

二〇二四年度入学試験問題

A
|
2

国語

(一〇〇点 六〇分)

《注意事項》

- 一、試験開始の合図があるまで問題冊子を開いてはならない。
- 二、この問題冊子は全部で13ページである。落丁、乱丁、印刷不鮮明の箇所などがあった場合申し出ること。
- 三、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。
- 四、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。
- 五、この問題冊子の余白は、自由に利用してよい。
- 六、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、文章の一部や図、小見出しの省略、段落番号を書き込むなどの改変を施している。)

① 日常的な感覚と数学的な感覚にはズレがある。それは数学を苦手だと感じる人ほど強く思われるところかもしれませんが、なぜこのような感覚の違いが生まれるのでしょうか。

② そもそも感覚というのは目、耳、皮膚、鼻、舌のような感覚器官を通じて脳に入ってくる情報で、脳内での情報処理の仕組みは人類共通です。ところが、その処理がどのように行われるのかというところで違いが表れます。神経系のネットワーク構造が人によって少しずつ異なっているために、情報処理の結果が異なってくる。だから感覚は人によって異なり、異なる感じ方というものが生まれるのです。しかし一方で、感性というものは非常に抽象的で普遍的なものです。感性はほぼ人類に共通して存在しますね。青さや赤さに対して感じる感覚は住んでいる環境によって多少異なってきましたが、そこから得られる感性は共通であるようです。

③ 例えば、インディゴブルーの色を ^① 藍色と考えるか青と考えるか、それは色の語彙が言語によって異なるために感覚の違いが表れるところでしょう。しかし一方で、青さから哀しみを想像するのは人種や住む環境によらず普遍的であるようです。赤さからは、多くの人が情熱や温かみを思うでしょう。つまり感覚は具体的ですが、感性は普遍的です。では、思考や推論はどうでしょうか。みなさんは思考や推論は抽象度が高いゆえに普遍的であると考えるのでしょうか。

④ しかし実は、思考や推論こそ個人々人でまったく異なっていて非常に具体的なもの、そこに普遍性はありません。人によって考え方がどうしてこんなにも違うのかと日常生活で感じる場面は、むしろ多くあるのではないのでしょうか。消費税増税に賛成か反対かという政治的なテーマ一つとってみてもそうですね。そこには賛否だけでは割り切れないグラデーションがあり、どんな職業についているかによっても意見は異なり、人の数だけ主張の論拠がある。「税金を確保するためには必須の手段だ」「家計に響くから増税には反対だ」……このような具体性を持った思考や推論を抽象度の高い人類普遍の方法に

昇華させたものが論理であり、数学の証明の基盤になっているものです。

⑤ところが他方で、⁽¹⁾ 数学そのものは別の抽象性をも内在させています。すなわち、感性という抽象性によって成り立っている。これを一般論として説明するのは難しいですが、そのことを端的に表現した人がいます。多変数解析関数論という分野における難題を解決した岡潔という数学者です。岡は形式論理とも計算とも関係ない数学を作りたいと言っていたように、数学がいわゆる形式論理ではなく感性によって成り立っていることを強く感じていた人で、「数学は情緒である」と表現し、数学が人の感性によって成り立つ学問だということを強調したのです。

⑥例えば日常生活で、明日は天気になりそうなので花見に行こう、どこがよいだろうか、Aは混みそうなのでBにしようか、でもBだと車ではちょっと行きにくいので、ならば車はやめて電車で行こうか、それとも車で行きやすい別の場所にしようか……などという思考や推論は起こりうることです。ところが、明日は天気になりそうなので、以降の推論はむしろ、人によって異なる任意のものであって、その人の価値や感覚に依存するでしょう。どんな交通手段で行こうか、どんな服装で行こうか。いくらでも別の可能性はありそうです。

⑦この心の働き方を抽象度を上げて普遍的にしたものが数学の論証であって、かつ、花見に行きたい、美しいものに触れたいという感性によってそれ以降の推論が成立するのと同じ意味で数学的内容には普遍性があり、それゆえに数学には「普遍的な心」が宿っていると言っているのだと思います。ここでいう普遍的な心とは、一人ひとりそれぞれの心は違って共通項として浮かび上がるような、ある意味、宇宙の構造、あるいは「神」が人の脳を通して表現しうるものと言ってもいいかもしれません。

