

令和 6 年度

一般選抜Ⅱ期 問題

試験開始までに下記の注意事項をよく読んでください。

試験時の注意事項

- 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 問題冊子は表紙等を含めて 19 枚、解答用紙は各科目 1 枚です。
- ③ 開始の合図の後、解答用紙に「氏名」、「個人番号」を記入すること。
- ④ 試験時間は、60 分です。4 科目から 1 科目を選択すること。
- 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・乱丁およ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。

人の思考に、言語に関わりなく共通の基盤があるのなら、言語自体にも、その背後に何がしかの規則性、共通性が潜んでいるのだろうか。

実は、様々な言語の間に潜む共通性を見つけ出すのは、違いを見つけ出すよりも難しい。これは言語に限ったことではない。一卵性の双子のように、見た目が見分けがつかないくらい似ている場合には、「似ている」ということはすぐにわかる。しかし、見た目が全く異なる二人の共通点は、じっくり観察しなければわからないし、「性格が明朗」など、かなり抽象的なレベルでのものとなる。

異なる言語同士はそれぞれの語の音も異なり、語をまとめる規則、つまり **A** も異なるわけである。だから外国語を初めて聞いて、すぐに理解できるわけではなく、非常に努力して勉強しなければ、外国語を習得できないのだ。そのように、音も、概念の語彙化の仕方（つまりある概念領域をいくつのことばでどのように切り分け、一つひとつの語がどの意味基準でどのような意味範囲をカバーするか）も異なる複数の言語の間に、共通性を見出そうとしたら、必然的に、それは表層的にすぐわかるものではなく、抽象的なレベルでの共通性になる。

例えば、英語と日本語は、語順が違う。英語では、名詞の前に冠詞がつくが、日本語では、冠詞は無い。これらの違いは、英語の勉強を始めたばかりの学習者でもすぐに気がつく。しかし、これらの表面的な違いにもかかわらず、日本語でも英語でも（あるいは世界のどのような言語でも）、すべての文は必ず名詞と動詞を含む（ただし日本語では名詞は表面的には省略される場合が多いが、文の深層では名詞はなくてはならない）、動詞には他動詞と **B** がある、文はその中にさらに **C** を埋め込むことができる循環的な構造を持つ、などの共通点をシテキしたのが生成文法である。

⁽²⁾ では、語のレベルでも言語の間に普遍的に共通の傾向はあるのだろうか。

私たちには、⁽³⁾ ありとあらゆる基準で無限のカテゴリリーをつくることが可能だ。私たちは「イヌ」とか「ネコ」とか「ウサギ」のような動物の種類が、それぞれまとまりのあるカテゴリリーであり、それぞれに名前がつけられていることを当たり前に思っている。しかし、自分にとって当たり前である世界の区分の仕方が、必ずしもどの言語でも共通であるとは限らないかもしれない。

例えば ^(b) リクツとしては、「イヌ」「ネコ」「ウサギ」の区別をせずによいにして「家で飼うかわいい小型の動物」、あるいは「オオカミ」「ライオン」「ゾウ」「クマ」などをいっしょにまとめて「大きくて力の強い動物」という名前をつける言語があってもよいはずだ。基礎語でウマを非常に細かく区別したり、雪を、状態によって、いくつもの名前で区別する言語がある。このことから考えると、それぞれの文化にとっての有用性が名前のつくカテゴリリーを決めているから、基礎語で名前がつくカテゴリリーは言語（より正確にはその言語を用いる文化）によってまったく異なる、という可能性も考えられなくはない。

モノのカテゴリリーは、モノをまとめる抽象度の度合いによって、^(c) カイソウテキに構成されている。たとえば、「イヌ」という一般レベルの種を表すカテゴリリーの下に、「ダックスフント」「プードル」「柴犬」「秋田犬」などイヌの種類の名前がある。イヌのブリーダーやペットショップの店員などは、それぞれの犬種（ダックスフントなど）をさらに細かく種類によって分けている。木でも、「ブナ」や「カエデ」は、さらに詳しく分類され、それぞれに名前がつく。

逆に、「イヌ」や「ブナ」よりも抽象度を高くして、つまりもっと大きくくりでモノをまとめていくことも可能である。

分類学的にまとめるなら、例えば動物の場合、「イヌ科」のように「イヌ」「オオカミ」「キツネ」「タヌキ」などをまとめ、さらに「哺乳類」「爬虫類」のようなくくりでまとめ、さらに「動物」という大きなカテゴリリーでまとめ、さらに「生き物」「有機物」のようにまとめていく。あるいは、もっと生活に密着した見方から、「ペット」「家畜」「害獣」のようなまとめ方もある。

