

I 次の文章を読んで、後の問い(問1～10)に答えよ。(配点 50)

ぼくが〈物語消費〉と呼ぶ消費行動は、〈物語〉と〈共同体〉の分離に I を発する飢餓感が、パッケージされた〈物語ソフト〉ではもはや消費者が満たされないことを消費者自身がサツチすることで顕在化する。本書で「ビックリマンチョコ」の分析を通じてチユウシユツした〈物語消費〉とは、したがって〈物語ソフト〉を消費することではない。〈物語ソフト〉を消費の対象とすることが大衆化するの近代社会もしくは都市空間に普遍的な現象である。〈物語消費〉とは〈物語〉への都市住民あるいは現代人の飢えをその動機としている点では〈物語ソフト〉の消費と一致するがしかし、〈物語ソフト〉を一次的な消費の対象としない点で異なる。

その仕掛けの詳細はカツアイするが、A「ビックリマンチョコレート」に於ける〈物語消費〉とは、ロッテという企業があらかじめ用意したビックリマン神話とでも呼ぶべき擬似的な神話の体系(それは比喩ではなく事実、日本神話の体系に近い規模と内容から成る)の中で、シールに印刷された神話の構成員たる個々のキャラクター及びその裏の印刷に微分化された情報を手がかりに消費者である子供たちが「ビックリマン」のストーリーを再構成する行為を指す。彼らは〈物語〉の断片を手がかりにその全体像が示されていない〈物語〉を擬似的に創作しているのであって完成品である〈物語ソフト〉を一方向的に送りつけられ単なる受け手として消費しているわけではない。また重要なのはここでは〈物語ソフト〉が商品にはなっておらず、商品はあくまでも〈物語〉の断片としての情報を印刷したシールをおまけにつけたチョコレートである。消費者はチョコレートを買えば買うほどより多くの〈物語〉を擬似創作ができ、しかもそれを繰り返せば繰り返すほど企業の用意した〈ア〉にとり込まれていく。〈物語〉がチョコレートというモノを消費するための動機付けとなっているわけだ。ここから電通マーケティング局ディレクターの福田敏彦らによって提唱される『物語マーケティング』という考え方も出てくることになる。

さてここで簡単に要約しておけば〈物語消費〉とは次のような特徴を持つ。

- ① 〈物語ソフト〉ではなくモノないしはサービスが消費の直接あるいは見せかけの対象となる。
- ② そのモノ及びサービスは〈物語〉によって秩序付けられるかあるいは秩序付けられるべく方向が与えられている。
- ③ 消費者は消費行動を通じて〈物語〉を擬似的に創作するか体験ないしは演じる。

それでは〈物語ソフト〉の消費と〈物語消費〉ではその消費行動の持つ意味あいはどう異なるのか。

〈物語消費〉の枠組みは〈世界〉と〈趣向〉というキーワードによって説明できる。つまり、〈世界〉と〈趣向〉は歌舞伎用語であり、江戸時代の中ごろからさかんに使われるようになった。服部幸雄(『歌舞伎のキーワード』)によれば「世界」とは「一編の長い狂言が舞台の上で繰り広げられる時、その虚構の物語世界、その芝居が作り上げる全宇宙の枠組みを指す」ものである。例えば「義経記の世界」「曾我物語の世界」と表現される〈世界〉とはこれらの作品が繰り返上演され親しまれることで送り手と受け手の間にこれら〈物語〉の「背景になる時代、事件(ストーリー)」、登場人物の名前(役名)とその基本的な性格・立場・行動の型などすべての面にわたり、大幅な改変を許さない、作劇上の前提としてあらかじめ存在する枠組み」として共有されたものをいう。一

本の起承転結から成る具体的な〈物語ソフト〉（この場合は個々の戯曲及び上演）ではなく、それが生成する場を〈世界〉と言う。だから例えば「仮名手本忠臣蔵」というソフトであれば「太平記の世界」で繰り広げられる〈物語〉である。「仮名手本」では浅野内匠頭は塩冶判官、吉良上野介は高師直として登場する。塩冶判官や高師直は「太平記」の時代背景や人間関係を実際に起きた内匠頭刃傷事件のてんまつを持ち込みあてはめることで作られた〈物語〉である。したがって同じ事件を「小栗照手の世界」で展開した「鬼鹿毛無佐志鑑」という狂言も存在する。また反対に「太平記の世界」を枠組みとした〈物語〉では「後醍醐天皇隠岐の配所」や、由井正雪の事件を「太平記の世界」に置いた「太平記菊水之巻」などの作品もある。これらの〈世界〉の中で創案される個々の〈物語〉を歌舞伎では〈趣向〉という。

