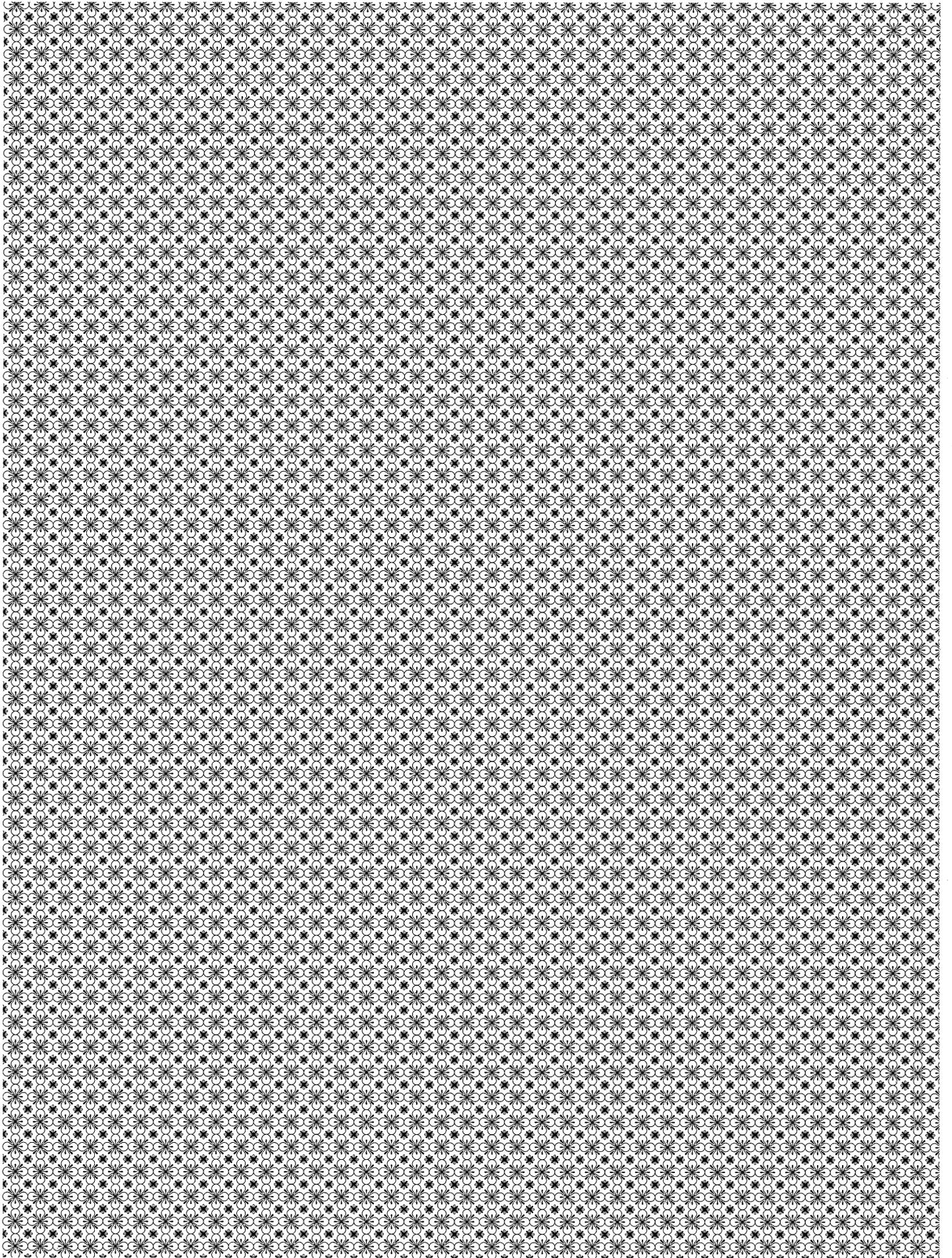


国語



〔問 1〕カタカナ部分と下の漢字との組み合わせが誤っているものを、次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

1 ケントウ違いの意見。 (見当)

2 カンペキを期する。 (完璧)

3 常識のケツジョ。 (欠如)

4 すべてダイなしだ。 (台)

5 コウトウで伝える。 (口頭)

