

# 2022年度 国語入試問題

(2022年2月24日実施)

座席番号								
------	--	--	--	--	--	--	--	--

## [注意]

1. 解答はすべて「解答用紙」の所定の欄に記入すること。
2. 問題用紙および解答用紙は持ち帰ってはいけません。
3. 使用用具は、黒鉛筆またはシャープペンシル（H、F、HB、B）、消しゴム、鉛筆削り（電動式・大型のものは不可）とし、それ以外の使用は認めません。

解答用紙はマークセンス方式および記述式です。

1. 解答用紙は、汚したり折り曲げたりしないこと。
2. マークの記入に際しては、解答用紙に示されたマーク記入例に従って黒鉛筆またはシャープペンシル（H、F、HB、B）で正確に記入すること。
3. 記入間違いは、消しゴムで完全に消してから記入すること。
4. 座席番号記入欄には座席番号を、解答欄にはマークを記入する、あるいは記述すること。  
氏名記入欄には受験票記載通りに、氏名・フリガナを記入すること。

問題Ⅰ 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

文化作品の「美」の本質というものが何に宿るのかというと、かつては高級芸術がそれを<sup>(a)</sup>ドクセンしていた。通俗的なポピュラー文化は、文化産業やメディア媒体による過度な装飾によって本質が歪め<sup>(ゆが)</sup>られているので「美」はありえないというのが理解だった。ラッシュ<sup>(注1)</sup>は『再帰的近代化』において、後期近代社会では<sup>(1)</sup>その観念は当てはまらないという。現代ではむしろ産業やメディアによるポピュラー文化の無秩序な拡散こそが、「美」の模倣（ミメシス）的な象徴（イメージ、音声、叙述など）を人々の日常の瞬間に直接的に再帰させている。それが「美的再帰性」の概念である。さらに『情報社会論』ではその考えを一歩進めて、再帰性は「反省」というよりも<sup>(b)</sup>「ハンシヤ」に近いと論じている（Lash 2002 = 2006 : 43）。テクノロジー的生活形式が浸透するなか、私たちの「経験」のあり方も変容しているのである。

ラッシュは、物語や言説を要しない文化作品はテクノロジーが構築したネットワークのなかに現前するものとなり、私たちがそうした文化的客体と出会うのは、何らかの意味づけの過程を経るのではなく、「インデックス的、触覚的、触知的」な遭遇となる（Lash 2002 = 2006 : 224-26）という。美学的判断（あれは美しいと言えるか）や反省的判断（こういう理由ですばらしい）は、私たちの外部にある客体を十分な時間によって吟味することができるからこそ成立する。Ⅰ 今や私たち自身がネットワークのなかに存在しているのであって、判断するものと判断されるものの間の十分な距離もなくなり、触れた瞬間にそれが情報か否かは選別される。

このことは、蜘蛛のアナロジーで説明される。蜘蛛は、網の巣（ネットワーク、ウェブ）を徘徊<sup>徘徊</sup>し、本能的な構造をとおして植物や動物や無機物などの客体と無媒介的に遭遇する。Ⅱ 風に運ばれて偶然的に飛来した物体が獲物（情報）であるか木の葉（非情報）であるかは、自身の触覚を頼りにして確認するのである。

ややSFめいた論理展開ではあるが、<sup>(2)</sup>触知的な遭遇とは秀逸なたとえである。なぜなら現在のテクノロジーは、ナチュラル・ユーザー・インターフェイス（NUI）、すなわち指先や視線やジェスチャーで操作する直感的なデバイスの開発に向かっているからである。スマートフォン、タブレット、デジタルオーディオプレーヤー、そしてウェアラブル端末は、ネットワークへの入口であるとともに、文化作品との出会いの媒体である。私たちは指先に感覚を集中させて、SNSやポータルサイト、動画サイトを行き来する。自分の関心にあいそうなものがあれば、お気に入り登録したり、「いいね！」をクリックしたり、リツイート<sup>(注3)</sup>したりする。デジタルオーディオプレーヤーで音楽を聴くときには、今聴いている曲の次に何を聴くか、指でリストをスクロールさせながら（今聴いている曲よりも熱中しながら）探している。Ⅲ このように現代の情報端末は、より身体感覚に密接に結びつくようになっていく。モニターを眺める「視覚」も、音楽をリスニングする「聴覚」も、手のひらに収まった端末を操作する指先の「触覚」に頼っている。そして個人は、ネットワーク外部に参照事例のない情報を選択し、（蜘蛛が自分の網の巣から出ることがないことと同様に）外部の集団や共同体

