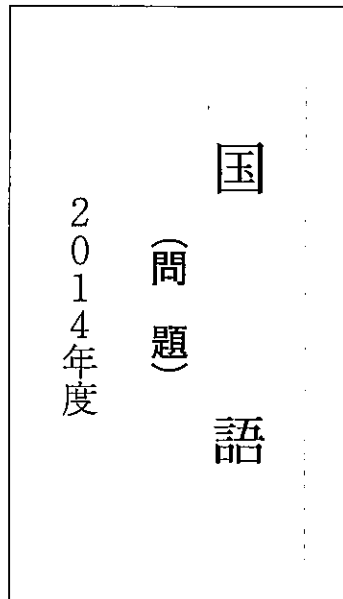




<2014 H26082024>

注意事項

- 1 試験開始の指示があるまで、問題冊子および解答用紙には手を触れないこと。
- 2 問題は3～10ページに記載されている。試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁および解答用紙の汚損等に気付いた場合は、手を挙げて監督員に知らせること。
- 3 解答はすべて、HBの黒鉛筆またはHBのシャープペンシルで記入すること。
- 4 マーク解答用紙記入上の注意
 - (1) 印刷されている受験番号が、自分の受験番号と一致していることを確認したうえで、氏名欄に氏名を記入すること。
 - (2) マーク欄にははっきりとマークすること。また、訂正する場合は、消しゴムで丁寧に、消し残しがないようによく消すこと。

マークする時	● 良い	○ 悪い	○ 悪い
マークを消す時	○ 良い	○ 悪い	○ 悪い

5 記述解答用紙記入上の注意

- (1) 記述解答用紙の所定欄(2カ所)に、氏名および受験番号を正確に丁寧に記入すること。
- (2) 所定欄以外に受験番号・氏名を書いてはならない。
- (3) 受験番号の記入にあたっては、次の数字見本にしたがい、読みやすいように、正確に丁寧に記入すること。

数字見本	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

- (4) 受験番号は右詰めで記入し、余白が生じる場合でも受験番号の前に「0」を記入しないこと。

(例)

3 8 2 5 番

↓

万	千	百	十	一
	3	8	2	5

- 6 解答はすべて所定の解答欄に記入すること。所定欄以外に何かを記入した解答用紙は採点の対象外となる場合がある。
- 7 試験終了の指示が出たら、すぐに解答をやめ、筆記用具を置き解答用紙を裏返しにすること。終了の指示に従わない場合は、答案のすべてを無効とするので注意すること。
- 8 いかなる場合でも、解答用紙は必ず提出すること。
- 9 試験終了後、問題冊子は持ち帰ること。

(一) 次の文章を読んで、あとの問いに答えよ。

現代の空間の荒廃において問題なのは、そこが生きていくことのできる空間として新たに作り変えられることを求めているにもかかわらず、その空間のイメージを構想できないことである。空間的な想像力の萎縮、これが問題なのだ。イ

それゆえに、おぼろげながらもほのめかされている新しい生活様式の可能性は活かされることなく、かつて批判にさらされていた近代化ないしは計画の論理が、あるいは市場主義の論理が、その空隙を充たすことになる。じつはこうした論理自体が今ある生活世界の荒廃を引き起こしたのかもしれないにもかかわらず、である。ロ

たしかに空間は、客体であり、物質性をもつ。そのかぎりでは想像の入り込む余地などありえず、だから荒廃した空間において何にもまして必要なのは、物としての、建物としての、道路としての空間を事実として整備することであると考えられることである。だが空間は、たしかに人間の内面性から独立に存在している客体であるかもしれないが、人間主体がそこで生き、住みついているかぎりでは、物質であるというだけでなく、イメージに、象徴に浸潤されている。ハ

ルフェールが、空間は劇場化され演劇化されるものだといったのは、そういう意味においてである。空間が演劇化されるのは、それがただ定まった客体物であるからではなく、イメージに浸潤されつつ生きられているからである。空間を変え、新しい空間を生産するとは、現にある空間を物のレベルで変えていくことだけでなく、そこに浸潤しているイメージに働きかけ、それを変え、再組織しようとすることである。そこで要求されるのが空間的な想像力、新しい生活空間についてのイメージを産出していく能力である。二

