

2024 年度 特待入試
第 2 回

国 語

〔注意事項〕

- 1 問題は一から四までです。
- 2 時間は 50 分です。
- 3 下敷きおよび電算機つきの時計の使用を禁止します。
- 4 解答は、濃くはっきりと書くようにしてください。
- 5 開始の合図があるまで問題用紙を開かず、手を触れないでください。
- 6 試験中はよそ見をせず、きちんとした態度で行ってください。
- 7 何か物を落としたら、黙って手をあげてください。
- 8 他の受験生に迷惑となるような行為をしないでください。

— 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

映画やドラマを倍速で視聴する人が増えているという。ネットの動画サービスでは日々膨大な数の作品が配信されているが、ひとつひとつの作品をゆっくり観ている時間はない。それでも話題の作品は見逃したくない。倍速にしたり、興味のないシーンをスキップしたりすれば、限られた時間で多くの作品が観られる。

時間をかけずに効率的にポイントだけ押さえたいという欲求は、いまにはじまったことではない。昭和の時代から、速読術の本をはじめ「この一冊で〇〇がわかる」といった本は人気だった。当時すでにビデオの再生速度のコントロールはできたそうだが、画質や音質が極度に劣化した。それが現在の動画サービスでは、映像や音の乱れもなく再生速度を変えられるようになった。そうした技術の進歩が倍速視聴の広がりを加速させている。

倍速で再生しても、せりふがなくなるわけではないし、ストーリーが変わるわけでもない。たくさんの映像に目をおさなくてはならない人にとっては、^①ありがたい機能だろう。

だが、映画やドラマはせりふとストーリーだけでできているわけではない。風景をずっと映しているシーンやせりふのないシーンもある。なにも話していなくても、その沈黙の〈間〉をとおして、登場人物の内的世界を伝えようとしている場合もある。倍速視聴は、そうした〈間〉をそぎ落としてしまう。

すると、ということが起きるのか。それは音楽を倍速で聴くようなものかもしれない。倍速で聴いても、演奏されている楽器の種類や歌詞の内容、曲の構成などはわかる。でも、それはもはや音楽ではない。なぜ、そういえるのか。音楽のもっともだいたいな要素であるリズムが崩れてしまうからだ。

人には気に入ったりリズムを感じると、自然とからだを使って同期（シンクロ）しようとする習性がある。足を踏み鳴らしたり、上体を揺らしたりするように、それはほとんど無意識にからだに起きる反応だ。その同期は、感情や心にかぶイメージにも及ぶ。ライブでは、観客同士がシンクロして同じ感情を共有するような現象が起きる。そうした経験は音楽のだいたいな要素だ。

では、映画やドラマで、そうした同期を引き起こすものはなにか。それはせりふやストーリーではなく、息遣いだったり、沈黙だったり、せりふとせりふの〈間〉だったり、風景描写^{びやうしや}だったりする。そうした〈間〉の存在が、視聴者のからだを、登場人物の内面や、作品の世界観とシンクロさせる経験を生み出す。

たとえば、ある人物が水平線の彼方を長い時間無言で見つめていて、その水平線だけが映りつづけているシーンがあるとすれば、視聴者もまた、その人物に視点を重ねて同じ時間をかけて、水平線を眺める。そうやって他者の内面を内側から経験する。

倍速視聴に慣れてしまうと、そのような〈間〉や沈黙による表現が、間延びした退屈なものに感じられるかもしれない。作品によっては、沈黙や〈間〉に、言葉にならない重要なメッセージが記されているものもある。だが、倍速で視聴する人の数が増えていけば、映画やドラマを配給する側も、倍速やスキップをしても支障のない作品を優先的に提供するようになるかもしれない。

倍速視聴の背景にある「むだな時間や労力をかけず、効率的にポイントだけをpushしたい」という欲求が、人と人との関係に及ぶと、どうなるだろう。

SF作家の星新一のショートショート集『ポッコちゃん』（新潮文庫、1971年）の中に『肩の上の秘書』（1961年）という話がある。設定は近未来。その

時代にはだれもが肩に秘書代わりにロボットのインコをのせている。

このインコは自分の主人のしゃべった本音を、敬語表現に直して、社交辞令やお世辞をまじえて言葉にしてくれる。同時に、相手のインコが話すまわりくどい言い回しを短く要約して伝えてくれる。人と人とは直接言葉を交わさず、それぞれのインコをとおして会話するのである。(中略)

