

【問題一】 次の文章を読んで後の問いに答えなさい。

人間はあれこれと後悔する。こんな連載、引き受けなければよかった、等々。では猫はどうか。いや、別に猫にかぎらない。人間以外の動物は、後悔をするのだろうか。

猫が鳥に襲いかかる。逃げられる。でも、惜しかった。そのときその猫は、「もう少し忍び足で近づいてから飛びかかればよかったにや」などという日本語に翻訳できるような仕方では後悔するのだろうか。私の考えでは、しない。いや、できない。猫は、そして人間以外の動物は、後悔というものを為さない。なぜか。

後悔するということは、事実と反する思いを含んでいる。「ああすればよかった」というのは、そうしなかったという事実と反する思いであり、「あんなことしなければよかった」というのはそんなことをしてしまったという事実と反する思いである。ならば、事実と反する思いをもつというのは、どのような可能になるのだろうか。

ひとつ用語を導入しておきたい。『論理哲学論考』においてウィトゲンシュタインは、可能な事実の総体を「論理空間」と呼ぶ。そこには、現実が起こった事実と現実には起こらなかったけれど起こりえたという事実が含まれている。ここで、「起こりえた」というのは目いっぱい広くとっていたきたい。私は現実には大学の教員をしているが、もしかしたら大リーガーであったかもしれない。もちろんそれがふつうの意味では「ありえない」ことなのは私が一番よく承知している。だが、能力的に実現不可能であっても、思考不可能ではない。「もし私が大リーガーであったなら」と反事実的な想像をすることは別に矛盾ではない。私が大リーグでホームランをばかすか打つ。どこに矛盾があるのか。

ここで捉えられる「可能性」は、われわれが捉えうる最も広い意味での可能性、つまり論理的可能性にはかならない。それは論理的に矛盾しないかぎり
は可能であると言われる。そんな可能性の総体、それが論理空間である。現実の世界というのは論理空間の中のごく一部分にすぎない。実際に起こっていることを取り巻いて、現実化しなかった可能性がコウ大に開けている。だが他方、われわれはただこの現実の世界を生きるしかない。ここに問題の根っこがある。

われわれが出会うのはすべて現実の世界である。可能性の世界などというものがどこかにあるわけではない。へたをすると「思考の世界」などというものを想定し、しかもそれを「心の中」に位置づけたりしたくなるかもしれない。だが、見まわしてほしい。部屋の中、あるいは窓の外。見えるのは現実
起こっているさまざまな事実である。「心の中」(実にいいかげんな言葉だと思うが、いまはそれには目をつぶって)を探ってみてもよい。軽く頭痛がする。それも現実
に起こっている事実である。あれやこれや考えている。非現実的なことを考えているかもしれないが、そう考えていること、それは現実の事実である。文字を書きつける。声に出さずに語る。イメージを思い描く。あるいは脳がある状態になる。すべて、現実
に起こっている事実にはかならない。

私に与えられているものは現実の事実だけである。しかし私は現実を取り巻く可能性の総体たる論理空間を理解している。だとすれば、この現実を元手に、論理空間の了解が形成されるのでなければならぬ。それはどのようにしてか。

犬^Cによりもまず、世界が分節化されていなければならない。例えば白い犬が走っているという事実を、われわれは、白いという性質と一匹のあの犬^Cという対象と(走っている)という動作といった要素から構成されるものとして捉えている。こうした構成要素を取り出すことを「分節化」と言う。われわれはすでに分節化された世界に生きている。分節化されていない世界とは、いわばテッ底的な抽象画の世界にも喩えられるだろう。そこでは、あらゆる対象の輪カクが失われ、それら対象がもっていた意味も消え去る。そんな世界。他方、われわれが生きている世界はそうではない。われわれは、あの犬は白いという事実から、あの犬という対象と白いという性質を分節化し、あるいはまたへ机の上にパソコンがあるという事実から、へその机とへそのパソコンという対象とへの上に;があるという関係を、その事実を構成する要素として分節化している。あまり細かい区別をしなくてもいいので、性質と関係をあわせて「概念」と呼ぶことにしよう。われわれは世界をさまざまな対象とさまざまな概念に分節化して捉えている。かりに世界が分節化されていなかったなら、反事実的な思いも不可能となるだろう。犬が走っているという事実を前にして、その犬が逆立ちするという反事実的なことを考える。そのような思いが可能になるのも、へその犬という対象とへ走るという概念が別々の要素として捉えられているからである。その犬はなるほどいまは走っている。しかし、走っている状態しかありえないのではなく、歩いていたり寝ていたり、あるいは逆立ちすることも、考えることができる。それは、へその犬という対象をへ走るという概念以外の要素(歩く(寝る(逆立ちする)等々)と組み合わせることが可能だということにほかならない。そのためには、へその犬という対象とへ走るという概念は別々の構成要素として区別されていなければならない。つまり、論理空間を開くには、世界が対象と概念に分節化されていなければならないのである。

