

国語

(一〇〇点 六〇分)

《注意事項》

- 一、この問題冊子は全部で14ページである。落丁、乱丁、印刷不鮮明の箇所などがあつた場合申し出ること。
- 二、解答には黒鉛筆又はシャープペンを用い、色鉛筆、万年筆などを使用してはならない。
- 三、解答用紙は1枚(表と裏)である。
座席番号(数字)、氏名を解答用紙の指定欄に記入すること。
- 四、この問題冊子の余白は、自由に利用してよい。
- 五、試験終了後、この問題冊子は持ち帰ること。

□ 1 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。(なお、出題の都合上、文章の一部や表、注を省略するなどの改変を施している。)

「ゲーム」は、人類が古来より営んできた一連の行為であり、それに関わる ① 語彙である。

そして、古くからの営みであるということは、歴史上のさまざまな時期や地域の影響が塗り重ねられたものとして、
(1) いま、我々の前に成立している偶然的なものでもあるということだ。

ゲームは、しばしば楽しい遊び (Play) の一部であり、同時に「ふまじめ」なものと見なされる。また、狩猟に関わるものとしてイメージされ、明示的なルールを持つものとして定義されることがある。そして「遊び」が子供の活動と関わることから子供のものとして見なされることも多い。——こうしたゲームのありようがひと纏まりになってきたのは、せいぜい近代以後の話である。裏をかえせば、ゲームに関わる行為や概念は、近代に至るまでは、別のかたちをしていた。

どのようなことがあって、ゲームという概念はいまの形になっているのか。そして、ゲームという現象は、そのどこまでが社会的・歴史的な制約をうけているのだろうか。

ゲームをめぐる概念の多面性を捉えていくため、今回は主に文化人類学や民族学、歴史学といった分野での研究成果を参照しつつ、この問題を整理してみたい。

ゲームを遊んでいる、という事態はしばしば「ふまじめ」な事態として眼差される。「まったくこの子は、ゲームばかりして」と親に呆れられれば、だいたいの場合「おまえはふまじめだ」と言われているのに等しい。

我々の社会は子供に「まじめな」「いい子」であることに肯定的な価値を見出しがちな社会である。では「まじめ」とはどういうことだろうか。文化人類学による、狩猟採集民の生活のフィールドワーク調査の多くは、この点について興味深い結果を教えてくれる。

(2) 狩猟採集民の集落にいる子どもも多くは、ある意味では、まじめであると言えるし、ある意味ではふまじめだといえる。彼らの遊びの多くは狩猟・採集のまねごととしての性質をもっている。たとえば、亀井(二〇一〇)は、アフリカの狩

猟採集民である「バカ」(注)の人々のフィールドワークを長期に行い、子どもたちの遊びの内実を詳しく記録している。

亀井によれば子どもたちの狩りのまねごとは必ずしも、効率的ではない。それどころか、狩りをしてしている最中に飼っていた犬がいなくなってしまうたり、罌をしかけたかと思えば、集落で飼っていたニワトリが罌にかかってしまったこともあるという。つまり、効率性という面から見ればマイナスなところすらある。子どもたちは好き勝手に狩りのまねごとをしているわけだ。これらの活動は大人が監督しながら訓練をさせるといふことは隔絶した活動である。

その効率性の悪さには、まさしく「ふまじめ」な遊びとしての側面を見ることができるといふことができる。子どもたちのこうした活動は、狩りとして見れば失格ではある。彼らはうまく動物を狩ることができていない。

a、子どもたちの活動を、単に「ふまじめ」と断じることができると言われれば、それは妥当な評価ではない。

実のところ、子どもたちの多くは、遊びを通して狩りや採集の仕方を学んでいる。それは、たしかに大人たちから強制されているわけでもなく、効果的なトレーニングとして丁寧にカリキュラム化されているわけでもない。けれども、集落のなかに受け継がれている子供の遊び方には、大人たちの経済生活を模した構造が色②コク||反映される。魚と戯れ、木と戯れ、投擲しょうてきをして遊ぶことを通して彼らは、自然の中で生きていくための方法を学んでいる。それは、将来の彼らの経済生活を支える基盤をたしかに作り上げている。その意味では、子どもたちの遊びはとてつもなく「まじめ」な活動だ。

