

相模原看護専門学校

二〇一九年度 一般入学試験

【国語】

1 次の文章を読んで、後の問いに答えよ。解答はすべて選択肢の記号で記せ。なお、設問の都合で原文の一部を省略している場合がある。

人間以外の動物だってふざけ合ったり遊んだりはするが、1勝敗のかかったゲームをするのは人間だけである。なぜ人間だけがそのようなことをするか理由は明らかで、動物はもっておらず人間だけがもっている自我というものには屈辱の体験のなかから、屈辱に裏づけられて成立するからである。生まれたとき、人間は現実と空想、自己と他者・世界の区別を知らなかった。現実限定されない空想のなかの自己は、他者・世界に限定されず、全知全能であった。しかし、aフカヒ的にフラストレーションが重なるにつれ、人間は思い通りにならないものを発見する。他者がいる現実の世界を発見する。同時に、他者・世界に限定された自我を発見する。この自我は、それまでの全知全能の自己にくらべてみじめで卑小である。自分が依存しているおとな(母親、ついで父親)にくらべて無力で劣等である。ここから、屈辱からの人間の逃走がはじまる。みじめで卑小で無力で劣等な自我を克服し、失われたかつての全知全能性を取り戻そうとする闘争がはじまる。人間の一生はこの逃走と闘争の一生になりがちである。

人間が勝敗にこだわるのは、勝利がこの企ての成功、敗北が失敗を意味するからである。勝利が全知全能性の完全な再現とはゆかないまでもそこへ一歩なりとも近づいたことを意味し、敗北は無力無能の屈辱的状态へ転落する恐怖を呼び起こすからである。

このように勝敗にこだわる人間たちがつくりあげている人間の社会では絶え間のない勝利と敗北の永遠の繰り返しが演じられているが、現実の社会における勝敗はさまざまな複雑なbヨウインがからみ、判定の規準とルールもあいまいで、決着がついたかどうかも定かでない。そこでゲームが発明されたのであろう。現実の勝敗では、どこまでが実力や努力によるもので、どこまでが運によるものか明らかではないが、ゲームではxのようにほとんど実力によって勝敗が決まるもの、麻雀のように実力と運が半々のもの、丁半バクチのように運だけのものとはつきりわかれており、ルールはできるかぎり単純化され、勝敗の決着は明快である。人間はこのような小世界(cギョウシユク)に全世界をcギョウシユクし、そのなかではつきりした形で勝敗を競うのである。

その意味で、もっともゲームらしいゲームは対一の二人のゲームである。自分が勝ったか負けたかがもっともはっきりするのは対一のゲームにおいてだからである。

ここで二人でするゲームについて、考えてみよう。

二人のゲームと言うが、実は参加者は四人である。ゲームをする人が勝ちたい願望をもっているのは当然であるが、それと同時に負けたい願望をもっている。負けたい願望と言うと変に聞こえるかもしれないが、勝敗がかかっているゲームの緊張から解放されたい願望、「dコウサンしました」と相手の勝利と優位を認め、敗者としての位置に安住したい願望と言ひ換えてもいい。敗者の位置はたしかに望ましくないが、少なくともある種の安定感があり、その安定を求める願望も存在するのである。この願望の起源も古く、もちろん幼児期にあり、おとなになってからいろいろな形に表われ（たとえば宗教的帰依、マゾヒズム）、勝ちたい願望と同じくあらゆる人間活動の底流となっている。ゲームにも当然この願望が力を及ぼす。参加者が四人であるというのは、AとBがゲームをしているとき、そこには勝ちたいA、負けたいA、勝ちたいB、負けたいBの四人がいるからである。

実力に格段の差がある場合は別として、そうでなければ、勝利は、負けたい自分をうまくコントロールし、負けたい相手をうまく引き出した側のものである。「ア」も「2」も「拙劣なやり方は、負けたい自分の存在を否定し、勝ちたい一心に凝り固まり、必勝の信念をもって闘争心をムキ出しにすることである。負けたい自分は、その存在を否定されているから、意識のコントロールから外れ、背後から勝ちたい自分の足を引っ張り、負けるといふその目的を遂げる。「イ」その存在を否定していたため、負けたい自分の姿が見えず、したがってその動きが「自分でもわからない」のである。