一つの〈世界〉を横切る一本の線が〈趣向〉であり、理論上は無数の〈物語〉が生成する。また同一の物語のケイタイであつてもそれが成立する〈世界〉によつては全く異なる〈物語ソフト〉になる。

「ビックリマン」の場合、^B〈世界〉は「ビックリマン神話の体系」に相当し、〈趣向〉は個々の子供が擬似的に創作する〈物語〉に当たる。江戸時代の歌舞伎と異なるのは〈世界〉の枠組みの中で〈物語〉を作るのが歌舞伎の場合は送り手なのに対し、「ビックリマン」では イ である点だ。〈世界〉を送り手と受け手が共有している点は変わらないが、〈物語消費〉では〈趣向〉の選択権は原則として消費者にゆだねられる。自然発生的な〈物語消費〉であつたといえる、コミックマーケットに於ける同人誌は「キャプテン翼」や「聖闘士星矢」といった人気まんが家を〈世界〉として読者が共有することで、各自が自らの ウ としての物語を自作のコミックによつて創出したものである。無数の趣向が乱立した時、オリジナル＝原作は趣向の中に埋没してしまふことがわかる。最近では商業メディアの作品を同人誌界で〈世界〉化させ、〈趣向〉としてのパロディ作品が多数出ることで市場の拡大を図ろうとする巧妙なマーケティング手段がアニメやゲームソフトの分野のセールスで試みられつつある。

これら消費者にとって重要なのは自ら〈物語〉ることによつてより強く物語の〈世界〉とアクセスし、しかもその〈世界〉が同人誌の仲間やコミックマーケットのイベントの参加者によつて共有されていることの実感である。「星矢」なり「サムライトルーパー」なりの〈世界〉の枠組みを知らない人間にとってはこれら同人誌コミックの意味するところが理解できない。すなわち、〈世界〉—〈趣向〉の関係性の中で〈物語〉ること、同人誌の描き手たちは「世界を共有する共同体」の一員であることが確認できるわけだ。近代を通じて分離してきた〈共同体〉と〈物語〉が再度、ここでは統合しているといえよう。無論それは仮そめのものにすぎないし、そんなことは当事者たちがジュークチしていることだ。しかし、〈物語〉の総和によつて支えられる〈世界〉との一体感が〈物語消費〉によつて一時的に得られることだけは確かである。「星矢の世界」は、ムラ社会の物語あるいは戦前の天皇家をめぐる〈大きな物語〉の擬似的なダイショウである。パッケージされた閉じた〈物語ソフト〉は商品としての純度は高いが消費者を〈世界〉あるいは擬似的な〈世界〉に回収する力はない。これに対し、無数の〈物語〉が生成する場である〈世界〉は、これを共有する他の消費者とワンセットになり、擬似的な社会を出現させるわけだ。

とすれば〈物語消費〉を誘発させる側、すなわち〈物語マーケティング〉を仕掛ける側に必要な

のは消費者を回収する場であり、同時に消費者が〈物語〉る場である〈世界〉を準備することが前提となつてこよう。ゲームソフトやアニメーションの創作ではシナリオつまり具体的な〈物語ソフト〉の前段階として〈世界観〉を作るが、この〈世界観〉は歌舞伎の〈世界〉とはほぼ同じ意味で使われている。無論、**II**の一致だが象徴的なフゴウではある。〈世界〉が定まれば〈趣向〉は無数に出てくるように〈物語ソフト〉ビジネスにとって重要なのは〈世界〉作りである。

(大塚英志『定本 物語消費論』角川文庫、2001年)

