

国語

(1～15ページ)

注意

- 1 試験開始の合図があるまで、問題用紙を開いてはいけません。
- 2 解答は解答用紙にマークしなさい。
ただし、使用しない解答欄があります。
- 3 解答用紙に受験番号と氏名を記入しなさい。
- 4 受験番号は、下記の「受験番号欄記入例」に従って正確にマークしなさい。
試験時間は六〇分です。
- 5 試験開始後、問題用紙に不備（ページのふぞろい・印刷不鮮明など）があったら申し出なさい。
- 6 問題の内容についての質問には、いつさい応じられません。

解答用紙の受験番号欄記入例

数字の位置	受 験 番 号				
	万	千	百	十	一
	2	/	9	0	/
0		0	0		0
1	1		1	1	
2		2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9		9	9

数字の位置に注意してマークしなさい

マーク式解答欄記入上の注意

1. 解答は、HBの黒鉛筆を使用して丁寧にマークしなさい。
《マーク例》
良い例
悪い例
2. 訂正する場合は、プラスチック消しゴムで、きれいにマークを消し取りなさい。
3. 所定の記入欄以外には、何も記入してはいけません。
4. 解答用紙を汚したり、折り曲げたりしてはいけません。

I 次の問題文を読み、後の問いに答えなさい。

まず、エスニシティ・民族・国民という三つのキーワードから考えてみよう。あらかじめ三者の関係について注目すべき点を指摘しておくなら、「エスニシティ」と「国民」は明らかに次元を異にする概念だが、「民族」は、見方によってどちらの方に近いともとらえられる両義性をもっており、そうした相互関係を解きほぐすことが大きな課題となる。

取り上げる第一は、「エスニシティ」である。この言葉は、とりあえず国家・政治との関わりを括弧に入れて、血縁ないし先祖・言語・宗教・生活習慣・文化などに関して、「われわれは〇〇を共有する仲間だ」という意識——逆にいえば、「(われわれでない)彼ら」はそうした共通性の外にある「他者」だという意識——が広まっている集団を指す、と考えることにする。ここで、客観的にどの程度の共有——裏返せば他者との違い——があるかは別問題であり、当事者がそのように意識しているということの方が重要である。「血のつながり」が実際にあるかないかはオウオウにして不確定だが、「つながっているのだから」という漠然たる感覚が広がっていれば、そのこと自体が重要な意味をもつ。もつとも、主観性ばかりを強調すると、何の根拠もなしにどんな人間集団でもエスニシティとみなされうるのかという疑問も出てくるかもしれない。ある風変わりな個人が、およそ縁遠い人と「つながりがある」「同胞だ」と勝手に思いこんでも、それだけでエスニシティが成り立つわけではない。しかし、そうした主観がかなりの範囲の人々に広がるなら、それはエスニシティと呼んでもよい集団になる。そうした主観がどういう条件の下で広がったり、定着したりするのかについては、ある種「客観的」な要因が関与しているのかもしれないが、この問題にはここでは立ち入らず、とにかく何らかの要因でそうした意

識がある程度以上広まり、定着した場合にエスニシティと呼ぶことにする。

もう一つの問題として、先にいくつかの指標(血縁・言語・宗教……)を **X** に並べたが、それらのうちのどれを重視するかは、場合によって異なる。どれもが必須の要件だとか、これらが必ず重なり合っているということはいえない。そうではなく、さまざまな歴史的条件下で、たまたまどれかの指標が当事者によって重要視されるということである。先天的とみなされる血統および遺伝的特徴——ここで「遺伝」に言及するのは、それが「科学的」根拠をもつかどうかは別として、大衆意識としてそうに思われがちだという意味である——を中心に考える場合もあれば、後天的に習得される言語・文化を中心に考える場合もある。もつとも、言語・文化も、当事者の意識としてはあたかも「先天的」なものであるかのように思いみなされることが少なくない。ともかく、こういうわけで、単一指標による定義は不可能である。むしろ、どの指標を最重要とみなすか自体が場合によって異なるという点に注目する必要がある。

