

# 2025 年度

## 国 語

最初に、以下の<sup>ちゅういじこう</sup>注意事項をよく読んでください。

1. 問題冊子は<sup>かんとくしや</sup>監督者の指示があるまでは開いてはいけません。
2. 監督者の指示にしたがって、解答用紙に受験番号と氏名を記入してください。問題冊子は受験番号のみを記入してください。
3. 試験問題の内容に関する質問には答えられません。それ以外の用事があるときは手をあげてください。
4. 受験中気分が悪くなったときは、監督者に申し出てください。
5. 漢字で書くべきところは漢字で書いてください。

受 験 番 号	
------------------	--

\* 解答に字数制限がある場合は、句読点なども字数として数えます。

【一】 次のそれぞれの問いに答えなさい。

問一 ①～⑥の——線部のカタカナを漢字に直しなさい。

- ① スイジヨウキがたちこめる。      ② 金を銀行にアズける。  
④ キユウキユウ車を呼ぶ。      ⑤ お客様のセツタイをまかされる。  
⑥ 母の言うことに耳をカす。  
⑦ 選手団のキシユをつとめる。

問二 次の中から意味が似ている言葉を二つ選び、記号で答えなさい。

- ア、関心      イ、心配      ウ、関係      エ、理由      オ、興味

問三 次の□の中のひらがなを漢字にしたときの部首名をひらがなで答えなさい。

かの女はとても かい 活な人だ。

問四 次の□に対になる漢字を入れて、四字熟語を完成させなさい。

温□知□

問五 次の文はことわざである。( )に入る漢字の総画数を漢数字で答えなさい。

( ) ( ) の恥はかき捨て

【二】 次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

校門をくぐると、頭上には立派な鱗雲うろこぐもが広がっていた。辺りには、晴れた秋特有の澄みきった空気が漂ただよっている。

「もう、大丈夫だいじょうぶなの？」

「え？」

「あ、えっと、その。足」

そう言っつて、サポーターが巻かれた右足にさりげなく視線を向ける。伊藤さんがそれを受けて、ああ、と頷うんずいた。

「まあね。担当医師Xのお墨付き」

伊藤さんは先週、陸上部への復帰を決めた。今日は今後の復帰スケジュールについて、コーチも交えて話し合ったんだそうだ。伊藤さんの地道はためなりハビリの成果だ。夏から秋にかけて、随分ずいぶんがんばったと聞いている。体育の時間もふつうに走っているし、傍目はためには怪我けがする前となら変わらないように見える。ただ本人からすると、まだ本調子とは言えないらしい。

「……濱中はまなかさんは、なんて？」

伊藤さんが、え、と首を傾かしげる。

「あ、いや。そうじゃなくて」

今年の初夏から秋にかけてのわずかな期間、伊藤さんが自分のグループと距離きょりを置いたことがあった。それはちょうど、伊藤さんが部活を休んでいた時期と重なっている。

それから随分後になって、伊藤さんと濱中さんが一緒いっしょにいるところを見かけるようになった。教室で、二人が以前のように話す姿を見てほっとした。素直すなおに、よかった、と思えた。あるべきものが、ようやくあるべき姿もどに戻ったのだと。どうしてか、そんな風に思った。

「その、なんていうか。よかったなって。二人が、仲直りして」

それを聞いた伊藤さんが、いやだろうね、と言って肩をすくめてみせた。

「たしかに仲直り、はしたけど。元通りっていうのとは、ちよつと違う気がする。グループ抜けちゃった子もいるし」

伊藤さんがそこで一旦、言葉を区切る。伊藤さんの目元に一瞬だけ、苦々しい感情がよぎるのがわかった。

「……子どもの時みたいにはいかないだね」

伊藤さんはそうつぶやいた後、あ、私達まだ子どもか、とまぜかえすようなことを言っ、少しか笑った。でも、伊藤さんの言っていることはよくわかる。子どもの私達が今よりもう少しだけ子どもだった頃、世界はもつと単純にできていたような気がする。