それを日本で把握した急先鋒の一人が、寺山修司であった。小説『あゝ、荒野』の主題の一つは、空間的な想像力の衰微であったといえるだろう。それを濃縮したのが、バリカンと新宿新次との対話であった。ホ

——新ちゃん。東京はすばらしいと思うかい？

——日本の中じゃ、一番だろうね。

——と、新次は答えた。「まるで、一望の荒野のように可能性をはらんでいる」

——そうかな。

——と、(バリカン)は不満そうに、ブリキの窓越しの星空を見上げて、

——俺には何だか、廃墟のように見えるよ。

と言った。

バリカンには、幻影をもつことができない。可能性をはらむ荒野をみることはできない。幻影をつくりだす想像力が萎縮しているからだ。だがそれは、バリカン個人の問題とするのでは、片付くことのない問題である。へ

『あゝ、荒野』が刊行された一九六六年は、まさに高度経済成長の只中であつたことを思い起こそう。そこで進出したのは、現実世界が孕む阿鼻性、混沌が整序され、想像力の入り込む余地のない平坦なものへと変えられていく過程であつた。想像力が萎縮するのは、それを実際に行使する空間的な余地が奪われていったからである。

想像力の萎縮を空間的な問題として考えたのも、やはり寺山だった。寺山は、『あゝ、荒野』が刊行されたすぐあとに結成された天井桟敷の実践をつうじて、「それがじつは、劇場の問題と不可分であると考えられるようになる」。

一九七六年に発表された『迷路と死海』に収録されている劇場論で、寺山は述べている。

しかし、いつからか劇場はあらかじめ劇を準備する社会的な「虚構のための施設」として、日常的現実の補完物化してしまつていた。劇場ができることによつて、現実と虚構とは、形態的に峻別されることになった。

ここで寺山が問題とするのは、演劇が建物としての劇場のなかへと囲い込まれ、日常生活との接点を失いつつあるということではない。彼が提起したのは、演劇そのものの問題というよりはむしろ、日常的な現実において虚構の想像力が失われていることの問題であつた。つまり、日常の現実と虚構の想像力が分断されていくこと、想像力が劇場の内部へと囲い込まれ、そのうえで、日常の現実の補完物へと仕立て上げられていくこと、これが問題であると寺山は考えた。想像力に浸潤されているために、つねに定まることがなく、何かが起こりかねない状態にあるはずである日常的な現実が、劇場への想像力の囲い込みをつうじて馴致されていく、というわけだ。

このようにして想像力は、日常において、日常を浸潤していくものとして行使されなくなり、劇場という、それ専用の空間的な設備の制約内で行使が可能なものへと馴致される。これは寺山がいうように、あらゆる日常的な場所を劇場に変えていくことの抑止であつたといえるだろう。それが意味するのは、現実とは阿鼻的であくらの喪失が支配するところであり、幻影をつくりだす想像力の行使としての劇とはまったくかわりのない領域であるという通念の絶対化である。想像力が、日常的な現実から切り離され、一定の領域の内へと囲い込まれ、その補完物へと加工されていく。想像力の萎縮とは、まさにこうした分離と補完物化のことである。

そして想像力を分離して補完物化する「虚構のための施設」は、ただ劇場に限定されなくなっていく。ディズニールランドをはじめとする、自己完結的なテーマパークがそうである。その虚構空間としての首尾一貫性は、たんに現実世界を排除しているというだけでなく、想像力の行使の仕方と及ぶ範囲を一定の限界内にとどめ、コントロールするためのものである。また吉

見俊哉が指摘するように、渋谷の公園通り界隈をはじめとする街全体が、都市のステージ化、劇場化という名目の下で変貌したが、これについても、街そのものが想像力を消費にむけて困い込む装置になったこととして考えることができる。

日本では、それはとりわけ一九七〇年代後半以降、日常世界の虚構化を押し進めるものとして考えられてきた。だがよく考えてみるならば、それは、日常から分離され補完物化された想像力の領域が、あたかもそれが現実と 1 であると思われるほどにまで肥大化したことの問題ではないのか。その肥大は、日常世界における想像力の徹底的な隔離・貧困化と裏腹の関係にあると考えておくべきである。