このような不確定性と関係して、どのような集団がエスニシティに該当するかも一義的に確定できるものではなく、多義的かつ可変的である。それは歴史の中で形成されたり、変動したりするものであり、固定した絶対的存在ではない。そしてまた、より大きなエスニシティの中により小さなエスニシティが含まれ、さらにもっと小さなエスニシティに分かれるといった重層性もありうるし、集団間の境界もオウオウにして流動的である。そのような多義性・可変性・重層性・流動性を押さえておくことは、この **Y** の分析のために欠かせない視点である。もつとも、当事者にとっては、ある一つの「われわれ」意識が単一かつ不変のものであるかのように思いみなされていることも多い。客観的にみて固定的な存在であるわけではないが、主観的には確固たる実在とみ

なされるような、そういう集団としての特性をもつということである。

以上、「エスニシティ」について考えてきた。そうしたエスニシティを基盤とし、その「われわれ」が一つの国ないしそれに準じる政治的単位をもつべきだという意識が広まったとき、その集団のことを「民族」と呼ぶことにする。このように考えるなら、エスニシティと民族は異なる概念だが、ある程度の連続性をもつ。両者が大なり小なり重なり合っているような事例を念頭におく場合には、二つの言葉がゴカンの^イに用いられることもある。

「エスニシティ」が次第に発展して「民族」になるという考え方をとるなら、その中間段階——いわば「民族」の一步手前ともいべき存在——を想定することもでき、そうした集団に「民族体」その他の独自の名称を与える考え方もある。しかし、そうした段階論は、どこでどのように線を引きかという点で大きな問題にぶつかる。どこまで政治的一体感が強まったら「民族」になるのかを決定する絶対的な基準はない。そこで、本書では、見方によつては「民族一步手前」とみなされるような集団も、広義の「民族」のうちに含めて考える。

次に「国民」について考えてみよう。「国民」とはある国家の正統な構成員の総体と定義される。近代社会における国民権論と民主主義観念の広まりを前提すれば、国民とはその国の政治的基礎的な担い手ということになる。逆にいえば、国民主権的な発想が広まっていない時期については、「国民」という観念自体も存在せず、後の「国民」は「臣民」として捉えられていた。

このようなものとして「国民」を考えると、一つの国の中にはさまざまな出自・文化的伝統をもつ人々がいるから、「国民」は必ずしもエスニックな同質性をもつとは限らない。この点を重視するなら、「国民」と「民族」「エスニシティ」はまったく違う概念であり、次元を異にすると考えられる。実際、そのような^ウは一つの有力な議論として、多くの論者からティキされ

ている。文化・伝統の共有と近代国家の制度的枠組みとが必ず一致するとは限らない——というよりも、むしろ一致しない方が通常である——ことを思うなら、これらの概念を切り離すべきだという主張には十分な理由がある。

しかし、それでいながら、これらが重なり合う——あるいは「重なっているはずだ」と思いみなされている——ことも多い。あるエスニシティが自分たちの国家をもとうとする運動が高まり（これは先の定義でいえば「エスニシティの民族化」である）、その集団が国家をカクトクする^エならば、その国家のものと「国民」は、主としてその「民族」から構成されるということになる。

また、ある国家がその統治下の「国民」のあいだに一体感を創出するために文化的均質化の政策を推進し、それが一定程度の成功を収めるなら、その「国民」は、度合いはともあれ「民族」的な共通性をもつことになる。前の段落で書いたのが「民族の国民化」だとするなら、この段落で書いたのは「国民の民族化」ということになる。

こうして、「国民」と「民族」のあいだには重なり合いが生じるが、その重なり合いは完全なものではあり得ず、常にズレがある。そして、そのズレを埋めようとしたり、強引に切り捨てたり、無視したり、あるいはそれに反撥^{はんぱつ}したり等々の現象が生じる。「民族問題」とは、これらの現象を包括した問題群だと考えることができる。