〔問 2〕例文の傍線部の意味として最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

【例文】しかし、その内容を論ずれば千差万別である。

1 豊かで充実していること。

2 多くの成果が期待できること。

3 多大で数えきれないこと。

4 多様で変わっていること。

5 確かではつきりしていること。

〔問 3〕例文の傍線部の意味として最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

【例文】…企業は新しいパラダイムを必要としている。

1 同時代に共通する知の枠組みや思考のパターン。

2 あらゆる人に不自由さを感じさせないようにする福祉のあり方。

3 コンピュータなどで作られた非現実的な仮想世界。

4 限られた時代や人々を喜ばせるためのテクニク。

5 個人的な感情を交えずに利益の追求のみを目的として進める仕事。

〔問 4〕 例文の傍線部の意味として最も適當なものを、次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

【例文】 昔取った杵柄きねづかだけが残っているのがなんとも悲しいね。

- 1 若いころに取った手柄。
- 2 若いころに受けた傷。
- 3 若いころに身につけた技能。
- 4 若いころにしてしまった失敗。
- 5 若いころに残した印。

〔問 5〕 例文に用いられている表現技法を、次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

【例文】 なんときれいなんだ、あの花は。

- 1 反語
- 2 直喩
- 3 体言止め
- 4 擬人法
- 5 倒置法

〔問題〕次の文章はあさのあつこ『このグラウンドで』の一節である。これを読み、後の〔問 6〕～〔問 10〕に答えなさい。

その夜、警察から電話があったのは十時近かった。テレビを見ていた。今日から甲子園では選抜大会が始まっていたのだ。昨年のヒット曲を行進用にアレンジした軽快な音楽が響き、選手たちが誇らしげでもあり、どこかぎこちなさも感じる表情で歩いている。その姿を見るともなしに見ていた。本当は見たくなかった。たとえスポーツニュースの中のほんの短い時間であっても見たくくない。父が熱心にテレビ画面を見詰めているならば、すぐにでも消していただろう。そこまでしなくても、立ち上がりさつさと自室にこもればいいのだ。

なのに、彰浩は視野の片隅にテレビ画面を、聴覚の一部で選手宣誓やスタンドのどよめきをしっかりと捉えていた。それらを振り切つてしかめ面のまま居間を出て行くことに少し抵抗があった。どうにもならないことに拘つて、こそこそ逃げ出そうとする自分が卑小で哀れな者に思える。自分で自分を哀れみそうでも、怖い。

しかし、それでも、やはり、拘つてしまう。

自分には決して手の届かない場所を堂々と歩いているのは同年代の少年たちだ。力及ばず届かなかったのならまだしも、挑むことさえ許されなかった。同じ国に生まれ、同じ年齢でありながら、自分と彼らの間には無限にも思える隔りがある。

「ほんま、格差社会やなあ」

ほろりと言葉が零れた。父がテレビの前から振り返り、なんだ？ と問う代わりに、瞬きをする。画面が変わり、女子ゴルファアの顔が大きく映し出されたのを潮に彰浩は腰をあげた。老猫のアニメが遠慮のない欠伸を漏らす。電話が鳴つたのはそのときだ。由美子が出た。

「はい、もしもし、安高ですが……は？ 警察？」

由美子の横顔から血の気が引いていくのが、はつきりと見て取れた。父も腰を浮かす。二人の兄のどちらかに何事かが起こったのかと、彰浩は大きく息を吸い込んだ。別に運命論者ではないけれど、不運とか不幸とかいうやつは群れて来るような気がしてならない。水の流れに似て低いところに集まつてくる。これでもか、これでもかというぐらい。

「え？ まあ……信吾ちゃんか」

由美子の丸い身体が、わずかに前に屈みこむ。

信吾？

「はい……はい……わかりました。すぐに……はい三、四十分ほどで、伺えますので……はい、あの、信吾ちゃんの様子は……ああ、そうですか、はい、では、すぐに」

「信吾がどないしたつて？」

由美子が受話器を置くより早く、尋ねていた。口の中が妙に乾く。

「信吾に、何かあったんか？」

「うん、どうも……警察に捕まったみたいや」

「は？ まさか。何で……」

「よう、わからんけど。江草で喧嘩したとか」

江草は、西隣に位置する市だった。四十キロほど離れている。人口数万の小都市だが、近隣では唯一の市だ。入院設備のある総合病院もいく

つかある。信吾の母の入院先もたぶん、江草なのだろう。そこまでは、わかる。けれど、そこから先は不明だった。信吾は陽気で調子に乗りやすい性格ではあるけれど、短気でも粗暴でもない。暴力に対して、臆病なところさえあった。不慮の事故に遭ったというならまだしも、喧嘩とは……。

