

二〇二二年

入学試験問題

国語

- 一、この問題の試験時間は六十分間です。
- 二、問題と解答は、声を出して読んではいけません。
- 三、印刷がはつきりしない場合のほかは、問題についての質問は受けません。
- 四、終了の合図で、すぐ筆記用具を置いて答えの記入をやめてください。
- 五、この問題冊子は回収するので、持ち帰らないでください。
- 六、その他、監督者の指示に従ってください。
- 七、不正な行為があった場合は、解答をすべて無効とします。

(問題文には、出題の必要に応じて変更を加えた部分があります。)

1

次の文章を読んで、後の問い（解答番号①～⑦）に答えよ。

高齢社会悲観論の行き詰まりの果てに打ち出されたのが、誰もが自分の価値をつくりだして、人々との間で生き生きと100年生きる社会を構想し、実現しようとする、新たな社会の方向性である。私たちの社会では2016年現在、平均寿命は男性81歳、女性87歳、死亡最頻値年齢は男性87歳、女性93歳である。誰もが生まれれば長生きでき、人生100年という時間を享受する時代に、私たちはすでに生きている。新たな社会のあり方を模索しようとする動きは、至極当然のことなのではないだろうか。

この試みの一つが、2017年に内閣官房に設置された人生100年時代構想会議である。そこでは、大学改革を見据えつつ、人々が人生100年時代を迎えて、学び直しを通して、さまざまな人生の舞台で活躍できる仕組みをつくること、つまり従来のようなライフステージ論からマルチステージ論への人生観の転換と、それに果たす学びの役割をとらえながら、すべての人々をこの社会の主役にするための構想が議論された。これはまた、超高齢社会という未曾有⁽¹⁾の社会において、高齢者を対象とし、高齢者を問題と見なすことでその解決を模索するのではなく、むしろこの社会を次の世代へと受け渡していくために、高齢者も含めたおとなが次の世代である子どもたちにとのように向き合い、どのようにかかわり、どのようなロールモデルを示して、彼らがこの社会を担う主役へと育て上げるのかを問う、社会観の大きな転回をとまなうものであった。この観点においては、高齢者は社会的な配慮やケアの対象であることから、この社会を担い、かつ次世代を育成する主体へとその位置づけを変えることとなる。

これはいわば、高齢社会をすべての人々が社会の能動的なアクターとなる社会へと組み換える価値観の転換であり、その象徴的な表現が「人生100年時代」なのだといえる。このような社会はもはや、高齢社会と呼ぶにはふさわしいものではない。むしろ、健康長寿社会と呼ぶことが求められるのではないだろうか。⁽²⁾

このような新たな健康長寿社会の一つのあり方の特徴は、一人ひとりの個人として固有でありながら、他者と不可分な集合的な存在としての住民でもある人々が、自らつくり、経営し、そして自らの生活の基盤を安定させつつ、思いを実現し続ける

楽しさと悦びよろこに駆動される、当事者性の「場」だということである。その「場」を本書では「ちいさな社会」と呼ぼうと思う。そこでは、人々の存在は、顔の見える関係において、相互に認めあうことが基本となる。

いま、私たちは、製造業を中心とする経済が拡大再生産される社会が崩れていく事態に直面している。これまでの社会では、人口が増えることを前提として、多くの人々が同じような生活をするのがよいことだとされてきた。ここでは、経済と同じく、人々の生活やさらに人々の存在そのものが拡大・進歩・発展・発達することが社会的な価値であった。

つまりその社会では、個人と家族と会社と国が直結していたのだといってよい。こういういい方を聞いたことはないだろうか。将来、幸せな生活をしようと思つたら、一生懸命勉強して、いい学校に進学して、いい大学に入って、大企業に就職して、一生懸命働いて、定年まで勤め上げさえすれば、給料は増えるし、企業年金も退職金ももらえ、国も税収が増えて、あとはお上が保障してくれる。会社と家庭が社会保障の要なのであった。会社とくに大企業は終身雇用・年功序列で福利厚生を充実させており、家庭では専業主婦の妻が、家事と育児、そして高齢者の介護を担っていた。そして、家庭と会社を結びつけていたのが国（国家）の制度としての学校であった。ここでは学歴信仰とでもいうべき観念が人々を支配して、激しい進学競争が繰り広げられてもいた。

しかし、いまや社会は、家族であっても、孤食と呼ばれる食事の形が示すように、すでに一つのまとまりを意味するものではなくなくなっており、人々それぞれがばらばらな時間に生活する、個人の孤立を基本的なあり方とするものへと変わり、人々の生活そのものが安定感を失ってしまっている。そしてさらにその背後には、自己責任を言い募る社会関係、とくに慣習や雰囲気など人々の関係がつくりだすある種の制度といってもよいものが存在している。³⁾失敗も成功もすべては個人の自己責任であり、相互に助け合い、未熟であることを寛容に受け止める関係はすでに過去のものとなつて見えるように見える。従来の製造業を中心とした社会では、子どもは未熟であり、成長・発達することで、この社会の担い手になることが予定された存在であつて、そこには育成という営みが必要であつた。またそれゆえに、子どもはおとなとは異なる固有の価値、すなわち未来への価値を持つものとして受け止められていた。子どもの育成は社会全体の営みとして意識され、彼らの成長過程で見られるさまざま

まな揺れは、社会が受け止めるべきもの、つまりグレーゾーンとして人々に好意的に受け止められてもいた。子どもの成長・発達も経済発展のアナロジーでとらえられていたのである。

