

2026年度 一般入試前期日程試験問題 (1月28日)

国 語

注 意 事 項

- 1 試験開始の合図があるまで、この問題冊子の中を見てはいけません。
- 2 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁及び解答用紙の汚れ等に気付いた場合は、手を挙げて監督者に知らせなさい。
- 3 解答用紙には、解答欄以外に次の記入欄があるので、監督者の指示に従って、それぞれ正しく記入し、マークしなさい。
- ① 受験番号欄
受験番号(英字及び数字)を記入し、さらにその下のマーク欄にマークしなさい。
正しくマークされていない場合は、採点できないことがあります。
- ② 氏名欄
氏名を記入しなさい。
- ③ 解答科目欄
解答する科目を1つ選び、科目の下の○にマークしなさい。マークされていない場合は複数の科目にマークされている場合は、0点となります。
- 4 解答は、解答用紙の解答欄に1つマークしなさい。例えば、

5

と表示のある問いに対して①と解答する場合は、次の(例)のように解答番号5の解答欄の⑤にマークしなさい。

(例)

解答番号	解 答 欄									
5	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

- 5 試験終了後、問題冊子は持ち帰りなさい。

国 語

(解答番号

1

43)

問題文の中の「※」の記号は、原文にあったその直後の文が省略されていることを示しています。解答にあたって考慮する必要はありません。

甲 乙 丙 の文章を読んで、あとの問いに答えよ。なお、出題の都合により、省略・変更したところがある。「」内は出題者による注記である。

甲 文化史家ヨハン・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』は、文化と遊びの関係について、初めて深くまじめに論じた著作として名高い。とくに「遊びの相のもとに(sub specie ludi)」という標語のもとで、文化の様々な側面をある種の遊びとして理解しようと試みたことは、よく知られているだろう。

ホイジンガは、先行するいろいろな遊びの定義論をまとめてキャッパ^aにしたうえで、自身の遊びの定義を提案している。ア^先行する定義論はすべて、「生物学的機能」の観点から、つまり結局のところ遊びは何の役に立つものなのかという観点から、遊びを定義している。しかしこうしたアプローチでは、遊んでいる当人にとつての遊びの「意味」、遊びの「おもしろさ」、遊びの「本質」はまったく明らかにならない。というのも、遊びの実際のあり方を観察してみれば、それは何か別の事柄のためにホウ^bするものとしてではなく、イ^{それ}自体で自立したカテゴリーとして説明されなければならないはずだからだ、とホイジンガは主張する。

ホイジンガ自身が提案する遊びの定義(ホイジンガの言い方にしたがえば「遊びの形式的特徴」)は、次のようなものだ。

形式について考察したところをまとめて述べてみれば、遊びは自由な行為であり、「ほんとのことではない」としてありきたりの生活のA^にあると考えられる。にもかかわらず、それは遊が人を完全にとりこにするが、だからといって何か物質的利益と結びつくわけではなく、また他面、何かの効用を織り込まれていないでもない。それは自ら遊んで限定した時間と空間のなかで遂行され、一定の法則に従って秩序正しく進行し、しかも共同体的キ^cハンをつくり出す。それは自らを好んで秘密で取り囲み、あるいは仮装をもってありきたりの世界とは別のものであることを強調する。

ウ ホイジンガの見解のポイントを整理しておく。第1に、遊びは「自由」な活動であるという特徴、つまり強制されたり義務でやったりするものではないという特徴を持っている。第2に、遊びは「日常生活」あるいは「現実」から「一時に切り離された活動」として行なわれる。言い換えれば、現実的な利害や生活上の必要性に直接かわらない。第3に、遊びは、その外部から明確に区切られた時空間のなかで行なわれる。スポーツの試合が行なわれる場所と時間のあり方を考えるとわかりやすいだろう。第4に、遊びは「絶対的強制力」を持つルールのもとで秩序を維持しながら行なわれる。とはいえず、このルールの絶対性は、あくまでその遊びの参加者にとつてのものでしかない。秩序ある遊びの活動は、参加者全員がルールを守ることに上つてのみ成り立つ。種の「イリュージョン」であり、ルールを破るプレイヤーが登場すると、たちまちその秩序は崩壊してしまう。だからこそ、ルール破り、つまり「エスポイルスポーツ」(spoilsport)は、遊びの世界では「オモシロくない」のだ。第5に、プレイヤーたちは、その遊びの秩序を維持し、またそれを繰り返し行なうことができようとするために、コミュニケーションをかわちつくる傾向にある。

ホイジンガは、人間社会におけるいろいろな文化的な営みのうちに遊びの要素が見いだせることを指摘している。たとえば、宗教的な儀式や祭り、戦争や裁判、時や比喩、哲学や芸術などに遊びの要素が見られるという。ホイジンガによれば、これはある意味で自然なことだ。というのも、文化は本来「遊びのかたちをとって」生じ「遊ばれる」ものだからだ。実際のところは、ホイジンガが遊びと文化の連続性や類似性を論じる際に注目する特徴はタダにわたる。

ホイジンガが遊びの第2の特徴は、「自己目的性」と言い換えてもいいかもしれない。遊びは普通、何か別のこのために行なわれるのではなく、それ自体のために行なわれる。なぜ遊ぶのかと問かれたときに、遊びたいか遊ぶのだと答えるのはごく自然だろう。遊びにそれ以上の理由はない。実際これは、多くの論者がいろいろな言い方で、遊びやゲームの重要な特徴として指摘してきたことだ。とくに、遊びをいわゆる仕事と対比したときに、カこの特徴は際立ってくる。仕事は基本的に、何か現実的な利益や目的のために(たとえば、対価や地位を得るために、プロダクトやサービスを生み出すために、**カ**)行なわれる営みだからだ。もちろん、場合によっては、何かを獲得したりつくり出したりするために遊びが行なわれるケースもあるだ

