

国語

(六〇分) 答えはすべて解答用紙に書き入れること。

一 次 の 文 章 を 読 ん で あ と の 問 い に 答 え な さ い 。

僕が育った平成の30年間は、日本にとっては間違いなく暗黒時代だった。

GDPは横ばい、名目賃金上昇率はなんとマイナスだ。Made in Japanの栄光は見る影もなく、グローバルでは、IT産業における日本企業の存在感はないに等しいというのが現実だ。

しかし、令和になって以降、この国の変化への意志に希望を持っている。そしてメタバースが今の日本の状況を①ダハするきっかけになる—そう僕は信じている。

その理由をこれから述べていこう。

日本は世界的に見てもゲームに強みを発揮してきた国だ。2010年代はスマホ全盛の時代だった。スマホの時代に日本のIT産業は何をしていたかと言うと、ソシヤゲ(ソーシャルゲーム)を作っていた。

その間に、世界では民宿のシェアリングサービスのAirbnb(エアビーアンドビー)やタクシー代わりにクルマとドライバーを配車するUber(ウーバー)が生まれ世界を席卷している。どちらのサービスもアメリカ発だ。基本的にスマホ時代を牽引するIT企業はアメリカと中国を中心に多数生まれた。

日本もメルカリやスマートニュースがグローバルで戦っている。しかし、グローバルに挑戦したい、グローバルに世の中をよくしようというスタートアップ企業の絶対数がまだまだ少ない。

過去10年を振り返って日本にとって痛かったのは、IT産業に集まった優秀な頭脳と技術を持った人たちが高い給料をもらいながら作ったのがソシヤゲだったことだ。ドメスティックな価値しか持たないガチャを設計していた。これが日本の現実だ。ふたを開けてみたら、この10年間で世界的に使われている日本のスマホアプリは何ですか? という問いに1つもあがって来ないという結果に終わった。

でも逆に言えば、①これからの逆襲のチャンスだと僕は考えている。

スマホ向けにゲームを作っていた人材のスキルセットは、実はメタバースを作るのに使えるからだ。ゲームエンジンを駆使し、キャラクターを量産し、演出を作る。その経験が生きてくるのである。しかも3Dコンテンツを、スマホというスベック的にシビアなデバイスの上で作っているのだ。快適な体験が重要なメタバースにおいてそのチューニングにかけた経験はとて貴重だ。

一方、シリコンバレーはこれからメタバース人材の不足にあえぐはずだ。フェイスブックはメタと改名し息巻いているが、メタバース産業を牽引している技術アセットはゲーム産業のもので、スマホでネイティブアプリを作っていた開発者を②テンヨウしづらい。

日本では、かつては任天堂とセガが、現在は任天堂とソニーがゲームハードで戦っており、しながら発展してきた。ゲームと言えば日本製みたいな時代があった。そのおかげで日本は今でもゲーム産業に足腰の強さがあり人材も③ホウフだ。

④ゲームの人材がそのままメタバースに移動可能なのは、国として見るとすごくいい状況だ。市場が発展するにはヒト・モノ・カネのリユウニユウが重要だが、そのうちのヒトにおいて日本は圧倒的なアドバンテージを有しているのである。

また、日本はアニメ、マンガのようなバーチャルなカルチャーが極度に発達している。コンテンツやキャラクターのIP(知的財産)を多数持っていることは大きな強みだ。

(A)、アニメやマンガはまさに「バーチャル」だ。考えてみてほしいが、平面的な線だけで構成されている絵を見て人間だと認識できるのは不思議なことだ。しかし、それは人間なら誰でもテフォルトで持っている想像力であり、パターン認識能力だ。「へのへのもへじ」を顔だと認識できる人間の脳はすばらしく、バーチャルな世界を受け入れる柔軟性がある。テフォルメされたものは、コンテンツの中にバーチャルならではの価値を持たせる効果も発揮する。

日本が今、世界に届けているのもゲーム・アニメ・マンガだ。2021年の東京オリンピックでは開会式の入場曲に「ドラゴンクエスト」の音楽が使われた。日本のゲーム・アニメ・マンガはメディアミックスも盛んで、世界各国の人たちが日本産だと意識することなく摂取している。

