

令和 6 年度
北九州市立看護専門学校
推薦入学試験

国 語 問 題 用 紙
(50 分)

<注意事項>

- 1 試験開始の合図があるまで、問題冊子を開かないでください。
- 2 この問題冊子には、問題用紙が 17 ページまであります。
- 3 落丁・乱丁のある場合は、手を挙げて試験監督者に知らせてください。
- 4 解答用紙には、受験番号と氏名・フリガナを忘れずに記入してください。
- 5 問題冊子は回収します。

受 験 番 号

第1問 次の文章を読んで、後の問い（問1～問8）に答えなさい。なお、設問の都合上、表記を改めたところがある。

（注1）アーレントは、「孤独」と「寂しさ」を区別するとき、「孤独」が「孤立」（＝一人でいること）を必要とするのに対して、「寂しさ」は、「他の人々と一緒にいるときに最もはつきりあらわれてくる」と述べています。

「寂しさ」は、いろいろな人に囲まれているはずなのに、自分はたった一人だと感じていて、そんな自分を抱えきれずに他者を依存的に求めてしまう状態です。どうにも不安で、仕事が虚しくて、友人や家族とうまくいかないのが苦しくて、誰にも理解されない感覚があつて、退屈を抱えきれなくて他者や刺激を求めてしまう。これに心当たりがない人は恐らくいませんよね。

実際、「寂しさ」は旧来的な共同体が崩壊した都市社会に生きる現代人に、宿業^aのようにのしかかるものだ^とアーレントは考えていました。私たちはみな、どこにいてもアットホームな気持ちになれない余所者^{よそももの}（故郷喪失者）のような心理になる素質を持っており、その気持ちを忘れるために、何かや誰かと一緒にいたいと望む寂しがり屋なのです。

スマホという新しいメディアは、「寂しさ」からくる「つながりたい」「退屈を埋めたい」などというニーズにうまく応答してくれます。スマホは、いつでもどこでも使えるだけでなく、スマホを含む様々な情報技術が、私たちの^{（注2）}タスクを複数化し、並行処理を可能にしています。コミュニケーションも娯楽もその他の刺激も流し込み、自己対話を止めて感覚刺激の^{（注3）}ウズに巻き込んでくれるマルチタスキングは、つながりへの欲望も、退屈や不安も^{（注4）}オオい隠してくれます。

しかし、「寂しさ」からくるマルチタスキングは、いろいろな刺激の断片を矢継ぎ早に与えるものなので、一つ一つのタスクへの没頭がありません。そうすると、ふとした瞬間に立ち止まったとき、「あれは何だったんだ」と虚しくなったり、つながりの希薄さ（つながっていても一人ぼっち）を実感したりすることになります。

常時接続が可能になったスマホ時代において、「孤立」は腐食し、それゆえに「孤独」も奪われる一方で、「寂しさ」が加速してしまうにもかかわらず、私たちはそうした存在の仕方の危うさに気づいていないように思えます。

ニーチェが「私たちは自分から逃避している」と述べ、^{（注5）}オルテガがエゴイズムのメイ^{（注6）}キュウで堂々巡りするさまを批判した様子と、アーレントが重なって見えてきたでしょうか。ちなみに、^{（注7）}「寂しさ」と「孤独」の区別は、アーレントの勝手な発案というより、哲学ではそこそこ馴染み深い^{なじ}ものです。アーレント自身、最初に都市社会が実現された古代ローマにまでこの区別は遡れると指摘してエピクテトスの

名前を挙げていますし、アーレントと同時代の神学者パウル・ティリツヒも同じ区別に言及しています。

さて、日常の語感とは違う特別な意味があるというシグナルとしてヤマガツ[㊤]コ[㊦]を付けてきましたが、わずらわしいのでこの辺りで止めておきましょう。

アーレントは、孤独という存在の仕方を「一人の中に二人いる (two-in-one)」と表現することがあります。孤独における「思考」とは、自分と自分自身における対話だということです。自分の内側に異なる存在が複数いて、それらが話し合っている。つまり、自分の中に他者を住まわせるとは、自分を複数化することなのです。