このように世界のモノをさまざまな抽象度や目的でカテゴリリーにまとめることが可能な中で、文化、言語に普遍的に基礎語の名前のつくカテゴリリーはあるのだろうか。

多くの文化人類学者が、この問いに答えるため、世界各地のフィールドで調査をしてきた。これらの調査の結果を総合的に見てみると、確かに文化的に大事なものは細かく名前がつくのだが、名前のつくカテゴリリーが文化にとっての有用性のみによって決まるとはいえないようである。つまり、基礎語のカテゴリリーのつくり方は言語の間でかなり普遍性がある、ということがわかったのだ。

基礎語は、全体的に見るとまったく異なる言語グループに属し、文化も非常に大きく異なる言語同士でも非常に一致度が高いし、科学的な分類における一般カテゴリーにつけられる場合がほとんどである、ということがわかった。例えば木の名前は「〇〇木」のように「木」を語幹にした複合語ではなく、「ブナ」「カエデ」「サクラ」「ミズキ」などのように基礎語で表す。魚の名前も「〇〇魚」ではなく、魚の種類によって「イワシ」「タイ」「スズキ」などの基礎語の名前を持つ。これは、必ずしも森林に囲まれた場所に居住し、毎日の生活が深く木とかかわっている文化、海の近くで魚を毎日獲り、食べている文化でなくても、変わらないのだ。(例えば、英語でも魚の名前の多くは基礎語である。ただ、魚をあまり食べない人は、魚の区別がわからないのでfishですませてしまう。私たちにしても、「ブナ」「カエデ」などの木の名前は基礎語だが、見分けがつかないので、単に「D」ですませてしまうことが多い。)

他方、この一般的な種のレベルよりも大きくくりのカテゴリーとなると、まとめ方は文化によってかなり多様になる。例えば日本語や英語の「ペット」という概念に相当するカテゴリーを持たず、したがってそれをタンテキに表す名前を持たない言語は多数ある。また、たとえ「ペット」に相当する語を持っていたとしても、具体的にどのような動物が「ペット」なのかは、言語(文化)によって大きく異なるだろう。

このタグイでよい例が「雑草」や「ハーブ」である。同じ日本国内でも、地域によって、あるいは人によってさえ、どの植物を「雑草」とみなすかは異なる。薬効などの有用性があると思われる、どのような植物も「ハーブ」になりうるし、なんの有用性もないと思われるれば、「雑草」になる。ある人にとっての「雑草」が、別の人にとって立派な「ハーブ」になりうるのだ。しかし、「イヌ」や「ブナ」のようなカテゴリーにどの個体が入り、どの個体が入らないかは、文化が異なってもほとんど変わらない。

(今井むつみ『ことばと思考』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

A

 ～

D

 に入る最も適当な語句を答えなさい。

問3 傍線部(1)「表層的」の対義語を書きなさい。

問4 傍線部(2)「では、語のレベルでも言語の間に普遍的に共通の傾向はあるのだろうか」とあるが、この間に対する答として、筆者はどのように述べているか、本文中より抜き出し、三十文字以内で答えなさい。

問5 傍線部(3)「ありとあらゆる基準」とあるが、同じ内容を説明している別の個所を本文中より抜き出し、十五文字以内で答えなさい。

問6 傍線部(4)「雑草」と「ハーブ」とあるが、その違いについて、本文中の語句を使って、簡単に説明しなさい。

〔二〕 次の文章を読んで、後の問に答えなさい。

ポケットモンスターは奇抜な発想でした。ゲームフリークの田尻智がおもちゃのカプセル怪獣にヒントを得てコンセプトをつくったロールプレイングゲームで、カプセルの中にいるモンスターたちが通信ケーブルを行き来する。そのころ新発売された任天堂のゲームボーイの人気とあいまって、一九九六年（平成八）以降、爆発的に当たりました。「ポケモン」と愛称され、キャラクター商品にもアニメにもカードゲームにもなった。

カプセルモンスターなので、最初は「カプモン」と略称されていたらしいのですが、それじゃ言いにくいということでポケットモンスター、縮めてポケモンとなった。モンスターとはいえ、カプセルに入っている怪獣なのでともかわいらしい。

もともとはロツテの「ビックリマンチョコ」のおまけシールに描かれた悪魔や天使のキャラクター集めが先行していて、このアイデアから連想が始まって、それらが田尻によってポケモンに結実したようです。バンダイが同じ一九九六年に発売した「たまごっち」もそういうものでした。ウイズの横井昭裕とバンダイの本郷武一によるアイデアで、電子ウォッチの中にあるチビツ子のたまごっちを育てるというふうになっていた。

