

関西大学大学院
博士課程前期課程
博士課程後期課程

入学試験問題集

総合情報学研究科

関西大学大学院

博士課程前期課程

総合情報学

研究科

社会情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 情報通信技術 (ICT) と新しい教育
----	-----------------------------

次の大問【1】，【2】のどちらかを選んで解答せよ。なお解答の冒頭に、どちらを選択したかを明記すること。

【1】

次期学習指導要領の骨子が見え始めてきました。その中で、資質・能力の三つの柱のうち「学びに向かう力・人間性」の新しいイメージとして、「学びの主体的な調整」を中心に置いて、「初発の思考や行動を起こす力・好奇心」「他者との対話や協働」「学びを方向付ける人間性」を周りに三角形に配置する図が示されました。さらに、評価においてはこれら4つのうち「学びを方向付ける人間性」以外を、「思考力・判断力・表現力」と統合する構想も示されています。これによって今後学校現場はどう変わるのか、これが教育研究とどう関わるのか、論じてください。

【2】以下の文をもとに、student agencyとは何かについてまとめ、student agencyを育てるためにどのような教育をすべきかについて論じてください。

著作権許諾の都合上、問題の文章は掲載しておりません。

OECD (2019) Future of Education and Skills 2030: Student Agency for 2030を元に注釈記号等を削除

以上

博士課程前期課程

総合情報学

研究科

知識情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 人間共生社会におけるインタラクションの 学際的分析と構築
----	---

1/2

下記の大問〔I〕から〔III〕のいずれか1問を選択し、その中のすべての小問に答えよ。

〔I〕人間の内部状態をモデル化する手法やエージェントの構成に関して、以下の小問(A)～(C)の全てに答えよ。

(A) 人間の感情をモデル化する先行研究について、下記の語群の単語を全て用い、200文字程度で説明せよ。

〔語群〕

(a)離散的 (b)連続的 (c)感情の輪 (d)感情円環 (e)基本6感情

(B) エージェントの感情のモデル化において今後必要だと考えられることを、下記の語群の単語をできるだけ用いて200文字程度で考察せよ。

〔語群〕

(a)処理 (b)混乱 (c)遅延 (d)受容 (e)複数並行 (f)抑制

(C) 人間に親しまれるエージェントの時系列行動デザインについて、自らの具体的なアイデアを300文字程度で考察せよ。その際、感情のモデルとそれに紐づいた具体的な身体行動デザインについても例を挙げて説明すること。

〔II〕ARまたはVRとゲーミフィケーション、およびその応用に関して、以下の小問(A)～(D)の全てに答えよ。

(A) ゲーミフィケーションという言葉、および、その効能について、下記の語群の単語をできるだけ用いて150文字程度で説明せよ。

〔語群〕

(a)動機づけ (b)現実世界 (c)仮想世界 (d)競争 (e)興奮

(B) VRの3要素を100文字程度で説明せよ。

(C) VRやAR、およびその他のメディアを複合的に用いて、人間の行動変容を狙うシステムの先行事例を1つ取り上げ説明せよ。また、そのシステムがVRである場合は、ARに変更することの意義と問題点を、または、そのシステムがARである場合は、VRに変更することの意義と問題点を記述せよ。これらは合わせて250文字程度とする。

(D) ゲーミフィケーションとVRやAR、およびその他のメディア体験を組み合わせ、新規に、どのような現実の問題解決ができると考えるか。あなたの考える研究計画に関連づけつつ、300文字程度で考察せよ。その際には、下記の語群の単語を2つ以上用いよ。

〔語群〕

(a)慣習 (b)周辺認識 (c)真剣さ (d)楽しみ (e)他者

博士課程前期課程

総合情報学 研究科

知識情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 人間共生社会におけるインタラクションの 学際的分析と構築
----	---