それでは、²自己対話や孤独が大切な理由について考えてみましょう。

恐らく、別離や喪失といった衝撃に対する私たちの反応を例にとるのがわかりやすいと思います。自己を揺さぶるような出来事、大きな戸惑いを引き起こす事件が起こったとき、スマホで誰かや何かとつながり、刺激や娯楽で自分を取り巻くことで、早々にスッキリすべきでしょう。

スマホを手に行っている私たちは、こうした不安や戸惑いをSNSやブログに書いたり、配信で喋^{しゃべ}ったり、誰かに連絡を取って延々と話を聞いてもらったりすることができてしまいます。自分の中に不安の置き所を作ろうと咀嚼^{そしやく}する前に、スマホを通じた「発信」や「接続」によって、不安や動揺を（少なくとも一時的に）オオい尽くすだけの刺激やコミュニケーションに私たちはアクセスしてしまえるのです。

しかし、自己を揺さぶり、まともではいられないほどのショックを受けているにもかかわらず、無理に平静や落ち着きを装い続けることは、必ずしも望ましくありません。深い悲哀や切実な苦痛のきっかけとなった体験と向き合い、苦しみながらも自分なりの置き所を少しずつ見つけていくことをせず、ただ衝撃に㊦フタをするだけでは、出来事を「なかったこと」にしているにすぎないからです。そういう人は、しばらく経った後に、抑えがたい悲しみに襲われ、抑鬱^{よくうつ}状態になることもあります。

死別で深い衝撃を受けたとき、何度も同じ悲しみの経験に立ち返り、そのことと対峙^{たいじ}することがあります。この営みのことを、精神分析学では「喪の作業 (mourning work)」と呼びます。「mourn」には、「嘆^{なげ}く」「弔^{たう}う」「悼^{たう}む」という意味があるので、このように訳されている訳ですね。

喪の作業を進める上で、どこかのタイミングで（たいていは折にふれて）、孤独を持つことが大切になってきます。今の自分を維持できないほどの大きな衝撃を受けた人は、そこから何らかの問いや謎を汲^くみ上げて、生活を新しく意味づけ直すことで、目を背けたい出来事や関係性

と折り合いをつけ、和解する必要があるからです。喪の作業とは、そのプロセスのことを指しているとさえ言えます。

(中略)

自分を維持できないほど深刻な衝撃を受けたとき、その衝撃を否定したり、無関心を装ったりするのではなく、自分の気分を耳を澄ませ、衝撃の傷を引き受け直していく作業は大切なことです。そのとき、寂しさは天敵です。いろいろな人や物事とひっきりなしにつながった状態では、その刺激にわずらわされて、自分自身と話し合いを進めながら慎重に物事を理解していくことができないからです。

実際、様々な実験が示唆するところによると、³ モニターやタッチパネルを通して情報の濁流に身を置くことは、自分の気分を理解していく上で大きな妨げになります。【I】

別離や喪失を例に話してきましたが、冷静ではいられなくなるほどの衝撃的な出来事はいろいろありうるはずです。【II】知人が亡くなった、家族が大病で入院した、ハラスメントを受けた、ハラスメントをしてしまった、新型コロナウイルスが流行した、身を捧げた会社で閑職に追いやられた、仕事で大きな挫折を経験した、友人に裏切られた――。【III】

そういうとき、衝撃を抱えきれず、自分の感情・感覚を直視できないからといって、Twitterに実況的に語ったり、その出来事の写真を反射的に撮ってシェアしたり、友人にLINEして感情を埋めてもらったりすべきでしょうか。【IV】恐怖や悲しみ、不安が手に余るのは誰しも同じなので、そうしたくなる気持ちはわかります。【V】

もちろん、動揺を鎮めるのに他者とのやりとりが要らないと言いたいわけではありません。ただ、他者の見えるところに、勢い余って自分の感情や感覚を何でもかんでもリアルタイムでシェアしてしまうと、衝撃そのものや、衝撃を自分がどう感じているのかといったことを見つめる暇がないのも事実です。SNSのように他者の目があるところで語る言葉は、他者からの暗黙の期待に沿ってほとんど無意識に調整されてしまうことにもなるでしょう。

衝撃と向き合うには孤独が必要であり、いつでも何でも安易にネットに発信したり、誰かとすぐにつながってばかりいたりするのは、何か大きなことを見失うための努力をしているようなものです。スマホに慣れた現代人は、動揺への対応については不器用に思えます。

