

科目【国語, 数学】

〔各100点
50分〕

出題科目	ページ	解答できる科目		備考
		総合情報学部	看護学部	
国語	(2)～(26)	○	○	
数学	2～5	○	○	

◎「総合情報学部」および「看護学部」の受験者に共通する注意事項

<注意事項>

- 1 「国語」および「数学」の2科目のうち、いずれか1科目を選択し解答してください。
- 2 解答用紙に受験番号、氏名、フリガナを正しく記入してください。また、受験番号のマーク欄にも必ずマークしてください。
- 3 解答用紙の解答科目欄には、選択する科目を必ずマークしてください。解答科目欄が無マーク、または複数マークの場合、0点となります。
- 4 解答用紙の解答欄は、「国語」と「数学」とで異なっており、色分けして表記されています。解答科目欄にマークした後、矢印に沿って解答欄を確認してください。
- 5 解答には、必ず黒鉛筆（H、F、HBに限る）およびプラスチック製消しゴムを使用してください。
- 6 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁や乱丁および解答用紙の汚れ等に気付いた場合は、挙手の上、試験監督者に申し出てください。
- 7 問題冊子の余白等は適宜利用して良いですが、どのページも切り離さないでください。
- 8 不正行為に対しては厳正に対処します。不正行為に見えるような行為が見受けられた場合は、監督者が注意します。なお、不正行為を行った場合は、その時点で受験を取りやめさせ退室させます。
- 9 試験終了後、この問題冊子は持ち帰ってください。

裏面（B面）にも注意事項がありますので、必ず読んでください。

<注意事項>

解答用紙にマークする際は、下の記入例にならっておこなってください。

- ◆「国語」については、設問ごとに解答番号（

1

2

3

 …）
が示されているので、解答は下の<記入例>にならってそれに対応する解答番号
にマークします。

<記入例>

設問 1

問 1

1	①	②		④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
---	---	---	--	---	---	---	---	---	---

- ◆「数学」については、問題文中の

ア

 ,

イ

 …などの

--

 内の
カタカナの文字一つ一つには、それぞれ0～9の数字のいずれか一つが対応しま
す。したがって、解答は下の《記入例》にならって、あてはまる数字をア、イ、ウ
…で示された解答欄にマークしてください。

解答が分数になるときは、必ず既約分数で答えてください。約分可能な答えは不正解とします。

《記入例》

I

ア	①	②		④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---

表面（A面）にも注意事項がありますので、必ず読んでください。

数 学

(解答番号 ~)

I 次の各問いに答えよ。

問1 $x^2 - x - 6 = (x + \text{ア})(x - \text{イ})$

問2 2次関数 $y = x^2 - 6x + 6$ のグラフの頂点の座標は $(\text{ウ}, -\text{エ})$ である。

問3 1から16までの自然数を全体集合 U とする。 U の部分集合のうち、偶数の集合を A 、3の倍数の集合を B 、4の倍数の集合を C とするとき、
 $(A \cap B) \cup C$ の集合の要素の個数は 個である。

問4 不等式 $|3x - 6| < 2x + 1$ の解は、 $< x <$ である。

問5 大中小3個のサイコロを同時に投げたとき、出た目の和が5以下になる場合は 通りである。

問6 $\frac{4}{\sqrt{7} + \sqrt{11}} + \frac{4}{\sqrt{3} + \sqrt{7}} = \sqrt{\text{コ}}\text{サ} - \sqrt{\text{シ}}$

Ⅱ 次の各問いに答えよ。

問1 以下の2つの2次方程式①および②について、一方だけが実数解をもつときの定数 a の値の範囲は

$-\square{\text{ス}} < a \leq -\square{\text{セ}}, \square{\text{ソ}} \leq a < \square{\text{タ}}\square{\text{チ}}$ である。

$$x^2 - (a + 3)x + a + 6 = 0 \cdots \text{①}$$

$$2x^2 - (a + 2)x + a + 8 = 0 \cdots \text{②}$$

問2 定員が2人，4人，5人の乗り物がそれぞれ1台ずつある。乗客8人をこれら3台の乗り物に分乗させる方法は，乗客それぞれを区別するとき $\square{\text{ツ}}\square{\text{テ}}\square{\text{ト}}\square{\text{ナ}}$ 通りである。ただし，定員以内であれば何人乗ってもよく（誰も乗らない乗り物があってもよい），各人の乗り物内の位置は問題にしない。