（塩川伸明『民族とネーション——ナショナリズムという難問』より。一部改変）

問一 ― 線部ア・エのカタカナの部分と同じ漢字を用いるものを、次の中からそれぞれ一つずつ選びなさい。

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <div>1</div> <div>ア</div> <div>1 電車が立ち<u>オウ</u>ジョウする。</div> <div>2 年<u>ソウ</u>オウの格好だ。</div> <div>3 サービス精神が<u>オウ</u>セイだ。</div> <div>4 不正が<u>オウ</u>コウする。</div> | <div>2</div> <div>イ</div> <div>1 血液が<u>ジュン</u>カンする。</div> <div>2 <u>カン</u>コツダッタイ</div> <div>3 江戸と京を<u>オウ</u>カンする。</div> <div>4 <u>カン</u>ガイムリョウ</div> | <div>3</div> <div>ウ</div> <div>1 <u>テイ</u>ボウを築く。</div> <div>2 記念品を<u>ゾウ</u>テイする。</div> <div>3 企業間で<u>テイ</u>ケイする。</div> <div>4 法規に<u>テイ</u>シヨクする。</div> | <div>4</div> <div>エ</div> <div>1 ラン<u>カク</u>により絶滅した。</div> <div>2 会社のエン<u>カク</u>をしらべる。</div> <div>3 患者を<u>カク</u>リする。</div> <div>4 領土を<u>カク</u>チョウする。</div> |
|---|--|--|--|

問二 空白部X・Y・Zに入る最も適当な言葉を、次の中からそれぞれ一つずつ選びなさい。

- | | | |
|---|--|---|
| <div>5</div> <div>X</div> <div>1 階層的</div> <div>2 羅列的</div> | <div>6</div> <div>Y</div> <div>1 遺伝的現象</div> <div>2 単一的現象</div> <div>3 時系列的</div> <div>4 規則的</div> | <div>7</div> <div>Z</div> <div>1 異端論</div> <div>2 一元論</div> <div>3 峻別論<small>しゅんべつ</small></div> <div>4 具体論</div> |
|---|--|---|

問三 〳〵「ある」の品詞として最も適当なものを、次の中から選びなさい。

- | |
|---|
| <div>8</div> <div>1 助動詞</div> <div>2 連体詞</div> <div>3 動詞</div> <div>4 形容詞</div> |
|---|

問四 〰線部の意味として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

- | |
|---|
| <div>9</div> <div>1 とりとめなく、はつきりしないような感覚</div> <div>2 気拔けて、ぼんやりしているような感覚</div> <div>3 対象が広がって、手に負えないような感覚</div> <div>4 根拠はないが、自信にあふれているような感覚</div> |
|---|

問五——線部①の説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

10

1 「民族」は、文化・伝統の共有という点では「エスニシティ」に近く、一方で、「民族」が国家を持つ点や国家がその構成員に一定の「民族」的共通性を付与することが可能であるという点では「国民」に近い。

2 「民族」は、集団に属する人々が一定のエスニックな同質性を持つという点では「エスニシティ」に近く、一方で、近代国家の制度的枠組みとして固定した絶対的な存在であるという点では「国民」に近い。

3 「民族」は、人の主観的な価値観に基づいた集団であるという点では「エスニシティ」に近く、一方で、「民族」の構成員がエスニックな同質性を持たないという点では「国民」に近い。

4 「民族」は、国民主権論と民主主義観念の広まりを前提としない人の集まりである点では「エスニシティ」に近く、一方で、多義性・可変性・重層性・流動性を持つ存在であるという点では「国民」に近い。

問六——線部②の理由として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

11

1 あるエスニシティが持つ「つながっている」という意識は客観的な根拠を持つもので、先天的な指標の中からある指標が無意識に選ばれ、定着することによって「エスニシティ」が形成されるから。

2 あるエスニシティが持つ「つながっている」という意識は主観的なもので、科学的根拠を持つものの中からたまたま選ばれた要素が大衆意識として広まることで「エスニシティ」が形成されるから。

3 あるエスニシティが持つ「つながっている」という意識は血縁や宗教といった科学的な指標によって複雑に構成されており、客観的な共有の度合いが「エスニシティ」の形成に影響を与えるから。

4 あるエスニシティが持つ「つながっている」という意識は主観的なもので、さまざまな歴史的条件下でたまたま重要視されたある指標が人々に定着することによって「エスニシティ」が形成されるから。

問七

——線部③の理由として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

12

1 国民主権的な発想が広まっていなかった時期には、「国民」という観念そのものが存在しておらず、「民族」が国やそれに準じる政治的単位を持つという発想自体がなかったから。

2 「国民」は「エスニシティ」から生じた概念であり、国家の形成段階では通常国民がエスニックな同質性を持つことが目指されるもの、なかなか達成されないから。

3 近代国家の制度的な枠組みである「国民」の中には、通常多様な出自・文化的伝統を持つ人々が存在しているため、そのような人々の意識を完全に一致させることは不可能であるから。

