

2026年度 入試問題

一 次

国 語

注意

- この冊子は25ページまであります。
- 問題は□から□までです。
- 解答用紙は冊子の中ほどにはさみこまれています。
- 時間は50分です。
- 解答はすべて解答用紙に*ていねい*に書いてください。
- 記述は解答欄内に収めてください。一行の欄に二行以上書いた場合は、無効とします。
- 解答用紙のみ回収します。

渋谷教育学園
幕張中学校

次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。なお、出題の都合上、一部表記を改めた箇所がある。

いま、「人生はゲームである」という^(x)見立てをそここで目にする。

『リアル人生ゲーム完全攻略本』など、人生をゲームになぞらえて「ハック」する、という見方を提示する自己啓発本がいくつかみられる。また、哲学においても人生とゲームの関係についての議論が盛り上がり、兆しをみせている。

そもそも「人生はゲームである」という見立ては、一体何を意味するのだろうか。

ゲームの美学を研究する松永伸司は「ゲームが人生を^(*)シミュレートするのではない、^①人生がゲームを^(*)シミュレートするのだ」と指摘する。

オスカー・ワイルドの有名な^(*)ケイク^(a)として、「芸術が人生を模倣するのではない、人生が芸術を模倣するのだ」というものがある。……ワイルドの考えでは、すでにある現実を芸術が表象するのではない。むしろ、芸術によって現実が、より慎重な言い方をすれば、現実を見る見方が作り出されるのである。これと同じことはゲームにも言えるだろう。わたしたちは、「無理ゲー」「ガチャ」^(*)「MP」^(*)「フラグ」といったゲームメカニクスを指す用語を使って現実を理解することがしばしばある。

ゲームメカニクスとは、ビデオゲームにおけるゲームのシステムの総称である。現実には直接対応する構造が存在しないものも多いが、これを隠喩^{いんゆ}として用いることで、私たちはしばしば人生にゲームメカニクス「的」な構造を見出し、人生を理解する。

フラグ（未来を左右する隠された要素）や、ガチャ（偶然によって左右され、かつその内容に価値の差がある）もその一例だ。

たとえば、RPGやアドベンチャーゲームでは「特定のキャラクターに話しかける」「あるイベントを発生させる」といった行動によって「フラグ」が立ち、ストーリーの分岐や新たな展開がアンロックされる仕組みが典型的だが、「フラグ」はゲームだけで

なく、物語や日常会話でも「死亡フラグ」「恋愛フラグを立てる」などの形で使われている。

この場合のフラグとは、ゲームのように明確に数値化・管理されたものではなく、「何かが起きそうだと感じるサイン」というくらいの意味だろう。ゲームにおける「隠された変数」という厳密な構造から派生して、「何かを引き起こすきっかけ」や「展開への伏線」を示す概念として、物語や日常でも使われるようになった。こうしたゲームメカニクスをメタファー^(*)として用いて、現実世界が理解されていく。「ゲームが人生をシミュレートするのではない、人生がゲームをシミュレートするのだ」。

「人生はゲームである」という^(Y)メタファーはいろいろなかたちで現れる。

人生を「攻略」すべき対象とみなすメタファーがある。進学や就職、あるいは資格取得など、人生の各「ステージ」には明確な「クリア条件」があり、それを満たすことで自分が成長し、新たなステージへ進めるのだと考える——そして、失敗すれば「ゲームオーバー」になる。モンスターを倒し、経験値を積み、レベルアップし、ボスを倒して、最終的なゲームクリアに向かうRPG的な流れを人生に投影しているのだ。

このメタファーが前提とするのは、人生の諸問題自体を数値化しようという発想だ。

学力はテストの偏差値で測定できる。仕事の能力は業績指標(KPI)^{(*)8}によって管理できる。SNSでのフォロワー数や「いいね」の数によってインフルエンサーとしての価値を見出せる。このように思っている人は、決して少なくない。

パラメーター化は、複雑な人間関係や社会構造の問題を、ステータス画面に圧縮する。^{(*)9}「問題を解決する」とは「パラメーターを上げて敵を倒す・クリアする」ことを意味するようになる。成績が下がれば勉強量を増やせばよい。収入が減れば副業を始めればよい。

「攻略」という言葉が示すように、行為のゴールは「ステージをクリアする」ことに置かれる。受験であれば合格、仕事であれば昇進やキャリアアップ、個人の趣味やSNSであればフォロワー数の増加など、いずれも分かりやすい「結果」を目指す点で共通する。