小さなカプセルに入ったキャラクターという発想は、その後の日本の子供たちを夢中にさせました。なぜ、こんなアイデアが出てきたのか。ロツテの販売促進員や田尻や横井の発想に一日の[X]があったからか。

それでもあるのですが、実はこれは日本人が昔からおおいに得意にしてきた発想だったのです。

一番わかりやすいのは、「かぐや姫」です。おじいさん（「竹取の翁」といいます）が竹藪で竹を伐っていたところ、一本の竹が少し光っていたので不思議に思ってその竹を伐ると、節と節のあいだの空洞に輝くような幼女がニコニコしていたのですから、これはまさしく歴史的なポケモン第一号です。

かぐや姫は成長すると美形女子になり、引く[Y]あまたの求婚者があらわれたのに、次から次へと難問をふっかけて、結局は月にのぼっていきまじたとさという話になっています。『源氏物語』よりもずっと古い平安時代初期の『竹取物語』（竹取の翁の物語）に語られている話です。日本最古のSFともいわれ、川端康成や星新一のほか、たくさんの作家たちが現代語訳をしています。

かぐや姫だけではありません。桃太郎や一寸法師だってポケモンです。桃太郎は川をどんぶらこ、どんぶらここと流れてきた桃を割ったらそこから生まれてきたわけですから、かぐや姫同様のカプセル・チャイルドです。やがて立派に成長してイヌ・サル・キジを連れて鬼が島に鬼退治に行つて、金銀財宝を持ち帰った。

一寸法師のほうは、子供がほしいおじいさんとおばあさんが住吉神社に一心にお参りしていたら突然に授かるのですが、体はわずか一寸しかありません。一寸は約三センチですから、かなりちっぽけです。それでも、お椀の船に乗って箸を權にして京に上り、大きな家の美しい娘さんをもらって打出の小槌を入手すると、これを振って自分を大きくしていった。自己成長させたのです。

日本の昔話には、どうしてポケモンやたまごっちみたいなのが成長して成功する話が多いのでしょうか。

柳田国男は『桃太郎の誕生』のなかで、その謎に挑んだ。桃太郎がどうして水辺で発見されたのか、桃にはどんな力がひそんでいてと信じられていたのか（桃には邪気を祓う仙果の力があつた）、なぜ成長すると正義を発揮したり富をもたらすのかといったことを調べあげ、日本には「小さき子」という伝承形態が脈々と流れていたということをつきとめました。全国にコケシやお守り人形や雛人形などのヴァージョンが多いことも関係していると見た。

つづいて文化人類学の石田英一郎は『桃太郎の母』で水辺の伝説との関連をさらに調べて、そこには日本神話に出てくるスクナヒコナの伝承や伝説が生きているという見方を確立しました。スクナヒコナとは誰でしょうか。

世界中には白雪姫と七人の小人や親指小僧やピノキオのような話は、けっこうあります。だから小さな者が成功するとか変身するという話はめずらしくはないのですが、スクナヒコナのように「国づくり」にかかわっているというのは、ちょっと特異です。

スクナヒコナ（少名彦神）とは、出雲国でオオクニヌシ（大国主命）が「国づくり」をしたときの最も重要なパートナーです。海の彼方からミソサザイあるいは葦虫をかぶったような恰好で、ガガイモの舟に乗ってやってきて、オオクニヌシの「国づくり」を助けます。カミムスビの命令でオオクニヌシとは義兄弟にもなるのですが、葦虫の蓑をかぶるほどだからとても小さい神なのです。ガガイモの舟は、別名「天之羅摩船」とも言つて、さまざまなものを出す舟でもありました。いったいスクナヒコナは何の役目をもった神さまだったのでしょうか。

出雲国はのちに高天原の一族（アマテラスの一族）が譲りうけて、これをその後の「日本」（大和朝廷）のモデルにしたわけですから、スクナヒコナはその根幹のモデルづくりにかかわった重要なプランナーないしはコンサルタントです。ということは、日本にはもと

もと小さな神や小さな者が大きなプランの成長の秘密にかかわっていた伝承があったのだろうということになります。

スクナヒコナの伝承は『古事記』『日本書紀』とともに『播磨国風土記』や『伊予国風土記』にも出てきます。それらによるとスクナヒコナは医薬の開発や温泉の発掘、穀物の育成や酒造りのコンサルもしたと述べられている。海の彼方からやってきたので航海術にも長けていたようです。かなり技能的だったのです。国づくりのためのいろいろなプランを実行したのです。

