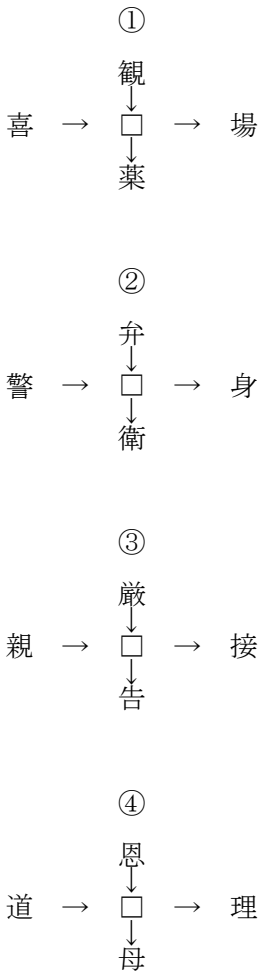




次の問いに答えなさい。

問 上下左右で二字の熟語となるように、□にそれぞれ漢字一字を入れなさい。



問 反対の意味の言葉となるように、□にそれぞれ漢字一字を入れなさい。

- ⑤ 用心 ↑ ↓ □断 ⑥ 社会 ↑ ↓ □人 ⑦ 勝利 ↑ ↓ □北 ⑧ 地味 ↑ ↓ □手

問 四字熟語となるように□にそれぞれ漢字一字を入れなさい。

- ⑨ 異 □ 同音
⑩ □ 刀直入
⑪ 意味 □ 長

問 ⑫ 「右」「左」という漢字は「ナ」の書き順がちがいます。その理由を次の漢字の古い形から考えて説明しなさい。なお、 は手の形です。

右



左



問 次の——線部をそれぞれ六字のひらがなで適切な敬語に直しなさい。

- ⑬ 先生にお礼を言うことを忘れるな。
⑭ 先生、どうぞこの服を着てください。
⑮ 先生のお手紙を見るのは初めてです。
⑯ 先生の奥さんを知る者はだれもいなかった。

問 次の慣用句・ことわざの意味として最も近い意味の言葉を後の語群の中から一つ選び、それぞれ記号で答えなさい。

- ⑰ 飼い犬に手をかまれる
⑱ 他山の石
⑲ 海千山千
⑳ 敷居が高い

語群 ア いましめ イ 裏切り ウ 気おくれ エ 手おくれ オ したたか

二 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

人間同士の将棋、勝負というのは、ただ盤上で能力を a ハッキリし合うだけのものではありません。必ずそこに至るまでのプロセスがあります。強い相手と戦うことになってプレッシャーを受けたり、「ああ、厳しい相手だなあ」と萎縮してしまつて勉強の意欲が減つたりすることだってあります。でも、「それじゃダメだ」と自分の心と戦ったり、整理をつけたりして最終的に対局当日をむかえる。もちろん盤上の戦いもすごく大変なのですが、必ず b ジェンにそういうステップをふんでいます。

人間の強さというのは、他人との戦いはもちろんですが、自分自身との戦いによつても生まれ、育つていくものなのです。それに、人間はつかれも感じるし、集中力も永遠には続きません。判断ミスだつて何度もします。

(A) ① そんなちつぽけな一人の人間があせりや苦しさを乗りこえて、観ている側が感動したり、あつとおどろくような勝負をしたりする。そこそが人間の将棋の醍醐味だと思うのです。

負けが見えた瞬間の真つ赤な顔になつて指す一手、勝利が見えたとき手のふるえをおさえて指す一手、そこにいったいどれほどの思いがこめられているか。きつと観ている側も、棋士と同じようにその感情を共有するものだと思います。

最初から安定した強さを有しているコンピューターとはそこが決定的にちがいます。よく言われることですが、コンピューターに悩みやプレッシャーはありません。いくらコンピューターが強くても、先ほど述べたような人間的なプロセスを乗りこえてきているわけではない。

強いコンピューターというのは、開発者のプログラミング能力、また人間的な意味で言えば開発にかける情熱とか、そういうものが評価されています。ただ②それは、人間の将棋の強さとは別の軸にあるものだと思うのです。