「どういふことなんだよ」

苛立ちがこみあげる。父が立ち上がった。

「ともかく、迎えに行かんとあかんじゃろ」

落ちてくるといふ眼つきで、彰浩を見やる。

「信吾が迎えに来てくれて、言うてるわけやろが」

「そう。布施さん入院しとるしね、うちしか頼るところ、なかつたんやないんかな」

「ほな、早うに行つてやらんと。車のキー、出せや」

「あんたは行かんではよろし。うちと彰浩で行きます」

「なんでや？」

「呑んでるやないの。そんなんで警察に迎えに行つたら、あんたの方が捕まるでしょうが。うちが行くから、あんたは後片付けしといて。ちゃんと鍋まで洗つてな」

エプロンを脱ぎ捨てると由美子は、壁にかかったキーホルダーに手を伸ばした。

由美子の運転する軽自動車の後部座席で信吾が小さく呻いた。

「痛いかな？」

尋ねた彰浩に、信吾は黙つてかぶりを振つた。唇と目の下が、それとわかるほど腫れている。

「まあ喧嘩といつても、多勢に無勢というか、向こうは五人もいたわけやし、大人やし、布施くんは一人やしね。どっちかという被害者みたいなところもあるから……けど、目撃者の話だと、先に手を出したのは布施くんらしいし、本人も認めているから、何にも無しで帰つていいよつてわけには、いかんかつてねえ」

いかにも温厚そうな中年の警察官は、ひたすら頭を下げる由美子を前にして、猫背の姿勢をさらに丸くしていた。

「はつきりとは言われんかつたけど、学校へもナイシヨにしといてくれるみたいやで。大事にならんでよかつたやないの」

由美子の声が車内に響く。信吾の隣で彰浩は、眉をひそめた。

「母さん、声が大きすぎ」

「あつそう。ごめんな、地声なもんやから」

「すいません」

口の中を負った傷のせいばかりではないだろう、信吾がくぐもつた声で詫びを言う。詫びなんていらぬ。聞きたいことは他にある。

「おまえ、何で喧嘩なんかしたんや？」

「うん……」

信吾はうんと言ったきり、黙り込んだ。

「言いたいなら、ええけどな」

「あ……いや、道を歩いてたら向こうから、おっさん連中が来て……肩がぶつかったんや」「うん、警察で聞いた。草野球のチームのおっさんたちやったんやろが。何か、試合の後で一杯やって酔っ払ってたって。向こうがよろけて、ぶつかってきたんやろ」

「まあ、酒臭かったけど……ぶつかったやつが、舌打ちして『気をつける。イモが』って言うたんや、それで……」

「それだけか？」

信じられなかった。『気をつける。イモが』という一言は粗野でもあるし、侮蔑的でもある。ある者にとっては充分に喧嘩の因になりうるかもしれない。しかし、信吾がその一言だけで激昂したとは、とても思えなかった。信じられない。彰浩の視線を受け止めて、信吾が身じろぎする。

「電気店の前だったんや」

「え？」

「電気店の前で、テレビに甲子園が映ってた。今日、選抜やろ……別に、どうってことないけど……別にどうってことないのに、何か急にいらついで……そこに、ぶつかってこられて……」

信吾が口をつぐむ。由美子が大きく息を吐いた。彰浩は座席に深く座り直し、こぶしを握った。存分に明るい陽光の下を誇らしげに歩くユニフォームの群が浮かぶ。光は眩しく、空気は躍動していた。

挑むことさえ、許されなかった。

「信吾」

いつもよりゆつくりと丁寧に名前を呼んでみる。

「うん？」

「明日も練習、出てくれるか？」

返事の代わりに不鮮明な呻きが返ってきた。車が揺れ始める。山越えの道に入り、舗装が疎かになっているのだ。小刻みな振動に身体をゆだね、彰浩はもう一度強く、こぶしを握り締めた。

〔問 6〕傍線部Ⅰ「その姿を見るともなしに見ていた」のはなぜか。理由として最も適当なものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

1 テレビを意図的に見ないことは、抗^{あらが}えないものに囚われている自分が可愛そうで情けなく思われ、ついには自分に同情するようになりそうだから。

2 テレビを意識して見ないことは、無理だとは分かっているでも執着してしまう自分が誇らしくあるがかつこ悪く思われ、ついには自身が嫌いになってしまいそうだから。

3 テレビを消して見ないことは、何事にも必要以上にこだわってしまった自分が、意固地で幼く思われ、ついには自身がイライラしだしてしまいそうだから。

4 テレビを正面からしっかりと見ないことは、急に情熱が覚めてしまった自分がひ弱で頼りなく思われ、ついには同学年の彼らを恨みだしそうだから。

5 テレビを真剣に見ないことは、諦めたはずの希望に^{すが}縋りつく自分が、素直で愛おしく思われ、ついには自分で自分をほめてしまいうだから。

〔問 7〕傍線部Ⅱ「ほんま、格差社会やなあ」という言葉には主人公のどのような気持ちが反映されていると思われるか。最も適当なものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