交通事故にでくわしたとき、近くにいた目撃者の多くがスマホを向けたり、フリック入力していたりすることがあります。警察などに電話

し、自分に危険が及ばない範囲で怪我人を助け出すことは当然として、それ以外に私たちにできることがあるとすれば、ただどうしようもなく驚き、取り乱すことではないでしょうか。恐怖や悲しみ、不安を「なかったこと」にするために、コミュニケーションのネタにすることはなく。

私が交通事故現場に居合わせたとき、実際にそういう状況になりました。周囲の人が事態ではなくスマホに向かい合っていたことが、心はずんと重く残っています。しかし、そういった人の様子が衝撃を受け、怒りのあまり批判をネットに書き込むというのも同じ A と思います。そうやって反射的に、リアルタイムで動揺を实况し、配信することで、スッキリさせて本当にいいのでしょうか。心配し、取り乱し、動揺することから逃げるために、スマホを取り出して、そこにいない誰かとつながることを優先するというのは、何か B 気がしてなりません。

自分の感情や感覚を何かで埋めたり押し殺したりせず、適切に理解し位置づけていくためには、自分の心を浸している情緒に目を向ける必要があります。そのために、孤立が必要です。スマホを使って安易に接続したり、刺激を入れたりしないことです。そうしてはじめて、私たちは自分自身を見つめ、自分自身と対話していく反芻処理の時間を、つまり孤独を持つことができるかと考えるべきではないでしょうか。

(谷川嘉浩『スマホ時代の哲学——失われた孤独をめぐる冒険』より)

(注1) アーレント —— ドイツ出身のアメリカ合衆国の政治哲学者、思想家。

(注2) タスク —— 仕事、作業のこと。

(注3) オルテガ —— スペインの哲学者。

問1 二重傍線部ア～オの漢字と同じ漢字を含むものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

ア ウズ

- ① タンカに乗せて運ぶ
- ② 制限時間をチョウカする
- ③ 将来にカコンを残す
- ④ 疑惑のカチユウにある人
- ⑤ 責任をテンカする

イ オオい

- ① ホウフク手段をとる
- ② フクセンを敷いておく
- ③ フクスイ盆に返らず
- ④ フクアンを示す
- ⑤ 公金をチャクフクする

ウ メイキユウ

- ① キュウデンに招かれる
- ② フキユウの名作を読む
- ③ 悲報にゴウキユウする
- ④ 補助金をキユウフする
- ⑤ ハキユウ効果が生じた

① ヤマガツコ

- ① 身をコにして働く
② コを描いて飛ぶ
③ 事実をコチョウする
④ 若くして一コを構える
⑤ 士気をコブする

② フタ

- ① ザンガイを片付ける
② テンガイ孤独である
③ ガイリヤクを述べる
④ 要件にガイトウする
⑤ ガイゼン性が高い

問2 二重傍線部 a、bと同じ意味で用いられているものとして最も適当なものを、次の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- | a | b |
|------|------|
| ① 偉業 | ① 賛嘆 |
| ② 業腹 | ② 詠嘆 |
| ③ 仕業 | ③ 驚嘆 |
| ④ 非業 | ④ 感嘆 |
| ⑤ 神業 | ⑤ 慨嘆 |

問3 空欄

A

B

号で答えなさい。

を補うのに最も適当なものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選び、解答用紙に番

A ① 不興を買っている

④ 馬脚を現している

B ① 後足で砂をかけている

④ 毒気に当てられている

② 轍を踏んでいる

⑤ 泥を塗っている

② 木で鼻をくくっている

⑤ ミイラ取りがミイラになっている

③ 因果を含めている

③ ボタンを掛け違えている

問4 次の一文を挿入する場所として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

だから孤独を、従って孤立を意識的に確保する必要があるのです。

- ① 【I】 ② 【II】 ③ 【III】 ④ 【IV】 ⑤ 【V】

問5 傍線部1「寂しき」と「孤独」の区別とあるが、「寂しき」とはどのような心情なのか。その説明として最も適当なものを、次の①

～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① 友人や家族とうまくいかないことが苦しく、できるだけ一人でいようとして、周囲に馴染むことができない心情。
- ② どこにいても何をしていても熱中できないだけでなく、自分が何をしているのか分からず、こみ上げてくる心情。
- ③ 誰にも理解されず、つねに余所者であるという感覚があり、それを忘れるために他者と一緒にいたいと望む心情。
- ④ 旧来的な共同体が崩壊したときに抱いた心情ではなく、スマホ時代に入って抱くことになった虚しいという心情。
- ⑤ 何をするにしても自分で自分を律することができず、すぐ他者に依存したくなってしまうという他律的な心情。