こうした結果主義的な思考が強まるほど、「他者との比較に勝つ」「社会的に高い地位に到達する」といった行為が重視されやすくなる。言い換えれば、ゲームでクリアを目指すごとく、^② 人生というゲームにおいて「ミッションクリア」自体が至上命題になる。

一見すると合理的な発想のようにみえる。なるほど、人生をゲームとして捉えるならば、課題がすっきりとしてみえてくるだろうし、スキルアップそれ自体を楽しめるようになるし、戦略性が組み込まれていく。達成目標が明確化され、何をすれば自分が先へ進めるのかが分かりやすくなってくる。

だが、本当にいいことばかりなのだろうか。確かに、メタファーは特定の側面を強調することで、世界についての見通しを与えてくれる。しかし同時に、特定の側面を ^(b) 削ぎ落とすことなしにはメタファーを使うことはできない。

メタファーの研究者マックス・ブラックによるクリアな説明を聞いてみよう。^(*)

たとえば私ができるだけチェスの用語を使ってある戦いを描写するという仕事を与えられたとしよう。……チェスの語彙を用いるという強いられた選択の結果、戦いのある面が強調され、ある面が無視され、そして他の記述様式をとった場合よりもはるかに緊張感のある形で全体が組織されるであろう。チェスの語彙がフィルターとなり、変形をもたらすのである。……ある戦闘をチェスゲームのように描写することは、その言葉の選択のしからしむる所、戦争特有の心情を揺り動かす側面を排除することである。(同様の副次効果は隠喩の哲学的使用においても珍しくない。)

メタファーは常に何かを際立たせ、何かを隠す。では、^③ 「人生はゲームである」というメタファーは何を際立たせ、何を隠すのだろうか。私が行おうとしているのは、人生をまるごと「攻略可能なゲーム」と捉えることが、人々の思考や行動をどのように規定し、何を見落とさせるのか、それを問うことだ。

人生は「攻略」の対象であるというメタファーが行き渡っていくと、たとえばビジネスでは、ノルマや売上目標を達成できない者は「やる気が足りない」「能力が低い」とみなされる。うまくやれば「攻略」できるのにしないなんて、人生というゲームを「ガチ」でやりこんでいない怠惰な態度を見せているということになるからだ。

あるゲームにハマっているゲームプレイヤーは、しばしば「ゲームは遊びじゃない」という。④ともすればおかしい物言いだ、ゲームというものが「よりうまくやれ」より「うまく攻略せよ」というプレッシャーをプレイヤーにいつのまにか与えがちなところのシヨウサ^(c)でもある。それゆえ、人生をゲームとして捉える人々も、彼らなりのルールに基づいて、人生を「よりうまくやれ」という命令を自分、そして他人に命じがちな。

SNSや自己啓発本などでは、「まだまだ人生には攻略の余地がある」「もっと効率化できる」「もっとハックできる」「もっとレベルアップできる」というメッセージが流通している。人生は「攻略」の対象であるというメタファーが支配する文脈においては、成功を目指して努力しない者は怠惰であり、成長を拒む者は社会の落伍者ということになる。

しかし、ゲームには明快なルールやゴールが設定されているが、現実の人生はそれほど単純ではない。数値化されない困難や、定義しづらい幸福、あるいは失敗がもたらす学びなど、攻略というメタファーでは取りこぼしてしまう価値が数多く潜んでいる。

(中略1)

私たちは「人生はゲームである」というメタファーに注目してきた。

その「ゲームとしての人生」を「攻略」する方法を語るとき、「ハック」というメタファーがしばしば用いられる。

そもそも「ハック(hack)」とは、もともとコンピュータ業界の専門用語で、既存のシステムやプログラムの内部を工夫して想定外の動きをさせることを指していた。近年では転じて、「既存の常識や仕組みをうまくいくぐる」「手際よく効率的に解決す

る」ニュアンスで、ライフハック (lifehack) や仕事の文脈でもよく用いられる。

似た言葉として「チート (cheat)」があるが、こちらは不正行為や規約違反など、本来はルール違反とされる行為を意味するところが多く、必ずしも創意工夫や抜け道の発見を褒め称えるものではない。

ビジネスの世界でも、既存の慣習や法実務の隙間を突いて利益を得るスタートアップや、個人レベルでは節税テクニックやSNSのアルゴリズム攻略など、公式ルールの裏をかく「ハック」によって、自分たちだけが有利になる方法が絶えず探求されている。その背後には、ゲーム的メタファアーの一種である「攻略」が作動している。^⑤「定められたルールをいかに効率的に突破するか」という発想である。

