令和５年度

一般選抜（Ⅰ期）問題

試験日　２月２日

国　　語

試験開始までに下記の注意事項をよく読んでください。

注意事項

① 試験開始の合図があるまで、問題冊子を開いてはいけません。
② 開始の合図後、解答用紙に「氏名」、「個人番号」を記入すること。
③ 受験票、筆記用具以外は、机上に置かないこと。
④ 受験票は机上に貼付してある「個人番号」の手前に置くこと。
⑤ 記述解答で、字数の指定がある問題では句読点は１字として数えること。
⑥ 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁及び解答用紙の汚れ等に気付いた場合は、手を挙げて監督者に知らせること。
⑦ 試験中は退席しないこと。（気分が悪くなった場合は、手を挙げて監督者に知らせること）
⑧ 試験終了後、この問題冊子は持ち帰ること。

〔一〕 次の文章を読んで、後の問に答えなさい。

ことばには形と意味がある。その「ことば」という語を例にするなら、「ｋｏｔｏｂａ」と発音し、「ことば」「コトバ」「言葉」「詞」などと書く部分がその「形」であり、人の感情・意志・思考内容などを伝えるための音声や文字連続をさす部分がその「意味」になる。「むずかしい」と「むつかしい」、「去年」と「昨年」は、それぞれ形は違うが意味は同じであり、「山が高い」の「高い」と「値段が高い」の「高い」とは、形は同じだが意味が違う。

A、「意味」ということばの意味とは何か。ことばについて考える場合には、「言語・表情・身振り・動作や記号・作品などのように人間の感覚でとらえうる形で表されたものに含まれている内容や表現者の(a)イト」をさし、「意味不明」「意味をくみとる」「この表現には深い意味がある」のように用いる。これが主要な基本的意味であり、意味の中心をなす。その表現によって相手に伝わるはずの情報だ。たとえば「医者」という語は「人体を診察して病気や怪我の診断を下し、患部を治療することを職業とする人」などと定義されて国語辞典に(b)ノっている。産科医の場合は「病気や怪我」「患部を治療」のあたりの表現に違和感があるにしろ、内科でも整形外科でも精神科でもたいていの医者にはあてはまる。これが「医者」ということばの〈一般的意味〉であり、〈辞書的意味〉と呼ぶこともある。

しかし、現実の場面の中で「医者」という語は(1)必ずしもこの定義どおりに使われる。日常生活で「医者を呼ぶ」「医者にかかる」「医者に通う」などと言うときには、そのような(2)医者一般をさすわけではない。ある科の専門医にしぼられ、地理的に近いとか掛かり付けであるとかという条件も働いて、特定の一人をさす例も多い。場面によっては獣医を意味することもあるだろう。このように実際の場面や状況によって発揮される個別の意味を特に〈文脈的意味〉と呼んで区別する。その時その時の意味であるところから、〈臨時的意味〉とも呼ばれる。

「笑う」と「泣く」とは明らかに意味が違う。「笑う」と「笑った」も意味が少し違う。が、ここで「違う」と判断し

ているそれぞれの「意味」という語には微妙にずれがある。前者の違いを〈語彙的意味〉と呼び、後者の違いを〈文法的意味〉と呼んで区別することもある。「笑う」「笑っている」「笑った」に共通するのが〈語彙的意味〉であり、「笑った」と「泣いた」、「笑っている」と「泣いている」、「笑わせる」と「泣かせる」、「笑われる」と「泣かれる」、「笑わない」と「泣かない」という組み合わせに共通するのが、それぞれ完了・継続・使役・受身・打消といった〈文法的意味〉だということになる。

「ふれる」と「さわる」のように、よく似た意味を表すことばでも、細かく調べるとそれぞれの用法にはいくらか違いがあり、日本人はその微妙な意味の差に応じて使い分けていることがわかる。一方、「あした」と「あす」と「明日（みょうにち）」など、はっきりとした意味の違いがほとんどなくても、いつどれを使ってもいいわけではない。日本人は意味の微差だけでなく、そういう微妙な感覚の違いに応じた使い分けにも細かく神経をつかう。

