

「一」 次の1～4の漢字の総画数を算用数字で答えなさい。(8点)

1 善
2 級
3 遺
4 際

「二」 次の漢字の部首を下のア～エから選び、記号で答えなさい。(8点)

1	奮	「ア	大	イ	佳	ウ	田	エ	一
2	暮	「ア	艹	イ	日	ウ	一	エ	八
3	密	「ア	宀	イ	必	ウ	山	エ	心
4	裁	「ア	土	イ	戈	ウ	衣	エ	戈

「三」 次の1～5の——線部を、漢字に改め、送り仮名も含めて答えなさい。(10点)

- 1 ひややかな目を向けられる。
- 2 話し合う機会をもうける。
- 3 山々がつらなる美しい風景。
- 4 「ただちに職員室に來なさい」
- 5 彼の自転車をあやつる腕はなかなかのものだ。

〔四〕 次の1～6の熟語と同じ構造のものをあとから選び、記号で全て答えなさい。(12点)

- 1 幸福 2 茶道 3 犯罪 4 寒暖 5 未定 6 市営

ア	植樹	イ	海岸	ウ	無視	エ	日没	オ	反省
カ	街灯	キ	訪問	ク	飲酒	ケ	難易	コ	不足

〔五〕 次の1～6の熟語について、対義語・類義語になるような□に入る漢字を答えなさい。(12点)

【対義語】(意味が反対や対になる言葉)

- 1 圧勝 ↓ □敗 2 近辺 ↓ 遠□ 3 善良 ↓ □良

【類義語】(意味がよく似た言葉)

- 4 任務 ↓ □命 5 自然 ↓ □然 6 音信 ↓ 消□

〔六〕 次の1～5の短文と文の展開・構造が同じものをあとから選び、それぞれ一つずつ記号で答えなさい。

(10点)

- 1 彼は注目をあびるのが好きで、人前に出て話をすることが多い。
- 2 だれでも急に声をかけられると、びっくりしてしまうだろう。
- 3 朝から何も食べておらずお腹がすいたが、なんとか家までは我慢しよう。
- 4 今日はお一人のようですが、奥様おくさまは元気ですか？
- 5 テストがいい出来だったので、気分よく家に帰れる。

ア トンネルを抜けると、雪国だった。
イ 田舎にいやげがさしているから、将来は都会に住みたいと思っている。
ウ 彼らはことあるごとにケンカし、最後には別々の道を進みだした。
エ 運命の人に出会ったら、どんな感じがするのかな。
オ 本は最近売れないけれど、この世に無くてはならないものだ。
カ これで解散しますが、みなさんの予定を教えてください。
キ どんなにお願いされても、君の言うことは聞けない。

〔七〕 次の1～4の二字熟語はある法則を持って並んでいます。□にはその法則に従った二字熟語ができる漢字一字が入ります。この□に当てはまる漢字を答えなさい。なお□が二つあるものには共通の一字が入ります。

(10点)

- 1 共存 ↓ □光 ↓ 学問 ↓ 園児
- 2 熟成 ↓ 清□ ↓ 決勝 ↓ 証明
- 3 改革 ↓ 革命 ↓ 命令 ↓ 令□ ↓ □態
- 4 愛情 ↓ 貨物 ↓ 査定 ↓ □機 ↓ 難問
- 5 警察 ↓ 通常 ↓ 運氣 ↓ 喜色 ↓ □画

〔八〕 次の1～5の各問いに答えなさい。(10点)

- 1 日本で一年の内、一番夜の時間が長い日を何という。(漢字で)
- 2 慣用句です。火が出たり、つぶれたりするのは身体のどの部分。
- 3 滝を登り切ったら龍りゅうになるといわれている魚は何。
- 4 二〇一六年に没後四〇〇年を迎えた「ヴェニスぼつごの商人」「ハムレット」などを書いた劇作家はだれ?
- 5 共栄学園の校訓「氣魄きはく」、「信念」、もう一つは何。(漢字で)

「九」 次の文章を読んであとの問いに答えなさい。(70点)

