

一、次の——のカタカナを漢字に直しなさい。⑤・⑥は送りがなをふくめて書きなさい。

- ① 桃のセツクを祝う。
- ② 運営にシショウがある。
- ③ 葉をシヨホウしてもらった。
- ④ 葉をフクヨウしている。
- ⑤ 背中をソラス。
- ⑥ 班長にサカラウ。

二、次の文章「A」、「B」を読んで、後の問いに答えなさい。

「A」

高校入学時にバスケットボールを始めようとした徳田愛奈は、父竜介に強く反対され、それ以来、父とは険悪な仲となった。結局、愛奈はバスケット部に入り、三年時にはキャプテンを務める。そんな時、同級生でバスケット部のエース美杉羽瑠の骨折しやすいう理由が、食事を十分にとれないほど家庭が困窮していることであつたとわかる。愛奈はスポーツドクターの父に渋々ながら協力を求め、ともに羽瑠の食事の改善策を考えている。以下は羽瑠の自宅から帰ってくる道中で、愛奈が竜介に、入部のきっかけを回想しながら語る場面である。

ビブスを着て、コートに立つと足がすくんだ。他の生徒たちが動き回る中、まともなステップさえ踏めない自分がひどく不恰好に思えた。センターラインまで走ると、パスが飛んできた。胸の前で取ろうとしたが、ボールは想像以上に大きくて重くて、スピムもかかっていたので弾いてしまった。足元に跳ねるボールを慌てて掴んで胸元に構え直す。無我夢中だった。

顔を上げると、ディフェンスが前に立っていた。何歩も離れた位置だったし、相手は相当疲れていたが、それでも*対峙するプレッシャーは凄かった。羽瑠のようにドリブルで華麗に抜くイメージなど湧かず、①手も足もガチガチに固まってパニックを起こしかけた。

ボールを持ったままオロオロしていると、ふと、相手の顔の右横の空間が気になった。

誰もいないスペースなのに、なにか気配を感じる。

迷いの中、そこにふわりとボールを放った。ディフェンスの反応が遅れて、顔の横をすりりとボールが通過する。

その瞬間、ヒュンと空気が震えると、ボールの先に大きな影が飛び込んできた。

羽瑠だった。長くて締まった手足も、少し屈めた首筋も、全身がしなやかな筋肉そのものの彼女は、まさに野生動物のように強くて、美しかった。

愛奈が投げたパスとも言えないようなゆるいボールを両手でバシッと掴んだ羽瑠は、その勢いのままドリブルを仕掛けて、ミドルラインで空高く舞い上がり、ジャンプシュートを放った。間近で見た澱みのない動きは、コート外から見えていたよりもさらに滑らかで、芸術品のように美しかった。

弧を描いたボールは、リングに当たることなくネットに吸い込まれ、『スパン』という、なんとも美しい音を鳴らした。自分がゴールを決めたわけでもないのに、雷に打たれたような衝撃が全身を走った。コートにボールが跳ねる。未だ小さく揺れているネットを見つめていると、羽瑠が駆け寄ってきた。

「ナイスパス! 凄いいじゃん! 私が飛び込んでくるのが見えてたの?」
②熱に浮かされたような思考の中、あのパスのことを言っているのだと気づく。

「分からない。でも、そこに来るような気がしたの」
しどろもどろに答えると、羽瑠が愛奈の両肩を掴んだ。

「最高だった。もつと頂戴!」
ああそうか、自分でどうにかする必要はない。羽瑠を感じればいい

んだ。彼女にボールを渡せばいい。

③それが分かると、面白いようにパスが通った。

愛奈がボールを持つと、羽瑠から光の道が延びる。どの筋を選ぶのかなと考えながら、ボールを放る。はじめは息が合わないことも多かったが、それでも羽瑠は有り余る技術でなんとかしてくれる。何度かパスを試みている間に、段々と息が合ってくるのが快感だった。彼女はすばしっこいので、来るのを待ってからパスを出したら遅い。動きの先を読んで、先へ先へとパスを出さなければならぬ。囲碁で先の展開を予想するようで面白かったが、なにせ考える時間が限られている。半分は予測、半分は直感でパスを出す。躊躇はいらない。羽瑠がそこに来ると信じてボールを投げた方が、彼女にとってはやりやすいのだ。