問3 2次方程式 $2x^2 + 3ax + a = 0$ （ただし， a は負の定数とする）が2つの異なる実数解をもち，その2つともが $-3 < x < 1$ の範囲にあるとき，

定数 a の値の範囲は $-\frac{\square{\text{ニ}}}{\square{\text{ヌ}}} < a < \square{\text{ネ}}$ である。

問4 円に内接する四角形 ABCD について， $AB = 6$ ， $BC = 7$ ， $CD = 2$ ， $DA = 7$ であるとき，四角形 ABCD の面積は $\square{\text{ノ}}\square{\text{ハ}}\sqrt{\square{\text{ヒ}}}$ である。

Ⅲ 2次方程式 $x^2 - (\sin \theta)x + k \cos^2 \theta = 0$ について (k, θ は定数), 以下の各問いに答えよ。

ただし, $0^\circ < \theta < 90^\circ$ とする。

問1 $\theta = 30^\circ$ のとき, この方程式の一つの解が $-\frac{3}{2}$ であった。このとき k の値は $-\square$ である。

問2 $k = \frac{3}{4}$ のとき, この方程式が実数解をもつような θ の値の範囲は \square \square $^\circ \leq \theta < \square$ \square $^\circ$ である。

問3 $k = -4$ のとき, この方程式が2以上の解をもつような θ の値の範囲は $0^\circ < \theta \leq \square$ \square $^\circ$ である。

Ⅳ 6人の生徒（A～F）が2つのゲーム（ゲームX，ゲームY）をそれぞれ1回ずつ行った結果，以下の表のような得点になった。ただし，両ゲームとも得点は0以上20以下の整数である。以下の各問いに答えよ（小数の解答欄は，指定された桁数の一つ下の桁を四捨五入し，途中で割り切れた場合もしくは整数の場合は指定された桁までは0を解答すること）。

生徒 ゲーム	A	B	C	D	E	F
ゲームX	16	14	8	4	11	19
ゲームY	16	a	8	4	b	19

- 問1 ゲームYの得点の中央値は12.5，分散は25であった。このとき $a < b$ および $b \leq 16$ とすると， $a = \boxed{\text{モ}}\boxed{\text{ヤ}}$ ， $b = \boxed{\text{ユ}}\boxed{\text{ヨ}}$ である。
- 問2 ゲームYのaおよびbが問1の値のとき，ゲームXとゲームYの得点の相関係数は0. $\boxed{\text{ラ}}\boxed{\text{リ}}$ である。
- 問3 新たに生徒Gと生徒Hの2人がゲームXを行った。2人の得点はゲームXにおけるどの生徒の得点とも重複しなかったとすると，生徒8人全員の，ゲームXの得点の中央値のとりうる値は $\boxed{\text{ル}}\boxed{\text{レ}}$ 通りである。ただし，生徒Gの得点は生徒Hの得点より低かったとする。

I 次の文章を読んで、後の設問に答えよ。

集積された大量のデータは、私たちの生活においても、より高度で複雑な消費活動を可能にしている。スマートフォン普及以降、私たちの生活がデータと密接に紐づくようになり、その流れはケン著だ。たとえばTikTokでは、画面をスワイプして次の動画に切り替えると、閲覧する人にとって興味のある内容が何もしなくても次々と出てくるようになってくる。これは、人工知能による学習によって、視聴者ごとに最適化された動画を並べているからにはかならない。学習では、閲覧者ごとに各動画の再生時間や再生完了率、複数回再生数等のさまざまな要素を用いて、その人の興味があるコンテンツを導き出している。提供元のByteDance社は、人工知能によるニュースレコメンドサービスToutiaoを通じてアルゴリズムの開発を推進し、そこで磨かれた技術をTikTokのレコメンドに注ぎ込んでいる。

ひと昔前までは、音楽を聴くにしても、お店でレコードやCDといった物理メディアを購入し、そこで消費活動が終わっていた。だが、いまは音楽配信サービスを通じてストリーミング形式で音楽を聴き、その楽曲と関連するグッズやプロダクトなどの関連商品が止めどなくレコメンドされ、意図していなかった消費体験につながっていくことも少なくない。そして、それらがオンライン決済と紐づくことで、ワンクリックで消費が完結する世界にある。

ただし、データと紐づく体験設計は非常に複雑な情報整理が求められるため、一歩間違えれば圧倒的にわかりづらいものになってしまう。みなさんも、昨日まで並んでいたコンテンツが、レコメンドの更新によって、今日開いたら見つけれない、といった経験はあるだろう。購買データを扱うだけのECサイトであっても、サイトごとに異なるIDを発行させられたり、サービスの統合によってIDの紐づけが必要になったりと、迷路のような状態になっているのをよく目にする。だからこそ、その複雑な情報をどのようにデザインするか的重要性が日に日に高まっている。