遊ぶことと学ぶこと。遊ぶことを通して労働へと至る経路はなだらかに連続したものと集落のなかに活きている。

「まじめなもの」と「ふまじめなもの」が実は連続した活動だということは、現代においても改めて評価され、現代的な再結合が図られてきている。「エデュテイメント」「シリアスゲーム」「ゲーミフィケーション」といった概念は、これらの再結合をうながすために、要請されて登場したものだ。

「まじめ」と「ふまじめ」という二つを分節するという思考法は、どうやら歴史的に構築されたものだと見ていいだろう。**b**、「まじめ」と「ふまじめ」の連続性はどのようにして崩れていったのだろうか？

これについて、明示的にある特定の歴史的なタイミングを断定することは難しい。近代的な「勤勉」概念の登場にもなつて分かれたのだと論じるものもあれば、いやいや、中世キリスト教文化によって作り上げられたのだというものもある。もつ

と古くは、そもそも「狩猟採集」から「農耕」への転換自体が問題だったのだという論もある。

それぞれの論が検討に値するものだろうが、時代的にもっとも古くまで遡ることになりそうな「狩猟」から「農耕」に至るといふ話を考えてみよう。

ゲームと「狩り」との結びつきを主張する論は根強くある。ゲームといえば、人間の「狩猟本能」と結びついているのだという話をする人もよくいる。では、農耕を主とする社会において、遊びやゲームが発明されたり、熱心に行われたりするとはなかったのか、といえはそんなことはない。

(3) 農耕地域でこそ特徴的に見られる遊びやゲームも多数あるのだ。たとえば、寒川(二〇〇三)は、東南アジアにおける「綱引」の分布状況を調査し、これが水稲耕作民において顕著に見られるものであることを示している。多くが稲の豊穡とかかわる儀式として行われ、焼畑耕作民ではそれほど綱引きは遊ばれておらず、狩猟採集民においてはマレー半島に住むサカイ族が綱引を行っているのみだという(サカイ族の綱引きは、近接するマレー族から借用したもの)。東南アジアにおいて、綱引きは、水稲耕作民に特徴的なゲームだったといっているだろう。

C 「game」の語の歴史から、狩猟と深い結び付きを論じるものもあるが、この論も容易には肯定しがたい。

確かに、一四世紀ごろには game という語は「狩猟の獲物」という意味を形成していた。しかし、game の語源は、古代サクソン語の gamen という言葉だとされる。「共に」という意味を持つ接頭語 ga と、人間一般を意味する man を合わせた語で、**A** を指していたとされる。協同して楽しまれることのなかには、「狩り」も含まれうるだろうが、これは明らかにもっと広い意味をもった語だ。

そして、現代において「game」が、指す語の範囲は歴史的に「game」という語だけが担ってきたわけではない。「play」という語が「game」と連続する概念であることはしばしば指摘されることだが、「sport」のような語も現代における「game」概念と深い関係をもっている。「sport」は語源的に言えば、気晴らしのようなことを指していたが、次第に^③ 紆余曲折があり、一七世紀から一九世紀までにおいては「sport」は「狩猟的活動」としてのニュアンスが強まる。現代的なサッカーや野球などの活動と結びついた「sport」概念は一九世紀後半以後に発展したものだ。

「game」という語が狩りと深い関係をもってきた」ということは事実だ。しかし、それは起源であつたわけではなく、「game」という語の歴史のみが特権的に現代における「game」概念の指し示す範囲を論じられるわけでもない。その指し示す範囲を問題にするのであれば、「game」「play」「sport」「athletics」などの意味の近い語の歴史を見ていく必要に^④セマられることになるだろう。