ただし、ここでもう少しことがらを正確に捉えておきたい。いま述べたように、論理空間を開くには世界が分節化されていなければならないが、逆に、世界が分節化されているためには論理空間が成立していなければならないのである。

机の上のパソコンを考えてみよう。なるほどいまは机の上にあるが、可能性としてはそのパソコンはさまざまな場所にありうる。例えば床の上に置く。あるいは部屋の外に持ち出す。そこで、われわれがそうした可能性を理解していないとしてみよう。そのとき、そのパソコンはその机の上にしかありえないものとなってしまうだろう。そのパソコンとその机が分離されることを、われわれは想像することさえできない。そうなってしまうたら、それはつまり、そのパソコンと机は分離不可能(しかも論理的に分離不可能)ということであり、それはもはやさらなる要素に分解不可能な一つの対象ということになる。机の色についても同じように議論される。いまはその机は茶色だが、もしその机が茶色以外の色である可能性をわれわれが理解していないのだとすれば、その机は茶色でしかありえないことになる。そのとき、その机と茶色という色は論理的に分離不可能となり、それらを別々の要素として分節化して考えることは不可能である。

さらにこの議論は、パソコンと机に対してだけでなく、机と床に対してでも成り立つ。いま机は床の上にあるが、われわれはそれが他の場所、例えば外の路上にあるといった反事実的な可能性も了解している。そこでもしそのような反事実的な了解がないのであれば、その机とその床は論理的に分離不可能となり、分節化されていないことになる。かくして、パソコンと机が癒着し、机と床が癒着し、床は建物と癒着し、建物は地面と癒着して、ついには宇宙全体が論理的に分離不可能となってしまうだろう。

世界から対象と概念を分節化して捉えるためには、その対象と概念が他のさまざまな対象や概念と組み合わせられる可能性が理解されていなければならないのである。したがって、世界が分節化されるためには論理空間が成立していなければならない。このことと、先に示した「論理空間が成立するためには世界が分節化されていなければならない」を併せるならば、つまり、論理空間の成立と分節化された世界の成立は、どちらが先というのではなく、厳密に同時なのである。

さらに、論理空間の成立のためには、それゆえまた分節化された世界の成立のためには、われわれは分節化された言語をもっていなければならない。

言語にはさまざまな働きがあるが、その中の重要なものは、ものごとを表現するという働きである。例えば、「白い犬が走っている」という言葉は「白い犬が走っている」という事実を表現する。しかるべき場面で「あの犬」と言えば、それはある一匹の犬を表現する。あるいは「白い」という語はある範囲の色を表現している。逆に、ものごとを表現する働きをもったものはすべて「言語」と呼ぶことにしよう。われわれはふつう「言語」というと音声言語と文字言語だけを考えがちだが、言語の働きをもったものはさらにさまざまにある。例えば種々の図アンで表わされた標識なども言語であり、鉄道路線図も言語であり、設計図のような図面も、それが実際に作られるべきものを表現しているという意味では言語である。あるいはまた、飲食店に置かれてある食品サンプルも、実物の代用品という意味で言語と言えるだろう。

もし、われわれの世界から、これら言語と称すべきもののたちのいっさいがなくなったら、どうだろう。私の考えでは、そのとき世界もまた未分節の状態になるしかない。そのことを示すために、「世界は分節化されているが、分節化された言語はもっていない」と仮定してみよう。F「背理法の仮定」。

先ほど論じたように、へ机の上にパソコンがある」という事実がへその机へそのパソコンへの上に：がある」という構成要素に分節化されているためには、それらの要素がへ机の上にパソコンがある」という組合せ以外の組合せ、例えばへパソコンの上に机がある」といった組合せを作りうるのではない。さもないければ、へ机の上にパソコンがある」という事実がそれ以上分節化されないひとかたまりとなってしまうだろう。だが、いま、いっさいの言語がないと仮定している。へその机へへそのパソコン」という対象、およびへの上に：がある」という概念を表現してくれる言葉がない。だとすれば、その対象や概念そのものを組み替えてみるしかない。つまり、実際にパソコンの上に机を置いてみるしかない。そんなことをしたらパソコンが壊れるだろうということは措いておくとしても、根本的なことは、それらはもはや現実のことであり、たんなる可能性ではないということである。

やはり、どうしたって言語がなければならぬ。言語がなければいっさいは現物となる。そのとき、現物に対してさまざまな組合せを試してみたとして

も、それらはすべて現実の事実になるしかない。それゆえ、反事実的な可能性を開くにはどうしても現物の代理物たる言語が必要なのである。われわれはそうした言葉をさまざまに組み合わせる。それが、さまざまな可能性を表現する。最初に述べたが、可能性の世界なるものがどこか（心の中であれアイデア的な世界にであれ）にあるというわけではない。言語もまた、現実の一部にはかならない。食品サンプルは心的な何ものかでもアイデア的な塩化ビニールで作られており、音声言語は空気振動であり、文字言語は現実を書きだされたインクの染み等である。それゆえ、言葉を用いているときにも、われわれはけつしてこの現実世界の外に出て行っているわけではない。われわれは現実に生きるしかない。この現実の中で、空気振動やインクの染みや塩化ビニールの塊を適当に操りながら、さまざまな可能性を表現するのである。「白い犬が逆立ちして走り去る」という文字模様を紙上に描けば、それは白い犬が逆立ちして走り去っていく可能性を表現している。可能性とは、このように、言語が表現するものとしてのみ、成り立ちうる。それ以外に可能性の生存場所はない。