しかし、その後の消費社会では、子どもであることそのものが即時的・即自的に価値であるとされ、子どもですらその場で価値を持つ存在であることを求められるようになる。そこでは、価値創造の時間性と空間性が消え、その場その場の他者からの評価が人々の価値を濼踏みするようになる。そして人々は、相手に対しても完全であることを求め、また自分を完全であると扱うように要求することとなる。常に完全であることが自他に要求される不寛容な関係がつくりだされるのである。

こういう関係の中で、人々は子どもも含めて、自立が孤立であるような、否、自立を志向しないことで常に他者から価値づけられることを求められる存在、つまり、他者との承認関係に置かれ、受容される存在ではなく、A 常に他者から評価され続ける孤独な存在へと組み換えられることとなる。その結果、人々は孤立し、自己責任を問われることで過剰に自己防衛的かつ他罰的になり、社会は孤独な個人がいがいみあうぎくしゃくしたものと変わっていつてしまう。

このような社会課題が表面化する一方で、注 *Society 5.0* と呼ばれる技術革新が進行している。とくに AI や IOT などの技術革新が進展する中で、職業のあり方も変わり続けている。2030年頃になると、大学新卒者の65パーセント近くがいまは存在しない仕事につくようになるといわれ、B、いまある仕事の約5割が自動化されて、人を雇わなくなる時代がやってくるともいわれる。すでに AI は日本の大学入試では偏差値60レベルをクリアしており、それは日本のホワイトカラー層の8割を占めている、C 将来的にホワイトカラーの8割が職を失う、または雇用機会がなくなる可能性があるとの指摘もある。

さらに、日本では格差社会が到来していて、子どもの貧困を含めて貧困が社会問題化している。現在、統計上の子ども（0歳から14歳）の7人に1人が貧困家庭にいるといわれ、その比率はひとり親家庭とくに母子家庭となると5割を超えるまでになり、OECD諸国で最悪レベルに達するとの指摘もある。しかも、貧困は、教育機会の格差を通して世代連鎖することがわかってきている。この場合、教育機会の格差は、学習が市場化されて、個人的なものへと組み換えられることで生まれる情報や社

会資源へのアクセスの格差として現れ、それが学力の格差へとつながり、階層格差を生み出し続けることとなる。

D

消費社会で失われていったのは、人々がお互いの信頼関係の中で、地域コミュニティをともにつくっているという感覚であり、住民自治という営みであった。そして、このような社会では、消費者は神様でありながら、行政やサービス提供者に依存しなければ何もできない、孤立して無力な存在とならざるを得なくなる。

孤立して依存させられている無力な神である消費者としての人々は、防衛的・他罰的になり、さらに孤立の度合いを深めて、社会の結びつきは解体していく。その結果、自治体は疲弊して、住民とりわけ社会的弱者の生活の基盤を保障することができなくなってしまう。人々の生活が質的に困窮し、社会は人々自身によって分断されていってしまうのである。

しかし本来、私たちの生活とは、そんなに脆弱ぜいじやくなものではなかったはずである。私たちが、この社会に他者とともに生きる存在としての自分を見失い、生活をともにつくり、社会をともにつくっているという感覚を失うことで、逆に一方的にサービスの提供を求めて行政に依存し、クレーマーと化し、他罰的になって、自分を社会的なつながりから排除してしまうこととなっているのではないだろうか。それは、裏返せば他者への依存と責任の転嫁である。この依存こそが、私たちがこの健康長寿の社会を活かして、次の社会へと歩みを進めることのできない大きな原因なのではないだろうか。

自立とは、孤立の別名ではない。強い個人が、他者と争って、利益を得ようとすることを自立とは呼ばない。その個人は孤立の度合いを深め、この社会で生きていくことの喜びから遠ざかっていってしまうからである。そうではなくて、常に他者に関心を持ち、その人の欲望を欲望するかのようにして想像力を働かせ、その人の呼びかけに応えることで、自分の喜びを豊かにしていくこと、そういうことが本来の意味で、ひとりでは生きていけないということであり、社会の中で生きていくということ、つまり自立なのである。

想像力を働かせて、人の喜びを自らの喜びとすること、こういう自分をつくり続けていくこと、それは楽しいことであるに違いない。そこには寛容と余裕が生まれることになる。そこでは、みな違っていることがごく自然であり、人がそれぞれ異なる

ってあることで、自分がそこにあることを感受して、人の存在を感謝するような、そういう魅力が社会に生まれていく。反対に、想像力を失い、一つの観点に固着してしまっている人は、他者に対して攻撃的になり、自立という孤立に固執しがちになる。自分だけを大事にしてくれといったつ、社会を呪う言葉を吐くことしかできなくなってしまう。このような社会では、人々は互いにいがみあい、罵ることしかできなくなってしまう。それはまた、人を信じてことができなくなり、疑心暗鬼の中に生きることと同じである。

このような社会では、人々は足を引っ張りあって、不機嫌にいがみあう、いわゆる下方平準化が起こるようになる。いまの社会に活力がないのは、人々が互いに認めあい、切磋琢磨して、新しい価値をつくりだし続けようとするのではなく、相互の潰しあいが起こってしまっていて、おもしろくない社会が出現しているからではないだろうか。そのような社会では、人は他者からの批判を怖れて、失敗を避け、周りに合わせようとする。その結果、イノベーションは起こらなくなってしまう。

（牧野篤「人生100年時代の社会へ」より）

（注） Society 5.0 ≡ 仮想空間と現実空間を融合させたシステムで、経済発展と社会的課題の解決が両立する未来社会。

問1 傍線部(1)「未曾有の」とあるが、この表現を言い換えたものとして最も適切なものを、次の①～④の中から1つ選べ。

解答番号は①。

- ① 本質をとらえ難い
- ② 未解決の問題がある
- ③ 過去に例がない
- ④ 多大な努力を要する

問2 傍線部(2)「健康長寿社会」とあるが、その説明として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は