喧嘩したら、ごめんなさいを言いますよ。ごめんなさいを言われたら、相手を許しましょう。許し合ったら、仲直りをしましょう。全部、学校で習った。でもこの世には、仲直りしようとしてもできない関係がある。仲直りしても、決して元通りにはならない関係があるのだ。

「あ」

信号前で急に声を上げた私を、伊藤さんが振り返る。

「どうしたの？」

「あ、ううん……。ごめん。私の勘違い」

それからしばらく歩いて、いつもの分かれ道に差し掛かったところで互いに歩調を緩め、立ち止まった。

「じゃあ、ここで。ちいちゃんに、よろしく」

伊藤さんはこれから、学童に妹さんを迎えに行くらしい。千咲ちゃん、という名前のその子とは、私も会ったことがある。くりくりした瞳が印象的で、とても利発そうな女の子だった。

「ありがとね。この前は一緒に遊んでくれて」

「ううん、こっちこそ」

「あいつ、一発で高橋さんのこと気に入ったみたい。また、あのお姉ちゃんに会いたってさ」

初めて会った時、ちいちゃんはお近づきのしるしだと言って、まるで魔法の杖みたいなすらりとした木の枝をくれた。だから次会った時は、この街でいちばんきれいな落ち葉が集まるとっておきの場所を教える、という約束をしている。ちいちゃんがそれを、覚えていてくれるといい。

「うん。また明日」

「また明日」

互いに挨拶を交わして、伊藤さんと別れた。伊藤さんの背中を見送ってから、急いで来た道を戻る。早足で駆けて、ようやく交差点に着いて辺りを見回してみたものの、そこにはとりたてて変わり映えのない景色が広がっていた。

さつき十字路の向こう岸にいたのは、さきちゃんの家のおばさんだった。間違いない。首からぶら下げた社員証と、作業服っぽいジャンパー。おばさんは最近、運送会社で働き始めたらしい。父さんが、窓口で見かけたと言っていた。以前よりも少し痩せて、なんだか疲れているように見えたのは、私の気のせいだろうか？ もちろん、声をかけたところで話すことがあるわけじゃない。でも。

どうしてもあきらめきれず、しばらくそこで待ってみたけど、結局おばさんは見つからなかった。三回目に信号の色が変わったのを見届けてから、私は踵を返し、後ろ髪を引かれるようにして、その場を後にした。

「呼ばれてるよ」

クラスメイトから声をかけられたのは、次の日の休み時間のことだった。他クラスの生徒から呼び出しを受けるなんて、生まれて初めてだ。クラスメイトに言われるまま廊下に出ると、見慣れない顔の女子生徒が私を待ち構えていた。相手は私を見つめるや否や、あっ、という顔をして会釈してきた。どうやら、あっちはあっちで緊張しているらしい。

「高橋さん、だよ。私のこと、覚えてるかな」

「えっと、あの……」

「さきと同じクラスの、小野。前に一度だけ、話したことあるんだけど」

そう言われて、やっと気づいた。おのちん、だ。吹奏楽部の。さきちゃんを待っていた時に偶然見かけて、話しかけたことがある。慌てて、うんと頷く。おのちんはそれを聞いて、ほっとしたように小さく息を吐いた。

「ごめんね、急に呼び出して」

「ううん、それは別に」

とその時、数人の男子達がけらけらと笑いながらすぐそばを通り抜けていった。それを気にしてか、ちょっとこっち、と言われて廊下の隅に手招きされる。どうも落ち着きがない。何事だろう、と思いついていくと、おのちんは思いつめたような顔でこちらを振り返った。

