

国語

## 〔共通問題〕

〔一〕 次の文章は、吉見俊哉による『平成時代』の一部である。これを読み、後の問いに答えなさい。

音楽の世界で二〇〇〇年代以降に生じたこの<sup>(注1)</sup>ような社会的な集合性の転換、換言すればそれまでの「オーディエンス」受け手が「オーディエンス」パフォーマンス」に変身していく転換は、人々のより日常的な振る舞いの変化としても現出していた。ここで注目されるのは、二〇〇〇年代以降のコスプレの流行である。コスプレとは、「コスチューム・プレイ」を原語とするワセイ英語<sup>(ア)</sup>で、主にアニメやマンガ、ゲーム等に登場するキャラクターの扮装<sup>かん</sup>をして楽しむことである。コスプレをする者は、架空の登場人物に自らを重ね、そのような虚構になりきることで存在感を得る。これは一種のファンカルチャー<sup>かん</sup>のだが、キャラクターを単に自分の外側の「他者」として消費することにとどまらず、自らがそうした他者と一体化し、同じような扮装をしている仲間とお互いにそのなりきり方を競ったりしていくことにポイントがある。

参加者が競っていくのは、自分の扮装がどれだけ空想上の登場人物に似ているかである。コスプレ仲間たちの間で、「あの人はレベルが高い」と云えば、模倣の元となったキャラクターと似せるのに成功していることを意味する。つまり、ここでは参加者の「容姿やスタイルだけが重要なのではなく、細部にまで渡る衣装や造形の再現度や着こなし方、キャラクターへのなりきり度」が重要で、「部外者や素人には、ほぼ判別つかない独特のシンビ眼<sup>(イ)</sup>」によって選別が行われている(田中東子「コスプレという文化」)。そして、基準の元になっているキャラクターは二次元の架空の存在だから、ここでの「似ている」「似ていない」は、客観的に何かが存在しているというよりも、コスプレの参加者たちが共同で作り上げている幻想に基づいている<sup>(1)</sup>。この虚構性が、参加者たちの自分たちの演じるイメージへの能動的な参加度をさらに強めるのである。モデルとなるのはマンガやアニメに登場する無国籍的なファンタジーの世界の登場人物なので、世界のどのような若者でも能動的な参加が容易になっている。

もともとこの種の文化は一九七〇年代から広がり始めており、その中心的な舞台となったのは、マンガ同人誌の展示即売会から出発したコミックマーケット(コミケ)だった。当時、コミケの会場では、同人誌仲間が作品中のキャラクターの扮装をしてお祭り気分を盛り上げる動きがあった。九〇年代以降、コスプレは一気に大衆化、全国化していく。二〇一〇年代までには全国各地でコスプレのイベントが月に一〇〇以上は催されるようになる。各地のイベントを一覧できる無料ミニコミ誌も登場し、さらにコスプレの流行はマンガやアニメのグローバル化に並行して世界に広がった。欧米には、以前からSFなどの登場人物に扮する先行形態があったのだが、二〇〇〇年代以降、アニメ・ファンの集まりなどにコスプレが浸透した。

一九九〇年代以降のコスプレの拡大は、それまでコミケのような特別の空間でのアトラクションとして演じられていた行為が、その空間的限

定性を越え、<sup>(2)</sup>それ自体を目的とするイベントとなっていたことを示す。たとえばコスプレをした者同士の撮影会やコスプレ・ダンスパーティ、各種のコスプレ大会が催されるようになっていった。マンガやアニメの同人誌文化の一部であったコスプレは、その母体から独立し、それ自体が仮装のパフォーマンス性において楽しまれるようになっていったのだ。そしてこのコスプレ共同体のイベントで、参加者たちのパフォーマンスの中心に据えられたのが、お互いに写真を撮ることだった。参加者が複数で参加することが多いのは、「二次元世界のキャラクターの衣装を着て写真を撮るといことが活動の中心的な目的となる以上、単独での参加では撮影の手が足りない」からだ。参加者たちは、マンガやアニメに登場する特定のキャラクターに扮し、しばしば「さらに詳しい場面設定によって、特定のテーマや文脈の一貫性をイジしながら」<sup>(ウ)</sup>撮影を重ねる。二〇〇〇年代以降、デジタルカメラの高性能化によって、この写真撮影の重要性は増大した。レイヤー（コスプレする人）たちは容易に自分の衣装写真を撮り、そうした写真を加工するようになった。しかも、インターネットの浸透で、レイヤーは撮影・加工した自分の写真をネットにアップロードし、互いに繋がっていったのである（同書）。

一九九〇年代以降、同様のことが人々のファッションゼンパンでも生じていった。七〇年代にはストリート・ファッションが注目されていたが、そこでは流行の尖端<sup>せんたん</sup>を行くファッションを身に着ける若者たちが、自分が見られていること、他者のまなざしの前で自分を演じていることをはつきり意識していた。当時、この意識の浮上を支えたのは、ストリート・ファッションを取材し、メディア上に再現していった<sup>(3)</sup>カタログ的な雑誌文化である。そして九〇年代末以降、インターネットが普及していくなかで、ストリート・ファッションは、外部から取材されるだけでなく、担い手たちが自分の写真をネット上にアップロードしていくことによって自己増殖を始める。ネット上のイメージと都市空間での自己表現<sup>(オ)</sup>がジュンカンの回路をなしながら増殖していく現象が各所に出現していくのだ。この過程で、実際のファッション・ブランドまでもがストリート・ファッションに影響され、流行が形づくられていく流れも生じていった。

