

I 次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。解答番号は、

1

5

20

。

フランスの構造主義が明らかにしたように、人類最初の哲学というべきトーテミズムは、非論理的な未熟な思考方法などではなく、精密で厳密な論理体系であり、このような思考方法をもつことによって、人間は世界を認識することができるようになりました。このようなトーテミズムを可能にしたのは、動物や植物の存在です。このことは、人間が思考を発展させるうえで、動物や植物がもっていた重要性を再認識させることとなります。

とくに動物は、人間にとって思考の中心テーマでありつづけてきました。人間の思考を形づくるさまざまなカテゴリーの起源は、動物について考えることから始まったといってもよいほどです。しかも、人間は自分たちと動物とのつながりと差異とを知ることによって、ヒトから人間へと変容したと考えるとき、動物は人間が人間となるための I であつたといえるでしょう。これは人類史において動物が人間の人間化をもたらしたプロセスですが、同じことは個人の発達のプロセスにおいても生じます。

たとえば、動物絵本を作りだしている「擬人法」を考えてみればよいでしょう。絵本では、動物を私たちの仲間として、人間語を話し服を着て二本足で直立歩行をするものとして描きます。擬人法は、動物や異類の存在者をもつ異質性を、理解可能な同質性へと変換させる魔術的な手法です。私たちには、動物が特別な名前をもっているだけで、理解可能な仲間に見えてきます。それでも、動物絵本では、動物性はさまざまなレベルで残ることになり、動物の種類の違いがそのまま差異となり、ちようど異なった性格をもつ人間の違いを現すように描くことができるのです。子どもは動物絵本によって、<sup>A</sup> 神話や民話がそうであつたように、人間と動物との共通性とともに異質性を認識することができるというわけです。ネズミとゾウを知れば大きさのカテゴリーには困らないように、ライオンの「勇気」、ネズミの「智慧」、キツネの「狡猾」を知れば徳のカテゴリーには困らないのです。このようにして、動物を抽象的なカテゴリーの変わりに使用することによって、子どもは自己や世界を分節化して認識することができるようになります。

しかし、もう一つ別のタイプの動物絵本が存在します。このタイプの絵本は、最初のタイプの絵本の技法を「擬人法」と呼ぶなら、「逆擬人法」と呼ぶべき技法によって描かれています。登場する動物には、動物性(人間世界の外部)という人間には不トウカ<sup>1</sup>なものが保持されています。だからこそ、そのような動物との出会いが人間世界の外部への扉を開いてくれるのです。このタイプの絵本では、人間は認識においても価値においても世界の中心ではありません。擬人法のように世界が人間に回収されるのではなく、反対に **II** のです。人間はすべての存在者たちと同等となり、風景の一部となるのです(宮澤賢治の文学が実現している世界は、この「逆擬人法」の世界です)【矢野 2008: 134-150】。

**A**、モーリス・センダックの『かいじゅうたちのいるところ』(富山房)では、主人公のいたずらな男の子マックスは、かいじゅうの着ぐるみを着て大暴れをし、そのために母親によって罰として自分の部屋に閉じこめられています。閉じこめられたマックスは、イマジネーションの力で部屋をジャングルに変えてしまい、そのままかいじゅう島に航海することになります。**B**、かいじゅう島でかいじゅう(動物の極限の姿)と出会い、言葉を失い、ただ咆吼<sup>ほうこう</sup>だけが響くエクスタシー(脱自)とカンキ<sup>2</sup>の瞬間を体験することになります。この体験とは、動物が世界との境界をもたず世界と連続して生きているように、マックスの場合も世界との境界が溶解した体験です。本書ではこのような体験を社会学者作田啓一<sup>B</sup>にならって、「溶解体験」と呼んできました【作田 1993: 24-28】。この溶解体験の瞬間とは生成の瞬間といい直すことができます。

