

一、次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

【一】若者や子供は、新しいものに目を輝かせる。「面白い」というよりも、「あ」^アのようなものに惹かれて^ひいるのかもしれない。つまり、「面白そうだ」という感覚である。面白いかどうかは、試してみないとわからない。だから「試してみたい」との欲求である。子供が、なにを見ても「やらせて」とせがむのを、大人は知っている。逆に、大人になるほど、手を出してみても、自分の得にならない^①、という悟り^{さと}を開いてしまうだろう。子供は「無知」であるから、知らないことが周囲に沢山^山ある。それらを知ることが、「面白い」のだ。【1】、知識を得ることで自身が有利になれるとの「予感」があるためだろう。知らないよりも知ることは有利だ。他者との競争にも勝てるし、自身の将来の可能性を広げられる。つまり、好奇心とは自分が「成長」するイメージを伴うものである。この自身の「成長」が「面白い」と感じられるのは、躰^{からだ}を鍛えたり、技を磨くための練習が「面白い」ことにもつながる。いずれ得られる満足を予感させる「面白さ」といえるものだ。これらの「新しさ」が、「面白さ」の鍵になることは、非常に重要なので、これについては、さらに掘り下げて、後述したい。

【二】「新しさ」に含まれるのかもしれないが、「意外性」というものも、「面白さ」を誘発する要因、【2】条件といえるだろう。僕は、ミステリイを書いているので、これを常に意識している。「意外性」というものが存在するのは、人間が未来を予測するからだ。人によって予想の範囲や緻密^{ちみつ}さはさまざまだが、誰でも、今後どうなるのか、ということを意識的に、または無意識のうちに頭に思い描く。この行為^①自体が、人間の特徴でもある。動物でも、この種のことはある。例を挙げよう。僕の奥様(若い頃に苦勞をかけたため、あえてケイショウ^②で書かせていただいている)は、毎日、近所の夫婦と犬が訪れるのを待っている。うちにも犬が何匹いるので、犬たちもこれを楽しみにしている。また、奥様は、そのときにビスケットをポケットから出して、犬たちにあげることになっているので、それを覚えた近所の犬は、うちへ来てたくてしょうがない。近づくと、自分から庭園内に入ってくるようになった。うちの犬たちも、友達が来ることをとても喜んでいる。何故なら一緒にビスケットがもらえるからだ。最近、その様子を眺めていたら、近所の犬がまだ百メートルほど離れているのに、うちの犬たちは早くも発見し騒ぎ始める。そして、大喜びして、奥様の前におすわりしてじっと顔を見る。一匹は立ち上がって、奥様のポケットに鼻を突っ込むシマツ^③である。最初の頃は友達の犬が来ることを楽しんで^④いたのだが、今では、友達を歓迎するよりもビスケットの方が優先になった。犬でも、これくらい未来を予想している、ということだ。

【A】

【三】「意外性」とは、その人が思い描いていない未来が訪れることだ。これは、普通は「面白い」ことではない。【3】、ビスケットがもらえなかったら、犬はがっかりする。いったい何が起ったのか、と途方に暮れる結果になるだろう。人間の場合も、想定しない事態が発生することは、歓迎できる状況ではない場合が多い^④。特に、予期せぬトラブルなどは困る。というよりも、想定外の悪い事態をトラブルと呼ぶのである。ところが、その意外性が、「面白さ」になる。ここは、さすがに犬ではなく人間だから、といえるかもしれない。すなわち、「意外性」の「面白さ」を理解するには、ある程度の思考力や知性が要求される。突拍子もない^⑤ことが起こると、人はまずは驚く。意外なことに対しては、びっくりするのが最初の反応だろう。しかし、それが「面白さ」に変化する。たとえば、ギャグの中には、この意外性がある。変なことを言うな、という驚きがある。