コスプレからストリート・ファッションまでの一九七〇年代に現れ始め、九〇年代以降に全国化、日常化していく現象は、「メディアのなかの他者」と「都市のなかの自己」が反響しながら融合していく現象だった。一般には、スターやアイドル、ファンタジーの主人公は、憧れの対象であっても自己ではなく他者である。そのような他者の服装やスタイル、ふるまいの一部を自己表現に引用することは昔からあったが、それはあくまで模倣であり、「オリジナル」に対する「コピー」だった。しかし、この関係は九〇年代までに反転する。すでにインターネット以前から、若者たちはサブカルチャーやファッション、音楽の領域で誰もがオリジナル、つまり発信者になりつつあった。そしてネット社会の拡大は、この傾向を決定的にした。コスプレにおいて、若者たちは単にマンガやアニメの主人公を模倣しているのではない。コスプレを演じている若者たち自身が自分を「作品」化し、その制作者、つまり架空のイメージの作り手となっているのだ。ここでは、「コピー」<sup>(4)</sup>がもはや「オリジナル」なのである。

こうして様々な文化世界で平成時代に生じた<sup>(カ)</sup>ヘンヨウの根底には、テレビを基盤とする文化からインターネットを基盤とする文化への不可逆<sup>(5)</sup>

的な転換があった。インターネットが日本で人々の日常生活にはつきり姿を現すのは一九九〇年代後半のことで、そう古い出来事ではない。たしかに一九八五年、電気通信事業法が施行され、電話回線にモデムを接続することが合法化されたため、アスキーネット、日経MIX、PC-VAN、NIFTYserveといった大手の商用パソコン通信が続々と開設されていた。各地の小規模なパソコン通信網も、急速に数を増やしつつあった。しかし九〇年代初頭まで、こうした日本各地のネットワークは、それぞれの領域を越えた結びつきをあまり持たず、海外のネットワークとの連結も部分的だった。平成の始まりの頃までは、パソコンも電子メールも、少数の知識人や活動家、パソコンオタクなどの重大関心事ではあったが、多くの人々はいまだテレビが支配する世界を生きていた。

しかし、一九九五年発売のWindows 95の爆発的な売れ行きは、インターネットを一部のマニアのものではなく、ごく普通の人が日常的に使いこなすメディアにヘンヨウさせた。やがて、マスコミや行政、教育の現場もインターネットに積極的な姿勢を見せるようになり、数年でネットは誰しももの日常的なコミュニケーションツールとなった。こうして一九九八年末の時点で一六九四万人（普及率一三・四％）だった利用人口は、翌九九年には二七〇六万人（同二一・四％）、二〇〇〇年には四七〇八万人（同三七・一％）、〇一年には五五九三万人（同四四・〇％）、〇二年には六九四二万人（同五四・五％）、〇三年には七七三〇万人（同六〇・六％）と激増していき、普及率は二〇一三年に八〇％を超える（通信利用動向調査）。つまり、平成後期の日本はわずか十数年間で、テレビ社会からネット社会へのパラダイム転換を遂げたのだ。

この変化を最初に主導したのは様々な災害支援の活動だった。たとえば、一九九五年の阪神・淡路大震災では、多数のボランティアが被災地での救援活動に参加した。そうしたなかで、一部の人々がパソコン通信やインターネットで被災者のための情報を集め、被災地の情報を全国に伝える「情報ボランティア」の役割を果たした。とはいえ、当時はまだネットの普及が限定的で、パソコン通信が用いられたが、情報ボランティアと被災者の間の意識のずれや情報格差など、様々な問題も生じていた。その後、日本の災害ボランティア活動でインターネットが決定的な役割を果たすようになるのは、九七年一月に起きたナホトカ号の沈没による大量の重油流出事故からである。すでにこのとき、インターネットが急激に私たちの生活に身近なものとなりつつあった。日本海沿岸にヒョウチャクした大量の重油を全国から駆けつけたボランティアが手作業で取り除いていったが、ネット上でそうしたボランティアの申し込み方法や作業日程、活動場所、汚染情報などがチクジ伝えられた。さらに、九九年の茨城県東海村の核燃料臨界事故や二〇〇〇年の有珠山噴火から一年の東日本大震災まで、インターネットは情報提供やボランティアの組織、被災記録の保存にとって根幹的なメディアとなっていた。

そして一九九〇年代末になると、地方の公共事業や開発計画をめぐる行政と住民の葛藤のなかで、インターネットや電子メールは決定的な役割を果たしていく。九〇年代末、愛知県の藤前干潟へのゴミ埋め立て処分場建設に反対する運動や、瀬戸市海上の森での愛知万博会場建設に対する自然保護派の運動、徳島県吉野川河口堰をめぐる対立、千葉県三番瀬の埋め立てに反対する運動、長崎県・有明海の諫早湾干拓事業や島根県中海の干拓事業への反対など、この時期に起きた諸々の公共事業をめぐる抗争でネットが果たした役割は大きい。ネットは様々な異なる地域