この自己の溶解という体験は、「私の経験」として知性によってとらえられることを拒否します。深い感動は言葉にはならないですし、驚嘆しているときには言葉を失ってしまいます。「溶解体験」をとらえようとしたときの、表現の困難さは相対的なものではありません。「溶解体験」は主体が溶解するわけですから、**A** の言葉によっては言い表すことのできない体験となります。「おおー」「ああー」の体験です。しかし、このような言語化の困難なところにこそ体験の優れた価値はあるのです。つまり意味として定着できないところに、生成としての体験の価値があります。子どもはこうして、深く体験することによって、自分をはるかに超えた生命と出会い、有用性の秩序を作る人間関係とは別のところで、自己自身を価値あるものと感ずることができるようになるのです。未来のためではなくこの現在に生きていることがどのようなことであるかを、深く感ずるようになるので

す。

**C**、マックスがこのままこの世界に居つづけることは、とても危険なことでもあります。なぜなら、彼自身がかいじゅうとなってしまうからです。マックスは自分の世界である人間世界に戻らなければなりません。人間化を破壊して世界との連続性を回復すること、そしてかいじゅうの世界からふたたびこの人間の世界へともどってくることに、この絵本は人間が生きていくもつとも基本的な構造(「人間になること」と「人間を超えること」の二元性)を描いているのです。

このように動物絵本に登場する動物たちは、しばしば「人間を超える」という生成の体験をもたらず「他者」として登場します。重要なことは、読者である子どもは、このような動物絵本というメディアをとおして、人間であることの中心性を失い世界のうちには溶解し、生命へとつながる体験をするのです。子どもは、動物絵本によって人間になることだけではなく、人間を超えること(人間でなくなることを体験するのです。さらに付け加えるなら、絵本は子どもが一人で読むというよりは、大人が子どもに読んであげるものです。**D**、この人間を超える体験は、子どもの体験であるとともに大人の体験でもあるのです。大人は、ちょうど子どもと一緒に動物園や水族館に行くのと同じように、子どもに動物絵本を読んであげることによって、子ども時代の自分の体験を生き直すことができるようになるのです。

この関係は、子どもと動物との具体的な関係にまでカク<sup>3</sup>チヨウすることができません。

**C** 子どもと動物との関係は、普通、発達の論理で理解されてきました。このとき子どもと動物との関係は、人間関係との関連で理解されているため、人間関係の練習としてとらえられます。ウサギやニワトリといった小動物の世話をすることによって、子どもには生きものを**I** 心が養われるといえます。このとき動物は子どもの「心情の教育」のための道具です。あるいは親しい動物の死に接することによって、子どもは死とはなにかを知ることができるといえます。このとき動物は「死の準備教育」のための手段です。これらのことは別にまちがっているわけではないし、このような教育的な配慮が不必要なわけでもありません。ただこのとき、社会的な次元で一人前になるための人間関係の育成に重点が当てられ、動物はそのような「人間になること」を実現するための手段とみなされているのです。

しかし、子どもと動物とのかかわりを、発達の論理から離れてとらえ直すなら、子どもと動物との別の次元の事象がみえてきます。子どもが身近にペットとしてさまざまな動物を飼っていること、またアニマル・セラピーにみられるように、子どもは動物に触れることによって癒いやされること、これらのことは子どもにとっていったい何を意味しているのでしょうか。このような問いに、「人間を超えること」(生成)から答えることによってはじめ、子どもにとっての動物とは何かを語ることができるのです。

人間とは何かの問いは、神話に明らかなように、太古より動物との比較によって論議されてきました。動物は、人間にとって自分の存在の理由を明らかにする、手がかりでした。このことが示すように、子どももまた動物と出会うことによって、動物との境界線を認識するようになります。しかし、動物はそれ以上の存在です。この人間と動物との境界性は「ウ」であり、動物性は一方でキ4ヒ4すべきものであると同時に、魅力に満ちたものでもあるのです。動物性がもたらすセン5リ5ツや驚異は、日常的な世界を超えた驚嘆を生みだします。子どもは野生の存在と出会うことによって、動物との境界線を超えて、あたかも動物のように世界との連続的な瞬間を生きることができるようです。そのとき世界との目的―手段関係に限定された有用性のかかわり(このような世界とのかかわりは「人間化」によって可能となったのですが)が破壊され、部分的ではなく全体として世界のうちに溶けることによって、生命に十全に触れることができるのです。

