

令和八年度一般選抜問題

一 般  
総合・専門科  
(全学部共通)

注意事項

- 一、試験開始の合図があるまで、問題用紙を開かないこと。
- 二、受験番号・氏名は、必ず所定の箇所にも記すること。
- 三、解答は、必ず解答用紙の指定された箇所に黒鉛筆で記入すること。
- 四、解答欄の枠は、設問数より多い場合があるので注意して記入すること。
- 五、試験中、必要がある場合には挙手すること。
- 六、試験終了後、問題用紙・解答用紙を持ち帰ってはならない。

国語

1

次の文章は、奥野克巳『これからの時代を生き抜くための文化人類学入門』の一部である。これを読んで、後の問い（問1）（8）に答えよ。

現代人は、自分たちが作った時計の針の動きを見て時の経過を経験するにもかわらず、反対に時が経過したから時計の針が動いたのだと考えてしまうことがあります。その時、本来はかたちなどない時の流れを、岩に印を刻みつけたりして暦を作ったり、時計を作りそれに基づいて時間をチツジヨ<sup>(ア)</sup>立てていたりして、自ら人為的に時間の体系を設定していたことをすっかり忘れてしまっているのです。

だから、時計の針が止まると、人は時間が経過していないと錯覚するのでしょう。

I

その部屋の時計が止まっていたら、どうでしょう。時計が止まってしまっていると知らずに、人がその時計を見たら、時が経ったとは思わないかもしれません。このようにすでに人は時を刻む時計がなければ、時を経験することができないようになっていきます。ある意味では、われわれは時計にドレイ<sup>(イ)</sup>化されてしまっていると言えるのかもしれませんが。人は、自ら作り出した体系や制度などに縛られてしまっているのです。

元来、時の流れというのは「区切りのない連続体」です。そもそも時間というのはカオス（混沌）であり、そのようなかたちのない連続体を一定の間隔で区切ることで、私たちは時間を認識しているのです。時間に限らず、私たちは自分が生きる身の回りの世界を人為的にさまざまに区切り、分類することで、世界自体を認識しているとも言えるでしょう。

まさにそのことによって、時間は個々の人間とは無関係に存在していると捉えられるのです。だから、個々の人間は、区切りのない連続体である時の流れに生まれ落ちて、<sup>①</sup>やがてそこから退場していくとイメージされます。しかし人間が認識できる「時間」というものは、あくまでも人間が人為的に作ったものだったはずですよ。

私たちはつい、時間そのものが普遍的で揺るぎのないものだと考えがちですが、揺るぎないと思っているのは時間ではなく、実は私たちが用いている時間の体系のほうなのです。時間の体系は、人間自身が生み出したものであるにもかかわらず、それは人間が操作することのできない、確固たるものとして経験されてしまうのです。

II

、人間は混沌を混沌のまま経験することができないため、それを自ら制作した時間の体系と一致させるといふ、あ

る種の誤謬<sup>ごびやう</sup>とも言える行為を通してしか、時間を経験できないのです。そして、本来、区切りのない連続体としてある混沌状態に区切りを入れて、人間が認識できるようにする行為こそが「儀礼」なのです。

時間の区切りを生み出す儀礼と言った時、人間の一生をつうじて、節目節目に行われる通過儀礼である「人生儀礼」を考えてみるとイメージしやすいはず。人生儀礼とは、人の一生の中で、ある一定の時期に執り行われる儀礼を指しています。

人は胎児、幼児、子ども、青年、成人、未婚者<sup>(ウ)</sup>、キコン者<sup>(エ)</sup>、ソウネン、中年、老人、死者というようなライフサイクルを送ります。そうしたカテゴリーの対応物は当然、自然の中にはありません。それらは個々の社会や文化のヨウセイ<sup>(オ)</sup>に応じて、人為的に作られたカテゴリーなのです。

例えば、かつて日本では一六歳で成人とみなされ、元服式が行われていましたが、現在では成人式は二〇歳で行われます(二〇二二年四月からは成人年齢は一八歳)。現在ではまだ子どもとされる時期に、かつてはいきなり大人になったのです。おそらくその頃には青年期というものはないと考へられていました。

フランスの中世・近世を研究した<sup>②</sup>在野の歴史家フィリップ・アリエスは、『子供』の誕生』という本の中で、ヨーロッパには中世まで、Ⅲと言います。私たちがふつう、子どもとみなしているものは、中世ヨーロッパでは「小さな大人」であり、生育するともに完全な大人になると考へられていました。ヨーロッパで「子ども」という区分が生まれたのは、一六世紀以降のことだったとアリエスは言います。人生のカテゴリーは、自然の中にあらかじめ存在するものではなく、人為的に作られた境界ですから、時代や地域によっては「子ども」や「青年」のような区分があったり、なかったりするわけです。