ディフェンスの背中側、ゴール下のスペースが空いている。そこにボールを投げると、ドンピシャのタイミングで裏から回り込んだ羽瑠がパスを受けて、流れるようなステップでバックシュートを決めた。一番のコンビネーションが決まったことに驚いて羽瑠を見ると、これまで以上に輝いた笑顔が返ってきて、心が熱くなった。

なんでこんな面白いスポーツに触れてこなかったんだろうと後悔してしまうほど楽しかった。

羽瑠の自由で伸びやかなプレーは、窮屈に感じていた世界を力づくで押し広げてくれる。自分が繋いだパスで羽瑠が躍動してくれるのは、得も言われぬ快感だった。

同時に、羽瑠のメンタルの強さにも圧倒された。彼女は、いくつもある選択肢の中から、あえて難しい道を選ぶことがあった。流石に決めるのは難しいだろうという不利な体勢から放ったシュートでも、強引にゴールにねじ込んだりする。

不利な状況に挑戦し、気持ちの強さで確率を*凌駕する光景を目の当たりにして、これまでの自分の生き方に疑問すら抱いた。

私は、確率を重視して挑戦することを避けた結果、自ら世界を狭めてしまったのではないだろうか。

骨身に染み付いた生き方を、いまさら変えるのも難しい。でも、自分だって羽瑠のような無謀な挑戦を試みたいのだ。④いままで感じたことのないような葛藤が、心の中で敵った。

羽瑠がゴール下へとカットインをする。

フリースローラインからその姿を見つめていると、ディフェンスを引きつけた羽瑠が、突然空中でくると反転した。*慣性に身を委ねて体が流れる彼女と目が合うと、こちらにボールをポンと投げってきた。「え?」

胸元でキャッチしたものの、羽瑠がそのままシュートを決めると思っていたので、どうしていいか分からない。戸惑いの視線を羽瑠に送ると、にこりと笑った彼女はゴールを指差した。

「打って!」

見上げたリングは高く聳え立っていて、圧すら感じさせた。ボールを構えてみたが、届くとは思えない。

羽瑠に向かって、すがるような声を出してしまった。

「でも、ど、どうやって?」

「ゴールに入れようと思わないで。全身で真上にボールを放るつもりで投げればいい。できるよ!」

ディフェンスが迫ってきた。ボールを掴む両手は、緊張で感覚すらない。

羽瑠の自信に満ちた声に背中を押されるように、愛奈は無我夢中でボールを放った。悲しいかな、子供が両足跳びと共にボールを空に投げようような不恰好なものだった。

はじめて打ったシュートは、ふらふらと不安定な軌道を描いてリングへと向かう。その動きから目が離せなかった。

どうにかゴールに届いたボールは、しかしリングの右縁に当たって真上に跳ねた。

——ダメだ！

そう思うと、胸がキュッと詰まった。

再び落ちてきたボールが、今度はリングの左縁に当たってまた跳ねる。愛奈は願いを込めるようにその行方を見つめて、祈った。

——入れ！ 入れ！

すでに手を離れたボールなんだから、いくら願ったって成否に影響など及ぼさないことなど百も承知だった。それでも祈らずにはいられなかった。羽瑠から託されたパスを決めたかった。⑤リングの内側にボールが入れば、自分が閉じこもっていた窮屈な世界に、新たな扉が開くように思えた。