その相いれないまつたく別物の強さをきそわせたのが、棋士対コンピューター戦です。その結果、コンピューターのほうが強かつたとしても、③人間の強さが魅力や意味を失うわけではないでしょう。

(B) ④ 棋士がコンピューターに負けたら、ファンの方がガツカリする気持ちもわかります。いままで人間同士のすばらしい戦いを観てきて、最強棋士のすごさを体感してきた。そういう中でソフトという新しい存在が出てきてそれに負かされたら、人間は感情の生き物である以上、落胆するのも当然だと思つたのです。

いままで自分が興奮や感動してきたものは何だったのだ、と。

ただ実は、人間とコンピューターの強さというのは秤にかけるものではなくて、それぞれが コユウの良さを持っているものだと思うのです。

人間対人間、人間対コンピューター、コンピューター対コンピューター。大きく分ければこの三つになると思いますが、これらはそれぞれに独立した魅力があつて、おたがいを阻害するものではありません。そこを分けて考えることが大事なのではないでしょうか。

この三つの*コンテンツを徹底的に味わいつくしたうえで、コンピューター対コンピューターの対戦が一番おもしろいと思えば、人間の強さに魅力を感じなくなつても仕方がないとは思いますが。でもきちんと比較もせずに、なんとなく時代の流れやちよつとした*インパクトだけで、人間対人間のおもしろさの魅力が薄らいだと思つたのはすごくもったいない。

もちろん棋士も傍観しているわけにはいきません。現状、コンピューターに強さの面で分が悪いという事実がある中で、どのように将棋の魅力を発信していくのか考えなければいけません。例えば人間の強さというのは何なのか、どういうところに意味や魅力があるのか。

現状は、まだファンや世間に向けてアピールが不足していると思います。私も今回、電王戦でソフトと戦う中でいろいろな経験をすると思います。自分なりに*咀嚼して考えて、そして自分の将棋に還元して、ファンの方に観ていただきたいと考えています。

ファンとの交流の中で、あるときこんなことをたずねられました。

「人間とコンピューターの棋風はどうちがうんですか？」

そのときは「④セオリーを重視するのが人間の将棋。計算に裏打ちされた読みを重視するのがソフトの将棋」と答えました。みなさんも実生活で、「こうすれば大体うまくいく」という d シンをお持ちだと思います。将棋にも、そういう人間の知恵のようなものがあるのです。棋士はある形を見たときに、「こうすべき」というセオリーのようなのをたくさん持っています。それによつてたくさんの手を切り捨てて、候補手をしぼることができます。この経験によつて育まれてきたセオリーをたくさん持つことが、その人の強さともいえるでしょう。

もちろん人間だつて一手一手をていねいに読みます。ですが、将棋は手の可能性が非常に多いので、すぐに未知の局面に突入します。そういう状況では、存在するすべての手を一つ一つ読んでいたらキリがありません。つかれてしまいますし、そもそも公式戦は持ち時間といつて、指す時間が限られているのです。だから最初に候補手がある程度しぼっておかなければいけない。そのときに活躍するのがセオリーです。

そこから外れた手は除外して、残った手を丹念に読みます。そうやって棋士は一手一手をつむいでいくのです。

(C) 物事には何事も例外があるように、セオリーも完璧ではありません。正解がこぼれてしまうことだってあります。ここがコンピューターとのちがいです。機械は演算力にすぐれているので、一手一手をしらみつぶしに読んでいくことができます。その結果、人間のセオリーからは大きくはなれるような正解を見つけ出すことがあるのです。

棋士のインタビューを読んでいると、「ソフトが登場したことのメリットは？」という質問に対して、「盤上の可能性が広がった」という返事をよく見かけます。これはまさにソフトが、人間が捨ててしまいがちな例外を拾い上げてくることを指しているんですね。人間がいままでダメだと思っていたことが、実はそうではないことがわかった。そんな例が公式戦でしばしば現れています。好奇心がある人間なら、ワクワクするでしょう。だって見たこともない新しい地平が目の前に広がったんですから。