※ 問題作成にあたり、本文を一部改変した。

問1 傍線部 a ～ g のカタカナを漢字に直せ。解答は解管用紙の所定欄に読みやすいはつきりした楷書体で書くこと。解答番号は **1** ～ **7**。

- a サツチ **1**
- b チユウシユツ **2**
- c カツアイ **3**
- d ケイタイ **4**
- e ジユクチ **5**
- f ダイシヨウ **6**
- g フゴウ **7**

問2 空欄 **I** ・ **II** に入る語として最も適当なものを、次の①～⑦のうちからそれぞれ一つ選べ。解答番号は **8** ・ **9**。

- | | | | | | |
|-----------|------|------|------|------|----------|
| I | ① 端 | ② 単 | ③ 反 | ④ 胆 | |
| | ⑤ 短 | ⑥ 嘆 | ⑦ 探 | | 8 |
| II | ① 当然 | ② 自然 | ③ 必然 | ④ 天然 | |
| | ⑤ 徒然 | ⑥ 偶然 | ⑦ 公然 | | 9 |

問 3 空欄 **ア** に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。

解答番号は **10**。

- ① 神話の体系 ② 報酬のわな ③ 都市空間の現象
- ④ 現代人の飢え ⑤ 消費の大衆化 ⑥ 欲望の欠如

問 4 空欄 **イ** に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。

解答番号は **11**。

- ① 人気まんが家 ② 商業メディア ③ 原作者
- ④ 消費者 ⑤ キャラクター ⑥ 構成員

問 5 空欄 **ウ** に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。

解答番号は **12**。

- ① 創作 ② 商品 ③ 趣向
- ④ 原作 ⑤ 共同体 ⑥ 世界観

問 6 傍線部 A 「『ビックリマンチョコレート』に於ける〈物語消費〉」の説明として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は **13**。

- ① 人が〈物語〉を通じて日本神話と結びつきたいという願望を満たす仕掛けがあること。
- ② 魅力的な価値を持つおまけを限定品として付加することで、購買意欲につなげること。
- ③ 消費者が商品を購入することによって、より多くの〈物語〉を擬似創作できるということ。
- ④ 〈物語ソフト〉のパーツを収集することで、その〈物語〉の管理者になること。
- ⑤ 商品としての純度が高い、パッケージ化された閉じた〈物語ソフト〉を販売すること。
- ⑥ 現実の〈共同体〉と切り離された〈物語ソフト〉を消費し、飢餓感を満たすこと。

問 7 傍線部 B 「〈世界〉」の説明として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は **14**。

- ① 「ビックリマン」の場合、個々の子供が擬似的に創作した物語
- ② 「キャプテン翼」の場合、読者自身が創出した一つ一つの物語
- ③ 歌舞伎の場合、「仮名手本忠臣蔵」のように事実に基づき創案されたもの
- ④ 無数の〈趣向〉が乱立した結果、埋没してしまったオリジナル作品
- ⑤ 〈物語消費〉において消費者にゆだねられた購買の選択権
- ⑥ 〈物語〉の送り手と受け手との間で共有されている枠組み

問 8 傍線部 C 「〈物語ソフト〉ビジネスにとって重要なのは〈世界〉作りである」の理由として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は 15。

- ① 消費者にとって重要なのは、既成の〈物語〉を享受することではなく、自らが創出した〈物語〉の管理者になることだから。
- ② 消費者にとって重要なのは、無数の〈物語〉の中で存在感を発揮する、他者に理解できない〈世界〉を創出することだから。
- ③ 消費者にとって重要なのは、趣向の中に埋没しない価値を持つ、自作のコミックを市場に売り出すことだから。
- ④ 〈物語消費〉を誘発するには、消費者の声を反映させ、購買意欲をかきたてるシステムを構築すべきだから。
- ⑤ 〈物語消費〉を誘発するには、〈共同体〉と〈物語〉が統合した擬似的な社会を作り出す必要があるから。
- ⑥ 〈物語消費〉を誘発するには、消費者を〈物語〉に回収する力を持つ完成度の高いパッケージ商品が求められているから。