4 「民族」が「国民」へと発展する段階において、どこまで人々の政治的一体感が強まったなら「国民」と言えるのかを決定する客観的な基準が存在しないから。

問八

問題文の内容と合っているものを、次の中から二つ選びなさい。

13 14

1 国家が国民に対して文化的均質化を図り一体感を創り出すことができたならば、「国民の民族化」がある程度果たされたことになる。

2 文化・伝統の共有と近代国家の制度的枠組みは必ず一致するとは限らないが、それが何らかの理由で一致した場合に、「エスニシティの民族化」が起こる。

3 「エスニシティ」の形成において重要視される指標には、先天的なものも後天的なものもあるが、当事者は後天的に習得される言語・文化をより重視する傾向がある。

4 「民族」を構成する人々の間に、一つの国、またはそれに準じる政治的単位を持つべきだという意識が広まった時点で、その「民族」は「国民」化する。

5 「国民」と「民族」は異なる概念であるが、その集団の核となる「われわれ」意識が客観的に説明できるものである以上、両者は「エスニシティ」と同一である。

6 近代国家の制度的な枠組みである「国民」とエスニックな同質性を基盤に持つ「民族」との間に、重なり合いが生じた時に生まれるズレが、「民族問題」に深く関係する。

Ⅱ 次の問題文を読み、後の問いに答えなさい。

いま、「人生はゲームである」という見立てをそこで目にする。

『リアル人生ゲーム完全攻略本』など、人生をゲームになぞらえて「ハック」する、という見方を提示する自己^アケイハツ本がいくつかみられる。また、哲学においても人生とゲームの関係についての議論が盛り上がりの兆しをみせている。

そもそも「人生はゲームである」という見立ては、一体何を意味するのだろうか。

ゲームの美学を研究する松永伸司は「ゲームが人生をシミュレートするのではない、人生がゲームをシミュレートするのだ」と指摘する。

オスカー・ワイルドの有名な警句^ウとして、「芸術が人生を模倣するのではない、人生が芸術を模倣するのだ」というものがある。……ワイルドの考えでは、すでにある現実を芸術が表象するのではない。むしろ、^a芸術によつて現実が、より慎重な言い方をすれば、現実を見る見方が作り出されるのである。これと同じことはゲームにも言えるだろう。わたしたちは、「無理ゲー」「ガチャ」「MP」「フラグ」といったゲームメカニクスを指す用語を使つて現実を理解することがしばしばある。

ゲームメカニクスとは、ビデオゲームにおけるゲームのシステム^イのソウショウである。現実には直接対応する構造が存在しないものも多いが、これを隠喩として用いることで、私たちはしばしば人生にゲームメカニクス「的」な構造を見出し、人生を理解する。

フラグ（未来を左右する隠された要素）や、ガチャ（偶然によって左右され、かつその内容に価値の差がある）もその一例だ。たとえば、RPGやアドベンチャーゲームでは「特定のキャラクターに話しかける」「あるイベントを発生させる」といった行動によつて「フラグ」が立ち、ストーリーのブ^ウンキや新たな展開がアンロックされる仕組みが典型的だが、「フラグ」はゲームだけでなく、物語や日常会話でも「死亡フラグ」「恋愛フラグを立てる」などの形で使われている。

この場合のフラグとは、ゲームのように明確に数値化・管理されたものではなく、「何かが起きそうだと感じるサイン」というくらいの意味だろう。ゲームにおける「隠されたヘ^エンスウ」という厳密な構造から派生して、「何かを引き起こすきっかけ」や「展開への伏線」を示す概念として、物語や日常でも使われるようになった。こうしたゲームメカニクスをメタファーとして用いて、現実世界が理解されていく。「ゲームが人生をシミュレートするのではない、人生がゲームをシミュレートするのだ」。

① 「人生はゲームである」というメタファーはいろいろなかたちで現れる。

人生を「攻略」すべき対象とみなすメタファーがある。進学や就職、あるいは資格取得など、人生の各「ステージ」には明確な「クリア条件」があり、それを満たすことで自分が成長し、新たなステージへ進めるのだと考える――^dそして、失敗すれば「ゲームオーバー」になる。モンスターを倒し、経験値を積み、レベルアップし、ボスを倒して、最終的なゲームクリアに向かうRPG的な流れを人生に投影しているのだ。