一方で、何をさすかという、ことばの指示対象を問題にし、他方で、その情報が相手にどんな感じで伝わるかという、ことばのカンショク(c)を問題にする。何をさすか、どう伝わるか、というこの二つの異質な違いを、ともに「意味」の問題として一括して考える立場もある。その場合は、ふつうに「意味」ということばでさしている前者を〈中心的意味〉と呼んで中央に置き、一般に「語感」ということばでさしている後者を〈周辺的意味〉としてその外側に位置づける。中心的意味のほうは、何を指し示すかを問題にしているので〈指示的意味〉とも呼ぶ。また、ことばが指し示す対象や概念を問題にしているところから〈事柄的意味〉〈対象的意味〉〈概念的意味〉と呼ぶこともある。

〈中心的意味〉はその語が何を指し示すか、というハードな論理的情報であり、〈周辺的意味〉は、その語が相手にどういう感じを与えるか、というソフトないわば心理的情報である。ここでは世間一般の用語に従って、前者を「意味」、後者を「語感」と呼んでいる。

ある単語が何をさすかという論理的情報と、その語がどんな感じで相手に受けとられるかという心理的情報とは、理

論的に別々のものだ。両者は例外なく区別できそうに見える。[B]、「美女」という語は女性に限り、男性をさすことはないから、いくら容姿端麗でしとやかな立居振舞(たちいふるまい)を示す相手でも、それを男性に使えば完全な誤りだ。「ハンサム」は逆に日本語ではもっぱら男性に対して用いる語であり、いくら勇壮活発な相手でも、それを女性に使えばにべもなく誤用と判定される。その点、どちらもまさに[X]の問題であり、[Y]の問題ではない。

「美人」も今では女性に限られる。が、この語は井原西鶴(3)の『世間胸算用』に「玉のやうなる美人」を「もらひまして聟(むこ)にいたします」とあるように、昔は美男子にも使われた。となると、現代でも男に使うのは完全な誤りとまで断定できるかどうかは微妙だ。また、本来は同じ対象をさすはずなのに、[C]「庭」より「庭園」のほうが広いイメージがわく。とはいえ「庭園」も「庭」だから、このあたりは意味の問題からジャッカン(d)はみ出す。

表現する側の条件についても同じことが言える。「おふくろ」は男性が、「殿方」は女性が主に使ってきたが、それでは女が「おふくろ」と言い、男が「殿方」と言えば誤用になるかというと、そんなことはない。「おっぱい」や「だっこ」は主に幼児が使うが、大人でも使わないことはない。若者が「ズボン」と言い、逆に年寄りが同じ物を「パンツ」と言っても、周囲がおやっと思うだけで、別に誤用になるわけではない(4)。性別においても年齢その他についても、ことばの使用傾向や連想の強さというものには少しずつ差があり、全体として大きな幅に広がっている。

[D]、その違いが必須条件であれば「意味」の問題だが、傾向という段階にとどまる間は「語感」の問題に入る。しかし、意味・用法の細かな部分は語感と連続的であり、現実には明確な区別のむずかしい例も多い。「語感」にそういう「意味」の微妙な問題を含めて「ニュアンス」と呼ぶこともある。

周辺的意味として一括される、語の感じにはいろいろな性質のものが含まれる。その代表は改まりの程度という〈文体的レベル〉である。その点では、「石」「顔」「線」「使う」「人間」「母親」「丸い」「雪」「礼儀」「若い」といった多くの〈日常語〉をベースとし、より改まったものとして「麗しい」「仮眠」「肢体」「嘆ずる」「伸びやか」「白日」といっ