ろうが(そして逆に自己目的的に仕事をするワーカホリック(仕事中毒)もいるだろうが、それは本来自己目的的な活動にたまたまなんらかの現実的な利害が結びつけられているというだけのことだ。遊びは、その内側でだけ意味を持つ事柄。**i**、いったんその外側に出てしまえば、**ム**サンしてしまうような事柄によつて成り立っている。盤面の状況、得点やペナルティ、勝ちや負けすらも、遊びの外では何の意味も価値もない。遊びによつてつくられる自目的な世界は、その意味できわめて脆弱だ。ホイジンガが挙げる遊びの第4の特徴は、遊びのルールがプレイヤーに対して強い強制力を持つということだが、ホイジンガが述べるように、このルールの絶対性は、遊びの世界が脆くはないものであることの裏返しだ。何か外部にある自然や目的や合理性によつて根拠づけられているわけではなく、ただルールとそれを受け入れる人々の存在によつてのみ根拠づけられている世界だからこそ、ルールは絶対には守られなければならない。そして、意図的にルールを無視するスポイルスポーツは、世界を維持するために締め出さなければならない。その意味で、遊びにはある種のまじめさ、厳格さがある。**ii** 遊びの経験には、それが「現実」から離れた一時的な世界でしかないという意識があり、**iii** 気楽さや自由さを感じられる面もあるだろう。**iv** 同時に、その「イリュージョン」を維持するために、厳格なルールをまじめに守ってプレイすることが必要なのだ。

現代のゲームスタディーズゲーム研究で頻繁に持ち出される概念のひとつに「マジックサークル」がある。**i** 簡単に言えば、ゲームの内と外を区切る境界のことだが、この概念はもとホイジンガに由来するとされる。**ii** 実際には、ホイジンガは、遊べる空間と遊べない空間の一例として、つまり日常から一時的に分離され、その内部を特殊なルールが支配する空間の一例として、競技場や法廷とともに魔法の円陣を挙げているにすぎない。**iii** 厳格なルールにしたがう儀式によつてつくり出される遊びの魔法は、明確な境界によつて日常的な世界から隔てられた円陣の内側でのみ効力を発揮する。その魔法は強力で魅惑的だが、それを生み出す儀式は、外からのじやまが入れば簡単に崩壊する。**iv** それゆえ、神聖な儀式の遂行をサマタげる要素は、できるだけ排除する必要がある。**v** これがホイジンガの想定する遊びの姿だ。

5 (1.28 J)

6 (1.28 J)

- 4 -

問一 二重傍線部 a～f のカタカナを漢字になおしとき、もつとも適当なものを次の中から一つ選べ。									
a	キヤッカ	①	化	②	下	③	加	④	過
b	ホウシ	①	使	②	支	③	資	④	士
c	キハン	①	落	②	期	③	反	④	範
d	タキ	①	機	②	版	③	器	④	範
e	ムサン	①	無	②	夢	③	武	④	牙
f	サマタげる	①	防	②	紡	③	坊	④	防

7

- 5 -

問二 傍線部 A「先行する定義論」について、ここではどのように述べられているか。もつとも適当なものを次の中から一つ選べ。									
①	すべての遊びを「生物学的機能」の観点から定義しようとしており、例外を看過している。	②	何らかの利益や効用の面から遊びを定義しようとするアプローチをとっている。	③	遊びの「意味」や「本質」など存在しないと主張している。	④	結局のところ遊びは何の役にも立たないではないかという観点にもとづいている。	⑤	ある種の遊びの要素は、文化の様々な側面に見られるものと捉えている。

8

問三 傍線部 B「それ」は何を指すか。もつとも適当なものを次の中から一つ選べ。									
①	意味	②	おもしろさ	③	本質	④	遊び	⑤	事柄

9

8 (1.28 J)

問四 空欄 A に入る言葉として最も適当なものを、次の中から一つ選べ。									
①	下層	②	関下	③	増外	④	界隈	⑤	圈内

10

問五 傍線部 W「ホイジンガの見解に関する記述として本文の内容に合致しないものを、次の中から一つ選べ。									
①	遊びとは、義務や強制ではない自由な活動である。	②	遊びは、現実的な利害や生活上の必要性に直接関係しない。	③	遊びは外の世界と明確に区別された時間と空間において行なわれる。	④	遊びには、ルールを「絶対的強制力」によつて守らせようとする類のものもある。	⑤	遊びに参加するプレイヤーたちは、自らコミュニケーションを形成する傾向がある。

11

- 6 -

問六 傍線部 X「スポイルスポーツ」の具体例を考えると、当てはまらないものを次の中から一つ選べ。									
①	ままごとで、本人は幼児なのにお父さん役やお母さん役を演じた。	②	じゃんけんで、ゲームでもチョキでもパーでもない独自の手を出した。	③	カードゲームにおいて、自分の順番ではないのにカードを出し、注意されても聞き直っていた。	④	サッカーのプレイ中、ゴールキーパー以外の選手がボールを手でつかんで走り続けた。	⑤	かけこで、一緒に走っている他の人の服をつかんで邪魔をした。

