

1 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

(注1) 産総研が企業と共同で開発した「まほろ」というロボットがある。X 汎用ヒト型ロボットと呼んでいるが、人間が行う様々な動きに対応しているという意味でヒト型ではあるものの、見た目は人間ではない。双腕多関節のアームで、精緻で多様な動きをするロボットだ。主として新薬開発や遺伝子 (ア) カイセキなどのライフサイエンスの現場で使われることを想定して設計されたもので、現在、産総研開発のベンチャー企業によりシステム販売が行われている。

ロボット開発の中心となった産総研の研究者は、もともとタンパク質の研究が専門だ。タンパク質のカイセキは、ピペティングと呼ばれる作業を含め、多くの手作業が必要とされ、これに費やされる研究者の時間と時間は膨大だと彼は言う。加えて、劇薬や細菌等の接触という危険性もはらむ。そのような苦勞をして繰り返す実験も、手作業の限界で実験結果がばらつくこともあり、信頼性を確保することが困難だ。

彼は、この状況に強い危機感を持ったという。このままでは、優秀な研究者の時間と労力が実験に取られ、本来彼らがすべき創造的な研究活動に使える時間が無くなってしまふ。その上に、バイオハザードのような危険が伴うとなれば、ライフサイエンスの研究分野から、若い才能が育たない。彼はそう考え、何としてもこの実験プロセスの自動化を実現したいとロボットの開発を進めた。まさに「1」は発明の母」である。彼が中心となって開発したロボットの特徴は次のようなものである。

- ・実験室における人間の動作のほとんどを確実に行える
- ・作業を繰り返し行い、実験を長時間続けることができる
- ・様々な環境下で実験ができる。例えば、無酸素状態であっても作動し、劇薬や細菌等を扱う現場でも作業ができる
- ・人の手によらないため、実験精度が格段に上がる
- ・このロボットを、同じ (注2) プロトコルで動かせば、世界中で同一の実験ができる
- ・ (注3) クラウド環境でネットワーク化すれば、研究室から離れた場所、例えば自宅からでも研究活動ができる

このロボットに付けられた「まほろ」という名前は、研究者にとってより良い研究の場を実現したいとの彼の思いから、「理想 (イ) キョウ」を意味する日本の古語「まほろば」から取ったという。

彼の A ロボット開発にかけた思いは、今後、ロボット・人工知能をどう使うか？を考える上で、示唆に富んでいる。考え方の基本は、人間の能力を生かすことにあり、ロボットを人間と競わせることではない。人間と共生し、共創することにある。人間より細密な作業が得意なロボットができれば、それはロボットにさせればいい、力の強いロボットが登場すれば、人間は力仕事をしなくて済む。ある種の労働からの人間の解放だ。そうすれば、人間は本来持っている創造力を生かし、より高度な業務を行うことができる。

《 a 》

彼の描くロボットのいる世界は、人間との協業が実現し、人間とロボットが共生する世界だ。この考え方に私も賛成だ。ロボットが人工知能を持ち、人間の仕事を言い、生活に入り込むことになれば、共生のための Y コンセプトを確立し、ルール作りを進めていく必要がある。そのことについては、今後専門家を中心に議論を重ねてほしいと思うが、個人的には、次の考え方が重要になる。

まず認識すべきは、ロボットや人工知能は人間の行為を代行するのであって、人間の代理をするのではないということだ。ロボットが (ウ) セイコウになり、人工知能がビルトインされれば、ロボットができる作業範囲は飛躍的に広がるだろう。

《 b 》

私たちは SF 小説に登場するような、人間を丸ごと代替するロボットに夢を抱き、それがあたかも未来を象徴するかのよう期待しがちである。しかし、どこまでロボットや人工知能が進化しても、人間と同様の感情を持ち、人格を形成することはあり得ない。

例えば、優れた人工知能を持ち、十分に安全な介護ロボットができたとしても、この B ロボットに介護補助のみならず、介護という仕事のすべてを任せられるだろうか。介護は、被介護者の体を拭いたり、寝返りを打たせたり、あるいはおむつを交換したりする物理的な作業だけではない。介護される人にとっては、介護する人の手のぬくもりや笑顔、言葉が大切であり、人と人が触れ合うことによって成り立つ仕事でもある。もちろん、介護される人の中には機械的にロボットに介護される方が精神的負担が少なくてよいと考える人もいる。

