

問4 次の(ア)～(カ)の問いに答えなさい。

- (ア) 3人の中学生(カオリさん、ハナさん、ジョウさん)は総合的な学習の時間で、「韻」について深く学ぼうと調査をしている。次の調査結果、話し合いの一部を読んで、あとの(i)、(ii)の問いに答えなさい。

調査結果

韻を踏むとは…漢詩や短歌、詩、ラップなどにおいて言葉の響きを合わせる技法。例えば、ラップなどでは、文末の語の母音をそろえることで韻を踏むことがある。
韻文・散文とは…韻を踏むなど、リズムを整えた文を韻文と呼び、決まった形式がなく自由な私たちの文を散文という。

資料1 歌人俵万智の韻を踏むことに対する考え

短歌は韻文なので音の響きを大事にしている。だからAとBという別の言葉が選択肢に浮かんたら、口に出して気分の良いほうを選ぶことはあります。その一方で、「さようなら」より「こんにちは」の方が音が気持ちいいという理由で、文脈や意味を無視して言葉を決めることはありません。あくまで短歌を通して何を伝えたいかが一番大事。韻を踏むのは、そのメッセージを伝えるための一つの技法です。

資料2 正岡子規の考える韻のかたちと韻の踏み方の例

最後の一字と其前の字の母音とを韻とする(「きん」と「りん」、「つく」と「すく」、「よる」と「のる」の如し。)

資料3 正岡子規の考える韻を踏むことの効果

限られたる韻語を探して韻語より思想を得るがために却つて*奇想*警句を得ること

資料4 正岡子規の韻を踏むことに対する考え

吾は調子の上より新体詩に韻を踏まざるへからずとは言はず。されど今の散文的新体詩を韻文的*ならしむる一方便として韻を踏むことを勧むる者なり。韻を踏みたるがために*佝屈聲牙とも*ならん、支離滅裂ともならん。佝屈聲牙も支離滅裂も刺激剤として必要なりと信ず。

資料5 言語学者川原繁人の考える韻を踏むことの効果

韻という制約があったからこそ、英語表現が平家物語と出会い、平家物語が現代のリスナーと出会うのではないか。

資料6 川原繁人の例示したラップの歌詞の一部

掲げたスタンスなら
Live in a dream!
①これが証拠さ
②見ろ右左
③無常の響きあり
④だけど気にしない
一歩踏み出すかは君次第

(資料1 現代ビジネスウェブサイトより。一部表記を改めたところがある。)

(資料2～4 正岡子規「子規全集 第八巻 漢詩 新體詩」から。一部表記を改めたところがある。)

(資料5 川原繁人ほか「言語学的ラップの世界」から。一部表記を改めたところがある。)

(資料6 TKda黒ぶち「Get Down(feat. ELIONE & Zeebra)」より。一部表記を改めたところがある。)

*奇想：普通では思いつかない考え

警句：真理を簡潔ななかに鋭く表現した語句

～ざるへからず：～しなければならない

～ならしむる：～にさせる

佝屈聲牙：堅苦しく難解で、読みにくいこと

～ならん：～なるだろう

話し合いの一部

カオリ：ラップの歌詞は、きつとたくさん韻を踏んでいるはずだから、資料 2 の韻の踏み方と同じ韻の踏み方のものを資料 6 から探してみようよ。

ハ ナ：—— 線①～④のうち あ の組み合わせがそうだね。

ジョウ：ラップの言葉の使い方は、普段あまりしない言い回しになっていて面白いな。あと、韻を踏むと い こともある点が資料 4 には書いてあり、正岡子規がこのことを必要ではないかと考えているのが興味深いな。