可能性を開くために必要とされる言語は、分節化されていなければならない。さもないければ、言語においてさまざまな組合せを試すことができないからである。「机の上にパソコンがある」という言語表現があり、それが「机」「パソコン」「：の上に：がある」という語句に分節化されているからこそ、インクの染みにおいて「パソコンの上に机がある」という組合せを試すことができる。そしてそれが、へパソコンの上に机がある」という非現実の可能的な事実を表現する。われわれはこうして、そしてこのようにしてのみ、可能性を理解するのである。

論理空間・分節化された世界・分節化された言語、これらはすべて厳密に同時に成立する。それゆえ、言語をもっていない動物は可能性の了解をもたず、分節化された世界にも生きていないことになる。言語をもっている動物でも、それが分節化され、さまざまな組合せを試せるような構造（構文論的構造）をもっていない単純な言語にとどまるかぎり、それは論理空間を開く力をもっていない。

Hかくして、猫は後悔しない。人間だけが後悔する。

問一 傍線部（1）～（5）のカタカナに該当する漢字を含む熟語として最も適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- | | | | | |
|---------|------|------|------|------|
| （1）コウ大 | ① 復興 | ② 方向 | ③ 広角 | ④ 好調 |
| （2）テッ底的 | ① 前敵 | ② 撤去 | ③ 徹夜 | ④ 更迭 |
| （3）輪カク | ① 郭公 | ② 覚悟 | ③ 中核 | ④ 地殻 |
| （4）図アン | ① 暗記 | ② 行灯 | ③ 安直 | ④ 草案 |
| （5）モ様 | ① 追慕 | ② 規模 | ③ 水面 | ④ 繁茂 |

（野矢茂樹「語りえぬものを語る」より）

問一 傍線部A「私が大リーグでホームランをばかすか打つ。どこに矛盾があるうか」の理由を説明したものとして最も適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① ウィトゲンシュタインは可能な事実の総体という概念を導入したが、ここにいう「可能な事実」とは「起こりえた事実」という意味であるので、実際には起こらなかった全ての状況のみによって成立する概念には矛盾は存在しない、ということ。
- ② 事実に対する思いを持つことによつて後悔することになるので、現実を起こった事実と現実とに反する事実が共存する「論理空間」という概念を導入することで、筆者は大リーグでホームランをばかすか打つという反事実と後悔しないで済む、ということ。
- ③ 「論理空間」とは、現実を起こった事実と現実には起こらなかったけれど起こりえたという事実とを区別する必要がある、論理的な矛盾が存在しないように導入された概念であるため、筆者は大学の教員でかつ大リーガーであると考えてよい、ということ。
- ④ 「論理空間」は現実を起こった事実と現実には起こらなかったけど起こりえたという事実を含む概念であるから、筆者は現実的には大学の教員であるが、反事実的な想像をして大リーグで活躍していたとすることは「論理空間」では矛盾とはならない、ということ。

問三 傍線部B「ここに問題の根っこがある」の内容を説明したものとして最も適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 「論理空間」には膨大な論理的に可能な現実があり得るが、われわれが生きてるのは実際に起こった現実しかない、ということ。
- ② 「論理空間」はあくまでも論理によつて構築される世界なので、最終的に現実の世界とは異なる想像の世界である、ということ。
- ③ 可能性の総体という考え方がすでに「論理空間」のごく一部に過ぎないため、「論理空間」は実現不可能である、ということ。
- ④ 現実の世界とは実際に起こった世界のことであり、「論理空間」は現実の世界とは異なる世界である、ということ。

問四 傍線部C「なによりもまず、世界が分節化されていなければならない」の理由を説明したものとして最も適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 現実の世界の中に「可能性の世界」が別に存在している訳ではないので、まずは両者を分けて理解する必要があるから。
- ② 「思考の世界」とか「心の中」には「現実」は存在しないが、それを現実を起こっている事実だと誤解してしまうから。
- ③ 事実を構成する対象と概念とを要素として捉えることができれば、可能性の総体たる論理空間を理解することができないから。
- ④ われわれは分節化されていない世界に生きているので、世界を理解するためには現実の構成要素を取り出す「分節化」が必須であるから。