2/2

〔Ⅲ〕人間の内部状態とコミュニケーション能力の強化メディアに関して、以下の小問(A)～(D)の全てに答えよ。

(A) 感情や生理状態などの内部状態を定義する先行研究のモデルについて、下記の語群の単語をできるだけ用いて 150 文字程度で説明せよ。

〔語群〕

- (a) 緊張 (b) リラックス (c) ポジティブ (d) ネガティブ
(e) 処理能力 (f) 心拍 (g) 発汗

(B) 人間が受けるメディアからの影響について、下記の語群の単語をできるだけ用いて 200 文字程度で説明せよ。

〔語群〕

- (a) BGM (b) 効果音 (c) 拍手 (d) 映像 (e) ライティング
(f) 音量 (g) 映像

(C) コミュニケーションにおける問題点を、相手が、1 名、3～4 名、多人数、である時のそれぞれに分類し、ドメイン(具体的な場など)の例を挙げて具体的に述べよ。ただし、150 文字程度で、下記の語群の単語をできるだけ用いること。

〔語群〕

- (a) ためらい (b) 他者 (c) 集中 (d) 理解 (e) リソース

(D) 前問におけるコミュニケーションの問題点のうち、擬人化メディア(ロボットや仮想エージェントなど)や環境型メディア(映像や音、VR、テキスト情報など)を用いて解決できると思われる自らの考えやアイデアを、自らの考える研究計画に関連づけつつ、具体的に説明せよ。ただし、250 文字程度とする。

以上

博士課程前期課程

総合情報学 研究科

知識情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科 目	専門科目 インテリジェントコンピューティングの応用
-----	------------------------------

大問〔I〕〔II〕の指示に従い解答すること。

〔I〕次の（A）と（B）の内、1つを選択して解答すること。

（A）画像情報処理に関するテーマを設定し、その適用分野、機能要件と処理内容、さらに実装技術について解説すること。

（B）映像情報処理に関するテーマを設定し、その適用分野、機能要件と処理内容、さらに実装技術について解説すること。

〔II〕次の（A）と（B）の内、1つを選択して解答すること。

（A）エッジカメラについて内容を詳述すること。

（B）ステレオカメラについて内容を詳述すること。

以 上

博士課程前期課程

総合情報学 研究科

知識情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 スマートシステムデザインの数理論と応用
----	-----------------------------

以下の問題〔I〕と〔II〕に解答せよ。

〔I〕スマートシステムデザインの数理論と応用に関する理論および手法について、次の語群の中から 2 つを選択して説明せよ。各語句の説明においては具体的な応用例も示すこと。

〔語群〕

- (a) 線形回帰 (b) 因子分析 (c) 主成分分析 (d) k-平均法
 (e) 決定木 (f) 畳み込みニューラルネットワーク
 (g) ファジィ理論 (h) 進化計算 (i) フーリエ変換

〔II〕下表に示す 4 点の測定データが得られている。説明変数 x と目的変数 y の関係を近似する関数をこれらのデータから推定したい。近似関数として二次曲線 $f(x) = ax^2 + bx + c$ を仮定し、係数 a, b, c の値を最小二乗法により決定することにした。以下の各問に答えよ。

データ番号	x	y
1	-1	0
2	0	-2
3	0	-1
4	1	1

(A) 残差二乗和 $J = \sum_i \{y_i - f(x_i)\}^2$ を係数 a, b, c の式で表せ。

(B) J の偏導関数 $\frac{\partial J}{\partial a}, \frac{\partial J}{\partial b}, \frac{\partial J}{\partial c}$ を求めよ。

(C) J を最小にする係数 a, b, c の値を求めよ。

以上

博士課程前期課程

総合情報学 研究科

知識情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科 目	専門科目 意思決定支援のためのコンピューティング 技法
-----	-----------------------------------

以下のすべての問題に答えよ。

- [I] 表 1 に示す No. 1~4 のデータについて、 y を目的変数、 x_1 と x_2 を説明変数として、
回帰式 $y = a_0 + a_1x_1 + a_2x_2$ を考える。このとき以下の (A) ~ (C) の問題に答えよ。

