





国語問題

はじめに、これを読むこと。

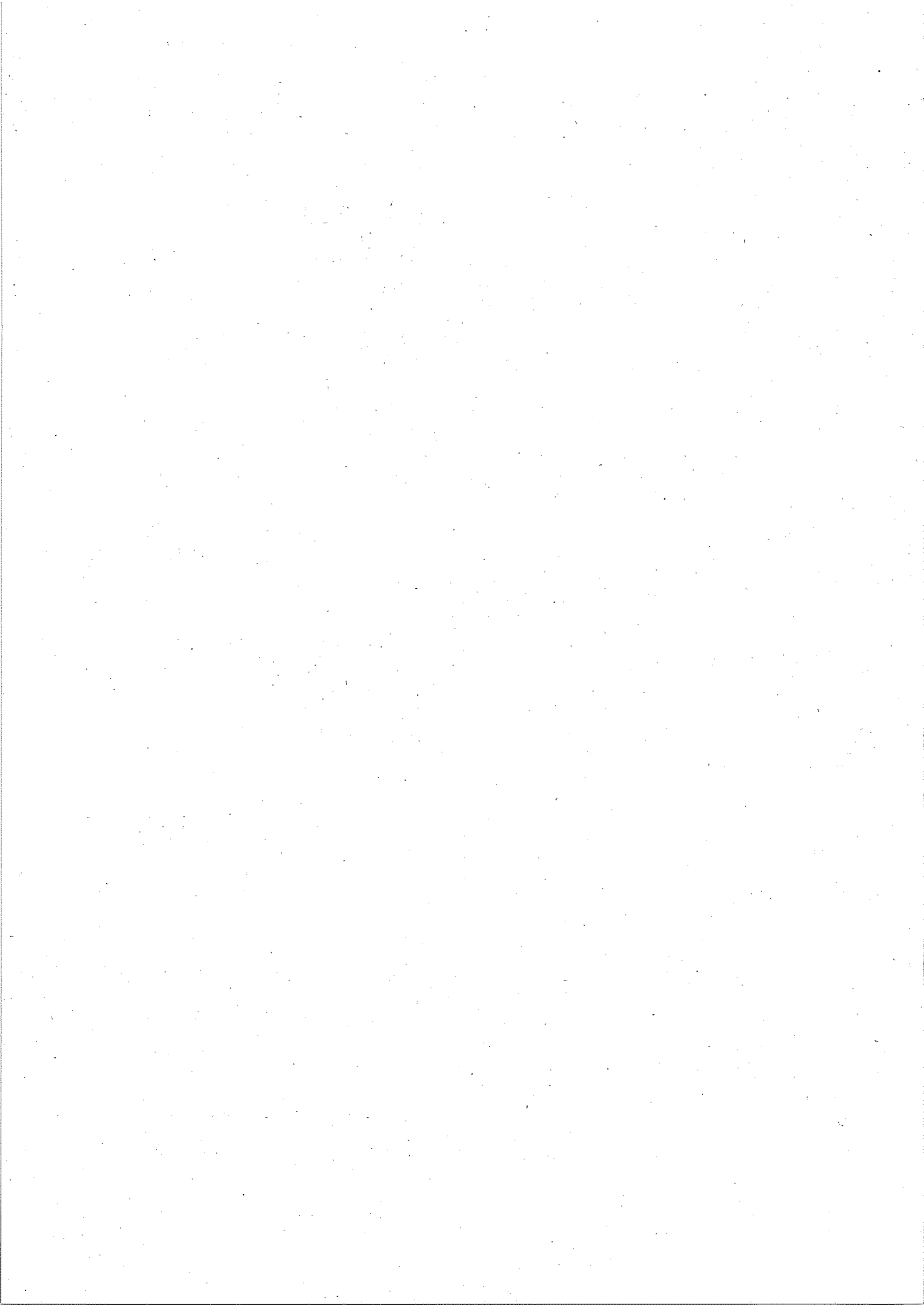
(注意事項)

1. この問題用紙は二十三ページまでである。ただし、ページ番号のない白紙はページ数に含まない。
2. 解答用紙の所定の欄に、必ず氏名を記入すること。
3. 解答用紙には受験番号が印刷されているので、受験番号が正しいかどうか受験票と照合し確認すること。
4. 解答はすべて「解答用紙」の解答欄に記入またはマークすること。解答欄以外のところには何も記入しないこと。
5. 解答は、必ず鉛筆又はシャープペンシル(いずれもHB・黒)で記入すること。
6. 訂正は消しゴムできれいに消し、消しくずを残さないこと。
7. 解答用紙は、絶対に汚したり折り曲げたりしないこと。
8. 文字は楷書で正確に書くこと。
9. 解答用紙は持ちかえらないこと。
10. この問題用紙は必ず持ちかえること。
11. 試験時間は六〇分である。

(マークの記入例)