半世紀以上前に発表された作品だが、いま、こんなアプリがあったら需要がありそうだ。まわりくどい話や、まとまりのない話からむだな部分を省いて、要約して伝えてくれる。さらに、感情的にならず、相手を傷つけずに返答してくれる。人と話すのが苦手な人には役立ちそうだ。現代のAI技術を使えば実現可能だろう。

しかし、ロボットインコには伝えられないものもある。語られた言葉を要約しても、その中に本当に伝えたいことがあるとはかぎらないからだ。とくに、ふだんの会話では、とりとめのないむだ話をしているうちに、ふいに「私がいいと思ったのは、こういうことだった」と気づくことのほうが多い。

「むだ」とはなんだろう。私たちがむだと判断してしまうものは、本当に不要なものなのだろうか。

話とはぶが、みなさんは小学校や中学校の思い出というところ、どんなことを思い出さだろうか。運動会のこと、遠足や修学旅行のこと、だれかを好きになったことなど、人によってうかんできると思い出はさまざまだろう。だが、肝心の授業の内容を細かく思いだせるだろうか。

学校は勉強を教わる場所だ。だが、私の場合、授業で先生がどんな話をしてたのか、ほとんど思いだせない。覚えているのは、友だちとふざけて怒られたこととか、午後の教室にさしこむ西日のまぶしさとか、先生の着ていたジャージに継ぎがあたっていたなど、授業の内容とは関係のない、どうでもいいことばかりだ。

それらは勉強をするという学校の目的からすれば「むだ」なことともいえる。だが、そうした「むだ」によって私たちの記憶の大半は形づくられている。だれかと会話をしても、会話の内容は数日すれば忘れてしまうかもしれない。あとになって思いだせるのは、そのときの相手の声の調子や表情、その日の天気、かかっていた音楽などの背景だったりする。

「むだ」とは、いわば効率性から外れた部分である。いいかえれば、目的からも意味からも解放された領域だ。しかし、じつは、その「むだ」こそが自分だけの人生の経験となり、固有のものの見方や感じ方を育てる。自分がたしかにそこにいて、なにかを経験したというあかしは「むだ」の中にある。

一方、効率性とは、たいていの場合、自分以外のだれかの都合に合わせるためのものだ。学校の勉強についていくため、世間に遅れをとらないため、他人に迷惑をかけないため。自分のために効率性を求めていたつもりだったのに、じつはまわりの都合に急かされていただけだった、ということもある。

人生でなにか「むだ」で、なにか「むだ」でないかは、だれにもわからない。むだだと思っていたことが、あとになって、とてもだいたいなことだったと気づくこともある。長い目で見れば、どれだけ多くのむだとつきあってきたかが、人生の豊かさにつながることもある。