表 1

No.	1	2	3	4
y	3	0	2	6
x_1	0	1	0	2
x_2	0	0	2	2

- (A) 係数 a_0 , a_1 , a_2 と、表 1 の値を用いて、残差平方和 Q の式を求めよ。
 (B) Q を最小にする極値条件を示し、係数 a_0 , a_1 , a_2 を求めよ。途中式も示すこと。
 (C) 重回帰分析はどんなときに用いる技術なのか示し、どんな実例が考えられるか 1 つ例を示しなさい。

- [II] 顔の画像から笑顔か非笑顔かを線形判別分析を用いて判別することを考える。このとき以下の (A), (B) の問題に答えよ。

- (A) 表 2 は、顔画像 S1~S4 から得られた 2 つの特徴量 (F1, F2) と、各顔画像が実際に笑顔か非笑顔かを表す。表 3 は、ある顔画像 A と B に対して、特徴量 F1, F2 を抽出した結果を示している。表 2 の S1~S4 を教師データとする線形判別分析により判別関数を構成したとき、画像 A と B は、それぞれどちらの種類 (笑顔/非笑顔) として判別されるか、理由を付けて答えよ。必要なら図を示して説明してもよい。

表 2

画像名	F1	F2	種類
S1	3	4	笑顔
S2	1	2	笑顔
S3	5	1	非笑顔
S4	1	0	非笑顔

表 3

画像名	F1	F2	種類
A	1	3	?
B	4	0.5	?

- (B) 表 4 は、S1~S4 を教師データとして線形判別分析により判別関数を構成したときの、テストデータ T1~T5 に対する判別結果である。表 4 において、「笑顔の判別」に対する判別精度を適合率と再現率で示しなさい。その際、各率の分子、分母が何かも示すこと (例. ○○の数)。

表 4

画像名	実際(正解)	判別結果
T1	笑顔	笑顔
T2	笑顔	笑顔
T3	笑顔	笑顔
T4	非笑顔	笑顔
T5	非笑顔	非笑顔

以上

博士課程前期課程

総合情報学 研究科

知識情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 人間共生社会におけるインタラクションの 学際的分析と構築
----	---

下記の大問〔I〕から〔III〕のいずれか1問を選択し、その中のすべての小問に答えよ。

〔I〕人間の内部状態をモデル化する手法やエージェントの構成に関して、以下の小問(A)～(C)の全てに答えよ。

(A) 人間の感情をモデル化する先行研究について、下記の語群の単語を全て用い、200文字程度で説明せよ。

〔語群〕

(a)離散的 (b)連続的 (c)感情の輪 (d)感情円環 (e)基本6感情

(B) エージェントの感情のモデル化において今後必要だと考えられることを、下記の語群の単語をできるだけ用いて200文字程度で考察せよ。

〔語群〕

(a)処理 (b)混乱 (c)遅延 (d)受容 (e)複数並行 (f)抑制

(C) 人間に親しまれるエージェントの時系列行動デザインについて、自らの具体的なアイデアを300文字程度で考察せよ。その際、感情のモデルとそれに紐づいた具体的な身体行動デザインについても例を挙げて説明すること。

〔II〕ARまたはVRとゲーミフィケーション、およびその応用に関して、以下の小問(A)～(D)の全てに答えよ。

(A) ゲーミフィケーションという言葉、および、その効能について、下記の語群の単語をできるだけ用いて150文字程度で説明せよ。

〔語群〕

(a)動機づけ (b)現実世界 (c)仮想世界 (d)競争 (e)興奮

(B) VRの3要素を100文字程度で説明せよ。

(C) VRやAR、およびその他のメディアを複合的に用いて、人間の行動変容を狙うシステムの先行事例を1つ取り上げ説明せよ。また、そのシステムがVRである場合は、ARに変更することの意義と問題点を、または、そのシステムがARである場合は、VRに変更することの意義と問題点を記述せよ。これらは合わせて250文字程度とする。

(D) ゲーミフィケーションとVRやAR、およびその他のメディア体験を組み合わせ、新規に、どのような現実の問題解決ができると考えるか。あなたの考える研究計画に関連づけつつ、300文字程度で考察せよ。その際には、下記の語群の単語を2つ以上用いよ。

