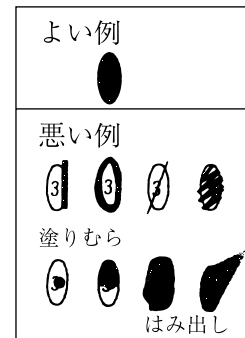


2025年

国語

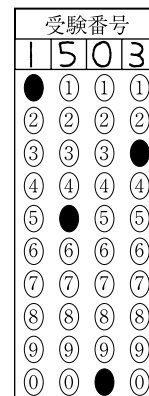
マークのしかた

- マークは楕円内をむらなく塗りつぶすこと。
- HBの鉛筆または同じ濃さのシャープペンシルで塗りつぶすこと。
- 一度塗りつぶしたものを直すときは、あとが残らないように、プラスチック製消しゴムできれいに消してから直すこと。



受験番号のマークのしかた

- 受験番号記入欄に、自分の受験番号を記入し、下の該当する数字をマークしなさい。
- 右図は1503番の人の例です。



解答のしかた

- 記述で解答するように指示してある問題以外はマークで解答しなさい。
- 右図の例は **1** の (1) に ③, (2) に ⑤ と答えるときのものです。この例では (4) は記述で解答します。

問題番号	解答欄
1	(1) ○ ① ● ④ ○ ⑤ ○ ⑥ ○ ⑦ ○ ⑧ ○ ⑨ ○
	(2) ○ ① ○ ② ○ ③ ○ ④ ● ⑥ ○ ⑦ ○ ⑧ ○ ⑨ ○
	(3) ○ ① ○ ② ○ ③ ○ ④ ○ ⑤ ○ ⑥ ○ ⑦ ○ ⑧ ○ ⑨ ○
	(4) 左の記述解答欄に書きなさい。
	(5) ○ ① ○ ② ○ ③ ○ ④ ○ ⑤ ○ ⑥ ○ ⑦ ○ ⑧ ○ ⑨ ○

1 放送による聞き取りテスト (12点)

2 次の各問いに答えよ。(16点)

問一 次の(1)～(5)の——の漢字の読みがなを書け。
また、(6)～(10)の——のカタカナの部分かかしよを楷書で漢字に書き改めよ。

- (1) 地震で地盤が隆起した。
(2) 情報を吟味する。
(3) 電車で席を譲る。
(4) 両者の作品はどちらも素晴らしく甲乙をつけがたい。
(5) 滝に打たれる。
(6) 最後までネバリ強く戦う。
(7) 多大なギセイを払って夢を叶える。
(8) 難しい文章をカンケツにまとめる。
(9) 海のシオカゼが心地よい。
(10) 白熱したトウロンが行われた。

問二 次の——のカタカナを漢字で表したとき、その漢字と同じ漢字が使われている熟語をそれぞれあとの①～④の中から一つずつ選べ。

- (1) 新しい研究分野を開タクする。
① 拓殖 ② 食卓 ③ 委託 ④ 選択
- (2) 婚礼の祝エンに招かれる。
① 応援 ② 炎天 ③ 因縁 ④ 宴会
- (3) 決勝戦のジヨ盤からリードを許す展開となった。
① 除菌 ② 順序 ③ 突如 ④ 徐行

3 次の文章を読んで、後の問いに答えよ。(10点)

- 1 楚人有鬻盾与矛者。
- 2 楚人に盾と矛とを鬻ぐ者有り。
- 3 楚の国の人に盾と矛とを売る者がいた。
- 4 誉之曰、
- 5 之を誉めて曰はく、
- 6 これをほめて言うことには、
- 7 「吾盾之堅、莫能陷也。」
- 8 「吾が盾の堅きこと、能く陷す莫きなり。」と。
- 9 「私の盾の堅いことといったら、どんなものでも突き通すことはできません。」と。
- 10 又誉其矛曰、
- 11 又其の矛を誉めて曰はく、
- 12 またその矛をほめて言うことには、
- 13 「吾矛之利、於物無不陷也。」
- 14 「吾が矛の利きこと、物に於いて陥さざる無きなり。」と。
- 15 「私の矛の鋭利なことは、どんなものでも突き通さないものはありません。」と。
- 16 或曰、「以子之矛、陷子之盾、何如」
- 17 或るひと曰はく、「子の矛を以て、子の盾を陥さば、何如。」と。
- 18 ある人が言うことには、「あなたの矛でああなたの盾を突き通したらどうなるかね。」と。
- 19 其人弗能応也。
- 20 其の人応ふる能はざるなり。
- 21 その人は答えることができなかった。