先の研究者は、ロボットや人工知能の使い方を間違えて「嫌な世界」が出現することを心配する。人間がなすべきことを (エ) ホウキして、ロボットや人工知能に過度に依存したり、人間まがいの行為をさせたりすることを懸念しているのである。彼が「人間がすべきこと」として挙げているのはコミュニケーションだ。コミュニケーションは、本来、人間同士が、互いの人格を認め合いながら行う行為であり、単に呼びかけや質問に応答する、コミュニケーションの補助ではない。このことを間違えると、ロボットや人工知能の誤用が生まれてしまうというのだ。

芸術やスポーツといった、人間が本源的に有する肉体的力、精神的力、そして感情や情緒性の 口 である行為は、人間にしかできないものである。ロボットがどんなに精緻な絵画を描いたとしても、人工知能がどんなに面白い小説を書いたとしても、それを今日の芸術や文学と同等に扱ってよいものだろうか。先のオリンピックを観戦して思ったことなのだが、セイコウなヒューマノイドロボットが 100メートルを 9 秒 00 で走ったとして、技術の進歩に (オ) カンタンすることはあっても、誰もそのスピードに感動しないだろう。人間が肉体の限界に挑戦して成し遂げた技や力に感動する、それがオリンピックであり、スポーツの世界である。

ビジネスや研究、教育の現場にも、ロボットや人工知能は入ってくる。これらの世界は、将来、大きく変化していくだろうが、それぞれの世界で、人間がなすべきことは本質的に変わらないはずだ。組織を作り適

材を配置すること、リーダーシップを持ってチームを率いること、部下や生徒に指導を行うこと、人間関係を調整することなどは人間にしかできない行為である。少なくとも人間の歴史からはそのように見てとれる。本来、ロボットにしても、人工知能にしても、その作業範囲を狭めれば狭めるほど、人間への優位性を高められる。このことは、工場で使われているロボットが人間をはるかに上回る効率性を実現していることからも明らかだ。先に紹介した「まほろ」にしても、ライフサイエンスの実験室での作業という範囲の中で、優位性を高めている。

少し前にグーグル傘下のイギリスの企業が開発した「**C**アルファ碁」と名付けられた人工知能が、現在世界最強と言われている韓国のイ・セドル九段に囲碁の対戦で4勝1敗で勝利し、話題になった。「人工知能恐るべし」という感想を持った人も多いと思うが、この「アルファ碁」の進化は「碁」というゲームに作業範囲を限定し、研究を進めた結果である。「アルファ碁」では過去の対戦棋譜などのデータベースを基に「ディープラーニング」を行い、さらに人工知能同士を対戦させるなどの手法を通じて、その性能を高めることができたと言われている。

《 c 》

人間とロボット・人工知能の共生は、まさにその入り口に立ったところである。今、将来のためのコンセプトづくり、そしてその後のルール作りや環境整備が強く求められている。様々な分野で、ロボットや人工知能の活用範囲が明確になり、人間の役割と責任が確立されていけば、両者のベストコンビネーションを生み出すことができる。ロボットや人工知能を活用することで、短時間で同じような成果物を生み出すことができる。従来、従来は活動に要する時間は短縮され、人間は別の世界で能力を発揮し、研究やビジネスだけでなく、芸術や文化・スポーツなどの振興に貢献できることになる。人間が「時間の余裕」を享受し、社会的な課題となっているワーク・ライフ・バランスの向上にも資することができるだろう。

《 d 》

しかし、私たちはこの数十年間で多くのことを学び、将来を予見する能力も格段に向上させた。技術の進化でどのようなことが起きていくのかを考える力も、確実に身に付けてきている。消える仕事だけでなく、新たに生まれてくる仕事もあり、それが一つの産業を創り出すかもしれない。

ロボットや人工知能は、人間の生活を豊かにできる技術だ。人間がより創造的な仕事に携われるよう、その活用のあり方については、技術的・経済的な見地からだけでなく、社会的な視点からも考えなければならぬ。それは未来に責任を持つ私たち人間の責務である。

(中鉢良治『迷いの先に 仕事と人生の羅針盤』による。)