が関与することのない行為へと没入していく。

そうなることによつて、文化作品を鑑賞する行為にも変化が訪れる。端的に言う、文化作品を味わい理解するということよりも、「プレイ（遊び）」の側面が強くなるのである。作品という対象に対して時間的にも空間的にも距離を保っていることが、美学的判断や反省的判断の前提であった。ところがテクノロジー的生活形式においては、A 文化的対象に接触する。超越論的な場所から経験的なものに対して論評を加えたりしない。IV ただただ経験するのである。これは遊びの行為に近しい。「遊びとは非常に直接的に存在するものなので、そこには賢明な反省的判断が介入する余地はない。遊びと、より一般的に言えば、情報社会における文化的活動とは判断中止ということを前提にしている」(Lash 2002 = 2006 : 286)。

美術館で絵画を鑑賞するときには人は絵から少し距離を置き、近づいたり遠ざかったりしながらその表象のイメージを美的もしくは反省的に判断する。小説を読むときはその他の作業を休止して日常とは隔たりのある作品世界へと越境する。クラシック音楽を鑑賞するときにはスピーカーと自分の位置をはかって適切なポジションに座る。演劇やコンサートを観劇するときには見物人としてやはり舞台上の演者からは距離をとる。V しかし、遊ぶときには、それらの配慮をすることはない。野球をするときのバットやボールは別に芸術作品ではないし、目的でもない。主体も客体もすべて含めて同一のフィールド内でも遊ぶこと自体が目的なのである。

実際、現代の文化にまつわるムーブメントは、一緒になって瞬間的に盛り上がる集合的沸騰の形式で現れる。人々の間の相互行為はB になされ、加速度的にスピードは上昇している。CDパッケージやゲームを買った枚数を(c) ホコる人が出現し、負けじとそれを超える枚数を写した写真がアップされて「祭り」となる状況。ネットで呼びかけられた人が集い、街頭などで複数が突然踊りだすダンスフラッシュモブ。初音ミク(注4)の楽曲を競い合うポカロPの佳曲がアップロードされた瞬間に「(注6) ね申曲」とたたえるニコニコ動画のコメントの嵐。動画サイトを舞台とした「(注7) 歌ってみた」や「踊ってみた」の(d) レンサ。ライブストリーミングメディアDOMMUNEを自宅で視聴し、リアルタイムでTwitterに報告する人々。

これらに共通しているのは、選択された文化作品に深い必然はなくてもよく、コンテンツ消費としか呼びぶようなない複合的な文化的客体を対象としていることである。また、盛り上がること自体が目的にされていて、盛り上げる人々は、観賞者の集まりでも同志の集まりでもなく、(3) ユーザー／プレイヤーとして「プレイ（遊び）」を満喫している。と同時に、それらは短命で、また時間として非常に拡散した場所で起こる現象なのである。

あるいは、ネットを通じてではなく実際に人々が集まるイベントでも、プレイ（遊び）の側面は強化されている。たとえば野外音楽フェスは、旧来のコンサートとは異なる。野外フェスの空間はそのまま遊びのフィールドであり、ステージの演奏も、他の観客のふるまいも、飲食ブースも芝生も、すべて目的というよりは触れられることを待つ対象なのである。野外フェスに出かけた参加者が、見る予定のミュージシャンのステージに向かって移動をしているとする。その移動中に別のステージから気に入ったサウンドが聴こえてきたら、その参加者は歩きながらいきなりダンスを始めたり、一緒に口ずさんだりする。見る予定のなかったステージをそのまま見に行くかもしれない。それはそ