問七 傍線部オ「抹殺されなければならない」のはなぜだというのか。その理由としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

- ① スポイルスポートを放置すると、現実的な利害が発生してしまうから。
- ② ルールを守らない人間がいるだけで、遊びは退屈なものになってしまうから。
- ③ 遊びの世界が崩壊した場合、全員がつまらない日常に戻らなければならないから。
- ④ たゞ遊びであっても、違反者を処罰しなければコミュニティの秩序が崩壊するから。
- ⑤ 一人でもルールを破る人間があると、全員の了解で成り立つ「イリユージョン」を維持できなくなるから。

問八 傍線部カ「この特徴」についての説明としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

- ① 仕事が何かを生み出したり獲得したりする面があるのに対して、遊びにそういった生産的な面はない。
- ② 仕事が特定の目的に沿った現実的な営みであるのに対して、遊びは目的も理由もない空想的な営みである。
- ③ 仕事は必然的に対価や地位を求めるのに対して、遊びは偶然に何かを獲得したりつくり出したりする。
- ④ 仕事は日常世界の利益や目的のために行なわれるのに対して、遊びはそれ自体を目的として行なわれる。
- ⑤ 仕事は外側の世界でも意味を持つのにに対して、遊びはコミュニティの内側でだけ意味を持つ。

問九 空欄 i ～ iv に入るもっとも適当なものを、次の中からそれぞれ一つ選べ。ただし、同じものを一度用いることはできない。

- ① しかし
- ② 確かに
- ③ 言い換えれば
- ④ なぜなら
- ⑤ それゆえ

問十 傍線部キ「裏返しだ」とはどういうことか。その説明としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

- ① 内側でだけ意味をもつ遊びの世界の晩さは、外部の世界におけるルールの絶対性と表裏の関係にある、ということ。
- ② はかない遊びの世界が存続すること自体が、プレイヤーのまじめさや厳格さを裏付ける証拠である、ということ。
- ③ 遊びにおいてルールの絶対性を主張する行為は、かえってそのルールが抱える矛盾を露呈してしまう、ということ。
- ④ 絶対的なルールの強制は、むしろ逆にそれを破れば簡単に崩壊する遊びの世界のあり方を示している、ということ。
- ⑤ ルールは絶対には守られなければならないという考えこそ、遊びの世界をむしろ脆弱なものにしている、ということ。

問十一 [I]～[V]のいずれかに以下の一文が入る。その箇所としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

とはいえ、魔法の円陣は、例というよりも比喩として、ホイジンガの遊び観を的確に表すものであるように思われる。

- ① [I]
- ② [II]
- ③ [III]
- ④ [IV]
- ⑤ [V]

問十二 甲 文の内容に合致するものを次の中から一つ選べ。

- ① 「ホモ・ルーデンス」が書かれるまで、遊びに関する論は存在しなかった。
- ② ホイジンガの考えにたがえば、戦争にも遊びの要素が見いだせることになる。
- ③ 遊びには、ある種のまじめさや厳格さがあるものと、それとは言いえないものがある。
- ④ ホイジンガは闘技場や法廷とともに、魔法の円陣の一例として遊びを挙げている。
- ⑤ 遊びの魔法は日常的な世界を塗り替えるほど、強力で魅惑的な力をもつ。

9 (1.28 J)

— 7 —

10 (1.28 J)

— 8 —

乙 現代のゲームスタディーズの代表的な研究者のひとりであるミゲル・シカールは、著書「プレイ・マトリクス」で反ホイジンガ主義とでも呼ぶべき立場をはっきりと押し出している。シカールによれば、ホイジンガから現代のゲームスタディーズにいたるまで、遊びについての「シムウラ」的誤解は、ルールをまじめに守ってプレイするタイプの遊び、つまりゲームにもつづら焦点をあわせてきた。しかし、それは遊びの本性を考えるうえでの外れている。2カ所から引用しておこう。

ゲームが重要なのではない。ゲームをむやみに持ち上げるのは、古い説話にあるように、月を指さしているのに、月ではなく指を見ようというようなまぬけだ。クゲームは指であって、遊びこそが月なのだ。中略 わたしは、戦争、儀式、ゲームといった具体的な物や活動の観点から遊びを理解しようとは思わない。かわりに、遊びは存在のためのポータブルな道具であると考ええる。遊びは物に結びついていくわけではない。むしろ遊びは、人間によって、日常生活をかたちづくる物事としての——それらの物事のあいだの——複雑な相「関係」のなかに持ち込まれるものだ。

わたしは、遊びを、現実や仕事、儀式やスポーツと B するつもりはない。というのも、遊びはそうしたのすべてに見いだせるものだからだ。遊びは、言語、思想、信仰、理性、神話などと同じように、世界のうちに存在するモードの一種である。

シカールの主張のポイントは、ゲームに代表されるような遊びの「形式」よりも、「世界のうちに存在するモードの一種」としての遊び、つまり人間が人間としてあり方のひとつとしての遊びに注目したほうがよいということだ。この意味での遊びは、特定の物や制度に定常的に備わっている何かではない。むしろ、人がその都度の状況のなかで物や制度を使うあり方だ。遊びはいろいろなことの中に顔を出す。シカールは「playfulness」という一種の心的態度を足がかりにして、そのような「持ち運び可能」なものとしての遊びの特徴と、その具体的なあらわれの多様さを論じている。ホウ訳では「playfulness」を