言葉をもたない動物との交流は、言葉によって作りだされる自己と世界との距離を破壊します。ただ動物は言葉を「エ」がゆえに、より直接的に孤独な子どもの生を「癒す」のです。ここでは、動物とは、子どもに有用な経験をもたらす「手段」としてだけではなく、有用性の世界を破壊し仲間仲間で固まった共同体の生を超える、導き手としての「他者」でもあるのです。こうして動物とともに生きる子どもは、動物と出会うことによって「人間になること」と「人間を超えること」という二重の世界を生きることができなのです。

(矢野智司・佐々木美砂『絵本のなかの動物はなぜ一列に歩いているのか 空間の絵本学』より)

(注) トーテムズム——ネイティブアメリカンなどの部族社会にみられる、自らの社会集団と動植物との間に特別な関係があるとする信仰。

問1 ———線1～5を漢字で書いたときに用いる字として最も適当なものを、次の各群の①～⑥のうちから、それぞれ一

つずつ選びなさい。解答番号は、1  2  3  4  5 。

- |   |       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | トウカ   | ① | 統 | ② | 透 | ③ | 倒 | ④ | 糖 | ⑤ | 投 | ⑥ | 党 |
| 2 | カンキ   | ① | 寒 | ② | 喚 | ③ | 乾 | ④ | 歛 | ⑤ | 官 | ⑥ | 環 |
| 3 | カクチヨウ | ① | 角 | ② | 革 | ③ | 拈 | ④ | 核 | ⑤ | 郭 | ⑥ | 殻 |
| 4 | キヒ    | ① | 避 | ② | 批 | ③ | 費 | ④ | 秘 | ⑤ | 悲 | ⑥ | 被 |
| 5 | センリツ  | ① | 専 | ② | 旋 | ③ | 織 | ④ | 羨 | ⑤ | 遷 | ⑥ | 戦 |

問2

I

に入る言葉として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、

- ① 親しき仲間
- ② 不明瞭な存在
- ③ 未確認の相手
- ④ 不可欠な他者
- ⑤ 斬新な方法

問3 — 線 A「子どもは動物絵本によって、神話や民話がそうであったように、人間と動物との共通性とともに異質性を認識することができる」とあるが、これはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、

7。

- ① トーテムリズムという動物物を中心据えた思考方法によって、ヒトが人間へと発達したように、子どももトーテムリズムの発展形である「擬人法」を用いた動物絵本を読むことで、動物と人間との違いと共通点を認識するということ。
- ② 人類史において、ヒトが動物について考えることで人間へと変容したように、子どもも動物を理解可能な仲間として描く「擬人法」を用いた動物絵本を読むことで、人間と動物とのつながりと差異を認識するということ。
- ③ 人類の歴史上、人間語を話したり二足歩行をしたりする動物を描くことでヒトが人間へと変容したように、子どももそのような「擬人法」で描かれた動物絵本を通じて、動物とのつながりや違いを認識するということ。
- ④ 人類史において、ヒトが動物を人間化させる魔術の力によって人間へと進化できたように、子どもも動物のもつ異質性を同質性に交換する「擬人法」で描かれた動物絵本を読むことで、自己や世界の分節化が可能になるということ。
- ⑤ 古来、人間が実際の動物について考えることで異類の存在者という立場を獲得してきたのに対し、現代の子どもは「擬人法」が巧みに使われた動物絵本によって、動物と人間との共通点や差異を認識するということ。

問4

II

に入る言葉として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、

8。

- ① 人間の方が世界化される
- ② 人間が世界に生かされる
- ③ 世界の方が人間化する
- ④ 世界が人間を解体する
- ⑤ 世界が人間をみちびく

問5

A

D

に入る語句として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。ただし、同じ番号を二回以上用いてはならない。もし用いた場合は、同じ番号の解答をすべて誤答とする。