問6 傍線部2「自己対話や孤独が大切な理由について考えてみましょう」とあるが、自己対話や孤独はなぜ大切なのか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① 身近な人との死別で深い衝撃を受けてしまったときには、その衝撃からいかにして立ち直るかを考えることが重要であるから。
- ② 別離などの喪失を味わったときには、自分の中のもう一人と対話することで、それをなかったことにしなければならぬから。
- ③ 自己が揺さぶられるような出来事が起こったときには、一人になり平静さを装っていると、その内に真の平静さが訪れるから。
- ④ 大きな戸惑いを引き起こす事件に出会ったときには、自分は落ち着いていることを自分に言い聞かせることが求められるから。
- ⑤ 自己を維持できないような体験をしたときには、苦しいかもしれないが、それを引き受けて、向き合うことが必要であるから。

問7 傍線部3「モニターやタッチパネルを通して情報の濁流に身を置く」とあるが、これによりどのようなことになるかと筆者は考えている

のか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① 自分の感情や感覚をうまく処理できてしまうことによつて、他者との関係をもたずに済ましてしまうことになる。
- ② 自分が衝撃をどのように感じているのかを見つめることができずに、自分の情緒を押し殺してしまうことになる。
- ③ リアルタイムで動揺を配信することにより自分はすっきりするが、配信された相手を怒らせてしまうことになる。
- ④ 悲しみに出会ったときに、ネットに配信し誰かとつながることで、自分は一人ではないと実感できることになる。
- ⑤ 動揺にうまく対応することができなくて、自分一人のカラに閉じこもり、孤独な状態に陥ってしまうことになる。

問8 本文の内容と合致するものとして最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① 身近な人が亡くなったときは、死者を悼み心を込めて送るといふ喪の作業を行うことが、自分のためにも必要である。
- ② スマホを使つて安易に他者とつながる現代においては、昔とは違って、〈寂しさ〉と〈孤独〉を区別するようになった。
- ③ たとえ都市社会の中で自分の家にいるようなくつろぎを感じなくても、現代人は一人でたくましく生きていこうとする。
- ④ 常時接続ができるようになったスマホ時代においては、スマホを使いこなさないと、様々な動揺に対応できなくなる。
- ⑤ 様々な情報技術が私たちの仕事を複数化したことにより、感覚刺激に押し流されて、自己対話ができなくなっている。

第2問 次の文章を読んで、後の問い（問1～問8）に答えなさい。なお、設問の都合上、表記を改めたところがある。

¹居場所とは人が自由に「来る」ことができ、「居る」ことができ、「去る」こともできる場所である。

さらに言うと、「何もせずに」居ることが出来る場所であり、一人で過ごしていたとしても孤独ではない場所である。なぜ一人で居ても孤独ではないかというと、誰かがそこでその人を気にかけて見守り、放っておいてくれるという感覚があるからである。^a逆説的だが、居場所とは人と出会う場所であり、あ一人にもなれる場所のことだ。

居場所がもつこのとらえにくいが大事な機能については東畑開人が鮮やかに描き出した。東畑はとりわけ居場所型デイケアがもつ「何もしない」という特徴の意味を考察した。

だけど本当にふしぎなのは、何かふしぎなことをしている人ではなく、何もしていない人たちだ。多くの人が、デイケア室でただ座っているだけなのだ。X（東畑『居るのはつらいよ』）

実は私自身も数年前に精神科デイケアでのフィールドワークを試みかけたことがあったのだが、今思うとこの「何もしない」ことに耐えられなくて調査を断念した。居場所では行為が必要とされない。いむしろ状況を変化させようとする行為は禁じられているのだ。以下では、来ても来なくてもよく、何もしなくてもよいというあいまいさの持つ意味について考えていく。