の人にとっての触知的な遭遇である。

(4) コミケに代表される同人イベントも同様で、会場には同人誌を展示販売するブースが並び、(5) おそらく創作の全行程のなかでもっとも気合いを込めて描かれた) フルカラーの表紙が競い合うように並べられる。来場者は、視覚と触覚をフルに稼働させながら品定めをする。買って読む行為が楽しいのではなく、そこで作者や作品と触れ合うことが楽しいのである。コスプレイヤーはゲームやアニメのキャラクターの扮装をし、カメコ(カメラ小僧の略で撮影者)たちが群がるとポーズを決めて二次元上の作中のワンシーンと同化する。1975年にスタートした歴史をもつコミケは、文化作品のデジタル化やコンテンツ化よりも以前から(e)「ジッシ」されているが、「鑑賞の時代」↓「プレイ(遊び)」の時代」を先取りしていたのだと言えよう。

文学作品や音楽作品、映像作品は今後も存在しつづけるし、新たなクリエイターも次々と生まれてくるだろう。したがって鑑賞する行為や批評という営為がすべてなくなるとはいわないが、テクノロジイ的生活形式は、現代人に(6)「文化コンテンツとの新しい「触れ方」を示している。その是非について問い、未来について想像することは、時代の変容の渦中にいる消費者にとって必須のことであると

言える。

(南田勝也「変わりゆくコンテンツ」／『メディア社会論』所収)

(注1) ラッシュユ……アメリカ合衆国出身の社会学者(一九四五)。

(注2) ウェアラブル端末……体の一部に身に着けて使うことのできる情報端末装置のこと。

(注3) リツイート……Twitterでの投稿(ツイート)を、引用して再投稿すること。

(注4) 初音ミク……音声合成ソフトのボーカル音源、およびそのキャラクターのこと。

(注5) ボカロP……音声合成ソフト「ボーカロイド(VOCALOID)」で楽曲を制作し、動画投稿サイトへ投稿する人たちのこと。

(注6) ネ申曲……優れた楽曲について、称賛の意味で使われる言葉。

(注7) 「歌ってみた」や「踊ってみた」……動画投稿サイトで、投稿者自身の歌や踊りを投稿しているジャンルのこと。

問1 傍線部(a)～(e)と同じ漢字を含む語を、次の中からそれぞれ一つずつ選びなさい。解答番号は、

- (a) 1、(b) 2、(c) 3、(d) 4、(e) 5。

(a) ドクセン

1

- ① 他人の事情はセンサクしない方がよい。
- ② 古代のセンセイ術を研究している。
- ③ 子どもの成長した姿にルイセンがゆるむ。
- ④ ゾウリムシのセンモウを観察する。
- ⑤ オセン物質を除去するよう努める。

(b) ハンシヤ

2

- ① 物事をシャショウして概念化する。
- ② 落とし物を拾った人にシャレイを渡す。
- ③ 家までの道のりは長いケイシヤが続く。
- ④ 政治犯のシャメンを求める。
- ⑤ 予防チュウシヤを接種する。

(c) ホコる

3

- ① コヨウ保険の加入条件を確認する。
- ② 商品のザイコ状況を報告する。
- ③ 顔の特徴をとらえてコチヨウして描く。
- ④ コカン節の痛みをやわらげる運動をする。
- ⑤ 部活動のコモンの先生に手紙を渡す。

(d) レンサ

4

- ① シンサの結果論文が受理された。
- ② 一見子ども向けの映画だがシサに富む内容だ。
- ③ サギの被害に遭わないよう十分に注意する。
- ④ 悪天候で道路がフウサされている。
- ⑤ 会長をホサする役目を担う。

(e) ジッシ

5

- ① シシユウがきれいなハンカチを贈る。
- ② ギシ装具士になるために勉強する。
- ③ 災害防止のためのシサクを講じる。
- ④ この楽曲はシユウシに合わない。
- ⑤ セッシ一〇〇度は水が沸騰する温度だ。

問2 傍線部(1)「その観念」とはどういうものか。その説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、6。

- ① 過度な装飾は美の本質を歪めるといふ観念。
- ② 高級芸術は通俗的な文化よりも優れているといふ観念。
- ③ 美こそが文化作品の本質であるといふ観念。
- ④ 文化作品の美の本質は高級芸術に宿るといふ観念。
- ⑤ 美を論じるうえで産業やメディアが無視できないといふ観念。