解答番号は、A

9

B

10

C

11

D

12

① したがって

② さて

③ たとえば

④ なぜなら

⑤ そして

⑥ しかし

問6

——線B『溶解体験』とあるが、この説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。

解答番号は、

13

① 人間が動物のように世界と境界をもたずにつながるといふ意味のない体験であるものの、これによって子どもは自己の唯一性の価値を深く感じるようになる。

② 世界と自己との境界が取り払われ、人間を超えられるという点で価値のある体験で、この体験によって子どもは自身のかげがえのない価値を認識するようになる。

③ 言語化してとらえることのできない、主体を喪失する体験であり、この体験は子どもが人間の世界における関係性の中で生き延びるための糧となる。

④ 人間がすべての存在者たちと同等の存在になるといふ言語化の範疇はんちゆうを超えた体験であるが、子どもはこの体験から言い表しようのない喜びの瞬間を味わうのみである。

⑤ 知性によって理解することのできない、世界との連続性を意識できる体験であり、これを通して子どもは自分そのものの価値を深く感じるようになる。

問7

ア

エ

14

15

16

17

なさい。解答番号は、ア

イ

ウ

エ

オ

ア ① 虚構

② 仮想

③ 未知

④ 傀儡かいらい

⑤ 既成

イ ① いぶかしむ

② さげすむ

③ 慈しむ

④ 懐かしむ

⑤ 慎む

ウ ① 両義的

② 究極的

③ 野生的

④ 根源的

⑤ 論理的

エ ① 介在させる

② 媒介にしない

③ ないがしろにする

④ ゆるがせにしない

⑤ 邪険にする

問8

——線C「子どもと動物との関係」とあるが、筆者は「動物」についてどのように述べているか。その説明として最も適当なもの、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、

18

① 発達の論理の立場からは、人間の存在の理由を解き明かすための教育的な手段とされるが、発達の論理から離れて考えると、「人間を超える」ための導き手であるという見方もできる。

② 発達の論理においては、教育や練習のための道具として扱われているのに対し、「人間を超える」体験の視座においては、実際には共同体のなかの自分としての生を超えるための指針であることが分かる。

③ 発達の論理のうえで、子どもの社会性を育むための手段と理解されている一方で、言葉を介さない原始的なかわりのなかでは、有用性の世界から超越した世界へと導く他者としての側面も見えてくる。

④ 発達の論理では、社会性のある有用な人間を育成するための手段とみなされる一方で、非言語的なかわりのなかでは、孤独な子どもの生を癒して共同体のなかで生きる術を伝える他者と理解される。

⑤ 発達の論理において、人間関係の育成のための手段という誤った理解がされているが、すべての生命と同等となるかわりのなかでは、共同体の生を超えるための良き導き手とみなすことができる。

問9 本文の内容と合致するものを、次の①～⑥のうちから二つ選びなさい。ただし、解答の順序は問わない。

解答番号は、

19

20

。

- ① 世界における目的―手段関係を破壊し、世界とのつながりを回復することは、人間が存在する理由につながる。
- ② 子どもは、動物を実際に飼育することによってのみ、「人間になること」と「人間を超えること」を体験できる。
- ③ 「逆擬人法」による自己の溶解の体験は、人間の存在意義からの解放であり、子どもの生を癒すものである。
- ④ 『かいじゅうたちのいるところ』という動物絵本によって、子どもは動物と過ごすことで得られる体験ができる。
- ⑤ 動物を、その差異に応じて抽象的なカテゴリーに代替することは、子どもが世界を認識する助けとなる。
- ⑥ アニマル・セラピーには、たとえ親が不在でも子どもの生を癒すことができるという点で、教育的意義をもつ。