日常的な現実の只中における想像力の貧困化と、困い込まれた想像力の領域の肥大化は、いまだに進行中である。だがそれと並行して、想像力の隔離と相即的に進行した日常世界の秩序維持および安定化のほうは、しだいに危うくなっている。

現代の生活空間の荒廃がときにおぞましく感じられるのは、それがそもそも想像力の入り込む余地が剥奪された 甲 な空間であるということに比べ、さらに、その支持物である安定性を失い、荒廃の度をいっそう深めつつあるからだ。廃園状態にある遊園地についても同様のことがいえるだろう。虚構のために 2 は、その虚構性を成り立たせてくれる条件である集客力を失えば、やはり荒廃する。

かつて安定が習慣化された状況においては、想像力など働かせなくても生きていけたのかもしれない。だがそのままでは生きていけない状況が始まりつつある。荒廃が現実のものとなっていく状況にあつて必要とされるのは、隔離され追放された想像力を日常的な現実のものへと奪還することだ。

圧倒的な荒廃が差し迫るなか、空間を新しく発案するよりほかに状況において、その 3 となるのは、日常的な現実 に根ざす想像力にほかならない。ゲートによって困い込まれた自足した生活世界は想像力の働く余地をいまだに除去されたままであるのに対し、その外の、綻びつつある世界においては、空間的な想像力の奪還が始まりつつある。

(篠原雅武「空間のために」による)

注 ルフェーブル (1901～1991) : フランスの社会学者、哲学者。

天井棧敷：寺山修司が主宰した劇団。

吉見俊哉 (1957～) : 日本の社会学者。

問一 次の一節は、本文中に入るべきものである。最も適当な箇所を、本文中の空欄 イ ハ から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

にもかかわらず、そのような想像力は萎縮している。あるいは封じ込められている。そしてこの萎縮は、今にはじまることではない。

問二 傍線部 A 「そこに浸潤しているイメージ」の説明として最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 現代の荒廃した空間に囲い込まれている想像力のあり方
- ロ 現代の空間で失われた生活様式を活かす想像力のあり方
- ハ 今ある生活世界と結びついている定まらない想像力のあり方
- ニ 劇場において人間の内面性と結びついている想像力のあり方

問三 傍線部 B 「幻影をつくりだす想像力」の説明として最も適当な箇所を、本文中から二十字以上二十五字以内で選び、その最初の五字と最後の五字を記せ(句読点等も一字と数える)。

問四 傍線部 C 「あらゆる日常的な場所を劇場に変えていくこと」の説明として最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 日常と非日常とを演劇の力で互いに独立して存在させること
- ロ 日常性との接点を失わずに演劇を虚構としてつくり出すこと
- ハ 客体的な世界に演劇を通して働きかけそれを変えてゆくこと
- ニ 演劇によって日常が想像力との関係をつねに持ち続けること

問五 空欄 1 3 に入る最も適当な語句を、それぞれ次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- | | | | |
|-------------|-----------|------------|------------|
| 1 イ 異質 | ロ 等価 | ハ 非対称 | ニ 非現実 |
| 2 イ 消費された生活 | ロ 純化された空間 | ハ 貧困化した遊園地 | ニ 習慣化された現実 |
| 3 イ 反発力 | ロ 統制力 | ハ 集客力 | ニ 駆動力 |

問六 空欄 甲 に入る最も適当な語句を、本文中から漢字二字で抜き出して記せ。

問七

本文の内容に合致しないものを次の中から二つ選び、その記号の記入欄にマークせよ。

イ かつて寺山修司が語ったように、あらゆる日常的な場所を劇場に変えてゆくことは、演劇というジャンルこそが打ち出せる重要な問題提起である。

ロ 一九七〇年代以降、テーマパークや都市での想像力の領域が肥大したが、それにより同時に日常生活における想像力の貧困化を招くこととなった。

ハ 安定的で習慣化された世界が去りつつある今、空間を新しく発案することこそが必要だが、そこには新たな生活空間への想像力が要請されている。

ニ 高度経済成長期以降の日本の特徴は、現実世界において想像力を用いるための場所が特定させられることで、現実と虚構が一体化したことにある。

ホ 本来、日常的な現実には常に何かが起こりかねない状態にあるはずのものが、そのための想像力は現在の生活世界では固い込まれ抑止されている。

(二) 次の文章を読んで、あとの問いに答えよ。

「情報」は、それがもたらされた瞬間に——それが「情報」であるという事実は変わらないにもかかわらず——我々はそれを「情報」とは思わなくなります。たとえば「それがいくらである」という「情報」を我々の頭が I した時点で、その「情報」は「それがいくらである」という「事実」として扱われるようになるのです。「情報」は我々自身の前に立ち現れたとき、ひとまずその役目を終えるのです。