しかし、一度、これらが確立されてⅣされると、私たちはそれが人為的なものであることをつい忘れてしまいます。しかし、時間とは本来的には区切りのない連続体であるように、人間の一生もまた、本来は区切りのない連続体だったのだと言えるでしょう。

このようにして、人生儀礼は本来、区切りのない連続体であり、カオスの状態にある人間の一生に節目をつけて、幼児から子ども、子どもから青年、青年から成人への移行を印づけます。ある状態から別の状態へ、ある地位から別の地位へ移行するという意味で、人生儀礼は、「通過儀礼」だと言えます。

(※) 岩に印を刻みつけたりして暦を作ったり……遭難や監禁等によって暦のない環境に置かれた者はしばしば、一日に一つの印をつけることで日数の経過を記録する。

問1 傍線部(ア)～(オ)に相当する漢字を含むものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選べ。

(ア) チツジヨ  
ア

- ① 書類の順番をセイジヨして保管する。
- ② 通学路はジヨコウして運転する。
- ③ 小説のジヨジュツが美しい。
- ④ 地域でキヨウジヨの体制を築く。
- ⑤ ジョケン拡大を訴える運動。

(イ) ドレイ  
イ

- ① 規律を保つためのクンレイ。
- ② ソウレイに多くの吊問客が集まる。
- ③ 名家も今やレイラクした。
- ④ レイゾク関係から解放される。
- ⑤ 教わったカンレイに従って作業を進める。

(ウ) キコン  
ウ

- ① ショキの目的を達成する。
- ② キセイの価値観に疑問を抱く。
- ③ 交渉のコウキを逃さず提案する。
- ④ キイな現象が観測された。
- ⑤ ジョウキを逸した言動をとがめる。

(エ) ソウネン  
エ

- ① 班のソウインで作業に取り掛かる。
- ② 害虫をイツソウする薬剤。
- ③ ソウビの点検を怠ってはいけない。
- ④ 奇抜なチャクソウから生まれた発明品。
- ⑤ ソウダイな景観に心奪われる。

(オ) ヨウセイ オ

- ① 住民が道路整備をセイガンする。
- ② セイジツな態度が信頼を生む。
- ③ 鳥がイツセイに飛び立つ。
- ④ タンセイ込めて育てた野菜。
- ⑤ 首相のシツセイが支持率に響く。

問2 文中の空欄 I に入る語句として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。 カ

- ① 逆に
- ② 例えば
- ③ さりながら
- ④ それゆえ
- ⑤ ただし

問3 文中の空欄 II に入る語句として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。 キ

- ① 要するに
- ② 加えて
- ③ ところが
- ④ 同様に
- ⑤ とりわけ

問4 文中の空欄 III に入る語句として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。 ク

- ① 「子ども」は「小さな大人」を意味する区分だった
- ② 「子ども」という区分はなかった
- ③ 「子ども」と大人の間に「小さな大人」という区分があった
- ④ 「子ども」と「青年」は区別されていなかった
- ⑤ 「子ども」という区分を重視する価値観があった

問5 文中の空欄 IV に入る語句として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。 ケ

- ① 意識化
- ② 効率化
- ③ 定式化
- ④ 客観化
- ⑤ 差異化

問6 傍線部①「やがてそこから退場していく」とは、ここではどのような意味で用いられているか。最も適当なものを、次の

①～④のうちから一つ選べ。

コ

① 「子ども」がいやおうなく大人へと成長すること。

② 連続体である時間を区切る認識へと移行すること。

③ 個々の人間が人生を終えること。

④ 「時間」は人為的に作られていると理解すること。

問7 傍線部②と同様の意味を有する語句を、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

サ

① 非凡      ② 粗野      ③ 近年      ④ 保守      ⑤ 民間

問8 本文の説明の内容として**適当ではないもの**を、次の①～④のうちから一つ選べ。

シ

① 時間は、カオスの状態であるゆえに本来は認識することができないが、人間たちは人為的な時間の体系を設定することによって、それが疑似的なものであることに無自覚のまま、自分は時間を経験していると認識している。

② かつて一二～一六歳で元服式が行われるという形だった日本の成人の儀礼が、現在では一八歳で成人年齢を迎えて二〇歳で成人式が行われるという形に変わっているように、儀礼が区切る人為的な時間の体系は絶対的なものではない。

