

サンプル

二〇二六年度 入学試験サンプル問題（自己推薦入試Ⅰ期）

国語

すべて4つの選択肢から解答を選ぶマークシート形式です。

一次の文章は一九五六年に書かれたものである。これを読んで、後の問に答えなさい。

私はしばしば、^A小説の奇妙な読者に出会うことがある。作中の主人公を直ちに作者その人だと、堅く決めこんでいる読者である。あるいは任意のモデルを予想して、作中の主人公と直結させてしまう読者もある。これは作者の手腕とか、日本の「私小説」の伝統とか、さまざまな原因に発するが、小説の読み方として決して正当なものではない。作者のことなど考えず、物語そのものに没入し、淡々と読みながして楽しんでいけばいいのである。作者の実生活と作品との関係はいつも問題になるが、小説とはいってもまでもなく虚構の世界であり、「つくり話」であつて、この原則にまちがいはなからう。佐藤春夫氏は、自作*「晶子曼陀羅^{あきこまんだら}」を指して、「^B根も葉もある嘘八百」といわれたが、小説とはつまりはこの一言につきるといつてよい。作者の生活体験や思索や感覚や資料に根をおろしているにちがいないが、決してそのままではない。そこから形成された「嘘八百」が小説というものだ。たとえば盗人を巧妙に描いた作者を、盗人だと断定したら滑稽だろう。しかし盗人たる可能性を、作者は自己のうちに実感していなければならぬ。文学者はすべて智能犯的素質をもっている。というのは、巧妙に嘘という才能をもっているということだ。その「嘘」すなわち虚構術によって、「真実」に誘おうとするとところに芸術たるゆえんがある。

むろん見え透いた嘘では困る。^C嘘でなければならぬ。読者を魅惑しなければならぬ。作家とは「嘘」による真実への誘惑者だといつてよからう。逆に読者の方は、こんなことが世の中にあるかと疑いながらも、つい最後までひきずられて読まされたとき、はじめて「面白かった」という。同時に、人生についてさまざま考えさせられたらばなおさら結構だ。小説にいきなり社会問題とか倫理性を求めてはならない。それは「根も葉もある嘘八百」の結果として、自然にあらわれてこなければならぬものである。

私がいまさらこんなことを述べたのは、文学は、どんな悲劇を扱おうとも、残酷なことを描こうとも、一種の「遊び」だということを書いてきたからである。娯楽性を必ず伴うということだ。芝居をみて、泣いたり、腹を立てたりしながら、結構楽しんでるのである。^D文学は人生の遊びであり、祭典である。「舞台」の上でのみ演ぜらるべきものだ。小説もまた紙の舞台の上で演

ぜられる活字のドラマである。そこからどんな教訓を汲みとろうと、各人の自由だが、「舞台」だという約束だけは忘れてはならない。しかも「実生活」に酷似している舞台だ。つまり自分も同様の生活をしているのではないかという錯覚をもたらすものである。この錯覚もまた E にちがいない。読者は錯覚を楽しんでいるのである。錯覚だということを忘れて、小説をそのまま模倣したくなることがあるが、模倣すると滑稽なことになりかねない。しかしそう仕むける作品こそ真に迫るといわれる。

「遊び」という言葉を、人生ゼン ^a パン に即して考えてみよう。ここにはあらゆる意味をふくめることができる。芸術の制作における智的苦勞を「遊び」と呼ぶこともできるし、パチンコを「遊び」ということもできる。現代では労働と遊びはほとんど完全といっていいほどブン ^b リ して考えられているが、人間であるかぎり、なんらかの「遊び」なしには生きられない。むしろそれは快樂でなければならないし、快樂の連続を欲するということだけはたしかだろう。

ところで「幸福」を考えると、その考えのうちには、必ず「いつまでも遊んでいたい」とか「より長く遊びたい」とか、そういう余裕へのガン ^c ボウ が必ず入っているはずだ。その内容は人によってちがうにしても、あるいは単なる夢であるにしても、生活が苦ければ苦しいほど、われらは気晴しを求め、遊びにあこがれる。* ストライキの最後の目的も、遊ぶ余裕を与えよという点にある。あらゆる人間は永遠に遊びたがっているのではないか。