たった数秒が、永遠にも感じられた。

バウンドはリングに弾かれるたびに低くなり、その音は間隔が短くなっていく。

やがてオレンジのボールは、力尽きたようにコロリとリングの内側に吸い込まれていった。

ネットを揺らす小さな音が耳に届くと、全身を稲妻に打たれたような衝撃が走った。両手を広げた羽瑠が、嬉しそうに駆け寄ってくる。

自分にも新しい可能性があるかもしれない。初めてのゴールを決めたとき、そう思った。⑥そう思わせてくれたのが、羽瑠だった。

静かなエンジン音が響く。

長い話を、竜介は静かに聞いてくれた。車は遠回りを繰り返して、自宅の周りをぐるぐる何周も回っていた。

バスケットボールをやると決めたあの日のことを話し終えるところ、よく、竜介がぼつりと言った。

「すまなかった」

⑦なんと答えていいのか分からない。一念発起してバスケットボールをやりたいと伝えたが、竜介から【⑧】「ごなしに否定され、【⑧】に血が上って議論を打ち切った。それ以来、親子の関わりすら断っていた。

「私をもっと耳を傾けるべきだった。それどころか、愛奈の可能性の扉を力づくで閉じようとした」

やはり、返答することができない。二年間の空白というのは、想像以上に厄介だった。竜介の謝罪を素直に受け入れたい自分もいるし、納得しきれない自分もいる。こんなときに限って信号が赤になり、エンジンが落ちて静かになる。

「もういいから」、ただ沈黙を嫌っただけのよう、ぶっきらぼうな声しか出てこなかった。

視界の先に自宅が見える。郊外地には場違いな二十階建ての高層マンションだ。十七階に住んでいる愛奈は、毎日長いエレベーターに乗るのを*億劫に思っていた。

でも、そんな悩みなど些細な、それどころか十分に恵まれた人間の横柄な不満でしかなかった。

⑨羽瑠があんなに大変な暮らしをしているなんて、夢にも思わなかった。なんで言ってくれなかったんだらう。いや、言えなかったのかもしれないし、そもそも前向きで心の強い彼女にとってはそれをハンデと捉えていなかったのかもしれない。羽瑠は置かれた環境に文句を言う人間ではなかった。大事な大会前に必ずといってよいほど怪我をして、悔しいだろうに、それを受け入れていた。文句一つ言わず治療に専念して、仲間たちに声援を送り続けた。

それだけに、春の地区大会に無事出場できたときの羽瑠の喜びようは凄まじかった。決勝戦に駒を進めたときには、子供のよう飛び跳ねて喜んでいた。

もう一度、あの喜びを羽瑠と分かち合いたい。

車が駐車場に入る。愛奈はぼそりと訊いた。

「それで、食事の件はうちでどうにかできないの？」

車を停めてエンジンを落とした竜介が、こちらを向いた。

「もちろん私は協力したい。だがそれには……」

決意を固めたように上を見上げる。

「ママを説得しなきゃな」

「私から話すよ」

竜介が首を横に振った。

「乗りかかった船だ。私も同席する。それに栄養コントロールをするとなれば、しっかりとした知識や管理が必要なんだ。その辺りをきちんと説明した上で納得してもらわないとな」

⑩鼻息荒く力説する父を見て、妙な胸騒ぎを自覚した。

(藤ノ木優『スイッチシュ！』による)

【B】

宇宙企業 *ispace* の月着陸船が無事に打ち上がった。5月末にも月に到着し、2度目の着陸を試みる。まだ前例のない月の砂の商取引も予定されている。

2年前は着陸直前の高度測定がうまくいかず、月面に落下衝突した。今回、目を引くのは「日本を、失敗できない国にしない」という挑戦的なキャッチコピーだ。失敗を許容する大切さを伝える意図があるというが、できれば失敗はしたくないのが心情でもある。

あえて「失敗」を使わない企業もある。昨年末、ロケット「カイロス」による人工衛星の打ち上げに失敗したスペースワンの豊田正和社長は「今回も失敗とは捉えていない」と会見で言い切った。昨年3月初打ちで機体が爆発した後の会見でも「失敗という言葉は使わない」と述べている。貴重なデータや経験が得られ、次の挑戦の糧になるからというのが理由だ。

2023年2月、日本の基幹ロケットH3の初打ち上げでも、「失敗」をめぐってひと悶着あった。主エンジンに点火したが補助ロケットに着火せず、0.4秒前に「中止」に。直後の会見では「失敗ではないのか」と問われた宇宙航空研究開発機構(JAXA)の責任者が「設計の範囲内で安全に止まっているので失敗とは言えない」と釈明した。約3週間後の再度の試みは、第2段エンジンに点火せず、真正銘の失敗に終わっている。