とはいえ、農耕という形式が狩猟採集の社会からの意識の変容を何も産まなかつたのかといえ、それも言い過ぎになるだろう。

農耕を主とする社会において、「まじめ」「ふまじめ」区分を發展させる概念的萌芽は認められうるのではないだろうか。特に農耕が要請する労働の性質は、労働内容の標準化や、計画性といった要素とは確かに相性はよさそうだ。その意味で農耕が、狩猟よりも「まじめ」と「ふまじめ」の区分には馴染みやすいであろうとは考えられる。

もつとも、すでに述べたようにどこかの時点で、「まじめ」「ふまじめ」の連続性の構造が一八〇度転換したというわけではない。農耕はそれを転換させる仕組みの一つとして機能したのではないだろうか。

農耕の他にも区分を發展させたであろうものはある。たとえば、アラン・コルバン『レジャーの誕生』では、近代的な「時間」意識の發達が、労働の時間と、^⑤余暇の時間を分けていったことを多層的に論じているが、これは近世日本の村落においても近い現象が見られる。

江戸期の農村といえ「勤勉革命」が起きた時期であると評価されることもあり、遊んでなさそうなイメージだが、古川(二〇〇三)によってなされた近世信州の村落の遊戯状況の研究によれば、それはそう単純なものではない。

近世日本の村落は「遊んでいなかった」わけではなく、むしろ遊んでいた。ただし、「遊び日」と呼ばれる仕組みを備えるようになっていた。これは、現代におきかえれば、制度としての「休日」に近いかもしれない。

「休日」という制度は、とても悩ましいものだ。特定の時間を労働の時間と、遊びの時間とに、^⑥メリリョウに区分する。自営業者であれば、そこは曖昧なことも多いが、大半の学生や社会人は「平日」と「土日」はくっきりと別の時間として意識している。

江戸期の村落においては、「遊び日」は、個人ではなく、村落共同体によって決定された。そして、この遊び日の日数は一八世紀から一九世紀にかけて（地域差はあるものの）、かつて年間三、四〇日台だったものが、ところによっては五、六〇日台以上、最大八〇日までも増加したという。

d、「遊ばなくなった」のではなく、勤勉な時間とそうでない時間を分ける仕組みが拡大していったということだ。

これは、単に農耕という仕組みが、「まじめ」「ふまじめ」の区別を拡大したという話ではない。(1) 農耕をする共同体のなかに(2)「時間」を分節する意識が入り込んでいったことで、その区別がより強力に機能しはじめたということだ。

(4) 変容は、いくつもの事象が重なりあうことで、複層的に起こってきたということだ。

より細かいことを言えば、遊びやゲームを「ふまじめ」と見なす視点や、連続的に捉える視点、また逆にそれらを望ましいものと見なす多様な視点は、同時代・同地域であってもどれかの視点のみが一時期を「完全に」支配しているとまで言い切れるケースはおそらくそこまで多くない。

そして、それぞれの視点はときに社会制度や経済、思想といったものと結びつきながら、ときに強力なパワーバランスの変更をさせるに至った。そうして、地域ごとや時代ごとに変化を生んでいった、というのが実態だろう。

『ゲーム学の新時代』NTT出版所収 井上明人「遊び／ゲーム」の来歴をめぐって——何が歴史的に構築されたものなのか」に拠る

(注) アフリカの民族の一つであるバカ族のこと

問一 二重傍線部①～⑥について、カタカナを漢字に改め、漢字はその読みをひらがなで答えなさい。

問二 **a** **d** に入る言葉として適切なものを、次の中からそれぞれ一つ選び、記号で答えなさい。

ア また イ では ウ しかし エ つまり オ とりあえず

問三 傍線部(1)について、「ゲーム」が「いま、我々の前に成立している偶然的なもの」だとはどのような意味か。七〇字以内(句読点を含む)で説明しなさい。

問四 傍線部(2)について、「狩猟採集民の集落にいる子ども」の遊びが、「ある意味では、まじめであると言えるし、あの意味ではふまじめだといえる」とはどういうことか。「狩猟採集民の子どもたちの遊びは」に続く形で、六〇字以内(句読点を含む)で説明しなさい。