勝敗を争っているゲームにおいては自分(A)と相手(B)は対等な関係にあるから、勝ちたい自分(A)を押し出せば勝ちたい相手(B)が出てくる。ここで勝ちたい自分(A)と勝ちたい相手(B)がぶつかるわけであるが、この場合、相手(B)のほうが決定的に有利である。というのは、自分(A)のほうは負けたい自分(A)を無理やり抑えつけ、多大の努力を払って勝ちたい自分(A)を押し出しているのが相手(B)はそれに対する無理のない自然な反応として努力なしに勝ちたい相手(B)をeイジできるからである。つまり、自分(A)の努力で勝ちたい相手(B)を支えてやっていることになる。相手(B)は疲れないが、自分(A)は疲れる。疲れたスキに抑えつけられていた負けたい自分(A)が背後から勝ちたい自分(A)を引きずり倒す。「ウ」

対等な関係でせり合っているとき、どのようにして負けたい相手を引き出すかが問題であろう。対等な関係であるから、負け

たい相手を引き出すためには負けたい自分をのぞかせなければならぬ。このぞかせ方がむずかしい。ずるずるとだらしないのぞかせれば、対等な関係が崩れ、のぞかせた負けたい自分は、負けたい相手ではなく、勝ちたい相手を図に乗らせ、強めることになる。負けたい相手を誘い出せるように負けたい自分をうまくのぞかせることができるかどうかは、負けたい自分を自分とどれほどコントロールできているにかかっている。「エ」負けたい相手をうまく誘い出せたら、すぐさま負けたい自分を引込め、負けたい相手に勝ちたい自分をぶっつけてゆけばよい。ここで、自分が優位になる方向に対等な関係を崩すことができれば、もう勝つたようなものである。対等でない関係においては、自分のある態度はそれと逆の態度を相手に惹き起こすわけであるから、そうなれば勝ちたい自分をどんどん押し出してゆけばよい。それに反応して負けたい相手がどんどん力を増していく。今や勝ちたい自分は負けたい相手を配下とし、その協力を得て、勝ちたい相手をたきのめすことができる。「オ」

そうなればしめたものだが、実際には口で言うほど容易にそうはならないであろう。相手だって負けたい相手を多かれ少なかれコントロールのもとにおいているであろうから、負けたい自分をのぞかせて負けたい相手を誘い出しても、それに勝ちたい自分をぶっつけようとすれば、相手だつてすぐさま負けたい相手を引込めて勝ちたい相手を出してくるかもしれない。ただ、さきに述べた場合のように、相手が勝ちを急ぐあまり、負けたい相手がその存在を否定され、コントロールから外れていけば、たやすくつけ込めるであろう。

このようにゲームの勝敗は、3と勝ちたい相手とが競い合つて決まるのではなく、むしろ、4と負けたい相手とがゲームの場面でどう動くかによつて決まるのである。

負けたい相手を味方に引き入れたほうが勝つのである。負けたい自分の存在を否定している者は負けたい相手の存在にも気づかない。これではどうしようもない。負けるほかはない。ゲームのあいだ中、6だけを押し立てていることはでき

ない。誰においても、ときには7が出てくる。それをコントロールのもとに出すか、それがコントロールから外

れてつい出てしまうか、負けたい相手が出てきたときにそれをどう取っ掴まえるかが勝敗のわかれ目である。勝負に強い勝負師とは、Y者のことである。

(岸田秀『ふき寄せ雑文集』より)

問一 傍線部 a～e に相当する漢字と同じ漢字を含むものを、次の各群の ア～オ のうちからそれぞれ一つずつ選べ。

a
フカヒ

- ア その評価はヒソウな見方でしかない。
- イ 法案はヒケツされた。
- ウ 高原のヒシヨ地に出かける。
- エ ヒガイ者から事情を聞く。
- オ ヒガの文化の相違点を考察する。

b
ヨウイン

- ア 得意技をフウインする。
- イ ポンプを使って水をキュウインする。
- ウ 財産をイントクする。
- エ インシュウを打ち破るやり方。
- オ コウイン矢の如し。

c
ギョウシユク

- ア 必死のギョウソウで迫ってくる。
- イ 彼はその分野にツウギョウした人だ。
- ウ 会社のギョウセキを上げる。
- エ ギョウレツの最後尾に並ぶ。
- オ 相手の顔をギョウシする。

d コウサン

- ア 建物の左手にシヨウコウ口がある。
- イ 彼のコウセキを讚える。
- ウ 手紙にジコウの挨拶を書く。
- エ 契約をコウシンする。
- オ 外国とのコウエキを活発にする。