良い例	悪い例
	  





(一) 次の文章を読んで、後の問に答えよ。

ボール・ヴェーヌが言うようにスポーツは「現実の模倣」ではない。古代の競技は、戦争の模倣であったかも知れない。スポーツの前身となる身体活動はさまざまな文化にあったにちがいない。しかし、現実どんな身体活動であろうと、スポーツはそれを模倣して遊戯化したものではない。格闘的スポーツでさえ現実を殺し合う戦闘の模倣ではなく、身体行為は隅から隅まで「ゲームの規則」によって人為的に構成されている。スポーツは合意されたルールに従うことを合理的と見做す点では、典型的に規範的社会的モデルである。変化するから歴史はあるが自然的な根拠はない。勝敗はあくまでこのゲームのなかでの結果としての優劣でしかない。

ボールを蹴る遊戯、ときには随分荒っぽいフットボールのゲームは、イギリスにおいても中世以来存在した。しかし一定の広さの競技場を限定し、その両端に規定の大きさのゴールをおき、選手の数を定め、ある一定の試合時間内にそのゴールにボールを蹴り込んだ得点の差異によって勝敗が決まると決めたそのときから、はじめて中世フットボールは近代「サッカー」というゲーム、スポーツに生まれ変わった。同じことは野球でも言いうる。攻撃側の選手がベースを一巡してホームに入ると得点になることも、規則以外の根拠をもたない。われわれはこうした規則にしたがった身体的なゲームをスポーツと呼んでいるのである。スポーツは自然に根拠をもたないだけではない。スポーツ発生以来のアマチュアリズムという思想も、あながち無意味であったのではない。その遊戯性という視点から見ると、スポーツが原理的には実質的に社会に利害をもたらすものではないこと、イデオロギー的表明がアマチュアリズムであったのである。

a それは実益の時間外の時間、余暇での営みだったのである。スポーツをこうした人為的な遊戯として解読するには記号論モデルが有用になる。

スポーツについての記号論的分析は、簡単にいうと規則(ルール)とゲームというふたつの領域に向けられるのである。ある一組のルールによって、ボールゲームも、格闘技も、ランニングも成り立つ。ルールとゲームの関係は、言語におけるラング／パロール、通信理論におけるコード／メッセージの関係とほぼ等しい。しかしここでは言語モデルに言及する必要はさほどな

い。ここで問題なのはスポーツである。ルールは永遠不変のものではないし、同じルールに従ったとしても、決して二度と同じゲームが成り立つことはない。ゲームの遂行(パフォーマンス)は多様である。われわれが興味深く感じるのは、スポーツのゲームは偶発的な要素を多分に含み、こちらの意図どおりにはならない相手の存在との関係がそこにあるからである。だから解明すべきは、とりあえずはルールとゲームの関係ではなく、**A** による **B** のタイポロジーであり、**C** の次元としては、それを **D** に還元するのではなく、どのような競争的關係としてゲームが編成されるかである。

しかしゲームとルールの関係はそれほど固定されてはいない。哲学者ヴィトゲンシュタインは、ゲームとはなにかを言うことは困難であると、われわれに注意を喚起している。彼によると、人びとはボールを投げっこする――

このとき誰かがいう。この全時間を通じて、人びとはボールゲームを行っているのであり、それゆえボールを投げるたびに一定の規則に準拠していることになるのだ、と。でも、われわれがゲームをするとき――(やりながら規則をでっち上げる)――ような場合もあるのではないのか。また、やりながら―― **X** 場合もあるのではないか。

これはよく知られている彼の『哲学探究』のなかでのゲームについての考察のごく一部分である。ゲームは規則に基づいている。しかし規則／ゲームという関係は確実なものではない、ゲームにはとりあえずのルールでは判っていない要素があり、そのためにその規則を変更しないわけにはいかなないゲームは考えにくい、と彼は言っているのである。これを言い換えると、スポーツが現象するのはルールとしてではなく、ゲームとしてであり、ゲームにはゲームとしての不確かさ、ないしは未知の要素がある。人間の活動はすべてゲームとみなすことができるが、ゲームの創造性は、その遂行に依存している。

**b** ゲームとはルールを使用することだとは言いうる。しかしルールの次元とゲームの次元とはちがった原理が作用している。ルールとは抽象的な体系であり、ゲームとは現実態である。ルールでは個々のゲームの遂行を説明することはできない。われわれはサッカーでも、テニスでも、そのスポーツについてはあたかも決定的なルール(規則)があるように思い、ゲーム

はそれによつて成り立っていると考えがちであるが、ゲームは偶発的要素を多分に含み、さらにゲームの遂行は、戦術的な身体活動という修辭学的レベルにある。もともとは長いキックであつたはずのコーナー・キックを短いパスにしたり、やり方をいろいろ変更することはいくらでも起こりうるのである。ルールにはゲームの本質をなす修辭学<sup>1</sup>は含まれてはいないのだ。