II 次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。解答番号は、

21

〜

40

。

コロナ禍は、リアルな世界との関わり、たとえば人間同士の対面のコミュニケーションを  
とを再確認させた。こうしたひとびとは、ためらわずにヴァーチャル世界を享受する。現実の自己の身体や現実の生活に不満足  
なひとびとは、AIの恩恵を積極的に享受してアバター(注1)というヴァーチャル身体を装備し、ヴァーチャル世界に喜びを求める。

二〇二〇年のハロウィーンの日、例年仮装したひとびとで賑わう渋谷ではいつものコンザツ1が見られなかった。A

ヴァーチャル世界に作られた渋谷にアバターとなったひとびとが集まっていた。そのなかには、リアルな渋谷に仮装を出か  
けることなどしない者もおおくいたに違いない。こうした現象は、いまに始まったわけではない。フィリップ・ローズデルの  
率いるリンデン・ラボ社によるオンラインのヴァーチャル世界「セカンドライフ」<sup>A</sup>では、ユーザーはじぶん自身のアバターを作  
り、場所や事物や他のアバターたちと交流することができる。このヴァーチャル世界は二〇〇〇年代後半にかなり話題となり、  
日本でも多少遅れて注目された。しかし、それは急速にひとびとの関心を失い、イ ことはなくなってしまった。セカン  
ドライフが失敗した原因は、ある点で現実世界と似すぎていたことにある。現実世界のように、そこでの出会いは基本的には偶  
然に支配される。他者との出会いを求めたユーザーにとって、もうひとつの世界で日常生活をするというコンセプトは、すぐに  
飽きられてしまった。なぜならそれは、とくにセカンドライフを求めるひとたちが、現実世界ですでに経験していることだから  
である。

コロナ禍においても、ウイルスを避けてショッピングなどを楽しむために、物理的なヴァーチャル身体(ロボット・アバター)  
を利用しようという試みがなされた。被験者は、ロボット・アバターに装着されたタブレット端末のカメラ映像を見ることがで  
き、その画面に本人が映し出され、売り場の店員とコミュニケーションも可能である。この実験の基本設計から見えてくること  
は、現実世界に関わるかぎり、身体的存在であることがわれわれに I 、ということである。そもそも、新しい身体に  
よって与えられる世界は、知覚世界と依然として似ている。ロボット・アバターを通じた世界がわれわれの知覚世界とまったく

異質なものであれば、興味はすぐに失われるだろう。たとえばそれが、コウモリの知覚世界に似ていたらどうであろうか。コウモリの身体によつて現れる世界は、最初は刺激的であろうが、そこでショッピングを楽しむことは不可能である。

ヴァーチャル身体やヴァーチャル世界は、デジタル技術の進歩によつて現れたと **ウ** いるが、これら自体、ある意味、さほどシンキ<sup>2</sup>なものではない。

**B**、物語(小説)のなかにはいつもヴァーチャル世界が存在したし、手紙を通じたひととのやりとりは一種のヴァーチャル世界での出会いであったからである。また変身譚<sup>たん</sup>は、ヴァーチャル身体の物語である。

AIをトウサイ<sup>3</sup>した最新のデジタル・デバイスによつて作り出されるヴァーチャル世界も、手紙や電話のようなアナクロな媒体によるそれも、おそらく本質的な部分で、ある性質を共有している。それは、われわれが身体性<sup>くひせい</sup>の軛<sup>くわ</sup>から逃れられないことである。ヴァーチャル世界においてさえ、現実と異なるとはいえ、身体をまとつたじぶんがいる。そのさい、ヴァーチャル身体にせよヴァーチャル世界にせよ、すべてのヴァーチャル現実<sup>じ</sup>は、技術だけではなく、われわれの想像力も糧<sup>かて</sup>としている。