① デザインには「設計」という意味が含まれている。特に^(注) UI/UXデザイナーには、ここまで示してきたような複雑化した消費を支える情報整理能力と、技術体系をある程度理解したサービスの設計能力が求められる。

スマートフォンでの写真撮影機能を考えてみてほしい。これまでであれば、撮影だけを意識したハードウェアやソフトウェアの開発をすればよかった。だが、今では同じデバイス上で電話もすれば音楽も聴く。さらには編集からSNSへのアップロード、友人とのアルバムの共有といった、ありとあらゆる機能が詰め込まれている。それだけには留まら^{とど}ない。写真の編集中に友人からのメッセージが届いたり、そのまま友人から紹介された動画の閲覧を始めたりと、常に体験が素早く切り替わっていることを考えれば、体験設計の難易度が圧倒的に高くなっていることは容易に想像できるだろう。そんななかで高いクオリティのデザインを実現するためには、デザイナーは部分だけに関わるのではなく、描くべき体験全体を俯瞰^{ふかん}し、必要とされているものを体系的に理解しながら設計しなくてはならないのだ。

データを生活に浸透させるためには、思った以上に根の深い問題が数多く眠っている。これらを解くための方法はさまざまなものが存在するが、なかでも、デザイナーが普段から習慣としている「観察」が大切になることが多い。対象になっているデータやアルゴリズムはもちろん、そのデータが生み出される状況や、想定されるアプリケーションの使用環境に対しても、フィールドリサーチやユーザーテストを積み重ねる。

私が関わったコールセンター向けの検索システム開発の例を示そう。二〇一八年頃、人工知能を用いたチャット検索システムをコールセンター向けに開発していた。コールセンターには主にトラブルで電話がかかってくる。このシステムで実現しようとした機能はQA検索と呼ばれるもので、「いつもと音が違ってスピードが出ない」といったトラブルについての違和感を文章として入れると、さまざまなケースの症状から似たような意味性をもった結果を表示してくれる。

情報工学者のR・S・テイラーの研究によれば、情報要求は①直感的要求、②意識された要求、③形式化された要求、④調整済みの要求、の四つのレベルに分類される。この分類に従えば、③「エンジンがかかるけどすぐに止まる」、④「IDxxx」というエラー」といった具体的なのであれば、「エンジン 止まる」「エラー IDxxx」といったキーワードを検索すれ

ばよいことがわかる。一方で、①「何かおかしい」とか、②「いつもと音が違う」といった相談では、検索キーワードを選¹ぶこと自体が難しい。前者はA A (Answer Answer) 検索、後者はQ A (Question Answer) 検索と呼ばれるが、特にQ A 検索の場合は人工知能が力を発²キする。

ただ、そこ³で問題が発生した。オペレータがQ A 形式で検索するのに戸惑ったり、検索に使ったキーワードが結果に入っていないので、なぜその結果が提示されたのかを理解できなかったのだ。今でこそ質問を文章で入力して人工知能とチャットをすることに違和感がなくなってきたが、当時はまだ、皆がYahoo!やGoogle等⁴のキーワード検索に慣れていなかったためだ。

³ヒ肉なもので、いくら高度な人工知能を用いた技術を駆使して正しい結果を出しても、「使い慣れていない」というシンプルな問題が、技術の導入を、そして「資源」としてのデータ活用を阻んでいたのだ。デザイナーは、こういった利用者の「慣れ」まで含めて体験全体を設計しなくてはならない。つまり、デザイナーには人とデータをつなぐ「X」としての役割が求められるのだ。

より多くの人々がデータを活用するためには、誰かがデータを読み解き、人々の手の届く場所に道具として配置する必要がある。もちろん専属のオペレータが使う道具であれば、慣れなどとは関係ないと言えなくもない。しかしながら、今の技術の複雑性と移り変わりの早さによりシステムも頻繁に変化するため、一概に「慣れる」とも言えなくなってきた⁵いる現状がある。特に人員の入れ替わりが定期的に発生するような現場では、教育コストの増加を避けるあまり新技術の導入に二の足を踏み、レガシーなシステムを使い続け、業界全体がデータの恩恵を得られなくなってしまう。