②。

- ① ライフステージに合わせた人生のロールモデルを提示し、高齢者が就業可能な職種を広げることで、誰もが長い人生を元気で充実して送ることができる社会。
- ② 世代を超えた多様な人々が関わり合える生活環境のもとで、おとなも子どもも高齢者から人生について学び、社会を担う主役へと育て上げられていく社会。
- ③ 高齢者が必要なケアを受けながら生活できる環境を整備することで、高齢化に伴う様々な問題を解決し、誰もが健康を維持していつそう長生きできるようにする社会。
- ④ 誰もが社会の主役として位置づけられ、高齢者になっても学び直しを通じて多様な活躍の場を得、次世代を育成する主体として活躍することができる社会。

問3 傍線部(3)「失敗も成功もすべては個人の自己責任であり、相互に助け合い、未熟であることを寛容に受け止める関係は

すでに過去のものとなつていように見える」とあるが、社会がそのような状況になつてしまつたのはなぜか。その理由として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は3。

① 人々の価値が経済発展のアナロジーでとらえられるようになり、私たちの一人ひとりが完全であることを常に他者から要求されるようになったから。

② 技術革新が進んだことによつて、互いの顔の見える関係が社会から徐々に失われ、孤立した個人であることが人々の基本的なあり方になつてしまつたから。

③ 人々の存在を進歩・発展の過程ととらえるかつての見方が失われ、各自がその場その場で他者による評価の対象とされるようになったから。

④ 貧困が世代連鎖することによつて階層格差が拡大したために、かつて人々の間に存在した信頼関係や社会的な結びつきが解体してしまつたから。

問4 空欄 A へ C に入る語句の組合せとして最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は4。

① A かえつて B すなわち C あたかも

② A あるいは B 結果として C さもなくば

③ A しかも B 他方では C やはり

④ A むしろ B また C つまり

問5 空欄 D に入る文として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は 5。

- ① 学習の市場化には、このように利点と欠点の両方がある
- ② さらに、教育機会の格差によって貧困が世代連鎖する可能性もある
- ③ 社会はすでに二極分解を始めているのである
- ④ 教育の質の低下が学力格差を広げつつある

問6 傍線部(4)「無力な神である消費者としての人々」とあるが、その説明として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は 6。

- ① 人々は地域社会を担う主体だが、自治だけでは生活基盤を支えることが出来ないために社会的弱者が生じ、そのような人々は消費者として行政などに依存するしかない存在になっていること。
- ② 現在では、消費者は以前のような特別な地位を認められてはならず、行政などに頼って生活に必要な物資やサービスを受ける受動的な存在でしかなくなっているということ。
- ③ 消費者は行政などに対して他罰的に振る舞うが、そもそもサービスに依存して生きる弱い存在であるため、その振る舞いがサービス提供者に大きな影響を及ぼすことはないということ。
- ④ 現在の消費社会において、人々は主体的に消費を行っているように見えるが、他者とともに自分たちの生活をつくる当事者としての感覚を失い、行政などに依存して生活するほかない存在であるということ。

問7

筆者の考えと合致するものとして最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は□7。

- ① 自分の価値観に固執することや自分だけを大事にしてほしいという思いから自由になることで、かえって自分の存在を感受して心の余裕を獲得し、他者の価値観に惑わされず、社会を超越した本来の意味での自立を確立できる。
- ② 人々が自立という名の孤立に陥った現在のあり方から脱却するためには、お互いの欲望や喜びを共有する生き方を皆で模索し、従来そうであったような、個人と会社と社会と国が結びついた社会へと回帰していくことが求められる。
- ③ 他者からの批判や失敗を恐れずにイノベーションを起こしていくことが、人々の想像力を喚起し、結果的に、多様性を認め、他者の喜びを自分の喜びとするような寛容で魅力的な社会を生み出すことへとつながる。
- ④ 消費社会の中で生活そのものの安定感が失われている現在、顔の見える関係において他者との違いを認め合い、私たちの一人ひとりが、社会を構成する当事者として役割を果たしていけるようになることが必要である。

2

次の文章を読んで、後の問い（解答番号 8 ～ 13）に答えよ。

モースによれば、贈与の体系を構成しているのは以下の三つの義務である。「贈り物をする義務」「それを受け取る義務」「それにお返しをする義務」。このうち、体系の根幹をなしているのは第三の義務、すなわち「お返しをする義務」である。この義務の存在なしには、贈与は体系を構成することはできず、単発的な行為の連鎖を生むだけである。この義務の特徴は、それがもらったものと同じもの（等しい価値を持つもの）を返すことにはとどまらないということにある。少なくとも、モースが集団的交換における「ひととき注目すべき形態」と見なした形態においてはそうである。アメリカ西北部とメラネシアの諸部族のあいだに広く分市している問題の形態は、民族誌学者たちによって一般に「ポトラッチ」と呼ばれてきた。この形態は以下の二点によって特徴づけられる。

実際のところそこでは、ありとあらゆる種類の給付が山のように取り交わされるのであるけれども、そのはじまりはというと、ほとんどすべての場合、プレゼントを純粹に無償で贈与するという装いをまとっていること、にもかかわらず、その贈与の恩恵に浴した人には、もらったものと等価のものに、さらに何かを上乗せしてお返しすることが義務づけられるようになること。これが第一の特徴である。したがって、およそどんな取引でも蕩尽とうじんと真の濫費らんびの様相を呈することになる。