スポーツの記号論はゲームにまつわるさまざまな問題を喚起する。

c

人間の活動に本来的な創造性である。一応はコ

ードに沿いながら、決して同一の活動をしないのである。ゲームはつねに新鮮なパフォーマンスである。それがスポーツのゲームなのである。ルールの使用、つまりゲームは決して単一のパターンの反復ではなく、多様である。したがつて、どんなに厳密な規則があろうと、それに従つた人間の行為とは機械的に反復されるものになるのではない。どんなスポーツでも同じゲームの進行は二度と見ることはない。このことは言語学者ノアム・チョムスキーが『デカルト的言語学』で述べたように、人間の言語行為にそなわる創造性は規則の機械的の反復を超えるという主張と一致する。同じことはスポーツのルールと発生するゲームの場合にも言いうるのである。スポーツが面白くもあれば、詰まらなくもあるのは、こうした人間活動として見たゲームの創造性の度合いによるのである。ヴィトゲンシュタインやチョムスキーは、ルールと、それにもとづくがつねに別の規則(あるいは未知のもの)によつて成立するゲームの遂行についての根本的な問題を語つたのである。そのことは直接的にはスポーツを論ずる問題ではないかもしれないが、スポーツはルール/ゲームの関係だと、形式的に理解してしませてしまわないために記憶しておかねばならないことだろう。

たしかにスポーツの記号論モデル(タイポロジー)を構成するのはルール(つまりコード)である。ここではスポーツのルールが、いわゆる伝統的な文化の象徴的体系に属するのではないこと、それはある意味で近代なくしては成り立たなかつたことなどを指摘しておこう。

あるスポーツがゲームとして成立するのは、どこでも、だれでもが理解できるし、概ね守ることのできるコードを基盤にしてゐることが条件である。国家を超えて選手が流入したり、文化の差異を超えて、試合が成立するとなると、文化の差異にこだわつてはスポーツが成り立たない。たしかに同じスポーツでも文化によつてあるスタイルの違いはある。イギリスのサッカーには

多少とも荒つぽさがあり、オーストリーのは多少とも優雅であるとか、中南米は個人技が目だつとか言われている。しかしそれはルールには関係しない。ゲームのスタイルの差異である。ルールの方は世界的に共通し、文化的には中性的なコードになっていく。個々の文化に閉じた身体技法や儀礼には、その文化にそつてしか理解できない慣習的意味がある場合が少なくない。

**d** 現代のスポーツのルールは、もはやこうした固有の文化に閉じた象徴的意味はない。この本来的な無意味さは、閉鎖した個々の文化の意味体系を洗い流した結果である。そうしたローカルな意味に代わつて、コードが世界的、普遍的な視野のなかで構成されるからである。コードがこうした認識の地平で成立するからこそ、スポーツに記号論モデルを想定しうるのである。<sup>2</sup>この地平をわれわれは近代と呼んできたのである。

よい例がエスニックな競技が国際的なスポーツになる過程に見られる。この場合、スポーツのコードのエスニシティはいわば漂白されねばならない。たとえばかつてはエスニックなスポーツであつた柔道が世界的なスポーツに変身していった過程で、ここに含まれているナショナルな精神的伝統つまり非近代的な文化の残滓を払拭しなければならなかつた。そのとき体重制、点数制などが導入されてゲームのコードは変化した。同じエスニックなものでもそれが不可能な場合もある。ほとんど古典芸能に近い相撲の場合はそうはいかなかつた。そのために逸材としてスカウトしてきた外国人を相撲の世界に内部化し、ときには帰化させ、外部にたいしてはエスニックなスペクタクルとして存続する道を見つけたのである。

スポーツは身体活動からなるとはいえ、その記号論モデルは文化のモデルであつても、決して自然に根づかない。あるスポーツのゲームの遂行は、そのコードを尊重するかぎり合理的でなければならぬ。これに反するものは罰則を課せられる。だがあるスポーツでどうして足は使つてもいいが、手はいけないのか。それにはなんの自然的な根拠もない。たしかにいくつかの原型的なスポーツには、先行した形態があつたと言いうるかもしれない。しかし記号論モデルとして検討するかぎり、もはやそれは自然に依拠するものではない。コードはゲームの持続する時間、ゲームの行われる空間の限定、選手の数、勝敗が決まる方法など、ゲームの成立と進行を決めるいっさいのものを含んでいる。どんなスポーツもコードの束である。コードを変更すると、スポーツは別のスポーツを生む。

コードの機能とは、まずスポーツのタイプを決めることである。ゲームがコードにしたがって進行するというより、ゲームのタイプ(記号論モデル)がコードによって構成されるのである。ルールによってスポーツは完全に「現実の模倣」から脱するのである。しかし実際のゲーム、パフォーマンスの展開は、記号論的に言えば修辭学によるわけで、その展開に観客はエキサイトするのであって、コードにエキサイトすることはない。しかしコードによって展開するゲームがどんなにアナログ的多様の世界であっても、勝敗という結果はつねにコードによってデジタルな次元に還元されるのである。スポーツとはアナログかつデジタルなゲームであり、しかも勝敗はデジタルが最後に浮かびあがってくるゲームなのである。