〔語群〕

(a)慣習 (b)周辺認識 (c)真剣さ (d)楽しみ (e)他者

博士課程前期課程

総合情報学 研究科

知識情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 人間共生社会におけるインタラクションの 学際的分析と構築
----	---

2/2

〔Ⅲ〕人間の内部状態とコミュニケーション能力の強化メディアに関して、以下の小問(A)～(D)の全てに答えよ。

(A) 感情や生理状態などの内部状態を定義する先行研究のモデルについて、下記の語群の単語をできるだけ用いて 150 文字程度で説明せよ。

〔語群〕

- (a) 緊張 (b) リラックス (c) ポジティブ (d) ネガティブ
(e) 処理能力 (f) 心拍 (g) 発汗

(B) 人間が受けるメディアからの影響について、下記の語群の単語をできるだけ用いて 200 文字程度で説明せよ。

〔語群〕

- (a) BGM (b) 効果音 (c) 拍手 (d) 映像 (e) ライティング
(f) 音量 (g) 映像

(C) コミュニケーションにおける問題点を、相手が、1 名、3～4 名、多人数、である時のそれぞれに分類し、ドメイン(具体的な場など)の例を挙げて具体的に述べよ。ただし、150 文字程度で、下記の語群の単語をできるだけ用いること。

〔語群〕

- (a) ためらい (b) 他者 (c) 集中 (d) 理解 (e) リソース

(D) 前問におけるコミュニケーションの問題点のうち、擬人化メディア(ロボットや仮想エージェントなど)や環境型メディア(映像や音、VR、テキスト情報など)を用いて解決できるとされる自らの考えやアイデアを、自らの考える研究計画に関連づけつつ、具体的に説明せよ。ただし、250 文字程度とする。

以上

博士課程後期課程	総合情報学	研究科	総合情報学	専攻
----------	-------	-----	-------	----

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 応用ソフトコンピューティング
----	------------------------

〔I〕社会空間情報科学分野において、第 32 回オリンピック競技大会（2020／東京）の開催（ただし、開催年は 2021 年）を契機に、スポーツ情報処理に係る計測・分析に関する研究が注目されてきている。そこで、スポーツ情報処理の新たな研究テーマを一つ設定し、社会動向と課題、目的と構想、そして、内容と実現の可能性、さらに、社会貢献及び期待される効果の観点を踏まえて論じてください。

以 上

博士課程後期課程

総合情報学 研究科

総合情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科 目	専門科目 認知情報処理
-----	----------------

〔I〕以下の語群から3語を選び、意味を簡単に説明せよ。

- 〔語群〕 (a) ミザンセーン (Mise-en-scène) (b) モンタージュ (Montage)
(c) ディエジェーシス (Diegesis) (d) オートゥール理論 (Auteur Theory)
(e) ナラトロジー (Narratology)

〔II〕フィルムからデジタルへと媒体が移行したことによって映画の視覚的特徴を大規模かつ体系的に分析することが可能となった。例えば、ショットの長さ、色彩分布、カメラの動き、顔の検出・追跡、空間構成などが自動的に抽出・数値化できる。このようなアプローチについて、以下の点を踏まえて300字程度で論じよ。

・従来の映画研究における主観的・質的分析との関係性

〔III〕映画における編集は、単なる映像素材の接続ではなく、観客の「時間経験」を形成する根幹的なプロセスであるといえる。あなたの知識と研究関心に基づき、編集を「時間経験をデザインする総合的プロセス」として捉え直した場合、その理論的意義と研究方法論を800字程度の日本語で具体的に論じよ。

以 上

博士課程後期課程

総合情報学 研究科

総合情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 マルチモーダルコミュニケーション
----	--------------------------

[1] 初等中等教育における「デジタル学習基盤」について、それはどのようなことを意味し、それによってどのような学習が可能になり、それを推し進めるときに何に注意しなければならないか、論じてください。

以上

博士課程後期課程

総合情報学 研究科

総合情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	英語 応用ソフトコンピューティング
----	----------------------

〔I〕これまで実施してきた社会空間情報科学に関するものから代表的な研究または社会実装を一つ取り上げ、英語でその詳細を記述してください。

以上

博士課程後期課程

総合情報学 研究科

総合情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	英語 認知情報処理
----	--------------

〔I〕以下の英文を読んで問題に答えよ。

著作権許諾の都合上、問題の文章は掲載しておりません。

博士課程後期課程

総合情報学 研究科

総合情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	英語 認知情報処理
----	--------------

2/3

著作権許諾の都合上、問題の文章は掲載していません。

(Extracted from: Film

Quarterly,2002,55(3):16-28.)