③ ライフサイクルを区切る節目は、人為的なものでありながら人々の間に確立されると透明化され、普遍的で揺るぎのないものだ**と錯覚される**という点で、暦や時計が表すものとしての時間と同様の構造を持っている。

④ ライフサイクルのカテゴリーは自然状態には存在しない恣意的なものであり、日本における「青年」、ヨーロッパにおける「子ども」のように、人間は時代を経ることにライフサイクルのカテゴリーを増やし、人間の一生に節目をつけてきた。

## 2

次の文章は、伊沢拓司『クイズ思考の解体』の一部である。これを読んで、後の問い（問1〜8）に答えよ。

もし、人間が忘れることのない生き物なら、早押しクイズというものはそもそも生まれていないか、生まれていたとしても今より薄っぺらいものになっていただろう。「知っているはずなのに思い出せない」「知っていると思ったが実はわからない」「勘違いして覚えていた」など……人間は不安定で、誤答する。「わかりそう」で押すのであればなおさらだ。

早押しクイズの問題文は、読み進めば読み進むほど情報が増え、誤答リスクが下がるものだ。問題文の早い段階から「わかりそう」で押すことはより少ない情報で解答しようというリスクある行為なのだから、逆に考えれば「わかりそう」のあとでも少し待つことで誤答リスクは下がる。早押しクイズの問題文は、読み上げられていない時（正解率実質0%）から読み切られた段階（覚え間違いがなく、かつ正しく思い出して、言い間違いをしなければ正解率100%）にかけて段々と情報が増えていき、安全性が増していくのだ。

もちろん、誤答のリスクにも様々な種類があるので、I かと言われるとそんなことはない。一気にリスクが減ったり、シユウバンまでずっとリスクーな状態が続いたりと様々だ。この時点で押すとまだ危ない、ここなら2択、さすがにここまで聞けば大丈夫……などなど、問題文の各地点での判断が求められる。さらに、これは人によって異なる。知識を入れたのが最近なのか昔なのか、カタカナ語が得意か苦手か、その日の頭の回転はどうか……全員が異なるリスクを抱えて早押しにノゾむのだ。

これにより、早押しクイズは「わかった／わからない」の2択を条件反射のように繰り返すゲームではなくなる。「知っているから押した、知らないから押せない」という浅い二分法は適用できない。不安だが攻めないといけない情勢なので押してみた、シンチヨウに行くべき場面だから知っているも押さない、ということが起こるのだ。各人が誤答のリスクと向き合い、それを自分なりに計算した上でどこで押すかを決める、という大変に高度なゲーム、それが早押しクイズである。

早押しクイズにおけるリスクを大雑把に二分するなら、おおむね「押すのが早すぎて間違えてしまう」か「押すのが遅すぎて相手に取られてしまう」かになるだろう。二分法的に見れば、早い段階でボタンを押すことには「問題文を聞ききっていないが

ゆえの誤答リスク（仮にリスクAとする）が、遅くまで押すのを待つことは「他人に押されて解答権がなくなってしまいうリスク（リスクB）」がついてまわるのだ。このリスクAとリスクBがだいたい同じくらいの重さであるとき、押すか押さないかの判断が難しく迷いが生じるので、早押しクイズが面白く、戦略的で、意味あるものになる。先に説明した「0%から100%」の構造がある程度タモたれていれば、この条件を満たしていると言えるだろう。

逆に、この条件が崩れてしまうと、早押しクイズとしては成立しなくなってしまふのだ。ゆえに、早押しクイズの問題文は<sup>(\*)</sup>A≠Bとなるべきである、という制約を受ける。それは言い換えるなら、「早押しなんだから、先に読み上げられる事実はよりリスクー、高難易度でなくてはならない」という制約だ。一文の中で前半に読み上げられる情報が後半の情報より簡単、知名度の高いものなら、明らかに $\text{こメモA} \wedge \text{こメモB}$ となってしまう、待つメリットがなくなってしまうのだ。早く押せば解決、<sup>(3)</sup>問題文の一部が不要になる。これでは意味がない。逆もまた然りだ。 $\text{こメモA} \vee \text{こメモB}$ なら早く押すメリットがない。AとBの釣り合いこそが早押し問題における基本構造である。