「遊び心」と訳してあるが、場面によっては「ざけ心」や「いたづら心」といった訳のほうがしっくりくるかもしれない。

シカールは、この意味での遊びが持つ一般的な傾向として、7つの特徴を挙げている。ここでは、そのうちの3つについて、ポイントを示しておく。

第1に、A 遊びは文脈に依存する (contextual)。これは遊びが、物や環境やテクノロジーや人などからなる、その都度の「文脈」を使うかたちで生じることだ。おもちゃや遊び場、ゲームのルールなど、遊び用途に特化してあらかじめデザインされている文脈もあるが、原理的には、遊びは状況次第でいつどの場所でも発生しうる。

第2に、遊びは流用的 (appropative) なものだ。遊びは確かに文脈を使うが、ただ使うだけではなく、既存の文脈を「乗っ取る」という仕方で使うことが頻繁にある。つまり、ある文脈がもともと持っていた目的とは別の目的のために、その文脈を流用するということだ。たとえば、パルクール（主に街中で行なわれる、特別な道具を用いずに障害物を乗り越えたり移動したりするスポーツ）は、本来別の目的でデザインされている都市の環境を、アクロバティックな運動をするために都合よく流用している。流用的であることの端「ゲツ」として、遊びは機巧的 (clever) という別の特徴を持つことになる。シカールの言い方をそのまま借りれば、遊びは「わたしたちの慣習や思い込み、A ベン見や反感を C してかき乱し」たり、「わたしたちが置かれている文脈の隠れた仕組みを C する」ことがよくある。そこにある種の笑いが伴うこともよくあるだろう。既存の秩序や慣習を攪乱することは、同時にその秩序や慣習についての反省をうながすこともある。

第3に、遊びは個人的 (personal) なものだ。この特徴は、わかりやすく言えば、遊びが自分らしさを表現する場にしばしばなるということだ。シカールによれば、遊びは「人間が世界のうちに存在するモードであり、世界に意味を見いだすモード」だが、その意味はあくまで「自分た一人だけの」ものにとどまる。それゆえ、ある人がどのように遊ぶかは、突き詰めれば、その人がどのような人間であるか——世界をどのように理解し、どのように接しているか——のあらわれになる。

シカールの遊び観は、いくつかの点でホイジンガの遊び観と鮮やかなコントラストをなしている。ホイジンガは確立したルールが明確にあるタイプの遊びを想定していたが、シカールは遊びが物や制度といった定常的なものに備わっているとは考えない。

11 (1.28 J)

— 9 —

12 (1.28 J)

— 10 —

また、ホイジンガの遊びが秩序の維持を志向するのに対して、シカールの遊びは秩序の攪乱や破壊をしばしば伴う（必ずしもつねにそうであるとはかぎらないが）。ひとことで言えば、ホイジンガの遊びがまじめであるのに対して、シカールの遊びはふまじめなのだ。（1）おそそかに

13(1.28 J)

もうひとつ、ホイジンガとシカールの考えの違いがはっきりあらわれているのは、スポイルスポイトに対する態度。先に述べたように、ホイジンガの遊び観では、ルールを無視して遊びの秩序を台無しにするスポイルスポイトは、何よりもまず排除すべき存在だとされる。ホイジンガによれば、スポイルスポイトは「ズルやいかさをするチーター（cheater）」よりも罪が重い。というのも、チーターは、ほかのプレイヤーにばれないようにルールを破るのであって、少なくとも見た目のうえではルールを尊重しているかのようにふるまうからだ。スポイルスポイトは、そのふりをすることすらしない。結果として、参加者がルールを尊重し、(2) 遵守することによってのみ維持される魔法の空間をぶち壊しにしてしまう。

ホイジンガと違って、シカールは明らかにスポイルスポイトに対して(3) 寛大だ。もっと言えば、ある意味でスポイルスポイトの態度こそが遊び心を体現していると考えられているかもしれない。実際シカールは、バスケットボールやサッカーのような十分に確立したゲームがプレイされている文脈において、その状況を別の遊びの目的のために流用するというケースを、遊び心の發揮の例として挙げている。そのようなケースでは、そのゲームのルールを「まじめに」守ってプレイしているプレイヤーは、遊び心を發揮していない。むしろ、あえてルールを破ったり、ルールに違反しないまでもふざけて何か別のことをやりだしたりするプレイヤーのほうが、よほど遊び心がある。シカールの考えでは、もともと遊びのためにデザインされたものであるはずのゲームのルールですら、その本来の目的を無視して流用してしまうのが、遊び心という態度であり、遊びという「人間存在のモード」なのだ。

— 11 —

問十三 二重傍線部g、kのカタカナを漢字になおした場合に同じ漢字を含むものを、次の中からそれぞれ一つ選べ。

g	ジユウ来	① ジユウ横無忌	② 汗牛ジユウ棟	③ ジユウ厚長大	21
h	相ゴ	④ 人面ジユウ心	⑤ 面ジユウ腹背	③ ジユウ厚長大	21
		① 部品のゴ換性	② 悔ゴの念	③ 末ゴの言葉	22
i	ホウ訳	④ 庶民のゴ業	⑤ 雨ゴのたけのこ		23
		① 方ホウ論	② ホウ任主義	③ 異ホウ人	23
j	帰ケツ	④ ホウ告事項	⑤ ホウ括的		24
		① 法案可ケツ	② 完全無ケツ	③ 起承転ケツ	24
k	ヘン見	④ 英雄豪ケツ	⑤ 緊急輸ケツ		25
		① ヘン幻自在	② ヘン言疊語	③ ヘン西風	25
		④ 中途ヘン入	⑤ 汚名ヘン上		

