

一 次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

文学作品の言葉にとりわけ「幼さ」が目立つのは、そこでは言葉の意味がずらされることが多いためである。そのもつとも際立った例はアイロニーだろう。アイロニーは通常 [a] や「あてこすり」と訳されることが多いが、より原理的な意味として、ひとつの言葉が正反対の意味を同時にあらわすことをいう。文学作品ではそうしたことが頻繁に起きるのである。【ア】

アイロニーを含めた言葉の意味のずれは、日常生活や仕事上のやり取りでは、「誤解」やコミュニケーションの「失敗」として、できることなら避けた方がいいものとされている。たしかに誤解や意味伝達の障害のために不必要な衝突が生じたり、業務が遅滞する<sup>①</sup>といった状況はいくらでも想像できる。なるべく意味はわかりやすく、まっすぐに、相手に伝わって欲しい。だから、大人のやり取りでは、言葉の意味をめぐる雑音や逸脱——駄洒落<sup>たじろれ</sup>、連想、両義性など——は通常は厳しく無視されたり、抑圧されたりして、たとえば休憩時間や仕事後の酒場でのやり取りなど、ごく [A] 的な場でのみ口にされることが許されている。つまり、あくまでどうでもいいもの、遊びにすぎないものという扱いを受けているのである。

これに対し、子どもは大人から見てまったくどうでもいいと思えるような駄洒落でも大騒ぎして喜ぶ。幼児は「布団が吹っ飛んだ」という程度の駄洒落を何度も繰り返してはゲラゲラ笑ったりする。小学生くらいになっても「出口さん、出口に立ってて」などと先生が口にしだすれば、まぢがいなく大騒ぎになる。「I」子どもの言語世界ではちよつとした言葉の意味のずれが、とてつもなく印象深いこととして体験されるのである。それだけ子どもにとっては意味と音の関係は多様であり不安定であり、その逸脱はいちいち反応するに値する大きな出来事として受け取られる。【イ】

そのためだろう、児童向けと言われるような作品では、駄洒落に焦点<sup>②</sup>があたることが多い。『不思議の国のアリス』もそうした作品のひとつである。オックスフォード大学クライストチャーチ校に所属する数学の研究者だったチャールズ・ドジソンが、ルイス・キャロルという筆名で出版したこの本は、主人公のアリスがふとしたことから「不思議の国」に迷いこみ、通常は考えられないような体験をするファンタジーとして書かれている。作中ではドードー、眠りネズミ、チェシャ・ネコ、公爵夫人、三月ウサギ、トンチキ帽子屋など、次から次へと奇妙奇天烈<sup>きせいてんれつ</sup>なものが登場し、アリス自身も縮んだり大きくなったり、首が伸びたりと、不思議なことが起きる。【ウ】

ただ、ファンタジーとは言っても、『不思議の国のアリス』で [B] 的な要素を占めるのは物理的な冒険よりも言葉遊びであり、鍵となるのは会話の中で発生するやり取りの失敗や誤解などである。わかりやすい例で言うと、冒頭近く、不思議の国に迷いこんだばかりのアリスが、ハツカネズミに遭遇して会話をするという場面がある。ハツカネズミはネコとイヌが嫌いらしいので、どうしてそうなったのかをアリスが訊いてみると、「まあ、長い、悲しい話なのさ」などと言う。「II」アリスは、この「テール」(tale ≡ 話)を、同じ発音の「tail ≡ 尻尾」だと誤解して、「ほんと、長い尻尾をお持ちね」などと問の [b] 相づちを打ち、ハツカネズミがしみじみ昔話をはじめても、そのストーリーについて「長い長い尻尾たわあ」などと変な連想をする。アリスの頭の中は「話」ではなく「尻尾」のイメージで一杯なのである。【エ】

言葉遊びは駄洒落だけではない。「III」三月ウサギとの会話では、「ほんとうに思っていることを言いなさいよ (...you should say what you mean.)」と言われたアリスが、「少なくとも言ったことは本気で思っているわ。同じことですよ (...at least I mean what I say — that's the same thing.)」と言うと、途端に「ぜんぜん違う」「それなら私は自分が何を食べるかを見る」(I see what I eat) と「私は見るものを何でも食べる」

「I eat what I see」は同じなのか」などとからまれてしまう。これは英語の構文を使った一種のトリックのようなものだが、いずれにしても言葉の通常の用法の際<sup>12</sup>をついてわざとさざ波を立てているという意味では、大人が「C」的として排除しそなずれであり遊びなのである。

ただ、『不思議の国のアリス』の場合、駄洒落による意味の誤解や、構文の転覆<sup>13</sup>からくる意味の逸脱を、アリスの背後にいる書き手が監督しているという印象もある。たしかにアリス自身は言葉の不思議な逸脱に翻弄されてはいるが、どこかで背後の語り手がアリスのことを見守っていると思えるのである。【オ】

