

一 問一 ① しゅん ② すた（れ） ③ 回避 ④ 発症 ⑤ 有効

問二 イ b ロ d ハ a ニ e ホ c

問三 現在は貨幣経済から関心経済に移行しつつあり、企業はユーザーの関心を獲得しようとしてコンテンツを作り続け、市場にはコンテンツが氾濫している。それを処理するため、ユーザーはますますタイパを意識し、同じ時間でより多くのコンテンツを消費できるようになり、企業はさらにコンテンツを投入していく。これらの関係があたかも軍拡競争のようであること。

問四 I a II b III b IV a V a

問五 買い物客は貧弱な品揃えよりも豊富な品揃えの試食コーナーに多く立ち寄ったため、クーポン券による購入も同様の結果になると予想されたが、実際には貧弱な品揃えのほうが売り上げが多くなったこと。

問六 マキシマイザー .. a、e、f

サテイスファイサー .. b、c、d

問七 c

二 問一 ① 席卷 ② 手堅（い） ③ 芯 ④ ひら（けて） ⑤ 抜群

問二 イ b ロ a ハ c ニ e ホ d

問三 1つは、流動性が高くグローバルな、クリプトエコノミーを市場としており、もう1つは、NFTを発行するだけでなく、Bored Ape という1つのコミュニティをつくり、そこにトークンを投じることで資金調達をしていることである。

問四 **II**

問五 海外のものを節操なく取り入れているように見えて、絶妙な匙加減で日本式にアレンジしているように見え

るが、根底にあるスピリットは一貫していて強固だということ。

問六 a、d

問七 (非公表)

問八 ① (非公表)

② (非公表)

③ (非公表)

④ (非公表)