問五 傍線部D「世界が分節化されているためには論理空間が成立していなければならない」の理由を説明したものとして最も適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 「論理空間」においては論理的に分離不可能な対象を扱うことができるが、その場合にはその対象を「分離」することを想像することはできないので、そもそも「論理空間」を想起せずとも世界を分節化することはできないから。
- ② 世界から対象と概念を分節化して捉えるためには、その対象と概念が他のさまざまな対象や概念と組み合わせられる可能性が理解されていなければならない、その理解には「可能な事実の総体」たる「論理空間」の成立が不可欠であるから。
- ③ 世界が分節化されていないと、例えば「白い犬が走っている」という事実について、対象たる「犬」と概念たる「走る」という構成要素を組み合わせることができないので、結果として「論理空間」を成立させることがなくなるから。
- ④ 世界を分節化するということは、世界を対象と概念という構成要素として取り出す営みに他ならないが、この対象と概念を自在に組み合わせることとで無限の論理的可能性が発生してしまうため、「論理空間」と現実とを区別する必要があるから。

問六 傍線部E「分節化された言語」の内容を説明したものとして最も適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 言語にはさまざまな機能があるが、特に事実を表現するという最も重要な機能に特化した言語、ということ。
- ② 卑近な音声言語と文字言語を除外した、ものごとを表現するという働きをもつすべてのものを言語とする、ということ。
- ③ 飲食店に置かれてある食品サンプルこそ、実物の代用品という意味において言語を分節化するものである、ということ。
- ④ 言語にはものごとを表現する働きがあるが、対象と概念という構成要素をさまざまな可能性として組み合わせることができる言語、ということ。

問七 傍線部F「背理法」の説明として最も適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① ある前提から必然性をもつて段階的に結論を導く思考方法。
- ② 個別的な事例から普遍的な法則を見出すために行う理論的な推論の方法。
- ③ ある命題を証明するために、命題とその「対偶」の真偽が一致することを利用して「対偶」の真偽をもって証明する方法。
- ④ ある命題を証明するために、命題が成り立たないと仮定し、その仮定において矛盾が生じることを示して命題を証明する方法。

問八

傍線部G「反事実的な可能性を開くにはどうしても現物の代理物たる言語が必要なのである」の内容を説明したものとして不適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 反事実的な可能性とは、現実にはあり得ない状況をその対象や概念そのものを組み替えることで論理的に構成するものであるから、現実の世界における事実として認識しようとするとはや単なる可能性ではなくなる、ということ。
- ② 言語で表現することができる可能性は論理空間における事実となり、反事実的な可能性を言語によって開くという行為は論理空間における可能性を表現することになるので、現物の代理物としての別の言語が必要になる、ということ。
- ③ 事実に反する可能性を探究する上で、現実の代用をする「言語」を用いることができないとしたら、現実においてその可能性を現実の事実として探求することになるが、反事実的な可能性を「事実」として探求することはできない、ということ。
- ④ 現実の世界における可能性を表現するためには現実の世界を代替するさまざまなものを利用することができ、言語はそのような代理物の一つの例に過ぎないが、反事実的な可能性を表現するにはどうしても「論理空間」が必要である、ということ。

問九

傍線部H「かくして、猫は後悔しない。人間だけが後悔する」の内容を説明したものとして最も適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 猫は言語をもっている動物であるが、その言語が分節化され、さまざまな構文論的構造を持たない単純な言語にとどまっているため、論理空間を開くことができず、結果として後悔することはできず、人間だけが後悔することができる、ということ。
- ② 論理空間・分節化された世界・分節化された言語のすべてが厳密に同時に成立したときにのみ「後悔」することができるので、音声言語や文字言語を適当に操りながら現実世界の外に出て可能性を表現しうる人間だけが後悔することができる、ということ。
- ③ 後悔するということは事実に対する思いを含むため、可能な事実の総体としての論理空間を開く必要があるが、そのためには分節化された世界と分節化された言語が不可欠であり、これらを同時に成立させることができる人間だけが後悔することができる、ということ。
- ④ 後悔には反事実的な可能性である事実が不可欠であり、その事実は現実の事実とは異なるものであるので、現物の代理物である言語によってはじめて分節化される論理空間における事実であるから、現実の世界にのみ生きる動物すなわち猫は後悔することができない、ということ。

問一〇

次のイ～ニについて、本文の内容と合致するものには①、合致しないものには②を、それぞれマークしなさい。

- イ 筆者が大リーガーではないという事実を後悔しないのは、それが論理空間における反事実的な想像とは無関係だからである。
- ロ われわれは世界をさまざまな対象とさまざまな概念に分節化して捉えているので、論理空間を開くことができるのである。
- ハ 分節化されていない世界では、机の上のパソコンを、「机」と「パソコン」という対象と「机の上にパソコンがある」という関係を事実を構成する要素として取り出すことができないので、机とパソコンを分離することができない。
- ニ 机の上のパソコンを、「机」と「パソコン」という対象と「机の上にパソコンがある」という関係を事実を構成する要素として取り出すためには、「パソコンが机の上にある」という関係を否定するために実際にパソコンの上に机を置いてみる以外に方法はない。