このメタファーが前提とするのは、人生の諸問題自体を数値化するという発想だ。

学力はテストの偏差値で測定できる。仕事の能力は業績指標（KPI）に

よって管理できる。SNSでのフォロワー数や「いいね」の数によってインフルエンサーとしての価値を見出せる。このように思っている人は、決して少ない。

パラメーター化は、複雑な人間関係や社会構造の問題を、ステータス画面にアツシ^オュクする。「問題を解決する」とは「パラメーターを上げて敵を倒す・クリアする」ことを意味するようになる。成績が下がれば勉強量を増やせばよい。収入が減れば副業を始めればよい。

「攻略」という言葉が示すように、行為のゴールは「ステージをクリアする」ことに置かれる。受験であれば合格、仕事であれば昇進やキャリアアップ、個人の趣味やSNSであればフォロワー数の増加など、いずれも分かりやすい「結果」を目指す点で共通する。

こうした結果主義的な思考が強まるほど、「他者との比較に勝つ」「社会的に高い地位に到達する」といった行為が重視されやすくなる。言い換えれば、ゲームでクリアを目指すごとく、人生というゲームにおいて「ミッションクリア」自体が至上命題になる。

一見すると合理的な発想^②のようにみえる。なるほど、人生をゲームとして捉えるならば、課題がすつきりとしてみえてくるだろうし、スキルアップそれ自体を楽しめるようになるし、戦略性が組み込まれていく。達成目標が明確化され、何をすれば自分が先へ進めるのかが分かりやすくなっていく。

だが、本当にいいことばかりなのだろうか。確かに、メタファーは特定の側面を強調することで、世界についての見通しを与えてくれる。しかし同時に、特定の側面を削ぎ落^そとすことなしにはメタファーを使うことはできない。

メタファーの研究者マックス・ブラックによるクリアな説明を聞いてみよう。

たとえば私ができるだけチェスの用語を使ってある戦いを描写するという仕事を与えられたとしよう。……チェスの語彙を用いるという強いられた選択の結果、戦いのある面が強調され、ある面が無視され、そしてほかの記述様式をとった場合よりもはるかに緊張感のある形で全体が組織されるであろう。チェスの語彙がフィルターとなり、変形をもたらすのである。……ある戦いをチェスゲームのように描写することは、その言葉の選択のしからしむる所、戦争特有の心情を揺り動かす側面を排除することである。(同様の副次効果は隠喩の哲学的使用においても珍しくない。)

メタファーは常に何かを際立たせ、何かを隠す。では、「人生はゲームである」というメタファーは何を際立たせ、何を隠すのだろうか。私が行おうとしているのは、人生をまるごと「攻略可能なゲーム」と捉えることが、人々の思考や行動をどのように規定し、何を見落とさせるのか、それを問うことだ。

人生は「攻略」の対象であるというメタファーが行き渡っていくと、たとえばビジネスでは、ノルマや売り上げ目標を達成できない者は「やる気が足りない」「能力が低い」とみなされる。うまくやれば「攻略」できるのにしないなんて、人生というゲームを「ガチ」でやりこんでいない怠惰な態度をみせているということになるからだ。

あるゲームにハマっているゲームプレイヤーは、しばしば「ゲームは遊びじゃない」という。ともすればおかしい物言いだが、ゲームというものが「よりうまくやれ」より「うまく攻略せよ」というプレッシャーをプレイヤーにいつのまにか与えがちなこと証左でもある。それゆえ、人生をゲームとして捉える人々も、彼らなりのルールに基づいて、人生を「よりうまくやれ」という命令を自分、そして他人に命じがちだ。

SNSや自己ケイハツ本などでは、「まだまだ人生には攻略の余地がある」「もっと効率化できる」「もっとハックできる」「もっとレベルアップできる」というメッセージが流通している。人生は「攻略」の対象であるというメタファーが支配する文脈においては、成功を目指して努力しない者は怠惰であり、成長を拒む者は□□ということになる。

しかし、ゲームには明快なルールやゴールが設定されているが、現実の人生はそれほど単純ではない。数値化されない困難や、定義しづらい幸福、あるいは失敗がもたらす学びなど、攻略というメタファーでは取りこぼしてしまう価値が数多く潜んでいる。