このIPの強さと、マンガやアニメに誰もが子どもの頃に触れていたというカルチャーは、メタバース時代にふさわしいものだ。

(B) リアルなものをそのままバーチャルに持ち込むのは意味がないからだ。

国語

僕らは物心ついた頃から『ドラえもん』を見て育っている。それはこれから迎えるメタバース時代を控えて、英才教育と言っているものだ。日本で生まれ育った人は、4次元ポケットから何でも出てくるSF作品を子どもの頃から親しんでいる。『ドラえもん』という固有名詞が通じない日本人はいない。「タケコプター」や「どこでもドア」は「一般常識だ」。

SF的な概念とそれを表す言葉を共通言語として持つということ自体に価値がある。「メタバースではどこでもドアが簡単に作れます」と言っただけで即座にイメージがわくのはすばらしいことだ。

他にも『攻殻機動隊』や『ソードアート・オンライン』はメタバースのような概念を設定に用いており、海外でもよく引用される。細田守監督のアニメ映画『サマーウォーズ』や『竜とそばかすの姫』にもメタバース的な世界が登場する。こうした作品を日本語で楽しめるのは日本で生まれ育った者の特権だ。

こういったカルチャーを背景に、デジタルな身体を持っているバーチャルYouTuberが登場したと言える。²バーチャルYouTuberが日本で爆発的に盛り上がったことに関して、われわれは誇りに思ったほうがいいと思う。最初のバーチャルビーイングスは日本で誕生したわけではないが、バーチャルYouTuberの人气が日本から始まり、世界に波及しているのはすごいことだ。世界に誇る日本のカルチャーだ。

3つ目は日本文化の中に古くからある考え方だ。欧米や中国、韓国でもなく、日本でゲーム・アニメ・マンガが爆発的に発展したのは、この国の歴史と文化のたまものだと僕は思っている。

(C) 僕らは「モノに魂が宿る」ということを自然に受け入れている。日本人は岩や機械に魂が宿ると考えてきた。モノを大切にしないという教育の⁵コンカンにあるのも、この魂が宿るという考え方だ。

さらに肝と言えるのが、1つのモノに複数の魂が宿ることを信じていることだ。二人で一人を演じる二人羽織に象徴される文化だ。同時に、同じ魂が複数の場所に遍在することも当たり前のように受け入れている。

神様は複数いて、同じ神様が別々の場所に同時に存在する。この考え方のエンジンは仏教にあるが、思想の中枢に取り入れ日本人ならではの形にアレンジし、常に柔軟に世界と向き合ってきた。一神教文化に比べて宗教的な縛りもゆるい。

メタバースにおいて、単純に物理世界をバーチャルにコピーするのではなく、物理的条件にとられないコンテンツ作りをめざす際に、日本特有の文化がプラスに働くはずである。

モビリティの時代において、最も効率よく富を増やすことができたのは産油国だった。エネルギーの源泉としての石油を採掘できたからだ。

(D)、これからの時代、世界がめざすのは、気候対策型の経済だ。化石燃料への投資をやめ、炭素ゼロ、カーボンニュートラルの世界を志向する。

モビリティの時代からバーチャリティの時代へ。それにともなつて石油からデータへと資源が移行していくだろう。(E)メタバース時代において、データを生み出す源泉となるものは何か。

それは想像力であり、妄想力だ。人間が物理的な限界を超えたとき、創造性を発揮するために必要なのは、想像力および妄想力に他ならない。想像した世界を形にし、妄想した世界を実現する。

メタバースは物理法則によって規定されていた限界を取り払うことができる。実現できることの可能性は無量大となる。そのときに価値を持つのは、現状を認識して分析する能力ではなく、とんでもない発想を生み出す妄想力だ。思い出してほしい。

『ドラえもん』が4次元ポケットから出すアイテムは突拍子もないものばかりだった。「何だそれ(笑)」と呆れて笑ってしまうような発想力。現実にはありえないものがたくさん出てくる。物理法則なんて完全に無視だ。