た〈文章語〉、よりくだけたものとして「あっけらかん」「うろちょろ」「ちっぽけ」「ちょっぴり」「ひん曲げる」「へんてこ」「みょうちきりん」といった〈俗語〉を位置づける三段階が一般的だ。

〈文章語〉の最上部のうち、「馬」に対する「駒」、「鶴」に対する「田鶴（たづ）」のほか、「いにしえ」「うたかた」「さすらい」「たおやか」「まどか」「夕まぐれ」といった優美な和語の一群を〈雅語〉として独立させ、さらに〈日常語〉と〈俗語〉との間に「あぶれる」「あべこべ」「おんなじ」「しくじる」「せしめる」「ちょこまか」「てんで」といった〈口頭語〉を立てて計五段階を設けることもある。

改まりを問題にするこの〈文体的意味〉とは別に、同じ雅語的なレベルでも「あかつき」「しののめ」といった和語系統と「払暁（ふつぎょう）」「黎明（れいめい）」といった漢語系統とでは硬さが違う、といった〈語の感触〉もある。「駅」と「停車場」、「牢屋」「監獄」「刑務所」、「ビフテキ」と「ステーキ」、「現金」と「キャッシュ」などの違いに見られる〈時代性〉もある。

また、その語の好感度に着目し、好き嫌いの感情や、その語からの連想がいいとか悪いとかというあたりを含む〈感情的意味〉をとりあげることも多い。そのほか、「桜」という語から(e)イサギヨさ、「菊」という語から皇室を連想し、「ヒロシマ」という表記が原爆の忌まわしい記憶を呼び覚ますような〈文化的意味〉など、さまざまなものが考えられる。が、いまだその全体像の詳細は明らかになっていない。

E　やっかいな問題は、ある単語にまつわる語感はつねに一つだけとは限らないことである。たとえば、「払暁」ということばは、表現主体として高年齢の人間を推測させるとともに、いかにも漢語的で硬く、文章語レベルであると同時に、古風でやや優雅でもあり、時にはある種の気どりも感じさせる、というふうに、一つの単語に複数の語感要素が働くケースは現実に(5)けっして少ない。というより、いくつかの語感をあわせ持っているのがむしろ自然な姿なのかもしれない。

（中村明『語感トレーニング―日本語のセンスをみがく55題』による）

問1　傍線部(a)～(e)の片仮名を漢字に直しなさい。

問2　空欄 A ～ E に入る最も適当な語句を次のア～キの中から選び、記号で答えなさい。ただし、同一の記号は一度しか使えないものとする。

ア　なぜか　　イ　さらに　　ウ　それでは　　エ　しかし

オ　つまり　　カ　たとえば　　キ　なるほど

問3　空欄 X ・ Y に入る適当な語句を本文中より漢字二字で抜き出し、答えなさい。

問4　傍線部(1)「必ずしもこの定義どおりに使われる」、(5)「けっして少ない」とあるが、それぞれに呼応関係が不適切な箇所がある。適切な表現に変え、記しなさい。

問5　傍線部(2)「医者一般をさすわけではない」とあるが、その理由となる箇所を本文中より二十字以上二十五字以下で抜き出し、「～があるから」に続くように答えなさい。

問6　傍線部(3)「井原西鶴」と同時代の作者による作品を次のア～クの中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア　源氏物語　　イ　平家物語　　ウ　万葉集　　エ　羅生門

オ　土佐日記　　カ　奥の細道　　キ　枕草子　　ク　風姿花伝

問7　傍線部(4)「別に誤用になるわけではない」とあるが、なぜ、そのように言えるのか、その理由を本文中の言葉を用い、答えなさい。二十字〜三十字で記すこと。

〔二〕　次の文章を読んで、後の問に答えなさい。

「オタク」という言葉を知らない人はいないだろう。それはひとことで言えば、コミック、アニメ、ゲーム、パーソナル・コンピュータ、ＳＦ、特撮、フィギュアそのほか、たがいに深く結びついた一群のサブカルチャーに(a)耽溺する人々の総称である。ここでは、この一群のサブカルチャーを「オタク系文化」と呼んでいる。