ところで、役割語^{注1}としての〈老人語〉の話し手は、単に年齢^{ねんれい}が高いという属性を持っているのではなく、ストーリーの中で老人であることと結びついた特別な役割を担^Aっていることが普通^{ふつう}である。「博士」はまさしくそのような特別な役割の典型^アであった。「博士」は大きく分けて、善玉博士と悪玉博士に分けられよう。手塚^{てづか}作品に例を取れば、「鉄腕アトム」のお茶の水博士と天馬博士、「火星博士」のブートン博士とポップ博士がそれぞれ対応する。博士とは、科学という魔法^{まほう}にも似た力と知恵の持ち主である。その科学の力を主人公に与え、助け、導^Bくのが善玉博士、科学の力を以て、主人公の前に立ちほだかり、苦しみ、傷つけるのが悪玉博士である(後者は、いわゆる「マッド・サイエンティスト」の系譜^{けいふ}に属する)。そして博士に限らず、〈老人語〉の話し手はおおむね、善玉、悪玉を含めた三つほどの類型に分けられるようである。すなわち、次のような分類である。

- a 主人公に知恵^{ちえ}と教訓^Cを授け、教え、導く助言者
- b 悪知恵と不思議な力によって主人公を陥^{おとし}れ、苦しめる悪^イの化身^{けんしん}(例…白雪姫の女王や眠り姫の魔女)
- c 老耄^{ろうもう}^{注2} ゆえの勘違^{かんちが}いや失敗を繰^くり返し、主人公やその周辺の人物を混乱させ、時に和^Dませ、関係調整役として働く人物(例…「ちびまる子ちゃん」のともぞうじいさん)

つまり、〈博士語〉を含めた〈老人語〉の話し手は、(X)の中で出会う人物を直接指し示すのではなく、(Y)の中で特定の役割を与えられた人物であったのだ。

この、物語の構造という点について述べた、興味深い著作がある。クリストファー・ヴォーグラの「The Writer's Journey (作者の旅)」である。ヴォーグラはハリウッドで映画シナリオの分析・評価^{ぶんせき}をしている人物であるが、神話学者ジョゼフ・キャンベルの「The Hero with a Thousand Faces (千の顔を持つヒーロー)」という著作に感銘^{かんめい}を受け、その内

容が、映画や劇のシナリオを書くために大変役立つことに気づいた。そして、この研究書のエッセンス注³を下敷きにして、シナリオ・ライターのためのガイドブックを書いたのである。ヴォーグラーによれば、キャンベルは、世界各国の神話に共通する構造があることを指摘し、それを「ヒーローの旅 (hero's journey)」と名付けた。「ヒーローの旅」は、ヒーローが出会う一定の役割 (祖形注⁴ : archetype) を担った人物と、それらの人物との出会いを含めた出来事・事件の時間的配置としてのモデルからなる。ヒーローの旅は、おおむね次のようなものである (なお、ここで「ヒーロー」は女性・男性を問わない用語として用いられている)。

「普通の生活」をしている「ヒーロー」が、ある日、異界の「使者」から「冒険への呼び出し」を受ける。「ヒーロー」はいったんこの「呼び出しを拒絶する」が、老人の「助言者」に導かれ、励まされ、力を授かり、旅立つのである。「ヒーロー」は「最初の関門」にさしかかり、「関門の番人」に「試練」を与えられる。それらの過程で、「味方」と「敵」が明らかになっていく。「敵」は、「ヒーロー」を呪い、苦しめようとする「影」の部下であったり、「影」そのものであったりする。「トリックスター」はいたずらや失敗で「ヒーロー」たちを混乱させ、笑わせ、変化の必要性に気づかせる。「変容する者」は「ヒーロー」にとって異性の誘惑者で、「ヒーロー」は彼／彼女の心を読みとることができず、疑惑に悩まされる。やがて「ヒーロー」は「深奥の洞窟への侵入」を試み、「苦難」をくぐり抜け、宝の「剣 (報酬)」をつかみ取る。「ヒーロー」は「帰還への道」をたどるが、その途中で死に直面し、そして「再生」を果たす。その後「神秘の妙薬」を携えて帰還するるのであった。(ヴォーグラー 前掲書 より要約)

すでにお気づきのように、この「ヒーローの旅」の構造は、我々になじみ深い神話、昔話、おとぎ話の中に容易に全面的・部分的な類型を見いだすことができる。たとえば「桃太郎」にも、「ヒーローの旅」のごく単純な雛形を見て取ることができるだろう。ヴォーグラーは、この構造を分解し、重ね合わせ、繰り返し、ふくらませ、近代的な人物描写を付け

加えること等によって、近代人の鑑賞に堪えうるストーリーを作り出せるとした。逆に、人気を得た映画、演劇、小説等は、冒険活劇、SF、ミステリー、ラブストーリー等のジャンルを問わず、必ずどこかしらに「ヒーローの旅」の構造を持っていることを示したのである。ヴォーグラが直接その実例として示した作品には、『オズの魔法使い』『ライオンキング』『スター・ウォーズ』『タイタニック』『未知との遭遇』などがある。「ヒーローの旅」は、今もって、人々の気持ちを惹きつけてやまない魅力を保っている。