しかし、メタバースでは当たり前のように実現できるものがたくさんある。³『ドラえもん』はメタバース時代を先取りした作品なのだ。

何を想像してもいい。妄想でかまわない。むしろその妄想こそが大切だ。

国語

『ドラえもん』で英才教育されてきた日本人にとって、データを生み出す源泉として、妄想力を大いに発揮することが世界から求められている。

(加藤直人『メタバース さよならアトムの時代』による。一部改変)

【語注】

- (注1) Made in Japan … メイド・イン・ジャパン。「日本で作られた」という意味。
- (注2) メタバース … コンピュータ上に作られる仮想空間のこと。
- (注3) ソシヤゲ … ここでは、SNS上で遊べる手軽なオンラインゲームのこと。
- (注4) シェアリングサービス … 物品の共有や貸し借りを仲立ちするサービスのこと。
- (注5) スタートアップ企業 … 優れた技術やアイデアをもとに今までにないサービスを始める企業のこと。
- (注6) ドメスティック … 国内的な。
- (注7) スキルセット … 仕事をする上で必要な知識や技術の組み合わせ。
- (注8) スベック … ここでは「性能」という意味。
- (注9) シビア … 厳しい。
- (注10) デバイス … ここでは電子機器のこと。
- (注11) チューニング … ここでは「調整すること」という意味。
- (注12) シリコンバレー … アメリカのカリフォルニア州に存在する多くの情報技術系の企業が集まる地域。
- (注13) 技術アセット … 技術資源。価値のある技術。
- (注14) ネイティブアプリ … スマートフォンやタブレット上で利用するソフトウェアのこと。
- (注15) アドバンテージ … 優位性。
- (注16) デフォルト … ここでは「もともと」という意味。
- (注17) デフォルメ … 物事を変形させて、原型のある部分を大きにしたり簡単にしたりすること。
- (注18) 『攻殻機動隊』や『ソードアート・オンライン』 … どちらも日本で作られたアニメ作品であり、仮想空間を舞台として物語が展開する。
- (注19) バーチャル YouTuber … バーチャルユーチューバー。3Dキャラクターの姿でオンライン上の動画配信などを行う人やそのキャラクターのこと。
- (注20) バーチャルビーイングス … 人間とコミュニケーションがとれる架空のキャラクター。
- (注21) モビリティ … 人やものを空間的に移動させること。

問一 部①～⑤のカタカナを、それぞれ漢字に直しなさい。(楷書で、ていねいに書くこと)

問二 (A) ～ (E) に入る語として最もふさわしいものを、次の中からそれぞれ一つずつ選び、記号で答えなさい。ただし、同じ記号を二度以上用いてはいけません。
ア しかし イ しかも ウ たとえば エ では オ なぜなら

問三 この文章にはもともと次の一段落が入っていました。どこに入れるのが最もふさわしいですか。入れるべき箇所の直後の七字をぬき出して答えなさい。

こうした日本人のカルチャーとメンタリテイは、バーチャルな思考ととても相性が良い。なぜならメタバース時代においては、魂は遍在するからだ。人間の身体一つに魂が一つという考え方を取り扱う必要がある。

問四 部1「これからが逆襲のチャンスだ」とありますが、それはどういうことですか。六十字以内で説明しなさい。

国語

問五 X には、四字熟語が入ります。ここに入る四字熟語として最もふさわしいものを次の中から一つ選び、記号で答

えなさい。

- ア 悪戦苦闘 あくせんくとう イ 一騎当千 いっきとうせん ウ 右往左往 エ 呉越同舟 こえつどうしゅう オ 切磋琢磨 せつさくたくま

問六 ——部2「バーチャル YouTuber が日本で爆発的に盛り上がったことに関して、われわれは誇りに思ったほうがいい」とありますが、筆者がそのように述べるのはなぜですか。その説明として最もふさわしいものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