問一 8の書き下し文に従って7の文に返り点をつけたものとして正しいものはどれか。

- ① 吾盾之堅、莫能陷也。
- ② 吾盾之堅、莫能陷也。
- ③ 吾盾之堅、莫能陷也。
- ④ 吾盾之堅、莫能陷也。

問二 13の白文に14の読み方になるように返り点を付けよ(送りがないは付けないこと)。

問三 20の文の「応ふる能はざるなり」をすべて現代かなづかいのひらがなで書け。

問四 この文章から「矛盾」という故事成語が生まれた。その意味として適当なものどれか。

- ① お互いの話がかみ合わないこと。
- ② 商売は都合のいい宣伝をすること。
- ③ 人を欺こうとすること。
- ④ つじつまの合わないこと。

4

次の文章を読んで、後の問いに答えよ。(30点)

(設問の都合で、原文を一部省略した箇所がある。)

クラスメイトから意地悪をされ、保健室に足を運んだ小学五年生の「わたし」は、心臓の持病があつて保健室登校をしている小学一年生のたつちゃんとおぼさんと出会う。何度か保健室に通ううちに、たつちゃんと仲良くなつていった。保健室の先生であるヒデおぼは、詳しい事情は聞かず、「わたし」を保健室で過ごさせ、「わたし」とたつちゃんに「内緒だからね」と言つて缶に入つたドロップスをくれる。ある日、担任の先生から「クラスメイトが謝罪の手紙を書いた」と言われるが、それを拒否して保健室に駆け込んだ。

保健室に駆け込むと、そこにはおとなのひとが二人いた。おじさんとおぼさん。椅子に座つて、ヒデおぼと話していた。

びつくりしてわたしを振り向く二人の間から、たつちゃんが顔を出した。

「あれえ？ カワムラさん、かえつたんじゃなかったの？」

たつちゃんは思いがけずわたしが戻つてきてうれしそうだったけど、おじさんとおぼさんは——それからヒデおぼも、ちよつと困つた顔でわたしを見ていた。

ヒデおぼは、「まあ、ちよつとよかつたかもね¹」と言つて、わたしを手招いた。

「ちよつとね、河村さん、たつちゃんとベッドで遊んであげて。一人だと退屈しちゃつて、すぐ外に出てきちゃうから」

ドロップスを二つもらつた。オレンジとハッカ。二つとも、めず

らしく最初から出して机の上のティッシュに載せてあつた。

はい、とオレンジを渡そうとしたら、たつちゃんは「ぼく、そつちにする」とハッカのほうを指差した。

「ハッカでいいの？ 『はずれ』だよ」

「うん、へいき」

たつちゃんはわたしの手のひらからハッカのドロップスをつまんで、おじさんとおぼさんに「みて、みて」と言つた。「パパみて、ママみて、ハッカなめちゃうよ、ぼくできるんだよ」——両親だつたんだ、この二人。