【4】、定番になって、来るぞ来るぞと期待したところへ出てくるギャグもあるが、慣れてしまうと、普通は笑えなくなるものだ。【B】

【四】「面白さ」というのは、このギャグからもわかるように、意外性のあるものに感じることもあれば、自分が思ったとおりになったときにも感じられる。両者は相反する条件なのに、いずれも「面白さ」がある、という点は、非常に不思議だ。同じことを繰り返して「面白さ」を感じるのは、どちらかという動物的である。何故なら、犬を観察していると、同じような遊びを繰り返すことが多い。ボールを投げれば、走っていき、それをくわえて持ってくる。何度もそれをしたがる。面白いと感じていることは確かだ。一方で、同じことに厭^あきてしまうのは、人間に多く見られる傾向といえるだろう。もっと違う遊びがしたい、と人間の子供だったらいそいだ。ミステリイのトリックやどんでん返しは、読者を楽しませるアイテムといわれている。ミステリイが好きな人は、「意外性」を求めて読むことが多い。本を読みながら、自分でも推理をしてみる。いわば、作中の探偵役に挑戦しているような形になる。そして、どちらかという、自分の推理が当たっていた場合よりも、推理が外れて、意外な結末に

なった作品を「面白い」と評価する傾向にある。簡単に結末がわかってしまうミステリーは、面白い作品だとはいわれない。ここが不思議なところで、問題が解けたという快感よりも、解けなかった方が「面白い」と感じるのだ。【C】

【五】もともと、もう少し詳しく考察すると、ただ謎が難しければ良い、ということでは全然ない。解けない問題はいくらでも作ることができる。【5】、難問では、答を明かしたときに「意外性」を感じられない。「いくらなんでも、そこまでは考えられないよ」と思われては、「面白い」にはならない。たとえば、犯行が不可能と思われた殺人事件の犯人が、透明人間だった、という小説ではお話にならない。これは「意外性」としては充分にあるはずだが、認めてもらえない。思いもしないものだからといって、すべてが「面白い」わけではないのだ。答が明かされたときに、「ああ、そうか」という納得が得られなくてはいけないし、さらには「それは思いつかなかった。でも、いわれてみれば、そうだな」というように、手が届くところに答があったけれど、ちょっと方向がずれていた、というような「ギリギリ」の感覚が求められるのだ。野球でいえば、コースを大きく逸れた明らかなボールを投げても空振りには誘えない。ギリギリストライクか、というボールを投げるから、三振が取れる、といったところだろうか。誰も解けない難しい問題を作ること、みんなが正解する易しい問題も、どちらも作るのは簡単だ。難しいのは、平均点が五十点になる問題である。「面白い問題だ」と感心させるには、平均点が三十点くらいが良いかもしれない。【D】

【六】「面白さ」の要素として「突飛」なものがあ**る**。【突飛】な「面白さ」は、「意外性」による「面白さ」とは、少し違っているように思える。「意外性」は、なんらかの予測があるところに提示され、そのズレで面白さが誘発されるが、「突飛」というのは、もっと不意打ちに近いものだ。予測もしないところへ、まったく違った方向から飛んでくるようなものである。多くの人はあつけにとられ、ただ驚くばかりかもしれない。だが、人によっては「面白い」と感じる要因の一つとなりうる。小説を書いているときによく感じるものでは、ちょっとした比喩、あるいは言葉選びなどで、これが表れる。普通は使わないもの、全然関係のないものを突然持ってきて、なんとなく説明してしまう。日本語には、「くのよう**な**」「くみたいな」という形容があるが、ここに全然無関係のものを入れて、連想を誘う。まったく別物なのに、なんとなく似ているし、感じが伝わる**こ**がある。「蝶のように舞った」「花のように可憐**な**」では、普通すぎて面白くもなんともない。こういうありきたりの比喩は文字を無駄に消費しているだけで役に立たない。これが、「捨てられたガムのように寂しかった」「三角錐**み**たいに切り立った星空だった」などとすると、読者の思考は一瞬そこで止まるだろう。「何なの、それ」と思うのが普通だ。だが、一部の人には、これが「面白い」と感じられるのである。これらは、突飛な「面白さ」といえるもので、「意外性」に含まれるようで、微妙にベクトルが違っている。相手に一瞬足を止めさせ、あるいは息を止めさせ、考えさせる、という機能では「意外性」と同じだが、予想させさせないところが異なる。突飛なものに出合い、一瞬呆**れ**たり、首を傾**げ**たあと、「面白い」と感じるかどうかは、自分にそれが思いつけたか、と過去へ向かって予測し、遅れて「意外性」として評価される、というメカニズムといえる。「思いつかない」というのも、「面白さ」の中でも重要なファクタである。簡単にいえば「発想」だ。手法や計算で導かれるのではなく、直感的なもの、いふなれば思考のジャンプを見せられるような「面白さ」である。【E】