無為に加えて居場所にはもう一つの特徴がある。それは自由な遊びが生み出される場所であるということだ。たとえば居場所型デイケアのプログラムも目的を持たない遊びとも言える。そしてこどもの里のような子どもの居場所では、文字通り子どもは自由に遊ぶ。私は子どもの居場所を調査しているので、思い思いに自由に遊ぶ場所としての居場所の意味を強く感じている。精神科デイケアの場合は、自由に遊ぶことが難しい人たちのためにプログラムをあえて作って遊びを生み出そうとしていると感じるが、もともとの居場所がもつ無為は、自由でAな遊びにつながっているだろう。

遊びは、他に目的を持たない行為だ。「〇〇のため」ではなく、ただそのことが面白い、ということである。そして、それが面白いかどうかは、その子にしか決められない。決めるというより、感じるしかない。

目的を持たないゆえに、居場所は戯れの間・遊びの間となる。遊びは社会のなかに目的を持たない。遊び自体が遊びの目的だ。居場所が遊びの間になるのは、居場所の本質に無為があり、無為が無目的の遊びを可能にするゆえだろう。遊びは、社会状況へと介入する行為・実践と対立する。遊びはあくまで遊びの瞬間のなかでの動きであり、遊びの空間の外にある生活や社会の状況を変化させるわけではない。ごっこ遊びがその典型であろう。仮面ライダーごっこは現実世界の悪を倒して世界平和を打ち立てるわけではない。

居場所での遊びは創造的な自発性に恵まれるが、それ自体は社会情勢を変化させることも家族関係を変化させるためのものではない。

(注) べてるの家の当事者研究は遊びの バリエーション の一つであるとも言えるが、社会で役立つアイデアは手に入るかもしれないが、当事者研究そのものが生活の変化であるわけではない。当事者研究で得られる生活上のアイデア・手がかりは、あくまで当事者研究という、生活の間からは切り離された中間領域でメンバーと共同で創造性が発揮された結果生まれるものだ。社会へと介入する行為とは別の活動である遊びは、居場所という社会からの退却を前提とする。

無為と遊びという特徴を挙げたうえで、ここで話題にしたいのはこの居場所がもつリズムについてである。居場所は独特の時間と空間をもっている。東畑は状況が変化しない居場所の時間を「2 円環的な時間」と呼んだ。そして円環的であるということは居場所の無為が〈永遠の現在〉であるということだ。

また、言語学者ギスターヴ・ギョームは動詞を論じながら二つの時間を区別した。ひとつは「内に折り込まれる時間 *le temps impliqué*」だ。「食べる」と「食べ切る」のニュアンスの違いのような、進行形や完了形といった質の違い、リズムの違いであり、現在Ⅱ現前のなかでの時間の緊張にかかわる。もうひとつは「外に繰り上げられる時間 *le temps explicité*」であり、こちらは過去、現在、未来で分節されて現実の世界のなかで年表やスケジュールとして繰り上げられる。居場所の時間もこの二つの側面から考えることができる。つまり居場所ですのつど B に経験される無為のリズムの意味と、居場所が繰り上げる連続性の意味だ。

まず前者の「現在Ⅱ現前の内に折り込まれる時間」から考えてみると居場所がもつ円環的な時間のもつ固有のリズムが見えてくる。

さまざまな活動に忙殺される日常生活のなかで、居場所は喧騒けんそうから逃れる特異点となる。あわただしい毎日を送っている人にとっては、緊張感から解放される場所である。あるいは学校や家でいじめや不和によって居心地が悪く、まさに「居場所がない」と感じられている人にとっても、緊張感から解放される場所である。

う 多くの場合、緊張に対する弛緩しかんが居場所の特徴となる。日常の生活がもつリズムが解除されてゆるむのが居場所である。今現在においてあわただしいのかゆるんでいるのか、というリズムⅡ強度の違いである。このゆるみは、

居続けて良いし何もしなくて良いことと並んで居場所の大きな特徴となる。社会生活という動的でありかつ緊張感のある経験は、静的でゆるんだ時間を必要とする。円環的時間とは、現在が次の現在へと展開していかないということだ。現在＝現前しか存在しない時間であるといっても良い。外に繰り広げられる時間という視点から見ると居場所の時間は円環的であり、内に折り込まれる時間という視点から見た時間は「リズムのゆるみ」である。