記号論モデルとしてスポーツを考えてみると、プロレスは実に興味深い。すべてのスポーツのなかでプロレスのゲームのみが修辭学的に「現実の模倣」を目指している。つまりあたかもどちらかの死に到る闘争であるかのような展開をする。プロレスをやるにはそれなりに超人的な肉体的条件は必要である。その肉体の衝突によって遊戯としてのスポーツの限界を超えるように見えることが必要なのである。その時、この格闘は、あらゆるスポーツが偶然にとみながら、全力を注いで目指している勝敗を脱意味化し、スポーツが洗いながしてきた暴力を復活するように見えるパフォーマンスとしてゲームをプログラミング化する。このプログラミングがコードに他ならないのである。プロレスは、現実に近いように見れば見えるほど、勝敗を無化してスポーツの概念を反転し、相対化するメタ・スポーツになっていくのである。

スポーツのタイプ(記号論モデル)は外界から切り離されているのではない。e コードによって社会との結びつきを強化するのである。どのようにしてか。たとえばコードを決めるには、なんらかの関係者の集団による合意を必要とする。そのことを考えると、スポーツの成立には公的な制度の確立が含まれている。スポーツは社会的な諸関係を制度に構成していくのである。その結果、スポーツはさまざまな団体に統括され、行政もからんでますます制度的性格を強めるのである。コードは少なくともそのスポーツにかかわる制度内での合意にもとづいて決められている。したがってこのコードに従うことを合理的と見なすことによつてスポーツが成り立つとすると、コードは社会における生活、立法者その他の諸関係に基盤をもっている。しかもこのコードはこうした諸関係が近代的な視野に開かれ、公共性あるいは普遍性のひろがりのなかで見えるようになったときにしか



ありえないのである。つまりコードを成立させる基盤は歴史的に形成されたものであり、その歴史とはローカルな文化の風俗慣習のコードを抜け出す世界化の過程つまり近代化である。もともとはローカルティに縛られていた身体競技がスポーツ化するには、そうした地方性を脱しなければならぬ。つまりコードがローカルな文化的な意味や権力関係を完全に払拭して、中性化した規則になったときにはじめて身体的な競技がスポーツになるのである。

(多木浩二「スポーツを考える」による)

(注)

\*タイポロジー……類型学

問1 空欄 a ~ e に入る語の組み合わせとして最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- |   |   |     |   |      |   |      |   |     |   |      |
|---|---|-----|---|------|---|------|---|-----|---|------|
| ① | a | むしろ | b | あるいは | c | つまり  | d | よって | e | なぜなら |
| ② | a | むしろ | b | たとえば | c | しかし  | d | よって | e | なぜなら |
| ③ | a | むしろ | b | そして  | c | しかし  | d | だから | e | よって  |
| ④ | a | つまり | b | たしかに | c | たとえば | d | しかし | e | むしろ  |
| ⑤ | a | つまり | b | あるいは | c | たしかに | d | むしろ | e | たとえば |

問2 空欄A～Dに入る語の組み合わせとして最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- |   |   |     |   |     |   |     |   |     |
|---|---|-----|---|-----|---|-----|---|-----|
| ① | A | ルール | B | ゲーム | C | ゲーム | D | ルール |
| ② | A | ルール | B | ゲーム | C | ルール | D | ゲーム |
| ③ | A | ゲーム | B | ルール | C | ゲーム | D | ルール |
| ④ | A | ゲーム | B | ゲーム | C | ルール | D | ゲーム |
| ⑤ | A | ゲーム | B | ルール | C | ルール | D | ゲーム |

問3 空欄Xに入る語として最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 次の展開を熟慮しながらゲームをしている
- ② 現象としてのスポーツを創造する
- ③ 未知のゲームの進行そのものが予測される
- ④ 規則に準拠してゲームをする
- ⑤ 規則を変えてしまう

問4 傍線1「修辞学」とあるが、本文では具体的にはどのような意味か。次の中から最も適切なものを一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① ルールは単一のパターンではなく、選手の動きによって予想を超えた展開をうながすということ。
- ② ルールを絶対視した上で、ゲームの偶発的要素に展開を委ねるということ。
- ③ 想定されていたプレーがあっても、ゲームの戦術上異なるプレーへとやり方が変更されるということ。
- ④ 一見すると単純なプレーを選手の技量によって華麗に観客に見せるということ。
- ⑤ 人間の活動は全てゲームとみなすことが可能で、その生活は偶然的要素に満ちているということ。

問5 傍線2「この地平」とはどのようなことか。本文中の言葉を用いて三五字以内で説明せよ。(句読点も字数に含む)