や集団、専門や職種の人々が即時に横断的に情報を共有していくことを可能にする。だから何らかの公共事業をめぐる行政と住民に対立がある場合、ネットを通じて異なる立場の人々が結びついて運動が組織され、行政が発表する情報やマスコミで流される情報の一面性を批判し、ネットワークの力で独自に情報収集を進め、代替的なプランを提案していくことが可能になったのだ。もちろん、当時からネットで流れる情報には、不正確な内容やキョギが含まれていることも少なくなかったが、実際に現場の動きのカチュウにいる人々や専門家によって批判的に検討されることで、情報の信頼度について一定の精査がなされていったのである。

こうしたインターネットを通じた運動の組織化を推進したのは、従来の社会運動の中核をなしてきた党や組合のような組織ではなかった。ネットを通じた運動は、緩やかに結ばれた個人の連帯を強化し、硬直化した大組織を弱体化させる。岡部一明はこの点について、「インターネットでは、どのような個人も世界的ネットにつながり、そこから大量の情報を得るだけでなく、一旦事があれば、自分自身のメッセージを直接に世界に流せる。メッセージがインパクトのあるものである限り、それは、コピーされ転送され、短期間に世界に広がる。まるでラジオ局を自分で持っているように、ネットワークを自分のメディアのように動かせる」と書いた(岡部『インターネット市民革命』)。今や社会運動は、政党や組合が第一義的な主体ではなく、非組織の人々の流動的なネットワークとして展開するものとなった。

まさにそうした社会運動の例として、二〇一五年夏、安倍政権の安全保障関連法案強行採決に反対する若者たちの動きとして盛り上った「SEALDs(自由と民主主義のための学生緊急行動)」の活動ほど顕著なものはない。中核となったメンバーは一〇代後半から二〇代前半の若者で、所属している大学や組織は様々だった。彼らはツイッターやLINEなどのネットワークでつながり、サウンドデモや活動記録をネットに流しながら全国的な支持を広げた。この動きが最も盛り上がりを見せたのは一五年六月から八月にかけてで、時には一二万人(主催者発表)を超える学生、親子連れ、高齢者まで広範な人々が抗議の声をあげて国会前に集まった。

(吉見俊哉『平成時代』による。小見出しおよび注の一部を省略した)

(注1) このような社会的な集合性の転換……筆者は直前の節で音楽分野における社会的変化を指摘している。

問一 傍線部(ア)～(コ)のカタカナに該当する漢字と同じ漢字を含むものを、それぞれ次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 1 ～ 10。

(ア) ワセイ

1

- ① 散らかった部屋をセイリする
- ② 絵画作品をセイサクする
- ③ 国内でセイゾウしている商品
- ④ 領収書をセイキユウする
- ⑤ セイカイが分らない

(イ) シンビ

2

- ① 母はシンパイばかりしている
- ② シンジツに迫る
- ③ 彼には確たるシンネンがある
- ④ 刑事事件をシンリする
- ⑤ シンセツな人

(ウ) イジ

3

- ① 後世に残すべきイサン
- ② イシンをかけた戦い
- ③ 部下のイケンを取り入れた
- ④ 資源を海外にイゾンしている
- ⑤ 新開発のセンイを使った衣服

(エ) ゼンパン

4

- ① ショハンの事情で仕事を休んでいる
- ② 的確なハンダンを下す
- ③ 広いハンイで雨が降った
- ④ 物資をハンニユウする
- ⑤ モクハンで刷られた作品

(オ) ジュンカン

5

- ① 代表としてショカンを述べる
- ② 地球のカンキヨウが破壊されている
- ③ 持ち物のカンリを徹底する
- ④ 事実を丁寧にかんサツする
- ⑤ 利益を労働者にカンゲンする

(カ) ヘンヨウ

6

- ① ケイヨウしがたい喜び
- ② 事務ヨウヒンを注文した
- ③ ヨウキな人柄が魅力的だ
- ④ ヒツヨウなものだけを準備する
- ⑤ ヨウカイが出るといわれている学校

(キ) ヒヨウチャク

7

- ① 道路のヒヨウシキ
- ② 上司からのヒヨウカが高い
- ③ ヒヨウメンがつるつるしている
- ④ 明日はトウヒヨウに行くつもりだ
- ⑤ ヒヨウハク剤を入れて洗濯する

(ク) チクジ

8

- ① 疲労がチクセキしている
- ② チクリンを散歩した
- ③ 高層ビルをケンチクした
- ④ 敵をクチクする
- ⑤ 犬は代表的なカチクです

(ケ) キヨギ

9

- ① サギの被害にあった
- ② シンギは不明のままだ
- ③ 臨時のカイギを開く
- ④ 尊いギセイの上に平和がある
- ⑤ 厳かなギシキ

(コ) カチユウ

10

- ① きれいなハナが咲いた
- ② 瀬戸内海のウズ潮を見に来た
- ③ スぎたるは及ばざるがごとし
- ④ ヒを見るよりも明らか
- ⑤ 友達のイエに遊びに来た