たつちゃんはブドウを食べるときみたいに顎^{あご}を上げ、くちびるをとがらせて、ぱくつとドロップスを口に入れた。

顔がしょぼしょぼつとしぼむ。でも、吐き出さずにがまんした。

「すごい、たつちゃん」とお母さんが拍手をした。その顔をちらつと見て、気づいた。お母さんの目には、涙が浮かんでいた。

わたしたちがベッドに入ると、ヒデおぼはふだんは使わないカーテンを端から端までぴつたりと閉めた。

外が見えない。でも、たつちゃんはそれが逆に気に入つたのか

「ひみつきちみたい」と笑つて、ベッドに座つたまま掛け布団を頭からすつぽりかぶつて、あかずきんちゃんみたいに顔だけ出した。

「あのね、ぼくね、しゅじゅつするの²」

いきなり——。

「あしたからにゆういんするの、おばあちゃんちのちかくのだいがくびょういんに」

笑いながら——。

「それでね、えーとね、インナイガツキュー³つていうのがあるの、そこ。びょういんのなかのがつこうなの。しゅじゅつ、なんどもし

ないといけないから、ぼく、そこにてんこうするの」

コリコリツ、とドロップスと歯が当たる音が聞こえた。ハッカ、おいしいくない、と息を歯ですうすう鳴らしながら、笑った。

両親と先生の話し声は低くて聞き取れない。ただ、おとうさんもお母さんもヒデおばにお礼を何度も言っているような⁴気配⁴だった。

(中略)

「たっちゃん、そろそろ帰るって、お父さんとお母さん」

「ぼくも？」

「あたりまえでしょ」

横からお父さんが「たっちゃん、ヒデコ先生にお別れしなさい」と言った。「いまままでお世話になりました、って」

お母さんは黙って、ハンカチを目元にあてていた。

たっちゃんはお別れの意味がよくわからないのか、きよとんとしてうなずき、「ヒデコせんせい、またね」と手を振るだけだった。

こっちのほうが悪しくなると、たっちゃんの手術のことが心配にもなると、胸が熱くなった。口の中でドロップスが溶ける。悲し涙が溶けて、広がって、染みていく。

ヒデおばは、白衣のポケットに手を入れた。

「たっちゃん、もうハッカのドロップス食べた？」

「うん、おいしくないからのんじやった」

「じゃあ、お別れだから、もう一個あげる」

緑の缶をポケットから取り出して、カラカラ、と音をたてて振った。

「たっちゃんがいちばん欲しいドロップス、言いなさい。それが出たら、手術が成功して元気に遊べるよ」

うそ――。

だめ、それ――。

「ぼく、ブドウがいいなあ」

ほら、やっぱり。

わたしはあわてて口の中のドロップスを呑み込んで、ヒデおばに、だめです、やめてください、と言おうとした。でも、オレンジの甘みで口の中がべたべたして、呑み込んだドロップスも喉^{のど}にひっかかったみたいで、声が出ない。

「なに出てるかわかんないけど、ブドウだったら、うれしい？」

「うんっ」

「先生もうれしいけどねえ、どうだろうねえ、うまくいくかどうかわかんないよ」

そんなのやめて。ゲーム⁵にしないで。絶対に負けるゲーム、たっちゃんにやらせないで。

ヒデおばは蓋^{ふた}を開けた缶をまた軽く振って、たっちゃんの手ひらに、ころん、とドロップスを落とした。

紫色のドロップス――「やったーっ」とたっちゃんは【X】をあげた。

ブドウ。間違いない。あの色、あの形は、ブドウのドロップスだった。赤い缶のやつにしか入っていないブドウが、緑の缶から出てきた。

お父さんとお母さんも手を取り合って大よろこびだった。やったな、やったね、すごいな、よかったね、と二人とも涙声でよろこんでいた。

たっちゃんは、あーん、と口を大きく開けて、ブドウのドロップスを舌の先に載せた。口を閉じて、ぺろん、ぺろん、となめて、「おいしいっ」と笑った。

きつと、その味、うれし涙だ。そして――何週間か、何カ月か、

何年先かわからないけど、たっちゃんのお父さんとお母さんはもう一度、二人で手を取り合っつてうれし涙を流すんだろうな、と思った。信じてる。不思議な奇跡が起きたのだから、それ、信じていい、と思う。