— 12 —

14(1.28 J)

問十四 波線部(1) (3)の意味としてもっとも適当なものを、次の中からそれぞれ一つ選べ。

(1)	おこそか	① 重々しくいかめしいさま。	② 飾りたてず簡素なさま。	26
		③ ひっそりとしてもの静かなさま。	④ 神々しく尊いさま。	
(2)	遵守	① 一生懸命に物事に取り組むさま。		27
		② 頑固に守り通すこと。また、自説などを決して曲げないこと。		
		③ 正常な状態などが損なわれずに守ること。		
		④ 法律・道徳・道理などにしたがって、それを守ること。		
(3)	寛大	① 所有物や陣営などを敵からかく守ること。		28
		② 昔からの習慣・制度などを維持すること。		
		③ ひいきして、甘い態度を見せること。	④ 積極的に受け入れ、大いに楽しむこと。	
		⑤ 思い入れが強く、過大に評価すること。	⑥ ゆるがぬ態度で、物おしなないこと。	
		⑦ おおからで、度量が広いこと。		

— 13 —

15(1.28 J)

問十五 傍線部「ゲームは指であって、遊びこそ月なのだ」とはどういうことか。その説明としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

①	ゲームはあくまで人の手でおこなう活動であって、本来の遊びは人の手には届かない理念である、ということ。	29
②	ゲームは日常生活をかたちづくる物事との複雑な関係であって、遊びはその一形式である、ということ。	
③	ゲームはルールを守るものであって、むしろ遊びの本性はルールを破ることにこそある、ということ。	
④	ゲームは具体的な物や制度を指示する言葉であって、遊びの呼称としては不適切である、ということ。	
⑤	ゲームは遊びのあらわれのひとつであって、注目すべきは遊びそのものの方である、ということ。	

問十六 空欄 B に入る言葉としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

① 混同	② 交換	③ 理解	④ 表現	⑤ 対置	30
------	------	------	------	------	----

— 14 —

問十七 傍線部「遊びは文脈に依存する」とはどういうことか。その説明としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

①	遊びはルールに依拠する限りにおいて、いつどの場所でも存在しうる、ということ。	31
②	遊びは、その時々状況における様々な物や環境などを使うことで生起する、ということ。	
③	遊びは完全に自由なものではなく、時間や場所が限定されるという特徴がある、ということ。	
④	遊びは「持ち運び可能」だが、あらかじめ遊びの用途に特化したルール作りが必要である、ということ。	
⑤	遊びは物や環境やテクノロジーや人に頼っており、それらに左右される脆弱な側面をもっている、ということ。	

問十八 空欄 C に入る言葉としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。なお、空欄 C は二箇所ある。

- ① 誘導 ② 指示 ③ 構築 ④ 暴露 ⑤ 敵視

32

問十九 傍線部「シカールの遊び観」に関する記述として本文の内容に合致しないものを、次の中から一つ選べ。

- ① 遊びが特定の物や制度、特定のルールに一定のかたちで結びついたものだとは考えない。
② バカ騒ぎをする祭りのようなふまじめさを持つのが遊びであると見なす。
③ スポイルスポーツが存在しても魔法の空間という秩序が壊れることはないと言っている。
④ 遊び心とはルールを破るという態度そのものである、と考えている節がある。
⑤ あるゲームの本来の目的を無視し、別の遊びのために文脈を「乗っ取る」ようなあり方に注目している。

33

問二十 空欄 D に入る漢字としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

- ① 執 ② 参 ③ 遣 ④ 奉 ⑤ 語

34

問二十一 傍線部「そのふり」の言い換えとしてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

- ① チーターのふり ② ルールを破るふり
③ ルールを尊重するふり ④ ズルやいかさまを指摘するふり
⑤ スポイルスポーツのふり

35

問二十二 乙 文の内容に合致するものを次の中から一つ選べ。

- ① シカールは、言語、思想、信仰、理性、神話などの中にも遊びの要素が見いだせるという説を唱えている。
② “playfulness”を「遊び」と訳すのは誤りである。
③ 遊びにある種の笑いがしばしば伴うのは、既成の秩序や慣習を擾乱する遊びの特徴に起因している。
④ シカールの説では遊びは個人的なものであり、複数の参加者でマジックサークルを維持する営みは遊びとは呼べない。
⑤ ホイジंगाとシカールは遊び観をめぐって反目しあっていた。

36

— 16 —

18 (1.28 J)

丙 こまで見えてきたように、ホイジंगाの遊び観とシカールの遊び観は好 E だ。前者は遊びが持つまじめな顔に、後者は遊びが持つふざけた顔に注目している。シカールの顔の違ひは、秩序の形成と維持を志向するか、秩序の流用と擾乱を志向するかの違いと言ってもいいかもしれない。なぜ遊びには、そのような互いに相反する面があるのか。そもそもそれらは、遊びというひとつの事柄の異なる側面なのか、それとも同じ名前ではあるものの互いに別の事柄なのか。こうした問いに答えを出すのは難しいだろうが、ともかく、わたしが「遊び」と呼んでいるいろいろな現象には、ほとんどつねにこのふたつの顔が見いだせることは確かだと思われる（もちろん、どちらかが優勢だったり、ほとんど片方しかあらわれていなかったりするケースはあるにせよ）。