それが「情報量」となると話は変わります。「情報量の高さ」とは、その「情報」によって多くの物を得たからといって「情報量」が高かったとは一概には言えません。自らが「情報」を得たことによって、より得をしたということは「情報量が高い」とこと等しくはならないのです。

「情報」そのものがまだ立ち現れていないとき……我々はその「情報」が何であるかが分からない状態からその実態を把握するまでの間にさまざまな想像をします。たとえば、海を見たとき……あの海に入ったならばとても涼しくて気持ちがいいだろうとか、小さな魚はいるだろうか、と、思いが浮かびます……その想像の量のことを「情報量」というのではないのでしょうか。

甲

「情報量」が可視化できないものということは明らかです。何らかの「情報」を求めたり、「情報」に接したりしたとき……そこには何があるのだろうかという想像を巡らせた瞬間、そこに様々な映像が出たり入ったりする……その想像の活発さそのものが「情報量」であると思います。その際に、当事者に特別な想いがあれば、それはやがて自分の頭の中で少しずつ像を結ぶ……そのあいまいな像が陰影となり、さらにもう少し具体性を帯びるようになると、「階調（濃淡の度合い）」を持つ」という状態になる……しかし、階調というものが無い限り、我々は「物体」を明確に見ることはできないのです。

我々は、階調や陰影それ自体を見てはいない……つまり階調や陰影も不可視のものであるとも言えます。階調や陰影に具体的な事件が関与することによって、「物体」が見えたときには既に、階調そのものは意識の中には存在しないのです。つまり、「情報量」そして階調、陰影とは、我々がものを見る以前、もしくは見る直前に与えられる不可視の情報ということなのです。予感を感じる……予感が行為を促すということは常に誰でもやっていることです。あそこは少し「影」が強いから段差があるのだろうか、とイメージして行動することは、頭で理解して行うのではなく、無意識の内に「影」が「情報」となり当事者に行動をカンキさせるのです。その影の様相によって影の深さを測るわけですから、私たちは問題なく階段を上ることができるときに踏み外したりするのです。我々は「影」とやりとりをしていると云ってもいいでしょう。

一般的には、耳や目は受容体であるとしが認識されていないようです。つまり手や足のように自発的に物を作り出すことはできない……とはたしてそうでしょうか。実体としてのスクリーンが我々の暮らす三次元の中に存在しないだけであつて、頭の中ではある程度正確に「物体」を思い描くということは可能はずです。頭の中にディスプレイが存在すると考えれば、その人にとっての実体となり得るのです。たとえば、ヴァイオリンとヴィオラとチェロの音……その三つの音色を聞き分けた記憶さえあれば、我々はそれを頭の中で「再生」することができます。それを他の人に伝えることは絶対にできないことですが……。

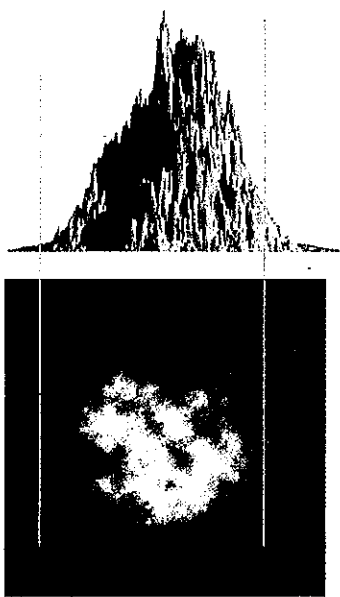
このように、特に耳などは、受容体であると同時にそれと同じくらいのインパクトで表現を行うことが可能です。その発生装置が目の前に実在しないだけといえるのではないのでしょうか。

コンピュータによるデザイン作業が日常化し、デジタルカメラで風景を撮影し、パソコンに取り込み、描画を加えて作品を作る。一般的になったこの過程のなかで、失われつつある表現があります——線と陰影です。