問3 次の文は本文の一部である。どこに入れるのが最も適当か。本文中のI、Vの中から一つ選びなさい。解答番号は、7。

対象を観たり聴いたりすること自体が目的だからだ。

- ⑤ V
- ④ IV
- ③ III
- ② II
- ① I

問4 傍線部(2)「触知的な遭遇」とあるが、ラッシュユがこのように論じた事態は、どのような状況として現実化したか。「媒体」という言葉を用いて四十字以内で説明しなさい。解答番号は、8。

問5 空欄 A・B に入る最も適当な言葉を、次の中からそれぞれ一つずつ選びなさい。

解答番号は、A 、B 。

A

- ① 直接的に同一空間内で
- ② 一時的に仮想空間内で
- ③ 即時的に同一平面上で
- ④ 非接触的に単一平面上で
- ⑤ 無反省的に複数平面上で

B

- ① 同時的
- ② 電氣的
- ③ 瞬間的
- ④ 仮想的
- ⑤ 短絡的

問6 傍線部(3)「ユーザー／プレイヤーとして『プレイ(遊び)』を満喫している」とあるが、ここでの「プレイ(遊び)」を満喫する「ユーザー／プレイヤー」の具体例として**適当でないもの**を、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、。

- ① ニコニコ動画にアップロードされた楽曲に嵐のようにコメントをする人。
- ② CDパッケージやゲームを買った数をネットにアップして競い合う人。
- ③ ネットでの呼びかけに応じて街頭でダンスフラッシュモブに参加する人。
- ④ 「ネ申曲」とたたえられるような初音ミクの楽曲をアップロードする人。
- ⑤ あるコンテンツの「歌ってみた」や「踊ってみた」の動画を作成する人。

問7 傍線部(4)「コミケに代表される同人イベントも同様」とは、「コミケ」がどのような場になっていることを表しているか。その説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、12。

- ① ブースで同人誌を買って読むという、文化作品と鑑賞者との出会いの場になっていること。
- ② 同人誌を買って読むことよりも、作品や作者と触れ合うことを楽しむ場になっていること。
- ③ 同人誌の展示販売をするよりも、コスプレイヤーとして参加する場になっていること。
- ④ 文化作品のデジタル化やコンテンツ化の過程を象徴する代表的な場になっていること。
- ⑤ 二次元上の文化作品がコスプレイヤーと遊びで消費される場になっていること。

問8 傍線部(5)「おそらく創作の全行程のなかでもっとも気合いを込めて描かれた」とあるが、筆者が、同人誌の表紙を「もっとも気合いを込めて描かれ」と考えているのはなぜか。その理由として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、13。

- ① コミケでは来場者と作品が触知的に遭遇するため、まず視覚の認識対象となる表紙を魅力的にしておく必要があると推測したから。
- ② 触知的な遭遇では二次元より三次元の方が有利なため、フルカラーの表紙で同人誌に少しでも立体感を持たせたいだろうと考察したから。
- ③ 視覚的に魅力のある表紙には、作者との触れ合いを求めてブースを来訪する人たちにも作品の購入を促す効果があると推測したから。
- ④ 同人誌は短命なコンテンツであるため、内容の深さを追求するよりも表紙を通して触知的な遭遇の機会を増やす方が効率的だと考察したから。
- ⑤ コミケでは触知的な遭遇の対象として作者と作品が同等に扱われるため、作者の文化性が表紙によって判断されると推測したから。

問9 傍線部(6)「文化コンテンツとの新しい『触れ方』」の説明として適当でないものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、14。

- ① 作品を理解したり味わったりするのではなく、ともに楽しんだり盛り上がったたりすること。
- ② 作品を購入したり読んだりするだけではなく、新しいコンテンツの作者になろうとすること。
- ③ 作品の選択にそれほど必然性がなく、集合的沸騰によってコンテンツを消費していくこと。
- ④ 作品と距離をとって観たり聴いたりするのではなく、直接触れたり参加したりすること。
- ⑤ 作品との接触が日常的な経験と同じ時空間で起こり、反省的な判断が介在しないこと。