【問題二】 次の文章を読んで後の問いに答えなさい。

A マンガはその定義づけが存外、難しい。

形式のうえでは、数ページにわたりコマ割りによって物語を展開していくのがマンガとみなされ、manga となって世界へ普及していったのも確かにこのスタイルである。ただしマンガ史を通観すれば、コマ割り技法による物語展開、そして絵プラス文字——とりわけ吹き出しの存在が、マンガの必須条件ではないことはすぐ判る。

日本では、西洋のカトゥーンと類縁性が強い諷刺一枚絵が明治期の主流で、大正期には起承転結があるコマものの新聞マンガが賑やかに作風を競った。吹き出し表現も当時はまだ、一般的とはいえない。「絵だけ」の時代は近代を通じて短くないのである。

他方、時間を近世期まで遡らせると、『北斎漫画』や双六絵などにコマ割りの表現と物語性が覗かれ、現代のストーリーマンガと通じる面が見出せる。結局、江戸の戯画、明治の諷刺一枚絵（ボンチ絵）、大正の4コマまんがといった時代ごとの主流が、aを経て現代の主流であるストーリーマンガに合流していったと見るべきであろう。なお荒俣宏は、ヘストリーマンが以前に主流を占めていた諷刺まんが（「コマまんが」や新聞まんが（四コマまんが）も、昭和三〇年代までは勢いがあつたと指摘している（『先駆者』たちの挑戦）。

肝心の絵についても、これこそマンガを特徴づける、と言いうるものは見出しにくい。

心のおもむくまま、大掴みの線で描かれた誇張や略画表現こそマンガの本筋だ、あるいはそうして描かれた風刺やナンセンスの世界こそマンガである、との見方は充分ありうる。しかしそれは、マンガ全体を説明する言葉にはならない。実際、日本のマンガ史では、シリアスやリアリズムが重視される劇画の存在感は大きく、また、細かい線で人物や背景を描き込んでいくスタイルも少女マンガを中心に多彩な展開を見せている。ここでも一つの説明が成り立たない様相があり、むしろこちゃまぜで多面的なのがマンガだと再確認させられるばかりだ。

ただし、表現の全体的観点からすれば、喜劇（komikos）から来る可笑しみ（comic）をマンガの横断的な特徴だということは、いくぶん可能である。そしてcomical（面白）こそマンガの生命であるというのは、ある程度のホウ含的な説明になりえよう。滑稽やナンセンス、遊び心に充ちた絵やストーリーに人びとが喝采する在りようは、民衆の支持をもとに発展してきたマンガならではのといえる。

加えて、エンターテインメントとして幅広い読者に訴える性格を抱くのは、マンガがすぐれてメディア的な存在であることを意味する。日本で近世期からマンガ的表現が広く迎え入れられた背景として、bな精神と奇抜なアイデアを持った作者と、反骨心および商売ツ氣たつぷりの出版人が出会い、風刺をきかせた戯画本を世に送り、大いに評判をとった出来事のデキ積は大きい。

この場合の戯画本とは、戯画的要素をふんだんに発揮した出版物のことで、浮世絵、戯画、黄表紙、洒落本、滑稽本、かわら版など態様は多岐にわたる。

市中の民衆は面白い、面白いとこれを買求めたのだ。もちろん、背景には印刷技術の精度向上と、すばやく市中に流布できる小売体制の構築があつたのはいうまでもない。

かくして、日本ではすでに近世期において、多彩でザン新なマンガ的表現が大衆の喝采のなかで競われた。商業的成功こそ「マンガ」刊行者の主たる関心であり、それは現在に至るまで大枠変わらない。c「マンガ」は媒介物として普及の宿命を絶えず抱かされてきたわけで、その点ではむしろ、最もメディアらしいメディアだといえよう。

日本のマンガは近世期（江戸時代）に庶民が育んだ文化現象として本格的に登場し、comical、面白さの追求という観点を一貫させながら、D庶民の娯楽としての性格を高らかに謳うことで伸張した。それは以後、日本文化史に特異な位置を占めて、長い発達史を歩んでゆくのである。

さて、ここで時間をさらに過去へと戻し、日本マンガの歴史を眺めておこう。

人間や動物などの姿を、ユーモアたつぷりに、cに展開したマンガ的表現は、人類が絵を描きはじめた頃から登場していたと考えてよい。スペインのアルタミラ洞窟、フランスのラスコー洞窟といった旧石器時代の洞窟壁画にその一端は見つかる。たとえば、足が何本もある動物絵は走っていることをあらわし、藤子・F・不二雄は、これが現在の「まんが」、ことにストーリーまんがの絵の表現とよく似ていることはいうまでもありません」と指摘している（藤子・F・不二雄のまんが技法）。

日本においても、たとえば縄文土偶や埴輪にはユーモラスな表現が珍しくないし、デフォルメなどにより対象を大胆に捉えるかたちは珍しくない。当時の下絵などが残っていたら、「マンガ」というべき作品は少なからず見出せたはずだ。