視野をもう少し広げよう。これまでに見えてきたような遊びの特徴は、日常生活のいろいろな場面にも見いだせるものだ。ここでは、ホイジंगा的な遊びに近い事例を取り上げたい。
又社会で通用している礼儀やマナーは、ホイジंगा的な遊びの特徴をほとんどそのまま備えている（「自由さ」の側面は弱いかもしれないが。とくに、ホイジंगाが挙げた第2の特徴と第4の特徴、つまり自己目的性とルールの絶対性、およびそれによつてのみ支えられる世界の脆弱性）は、礼儀やマナーにもストレートに当てはまる。おそらく大半のマナーには、ほとんどの合理性も正当性もない。マナーにしたがうべき理由としておそれることも頻繁に持ち出される（そしておそれることも説得力がある）のは、「他人を不快にさせるのはよくないから」あるいは「他人を不快にさせることで自分が損をするか」というものだろう。これは一見合理的な主張に見える。しかし、少し考えれば、それは「ルールだから守るべし」以上の主張ではないことがわかる。その「不快さ」は、まじめなプレイヤーがスポイルスポーツに対して抱く不快さや、伝統的な美的文化の参加者が「お作法」を守らない人に対して抱く不快さと同質のものだ。マナーにしたがわぬまいは、一種のマジックサークルとしての秩序あるマナーの世界を破壊しかねないというその一点において、嫌われているにすぎない。言い換えれば、その行為に不快さを感じるのは、マジックサークルの内部の人だけだということだ。仮に「他人を不快にさせるのは避けるべき」がある程度普遍的に言えるキハントとしても、「これこれのマナーにしたがわぬまいは人を不快にさせる」は、そのマジックサークルを尊重する人のあいだでしか通用しない。それゆえ、「これこれのマナーにしたがわぬまいは人を不快にさせる（そしてそれによって自分が損をする）」ので避けるべきという呪文も、その魔法の円陣の内陣を逸脱しない。それは、ホイジंगा的な遊びのプレイヤーが、スポイルスポーツに対して、なぜルールを守るべきかを丁寧に説いたところまでで効果がないのと同じだ。

日常的な場面ではホイジंगा的な遊びをしたい人にとっては、煩雑なルールにしたがって点数化のゲームをプレイすることは、実際に楽しいことだろう。今日も「社会」のルールにまじめにしたがってうまくやりくりできたとか、新しく追加された課題にやりがいを感じるとか、日々の生活をうまくいった遊びとして遊んでいる人は、自覚のかけがえのないものがある。もちろん、あるマジックサークルのなかで楽しんで遊べるかどうかは、そのルールが自分の能力とスキルに適合しているかどうかにかたがた依存する。また、ホイジंगा的な秩序の遊びのほうに性があるか、ソシカル的な遊離の遊びのほうに性があるかという、そもそもの傾向性の差もあるかもしれない。シカールが「遊びは個人的なもの」という言い方で述べているように、結局のところ、どんなタイプの遊びを好んでするか、あるルールのもとでどんなスタイルでプレイするかといったことには、それを意識しているかどうかが、その人のパーソナリティがあらわれると言えてよい。シカールの遊びもホイジंगा的な遊びも、その点では変わらない。それゆえ、文字どおりの遊びであれ、美的文化であれ、あるいは日常生活の様々な場面であれ、自分がどんな遊びをどのようにプレイしているかを観察することは、自分の特徴を知ることにつながるだろう。

（松永伸司「まじめな遊び、ふざけた遊び」による）

問二十三 空欄 E に入る言葉としてもっとも適当なものを、次の中から一つ選べ。

- ① 印象 ② 対照 ③ 感度 ④ 都合 ⑤ 条件

37

— 18 —

20 (1.28 J)

— 17 —

19 (1.28 J)

問二十四

- 傍線部「ふたつの顔」に対する筆者の姿勢としても適当なものを、次の中から一つ選べ。
- ① 相違点を挙げることで第三の道を模索している。
- ② 双方の対立を解消しようと試みている。
- ③ それぞれを認めた上で意義を見いだそうとしている。
- ④ 有益と判断した一方を推奨している。
- ⑤ 両者は本質的に同じであるとみなしている。

38

21 (1.28 J)

問二十五

- 傍線部「社会で通用している礼儀やマナー」のどのような点にホイジングの遊びの特徴が見られるというのか。もっとも適当なものを次の中から一つ選べ。
- ① はばなどの合理的な根拠もなく、それにしたがうことを目的とする人々によつて成り立っている点。
- ② スポイルスポートの存在を許さず、無関係の人間に対してもルールの遵守を押しつけようとする点。
- ③ 他人を不快にさせないという一見合理的な目的を掲げながら、実際は不条理なルールを強制する点。
- ④ 絶対的な強制力をもつルールを有し、現実の秩序や制度を尊重する人々によつて支えられている点。
- ⑤ マジックサークルの秩序にしたがうことで、自己のふるまいや言葉遣いを正すことを目的とする点。