こういった現状を⁴打破するためにも、これまで人が努力で歩み寄っていたところを、今後はツールを適切にデザインすることで歩み寄る必要がある。常に人々の生活に寄り添ってきたデザイナーであれば、元来もつ観察眼や、認知科学にもとづく情報整理能力、感性領域から生み出す「気持ちよさ」といったポテンシャルをフルに活用し、データを社会に近づ

ける役割を担うことができるだろう。

データと社会に接点が生まれた瞬間、データは専門家だけのものではなくなる。本当にシンプルなグラフひとつであったとしても、データを画面に描いたその瞬間から、そこには社会とのコミュニケーションが生まれるのだ。しかし、コールセンターの事例でも触れたように、たとえデータから価値ある結果が生まれていたとしても、「慣れていない」といったシンプルかつ決定的な問題によって、データはいとも簡単に「資源」から遠い存在となってしまう。

だからこそ、まずは人々にデータを届ける「データのためのデザイン」が必要となる。たとえば専門家による分析の結果を可視化によってわかりやすく示したり、次のアクションを起こしやすくする。これは、Yを指し、データを人に近づけるアプローチであると言える。

（櫻井稔『データとデザイン 人とデータのつながりかた』より）

（注）UI—User Interfaceの略。ユーザーとコンピューターとの間で情報をやり取りする際の接続面。一般に、UIが優れていると、それによって得られるユーザーの体験であるUX（User Experience）の質も高くなるとされる。

※問題作成上の都合で、原文の一部に手を加えてあります。

問一 傍線部(1)～(4)のカタカナの部分と同じ漢字を用いるものを、次の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

1 (1) ケン著

- ① ケン固な意志を持つ
- ② 大気ケン外
- ③ 真ケンに取り組む
- ④ 高位ケン職に至る
- ⑤ 自衛隊を派ケンする

2 (2) 発キ

- ① 訴えをキ却する
- ② 身体にキ害を及ぼす
- ③ 陣頭指キを執る
- ④ キ餓に苦しむ
- ⑤ 国キを掲揚する

3 (3) ヒ肉

- ① 情報源をヒ匿する
- ② 自分をヒ下する
- ③ ヒ沃な大地
- ④ ヒ子植物
- ⑤ ヒ相な見解

4 (4) ダ破

- ① ダ協点を探る
- ② 川がダ行する
- ③ ダ菓子を買う
- ④ 相手の弱点を痛ダする
- ⑤ 怠ダな生活を送る

問二 傍線部（ア）「ひと昔前までは」とあるが、筆者がここでひと昔前の状況に言及したのはどうしてだと考えられるか。その理由として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

5

- ① ひと昔前の消費活動は現代のそれとはまったく異なるあり方をしており、すでに成り立たなくなっていることを強調するため。
- ② ひと昔前の消費活動がどのようなものであったかを指摘することにより、それとは対照的な現代の消費活動の特徴を際立たせるため。
- ③ ひと昔前の消費活動の問題点を挙げた上で、同じような問題が、現代の消費活動にも存在し続けていることを暗に指摘するため。
- ④ ひと昔前の消費活動の特徴を、例を挙げて指摘した上で、現代の消費活動も実はその延長線上にあることを印象づけるため。
- ⑤ ひと昔前の消費活動が実は優れたものであったことを紹介し、それとの対比から、現代の消費活動の問題点を明らかにするため。

問三 傍線部(イ)「デザインには『設計』という意味が含まれている」とあるが、筆者はデータのデザインについてどう考えているか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

6

- ① データに対するアクセスとその利用を円滑にするために、ツールにかかわる体験全体を視野に入れて、デザインはなされなくてはならない。
- ② デザイナーは、データをやり取りするツールの機能をよく「観察」し、そこに存在する問題を解決することを目的としてデザインをするべきである。
- ③ ユーザーの「慣れ」を一種の貴重な資源として、データを扱うツールのUIが最も適切なものになるように、デザインは行われるべきである。
- ④ デザインとはまず、専門的な見地にもとづいて、データの情報としての客観性と正確さを保証する「データのためのデザイン」である必要がある。
- ⑤ フィールドリサーチやユーザーテストにもとづき、誰もがデータを十分に活用できる、シンプルなツールのデザインを実現するべきである。

問四 傍線部(ウ)「そこで問題が発生した」とあるが、どのような問題が発生したのか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