これらに比べれば、着陸直前まで順調に推移した *ispace* の試みは、別に失敗と呼ぶなくてもいい。実際、当時の記者会見では、1から10まで設定された到達目標のうち8までは成功した「成果」が強調されている。

あえて「失敗」を使ったのはなぜか。袴田武史CEO(最高経営責任者)は「失敗は日本語で非常にネガティブな言葉。それを変えていきたいという思いを強く持っている」と会見で明かした。

失敗するよりも、失敗のリスクを恐れて挑戦しない方が、実は本当の「失敗」ではないか——同社が制作した動画からは、こんなメッセージが伝わってくる。 *ispace* は欧州と米国にも拠点を持つ多国籍企業だが、日本だけの*プロモーションだという。

長らく停滞を続ける日本社会全体に向けられた問い掛けでもある。

(二〇二五年一月二六日 朝日新聞「あえて『失敗』を使う理由」による)

注 *対峙——面と向かって立ち向かうこと。

*凌駕——他のものを追い抜いて、その上に出ること。

*慣性——今の状態を続けようとする力。

*億劫——物事をするのに気が進まず、めんどろに思うこと。

*プロモーション——宣伝、広告などの広報活動。

問1 — ①「手も足もガチガチに固まってパニックを起こしかけた」のはなぜか。理由として最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

- ア、想像以上に激しく動き回るディフェンスが自分に迫ってきたことに恐怖を覚えたから。
- イ、相手の圧力が凄い状況で上手くかわす姿が想像できず、どう動けば良いか困惑したから。
- ウ、センターラインまで全力で走り疲労がピークに達して、何も考えられなくなったから。
- エ、羽瑠からのパスが想像以上に強く、ボールを弾いてしまったことに動揺したから。
- オ、バスケのステップの踏み方もわからず、格好悪い姿をさらす自分がはずかしいから。

問2 — ②「熱に浮かされたような思考」とは愛奈のどのような状況での思考を指すか。最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

- ア、困惑の中、自分の出したパスが芸術的だったことにうっとりとしている状況。
- イ、焦りの中、羽瑠の力強いプレーについていこうと無我夢中になっている状況。
- ウ、動揺の中、迫る相手をかかわしてなんとかパスを出そうと四苦八苦する状況。
- エ、不安の中、自分を励ますかのような羽瑠の熱いプレーに感動している状況。
- オ、緊張の中、パスを受けた羽瑠の素晴らしいプレーに心を揺さぶられている状況。

問3 — ③「それが分かると、面白いようにパスが通った」とあるが、愛奈と羽瑠のパスの連携が良くなってきている要因は何か。最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

- ア、愛奈が羽瑠のサインを見て、ほしいところにパスを出すようになったこと。
- イ、愛奈が羽瑠の来るタイミングを見計らってからパスを出せるようになったこと。
- ウ、愛奈がどんなパスを出しても、超人的な技術で羽瑠が合わせるようになったこと。
- エ、愛奈が羽瑠の動きの先を読み、ひらめきと予想でパスを出すようになったこと。
- オ、愛奈がディフェンスの動きを分析し、想定外のパスを出すようになったこと。

問4 — ④「いままで感じたことのないような葛藤」とはどのようなものか。説明した次の文の空らん【A】、【B】に当てはまる内容を文中の語句を用いて、それぞれ十五字以内で書きなさい。

【A】と【B】の思【A】【B】と【A】の思【B】の思のせめぎ合い。

問5 — ⑤「リングの内側にボールが入れば、自分が閉じこもっていた窮屈な世界に、新たな扉が開くように思えた」とはどういうことか。最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

- ア、初めての挑戦となるこのゴールが決まれば、自分に新しい可能性がもたらされる予感がしたということ。
- イ、初めて打ったシュートが決まれば、自分のバスケの才能をいろんな人に認めてもらえる気がしたということ。
- ウ、せっかく羽瑠からもらったパスだったので、なんとしても彼女の思いに応えたいと思ったということ。