（難波優輝『物語化批判の哲学——〈わたしの人生〉を遊びなおすために』より）

一部改変

【注】ハック——ハッキングの略。ここでは効率的に攻略するような意味。

MP——マジック・ポイントの略。魔法を使う能力を数値化したもの。

問一——線部ア～オのカタカナの部分と同じ漢字を用いるものを、次の中から

それぞれ一つずつ選びなさい。

15 ア 1 ハイケイは手紙の頭語だ。

2 ケイコにより自己鍛錬に励む。

3 あの人は文学にゾウケイが深い。

4 師匠からオンケイを受ける。

16 イ 1 ソウバナ的人事になる。

2 本筋の話よりソウウの方が面白い。

3 卒業生ヘソウジを読み上げる。

17 ウ 4 二つの図形はソウジ形である。

1 名誉をキソンする。

2 人生のキロに立つ。

3 キを一にする。

18 エ 4 土地がリュウキする。

1 社会のヘンケンをなくす。

2 広大ムヘンな宇宙空間。

3 ガラスのハヘンを拾う。

4 一見何のヘンテツもない。

19 オ 1 大観衆がセイシユクな雰囲気で見守る。

2 一定のシユクシヤクで作られた模型。

3 シユクテキを探し当てる。

4 若い頃からシシユクしていた先生。

問二 ――線部 a ～ d の中で他と品詞の異なるものはどれか。次の中から一つ選
びなさい。

- 20 1 a 2 b 3 c 4 d

問三 空白部に入る最も適当な言葉を、次の中から一つ選びなさい。

- 21 1 本当の知恵者 2 立派な人格者
3 社会の落伍者 4 余裕のある先駆者

問四 〰部の意味として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

- 22 1 短い形で物事の真理を鋭く突いたことば
2 日常に潜む危険に対して注意を促すことば
3 間違いやすい表現を忠告したことば
4 人生の指針となることば

問五 ――線部①について本文中で筆者が説明している具体的事例として最も適
当なものを、次の中から一つ選びなさい。

- 23 1 ストーリーの新たな展開がアンロックされる仕組みを想定し、物語
や日常会話でも「死亡フラグ」「恋愛フラグを立てる」などの用語を
使用することで人生の問題そのものから目を逸らすこと。
2 「クリア条件」を満たすことにより自分の成長へとつながり新たな
ステージへ進めるのだと考えることで、ゲーム内で自己実現を達成す
ること。

- 3 「無理ゲー」「ガチャ」「MP」「フラグ」といったゲームメカニクス
を指す用語を使用することで、芸術への理解を促進すること。
4 複雑な人間関係や社会構造の問題をゲームのように数値として捉え、
それを操作し人生におけるミッションの解決を図ろうと考えること。

問六

24

——線部②の説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

1 結果主義的な思考を強め、「他者との比較に勝つ」「社会的に高い地位に到達する」といった行為を重視することにより、人生というゲームにおける「ミッションクリア」への道筋を不明瞭なものにしてしまうという考え。

2 人生をゲームと捉えることでスキルアップを楽しむことや戦略性の勘案へとつながり、最初は効果を発揮するようにみえるが、いずれは限界を迎えてしまうという考え。

3 人生の諸問題をゲームのように数値化することで達成目標が明確化され、自身の指針についてもより容易に把握することができるようになるという考え。

4 人生をゲームに喩^{たと}えるというメタファー自体が内包する問題について気づかせ、より高次の解決策を導き出すことにつながるという考え。

問七

25

——線部③の問いに対する筆者の考えとして最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

1 ある戦闘をチェスゲームのように描写することにより、戦争特有の心情を揺り動かす側面を排除し、戦局自体の不十分な把握へとつながってしまうということ。

2 自他に対する不寛容な見方を定着させてしまうとともに、数値化されない困難や定義しづらい幸福、失敗がもたらす学びなどを取りこぼすようになってしまうということ。

3 ノルマや売り上げ目標を達成できない者に対しての批判が集まりやすくなるとともに、批判される側の視点が見落とされがちになるということ。

4 人生は「攻略」の対象であるという見方を支配的なものにしてしまい、「攻略」を行わない者を成功者の足手まといであるかのようにみえず慣習を定着させてしまうということ。

