

一 次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

じぶんの人生がはたして生きるかいのあるものなのかどうか。いいかえると、じぶんの人生は生きるに値するだけの意味をもっているのかどうか。そういう問いをじぶんにたいして立てざるをえないというのは、さびしいことである。せつないことである。

じぶんで意味を与えないことには意味が見いだせない①というのは、ひとつには、じぶんの存在が他人にとってじゅうぶんに意味のあるものになっていない②ということの意味する。またそのように問わないでいられないというのは、いまのじぶんの生活のどこかに、そのような問いを発生させてしまうような空白がある③ということの意味する。なにかよくわからないままに、とにかく、ある欠落、ある喪失の感情が、たぶんそのひとのなかで滲む④ようにひろがりつつあるのだろう。

生きがい。ひとは生きていくのになぜそうした支えを必要とするのか。なぜ生きるこの意味というものにならわらずにいられないのか。これじたいは、哲学的とっていいような、とてもむずかしい問いである。はたしてわたしたち人間に答えることができるものなのかどうかもあやしい<sup>a</sup>、むずかしい問いである。A、最後にはそうした問いに向きあわされるのだとしても、いきなりそういう問いからはじめるのはひかえておこう<sup>b</sup>。それよりも、この生きがいというものを、いまま少し具体的に問うてみよう。

仕事が生きがいだ、というひとは少なくないだろう。遊びが生きがいだ、と言い切るひとよりは、おそらくはるかに多いだろう。なぜか。仕事には、何かを生みだす、何かを作りだすという加算のポジティブな意味があるのたいして、遊びのほうにはふつう、何かを使う、あるいは消費するという減算のネガティブな意味しか認められないからだろう。B 他方で、数としては劣るとはいえ、遊びが生きがいだと考えるひともいるはずだ。

かれらにとっては、仕事とはいやいやさせられるもの、つらいものであつて、そのため生きるものではなく、逆である。生活するためにしかたなく働くのである。かれらにとっては、仕事とは別なところ、つまり遊びやくつろぎのなかにこそ生きることのよろこびを感じられる場所がある。

しかし、こうした考えかたはどちらも、仕事Ⅱ労苦、遊びⅡ安楽といつたきわめてステレオタイプなとらえかた、ないしは一般的なイメージによりかかっている。しかし、このような考えかたを純粹に適用できるような場面というのは、わたしたちの生活にはほとんど例外的にしか存在しない。働くか、さもなくば遊ぶか、といったオール・オア・ナッシングの選択は、むしろ抽象的である。現にⅠを生きがいとするひとがいる以上、仕事にはよろこびがあるはずであり、またゲームのようにⅡにもルールがある以上、そこには訓練がつきものである。スポーツを職業にしている人たちにとっては、それは深い快樂を生み出すものであつても、少なくとも安楽なⅢではない。あるいはまた、遊興や賭け事ことで身を滅ぼすこともあるし、そしてその場合にはじぶんの人生そのものを賭けてかいるわけで、そのかぎりではⅣはときにⅤよりもつぴきならない意味をもつこともある。そしてそういう遊びへと人びとを誘い、満ちたりた気分になるところまでセットしてあげるといふサービスマスターもある。仕事と遊びとはたがいにそれほど入りくんでいるものだ。

わたしたちの時代になつて、事情はあきらかにもつと複雑になつてきている。仕事が労苦として受けとめられているとき、人びとは仕事と仕事ではないものを「労働」と「余暇」に分けて考えていた。「労働」と「余暇」は、目的の有無、価値の生産と消費、効率と非効率、規律と自由、まじめとあそび、つらさとたのしさというふうな、さまざまに対比されてきた。そしてリクリエーション注3ということばに象徴されるように、後者は、いづれ前者により多くのエネルギーを注ぎ込むことができるように、休息し、リフレッシュし、エネルギーを蓄えるための時間とみなされてきた。つまりそういう思考の枠組みは、あくまで前者の労働を中心に設定されたものだ。

労働を神聖視し、労働を核に生活が編成されているような社会、それは《労働社会》と呼ぶことができようが、そういう労働のありかたは、すくなくとも現代社会のマジヨリテイ<sup>注4</sup>である中間層、つまりじぶんを「中流」とみなしている人たちの実感からは遠い。実際の労働現場、あるいは余暇のひとつときをみてみれば、ほとんど何も生みださないどころか消耗することをめざしているとしかおもえない労働もあれば、充実した時間の空白もある。もちろん、逆に空虚な時間を埋めるために働くこともある。たのしい仕事もあれば、つらい遊びもある。人びとは労働の枠をもっとらくに考えるようになっていく。