より具体的な形で見てみよう。

こんなふたつの問題文があるとすると。

## II

まず前提を共有しておこう。答えは「キリン」であるが、「ワンダーネット」より「首の長い人気もの」のほうが圧倒的に広く知られているはずだ。

その視点で見ると、Bは後半部分があまり意味をなさない。前半のヒントだけでほとんどの人が正解にたどり着いてしまふからだ。これでは、「早く押すリスクがあまりなく、待つリスクが高い。釣り合っていない」状態になり、「ヨードンで反応できるかどうか」という勝負になってしまう。問題文によって競技が III するのだ。もともと、全員が全員同じ難易度観を持っていてるわけではないので、リスクAとBの間の不等号もまた、人によって向きが変わり得る不安定なものである点にはリュウイ<sup>(オ)</sup>されたい。

早押しクイズの問題文は、つまるところ「デクレッシェンド」していなければならない。

デクレッシェンドは、「次第に音を小さく」という意味の音楽用語だ。ここでは IV。正解率「0%から100%」である。きれいなデクレッシェンドを作れていれば、 $\text{ニムム}\text{V}\text{ニムム}\text{B}$ の構図が成立すると言える。これが、早押しクイズの基本構造だと言えよう。

(※)  $\text{H}\dots\text{ニ}$ アリーイコール。数式の左辺と右辺の値がほぼ等しいこと。転じて、二つの事象が近似していたりほぼ同等と評価できたりすること。

問1 傍線部(ア)～(オ)に相当する漢字を含むものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選べ。

(ア) シュウバン ア

- ① 楽器のケンバンを軽やかに弾く。
- ② 議論はチャバンに過ぎなかった。
- ③ 夜間の騒音は迷惑センバンだ。
- ④ オオバンの写真を額に入れて飾る。
- ⑤ バンカの海は人影もまばらだった。

(イ) ノゾむ イ

- ① ジンリンを尊ぶ社会を作る。
- ② 授業で教科書をリンドクする。
- ③ リンドウを整備する作業員。
- ④ 縁側にフウリンを吊るす。
- ⑤ ごライリン賜りありがとうございます。

(ウ) シンチヨウ ウ

- ① 部員たちは早くもシンワしている。
- ② 不祥事でキンシンを命じられる。
- ③ 医師が患者宅へオウシンする。
- ④ キュウシンの改革案に社会が揺れる。
- ⑤ シンコウ企業が市場を席卷する。

(エ) タモたれて エ

① 食料をホキユウして旅を続ける。 ② 彼はホシンのためにうそをついた。

③ ジョウホの余地はまだ残っている。 ④ 犯人を現場でホバクした。

⑤ ホバシラが風を受けてきしむ。

(オ) リユウイ オ

① イオンがして機械を停止する。 ② この髪色は母からのイデンだ。

③ イヒヨウを突く意見が出る。 ④ 景気のスエイを注視する。

⑤ 改善より現状のイジを優先する。

問2 文中の空欄 I に入る語句として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。 カ

① 複数の問題のリスクが同じ程度に揃っている

② 後半にかけてリスクが増してゆく問題文が全くない

③ 問題自体の難易度とリスクの総量が無関係である

④ 0から100に向けて単調にリスクが減る

⑤ 誰にとってもリスクの評価が同じようになる

問3 文中の空欄 II に入る例示の組み合わせとして最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選べ。 キ

① Q・A 動物園の人気もので、長い首の後頭部にあるワンダーネットという器官で頭部への血流を制御しているのは何？

Q・B 動物園の人気もので、特徴的な後頭部にあるワンダーネットという器官で頭部への血流を制御しているのは何？

② Q・A 動物園の人気もので、特徴的な後頭部にあるワンダーネットという器官で頭部への血流を制御しているのは何？

Q・B 動物園の人気もので、長い首の後頭部にあるワンダーネットという器官で頭部への血流を制御しているのは何？

③ Q・A 後頭部にあるワンダーネットという器官で頭部への血流を制御している、長い首が特徴的な動物園の人気ものは何？

Q・B 長い首が特徴的な動物園の人気もので、後頭部にあるワンダーネットという器官で頭部への血流を制御しているのは何？

④ Q・A 長い首が特徴的な動物園の人気もので、後頭部にあるワンダーネットという器官で頭部への血流を制御しているのは何？

Q・B 後頭部にあるワンダーネットという器官で頭部への血流を制御している、長い首が特徴的な動物園の人気ものは何？

問4 文中の空欄  に入る語句として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

- ① 権威化
- ② 簡略化
- ③ 抽象化
- ④ 制度化
- ⑤ 陳腐化

問5 文中の空欄  に入る語句として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

- ① 「段々と問題が簡単になる」という意味合いで用いる。難しい問題だけでなく、簡単な問題も出題する必要があるのだ。
- ② 「段々とリスクが小さくなる」という意味合いで用いる。問題作成者は、プレイヤーの難易度観を推察する必要があるのだ。
- ③ 「段々と構造がわかりやすくなる」という意味合いで用いる。問題文の構造への理解を深めるほど、早く押せるようになるのだ。