e イジ

- ア イニシ状を提示する。
- イ 事件のケイイを説明する。
- ウ 食物センイを撰取する。
- エ 職員のア旅行を企画する。
- オ イギを正して式に臨む。

問二 傍線部1「勝敗のかかったゲームをするのは人間だけである」とあるが、なぜ人間だけがそのようなことをするのか。

その理由として最も適切なものを、次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア 人間は思い通りにならない現実を前に卑小で無力な自分を意識し、失われたかつての全知全能性への回帰を図ろうとするものだから。
- イ 人間は屈辱の体験のなかから自己の卑小さや無力さを意識し、そのみじめさを紛らわせようとするものだから。
- ウ 人間は思い通りにならない現実のなかで屈辱を体験する自分を意識するが、その屈辱感を楽しもうとするものだから。
- エ 人間は屈辱の体験のなかから卑小で無力な自我を成立させるが、屈辱からの逃走や闘争の遊びに興じることを好むものだから。
- オ 人間は思い通りにならない現実のなかで屈辱を体験する自分を意識し、勝利や敗北を通じて自我を成長させようとするものだから。

問三 本文中の空欄

X

に入るゲームとして適切でないものを、次のア～オのうちから一つ選べ。

ア チェス

イ 将棋

ウ 人生ゲーム

エ 囲碁

オ オセロ

問四

傍線部2「もつとも拙劣なやり方」とあるが、「負けたい自分の存在を否定」することが、なぜ「もつとも拙劣」なのか。

その理由として最も適切なものを、次のア～オのうちから一つ選べ。

ア 勝ちたい願望ばかりが前面に出て冷静さを失ってしまい、自分を客観視できなくなるから。

イ 負けたい自分の否定は相手の勝ちたい願望を肥大化させてしまい、勝ちたい自分が飲み込まれてしまうから。

ウ 勝ちたい自分を押し出せば、相手の負けたい自分と対等な関係を結ぶことができず、疲れてしまうから。

エ 自分の負けたい願望をコントロールできず、相手の負けたい願望を引き出して利用することもできなくなるから。

オ 勝ちたい自分と負けたい自分のバランスがとれなくなり、相手にスキを与えてつけこまれることになってしまうから。

問五 次の一文は、本文中に入るべきものである。本文中の「ア」～「オ」のうちから最も適切な箇所を一つ選べ。

ボカをやって負けたとき、勝負師はどうして自分があのようなへまな手を打ったのか自分でもわからないというようなことをよく言うが、その存在を否定していた負けたい自分に足を掬すわれたのである。

問六 本文中の空欄 ～ には「勝ちたい自分」か「負けたい自分」のいずれかが入る。「勝ちたい自分」が入る

場合はア、「負けたい自分」が入る場合はイと答えよ。

問七 本文中の空欄 に入る言葉として文脈上最も適切なものを、次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア 勝ちたい相手を誘い出してつけ込むことができる
- イ 負けたい自分が出てこないようにコントロールできる
- ウ 負けたい相手が存在を否定されるようにしむける
- エ 勝機を逃さずに見極めることのできる
- オ 自分がいかに負けたがっているかを知っている

問八 本文の内容と合致するものを、次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア ゲームにおける勝敗の分かれ目は、勝ちたい自分をいかに持続して諦めない気持ちを保てるかが大切である。
- イ 二人でするゲームは勝敗が最もはつきりするために、現実の人間社会の縮図としての性格を持つ。
- ウ ゲームにおける敗北は、勝敗を争う緊張からの解放の願望から生じるものであり、勝ちたい願望を包含して存在する。
- エ 自我の成立以前の全知全能性への希求と、敗北時の無力無能の屈辱的状态への転落への恐怖が、ゲームなどにおける勝敗への執着を人間にもたらす。
- オ 絶え間ない勝利と敗北の永遠の繰り返しが演じられている現実の人間社会の緊張状態を緩和するためにゲームが考案された。

2

次の文章を読んで、後の問いに答えよ。解答はすべて選択肢の記号で記せ。なお、設問の都合で原文の一部を省略している場合がある。また、各段落の冒頭にはI～Xの数字が振ってある。

I 筆者は心理療法家として、現代に生きる悩みを持った人たちとお会いする。その解決にあたって、悩みと正面から向き合い、共にその過程を歩き続ける。その際に、男性―女性という軸は、ものごとを考えるための極めて重要なことのひとつとなる。人間は人間として生まれてくるのだが、そのためには、男か女かいずれかの性を選ばねばならない。そのいずれも両方を持つことは許されない。そして、実のところ、それは「選ぶ」のではなく、好むと好まざるとにかかわらず、人間は本人の意志と関係なく男か女に決定づけられているのである。