問 9 本文の内容に合致するものを、次の①～⑨のうちから二つ選べ。ただし、解答の順序は問わない。解答番号は 16 ・ 17。

- ① 〈物語マーケティング〉では原則として消費者が物語作者である。
- ② 近代社会において〈物語消費〉と〈物語マーケティング〉は同等の意味を持つ。
- ③ 「ビックリマンチョコレート」には物語が付加されており、子供たちはそれを単純に享受することを楽しんだ。
- ④ 「ビックリマンチョコレート」における〈物語消費〉とは、パッケージ化された商品のパーツを集め、完成品を創り上げることである。
- ⑤ 江戸時代の歌舞伎では〈世界〉の枠組みの中で観客が〈物語〉を創出していた。
- ⑥ 同人誌の描き手たちは、自ら〈物語〉ることによって〈世界〉を共有する共同体の一員であるという実感が得られる。
- ⑦ ゲームソフトの創作では〈物語ソフト〉の前段階として〈世界観〉を作るが、歌舞伎の〈世界〉とは別物である。
- ⑧ 同人誌においては、パロディ作品が多数出たとしても、オリジナル原作が趣向の中に埋没することはない。
- ⑨ 消費者は〈共同体〉と〈物語〉を統合することは望んでおらず、物語は空想のものとして楽しみたいと願っている。

問 10 本文の表題として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は

18

。

- ① 〈物語消費〉の未来
- ② 〈物語〉への飢餓
- ③ 〈世界〉の管理者
- ④ 共同体での物語
- ⑤ 消費社会の終末
- ⑥ 物語消費の構造

II

次の文章を読んで、後の問い（問1～10）に答えよ。（配点 50）

甲

地球上にタンジヨウした生物は、その後二〇億年という莫大な年月の間に、さまざまなものに進化した。原始的でかんたんな生物から、しだいに複雑な生物が現われ、はじめ海の中で生じた生命は、まず植物が、ついでそれをおって動物が、^bタンスイに進出した。つづいて、いくつかの植物がついに陸地へ上陸するという大冒険に成功すると、動物もぞくぞく地上へ進出していった。そのあるもの——たとえばいわゆる恐竜など——は、一時は地球の主人となっただけれど、やがて滅びて、あとから出現してきた哺乳類^はにとってかわられた。哺乳類はまたつぎつぎと進化して、霊長類を生じ、さらにその中からついに人類が生じた。そして、文化をもつ人類が地球の支配者となった。これが教科書などに書かれている、そしてわれわれが一般的に^A「生物の進化」のイメージである。

進化はどうしておこるのであるか？ ダーウィンの進化論に源を発する現代の進化論によると、ある生物に突然変異が生じ、もしそれが前のものより、環境に適応していると、自然淘汰^{ちやうた}によってより多く子孫を残し、それがつみかさなつて、より適応した新しい種類が生まれてくるのだとされている。だから、生物の進化の歩みの中で、もつとも新しく生まれてきた人類は、もつとも適応して、完全化された生物だということになる。そして、もつとも原始的な単細胞動物であるアメーバから、しだいに^Iしてきたクラゲとかウニとか魚とかいった、いろいろな動物をへて、ついにこの完成された人間までの進化の歩みを、「アメーバから人間まで」という形でとらえてみることは、たいへん興味ぶかいことであり、人間の値うちとも関連したユウイギな知識のように思われる。

だが、アメーバから人間までというこの表現には、どうもおかしいところがある。もしアメーバが原始的で、その後もつと環境に適応した動物がどんどん進化してきたのなら、アメーバの出現以来少なくとも一〇億年はたつている今日なお、地球上にアメーバがいるのはなぜなのだろうか？ カイメンとかクラゲとかイソギンチャクとかいう、脳も心臓もない「^{II}」な動物が、今なおちゃんと存在しているのはなぜなのであるか？ こう考えてみると、単純に「アメーバから人間まで」などといっただけでは、^Bことがすまないような気がしてくる。

彼らはそれほど「不適應」ではなかったのだ。事実、今生きているカイメンやクラゲやイソギンチャクやミミズその他、あらゆる動物、あらゆる植物を調べてみると、少なくともそれらが生きている環境の中では、彼らはけつして不適應ではない、それどころか、研究してみればみるほど、じつにこまかいところまでよく適応していることがわかるのである。