コンピュータは手描きの線を表現するのが下手で、自然な陰影の表現も不得意であるようです。コンピュータ自身の作業は平面のディスプレイによってひとまず完成するのですが、そこにあるのは常に平面、ピクセルという擬似平面が集めた更なる平面ですから、空間に住む陰影も、線描も、絶対的な「平面」によっては決して構成されません。

そのような平面に、陰影を擬似的に与えるだけで立体を生み出してしまいうツールが、かつて存在しました。記憶している読者の方も多いでしょう。コンピュータ・グラフィック（CG）には、パンプマッピングという、レリーフ（浮き彫り）状の起伏をもつテクスチャ（質感）を擬似的に表現する技法があります。陰影をもつ平面が、そのカタチに応じて起伏を付加される、つまり立体になるという効果です。

九〇年代後半、Adobe Photoshop のプラグインとして開発され、のちに搭載されることになった KATS POWER Tools のひとつである Bryce（ブライス）3D は、ひたすら平面から立体を生み出そうとしたツールでした。濃淡をもつ平面から山をつくるという、妄想にも近いことの実現を目指していたのです。そこに出現する山岳風景は、多様な面積を現実化し、深い皺を刻んだ、尖塔のような頂上をもつ、見事な山岳群でした。それは階調の立体化であり、重力をもった楽譜のようでした。（図を参照のこと）



平面の濃度（下）に従って立体が立ち上がり（上）、階調という視覚映像が「物体」へと変貌する。カイ・クラウド開発の Bryce 3D で作成した CG。

a がその情報量の深さによって平面から立体へのバカイを果たす……そういったプロセスが印象づけられるこの事件は、CGが本来、夢想し続けるべきへそこになんかの実現でした。そこに存在したのは結局「b」では決してなく単なる表面の集まり……CGならではの「c」だったのです。

コンピュータの中では文字が書かれることはなく、音韻や意味が体现された文字の脈絡を、II。すべての文字に対して同じ動作、文字とは無関係の動作を向け、文字を、「打つ」のです。

「書く」から「打つ」へ……。同じような現象が一七世紀頃にも起きていました。「描く」から「打つ」へと。それ以前は、筆の動きはそのテーマに沿って、事物のカタチや性質に基づいて走っていました。髪はその流れに沿って描かれ、絵筆によって、衣服はその襲の方向に滑りながら描かれていたのです。

ところが、「見る者が、画面に像を浮上させる」という絵のあり方が開発され始めた頃、ゲーテ（1776-1832）が好んでいたといわれるウィレム・カルフ（1619-1683）の筆は、画布の上を滑りながら髪の毛の流れを追う、ということをしなくなりました。画布に絵筆を軽く叩き付けるような、言わば点描に近い描き方を始めたのです。点を打つ筆の動きは、事物の表面や起伏に沿って描こうとはしなくなります。

画布に印された絵の具による「点」は、色の面積を示すだけの粗雑な点描というべき筆の跡です。絵画における点、すなわち小さな面積は、細部の意味をそれ自身だけで表現しようとはせず「集合」することによって表面をつくる、言うなればIIIとなったのです。意味を追う絵筆は、おそらく描くべき事物が求める方向に沿って移動しますが、点描では、その画面から推測しても、キャンバスにおつかるようにして絵の具が放たれるのです。

書家・石川九楊は、多くの平仮名を書く手の動きの中に、「最大抵抗値」を生む、いわば文字が直交するような動きが含まれている、と指摘しています。このことは、漢字から変形して出来た平仮名が、情報量を得るために、文字の中にある線の運動やコウサクに、激しき呼び込み力学的な装置であることが語られてゐるように思ひます。

「打つ」という点描に関わる情報量の増幅も、これと類似したことなのではないだろうか。絵の具がキャンバスに衝突し画面上にノイズ状の面積を得る、その増殖が、面や陰影を見る者に幻視させ、像の出現を導きます。放たれた点は、一個の事物の表現のためにだけキャンバス上に存在しているのではないことがわかります。それと似た格闘を、平仮名のなかにも見ることでできると感じられます。表面積の格闘は、延々とした生存競争でもあります。