問五 傍線部(3)について、筆者はここで、「ゲームという語の歴史についてのある考え方」に対して異論を述べている。筆者が異論を述べている、「ゲームという語の歴史についてのある考え方」の説明として正しいものを、次の中から二つ選び、記号で答えなさい。

ア 「game」という語が狩りと深い関係をもってきた」ということは事実だが、それは起源であったわけではないとする考え方

イ 焼畑耕作民では綱引きは遊ばれておらず、狩猟採集民においてはマレー半島に住むサカイ族が綱引を行っているのみだという考え方

ウ 古くから根強くある、ゲームと狩りの結びつきを主張し、ゲームと言えば人間の「狩猟本能」と結びついているとする考え方

エ 農耕を主とする社会において、遊びやゲームが発明されたり、熱心に行われたりすることはなかったという考え方

オ 現代において「game」が指す語の範囲は歴史的に「game」という語だけが担ってきたわけではないという考え方

問六 【A】にあてはまる最も適切な語句を、次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

- ア 人が寄り集まって一緒に何かをすることによって得られる楽しみ
- イ 人が協力し合って狩猟や採集をすることで営まれる生活の喜び
- ウ 人が集まって特定の場で暮らすことで形成される共同体の仕組み
- エ 人が共同で水稲や耕作を行うことによって得られる生活の豊かさ
- オ 人が人と共に生きることによって繁栄する社会的動物であるという性質

問七 傍線部（４）「変容は、いくつもの事象が重なりあうことで、複層的に起こってきたということだ」とはどのような意味か。その説明として正しいものを、次の中から二つ選び、記号で答えなさい。

- ア 「まじめ」「ふまじめ」を区別する意識は、狩猟採集から農耕へと転換していくことだけでなく、近代的な時間意識の発達などいくつかの要素が重なることによって生じているということ
- イ 「まじめ」「ふまじめ」の区別の拡大は、同時代・同地域であってもある特定の視点によって断定できるほど単純ではなく、複雑な因子によって生じているということ
- ウ 遊びやゲームを「ふまじめ」と見なしたり、また逆にそれらを望ましいものと見なしたりするといった変化は、日本の近世農村の遊びと勤労を同一視する暮らし方を反映しているということ
- エ 「まじめ」「ふまじめ」の連続性の構造が一八〇度転換した背景には、労働の時間と余暇の時間を分けて考える時間意識の発達と狩猟民族の遊びの概念の融合があるということ
- オ 「まじめ」「ふまじめ」区分の発展を考える際には、「play」「sport」「athletics」などの言葉が「game」に統合され農村で使われなくなった歴史を見ていく必要があるということ

二 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。(なお、出題の都合上、文章の一部や注、ふりがなを省略するなどの改変を施している。)

世界遺産の対象となるのは不動産、つまり建造物や記念工作物、遺跡などだ。文書や絵画など持ち運びができる動産ではないのだが、それがいまひとつ理解されていない向きがある。といっても、付属する動産があつて価値が倍増する資産は多いし、両者が補完し合つてひとつの価値をつくり上げるものも少なくないのだから、そう簡単に切り分けられるものではない。

不動産の代表といえば、キリスト教社会の壮大な教会や豪華な宮殿などが思い浮かぶ。贅^{ぜい}を極めた石造りの重厚な歴史的建造物は、まさに西洋の世界観を視覚化するシンボルと言つてよいだろう。実際、これらはおびただしい数がリストに登録されている。

半永久的な石造りの建物のイメージ、それは長く世界遺産の価値観を規定してきた。背景には一九六四年に採択されたヴェニス憲章がある。一九三一年採択のアテネ憲章を批判的に受け継いだもので、イコモス(注1)の設立もこの理念が柱となつた。