第二の特徴は、⁽¹⁾ いわば第一の特徴の論理的帰結として現れるその際だった闘技性である。もらったものより多くのものを返すことを互いに続けていけば、いずれは返すことができなくなる。あるいはまた、最初から相手が返すことができないほどの多くのものを（たとえば饗宴きやうえんの形で）贈ろうとすることになる。というのも、「クランは、^(注1) それぞれがそれぞれの首長を代表として相互に結ばれ合うのだけれども、それ以上に相互に対抗し合う」からである。贈与を通じて表現されるこの恒常的な対抗関係は、競争の敗者を勝者に対して階層的に劣位におく。結果としてそうなるというより、この競合関係はそもそも、そうし

た社会的階層関係を作り出すことを、言い換えれば、家族間、クラン間のヒエラルキーを確立することを目標としているのである。

ここにはつきりと姿を現している贈与の非友好的な性格をどのように理解すべきだろうか。シルヴァン・ヰイミラは、そこからいわば二つのモラルを引き出している。第一のそれは、階層化、序列化を生み出すメカニズムとしてのポトラッチが、生み出された階層構造に対してきわめて両義的な性格を有していることにとづく。⁽²⁾

闘技的贈与の機能は、今見たようにそれを通じて社会的優位者を作り出すことにあるが、それが一度きりではなく定期的に繰り返されることで、この社会の階層構造をつねに不安定なものにする。すなわち、ポトラッチと階級社会との関係は次のようなものになる。地位の高低による階層構造はポトラッチが存在するための条件をなすが、ポトラッチはこの階層の成員が固定される（階層が一方的に絶えず強化される）ことを妨げる、言い換えれば、そこに可逆性、流動性を導入するのである。富による階層構造は、ポトラッチが富を絶えず吐き出すよう強いがゆえに、そのたびごとに解消される（つまり、ポトラッチによる威信の獲得と物質的財の蓄積とは両立しない）。しかも勝者が得る威信は、その「気前の良さ」によるものであるために、敗者に対しても自らの度量の広さを示さなければならない。勝者は敗者に対して支配権を得るが、その支配権は相手に隷属を強いるような形で行使することはできない。それは自らが得た威信の理由（自らの優越性の根拠）である「気前の良さ」に抵触するからである。

第二のモラルは、ポトラッチに代表される闘技的贈与が、現実の戦争（殺し合い）の、文字通りの「代理物」であることにとづく（「財の戦争」）。贈与を闘争の手段として用いることで、それが行っているのは、共同体間に不可避的に存在する葛藤や紛争が剥き出しの暴力へと、血で血を洗う殺戮へと転化しないように阻止することである。ここで思い出されるのは、カール・シュミットが『大地のノモス』で行っている、「戦争の枠入れ」という議論である。シュミットは、ヨーロッパは過去二百年の間（そしてこの二百年の間のみ）戦争を枠にはめることに成功したという。それは一七世紀中葉から始まる二百年であるが、この枠入れを可能にしたものは、長期にわたる陰惨な宗教的内戦に終止符を打ったウェストファリア条約

(二六四八) による領土主権国家体制の確立である。シュミットの主張によれば、世界が領土主権国家によって分割されることの最大の利点は、戦争が少なくとも権利上対等な主権国家間の、しかも正規軍同士のもそれへと限定されることにあり、それによって、内戦がしばしばそこに帰結するような絶滅戦へのエスカレートが押しとどめられることにある。シュミットのシニズムは（彼はそれを真正の政治的感覚と見なすだろうが）戦争の廃絶の可能性を認めない。だからこそ、それを一つの枠の中に閉じ込めることが（そしてそれだけが現実的に可能であるがゆえに）重要なのである。

しかし、闘技的贈与のメリットは、ただ単に剥き出しの暴力の抑止にあるだけではない。それはむしろ、存在している対立、葛藤を、そのまま社会的紐帯ちゆうたい、連帯のための手段へと変化させることにある。モースはポトラッチが「A」と書く。だが、そうしたぶつかり合いは実際にはポトラッチに先立ち、またポトラッチとは独立してすでにそれらの社会のあいだに存在している。闘技的贈与という実践は、むしろそのような敵対関係の存在を前提とし、それを利用する形で生み出されたと見るべきだろう。ポトラッチは社会形態学的な現象でもある、とモースは言う。「人々は親密な関係を取り結ぶが、そうしながらも互いによそ者どうしのままである。意志を疎通させ合いながらも、大規模な交易と恒常的な競技では対立し合う」。私たちはここから贈与のもう一つのモラル（第三のモラル）を引き出してもよいはずである。それは完全な融合、統合がもつ危険性と、完全な細分化、個人化がもつ危険性とを、ともに抑制しなければならないということである。

交換がもしも等価性という概念を必然的に含意するのであれば、贈与による交換は交換ではない。⁽⁴⁾ 贈与はむしろ等価交換を否定する。すでに述べたように、人間関係の構築という観点から見たときの等価交換の特性は、それが永続的な結びつきを生み出さないということにある。決済がなされるたびに、両者はいつでも自分たちの間の関係を解消することができる。贈与体系の目的が対立の中に結合を、連帯関係を生み出すことだとすれば、贈与に対する返礼が等価交換のように見えてしまう可能性は遠ざけられなければならない。この点で、グレーバーが指摘している、貸し借りに関して現在でも見られるというアフリカ社会の習俗は象徴的である。「多くのアフリカ社会においては、私が何か——たとえば食べ物でもビールでもお金でも——

を借りるとすると、私は決してその同額を返すようなことはしません。少し多くか、少なく返すのです。」なぜそうしなければならぬのだろうか。「そうしないと、もう君とは関係を続けたくないという意味表示になってしまう」からである。グレイバーもまた、釣り合いのとれた交換（等価交換）は、いつでもご破算にしてしまえる関係においてのみ起こることを強調している。