問6 傍線3「スポーツとはアナログかつデジタルなゲーム」とあるがなぜか。その説明として最も適切なものを一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 観客はゲームの展開にエキサイトし、最終的には勝敗を追求するから。
- ② ゲームはコードによって構成され、最終的には「現実の模倣」から脱するから。
- ③ ゲームは修辞学的に展開するが、最終的には勝敗という結果に還元されるから。
- ④ ゲームの遂行はコードを尊重することによって進行し、反すると罰則を課せられるから。
- ⑤ コードはゲームの成立の全てを含んでおり、最終的には多様な世界が展開されるから。

問7 右の文章には、次の一文が脱落している。どこに入るのが最も適切か。入るべき箇所の直前の七字を抜き出せ。(句読点も字数を含む)

【脱落文】この集団は当のスポーツがひろがればひろがるほど公共性を拡大する。

問8 本文の内容と最も合致するものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① プロレスはあたかも「現実の模倣」を目指し、遊戯としてのスポーツのありようを超越したかのように見えることが必要で、勝敗などは問題とせず、暴力が復活するように見える点からもスポーツそのものを問題化するのである。
- ② サッカーがゲームとして成立するには各国におけるルールの違い、文化の差異などを払拭した普遍的なコードを基盤にすることが求められるが、そのために必要なのはプレーを通じてお互いに理解しながら存続する道を見つけ出すことである。
- ③ スポーツの記号論モデルを構成するのはルールであり、伝統的なスポーツ、特にエスニシティの色濃い場合はそれらが中性化することで「現実の模倣」から脱することができ、その過程は文化的モデルとして理解することが可能である。
- ④ スポーツは全てが「ゲームの規則」によって人為的に構成されており、合意的にルールに従うことを競技に求める点においては典型的に模範的な社会モデルということができ、その点においてイデオロギー的な規範を求めることが可能である。
- ⑤ われわれはルールによって構成される身体的なゲームをスポーツと呼び、その遊戯性によって裏付けされたイデオロギー的表明がアマチュアリズムであるが、その限界を超えるものがプロレスである。

(二) 次の文章を読んで、後の問に答えよ。

一九四五年三月一〇日に、米軍のB29はおよそ二時間半にわたって東京を爆撃した。焼夷弾しょういだんによる波状絨毯爆撃しじょうたん\*。抵抗はほとんどなく、東京の半分は焼きつくされて廢墟と化した。市民の死者は八万人以上、負傷者は四万人を超え、非武装の市民の犠牲は、その五カ月後ヒロシマの被害に匹敵する。

私は何をしていったか。東京の大学の附属病院で内科の医者として働いていた。運よく病院は焼けなかったが、隣接する上野、神田、浅草などの地区は火の海となり、家を失い、家族にはぐれ、火傷やけどに苦しみながらもかろうじて脱出した多数の人々が病院に集まって来た。しかし、病院の寝台は少なく、病室はせまく、患者は廊下にまで溢あふれた。しかも薬剤は不足し、輸血用の血液をもとめることはできない。そして何よりも人手が足らなかつた。それほど多くの患者の手あてに応じるためには医者も足りず、看護婦も足りない。われわれはみんな **X** をおかず働きつづけた。そうして疲れきつた時に、二、三時間だけ眠るという日が一週間も続いたのである。私は今でも、床に寝ている患者をまたいで走るように廊下を歩いたことを思い出す。その時私の念頭には少しでも早く目標とする病人のところへ行くことその他に、どういう想念も感情もなかつた。私にできることは何であつたか。一人の男の激しい痛みを、——もし心臓の状態がよく十分な血圧があれば、鎮痛剤を用いて軽くすることであつた。

戦争も、爆撃も、火傷さえも、与件であつて、変えることはできない。私は私にできることをするのに忙しくて、できないことについて理解を深めたり感傷的になつたりする心理的または心身的な余裕はなかつた。それが東京大空襲についての私の **Y** 体験である。「反戦」というような考えが出て来たのは、それ以前、またはそれ以後のことだ。

それは私だけではなく、歴史的事件に何らかの意味で参加した多くの当事者がその事との係わりで体験した **A** なことであろう。事件の大きさにくらべて事件との接点はきわめて小さい。東京大空襲は歴史的事件であり、その原因も、経過も、結果も、証言され、叙述され、分析されている。しかしそういうことを私が知つたのは、何年も後になってからである。私が直接

知っていたのは爆撃直後の病院の内側でのことだけだ。その狭い空間の中で、私は事件の全体を理解しようとしていたのではなく、観察しようとしていなかった。

そうではなくて、事件の被害者の小さな部分、われわれの目の前に居た数百人の市民にたとえわずかでも医療を行っていたにすぎない。爆撃という事件の当事者は、加害者と被害者である。被害者に働きかける医者も小さな当事者である。当事者は行動し、観察者は行動しない。私はその時、東京市民と同じ目的、——何とかして生きのびる目的を共有し、彼らと共に当事者として全力を傾けて行動していたのである。