「これ」

そう言っておのちんが差し出してきたのは、一通の封筒だった。鮮やかなミントグリーンの、

1

とした洋紙の手触り。

「渡してこないかな、これ」

「え?」

誰に。そう問い返す間もなく、すぐ答えはわかった。表に、宛名が書いてある。三浦さき様。それがさきちゃん宛の手紙だと気づくのに、そう時間はかからなかった。

「これって」

「さきに。お願いできるかな」

お願いできるかな、は依頼というよりほとんど命令だった。④ 有無を言わず、その手紙を私に渡そうとする。意味がわからず、咄嗟に首を振っていた。

「なんで、そんな」

「なんでって……」

おのちんの声に、微かな苛立ちが混じる。

「小野さんが、直接渡せばいいのに」

私からなんて、受け取ってもらえるはずないじゃないか。そもそも、話どころかも何ヶ月も顔を合わせていないのに。私はさきちゃんから、避けられている。

「それができないからこうやって」

興奮したおのちんが何かを言いかけ、はっとしたように「A」をつぐんだ。

「ごめん。その、私」

不自然な間が空く。おのちんは気まずそうに唇を噛んだまま、黙り込んでしまった。

「できないって。え、何？ どういうこと？」

すると、おのちんは私の顔をじっと見つめ、知らないの、とつぶやいた。長い沈黙の末、おのちんは意を決したように口を開いた。私に、というよりは、自分に言いきかせているような口調だった。だって、さきが言ってたんだもん。だから、私――

「高橋さん、さきの友達なんでしょ？」

教室に戻ると、休み時間もあとわずかで終わろうとしていた。といっても、この後のホームルームはまた体育祭の準備だ。そのせいか授業前とはまた違う、2とした空気が流れている。教室の雰囲気とは裏腹に、頭の中には、さっき聞いたばかりのおのちんの声がこびりついて、ひどく落ち着かない。

『さき、全然学校来てない』

おのちんはそれから、さきちゃんの近況についていくつかの事実を教えてくださいました。

『ここ一ヶ月くらいかな。その前から、休みがちではあったけど』

来たとしても教室には「B」を出さず、保健室登校がほとんどだそう。最近では、このまま学校を辞めるんじゃないかなんて噂も流れている。それを聞いて、いつだったか、一人でお弁当を食べるさきちゃんの姿を見かけたことを思い出した。

『ちよっと、うちらの中でいろいろあって』

おのちんは、その先をはっきり言葉にしようとはしなかった。

『多分、私が行っても会ってくれないから。高橋さんならもしかしたらって、そう思ったんだけど……』  
今更私に、どうしろって言うんだらう。私はさきちゃんから、切られた側の人間だ。さきちゃんのことを思い出そうとすると、いい思い出よりも先に、別れ際のさきちゃんの声が蘇る。嫌悪と憎しみで歪んだ、さきちゃんの表情。無理だ。やっとな、あれを忘れられそうなのに――。

そこまで考えて、はっとした。私がさきちゃんを、忘れたがっている？ さきちゃんは私のことを、友達と呼んでくれたのに。それがうれしかったことは、本当なのに。なのに私は、それも忘れようとしているんだらうか。やがてはそのことにすら、慣れていくんだらうか。いつからか、トトの声が聞こえなくなったみたいに。

『ごめん。こんなこと頼めるの、高橋さんくらいしかない』

おのちはそう言っ、ほとんど押しつけるように封筒を渡してきた。

『無理だったらそれ、捨てていいから』

渡された手紙を、もう一度見返す。少しかだけ皺の寄ったそれは、やっぱり美しいミント色をしていた。裏には几帳面な文字で、小野優花、と書かれている。か細く消えそうなその字は、でもしつかりと、この手紙の送り主を伝えていた。これを受け取るべきその人に向かって。

「高橋さん、ちよつといーい？」

はっとして顔を上げると、そこに立っていたのは、満面の笑みで私を見下ろす伊藤さんの姿だった。慌てて手紙を机の奥にし  
まい込む。

うん、と頷きかけ、あ、と気づく。伊藤さんのすぐそばに、濱中さんが立っていた。伊藤さんに無理矢理連れてこられたらしく、濱中さんは仏頂面で、ふて腐れたように俯いている。伊藤さんはそんな濱中さんの腕をしっかりとつかんだまま、放さない。