しかし、一部の人々がルールをハックすればするほど、社会全体としてみると不平等がさまざまな形で拡大してしまうことには留意せねばならない。たとえば税法の抜け穴を突いて巨額の利益を得る企業のせいで、相対的に税負担を増やされる別の層が生まれてしまう。これはゲームでいえば、特定のプレイヤーだけが「バグ技」^(*)を使って得をするようなものであり、ひとたびそのバランスが崩れるとやがてゲームそのものが成立しなくなる恐れがある。

ここで重要なのは、「人生はゲームである」というメタファアーは、社会制度や経済制度、道徳的規範といったルールを変更可能な「前提」としてしまうという点だ。「ルールの改変」はゲームのメタファアー中に埋めこまれづらく、それゆえに、多くのゲーム的主体は、ゲームのルールを攻略する、適応する、うまくやる、という発想しか出てこない。

けれども本来は、「ゲームそのものを新しく作り変える」ことや、「既存のゲームのルールを大胆に変更してしまう」行為も可能はずだ。

(中略2)

重要なのは、ゲームそのものを自らデザインする立ち位置にも目を向けることだ。自分だけが利益を得るのではなく、誰もが利益を得られるように、すでに壊れていて、ハックされてしまうようなルールを、自分たちで直すという意識である。もしゲームに致命的なバグやグリッチがあるならば改善し、より公正で面白いゲーム体験をすべきだろう。

社会のルールについても同様であり、抜け穴を利用することで、短期的に自分のみが利益を得ることを重視するのではなく、長期的かつ包括的に考えて、多くの人々が納得できる制度設計を追求することが重要なはずだ。そのためには、自分の視野を広げ、複数の立場や価値観を考慮したうえで、よりよいルールを提案し合うプロセスが不可欠となる。

こうした「ゲームデザインの構え」は、ゲーム開発やアップデートにおいては当たり前の考え方だ。ゲームバランスをとるためにテストプレイを繰り返し、不正や不公平を是正し、一部の人ではなく、全体のプレイ経験の楽しさを高めるようなアップデートを行う。

社会もまた同様に、よりよい設計へと更新可能だという発想を持つことは、ゲーム的メタファーの悪さを是正するうえで有効なアプローチのはずだ。

（難波優輝『物語化批判の哲学（わたしの人生）を遊びなおすために』による）

《注》

- * 1 松永伸司……ゲームおよび美学研究者。
- * 2 シミュレート……真似をすること。コンピュータを使って模擬実験をすること。
- * 3 オスカー・ワイルド……イギリスの詩人、小説家（一八五四―一九〇〇）。
- * 4 MP……マジックポイントの略。キャラクターが魔法などを使う時に消費される魔力のこと。
- * 5 RPG……ロール・プレイング・ゲームの略。試練を乗り越えながら目的達成を目指すゲーム。

- * 6 アンロック……鍵を開けること。ゲームでは、ある選択によって新たな展開につながることに。
- * 7 メタファー……隠喩。暗喩。
- * 8 インフルエンサー……SNS等で世間に大きな影響力を持つ人のこと。
- * 9 パラメーター化……ゲームのキャラクターの能力を数字で示すこと。
- * 10 ステータス画面……ゲームにおいてキャラクターの職業や能力値などを示す画面のこと。
- * 11 マックス・ブラック……アゼルバイジャン出身の哲学者（一九〇九～一九八八）。
- * 12 バグ技……コンピュータのプログラムのバグ（誤り）を利用した技。
- * 13 グリッチ……機械のシステムにおける一時的な障害。

問一 Ⅱ部 (a)「ケイク」、(b)「削」、(c)「シヨウサ」のカタカナを漢字に、漢字をひらがなに直しなさい。

問二 語句について、以下の問いに答えなさい。

(1) 〰〰〰部 (X) 「見立て」とあるが、その具体例として適当でないものを選びなさい。

- ア 日本庭園では、白い砂の文様や岩を、川の流れや浮かぶ鳥として見る者に想像させる、「枯山水」という表現がある。
- イ 茶道では、自然との調和を大切にしており、冬なら茶席での花入れに椿を生けるなど、来客に季節感を演出している。
- ウ 古典の和歌においては、梅の花を雪としたり、紅葉を錦にしきとしたりする表現によって、読者に優美な世界観を伝えている。
- エ 落語では、扇子を箸のように扱って食べる真似をしたり、釣り竿として使ったりして、観客の想像力を喚起している。