一九三七年末「南京陥落」を祝う提灯行列に私は参加しなかった。四一年二月「真珠湾の攻撃」を歓迎することもなかった。四五年九月には「ヒロシマ」へ行ったが、その主要目的も観察と調査であって死者を弔うためではなかった。私は歴史的な大事件の真ん中へとび込まず、ある距離を置いて事件に対そうとした。そのために同胞市民との距離は次第に開いた。その距離がほとんど完全に消え、私自身が全く市民の一人になったのは、あの三月一〇日とその後続く数週間のことである。しかし時が経つにつれて、そのことを次第に鋭く意識するようになり、同時にその意識が私だけのものではなかったということをも発見するようになった。

例えば堀田善衛<sup>1</sup>は、目黒の友人宅から深川の知人宅に向かつて焼け野原を徒歩で横断した。そして偶然「焦土を饜はせ給ふ」(当時の新聞の見出し、今制限漢字には含まれないだろう一字はミソナワスと読む\*)天皇の車列に出会う。焼け跡を彷彿<sup>まよわ</sup>していた臣民<sup>1</sup>難民は、その姿に土下座して、涙を流しながら、申し訳ありません、申し訳ありません、とくり返していたという。一九七一年にそのことを思い出しながら、堀田は「無常観の政治化 Politisation」(「方丈記私記」)、「政治化」はサルトルの用語<sup>1</sup>を指摘していた。彼は四五五年に焦土を観察し、その観察をその後二五年間深め、広い視野を開いたのである。

さらに二〇年が経って、遠い少年時代の残酷な体験をふり返り、『方丈記私記』の堀田の観察を思い出したのは国弘正雄氏である(物思わせる三月十日)、『軍縮問題資料』(一九九二年四月)。国弘氏は「無常観の政治化」を「政りごと」に対する「Z」と訳して、堀田と同じように、そこに違和感を感じていた。時が経てば、事件のすじ道を変えるために行動することはできない。行

動が不可能になったとき、観察の対象との距離が生じ、事件の全体を見透かす可能性が生じる。

しかしそれだけではない。行動(参加)と観察(認識)との間には絶つことのできない密接な関係がある。六〇年前に私は臨床医であった。臨床医の理想は、第一に診断、第二に治療であつて、その逆ではない(実際には治療を先行させなければならない場合もある)。診断を誤れば適当な治療を期待することはできないからである。しかし医師の行動の目的は治療であつて診断ではない。もし私が三月一〇日に焼夷弾の降る東京の真中の病院にいなかったら、あれほど強い被害者との連帯感が生じなかつたらう。

もしその連帯感がなければ、なぜあれほど悲惨な被害者を生み出した爆撃、爆撃を B にした戦争、戦争の人間の社会的・歴史の意味についての執拗な関心はおこらなかつたらう。知識の動機は知識ではなくて、当事者としての行動が生む一種の感覚である。しかし戦争についての知識がなければ、反絨毯爆撃・反大量殺人・反戦争は、単なる C 反発にすぎず、「この誤<sup>あやま</sup>ちを二度とくり返さない」ための保証にはならぬだろう。堀田も、国弘氏もその関係を見事に把握していた。

(加藤周二「60年前東京の夜」による)

(注)

\*絨毯爆撃……絨毯を敷きつめるように、ある地域をくまなく徹底的に爆撃すること。

\*ミソナワス……「見る」の尊敬語。ご覧になる。

問1 空欄Xに入る最も適切な語を次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 昼夜
- ② 間髪
- ③ 脇目
- ④ 寸暇
- ⑤ 寢食

問2 空欄Yに入る最も適切な語を次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 観察者
- ② 負傷者
- ③ 当事者
- ④ 市民
- ⑤ 難民

問3 空欄Zに入る最も適切な語を次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 畏れ
- ② 諦め
- ③ 蔑み
- ④ 憤怒
- ⑤ 無関心



問4 空欄A～Cに入る語の組合せとして最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- |   |       |       |       |
|---|-------|-------|-------|
| ① | A 感情的 | B 普遍的 | C 必然的 |
| ② | A 感情的 | B 必然的 | C 普遍的 |
| ③ | A 必然的 | B 普遍的 | C 感情的 |
| ④ | A 普遍的 | B 必然的 | C 感情的 |
| ⑤ | A 普遍的 | B 感情的 | C 必然的 |

問5 傍線1「堀田善衛」の芥川賞受賞作品として適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 斜陽
- ② 太陽の季節
- ③ 沈黙
- ④ 金閣寺
- ⑤ 広場の孤独

問6 傍線2「もし私が三月一〇日に焼夷弾の降る東京の真中の病院にいなかったら、あれほど強い被害者との連帯感を生じなかつたらう」とあるが、被害者との連帯感の様相を最も具体的に示す部分を含む一文を本文中から探し、その最初と最後の三字ずつを記せ。(句読点も字数を含む)

問7 本文の内容と最も合致するものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

① 戦争という悲惨で愚かな事態を重ねないようにするためには、はじめに加害者と被害者の複雑な関係を整理分析し、そのうえで両者の犯した過ちをひとつひとつ明らかにしていくことが重要である。