絵画として残された作品となると、日本のマンガ史では、『鳥獣人物戯画』が最古の例としてしばしば挙げられる。『鳥獣人物戯画』は12世紀半ば、歴史区分では院政期に一つのスタイルができ、その後、鎌倉時代の13世紀前半から半ばにかけて描き継がれて、現在の4巻が成立したとされる。同絵巻は、持ち味の違う複数の画家による別個の作品を寄せ集めた（平安・鎌倉期の戯画集成）であり、擬人化されたサルやカエル、ウサギなどの姿を滑稽に描くとともに、人物戯画も一つの巻プラス半分にわたって収められている。作品は日本のカリカチュアの元祖ともいえるべきもので、子供から大人までがともに親しくその世界に入っていける楽しい内容だ。そこには（いきいきとした豊かな線描と巧みなデッサン力）が見出せるし、へところどころにユーモアをのぞかせ、たくましい古人の（イ）吹を伝えるそのユニークな世界へは、現代人の心をもまた、とらえて離さないところがある（『日本絵巻大成 六 鳥獣人物戯画』収録、上野憲示「鳥獣人物戯画」の復原と観照）。

なお、清水勲は著書『四コマ漫画』の「まえがき」で、12世紀後半の作とされ、『鳥獣人物戯画』と成立が近い『信貴山縁起』に出てくる米倉が飛ぶ動的場面を、マンガ表現史上で注目すべきところと述べている。同絵巻ではほかにも、空を飛んで長者宅に戻ってきた米俵の描写に、マンガに通じるものが見出されよう。

『信貴山縁起』は社寺縁起を描いた絵巻物で最古のものとされており、当時の庶民の間で信仰されていた、僧命連の秘法が中心の主題となっている。お鉢が飛び、童子が天翔る秘法である。へ話の内容は簡単であって、ふつうの絵画表現では平凡になるおそれが多い。そのために、この縁起の作者は、劇的絵画構成の奇抜さによって物語により深い現実感を与えることを意図し、それに成功したのである。と佐和隆研は述べている（『日本絵巻大成 四 信貴山縁起』収録、「信貴山縁起」と鳥羽僧正覚猷）。

さて、『鳥獣人物戯画』に戻れば、カエルとウサギの相撲や、カエルの本尊（礼拝の対象として寺院に置かれる仏像）十サルの読経場面は、有名であり、人物描写では、強いはずの太つちやが瘦せつばに負ける「腰引き」場面に、子どもの囁き声が聞こえてくるかの楽しさが宿る。奔放な戯画性に満ち、物語展開にはエンターテインメントのセンスが光る。また、デッサンが巧妙で、デフォルメや省略法の駆使も随所で見出される。

これから『鳥獣人物戯画』の存在は、すでに古代から中世にかけて、「マンガ的表現」が日本で登場していたことを意味するものとして名高い。そして、同絵巻の成立事情を考えれば、制作者集団とその周囲に、一種の「マンガ文化」があったこともまた示されよう。日本のマンガ史がこの作品から語られる理由もそこにある。京都・高山寺所蔵、早くも明治32年に国宝指定されている。

なお、この絵巻の作者に、鳥羽僧正覚猷（1053～1140）を当てる説もかつてはあったが、複数での制作と見るべきことから現在では考えにくいとされている（『信貴山縁起』も覚猷筆説が古くからある）。鳥羽僧正覚猷は、マンガを言いあらわす「鳥羽絵」の語源となった人物である。

さて、『鳥獣人物戯画』ではたくましい庶民男女もふんだんに登場するが、同絵巻の読者対象はあくまで、ユーモアを解する貴族や上級僧侶など当時の知識人であった。その意味で「庶民の娯楽」ではないし、「庶民の芸術」として意識されている作品でもない。そうした位置づけは時代的にも早すぎといえる。庶民層を読者として取り込んでいくのがマンガのダイナミズムだというなら、『鳥獣人物戯画』は、表現法こそこのマンガに通じるものはあったとしても、まだマンガの登場そのものではないとの見方もありうる。

もっとも、『鳥獣人物戯画』以降、中世を通じて、表現としての「マンガ的なもの」は日本文化の底流を静かに深く流れ続けてきたとは、いえるはずだ。それを前史として、民衆が力を持ちはじめた近世期（江戸時代）に至り、「マンガ」は文化現象として本格的に起動してくる。

日本における出版文化のはじまりは江戸時代初期の寛永年間（1624～44）だといわれる。この時期、営利を目的とした出版の活動が民間で興り、印刷・出版・販売の業態も確立していった。三業態は多く兼業され、当時は書肆と呼ばれた。木版技術の進歩も背景にはあり、これらを基盤として、出版物がさかんに出回りだした。

送り手の活発な活動は、いうまでもなく、受け手である読者の存在が欠かせない条件となる。戦国の世が続いたのち江戸時代を迎え、日本の社会は安定を見せた。そうなる人びとは将来に眼を向ける。最たるものが教育への関心で、寺子屋などで一般庶民が「読み・書き」を学ぶようになる。識字率は高まり、膨大な層の「読者」誕生へとむすびつく。この層が出版文化を支えることになったのだ。出版事業は活発になり、そのなかから、マンガ的表現を持