たっちゃんが両親と一緒に帰ったあと、ヒデお婆は「あんたも食べる？」とドロップスの缶を差し出した。

「あの……」やっぱり、不思議だった。「なんでブドウが出たんですか？」

「なんでって、入ってたから出たんでしょ」

そんなことじゃなくて。わたしはドロップスの緑の缶と赤い缶の違いを説明して、緑の缶からブドウが出ることはありえないことを伝えた。

でも、ヒデお婆は驚いた様子もなく、「あんたのもブドウだよ」と言った。

「わかるんですか？」

「出してごらん」

缶を受け取って、手のひらに出した。一個だけのつもりだったけど、勢いがつきすぎて三個いっぺんに——ぜんぶ、ブドウだった。

びっくりして、残りのドロップスも手のひらに出した。

ブドウ、ブドウ、ブドウ、ブドウ、ブドウ、ブドウ……。ぼうぜんとしている隙に、ヒデお婆は机のひきだしを開けて、赤い缶のドロップスを取り出した。

「たっちゃんがブドウ好きだっていうの、聞いてたから」

そっけなく言っつて、中身が【Y】詰まった赤い缶を振りながら、「面倒だよねえ」としかめつつらになる。

「そこから出して……入れたんですか、こっちに」

最初から机の上に出ていたオレンジとハッカのドロップスは、赤い缶に入りきらなかったぶんだったのだろう。

「ちよつと、こんなにいっぺんに出しちゃうと、しけっちゃうじゃない」

叱られた。「食べるぶんだけ食べて、あとは中に戻しなさい」とにらまれた。でも、わたしと目が合いそうになると、そっぽを向いて、「ああ、もう面倒だった面倒だった」と大げさにため息をつく。

わたしはブドウを一個だけ口に入れ、あとはぜんぶ緑の缶に戻した。

ぺろん、ぺろん、と舌ではじくようにドロップスをなめていると、ブドウの味や香りと一緒に、自然と笑い声も出てきた。甘いなあ、ドロップス。おいしいなあ、すごく。

—— 重松清「ドロップスは神様の涙」より ——

問一 ぼうぜん⁸ そっけなく⁹ の本文中の意味はどれか。

(1) ぼうぜん

- ① あっけにとられる
- ② うれしくなる
- ③ 不安におそわれる
- ④ 怒りがこみあげる

(2) そっけなく

- ① 悲しげに
- ② 愛想がなく
- ③ 優しい口調で
- ④ いらだったように

問二 【X】【Y】にあてはまる言葉として最も適切なものはどれか。

- 【X】
- ① 声援
 - ② 悲鳴
 - ③ 嘆声
 - ④ 歓声

- 【Y】
- ① きれいに
 - ② ちよつぷり
 - ③ ぎつしり
 - ④ 静かに

問三 ちようどよかったかもね とあるが、それはなぜか。

- ① たっちゃん「わたし」を探していたところ、ちようど「わたし」が保健室に来て探す手間が省けたから。
- ② たっちゃんがいると、両親とたっちゃん自身についての話ができず、「わたし」に相手をしてもらおうと思ったから。
- ③ たっちゃんがいると、両親やヒデオおばとゲームをしたがるので、「わたし」に話し相手になってもらいたかったから。
- ④ たっちゃんは「わたし」と仲良くしているため、入院してしまう前に会わせてあげたいと思っていたから。

問四 あかずきんちゃんみたいに²の表現技法はどれか。

- ① 直喩^ゆ
- ② 隠喩^ゆ
- ③ 擬人法
- ④ 体言止め

問五 インナイガツキュー³がカタカナで書かれていることで、どんな効果があるか。

- ① 病院の中の学校だという認識はあるが、手術が成功するかどうか分からない戸惑いを表す効果。
- ② 病院の中の学校だという認識はあるが、何をするとところかがわかっていない不安を表す効果。
- ③ 病院の中の学校だという認識はあるが、「院内学級」という言葉自体にはまだなじみがない幼さを表す効果。
- ④ 病院の中の学校だという認識はあるが、今の学校に対しての思い入れが強いため転校することの悲しみを表す効果。

問六 傍線部の中で、気配⁴と同じ読みで「気」が使われているものはどれか。

- ① 士気が高まる。
- ② 嫌気がさす。
- ③ 気力がわかない。
- ④ 気骨のある人。

問七 ゲームにしないで」と「わたし」が願ったのはなぜか。

① ヒデおばが持っている緑の缶からは、たっちゃんの望むブドウのドロップスが出るはずはなく、このゲームをすることで手術の失敗を思わせ、落胆させてしまうことになると思っただから。