(注) 1 産総研——国立研究開発法人産業技術総合研究所のこと。

2 プロトコル——情報フォーマットや通信手順を定めた規約。

3 クラウド——ネットワーク経由でのサービス提供。

問1 傍線部(ア)～(オ)に相当する漢字を含むものを、次の各群の①～④の中からそれぞれ1つずつ選び、

その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

1

5

(ア) カイセキ

1

- ① 犯人をツイセキする
- ② シンセキの家を訪ねる
- ③ 異端者をハイセキする
- ④ 病院でトウセキを受ける

(イ) 理想キヨウ

2

- ① ボウキヨウの念を感じる
- ② 深いキヨウコクを流れる川
- ③ 事実を知りキヨウガクする
- ④ キヨウダイの引き出しをあげる

(ウ) セイコウ

3

- ① 試合のコウシュを交代する
- ② 高いコウセキをあげる
- ③ 親コウコウする
- ④ コウミョウな手口

(エ) ホウキ

4

- ① キシュツの問題を解く
- ② 自暴ジキになる
- ③ キテキを鳴らす
- ④ 商売がキドウに乗る

(オ) カンタン

5

- ① 体をキタえる
- ② ホコロビを繕う
- ③ 失敗をナゲク
- ④ スミをおこして調理する

問2 傍線部X「汎用」、Y「コンセプト」の意味として最も適当なものを、次の各群の①～④の中からそれぞれ1つずつ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

6

 ・

7

X 汎用

- ① 優れていて先進的であること
- ② 多方面に広く用いられること
- ③ 誰でも容易に扱えること
- ④ 大きな期待がかけられること

Y コンセプト

7

- ① 基本的概念
- ② 絶対的規則
- ③ 相対的理念
- ④ 基礎的構造

問3 空欄

ー

 ・

ハ

 に入る言葉として最も適当なものを、次の各群の①～④の中からそれぞれ1

つずつ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

8

 ・

9

8

ー

- ① 情熱
- ② 愛情
- ③ 必要
- ④ 閃きひらめき
- ① 残留
- ② 発露
- ③ 目標
- ④ 希望

問4 傍線部A「ロボット開発にかけた思い」とはどういう思いか。その説明として最も適当なものを、次の①～④の中から1つ選び、解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

10

- ① ロボットがどんな働きを可能とするかを明確にすることで、人間とロボットの共生を実現したいという思い。
- ② 人間とロボットを競わせることなく、ロボットの能力の最も有効な活かし方を見いだしたいという思い。
- ③ 研究者の時間と労力の負荷を軽減することで、研究者が創造的な仕事に専念できるようにしたいという思い。
- ④ ロボットが危険な作業を代行することで、研究者の安全を守り人間の生活をより豊かにしたいという思い。

問5 傍線部B「ロボットに介護補助のみならず、介護という仕事のすべてを任せられるだろうか」とあるが、筆者がこのような懸念を抱く理由は何か。その説明として最も適当なものを、次の①～④の中から1つ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は 11

- ① ロボットには手のぬくもりがないために、介護を受ける人は冷たくあしらわれているように感じられるから。
- ② 優れた人工知能を搭載したとしても、現段階では介護ロボットには十分な安全性が保障されていないから。
- ③ ロボットや人工知能には、人間同士の交流において決定的に必要な人格や感情が備わっていないから。
- ④ 機械的にロボットに介護される方が精神的負担が少なくてよいという考え方は、根本的に誤っているから。

問6 傍線部C「アルファ碁」はどのようなことを述べるために挙げられているか。説明として最も適当なものを、次の①～④の中から1つ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は 12

- ① 人間と人工知能・ロボットの共生が可能であるということ。
- ② 現代の人工知能が恐るべきレベルになってきたということ。
- ③ ゲームの環境では「アルファ碁」が最強であるということ。
- ④ 限定された条件下ほど、人工知能は有効に働くということ。

問7 本文中の《a》《b》《c》《d》のうち、次の文章を入れる箇所として最も適当なものを、あとの①～④の中から1つ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は 13

一方、ロボット・人工知能の進化によって、人間の仕事が奪われるのではないか、という懸念がある。今日の職業の49%がこれから10～20年後にロボットや人工知能に取って代わられるという民間研究所の報告もある。技術の進歩により、存続できない仕事があるのは事実だ。これまでも、技術の進化により、いくつかの仕事が社会から消えたが、ロボット・人工知能の進化による変化は、過去に起きたこととは比ではないと言われている。