〔面白いは何か〕面白く生きる〔は〕森 博嗣著 ワニブックスPLUS新書 ※出題の都合で小見出しと改行の一部を省略した

(注1) ベクトル……………方向性

(注2) ファクタ……………要因

問一 傍線部A～Eのカタカナは漢字に改め、漢字はその読みをひらがなで記しなさい。

問二 1～5に入れるのに適当な語句を、次の中からそれぞれ一つ選び、記号で答えなさい。
(記号はそれぞれ一度だけ選ぶことができる)

ア だが イ もちろん ウ おそらく エ もし オ あるいは

問三 あに入れるのに適当な語を、段落□から漢字三字で抜き出して答えなさい。

問四 傍線部a「途方に暮れる」、b「突拍子もない」の意味として適当なものを、後の選択肢からそれぞれ一つ選び、記号で答えなさい。

a 「途方に暮れる」

ア 思い通りにならずがっかりする イ どうしたらいいか分からなくなって困り果てる

ウ 納得できずに腹を立てる エ どうにも行き詰まってしまい悲しくなる

b 「突拍子もない」

ア 調子の外れた イ 思いがけず困難な ウ 変化のめまぐるしい エ 唐突で不自然な

問五 傍線部1 「この行為」の指示する内容を、解答欄に合わせて「〜こと。」に続くように三十字以内で答えなさい。
(句読点・記号も字数に数える)

問六 「これは、意外性がなくなるからにほかならない。」という一文を入れるのに適当な箇所を、本文中の【A】〜【E】の中から一つ選び、記号で答えなさい。(解答はアルファベットだけでよい。例：A)

問七 波線部①〜⑤の語の品詞を、次の中からそれぞれ選び、記号で答えなさい。(同じ記号を何度選んでもよい)

ア 名詞 イ 動詞 ウ 形容詞 エ 形容動詞 オ 副詞 カ 連体詞 キ 接続詞 ク 助動詞 ケ 助詞

問八 傍線部2 「両者」にあたるものを、一つは八字以内、もう一つは十五字以内で、それぞれ本文中から抜き出して答えなさい。
(句読点・記号は字数に数えない)

問九 傍線部3 「簡単に結末がわかってしまうミステリイは、面白い作品だとはいわれない」の理由説明として適当でないものを、次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア ミステリイを読んでいると、自身が作品の中で謎解きに挑んでいるかのように感じられるから。

イ ミステリイのトリックやどんでん返しは、ミステリイ好きの読者を存分に楽しませるから。

ウ ミステリイが好きな人は、自分の推理が当たっていた場合にだけ作品を「面白い」と評価するから。

エ ミステリイが好きな人は、問題が解けた快感よりも、解けなかった方が「面白い」と感じるから。

問十 傍線部4 「平均点が三十点くらい」になる問題とはどのような問題か。適当なものを、次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア 手が届くところに答えがあったのに、方向がずれていて思いつかないような問題。

イ 難問である割に、答えが分かったときに「意外性」を感じられないような問題。

ウ 意外性は充分にあるが、謎が難しく、誰も解き明かせないように感じる問題。

エ 納得できる答えではあるが、少し考えると誰もが答えを思いつくような問題。

問十一 傍線部5 について、「突飛」と「意外性」はどう違うと筆者は述べているか、六十字以内で説明しなさい。
(句読点・記号も字数に数える)