7

- ① オペレータが従来の検索方法に固執するあまり、A A検索やQ A検索といった新たなシステムの利用を拒否するという問題。
- ② オペレータに、人工知能を用いた新しい検索システムに慣れることを要求しても、結局はむだに終わるという問題。
- ③ オペレータがいつまでたっても業務内容に慣れることができず、ついには自分の仕事に違和感を抱くようになるという問題。
- ④ オペレータが人工知能を用いたQ A検索に慣れておらず、そのシステムを十分に活用することができないという問題。
- ⑤ オペレータの専門性が低いために、Q A検索によって得られた結果の意味内容を理解することがままならないという問題。

問五 空欄 X に入る言葉として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

8

- ① 視聴者
- ② 局外者
- ③ 為政者
- ④ 管理者
- ⑤ 媒介者

問六 傍線部(エ)「一概に『慣れる』とも言えなくなってきたる現状がある」とあるが、それはなぜか。その理由として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

9

- ① まずはデザイナーの側が、更新頻度の高い複雑なシステムに慣れる必要があるから。
- ② 誰がどのようなデータを必要としているのかが、把握しづらくなっているから。
- ③ 専属のオペレータが扱うツールやシステムは、更新の頻度が高くなっているから。
- ④ 離職率の高い現場で使用されているシステムは、旧式のものであることが多いから。
- ⑤ 最新のシステムを導入すれば、慣れなくてもデータを利用することができるから。

問七 空欄 Y に入る表現として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

10

- ① データをいかに慣れ親しんだデザインにするか
- ② データとデザインをいかに両立させていくか
- ③ データをいかにデザインして社会に還元するか
- ④ デザインのためにデータをいかに活用していくか
- ⑤ データのデザインをいかに高付加価値化するか

問八 本文の内容に合致しているものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

11

- ① いくらデータから価値のある情報を得ることの物理的な条件が整ったとしても、利用者の情報処理能力が低ければ、情報が適切に利用されず、場合によっては不正に利用される可能性もある。
- ② 集積された大量のデータは、私たちの消費活動に役立つ反面、そこでの情報の扱いをわかりにくいものになっているので、複雑な情報をいかにデザインするかということが、今日的な課題となっている。
- ③ スマートフォンでは、写真を撮影する際にいくつもの煩雑な操作が同時に求められるので、UIとUXを高めるためには、俯瞰的な観点から体験の全体を設計する、クオリティの高いデザインが求められる。
- ④ データを生活に浸透させ、社会において有効に活用していくためには、利用者の能力や慣れを高める教育を普及させると同時に、ツールやシステムそのもののUIを改善していく必要がある。
- ⑤ 情報要求は四つのレベルに分類されるが、そのうちの「形式化された要求」と「調整済みの要求」に関しては、人工知能だけで十分に対応することができるため、人間がそこに介入する必要は特にない。

II 次の文章を読んで、後の設問に答えよ。

人は言葉を通じて他者とつながる。私は言葉を使って主観的に——つまり自分の考えとして——考えるけれど、その言葉は私が考えたものではなく、両親や周囲の人びとなど、私が言葉を知る以前にすでに言葉を使っていた人びとから受けとったものだ。そしてそれらの人びともまた、彼らに先行する人びとからその言葉を受けとっている。私の言葉はまた、今とともに生きる他の人びとの言葉からも自由ではない。言葉を通じて他者とつながろうとする以上、私は他の人びとの言葉と無関係に自分自身の言葉を勝手に作り出すことはできない。言葉はこの点において共同主観的である。言語学という学問や、それが明らかにする文法というルール（＝規範）があることからわかるように、言語は客観的な対象性をもっている。言語とは、^①それによって個々人の主観が可能になるような共同主観的なものであると同時に、客観的な対象性と規範性をもつて、人びとの言語活動や、言葉によるつながりを可能にする（社会的なもの）なのである。

だがしかし、右のような言い方ではまだ、社会の中の人間のつながりと言語の関係について十分に言い表わしたとは言えない。右のような言い方だと、言語は人の主観を表現し、それを他者に伝え、共有することを可能にする道具のように思われるかもしれない。けれども、実際には言語はそのような道具ではないからだ。

私やあなたのような個人がまずあって、その集合体として社会があるのではなく、まず社会があってその後から私やあなたが社会の中を生きるのだ。それと同じように、私やあなたがまずいて、その私やあなたが道具として言語を使うのではない。そうではなく、まず言語があつて、私やあなたはその言語の中に住み込むことによつてはじめて、今あるような私やあなたになる。私が語ることや考えることは、私が語る言語の語彙や、そこに内在する世界像に^②セイ約されている。だから、奇妙に聞こえるかもしれないが、私たちが言葉を道具として話しているのではなく、^③言葉が私たちを「語り手」という道具として話させているのだと言うこともできる。