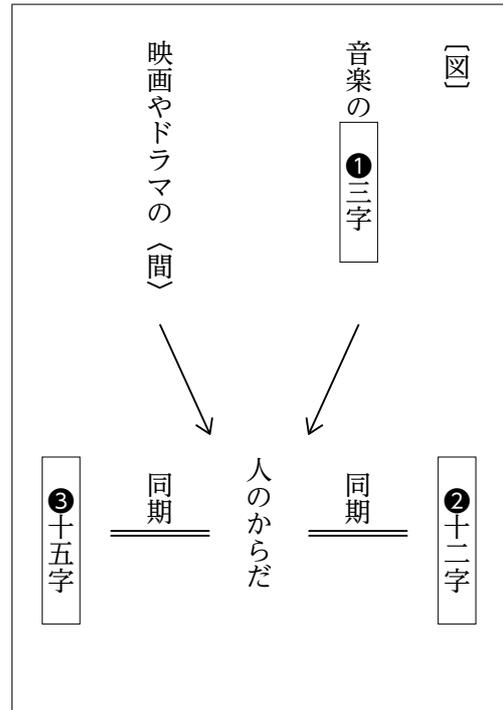
田中真知『風をとおすレッスン』より

* 配給……ここでは、映画やドラマを上映したり配信したりする会社に映画作品やドラマ作品を販売すること。

* 社交辞令……つきあいのため、ただ相手を喜ばすためだけのほめ言葉やうわべの挨拶。

問一 — 部①「ありがたい機能だろう」とありますが、「ありがたい」のはなぜでしょうか。本文中の言葉を用いて説明しなさい。

問二 本文の内容を次の「[図]」のように表すとき、① ③ に当てはまる本文中の言葉を指示された字数でそれぞれ抜き出して書きなさい。



問三 — 部②「倍速やスキップをしても支障のない作品」とは、どのような作品ですか。最も適するものを次の中から選び、記号で答えなさい。

- ア 息遣いや風景描写が効果的に用いられている作品。 イ 〈間〉や沈黙が間延びした退屈なものに感じられる作品。
- ウ セリふとストーリーだけで伝えようとするような作品。 エ 〈間〉や沈黙を通して伝えたいことを描く作品。

問四 — 部③「とくに、ふだんの会話では、とりとめのないむだ話をしているうちに、ふいに『私がいいかかったのは、こういうことだった』と気づくことの方が多し」とありますが、これはどのようなことですか。「私たちが」に続けて書きなさい。

問五 — 部④「効率性から外れた部分」とは、どういう部分ですか。最も適するものを次の中から選び、記号で答えなさい。

- ア 自分以外のだれかの都合に合わせるための部分。 イ あとになって思いだせない部分。
- ウ 何かの目的のために役に立つ部分。 エ 意味があるわけではないけれどもいい部分。

問六 本文の内容を説明したものとして適当でないものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

- ア 映画やドラマの倍速視聴に慣れると、作品の重要なメッセージを効率的に押さえられるようになる。
- イ 星新一のSF作品に登場するロボットインコは、必ずしも本当に伝えたいことを伝えてくれない。
- ウ 学校の目的は勉学をすることだが、記憶の大半は、それとは関係のないことによって形づくられる。
- エ 自分だけの人生の経験やものの見方・感じ方が育つのは、実はむだとされる部分によってである。

二 二次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

① 還暦を過ぎて感じることもある。老いの時間は子どもの時間とは違うということだ。

子どもたちと同じように、老年期の人間は何かさし迫った必要性を感じて時間を組み立てはしない。時の流れとともに出合う出来事をそのまま受け止めている。そこには似たような時間が共有されている。だから昔から、老人と子どもは息が合うのだ。

A、成長にかかる時間は子どもたちにほぼ一様に訪れる。小学生のまま成長が止まることはないし、すぐに大学生になれるわけではない。子どもたちは、同年齢の友達と同じように成長していく姿を自分と比較しながら、自分の将来の姿を夢見ることができるのだ。

一方、老いは一様にやってくるわけではない。足腰の衰えが先にくる人もいれば、急に認知症になる人もいる。あつという間に老けこんでいく人もいれば、年齢の割には若く見える人もいる。病で早く亡くなる人もいれば、長寿を全うする人もいる。自分があとのくらい生きられるのか、はっきりしたことはわからない。子どもたちが将来の目標をもって生きるのに対し、老人たちの視線は不確かな霧のなかへ注がれているのだ。

B、老いの受け止め方も千差万別だ。物忘れや記憶違いが多くなってあわてる人もいれば、それをいいことにひょうひょうと生きる人もいる。周囲から相手にされなくなって孤独に悩む人もいるし、これまでの人間関係を断ち切って新しい仲間を求める人もいる。これまでの仕事にさらに磨きをかける人、全く違うことをはじめの人というように、老年期の過ごし方は人それぞれに異なっている。それは、老いの内容がそれまでの人生の過ごし方によって大きく異なるからだ。老人は個性的な存在である。子どもたちと同じように、老人たちを集団で扱うことはできない。