- ① 《a》
- ② 《b》
- ③ 《c》
- ④ 《d》

問8 本文の内容に合致するものを、次の①～④の中から1つ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。 解答番号は 14

- ① 現代のロボット技術は人間の身体の複雑な動きすら再現できるほど高度になっている。そのため、使方を誤ると人間のすべきことまですべてロボットが代行してしまう「嫌な世界」となる恐れもある。未来に責任を持つ我々は、そうならないよう注意する必要がある。
- ② ロボットが人間をはるかに超える、素晴らしい能力を発揮したとしても感動を呼ぶことがないのは、ロボットや人工知能に「ぬくもり」がないからである。それゆえに、いかにロボットや人工知能が発達しようとも、介護などの現場ではヒトの手が必要とされる。
- ③ 生身の人間の身体能力には限界があるが、ロボットや人工知能は場面によっては人間の限界を突破する。それゆえ、うまく共生することによって人間の暮らしはもっと豊かになりうる。ただそのためには、その活用について、人間全体できちんと考えることが必要だ。
- ④ 人間がより創造的な仕事に専念できる環境を整備するうえで、人工知能などの技術は大いに役立つ。ただし、利用シーンはあくまでも限られ、人間同士の触れ合いを必要とするような場面での活用は難しく、コミュニケーションを補助する役目の人間と一緒にいなくてはならない。

2 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

現在の日本では、あらゆるところにアニメが溢^{あふ}れている。

その発信源は、テレビや映画館にとどまらず、インターネットや携帯アプリはいうに及ばず、駅の改札口で(ア)キップを買うタッチパネル、街の広告ディスプレイなどでも、アニメキャラクターが我々に笑顔を振りまいてくれる。近年では、「当地キャラ」と称して、市や町が独自のキャラクターを作り、ときには映像化して、さまざまな場面での広報にX[×]びと役買っている。

1、伝統的な意味での、作品としてのアニメは、現在でもテレビや映画が主流であり、一九八〇年代半ば以降はこれにビデオが加わり、二〇〇〇年代からはインターネットも積極的に活用され、発表されている。

しかし、もっと漠然としたイメージ、2 「眼の大きなキャラクターが動いている」といった程度の意味合いでのアニメが、本当に我々の身のまわりに溢れていることは、少しその方向に意識を向ければ、誰しもが納得するだろう。

海外に眼を転じれば、およそこうした現象を見ることはできない。ディズニーという巨大企業を3 アメリカは、さすがにアニメーションは身近な存在だが、4 日本以外の諸外国では、アニメーションを商品として消費する年代層にかなり制限がある。子ども、学生、そしていわゆる大人世代までが一律にアニメを消費する国はないと言い切つてよい。

なぜ、ここまで日本人は、アニメが好きなのだろうか。

A 日本人がアニメ好きであることの理由を考えるにあたって、そもそもアニメの特徴をいくつか確認しておこう。

5、しばしば異世界や空想劇を主題とする、すなわちファンタジーであること。次に、少なくとも日本の商業系アニメに関するかぎり、フラットな絵6 二次元で描かれたキャラクターで占められていること。7、そのフラットな絵が「動く」ということ、などを挙げることできょうか。

この中で、アニメがフラットな絵であるということに加えて、限られた種類の色で均質に塗られた絵8 キャクターであることと、日本の伝統的な大衆絵画である浮世絵との関連性を指摘する説は多い。

たしかに、アニメのキャラクターと、浮世絵で描かれた「キャラクター」とは、いずれも、「アニメっぽい」もしくは「浮世絵っぽい」絵柄に様式化されており、興味のない者にとっては、みんな同じ絵に見える。ただし、ファンであれば、キャラクターデザイナーや浮世絵師らの絵柄の違いを(イ)ソクザに見分けることができる、といった点は共通している。この点をもって、日本人のアニメ好きは、日本人としての伝統的な「好み」が反映されたものなのだ、という考え方である。9 a 10

しかし、浮世絵は本質的に大人のために描かれたものであり、アニメは現在でこそ全世的なものになったが、本来は子ども向けであることまで含めると、浮世絵からアニメへと数百年の時間を越えて共通性を求め