カオリ：俵万智さんはそうならないように言葉を決めていることが、資料 1 から読み取れるね。

ハ ナ：正岡子規と俵万智さんで、考えの異なる点があるんだね。

ジョウ：正岡子規は ものが得られるという考え方をしているね。私はこの考え方が川原繁人さんと共通しているように感じたよ。

ハ ナ：さらに、正岡子規は短い言葉で真理をつく表現が得られることもあると考えているね。次は、言葉の選び方やリズムとの関係をテーマに資料を持ち寄ろうか。

- (i) 話し合いの一部中の あ , い にあてはまるものとして最も適するものを、次の選択肢の中からそれぞれ一つずつ選び、その番号を答えなさい。

あ の選択肢 1. ①と② 2. ①と③ 3. ①と④
4. ②と③ 5. ②と④ 6. ③と④

い の選択肢 1. 文がわかりにくくなったり、意味が伝わりにくくなったりする
2. 散文が一定の形式をもつ韻文となり、読者に刺激を与えてしまう

- (ii) 話し合いの一部中の に 16 字以上 22 字以内の語句を書き、文を完成させなさい。ただし、「踏む」、「制約」という二つの言葉を、どちらもそのまま用いること。

- (イ) 学級委員のアオバさんは、1～9 の出席番号が書かれたノートを 3 冊ずつ 3 段に並べ、これを左上が 1、右下が 9 のノートとなるように並べかえる方法について考察した。最初のノートの位置が図 1 の状態で操作 X をすると図 2 になり、図 2 の状態で操作 Y をすると図 3 になった。

操作 X

左から右へノートの数字が大きくなるように、順に並べかえる。

操作 Y

上から下へノートの数字が大きくなるように、順に並べかえる。

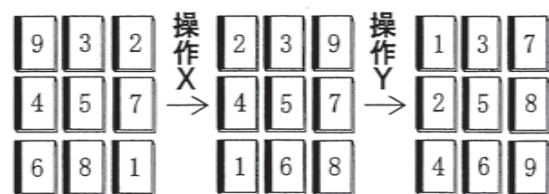


図 1

図 2

図 3

操作 X、操作 Y をしたあとのノートの位置を「終了位置」と呼ぶ。終了位置は最初のノートの位置によって異なる。図 4 は、8 のノートの終了位置になりうる場所すべてを斜線 (////) で示したものである。最初のノートの位置を様々に変化させると、3 のノートの終了位置になりうる場所すべてを、解答欄に斜線 (////) で示しなさい。

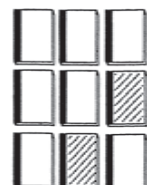


図 4

- (ウ) 工作好きのタツルさんは同じ大きさの立方体を組み合わせ、立体迷路(図5)をつくり、友達のメイさんに遊んでもらった。次のつくり方、遊び方、会話文を読んで、あとの(i)～(iii)の問いに答えなさい。

つくり方

- 図6の色の塗られている部分に立方体を並べて接着し、A～E段とする。
- 図6のように、各段の左上の立方体の上面に↑をつける。
- 図6の状態のまま、E段を一番下にして↑が重なるようにD、C、B、A段と順番に上に重ねて接着する。