- (A) 500文字程度の日本語で要約せよ。
(B) 本文に英語のタイトルを付けよ。
(C) 上記の文章をもとに以下の2点についてそれぞれ300文字程度の日本語で説明せよ。
(1) classical continuityとはどのような事象であるか。
(2) 現代の映画制作において classical continuity を厳格に遵守することが映像表現に与える制約について論じよ。

以上

博士課程後期課程

総合情報学 研究科

総合情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	英語 マルチモーダルコミュニケーション
----	------------------------

以下の2問の両方に解答せよ。

[1] 次の4つの引用と解説は、それぞれ自己調整学習における自己説明について言及しています。それぞれの特徴について、日本語で概説してください。

著作権許諾の都合上、問題の文章は掲載しておりません。

[2] 上記4名の学者のうち1名を選んで、共同研究を提案する英文手紙を作成してください。

以上

関西大学大学院
博士課程前期課程
博士課程後期課程

入学試験問題集

総合情報学研究科

関西大学大学院

博士課程前期課程

総合情報学

研究科

社会情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 情報通信技術 (ICT) と新しい教育
----	-----------------------------

次の〔I〕、〔II〕のうちどちらかを選んで解答せよ。なお、選んだ問題番号を明記すること。

〔I〕生成 AI が、教育現場における業務改善の手段として急速に取り入れられている。生成 AI パイロット校での実践など、授業場面における活用事例も蓄積されている。一方で、ハルシネーションや生成 AI バイアスなどの問題をどう扱うかが、大きな問題となってきた。これらを踏まえて、これからの学校現場において、どのように生成 AI を活用することが求められるか、論じなさい。

〔II〕生成 AI の教育利用についての英文を読んで、以下の問いに答えなさい。

(1) その趣旨を 300~400 字の日本語でまとめよ。

(2) 最後の future research として、どのような研究が必要だと考えられるか、2 通りの計画を日本語で提案しなさい。

著作権許諾の都合上、問題の文章は掲載していません。

出典: Niloy, A. C. et. al(2024). Is ChatGPT a Menace for Creative Writing Ability? An Experiment. Journal of Computer Assisted Learning, 40(2), pp. 919-930.

以上

博士課程前期課程

総合情報学 研究科

社会情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 情報通信技術 (ICT) と新しい教育
----	-----------------------------

以下の〔I〕、〔II〕のうちどちらかを選択して、解答しなさい。なお、解答用紙にどちらを選択したか明記すること。

〔I〕近年、外見で人を判断し偏見を持ったり差別をしたりする「ルッキズム」が社会問題の1つとして取り上げられている。例えば、最近では、ボディウォッシュ製品などを販売する「Dove」の広告が「ルッキズム」を助長していると批判を浴びるなどした。一方、若者は、このようなメディアやSNSが作り出す言説や規範的イメージの影響を受けながら成長する。これらを踏まえて、「ルッキズム」に対してどのような教育実践を行うことができるか、学校内と学校外の2通りの実践案を提案しなさい。

〔II〕次の女性の身体とイメージに関するフェミニスト研究についての英文を読んで、以下の問いに答えなさい。

(1) その趣旨を200~250字程度の日本語でまとめなさい。

(2) そのうえで、提案されているモデルを用いることについて、考えうる利点を日本語で論じなさい。

著作権許諾の都合上、問題の文章は掲載していません。

出典：Coleman, R. (2008). The becoming of bodies: Girls, media effects, and body image. *Feminist Media Studies*, 8(2), 163-179.