一方、関係の永続性が交換とは別の理由によって信じられているときにもまた、人々は貸し借りの計算をしない（貸借の釣り合いを問題にしない）。だとすれば、不等価な贈与交換が関係を生み出し、維持すると言えるのは、当事者が関係の永続を望まない場合と関係の永続が別の理由で保証されている場合のどちらでもないような、中間のケースに限られるということになる。また、モースが通常の交換に贈与が先立つと考えたのは、贈与が必ず負債というものを残し、しかも、その負債がけっして帳消しにはならない体系だからだといえよう。

負債の先行性はまた、信用の先行性という問題とも深く関わっている。負債の持続性は上記のように受け取ったものよりも多くを返すことによって担保されるが（論理的にはもちろんより少なく返してもよいはずだが、これは威信の喪失を覚悟しなければならぬがゆえに簡単には選択できない）、同時に、お返しをするまでにつねに一定の期間をおくことによっても担保されている。贈与に対するお返しはたとえより多く返す場合でさえ、その場ですぐになされてはならないのである。

考えうるおよそいかなる社会においても、ある期間を置いたのちに果たすべき義務を人に課すというのは、贈与というものの本来的な性質である。みなに食事をふるまってもらったり、^(注2)カヴァを分けてもらったり、護符をもってきてもらったりしたとき、ただちにその場でお返しなどするものではない。およそ反対給付をなすためには、「時間」が必要なのだ。

すでに述べたように、これはいかなる社会も「信用」を知っているということと同義である。むしろ物々交換の方が、そしてそのうえに成り立つ等価交換の方が社会的により「進んだ」制度であり観念だということである。だとすると、私たちがい

ま生きている、常軌を逸するまでに肥大化した「信用社会」は、むしろかつての贈与社会の回帰とさえ見えてくる。国家財政そのものが、人々がただちにその債権の弁済を求めないことによって成り立っているのだから。

(山田広昭『可能なるアナキズム』より)

(注1) クランⅡ共通の祖先をもつと信じられている人々から成る親族集団。

(注2) カヴァⅡカヴァの木で作った飲料。

問1 傍線部(1)「いわば第一の特徴の論理的帰結として現れるその際だった闘技性である」とあるが、その説明として最も適

切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は□。

① 贈り物に対してより多くのものを返すことが義務づけられた関係においては、人々に利益をもたらすという取引本来の目的が忘れられ、人間関係が競合的になるということ。

② 「ポトラッチ」は、贈与の恩恵に浴した人には、何かを上乗せしてお返すことが義務づけられるという特徴をもつため、人々を競争関係のなかに位置づけるということ。

③ 贈与された以上のものを返さなくてはならない関係では、いずれはどちらかが返礼することができなくなり、その結果、部族間に対抗関係が生じるということ。

④ 「ポトラッチ」は単なる交換ではなく、より多くの返礼を相互に繰り返すことなので、その取引を通じて自分たちがより多くの利益を得ようと競い合うようになるということ。

問2 傍線部(2)「きわめて両義的な性格を有している」とあるが、その説明として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は9。

- ① 一方では階層構造を成立させるものでありながら、他方でその構造を不安定にさせる方向にも機能しているということ。
- ② 闘技的な性格をもっているにもかかわらず、同時に勝者と敗者の友好性を保持する役割も果たしているということ。
- ③ 勝者に絶えず財を吐き出すことを強制し富の集中をゆるがす一方、そうした行為が勝者の支配権を強めるための威信として機能するということ。

- ④ 勝者に対して、敗者を支配する権利を与えるが、その支配権を実際に行使すれば勝者はその威信を失うということ。

問3 傍線部(3)「戦争の枠入れ」とあるが、その説明として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は10。

- ① 剥き出しの暴力による戦闘を抑止し、財をめぐる争いに代替すること。
- ② 戦争の主な理由が、宗教上の問題から領土の争いに変化したということ。
- ③ 無制限な暴力を抑制し、戦闘の拡大を防ぐこと。
- ④ 戦争を引き起こすほどの敵対関係を社会的な連帯に転化させること。

問4 空欄 A に入る表現として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は11。

- ① 競合関係を親密な関係に転化する
- ② 善意が徐々に敵対心に変化していく
- ③ 暴力や誇示や敵対関係を生む
- ④ 剥き出しの暴力を解消させる

問5 傍線部(4)「贈与はむしろ等価交換を否定する」とあるが、その理由として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は□12。

- ① 贈与による交換は永続的な人間関係の構築を目的としているが、等価交換では関係が永続しないから。
- ② 贈与の本質は相手に一方的に与えることにあり、交換すること自体が目的ではないから。
- ③ 等価交換は、贈与とは異なり「気前の良さ」を求めないので、人間関係を対立的にさせるから。
- ④ 等価交換は、釣り合いのとれた人間関係を前提とするため、贈与の条件である社会的階層を解消するから。

問6 本文の内容と合致するものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は□13。

- ① アメリカ北西部とメラネシアの諸部族の特徴は、等価交換を集合的営為として行っている点にある。
- ② ポトラッチは最後には蕩尽と濫費の様相を呈するようになるため、その社会の成員を困窮させることとなる。
- ③ 贈与は、社会が完全に統合されることに対しても、完全に細分化されることに対しても、抑制機能を働かせるものである。
- ④ 現代の「信用社会」は贈与社会への回帰であり、社会が行き詰まっていることあかしの証である。

3

次の文章を読んで、後の問い（解答番号 14 ～ 19）に答えよ。

一日の終わりに今日を振り返ってみてください。時系列で自分の一日をイメージするのも容易です。朝起きて、歯を磨いてシャワーを浴びて朝食をとり、着替えて電車に乗って会社に行き、あの業務とこの業務をこなし、ランチは同僚と社員食堂で軽くすませ、午後はミーティングをして、夕方無事に定時で退社し……。簡単にイメージできます。