39

— 19 —

問二十六

- 傍線部「その「不快さ」は本文中でどのように説明されているか。もっとも適当なものを次の中から一つ選べ。
- ① 礼儀やマナーは「他人を不快にさせることで自分が損するから」という理由をよく持ち出すが、そこで人々が感じている「不快さ」とは、仲間内で監視しあうマジックサークルの窮屈さが反映されたものである。
- ② 礼儀やマナーにしたがうべき理由としては「他人を不快にさせるのはよくないから」だとよくいわれるが、そのときに想定されている「不快さ」とは、実際はルール破りに対して内輪の人間が抱く感情の投影である。
- ③ 礼儀やマナーを信じる人たちは「他人を不快にさせるのは避けるべき」と頻繁に口にするが、そもそも礼儀やマナーを守る程度で回避できるような「不快さ」とは、避けるべき合理的な根拠も理由もないものである。
- ④ 礼儀やマナーが存在する根拠としては「他人を不快にさせるのはよくないから」だとしばしばいわれるが、そこで一般論のように語られている「不快さ」とは、あくまで遊びの中で一部のプレイヤーが訴える主観的な感覚である。
- ⑤ 礼儀やマナーにおいて「他人を不快にさせるのは避けるべき」という理由でルールの遵守が求められるとき、そこで忌避されている「不快さ」とは、全世界の秩序を破壊しかなない逸脱の遊びに対する不快感と同質のものである。

40

22 (1.28 J)

問二十七

- 傍線部「シカールの的な逸脱の遊び」の面が強くあらわれている例を考えると、もっとも適当なものを次の中から一つ選べ。
- ① ビアフコンクールで、課題曲の楽譜にしたがいながらも、個人的な思いを強くこめて演奏した。
- ② 翌日の早朝から重要な仕事があるにもかかわらず、深夜までオンラインゲームをした。
- ③ 雨天で屋外練習ができなかった日に、サッカークラブの全員で体育館に行き鬼ごっこをした。
- ④ 学校の授業中、ふまじめな態度を教師に注意されたので、机に突っ伏して寝た。
- ⑤ 友達と将棋の駒を用いて、いかに格好良い城の模型を作れるかという勝負をした。

41

— 20 —

問二十八

- 丙 文における筆者の主張に合致するものを次の中から一つ選べ。なお、解答の順は問わない。
- ① ホイジングあるいはシカールのいう遊びの特徴は、日常生活や社会の様々な場面に見いだすことができる。
- ② 現実的な意味をもつマナーや礼儀に対し、遊びは無意味であるがゆえに重要である。
- ③ 社会における礼儀やマナーに合理的根拠はなく、それらを守ろうとしても徒勞に終わることになる。
- ④ スポイルスポートは不快ではあるが、遊びの自由さを体現する存在としての意味をもつ。
- ⑤ 社会で生きるにはルールにしたがうだけでなく、それを破る技術が必要である。
- ⑥ 遊びにおけるホイジングとシカールの二つのタイプの志向は、個人の特徴を知るための手がかりにもなる。
- ⑦ わたしたち自身がよりよく生きていくために、ホイジング的か、シカール的かを選択することが求められている。

42

43

23 (1.28 J)

