

現代文・問題演習

□ 一の文章を読んで、後の問に答えよ。

私の住む東京都品川区の旗の台の近辺では子どもたちが普通の隠れん坊をすることはほとんどない。そのかわりに変型した隠れん坊はしばしばおこなわれている。商店街の裏手の入り組んだ路地や、整地中の小工場の跡地や、まだ人の入っていない建て売り住宅の周りや、周囲のビルに押しつぶされそうな小公園で、子どもたちの呼び方では「複数オニ」とか「陣オニ」といった隠れん坊の変り種が生き延びている。その変り種のなかでも、注1かんけりは子どもたちに好まれている。

「複数オニ」とは、その呼び名のとおり、見つかった者すべてが見つかった時点でオニに転じて、複数のオニが残りの隠れている子どもを探す隠れん坊である。

「陣オニ」の場合は、立木でも塀の一部でもよい、オニが決めた「陣」にオニより早くタッチすればオニになることから免かれる。ただし、かんけりと違って、助かるのは陣にタッチした本人だけである。

子どもたちが集まって何かして遊ぶうとするときに、隠れん坊をしないで「複数オニ」や「陣オニ」をすることには見過し難い意味がありそうだ。隠れん坊は、注藤田省三が「或る喪失の経験―隠れん坊の精神史―」という論文『精神史的考察』平凡社、一九八二年、所収）で述べたように、人生の旅を凝縮して型取りした身体ゲームである。オニはひとり荒野を彷徨し、隠れる側はどこかに「籠る」という対照的な構図はあるけれども、いずれも同じ社会から引き離される経験であり、オニは隠れていた者を見つけることによって仲間のある社会に復帰し、隠れた者もオニに見つけてもらうことによって擬似的な死の世界から蘇生して社会に戻ることができる。隠れん坊が子どもの遊びの世界から消えることは、子どもたちが相互に役割を演じ遊ぶことによって自他を再生させつつ社会に復帰する演習

の経験を失うということである。A たしかに「複数オニ」や「陣オニ」はおこなわれているけれども、それらはもはや普通の隠れん坊の退屈さを救うためにアクセントをつけた、といった程度のことではない。b 小学6年生の男の子から聞いた話を翻案すれば、「複数オニ」の演習の主題は裏切りである。オニが目をつぶってかぞえている間に子どもたちはいつせいに逃げる。それぞれ隠れ場所を工夫しても、同じ方向に逃げれば、近くににいる者同士は互いにどの辺に隠れているかを知っている。そのとき一方が見つかれば即座にオニという名のスパイに変じて、寸秒前に仲間だった者の隠れ家をあばくことになる。近くに隠れた者との仲間意識は裏切り・裏切られるアコウジヨウ的な不安によって脅かされている。連帯と裏切りとの相互ヘンイカンが半所属の不安を産み出し、その不安を抑えこもうとして、裏切り者の残党狩りはいつそう苛酷なものになる。オニは聖なる媒介者であることをやめて秘密警察に転じ、隠れる側も一人ひとりが癒し難い離隔を深めつつ、仲間にスパイを抱えた逃亡者集団と化する。

「陣オニ」について、さきほどの少年は「自分だけ助かればよい」ゲームだという。「陣オニ」の本質をいitくした説明であろう。「陣」になる木や石は、元来^{注3}呪的な意味をもち、集団を成り立たせる中心であった。だが今日子どもたちのおこなう「陣オニ」では、「陣」は社会秩序そのものであり、「陣」に触れることは、自分を守ってくれる秩序への^{注4}コミットメントを競争場裡で獲得すること、^{注5}選良の資格を手にすることである。社会秩序の中心と私的エゴイズムとを結びつけるための単独行的な冒険ということが、「陣オニ」の演習の本義なのだ。

隠れん坊の系譜をはずれた身体ゲームのなかで子どもたちに好まれている遊びは「高オニ」である。「高オニ」は、土の盛り上がったところ、石段の上部、ブロック塀の上など、オニの立った平面よりもより高い位置に立つことによってオニになることを免かれる遊び

で、鬼ごっここの一種と考えられる。この遊びの演習課題は、人より高い位置に立つこと、より高みをめざすことがポイントである。

「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」のような戸外の遊びに飽きた子どもたちは、子ども部屋に閉じこもって「人生ゲーム」に興じる。「人生ゲーム」は、周知のように、金を操作することによって人生の階段を上昇することを争うゲームである。ルーレットをまわすたびに金が動く。人生の修羅場をくぐって他人を蹴落としながら、自動車を買ひ、会社に入り、結婚し、土地を買ひ、家を建て、株を売買する。こうして最終的に獲得した財産のタウカにに応じて、その人の人生の到達度が量られる。成功の頂点は億万長者、ついで社長で、最底辺は注。浮浪者である。その間に万年課長とか平社員とかレーサーといった地位・職業が位階づけられて配列されている。

