

How the Brain Works
(どのように脳が働くか)

P.117

【Before Reading】

〔訳〕

1. あなたはいつテレビゲームをしますか？
2. あなたの脳は活発に働くと思いますか？
3. 家で英語を勉強するとき、あなたは声に出して読みますか？
4. 音読は多くの面で役立つと思いますか？
5. あなたは認知症に苦しむお年寄りを誰か知っていますか？

P.118

Part 1

1980年代、川島隆太は東北大学で脳の機能を研究する大学院生だった。

a graduate student 〔名詞〕 大学院生

graduate 〔動詞〕 卒業する

brain 〔名詞〕 脳

彼にはある大きな問題があった。

彼は研究を進めるために多額のお金が必要だったが、利用できるお金はわずかしかなかった。

proceed with ~ 〔熟語〕 ~を続ける

proceed 〔動詞〕 続ける

available 〔形容詞〕 利用できる

当時、脳科学は今日ほど人気がなかった。

in those days 〔熟語〕 当時

not as ~ as ... 〔熟語〕 ...ほど~でない

〔例文〕

4. 当時、私たちにはテレビ番組といった娯楽はなかった。
5. お金は健康ほど大事ではない。

〔質問訳・解答例・解答訳〕

【Q1】

1980年代、川島隆太は何をしていましたか？

He was a graduate student studying the functions of the brain.

彼は脳の機能を研究する大学院生だった。

Think

省略

P.119

Part 2

ある日、彼は1つの良いアイデアを思いついた。

hit on ~ [熟語] ~を思いつく

彼は思った。

「私たちはテレビゲームをしているとき、目、耳、両手、そして頭をととも使うため、私たちの脳は非常に活発に働いているに違いない。

actively [副詞] 活発に

テレビゲームをしている間に私たちの脳がどのように働くのか研究しよう。

もし私の予想する結果が得られれば、テレビゲーム会社に持って行って、テレビゲームをすることは脳の訓練のために非常に良いと言おう。

会社は研究のお金を必ず提供してくれるだろう。」

provide ... for ~ [熟語] ~に...を提供する

彼は、プレイヤーがジャンプすること、走ること、そして撃つことなどキャラクターの動きをコントロールできるテレビゲームを選んだ。

control [動詞] コントロールする

character [名詞] キャラクター

such as ~ [熟語] ~のような

プレイヤーが画面上のキャラクターから目を話さないようにし、何が起きるのか、そして他のキャラクターがどの方向へ動くのかを予測しなくてはならないため、プレイヤーがゲームを楽しんでいる間、プレイヤーの脳はととも活発に働いているのだろうと彼は予想した。

keep one's eyes on ~ [熟語] ~から目を離さないようにしている

display [名詞] 画面

predict [動詞] 予見する

direction [名詞] 方向

[例文]

1. その小説家は新しい小説の的を得たタイトルを思いついた。
7. その組織は学生に経済的援助を提供する。
9. 私はバラやチューリップといったきれいな花が大好きだ。
11. 彼女は公園で遊ぶ間、妹から目を離さないようにした。

〔質問訳・解答例・解答訳〕

【Q2】

ある良いアイデアを思いついたとき、彼は何をすることにしましたか？

He decided to study how our brain works while playing a video game.

彼は、テレビゲームをしている間私たちの脳がどのように働くのか研究することにした。

【Q3】

彼は何を予想しましたか？

He expected that the player's brain would work very actively while the player is enjoying the game.

彼は、プレーヤーがゲームを楽しんでいる間、その脳はとても活発に働くだろうと予想した。

【Q4】

そのテレビゲームをしている間、プレーヤーは何をしなくてはならなかったのですか？

The player had to keep his or her eyes on the character on the display, and had to predict what would happen and in what direction the other characters would move.

プレーヤーは、画面上のキャラクターから目を離さず、何が起きるのか、そして他のキャラクターがどの方向に動くかを予期しなくてはならなかった。