つ刊行物が自然と生まれてくる。

江戸初期に刊行された『一休骸骨』は、風狂な生涯を送ったといわれる室町時代の僧・一休宗純が仏教の教えを説いた本だが、その改訂版が1675年（延宝3）に刊行される。このとき6ページにわたる戯画入り欄が設けられた。そこにはマンガ的表現の特徴が見出される。①風刺的要素と滑稽な場面、②キャラクター（骸骨）が際立つ、③セリフ入り（のちの吹き出し）、④コマ割りである。

江戸時代に活発化した出版の中心は、はじめ京都であり、やがて大坂へ移り、元禄年間（1688～1704）頃には江戸へと展開していく。その過程で庶民の嗜好に合わせた本は格段に増えていった。大坂では浮世草子がブームとなり、江戸では地本がさかになる。地本のうちで人気があったのは草双紙といわれる薄手の本で、絵双紙ともいわれたことから判るように、絵をふんだんに入れた「大人の絵本」だった。庶民が活発にこれらを求め、ベストセラー、ロングセラーも登場する。

これら一般読者向けの出版物が一斉に花開き爆発的に出回った元禄期は、「出版革命」の時代とさえいわれている（鈴木敏夫『江戸の本屋』）。出版が隆盛を迎えるなか、戯画の形をとりながら、マンガ的作風は発表場所を格段に増やしていくのだった。

そのなかで、コマ使用を含めた連続表現も急速な発展を遂げる。一つの達成として葛飾北斎（1760～1849）の『北斎漫画』が登場したのは1814年（文化11）である。この年に初編が刊行され、続刊は北斎の歿後、明治まで続いた。それほど人気を博したのだ。マンガとは「単純・軽妙な筆致で描かれた、滑稽・誇張・風刺・ナンセンスなどを主とする絵」であり、北斎の『漫画』にはこれらの要素が早くも揃っている。なお漫画の漫に「心のおもむくまま」「あてもなく」といった意があるが、北斎は自分の「漫画」を気の向くままに描いたものだといっている。その北斎は海外で First Manga Master と称されることもある。

ちなみに、『北斎漫画』で言葉として登場する「漫画」は、当時、似顔絵や諷刺画、デフォルメされた略画などの意味もあったと、清水勲は指摘している（『先駆者』たちの挑戦）。

（澤村修治『日本マンガ全史』より）

問一 傍線部(1)～(5)のカタカナに該当する漢字を含む熟語として最も適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- | | | | | |
|---------|------|------|------|------|
| (1) ホウ含 | ① 抱擁 | ② 法律 | ③ 包圍 | ④ 芳香 |
| (2) チク積 | ① 含蓄 | ② 畜生 | ③ 建築 | ④ 驅逐 |
| (3) ザン新 | ① 暫定 | ② 漸進 | ③ 無残 | ④ 斬殺 |
| (4) イ吹 | ① 意識 | ② 嘆息 | ③ 依頼 | ④ 威勢 |
| (5) 示サ | ① 指図 | ② 差異 | ③ 調査 | ④ 教唆 |

問二 空欄 a・b・c に当てはまる最も適切なものを次の①～④から選び、番号をマークしなさい。

- | | | | | |
|------|--------|--------|--------|--------|
| 空欄 a | ① 単刀直入 | ② 八面六臂 | ③ 紆余曲折 | ④ 猪突猛進 |
| 空欄 b | ① 軽妙洒脱 | ② 四角四面 | ③ 優柔不断 | ④ 品行方正 |
| 空欄 c | ① 杓子定規 | ② 放蕩無賴 | ③ 四面楚歌 | ④ 自由闊達 |

問三 傍線部A「マンガはその定義づけが存外、難しい」の理由を説明したものとして不適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① コマ割り技法による物語展開と吹き出しという形式が必ずしも条件ではないから。
- ② 近代日本のマンガ史において、吹き出しのない「絵だけ」の時代は短くないから。
- ③ 誇張や略画によって描かれた風刺やナンセンスの世界がマンガの条件であるから。
- ④ 形式のうえで時代とともに様々な変遷があり、絵そのものも多面的であるから。

問四 傍線部B「こちやまぜで多面的なのがマンガだ」の内容を説明したものとして最も適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 心のおもむくままに、大掴みの線で描かれた誇張や略画を使い、風刺やナンセンスの世界を表現することこそマンガである、ということ。
- ② シリアスやリアリズムを重視するだけでなく、細かい線で人物や背景を書き込んでいくスタイルを併用する作品こそマンガである、ということ。
- ③ これこそマンガであるという特徴的な絵や表現があるのではなく、作品ごとに様々な絵や表現があることこそマンガである、ということ。
- ④ 滑稽やナンセンス、遊び心に充ちた絵やストーリーなどエンターテインメントとして幅広い読者を魅了してきた文化こそマンガである、ということ。