④「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」の行き着く先が「人生ゲーム」といえるのではないが。これらのすべての身体ゲームが共通の注。コスモロジーをもっている。それは、私生活主義と競争民主主義に主導された市民社会の模型としてのコスモロジーであり、また、産業社会型の管理社会の透視図法を骨格にもつコスモロジーでもある。これらの身体ゲームを通して、子どもたちは現実の社会への適応訓練をおこない、おとなの人生の写し絵を身体に埋め込むのである。

もとより玩具産業が次から次へと繰り出して見せる新しいゲームの魅力に子どもたちは抗し難い。ひとり遊びに子どもを引き入れるゲーム・ウォッチ、列強に分かれて太平洋戦争を再演してみせるシミュレーション・ゲームに子どもたちの関心が移れば、「人生ゲーム」は「クラシック」なゲーム、「ダサイ」遊びになってしまう。だが、たび重なるモデル・チェンジにもかかわらず、幻想的に上演されるゲームは、限定された同じコスモロジーを浮かび上がらせる。子どもたちに目先の関心を変えさせ、次から次へと飽きさせることもま

たこの商業主義のコスモロジーの特徴である。子どもたちは飽きることの中毒症にかかったようなものだ。しかし、とことんまで飽きたとき、ふと、飽きることに飽きてしまう一瞬が子どもたちを訪れる。密室で、とにかく他人を打ち負かすありとあらゆるゲームに熱中していた子どもたち一が、思い出したように外へ出てくることもある。そのときボールがあれば、^注三角ベースやサッカーが始まることもあるだろう。何もなかったとき、「陣オニ」や「高オニ」が思い出されるだろう。だが、飽きることの^注煉獄から戻ってくる時、子どもたちは管理社会のコスモロジーそれ自体に飽きているのだ。「陣オニ」や「高オニ」に同構造のコスモロジーを感じ取れば、子どもたちからただは急速に熱中度を失う。

子どもたちのからだの慣性が、意図しないで管理社会のコスモロジーを引き寄せてしまう。累々たる管理社会のコスモロジーの山だ。だが、その間隙をぬうようにして、同じからだの慣性がもう一つのコスモロジーに出会う場合がある。もう一つのコスモロジーが憑きやすい遊びは、からだの集りが相互性を帯びるときに思い出される。かんけりはそのような身体ゲームの一つである。

かんけりはね、かんを思いつきりけつとばすときが気持ちいいんだよ、と小六の男の子はいう。輪の中心に置かれたあきかんに吸い寄せられるようにして、物陰から物陰へと忍び寄っていく。背を見せたオニとの距離を見切ったとき、もうからだは物陰からとび出している。オニが^エモウゼンと迫ってくる。オニのからだとほとんどコウオサクするようになるがら、一瞬早くあきかんの横腹を蹴る。あきかんが空中をゆっくり弧を描いてくるりくるりと舞うとき、時よとまれ、とでも叫んでしまいたいような快感が押し寄せ、同時に「私」という名の何ものかが音もなく抜け出していき、とても身軽になったからだけが残される。もつとも、いつもそんなにうまく蹴れるわけではない。しばしばかんはさわがしい音をた

てながら舗道を転がっていつたり、二、三メートル先の芝生にぽんと落ちてとまったりする。それでもかんを蹴った喜びには変りない。

かんを蹴るとき、人は市民社会の^{注1}。「真の御柱」を蹴る身ぶりを上演している。輪が市民社会を示すとすれば、かんは秩序の中心であり、管理塔でもある。子どもたちはかんを蹴ることによって、家、学校、塾、地域、社会一般、そして自己内面の管理社会のコスモロジーに蹴りを入れているのだ。

小六の少年はまたいう。かんけりは隠れているとき、とつても幸福なんだよ。なんだか温かい気持がする。いつまでも隠れていて、もう絶対に出て来たくなくなるんだ。管理塔からの監視の死角に隠れているとき、一人であっても、あるいは二、三人がいつしよであつても、^{注1}羊水に包まれたような安堵感が生まれる。いつまでもなくこの「籠り」は、管理社会化した市民社会からのアジール（避難所）創建の身ぶりなのだ。市民社会からの離脱と内閉において、かいこがまゆをつくるように、もう一つの^{注2}コスモスが姿を現してくる。それは、胎内空間にも似て、根源的な相互的共同性に充ちたコスモスである。おとなも子どもも、そこで、見失った自分の内なる（子ども）、（無垢なる子ども）に再会するのである。

小六の男の子は最後にもう一つつけ加えていう。かんけりは「陣オニ」と違ってほかの人を救おうとするの。自分も救われたいけれど、つかまつた仲間を助けなくちゃって、夢中になるのが楽しい。だけどオニは大変だな。オニは気の毒だから何回かかんを蹴られたら交替するんだ。実際、かんけりでは、隠れた者は誰もオニに見つかって市民社会に復帰したいとは考えない。運悪く捕われても、勇者が忽然と現れて自分を救出してくれることを願っている。^D隠れた者が囚われた友を奪い返して帰って来ようとするのは、つねにアジールの方、市民社会の制外的領域である。オニが「気の毒」であるのは、オニが最初か