コミックやアニメに代表されるオタク系文化は、いまだに若者文化としてイメージされることが多い。しかし実際には、その消費者の中心は一九五〇年代後半から六〇年代前半にかけて生まれた世代であり、社会的に責任ある地位についている三〇代、四〇代の大人たちである。彼らはもはやモラトリアムを楽しむ若者ではない。この意味でオタク系文化はいまや日本社会のなかにしっかりと根を下ろしている。

また、オタク系文化はＪポップのような国民的広がりをもつ文化ではないが、決してマイナーな文化でもない。同人誌市場の規模や専門誌の販売部数、ネット上の検索エンジンへの登録数などから推測するに、オタク系の消費者は、二次創作を売買したり、コスプレをしたりといったきわめて活動的な層に限っても、数十万の規模を下ることはないと思われる。そしてさらに付け加えれば、オタク系文化はもはや日本だけの現象でもない。オタクたちが作り上げたコミックやアニメ、ゲームなどの独特の世界は、一般紙でもたびたび報道されるように、韓国や台湾を始め、アジア地域のサブカルチャーに深い影響を与えている。

最後にもうひとつ加えれば、いまだパソコン通信しかなかった八〇年代に始まり、現在まで、日本のネット文化の基礎はオタクたちによって築かれている。オタク系のウェブサイトや掲示板が多いというだけでなく、プロバイダのＦＴＰサイト名にアニメキャラクターの名前があてられていたり、ワープロソフトや表計算ソフトの解説書の例文に何気なくノベルゲームの一節が紛れ込んでいたりと、その(b)痕跡は陰に陽にあらゆる場所に確認できる。

したがって、(1)いま、日本文化の現状についてまじめに考えようとするならば、オタク系文化の検討は避けて通ることができない。

オタク系文化の特徴については、いままで日本の伝統文化との比較で語られることが多かった。たとえば批評家の大塚英志は、八九年に出版された『物語消費論』で、八〇年代に急増した二次創作の存在意義を、歌舞伎や人形浄瑠璃で用いられる「世界」や「(c)趣向」という概念を用いて分析している。この議論は岡田斗司夫の『オタク学入門』に暗に取り入れられており、岡田はそこでは、オタクたちは作品のメッセージよりもむしろ「趣向」を読み解くことに重点を置き、そのセンスは江戸時代の「粋」と直結していると主張している。『オタク学入門』の最後の章は、「オタクは日本文化の正統継承者である」と題されている。

これらの指摘はおもにオタクたちの消費行動に注目してなされているが、より内容に即しても、オタク系文化と伝統文化の連続性は随所で指摘されている。そのなかでもっとも有名なものは、おそらく現代美術家の村上隆の主張だろう。彼によれば、七〇年代にアニメーターの金田伊功が達成した独特の画面構成は、狩野山雪や曾我蕭白らの「奇想」に連なり、また、九〇年代に原型師のボーメや谷明が先導したフィギュア造形の進化は、仏像彫刻の歴史を反復している。

このような論客たちの議論を［X］としても、オタク系作品がもつ日本的なイメージへの親和性はだれでも簡単に見て取ることができる。たとえば、八〇年代の初めにカルト的な支持を集めていた高橋留美子のコミック『うる星やつら』は、民俗学的なアイテムとSFファンタジーが(d)混淆した、独特の作品世界で知られている。鬼や雪女や弁財天をモチーフとした宇宙人＝異人たちが、セクシュアルな衣装を纏っては次々と現れて事件を起こしていくこのドタバタ・コメディは、オタクの幻想が(2)日本的な意匠に囲まれてはじめて成立するものであることをよく表している。