③ 「ヒーローの旅」はなぜ人々を感動させるのか。キャンベルおよび、ヴォーグラの主張によれば、それは、人類の先達^{せんだつ}注⁵が自らの経験に基づいて作り上げた、いわば人生のステレオタイプ注⁶。だからである。受け手である我々は、ヒーローに自分自身を投影注⁷し、ストーリーの中で自分の人生の目的とプロセス注⁸を知ることになる。そして子供たちは、幼いころから「ヒーローの旅」の、ヴァリエーション注⁹を与えられることによって、本物の人生に出会う前に、ステレオタイプの人生的な枠組みを刷り込まれるのである。

さて、役割語の観点からこの「ヒーローの旅」を見ると、興味深い対応が見えてくる。〈老人語〉の話し手は三つの類型に収められると述べたが、実はそれぞれ〈助言者〉〈影〉〈ヘトリックスター〉という役割に当てはまるのだ。よく知られた映画や小説でいえば、『スター・ウォーズ／帝国の逆襲』のヨーダは〈ヘトリックスター〉のように登場し、しかし実は〈助言者〉であった。また『ハリー・ポッターと賢者の石』では、アルバス・ダンブルドアが典型的な〈助言者〉として登場する。そしてこれらの人物の発話は、典型的な〈老人語〉として翻訳されている。

ヨーダ「あったまるぞ、うまいじゃろ」

ルーク「ヨーダのところまでは遠いのかい、ここからどのくらいかかる?」

ヨーダ「近くじゃよ、すぐ近くにおる」 (「スター・ウォーズ／帝国の逆襲」)

「君の母上は、君を守るために死んだ。ヴォルデモートに理解できないことがあるとすれば、それは愛じゃ。君の母上の愛情が、その愛の印を君に残していくほど強いものだったことに、彼は気づかなかった。傷跡きずあとのことではない。目に見える印ではない……それほどまでに深く愛を注ついだということが、たとえ愛したその人がいなくなっても、永久に愛されたものを守る力になるのじゃ。それが君の肌はだに残っておる。クィレルのように憎にくしみ、欲望、野望に満ちた者、ヴォルデモートと魂たましいを分け合うような者は、それがために君に触ふれることができんのじゃ。かくもすばらしいものによって刻印された君のような者に触れるのは、苦痛でしかなかったのじゃ」

(J・K・ローリング／松岡佑子(訳)「ハリー・ポッターと賢者の石」四四〇頁)

このように、^④特徴ある役割語の話し手は、ストーリーの中で一定の役割を割り当てられる。そうでなければ、現れてすぐに消え去るような、背景的な人物である。日本で育った日本語話者は、子供時代から、物語の神話的構造とセットで、役割語を学んでいくのである。

では、読み手・聞き手が自分を同一化する「ヒーロー」は、どのような言葉話すのか。それは、^⑤典型的には「標準語」である。むろん、例外もいくらかでも見つかるが、その場合は十分な背景の説明と人物描写を重ねることでそれが可能になるのであり、そうでなければ、非「標準語」話者に我々は容易に自己同一化をすることができない。逆に、「標準語」話者ならば、我々は無条件に自己同一化をする準備ができています。

(金水敏『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』より)

【語注】注1 役割語：筆者金水敏によれば「特定のキャラクターと結びついた、特徴ある言葉づかいのこと」を指す。

注2 老耄：おいぼれること。

- 注3 エッセンス：物事の重要な部分。本質。
- 注4 祖形：祖型のことと思われる。時代や文化を超えた、様々なイメージの基本となるような型のこと。
- 注5 先達：先ばい。先に立って導いていく人のこと。
- 注6 ステレオタイプ：ものの見方・態度や文章などが型にはまって固定的で、新しさのないこと。
- 注7 投影：自分の性質を他人の性質にしてしまうこと。自分を重ね合わせることに同一視。
- 注8 プロセス：物事をすすめるときの経過。途中。
- 注9 ヴァリエーション：物事の変化のこと。