**C**、言語やアナクロな機械<sup>きがい</sup>が作るVRと、デジタル技術<sup>じゆつ</sup>が作るVRの違いはどこにあるのだろうか。デジタル技術によるVRはそれがどこまでも現実にそっくりの人間の身体や知覚世界を実現することを目指している点で、小説などとは異なる。つまり、フィクションの世界であつても、そこに生々しい現実感<sup>げんじつかん</sup>を与え、人間の想像力<sup>さうぞうりき</sup>をハイジヨ<sup>4</sup>する方向にむかうのが先端的なVRである。ここでは、SFドラマ、『ウエストワールド』を思い出していたきたい。それは、未来のテーマパークを主題としたアメリカのテレビドラマである。一九世紀のアメリカ西部を舞台としており、そこには人間そっくりのロボットたちが住んでいる。保安官やアウトロー、カウボーイなど、さまざまなキャラクターがいる。そこを訪れた客は、西部劇の世界を一日楽しむことができる。住人たちは、ウエストワールドの技術者たちが作ったストーリーを実践するようにプログラムされており、それによつて訪れる客と交流する。

近未来は、デジタル技術によつて、小説で描かれた世界が知覚的直観の世界に変換されることになるだろう。たとえば、ローズデールのハイ・フィデリティ<sup>(注3)</sup>は、VRが、視覚刺激や触覚刺激などすべての感覚刺激で現実と区別できなくらいのクオリティを実現することによつて、想定される利用者の要求に応えようとしている。

世界を飛び回って顧客と面談するビジネス・パーソン、シヨーン・バガイは、「身体的接触が重要だ」(Bailenson, 2018:179) と言う。かれは顧客の手を握り肩に手をおくことでじぶんの信用と能力を伝える。「ヴァーチャル旅行やテレプレゼンスが実際の出張にとって代わるには、そのシステムは本人とおなじだけの温かみとカリスマ性を エ バーチャル・バガイを再現できなければならない。そうするには、アバターやヴァーチャル世界でユーザーがたがいにコミュニケーションできるようなシステムを作る設計者が、複雑なコミュニケーションの作法を理解し、ある程度はヴァーチャル身体でそれを再現する必要がある。すなわちボディランゲージや眼の動き、表情の変化、手のジェスチャー、そして身体的接触などだ。現実の社会生活でおおくればあい、無意識になされているようなことである」(ibid:180)。

C VRの目指すところをあらためて考えてみると、それは現実の否定ではなく、むしろ全面的な肯定であることが分かる。脱身体化の方向にむかっていたデジタル技術は、VRによって、完全な意味での身体性(full-fledged embodiment)をアバターとどうかたちでAIに組み込もうとしている。右の引用のなかの「温かみ」はそれを象徴するものである。これは生身の身体のもつ温かみでもある。小説の作るヴァーチャル世界が、現実とは完全に異なる独自の世界であったのに対し、VR技術のそれは、現実のもつ質感の完全コピーを目指しているのだ。

II ことによって、相手の身体と相互作用ができるのは、たがいの身体が特有の感じやすさをもっているからである。そして、身体的な接触を重視するのは、それが相互理解の基盤であり、さらには無意識の道德の基盤だからである。身体的接触の重視は、われわれに共通する傷つきやすさ(vulnerability)も前提にしている。だが、『ウエストワールド』のなかの疑似体験のように、傷を負っても死んでしまってもそれがヴァーチャル世界の出来事であれば D 、実際は傷も負わないし死ぬこともないのであれば——、どんなにそれが生々しい経験であっても、傷つきやすさへの意識は薄れていくことになるだろう。実際、VR技術が相互理解や道德の基盤である身体の傷つきやすさへの感覚が脆弱になる方向に進む危険性も考えられるのだ。すると、VRネイティブ世代と旧い世代は、たがいに異なる道德の基盤をもつことになるのかもしれない。D これは恐ろしい分断に行き着く可能性がある。

かりに、身体の傷つきやすさにイキヨ<sup>5</sup>した道徳性を土台とするコミュニティを作ることが不可能であるなら、どのような方途があるのか。たとえば、純粹に論理性を基盤とした道徳を確立し、それに慣れていくという手法を取るのか。だが、われわれの論理性が人間の旧来の道徳性に根をもっていないと断言できるのだろうか。