画面とそれを見る者の関係が変わりました。画面には、意味のない「点」が散乱しているだけ、その絵画が何であるかということは、それを見る者が画布との距離を調節しながら決定していきます。すなわち、画布に置かれた乱雑な点描、そしてそこに出現する構成された風景……。絵画はこの時、人の眼を擦り抜けて、「見る」という動作に「システム」を導入したのです。

（戸田ツトム『陰影論』による）

注 Adobe Photoshop…画像処理ソフトの名。

プラグイン…ソフトウェアの機能を拡張するためのプログラム。

KATS POWER Tools のひとつである Bryce 3 D…画像処理プログラムの名。

ウィレム・カルフ…十七世紀オランダの静物画家。

問八 空欄 I III に入る最も適当なものをそれぞれ次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

I イ 認識 □ 解釈 ハ 誤解 二 点検

II イ 急速に概念化する □ 情感の中に投げ込めないでしょう

ハ 手が追うことはありません 二 画面が統御しようとしないうでしよう

III イ 言葉 □ 宇宙 ハ 部品 二 事実

問九 次の四つの文を適当に並べ替えて、本文中の空欄 甲 に入れるとしたら、三番目に来るものはどれか。最も適当なものの中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

I 一方、「何が放映されるか分からない」とときには、我々は頭の中でさまざまな想像をします。

□ 何故ならば、たとえば「お酒のコマーシャルをやっている」ということ以外の定義ができなくなるからで、つまり

「情報量」は1なのです。

ハ「野球中継」か、あるいは何らかの「コマーシャル」か……そういった「待機する状態」の密度が高ければ高いほど「情報量」が高いと捉えられるかもしれません。

二 具体例を挙げれば、テレビを点け、コマーシャルが流れだした瞬間に、我々が受け取る「情報量」は極端に下がります。

問十 傍線部1「階調というものが無い限り、我々は「物体」を明確に見ることはできない」の説明として最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ どういうさまざまな調和が潜んでいるかを理解することを通してしか、ものの本質を見つめることはできない
- ロ 美醜の絶対的な基準を一度追い払い、新しい美の尺度を持つことが、ものごとを自分のものにする早道である
- ハ ものの全体の各部分をつなぎ合わせるものを発見することが、ものの全体を理解するために必要不可欠のことである
- ニ ものの外面の形だけでなく、内に秘められた濃淡の度合いを見据え、全体の中で把握することで、ものが明確な対象となつてゆく

問十一 傍線部2「影」とやりとりをしている」の説明として最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 不明確なものを絶えず明らかにすることで、生きている
- ロ 想像の世界で、常に見えないものとかわりを持つている
- ハ あいまいなものに囚われながら、その世界に住み着こうとしている
- ニ 現実と想像のあわいに眼を向け、そこから生きるための判断をしている

問十二 空欄 a c に入る語句の組み合わせとして最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- | | | | | | | |
|---|---|----|---|----|---|----|
| イ | a | 情報 | b | 実体 | c | 達成 |
| ロ | a | 現実 | b | 絵画 | c | 情報 |
| ハ | a | 想像 | b | 物体 | c | 理想 |
| ニ | a | 陰影 | b | 物体 | c | 絵画 |

問十三 傍線部3「激しさを呼び込む力学的な装置であること」の説明として最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 実際に平仮名を書く動きの中からしか、平仮名の生まれた真の理由が浮かび上がらないということ
- ロ 抵抗を生むような動きの中に、深く複雑な世界を想像させる契機が含まれていてということ
- ハ 筆の動きによって生じるわずかな物理的な距離が、エネルギーを生み出す秘密になっているということ
- ニ 見るものの目を引きつけるような美的世界が、巧みに計算された一瞬の動きによって大きく広がるとということ

問十四 本文の内容に合致しないものを次の中から二つ選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ「情報量」が多く、それが立体として理解されることになればなるほど、手を使うことが省略され、頭の中の世界が生きて生きと動き出す。
- ロ 人間に「想像」の行為を引き起こすものは、その動きを生み出した時にはすでに役目を終え、そこで得られた「想像」の世界が実体を持つようになる。
- ハ 新しい3Dで作られたCGをよく観察することは、ものを理解する時に大切な「階調」というものの持つ問題を考える糸口を与えてくれる。
- ニ「描く」のではなく「打つ」という行為に支えられた「点描」の世界は、逆に見るものの想像に訴えかける新しい試みとして位置づけられる。
- ホ キーボードを「打つ」ことで生まれる文字の群れが一つの集合体を作つてゆくことで、これまでにない激しさを持つ世界が現出する可能性がある。