II 男として、女として生まれた時から決定づけられてきた人間が、「異性」に対して抗し難い魅力を感じるということは、考えてみると不思議なことである。同性の方がはるかに理解しやすく、異性のことなど本当にはわかるはずもないと思われるのだが、相互の牽引力は測り知れない。言うなれば、1 魅力などというものは理解ということとは関係のないことなのである。もつとも、若い恋人たちが、「われわれは互いによく理解し合っている」などと言ったりするが、その「理解」がどれほど底の浅いものであるかは、すぐにわからされるものである。

A、男女は抗し難い力で惹かれ、そこに愛憎、信頼と裏切り、喜びと悲しみ、人間のすべての感情が流れ、ドラマが展開する。

III 男女について考えるとき、男女の結合によって子どもが生まれることも忘れてはならない。この点について、現代の生物学研究の最先端の立場から、性衝動が「種」にかかわるものであって、個性に由来するものと考えるべきではない、という主張がなされている事実に注目し値する。男女の愛は極めて個別的ではあるが、そこにはたらく性には「種」の重みがずっしりとかかっているのである。人間がもつとも個性的な個と個の関係と思考しているところに、「種」的な力がはたらいている。性ということは思いがけぬ深さをもって、人間の生き方にかかわってくるのである。

IV このように、男女という軸は、人間が生きてゆく上で決して無視することのできない主要な判断軸となるのであるが、以上の点について、もう少しつつこんで考えてみる必要があると思われる。

V 人間の意識というものが分化してゆく過程において、**2混沌**のなかから意識が生じるには、B「分ける」という

ことが行なわれねばならない。天と地、光と闇、などの分離を世界創造のはじまりとして語る神話が多いのもうなずけるのである。これに続いていろいろと分離や分割が行なわれるのであるが、そのような分化したものを統合してゆくためには、ある基本的な分割が、強力なものとして全体に及ぼされることになる。たとえば、人間の行為はさまさまあるが、それらを善と悪に分けることによって、ひとつの全体的把握ができる。あるいは、善―悪という軸が重要な判断軸となると言ってもよい。

VI このような軸として、男―女が用いられる文化は、世界のなかにも数多くある。既に述べたように、他ならぬ人間存在そのものが男と女に分けられているので、それを基として世界のいろいろなものを、この軸によって整理してみる。男―女がそのような軸として作用しはじめると、それは人間としての男、女が個人としてどのように生きるかということに関係なく、C、勇気は男、優しさは女というような観念的な分類ができてくることになる。これが判断軸として使用されるためには、そこに混乱が生じては困るので、分類は明確で一義的になってくる。

VII オーストラリアのアボリジニにとつては、人であろうと、ものであろうと、ドウワとイリチャという二つの分類項目のいずれかに分類されてしまう。そうして、イリチャ同士、ドウワ同士は結婚できないなどの規則がそこに存在していて、ひとつの秩序が構成されるようになっていくという。アボリジニの世界では夢と現実との区別がなく、それらは同等のものとして扱われているので、まったく混沌とした意識状態のように感じられるが、そのなかで、ドウワとイリチャという軸が、秩序を保つための重要な判断軸として存在しているわけである。しかし、そのために、たとえば日本人が二人で彼らのところに住みつくとき、一方はイリチャ他方はドウワとして決められると、その後の彼らの行動はそれなりの異なる制約を受け、「同じ日本人なのに」などと言っても通用しないし、そのタブーを破ると、そこで生きてゆくことはできないのである。

VIII このようなことを聞くと、何だか随分と不便な感じを受けるのだが、これと同様のことは、人間である限り、それぞれの文化に従ってやってきたことなのである。男―女の軸というのは、既に述べたように非常に重要な判断軸となることが多いので、多くの文化のなかで用いられ、それに従って、男は……すべきである、あるいは、すべきでないとか、女は……すべきである、あるいは、すべきでない、ということが厳密に決められてくる。ここで重要なことは、一人の人間として男は何ができるか、女は何ができるか、ということではなく、重要な判断のポールとしての男・女ということが、メタファーとしての意味を帯びて、その在り方が決定されてくる、ということである。

IX このことは、われわれが子どものときに、「男らしい」とか「女らしい」とかの固定した観念によって、相当に行動を縛られていたことを思い出すとよくわかるであろう。現在においては、男女同権、自由、の思想によってそれらの束縛は相当に破られてきた。人間は自由を求めて生きているし、人間の歴史の発展を3そのような観点から見ることもできるであろう。

D

、ここでよく認識しておかねばならぬことは、一見馬鹿げて見える固定的な分類も（たとえば、アポリジニのドウワとイリチャのような）、人間が生きてゆくために必要なことだということである。4メタファーとしての男女を壊してゆくとときも、そのあたりのことをよく考えていないと、一挙に混沌のなかに吸いこまれるような危険を犯すことになる。自由を求めるものは、5自由の獲得のために自分の失うもの、のことをよく自覚し、それを補償する手段をよく考えていないと、極めて破壊的な結末を得ることになってしまうのである。