— 21 —

入試	日程	科目	大問	執筆者名	書名	発行所	クレジット
公募	11/19	国語		佐倉 統	科学とはなにか 新しい科学論、いま必要な三つの視点	講談社	
公募	11/20	国語		小堀 謙一郎	死を生ける 訪問診療医がみた709人の生老病死	朝日新聞出版	
公募	12/13	国語	甲乙	立川 昭二	病気の社会史	岩波書店	
一般	前期 1/26	国語	甲乙丙	廣野 由美子	シンデレラはどこへ行ったのか 少女小説と『ジェイン・エア』	岩波書店	
一般	前期 1/26	日本史	I-D	一瀬上人	『新撰日本史』所収 一遍上人 聖絵「福圓の市」	浜島書店	清浄光寺(遊行寺)蔵
一般	前期 1/26	日本史	I-F ①	葛飾 北斎	『浮城二十七年書』山下白画	山川出版社	山口県立美術館・浦上記念館 所蔵
一般	前期 1/26	日本史	I-F ②	歌川 広重	『詳説日本史』所収 「名所江戸百景 亀戸屋敷」	山川出版社	出典: ColBase (https://colbase.nioh.go.jp/)
一般	前期 1/26	日本史	I-F ③	歌川 国芳	『詳説日本史』所収 「船中若小入 巻五」	山川出版社	たばこと塩の博物館所蔵
一般	前期 1/26	日本史	I-F ④	菱川 師宣	『詳説日本史』所収 「見渡り美人図」	山川出版社	出典: ColBase (https://colbase.nioh.go.jp/)
一般	前期 1/26	世界史	I	古田 元夫	世界史リブレット42 アジアのナショナリズム	山川出版社	
一般	前期 1/26	政治 経済	Ⅲ	青木 真兵	『西洋史の扉をひらく』(上)田耕造・入江幸二・比佐篤 編 著	晃洋書房	
一般	前期 1/27	国語	甲乙	今井 むつみ	学力喪失 認知科学による回復への道筋	岩波書店	
一般	前期 1/27	日本史	問二十六		図A		
一般	前期 1/27	日本史	I-L	渡辺 崋山	『詳説日本史』所収 「産皇石像」	山川出版社	出典: ColBase (https://colbase.nioh.go.jp/)
一般	前期 1/27	世界史	I	木谷 勤	世界史リブレット40 帝国主義と世界の一体化	山川出版社	
一般	前期 1/27	政治 経済	I-問5		朝日新聞 2025年5月3日 (天声人語)「個人」の重さ	朝日新聞社	朝日新聞社に無断で転載することを禁じる。 承諾番号:28-0898
一般	前期 1/27	政治 経済	Ⅲ		日本経済新聞 2025年1月6日 社説 多様な生き方へ社会の幅を広げよ	日本経済新聞社	日本経済新聞 2025年1月6日 社説 多様な生き方へ社会の幅を広げよ 利用許諾番号:No.002374
一般	前期 1/28	国語	甲乙丙	松永 伸司	雑誌「広告」Vol.417所収 「まじめな遊び、ふざけた遊び」	博報堂	
一般	前期 2/5	国語	甲乙	イェンヌ・ダムベリノ著 久山葉子ノ訳	脂肪と人類 渴望と嫌悪の歴史	新潮社	Fett : En historia om smak, skräk och starka begär by Jenny Damberg. © Jenny Damberg 2019. Reproduced with permission of Ordfront förlag.
一般	前期 2/5	日本史	I-C		『詳説日本史図録』所収 本朝(皇朝)十二銭	山川出版社	日本銀行金融研究所貨幣博物館
一般	前期 2/5	日本史	I-C		『詳説日本史』所収 寛永銭	山川出版社	出典: ColBase (https://colbase.nioh.go.jp/)
一般	前期 2/5	日本史	I-F		『詳説日本史』所収 「南蛮屏風」	山川出版社	「南蛮屏風」神戸市立博物館所蔵 o神戸市立博物館イメージ・ガイド/DNPart.com 許可なく複製することを禁止する。
一般	前期 2/5	世界史	I	山本 文彦	神聖ローマ帝国 「強国なる大國」の牽役	中央公論新社	
一般	前期 2/5	世界史	Ⅱ	三浦 徹	アジア人物史 第7巻近世の帝国の繁栄とヨーロッパ 巻頭言	集英社	
一般	前期 2/5	政治 経済	I		日本経済新聞 2025年1月1日 社説 変革に挑み次世代に希望をつなごう	日本経済新聞社	日本経済新聞 2025年1月1日 社説 変革に挑み次世代に希望をつなごう 利用許諾番号:No.002374
一般	前期 2/5	政治 経済	Ⅲ	平野 克己	経済大陸アフリカ 資源・食糧問題から開発政策まで	中央公論新社	
一般	前期 2/6	国語	甲乙	溝井 裕一	動物園の文化史 ひとと動物の5000年	勉誠社	
一般	後期 3/3	国語	甲乙	山根 壽一	共感革命 社交する人類の進化と未来	河出書房新社	
公募	11/19	英語	I	Élia Borrás	The Guardian Thu 6 Feb 2025 "We water, rest, water": the green belt of vegetable plots cooling a city	Guardian News & Media	Copyright Guardian News & Media Ltd 2026
公募	11/20	英語	I	Albert Stumm	VOA Learning English November 26, 2024 Group Helos People Exercise Outdoors	VOA News →Associated Press	
公募	12/13	英語	I	JoNel Aleccia	VOA Learning English December 23, 2024 New US Food Guidelines: Eat Less Meat, More Beans	VOA News →Associated Press	
一般	前期 1/26	英語	II	CHIKA YAMAMOTO	The Asahi Shimbun December 11, 2024 Japan again ranks at or near top of survey on adult skills	朝日新聞社	The Asahi Shimbun December 11, 2024 Japan again ranks at or near top of survey on adult skills 朝日新聞社に無断で転載することを禁じる。 承諾番号:28-0898
一般	前期 1/27	英語	II	Ayuko Kato	The Japan Times Oct 19, 2024 Supporting women's participation in economics and	The Japan Times	The Japan Times, Oct 19, 2024
一般	前期 1/28	英語	I	GAVIN BLAIR	The new Japan Times: reborn at 120	Foreign Correspondents' Club of Japan	The new Japan Times: reborn at 120 by Gavin Blair. Reproduced with permission of the author.
一般	前期 1/28	英語	II	Alexa St. John Jennifer McDermott	VOA Learning English October 22, 2024 Big Tech Companies Aim to Develop Small Nuclear Reactors	VOA News →Associated Press	
一般	前期 2/5	英語	I	IEEE Computer Society	University World News 15 November 2024 How research can support cyber and data security and privacy	University World News	How research can support cyber and data security and data security and privacy by IEEE Computer Society from University world news, Nov 15, 2024.
一般	前期 2/6	英語	I	Angela Symons	Euronews 20/03/2024 Only seven countries in the world breathe safe air. Three of them are in Europe	Euronews	Only seven countries in the world breathe safe air. Three of them are in Europe by Angela Symons from Euronews, Mar 20, 2024. Reproduced with permission of Euronews.
一般	前期 2/6	英語	II	Vincent Moleveld	Online Gallery 30 September - 2024 The Nintendo Uji Ogura Plant: From Factory to Museum of Nostalgia	Online Gallery	The Nintendo Uji Ogura Plant: From Factory to Museum of Nostalgia by Vincent Moleveld, Online Gallery, Sep 30, 2024. Reproduced with permission of the author.
一般	後期 3/3	英語	I	El Hunt	The Guardian Thu 6 Feb 2025 The long black: will this soon be the UK's favourite coffee order?	Guardian News & Media	Copyright Guardian News & Media Ltd 2026
一般	後期 3/3	英語	II	Didi Tang	The Asahi Shimbun March 12, 2025 China's shipbuilding dominance poses economic and national security risks for the U.S., a report says	朝日新聞社 →Associated Press	
一般	最終日程 英・国総合型	英語	I	Ayaka Kaji Kensuke Fukushima	The Japan News December 4, 2025 World's Top Fashion Brands Make Strides in Sustainability; Paris Fashion Week Provides Competition for Eco-Fashion	読売新聞社	2025年12月4日 The Japan Newsより改変