問二 傍線部(1)「この虚構性」が具体的に指す内容の説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は

11。

- ① キャラクターへの衣装によって模倣の元となった二次元の存在と一体化するということ。
- ② コスプレを通じてアニメやマンガといったフィクション作品の登場人物になりきるということ。
- ③ コスプレ参加者たちが空想上の登場人物について共同で作り上げたイメージがあるということ。
- ④ 国や地域を問わず世界のどのような若者でも能動的な参加が可能であるということ。
- ⑤ 衣装や造形といった容姿だけでなく内面的にも物語のキャラクターを体現するということ。

問三 傍線部(2)「それ自体を目的とするイベントとなっていた」とはどういうことか。その説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は

12。

- ① ダンスパーティー・イベントなどのコスプレと無関係なイベントに変化したということ。
- ② 同人誌の即売会に付随したのではなく独立したイベントになっていったということ。
- ③ 欧米のアニメ・ファンにも日本的なコスプレのイベントが浸透していったということ。
- ④ 互いにコスプレ写真を撮るために複数でイベントに参加するようになったということ。
- ⑤ コスプレの写真を加工してネットにアップロードすることが目的になったということ。

問四 傍線部(3)「カタログ的な雑誌文化」が果たしている役割の説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。

解答番号は 13。

- ① 若者たちが自ら写真を共有することで積極的に他者のまなざしにさらされていた。
- ② 若者たちが自身の憧れている他者になりきること存在感を得る場として機能していた。
- ③ フィクション作品の登場人物と自分自身を同一視することで自己実現がなされていた。
- ④ 詳しい場面設定に従って自己表現することにより文化への帰属意識が強化されていた。
- ⑤ 他者の眼にさらされながら自分を演じることを若者たちに意識させる媒体となっていた。

問五 傍線部(a)「サブカルチャー」・(b)「パラダイム転換」の意味として最も適切なものを、それぞれ次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は、(a)は 14 ・(b)は 15。

(a) サブカルチャー

- ① 社会の中の支配的な文化に対し、特定の集団だけに見られる文化的価値や行動様式
- ② 新しく現れた文化に対し、社会の中で支配的または伝統的な文化的価値や行動様式

14

- ③ 全世代的な文化に対し、ある時代の若年層の間で特異的に現れる文化的価値や行動様式
- ④ 特定の共同体の文化に対し、ある社会集団全体を代表するような文化的価値や行動様式
- ⑤ 伝統を重視した文化に対し、商業や実利を目的として形成された文化的価値や行動様式

(b) パラダイム転換

- ① ある外的要因によって物事がよく理解できるようになること
- ② それまで気が付かれていなかった事実が認識されること
- ③ ある時代や集団において支配的な考えが劇的に変化すること

15

- ④ 文化・産業などの社会構造が短期間のうちに変わること
- ⑤ 国家権力が別の主体に移ることで社会的な変革が起ること

問六 傍線部(4)「コピー」がもはや「オリジナル」なのである」とはどのようなことか。その説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 16。

- ① 架空の人物になりきること得ていた満足感が、あるがままの自分をメディア上でさらけ出すことでも得られるようになるということ。
- ② 受け手であったオーディエンスが、憧れの対象であった存在の単なる模倣から脱却し自らが流行を発信するようになるということ。
- ③ マスメディアが主導していた若者文化を若者自身が主導することで、雑誌やブランドなどの価値が著しく低下してしまうということ。
- ④ 本来は自己実現のためであった模倣が、無意識のうちにそれ自体が目的となって当初の憧れの対象を見失ってしまうということ。
- ⑤ 自分を演じることに對する意識の変化によって、パフォーマーであった人々が撮影した写真などを自ら公開するようになるということ。

問七 傍線部(5)「テレビを基盤とする文化からインターネットを基盤とする文化への不可逆的な転換」とはどのようなことか。その説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 17。

- ① 一部のマニアのものであったパソコンやインターネットが、ごく普通の人が日常的に使用するコミュニケーションツールとして賞賛されるようになったということ。
- ② テレビなどの従来のメディアに加わる形でインターネットが普及し、互いに均衡を保ちながら新しいマスメディアの在り方が見られるようになかたちに一方的に変化したということ。
- ③ パソコンの登場によってもたらされたインターネット上のコミュニケーションが社会的な変革をもたらし、もはやテレビが社会的に機能する時代は終わったということ。
- ④ パソコンの普及や災害時の支援活動を契機としてインターネットがテレビにかわる中心的なメディアとなり、元には戻らなくなったということ。
- ⑤ パソコン通信やインターネットが災害支援における情報収集の手段として評価され、その利便性と重要性が改めて決定的に認識されるようになったということ。

問八 傍線部(6)「インターネットや電子メール」が持つ機能に関する説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 18。

- ① 現場の人々や専門家によって厳密な精査がなされた情報に誰もがアクセスすることができる。
- ② 自治体などの権力者に地域住民の要望を直接的に訴えかけて即座に承認させられる。
- ③ 異なる社会的な背景を持つ人々が専門性やコミュニティの壁を越えて即時的に情報をやりとりできる。
- ④ 行政が発表する一面的な情報の中に隠蔽された不都合な事実を独自に暴くことができる。
- ⑤ あらかじめ選別された大量の情報を元にさまざまな政策の代替案を提示することができる。