② たっちゃんの望むブドウのドロップスが出ないことを知らず、缶の中身も確認せずにゲームをすることは、ゲームが好きなたっちゃんにとって失礼な行為だと思ったから。

③ 缶にブドウのドロップスが入っていないことは「わたし」とヒデおばの秘密だったのに、ゲームを開始させてしまったことでたっちゃんを悲しませる結果になるのがわかったから。

④ このゲームをして、もしたっちゃんの望むブドウのドロップスが出なければ手術も成功することなく、ヒデおばがお父さんとお母さんから責められてしまうのではないかと思っただから。

問八 たっちゃんのお父さんとお母さんはもう一度、二人で手を取り合っ

てうれし涙を流すんだろうな」とあるが、「わたし」の考える「うれし涙を流す」場面として適切なものはどれか。

① 手術を繰り返した後、このゲームのことをまた思い出す場面。

② 一回で手術が成功し、学校に戻ることを医者から許可される場面。

③ 何回目かの手術が成功し、大人になったたっちゃんに会う場面。

④ 手術を繰り返したたっちゃんが、完治したと医者から聞く場面。

問九 不思議な奇跡とあるが、その内容を端的に表した一文を抜き出し、最初と最後の五字を書け(句読点含む)。

問十 この小説の読後の感想を述べているAさんからEさんの発言の中で、本文の内容に合致するものはどれか。

① Aさん…ヒデおばはたっちゃんの病気のことを知っていたのに手術の結果をゲームにするなんて、たっちゃんがかわいそうだと思った。好きな味が出たからほっとしたけどね。

② Bさん…たっちゃんは院内学級も初めてで不安でいっぱいなのに、ハツカのドロップスを食べられるところを両親に見せて笑顔にしているって強いと思ったよ。

③ Cさん…「わたし」はたっちゃんと仲良くしていたから、たっちゃんと保健室で会えなくなるのは寂しかっただろうな。だからヒデおばがゲームをしたのが嫌だったんだね。

④ Dさん…ヒデおばがゲームをしたときひやひやしたけれど、ブドウが出て安心した。あれはヒデおばの優しさで、ブドウのドロップスしか出ないように缶の中身を入れ替えていたんだね。

⑤ Eさん…ヒデおばがゲームを始めたのはたっちゃんを喜ばせるためだったんだね。わざわざたっちゃんのためにブドウしか入っていない缶を探して買ってくるなんて優しいね。

5 次の文章を読んで、後の問いに答えよ。(32点)

(設問の都合で、原文を一部省略した箇所がある。)

そもそも、なぜ楽曲が楽しかったり悲しかったりするものとして聴こえるのでしょうか。

鍵となるのは、しゃべり方との類似点です。たんと直入に言えば、「悲しく聞こえるメロディ」とは「悲しみを抱いた人のしゃべり方と似た特徴をもつメロディ」だということです。

悲しみを抱いた人の喋り方は、テンポが **A**、音量が **B**、

	怒り	恐怖	楽しさ (喜び)	悲しみ	優しさ
速さ	【I】	速	速	遅	遅
全体的な音量	大	小*	中～大	小	小
全体的な音程	【II】	高	中	低	低
音程の上下幅	大	小	大	小	小
音程変化の向き	【III】	上	上	下	上

*パニックを除く。

図表1 各感情を表現する声に似た音響的特徴

なく、音程が全体的に低く、音程の上下幅が小さく(抑揚がなく)、喋るうちに声の高さが下がっていく傾向にあります。そして、「悲しいメロディ」も同じ音響的特徴をもっています。これとは反対に楽しいときの喋り方は、テンポが速く、音量はほどほどから大きめで、音高の上下は **C**、高さは **D** に変化します。そして、楽しいメロディも同じ音響的特徴をもっています。【①】「アイン・クライネ・ナハトムジーク」第4楽章は、速さがアレグロ(速く)で、最初の

四つの音は後ろにいくにしたがって **E** なり (**D** に変化し)、その後も高音が維持されています。【②】

恐怖と優しさの場合でも、音と音楽に類似性が見つけれられます。音楽心理学の先導的な研究者であるパトリック・ジュスリンは、声との類似性によって知覚される感情として、怒り、恐怖、楽しさ(喜び)、悲しみ、優しさの五つを挙げています(図表1)。**【中略】**