人類の進化史のなかで、老年期の延長は比較的新しい特質だと思う。ゴリラやチンパンジーなど人類に近い類人猿に比べると、人類は多産、長い成長期、長い老年期という特徴をもっている。多産はおそらく古い時代に獲得した形質だ。人類の祖先が安全で食物の豊富な熱帯雨林から出て、肉食動物の多い草原へと足を踏みだしたころ、幼児死亡率の上昇に対処するために発達させたと考えられる。成長期の延長は脳の増大と関連がある。ゴリラの3倍の脳を完成させるため、人間の子どもたちはまず脳の成長にエネルギーを注ぎ、体の成長を後回しにするよう進化したのである。脳が現代人並みに大きくなるのは40〜60万年前だから、そのころすでに多産と長い成長期は定着していたに違いない。

C、遺跡に明確な高齢者の化石が登場するのは数万年前で、ずっと最近のことだ。これは、体が不自由になっても生きられる環境が整わなかったからだと思う。定住して余剰の食料をもち、何より老人をいたわる社会的感性が発達しなければ、老人が生き残ることはできなかったであろう。家畜や農産物の生産がその環境整備に重要な役割を果たしたことは疑いない。

ではなぜ、人類は老年期を延長させたのか。高齢者が登場したのは、人類の生産力が高まり、人口が急速に増えていく時代だった。人類はそれまで経験しなかった新しい環境に進出し、人口の増加にともなった新しい組織や社会関係をつくりはじめた。さまざまあつれきや葛藤が生じ、思いもかけなかった事態が数多く出現しただろう。それを乗り切るために、老人たちの存在が必要になった。人類が言葉を獲得したのもこの時代だ。言葉によって過去の経験が生かされるようになっ

たことが、老人の存在価値を高めたのだろう。

D、老人たちは知識や経験を伝えるためだけにいるのではない。青年や[※]壮年とは違う時間を生きる姿が、社会に大きなインパクトをあたえることにこそ大きな価値がある。人類の右肩^{みまかたあ}上がりの経済成長は食料生産によってはじまったが、その明確な目的意識はときとして人類を追いつめる。目標を立て、それを達成するために時間に沿って計画を組み、個人の時間を犠牲^{ぎせい}にして集団で歩みをそろえる。危険や困難がともなえば命を落とす者も出てくる。目的が過剰^{かじょう}になれば、命も時間も価値が下がる。その行きすぎをとがめるために、別の時間を生きる老年期の存在が必要だったに違いない。

昔、屋久島で野生のニホンザルを調査しはじめたとき、一つの群れが分裂して二つの群れができた。血縁の近いメスたちが分派^{ぶんぱ}行動をして、それにオスや子どもたちがついて歩くことでやがてはっきりと別々の群れになった。遊動域^{ゆうどういき}がいっしょだから、よく分派群が衝突^{しょうとつ}し、いがみ合いになった。そんなとき、ポッシーと名づけた老メスが不思議な行動をとった。ゴツゴツと威嚇音^{いかくおん}を出してにらみ合うオスたちの前をひょうひょうと通り過ぎて、群れの間を渡り歩いたのだ。まるで、敵対する現場など目に入らないかのように落ち着いて葉っぱを食べはじめた。それを見て、サルたちもあっけにとられたように戦いを止めた。

そういえば、ポッシーはどちらの群れにも出現することに私たちは気づいた。群れの分裂が疑われた当初、なかなか分裂したと断定できなかったのは、この老メスがどちらの群れにも姿を現していたせいなのである。分裂したどちらの群れにもポッシーの子どもたちが含まれているからだろうと私たちは考えた。しかし、ポッシーは若いメスやオスたちのいがみ合いとは全く別の世界にいたのである。人間以外の動物の世界でも、老いという境地在^{きょうち}が若者たちの共存へ重要な意味をもっていると感じたのはそのころだった。それは、次に調査したゴリラにもさらにはっきりと認めることができた。

人間の社会においても、老境の存在は対立を解消し平和を実現する上で常に大きな影響力^{えいりき}を発揮^{はつげん}してきたに違いない。老人たちはただ存在することで、目的的な強い束縛^{そくばく}から人間を救ってきたのではないだろうか。その意味が現代にこそ重要になっていると私は思う。

