして、盲目のデアデビルや、身体に麻痺があるチャールズ・エグゼビア（プロフェッサーX）のような現代のスーパーヒーローは、多様性を推進し、障害に対するポジティブなイメージを提供します。

[9] スーパーヒーローは単なるエンターテインメント以上のものを提供していることが明らかになってきています。「暴力的なゲームを設計すると、人々の攻撃的な行動が増加する」と、スタンフォード大学の研究を主導したジェレミー・ベイレンソンは主張します。しかし、彼はまた、ビデオゲームや他の形のスーパーヒーローエンターテインメントが、人々を現実の世界でより共感的で助け合うように訓練するために設計できると信じています。おそらく私たち全員に、もう少しスーパーマンのような力を与えることができるでしょう。

< Answer の和訳 >

- (1) スーパーヒーローが私たちの行動に影響を与えるかどうか。
- (2) バーチャル環境での英雄的な行動は、現実世界での助け合いの行動に移行する可能性がある。
- (3) エイミー・ベイリー博士によると、3～4歳の子供たち。
- (4) 攻撃的な行動への影響について懸念があるため。
- (5) 昔のスーパーヒーローは不正と戦ったが、今日のスーパーヒーローは人類のために善を行うことの美德についてほとんど語らない。
- (6) 子供たちに「違っていても大丈夫だ」ということを示している。

submerged: deeply involved

renditions: versions or interpretations

flaunt bling: to show off expensive jewelry, clothing, etc.

paralyzed: unable to move all or part of the body

empathetic: having the ability to understand someone else's feeling

Answers

- (1) Whether or not superheroes influence our behavior.
- (2) Heroic actions in a virtual environment might transfer to helpful actions in the real world.
- (3) Three to four years old, according to Dr. Amy Bailey.
- (4) Because they have concerns about the impact on aggressive behavior.
- (5) The old ones fought injustice, but today's superheroes rarely speak of the virtue of doing good for humanity.
- (6) They show children that it's OK to be different.

<問題1 解答例とその日本語訳>

- (1) What did the research team at Stanford University decide to explore (by setting up a virtual reality experiment) ?
 - (2) ①What might heroic actions in a virtual environment transfer to ?
②What does the result of this experiment suggest?
 - (3) ①How old are the children who find it difficult to differentiate between reality and fiction?
②Who finds it difficult to differentiate between reality and fiction ?
 - (4) Why have some schools banned superhero play from the classroom altogether ?
 - (5) ①(According to Lamb) What is the big difference in the movie superhero of today and the comic book superhero of yesterday ?
②How does Lamb compare today's superheroes to the old ones ?
 - (6) What do modern superheroes such as Daredevil and Professor X show children ?
-
- (1) スタンフォード大学の研究チームは（バーチャルリアリティ実験を設定することで）何を探求することを決めましたか？
 - (2) ①バーチャル環境での英雄的な行動は、何に移行する可能性がありますか？
②この実験の結果は何を示唆していますか？
 - (3) ①現実とフィクションを区別するのが難しいと感じている子どもは何歳ですか？
②現実とフィクションを区別するのが難しいと誰が感じていますか。
 - (4) なぜいくつかの学校はスーパーヒーローごっこを教室で全面的に禁止したのですか？
 - (5) ①今日の映画のスーパーヒーローと昔のコミックブックのスーパーヒーローの大きな違いは何ですか。
②ラムは今日のスーパーヒーローを昔のスーパーヒーローとどのように比較していますか？
 - (6) デアデビルやプロフェッサーXのような現代のスーパーヒーローは、子供たちに何を示していますか？