エ、このシュートが決まれば、自分の生き方に抱いた疑問をバスケットがなかつたことにしてくれるということ。

オ、羽瑠のアドバイスを受けたシュートが入れば、羽瑠と自分にとって今日一番のプレーになると思ったということ。

問6 — ⑥「そう思わせてくれたのが、羽瑠だった」とあるが、愛奈に変化をもたらしたのは羽瑠のどのような姿か。「姿」につながる形で本文中から二十五字以内でぬき出し、はじめの五字を書きなさい。

問7 — ⑦「なんと答えていいのか分からない」とあるが、この後も愛奈が竜介の謝罪に返答できないでいるのはなぜか。理由を三十文字以内で説明しなさい。

問8 空らん【⑧】に共通して入る体の一部を漢字で答えなさい。

問9 — ⑨「羽瑠があんなに大変な暮らしをしているなんて、夢にも思わなかつた」とあるが、羽瑠の困難な暮らしぶりを知った愛奈の様子として最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

- ア、自分がマンシヨンの高層階に住んでいるという変えようのない事実が罪悪感を抱いた。
- イ、羽瑠が一番のチームメイトの自分に打ち明けなかつたことを水くさく思った。
- ウ、自分の持っていた不満など何の苦勞も知らない人の尊大なものにすぎないと自覚した。
- エ、自分には考えられないような境遇を苦しめない、羽瑠の不屈の精神に恐れ入った。
- オ、困難にもめげない前向きな羽瑠と比べ、些細なことに不満を持つ卑屈な自分を嫌悪した。

問10 — ⑩「鼻息荒く力説する父を見て、妙な胸騒ぎを自覚した」とあるが、竜介の様子から愛奈はどのように感じているか。最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

- ア、竜介が母との話し合いで空回ってしまうのではないか。
- イ、竜介が母を圧倒して説きふせてくれるのではないか。
- ウ、竜介が無理を通して母と不仲になってしまうのではないか。
- エ、竜介がまたもや愛奈を傷つけてしまうのではないか。
- オ、竜介が愛奈との約束を忠実に守ってくれるのではないか。

問11 文章【B】において「失敗」のとらえ方について述べたものとして最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

- ア、スペースワンは「データや経験が得られても失敗は失敗である」と、潔く失敗を認める姿勢を大切にしている。
- イ、JAXAは「失敗」の言葉の定義をその都度変更し、常に成功に向かっていると考えて自らを鼓舞している。
- ウ、ispaceはあえて「失敗」と言うことで、失敗を受け入れ、前向きに使える言葉にしようと呼信している。
- エ、多くの企業や団体が、自らの事業を通して失敗で落ち込まない精神の大切さを伝えようとしている。
- オ、日本社会全体に、停滞を打破するために失敗を後ろ向きなことと考えないようにする動きがある。

問12 文章【A】での、羽瑠と出会う前の愛奈の生き方と共通するものを、文章【B】から「態度」に続く形で、十五字以内でぬき出して答えなさい。

問13 他の人は「失敗」と言うが、「自分にとっては失敗ではない」と思ったあなたの経験について、なぜ「失敗」ではないのかを明確にして、八十文字以内でわかりやすく説明しなさい。

三、次の文章【C】を読んで、後の問いに答えなさい。

【C】

顔がアンパンでできていてすげ変わる、というのは、①ものすごいアイデアです。

顔は、漫画や絵本にとって主人公の*アイデンティティそのものです。生きものとしての人間を考えても、顔は頭には脳が入っていますから、表面も中身も人の存在そのものです。ところが、アンパンマンは、お腹の減った人に自分の顔をほとんど食べさせてしまう。水に濡れたりするとふやけて力が出なくなってしまう。

それでも大丈夫。パン工場でジャムおじさんが「アンパンは新しい顔を焼いてくれるからです。」

現在のアニメでは、助手のバタコさんが「アンパンマン、新しい顔よ」とものすごい強肩で投げ込んでくれます。すると、半分欠けたり古くふやけた顔がすっ飛んで、くるくるっと新しい顔がくっつき「元氣百倍、アンパンマン」となります。テレビや映画の「それいけ!アンパンマン」のクライマックスシーンです。映画館では、このシーンで子どもたちの歓声があがります。