私たちは時系列で自分の物語をイメージするように、脳に刷り込まれているのでしょうか。それは物語としての神話の時代からそうなのかもしれません。私たちの生は、ただ時間の経過とともに過ぎ去っていきます。「光陰矢の如し」と言われるように、その速度はすばやく、しかも年齢を重ねるごとに速度は増していく。

しかし——私たちは、時間軸の中だけで生きているわけではありません。時間軸の中だけでなく、今この瞬間というわずかな一瞬であっても、この世界の中にいて、何らかのかたちで世界にぶらさがって生きている。

仮に私たちの生を立体のグラフで描くとしたら、 x （縦） y （横） z （高さ）の空間に、 t （時間）軸を加えた四次元の時間空間になるでしょう。でもなぜか私たちは t 軸ばかりを気にして来し方行く末を振り返り、過去をいたずらに悔いたり懐かしんだりし、未来にあらぬ期待をいただき、 t 軸に囚われて生きている。つまり「因果の物語」の囚人なのです。

でもこの世界には $x y z$ 軸もあるのです。この三次元の空間に視線を向ければ、世界のありようはまた別の姿を伴って現れてくるのではないのでしょうか。

空間認識能力というのは、極論すればこのような感覚なのです。

A

こと。それは言ってみ

れば、三次元空間の中に立体的に広がる建築物をつぶさに確認するような営みなのかもしれません。

二〇一八年に、戦後を代表する脚本家として知られた橋本忍が亡くなりました。百歳の大往生でした。

橋本は戦後まもないころ、サラリーマンをしながら書いた脚本が黒澤明に取り上げられ、これが後にヴェネツィア映画祭グランプリを受賞する傑作『羅生門』（一九五〇年）につながります。その後は『七人の侍』『生きる』などの黒澤作品を共同執筆

し、映画史に名を残しました。黒澤組から離れた後も『日本のいちばん長い日』『切腹』『白い巨塔』『日本沈没』『八甲田山』など傑作の数々を手がけています。

橋本の脚本論はとても鋭く、脚本は小説のような読み物ではなく、映画の設計書なのだと言っています。彼はそれを師匠だった映画監督伊丹万作いたまんとさくから学んだと言っています。伊丹は橋本にさまざまな厳しい言葉を投げかけたそうです。

「視点はどこだ、どこにある！」「視点が迷っている！」「作者の眼は何を見ている！」「人物像が歪ゆがんでいる！」

橋本はこれら「やや感情的とも思える怒りや叱責に似た」発言が最初は不愉快だったと記していますが、自分が脚本家として自立するようになり、その意味を理解するようになるのです。脚本は「さまざまな設計のライン（線）が交錯し、形作る、造形物」であり、そのためには設計書をつくり上げるための定規とコンパスの能力が不可欠なのだということに気づかされたのだと。

脚本家と小説家は違う。橋本は小説家に少し辛辣ですが、脚本家出身で小説家になることに対しては「読み物の面白さに惹かれ設計書の意識が皆無だったからだ」と批判しています。

「設計書のラインを引く根気や忍耐よりも、多少の出来不出来を許容してくれる読み物の包容力、そして手の定まり……。一瞬のリズムの狂いや弛なみも許さないシナリオに比べ、ある程度はそれをそれほど気にしない、読み物の鷹揚おつようさと気安さに安住みいだの地を見出したともいえる」

橋本の論に沿って言えば、脚本と小説の違いは先ほどのx y z t軸のグラフでも説明できるかもしれません。小説はt（時間）上を進行していくお話です。しかし脚本は設計書であり、まずこの世界がどう成り立っているのかをきめ細かに構築しなければならぬ。つまりt（時間）に沿ってストーリーが進む以前に、まずx（縦）y（横）z（高さ）をしつかりと固めなければならぬということなのです。時間に沿って進むお話ではなく、今この瞬間の世界をきちんと構築し、すみずみまで内容を描くということが求められているということなのでしょう。

(3) このような設計図的な認識の世界では、仮想と現実の区別はあまり意味をなさなくなります。今この三次元の空間の中に存

在するあらゆる事象が、私たちにとって「関係する相手」として扱えるようになるからです。仮想だろうが現実だろうが、私たちと互いに関わり合って、会話できる存在なら、それはたしかに「そこにある」と私たちは感じることができません。

十八世紀に生きたアイルランドの哲学者ジョージ・バークリーの有名な言葉があります。

「もし森の中で木が倒れたとして、それを聞いている人が誰もいないとしたら、その木は音を立てたと言えるだろうか？」

もちろん音はあったでしょう。でも音というものを聴覚で感じる私たち人間という立ち位置から考えれば、誰も聞いていない音は存在しないのに等しい。逆に言うと、存在していないはずの音であっても、人々がその音を聞いたのであれば、それは実在するのと何ら変わりはないということも言えます。バークリーは「存在することは知覚されることである」という言葉も残しています。

そもそも人間の視覚や聴覚は万能ではありません。私たちの眼は赤外線や紫外線を見ることができませんし、高周波の音も聞けません。一方でそういう光や音を知覚できる生物もいますし、昆虫が複眼で見ている光景や、コウモリが超音波を飛ばしながらその反響で感じている外界は、人間の知覚とはまったく違うものでしょう。人間が五感で感じているよりも、ずっと世界は広いのです。

そう考えれば、私たちが現実の目で見えたモノだけがそこに本当に存在し、現実の目で見えないモノは「存在しない」と決めつけてしまうのは、あまりに感覚的に過ぎるといえます。私たちが空間テクノロジーによって立体的な触感を獲得し、VR^(注2)やMR^(注2)によってこれまで見えなかったモノが見えるようになったのであれば、それも新たな世界の実体として捉えてもよいのではないかと私は考えています。