人間のまちがいがソフトによって判明することもあります。そのときに「なんでまちがえたんだろう」と考えると、結構おもしろかったです。

(D) 時代を代表するような大棋士がタイトル戦で指した手が、妙手という評判を呼んだとします。実は妙手どころか疑問手だったのですが、結果的にその棋士が勝った。それをきちんと e ケンショウせず^⑤にみなが鵜のみにしてしまって、そのまちがっていた手が常識になっていたということもあります。

そしてコンピューターが登場し、その手に疑問手の烙印をおした。つまり、評価が百八十度変わってしまったわけです。最近、ソフトによって常識が変わってしまったことがしばしば見受けられます。

強い人の手は信用しがちですし、ましてや勝った将棋となると、「正しいんだ」と思いこんでしまう。人間はイメージや感情に大きく左右されやすいです。でも逆に言えば、そういうまちがいをするからこそ人間らしいと言えますし、おもしろい。

(E) ^⑤ソフトを毛ぎらいするのではなくて、良さをすなおに吸収するべきだと思っ

結局のところは、人間がどう受け入れるかという感情の問題ではないでしょうか。コンピューターが出てきたところで、将棋の魅力が減るわけではありません。

その時代を生きている人々が、その事象をどのように受け入れるかということではないのです。うまく使ってプラスにできるか、それとも……。

^⑥もしかしたらソフトは、我々人間の本質を映し出す鏡のような存在なのかもしれません。

(佐藤天彦『理想を現実にする力』朝日新書)

*注 コンテンツ＝中身。 内容。 インパクト＝衝撃。 咀嚼＝よくかみくだくこと。 十分に理解して味わうこと。

問一 a e のカタカナを漢字に直しなさい。

問二 (A) (B) (C) (D) (E) に入る最も適切な言葉を次の中から一つずつ選び、それぞれ記号で答えなさい。ただし、同じ言葉を二度以上使ってはけません。

ア だから イ しかし ウ ただし エ なぜなら オ もちろん カ 例えば

問三 線部①の「ちっぽけな」とは人間のどのような様子を言っていますか、説明しなさい。

問四 線部②の説明として最も適切なものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

- ア 開発者のプログラミング能力や開発にかける情熱は、棋士が全ての精力をこめて盤面に向かうときの感情と変わりがないということ。
- イ コンピューターには悩みやプレッシャーは無いが、開発者は棋士と同じ人間として悩みやプレッシャーを感じているということ。
- ウ 開発者がコンピューター将棋の開発にいくら情熱を注いでも、人間の将棋にかける思いがもたらす感動にはおよばないということ。
- エ コンピューターが将棋を指すときの最善手の探し方と、人間の棋士が最善手を探すときの考え方は、全く異なっているということ。
- オ コンピューターの将棋の勝ち負けは計算の能力の優劣で決まるが、人間の将棋の勝ち負けは棋士の経験の量で決まるということ。

問五 線部③について、将棋における「人間の強さ」の「魅力や意味」を説明しなさい。

問六 —— 線部④で言う「人間」と「コンピューター」の「棋風」のちがいを説明しなさい。

問七 —— 線部⑤の「ソフト」の「良さ」を説明したものとして最も適切なものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア 人間の感情や先入観に刺激をあたえて、それまでの常識をやぶる新しい考えを生み出すところ。