問十五 傍線部A、Cのカタカナの部分の漢字に直せ（漢字は楷書で丁寧に書くこと）。

(三) 次の文章は『夜の寝覚』の一節である。寝覚の上をかいまみた帝が思いを巡らしている。これを読んで、あの問いに答えよ。

面影は身に添ひぬるやうに、わりなうおぼしめさるれば、つくづくと端近うながめさせたまひて、「故大臣の『他事は人にまさるともおぼえぬを、この女君見馴るる契りなむ、人より殊に、類なかりける。我が身と思ひ知るること、これを生ける世の思ひ出にてありぬべし。官位も用なし』と言ふと、聞きしをり、『いかばかりの人にてか、さはあらむ。すぐるといふとも人は限りこそあれ。あまり心ざしにまかせて、いたう言ふなり』と、をかしう聞きし。まことに、さ思ひつべうこそありけれ。『いみじう聞きおいつることは、はかなきことも、必ず見劣りせぬことはなきを』と聞きつるに、世の常の人のをしげなるにこそは、思ふにあらめ。その中に、三十二相皆しも備ふことは、人のいと難かるべし。二十八相、三十相の足らふを、かうは **A** にこそあらめ。さりとて、二相はよに足らは **B** とのみ思ひつるにこそ、悪しかりけれ。この人は二相のみにあらず、それもなほ過ぎて、三十五相をさへ備はりたるかな。髪、かたち、様体、もてなし、様、声、けはひ、この中に、『なほそこそ後れたりけれ』と見ゆる節のなかりつるよ。いかで、かうしもすぐれけむ。手うち書いたるさま、見る目に劣らざ **C**。心や多くあらむな。まだ女ながら、内大臣に名たちけむよ。いと重くはあらぬにやあらむ。そはまた、いとわりなく、かばかりのさまを、兄弟のかたわらにありけむに、ほのかにも見開いて、いかでか人のやすくもあらむ。心ならで、必ず、この人の名は今もたちなむ。源氏の大匠ぞ、いと口惜しき心ありける人かな。かかりける女を、はかはしき後ろ見なしとて、我には得させで、故大臣にとらせし心ばへよ。いみじき一の人の女、春宮の母といふとも、この人を、我、**D** 思はましやは。世の勝り、人の恨みも知らず、上なき位にはなしあけて **E**。大臣だに、ありも果てずなりにしよ。磨ける玉に瑕つけるやうに、飽かず悲しきことなりや。内大臣、必ず。さべきことなめり。ただ人なりとも、げにその人ばかりぞ、なすらふべかりける。などて、我も、これをかの入道に、せめて請ひ取らずなりに **F**』と来し方の御心のどけさへ悔しう、片時の間に、よろづをかきくらしおほしつづけて、あいなう、しほしほとうち濡らさせたまへるや。

問十六 傍線部1「いかばかりの人にてな、さはあらむ。」の内容として最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ どれほど幸運な男なら、そのようなすばらしい女性にめぐりあえるものだろうか。
ロ 男にそのようなことを言わせるといふのは、よほどすばらしい女性なのだろう。
ハ どれほどすばらしい女性だからといって、それほどのことがあるものだろうか。
ニ どれほど女性に甘い男なら、そんなにばかげたことが言えるものだろうか。
ホ 男からそのような言ってもらえる女性は、どれぐらいいるものだろうか。

問十七 空欄 **A** **D** に入る最も適当な語を、それぞれ次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。ただし、いづれについても、必要に応じて空欄の箇所にあわせて活用させた語形が入るものとする。

- A** イ おとしむ **ロ** さいなむ **ハ** とがむ **ニ** ののしる **ホ** まどふ
D イ あはれなり **ロ** つらし **ハ** なのめなり **ニ** はかなし **ホ** わびし

問十八 空欄 **B** **C** **E** **F** に入る最も適当な語を、それぞれ次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。ただし、同じ記号を二度以上用いてはならない。