(長滝祥司『メディアとしての身体 世界／他者と交流するためのインタフェース』より)

(注1) アバター——インターネットの仮想空間で、自分の分身として表示されるキャラクター。

(注2) アナクロ——時代に遅れていたり逆行していたりするさま。「アナクロニズム」の略。

(注3) ハイ・フィデリティ——空間オーディオ会社。同名のソーシャルVRソフトウェアを開発している。

(注4) テレプレゼンス——遠隔地において、あたかも現場にいるかのような臨場感を提供する技術の総称。

問1 ——線1～5を漢字で書いたときに用いる字として最も適当なものを、次の各群の①～⑥のうちから、それぞれ一

つずつ選びなさい。解答番号は、1 21 2 22 3 23 4 24 5 25。

- |   |         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | コ ン ザ ツ | ① | 昆 | ② | 根 | ③ | 困 | ④ | 混 | ⑤ | 懇 | ⑥ | 今 |
| 2 | シ ン キ   | ① | 寄 | ② | 奇 | ③ | 企 | ④ | 起 | ⑤ | 軌 | ⑥ | 既 |
| 3 | ト ウ サイ  | ① | 搭 | ② | 塔 | ③ | 踏 | ④ | 討 | ⑤ | 筒 | ⑥ | 到 |
| 4 | ハイ ジ ヨ  | ① | 灰 | ② | 廢 | ③ | 排 | ④ | 肺 | ⑤ | 拝 | ⑥ | 背 |
| 5 | イ キ ヨ   | ① | 許 | ② | 居 | ③ | 拳 | ④ | 虚 | ⑤ | 巨 | ⑥ | 拋 |

問2

ア ㄱ エ ㄷ  
 大きい。解答番号は、ア 26 イ 27 ウ 28 エ 29。  
 に入る語句として最も適当なものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選

- ア ① 追い求めている ② 重荷に感じる ③ 暗に示す ④ 心待ちにする ⑤ 肝に銘じる
- イ ① 耳目を集める ② 手厚く迎える ③ 思い残す ④ 突き動かす ⑤ 眉をひそめる
- ウ ① 勘付かれて ② 嘲笑あざわらわれて ③ もてはやされて
- ④ 突っぱねられて ⑤ 不気味がられて
- エ ① 兼ね備えた ② 掛け合わせた ③ 相反した ④ 分け隔てた ⑤ 相対化した