問九 傍線部(7)「まるでラジオ局を自分で持っているように」とあるが、具体的にどういうことか。最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 19。

- ① 緩やかに結ばれた個人の連帯を強化し、既成の大組織の問題点を議論することができるということ。
- ② 外部の組織や集団の批判にさらされることなく、一方向的に自分の主張を展開できるということ。
- ③ 自分自身の考えに基づき、インパクトを至上とするメッセージを世界に広めることができるということ。
- ④ 社会運動を担ってきた既成の組織にとらわれず、自由に自分自身の考えを世界に向けて発信できるということ。
- ⑤ 自分自身が発信したメッセージに対するコメントを紹介し、リアルタイムの意見交換ができるということ。

問十 本文の内容に合致するものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 20。

- ① 二〇〇〇年前後の時期を転換点としてメディアと自己表現の在り方に対する認識に変化が生じ、従来オーディエンスだった人々がテレビなどのメディアを批判的にとらえるようになった。
- ② テレビやインターネットなどといったメディアの在り方はさまざまな文化活動や社会運動と密接な関係を持ち、相互に影響し合いながら変化を遂げてきている。
- ③ 一九九〇年代以降の流行を主導しているという点で、コスプレなどの若者文化の担い手は党や組合といった社会の中核をなしてきた組織の連帯を強固にしたと言える。
- ④ コスプレやストリート・ファッションなどの若者文化の在り方は常に変化を続けており、現在ではさまざまな社会的背景を持つ人々の間に広がりを見せている。
- ⑤ 近年のファッション・カルチャーやメディア文化は社会運動と連携しながら急速に進展しており、社会に大きな潮流を創り出す若者文化の動向を今後も注視すべきである。



いる。実際、何か落ちる様子を表す「ハラハラ」「バラバラ」「パラパラ」や、喋り方などを表す「ヘラヘラ」「ベラベラ」「ペラペラ」、軽く出かけるさまを表す「フラリ」「ブラリ」「プラリ」は微妙なニュアンスを表し分ける。目的のなさが強いのは「フラリ」、のんびり楽しむ感じが強いのは「ブラリ」、ややしい加減を感じがするのは「プラリ」。

しかし、音声学的に見てみると、ハ行のhとバ行のbの関係は、バ行のbとパ行のpの関係とはかなり異なっている。bとpはともにいったん唇が閉じる音で、濁っているか濁っていないかの違いである。発音しながら喉に触ればわかるように、これは声帯が震えるか否か（有声か無声か）の違いである。一方、hは肺からの呼吸を唇で堰き止めないで、口の外へと出す音である。

日本語において、hがb、pと対立することには歴史的な背景がある。ハ行はかつてはパ行で発音されていたとされる。沖縄の一部などにはこの発音が今も残っており、「花」を「パナ」と発音する。時を経て、唇をいったん閉じるpの発音が弱まり、奈良時代には「ふあふいふふえふお」の子音Φとなった。この子音は唇を丸めはするものの、閉じることはない。さらに、江戸時代には唇の丸まりが取れ、「はひふへほ」とhの音になった（ただし「ふ」はΦのまま現代まで受け継がれている）。

<sup>(1)</sup> ハ行、バ行、パ行の三項対立はこうした歴史的変化の産物なのである。よって、「フラリ」「ブラリ」「プラリ」において、「フ」「ブ」「プ」の音が微妙なニュアンスの違いを生み、意味を対立させているのも、日本語特有の歴史の産物であり、決して世界共通ではないのだ。実際、英語では、「ブープ beep」は電子機器などのピーという音を、「ブープ peep」は小鳥などのピーという声を表す。いずれも擬音語である。しかし、「ブープ heep」という語は存在しない。バスク語でも、「プルンバトゥウbulunbatu」は水がパシヤツと跳ねる様子を、「プルンパトゥウpulunpatu」は水にドボンと飛び込む様子を表すが、「プルンハトゥウhulunhatu」というオノマトペは見当たらない。

<sup>(2)</sup> 歴史の産物はタ行の音象徴にも見つけられる。ヘボン式のローマ字で書き分けられるように、現代日本語のタ行は「たてと ta te」と「ちchi」と「tsu」で異なる子音を用いている。いずれの音も舌の先のほうが上顎に触れるが、触れる位置は「たてと」のtや「つ」のtsよりも「ち」のchのほうが後ろである。さらに、tsとchでは舌先と上顎の間に空気の摩擦が生じる。タ行は、奈良時代には「たていとうてと ta ti tu te to」といづれもtで発音されていたとされる。その後、イ段とウ段で音変化が生じたことにより「ち」と「つ」となった。

しかし、「た」「ち」「つ」「て」「と」には、同じタ行の成員として共通の音象徴が見られる。たとえば、「カタカタ」「コトコト」「カチカチ」「コッコツ」は、いずれもカ行音とタ行音が並んだオノマトペである。そして、どのオノマトペも硬いモノ同士の衝突音を写す。つまり、「カタカタ」と「コトコト」のtと、「カチカチ」のchおよび「コッコツ」のtsが、同じ意味と結びついていることになる。