もう少し具体的に考えるために、ここで「歌」という現象について考えてみよう。

歌をうたうことは、ほとんどすべての社会で見出される。喜びや悲しみ、怒りや絶望、労働の楽しさやツラさ、祈りや希望、美しい風景や忘れぬ出来事、さまざまな感情や出来事を、人間の社会は言葉をリズムとメロディに乗せた「歌」という形で表現し、うたい、伝承してきた。【a】人が歌をうたうとき、そこでうたっているのは誰なのか？ 歌の言葉はいったい誰の言葉なのかということを、ここでは考えてみたいのである。

歌の言葉は誰のものなのだろうか？

歌を作った人のものだろうか？

多くの場合私たちは、自分で作ったのではなく他人の手になる歌をうたう。にもかかわらず私たちは、しばしばそうした歌を、【A】の心情を表現する【B】自身の言葉のように、文字通り「私の歌」としてうたうことがある。

その言葉が私の現在の状況や心情と重なりあうものではないにもかかわらず、その歌をうたうことでそうした状況や心情をまさに我がことのように感じ、うたうこともある。自分自身でうたわなくとも、誰かがうたう歌を、まさに私の気持ちを表わしたものであるかのように聴き、ときに涙することもある。【C】の中で言葉にならず、形を与えられなかった感情が、ある歌の中に見出されてしまうこともある。独りではなく複数の人間とともに同じ歌をうたい、あるいは聴く

とき、それによって、場合によってはそれまで見も知らぬ他人であった人びとの間で、同じ歌の言葉が「私たちの言葉」であるかのように響くこともある。【b】こうしたとき、歌の言葉は他人の言葉であると同時に私の言葉や私たちの言葉として、ときに私自身が自ら発する言葉よりもはるかに私の心と共鳴し、自他の間を流れ、結ぶものとしてうたわれ、聴かれるのである。

優れた歌い手とは、他人の言葉を我が言葉としてうたい、聴く者にもその歌を、まさに我が歌として聴かせることができる者のことだろう。【c】そのとき、うたっているのはその歌い手なのだろうか？ それとも歌が、歌い手の口を借りてうたっているのだろうか？

そもそも民衆の間に伝承されてきた歌は、特定の誰かに帰属する言葉ではなく、その歌をうたい継いできた人びとの集団に帰属する言葉である。【d】このことは、多くの人びとに聴かれ、口ずさまれる今日の流行歌についても言える。なるほど、現代の流行歌には作詞者や作曲者、特定の歌い手があり、かれらの権利は著作権によって守られている。その意味では現代の歌は法権利上、作詞者と作曲者と歌い手のものだと言える。だがしかし、その歌が多くの人びとによって私の歌²や、私たちの歌²として聴かれ、うたわれるとき、その歌の言葉は、法権利上はともかく歌をうたう営みにおいては、それを聴き、うたう個々の人びとの、そして彼らのあつまりとしての大衆のものになっている。ある歌をうたい、共有することを通じて人は、²共時的な、そして通時的な広がりの中で他の人びとともにある関係を生きているのだ。

きわめて個人的な気持ちや思いをうたう歌が、多くの人の心を捉え、口ずさまれるものにもなりうる。そしてまた、私を超えた「我われ」の言葉としての歌の言葉が、私の口を通じて「我われの歌」としてうたわれることもある。【e】だからこそ、ある歌をとにもうたわされることが、私の意に染まない「我われ」へと私たちを動員するために利用されることもある。

歌の言葉は私たちの外側にあると同時に、私たちの内側にある。それは他人が作った言葉として私たちの外側からやってきて、私たちの中に入り込み、私たちの心情と共鳴し、私たちの言葉としてうたわれる。

私が歌の作り手で、私自身が作った歌をうたう場合でも、このことは変わらない。なぜなら、私が自分の歌を作るその言葉は、私が D で作り出した言葉ではなく、かつて私の中に赤ん坊として産み落とされ、E たちが話すのを聞いて覚え、習得していった「他者の言葉」であるからだ。私が作る歌の言葉は、かつて私が聞いた言葉の群れから選り出される。そしてそれは、聴き手の中で、聴き手がかつて聞いたさまざまな言葉の群れと共振し、共鳴する言葉として聴かれるだろう。個々の歌は、その歌が作られる言語の大海の中にウカんだ島、あるいは共時的、通時的に広がる「私たちの言葉」の大地の上に芽生え、花開いた草木のようなものだ。そして歌をうたい、また聴く人びとも、そうし

