問題２Ａ－５　文章を読んで、後の問に答えなさい。　（30点満点）

「こういうプレーは良く無いですよね。試合の本質とは全く関係が無いので」

前半が終了して画面がスタジオに切り替わった瞬間に、アナウンサーから問われて解説の人がこう言っている。

ボールを相手のゴールに入れるという競技の試合であり、相手に怪我をさせることが目的なはずは無いし、逆に倒されてもいないのにわざとに自分から転んで痛がって相手のファウルをアピールするようなことは、「競技の本質ではない」と言いたいのだろう。だがどうも引っ掛かりを感じるのだ。

本質・・・世の中で頻繁に便利に使われているのに、これほど理解せずに使われている言葉も無いだろう。なぜなら、「本質って何ですか」と聞かれて答えられる人はそれほど多くは無いのだから。

言葉どおりに言うと「本来、そのものが持っている性質」といったところだろうか。つまりは中身のことである。たとえば、表面上はいつも笑顔でおだやかであるように見える人も、実はそれは学校という場で周囲とうまくやっていくために繕っている演技のようなものであり、本来は独りを好む暗い性格の人であるとすると、その人の本質は暗い性格の人ということになる。

ちなみに本質の対義語は現象である。現象とは「表から見てわかりやすいこと」と言ったらいいだろうか。先ほどの例で言うと、いつも笑顔でおだやかあることは、その人の現象に過ぎないということになる。本質と現象はいたるところに存在する。たとえば道を歩いていて、築五十年以上の古いアパートがあるとしよう。壁は傷だらけだし、二階への階段は心配になるほど傾いていたら、あなたはどう思うだろうか。おそらくは室内もそういうものだと想像するのではないだろうか。

［　ア　］この古臭いアパートが室内は最近すっかりリフォームされていて新築のような清潔感のある内ソウになっており、さらにここを気に入った世界的プロゲーマーが複数の部屋を契約していて、普段はここから世界中の人と対戦をしているとしたら・・・

この場合は当然ながら現象は外から見た古いボロボロに見えるアパートであり、本質はリフォームされてきれいな室内の世界的プロゲーマーの城であるということになる。そして私たちは普段はいかに現象で物事を判断しているのかということになる。

では冒頭の例に戻ってみよう。相手とボールを奪い合い、ドリブルをしたり、パスをつないでシュートを打ち、相手のゴールに入れるというスポーツにおいて、何が現象で何が本質なのだろうか。

ボールを所持している時間はボール支配率というデータで表示されるが、普通に考えるとボールを常に持っている方が有利に試合を運んでいると思われる。たとえばボール支配率が七割と三割だと、支配率七割の方が得点するのに有利そうだ。

だが実際にはそうとは限らない。相手に長い時間ボールを持たせて攻めさせておいて、一瞬の隙をついてボールを奪ってゴールを狙うというカウンター的なプレースタイルのチームはボール支配率が低い場合もある。つまりボール支配率は得点に直結はしていないこともあるのだ。

この場合、ボール支配率というは数値は、それだけでは試合をどちらが優勢に進めているのかはわからないので、現象ということになる。表からはわかりにくいということで、本質ではないのだ。

では、試合の本質や競技の本質とは何だろうか。冒頭の解説者はおそらくそこまで考えての発言では無かったと思う。わざと相手を倒すファウルをしたり、わざと倒れされたふりをしたりといったことは、ボールを運んでゴールするということが競技の本質だとすると、そこから外れたプレーなので、それをして欲しく無いと言う意味だったのだろう。

それについてはそうだと思う。わざと倒れるようなことが競技の目的のはずは無いし、見ていても面白く無い。だが、考え方によっては、それもその競技の中身ではないだろうか。わざと倒れて相手にファウルのホイッスルが鳴るようなことをするプレーヤーは、子どものチーム同士の練習試合から世界中のトップリーグでもおそらく一定数いるだろう。そうだとするとそれもこの競技の中身の一部と言える。つまりはわざと倒れることも競技の本質なのだ。

世間では本質という言葉をおそらくそのような意味では使ってはいないのだろう。何かの分野があるとして、そこにある最も重要な事柄というような意味で使っているのだろうか。それを悪いとは言わないが、重要ではないものも中身であり、本質なのである。

だから、「自分の本質を探しに旅に出ています」「本質を求めて活動中」。そんな投稿をしている人をソーシャルメディアで見ると、その強烈な違和感に眉をひそめてしまう。もちろん彼らは本質の意味なんて考えずに、どこかに何か自分が期待するようなものがあると思って、まるでポエムのようにそう書いているだけなのだろうが、そんなセン[B]薄な考えもまた彼らの本質の一部なのかもしれない。

（戚堰　杏「秀逸なゼクエンツ」より）

問一　本文中の　現象　に該当する具体例を、次の選択肢から選びなさい。　（7点）

1　あまり美味しそうな感じには見えなかったが、食べてみると胡麻の風味と甘味がちょうどいい感じの胡麻団子でとても美味しかった。

2　クッション性能が低下してきたので新しいシューズを買おうと店に行ったが、ディスプレイされている青いシューズのデザインが気に入ったので、それを買った。

3　かわいいぬいぐるみがたくさんあってどれを買うのか迷っていたが、太った猫のぬいぐるみが背当てクッションにも使えるので、これに決めた。

4　隣のおうちの庭は草花だけでなく、いろいろとキラキラと光るオーナメントなども使って飾りつけをしているが、どうやらカラスよけの効果があるらしい。

5　ステージで華やかに踊るバレリーナの動画に興味を持ったので他の動画も見てみたら、その練習の様子は思っていたよりもはるかに大変そうだった。

問二　［ア］に入る最も適当な言葉を、次の選択肢から選びなさい。　（4点）

1　だから　2　ところで　3　そして　4　つまり　5　ところが

（問題は次のページに続く）

問三　傍線部　私たちは普段はいかに現象で物事を判断しているのか　とはどういうことか。最も適当なものを次の選択肢から選びなさい。（6点）

1　世界的プロゲーマーというイメージからすると、新築の戸建てか豪華なマンションに住んでいるとイメージを持っているので、古いアパートに住んでいるとかなり意外性があるということ。

2　アパートの内装がリフォームされているかは不動産屋のウェブサイトや説明だけではなく、実際に室内を見ないと判断できないので気をつけたいということ。

3　一見するとボロボロなアパートであっても世界的プロゲーマーにとっては素晴らしい空間になっておあり、それはまるで西洋の古い城に例えられるということ。

4　外壁が傷だらけだったり二階への階段が傾いていても、室内がリフォームされているであれば住むには問題が無いはずなので、多くの人が普段から中を見て決めているということ。

5　外側が古いアパートを見ると、おそらく内側もそうだろうと思ってしまうように、表だけを見て決めつけてしまう傾向が多くの人にあるということ。

問四　傍線部　そのような意味　を示す言葉を本文中から三文字以内で抜き出しなさい。（7点）

問五　傍線部のA　と　B　の漢字と同じ漢字をそれぞれの選択肢から一つ選びなさい。（各3点）

A　内ソウ

1　工場のソウオン問題
2　華麗でソウゴンな宮殿
3　ソウショックのついた衣装
4　ソウナン事故に注意
5　頂上から見たソウカンな風景

B　セン薄

1　行きサキはバスターミナルです。
2　胡瓜のアサ漬けを作る。
3　僅差のタタカいだった。
4　会長にエラばれる。
5　草木ゾめの服を着る。