（鷲田清一『だれのための仕事』による。一部改変）

注1 ステレオタイプ stereotype もの見方が型にはまっていること。

注2 オール・オア・ナッシング all-or-nothing すべてか、無か。

注3 リクリエーション recreation レクリエーションともいう。語源的にはre（再び）creation（創造する）。

注4 マジヨリテイ majority 多数派。

問一 傍線部①の述語に対応する主語はこの文の中のどの言葉か。最も適当なものを選び符号で答えなさい。

- ア じぶんで      イ 与えないことには      ウ 意味が      エ 見いだせないというのは  
オ 存在が

問二 傍線部 a b c の文中での意味として、それぞれ最も適当なものを選び符号で答えなさい。

- a ア 不確実な      イ 不気味な      ウ 不思議な      エ 不都合な      オ 不明朗な

- b ア 記憶して                   イ 期待して                   ウ 準備して                   エ 退いて                   オ 抑制して
- c ア どうしても                   イ 近々に                   ウ たぶん                   エ もしかすると                   オ いかにも

問三 傍線部②は何を指すか、最も適当なものを選び符号で答えなさい。

- ア 遊び   イ 消費   ウ 仕事   エ 生活   オ 生産

問四 空欄Ⅰ～Ⅴには「仕事」または「遊び」のいずれかが入る。最も適当な組み合わせを選び符号で答えなさい。

- |   |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |
|---|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|
| ア | Ⅰ | 遊び | Ⅱ | 仕事 | Ⅲ | 遊び | Ⅳ | 遊び | Ⅴ | 仕事 |
| イ | Ⅰ | 遊び | Ⅱ | 仕事 | Ⅲ | 遊び | Ⅳ | 仕事 | Ⅴ | 遊び |
| ウ | Ⅰ | 仕事 | Ⅱ | 遊び | Ⅲ | 遊び | Ⅳ | 遊び | Ⅴ | 仕事 |
| エ | Ⅰ | 仕事 | Ⅱ | 遊び | Ⅲ | 遊び | Ⅳ | 仕事 | Ⅴ | 遊び |
| オ | Ⅰ | 仕事 | Ⅱ | 遊び | Ⅲ | 遊び | Ⅳ | 仕事 | Ⅴ | 仕事 |

問五 空欄A Bに入れるのに最も適当な語句を、それぞれの語群の中から選び符号で答えなさい。

- |   |   |      |   |        |   |      |   |      |   |      |
|---|---|------|---|--------|---|------|---|------|---|------|
| A | ア | そして  | イ | だから    | ウ | ところが | エ | なぜなら | オ | また   |
| B | ア | あるいは | イ | いいかえると | ウ | そのうえ | エ | つまり  | オ | ところが |

問六 波線部にあてはまるものを一つ選び符号で答えなさい。

- ア 規律を保って行われる労働
- イ 何らかの価値を生み出す労働
- ウ 余暇とは明確に区別された労働
- エ 生きるために仕方なく行われる労働
- オ その中に喜びを見いだせるような労働

問七 この文章の趣旨に合うものを一つ選び符号で答えなさい。

- ア 生きがいの意味を考えるのは、普通の人には不可能である。
- イ 仕事と遊びを二分して考えることは、無理になってきている。
- ウ 現代では、仕事はつらいものではないし、遊びも楽しいものではない。
- エ スポーツを仕事としている人にとって、スポーツは楽しいものではない。
- オ 現代では、生きがいを得るためには、どんな人でも働かなくてはならない。

二 次問いに答えなさい。

問一 ①～⑩の熟語の読みを、a～tの中から選び、符号で答えなさい。

- ① 採択
- ② 浅薄
- ③ 凝固
- ④ 葬儀
- ⑤ 連携
- ⑥ 排斥
- ⑦ 稚魚
- ⑧ 出帆
- ⑨ 検閲
- ⑩ 屈託

a	れんけい	b	しゅつぱん	c	せんぱく	d	ようぎよ	e	さいたく
f	ちぎよ	g	そうさい	h	きようこ	i	そうぎ	j	きはく
k	けんもん	l	くつせつ	m	れんたい	n	はいじよ	o	けんえつ
p	せんたく	q	はいせき	r	しゅつぱん	s	ぎようこ	t	くつたく

問二 ①～⑩の熟語の反対語を、ア～トの中から選び、符号で答えなさい。

- ① 詳細
- ② 故意
- ③ 添加
- ④ 湿润
- ⑤ 浪費
- ⑥ 遠隔
- ⑦ 正統
- ⑧ 鎮静
- ⑨ 未熟
- ⑩ 脱退

ア	温暖	イ	複雑	ウ	補充	エ	興奮	オ	分離
カ	過失	キ	加盟	ク	素人	ケ	簡略	コ	必然
サ	除去	シ	儉約	ス	乾燥	セ	平穩	ソ	派手
タ	独立	チ	近接	ツ	異端	テ	血筋	ト	老練

問三 ①～⑩の四字熟語の、□の箇所にはまる漢字を、ア～トの中から選び、符号で答えなさい。

- ① 試行□誤      ② 無我□中      ③ 我□引水      ④ 理□整然      ⑤ 悠々□適  
⑥ 自□自賛      ⑦ 難攻□落      ⑧ 花□風月      ⑨ 悪□苦闘      ⑩ 大器□成

ア	晩	イ	下	ウ	錯	エ	船	オ	不
カ	快	キ	電	ク	戦	ケ	我	コ	霧
サ	画	シ	蝶	ス	路	セ	夢	ソ	田
タ	完	チ	鳥	ツ	自	テ	論	ト	正