1 自分には絶対に辿り着けない遠い場所のために、行動を起こすことすらしなかった自分を人生の負け組と責めている気持ち。

2 自分には絶対に登ることのできない高い壁のために、競争心を失った自分の身に合わせようという達観した気持ち。

3 自分には絶対にあらがうことのできない力のために、情熱を抑え込まれた自分ができる範囲のことをやるしかないという諦めの気持ち。

4 自分には絶対に踏破できない困難な道のために、チャレンジすら許されなかった自分と現代社会を重ねてその場を和ませようという気持ち。

5 自分には絶対に飛び越えられない深い溝のために、挑戦権をはく奪された自分の境遇に愚痴をこぼしている諦めきれない気持ち。

〔問 8〕傍線部Ⅲを端的に表したことをわざとしてふさわしくないものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

- 1 弱り目に祟り目
- 2 泣き面に蜂
- 3 痛い上の針
- 4 藪をつついて蛇を出す
- 5 踏んだり蹴ったり

〔問 9〕傍線部Ⅳ「くぐもった声で詫びを言う」のはなぜか。理由として最も適当なものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

- 1 迎えに来てもらい済まないとは思いますが、怪我をしている自分の気持ちも考えず、鬱陶しい物言いに閉口しそうだったから。
- 2 迎えに来てもらい済まないとは思いますが、喧嘩に負けたことに自分が情けなく、怒りのあまり言葉を失っているから。
- 3 迎えに来てもらい済まないとは思いますが、今は誰とも話をしたくなく、特に喧嘩の理由を聞かれましたから。
- 4 迎えに来てもらい済まないとは思いますが、警察沙汰になってしまったことに気持ちがふさぎ、謝ること以外出来ない状態だったから。
- 5 迎えに来てもらい済まないとは思いますが、なぜ喧嘩をしてしまったのかと考えていたため、誰の言葉も上の空であったから。

〔問 10〕傍線部V「こぶしを握った」のはなぜか。理由として最も適當なものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

- 1 野球を普通にできないことは分かっているのに、自分とは違い自らを制御することができず、警察沙汰になるほどの粗暴な信吾の振る舞いに怒りを覚えたから。
- 2 努力次第ではどんな未来でも描ける者と、抗えきれない環境に翻弄される者との比較に怒りが込み上げてきても、それをどこにもぶつけることができないから。
- 3 自分のことであれば我慢もできるが、親友の信吾が自分と同じ理由で憤慨し、傷つけられたことには我慢ができず何らかの形でやりかえそうと考えたから。
- 4 信吾自身が野球をする劣悪な環境、母親の入院、喧嘩など不幸が不幸を呼ぶこの世の中のどうしようもない流れを自分を変えなければいけないという決意から。
- 5 挑戦することさえできない境遇が、喧嘩などできない信吾を暴力に駆り立てたことにより、このような悲劇を生まない社会を築こうとする決意をしたから。

〔問題〕次の文章を読み、後の〔問 11〕～〔問 15〕に答えなさい。

遊びは、「本拠をはなれた夢心地」の行為とされたように、一人前の「人」の本分ではない。そこで、社会的に一人前の人間とみなされていなかっただけで、この遊びとは容易に結びつく。その代表は、子供と遊びである。「七歳までは神のうち」ということわざが示すように、子供は日常的な社会秩序を構成する者ではなく、むしろ神的存在として、神の行為に「遊び」の体現者だったのである。社会的な効用性という点からすると、遊びはむだな行為として否定的にみられてきた。それゆえ、遊びをその本分的行為としてになう人々は、社会的周縁に位置づけられ、異端視される傾向がみられる。