(2) 〰〰〰部 (Y) 「メタファー」を使った例文として、最も適当なものを選びなさい。

- ア 神社に行つて正月のしめ縄飾りを火にくべると、ぱちぱちと燃える音がした。
- イ 国語の答案が返却されて騒がしい様子は、まるでバーゲンセールのようにであった。
- ウ あんなに頼もしかった父も高齢になつてきて、最近では頭に霜を置いている。
- エ 歩道でスマホを見ながら自転車に乗っていたら、パトカーに呼び止められた。

問三——部①「人生がゲームをシミュレートする」の具体例として、最も適当なものを選びなさい。

ア 進学や就職など、各「ステージ」をクリアしていく人生と同様に、ゲームの中でも一つの人格や目標を持つようになる。
イ 「親ガチャ」という言葉を知ることによって、親との不和に対しても結局は「運」だという視点が生まれるようになる。
ウ 部活動と勉強を両立することを「無理ゲー」だと日常会話で使うことで、よりの確に状況を把握できるようになる。
エ 思わせぶりな仕草を「フラグ」だと捉えたり、キャラクターを現実にいる人に投影したりして、ゲームと現実を混同する。
オ 自分の状況を「MP」が足りないとして表現することで、ゲーム用語が分かる人だけに共有できる合図を送って楽しむ。

問四——部②「人生というゲームにおいて『ミッションクリア』自体が至上命題になる」のはなぜか。最も適当なものを選びなさい。

ア パラメーター化によって結果主義に陥ると、分かりやすい結果を出すことのほかには、楽しみを見出せなくなってしまうから。
イ 課題をクリアして新たなステージに進むことに固執するあまり、失敗はすべてゲームオーバーになると恐れるようになるから。
ウ R P G 的な流れを人生に投影すると、解決すべきミッションや倒すべき敵を自らの生活に意図的に見出そうとしてしまうから。
エ 人生を攻略すべきというメタファーは、問題を数字で表現して単純化し、はっきりとした結果を出すことだけを目的とするから。

オ 本来はゲームにも多様な選択肢とゴールがあるが、ステータス画面に数値化されると値を上げることだけに集中してしまうから。

問五 — 部③ 『人生はゲームである』というメタファーは何を際立たせ、何を隠すのだろうか」とあるが、筆者はこのメタファーが何を際立たせ、何を隠すと考えているのか。本文の（中略１）より前の内容をふまえて説明しなさい。なお、主語は「このメタファーは」と書いてよい。

問六 — 部④「ともすればおかしい物言い」と筆者が言っているのはなぜか。最も適当なものを選びなさい。

ア 筆者はゲームを低俗なものと考えており、高尚な思想を持つべき人生においてゲームを真剣にやるのは間違いだと考えているから。

イ ゲームはそもそも楽しむための遊びにも関わらず、ゲームに熱中して傾倒しているあまり、矛盾した表現になってしまっているから。

ウ 人生というゲームをこそ「ガチ」でやりこんで攻略していく必要があるのに、単なるゲームを「ガチ」でやりこむのはおかしいから。

エ 筆者は人生をゲームとして捉えることに疑問を抱いており、その原因となる、ゲームに「ハマる」こと自体を問題視しているから。

オ ゲームはその成り立ちからしてもともと遊びではなく、予想問題として解きながら人生を学んでいくための、重要な手段であるから。

問七 — 部⑤ 「定められたルールをいかに効率的に突破するか」という発想」とあるが、人生をゲームとして見るとそのような

発想しか出てこないのはなぜか。最も適当なものを選びなさい。

ア 人生というゲームの参加者はコマを円滑に進めてステージをクリアすることに満足感を得ており、全員がルールを守り、突破することを目指すことによって、ゲームそのものを成立させる必要があるから。

イ 攻略という比喩を通して現実を見ると、不正行為などのルール違反を意味する「チート」だけでなく、手際よく効率的に物事を進める「ハック」も使うことで、自分たちだけが有利になる方法を求めたくなるから。

ウ ルールを問い直したり再設計したりすることも本当は可能なのに、人生というゲームを攻略するというメタファーに囚われてしまうと視野が狭くなり、制度や規範は変更不可能だと思い込んでしまうから。

エ 本来のゲームには独自ルールを創造し、新たなゲームを生み出す文化が存在するが、そのような創造性はゲームのメタファーに埋め込まれておらず、人々のゲームそのものへの理解が誤っているから。

オ 社会全体として不平等が拡大してしまうとしても、ルールを改変することは不可能であるため、個人としては既存のルールの中でゲームに適応して日々タスクをこなし、攻略を目指すしかないから。