その中核となるのが厳格なオーセンシティブ(注2)の重視だ。たとえば、歴史的建造物を修復する場合も安易な推測を排除し、当初の部材や技術など、オリジナリティを最大限に尊重しなければならない。当然、経年劣化が激しく、簡単に朽ちてゆく木材や土などは論外、ということになる。ところが、世界中のあらゆる文化を包含し、人類すべての多様な遺産の受容を標榜する世界遺産条約が広く① シントウしていく過程で、それでは不都合なことが表面化してきた。

一般に石の文化とされる西洋文化に対して、アジアやアフリカの建築物にはその風土から木材や土、日干し煉瓦^{れんが}などが多用されている。カトマンズ(ネパール)のヒンドゥー寺院やマリのジェンネ旧市街、あるいはトンブクトウなどを思い浮かべればいい。それらは変わらぬ伝統工法と技術で、いにしへの記憶を語り継いできた。古式の伝統儀礼と造営技術を変えることなく、二〇年ごとに式内遷宮を繰り返す伊勢神宮などは、その最たるものだろう。

アジアやアフリカには、これらのもろい素材を修理したり継ぎ足したりしながら悠久の年月を超えてきた歴史遺産が少ない。つまり、ヴェニス憲章を厳格に適用すれば、日本の^②由緒ある寺社も近世城郭も、みな世界遺産の資質に欠けるのだ。

(1) 一九九四年、画期的な決定が下される。世界遺産奈良コンファレンスで採択された、いわゆる「奈良ドキュメント」である。ヴェニス憲章の精神を拡大し、多岐にわたる文化的脈絡において^③ダンリョクのオージェンティシティーの在り方を認めようとする内容だ。すなわち、西洋の石造建築での修復にありがちな、新たな素材を加えずに現存した素材だけで対応する、オリジナル主義一辺倒で融通の利かない手法から脱却し、たとえば伝統的技術を継承したうえで素材を新たなものに取り換えてきた日本の木造建築などにも真正性を認めようとの宣言である。これによって、世界遺産はよりスムーズに、多様な文化遺産に適応できることとなった。

ただ、課題が^④イッソウされたわけではない。世界とは広いもので、そもそも古いものに価値を見いださず、新たなものに更新していくことこそ美德だ、という考え方もある。たとえばブータンなどでは、宗教施設は新しく建て替えられることに意義が認められているようだし、ミャンマーなどでよく見かける金ピカの仏像など、その原形がわからなくなるほど金箔を重ね続けることが敬虔な信仰の証しであり、功德を積むことと信じられてきた。これらには、そもそも時間軸を意識した価値観、すなわち古いものは大切にされるべきだという、私たちにはごく自然な感覚さえ希薄に思われる。しかし、それもまた尊重されなくてはならない地域社会の伝統であり、非難されるべきものではない。

こうなると、過去の人工物に手を加えずに後世に伝えるという世界文化遺産の目的自体、はたして「A」と言えるのか、それどころか、⁽²⁾巨大なグローバル化の波に洗われてこれら先祖代々受け継がれてきた固有の伝統的価値観や慣習が失われつつあるとすれば、世界遺産条約を奉じる国際社会もまた知らず知らずのうちに地域文化の消滅を助長しているのではないか、という気にもなってくる。身も蓋もないようだけれど、価値観とは、これほど地域によって違うものなのだ。

いずれにせよ、多様性が尊重される潮流のなかで、世界遺産もまた、拡大を続ける多種多様な資産に適切な対処が求められる時代へ突入した、とだけは言えそうだ。

日本国内での世界遺産人気は、まだまだ衰えることを知らない。その美しい映像や画像は観光業界でもはやされ、見る者の旅心をそそる。^(A) 暫定リストには政府推薦を待つ資産がいくつも控え、新たに登録運動に乗り出す地域や自治体はあつとを絶たない。我が町からも世界遺産を、という強烈な郷土愛と結びついて「誘致」運動は盛り上がる一方だ。