これが日本語ならではの音象徴であることは、他言語と比較すればわかる。たとえば、英語で「ティターtitter」は忍び笑い、「チターchitter」は鳥のちゅえずりという別々の音を写す。tとchが異なる音象徴的意味を持っているのである。

このように、音象徴における音の使われ方、とくに音の対比のされ方には、言語の間で多様性がある。このことは、音象徴が言語現象である

ことを如実に示している。音象徴が言語音から生じる以上、各言語の音韻体系に制約されているのは当然なのだ。

この性質は、オノマトペの音象徴ではとくに強い可能性がある。オノマトペがどれだけ体系的に発達しているか自体が言語により大きく異なるためである。日本語や韓国語のようにオノマトペが高度に発達した言語では、オノマトペの音象徴体系も独自に発展している。日本語におけるハ行、バ行、パ行の三項対立はそうした例である。(中略)

<sup>(注5)</sup> オノマトペの音象徴には、「い＝小さい」のように多くの言語で共通のものもあれば、「い＝大きい」のように特定の言語にしか見られないものもある。ここから予測されるのは、母語話者には自然に思えるオノマトペが、他言語の話者には共有されたりされなかったりするという状況である。ツワナ語の「ニエデイ」がきらめく様子を表す、というのは日本語話者にはとっさに受け入れにくい。

日本語のオノマトペについても、いくつかの実験で関連する結果が得られている。たとえば、ある研究では、「アハハ」「フフフ」「ケラケラ」「クスクス」のような笑い声を表す擬音語と、「ブラブラ」「ノツシノツシ」「スタスタ」「ヨロヨロ」のような歩き方を表す擬態語の意味が、日本語を知らない英語話者にどのくらい推測可能かを調べた。それぞれのオノマトペについて、〈快↕不快〉〈継続的↕瞬間的〉〈うるさい↕静か〉〈速い↕遅い〉〈男性的↕女性的〉といった意味尺度を提示し、それぞれ七段階で評定させるという実験である。

その結果、「ゲラゲラ」や「ケタケタ」に見られるeの否定的印象や、「ウフフ」や「クスクス」に見られるuの女性性や優美さについては、日本語話者と英語話者の評定が大きく異なった。また「シャナリシャナリ」や「カツカツ」に見られる清音と女性的でかしまった歩き方との結びつきについても、英語話者は推測できなかった。

<sup>(3)</sup> これらの結果が得られた原因は、まさに音象徴の言語差である。日本語のオノマトペにおいてeにマイナスの意味が宿るのは、この母音を持つオノマトペが他の母音よりかなり少ないためとされる。uや清音が持つ女性性などについては、どのような笑い方、歩き方が上品かというような文化的な事情が関与しているものと思われる。「シャナリシャナリ」は着物姿、「カツカツ」はハイヒールと強く結びつくために女性性を喚起するのであろう。これらの音象徴は日本文化に深く根差した感覚であるため、英語話者が想像できなかったのは無理もない。

(今井むつみ・秋田喜美『言語の本質』による。小見出しおよび本文の一部を省略した)

(注1) 「マル／ミル」……アメリカの言語学者が行った実験のこと。「マル」「ミル」という新しい語をつくり、その語が大小二つの机のどちらの名前かを尋ねる実験をしたところ、70%以上の被験者が「マル」を大きな机の名前と答えた。

(注2) 「マルマ／タケテ」……ドイツの心理学者が行った実験のこと。「マルマ」「タケテ」という新しい語をつくり、その語が曲線的な図形と尖った図形のどちらの名前かを尋ねたところ、多くの言語の多くの話者が「マルマ」を曲線的な図形の名前と答えた。

(注3) sとθの区別……「s」は日本語のサ行の音。「θ」は「s」に近い、上の歯の先に舌を当てる音。

(注4) æと△の区別……「æ」は日本語の「ア」と「エ」の中間のような音。「△」は日本語の「ア」に近い音。

(注5) オノマトペの音象徴には……ものもある。……本文より前の箇所、著者は「い」が小さいことを表わす音象徴や「い」が大きいことを表わす音象徴について触れている。

問一 傍線部(1)「ハ行、バ行、パ行の三項対立はこうした歴史的变化の産物なのである。」について、次の小問【1】～【2】に答えなさい。

【1】日本語における「三項対立」の特徴の説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は  21。

- ① ハ行、バ行、パ行の対応は、アイヌ語のオノマトペには存在しないため、アイヌ語では表すことのできないニュアンスがあるが、この三つの音は音声的に対等な三つ組みの対比関係にある。
- ② ハ行、バ行、パ行の対応について、日本語話者は三つ組みの対比関係を当然のものと思っているが、これは世界の約30%の言語には存在しない、日本語にとくに特徴的なものである。
- ③ 日本語のオノマトペにおいて、hは目的のなさ、bはのんびり楽しむ感じ、pはややいい加減な感じを一般的に表すという対応関係があり、それぞれの音には異なる音象徴があるといえる。
- ④ bとpはともにいったん唇が閉じる音だが、hは肺からの呼吸を唇で堰き止めないで口の外へと出す音であり、このような発声方法の違いが要因となって、三つの音象徴の違いを生み出している。
- ⑤ バ行、パ行には有声・無声という音声的対応があり、これは多くの言語に見られる対応である一方、日本語にはハ行も音象徴の対応があり、音声上の特徴であるといえる。