イ 人間のまちがいを明らかにしたうえで、だからこそ人間はすばらしいと教えてくれるところ。

ウ 人間の考えつかなかったような正解を見つけ出して、将棋のもつ可能性を広げてくれるところ。

エ 正解だと思ってもそれを鵜のみにせず、確かめ続けることの大切さを教えてくれるところ。

オ 人間とコンピューターが共存する未来をえがくことで、社会に多様性をもたらしてくれるところ。

問八 —— 線部⑥で棋士として筆者はどのようなことを言おうとしていると思いますか、本文全体をふまえて説明しなさい。

三 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

航輝と和斗は小学校四年生。航輝の父は貨物船の一等機関士で、和斗の父は船の設計技師ということもあり、船の話題で気が合った二人は入学当初よりの親友であった。

—— お父さんはやっぱり、船に乗るのが好きなんだよな。

あれは二年ほど前のことだっただろうか。

小学校の授業で、自分の名前の由来を調べるといのがあった。航輝が家に帰って（A）母にたずねると、お父さんにきいて、との返事。航輝の名前を考えたのは父だったらしい。

航輝はその晩、ちようど休暇で家にいた父に、あらためて名前の由来をたずねた。そのとき父は風呂上がりで、首にタオルをかけて扇風機の風に当たっていた。

—— おまえの人生という名の航路が、輝きに満ちていますように。そう願って、《航輝》と名づけたんだよ。

説明はa **カンケツ**でわかりやすく、① **ただそのあとで父は、照れかくしのように付け加えたのだった。お父さんはやっぱり、船に乗るのが好きなんだよな、と。**

そのときの一言ほど、実感のこもった父のせりふを航輝は知らない。大人は子供に何かを語るとき、いつだって効果や影響を先に計算するから。たとえ本音であっても心から言葉までは距離があるものだし、それは子供にだって何となく感じ取れる。ところがこのときの父の一言は、（B）放ったものだったからこそ、偽りなき実感がこめられていた。

いまよりふたつも幼かった航輝が、そのようなことを頭で理解できたわけではない。ただ直感で、思ったのだ——ああ、お父さんは本当に船に乗るのが好きなんだ、と。

莉央が生まれたときは、船にあやかった名前をつけられるのをいやがった母が、自分で率先して考えたそうである。けれども航輝は、すてきな意味がこめられた自分の名前を気に入っていた。そしてその名前は父の、船に対する愛着の象徴であるようにも感じていた。

—— その父が、船を降りて陸上勤務になるという。

「航輝。おい、航輝ったら」

和斗に名を呼ばれ、航輝は **I** に返る。

「ごめん、ぼうっとしてた」

「何だよ、おれの話聞いてなかったのかよ」

父から陸上勤務のことを聞かされた翌日の昼休みのことである。前日の **コウテン** がうそのように雨が降り、航輝は教室で机をふたつ向かい合わせにくっつけて、和斗と絵をかいていた。

和斗は若干いらだったように、自由帳の空白のページを鉛筆でたたきながら言った。

「だからさ、高速客船を作るとしたら、カタマランとトリマラン、どっちがいいと思うかってきいてんの」
船舶の高速化を実現するためには、造波抵抗^{ていとう}といって、船が航行することにより水面に生じる波から受ける抵抗を小さくする必要がある。これは船体を細くすることでかなえられるが、反面細い船体は安定性を欠き、転覆^{てんぷく}などのキケン^cを招いてしまう。そこで、ふたつの細い船体を水面より上でつなぐことにより、高速かつ安全な航行を可能にした船舶が誕生した。これを双胴船^{そうとうせん}、すなわちカタマランといい、さらにもうひとつ胴を増やしたものをトリマランという——どこで学んだのか、このようなことを和斗は（C）説明してくれた。

「で、おまえだっただどっちにする？ カタマランか、トリマランか」
「……ごめん、ぼくにはよくわかんないや」

航輝はⅡを浮かべるしかなかった。設計したいというだけあって、和斗は船の種類や形状、機構などに関して、（D）小学生とは思えないほどの知識を有している。対する航輝は単純に船が好きだという程度にとどまっただけで、和斗の専門的な話にはほとんどついていけないのだった。

航輝の無知を、和斗は責めなかった。②代わり^{えんひつ}にため息をつき、鉛筆を机の上に無造作に放り投げた。

「おまえさ、何か今日おかしくない？ 具合でも悪いの？ そんなんで放課後、うちに遊びに来られるのかよ」

今日こそは二人で作った船の模型を、和斗の家に見に行く約束をしていた。けれども父の仕事や引っこし^しのことが気にかかり、航輝はそれどころではなくなっていた。

和斗には言いづらいけど、いつかは打ち明けてはならない。具体的な日取りは未定だが、ひと月後には名古屋で新しい生活が始まることを思えば、引っこし^しまではあと三週間かそこらだろう。きちんと伝えるなら、（E）早いほうがいい。