問1 〓線部AとHの漢字の読みをひらがなで答えなさい。

問2 〰線部アとウのことはそれぞれどういう意味ですか。簡潔な言葉で説明しなさい。

問3 〓線部①「老人であることと結びついた特別な役割」とありますが、この役割を簡潔な言葉で表現したものを三つ、本文中から抜き出して答えなさい。

問4 文中（X）・（Y）に入る語の組み合わせとして適当なものをあとから選び、記号で答えなさい。

ア	X 普通の生活	Y 人生	イ	X 旅	Y ストーリー
ウ	X 冒険	Y 神話	エ	X 現実	Y 物語の構造

問5 ——線部②『桃太郎』にも、『ヒーローの旅』のごく単純な雛形を見て取る「とありますが、「桃太郎」に見られる「ヒーローの旅」の「単純な雛形」とはどのような点をいっただけですか。桃太郎の物語を説明したあとの中から、「ヒーローの旅」の説明と重ならないものを四つ選び、記号で答えなさい。

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| ア 川を流れてきた桃から生まれる | イ 成長した桃太郎は日本中で一番強くなる |
| ウ 旅の人から悪さをする鬼の話聞き、興味を持つ | エ 桃太郎は力試しに鬼ヶ島へ行くことを望む |
| オ おじいさんおばあさんにきび団子を授かる | カ きび団子でイヌ・サル・キジを仲間にする |
| キ 鬼ヶ島にたどり着く | ク イヌ・サル・キジの活躍もあり、鬼を倒す |
| ケ 鬼が宝と引き替えに命を助けてほしいと願う | コ 倒した鬼から宝をもらって無事家に帰る |

問6 ——線部③『ヒーローの旅』はなぜ人々を感動させるのか」とありますが、この理由を八〇字以内で説明しなさい。

問7 ——線部④「特徴ある役割語の話し手は、ストーリーの中で一定の役割を割り当てられる」とありますが、「特徴ある役割語」にあたる表現を自由に考えて取り上げ、その話し手が物語でどのような役割を割り当てられるか、左の例を参考にして説明しなさい。なお文中に書かれている役割語は解答不可。

(例)「くじゃ」「くおる」のような表現の話し手は、年配の助言者のような役割を与えられることが多い。

問8 ——線部⑤「典型的には〈標準語〉である」とありますが、「ヒーロー」が〈標準語〉を話すのはなぜか、理由を説明しなさい。

受験番号		氏名		採点	
------	--	----	--	----	--

一	1	2	3	4
---	---	---	---	---

二	1	2	3	4
---	---	---	---	---

三	1	2	3
4	5	6	

四	1	2	3
4	5	6	

五	1	2	3
4	5	6	

六	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

七	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

八	1	2	3
4	5	6	

受験番号		氏名	
------	--	----	--

九 問 1	A	つて	B	く	C	け	D	ませ	
	E	つて	F	づいて	G	め	H	いだ	
問 2	ア								
	イ								
	ウ								
問 3									
問 4									
問 5									
問 6	-----								

問 7									
問 8									

受験番号		氏名		採点	
------	--	----	--	----	--

一	1	12	2	9	3	15	4	14
---	---	----	---	---	---	----	---	----

二	1	ア	2	イ	3	ア	4	ウ
---	---	---	---	---	---	---	---	---

三	1	冷やかな	2	設ける	3	連なり
	4	直ちに	5	操る		

四	1	オ・キ	2	イ・カ	3	ア・ク
	4	ケ	5	ウ・コ		

五	1	完	2	方	3	不
	4	使	5	天		

六	1	ウ	2	エ	3	オ	4	カ	5	イ
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

七	1	栄	2	潔	3	状	4	待	5	区
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

八	1	冬至	2	顔	3	鯉
	4	(ウイリアム) シエイクスピア	5	自治		

受験番号		氏名	
------	--	----	--

九	⑩	A	になつて	B	みちびく	C	さずけ	D	なごませ
		E	たもつて	F	もとづいて	G	おさめ	H	そそいだ
	⑨	ア	特徴をよくあらわしたもの。						
		イ	形のないものが、形をもって現れたもの。						
		ウ	たやすく。やさしく。簡単に。						
	⑨	助言者			影(悪の化身)		トリックスター		
	④	エ							
	⑧	ア・イ・エ・ケ							
	⑧	<p>「ヒーローの旅」は先達の経験によつて作られた人生のステレオタイプであり、幼い頃からその型をすり込まれた人々は自然と物語の主人公に自分自身を重ねてしまふから。</p>							
	⑧	<p>「くですわよ」「よくつてよ」といった養現の話し手は、お嬢様やお金持ちの女性という役割を与えられることが多い。 など</p>							
	⑧	<p>「ヒーローの旅」におけるヒーローは読み手・聞き手に自己同一化可能な存在であるべきだが、非〈標準語〉話者と同一化することは困難であるため、同一化の容易な〈標準語〉話者に設定されることが多いから。</p>							