問八 次の選択肢の中から、本文の内容と合致するものを二つ、選びなさい。

ア 人生というゲームにただ受動的に参加して、自分たちだけが速くステージをクリアすることを目指すのではなく、時にはそのルール自体を疑い、多くの人の賛同が得られるよう主体的に作り直すことも検討してみなくてはならない。

イ 人々は与えられたミッションをクリアするために効率ばかり求めてしまっているが、多くの人が成功や成長を目指す社会にするためには、時には無駄や失敗を面白がる感性も大切にしてバランスを取らなくてはならない。

ウ 人生をゲームと捉える人々は、うまく「ハック」することで社会の不平等が進むことを隠してきたが、多くの人がその致命的な「バグ」に気づきながら見過ごしてきたため、ルールを改善して不平等を解消しなくてはならない。

エ 人生というゲームを攻略して結果にこだわることで、辛い挫折を乗り越えたあとにも成功するような物語があることを見落としてしまったため、自分の視野を広げて、よりよい人生のデザインを考えていかななくてはならない。

オ ゲームの攻略というメタファーにより、他者との競争が煽^{あお}られる傾向が強まっているため、様々な考えを取り入れ、協力しながらみんなで楽しめるゲームやルール設計を、社会でのアイデアとして持たねばならない。

カ ゲームは人生を豊かに彩る一つの遊びとして純粹に楽しむ一方で、人生もゲームをシミュレートすることで、ゴールを設定して将来のために戦略的に生きるのではなく、今この瞬間を大切に生きていかななくてはならない。

〈このページは白紙です。〉

二

次の文章は、北村薫『夜の蟬^{せみ}』の一節である。大学生の「私」は、姉に誘われて新潟県の弥彦^{やひこ}へ姉妹旅行にやって来た。幼い頃、姉は気性が激しく「私」に対して意地悪になることもあったため、「私」は今でも姉に少し緊張感を抱いていた。旅先で「私」は姉に、ある時期から態度を変えたきっかけを尋ねたが、姉は照れくさがって明答を避けた。以下はこれに続く場面である。これを読んで、後の問いに答えなさい。

朝食はバイキングで時間も自由である。その前に弥彦神社^(本)に行くことにした。

妹と歩くのに気取る必要もないのだろう。姉は飾り気のない藍色のＴシャツに化粧もしていない。それがまた嬉しいような清々^(a)しさだった。

ホテルの前に出ると、子供達が駅前で早朝のラジオ体操をやっていた。歩くリズムが自然に体操のそれと重なる。ラジオの音はしばらく私達の後を追って来た。

少し行くと道は公園に入る。

どこかで、ピイピイピイと鳥が鳴いた。

姉が、すっと顔を上げていう。

「サンコウチョウだ」

「何？」

「鳴く声が、『月、日、星』と聞こえるから、三つの光の鳥」

「へえー」

感心した。洒落^{しゃれ}たネーミングではないか。土地では有名な鳥なのだろう。

——よく知ってるね、と藍色のＴシャツの背中に①いいかけて、私ははっと口をつぐんだ。

どうして姉は知っているのか。

私は、⁽ⁱ⁾五合庵^{りようかん}に行こうとして良寛様^{りようかん}について《予習》した。姉もまたこの土地について関心を持って調べたか、あるいは――前にも来たことがあるかの、どちらかではないか。

私も考えなしではない。いきなり旅に誘われて、本来なら姉の隣には別の人がいる筈だったのではないか、と思わなかったわけではない。ただそれは表に出すことではない。

公園の中は思ったより広い。小さな谷にかかった赤い橋を渡る時、眼下に広がっていたのは一面の楓だった。それらの木々が紅葉した時の見事さを思った。

そこから少し進むと、曲がり角にすつと伸びた白芙蓉^{ふよう}が咲いていた。

「あら」

私は足を停めた。その緑の茎の中程に蟬の抜け殻がとまっていた。上を向いた形で静止したそれは、まるであえかにも華やかな頂きの花を目指しているかのようにだった。

「珍しいわね。花の下だなんて」

姉がいい、私も頷く。そのまま歩き出したが何か心につかかった。

温泉街を抜け、鳥居をくぐり川を渡ると、^(*)亭々たる杉の木立に囲まれた神域に入った。ジャージを着た中学生の一団とすれ違った。運動部の必勝祈願だろうか。⁽ⁱⁱ⁾笑いさざめきながら来る小学生はラジオ体操の帰りのようだ。この辺りの地区は境内が会場