「うん……実はね」

どもりながら切り出した航輝を、和斗はじっと見つめていた。

「うち、引っこすことになったんだ。今度の一ヶ月の休みが終わったら、お父さんが陸上勤務^{りくぎふ}に変わるから、名古屋に行かなくちゃいけないんだって」

「え……おまえ、転校するのよ」

「そうなんだ。残念だけど」

動揺^{どうぶゆ}をあたえることは覚悟^{かくご}していた。③ところが和斗は思いのほか落ち着いて見え、ただ目をふせてつまらなそうに言った。

「ふうん。おれたち、もう会えなくなるのかな」

「そんなことないよ」あわててかぶりをふる。

「名古屋ってどのくらい遠いんだ」

「えっと、たしか車で六時間くらいだってお父さんが……車を向こうに持っていきたくらいから、引っこし^しのときはお父さんの運転で移動するんだって」

「そんなに遠いのかよ。じゃあ、やっぱり会えないよ」

冷たい声で和斗が言うのも、さびしがってくれているのだとわかっていた。何とかまた会える日が来ることを認めてほしくて、航輝は和斗と友だちになった日にかわした約束を思い出す。

「そうだ、いつか和斗の設計した船に乗せてくれるんでしょう。何年先になるかわからないけど、そのときにきつとまた会えるよ」

「そいつは無理だな」

「どっつて」

椅子から立ち上がった航輝を*一瞥^{ひとげつ}しただけで、和斗はまたうつむいてしまった。へ i へ

「おまえんとこのおじさん、船乗りじゃなくなるんだろ。おじさんが乗らないんじや、おまえを乗せてやることはできないよ」

——おまえんとこのおじさんが船乗りなら、いつかおれの設計した船に乗せてやるよ。そのときはおまえも、おじさんにたのんでいっしょに乗せてもらえよな。

約束のdモンゴン^dは、たしかにこうだった。しかしそれがどの程度現実的なのか、航輝は想像ができないでいた。今後父が船乗りにもどる日が来るとして、和斗が船を設計できるほど大人になるころまで現役^{げんぎやく}の船乗りでいられるのか。また父が仕事で乗る船に、息子の自分が乗せてもらえる可能性はあるのか。客船の設計にも興味を示していた和斗の船に、客として乗せてもらうことはできないのか——。

だがそのとき、航輝は和斗の船に乗せてもらうための、よりeマイカイ^eですばらしい方法をひらめいた。

「じゃあ、ぼくが船乗りになるよ」

航輝は両手を机につき、身を乗り出して宣言した。

いったん口に出してしまうと、意外なほどその言葉はしっくりきた。そっか、ぼくが船乗りになればいいんだ。それなら仕事で乗れるはずだし、お父さんの力を借りなくてもいい。自分の発言に酔うように、航輝は続けてまくし立てた。

「ね、それならまた会えるでしょう。お父さんがだめなら、ぼくが船乗りになればいいんだ。いつかぼくが船乗りになって、和斗の設計した船に——」

「適当なこと言なよ！」

ところが、④和斗が突如として声をあげたので、航輝は絶句した。へ ii へ

「おじさんがだめなら自分が船乗りになればいい、だって？ おれはそんな軽い気持ちで、設計技術者になりたいって言ってるわけじゃない。船のことをいっぱい勉強して、船乗りの仕事がすごく大変だってことも知ってる、だからおじさんにいっしょに乗せてもらって言ったんだよ。それを、自分が船乗りになればいいだなんて、適当なこと言いやがって。まるでおれが設計技術者になりたいことまで、適当に言うてるみたいじゃんか」