たとえば私はここに、一つの仮説をにかけてみよう。生活にじゅうぶんのゆとりができて、思いきって遊んでやろうと決心したとする。ではどんな風に遊んだらいいか。われらは普通、旅行とか宴会とかその他さまざまの賭博を考えるが、一時の気晴しは、遊びにはちがいないが何かもの足らぬ感じを必ず伴うものである。(中略)あるいは遊びの地獄に苦痛を感じるかもしれない。実際問題としては、こんな場合は、たいてい最後は「やけくそ」になるのではなからうか。たとえば大金を盗んだ人間の、一時的な自己麻痺 ^{まひ} に似てくるかもしれない。

正当な金でも、もし百万円与えられて、これで「ほんとに楽しめ」といわれて、ほんとうに楽しんだといいきる人間は幾人いるだろうか。一体「ほんとうの楽しみ」とは何か。一時的には満足しても、これが果して人生の楽しみかという疑惑は必ず起るだろう。つまり私のいいたいことは、人間は実に遊びたがっているにもかかわらず、F 遊び方、遊びの技巧を、ほとんど知らないでい

るということである。かなり以前だが、私は^dキョウミぶかい新聞記事を読んだ記憶がある。オートメーション時代が来て、人間の労働をほとんど機械が代行してくれるようになった時の予想である。人間の労働時間が、仮に一日三時間か四時間、あるいはもっとタン^eシユクされるような時代が来たとき、人間は一体どうなるか。夢のような話だが、もしそういう時代が来て、しかも万人の生活が楽になるような状態が到来したならば、人間はどうなるか。無限の余裕をもつことができることはたしかだ。同時にそのとき、人間は「遊び」方を求めてさ迷うようになるのではなからうか。「遊び方」指導専門家という新職業が成立するかもしれない。

（亀井勝一郎「人生における遊びについて」による）

注

* 「晶子曼陀羅」……佐藤春夫によって一九五四年に書かれた与謝野晶子の伝記小説。

* ストライキ……労働者が労働条件の改善などを求め集団的に労務を拒否すること。

サンプル

問1 傍線部 a ～ e に相当する漢字を含むものを、次の各群の①～④のうちから、それぞれ一つずつ選び、その番号をマークしなさい。

a
ゼンパン

- ① ショハンの事情で中止される
- ② 厳しいハンテイをくだす
- ③ 社会のキハンをやぶる
- ④ ハンザツな仕事をこなす

b
ブンリ

- ① 契約をリコウする
- ② 日本人にフリなルール
- ③ キョウリに帰省する
- ④ 長いキョリを歩く

c
ガンボウ

- ① 犯罪をボウシする
- ② 彼はジンボウが厚い
- ③ 約束をボウキヤクする
- ④ 彼女はオウボウだ

d

キヨウミ

- ① ヨキヨウで芸を披露する
- ② キヨウダイな敵に屈する
- ③ 戦争のキヨウイにさらされる
- ④ やむを得ずダキヨウする

e

タンシユク

- ① 出版をジシユクする
- ② 本の作者にシシユクする
- ③ この本は社会のシユクズだ
- ④ ガツシユクに参加する

問2

傍線部A「小説の奇妙な読者」とあるが、筆者は小説をどのように読むのがよいと考えているか、もっとも適切なものを、次の①～④のうちから一つ選び、その番号をマークしなさい。

- ① 作者を度外視して小説に入り込み、虚構の世界を読みながして愉楽にひたればよい。
- ② 作者を一度忘れて物語の世界だけを淡々と読み、その後で作者の意図を楽しめばよい。
- ③ 作者と主人公を切り離すために、物語がどこまで虚構であるのかを見極めればよい。
- ④ 作者の実生活と作品との関係を念頭に、作者の人生そのものの面白さを味わえばよい。

問3 傍線部B「根も葉もある嘘八百」とあるが、どういうことか。もっとも適切なものを、次の①～④のうちから一つ選び、その番号をマークしなさい。

- ① 作者の考えや調査により感覚が現実化した世界
- ② 作者の感覚や生き方が直接虚構に投影された世界
- ③ 作者の思索や感覚による虚構が現実を上回った世界
- ④ 作者の体験や感覚をもとに作られた虚構の世界