⑧感覚と感性の違いは日常的な推論と同様、数学的な推論の場面でも現れます。証明だって、一つの命題に対してその道筋は人の数だけありうるのです。「ピタゴラスの定理」一つとっても、三角形の各辺に正方形を^②貼^{||}りつける方法や、直角を挟む二辺の長さの和を一辺とする正方形を考える方法など、複数の証明の仕方がある。それは数学者によって情緒の度合いが違っていることに依るのです。a 異なる証明を誰もが認めることができるのは、感性に共通項があるからです。

このように数学者にとって空間というのは数学的対象である一方で、一般的な人にとっては日常的な空間であって、その

空間のいろんな出来事に心を働かせている。そしてだから数学という学問は、我々が日常的に心を働かせている心の動きと
いうものがある種、抽象化させているとも言える。それならば数学の証明や定理を見れば、人の心の動き方について、何か
ヒントが得られるのではないか——これが「数学は心である」という発想の源なのです。

そうはいつても、「数学は心である」とはまだ抽象的な話の枠を出ないでしょうから、ここで数学的空間と日常空間は実
はそう遠くないことを、「無限」の概念を軸に考えてみたいと思います。

我々は有限の世界に住んでいます。思考も有限だし時間も有限で、エネルギーも有限、命も有限。ありとあらゆるものが
有限な中で、そこから無限を想像するのは③ ナミタイテイのことではありません。

(2) 基本的には我々の思考は、離散的(つまりバラバラ)で有限なものしか扱うことができません。でも、そこに本当は
連続体があると考えてみる。また、はるか彼方の一点に向かってどこまでも伸びてゆく線があると考え——それが無限で
す。もちろん、有限なものから連続体に近づくことができると思えるのは、仮定でしかない。しかし有限からどうやって連
続体という無限に想像力を近づけていくことができるのか、その思考がまさに人間の脳の思考の典型だと思っているのです。
無限は数学の概念であるだけではありません。

もちろん、その一つは ∞ や ε や δ といった数学的記号で表現されていますが、数学に限らず、私たちの日常の思考も
また、基本的には有限のものから、いかに無限のものを作り出すかということなのです。たった有限個の事実から、我々は
それを補完していろんなことを想像します。久しぶりにメールをよこした旧友の真意は何だったのか？ あの慇懃無礼いんぎんな物
言いには何か裏があるのか、**b** そういう言い方がしみてしまったのか。事実はあるということではないか、こういう
ことではないかと類推をしたり解釈したりします。解釈は幾通りにも可能でしょう。小説の読み方に正解がないように、解
釈は人の数だけ開かれています。類推をする空間は無限に広がっているはずですが、実際に取り出せる事実の数は有限であつ
ても、その類推や解釈の可能性は無限にあるということです。ただ逆に言えば、同じ材料を与えられても、それをどう解釈
するのか、考えていることはみんな違う。**c** 論争というものが起きる。百人いれば百人みんな意見が違うし、一億人
いれば一億人違うと言ってもいいでしょう。

では、なぜ有限のものしか考えられないのかというと、その原因はおそらく脳の処理スピードにあると思われます。少し脳科学的に説明してみましよう。視覚においても聴覚においても、見たり聞いたりした情報を脳で処理するには0・3秒くらいかかってしまう。例えば「見る」という行為を考えると、目に入った情報を脳が処理して「見た」と認識されるまでに0・3秒の時間がかかります。つまり、「見えた」「聞こえた」と思った時、見たもの、聞いたものの現象はすでに過去のこと、0・3秒前の出来事というわけです。

そもそも目で何かを見るといふのは、レンズを通して光が入ってきて、その光を捉えるということなのです。光の刺激は④モウマクで神経の情報に変換されて、神経線維を通って後頭葉にある「視覚野」の一部にまで行く。こうして、外の情報が目を通して「視覚野」に写しとられて処理されていった結果、はじめて「見た」ことになるのです。