子供の代表的な伝承遊びである、「鬼ごっこ」「かごめかごめ」*1「子とろ」などを考察してみると、そこにある種の「異界経験」が込められており、此の世と異界との往還がこれらの遊びの本質的要素ではないかと、かつて指摘したことがある。子供たちの最も好む物語のパターンも「行って戻る」というものであり、しかも同じ物語を何度も反復して語ることを要求するのである。大人にとつては単なる繰返しにすぎなくとも、子供たちにとっては物語の一回一回がそれぞれ新たなものとして受け取られるのである。子供の遊び、とくに伝承遊びなどを見ると、たいていある一定の型の遊びの反復であることが多いが、子供たちは嬉々としてそれに熱中している。このことは、子供にとつてそれぞれの遊びが、かけがえない新しい経験の累積したものであることを示している。子供の遊びで重要なことは、それが自由意志に基づく自主的な行為であるということである。鬼ごっこの遊び方に数百ものヴァリエーションが存在することは、定型的な遊びにその場その場に依じて□に新しい要素をつけ加えることで、常に新鮮さを生み出し、遊びを新しいものにしていくことを推測させる。柳田国男は、「小児の自治、かれらが自分で思いつき考えだした遊びかた、物の名や歌ことばや慣行の中には、何ともいえないほど面白いものがいろいろあつて、それを味わっていると浮世を忘れさせる」(『こども風土記』)ほどだと述べている。子供の遊びは、発達史的また教育的な観点からさまざまに効用が説かれるけれども、それは結果から見たものであつて、遊びそれ自体は日常的な効用性をもたない。では、子供にとつて遊びとは一体何なのだろうか。民俗学の成果は、鬼ごっこは*2追儼の鬼追ひ行事に由来し、またかごめかごめは宗教的なト占行事である地蔵遊びや地蔵つけに基づくものというように、子供の遊びは古い信仰行事の痕跡や残存であると説いている。子供の遊びの原型をなすとされた古い信仰行事や宗教的な行為は、見えない世界をト占で知ろうとしたり、神や鬼など異界の存在との相互交渉によつて此の世を更新したりするような、異界と此の世との交通を重要なテーマとしてゐる。子供の遊びは単に過去の古い信仰を保存しているから重要であるのではなく、むしろ古い宗教的な行為と同様に世界をつくりなおし創造するという側面をもっている点にもつと注目すべきである。

このことは、「名づける」という命名行為によくあらわれている。子供は、言葉を何度も聴いたり使ったりすることを通して、それを次第に身につけていくのだが、両親や周囲の者たちの言葉を単に真似てそれを反復し、コミュニケーションの手段としての言語を習得しているわけではない。「名づける」とは、物事を創造または生成させる行為であり、そのようにして誕生した物事の認識そのものであつた(市村弘正『名づけ』の精神史)から、子供は遊びと同じように、命名という言葉の使用でも、世界の出現場面に立ち合っていたのである。市村弘正は、名づけ行為の原初的な形態が子供の本来の遊び能力に見いだせるとして、次のように述べている。すなわち、「子供たちは既存の社会が与える名前の体系から離脱して、その物との不断の付き合ひの中から、たとえば一匹の虫(水すまし)に別の名前(字書き虫)を与えたり、別の草花(スマイレとオオバコ)を同一の名前(スモウトリ草)で呼んだりするのである。そこには少なくとも、一匹の虫の動きを水面に文字を刻んでいくものとして見ている子供の観察する目があり、草の茎で相撲をとらせることができれば二つの草花を同じ仲間と考える感覚がある。つまり、その名前

には、子供とその物との出来事を含んだ生きた関係が示されているのである。そうして本来、すべての物の名前はどのようにしてつけられたのであつた。名づけの経験について『精神史』的な考察に思いをめぐらすとき、子供における精神のこの働きかたを、繰り返しその『原型』として想起しこす必要があるだろう」と。

このことは、子供の命名行為だけでなく、民俗社会のなかで数限りなく繰り返された経験に基づいて生まれた^{※3}「民俗語彙」に關してもあてはまる。柳田国男のうちたてた民俗学は、この民俗語彙の比較研究を通して、これまで人々が世界とどのように交渉してきたかをたどろうとしたものであつた。民俗語彙が、あるものから別のものへ変わったとき、それは社会の変質や人々の経験の変化を表わした。民俗語彙は、人々の多様な経験の込められた言葉であり、その時代の人々と世界との固有のかかわりあい方を如実に示すものであつたからである。

さて、子供の命名行為もまた、多様で変化にみちた物との交渉のなかで発見されたある特有の相貌を示す。そして、ある一つの動物なり植物なりに、土地ごとにさまざまな命名がなされてきたことは、子供たちの世界との交渉の多様性を表わしており、小さな世界創造が繰り返して行なわれてきたことを意味しているのである。