問八 問題文の内容と合っているものを、次の中から二つ選びなさい。

26 27

1 松永伸司は、オスカー・ワイルドの言説を下敷きにして、芸術によって現実を見る見方が作り出されるようなことはゲームにも当てはまることを指摘した。

2 ゲームにおけるフラグという単語を日常生活に適用させた場合、ゲームのように明確に数値化・管理されたものとして「何かを引き起こすきっかけ」や「展開への伏線」を示す概念となる。

3 学力がテストの偏差値で測定できたり、仕事の能力がKPIによって管理できると思っている人は少なからず存在する。

4 結果主義的な思考が強まるほど、人生において「ミッションクリア」を目指すような考え方を忌避するようになる。

5 メタファーは特定の側面を強調することで世界についての見通しを与えてくれるので、その使用によって一つの側面だけでなく全体をあますことなく把握できるようになる。

6 ゲームには明快なルールやゴールが設定されているため、ゲームプレイヤーにとって現実の人生はゲーム以上に簡単で、数値化されない困難や失敗など解決不可能な問題は存在しないと思っている。

Ⅲ 次の問題文を読み、後の問いに答えなさい。

〔京に住む男が女と親しい関係にあった。女は手紙を残して京から突然姿を消してしまった。男が手紙を手に入れたところから以下の文は始まる。〕

あやしと思ひて、^①もしいき所やあるとて、急ぎ開けて見れば、ただくなむ。

わが宿はならのみやこそ男山越ゆばかりにしあらば来て問へ

とのみありければ、男、いたく思ひくちをしがりて、この住みける所に人やりて、宿守に物くれさせて問へど、「ただ奈良へとなむうけたまはる。それよりこと所は、ここかしこともうけたまはらず」と言へば、たづねむかたなくなむ。

〔その後、男は親とともに奈良の初瀬にある長谷寺に参詣した。そして、奈良の知り合いのもとを訪れた。〕

あひ知りてある大徳たちも俗も出で来て、「今日は日はしたになりぬ。奈良坂のあなたには、人の御宿りもなし。ここにとどまらせ給へ」と言ひて、門並びに家二つを一つに造り合はせたるが、をかしきにぞとどめける。さりければ、とどまりにけり。あるじなどし、人々もの食ひて、騒がしきこと静まりて、なま夕暮になりけり。

この男、門の方にたたずまひて見けり。この、南なる家の門より、北なる家までは、^②櫓の木といふを植ゑ並めたりけり。「あやしくもあるかな。こと木もなくて、これしも」など言ひて、この北なる家にはひ入りて、さしのぞきたりければ、 などさし上げて、女どもあまた集まりをり、「あやし」など、おのがどち集まりて、この男の供なる人を呼ばせて、「この、のぞき給へる人は、

この、南に宿り給へるか」と問ふ。「さなり」。「さて、その人ぞ」など問へば、この男の名をぞ答へける。いといたう、おのがどち言ひあはれがりて、「われいかに。築地の崩れより、一目見しを忘れざりけり」。

それをほのかに聞きて、この男は「それなるべし」と思ひて、「あやしくもありけるかな。ここにしも、かう宿りにけるよ」と思ふに、嬉しくもあり、また、「男の迎へて据ゑたるにやあらむ」など、とかく思ひみだれてゐるに、かく言ひ出したり。

A ^④くやしくぞ奈良へとだにも告げてけるたまばこにだに来ても問はねばと書きて、出したるを見れば、かの「庭さへ荒れて」と言へりし人の手なり。京のなまゆかしうなりゆけるに、あはれしう、をかしうぞおぼえける。さて、硯^{すずり}乞ひ出でて、かくなむ。

B 櫓の木のならぶ門とは教へねど名にやおふとぞ宿は借りつると言ひたれば、「あな、うちつけのことや」と言ひて、また、かくぞ言ひける。

C 門過ぎて初瀬川まで渡れるもわがためにとや君はかこたむ^⑤とありければ、この男、また、かくぞ言ひ入れたりける。

D 広のものの君もや渡りあふとてぞ初瀬川までわが求めつる

さ言ふほどに、暗うなりにけり。「なほここに立ち寄れかし」と言ひければ、おぼつかなく、たづねわびつることを、よろづに言ひ語らひけるに、明けゆけば、いつはり病みして、とどまりなまほしかりけれど、あやしく親に従へる人にて、「夜の間、他なるをだに、かかる旅にあること」と思ひて、かつは嘆きつつぞ、人とももの言ひつつ、いかでかとどまるべきと心に思ひて、明けければ、「立ち返り、必ず参り来^⑥なむ。此度待ちて、心ざしは、ありなし見給へ」とて、親の宿れる南へいぬ。