しかし、目で見て何かがあるかどうか分かることと、あると分かった時にそこに何かあったのかが分かることの二つの間には、さらに時間の開きがある。「見る」という行為一つとってみても、一樣ではない。あるかないかが分かるのは0・03秒くらい、何かあったかが分かるのには0・3秒くらいかかる。つまり、「赤い風船を見た」とき、何かがあると分かるのには0・03秒かかり、その「何か」が「赤い風船」であることが分かるのにはさらに時間がかかる。知覚にはこのような時間的制約があります。

d、我々は何かに対して無限に注意を向けていることはできません。つまり意識もまた有限です。仮に目の前の現象が連続的な出来事だとしても、我々はその現象を連続のものとしては知覚できない。知覚というのは、数十ミリ秒おきにコマ送りになっていて、それが脳の働きによってスムーズに見えているだけです。つまり実際のところ、私たちは常に離散的、ステップごとにしか出来事を感じられません。例えば、真つ⑤クラヤミの中でストロボをたいたところを想像してください。ストロボはある一定時間間隔で明滅します。すると、私たちにはその一定時間間隔ごとの像しか見ることができません。振り子時計の振り子の運動を、その周期と同じ一定の間隔で明滅するストロボのもとで見ると、振り子の運動は連続的ですが、私たちの目には振り子は止まって見えることでしょう。視覚も聴覚も、いろんな感覚器官は連続的に知覚できない。注意もそう長くは続かない。神経には基本的にそういった性質があるわけです。つまり、脳には入口のところ、

まずそういう制約がある。

(3) そして出口においてもまた、制約があります。ここでいう出口とは刺激に反応する行動です。行動は有限に制約されています。私たちの身体は有限です。関節も有限個しかありません。関節を使った運動は多種多様だけれども、無限に多様な運動はできないわけです。だから出力は入力に比べると非常に選択肢が少ないんですね。情報がたくさん入ってきたとしても、出力の数は限られます。もっと平たく言えば、日常の行動を考えてみたとき、そのほとんどが習慣に従った定型行動であることがわかるでしょう。例えば、家を出るときにいつもと違う道を行こうとするとかなりプレッシャーがかかりますね。なかなか通い慣れた道を変えることはできません。それほどに定型的な行動を我々はしているのです。むしろ、行動の選択肢が限られているから定型行動が可能になるのですが、行動に結びつく結論を導き出す判断能力の有限性に ⑥ 起因していると言うこともできます。

こうして、出力のほうは入力に対して自由度が少ないと言えます。入力の方にも、先ほど説明したように時間的な知覚の制約があるわけです。だから我々は、基本的には有限の世界の事象しか捉えられない。それでは無限は数学の概念にすぎないのでしょうか？ 例えば、推論 という思考をとって見たらどうでしょう。AならばB、BならばCと考える数学的思考も推論ならば、限られた事実から「ああではないか、こうではないか」と思いをめぐらせてみることもまた 推論 です。そして、ここでは逆に A から B の世界に挑戦しているといえる。だから想像というのは、なにげなくやっているようで実はものすごく大きな能力なのです。離散的に捉えた A の事象から、それをつなぐことによって B の世界を作り出しているわけですから。

〈津田一郎『心はすべて数学である』に拠る〉

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、次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア だから イ さらに ウ しかし エ それとも

問三 傍線部(1)について、以下の二つの問いに答えなさい。

I 数学が内在させている、「感性」とは別の抽象性を説明した部分を、傍線部以前の文中より三〇字以上三五字以内で抜き出し、最初の五文字を書きなさい。

II 筆者の言う「感性」の具体例を①～⑧の段落から三点挙げなさい。ただし具体例三点は、異なる三つの段落から挙げることを。

問四 傍線部(2)について、我々の思考が離散的で有限なものしか扱うことができない理由の説明として適切なものを二つ選び、記号で答えなさい。

ア 何かを見たときに、何かがあると分かるまで、また見た何かがどういものか分かるまでに時間がかかるとい制約が我々の知覚にはあるため

イ 目の前の現象が連続的な出来事だとしても、私たちの感覚器官には制約があり、その現象を連続のものとして知覚できないため

ウ 私たちの脳の働き方はコマ送りになっており、連続的な運動をそのまますべて知覚することしかできないという性質があるため

エ 物事の解釈には正解がなく、類推する空間は無限に開かれているにもかかわらず、事実や真意は有限で一つに限定されるため

オ 有限から連続体である無限に想像力を働かせて近づけていき、無限に到達することが人間の脳の思考の典型であるため

問五 傍線部(3)「出口においてもまた、制約があります」とはどういうことか、四〇字以内(句読点を含む)で説明しなさい。

問六 A、B には「有限」、もしくは「無限」という言葉が入る。それぞれどちらが入るか答えなさい。ただしA、B 両方に同じ言葉を入れないこと。

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、文章の一部や図、小見出しを省略するなどの改変を施している。)