^(注3)空間コンピューティングの未来にはコンピュータは「どこにでもいて、どこにもいない」を実現します。この空間の中では「なめらかな没入感」が提供され、人々が求める事象やモノはつねに眼の前に用意される。二〇一九年現在のテクノロジーでは、私たちはスマホなどの手元の機器を操作し、質問や命令を与え、それに対する回答や反応が返ってくるまでに少しの時間、待たされます。しかし5Gやフォグコンピューティングによってタイムラグがほとんどなくなり、UI^(注4)がゼロになっていけば、

この「少しの時間」という感覚さえも消滅していきそうです。実際にはもちろんタイムラグはわずかに存在しているのだけけれど、それはもはや人間の神経細胞では認知できない微小な時間幅でしかない。

さらに言えば、時間の幅が極小になるだけではなく、時間の「前後」の感覚も消滅していく可能性があります。

インターネットの世界では昔から、同期か非同期かという議論があります。同期というのは、同じ時間を共有していること。対面で実際に会ったり音声電話で話したり、またインターネットであってもスカイプなどのテレビ電話サービスは、どれも通信者が互いに同じ時間を共有している「同期」です。

B、メールやメッセージングなどはその場ですぐに返信する必要はなく、互いに時間を共有しなくても大丈夫な「非同期」です。コメント字幕が画面を流れる動画共有サービスの「ニコニコ動画」は、実際にはいろいろな時間帯に人々がコメントしているのにもかかわらず、画面上ではすべてリアルタイムに流れているように見える仕掛けが巧妙で、非同期と同期をうまく組み合わせています。

同期のサービスは相手と時間を合わせなければならず、その設定が面倒です。非同期であれば時間を合わせる必要がなく、自分の都合のよいときに返信することができます。メッセージャーでのやりとりが普及し、音声電話を避ける人が増えてきたのは、そういう面倒を忌避する感覚が高まってきたからでしょう。インターネットが普及するのに従って、人々のコミュニケーションは同期から非同期へと移り変わってきたのです。

C 二〇一〇年代に入ってくると、逆の動きも出てきました。即時的な返答が求められ、返事が少しでもずれると「遅い」「無視している」という反応も出るようになりました。この結果、フェイスブックのメッセージャーには同期のやりとりが行なえるチャットモードが加えられ、LINEではメッセージをわざと読まず「既読」にならないように放置する「未読スルー」と呼ばれるような使い方が登場してきました。

推測の域を出ませんが、こうした風潮が出てきた背景には、非同期ならではの不安感があるのではないかと私は捉えています。**D** 「今そこに相手がいる」という実体感の希薄さや、同期ならではのつながり感が乏しいということではないで

しょうか。

しかし現在の非同期サービスのUIなどの技術はまだ未成熟で、ニコニコ動画に見られるような「非同期ではあるけれども皮膚感覚的には同期に感じられる」というUIが成熟してくれば、いずれは同期であろうが非同期であろうが隔てなく、他者の存在や関係を実感できる方向へと進んでいくと期待しています。

空間テクノロジーに加え、同期と非同期。これらが同じレベルの認知になっていけば、空間や時間の距離を私たちは考える必要がだんだんとなくなっていきます。物理的にはVRと現実とは別のもので、時間を共有している同期と別の時間に生きている非同期は異なります。

E 「私」という当事者の目線から見れば、間違いなく等価になるのです。

今この瞬間に、すべての事象が眼の前に用意される世界。

これはまさに、インターネットのテクノロジーが始まったところから私たちが夢見ていた「遍在」への到達です。遍在とは、すみずみにまで行きわたり、どこにでも存在するということ。英語ではユビキタスと呼び、二〇〇〇年ごろの初期のインターネットでは「これからはユビキタスの時代がやってくる」と喧伝けんでんされていました。ユビキタスという用語自体は廃れましたが、この言葉が意味するものが少しずつ、本当に実現しつつあるということなのです。

この遍在感覚は、あらゆる場面に広がっていくことになるでしょう。

(佐々木俊尚『時間とテクノロジー』より)

(注1) VR = 「Virtual Reality」(仮想現実) の略。三六〇度パノラマ映像による、仮想空間を体験できる技術。

(注2) MR = 「Mixed Reality」(複合現実) の略。現実の世界の情報とVRの世界を融合させる技術。

(注3) 空間コンピューティング = 現実の物理空間にデジタル空間を作成し、その中に没入できるようにする技術の総称。

(注4) UI = 「User Interface」(利用者と製品・サービスとの接点) の略。

問1 傍線部(1)「『因果の物語』の囚人」とあるが、その説明として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は14。

- ① 私たちは、自分の人生を、起承転結という物語の枠組みによって捉えようとしがちであるということ。
- ② 私たちは、時計が刻む定量的な時間によって、一日の流れを認識しがちであるということ。
- ③ 私たちは、現実のありようではなく、それがどういう理由で起こったかを気にしがちであるということ。
- ④ 私たちは、時間の経過に沿った原因と結果の関係で生を捉えがちであるということ。

問2 空欄 A に入る表現として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は15。

- ① 過去や未来にこだわるのではなく、現在自分を取り巻く人々との関係性を重視する
- ② 時間軸で世界を見るのではなく、今この瞬間の世界と自分の関わり合いに目を向ける
- ③ 物語に描かれている人間関係に注目するのではなく、物語内部の空間的な構成に目を配る
- ④ 自己の外側にある他者を基準とするのではなく、自己を基準にして世界のありようを把握する

問3 傍線部(2)「脚本と小説の違い」とあるが、その説明として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は 16。