- イ けむ **ロ** じ **ハ** べし **ニ** まし **ホ** めり **へ** らむ

問十九 傍線部2「この人の名は今もたちなむ。」の内容として最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 寝覚の上の浮名はすぐにも断ち切つてしまいたいものだ。
ロ これからも寝覚の上の浮名は立つてしまふことだろう。
ハ これからは寝覚の上の浮名が立たないでほしいものだ。
ニ 寝覚の上と内大臣の関係は今も続いているのだろう。
ホ 寝覚の上の美しさの評判はすぐにも広まるだろう。

問二十 本文の内容と合致するものを次の中から一つ選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 「故大臣」は寝覚の上の父親であり、美しい娘が何よりの生きがいであった。
ロ 評判の高いことが実際にはそれほどでもないのは、世間の普通の人々が話をおもしろおかしく誇張するためである。
ハ 寝覚の上は娘のある身でありながら、内大臣との関係がうわさになった。
ニ 寝覚の上の父である「源氏の大匠」は出家しており、しかるべき後見がないことを案じて、寝覚の上を入内させなかった。
ホ 寝覚の上と帝の子は皇太子になっている。
へ 帝は内大臣だけでは何としても寝覚の上から遠ざけなければならぬと考えている。

問二十一 「夜の寝覚」は『更級日記』と同じ作者の作品であるという説があり、両作品はほぼ同じころの成立と考えられている。「夜の寝覚」よりも前に成立した作品を次の中から三つ選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 和泉式部日記 **ロ** 金桃和歌集 **ハ** 竹取物語 **ニ** 徒然草 **ホ** 大和物語 **へ** 梁塵秘抄

(四) 次の文章を読んで、あとの問いに答えよ(送り点・送り仮名を省いた箇所がある)。

齊桓公出於沢、見衣紫衣、大如轂、長如轅、拱手而立。還歸、寢疾、数月不出。有皇士者見公、語曰：「物惡能傷公。公自傷也。」此所謂沢神委蛇者也。唯霸主乃得見之。於是桓公欣然笑、不終日而病愈。予之祖父柳為汲令、以夏至日見主簿杜宣、賜酒。時北壁上有懸赤弩、照於盃、其形如蛇。宣畏惡之。然不敢不飲。其日、便得胸腹痛切、妨損飲食。攻治萬端、不為愈。後柳因事過至宣家、窺視、問其變。故云：「畏蛇入腹中。」柳還聽事、思惟良久、顧見懸弩、必是也。則使門下史徐扶輦、載宣於故處、設酒盃中。故復有蛇。因謂宣：「此壁上影耳、非有他怪。」宣遂解、甚夷憚。由是瘳平、官至尚書、歷四郡、有威名焉。

〔風俗通義〕による

注 轂…車輪。

委蛇…神の名。

汲令…汲という県の長官。

主簿…令の属官、記録係。

聽事…役所の仕事。

門下史…雑用係。

輦…車。

夷憚…喜ぶ。

瘳平…病気が治る。

尚書…官職名。

四郡…四つの郡の長官。

問二十二 傍線部1「物惡能傷公。」の意味として最も適当なものを次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ ものの怪がどうしてあなたを傷つけることができたでしょう。
ロ ものの怪があなたを憎んで、あなたを傷つけようとしたのです。
ハ ものの怪が悪くても、あなたを傷つけることなどできません。
ニ ものの怪が悪ければ、あなたを傷つけることができたでしょう。
ホ ものの怪が強かったので、あなたを傷つけることができたのです。
ヘ ものの怪がすさまじい能力によってあなたを傷つけたのです。

問二十三 傍線部2「然不敢不飲。」に送り点をつけよ(送り仮名はつけないこと)。

問二十四 空欄Aに入る最も適当な一字を次の中から選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 物 ロ 轅 ハ 弩 ニ 盃 ホ 蛇 ヘ 怪

問二十五 この文章の内容に合致するものを次の中から一つ選び、その記号の記入欄にマークせよ。

- イ 高い徳をもつ者だけが真相を見破ることができる。
ロ 自らの経験にこだわると判断を誤ることがある。
ハ 心の持ちようによつては体調を損なうことがある。
ニ 人生は虚しい仮の世界であり病も幻に過ぎない。
ホ 病を治すには気分転換をするのが一番である。
ヘ 酒に蛇を入れて飲むと病気を治せることがある。

〔以下余白〕