恐竜とか古代魚類の昔の復元図と最近のそれとをくらべてみると、たいへんおもしろいことに気づく。昔の復元図では、それらの「原始的」動物は、たいへん「原始的」なものに描かれていた。つまり、きわめて不恰好^{ぶかくちやう}で、できが悪そうで、不便そうで、なるほどこれでは滅びたのも当然だと感じられるように描かれていたのである。最近の絵をみると、だいぶ様子がちがう。同じ動物がもつとすつとスマートに、まともに生きていけそうに描かれている。認識が少しばかりだが変化してきたのであろう。生きている生物は、それほど不恰好で不完全で不便ではありえないのだ。今の

生物がそれぞれこまかい点までハイリヨのゆきとどいた緻密な構造をしているのと同じように、過去の生物も、それなりに緻密にできあがった構造をしていたはずなのである。そして、それらも滅びたとすれば、それはけっして「**Ⅲ**」や「不細工」のためだったのではないのかもしれない。

2

同じような認識の変化は、人間の文化についての見方にもあった。たとえば、タスマニアの原住民は、ヨーロッパ人の侵入後まもなく滅びてしまったが、それは彼らが不適合、不完全な文化をもっていたからだと考えられていた。けれど、今ではそのような考え方はされていない。彼らは、ヨーロッパ人の侵入以前の環境にあまりにも適した文化をもっていたために、環境の変化に対応できなかったのだという考えになってきたのである。

とにかく、進化というのは、今まで考えられていたほどかんたんな問題ではないようである。そして、何が何から進化したとか、何は何より進化しているとかいうことも、ふつう口にされるようになるが、むしろいえることではなさそうである。

たしかに、今から一〇億年ほど昔には、地球上には動物はアメーバしかいなかったかもしれない。その他の動物は、その後になって現われてきた。人類が出現する少し前、地球上には霊長類の仲間としてはサルや類人猿しかいなかった。化石の証拠からみても、人類はあきらかにサルや類人猿よりあとになって地球上に現われてきた。「だから人間はサルより進化している」とふつうは考える。そして、たしかにそれで何もまちがっていないように思われる。

けれど、ちょっと奇妙なたとえをあげてみよう。自動車ができしたのは一八世紀の中ごろである。飛行機はそのあとに出現した。「だから飛行機のほうが自動車より進化している」とイチガイにいきれるだろうか？ 飛行機の出現は、自動車のエンジンというものがあつてはじめて可能であつた。だから、エンジンの力で飛ぶ現在のような飛行機は、自動車より前にあらわれることはできなかった。そこには自動車の出現によるエンジンの発達というふみ台が、どうしても必要だつた。けれど、自動車は地上を走るものであり、飛行機は空を飛ぶものである。どちらが進化しているということではできない。そして、飛行機は自動車から進化したものだとか、自動車に改良をくわえてきたものだとか、自動車が空という環境に適応してできたものだとか、いうこともできない。だが、自動車と飛行機はあきらかにちがう。何がちがうのだろうか？ それは「**Ⅳ**」のちがいである。どちらが上、どちらが下、というのではなく、どちらが原始的、どちらが完全というのでもなく、地上を走るものと空を飛ぶものという「方式」のちがいなのである。

同じ方式のものの中では、何が古いとか何が新しいとかいうことはできる。自動車の歴史のごく初期に作られた、クラシック・カーより、現在の自動車のほうが、よっぽど複雑で性能もいい。飛行機でも、昔の複葉機や今のセスナにくらべれば、ジェット機のほうがはるかに速い。けれど、クラシック・カーにはそれなりのよさがあつたし、ジェット機時代になってもセスナ機はいぜんとして存在していて、かつある点ではファントムやジャンボよりよほど便利で安全である。

生物の進化を、アメーバは原始的で人間は進化しているというようにのべることはかんたんである。人間のジーンズも十分にみたしてくれるので、だれにでも理解しやすい。同じ論理をつかう

ことによつて、何とか族は原始的で、白人や日本人はすすんでいると信じることもできる。しかし、それはものごとの一面にしかすぎない。いやもしかすると、さつきいった飛行機は自動車より進化しているのと同じくらいまちがった見方かもしれない。