るのは、やはり飛躍しすぎている。《 b 》

『アトム』を考えると、二つのことに留意しなければならない。《 c 》ひとつは、『アトム』はテレビという当時最先端の娯楽技術があつてこそ成り立ち、人気を得たものであること、もうひとつが、テレビアニメシリーズ『アトム』には、言うまでもなく^(注1)手塚治虫の原作漫画が存在するということである。ここで再び、**B**アニメ人気と伝統的絵画表現の文脈に戻りたい。《 d 》

日本の古典的な絵画には、浮世絵の他にも、「^(注2)北斎漫画」に代表される、今日でいう風刺画がある。『アトム』の例にとどまらず、日本のアニメと、紙を媒体とする漫画との関係は切っても切れないものがあるが、だとすれば、アニメよりもはるかに古い歴史をもつ漫画の発展・受容史にも眼を向けなければならない。

しかし、現在日本の漫画シーンを代表する、いわゆる「ストーリー漫画」の起源を歴史的にどこまでたどるのかについては、専門家の間でも学説が分かれている。^(注3)鳥羽僧正の「鳥獣戯画」まで起源をさかのぼる考え方、先に挙げた「北斎漫画」、さらには戦前期に登場しはじめた子ども向けのストーリー漫画に起源を求める考え方もある。

実はこの点はアニメでも同様で、日本人のアニメ好きのDNAは、浮世絵よりもさらに時代をさかのぼつて、平安時代(十二世紀)に成立した「信貴山縁起絵巻」などの絵巻物に起源を求める説もあり、「絵を動いて見せる」というアニメーションそのものの起源として、フランスの^(注4)ラスコーなどの洞窟画をY引き合いに出す考え方に会ふこともある。

日本人はなぜアニメ好きなのかという主題から、ずいぶん(ウ)カクサンしてしまったように思えるが、ぜひ理解したいのは、いわゆる絵柄だけに起源を求めるのは相当に無理があるということである。

もう少し正確に言えば、過去から現代に至るまでに、さまざまに生み出された絵柄に共通項を見出し、起源を求めるとしても、それは部分的・(エ)ダンペン的な視点であり、「日本人はなぜアニメ好きなのか」という主題に潜む重要な点を見逃してしまうことになりかねない。

それに、様式化されたフラットな絵柄、ということについては、版画やポスターなどの商業美術、さらには漫画や風刺画などの分野で、諸外国それぞれにおいて伝統と歴史をもち、日本だけを特別視するには、やはり無理がある。

次に、アニメーションが得意とする題材にファンタジーがある点についてだが、日本でも古来、御伽草子^しなどを含め、空想的・幻想的なファンタジーの題材が多く存在する。大正時代、日本で初めてアニメーションが制作された時期、「桃太郎」、「兔と亀^{うさぎ}」、「舌切り雀^{すずめ}」などの昔話を題材としたアニメーションが多く制作された。

しかし、アニメーションにおいて、ファンタジーを題材とすることについては、何と言ってもディズニーが、日本をはるかに凌ぐ^{しの}形で、しかも早い時期から確立した。日本では、いわゆる子ども向けのファンタジー「以外」の多くの題材がアニメ化されていることにおいて特徴的なのであり、この点は、日本の伝統的な説話や物語と同列に論じることが困難である。

筆者は、日本人のアニメ好きを考察する場合、「絵が動く」ということ、さらには、「音がつく」ということについて注目する必要があると考える。

「音つきの動く絵」ということであれば、当然映画が該当し、アニメーション（アニメ）も映画の一種であるが、映画（アニメーション）の起源のひとつに挙げられるものに、「幻灯」がある。

幻灯は、十七世紀半ば頃にヨーロッパで発明された映像（オ）ガングで、固定式の映写装置を使って絵をスクリーンに投影するという点で、今日でいうスライドショーとほぼ同様のものである。この幻灯は、十八世紀後半頃に日本に輸入されたが、日本ではこれを発展させて、「写し絵」という独自の芸能を誕生させた。この写し絵の最大の特徴は、「絵が動く」という点である。生誕地のヨーロッパでは固定式だった映写機を、操作者が手で持って動かしながらスクリーンに投影することで、「動く絵」を実現させた。

時代はかなり現代に近づくが、**C** 日本独自の芸能に、紙芝居がある。 紙芝居は、昭和初期に誕生し、昭和三〇年代までは、子どもにとつて最も身近な娯楽のひとつだった。戦前に**い** を風靡した「黄金バット」は、一九三〇年制作である。しかし戦後、テレビの**Z** 普及に合わせるかのように、紙芝居は急速に廃れてしまった。