問十二 次の、本文についての対話のうち、内容の正しいものを二つ選び、記号で答えなさい。

ア Aさん—— 段落【一】の飼い犬の具体例は、未来予想は優秀な犬にしかできないと主張するために挙げられているね。

イ Bさん—— そうかなあ。そのあとの段落【三】を読むと、人間の未来予想と意外性をつなげるために感じるけど。

ウ Cさん—— 段落【三】にバスケットをもらえなくてがっかりする犬の例があるね。これは、犬は人間に似ていると言いたいんだね。

エ Dさん—— そうだね。段落【三】で人間のギャグの例との共通点を示して、慣れることで期待が高まると主張しているね。

オ Eさん—— 違うんじゃないかな。段落【四】では、ギャグの意外性に面白さを感じることもあると述べているよ。

カ Fさん—— たしかに意外性について述べているとは思うけど、段落【六】で意外性と面白さは結びつかないと主張しているよ。

二、次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

穂高で生まれ育った「僕」と、一つ違いの姉の薫子は、ひいおばあちゃんの菊ちゃんが経営する「恋路旅館」に家族全員で住んでいた。「僕」は夏の間、薫子と、毎年東京からたった一人で新幹線に乗ってやって来る、親戚の女の子リリーとの三人で過ごしていた。

夏の間、僕とリリーと薫子はいつも一緒だった。その期間だけは、特別に子供達専用の部屋が与えられ、そこに毎晩三人で寝泊まりした。部屋の入り口には、古びた木の板に、筆で「ドリーム」と書かれていた。

ふわふわの大きなベッドに、三人で川の字になって寝るのが楽しかった。普段は両親と和室に寝ていたから、ベッドで眠れるというのが、僕の子供心を大いにくすぐった。リリーと過ごす夏の間は、その部屋の名前と同じように、毎日毎日が夢のようだった。親しくなった泊まり客の子供や幼稚園の同級生が仲間に加わることもあったけれど、基本的には僕とリリーと薫子の三人が、ドリームの住人だった。リリーの姉妹達がリリーと一緒に穂高に来ることはほとんどなかったからだ。

1

それは、一瞬一瞬がきらめきの連続で、毎日がボウケン^①だった。

リリーは、なぜだか自然の中で遊びを見つける天才だった。そういう意味では、田舎で生まれ育った僕や薫子の方がよほどひ弱で、逆に道具やゲームに頼った家の中での遊び方しか知らなかった。昔から穂高に暮らしている者にとって、自然はあるのが当たり前だったのだ。僕らの両親もどちらかというところAという考えの一派で、豊かな自然を有り難く思うよりは、少しでも開発して都会に近付きたいと考えていた。

池の表面に石を投げて遊んだり、川に入ってメダカやカニを捕ったり、花の蜜を吸ったり、向日葵の種を嚙^{かじ}ったり、すべて最初にリリーがお手本を示してくれた。僕と薫子は、おっかなび^いつくりリリーの後に続くのが常だった。

恋路旅館の入り口には、巨大なクスノキが聳^{そび}えている。その木に誰よりも高く登れたのもリリーだった。木登りも昆虫の捕まえ方も、全部リリーが先輩だった。

僕はというと、川遊びをすれば、リリーが手で捕まえた魚を、パンツの中に入れられ悲鳴を上げた。木登りをして、枝に足をかけたまではないものの、その後下りられなくなって半べそをかき、結局スバルおじさんに助けってもらった。駆けっこをしても、いつもリリーの背中を見ながら走っていた。

リリー、待ってよー。

僕は、そう言いながらいつだってリリーを追いかけていたような気がする。そんな僕らを、薫子は穏やかな眼差しを向け静かな表情で見つめていた。やんちゃなリリーも、薫子をヒョウテキ^②にすることは滅多^{めった}になく、悪戯^{いたずら}の対象は、決まってるろまな僕に絞られていた。

それでも、僕が常にやられっぱなしだったかというところではない。反旗ⁱⁱを翻すことも、もちろんあった。そんな時は、取っ組み合いの喧嘩^{けんか}をした。僕も、リリーが女の子だからといって容赦^{じやうじやう}はしなかった。争いが嫌いな薫子は、よく僕らの間に入って仲裁したものだ。けれどそうになると、僕とリリー両方から詰め寄せられ、最後に涙を流すのは決まって薫子だった。

それでも、と僕は思う。

どんなにリリーにひどい悪さをされても、僕はリリーが憎くなるどころか、2そばに付いていてあげなくちゃと思うようになっていった。それはきつと、〈空の国〉へと旅している時のリリーの横顔を、知っていたからかもしれない。

