

1 【解き方】問1) 省略されているのは繰り返しをさけるため。下線部①より前で be 動詞の使われている部分をさがす。

問2) 人間とイルカが似ている例を挙げる。第2段落の1文目と第4段落の1文目に着目する。

問3) 直前の it が指すのは同文前半の a special whistle pattern as their name である。

問4) ④ each ～は単数扱い。⑥「群れとして知られている集団」。過去分詞を用いて前の名詞を修飾する。

問5) 主語の This が指すのは前文の that 以下である。

問6) ⑦ (spend + ～(時間)) = 「～(時間)過ごす」。⑧ They は前文の Pods を指す。to play は目的を表す副詞的用法の不定詞。

問7) 1. 第1段落の1～4文目から、イルカとチンパンジーやゴリラを賢さの点で比較していないとわかる。

2. 「イルカが異なる群れに入ったり、そこから出たりすることはふつうである」。第4段落の4文目の内容と一致している。3. 「より多くの食べ物があるとき、群れはより大きくなりえる」。第4段落の最終2文の内容と一致している。4. 第6段落の1文目から、もっと多くの共通のものがあるとわかる。5. 第6段落の最終文から、人間はイルカから学ぶことができると言っているだけだとわかる。

【答】問1) the, closest, to, human, beings 問2) [人間のようにイルカも]自分の「名前」を持っていること。・[人間のようにイルカも]社会性のある動物であること。(それぞれ同意可) 問3) ア 問4) ④ chooses ⑥ known 問5) イルカが別のイルカを呼ぶ方法として、鳴き声のパターンを使う(という行為) 問6) ⑦ イルカの中には、1つの群れで数分あるいは数時間しか過ごさないものもいる。⑧ イルカの群れは、ゲームをするために異なる集団に加わることもある。問7) 1. × 2. ○ 3. ○ 4. × 5. ×

◀全訳▶ どの動物が人間に最も近いでしょうか？ チンパンジー？ ゴリラ？ イルカが最も近いと言う人もいます。実際、イルカは賢いと言う人が多いです。イルカの脳は動物の中で人間に次いで2番目に優れているのです。それらはすばやく考え、理解し、ものごとを学びます。科学者は、イルカの脳は人間のものとはかなり異なると言いますが、いくつかの点で私たちは似ています。

人間と同じように、すべてのイルカには自分自身の「名前」があります。名前として特定の鳴き声のパターンを持つことはこの動物にとって独特のことで、研究者はそれを「シグニチャー・ホイッスル」と呼びます。それぞれのイルカはふつう最初の誕生日までに、特定の鳴き声、つまり名前を選びます。研究者は、イルカが長いあいだ、ときには20年くらいも、友だちのシグニチャー・ホイッスルを覚えていることを示してきています！

アメリカ出身の有名なイルカ研究者であるランディ・ウェルズは、イルカが別のイルカを呼ぶ方法として、鳴き声のパターンを使うことができると信じています。これは「声まね」です。彼らは別のイルカにもっと近づいて、再び会いたいということを示すためにこれらの声まねを使います。人間とイルカだけが自分たちの種の別の個体のために声まね、つまり名前を使う動物なのです。

イルカは社会性のある動物でもあります。それらは群れとして知られている集団の中で暮らしています。群れの大きさはそれぞれとても異なっていて、ほとんどの群れには2頭から30頭のメンバーがいます。これらの群れの中のメンバーや数は絶えず変化します。イルカの中には、1つの群れで数分あるいは数時間しか過ごさないものもあります。群れの大きさはしばしば食べ物の入手可能性と関係しています。食べ物の入手可能性が高い地域では、異なる群れが一緒に集まって、「とても大きな群れ」をつくることもあります。1,000頭よりも多いイルカが1つのとても大きな群れの中にいる場合もあります！

イルカが狩りをしたり、サメのような危険な動物から家族を守るときに、群れにはすばらしい利点があります。ちょうど人間と同じように、それらはゲームをするために異なる集団に加わることもあります！ 科学者は、知的な動物のみが一緒に遊び、そのような活動にはよい関係を持つための意思疎通の技術が必要であると信じています。

ここでの例は人間とイルカが持つ共通点のうちのほんのいくつかです。私たちはとてもよく似ていますが、私たちの忙しい世界の中で、私たちには家族や集団や社会の中でお互いに意思疎通をするための十分な時間が

ありません。イルカの世界では、お互いを気づかい、守ります。今、私たちは生活を振り返らなければなりません。私たちはイルカから大切なことを学ぶことができます。