アイロニーや意味のずれといったものは、ずれ合う意味をともに見わたす地点があつて、はじめてその機能<sup>14</sup>を発揮する。つまり、全体を俯瞰する者がいなければならない。全体を俯瞰する責任が読者にゆだねられている場合、こちらはときに不安になる。いったいどこまでいけばほんとうのことに到達できるのか？ どこまでいけば正解を読んだことになるのか？ と。これに対し、書き手や語り手がこの俯瞰者の役を兼ねると、意味のずれは比較的安全なものとして理解しやすくなる。何をどこまで理解すればいいかがあらかじめ示されるからである。言葉はもはやどこまで逸れていかわからない危険な漂流物ではなく、あくまで安全に、想定範囲内で脱線するだけ。『不思議の国のアリス』の言葉遊びはかなり先鋭的なもので、ところどころ大人が読んでいても思わず目がくらくらすような、わけのわからない底なし性を垣間見せたりもする。論理のからくりを知り抜いた数学者ドジソンならではの芸をそこには見て取ることができる。しかし、そうした危ない遊びを、全体としては安全な枠の中に収めようとする気づかいがある。狂気が今にも物語の枠をつきやぶつてこちらに迫ってくる危険もあるのだが、語り手はそれを未然に防ごうとしているのではないだろうか。

もともとこの作品は、当時、ドジソンがかわいがっていた少女アリス・リアルを読み手として想定していたという事情がある。あるいは書き手自身が幼い者として振る舞いたかつたのかもしれない。アリスそのものに憑依したかつたのかもしれない。【IV】構造的には書き手は自ら幼い者として振る舞うことはせず、むしろ幼い者を見守る庇護者の立場にとどまる。同時代の他の児童書とちがって『不思議の国のアリス』は教訓性がほとんどなく、そこが「D」的だと言われたりもするが、少なくともこうした庇護者的なスタンスが垣間見えるという点では児童書のパターンを守っていた。あちこちに「幼さ」の要素を見せ、今にも「幼さ」の語り<sup>15</sup>が前面に出そうになるが、幼い者としての書き手が年長者である読み手によって受け止められるという構造には至らず、書き手はむしろ自らの書いているものを管理している<sup>16</sup>と見える。そういう意味では依然として一九世紀的な本なのである。

いずれにしても、このように児童を対象とした作品では、読み手が大人の立場から幼い語り手を受け止めるという関係性が成り立ちにくい<sup>17</sup>ため、書き手が幼い者として振る舞うのはかえって難しくなる。たとえ子どもの好む幼児的な駄洒落や連想を多用したとしても、読み手の方の幼さが前提とされている以上、書き手や語り手は構造的に年長者として振る舞わざるをえなくなるのである。

(阿部公彦『幼さという戦略——「かわいい」と成熟の物語作法』による。一部改変)

問一 二重傍線①、④の漢字の読みを、ひらがなで書きなさい。

問二 空欄「a」、「b」に入る語として最も適当なものを、ア～オから選び、符号で答えなさい。

- |   |       |       |       |       |        |
|---|-------|-------|-------|-------|--------|
| a | ア 悲観  | イ 皮肉  | ウ 虚無  | エ 接触  | オ 象徴   |
| b | ア 延びた | イ 空いた | ウ 置いた | エ 抜けた | オ 持たない |

問三 点線 c d の文中の意味として最も適当なものを、ア～オから選び、符号で答えなさい。

- c 垣間見せたり
- |          |          |           |
|----------|----------|-----------|
| ア ごまかしたり | イ うながしたり | ウ ひけらかしたり |
| エ しのばせたり | オ のぞかせたり |           |
- d 依然として
- |         |          |          |
|---------|----------|----------|
| ア 相変わらず | イ 例外的に   | ウ 意外なことに |
| エ 部分的に  | オ 想像どおりに |          |

問四 空欄「I」～「IV」に入る語として最も適当なものを、それぞれア～オから選び、符号で答えなさい。

- |     |         |        |        |        |        |
|-----|---------|--------|--------|--------|--------|
| I   | ア けれども  | イ あるいは | ウ つまり  | エ たとえば | オ さて   |
| II  | ア だから   | イ たとえば | ウ ところが | エ それとも | オ なせなら |
| III | ア しかし   | イ 要するに | ウ あるいは | エ いわゆる | オ たとえば |
| IV  | ア したがって | イ しかし  | ウ それとも | エ なぜなら | オ つまり  |