もうすぐ陽が沈んでしまうという夕暮れ時、ぽつんと一人縁側^③に座って空を見上げるリリーは、もう二度とこっちの世界には戻って来ないので、はと心配になるほど儚^{はかな}かった。僕は思わず駆け寄って、その小さい背中にぎゅっとしがみつきたくなった。小学生にもなっていない僕にリリーを慰めることなどできなかつたけれど、ひとりぼっちのリリーは見てみると涙がこぼれそうほど淋^{さび}しげな雰囲気^④を漂わせていた。

まだ、僕もリリーも蔦子も、幼稚園児の頃だ。

ある雨上がりの午後、昼寝から目を覚ますと、遠くの空に虹がかかっていた。

「すごい、すごい、あれ見てー」

リリーは寝ほけ眼で、けれど興奮した声で虹を指さして言った。まぶたが、ぶっくりと腫れ上がっていた。

「きれいだね」

蔦子がぼんやりとした声で答えた。

「あれにつかまって、みんなでターザンごっこしよう！ リユウ君、菊ちゃんに、ロープかりてきて」

リリーは目をキラキラと輝かせて言った。

「無理だって」

僕は言った。科学の絵本を読むのが好きだった僕は、その頃すでに、虹が蝶々やカブトムシやクワガタのように捕まえられないことを知っていた。それでも、リリーは納得しなかった。

「行くの」

そう言うと、3 勝手口から外に飛び出し、自転車にまたがって猛スピードで走り出した。仕方なく、僕と蔦子も慌ててリリーを追いかけた。僕だけが、補助の取れない自転車で。

リリーは、山の方へ向けて 4 自転車を走らせた。穂高は盆地で、お椀のように周囲を高い山に囲まれている。だから、恋路旅館のある中心地からは基本的にどこへ行くにも途中から坂道になった。山に向かう道には、大人達の死角になる場所がたくさんある。変質者が出るという情報も、常に絶えなかった。僕らが子供達だけで行くことを許されていたのは 5 穂高神社までだ。けれどリリーは当然のように穂高神社の鳥居の脇を素通りし、そのまま踏切を越えて自転車を走らせた。

けれど、見晴らしのいい場所までたどり着いた時には、リリーがロープをかけてそこでターザンごっこをするための虹は、もうどこにも見あたらなかった。

「虹、風に飛ばされちゃったんだよ」

僕は、なんとかリリーを慰めたくて適当なことを言った。蔦子がリリーの隣で、なぜか涙を浮かべていた。リリーは、じっと空を睨みつけていた。僕は幾度となくこの時のことを思い出す。ドリームにあった広いベッドで三人ごちゃ混ぜになって昼寝をしていた時の、少し湿っぽいタオルケットの感じや、天井に広がるシミ、雨が上がった後のきっぱりと晴れ渡った空の青、はつきりと大きくコンパスで描いた弧のような巨大な虹。上り坂で自転車を漕いだ時の太ももの突っ張り具合や、リリーの着ていた黄色いブラウス。高台に吹いていた爽やかな風のニオイや、青々と茂っていた田畑の緑、ビデオの早送りのように、瞬時に姿を変える真っ白い雲。

きつとあの時、僕は生きていることを実感していたんだと思う。たくさん運動をした後の心臓は激しく鳴っていて、息もせいでいして、空気が肺の隅々にまで行き渡っていくのを感じていた。リリーの頬が赤く染まり、首筋が汗でしっとり濡れていた。頭の左右に結ばれた三つ編みは、まだ髪の毛の量が少なくて豚のしっぽみたいだった。

リリーの幼い願いも空しく、虹は一瞬でどこかに消えてしまったけれど、そういうことすべてを、僕は必死に小さな手足を広げて受け止めていたのだ。

『ファミリーツリー』 小川糸 著 ポプラ社

(注)〈空の国〉… 作品中に「リリーは、空とおしゃべりするのが大好きな女の子だった。ちょっと目を離すと、すぐに〈空の国〉に翼を広げて旅立ってしまう。」とある。

問一 二重傍線部①～⑤のカタカナは漢字に改め、漢字はその読みをひらがなで記しなさい。

問二 空欄 1 に入れるのに適当な語句を、次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア リリーが描く未来 イ リリーと僕の幼少期 ウ リリーと過ごす夏 エ リリーと僕の過去