② 歴史的事件に対する広く深い考察は、対象から距離をおいた観察や調査といった冷静な姿勢を通じて行われると同時に、当事者として経験した生々しい感情や切迫した行動のなかからも行われるものである。

③ 「南京陥落」の提灯行列に参加せず、「真珠湾攻撃」を歓迎する人々の輪にも加わらず、その結果同胞市民との間に距離と溝が生じてしまったことは、人間や社会、歴史を考究する知識人のひとりとして悔やまれることであった。

④ 天皇の責任を問わずに、敗戦の原因は自分たちの無力によるものと自省して、焼け跡を視察する天皇を前にして涙を流しながら謝罪の言葉を繰り返す民衆の姿に日本国民の謙虚さを感じ、彼らに堀田善衛も国弘正雄も敬意を抱いた。

⑤ 医者として無我夢中で行動していたときには気がつかなかったが、時が経ち、また堀田善衛や国弘正雄の考えに接するなかで、対象との関わりを一切断った観察や調査こそが歴史的大事件を考察する唯一の方法であることを知るようになった。

(三) 次の文章は、主人公が失踪したきょうだい(大将)を探しに行こうとする話である。大将は女性ながら、男性として宮中の社会で活動していた。これを読んで、後の問に答えよ。

夜昼涙にしづみて、我<sup>1</sup>さへただ消え失せなば、世の音聞きものぐるほし、殿に思し言はんもいみじかるべければ、上<sup>\*</sup>に心細げに聞こえなしたまひて、「この人の行方知りはべらぬこと、あまたはべらねばいとどいみじく心細くかなしきをばさるものにて、殿のむげにいたづらにならせたまひぬべきを、男の身にてただかくて見たてまつるなんいといみじくはべる。我もとの有様になりて、この人を心の及ばむ限り尋ねはべらんとなん思ひはべる」と、

A

ならずいとあるべかしうのたまふに、母

上、こはいかなることぞとあさましくなりて、「いなや、<sup>2</sup>いかなる御心変はりぞ。あえかに女の様にてなり果てたまへる御身に、いづくをいづくと尋ねたまふべきぞ」と、ただ泣きに泣きたまへば、「そは、さなんはべる。山々国々尋ね求むといへど、大方響きのみして、いかにも心ざしのなきにこそあらめ。さるべきにてこそはらからとなりはべりけめ。などてか心を入れて求めむに、尋ね出ださぬやうはべらん。かつは、わが求めぬよと思ひはべらん。求めはべらむに、さらに世にいみじうとも忍びはべらじ。所所に生ひ立ちたる人ともなく、心ばへのあはれにねんごろなりさまの、<sup>\*</sup>さるべきほどにも過ぎたりし恋しさの、堪へがたくはべる」とも

B

言ひやらず、忍びがたげなるを、<sup>3</sup>げにとうち泣きて、「いかなるべきことにか。とかく思しやるも

げにさるべく。御心にこそはあなれ」とのたまふを、いとうれしく思して、「我さへ失せたりと世の人の聞きはべらん、世づかずあやしくはべれば、女房などにも四五人よりほかは見えはべらねば、<sup>4</sup>ありなしのけぢめ知るもはべらじかし、ただある顔にておはしませ。大殿にもしばしな聞かせたてまつりそ。問はせたまふ折あらば、心地例ならでとを申させたまへ。

C

例なら

ぬ気色人に見えさせたまふな。殿はあるかなさかの御気色にて、渡り御覽するやうもあらじ。我はた、<sup>\*</sup>あなたの上のものしたまひ、人しげければ、渡り見たてまつらぬものとなりたれば、このけぢめあやむる人もはべらじ」とて、仕うまつる人の御前に参るには、かへすがへす口がためたまひて、狩衣、指貫、上に聞こえたまひて、御乳母子の春宮の進にて親しく思しめすを御帳の後ろに召し入れて、長き御髪を押し切りて例の髻<sup>もどり</sup>にとりなしたまふほどは、母上、御乳母など、「こはいかなることぞ」とあさま

しくいみじけれど、もとの御有様ただこれであるべきことなれば、いかにも妨げきこえず。この世のものならぬ御様なれば、思し得るところおろかならじと思し慰めながらぞあさましき。この進は、年ごろ御声をだにうけたまはる時なく雲居\*に馴らひて、にはかに召し寄せられて、かくなりたまふを見る心地、いとめづらかなり。

(注)