場になっているらしい。また、助け合いながら一步一步を踏み締めて来る老夫婦もいた。

石段を上り、門をくぐると視界は開けて、そこに弥彦神社の本殿があった。

勾欄^{こうらん}つきの縁をめぐらした大きな建物は、玉砂利の海に浮かんだ巨船のようであった。そのたたずまいは鬱蒼^{うつそう}たる緑の木々とよく調和していた。

姉は何事かを祈り、私もまた父母姉そして私の幸福を祈った。

門に近い長椅子に戻って腰を下ろす。

「こんな軽装で、神様気を悪くしなかったかしら」

「大丈夫。かまわないっていつてたよ」

姉はお巫女さんみこのようなことをいう。

杉の森からは野鳥と、まだ朝だというのに蟬の声も聞こえる。

そういえばこちらに来てからは、よく蟬が鳴いていた。五合庵でも声は降るようだった。私の家の方では聞けないひぐらしの寂しい鳴き声は、特に耳について離れない。朝も昼も夕方も、そして夜さえもどこから――。

私は一瞬化石になったように動きを失った。

姉は手を脇に伸ばし椅子につき、どこかを見ている。私は、越後一ノ宮の大きな社殿を背景にして見えるその無心な横顔に、

「……蟬」

ぽつんといった。

姉はこちらを向いた。私は続けた。

「――夜の蟬のことね」

姉は柔らかに微笑んだ。

「そう」

鮮やかに記憶がよみがえった。

小学校にも行かない頃のことである。夜遅くの出来事に思えたが、子供だったせいだろう、実際は八時頃だったのかも知れない。父は帰っておらず、母が何かの都合でわずかの間、家を空けた。

正直に言えば、その頃の私は姉と二人きりになることが辛かった。幼い身では体力の違いはどうすることも出来ない。そういう時の私は、きつと犠牲の生き物が暴君を見るような目になっていたことだろう。

その日も何事かがあって、私は台所から布団の敷いてある八畳に逃げて来た。蛍光灯の吊り紐に更に紐を結んで下まで届くようにしてある。私はそれを引いた。闇が消え光が溢れた。私は白いシーツの上に汗まみれの小さな体を投げ出そうとした。

その時ブンという音がして、開いていた窓から何かが、矢のような勢いで侵入して来た。

それは襖や障子、額縁から蛍光灯にまで狂ったような線を描いてぶつかりながら飛び回った。輝く光の輪に当たった時には蛍光灯は揺れ、薄墨色の埃や古い蜘蛛の巣の糸が、私の上に怪しいほどゆっくりと舞い降りて来た。

恐慌状態に陥った私は、タオルケットで身を覆いながら、座ったまま後ずさりして逃げた。襖のところまで来た時、それはちょうど私の顔の横にドンとぶつかった。私は声を上げ、身を硬くした。

それは、もう一回飛んで柱にとまり、それから凄まじい声で鳴き出した。大きな油蟬だった。異様だった。

私の寝る筈の部屋の中で、夜、威圧するような声で蟬が鳴く。

お腹にじかに響くようなその音は、子供の私が安住していた確かな秩序を、世界を破壊するものに思えた。部屋に満ちたのは間違いない、^(b)イギョウの恐怖だった。

毛筋ほども動けなくなった私の後ろ、開いた襖の向こうから姉が、大きな瞳をいつそう大きくさせて覗き込んだのはその時だった。

——どうしたの。

② 私は瞬間に縛られた糸が解けたように、泣きながら姉の胸にしがみついていた。

「それまでにもね、たった一人の妹なんだから大事にしてやれ、とか、そういった類いのことは嫌になるほど聞かされて来たし、

理屈では勿論分かつていたわ。でも、わたしは自分の気持ちはどうすることも出来なかったの。一言でいえば、憎らしくてたまらなかつたの。やきもちよ。つまり、いつまでも赤ちゃんだったのね」

姉はこだわりのない口調で続ける。

「でも、あの時に、わたし達が同じ血を持った姉妹なんだって、理屈でなく分かつたの」
姉の視線は落ちて、玉砂利を見た。

「——あの時にね、あんたは何度も同じ叫び声を上げた」

「どんな？」

「あんた、わたしを呼ぶ時に何ていう？」

私はその言葉を口にした。

「それだよ。それを何度も繰り返したの。たまらないよ、こっちは。あんたは二十になった。だけど、今でもそういう風にわたしのことを呼ぶだろう。そりゃあ人前だったら、《姉》とか《姉さん》とかいうだろうけど、差し向かいになつたら子供の頃と同じ。多分、三十になつても、五十になつても、そうだよ」