問五 空欄「A」～「D」に入る語として最も適当なものを、それぞれア～オから選び、符号で答えなさい。

- |   |      |      |      |      |      |
|---|------|------|------|------|------|
| A | ア 公式 | イ 一般 | ウ 外面 | エ 限定 | オ 試験 |
| B | ア 中心 | イ 感情 | ウ 便宜 | エ 排他 | オ 主観 |
| C | ア 理性 | イ 内面 | ウ 本格 | エ 客観 | オ 幼児 |
| D | ア 絶望 | イ 画期 | ウ 立体 | エ 利己 | オ 専門 |

問六 次の一文が入る最も適当な箇所を、本文中の【ア】～【オ】から選び、符号で答えなさい。

決してどうでもいいものではない。

問七 傍線1「そうした作品」が指す内容として最も適当なものを、ア～オから一つ選び、符号で答えなさい。

- ア 大人にとってどうでもいい作品
- イ 児童向けと言われる作品
- ウ 駄洒落に焦点があたる作品
- エ 作者が筆名を使って発表した作品
- オ 主人公が不思議な体験をする作品

問八 傍線2「その機能」の説明として最も適当なものを、ア～オから選び、符号で答えなさい。

- ア 正しい言葉の使い方をすることによって、読者が物語を理解しやすくすること。
- イ 言葉の意味を完全に忘れてしまうことによって、読者に違和感を感じさせること。
- ウ 読者の目をあざむくような言葉の使い方をすることで、読者の危機感を呼び起こすこと。
- エ 読者が言葉の意味を取り違えるように仕組むことで、作品の解釈が多様になること。
- オ 通常とは異なる言葉の使い方をすることによって、読者の心に小さな動揺を生み出すこと。

問九 傍線3「書き手や語り手は構造的に年長者として振る舞わざるをえなくなるのである」とはどういうことか、その説明として最も適当なものを、ア～オから選び、符号で答えなさい。

- ア 書き手や語り手が物語全体を監督し、意味のずれを読者が予想した範囲に収めること。
- イ 書き手や語り手が意味のずれを作り出すことで、読者の意識をコントロールすること。
- ウ 書き手や語り手が物語全体を操作することで、言葉の意味が逸脱するのを防ぐこと。
- エ 書き手や語り手が論理のからくりによって、読者を不思議な世界に導き、混乱させること。
- オ 書き手や語り手が読者より優位に立つことで、読者を道徳的に正しい方向に導くこと。

問十 次のi～viのうち、本文の内容と合致するものには○を、合致しないものには×を書きなさい。

- i 『不思議の国のアリス』を読んでいると、アリスとともに不思議な言葉の逸脱に振り回されてしまい、理解が追いつかなくて読者は不安に陥る。
- ii 文学作品に「幼さ」を感じるのは言葉の意味のずれが見られるからであり、その「幼さ」が作品の欠陥として批判されてきた。
- iii 『不思議の国のアリス』は数学者のチャールズ・ドジソンが、かわいがっていた少女アリス・リデルに読ませるために書いた推理小説である。
- iv 『不思議の国のアリス』のアリスとハツカネズミの話がかみ合わないのは、最初にアリスがハツカネズミの言葉を勘違いし、先入観にとらわれているからである。
- v 大人が言葉の意味のずれを好んで使うのは、家庭や職場でのコミュニケーションを円滑にし、日常生活や仕事で息抜きをするためだ。
- vi 『不思議の国のアリス』は急進的な本だと評価されてきたが、書き手が自分の作品を管理している点で同時代の他の児童書と同じ構造をしている。

二 次の問いに答えなさい。

問一 ①～⑩の熟語の反対語を、ア～ソの中から選び、符号で答えなさい。

- ① 勤勉    ② 歓喜    ③ 強健    ④ 寛大    ⑤ 儉約  
⑥ 結尾    ⑦ 顕在    ⑧ 争議    ⑨ 受諾    ⑩ 威圧

ア 合格    イ 論争    ウ 悲哀    エ 自由    オ 起首  
カ 怠惰    キ 懐柔    ク 和解    ケ 病弱    コ 狭量  
サ 柔軟    シ 潜在    ス 顕著    セ 拒絶    ソ 浪費

問二 ①～⑩の四字熟語の、□の箇所に当てはまる漢字を、ア～ソの中から選び、符号で答えなさい。

- ① 泰然□若    ② 晴耕雨□    ③ 因果□報    ④ 花□風月    ⑤ 疑□暗鬼  
⑥ 明鏡□水    ⑦ 呉□同舟    ⑧ 初志□徹    ⑨ 落花□水    ⑩ 即断□決

ア 他    イ 自    ウ 超    エ 今    オ 読  
カ 貫    キ 応    ク 桜    ケ 心    コ 鳥  
サ 海    シ 越    ス 止    セ 即    ソ 流