- ア 日本で流行したバーチャル YouTuber は、今やゲーム・アニメ・マンガと並んで、世界の人々に愛される存在へと成長した、日本から世界へと発信する最も重要な文化であると考えているから。
- イ 日本で人気となったバーチャル YouTuber は、これまで日本の人々がゲーム・アニメ・マンガのなかで想像してきた世界を実現したものであり、日本のカルチャーの集大成だと考えているから。
- ウ 日本でのバーチャル YouTuber の流行は、ゲーム・アニメ・マンガを愛してきた日本の人々が、現実の世界にはとらわれない自由な発想を育んできたことで実現されたことだと考えているから。
- エ 日本のバーチャル YouTuber は、今までに作られたゲーム・アニメ・マンガに登場するキャラクターを用いることで成り立っており、日本の強みが生かされていることの証だと考えているから。
- オ バーチャル YouTuber は、本来は単なるデータ上のキャラクターであるはずだが、それにも魂が宿ると日本の人々が信じた結果、現実の人間と変わらないものになっていったと考えているから。

問七 ——部3「『ドラえもん』はメタバース時代を先取りした作品なのだ」とありますが、そう言えるのはなぜですか。八十字以内で説明しなさい。

- 問八 本文の内容として最もふさわしいものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。
- ア 世界的にメタバースの開発が進められていく時代になると、その開発に今まで日本が生み出して育ててきたカルチャーや技能が役に立つため、世界の中で日本の重要性が増していくと考えられる。
- イ アメリカや中国などの会社は利益を求めて多くのネイティブアプリを開発したが、日本の会社はメタバースの開発にはゲーム開発の技術が必要になると考え、早いうちからゲームを開発し続けた。
- ウ アニメやマンガなどのバーチャルなカルチャーが発展している日本では、人々が「へのへのもへじ」を顔だと認識するほどの高いパターン認識能力を持ち、メタバースを受け入れやすい状況にある。
- エ 日本は、これまでにたくさんのゲーム・アニメ・マンガを作り、魅力的なキャラクターを生み出してきたために、「モノに魂が宿る」という考え方を自然と受け入れることができるようになった。
- オ 現代は、モビリティの時代からバーチャリティの時代へと移行していく時代であるが、自由な発想を生み出してデータの源泉となる想像力や妄想力はどういうような時代であっても重要なものである。

国語

二

次の文章は、女優であり随筆家であった沢村貞子(一九〇八～一九九六)の文章である。これを読んであとの問いに答えなさい。

あれは、終戦後、四、五年のころだったかしら。

街で若い女優さんと同じバスにのりあわせた。撮影所^{さつえいじょ}でときどき顔はみていたけれど、話をしたことはなかった。

近くで見ると、ちよつとおでこ^{ちよつ}で^{おでこ}、リコウ^{りこう}そうだし、色^{いろ}が白くて可愛らしい。歳^{とし}は十九、女優になって二年目だが、いつも群衆ばかりだという。

「ついでないんです」

としよんぼりしていた。

これから英会話を習いにゆくところだそうなの。バレエと^②セイガクの個人教授もうけている、ときいて、私はすっかり感心してしまった。

「たいへんだろうけれど、辛抱^{しんぼう}して一生懸命おやりなさいよね。何でも身につけておけば、いつか、(a) 役に立つときが来るわ。俳優と言うのはね……」

いじらしい娘^{むすめ}さんを励まそうと、つい (b) 言ってしまった。

黙^{だま}って (c) 聞いていた彼女^{かのじよ}がフツと顔をあげた。

「でも、……いつかじゃおそいんです。若さはすぐなくなっちゃいますもの。若さのない女優なんて……」

A 言いさして、チラツと私を見たが、

「……英会話やバレエなんか、別に身につけようなんて思っちゃいません。——ただそういうことをやっている、っていうことが偉い人たちの耳にはいれば、——熱心だとか、面白いかか噂^{うわさ}になって、チャンスをつかめるかもしれませんからね、宣伝だとおもって高い^③ゲツシヤ^{げつしや}を払^{はら}っているんです。無理をして……ア、次で降りなきゃ……」

立ち上がってから、身がかがめて私の耳に囁^{ささや}いた。

B 「時代が変わったんですからね、昔みたいにコツコツやってちゃおいていかれますもの……じゃ、お先に」
颯^{さつ}爽^{そう}としたうしろ姿だった。

呆然^{ぼうぜん}と見送った私は、やがて悄然^{せうぜん}とした。

(なるほど……世の中は変わった——私の役者心得は、もう古いのかもしれない)