【2】「歴史的変化」の説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 。

- ① もともとハ行はパ行として発音されていたが、これが次第に「ふあふいふふえふお」の子音になり、さらに唇の丸まりもなくなったため、最終的に現在のハ行の音になった。
- ② 沖繩の一部では今も「花」を「バナ」と発音するように、昔からbとpの音が対応していたため、その対応関係から徐々にhの音の対応関係も生まれてきた。
- ③ 日本語ではpの音を、話者の意識としてはfの音で発音したため、次第に「ふあふいふふえふお」の子音になり、さらに唇の丸まりも取れたため、hの音に変化した。
- ④ パ行の音が「ふあふいふふえふお」の音に変化し、さらにすべての音がhの音へと変化したために、日本語ではhの音もbやpの音との対応をもつようになった。
- ⑤ 日本語の音の変化に伴って、hの「フリリ」、bの「ブラリ」、pの「プラリ」といった微妙なニュアンスの対応が生まれたことよって、h、b、pの三つの音が意味を対立させるようになった。

問二 傍線部(2)「歴史の産物はタ行の音象徴にも見つけられる。」とあるが、ここで筆者が述べていることの説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 23。

- ① 日本語のタ行は、奈良時代には「たていとうて」と発音されていたが、その後音変化が生じて「ち」「つ」が生じた。このため、本来 *t* と対応のない *ch* や *ts* にも音象徴の対応がある。
- ② 「カタカタ」「コトコト」「カチカチ」「コツコツ」は、いずれもタ行内の同じ子音で発音されている。そのため、硬いモノ同士の衝突を表すという共通の音象徴が生じた。
- ③ 「カタカタ」「コトコト」「カチカチ」「コツコツ」のように、日本語では *t* 音が硬いモノ同士の衝突を表している。この現象は日本語ならではの音象徴として生じた。
- ④ 英語には日本語の音象徴と同じように、「ティター *titter*」と「チター *chitter*」の使い分けが見られる。これは *t* と *ch* に異なる音象徴的意味があることを示している。
- ⑤ 音象徴は言語音から生じる以上、各言語の音韻体系に制約されている。そのため、言語が異なるとまったく異なるオノマトペが見られることがほとんどである。

問三 傍線部(3)「これらの結果が得られた原因は、まさに音象徴の言語差である。」の説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 24。

- ① 「アハハ」「フフフ」「ケラケラ」「クスクス」といった日本語の擬態語の意味が、日本語を知らない英語話者にどのくらい推測可能か調べたところ、結論をいうのに十分な結果が得られなかった。
- ② 「ゲラゲラ」「ケタケタ」「ウフフ」「クスクス」といった音象徴は日本文化に深く根差した感覚であるため、ほかの文化に生きる人にはその本質的な意味を理解できない。
- ③ eにマイナスの意味が宿るのは、この母音を持つオノマトペがほかの母音に比べてかなり少ないためであり、このような点からも、オノマトペは各言語の音声体系に結びついているといえる。
- ④ 他より少ないeの音が否定的印象、丸みを帯びたuの音が女性性や優美さ、着物に通じる清音が女性的でかしまった様子を、日本語では一般的に表す。
- ⑤ どのような音が多いかといった音声体系や、なにを上品と見なすかといった文化的事情がそれぞれの言語で異なるために、ある言語のオノマトペを異なる母語話者はすぐに理解できない。

問四 波線部「それでは、音象徴の多様性はどのようにして生まれるのだろうか？」について、次の小問【1】～【2】に答えなさい。

【1】この問いの答えとして最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 25。

- ① 各言語の音韻体系は、音の区別をどれだけするかなど、それぞれの言語によって異なる。これにより生まれるオノマトペの総量が増えるため、音象徴には多様性が生まれる。
- ② それぞれの言語は歴史的变化の産物であり、より長い歴史を経た言語ほど、さまざまな音象徴が生まれる。これにより生じる音象徴の組み合わせが変わるため、音象徴には多様性が生まれる。
- ③ 音象徴の一例としてのオノマトペはそれぞれの言語の音韻体系、歴史的変遷、生活から生まれた文化と深く結びついている。これにより各言語で異なるオノマトペが生まれ、音象徴には多様性が生まれる。
- ④ ある言語でオノマトペが高度に発達した場合、オノマトペの音象徴体系も独自に発展する。これにより、発達した言語には新しい音象徴が生まれてくるため、音象徴には多様性が生まれる。
- ⑤ それぞれの言語にはそれぞれ表しやすいため、表しにくいことがあり、音象徴もその特徴の一つである。これにより、それぞれの言語固有の個性が生まれるため、音象徴には多様性が生まれる。

【2】筆者がこの答えを述べるにあたって行っている工夫として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 26。