進化、進化ということばを安易にふりまわすのを、とにかく一時やめてみよう。そして、人間以外の生物に、いったいどのような「パターン」があるか、つまり、生きているという点では同じなのに、どれだけちがう生きかたのパターンがあるかを、まずみでみることにしよう。それは人間の「**V**」を考えるうえで、なかなか大切なヒントをあたえてくれるかもしれない。というのは、「生きかたのパターン」といつても、それは人生哲学や生きがい論などにでてくる個人の生きかたの問題ではなくて、たとえばクラゲという動物群、動物グループに、本来きざみこまれた生きかたの問題であり、文化の場合と同じく、その、グループの動物の構造にまで深くかかわったパターンの問題だからである。

(日高敏隆『動物という文化』講談社学術文庫、1988年)

※ 問題作成にあたり、本文を一部改変した。

問1 傍線部 a～f のカタカナを漢字に直せ。解答は解答用紙の所定欄に読みやすいはつきりした楷書体で書くこと。解答番号は **19** ～ **24**。

a タンシヨウ **19**

b タンスイ **20**

c ユウイギ **21**

d ハイリヨ **22**

e イチガイ **23**

f ジソニン **24**

問 2 空欄 **I** へ **III** に入る語として最も適当なものを、次の①～⑤のうちからそれぞれ一つ選べ。解答番号は **25** へ **27**。

I ① 単純化 ② 完全化 ③ 普遍化
④ 複雑化 ⑤ 純粋化 **25**

II ① 原始的 ② 進化的 ③ 効率的
④ 愛玩的 ⑤ 創造的 **26**

III ① 完全化 ② 定型化 ③ 進歩的
④ 不適應 ⑤ 自然的 **27**

問 3 空欄 **IV** ・ **V** に入る語として最も適当なものを、次の①～⑧のうちからそれぞれ一つ選べ。ただし、同一番号は一度しか使えない。空欄 **IV** の解答番号は **28**、空欄 **V** の解答番号は **29**。

- ① 生死 ② 適応力 ③ エンジン ④ パターン
⑤ 進化 ⑥ 文化 ⑦ 構造 ⑧ スマート

問 4 傍線部 A 「『生物の進化』のイメージ」の説明として適当ではないものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は **30**。

- ① かんたんな生物から複雑な生物へと進化した。
② ある動物が地上で生活するようになったのち、植物も陸地で根を張るようになった。
③ 地球の主人であった恐竜は哺乳類にとってかわられた。
④ 哺乳類は進化を重ねて、その中から霊長類が生じた。
⑤ 霊長類から文化をもつ人類が生じ、地球の支配者となった。

問5 傍線部B「ことがすまない」の内容として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 31。

- ① アメーバに代表されるような単細胞生物は現在地球上に存在することはできないと現代の進化論では説明されており、「アメーバから人間まで」という表現は、現代社会において机上の空論として扱われているということ。
- ② アメーバのような単細胞生物が環境に適応した結果、新種の生物にとつてかわられたのであれば、今、地球上に単細胞生物がいることの説明ができなくなり、ダーウィンから続く進化論を再構築しなければならないということ。
- ③ カイメンやクラゲやイソギンチャクなど古代から生きているあらゆる動植物が、現代の環境にも対応して生きていることからすると、単純に「アメーバから人間まで」という表現だけでダーウィンの提唱した進化論を評価することはできないということ。
- ④ 古代から生きている単細胞生物は環境の変化によつて滅びたと考えられているが、研究が進んだ現在では、どのような環境にも適応できることがあきらかになっており、従来の進化論を考え直さなければならないということ。
- ⑤ 脳も心臓もない単細胞生物が、現在でも存在しているという事実は、それらがそれぞれの環境に適応しながら生きてきたことを証明するものであり、単に「アメーバから人間まで」という表現だけで、生物の進化を説明するのは難しいということ。

問6 傍線部C「同じような認識の変化は、人間の文化についての見方にもあつた」の説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 32。

- ① 人間の文化も動植物の進化と同じように、環境の変化に柔軟かつ過剰に対応したものが地球上から姿を消してしまったということ。
- ② 古代の動植物よりも環境に適応した新種によつて、古代の動植物が駆逐されたという現象は、人間の文化にも見られたということ。
- ③ 現在の生活環境に慣れている人ほど、異なる環境に身を置くと対応できなくなるという事実は、現代人にしか当てはまらないということ。
- ④ ヨーロッパ人が自国よりも優れた文化を吸収する目的が、それらの文化を保存することであつたという事実は、従来の進化論の理解とも共通しているということ。
- ⑤ 人間の文化も動植物の進化と同じように、不完全なものが姿を消すのではなく、環境の変化に対応できないものが減んでいくということ。