シヨックだった。

それから三十年あまり——いろんなことがあった。

あるテレビ映画で、人気スター^{たいせきすたー}が芸妓^{げんぎ}になり、長唄^{ながうた}・岸^{がし}の柳^{やなぎ}のさわりを弾^ひく場面があった。私は傍^{そば}でそれをきき、そのバチさばきをC賞^{しょう}めそやす老妓^{らうぎ}役^{やく}だった。

当日、スタッフをさんざん待たせてセットへはいった彼女は、いかにも売れっ子らしく、きれいで明るく、花のようだった——いきなり前に置かれた三味線^{さんみせん}をギターのように抱^{かか}えたので、私は (d) したが、当人は、

「なんだかむずかしそうね——こんなもの、持ったこともないんだから……」

と笑っている。私は心配になって、

「あなた、三味線の^④メイシユ^{めいしゆ}ってことになっているんだから——弾き方だけでも習ってくればよかったのに……」

ところが、それを慰^{なぐさ}めてくれたのは彼女だった。²あべこべである。

「大丈夫、大丈夫。音はどうせ^⑤センモンカ^{せんもんか}があとでいれてくれるんだし、私がうまく弾いているように映すのは、演出家の仕事なんだから——ね、そうでしょう?」

なるほど、その通り。わきの老女優が余計なことを言う必要はなかった。出来上がったそのシーンは彼女の美しいアップ多用で、なんとかつながっていた。古い役者はまったく、つまらないことに気をつかう……。

映画のロケで、私が膝^{ひざ}をケガをしたときもそうだった。

一日だけ休ませて貰^{もら}ったが、二日目には足をひきずって撮影所へ行った。あと二、三日で完了^{かんりょう}するのに、公傷だからと言って、おちおち休んではいられなかった。

国語

その姿を見て、娘役のスターが不思議そうな顔をした。

「なぜもつとゆっくり休まないんですか」

「……だって、みなさんに迷惑をかけるから……」

「あら、みんな、今日も休みだろうって、楽しみにしていたんですよ」

「……でも、封切りが間に合わないと思つて……」

「いやだわ、そんな心配はプロデューサーがすることよ、それがあの人たちの役目じゃないの、私たちに関係ないわ」
まことに——、その通り……。

「それにさ、膝が痛いのに我慢して芝居して、下手に見えたら、自分が損しちゃありませんか、そうでしょう？」

若い人の発想には思いがけない新鮮さがあるし、確かに一つの理屈がある。ただ、³それが一つ一つバラバラで、私のような老女には——どうも、のみこめない。

テレビのスタジオドラマで、大スターが^{注6}ニューフェイスに言いこめられた、というウワサを聞いた。

妹役に抜擢された新人が、どうもうまくゆかず、まわりがイライラしだした。たまりかねた姉役のスターが、

「そこは、こうやったらいいんじゃないかしら」

と、(e) 注意したら、

「あなたと私は年齢も違うし、肉体的条件も違うんですから、余計なことは言わないでください」
とピシヤリ決めつけられた、ということである。

たしかに——そう言えばそうかもしれない。けれど——⁴その言葉の中には、何か一番大切なことが失われているようで、なんともしらける。

毎日の暮らしの中でも、そんな——胸の中を風が吹き抜けていくようなことが……多すぎる。別荘、マンション購入のおすすめから、^{注7}利殖のお知らせ、荷物の配達、間違いの電話のものの言いかた、考え方など、なにもかも自分本位の押しの一手のあつかましさには、つい、ムツとしてしまう。

けれど——人間は怒ると血液が酸性になる、ときいている。なんとか、アルカリ性にしておかないと、引っくり返ったらそれこそ大へん。なにしろこちらは、長生きしすぎてくたびれている老人夫婦である。

(沢村貞子『私の台所』による)

【語注】

- (注1) おでこ …… 額が普通以上に出ている人のこと。美人の証し。
- (注2) 悄然 …… ひっそりとしてさびしいさま。
- (注3) 芸妓 …… 宴席で歌やおどりを披露するなどして興をそえる仕事をする女性。「老妓」は年を取った芸妓のこと。
- (注4) 長唄・岸の柳 …… 三味線音楽の一種。「岸の柳」は作品名。
- (注5) 封切り …… 新しい映画を初めて上映すること。
- (注6) ニューフェイス …… デビューしたばかりの新人俳優。
- (注7) 利殖 …… 資金を運用して、財産をふやすこと。