（津堅信之『日本のアニメは何がすごいのか』による。出題の都合上、一部中略した箇所がある。）

（注） 1 手塚治虫——日本の漫画家（一九二八〜一九八九）。『鉄腕アトム』『火の鳥』などの作者。

2 北斎漫画——江戸時代後期の浮世絵師（画家）である葛飾北斎の残した絵手本（スケッチ集）。

3 鳥羽僧正——平安時代後期の僧である覚猷かくゆうの呼び名。

4 ラスコーなどの洞窟画——ラスコー洞窟は先史時代に描かれたとされる壁画で有名。馬、牛、羊、鹿などの動物の姿が生き生きと描かれている。

問1 傍線部(ア)～(オ)に相当する漢字を含むものを、次の各群の①～④の中からそれぞれ1つずつ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は 15 ～ 19

(ア) キツプ

15

- ① 家族をフヨウする
- ② ソフの家を訪ねる
- ③ 句読点などのフゴウに注意する
- ④ フキンを使って水分をふき取る

(イ) ソクザ

16

- ① 原因をスイソクする
- ② 教育をソクシンする
- ③ ニソク三文の品物
- ④ 国王にソクイする

(ウ) カクサン

17

- ① エビはコウカク類だ
- ② 感染者をカクリする
- ③ 短歌・俳句のカクシン運動
- ④ 道路のカクフク工事を行う

(エ) ダンペン

18

- ① ヘンケンを捨てて判断する
- ② ガラスのハヘンを見つける
- ③ ヘンキョウの地を探検する
- ④ 日本各地をヘンレキする

(オ) ガング

19

- ① アイガン動物を飼育する
- ② ガンケンな体つきをした人
- ③ ゴウガン不遜な態度
- ④ 平和をキガンする

問2 傍線部X「ひと役買っている」、Y「引き合いに出す」、Z「普及」の意味として最も適当なものを、

次の各群の①～④の中からそれぞれ1つずつ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。

解答番号は

20

 ・

21

 ・

22

X ひと役買っている ① 便利だと思って利用されている

20

 ② たびたび話題になっている

③ 一つの役割を引き受けている

④ 他と比べて一段と役に立っている

Y 引き合いに出す ① 根拠のある事例として示す

21

 ② 優劣を比較するために持ち出す

③ 適切なたとえとして示す

④ 理由もなく無理に関連つける

Z 普及 ① 全てのものに共通すること

22

 ② 広く一般に行き渡ること

③ 場面に現れ出ること

④ 世間から良い評判を得ること

問3 空欄

Ⅰ

△

 に入る語句の組み合わせとして最も適当なものを、次の①～④の中から1つ

選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

23

Ⅰ

Ⅱ

Ⅲ

Ⅳ

Ⅴ

① つまりは ① まず ① それでも ① もちろん ① つまりは

② つまりは ② もちろん ② そして ② まず ② それでも

③ もちろん ③ それでも ③ そして ③ つまりは ③ まず

④ もちろん ④ つまりは ④ それでも ④ まず ④ そして

問4 空欄

あ

い

に入る言葉として最も適当なものを、次の各群の①～④の中からそれぞれ1

つずつ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

24

・

25

24

あ

① 利する

② 与くみする

③ 擁する

④ 扮する

25

い

① 一世

② 現世

③ 歴世

④ 時世

問5

傍線部A「日本人がアニメ好きであること」の理由を考えるにあたって、そもそのアニメの特徴をいくつか確認しておこう」とあるが、筆者は「日本人がアニメ好きであること」の理由と「アニメの特徴」との関わりについて、どのように考えているか。その説明として最も適当なものを、次の①～④の中から1つ選び、解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

26

① アニメの特徴のうち、絵がフラットであることよりも、その絵が均質に塗られていることのほうが、日本人がアニメ好きであること」の理由に強く関係している。

② アニメの特徴はいくつも挙げられるが、それぞれが同じくらいの重要度で、日本人がアニメ好きであること」の理由に関係している。

③ 複数あるアニメの特徴のうち、日本人がアニメ好きであること」の理由に関して最も重要なのは、フラットな絵に色が均質に塗られているということである。

④ 複数あるアニメの特徴のうち、日本人がアニメ好きであること」の理由に関して最も重要なのは、絵が動き、さらに音がつくということである。

問6

本文中の《 a 》《 b 》《 c 》《 d 》のうち、次の一文を入れる箇所として最も適当なものを、あとの①～④の中から1つ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