問10 本文の内容に合致するものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、

15。

- ① 現代では産業やメディアによってポピュラー文化が無秩序に拡散されるため、高級芸術に内在する美の本質を正確に捉えることが難しくなってしまった。
- ② かつては文化作品を吟味する十分な時間を持つ人だけに美学的判断の機会があったが、テクノロジー的生活形式がその機会を平等なものにした。
- ③ 身体感覚に密接に結びつく情報端末が普及したことによって、外部の集団や共同体が関与しない、より個人的で純粹な美的判断が可能になった。
- ④ テクノロジー的生活形式のなかでは文化作品が短命な消費の対象となったため、文化作品の質も創作に深い必然を持たないものが増えている。
- ⑤ 文化的活動や文化作品が生まれ続ける限り、鑑賞や批評という営為がなくなることはないが、現代の生活形式にはそれらを重視しない傾向がある。

## 問題Ⅱ 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

哲学とは切っても切れない関係にある「思考実験」ですが、一般的に思考実験と言うと、パズルのように何か突拍子もないようなものを問題として出して、その答えを導き出すものだと思っている人が少なくないです。

しかし、哲学で言うところの思考実験は、必ずしも答えを出すためではなく、問題そのものを考える際に、具体的な形で実験することができないから、それと同じモデルを作り出すために思考実験を行うわけです。つまり、フィールドを思想上に置き換えただけです。実験を行ってもストレートに答えが導き出されるわけではありません。

このことは、哲学書を読む際、事前に(a)カクゴしておくべきことで、そうでないと、「答えが出てこないじゃないか」「(1)煙に巻いて話が終わった」といった感じで、不満が残るだけの結果になりかねないので、(2)哲学の思考実験は、一般的にイメージされる思考実験とは異なるものであるということは、あらかじめ注意しておくべきだと思います。

「当たり前」、つまり「基本的な前提」を疑うというときに一番わかりやすい表現というのは、哲学の議論においては、「そもそも」という問いかけ、いわゆる「ちやぶ台返し」です。ああでもない、こうでもない議論している中で、前提そのものが間違っているのではないかと問い直すことによつて、これまでの議論すべてがひっくり返されてしまう可能性は当然ありえるのです。

「そもそも」というワードは哲学者が好むフレーズで、「そもそも」から議論が始まることも少なくありません。これはプラトンの説明ですが、「こういう風にするのが真の友だちなんだ」といったとき、プラトン（書中ではソクラテス）は、「そもそも、真の友とはどういうことなのか？」さらに言うと、そもそも友だちとは一体どういうことなのか？」といった問い方をします。こういった問い方が、哲学において「前提を疑う」ということのひとつのやり方になっています。

哲学においてしばしば語られるのが「他者論」ですが、他人の心が理解できますか？ という話になると、当然誰もが、常識的に「わからない」と答えると思います。

「他人が何を考えているかはわからない」というのは常識といつてもよいでしょう。しかし、哲学者の場合はそこに留まらず、「他人が考えているということを一体どうやって知ることができるか？」ということをもまず問い、さらには「そもそも他人は考えているのかどうか？」といった感じで考えているかどうかすら問うことができます。

私たちが知っているのは、身体の外側だけであり、もしかすると(b)セイコウなアンドロイドのように、ただ身体を一定の方向に動かしているだけかもしれません。つまり、「他人に心があるかどうか？」ということを疑うようなことすらありますし、さらにいえば、「心とは何か？」、それすらも問い直し、「自分に心はあるのか？」というところまで疑っていくのです。

このようにトコトンまで疑っていくのが、哲学のひとつのやり方なのです。

自分の見ている「青」と他人が見ている「青」が同じ「青」かどうかはわからないという話があります。

I 基本的には、(3)どのように見えていても問題はありませぬ。

II 例えば、私が

「緑」といつているとき、もしかしたら見えているものは「赤」かもしれません。Ⅲしかし、同じモノを見たとき、私は「赤」に見えていても「緑」と答え、相手は「青」に見えていて「緑」と答えたなら、これでも話は通じるわけです。Ⅳそれが、そうなっていないかどうかなんて、調べる方法はありません。Ⅴ