問一 部①～⑤のカタカナを、それぞれ漢字に直しなさい。(楷書で、ていねいに書くこと)

問二 ……部A～Cの語句の本文中の意味として最もふさわしいものを次の中からそれぞれ一つ選び、記号で答えなさい。

A 「言いさして」

ア 途中まで言いかけて

イ 自分の考えに引っぱりこんで

B 「颯爽」

ア 予想もしないことに出会ってなす術を失ってぼんやりしている様子。

イ 常識では考えられないようなことを、思い切つてやつてのける様子。

国語

- ウ 姿、態度、行動にすぎがなく、生き生きとした力がみなぎっている様子。
- エ 自分の信念を曲げたり、ゆうわくに負けたりすることが全くない様子。
- オ 日ごろから何事においても落ち着いていて、物事に動じることがない様子。

C「賞めそやす」

- ア 心の中でばかりにする イ 言葉の限り厳しくする ウ あきれかえってしまふ
- エ 感動して泣き出す オ しきりにほめる

問三 (a) (e) に入る語として最もふさわしいものを次の中からそれぞれ一つ選び、記号で答えなさい。

- ア じっと イ くどくどと ウ そっと エ ゆったりと オ ハッと カ きっと

問四 —— 部1「いつも群衆ばかりだという」とありますが、それはどういうことですか。四十字以内で説明しなさい。

問五 —— 部2「あべこべである」とありますが、筆者がそのように感じたのはなぜですか。その説明として最もふさわしいものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア スタッフをさんざん待たせても文句を言われないことをいいことに、売れっ子女優は三味線の弾き方を学んでこなかったことまで開き直って、そんなことは私の仕事ではないとまで筆者に伝えてきたから。

イ 売れっ子女優にありがちのスタッフに対する高飛車な態度を先輩である筆者がいさめようとしたところ、女優は芝居をきちんとすればよく、スタッフの仕事とはきちんと線引きをすべきだと筆者に伝えてきたから。

ウ 三味線の弾き方を学んでこなかったことを筆者に注意を受けたにもかかわらず、売れっ子女優はそういう考えは昔の考えで、今は技術も上がって、そんなことしなくてもシーンは出来上がると筆者に伝えてきたから。

エ 本来なら先輩である筆者が売れっ子女優に対して、三味線なんて持ったことないでしょうからあとは演出家にまかせたらいいと慰めるところが、売れっ子女優の方から演出家が何とかしてくれと筆者に伝えてきたから。

オ 三味線をうまく弾いているように映すから大丈夫だと演出家が言う前に、売れっ子女優の方から、三味線の初心者でもうまく弾いているように映すのが演出家の仕事だから、何も心配していないと筆者に伝えてきたから。

問六 —— 部3「それが一つ一つバラバラで」とありますが、それはどういうことですか。その説明としてふさわしくないものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア 英会話やバレエを習うのは次の役に備えるためではなく、熱心だとか面白いという評判が偉い人に伝わることで役をもらえるかもしれないという打算的な考え。

イ 三味線に一度も触れたことがなくても、演出家が上手く弾いているように映してくれるという考えは、役者としての心構えに欠ける。

ウ ケガをした筆者にゆっくりと休んだ方が良いという言葉は、筆者を気遣った言葉ではなく、自分たちが休みたいからであつた。

エ 封切りに間に合うかどうかを心配するのは、プロデューサーの仕事だという割り切り方は、みんなで協力して一つの作品を作り上げるという意識に欠ける。

オ ケガの痛みをこらえて芝居をして下手に見えたとしても、俳優として損になることはなく、次の作品で信頼を取り戻せば良いという前向きな考え。

問七 —— 部4「その言葉の中には、何か一番大切なことが失われている」とありますが、ここでいう「一番大切なこと」とは何ですか。三十字以内で説明しなさい。

問八 **私の役者心得**とは、どういうことですか。本文全体の内容をふまえて、百字以内でわかりやすく説明しなさい。