マスコミもそれをあおる。テレビや新聞といったマスメディアも、こと世界遺産となると、報道や番組製作に力が入るようだ。確かに国民の関心は高いし、映像もフォトジェニックで、最近はやりの言い方をすればSNS映えるのだから無理もない。

実際、毎年どこかで開かれる世界遺産委員会の現地会場で目立つのは日本のメディアばかり。日本推薦案件の審議予定日近くともなれば、プレスセンターに日本語が飛び交い、会場に設けられた記者の傍聴席には、全国紙やキー局はもちろん、関係する地方紙やローカル局、通信社などが入り乱れて陣取る。会場入り口ではテレビカメラが^(B) 大挙して待ち受け、政府や自治体の要人が登場するたびに、一斉に取り囲む。その輪のなかに加わってきた私自身さえ、ちよつと異様に思える光景が展開されてきた。もちろん健全な自由競争ではあるのだけれど、ユネスコからは政府を通して、もう少し取材を抑えられないか、などと苦言を呈される始末である。

なぜ日本で世界遺産がこれほど熱いのかはよくわからないが、その傾向が強まったのは、文化庁が実施した推薦候補の公募あたりからではないかと思われる。

我が国では、それまで国が暫定リストの記載資産を一方的に、すなわち有識者による^(C) トップダウン方式で決めてきた。しかし、文化庁は六年ぶりの記載物件の追加にあたって方針を転換し、二〇〇六年度と翌〇七年度の二回にわたって全国の自治体から立候補を募ることにした。初回は二四件、二回目は前回「継続審議」となったものを含めて三二件の応募があり、初回が四件、二回目は五件が選ばれた。

国内選考は推薦書の完成度が重視されるので、それが低い物件は後回しとなる。その結果、「彦根城」(滋賀県)は一九九二年の記載以来、四半世紀を迎えてもなお足踏みが続く。同じ近世城郭として登録に先んじた姫路城との違いを、明確に打ち出せないのだ。二〇一八年によく文化審議会が推すことが決まった「北海道・北東北の縄文遺跡群」(北海道

および青森県・岩手県・秋田県)も、長いこと国内推薦に手を挙げては落選を重ねた。推薦を取り下げた「鎌倉」もまた、再挑戦への決定的な打開策を見いだせていないように思える。これらを^⑤擁する自治体は先の見えない長期戦に^⑥疲弊し、予算獲得やモチベーションの維持に苦労の日々をおくらざるを得ない。

暫定リストの記載物件はまだ、いい。問題は暫定リスト入りに失敗し、その下に連なる多くの「予備軍」である。カテゴリIとカテゴリIIに分けられ、さらにカテゴリIはaとbに細分された。Iはともかく、IIについては「現在のイコモスや世界遺産委員会の審査傾向の下では、顕著な普遍的価値を証明することが難しいと考えられるもの」(文化審議会文化財分科会世界文化遺産特別委員会二〇〇八「我が国の世界遺産暫定一覧表への文化資産の追加記載に係る調査・審議の結果について」)であり、ほぼダメだしされたに等しい。にもかかわらず、わざわざカテゴリIを設けたことは、いまにして思えば記載への含みを残したとも受け取れ、関係自治体に淡い期待を抱かせ続けることになった。

公募制は、ともすれば独りよがりになりがちな地域の視点を全国的に相対化させ、それぞれの文化遺産の正確な立ち位置を自覚させる貴重な機会となった。

あの「富士山」にしても、そうだ。「富士山」は最初、自然遺産をめざした。確かに、高嶺を真つ白な冠雪が覆い、安定感ある均整の取れた孤高の名峰は、世界的にもまれに見る美しさ。まさに日本の象徴たるにふさわしく、多くの人が自然遺産になって当然だと思ったのも無理はない。だが、その登録へ向けた作業のなかで、同じコニーデと呼ばれる成層火山は世界的にそれほど珍しいものではないと知ったとき、誰もが愕然としたはずだ。