このような居場所のゆるみに対して繊細な感覚を持っていたのがよしもとばななだろう。多くのよしもとばななの作品は、居場所とそのリズムを描いている（ただしよしもとの場合、大抵は対一の親密さとして描く点が、今話題にしている複数の人が構成する居場所とは異なる）。

「まことくん、どうして明かりは暖かい感じがするのかなあ。夜の明かりは。」

その時、いつもの午後、私はまことくんの膝に頭をのせていて、そしてそうたずねた。

「…」

まことくんはしばらく考え込んで、こういった。

「ううん、僕、中にいる人の、そのまた中にある明るさが、外に移っているから明るくてあったかく感じるんじゃないかと思うんだ。

だって、電気がついていても淋^{さび}しいことって、たくさんあるもの。」（よしもと「あったかくなかない」『デッドエンドの思い出』）

よしもとは、誰かとともに何もしないでたたずむことを守ろうとする。そして居場所の平安が外的な事情で破られる場面もしばしば描いてきた。

くりかえしになるが、「無為」でありうるとは、行為によって状況へと介入する必要があるということでもある。私自身は行為を軸として主体や対人関係を考えがちだが、行為が不要になる場面の重要性を今は確認する。社会生活においては（朝起きて学校や職場にいくといった）社会の規範や状況から要請されるテンポがあり、強いられるテンポに乗りながら、緊張感のある行為の自発的なリズムを作っている（私が医療や福祉の現場で観察してきたのは、複雑な行為のリズムの形だった）。このような規範のテンポと行為のリズムが必要とされないことは、この居場所のゆるみの大きな特徴となる。

リズムは行為の生成の内的な分節だ。状況へと応答する活動である行為は固有の内的なリズムに従って分節する（そしてこのリズムは、中井

久夫が患者とともに年表を作ること示したように、家族関係、生育歴、社会状況、身体の調子といった複数の文脈のポリリズムの総合でもある。ところが、居場所とは（たとえそこで子どもたちが激しく遊んでいたとしても）行為の緊張と社会の文脈からは解放されて、ゆるむことができる場所である。その意味で、反行為であり、（世界に対抗する強度としての「自我」とは逆向きの）ゆるむ「自己」である。

さて、遊びは社会的行為のリズムでもなければ、居場所におけるリズムのゆるみでもない、³ 第三のリズムをもつ。居場所で展開される遊びは（社会状況とテンポに応答する社会的行為のリズムとは区別される）固有のリズムをもつが、これは無為というリズムのゆるみからの湧出であるがゆえに、自由さと創造性をもつ。この居場所のゆるみをウイニコットは「形がない状態」と呼んだ。自発的で創造的な遊びは、緊張から解放された「形がない状態」を出発点とする。遊びのリズムとは、新たな形を生み出す運動（あるいは遊びの運動のなかの一瞬の形）である。リズムのゆるみ（＝形のない状態）は遊びや芸術の創造性のベースとなる。居場所においては強いられることなく、リズムの場が遊びのリズムも準備する。円環的な時間において（社会が持つ直線的な時間からは）宙吊りちゅうりにされることで、遊びの自由な展開が許される。

まとめると、生のリズムには存在論的な層がある。(1) 社会規範が要請する一定のテンポ、(2) 目的に向けて組み立てられる社会的な行為のリズム、(3) 居場所において（社会のテンポから解放された）リズムのゆるみ、(4) 自発的で無目的な遊びのリズム、である。

（村上靖彦やすじこ『交わらないリズム―出会いとすれ違いの現象学』より）

（注）べてるの家 ― 北海道浦河町にある精神障害等を抱えた当事者の地域活動拠点。

問 1 二重傍線部 a、b の意味として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- | | | | | | |
|---|------------|----------|----------|-----------|------------|
| a | ① ダブル・バインド | ② アンチノミー | ③ パラドックス | ④ ステレオタイプ | ⑤ パースペクティブ |
| b | ① 発展形 | ② 凝縮型 | ③ 象徴化 | ④ 延長線上 | ⑤ 変種 |