「こいつ、高橋さんに謝りたいんだって。この前、勝手に帰っちゃったこと」

それを聞いた濱中さんが顔を上げ、そんなんじゃない、と唇を尖らせる。

「ほら、もう。照れんなって」

「ほんと、そんなじゃないし」

「あのバケツも、ほんとと自分で返したかったんでしょ？」

「だから、あれはふじもんが。あたしは別に……」

そう言っただけを向いた濱中さんの横顔が、記憶の中の面影と合致する。⑥ようやく、わかった。自分があの時無意識に、誰を思い浮かべていたのか。

すぐそばでは、伊藤さんが今もまだ、意味のない言葉<sup>⑦</sup>を吐き出し続けている。ごめんね高橋さんこいつ素直じゃないんだよでも今回は私がつんと言っただけからしたら亜梨沙も亜梨沙で色々思うところがあつたみたいで高橋さんと一回ちゃんと話してみたいって。

「——からさ。あれ、高橋さん？ どうしたの？」

「ごめん。私、ちよっと」

伊藤さんの声を遮り、椅子から立ち上がった。

「でも、そろそろホームルーム始まるよ」

なおも追って来る伊藤さんの声を振り切り、3と歩き出す。すごく気分が悪い。背後では、伊藤さんと濱中さんが互いに肘を小突きながら、どういふこと、と視線を送り合っている。ああ、いやだ。こんなところ、一刻も早く逃げ出したい。

本当は、わかっていた。わかっていたから、答え合わせするのを避けていただけ。濱中さんは時々、さきちゃんに似ている。すごく、すごく似ている。自分勝手なところも、自分を守るために相手を傷つけてしまうところも、素直になれないところも。本当は寂しがり屋なところも、それをわかってあげられるのは自分だけだと、近くにいる人に思わせてしまうところも。伊藤さんにとつての濱中さんは、私にとつてのさきちゃんだ。

私はずっと、伊藤さんと濱中さんの二人に自分とさきちゃんの姿を重ねていたのかもしれない。自分とさきちゃんが、そうはなれなかったから。伊藤さんと濱中さんに、そうなれたかもしれない私達の姿を。

次の授業の始まりを告げる、予鈴が校内に響き渡る。いつもはうるさくて仕方のないチャイムの音が、その時だけはどうして

か、随分遠くから聞こえたような気がした。

(こざわたまこ『教室のゴールデンロックゾーン』〈小学館〉より)

問一

1

3

に入ることをばとして適切なものを次の中からそれぞれ選び、記号で答えなさい。(ただし、同じものは使えない。)

- ア、よろよろ      イ、ぐるぐる      ウ、ふわふわ      エ、すべすべ

問二

——線部X・Yの本文における意味として適切なものを次の中からそれぞれ一つ選び、記号で答えなさい。

X「お墨付き」

- ア、誰かに注意されること  
イ、誰かに記録されていること  
ウ、誰かに認められていること  
エ、誰かに後をつけられること  
Y「後ろ髪を引かれる」

- ア、未練が残って思い切れないこと  
イ、未来に向かって進むのを邪魔されること  
ウ、過去の出来事を忘れること  
エ、新しいことに挑戦ちようせんできないこと

問三 「A」、「B」に入る体の一部を表すことばを、それぞれ漢字一字で答えなさい。

問四 — 線部①「あるべきものが、ようやくあるべき姿に戻った」とあるが、「あるべき姿」とはなにか。その説明として適

切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、伊藤さんが部活で再び活躍かつやくするようす。
- 2、伊藤さんと濱中さんの間に距離ができたようす。
- 3、伊藤さんが「私」と仲良くしているようす。
- 4、伊藤さんと濱中さんが一緒に話しているようす。