幼い子供たちによる既成の概念や言葉にとらわれない自由な表現には、大人が忘れてしまったような自然への驚きや感動にみちあふれており、その豊かさに目を見張らされることがある。それは、子供たちが手もちの言葉で「プリコラージュ」しながら、常にものや言葉のたちあらわれる生成現場に立ち合つて、日々小さな世界創造を続けているためであろう。

(飯島吉晴「子供の民俗学」(二)遊びのフォークロア——世界創造としての遊び)の二節。一部省略と改変がある。)

※1 子とろ：子供の遊びで鬼遊びの一つ。一群のなかから一人の鬼を選び、その一人に対しほかは親一人と多数の子供という形で進められていく遊び。

この遊びは平安時代から行われ、ヒフクメの名で知られていた。

※2 追儼：悪鬼・疫病を追い払う行事。平安時代、宮中において大晦日に盛大に行われ、その後、諸国の社寺でも行われるようになった。節分に除災招福のため豆を撒く行事は、追儼の変形したもの。鬼やらいともいう。

※3 民俗語彙：地域社会の民俗を知る手がかりとなるような用語。例えば、結婚の結納をいう「いわいだて」「くちがため」「しめざけ」「もらいきり」など。

〔問 11〕本文中の空欄部に入る語句として最も適当なものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

1 本質的

2 定型的

3 原初的

4 即興的

5 教育的

〔問 12〕傍線部Ⅰにおいて、「子供の遊び」が「世界をつくりなおし創造する」という側面をもっている」とはどういうことか。その説明として最も適当なものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

- 1 既存の社会が与える名前や価値観を離れて、物事と自分たちの関係を新しく生成させているということ。
- 2 既存の社会の価値観に従いつつも、事物に対して大人世界とは正反対の名前を密かにつけて楽しめるということ。
- 3 既存の社会のルールを無視し遊びまわる子供たちの姿には、大人の目を覚まさせる効果があるということ。
- 4 既存の社会では存在できなくなった神を、宗教的な行事でもある子供の遊びは蘇らせてくれるということ。
- 5 既存の社会では到底できないことであっても、子供たちは遊びと称して乱暴にふるまえるということ。

〔問 13〕傍線部Ⅱとはどういうことか。「水すまし」「字書き虫」を例に説明したものとして、最も適当なものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

- 1 「水すまし」という名前を知らない子供たちが遊びの中で「字書き虫」と命名することで、新種の昆虫を発見したような気持になること。
- 2 水泳を知らない幼い子供たちは水をすいすい泳ぐイメージがわからず、「水すまし」に「字書き虫」という不似合いな名をつけてしまったということ。
- 3 「水すまし」という既存の名前ではなく、子供独自の観察眼を用いた遊びの中で新たに「字書き虫」と命名し、虫との新たな関係を築くこと。
- 4 子供たちは「水すまし」に意味もなく「字書き虫」と命名しているのではなく、その虫が水面に本当に文字を書いているという事実を知っていたということ。
- 5 子供たちにとっては水の上をぐるぐるまわる水生昆虫を「水すまし」と言おうが、「字書き虫」と言おうが大差はないということ。

〔問 14〕 傍線部Ⅲのここでの意味として最も適当なものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

- 1 理論や設計図に基づいて物を作ること。
- 2 持ち合わせのもので、状況を切り抜けること。
- 3 何もないところから、誕生させること。
- 4 価値の高い製品名をつけること。
- 5 夢見心地に口ずさむこと。

〔問 15〕 本文の内容と合致するものを次の1～5のうちから一つ選んで記号で答えよ。

- 1 筆者は、遊びは一人前の「人」の本分ではないから子供と容易に結びつき、また日常的にもさまざまな効用があるということを主張している。
- 2 筆者は、子供の遊びで重要なことはそれが土地ごとの経験の累積したものであり、大人が決めた既成概念をたどっていく行為であると述べている。
- 3 筆者は、子供の遊びは、古い宗教行為と同様に世界を創造する面を持っているが、民族社会の中で数限りなく繰り返されて生まれた「民族語彙」に関しては当てはまらないと言う。
- 4 筆者は、小さな世界創造をし続けるという子供の自由な表現自体には大人も学ぶべき面もあるが、一方で現実世界と異世界の区別がさかなくなるという警鐘を鳴らしている。
- 5 筆者は、「子供の伝承遊び」「子供の命名行為」「民俗語彙」に、日常的な社会秩序を離れ、物事との生きた交渉の中から世界創造を成し遂げるといふ共通点を見いだしている。