以上

博士課程前期課程

総合情報学

研究科

社会情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 デジタル社会における価値創造
----	------------------------

1/2

次の〔I〕、〔II〕のどちらかを選んで、解答しなさい。

〔I〕 次の問い (A)、(B) に解答しなさい。

(A) 以下の語群 (a) から (i) の中から 3つ を選択し、それぞれ 200 字程度の日本語でその定義と重要性についてマーケティング/消費者行動の視点から解説しなさい。

〔語群〕

- (a) アンゾフの成長ベクトル
- (b) 計画的陳腐化
- (c) パワー・コンフリクト
- (d) ポーターの 3 つの基本戦略
- (e) ポジショニング戦略
- (f) 垂直的マーケティングシステム
- (g) サービス・ドミナント・ロジック (S-D ロジック)
- (h) 5 A カスタマージャーニー
- (i) ブランド・エクイティ

(B) 次の (1) から (5) の問いのうち、1つ を選択して日本語で解答しなさい (字数は自由)。

- (1) 競争地位戦略について、具体的な市場 (もしくは業界) を例に説明しなさい。
- (2) 具体的なブランドを例に、ブランド・リレーションシップについて説明しなさい。
- (3) 統合型マーケティングコミュニケーション (IMC) について、事例をもとに説明しなさい。
- (4) 具体的な企業を例に、ユーザー・イノベーションについて説明しなさい。
- (5) 旅行業界を例に、ダイナミック・プライシングについて説明しなさい。

博士課程前期課程

総合情報学

研究科

社会情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 デジタル社会における価値創造
----	------------------------

2/2

〔II〕 次の (A)、(B)、(C)、(D) のうち、3 問を選択して、解答しなさい。(A) 語群(a)、(b)、(c)から 1 つを選択して、事例を交えて論じなさい。

〔語群〕

(a)寡占市場 (b)一時的な競争優位 (c)蓄積経緯の独自性

(B) 語群(a)、(b)、(c)から 1 つを選択して、事例を交えて論じなさい。

〔語群〕

(a)知の探索・深化 (b)オープン・イノベーション

(c)ハイパーコンペティション

(C) 語群(a)、(b)、(c)から 1 つを選択して、事例を交えて論じなさい。

〔語群〕

(a)構造的な埋め込み (b)ネットワークの境界 (c)赤の女王仮説

(D) 次の英文を日本語で要約しなさい。

著作権許諾の都合上、問題の文章は掲載しておりません。

(出典) Isada, F. (2024). Inter-Organisational Collaboration Networks in The Introduction Phase of Generative AI. *Enterprise Research Innovation*, 10(1), 481-488.

以上

博士課程後期課程

総合情報学 研究科

総合情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	専門科目 認知情報処理
----	----------------

〔I〕 物語コンテンツのトランスメディアにおいては、同一内容であってもメディア特有の制約や特性により異なる表現を採用する必要がある。ある物語コンテンツを、小説、漫画、アニメーション(動画)の3つのメディアで表現する場合、時間の表現はどのように変換されるだろうか。各々のメディアで用いられる時間概念の表現技法の特徴を整理し、それらのメディア間での可換性について論ぜよ。

〔II〕 次の3つの問のうちから1つを選択して解答しなさい。

- (A) スキューモーフィックデザインとフラットデザインについて、利点・欠点を対比させつつ説明せよ。
- (B) Cardの情報可視化の参照モデルとはどのようなモデルかを説明し、そのモデルが果たす役割や意義について説明せよ。
- (C) 生成AIにおける Retrieval-Augmented Generation について、その概要と利点について説明せよ。

以上

博士課程後期課程

総合情報学 研究科

総合情報学

専攻

志望する課題研究科目について解答せよ。

科目	英語 認知情報処理
----	--------------

〔I〕 次の文章を読んで以下の問に解答しなさい。

著作権許諾の都合上、問題の文章は掲載していません。

（出典：Sharp, H., Rogers, Y., and Preece, J.: *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 5th Edition, pp. 93-94 (2019).)

(A) この文章の1-2段落目を300文字程度の和文で要約せよ。

(B) この文章の3段落目(下線部)について、あなたの考えを150ワード程度の英文で述べよ。

以上