脳科学が発達している現在なら、神経サイボウの動きを調べたらわかるのではないかという風に考える人がいるかもしれません。しかし、調べたところで、電流がどのように動いているかがわかる程度であり、その人にはどんな風に見えているかは、物理的なモノとして示すことはできません。

さらにいえば、その人に何かが見えているということすら疑うことができるわけです。同じように見えているのか、違う風に見えているのか、確かめる方法は基本的にはありません。にもかかわらず、私たちは同じように見えていると思っただけで生活していますし、そうじゃないと生活していけないのです。

おそらく、どんなに考えても答えは出ないでしょう。逆に言えば、こういった答えの出ないことを議論し、探求し続けるのが哲学なのです。そもそも私たちが何かを見るとか、他人が見るとか、私と他人の違いだとか、他人の心を理解するとはどういうことなのかとか、そういった「そもそも」を考えていくのが哲学であり、それは基本的に何の意味もないことなのかというと、そんなこともないはずです。

例えば、こういった可能性をあらかじめ了解していれば、他人と理解し合うことができなくても、まったく気にする必要がないわけです。どうして自分のことを周りが理解してくれないのか？ という悩みを持っている人は少なくないと思います。

しかし、よくよく考えてみれば、それは当然のことで、他人の心を理解することなんてありえるわけがないと考えてみれば、そんな悩みなんて、非常にバカバカしいものだと思えるかもしれません。その意味で、<sup>(4)</sup>哲学的な思考は、人の気持ちを開くひとつの方法になりうるものかもしれません。

「哲学とはどんなことをするのでですか？」という話をするときに、<sup>(5)</sup>やはり一定の枠組みのようなものは知っておきたいところです。昔からの伝統的な、大きな枠組みとして、「論理学」「自然学」、それから「道徳論」「倫理学」といった区分がありますが、それに対して、比較的わかりやすい区分として、<sup>(註1)</sup>「カントの区分」というものがあります。

これは、問いの形で提起され、次のように表現されています。Ⅵ、「私は何を知りうるか？」  
「私は何をなすべきなのか？」  
「私は何を望んでもよいか？」  
といった3つの区分になっており、おそらくカントの時代で考えると、「私は何を知りうるか？」は「認識」の問題、「私は何をなすべきなのか？」は「道徳」の問題、「私は何を望んでもよいか？」は「宗教」の問題であると考えられます。

この「私は」という言い方は、人間として私という意味であり、最終的には「人間とは何か？」という問いに<sup>(d)</sup>「シユウソク、収斂<sup>しゅうれん</sup>されていくこととなります。

「カントの区分」がどこまで<sup>(e)</sup>「ダトウだ」とみなすかは別にして、非常に重要なのは「人間とは何か？」という問いかけです。この「人間とは何か？」というのは、哲学にとっては非常に大きな問題である意味、中心にある問題なのです。

先程の他者の話も、すべて人間としての私が、他者としての人間をどう理解するかという問題に繋

がるわけですし、「人間として何を知りうるか?」「人間として何をなすべきか?」「人間として何を望んでもよいか?」という形で、最終的には「人間とは何か?」という問題にたどり着く、このカントの区分方法も哲学のひとつの枠組みとして十分考えられるものだと言えるでしょう。

**B**、これはあくまでもひとつの方法、ひとつの区分であり、すべての結論になるものではありません。

「私は何を知りうるか?」という知識の問題、難しく言えば認識の問題、「何をなすべきか?」という道德の問題、倫理の問題、「何を望んでもよいか?」という、見えないものに対するひとつの**C** 問題といったカントの区分ですが、日本の場合、*哲学* と *倫理学* は別のものとして捉えられている可能性が非常に高いと思います。

何となく日本的な感覚だと、「何を知りうるか?」は存在論や認識論といった哲学だけど、「何をなすべきか?」という倫理学や道德は哲学とは違うのではないかと思う人もいます。

ところが、欧米の哲学者は、倫理的な問題を議論しているときに、哲学をやっていないとは決して言いません。それは倫理学が、伝統的に哲学の一分野として考えられていたからであり、この点については、哲学を学ぶ上で、注意しておいたほうがよいかもしれません。