注目すべきは、新しい顔にすげ変わっても、アンパンマンのキャラクターは一貫している、ということ。アンパンマンにとって、顔は置き換え可能なものなのです。【②】、アンパンマンの「たましい」は顔の中にはない。

では、アンパンマンの「たましい」はどこにあるのでしょうか? その前に、そもそもアンパンマンの「たましい」とはなんなのでしょう? 極めてシンプルです。お腹の減った人にアンパンは顔を食べさせる。困った人を助ける。それがアンパンマンの「たましい」です。

ばいきんまんをやっつけたり、怪ロボットを退治したりするのも、それ自体が目的ではありません。ばいきんまんや怪ロボットのせいで「困っている人」がいるから、やっつけるのです。

顔がすげ変わっても同じ人格が保持され続ける。③そんなアンパンマンは、まるで「お腹の減った人にアンパンは顔を食べさせる。困った人を助ける」プログラムをインストールされた人工知能AIのような存在です。

アンパンは、お腹の減った人を助けるための使い捨ての*ハードウエアにすぎない。「お腹の減った人にアンパンを食べさせる」アンパンマンの「たましい」は、*クラウドの中の*ソフトウェアのように、ハードは顔を変えてもすぐに立ち上がり、一貫性を持って起動します。

アンパンマンが、④「一見」人工知能的な存在である、というのは、やなせたかしが語るアンパンマンのアイデアの源からも自明です。というのも、人間ではない、無生物であるアンパンが「ひと」になるというアンパンマンの*コンセプトは、「フランケンシュタインの怪物」から来ているのです。

ある日、アンパンに生命が宿って、アンパンマンがこの世に生まれる——「実はお話の根底にはフランケンシュタインを意識しました」(『ボクと、正義と、アンパンマン』)。

暴走する人工知能であるフランケンシュタインの怪物の誕生をモチーフとしているため、アンパンマンは、絶対に暴走しない「お腹が減った人にアンパンをあげる」「困った人を助ける」という行為だけをプログラムされた人工知能的な存在に見えます。

顔であるアンパンをすげ替えても、その性格は維持され、継続されるところは、現在のクラウドコンピューティングそっくりです。

でも、アンパンマンは人工知能ではありません。【⑤】、アンパンマンは、人間の「本性」そのものです。遺伝子に組み込まれた本能をキャラクター化したものです。

その本能とは何か。まず、「お腹が空く子どもに、ご飯をあげる」本能です。子育てをする生きものの親は、後天的な文化や教育とは関係な

く、この本能を「必ず」持っています。鳥も哺乳類も、必ず、です。この本能を持っていないと、子どもが飢え死にってしまうからです。

やなせたかしは、戦地で人間にとって最も苦しいことは【⑥】「ことだ」と実体験しました。食べなければ死ぬ。人間もまた生きものだから当然です。だからこそ、やなせたかしは、人間にとっての不変の正義は「お腹が減った人にごはんをあげること」だと*看破したわけです。その*洞察が、アンパンマンというキャラクターに*昇華されました。

人間を含めた、子育てをする生きものはみな「お腹の減った乳幼児に、おっぱいやご飯をあげる」本能を持ち合わせています。アンパンマンの不変の正義とは、人工知能的な、後天的プログラムではないのです。生きものとしての本能がキャラクター化されたものなのです。

この本能は、子育てをする生きものにとって、最も根源的であり、昔からあり、今もあり、そして未来もあるものです。アンパンマンが乳幼児とその親御さんに愛されるのはなぜか。それは「お腹の減った人に食べものをあげる」「お腹が減ったとき誰かから食べものをもらう」という関係を、大人も子どもも本能的に欲している部分があるからではないかと思えます。お腹の減った人に自分の顔をちぎって食べさせるアンパンマンの姿に、おっぱいやごはんを乳幼児にあげる親の姿を重ねている部分があるからではないでしょうか。