\*上……主人公の母親

\*大方響きのみして……大将の搜索が通り一ぺんに騒ぐだけで

\*さるべきほど……異母きようだいの関係

\*大殿……「殿」と同じく、主人公の父親

\*あなたの上……大将の母親

\*春宮の進……春宮坊の三等官

\*雲居に馴らひて……遠く離れていたのに

問1 傍線1「我さへただ消え失せなば、世の音聞きもものぐるほし、殿に思し言はんもいみじかるべければ」の解釈として最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 自分さえいなくなってしまうは、世間の評判は聞くこともなくなるが、父親に思っていることを言うのもつらいので
- ② 自分すら死んでしまっても、世間の評判が悪くなると思うと、父親に考えていることを言うのとはばかられるので
- ③ 自分までもがいなくなってしまうと、世間の評判も聞き苦しく、父親に自分の考えを話したら大変なことになりそうなので
- ④ 自分でさえも消えてしまえば、世間の噂は聞き苦しくないものとなるが、父親の思いは言うまでもなくおつらいものとなるので
- ⑤ 自分だけが消えてしまえば、世の中の評判はつらいものになり、父親のお考えを思えばつらいことになりそうなので

問2 空欄Aに入る一字を文中から抜き出せ。

問3 傍線2「いなや、いかなる御心変はりぞ」とあるが、なぜそのように思ったのか。その理由として最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 子どもはこれまで母親の思い通りに生きてきたのに、急に強い自己主張を始めて大将を探しに行くと言い出したから
- ② 子どもはこれまで女性として生きてきたにもかかわらず、本来の男の姿になって大将を探しに行くと言い出したから
- ③ 子どもは女性であるにもかかわらず、まるで自分が男性であるかのようにふるまって大将を探しに行くと言い出したから

- ④ 子どもは大将と仲が良くなかったにもかかわらず、大将が恋愛対象であることを述べて探しに行くと言い出したから
- ⑤ 子どもは今まで男性として育てられてきたが、その状況に反発して大将を探しに行くと言い出したから

問4 空欄Bに入るものとして最も適切な副詞(一語)を記せ。

問5 傍線3「げにとうち泣きて」の解釈として最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 子どもが死を覚悟していることを、母親はそういうこともあるかと思いつつ泣いて
- ② 母親が自分の気持ちを理解してくれないことを、子どもは嘆き悲しんで泣いて
- ③ 子どもが自分のことを思う気持ちに触れて、母親は深く感動して泣いて
- ④ 母親が自分の姿のかわることを受け入れてくれたことに、子どもは喜びのあまり泣いて
- ⑤ 子どもが堪えがたい様子であることを、母親はもつともなことだと泣いて

問6 傍線4「ありなしのけぢめ知るもはべらじかし」の解釈として最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 私がいるかいないかを判断できるものもおりますまい
- ② これが事実であるかそうでないのか区別できるものもないでしょう
- ③ ことの善悪を決められるものはいないにちがいありません
- ④ 私に判断の是非を教えてくださいるものもおりません
- ⑤ これが良い結果になるか悪い結果になるかは誰にもわかりません

問7 空欄Cに入る語として最も適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① やうやう
- ② をさをさ
- ③ ゆめゆめ
- ④ かつがつ
- ⑤ つれづれ

問8 この文章の作品名として適切なものを次の中から一つ選んで、番号をマークせよ。

- ① 松浦宮物語
- ② 住吉物語
- ③ うつほ物語
- ④ とりかへばや物語
- ⑤ 落窪物語

(四) 次のA～Eのカタカナの漢字と同じ漢字を含むもの、またF～Hの漢字の読みとしてふさわしいものをそれぞれの群から一つ選び、その番号をマークせよ。

A 日米安全保シヨウ条約をむすぶ。

① シヨウ明のための写真を撮る

② 電波シヨウ害が起こる

③ 九十年のシヨウ涯を終える

④ 賠シヨウ金を支払う

⑤ シヨウ金を獲得する

B 役員会にハカる。

① 専門委員会にシ問する

② 胸中を推リヨウする

③ 共同ボウ議をこらす

④ 気温の変化をソク定する

⑤ 夏休みのケイ画をたてる



C 健康には十分な睡眠がカク要だ。

- ① よく我慢したとカク心する
- ② カク連会社に出向する
- ③ 彼とはカク胆相照らす仲だ
- ④ ハワイにカク光旅行に行く
- ⑤ カク進相撲を見学する

D 問題のカク心に触れる。

- ① 成功をカク信している
- ② カク月で会議は開かれる
- ③ チームのカクとなる
- ④ 内カク総理大臣
- ⑤ 彼と比カクする

E 授業料を学校にオサめる。

- ① 優シユウな成績
- ② チ水工事を行う
- ③ 説明にはナツ得ができない
- ④ 全課程を履シユウする
- ⑤ 知識を吸シユウする

F 従容として死に就く。

- ① じょうよう
- ② しょうよう
- ③ じゅよう
- ④ しょうよう
- ⑤ じゅうよ

G 今日中に緊急会議を開かなければならない。焦眉の急だ。

- ① しゅうび
- ② しゅうみ
- ③ しょうび
- ④ しょうみ
- ⑤ しょみ

H 若者の勇氣ある行動に快哉をさげんだ。

- ① いかい
- ② いかかな
- ③ いかや
- ④ いかさい
- ⑤ いかか