山極寿一『ゴリラからの警告「人間社会、ここがおかしい」』より

* 形質……生物の形の上での特徴。

* あつれき……内部の者同士がいがみあい、争いあうこと。

* 壮年……人を年齢によって分けた区分の一つ。社会で活動する、身も心も盛んな三十代中期から四十代後半をさす。

問一——部①「還暦」は十干と十二支という二つの数え方を合わせた「干支」が一周することを表すことに由来する年齢を表す語です。「還暦」は何歳にあたりますか。算用数字で答えなさい。

問二 空らん A、Dのうち、一つだけ異なる接続詞が入る空らんがあります。それを選び記号で答えなさい。

問三——部②「老人たちの視線は不確かな霧のなかへ注がれているのだ」とはどういうことですか。子どもの場合と対比させて七〇字以内で説明しなさい。

問四 ―― 部③「多産、長い成長期」とありますが、これらの特徴はなぜ生まれたと考えられていますか。その説明として最も適するものを次の中から選び、記号で答えなさい。

- ア 多産は古い時代に熱帯雨林を出るため、長い成長期は脳を現代人並みに大きく成長させるためと考えられている。
- イ 多産は草原にいる肉食動物に対抗するため、長い成長期は幼児死亡率の上昇に対処するためと考えられている。
- ウ 多産は熱帯雨林では幼児死亡率が高かったため、長い成長期はゴリラの三倍の脳の大きさの脳を完成させるためと考えられている。
- エ 多産は亡くなる子ども増加に対応するため、長い成長期は体の成長よりも脳の成長を優先したためと考えられている。

問五 ―― 部④「それを取り切るために、老人たちの存在が必要になった」とありますが、それはなぜですか。その説明として最も適するものを次の中から選び、記号で答えなさい。

- ア 老年期を延長させ、老人が社会に登場することで人類は言葉を獲得することができたから。
- イ 新しい社会で発生するトラブルに対応するためには老人たちの過去の知識や経験のみが役に立つから。
- ウ 社会に発生するあつれきや葛藤に対して老人たちが別の時間を生きる姿を見せることが有効だから。
- エ 数多く出現した思いもかけなかった事態に対応するために、言葉を獲得した老人たちが必要だったから。

問六 ―― 部⑤「その明確な目的意識はときとして人類を追いつめる」について次の問いに答えなさい。

- (1) 「その明確な目的意識」を言い換えた一続きの部分を、これより後の本文中から八字で抜き出し、最初の三字を答えなさい。
- (2) 「その明確な目的意識」はなぜ人類を追いつめるのですか。その説明として最も適するものを次の中から選び、記号で答えなさい。
 - ア 明確な目的への執着が強まることで自分の持つものをおろそかにせざるをえなくなるから。
 - イ 明確な目的への執着が人々の競争心をかりたててしまい、争いに発展してしまうから。
 - ウ 明確な目的への執着が計画通りに物事を進めない仲間を追い出してしまうことになるから。
 - エ 明確な目的への執着が周囲の別の時間を生きる人間を許せない気持ちを生んでしまうから。

問七 ―― 部⑥「それ」の内容を簡潔に説明しなさい。

問八 高齢者を非難する言葉として「老害」という語があります。これは「高齢化により現状に適切に対応することができなかったり、その影響で周囲の若い人の活動がはばまれたりする状態」といった意味で用いられています。このような考え方に対して本文中の内容を踏まえて反論しなさい。

三 次の空らん^①に当てはまる体の一部を表す語をひらがなで答えなさい。

- 1 彼は私の もとを見て、弱味につけこんだ。
- 2 人の話に をはさんだらにらまれてしまった。
- 3 妹は をそばだてている。
- 4 がっかりして を落とした。
- 5 姉の料理の腕^②に思わず を巻いてしまう。

四 次の傍線部のカタカナを漢字になおしなさい。

- 1 私のザユウの銘^③は「学問に王道なし」です。
- 2 ジリョクに金属が反応している。
- 3 犯人は誰か^④とスイリしながらミステリー小説を読む。
- 4 ゼツタイゼツメイの危機だ。
- 5 ロボットをソウジュウする。