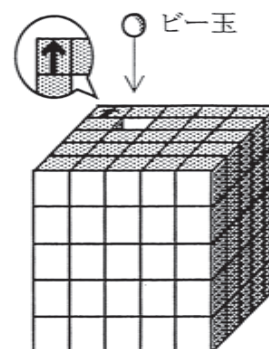


図5

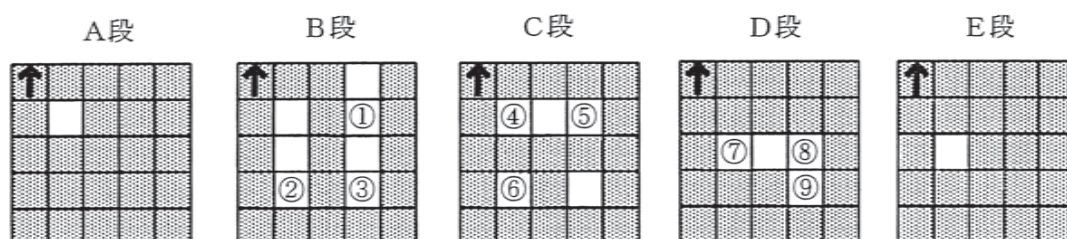


図6

遊び方

- 水平な机に、立体迷路の1つの面と同じ大きさの正方形のマスが、49個並んでいるナンバリングシート(図7)を広げる。
- 図8のように、立体迷路を25番のマスに置く。このとき、↑をナンバリングシートの北に向けて置く。
- 立体迷路のA段の穴にビー玉を入れる。
- 図9のように倒すことで、立体迷路を東西南北の4方向いずれかに移動させる。1回の操作で1マス移動させ、複数回操作をすることでビー玉をE段の穴からナンバリングシートの上に落とす。ビー玉は、立体迷路を倒すことによって通り道を重力にしたがって進み、図6の①～⑨の位置に到達後、次の操作をするまで静止する。

北							
1	2	3	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	
西	22	23	24	25	26	27	東
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	
43	44	45	46	47	48	49	
南							

図7

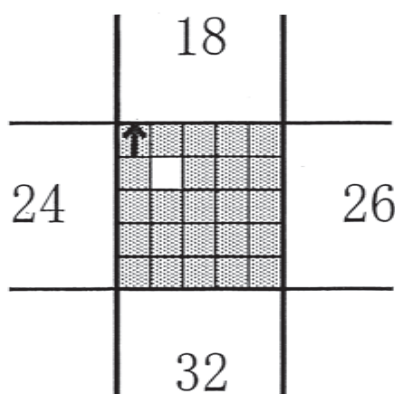


図8

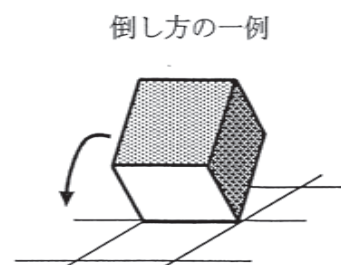


図9

会話文

タツル：E段の穴から最少の手数でビー玉をナンバリングシートの上に落とすにはどうしたらいいか、図 6 を見ながら、ちょっと頭の中で考えてみて。まず、図 8 の状態でA段の穴から入れたビー玉はどこにあるでしょう。

メイ：B段を通過してC段の④で止まるね。そこから⑤の方にしか道はないから、 番のマスの立体迷路を倒せばよさそう。あれ、D段には落とせないし、次はどうしよう。

タツル：D段がだめならB段はどうかな。

メイ：そうか、ビー玉をC段からB段に戻すために、A段がナンバリングシートに接するように立体迷路を倒せばいいのか。立体迷路の上下がひっくり返るんだね。

タツル：この状態で立体迷路を 番のマスの立体迷路に倒してしまうとB段からビー玉が落ちてしまう。だから③の方にビー玉が進むようにしないとイケないよ。

メイ：そうだね。そこからさらに立体迷路を南に倒せば、D段にビー玉が落ちそうだ。

タツル：そのとおり。ここから先は難しくなるよ。↑の向きと倒す方向の関係に気をつけて。

メイ：楽しくなってきた。少し考える時間をもらってもいいかな。

タツル：もちろん。メイさんの予想ができれば、実際に立体迷路で遊んで確かめてみよう。

- (i) 会話文中の う に入る数字として最も適するものを、次の 1～4 の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

1. 18 2. 24 3. 26 4. 32

- (ii) 会話文中の え に入る数字を書きなさい。

- (iii) メイさんは、実際にE段の穴から最少の手数でビー玉をナンバリングシートの上に落とすことができた。このとき、立体迷路が置かれているマスの番号を書きなさい。また、↑の向きを解答欄の東西南北いずれかから一つ選び、○で囲みなさい。