ここで「長調(メジャー)は明るい、楽しい」「短調(マイナー)は暗い、悲しい」といった話を思い出した人もいるでしょう。しかし、話はそう単純ではありません。というのも、長調で物悲しく聴こえる曲もあれば、短調でも暗くない曲もあるからです。たとえば、サザンオールスターズの《TSUNAMI》は長調で、《勝手にシンドバッド》は短調ですが、後者の方が明るく聴こえるでしょう。《TSUNAMI》はテンポがゆっくりなのに対し、《勝手にシンドバッド》は速いテンポだからです。【③】

とはいえ、「長調は明るく短調は暗い」とよく言われることは確かなので、その点についても何か説明が必要でしょう。注目すべきなのは、短調のメロディは長調のメロディよりも音程の上下幅が少ない傾向にあることです。【④】長調のメロディは楽しいときの喋り方と同じく音程の上下が大きくなる傾向にあり、短調のメロディは悲しいときの喋り方のように音程の上下が少なくなる傾向にあります。【⑤】やはり重要なのは喋り方との共通点なのです。

以上からわかるのは、楽曲の感情的要素は、感情的な声と類似したものとして知覚されているということです。では、なぜ私たちはこうした類似性知覚の仕組みをもっているのでしょうか。それを理解するうえで重要なのは、私たち人間が他人とともに社会生活を送っていることです。他人と一緒に生活するうえで、他人の感情を気になければなりません。何か頼み事をするなら相

手の機嫌が良いときがいいですし、怒っている人には近づきたくありません。他人がどういふ感情をもっているかは非常に重要な関心事なのです。そのため私たちは、他人の表情や声の調子から、その人の感情を推測する能力を進化的に獲得したと考えられます。そして音楽を聞く際にもその能力が働いてしまうのです。【中略】

ここで聞き手に生まれる感情について少し補足しておきましょう。それは「感情伝染」という現象が起こる可能性があるからです。

感情伝染とは、他人の感情のサインを知覚することで、自分もその感情に近い状態になるというものです。たとえば、他人の笑い声（喜びのサイン）を聞いたら自分に何の良いことがなくても少し明るくなったり、他人の泣き声（悲しみのサイン）を聞いたら自分に何の喪失がなくても少し暗くなったりすることがあります。

こうした伝染は音楽を聴く場合にも起こる可能性があります。つまり、楽曲がもつ悲しさを聴くことで、自分には何の喪失がなくても、少し悲しくなるかもしれないということです。

とはいえ注意すべきですが、感情伝染は必ず起こるものではありません。他人の笑い声がうるさくてイライラすることもありますが、泣き声をあげているのが自分の嫌いな人なら「ざまあみろ」と良い気持ちになることもあるでしょう。音楽の場合も同様に、楽曲の悲しさを聴き取ったからといって、必ずしも聴き手に悲しみが生まれるとは限りません。生まれることもあるでしょうが、「伝染は必ず起こる」「悲しい楽曲は通常聴き手を悲しくさせる」と考えるのは間違いです。

さらに言えば、こうした伝染が起こるためには、その前に、悲しい楽曲と悲しい声の類似性が知覚されていなければなりません。楽曲が悲しいときの声に似たものとして知覚されなければ、その悲しみが伝染することもないでしょう。楽曲からの感情伝染がもし起こるなら、それは類似性知覚に基づいているわけです。

類似性知覚は、私たちの思考や意志とは無関係に勝手に働いてしまうものです。テンポが遅くて音程の上下が少ないメロディを聴いたら、そこには否応なしに悲しみが感じられてしまいます。そのメロディ自体を楽ししいものとして聴くことは不可能でしょう。

こういった制限は聴覚以外にもあります。たとえば「こ」という顔文字を見ると、「楽しい」「嬉しい」といったポジティブな感情の印象が否応なしに浮かびます。なぜなら、「こ」という顔文字は、人間が I と似たような特徴をもっているからです。