現在、世界のオノマトペを大まかに捉える定義としては、オランダの言語学者マーク・ディングemanseによる以下の定義が広く受け入れられている。

オノマトペ…感覚イメージを写し取る、特徴的な形式を持ち、新たに作り出せる語

かなり抽象的な定義である。「特徴的な形式を持つ」という点は、オノマトペに重複形が多いことから納得できそうである。では、「感覚イメージ」を「写し取る」とはどのようなことを意味するのだろうか？

まず、オノマトペは感覚を表すことばかどうかを考えよう。一般に、「感覚を表す」ことばとして真っ先に挙げられるのは形容詞である。日本語の形容動詞も含む。「うるさい」「静かな」^①「カンダカい」は聴覚、「大きい」「鮮やかな」「赤い」は視覚、「滑らかな」「熱い」「重い」は触覚、「^②スっぱい」「甘い」「しょっぱい」は味覚、「くさい」「芳ばしい」は嗅覚といった具合に、形容詞の多くは感覚特徴を表す。

一方で、感覚と強く関わる動詞というと、「聞く」「見る」「感じる」「味わう」「嗅ぐ」あたりである。名詞なら、「音」「外見」「手触り」「味」「匂い」などであろうか。「走る」「食べる」「吠える」「知る」などの動詞は、五感のどれに関わるかというよりも、どんな出来事かを軸にしたことばである。「ネコ」「空気」「夢」「昨日」などの名詞も、どの感覚のことばかというよりは、対象がどんなものかに関心を持つことばである。

(1) では、オノマトペはどうだろうか？ いわゆる擬音語は、「ニャー」「パリーン」「カチャカチャ」のように聴覚情報を中心に表す。擬態語の中には、「ザラザラ」「ヌルツ」「チクリ」のように触覚情報を表していると思えるものもあれば、「スラリ」「ウネウネ」「ピョン」のように視覚情報に注目しているものもある。さらに、擬情語と呼ばれるオノマトペは、「ゾクツ」

「ドキドキ」「ガツカリ」のように第六感とでもいうべき身体感覚や心的経験を表す。

多くの形容詞と同様、オノマトペは感覚のことばなのである。このことは、感覚的でない意味を表すオノマトペが想像しがたいことからわかる。たとえば、「正義」「愛」「迷惑」といった名詞は特定の感覚によらない意味を表す。一方、これらの意味を表すオノマトペというのは、日本語でも他言語でもなかなか見つからない。これらの概念は、音で真似るには **A** 的すぎるのであろう。形容詞ならば、「正しい」「愛おしい」「迷惑な」のような語でこれらの概念を表すことができる。その意味で、オノマトペは形容詞よりもさらに感覚を中心に据えたことばと言えるかもしれない。

先の定義によると、オノマトペは感覚イメージを「写し取る」ことばだという。しかし、ことばで「写し取る」とはどういうことなのだろうか？ このことを考える糸口として、オノマトペが万国共通に理解されるものなのかという問題から始めたい。写真やコピー機のようにイメージを写し取ってことばにするのなら、どの言語のオノマトペでも似通っているのではないだろうか。もしそうなら、知らない言語のオノマトペでも、意味がある程度予想できそうである。

(2) 次の五つの問題に答えてみてほしい。いずれも外国語のオノマトペに関する問題である。

- ① インドネシアのカンベラ語で「ンブトゥ」は物体が移動した際に立てる音を表す。どんな物体のどのような方向の移動だろうか？
- ② 南米のパスタサ・ケチュア語で「リン」は物体を移動させる様子を表す。どんな場所にどんなふうに移動させる様子だろうか？
- ③ 中央アフリカのバヤ語で「ゲンゲレンゲ」は人の身体的特徴を表す。どんな特徴だろうか？
- ④ 南アフリカのツワナ語で「ニエディ」は物体の視覚的な様子を表す。どんな様子だろうか？
- ⑤ 韓国語で「オジルオジル」はある症状を表す。どんな症状だろうか？