③ 私は大きなものに見詰められているような気になつて、震えた。

「——結局はそういうことだよ。あんたはわたしをそう呼び、わたしはそう呼ばれる。あの時に気が付いたのはそれなんだよ。」

④ それから、わたしは変わった。あんたに対してどうこうっていうより先に、自分が変わったんだよ。いずれはそうなることだけれどね。人間が生きて行くってことは、いろんな立場を生きて行くってことだろう。拘わりとか役割とか、そういったことを理屈でなく感じる瞬間で必ず来るものだと思うよ」

五歳上の瞳が私を見詰め口元は何かを懐かしむように緩んだ。それから、急に姉は《ほら、ご覧》と広い中庭の反対側を示した。

「凄いな」

いかにも好人物そうな老人が数人の子供に取り囲まれて、竹とんぼをやっていた。老人の手から離れて宙に浮かんだ竹とんぼは、まるで天空から見えない糸で引かれているように一直線に上を目指した。

神社の社殿よりもはるかに高く、二十メートルは優に上がっただろう。それは常識はずれの高さだった。

子供達は歓声を上げ、玉砂利に落ちた竹とんぼを拾っては小柄な老人のところにかけ戻る。その度に老人は頭を下げ、丁寧に礼をいっては受け取る。

姉はぽんと立ち上がった。

「行つて来る」

玉砂利を鳴らして、姉は軽やかに一直線にそちらに向かった。

背は遠ざかったが、その一步ごとに姉が私に近付いて来るような気がした。

姉が目立たないような形で私を庇^{かば}ってくれることが何度もあった。だが私は、それこそ理屈では感謝しなければいけないと分かりながら、何故か硝子^{ガラス}の手袋をした手で撫でられているような思いを拭^{ぬぐ}いきれなかった。だが、そうだったのだろうか。

⑤ 手袋が姉の手にあつたのではなく、私の心に硝子の鎧^{よろい}があつたのではないか。

姉は子供の輪の中に入り、老人に頭を下げた。私には分からない昔の職人風の恰好^{かっこう}をした老人は、頭に締めた鉢巻きを取って姉に礼を返した。それから二人は十年の^(c)知己^{ちぎ}のように話し始めた。

老人は腰につけた自家製のものらしい三角形の箱を開いて姉に見せた。いくつかの竹とんぼをそこから出す。姉は無邪気な好奇心を体全体に漲^{みなぎ}らせながら、竹とんぼを指さしあれこれと質問している。

子供の一人が退屈な問答にあきたのか、老人の腰をつつく。

老人と姉は顔を見合わせ⁽ⁱⁱⁱ⁾破顔^{はげん}し、二人で子供に何かいった。ごめんごめん、とわびているらしい。

そして、老人は新しい方の竹とんぼを構えると、しゅつと手を擦^{こす}った。

それは水色の空を目指し、高く高く、飛んだ。

姉は輝くような無心の笑みを天に向けた。上がれ上がれと祈るかのように手は胸の前で合わされ、髪は藍色のTシャツの背で揺れた。

その時、私の心は奔流ほんりゅうのように激しく姉に向かった。

「⑥……おねえちゃん」

私は立ち上がりながら、小さくそうつぶやいていた。

《注》

* 1 弥彦神社……新潟県の弥彦山ふもとの麓にある神社。

* 2 亭々たる……高くそびえたつ様子。

問一 〓部 (a)「清々」、(b)「イギョウ」、(c)「知己」のカタカナを漢字に、漢字をひらがなに直しなさい。

問二 〓部 (i)「五合庵」とは江戸時代の僧侶である良寛が住んでいた質素な小屋のことであるが、この良寛が敬愛した俳人で、旅の途中でこの地に立ち寄り、「荒海や佐渡に横たふ天の川」という句を残した人物は誰か。次から選びなさい。