ポケモンのルーツがスクナヒコナにまでさかのぼるとは、かなり意外な話だと思うでしょうが、これは日本列島がもとと小さくて災害に見舞われることが多かったというフラジャイルな特質をもっていたことと関係があるかもしれません。また日本人の体が小さいこととも（だから、「倭人」などとも呼ばれた）、関係があるかもしれません。けれども、日本人はそこに「みごとさ」や「かけがえないこと」を感じてきたのです。

まとめていえば、私はスクナヒコナは日本における「インキュベーション」（育成）のシンボルだったのだらうと思っています。

柳田の「小さ子」論は日本の大事な成功や充実を物語る大きなヒントでした。カプセルに入った「成長の芽」をたいせつにするという考え方の原型が、ここに歴然として認められます。

このことは、日本人が「小さなもの」や「小さなところ」を大事にするという価値観や美学に密接に関係していきます。和歌や短歌、もつと短い俳句が普及し、小さな庭や小さな茶室から茶の湯の文化が生まれていったことも、それらが「わび・さび」として貴ばれた美意識になっていったのも、もとはといえば「小さ子」^(a) 礼賛的なものだったのです。

私は「小さきもの」は、日本の社会文化や技術文化の特徴を解く鍵のひとつだと思っています。おそらくは技術的には手先が器用であること、江戸・明治期に**家内制手工業**が広がっていたこと、**資源に乏しい**ため加工技術が発展したことなどがそうなった要因としてあげられますが、**小さいものをさまざまに解釈していった才能があったこと**も特筆すべきです。⁽⁴⁾

たとえば**扇子**や**手ぬぐい**です。扇子の本来の用途はもちろん扇ぐことですが、男性女性を問わず和服正装のときは必須用品ですし、大相撲の呼出が扇子を開いて力士を呼ぶこともあれば、茶道では正座した膝の前におくことで相手との間に**一線を画す**結果の役目をはたしますし、日本舞踊の扇子はしぐさを強調するためにつかわれます。

手ぬぐいもすばらしい。汗を拭いたり体を拭くときにつかいますが、なんといっても祭りにも祭りに欠かせない。とくに豆絞りの手ぬぐいは全国津々浦々にある。振れば鉢巻きになりますし、阿波踊りやよさこい踊りや盆踊りの頬かむりにもなる。

手ぬぐいは木綿を平織りしたシンプルな布にすぎません。平安時代にすでに登場して、『今昔物語集』では「手布」と呼ばれています。三尺（一尺は約三〇センチ）ものや九尺ものなど長かったようですが、江戸時代には**反物の並幅**（約三六センチ）になり、長さも二尺五寸に落ち着いた。家紋や屋号を染めたり、神事の際の装身具にしたり、**贈答品**にしたり、**茶巾**に使ったりで、ありとあらゆる用途に使われてきました。大流行でした。落語家がその手ぬぐいを開いたり、二つ折り三つ折りにして、財布や文書などいろいろなものに見せていますが、まことに**みごとな芸当**です。

これは「見立て」という才能です。AをBやCに比喩的になぞらえること、それが見立てです。小さきものはさまざまに見立てが可能なのです。大きいものはその形状がはっきりしていて、どーんとしています。小さきものはいろいろに見えるし、実際にもいろいろ用途に変わる。そこに日本人は価値の多様性や変容性を読みとったのです。

（松岡正剛『日本文化の核心「ジャパン・スタイル」を読み解く』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 、に入る語を漢字一字で答えなさい。

問3 傍線部(1)「日本人が昔からおおいに得意にしてきた発想」のもととなっていることについて説明している一文を本文中より抜き出し、始めの五字を答えなさい。

問4 傍線部(2)「星新一」について書かれた次の文章の空欄に入る語句を答えなさい。
小説家。東京生まれ。日本におけるSF小説の先駆者、の神様と呼ばれる。『ポッコちゃん』、『妄想銀行』など数多くの作品を発表した。

問5 傍線部(3)「スクナヒコナ」について、
(1) 説明として、異なるものを次のア～オの中から選び、記号で答えなさい。

ア 航海術に長けており、かなり技術的であった

イ 『古事記』『日本書紀』にだけ伝承が残っている

ウ オオクニスシが「国づくり」をしたときの最も重要なパートナー

エ さまざまのものを映し出す舟であるガガイモの舟に乗ってきた

オ 医薬の開発や温泉の発掘、穀物の育成や酒造りのコンサルもした

(2) 筆者はどのような存在であったと考えているか。本文中より三十字以内で抜き出し、答えなさい。

問6 傍線部(4)「小さいものをさまざまに解釈していった」について、

(1) 同じ意味で使われている語句を本文中より抜き出し、答えなさい。

(2) 筆者はここから日本人がどのようなことを捉えていたと考えているか。本文中より十字以内で抜き出し、答えなさい。