④ 「段々と選択肢が減っていく」という意味合いで用いる。答えの選択肢が、問題文を読み進めるほどに減っていく必要があるのだ。

⑤ 「段々と正解者が少なくなる」という意味合いで用いる。出題者は、クイズの難易度をコントロールする必要があるのだ。

問6 傍線部①について、早押しクイズが「大変に高度なゲーム」といえるのはなぜか。ここでの説明として最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選べ。 コ

① 一人の人間の知識は絶対的なものではなく、「知っているはずなのに思い出せない」「知っていると思ったが実はわからない」「勘違いして覚えていた」など、状況によって変わることがあるから。

② 読み上げられる問題文のどこで押すかによって誤答のリスクが変動するという性質上、プレイヤーの個性や場の情勢に応じた戦略が必要であり、単に知識量に左右されるゲームではないから。

③ わかったタイミングで押す瞬発力の差が仮にプレイヤー間で同等であっても、わかったと確信するタイミングはプレイヤーの知識量や難易度観によって異なるから。

④ 後半になるほど情報が増えるといった問題文の構造についての知見がプレイヤーたちに蓄積され、誤答するリスクの計算方法や最適な戦略の組み立てがプレイヤー間で画一化してきているから。

問7 傍線部②「早押しクイズの問題文は△・□となるべきである」の説明として最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選べ。 サ

① 早押しクイズの問題文は前半で示される情報が後半で示される情報よりもほぼ間違いなくリスクが高難易度であるべきだということ。

② 早押しクイズの問題文は十分な知識を持っている者なら読み切られた段階で誰でもほぼ確実に正解できるようになっているべきだということ。

③ 早押しクイズの問題文は自分が押すリスクと他人が押すリスクがどのタイミングでもほぼ等しくなっているべきだということ。

④ 早押しクイズの問題文は押すのが早すぎて誤答するリスクと待ちすぎて先取されるリスクがほぼ同等になる構造であるべきだということ。

問8 傍線部③「問題文の一部が不要になる」について、具体例とその説明として最も適当なものを、次の①～④のうちから一

つ選べ。

シ

① 「バロック音楽を代表するイタリアの作曲家で、バイオリン協奏曲集『四季』で知られるのは誰？」（アントニオ・ヴィバルディ）という問題文は、「バロック音楽を代表するイタリアの作曲家」という前半の情報が当てる人物が多くて解答を一つに絞れないため、この箇所を問題文に盛り込む必然性がない。

② 「日本で最も高い山は富士山ですが、二番目に高い山は何？」（北岳）という問題文は、先に読み上げられる「日本で最も高い山は富士山」という前半の情報が簡単であり、プレイヤーは相手に取られるリスクが大きいと考えて前半で押すため、「二番目に高い山は何？」という箇所まで読み上げられるとは考えがたい。

③ 「一橋家を継ぐまでは松平昭致と名乗っていた、江戸幕府最後の将軍は誰？」（徳川慶喜）という問題文は、「一橋家を継ぐまでは松平昭致と名乗っていた」という箇所の難易度が高く、ほとんどの場合「江戸幕府最後の将軍は誰？」まで聞いて押すため、「一橋家を継ぐまでは松平昭致と名乗っていた」という箇所は不要になる。

④ 「円周率を表すときに用いる記号で、『まわり』を意味するペリフェリアというラテン語の頭文字に由来するのは何？」（ $\pi$ ）という問題文は、先に読み上げられる「円周率を表すときに用いる記号」という情報が「『まわり』を意味するペリフェリアというラテン語の頭文字に由来する」という後半の情報より平易であり、プレイヤーは前半で解答する。

大問 ① 著作権者：奥野克巳

『これからの時代を生き抜くための文化人類学入門』から一部引用

【許諾情報】

URL：<http://www.jcea.info/license2026/G0162-261123457.html>

大問 ② 著作権者：問 bureau 合同会社、(株)朝日新聞社

『クイズ思考の解体』から一部引用

【許諾情報】

URL：<http://www.jcea.info/license2026/G0162-261123458.html>

URL：<http://www.jcea.info/license2026/G0162-261123815.html>