た言語の大海に浸かり、大地に根を張ってその歌をうたい、聴く。

だから歌を聴き、うたうとき、人は歌の経験を通じて社会を生きている。歌とは、そのような生きられる社会の経験である。歌をうたうとき、私たちは他者たちの言葉を我が言葉、我らが言葉としてうたうのであり、そうした歌の言葉によって「うたう私」や「うたう我ら」になり、歌の経験を他者とともにある関係として生きる。それは別の言い方をすれば、歌にうたわされることによって「うたう私」、「うたう我ら」として他者たちとともにある関係を生きるということである。このとき人は、X。人は歌によって感情や出来事を表現し、伝達するが、同時にまた歌によってある感情や出来事を我がものとしてうたわされ、生きさせられるのだ。

このことは、けれども歌だけにあてはまるのではない。それは言葉一般に、私たちが話し、語り、読み、そして考えること全般について言えることだ。

私たちは言葉話す主体であると同時に、言葉によって話しかけられる客体であり、言葉を話させられる媒体なのだ。ここで「媒体」というのは、歌の言葉のように私の外側から来た言葉が、私を通じてうたわれるようなあり方のことを意味している。

(若林幹夫『社会学入門 一步前』より)

※問題作成上の都合で、原文の一部に手を加えてあります。

問一 傍線部(1)～(3)のカタカナの部分と同じ漢字を用いるものを、次の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

12 (1) セイ約

- ① 安セイにして過ごす
- ② 榮枯セイ衰
- ③ 暴徒をセイ圧する
- ④ セイ実な人柄
- ⑤ 一セイに走り出す

13 (2) ツラさ

- ① シン辣な言い方をする
- ② 方シンを転換する
- ③ 自宅で謹シンする
- ④ 不シンな動き
- ⑤ シン妙な顔つき

14 (3) ウかんだ

- ① 一部のフ裕層
- ② 大きなフ担をかける
- ③ 数学のフ号
- ④ 新憲法を公フする
- ⑤ 景氣フ揚策

問二 傍線部(ア)「それ」の指示内容として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

15

- ① 自分自身
- ② 言語学
- ③ 規範
- ④ 対象性
- ⑤ 言語

問三 傍線部(イ)「言葉が私たちを『語り手』という道具として、話させているのだ」とあるが、それはどういうことか。

その説明として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

16

- ① 個人の主観を表現するときであっても、私たちは勝手に言葉を用いるわけにはいかず、一定のルールのもとにある道具として言葉を用いなければならないということ。
- ② 私たちがまず存在し、言葉を道具として用いるのではなく、むしろ、言葉がまず存在し、私たちを媒体とすることによって言語表現を成り立たせているということ。
- ③ 私たちは言葉を道具のように扱っているというわけではなく、言葉が社会性と規範性をそなえたものであるということを十分に理解したうえで、用いているということ。

- ④ 言葉を道具として身につけることで、私たちは社会的な存在になるが、逆に、言葉は私たちに用いられることがない限り、社会的に意味をなさないということ。
- ⑤ 私たちが生まれるよりも前に、まず言葉があり、それを道具として使いこなせるようになってはじめて、私たちは自分の考えを的確に表現できるようになるということ。

問四 次の文が入るべきところは、本文中の【a】～【e】のうちのどれか。最も適当な箇所を、後の①～⑤の中から一つ選べ。

だが、ここで考えたいのは歌という表現の普遍性についてではない。

17

- ① 【a】 ② 【b】 ③ 【c】 ④ 【d】 ⑤ 【e】

問五 空欄 A ～ E に入る言葉の組み合わせとして最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

18

- | | | | | | | | | | | |
|---|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|
| ① | A | 自分 | B | 私 | C | 私 | D | 他人 | E | 私 |
| ② | A | 自分 | B | 私 | C | 他人 | D | 他人 | E | 私 |
| ③ | A | 私 | B | 私 | C | 自分 | D | 自分 | E | 他人 |
| ④ | A | 他人 | B | 自分 | C | 他人 | D | 自分 | E | 自分 |
| ⑤ | A | 他人 | B | 自分 | C | 私 | D | 自分 | E | 自分 |

問六 傍線部(ウ)「共時的な、そして通時的な広がりの中で他の人びととともにある関係を生きる」とあるが、それはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