問五 傍線部C「マンガ」は媒^{メディア}介物として普及の宿命を絶えず抱かされてきた」の内容を説明したものとして最も適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 「マンガ」は常に大衆に対して情報を提供する使命を果たしてきたという側面があり、風刺やナンセンスの世界の探求こそが「マンガ」の使命であったと、いうこと。
- ② 「マンガ」の普及によってマンガ的表現が広く受け入れられることになり、浮世絵、戯画、黄表紙、洒落本、滑稽本、かわら本など多岐にわたる様態へと展開することになった、ということ。
- ③ 「マンガ」は庶民の代表的な娯楽として発展を遂げてきたが、表現方法においてシリアスやリアリズムが重視される劇画への展開が注目され、「マンガ」が媒^{メディア}介物としての性格を帯びるようになった、ということ。
- ④ 「マンガ」は近世期以降は特に民衆の支持をもとに発展してきたといえるが、その背景には印刷技術の精度向上とすばやく市中に流布できる小売体制の構築があり、商業的成功が企図されたものであった、ということ。

問六 傍線部D「庶民の娯楽としての性格」を有していた作品として最も適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 「信貴山縁起」
- ② 「鳥獣人物戯画」
- ③ 「二休骸骨」
- ④ 「北斎漫画」

問七 傍線部E「日本のマンガ史がこの作品から語られる理由もそこにある」の理由を説明したものとして最も適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 「鳥獣人物戯画」と「信貴山縁起」という鎌倉時代に成立した二つの作品には「マンガ」の表現史上特筆すべき描写が見られ、現代の「マンガ」に通ずる技法の発露と奇抜な劇的絵画構成が確認される作品であるから。
- ② 「鳥獣人物戯画」には奔放な戯画性があり、エンターテインメントのセンスがあり、「マンガ的表現」が登場しているが、これらが異なる作者たちにより共有された二種の「マンガ文化」が成立していることを物語る作品であるから。
- ③ 「鳥獣人物戯画」と「信貴山縁起」の二つの作品の作者はともに鳥羽僧正覚猷であると推測されており、「マンガ」を言いあらわす「鳥羽絵」の語源となっているように、マンガ史上、同じ作者によるこの二つの作品が極めて重要であるから。
- ④ 「鳥獣人物戯画」という作品の読者対象はあくまでもユーモアを解する貴族や上級僧侶など当時の知識人に限定されていたが、人物描写には「庶民の娯楽」「庶民の芸術」の芽生えを見ることができる点において、日本文化の底流をなす作品であるといえるから。

問八 傍線部F「まだマンガの登場そのものではないとの見方もありうる」の理由を説明したものとして最も適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 読者が『鳥獣人物戯画』を「庶民の娯楽」あるいは「庶民の芸術」と意識するのには、時代的に早すぎたから。
- ② 『鳥獣人物戯画』の読書対象が庶民ではなく、ユーモアを解する貴族や上級僧侶など当時の知識人であったから。
- ③ 庶民層を『鳥獣人物戯画』の読者として取り込んでいくための作業こそ漫画のダイナミズムであったから。
- ④ 『鳥獣人物戯画』の表現法はのちのマンガに通じてはいたが、日本文化の底流を静かに深く流れ続けてきたから。

問九 傍線部G「送り手の活発な活動は、いうまでもなく、受け手である読者の存在が欠かせない条件となる」の内容を説明したものとして最も適切なものを①～④から選び、番号をマークしなさい。

- ① 日本社会の安定化によってもたらされた教育力や識字率の上昇こそが、出版活動を活発にさせた、ということ。
- ② 多くの出版物を市場に流通させるには、「読み・書き」のできる働き手の存在が不可欠である、ということ。
- ③ 出版活動を活発にするためには、庶民に強制的に「読み・書き」を学ばせて識字率を高める必要がある、ということ。
- ④ マンガ作家が創作を活発にするためには、作品を理解できる読者とのコミュニケーションが欠かせない、ということ。

問一〇 次のイ～ニについて、本文の内容と合致するものには①、合致しないものには②を、それぞれマークしなさい。

イ 日本の縄文土器や埴輪にはユーモラスの表現が見られるため、これらが作られた時代にマンガ作品が存在していたことは確実である。

ロ 鳥羽僧正覚猷は、「鳥羽絵」の語源となった人物であるが、現在では『鳥獣人物戯画』の作者であるとは考えにくいとされている。

ハ 江戸時代初期の寛永年間にはじまった日本の出版文化は、当初、京都や大坂を中心に展開されたが、元禄年間頃になると、江戸を中心として、一般向けの出版物が一斉に花開き爆発的に出回り、「出版革命」の時代を迎えることとなった。

ニ 葛飾北斎が文化年間に発表した『北斎漫画』には、早くもコマ使用を含めた連続表現が展開されているが、残念なことに、滑稽・誇張・風刺・ナセンスといったマンガの主要な要素はまだ見られなかった。