「そ、そんなつもりは……」

しどろもどろになりながら、航輝は和斗をなだめようとする。へ iii へ

「うそつけ。どうせこの場を丸く収めるために、思いつきで言っただけなんだろう」

「ちがうよ。ぼく、いままでだれにも言ってなかったけど、本当はずっと船乗りになりたかったんだ」

本音なのか、それとも当座をしのぐためのⅢなのか、航輝自身にもよくわかっていなかった。

「それならどうして、おれに話してくれなかったんだ。おれが本気で設計技術者になりたいって言うのを、どんな思いで聞いてたんだよ」

どう答えていいかわからず、航輝はⅣをつぐむ。しばらくのあいだ、和斗は航輝を厳しくにらんでいたが、やがてふいとそっぽを向い

た。へ iv へ

「ごめん、和斗……」

たまらず航輝はあやまるが、

「いいよ、もう。いまさらおこったって仕方ないもん。おまえはどうせ、もうすぐ名古屋に行っちゃうんだから」

和斗は吐き捨て、教室を出て行ってしまった。へ v へ

そのまま昼休みの終わりを告げるチャイムが鳴るまで、⑤航輝は和斗を追いかけられることもしせず、自分の席で凝然としていた。

(岡崎琢磨「進水の日」宝島社)

*注 一瞥||ちらつと見る||こと。凝然||じつとして、動かないさま。

問一 a e のカタカナを漢字に直しなさい。

問二 (A) (B) (C) (D) (E) に入る最も適切な言葉を次の中から一つずつ選び、それぞれ記号で答えなさい。ただし、同じ言葉を二度以上使ってははいけません。

ア とつさに イ かるうじて ウ なるべく エ よどみなく オ およそ カ さつそく

問三 I IV にそれぞれ適切な漢字一字を入れ、文意が通るようにしなさい。

問四 II に入る最も適切な言葉を次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア 薄笑い イ 照れ笑い ウ 苦笑い エ ふくみ笑い オ 愛想笑い カ しのび笑い

問五 III に入る最も適切な言葉を次の中から一つ選び、記号で答えなさい。

ア 名案 イ 計算 ウ 知恵 エ 方便 オ 配慮

問六 本文中に次の一文がぬけています。どこに入れるのが最も適切ですか、(i) (v) の中から一つ選び、記号で答えなさい。
居合わせたクラスメイトたちの視線がつきささるようだった。

問七 — 線部①とありますが、この時の父の心情として最も適切なものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。
ア 船乗りをしている父として、息子の人生に幸あれと願って、船に関する名前を付けるという自分の愛情の深さに酔っている。
イ 自分と同じく船乗りになってほしいという強い願望をこめて、息子に船に関する名前を付けたことをほこりに思っている。
ウ 息子の人生を船の航路にたとえた名前を付け、幸せになれるよう神だのみをしている自分の弱さを情けなく思っている。
エ 船が好きだという自分のわがままだけで、妻の意見も聞かず、息子の名前をつけたひとりよがり息子にわびている。
オ 名前にこめた大げさすぎる息子への愛情をはずかしく思いながらも、船にかける自分の深い思いを伝えようとしている。

問八 — 線部②のようにした和斗の心情を説明しなさい。

問九 — 線部③で和斗が「落ち着いて見え」とありますが、この時の和斗の心情として最も適切なものを次の中から一つ選び、記号で答えなさい。
ア 落ち着いているわけではなく、今まで転校のことをだまっていたことに対して、腹を立てているがおきえている。
イ とつぜんの転校の話があたえた衝撃があまりにも大きく、どう対処してよいか分からず、ぼうぜんとしている。
ウ 転校ということ聞いて怒りがこみ上げたが、クラスのみんなが見ているので、平静をとりつくろっている。
エ うすうす感じていた転校だが、現実となり、今ここで取り乱したら航輝がもつとつらくなると思いがまんしている。
オ 父の仕事の関係で転校するのは仕方ないが、自分が設計した船に乗ってもらった夢も消えてしまいつらく思っている。

問十 — 線部④で「声をあげた」和斗の心情を説明しなさい。

問十一 — 線部⑤で航輝が「凝然としていた」理由を説明しなさい。

国語 解答用紙 (その二)

一

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑳

二

a	b	c
d	e	

A
B
C
D
E

問三

問四

問五

問六

問七

問八

得 点

受験 番号	
----------	--

国語 解答用紙 (その二)

三

問一

d	a
e	b
	c

問二

A
B
C
D
E

問三

I
IV

問四

--

問五

--

問六

--

問七

--

問八

問九

--

問十

問十一

受験番号	
------	--