さらにアンパンマンは「困った人を助ける」。こちらも実は、人間の中心にある利他的な「本性」です。数多くの生物学者が、集団で生活する「人間」という類人猿の一種には、⑦直接遺伝的な関係がない相手に対しても利他的な行動をとる本性がある可能性を論じています。

(中略)

困った人を助ける、という利他的な行動も、それが学習や教育や文化であると同時に、集団で生活する人間という生きものに備わった本性がおそらく関わっています。つまり、こちらも流行り廃りではなく、どんな時代でも人間が発現し得る行動なのです。

お腹が減って泣いている赤ちゃんにおっぱいを飲ませる。腹を空かせてへトへトになっている人にアンパンを食べさせる。困っている人を助けてあげる。結果、赤ちゃんがニコニコしたり、困っている人が楽になったりする。それを見るだけで、私たちはちよつと嬉しくなります。つまり「ボカボカする」(映画「それいけ!アンパンマン」りんごぼうやとみんなの願い)よりアンパンマンの台詞)。

それこそは、集団で暮らし、子育てをする生きものを成り立たせている本性です。アンパンマンは、そんな人間の本性を、キャラクターにしたものなのかもしれません。だから、文化を身につける前の乳幼児に愛されるのです。

なぜ、やなせたかしは、「見返りを求めず人助けをする」という、⑧人間にある普遍的な利他性を「アンパンマン」という作品のかたちで結実できたのでしょうか。

それは、やなせたかしが「亡くなった愛する人」を*鎮魂し続ける「おくるひと」だったからではないでしょうか。

(中略)

やなせたかしは、*暢が亡くなってからも20年にわたり、94歳で生涯を閉じるまで休まず創作活動に励みました。アンパンマンを日本で最も人気のあるキャラクターに育て上げ、雑誌『詩とメルヘン』が休刊したのちも『詩とファンタジー』という雑誌をかまくら春秋社から刊行するなど、ずっと精力的だったように見えます。

なぜ最期まで精力的だったのか。それは、幼いときからずっと、亡くなった愛する人をおくりつづけてきたからではないでしょうか。「アンパンマンのマーチ」の3番の歌詞を連想します。

〈時はやくすぎる 光る星は消える だから君はいくんだ ほほえんで〉
時は無常に過ぎます。光る星は消えてい

ます。でも、いや、だからこそ、ほほえんでいく。この「君」とはだれか。やなせたかしに他なりません。

愛する人がいつどこでいなくなるか誰もわからない。ならば、出会った人全てに自分のありつたけを捧げよう。後悔しないように。

やなせたかしが、若いときにさまざまに分野で「頼まれ仕事」を引き受けたのも、年老いてから無償でご当地キャラクターをつくり続けたのも、出会った人の「困りごと」を助けよう、と思ったからです。そうすれば後悔しない、⑨自分も相手も「ポカポカする」。

やなせたかしの心からの利他、目の前の人を助けようという視座は「アンパンマン」となり、その精神にだれよりも早く反応したのが、ほとんど教育を受けていない段階の乳幼児でした。知識に侵されていないからこそ、乳幼児にはやなせたかしの思想が伝わっているように思います。

(柳瀬博一『アンパンマンと日本人』による)

注 *アイデンティティ——自分らしさ。自分が自分であること。

*ハードウェア——コンピュータにおける装置、設備といった物理的なもの。

*クラウド——データなどをインターネット上に保存する仕組み。クラウドコンピュータはそれを利用すること。

*ソフトウェア——コンピュータを動かせるプログラムなど。

*コンセプト——意図や構想のこと。

*看破——物事の真相や裏面を見抜くこと。

*洞察——観察して本質を見抜くこと。

*昇華——考えなどがより高度な状態に高められること。

*鎮魂——魂を落ち着かせ、しずめること。

*暢——やなせたかしの妻。

問1 ——①「ものすごいアイデア」とあるが、このように言える理由として最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