この顔文字から悲しみの印象を受け取ることは不可能でしょう。これとは反対に、「こ」の顔文字にはネガティブな感情の印象をもたざるをえません。表情や声の調子の感情表現との類似性を見出す能力は、私たちの意志とは勝手に働いてしまうのです。

だからこそ、自分の感情を表現しようと思ったらこの仕組みを利用せざるをえません。自分が楽しんでいることを顔文字で伝えようと思ったら、「こ」を使う必要があります。もし「こ」を使ってしまうたら、相手には悲しみの印象が与えられてしまい、自分が抱いた楽しさは伝わらないでしょう。

音楽も同様です。楽しさを表現する曲を作ろうと思ったら、楽しいときの声と似た特徴を曲に入れなければなりません。テンポを遅くして音程の上下を少なくした曲では、聴いた人に悲しみの印象が与えられてしまうので、楽しみを伝えることはできないでしょう。

演奏に関しても同じです。「演奏に感情を込める」といったことはいろんな場面でいろんな意味で使われますが、もしそれが聴き手に感情的要素を聴き取ってもらうことを意味しているなら、こうした II の法則を利用しなければなりません。聴き手に

悲しみの印象を与える演奏をするためには、元の曲よりもテンポを遅くしたり、抑揚を少なくしたりする必要があります。

問一 たんとう直入 は、「ひと振りの刀をもって、一人で敵に切り込む」という字義から、前置きなしすぐに本題に入ることの意味する四字熟語である。傍線部の平仮名を漢字に直せ。

問二 次の文を本文中に入れるとすれば、【①】〜【⑤】のどこが適当か。

【挿入する文】そしてこの傾向は、先ほど述べた感情と喋り方の関係と一致します。

問三 空欄 A 〽 E に入る語の組み合わせとして正しいのはどれか。

- ① A 遅く B 小さく C 小さく D 上向き E 高く
- ② A 遅く B 大きく C 大きく D 上向き E 高く
- ③ A 速く B 大きく C 大きく D 下向き E 低く
- ④ A 速く B 小さく C 小さく D 下向き E 低く

問四 図表 1² について、I 〽 III に入る語を考えて書け。

問五 やはり重要なのは喋り方との共通点なのです。とは、どういうことか。

- ① 長調でも暗く、短調でも明るく聞こえる曲があるということとは、音楽において重要なのは音階の上下幅ではなく、音量や音程を人の話し方と同じにすることであるということ。
- ② 音楽で喜怒哀楽を表現するのは、音階やリズムのとり方が重要なのではなく、いかに人の喋り方に似せて作曲できるかということに尽きるということ。
- ③ 楽曲における音階の上下幅の大きさが、人間が自然に持つ話し方や声の抑揚のパターンと一致しているから、音楽で明るさや哀愁を表現できるということ。
- ④ 「長調が明るく短調は暗い」と一般的に言われているのは、それらの音楽が、人間の自然な感情に基づいた話し方に似せて作られているからであるということ。

問六 なぜ私たちはこうした類似性知覚の仕組みをもっているのでしょうか。とあるが、その答えとして適当なのはどれか。

- ① 人間にとって音の調子から感情を推察するというのは社会生活を送るうえで非常に重要なことだから。
- ② 互いの感情に配慮しながら生きる人間は、音楽を聞いて作曲家の感情をも本能的に察知してしまうから。
- ③ 声と演奏には音程や音階に共通点があり、それを聞いた人に感情を読み取らせる仕組みがあるから。
- ④ 人が進化していく中で発達した相手の感情を読み取るという能力が、現代人の DNA にも受け継がれているから。

問七 「感情伝染」⁵という現象の具体例として不適当なものほど
れか。

- ① 映画やテレビドラマで誰かが悲しんで泣いているシーンを
見ると、自分自身に直接関係がなくても涙が出てしまう場合。
- ② ニュースで遠い国の悲惨な事件を見ても、自分の感情に影
響を受けず、ただ情報として受け取る場合。
- ③ 家庭で誰かが怒っていると、その場の雰囲気ギリギリし
てきて、周囲の人たちもイライラしてしまう場合。
- ④ ホラー映画で登場人物が恐怖を感じていると、観客も同じ
ように恐怖を感じ、身体がこわばる場合。