- ① 問いかけを多用することによって、読者が話題に引き込まれるようにしている。
- ② 日本語と他言語をつねに対比して書くことで、日本語のオノマトペの特徴を鮮明にしている。
- ③ 実験のデータを具体的に示すことによって、自身への反論に再反論するかたちをとっている。
- ④ 複数の適切な例を示すことで、自分の主張の説得力を上げている。
- ⑤ 語の定義を一つひとつ行うことによって、読者が議論の対象をとらえやすくしている。

〔二〕〈古文〉 次の文章を読み、後の問いに答えなさい。

少将は姫君の女房である侍従を介して姫君に恋文を送りつづけ、ようやく姫君から自筆の返事が返されるようになっていた。しかし、姫君は、父中納言の意向により、帝の後宮に入内することになる。

少将は、内裏参りのこと聞きたまひて、侍従に会ひて、「あさましや。<sup>(1)</sup>よしなきことを思ひ初めて、雲居はるかに聞きなしたてまつらむことの口惜しさよ。今は世にあるべき身とおほえず。深き山に入りはべりて、さまは変はるとも、憂き言の葉の、忘れざらむことの罪深さよ」とのたまへば、「まことにおろかならず思ひきこえたまへども、いとかたき御心にて」と申せば、少将、「いでや、御返り言たまはりて、この世にの思ひ出に」とのたまへば、侍従、「この少将、ありがたく申させたまふに、物越しにても」など申せば、「何ごとを、みづからきこゆべき。そこにて、取り伝へたまへかし」と、<sup>(3)</sup>「世のつつましさのみにおほすこと、心苦しく」などのたまへば、侍従立ち帰り、このよし申せば、少将ことわりとおほして、うちなげきてかくなむ。

「雲の上にたちのぼりなむ鶴の子のいとど跡だに見えてやみなむ ……A

御声をなりともうけたまはりて、この世の思ひ出に」となげきたまふ。

このよし、侍従きこゆれば、姫君、かくなむ。

かひもなきわが身と思へ鶴の子の雲の上にも思ひたたれず ……B

「かくのたまへる」ときこゆれば、少将、「一言葉の御返事はうれしけれども、人づてならでうけたまはらは、いかに」などのたまへば、<sup>(6)</sup>「それはいとかたき御ことにこそ」と申せば、「いかにあるべきにか、物思ひに沈みさぶらふべき身にもはべらず」とて、<sup>(7)</sup>直衣の袖を顔に押しあててゐたまへり。侍従も心苦しくて、これも袖をしをりけり。

また少将殿、かくなむ。

いかにせむ逢坂山を知らぬ身はただその道にまよふばかりぞ

ときこえたまひしかども、御返事もなし。暁方になりければ、なげきつつ出でたまひぬ。

〔『住吉物語』による〕

(注1) 内裏参り……姫君が入内すること。

(注2) 物越し……御簾みすや几帳きちょうなどを挟みつつ対面することをいう。

(注3) と、……「と言い、また」の意で下に続く。

問一 傍線部(1)「よしなきこと」、(3)「おろかならず思ひ」の現代語訳として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。  
解答番号は(1)は 、(3)は 。

(1) よしなきこと

① 不憫ふびんなこと

② 嫌きらわれるであろうこと

③ 善良じやうりやうではないこと

④ 仕方じかたのないこと

⑤ 所在しざんないこと

(3) おろかならず思ひ

① 愚直ぐちくではないと思ひ

② いい加減かへんではなく思ひ

③ 並ならはずれて尊うやまつく思ひ

④ ござかしいと思ひ

⑤ 甘あまえて思ひ

問二 傍線部(2)「のたまへば」、(4)「申せば」、(5)「のたまへば」、(6)「きこゆれば」の主語として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は(2)は 、(4)は 、(5)は 、(6)は 。同じ番号を二回以上用いてよい。

① 少将しょうしょう

② 侍従じじゆう

③ 姫君ひめぎみ

④ 帝てい

⑤ 姫君の父ひめぎみのちち

問三 本文中の和歌A「雲の上に……」、B「かひもなき……」の歌はそれぞれ何句切れの歌か。最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号はAの歌は 、Bの歌は 。同じ番号を二回用いてよい。

- ① 初句切れ                      ② 二句切れ                      ③ 三句切れ                      ④ 四句切れ                      ⑤ 句切れなし

問四 傍線部(7)「人づてならでうけたまはらば、いかに」とはどのようなことか。その説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 。

- ① 姫君の返事を直接姫君の声で聞かせていただけならどれほどうれしいことか、ということ。  
② 姫君の直筆の手紙をいただけならばどれほどうれしいことか、ということ。  
③ 姫君から直接思い出の品を手渡されるのであればどれほどうれしいことか、ということ。  
④ 姫君にじかに会って心の内を申し上げることができればどれほどうれしいことか、ということ。  
⑤ 姫君にこれまでの思い出を直接語って出家できるならどれほどうれしいことか、ということ。

問五 傍線部(8)「逢坂山を知らぬ身」とはここではどのような意味で用いられているか。その説明として最も適切なものを、次の中から一つ選び、番号で答えなさい。解答番号は 。

- ① 旅に出たことがない身。  
② 深い山にこもったことがない身。  
③ 思う人と会うこともできない身。  
④ 恋人と別れてしまった身。  
⑤ 煩惱の絶えない身。