問3

A ㄱ D ㄷ  
 い。ただし、同じ番号を二回以上用いてはならない。もし用いた場合は、同じ番号の解答をすべて誤答とする。

- 解答番号は、A 30 B 31 C 32 D 33。
- ① しかしながら ② つまり ③ いっぽうで ④ では ⑤ なぜなら

問4 — 線A「『セカンドライフ』とあるが、これに対するひとびとの反応はどのようなものだったか。その説明として最も

適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、34。

① ヴァーチャル世界での交流は偶然性に左右される現実世界の経験に酷似していたために、早々に興味を持たなくなつた。

② 自らの分身となるアバターの容姿を、現実世界の自分と似せたものにしなければならないことに、拒否感を示した。

③ 交流する場所や物が、自らの行動範囲や趣味嗜好と似通ったものしか登場しないために、退屈に感じてしまった。

④ 現実世界同様にその世界のなかにいるひとびとの出会いが偶然的なものであったため、複数の分身を作ることとなつた。

⑤ ヴァーチャル世界でのもうひとつの生活を求めていたひとびとが、時代の変化に伴い類似した別の世界に流れていった。

問5

I

に入る言葉として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、35。

① 限らない可能性をもたらす

② 一定の制約を与える

③ 現実的な困難を課する

④ 特別な能力を付与する

⑤ 天賦の才を授ける

問6 — 線B「われわれが身体性の軛から逃れられないこと」とあるが、これはどういうことか。その説明として最も適当な

ものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、

36。

① ヴァーチャル世界における身体を現実近づけることを、デジタル技術の発展によって求める傾向にあるということ。

② デジタル技術の発展によって、身体を介さないコミュニケーションへの対応に追われることに不安を抱くということ。

③ 言語やアナクロな機器を通じたコミュニケーションでは、自由自在に自らの身体を変化させることができるということ。

④ いかなるヴァーチャル世界も身体を通して知覚するため、現実の身体から大きく離れることはできないということ。

⑤ ヴァーチャル世界における身体は、相手の想像力次第で現実と異なる身体が勝手に形成されてしまうということ。

問7 — 線C「VRの目指すところをあらためて考えてみると、それは現実の否定ではなく、むしろ全面的な肯定であることが分かる」とあるが、これはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、37。

① 人間の想像力を利用し、身体的接触や知覚的直観を再現しやすいように、現実世界での物理的な感覚を限りなく再現しようとする傾向にあること。

② 視覚刺激や感覚刺激などの刺激において現実と相違ないクオリティを実現することで、現実世界では味わえない体験を目指す傾向にあること。

③ 身体的接触による「温かみ」を再現するために、言語コミュニケーションを基盤として、個人の内面をヴァーチャル世界で可視化させようとする傾向にあること。

④ 小説のもつ現実とはまったく異なる世界を現実世界に落とし込むために、仮想空間内における身体的接触の再現度を高めていこうとする傾向にあること。

⑤ 人間がもつ身体的感触や知覚的直観を再現するために、VRのなかに完全なる身体性を組み込み、現実の感覚を完全に再現しようとする傾向にあること。

問8

II

に入る言葉として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、

38。

① 握手や肩に手をおく

② 感覚刺激を共有する

③ 信用と能力を提示する

④ 身体性を意識する

⑤ 無意識に行動する

問9

——線D「これは恐ろしい分断に行き着く可能性がある」とあるが、筆者がこのように述べるのはなぜか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、

39

- ① 身体的接触が再現されたVR技術の発展によって、現実世界での様々な社会的問題がヴァーチャル世界内にも波及し、どちらの世界でも苦境に立たされるひとびとが現れかねないから。
- ② 現実世界が完全コピーされたヴァーチャル世界の形成によって、現実世界とヴァーチャル世界の区別がつかなくなる世代が現れ、身体的に他者を傷つける行為をするようになるかもしれないと考えるから。
- ③ デジタル技術によるVRの発展で、相互理解の基盤である傷つきやすさへの意識が薄れた世代と以前の世代との間に道徳性の差異が生まれ、相互理解にいたらないことを危惧するから。
- ④ 技術の進歩によるVR世界の発展によって、ヴァーチャル世界内でのコミュニティを重視するひとびとが多くなり、現実世界のコミュニティがネット社会に疎いひとびとのみになる恐れがあるから。
- ⑤ 身体的な感覚刺激が実装されたVR技術の誕生により、身体に苦痛を伴うことに対して鈍感になってしまい、現実世界でも他者を傷つけ大きな事件や事故が横行する可能性があるから。

問10 本文の内容と合致するものを、次の①～⑤のうちから一つ選びなさい。解答番号は、

40。

① コロナ禍での非接触コミュニケーションの推奨によって、現実世界との関わりを苦手とするひとびとが暮らしやすいヴァーチャル世界が誕生した。

② 小説や手紙、電話といったヴァーチャル世界を創造する言語やアナクロナ機器たちは、インターネットの普及によって急速に衰退していった。

③ SFドラマ『ウエストワールド』は、用意されたストーリーを実践することで、人間の想像力の可能性を探ることをテーマに描かれた作品である。

④ 人間は傷つきやすさを前提とする道徳性の基盤を無意識に共有しているため、身体的接触を行うことによって相互理解を深めることができる。

⑤ VRネイティブ世代と旧い世代の分断を阻止するためには、旧来の道徳性に論理性を付加した新たな道徳をあらかじめ確立しておく必要がある。