問五 — 線部②「世界はもっと単純にできていた」とあるが、「単純にできていた」とはどういうことか。「〜こと」につながるように、文中のことばを用いて二十五字以内で答えなさい。

問六 — 線部③「伊藤さんの背中を見送ってから、急いで来た道に戻る」とあるが、それはなぜか。その理由として適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、伊藤さんと一緒に帰ってきたが、その姿を他の友達に見られなくなかったから。
- 2、さきちゃんのお母さんに会いに行く前に、気持ちを落ち着かせようと思ったから。
- 3、さきちゃんのお母さんに会いたかったが、それを伊藤さんにさとられたくないから。
- 4、伊藤さんと明日会う約束をしたものの、守れるかどうかわからない不安をかくしたいから。

問七 — 線部④「有無を言わず、その手紙を私に渡そうとする」とあるが、それはなぜか。文中のことばを用いて四十字以

内で答えなさい。

問八

——線部⑤「満面の笑みで私を見下ろす伊藤さんの姿だった」とあるが、このときの伊藤さんのようすとして適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、「私」が手紙をしまったのを見て、「私」の秘密を知ったことを得意に思っている。
- 2、自分の力で濱中さんと「私」を仲直りさせてあげられることを喜んでいる。
- 3、「私」のさきちゃんへの本心を気づかせることができる、と確信している。
- 4、濱中さんを「私」に謝罪させることで、濱中さんと「私」に優越感ゆうえつかんを覚えている。

問九

——線部⑥「ようやく、わかった」とあるが、なにが「わかった」のか。その説明として適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、無意識に濱中さんを思い浮かべるほど、濱中さんが気になっていたということ。
- 2、「私」は、実はさきちゃんと再び仲良くしたいと思っているということ。
- 3、一度こわれてしまった友人関係は、二度と元には戻らないということ。
- 4、さきちゃんが「私」に言ったひどい言葉は、本心ではなかったということ。

問十

——線部⑦「意味のない言葉」とあるが、「私」がこのように表現するのはなぜか。その理由として適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、どんなに謝られても「私」は濱中さんを許す気がないので、むだなおしゃべりにしか聞こえないから。
- 2、伊藤さんは、自分と濱中さんの二人の間でしか理解できないことを「私」に言っているから。
- 3、「私」にとっては仲直りをするのが大切なのであって、濱中さんの気持ちには興味がないから。
- 4、「私」は別のことに気を取られているので、伊藤さんの言葉をしっかりと聞くことができないから。

【三】 次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

子供の極意Ⅱ 「ごっこ」「しりとり」「宝さがし」

子供遊びの基本型は三つのパターンに分かれる。「ごっこ」型、「しりとり」型、「宝さがし」型である。この基本型は情報の編集のしかたによって分かれている。

第一型の「ごっこ」型は、「ままごと」をはじめ世界中のどこにでもある遊びである。動物や大人のふるまいややりとりを真似ることが中心になっている。動物ごっこ、お医者さんごっこ、お店屋さんごっこなどがここに入る。模倣されたロールプレイング・ゲームと考えればよい。歴史的にいうと、最初は狩りや漁労や性生活を真似た遊びが中心だったのだが、やがて近代になってからは家庭内の生活の真似事や工場の仕事の真似が多くなってきた。「ごっこ」型の特徴は身ぶりや口ぶりを真似るだけでなく、段取りも真似るし、できばえの比較のしかたも真似るところである。

1

興味深いのは「ごっこ」でありながらも、

大人の社会がもっている優劣関係を踏襲したり、「ままごと」で「まあ、ほんとにダメなお父さんねえ」というふうには、大人社会がもっている失敗のパターンをも踏襲することだ。これにはいつもギョツとさせられる。また「ごっこ」では空間の見立てや道具の見立てが【A】にわたっておこっていることも注目される。