ア 与謝蕪村 イ 正岡規 ウ 松尾芭蕉 エ 小林一茶 オ 高浜虚子

問三　　部 (ii) 「笑いざざめき」、(iii) 「破顔し」とはそれぞれのどのような様子を表現しているか。最も適当なものを選びなさい。

(ii) 「笑いざざめき」

ア 耳障りな笑い声を立てる様子

イ 元気に笑い転げる様子

ウ 穏やかに微笑みあう様子

エ 大勢でにぎやかに笑う様子

オ 笑いあったり静かになったりする様子

(iii) 「破顔し」

ア 表情を崩しうなずく様子

イ 顔をほころばせる様子

ウ 眉をひそめる様子

エ 顔を赤くする様子

オ 目を見開く様子

問四 — 部①「いいかけて、私ははつと口をつぐんだ」とあるが、なぜこのような態度をとったのか。最も適当なものを選びなさい。

ア 姉がこの土地に詳しい理由を知りたくなつたが、推測できることを改めて問う必要はないと思い直したため。
イ 姉がもともとは別の人とこの土地に来るつもりで準備していた可能性に思い当たり、姉の事情を氣遣つたため。
ウ 姉が旅先の情報に詳しいことに言及しようとした瞬間、誰かの身代わりに誘われたことに氣づき失望したため。
エ 姉が本来は別の誰かと旅するつもりだつたことを疑い氣分を害したが、それを指摘して雰囂氣を悪くしないため。
オ 旅先の土地に明るい姉の博識さに感心したが、そのことを妹の立場から褒めて姉の不興を買うことを避けるため。

問五 — 部②「私は瞬間に縛られた糸が解けたように、泣きながら姉の胸にしがみついていた」とあるが、なぜこのような行動をとったのか。最も適当なものを選びなさい。

ア 姉とけんかをして寢室へ逃げ出した「私」だったが、そこで、侵入して凄まじい声で鳴く蟬を目の当たりにし、「私」よりも強い姉に蟬を退治してもらえれば「私」の安心できる日常が取り戻せると考えたから。
イ 本心では暴君のような姉に近づきたくはなかったが、二人きりの夜に、侵入した蟬が寢室で飛び回り「私」の安住の世界を破壊するという危機を乗り越えるためには、姉への恐怖をこらえて頼るしかなかったから。
ウ 日頃は家族にそつけない態度をとる姉が、妹を大事にしないという大人の言いつけを守り、夜に鳴く蟬の不氣味さに硬直した「私」を守るために来てくれたことがわかって安心し、思い切り甘えたかったから。

エ 「私」は感情の起伏の激しい姉を普段は恐れて敬遠していたが、屋内に侵入した蟬が周囲を圧する声で鳴き出したとき、姉が年下の「私」を心配してすぐに来てくれたことが理解でき、姉に申し訳なくなったから。

オ 幼い「私」にとつての姉は心を許せる存在ではなかったが、夜の寝室に蟬が侵入して鳴くという、日常が脅かされる恐怖と緊張の中で、身近な年上の人間である姉は「私」にとつて頼りにできる相手であつたから。

問六 — 部③ 「私は大きなものに見詰められているような氣になつて」とあるが、なぜそのような氣になつたのか。最も適當なものを選びなさい。

ア 姉妹が幼かつた過去から共に年老いる未來に至る、時間の果てしなさを感じたから。

イ 話をする姉が、神に授けられた言葉を伝えるようなおごりかな態度だつたから。

ウ 「私」のものの見方を超える、全体を見通すような視点を姉から与えられたから。

エ 年上であるがゆえに、博学さにかけては、「私」よりも姉が勝っていると実感したから。

オ 過去の対立にこだわりの持たない姉の態度が、頑^{かた}な「私」よりも立派だつたから。

問七 — 部④ 「それから、わたしは変わった」とあるが、どのように変わったのか。その理由も含めて説明しなさい。

問八 — 部⑤ 「手袋が姉の手にあつたのではなく、私の心に硝子の鎧^{よろい}があつたのではないか」とあるが、ここで「私」はどのようなことに気づいたのか。「」のではないかということ。」に続くように説明しなさい。

問九 — 部⑥ 「……おねえちゃん」というつぶやきに込められた「私」の心情の説明として適当でないものを一つ選びなさい。

ア 姉が「おねえちゃん」の呼び名にふさわしい思慮深さを持っていたことに圧倒され、尊敬する気持ちがあふれている。
イ 「私」と「おねえちゃん」と呼んでいる姉とが、姉妹という深い結びつきにあるという事実を心の底からかみしめている。
ウ 「私」の内心とは無関係に、「おねえちゃん」の立場から「私」を見守ってくれていた姉への感謝がこみ上げている。
エ 姉に対して長年抱いていたわだかまりから解き放たれ、「おねえちゃん」と親しみを込めて呼びかけたくなっている。
オ 天に昇る竹とんぼを見送る姉の笑顔のまぶしさに、「おねえちゃん」の自然な無邪気さを見出したような気がしている。



26J110

↓ここにシールを貼ってください↓

※欄には記入しないこと。

受験番号		
氏名		

合計得点
※

一

問一
a
b
ぎ
c

問二
1
2
問三
問四

問五

※

二

問一
a
しさ
b
c

問六
問七
問八

問二
問三
ii
iii

問四
問五
問六

問七

※

問八

※

のではないかとのこと。

問九