ア、古くなった顔を分け与えた後に新しいものに交換することで、主人公であることは変わらないまま、子どもたちの心をつかむことができるから。

イ、顔を交換すれば何度でも復活できるため、物語の中で主人公が絶対に敗北しないというヒーロー像を確立することができるから。

ウ、主人公の存在そのものを意味する顔が食べ物であり、新しいものと取り換えることや、お腹の減った人に食べさせることもできるから。

エ、主人公の強さがジャムおじさんやバタコさんの顔を作る技術に依存していることで、互いに助け合うことの重要性を強調するものとなっているから。

オ、顔が新しくなっても以前の記憶や人格が維持される様子を描くことで、人間にとって大切なのは外見ではなく心であることを証明できるから。

問2 空らん【②】【⑤】に当てはまる語句の組み合わせとして最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

ア、②いわば ⑤まさしく イ、②だから ⑤もちろん

ウ、②よって ⑤それゆえ エ、②つまり ⑤むしろ

オ、②すなわち ⑤あながち

問3 ——③「そんなアンパンマンは、まるで『お腹の減った人にアンパン』顔を食べさせる。困った人を助ける』プログラムをインストールされた人工知能ⅡAIのような存在です」とあるが、このように言える理由を三十字以内で説明しなさい。

問4 ——④「『一見』人工知能的な存在である」とあるが、筆者がカギカッコをつけて「一見」と書いているのはなぜか。説明した次の文の空らん【A】、【B】に当てはまる内容を本文中から指定の字数でぬき出して答えなさい。

アンパンマンがお腹を空かせた人に顔をあげるのは、【A・十字】であり、【B・十五字】とは異なっているから。

問5 空らん【⑥】に当てはまる語句として最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

ア、好き嫌いを言えない イ、お腹が減る

ウ、食べ物を確保する エ、命がうばわれる

オ、分け与える

問6 ——⑦「直接遺伝的な関係がない相手に対しても利他的な行動をとる本性」とあるが、ここでいう「利他的な行動」と同様の例として最適なものを次のうちから一つ選び、記号で答えなさい。

ア、コバンザメはサメに張りつき、共に泳ぎながら食べ残しをもらって生きのびる。

イ、雄ゴリラは自分の家族が危機にさらされると、銃を持った人間であつても立ち向かう。

ウ、働きアリは繁殖を行わず、一生をかけて自分の母である女王アリの子どもを育て、外敵と戦う。

エ、ホトトギスは自分の巣に産みつけられたカッコウの卵を自分の卵と間違えて温め、孵化させようとする。

オ、チンパンジーは仲間が道具を必要としている状況を察知し、それを手渡そうとする。

問7 ——⑧「人間にある普遍的な利他性を『アンパンマン』というかたちで結実できた」とあるが、それはやなせたかしのどのような考えを持っていたからか。本文中から連続する三文をぬき出し、はじめの五字を書きなさい。

問8 ——⑨「自分も相手も『ポカポカする』」とあるが、どういうことか。「自分」と「相手」という語を用いて三十字以内で答えなさい。

問9 二の文章【A】における各登場人物の行動と、文章【C】における「利他的な行動」とを比較したとき、その説明として正しいものを次のうちから二つ選び、記号で答えなさい。

ア、愛奈が羽留の苦しい生活環境を知って支援しようとした姿は、アンパンマンがお腹の空いた人に自分の顔を食べさせる姿と同じである。

イ、羽留が愛奈の生き方に影響を与えたことは、ジャムおじさんがアンパンマンに困った人を助けることをプログラミングしたことと異なっている。

ウ、羽留がディフェンスを引きつけて愛奈にパスを出す目的は、バタコさんがアンパンマンに新しい顔となるアンパンを投げる目的と同じである。

エ、竜介が親子の関係を断っていた愛奈の頼みで羽留を助けることは、集団で暮らし子育てをするお母さんが自分の赤ちゃんにおっぱいを飲ませる利他的行為と異なっている。

オ、竜介が愛奈のためにそのチームメイトである羽留を助けようとするのは、相手が誰であれ困った人を助けたいという本能的に欲している行為と同じである。

カ、愛奈が同じチームのエースである羽留を助けようとするのと、アンパンマンが何のつながりもないものにも食べ物あげることは、利他的行動の動機が異なっている。