第二型の「しりとり」型も世界中にある遊びだが、これはいうまでもなく言葉尻をつかまえて情報を連鎖していくゲームである。が、必ずしも言葉尻だけではなく、メンバーが次々に特定ジャンルの名称を言いつづけるという遊びもふくまれる。たとえば「野菜しりとり」とか「動物しりとり」。子供たちはさかんにお母さんとかうした分野別しりとりをやりたがる。この遊びで注目すべきことは、相手が発信した単語情報をうけとめ、これをなんらかの関連性を【B】しながら次に渡していくということにある。つまり、情報が一定の連鎖をつくりながら編集されている。つまったら負けである。この「つまったら」というところが自主的でおもしろい。アタマの中で思い浮かべるものがなくなったということが、すぐ自分でわかる遊びなのである。そこが相互編集的であって、案外、自己編集的なのだ。

この「しりとり」の発展型は「連想ゲーム」（伝言ゲーム）になっていく。最初のプレイヤーが言った言葉が次々に耳打ちされるうちに変わっていつてしまおうというおもしろみを狙ったゲームだが、これについては編集にとつてとても重要なしくみがふくまれているので、のちに解説したい（第四章）。

第三型の「宝さがし」型は、ステイブソンの『宝島』やポーの『黄金虫』<sup>こがねむし</sup>に有名な世界だ。宝物が埋められたマップをもとに、さまざまなオリエンテeringが進む。複数のメンバーがそれぞれ知識の断片をもちよるところがミソになる。そしてだんだん目標が決まっていくな。そこが編集的なのである。ピエール・ロチの『少年』では、主人公の少年がわざわざ銀のスプーンをつぶして庭に埋め、これを簡易なマップでいつも想像するという場面が出てくる。

**2** 「宝さがし」<sup>注3</sup>の祖型は「隠れんぼ」<sup>かく</sup>にある。複数のプレイヤーが別々のところに隠れていて、これを鬼にあたる一人が捜し出す。「もういいかい」「まあだだよ」と言いながら、「誰々ちゃん、見つけた」という合図のたびにこの遊びは前進していく（エチオピアではこのときニワトリの鳴き声「ククル」を連発する）。この遊びは捜す役割の一人にはすべての情報が隠されているが、そのかわり鬼には「見えている世界」というマップが与えられているところが編集的だ。両者ともそれを手がかりに情報を捜し出すというゲームになっている。それがマップ性である。この「隠れんぼ」における情報（逃げ手）をオープンに明示したまま遊ぶと、いわゆる「鬼ごっこ」になっていく。

### よく遊び・よく学び・よく編集せよ

遊びというものは解放のようであり、束縛のようであり、束縛のようであり、束縛のようであるという特徴をもっている。その両方がなければ遊びは遊びにはなりにくい。

また、一人遊びと二人遊びと集団遊びとのあいだには、微妙なズレがある。<sup>④</sup>このズレは子供にとってはたいせつなもので、**3**二人や集団で遊んだ楽しさをいつか一人で再現したくなるときに、子供はこのズレを意識しながら「一人演じ分け」という方法を習得する。ロールプレイの内在化がおこるのだ。すなわち、楽しかった遊びを一人で再現しようとすると、そこには体験の「情報化」という作業が必要になる。楽しかった記憶をアタマの中で再【C】する必要があるのであるわけだ。カラダで体

験した遊びはここでアタマの中に移っていく。これが情報化である。そこにはズレが生きている。

ついで、この情報化された体験を自分一人の遊びに振り分ける。それにはちよつとしたシナリオや舞台設定や役割の配分が必要になる。なにしろ複数で遊んだ体験を自分一人の遊びに変換するのだから、いろいろ工夫がある。これが「編集化」なのである。編集術は、このように遊びやゲームのような発端と終結がある情報の流れを、いくつかの場面に振り分け、組み替えることに始まっている。まず情報化、ついで編集化、である。