問八 私たちの思考や意志とは無関係に勝手に⁶を言い換えた表現
で適当なものはどれか。

- ① 私たちの思考や意志に左右されず、強制的に
- ② 私たちの考えや意図に関係なく、主体的に
- ③ 私たちの意識や思索に関わらず、自動的に
- ④ 私たちの意志や考えによらず、相対的に

問九 空欄 I に入る表現を六字以上十字以内で書け。

問十 空欄 II に入る表現を五字で抜き出せ。

問十一 次の資料 I・II は本校の「音楽と祈り」の時間で放送され

たプロコフィエフ作曲の「ピーターと狼」^{おおかみ}という曲の紹介文
と曲を聞いた感想である。本文と資料を読んで話し合いをし
ている中で、内容を正しく捉えていない発言をしている生徒
は何人いるか。

【資料 I】

ナレーター：ある朝早く、ピーターは戸を開けて、広々とした緑の牧場へ出か
けていきました。【演奏】

ナレーター：そこで最初に出会った友だちは、大きな木の枝にとまっている小
鳥でした。小鳥は楽しそうに、「なんて静かだ、なんて静かだなんて静かだ」
とさえずっていました。【演奏】

ナレーター：まったく、静けさそのものでした。池でさえ、静まりかえってい
ました。水の面を波立たせる風さえもなかったのです。【演奏】

ナレーター：そこへアヒルが歩いてきて…

※紹介はここまでです。ここから物語も音楽も楽しく続いていきますが、興味
のある人は是非聞いてみてください。

古くからロシアに伝わる童話をもとに、プロコフィエフが台本と音楽を作り、
子どもたちが自然とオーケストラに親しめるように作られた作品です。プロコ
フィエフ自身は「子どもたちは、演奏中に何回もくり返されるのを聴き、異な
る楽器の性質を見分けることを学ぶ」と述べています。「学ぶ」と「楽し
むこと」を丁寧に考えて作られた作品は、子どもだけではなく、大人にとっ
ても大事なメッセージのある作品であるように感じます。

第2回 音楽と祈り プロコフィエフ作曲「ピーターと狼」 感想紹介

感想

- ・話の色々な場面が出てきて音だけで楽しくなったり、不安になったり、^{おび}怯えているように聴こえてきてとても面白かったです。
- ・英語がわからなくても楽しめる作品だと思った。
- ・ナレーターありの演奏はその背景が想像しやすく楽しく聞くことができた。
- ・童話に音楽が加わることで、より場面が詳しく想像できました。
- ・音楽と祈りは、いつも初めて聴く音楽ばかりで、その時間だけ違う世界にいる感じがして、いつも楽しみにしています。難しいと思うこともあるけれど、自由な聴き方で様々な想像をめぐらせる時間が楽しいと思えるようになってきた。
- ・外国のこどものための音楽に触れたことはなかったのですが、日本でも外国でも、たとえ宗教が違っていても子どもを大切にしているということを知ることができました。自分が小さい頃に聴いていたらどんなふう感じたんだろうと疑問に思いました。

生徒A 特徴的なのは「ピーターと狼」では、ナレーターが作品の場面を直接的に説明していることだね。

生徒B そうか。感想にある「楽しくなったり、不安になったり、怯えているよう」という感情伝染を起こりやすくするための工夫なんだね。

生徒C 私はこの曲を動画で見たことがあるわ。紙芝居のようにアニメーションが挿入されていてとても面白かったのよ。

生徒D なるほど。音楽と映像を両方使うという伝え方もあるんだね。たしかに、感情伝染は視覚情報からでも働くものね。

生徒B そうだね。聴覚より視覚の方がより感情が伝わりやすいから、音を聴くだけの鑑賞の仕方はもう古いと思うな。

生徒E そんなことはないよ。感想を読むと、子どもを慈しむ感情を起こす音響の特徴はちゃんと伝わっているようだし。

- ① 一人 ② 二人 ③ 三人 ④ 四人 ⑤ 誰もいない