27

なぜならば、現在のアニメ人気の実質的な出発点になったのは、一九六三（昭和三十八）年放映開始の『鉄腕アトム』だからである。

①

《 a 》

②

《 b 》

③

《 c 》

④

《 d 》

問7

傍線部B「アニメ人気と伝統的絵画表現の文脈」とあるが、筆者はこれについてどのように考えているか。その説明として最も適当なものを、次の①～④の中から1つ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。 解答番号は

28

- ① アニメと関係の深い漫画の起源となる伝統的絵画については多くの説があるが、どれもアニメ人気と伝統的絵画表現とを直結して論じることのできるものではない。
- ② アニメは漫画と深い関係があり、その漫画の起源については日本の伝統的絵画だけにあるので、外国の洞窟画や版画・ポスターには目を配る必要はない。
- ③ アニメと密接な関係を持つ漫画の起源は伝統的絵画に求められるが、日本の漫画と外国の漫画では、影響を受けた絵画の種類にかなり大きな相違が認められる。
- ④ アニメと密接な関係を持つ漫画の起源はきわめて古い伝統的絵画であるのに対して、アニメの直接の起源は近代の外国に生まれた様式化された版画やポスターに求められる。

問8

傍線部C「日本独自の芸能に、紙芝居がある」とあるが、本文を読んだ二人の生徒が、この箇所について次のように話し合った。会話文中の□にあてはまる内容として最も適当なものを、あとの①～④の中から1つ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は□

29

Aさん 筆者は、「幻灯」を発展させた「写し絵」という日本独特の芸能を紹介しているね。そして、その後で「日本独自の芸能に、紙芝居がある」と述べているのだけれど、ここで「紙芝居」に言及したのは、どういう意図があるんだろう。

Bさん 本文のこれより後の部分で、「紙芝居」についてのもっとくわしい考察が書かれているのではないかな。「写し絵」と同じようなものの例として出したか、それとも「写し絵」とは対照的なものの例として出したかはわからないけどね。

Aさん 「紙芝居」というのは、演者が絵を一枚ずつめくりながら、台本を読み上げるといふものだね。「紙芝居」の絵は動かないから、その点では「写し絵」とは対照的と言えそうだ。

Bさん いやいや、ちよつと待って。「写し絵」の絵も、それ自体は動かないんだ。本文に、「映写機を操作者が手で持って動かしながらスクリーンに投影することで、『動く絵』を実現させた」と書かれているよ。「紙芝居」だって……。

Aさん あつ、なるほど。ということは、□というのが、君の考えなんだね。

……会話はさらに続く。……

- ① 日本とヨーロッパの映像芸能の違いを具体的に説明するために紹介されたものである
- ② 「写し絵」は「紙芝居」とは対照的に、「動く絵」を実現させたものとして考えられている
- ③ 「紙芝居」は「幻灯」から発展したもので、日本独自のものの例として取り上げられた
- ④ 「紙芝居」も「写し絵」と同じように「絵が動く」という特徴によって話題にあがった

問9

本文の内容に合致するものとして最も適当なものを、次の①～④の中から1つ選び、その番号を解答用紙の所定の箇所にマークしなさい。解答番号は

30

- ① 「音つきの動く絵」という観点から見るとアニメは映画の一種であると言えるものの、それぞれの起源はなにかと考えると、この両者を一つの問題のもとで論じるのは難しい。
- ② 日本人がアニメ好きである理由を題材の観点から論じることが困難な理由の一つとして、子ども向けのファンタジーに収まらない題材がアニメ化されていることが挙げられる。
- ③ 幅広い年代の人々が一様にアニメを消費するといった現象は、ディズニーという巨大企業が存在するアメリカでは見られず、かえってアメリカ以外の諸外国で見られる現象である。
- ④ 昭和初期に誕生し、昭和三〇年代までは子どもにとって最も身近な娯楽の一つであった紙芝居が人氣を失ってしまうと、そのことを一つの契機としてテレビの普及が急速に進んだ。