- 1 このときもきままって「情報化」と「編集化」をおこす。
- 2 ここにもズレが生きてくる。
- 3 逆に、一人遊びや二人遊びの体験を集団に拡張したいときもある。
- 4 一人遊びの体験が情報化されて一般性をもち、それが編集化されて、さらに適応力をもつ。そしてそこに新たな工夫が発生し、遊びはゲームとしてのシステム性をもつにいたるのだ。

「ごっこ」「しりとり」「宝さがし」には、このようなしくみがまことにうまく採りこまれていた。

子供の遊びには、われわれが学ぶべきことがいっぱいまっている。とくに編集の方法にとって学ばされることが多い。

情報を編集するという目でみると、情報の特徴のつかみかた (I)・(II)・(III)、その情報の再生のしかた (I)・(II)・(III)、情報の探し方や入手のしかた (I)・(II)・(III)、その情報の連絡のしかた (I)・(II)・(III)。(注4) これらの遊びにはこうしたことがしっかりとビルトインされている。われわれは子供時代からこうした遊びを通して、編集稽古をしてきたといえよう。

そう考えてみると、結局、遊びとは編集そのものなのである。編集のない遊びはなく遊びのない編集もない。そういえるのだ。すなわち、編集術の基本は遊びから生まれてきたものだった。いまはわかりやすくするため子供の遊びだけをとりあげているが、実は大人になってからの遊びにも、ほぼ同じことがあてはまる。

もうひとつ、子供の遊びで注目すべきは、そこには<sup>⑤</sup>「ト、ト、ト、ト」も「鬼ごっこ」も成立しない。たルールが付きもので、それがなければ「じゃんけん」も「鬼ごっこ」も成立しない。

遊びのルールというものは複雑すぎでは成立しない。単純すぎてもダメである。地域によって<sup>⑥</sup>解釈が大幅に変わってしまうようでもないけない。

では、どのようにルールが決まるのかというと、  
4 コンピュータやマルチメディアの技術世界と似て、ユーザー（各地の子供たち）が受け入れやすい度合にに応じて、いわば<sup>注6</sup>デファクト・スタンダードで決まっていく。

こうして遊びはルールをつくっていく。ということは、編集もルールを自発させるといふ目的をもっているということだ。これを「編集的ルールの自発性」という。編集はルールを発見するゲーム<sup>注7</sup>でもあったのだ。

ところで、「ごっこ」「しりとり」「宝さがし」という子供遊びの基本三型は、私も最近になって気がついたのだが、学習の基<sup>注8</sup>本三型にもなっている。「ごっこ」は模倣という学習の基礎を、「しりとり」は言葉やイメージのつながりを学ぶための基礎を、「宝さがし」はヒューリスティック（発見的）な思考やそのための準備をしていく必要性を、それぞれ学習するための基礎にあたっている。

そう考えて、編集工学研究所では一九九八年後半から東京大学・慶応大学・東京工科大学・メディアファクトリーの共同研究として、この三つの基本型の遊びをつかった学習型ソフトウェアの研究開発にとりくんだ。「2+1」<sup>注9</sup>プログラムという。三つの遊びを学習の基本型としてコンピュータ・システムに入れてみたのである。テストをしてみると、なかなか子供たちの評判がよい。それはそうだろう、これらはもともと子供たちが長い歴史をかけて創造したマスタープログラムだったのだ。

遊びの本質は編集にある。

ということは、逆に、編集の本質も遊びにあるということなのである。

（松岡正剛『知の編集術』（講談社現代新書）より）

注1・ロールプレイング・ゲーム……実際の場面を想定して、役割を演じる遊び。

注2・踏襲とうじゅう……他人のやり方をそのまま受け継ぐこと。

注3・祖型……その物のもともとなる型。

注4・ビルトイン……中に含まれていること。

注5・マルチメディア……複数の情報をまとめて扱うメディアのこと。

注6・デファクト・スタンダード……実際に使っていく中で、基準が決まっていくこと。

注7・メディアファクトリー……会社名。

## 問一

1

4

に入ることをばとして適切なものを次の中からそれぞれ選び、記号で答えなさい。(ただし、同じものは使えない。)