問 2 空欄 あ う を補うのに最も適当なものを、次の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① かつ ② まして ③ つまり ④ だから ⑤ あるいは

問 3 空欄 A B を補うのに最も適当なものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- | | | | | | |
|---|-------|-------|-------|-------|-------|
| A | ① 所与的 | ② 即興的 | ③ 画期的 | ④ 叙情的 | ⑤ 象徴的 |
| B | ① 内向的 | ② 内省的 | ③ 内発的 | ④ 内包的 | ⑤ 内密的 |

問4 空欄

X

に入る〔1〕～〔4〕の文を正しく並べたものとして最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- 〔1〕僕はそれまで、誰も彼もがセカセカと何かをしている世界にいたからだ。
 〔2〕ときどきお茶を口に含むことはあったけど、基本彼らは何もせずじただただ座っていた。
 〔3〕話をするでもなく、何かを読むでもない。
 〔4〕こんな風景見たことない。

- ① 〔2〕↓〔1〕↓〔4〕↓〔3〕 ② 〔2〕↓〔4〕↓〔3〕↓〔1〕
 ③ 〔3〕↓〔2〕↓〔4〕↓〔1〕 ④ 〔3〕↓〔2〕↓〔1〕↓〔4〕
 ⑤ 〔3〕↓〔4〕↓〔2〕↓〔1〕

問5 傍線部1「居場所」とあるが、これはどのようなところであるのか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ

選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① 居場所とは、そこでは何もしなくても許され、また、自己目的な遊びをすることが許される、社会から退却したところである。
 ② 居場所とは、他者と密接な関係をもつことができなない代わりに、人間の理想とする無為自然な生き方ができるところである。
 ③ 居場所とは、一人になることのできる場所であるとともに、みんなと一緒に遊び、協調性を養うことができるところである。
 ④ 居場所とは、他者は存在しているものの過度な干渉をしないため、傍若無人な振舞いをするのが許されるところである。
 ⑤ 居場所とは、思い思いに自分の好きな遊びをみんながすることによって、状況をも自由に変化させることができるところである。

問6 傍線部2「円環的な時間」とあるが、これはどのような時間であるのか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① 円環的な時間とは、現実の世界で繰り返し広げられる種々雑多な活動を、大局的に支配している時間である。
- ② 円環的な時間とは、緊張と弛緩が交互に訪れることで、精神的にバランスを取ることができる時間である。
- ③ 円環的な時間とは、未来も過去も存在せず、現在しか存在しない、現実ではない虚構の世界の時間である。
- ④ 円環的な時間とは、あわただしい日常の生活がもつリズムではなく、静的でゆるみをもたらす時間である。
- ⑤ 円環的な時間とは、誰にとっても後戻りすることなく、永遠に変化し続いていく、普遍的な時間である。

問7 傍線部3「第三のリズム」とあるが、これはどのようなリズムであるのか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① 第三のリズムとは、自己を許容してくれる今の居場所ではなく、新たな居場所で作用しているリズムである。
- ② 第三のリズムとは、過去から現在・未来へと一方向に進む時間の中で、自発的に生み出されるリズムである。
- ③ 第三のリズムとは、行為の緊張や社会の文脈から解放された中で、新たな形を生み出す遊びのリズムである。
- ④ 第三のリズムとは、創造性を発揮することで日常に介入し、状況を変化させ、自由をもたらすリズムである。
- ⑤ 第三のリズムとは、社会的行為がもつリズムとは異なり、他者と共有できない、遊び手一人のリズムである。

問 8

本文の内容と合致するものとして最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選び、解答用紙に番号で答えなさい。

- ① 居場所では人は何もしていないので、そのようなところではフィールドワークができず、調査や研究は不可能である。
- ② 社会生活では緊張感のある行為のリズムが働いているものの、そのようなリズムが必要とされない場所も必要である。
- ③ 社会規範が機能しているところでは一定のテンポは働いているが、その場所に固有の内的リズムは形成されていない。
- ④ 何も目的をもたない遊びは、子どもには許されるものの、大人にはそのような無目的な遊びは許されるものではない。
- ⑤ よしもとばななは自らの小説で、居場所のゆるみを生かした、決して破綻することのない平安な世界を描出している。