問7 傍線部D「一時やめてみよう」の理由として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は

33

。

- ① 現代の進化論は、生物の進化をわかりやすく説明しているとはいうものの、実際に進化論の内容を化石を用いて検証すると、その論に対する誤りを多数確認できるから。
- ② 進化ということばは、ある動物群の構造に関わるパターンまでを説明していないだけでなく、ものごとの一側面しかとらえることができていないから。
- ③ 現代の進化論は、自動車の場合と同じ論理方法ではあるが、その論理から一歩でも外れた動物のパターンには適用することができない誤ったものであるから。
- ④ 現代の進化論は、化石の証拠から見て何が何から進化しているかということをあきらかにしてきたが、自動車の例からもわかるように、支離滅裂な論理であるから。
- ⑤ 進化ということばは、進化のパターンを論じる時には十分意図を尽くしたものであるが、見方によっては人間としての誇りを軽視したことばであるから。
- ⑥ 進化ということばは、人間はサルから進化したというような起源を説明する時に使用する語であり、今後の方向性に関しては使用するべきことばではないから。

問 8 空欄 に入る小見出しとして最も適当なものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。解答番号は 。

- ① 植物の進化
- ② 環境と進化
- ③ 進化と適応
- ④ 淘汰と変異
- ⑤ 進化の道筋
- ⑥ 動物の適応
- ⑦ 現代の進化
- ⑧ 緻密な進化

問 9 空欄 に入る小見出しとして最も適当なものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。解答番号は 。

- ① スマートな生物
- ② 生物の構造と心
- ③ アミーバの進化
- ④ 自動車との類似
- ⑤ 飛行機と自動車
- ⑥ 人生哲学と進化
- ⑦ 生物のパターン
- ⑧ 進化論の方向性

問10 本文の内容に合致するものを、次の①～⑧のうちから二つ選べ。ただし、二つとも正解を選ばなければ点を与えない。解答は解答番号 36 の二ヶ所にマークすること。

- ① 現代の進化論では、ある生物に突然変異が生じ、それが環境に適応するようになると種々様々な子孫を残すようになり、それが数世代にわたって繰り返されることで環境に適応した新しい種類が生まれてくるのだとされている。
- ② 現代の進化論において、新しく生まれてきた人類は、環境にもつとも適応した最強無比な生物ということになるが、そうであるとすれば、古代から現在まで生きている単細胞生物の位置づけが進化論の中でできなくなる。
- ③ 恐竜や古代魚類は、昔の復元図では滅びたのも当然だなと感じられるように描かれているのに対して、最近の絵ではまともに生きていけそうに描かれており、古代の生物もそれなりに緻密な構造をしていたと考えられる。
- ④ まずサルや類人猿が地球上に存在した後、自然淘汰によって人類が地球上に現れたことは、化石の証拠からみても明白であり、「だから人間はサルより進化している」という考え方は誰もが思いつく正しい考え方である。
- ⑤ 飛行機と自動車は仕組みも役割も異なるが、両者には「方式」のちがいがあのみで、どちらがより進化している、またどちらが環境に適しているかということを論じることは無意味である。
- ⑥ 現在の自動車はクラシック・カーより複雑で性能もよいが、クラシック・カーが便利で安全であることは周知のことであり、これを生物の進化と結びつけて考えることは、間違った見方であるといえる。
- ⑦ 個々の生物にどのような生きかたのパターンがあるかを精査することは、人生哲学や生きがい論などででてくる個人の生きかたの問題に関わるだけではなく、ある動物グループに本来きざみこまれた生きかたの歴史を解き明かすことにもなる。
- ⑧ 現代の進化論では、「アメーバから人間まで」「人間はサルより進化している」ということは自明のことであると考えられてきたが、進化の道筋からすると矛盾した表現であり、これらの表現は間違っていると世間で認識されるようになってきている。