- ① 小説は読み手の頭の中で細部が肉づけされるため、多少の出来不出来は許容されるが、脚本は三次元空間の現実感を作り出す必要があるため、空間を精緻に構築しなければならない。
- ② 小説は仮想か現実かの区別にこだわらない鷹揚さをもつが、脚本は視覚化を前提としているため、現実の世界のありようと一致する三次元空間の緻密な構築が不可欠である。
- ③ 小説は作者が設定した時間軸に沿ってストーリーが展開されるが、脚本は世界の全体像を三次元空間に緻密に展開させた上で、そこにストーリーを構築する。
- ④ 小説は時間軸を中心に物語が構成されるため、空間の移動や変更に鷹揚である一方、脚本は空間を基礎にストーリーが展開されるため、時間の飛躍や逆行が許容される。

問4 傍線部(3)「このような設計図的な認識の世界では、仮想と現実の区別はあまり意味をなさなくなります」とあるが、その理由として最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は 17。

- ① 設計図的な認識の世界で重要視されるのは、五感を刺激し立体的な感触やなめらかな没入感を提供することであるが、それらが現実かどうかは問われないから。
- ② 空間が x (縦)、 y (横)、 z (高さ) によってきちんと構築された世界では、仮想のものであれ、現実のものであれ、すべての物事が私たちと「関係する相手」として扱えるから。
- ③ 写真や画像のように縦と横からなる二次元的なものは現実との乖離かひりがあつて実在を感じることができないが、三次元空間の中に立体的に広がる世界は現実世界の構造と似ているから。
- ④ 仮想と現実の違いは実際に存在しているか否かであるが、人間が五感で感じ取れるものには限界がある以上、現実には知覚できないものだとしても、「存在しない」と決めつけることはできないから。

問5 空欄 B) E に入る語句の組合せとして最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は

18。

- ① B 一方で C ところが D つまり E しかし
- ② B 対して C やはり D とはいえ E それでも
- ③ B 他方で C ところだ D いわば E だから
- ④ B 逆に C にもかかわらず D もしくは E つまり

問6 本文の内容に合致するものとして最も適切なものを、次の①～④の中から一つ選べ。解答番号は 19。

- ① 私たちは四次元の世界に生きているが、空間テクノロジーがそれらの要素を操作して現実に限りなく近い仮想世界を構築した結果、私たち自身の視覚や聴覚の能力は低下した。
- ② 空間認識を重視するシナリオ的表現はインターネットによって表現方法の発展を実現したが、小説的表現は時間の流れに依存する部分が大きいいため、その恩恵を受けることがなかった。
- ③ 神話のような時系列で意識される物語は空間コンピュータインクにより変化することはないが、空間表現を基礎とする脚本はコンピュータ技術の発展により新たな表現空間を獲得した。
- ④ 私たちは時間軸にこだわる傾向があるが、「遍在」を表す「ユビキタス」はすでに実現しつつあり、時と場所を問わずにすべての事象が眼前に用意される時代が到来しようとしている。

4

次の各問いの傍線部のカタカナに相当する漢字と同じ漢字を使うものを、それぞれ①～④の中から一つずつ選べ。解答番号は□20、□21、□22、□23。

問1 命だけは助けてくれとアイ願する

- ① アイ拶を欠かさない
- ② 慈アイに満ちた表情
- ③ アイ悼の意を表する
- ④ アイ味な返答をする

(解答番号は□20)

問2 訪問先でカン待を受ける

- ① 上司のカン心を買う
- ② 遺カンの意を表明する
- ③ 景気は循カンする
- ④ 祖父のカン曆を祝う

(解答番号は□21)

問3 シ金石となる難題

- ① 言うことがシ離滅裂だ
- ② ライバルとシ雄を決する
- ③ 政治家としてのシ質
- ④ 必要経費をシ算する

(解答番号は□22)

問4 幾星ソウを經る

- ① 高ソウビルを建造する
- ② 同ソウ会に出席する
- ③ 華道のソウ家
- ④ 農作物にソウ害が出る

(解答番号は□23)

5

次の各問いの傍線部の読みとして正しいものを、それぞれ①～④の中から一つずつ選べ。解答番号は□24、□25、□26、□27。

問1 供物^レを欠かさない

- ① くぶつ
- ② くもつ
- ③ きようぶつ
- ④ きようもつ

(解答番号は□24)

問2 偉人の直筆^レの書簡

- ① じかふで
- ② なおふで
- ③ たつぴつ
- ④ じきひつ

(解答番号は□25)

問3 大願成就^レを祈る

- ① せいしゅう
- ② しょうしゅう
- ③ じょうじゆ
- ④ せいしよ

(解答番号は□26)

問4 言葉巧みに籠絡^レする

- ① りゅうらく
- ② ろうらん
- ③ りゅうかく
- ④ ろうらく

(解答番号は□27)

6

次の各問いの空欄に入る語句として最も適切なものを、次のそれぞれの①～④の中から一つずつ選べ。解答番号は28、
29。

問1 恨み（ ）に徹す

- ① 骨髓
- ② 臓腑
- ③ 心底
- ④ 満身

(解答番号は28)

問2 ()を開く

- ① 鬱屈
- ② 人徳
- ③ 愁眉
- ④ 大望

(解答番号は29)

[出典]

1

牧野 篤. 「人生 100 年時代の社会へ」『人生 100 年時代の多世代共生』.
東京大学出版会, 2020, p.3-7.

許諾日: 2022 年 4 月 21 日 License ID : G2845-22183026

2

山田 広昭. 可能なるアナキズム. インスクリプト, 2020, p.29-35.

許諾日 : 2022 年 4 月 28 日 License ID : G2845-22183027

3

佐々木 俊尚. 時間とテクノロジー. 光文社, 2019, p.340-349.

許諾日 : 2022 年 4 月 28 日 License ID : G2845-22183028