また、「何を望んでもよいか?」というのは、カントの時代であれば、間違いなく *宗教論* かもしれません。今が、今の時代では *幸福論* などと言いかえることができるかもしれませんが。

おかもとゆういちろう  
(岡本裕一郎『教養として学んでおきたい哲学』)

(注1) 思考実験……理想化・単純化された条件や方法を想定し、想像の中で実験すること。

(注2) プラトン……古代ギリシアの哲学者。

(注3) ソクラテス……古代ギリシアの哲学者。プラトンの師で、プラトンの著書(対話篇<sup>へん</sup>)の中に登場する。

(注4) カント……ドイツの哲学者(一七二四～一八〇四)。

問1 傍線部(a)～(e)と同じ漢字を含む語を、次の中からそれぞれ一つずつ選びなさい。解答番号は、

(a) 16、(b) 17、(c) 18、(d) 19、(e) 20。

(a) カクゴ 16

- ① 仕事の合間にゴラクを楽しむ。
- ② この判決は事実をゴニンしたものだ。
- ③ 前非を思うとカイゴの念に苛まれる。
- ④ 将棋やイゴはボードゲームの一種だ。
- ⑤ 友人をベンゴするため資料を集める。

(b) セイコウ 17

- ① コウミョウな方法で目的を達する。
- ② コウナンおり交ぜた対応で難を逃れる。
- ③ 契約書のジョウコウをよく確認する。
- ④ 米をハッコウさせて多くの食品を作る。
- ⑤ この支出は税金のコウジョの対象となる。

(c) サイボウ 18

- ① この店は商品の種類がホウフだ。
- ② 王冠にホウギョクをちりばめる。
- ③ 多様な問題をホウカツして議論する。
- ④ 海外留学先でドウホウに出会う。
- ⑤ 兄はホウセイ工場で働いている。

(d) シュウソク 19

- ① 警察が容疑者をコウソクする。
- ② 穏やかなアンソクの日々が続く。
- ③ コウソクの改正案をまとめる。
- ④ 食料の生産をソクシンする。
- ⑤ オクソクで決めつけてはいけない。

(e) ダトウ 20

- ① 仕事もせずにタイダな日々を送る。
- ② 精神的にダラクしてはいけない。
- ③ 事態をダカイするための方法を探す。
- ④ 隣家に使いをしてダチンをもらう。
- ⑤ ダキョウせずに主張を押しとおす。

問2 傍線部(1)「煙に巻いて」の本文における意味として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、21。

- ① まじめに答えようとせず、明らかにうそだとわかることを強引に主張して
- ② 正面から答えることを避け、それほど大切ではないことだけを話の種にして
- ③ 大きさに言ったり、よくわからないことを述べ立てたりして、まごつかせて
- ④ 相手のささいな間違いを捉えて言い立てたり、細かいところまで責めたりして
- ⑤ 論点を明確にせず、問題の周囲をぐるぐるとまわるように同じ話を繰り返して

問3 傍線部(2)「哲学の思考実験は、一般的にイメージされる思考実験とは異なるものである」とあるが、どのように異なるのか。その説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。

解答番号は、22。

- ① 哲学の思考実験は問題そのものを考えるためのもので答えを出すことは必須ではないが、一般的にイメージされる思考実験は答えを出すことが前提とされている。
- ② 哲学の思考実験は具体的な形のものではないため空想の世界でしか成立しないが、一般的にイメージされる思考実験はパズルのように現実の世界でも再現できる。
- ③ 哲学の思考実験は問題を考える際に設定されるまじめなものだが、一般的にイメージされる思考実験は既にわかっている答えを導く際に設定される遊戯的なものである。
- ④ 哲学の思考実験は抽象的思考によるもので答えを求めることはないが、一般的にイメージされる思考実験は具体的思考によるものであるため答えを導き出すことができる。
- ⑤ 哲学の思考実験は答えの提示よりも問題そのもののおもしろさを重視するが、一般的にイメージされる思考実験は問題よりも答えに意外性があることを重視する。