問4 空欄Cに入れるのにもっとも適切なものを、次の①～④のうちから一つ選び、その番号をマークしなさい。

- ① 真実を無効化する
- ② 人を陶醉させる
- ③ 人生に幻滅をもたらす
- ④ 人を夢から覚ます

問5 傍線部D「文学は人生の遊びであり、祭典である」とあるがどういうことか。もっとも適切なものを、次の①～④のうちか

ら一つ選び、その番号をマークしなさい。

- ① 人生そのものの投影が文学であり、現実の娯楽的な面を読者に提示するものであるということ。
- ② 人生が描かれていても、文学は紙の舞台で演じられる娯楽性を伴う活字のドラマであるということ。
- ③ 文学は人生をまじめにとらえるものではなく、現実を娯楽に変換する装置であるということ。
- ④ 文学は人生の味気ない毎日に彩りを与え、現実を娯楽として楽しませる舞台であるということ。

問6 空欄Eにいれるのにもっとも適切なものを、次の①～④のうちから一つ選び、その番号をマークしなさい。

- ① 芸の魅力の一種
- ② 小説の弊害の結果
- ③ 人生の裏面の暴露
- ④ 紙の舞台の教訓

問7 傍線部F「遊び方、遊びの技巧を、ほとんど知らないでいる」とあるが、その説明としてもっとも適切なものを次の①～④

のうちから一つ選び、その番号をマークしなさい。

- ① 遊びにかかる金銭的負担が気になりで心から楽しめないでいるということ。
- ② 遊ぶことに罪悪感を覚え楽しむことに二の足を踏んでしまうということ。
- ③ 漠然と遊びたいと思うだけで何をしたらいいいのかわからないということ。
- ④ 遊び慣れていないため遊ぶという概念自体を有していないということ。

二次のことわざ・慣用句の意味として、もっとも適切なものを、次の①～④のうちから一つ選び、その番号をマークしなさい。

問1 怪我の功名

- ① 功名心のためには少々の怪我もいとわないこと
- ② 多くの苦労も最後には成功という形で報われること
- ③ 過失と思われたことが偶然良い結果をもたらすこと
- ④ 重病をのりこえて最後に目的を達成すること

問2 青は藍より出でて藍より青し

- ① 苦労を重ねて夢をかなえること
- ② 弟子が師匠の技量を超えること
- ③ 結果を恐れずとにかく努力すること
- ④ 二者が競い合いながら技能を磨くこと

問3 昔取った杵柄

- ① 昔うけた心の傷
- ② 報われなかった昔の努力
- ③ 忘れてしまいたい過去の失敗
- ④ 過去に鍛えた技能

問4 立て板に水

- ① 今聞いたことをもう忘れてしまうさま
- ② すらすらとよどみなく話すさま
- ③ どんなに努力しても全然手ごたえがないさま
- ④ いくら罵倒されても全く意に介さないさま

問5 朝三暮四

- ① 前に口にしたことを何の反省もなくひるがえしてしまうこと
- ② 大事な道徳を悟れば例えその日に死んでもかまわないということ
- ③ 例え相手に疎まれても何度も礼を尽くし自分の誠意を示すこと
- ④ 目先の違いにとらわれ同じ結果になるのに気づかないこと

問6 去る者は日に疎し

- ① 親しかった人も遠く離れてしまえば親しみが薄れてしまうということ
- ② 家族と別れて一人旅をする人は俗世を気にかけないということ
- ③ 信頼を裏切った者は長い年月がたつてようやく許されるということ
- ④ 目的を達成するまでは何があっても精進を怠ってはいけないということ

問7 船頭多くして船山に上る

- ① 指図をするものが多いと統一がとれず物事が的外れの方向にすすんでいくこと
- ② どんな難題でも多くの者が寄り集まって知恵をだすことでやがては解決すること
- ③ 人々が自分勝手にならず考えを出し合うことで予想より良い結果が生じること
- ④ いかなる状況でも先頭に立つものがしっかり指示することが大事であること