答えは以下のとおり。① 「ンブトゥ」は重いものが落ちた音、② 「リン」は土、木、水、火などに差し込む様子、③ 「ゲ

ンゲレンゲ」は③「瘦せこけた様子」、④「ニエデイ」はきらめく様子、⑤「オジルオジル」はめまい。日本語ならそれぞれ、①「ボトツ／ドサツ」、②「スツ」、③「ゲツソリ」、④「キラキラ」、⑤「クラクラ」あたりが対応しそうである。とはいえ、②については、「スツ」は差し込む動きに限らないため、日本語には「リン」にちょうど対応するオノマトペがないということになる。さて、読者のみなさんは何問正解できたらうか。

一般に、オノマトペはその言語の母語話者にはしっくりくる。まさに感覚経験を写し取っているように感じられる。ところが、非母語話者には必ずしもわかりやすいとは限らない。実際、日本語のオノマトペは、外国人留学生が日本語を学ぶ際の頭痛のタネになっている。「髪の毛のサラサラとツルツルはどう違うの？全然わからない！」と彼らは言う。

感覚を写し取っているはずなのに、なぜ非母語話者には理解が難しいのか。「感覚を写し取る」というのはそもそもどういうことなのか。この問題は、オノマトペの性質を理解する上でとても重要である。同時にこれは、オノマトペの問題にとどまらず、アートをはじめとしたすべての表現④媒体において問われる深い問いなのである。

オノマトペが感覚イメージを写し取ることについて、もう少し深く考えてみよう。対象を写し取るものとしてもっとも直接的で写実的なのは動画や写真だろう。しかし「感覚」は、外界にあるものではなく、表現者に内在するものである。

③ 絵画はどうだろう。写真ほど忠実ではないが、やはり対象を写し取っていると言つてよいだろう。しかし、絵画で大事なのは、表現者の「感覚の表現」であり、多かれ少なかれ絵画の中に見えるものは、表現者の「主観的感覚」である。したがって絵画は、その抽象度において大きな差が生まれる。非常に細密に対象を切り取った具象的な絵画は、その対象が誰にでもよくわかる（もちろん、それだけではアートにはならず、どんなに具体的に描かれた対象でも、そこに表現者の「感覚」が表現されてはじめて「アート」であると言える）。他方、抽象絵画は表現者の内的な感覚の表現に重点が置かれ、特定の対象が同定できないこともよくある。

オノマトペは絵画のように「感覚イメージを写し取る」のであろうか？オノマトペは、少なくとも⑤当該言語の母語話者はそれぞれ意味を直感的に共有できるので、絵画でいうと、具体的な対象が同定できない抽象絵画よりは、具象絵画に近いだろう。ただし、絵画は原則、鑑賞者の使う言語や文化に関係なく受けとめられることを前提としているが、オノマト

べは特定の言語の枠組みの中で理解される。

アイコンはどうだろうか？ そう、コンピュータ画面でアプリやゴミ箱を示したり、街中でトイレや交番などの場所を示したり、メールやSNSなどのデジタルコミュニケーションで感情を伝えたりするための、アレである。

実は、オノマトペが注目されている大きな理由は、まさにこの「アイコン性 iconicity」にある。アメリカの哲学者チャールズ・サンダース・パースは、「アイコン」ということばを「性質から対象を指示する記号」という特別な意味で用いた。噛み砕くと、「表すものと表されるもの間に類似性のある記号」のことである。絵や絵文字は、それらを構成する点や線の組み合わせが対象物に似ているので、パースの意味でも「アイコン」である。ジュエスチャーの多くもアイコンである。ステーキを食べるジュエスチャーは、実際にナイフとフォークを持っていないくとも、ステーキを食べる動作に似ている。

この定義によれば、オノマトペはまさに「アイコン」である。表すもの（音形）と表されるもの（感覚イメージ）に類似性があると感じられる。日本語の母語話者であれば、「ニャー」というオノマトペはネコの声に似ていると感じる。音以外を表すオノマトペであっても、たとえば「ピカピカ」という音連続と明るい点滅は似ている気がするし、「ぶらり」という音形も気軽なお出かけにいかにも似合っているように感じられる。