日本的なイメージに向けられたこのような愛着は、アニメやゲームが世界的に受容されるようになった現在でも、い

まだオタク系文化を広く深く規定している。というより、むしろいまでは、その愛着こそがオタクの条件だと考えられていると言える。

たとえば九六年に佐藤竜雄が作ったＴＶアニメ『機動戦艦ナデシコ』は、オタク系文化と日本的イメージとの以上のような込み入った関係を意識的に相対化し、さらにメタフィクション的なトリックを仕掛けた秀作である。この作品の主人公はアニメオタクであり、同時に、戦闘ロボットに乗る戦士でもある。この二つの設定は、当初、ロボットもののヒーローアニメに憧れる主人公が、まさにアニメのようにヒーローとしてロボットに乗るという幸福なサイクルで結ばれている。しかし物語の途中、じつは主人公たちの「敵」とは、主人公自身が憧れていたロボットアニメを国家綱領(e)の軸として採用した、日本人ばかりで作られた軍事国家であったことが明らかになる。したがって物語の後半の主人公は、ヒーローアニメに素朴に同一化していたかつての自分、オタクだった自分を自己批判しつつ、同類のオタクが勘違いして作り上げた軍事国家と戦う羽目に陥ってしまうのだ。この作品では、七〇年代のロボットアニメやヒーローアニメが抱えていた右翼的な精神性と同時に、また、そのようなアニメを介してしか生きる目的を学べなかったオタクたちのあり方が、ともに［Ｙ］に抉り出されている。

オタク系文化はこのように、さまざまな面で日本の問題と関係している。オタク系の作品は、日本を主題とすることが多く、日本的な表現を多用し、いかにも日本的に消費されている。したがって(3)従来の議論では、肯定的にであれ否定的にであれ、オタク系文化が日本独自のサブカルチャーであることが繰り返し強調されてきた。

しかし実際には、オタク系文化の影響はいまや広く国外に及んでいる。『カードキャプターさくら』の翻訳版がパリの本屋に積まれ、香港人が作った綾波レイの改造フィギュアがネットオークションで高値を付けているいま、オタク的な感性が日本独自のものだという主張は、もはや以前ほどの説得力をもたなくなっている。オタク系文化の展開を、日本国内での通史としてだけではなく、むしろ世界的なポストモダン化の流れのなかで理解してみよう、という本稿の企

図は、そのような状況認識のもとで抱かれている。筆者は、決して、オタク系文化の出現が日本独自の現象だと考えていない。それはむしろ、二〇世紀半ばに始まった文化のポストモダン化という大きな流れの、日本における支流のひとつだと捉えるべきだと考えている。だからこそ、オタクたちの作品は国境を越えて支持されているのだ。

（東浩紀『動物化するポストモダン』による）

問1　傍線部(a)～(e)の漢字の読みを平仮名で答えなさい。

問2　空欄［X］に入る最も適当な語句を次のア～オの中から選び、記号で答えなさい。

ア　煙に巻いた　　イ　意に介した　　ウ　横に置いた

エ　大上段に構えた　　オ　長い目で見た

問3　空欄［Y］に入る最も適当な語句を次のア～オの中から選び、記号で答えなさい。

ア　戯画的　　イ　神秘的　　ウ　退廃的　　エ　観念的　　オ　否定的

問4　傍線部(1)「いま、日本文化の現状についてまじめに考えようとするならば、オタク系文化の検討は避けて通ることができない」理由について、筆者は四つ挙げている。筆者が考える理由の前から一つめと三つめを本文中より十字以上二十五字以内で抜き出し、「オタク系文化は」で始まり、「から」で終わる形式で答えなさい。

問5　傍線部(2)「日本的な意匠」の指す具体的な内容を本文中より十字以内で抜き出し、答えなさい。

問6　傍線部(3)「従来の議論では、肯定的にであれ否定的にであれ、オタク系文化が日本独自のサブカルチャーであることが繰り返し強調されてきた」とあるが、これに対する筆者の考えが述べられている一文を、本文中より六十五字程度で抜き出し、始めの五字を答えなさい。