19

- ① ある歌をうたうときは、法的な権利を有する作詞者や作曲家、歌い手はもちろん、その歌をうたい継いできた多くの人びととも何らかの関係をもつことになるということ。
- ② ある歌をうたうときは、そこにある言葉が自分の心と共鳴するのを感じ、そのことで、その歌の作り手や歌い手と自分とのつながりを意識するようになるということ。
- ③ ある歌をうたうときは、自分で作ったのではなく他人が作った歌をうたうことになるが、そこで表現されている情感を多くの人と共有することができるということ。

- ④ ある歌をうたうとき人は、歌にある言葉を通して今を生きる他の人びととつながるとともに、その歌をうたい継いできた過去の人びともかかわることになるということ。
- ⑤ ある歌をうたうとき人は、その場でともいうたう人々と言葉を通してつながるだけでなく、他の場所で同じ歌をうたっている人びともつながることになるということ。

問七 傍線部（エ）「歌とは、そのような生きられる社会の経験である」とあるが、なぜそのようにいえるのか。その理由として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

- ① 歌にある言葉は「他者の言葉」ではなく、社会において共時的、通時的な広がりをもっている「私たちの言葉」そのものであるから。
- ② 歌の言葉は、直接的には個人的な感情や出来事を表現したものであっても、一種のメタファーとして社会的な意味を帯びてもいるから。
- ③ 歌で用いられる言葉は、先人によって使われてきた言葉から抽出されたものであり、社会における他者との関係を築くものであるから。
- ④ 歌というのは「うたう私」や「うたう我ら」といった特定の誰かに帰属するものではなく、社会において共有されるものであるから。
- ⑤ 歌とは常に他人によって作られるものであり、その意味で、そこで用いられている言葉は、最初から社会性を帯びたものであるから。

問八 空欄 X に入る表現として最も適当なものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

21

- ① 歌を単なる客体から主体へと昇華させている
- ② 歌に対して能動的であると同時に受動的である
- ③ 誰もが歌に対して主体的であろうとしている
- ④ 能動的でも受動的でもなく歌と一体化する
- ⑤ 歌を客体として能動的に働きかけることになる

問九 本文の内容に合致しているものを、次の①～⑤の中から一つ選べ。

22

- ① 優れた歌い手とは、他人の言葉に頼ることなく自分自身の言葉でうたい、聴く者にその歌が自分の感情をうたったものであると感じさせることのできる者である。
- ② 「歌」という現象はすべての社会に存在するといっても過言ではないが、歌に用いる言葉はさまざまに異なり、そのような意味で、歌は大地に生える草木のようなものである。
- ③ 言葉とはもともと、個人の感情を表現するために作り出された主観的なものであるが、それが長い時間をかけて社会で共有されるようになると、共同主観的なものになる。
- ④ 私たちは言葉を話す主体であるかのようだが、見方を変えれば、言葉が私たちを媒体として用い、私たちの口を通じて言語表現を実現していると言うこともできる。
- ⑤ 私たちは言葉を用いることによって、感情を表現し、出来事を記録するが、むしろ、言葉があるからこそ、私たちは感情や出来事を知ることができると言った方が正しい。

Ⅲ 後の設問に答えよ。(各問において選択肢を重複して選ばないこと。)

問一 次の1～5の四字熟語の空欄に入る漢字として最も適当なものを、後の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

27	26	25	24	23
5	4	3	2	1
馬耳 □ 風	□ 方 浄土	泰山 □ 斗	□ 山 不落	品行 □ 正

- ① 東
- ② 西
- ③ 南
- ④ 北
- ⑤ 方

問二 次の1～5のことわざの意味として最も適当なものを、後の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

28

1 真綿で首を締める

29

2 案ずるより産むがやすし

30

3 去る者は日々に疎し

31

4 枯れ木も山のにぎわい

32

5 三年飛ばず鳴かず

① 将来の活躍のために機会をうかがってじつと待つ

② たいして価値のないものでもないよりはましである

③ 実際にやってみると心配していたよりもたやすくいく

④ じわじわと遠回しに責めたり苦しめたりする

⑤ 親しかった人も離れてしまうと次第に関係が薄れる

問三 次の1～5の詩人の作品を、後の①～⑤の中からそれぞれ一つずつ選べ。

33	1	北原白秋
34	2	石川啄木
35	3	中原中也
36	4	草野心平
37	5	室生犀星

- ① 『山羊の歌』
② 『邪宗門』
③ 『あこがれ』
④ 『第百階級』
⑤ 『抒情小曲集』