問4 次の文は本文の一部である。どこに入れるのが最も適当か。本文中のI、Vの中から一つ選びなさい。解答番号は、23。

相手が「緑」といっているとき、「青」が見えているかもしれません。

- ⑤ V
- ④ IV
- ③ III
- ② II
- ① I

問5 傍線部(3)「どのように見えていても問題はありません」とあるが、筆者がどのように述べるのはなぜか。その理由の説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、

24。

- ① どのように見えているかということが哲学の問題として取り上げられることはないから。
- ② どのように見えているとしても哲学を学ぶ上で大きな支障となることはないから。
- ③ どのように見えているかについては脳科学でも哲学でも解決できない問題だから。
- ④ どのように見えているとしても日常生活を送る上で大きな支障とはならないから。
- ⑤ どのように見えているかという問題が日常生活で話題になる可能性はほとんどないから。

問6

傍線部(4)「哲学的な思考は、人の気持ちを開くひとつの方法になりうる」とあるが、どういうことか。その説明として最も適当なものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、

25。

- ① 常識からかけ離れた結論を導く哲学的思考は、常識にとらわれた狭いものの見方を広げ、寛大な心を養ってくれる可能性をもつということ。
- ② 基本的な前提そのものを問い直す哲学的思考は、そうした前提の上に生じた苦しみを心から消し去る可能性を秘めているということ。
- ③ 他者の心は不可知だとする哲学的思考は、周囲の無理解に悩む心をやわらげ、もっと広い視点を与えてくれるかもしれないということ。
- ④ 科学とは異なる方法で問題に迫る哲学的思考は、科学では解決できない問題を解決し、人の心を悩みから解放するかもしれないということ。
- ⑤ 他者の心の存在すら疑う哲学的思考は、細かな人間関係に悩む人の心をもっと別の大きな問題へと導く可能性をはらんでいるということ。

問7

傍線部(5)「やはり一定の枠組みのようなものは知っておきたいところです」とあるが、筆者が挙げている哲学の「枠組み」を考えるにあたって注意すべき点を、その理由とともに、五十五文字以内で説明しなさい。解答番号は、

26。

問8 空欄 A・B に入る最も適当な言葉を、次の中からそれぞれ一つずつ選びなさい。

解答番号は、A 27、B 28。

A ① つまり ② ところで ③ そのうえ

④ あるいは ⑤ 例えば

B 28 ① そして ② ただし ③ すなわち

④ したがって ⑤ むしろ

問9 空欄 C に入る最も適当な言葉を、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、29。

- ① 仮定の
- ② 感覚的
- ③ 認知の
- ④ 盲目的
- ⑤ 信仰の

問10 本文の内容に合致するものを、次の中から一つ選びなさい。解答番号は、30。

- ① 「宗教論」としてカントが提示した「何を望んでもよいか？」という問いは、欧米と考え方の異なる従来の日本では、「幸福論」と言いかえられる。
- ② 「他人が何を考えているかはわからない」というのは常識だが、その常識に満足せず、さらに根源的な問いを發し、考えていくのが哲学である。
- ③ 「カントの区分」と呼ばれる3つの区分は、最終的に「人間とは何か？」という問いに収斂し、それが発展して成立する哲学が「他者論」である。
- ④ 日常的な認識では他人を自分と同じような人間として捉えるが、哲学的認識では他人をアンドロイドと同じような一種の異物として捉える。
- ⑤ 「そもそも」という問いかけで「前提を疑う」ことは、哲学の基本的な手法であり、「他者論」においてはその問いかけがとりわけ重要になる。



# 国語 (20220224) 解答一覽

大問	小問	解答番号	正解
I	問 1	1	②
		2	⑤
		3	③
		4	④
		5	③
	問 2	6	④
	問 3	7	⑤
	問 4	8	記述問題
	問 5	9	③
		10	①
	問 6	11	④
	問 7	12	②
	問 8	13	①
	問 9	14	②
	問 10	15	⑤
II	問 1	16	③
		17	①
		18	④
		19	①
		20	⑤
	問 2	21	③
	問 3	22	①
	問 4	23	③
	問 5	24	④
	問 6	25	②
	問 7	26	記述問題
	問 8	27	①
		28	②
	問 9	29	⑤
	問 10	30	②