自然遺産への道を阻んだ理由は、ほかに登山道のゴミやトイレ問題など多岐にわたるようだけれど、そうかといってきなり文化遺産に鞍替えるのは、やはりかなり無理があると思われた。ただ、文化芸術の源泉としての側面をクローズアップさせて軌道修正していくなかで、あぶり出されてくる富士山の隠れた魅力を改めて知ることにもなったのではないか。世界を相手に自らの推薦候補の価値を見つめ直す作業は、根拠のない思い込みや⁽³⁾「井の中の蛙」的な地域至上主義をただすうえでも、またとない機会になるはずだ。

ともあれ、世界遺産への第一関門とも言える暫定リスト入りをめざした自治体のうち、残念ながらその多くは、期待どお

りの結果を得ることができなかった。

〈中村俊介『世界遺産——理想と現実のはざま』に拠る〉

承認番号・22-11151

朝日新聞社に無断で転載、「पी」、拡散することを禁じる。

(注1) ユネスコの諮問機関。文化遺産について評価・勧告を行う。

(注2) 真正性、正統性

問一 二重傍線部①～⑥について、カタカナを漢字に改め、漢字はその読みをひらがなで答えなさい。

問二 傍線部(A)～(C)の本文中の言葉の意味として正しいものを、次の中からそれぞれ一つ選び、記号で答えなさい。

(A)「暫定リスト」

- ア 正式に決めるまでの間の仮のリスト
- イ 短い期間登録しておくリスト
- ウ 自ら名乗り出た団体のためのリスト
- エ 落選した団体の救済のためのリスト

(B)「大挙して」

- ア 多くの台数で
- イ 積極的に
- ウ 大声を発しながら
- エ 一瞬で埋め尽くすように

(C)「トップダウン方式」

- ア 上層部が決定し下部へ指示する方式
- イ 多くの意見を聞いた上で物事を決める方式
- ウ 上層部が決定できない場合の臨時的決定方式
- エ 物事の価値判断に優れた者の意見が最優先される決定方式

問三 傍線部(1)について、「奈良ドキュメント」がどのような点で「画期的な決定」といえるのか。五〇字以内(句読点を含む)で説明しなさい。

問四 【A】に入る、「最も大切にして守らなければならない重要な規則」を意味する四字熟語を漢字で書きなさい。

問五 傍線部(2)について、I・IIの問いに答えなさい。

I ブータンやミャンマーに見られる「これら先祖代々受け継がれてきた固有の伝統的価値観や慣習」を端的にまとめた部分を四〇字で抜き出し、初めの五文字を書きなさい。

II 「これら先祖代々受け継がれてきた固有の伝統的価値観や慣習」によって作られるものと、「奈良ドキュメント」で認められた「日本の木造建築」との作り方の違いは何か。七〇字以内(句読点を含む)で具体的に説明しなさい。

問六 傍線部(3)について、富士山が文化遺産に登録される過程において、どのような点が「井の中の蛙」的であったのかを説明した文として正しいものを、次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア 世界的には規模が小さく目立たないながらも、文化芸術の源泉としての価値を十分持っていることをアピールできた点

イ 自然遺産に値する美しい形を持っていると思っていた富士山と同様の成層火山は世界的に見ればそれほど珍しいものでなかった点

ウ 世界遺産の暫定登録を狙った多くの日本の自治体と同じく、他の候補との違いを強調することで自身の価値を説明しようとしている点

エ 日本の象徴であると誰もが考えていた富士山は、しかし登山道のゴミ問題などを抱えているなど、上ばかり見て足元を疎かにしているところがある点

オ 自然遺産登録を諦めすぐに文化遺産登録に鞍替えするという無理のある行動を行う際にも、富士山の価値を信じ続けた点