ア、さらに      イ、ちょうど      ウ、もともと      エ、たとえば      オ、おそらく

## 問二

【A】～【C】に入る二字のことは次の漢字を組み合わせてそれぞれ作りなさい。

険 細 持 構 部 育 保 分 成

問三 線部 a・b と同じ用法のものを次の中からそれぞれ一つ選び、記号で答えなさい。

a 「られ」

ア、急に声をかけられる。

イ、母の身が案じられる。

ウ、好き嫌いなく食べられる。

エ、校長先生が来られる。

b 「でも」

ア、子供でも知っている。

イ、呼んでも返事がない。

ウ、彼は詩人でもある。

エ、あまり元気でもない。

問四 本文には次の一文がぬけている。どこに入れたらよいか、この直後にくる五字をぬき出しなさい。

しかも参加者は「隠れんぼ」をする遊び場の空間的特性を知っているということが一定の条件になる。

## 問五

——線部①「近代になってからは家庭内の生活の真似事や工場の仕事の真似が多くなってきた」とあるが、それはなぜか。その理由として適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、コンピュータを利用することで、実際に働かなくても工場の内部を知ることができるようになったから。
- 2、外国から様々な食文化が輸入され、魚を中心とした食生活から肉中心の食生活に変化していったから。
- 3、経済の発展により従事する仕事が変わったことと、家族団らんの時間などをもつことができるようになったから。
- 4、働き方が変化し、場所を選ばずに仕事ができるようになったことと、どんな仕事でもできるようになったから。

## 問六

——線部②「いつもギョツとさせられる」とあるが、何に「ギョツとさせられ」ているのか。その説明として適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、大人の過ごす空間や使用する道具も細かい点まで真似てしまうこと。
- 2、大人が細かいことまで教えなくても自然にできてしまうこと。
- 3、大人の役をすることによって大人の欠点が生身についてしまうこと。
- 4、大人社会の上下関係や失敗のパターンまで真似てしまうこと。

## 問七

——線部③「相互編集的であって、案外、自己編集的なのだ」とあるが、それはどういうことか。その説明として適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、相手が言った言葉に関連性を持たせながら変化させ、次に伝えていくこと。
- 2、みんなで遊んでいるようにみえても、結局は一人遊びと同じだということ。
- 3、全員で協力して言葉をつないでいくが、「負け」だけは個人で判断するということ。
- 4、最初のプレイヤーが言った言葉を、みんなでどんどんおもしろく変えていくこと。

問八 — 線部④「微妙なズレがある」とあるが、それはなぜか。その理由として適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- 1、同じ事を複数でするときと一人するときでは、少しやり方を変える必要があるから。
- 2、同じ遊びでも、大勢で行うときと一人で行うときでは楽しさの中身が変わるから。
- 3、楽しかった遊びをもう一度一人で行うとしても、やり方を完全には思い出せないから。
- 4、カラダで体験したことをアタマの中に移すときに、少し変えないとおもしろくないから。

問九 ……線で囲まれた部分の1～4を正しい順序に並べかえ、番号で答えなさい。

問十

I	Ⅲ
---	---

にあてはまることばの組み合わせとして適切なものを次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

- |            |           |            |
|------------|-----------|------------|
| 1、I 「しりとり」 | II 「宝さがし」 | III 「ごっこ」  |
| 2、I 「しりとり」 | II 「ごっこ」  | III 「宝さがし」 |
| 3、I 「ごっこ」  | II 「しりとり」 | III 「宝さがし」 |
| 4、I 「ごっこ」  | II 「宝さがし」 | III 「しりとり」 |

問十一 — 線部⑤「初歩的なルール」とあるが、それは何か。本文にそくした具体的な例を考えて「〜というルール」につづくように、十五字程度で答えなさい。

問十二 — 線部⑥「なかなか子供たちの評判がよい」とあるが、それはなぜか。その理由を四十字以内で説明しなさい。