X 現代に生きる個人としてのわれわれは、既成の秩序を一度、心のなかで解体してみて、その後に自分の個性やそれを取りまく環境のからみのなかで再秩序化を試みる必要がある。

（河合隼雄『とりかへばや、男と女』より）

問一 本文中の空欄 A 〽 D に入る語として最も適切なものを、次のそれぞれの語群の A～Eのうちから一つずつ選べ。

- | | | | | | | | | |
|---|---|------|---|-----|---|------|---|------|
| A | ア | ともかく | イ | だから | ウ | そもそも | エ | たとえば |
| B | ア | やはり | イ | まず | ウ | たしかに | エ | おそらく |
| C | ア | ついには | イ | やがて | ウ | たとえば | エ | むしろ |
| D | ア | あるいは | イ | しかし | ウ | つまり | エ | しかも |

問二 傍線部1「魅力などというものは理解ということとは関係のないことなのであろう」とあるが、どういうことか。その説明として最も適切なものを、次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア 魅力を感じているものに対して、合理的な理解をしようとすることは無意味なことであるということ。
- イ よく理解しているものには、かえって魅力を感じないという不思議な心の動きが人間にはあるということ。
- ウ 魅力を感じるということと理解し合っているということを結びつけるのは、底の浅い考え方だということ。
- エ 魅力を感じるということは、合理的に理解することが困難な不思議な人間の感情であるということ。
- オ 理解し難いものに対して、なぜか魅力を感じてしまうような合理的説明が困難な側面が人間にはあるということ。

問三 本文のⅦ段落「オーストラリアのアボリジニ」についての具体例の内容をことわざで表現した場合、最も適切なものを次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア 和して同ぜず
- イ 住めば都
- ウ 人を見て法を説け
- エ 郷に入りては郷に従え
- オ 触らぬ神にたたりなし

問四 傍線部2「混沌」の対義語を本文中の語に求めた場合、最も適切なものを次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア 分離
- イ 統合
- ウ 明確
- エ 秩序
- オ 固定

問五 傍線部3「そのような観点」とあるが、どんな観点か。最も適切なものを、次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア 固定観念の束縛からの解放という観点
- イ 男女同権の思想の普及という観点
- ウ 重要な判断軸を形成するという観点
- エ 人間の在り方を決定するという観点
- オ 固定的な分類を必要とするという観点

問六 傍線部4「メタファーとしての男女を壊してゆく」とあるが、どういうことか。その説明として最も適切なものを、次の

ア～オのうちから一つ選べ。

- ア たとえば「男は…すべきである」とか「女は…すべきである」といった多くの文化のなかで形成されている固定観念を逆転させてみるということ。
- イ 「男らしい」とか「女らしい」といった観念的で固定的な枠組みを解体して自由を追求してゆくということ。
- ウ 重要な判断軸である男―女の軸を壊して、男か女かよりもっと明確で一義的な判断軸に移行していくこと。
- エ たとえば「男は…すべきである」とか「女は…すべきである」といった男―女に関する比喻表現の使用を止めるということ。
- オ 異なる判断軸の文化圏の存在を知ること、自己の文化圏の判断軸を相対化して見直してゆくということ。

問七 傍線部5「自由の獲得のために自分の失うもの」とあるが、この文脈での「自分の失うもの」の内容として適切でないものを、次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア 人間が生きていくうえで必要な固定的な分類
- イ それぞれの文化の中での重要な判断軸
- ウ 男女同権という現代的な平等思想
- エ 基本的な分割によって得られる全体的把握
- オ 既成の秩序の解体後に試みる再秩序化の意識

問八 本文の内容と合致するものを次のア～オのうちから一つ選べ。

- ア 混沌の中から人間の意識が生じるには「分ける」ということが不可欠であり、その分化したものの統合には善―悪という軸が重要な判断軸となる。
- イ 勇気は男、優しさは女というような観念的な分類は、固定化して自由を束縛する側面があるので、社会の発展のためには解体すべきものである。
- ウ 人間は本人の意志とは無関係に男か女に決定されているので、それを解体することは性の摂理に反するという危険を犯すことになる。
- エ 男―女の分割軸は人間としての男、女が個人としてどう生きるかということには無関係なので、性差による不平等の障害にはならない。
- オ 伝統的で固定的な枠組みも人間の生にとって必要な面もあるので、解体した場合の危険をもよく考えておかなければならない。