〔『平中物語』より。一部改変〕

【注】

○わが宿は……—この歌の「なら」は地名「奈良」の意だが、後の物語展開上は樹木「櫨」^{なら}の意が込められたと読み得る。

○大徳たちも俗も—僧たちも一般の人々も。

○「さて、その人ぞ」—「ぞ」の下に男の名を尋ねる表現が省略されている。

○「われいかに。築地の崩れより、一目見しを忘れざりけり」—女が京での出来事を思い出し、男だと確信して感動している。

○「庭さへ荒れて」—女はかつて男と知り合った際に、「人のあきに庭さへ荒れて道もなく蓬繁^{よもぎしげ}れる宿とやは見ぬ」という歌を書き送った。

○初瀬川—長谷寺の手前にあり、参詣の際に必ず渡る川。

○広のもの—とても広い川。ここでは初瀬川を指す。

問一

線部ア・イの解釈として最も適当なものを、次の中からそれぞれ一つずつ選びなさい。

28

ア 1 仲間どうしで

2 自分なりに

3 思い思いに

4 我先に

29

イ 1 連絡が途絶えがちだった

2 ひたすら謝った

3 返事を聞きたかった

4 さがしあぐねた

問二

に入る語として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

30

1 打掛

2 塗籠

3 直垂

4 蓐

問三 ㊦の文法的説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

31 1 助動詞

2 終助詞の一部

3 動詞の一部

4 係助詞の一部

問四 線部①の説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

32 1 生活の拠り所があるのだろうかと心配したということ。

2 無事に生きているのだろうかと案じられたということ。

3 もしかして行き先が書いてあるかもしれないと思ったということ。

4 もしかして他の男のもとに行ったのではないかと懸念しているという
こと。

問五 線部②の理由として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

33 1 檜の木が昔の約束を思い出させたから。

2 檜の木だけが植えてあるから。

3 人目を遮る植え方だから。

4 人が住んでいそうだから。

問六 線部③の理由として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

34 1 女が自分のせいで零落してしまったという罪悪感を抱いたから。

2 女と再会することを期待していたのに、親からあれこれ言われたか
ら。

3 女の意のままに行動してしまっているのではないかという疑いを抱
いたから。

4 女が他の男に迎えられたのではないかなどと、あれこれ悩んだから。

問七 線部④は何を「くやし」と思っているのか。最も適当なものを、次の

中から一つ選びなさい。

35 1 筆跡を見られたこと。

2 女たちの会話を聞かれたこと。

3 他の男と結婚してしまったこと。

4 自分の行き先をほめかしたこと。

問八 線部⑤の「かこつ」の説明として最も適当なものを、次の中から一つ

選びなさい。

36 1 初瀬川を渡ってしまったことを後悔している。

2 初瀬川を渡ったことまで言い訳にしようとしている。

3 掛詞を使って詠んだことを自慢している。

4 掛詞に気づいてくれなかったことを不満に思っている。

問九 A・Dの和歌のうち、男の詠んだ歌として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

37

- 1 A・B
- 2 C・D
- 3 A・C
- 4 B・D

問十 問題文の内容と合っているものを、次の中から二つ選びなさい。

38

39

- 1 男は「南なる家」でもてなしを受けた。
- 2 男は供の者に「北なる家」の探索をさせた。
- 3 男は病により女のもとに留まらざるを得なかった。
- 4 男は女と語り合いながらも親の心情に思いを巡らせた。
- 5 男は親が寺に参籠している間に女と会った。
- 6 男は女の行き先を聞くために宿守に直接会った。

問十一 『平中物語』と同じく歌物語に分類される作品を、次の中から一つ選びなさい。

40

- 1 大和物語
- 2 栄花物語
- 3 宇津保物語
- 4 堤中納言物語