しかし、ここで、メールやSNSで使うアイコンや街中で見るアイコンと、少なくともパースの定義では「アイコン」とされるオノマトペがどのように違うのかもちょっと考えてみたい。アイコンは視覚的な対象を、視覚の媒体で表すのが普通である。「😊」という絵文字は笑顔という視覚情報を表す。私たちは、アイコンがもとの対象と「似ている」という感覚を持ち、その感覚からアイコンの指し示す対象が何かを認識できる。とくに漫画的な表現では、音や手触り、心情といった目に見えない要素までも比喩的に視覚化することが可能である。いずれの例においても、アイコンは視覚的な記号である。

他方、⁽⁴⁾オノマトペが用いるのは視覚ではない。音声という聴覚的要素である。音と対象が「似ている」と感じることで、音から対象を認識し、イメージすることができ。しかし、視覚的なアイコンと違い、音では、対象となる事物の全体像は写しにくい。たとえば、アイコンでイヌやネコを表すときには、その全身の形を写し取ることが可能である。一方、「ワンワン」や「ニャー」といったオノマトペは、イヌやネコの鳴き声を写し取ることができるもの、これらの動物の全体の

形を写し取ることはできない。「ギクツ」というオノマトペも、強い驚きを写してはいるものの、顔文字が表すような表情や汗といった要素までは写しきれていない。

つまり、視覚的アイコンは、一度に複数の要素を写し取ることができ、^⑥ リンカクも写し取れる。そのため、物事の全体を、場合によってはその詳細まで写し取ることが可能となる。それに対し、音声で写すことができるのは、基本的に物事の一部分である。残りの部分については、「ワンワン」ならイヌ、「ニャー」ならネコ、「ギクツ」なら人に知られたくないことを知られた場面、というように連想で補うことになる。

このような連想は、「換喩（メトニミー）」と呼ばれる。国語の時間に詩の表現技法として習う概念である。換喩は、ある概念を、それと近い関係にある別の概念で捉える。「鍋が食べたい」といえば、料理を作るための器である鍋でもって、その中身の料理を指す。「ワンワン」や「ニャー」も、イヌやネコを特徴づける鳴き声をヒントに、その鳴き声の主の情報を読み込む。「ギクツ」はやや抽象的であるが、驚いた拍子に体がわずかに動く様子（あるいは関節が鳴る音）を音で模すことで、その動きの原因となった気まずい驚きを換喩的に表している。換喩的思考ができるからこそ、人間の言語はオノマトペを発達させられると言ってもいいだろう。

〈今井むつみ・秋田喜美『言語の本質』に拠る〉

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（1）について、以下の二つの問いに答えなさい。

I ここでは筆者が考えようとしている問いの内容を具体的に書いている部分を一五字以上二〇字以内で抜き出しなさい。

II 「では、オノマトペはどうだろうか？」という疑問についての解答が書かれている一文を二十五字以上三〇字以内で抜

き出し、その最初の五文字を書きなさい。

問三 空欄 **A** に入る二文字の漢字を本文中より抜き出しなさい。

問四 傍線部 (2) について、この問題を出すことで筆者が説明したかった内容として最も適切なものを一つ選び、記号で答えなさい。

ア オノマトペは非母語話者には必ずしも分かりやすいとは限らないこと

イ 日本語のオノマトペはどの言語のオノマトペにも対応する語が見つかるということ

ウ 日本語のオノマトペは豊富だが、それでも他言語のオノマトペに対応する語がない場合もあること

エ オノマトペは母語話者以外にも感覚経験を写し取っているように感じられること

オ オノマトペの定義と写実的に対象を写し取る動画や写真には違いがないということ

問五 傍線部 (3) について、絵画とオノマトペの違いとはどのようなものか。本文を踏まえて六〇字以内 (句読点を含む) で説明しなさい。

問六 傍線部 (4) について、アイコンは「視覚」、オノマトペは「聴覚」を用いることからくる違いについて、「換喩」という言葉を必ず用いて八〇字以内 (句読点を含む) で説明しなさい。