ら市民社会の住人であるかぎり、隠れた者を何人見つけても、そのことで自分が市民社会に復帰するドラマを経験しようがないからである。隠れる者は市民社会では囚われ人以外ではなく、したがって、オニは管理者であることをやめることはできない。

（栗原彬「かんけりの政治学」・『政治のフオークロア』所収。新曜社）

注1 かんけりは子どもたちに好まれている この文章は一九八四年に発表された。なお、「かんけり（缶蹴り）」は、隠れん坊の一種。オニが陣地に缶を一個立て、缶を守りながら相手をつかまえる遊び。オニにつかまらないように缶を蹴ると、つかまった仲間を逃がすことができる。

注2 藤田省三 思想史家（一九二七～二〇〇三）。

注3 呪的な 呪術的な、に同じ。ここでは、超自然的な力が宿っている、の意。

注4 コミットメント 関与すること。参加すること。

注5 選良 ここでは、エリートのこと。

注6 浮浪者 一定の職業および住居をもたない人に対して慣習的に用いられていた言葉。

注7 コスモロジー 世界観。宇宙観。

注8 三角ベース 少人数で行う、野球を模した遊び。

注9 煉獄 ここでは、苦しみを受ける場所のたとえ。

注10 真の御柱 秩序の中心のたとえ。

注11 羊水 母胎内で胎児を保護している液体のこと。

注12 コスモス 秩序と調和をもつ世界または宇宙。

問一 傍線部ア～オの漢字と同じ漢字を含むものを、次の各群の①～⑤のうちから、それぞれ一つずつ選べ。

ア コウ|ジヨウ的

- ① コウ|レイのもちつき大会を開く
- ② 社会の進歩にコウ|ケンする
- ③ 地域シンコウ|の対策を考える
- ④ キンコウ|状態が破られる
- ⑤ 病気がシヨウコウ|を保つ

イ ヘン|カン

- ① カン|ユウをきっぱり断る
- ② カン|ダイな処置を期待する
- ③ 古い美術品の価値をカン|テイする
- ④ 宇宙から無事にキカン|する
- ⑤ 部屋のカン|キを心がける

ウ タカ|

- ① ゴウカ|な食事を満喫した
- ② 筋肉に少しずつフカ|をかける
- ③ カ|モクな人が珍しく発言した
- ④ カ|モツを載せて走行する
- ⑤ カ|ブんな賛辞に恐縮する

エ モウゼン

- ① 建物がモウカに包まれる
- ② モウソウにふける傾向がある
- ③ すべての可能性をモウラする
- ④ 出場できてホンモウだ
- ⑤ 体力をショウモウする

オ コウサク

- ① サクジツの失敗を反省する
- ② サクイ的に文章を改変する
- ③ 冒頭の一文をサクジョする
- ④ 事典のサクインを活用する
- ⑤ 試行サクゴを経て成功する

問二 傍線部A「たしかに『複数オニ』や『陣オニ』はおこなわれているけれども、それらもはや普通の隠れん坊の退屈さを救うためにアクセントをつけた、といったていどのことではない」とあるが、それはどういうことか。その説明として最も適当なもの、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

- ① 「複数オニ」や「陣オニ」は、子どもたちがいくつもの役割を相互に演じ遊ぶ点で、従来の隠れん坊の枠をこえた、人生の行程が凝縮して経験される苛酷な身体ゲームになってしまっているということ。

② 「複数オニ」や「陣オニ」は、オニに捕まった者も助かる契機が与えられている点で、従来の隠れん坊にはなかった、擬似的な死の世界から蘇生する象徴的意味を内包してしまっているということ。

③ 「複数オニ」や「陣オニ」は、オニも隠れた者も仲間のもとに戻ることが想定されていない点で、従来の隠れん坊の本質であった、社会から離脱し復帰する要素を完全に欠いてしまっているということ。

④ 「複数オニ」や「陣オニ」は、子どもたちの自由を制限するさまざまなルールが付加されている点で、従来の隠れん坊とは異質な、管理社会のコスモロジーに主導された遊びに変質してしまっているということ。

⑤ 「複数オニ」や「陣オニ」は、隠れた者も途中でオニに転じることになっている点で、従来の隠れん坊の本義であった、相互の役割を守りつつ競い合う精神からは逸脱してしまっているということ。

問三

傍線部B 『複数オニ』『陣オニ』『高オニ』の行き着く先が『人生ゲーム』といえるのではないかとあるが、それはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

① 「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」において他者からの不信感を払拭するすべを学ぶことが、金銭によって運営される市民社会を模した「人生ゲーム」へとつながっていくということ。

② 「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」において他者から疎外される寂しさに耐えること

が、他人を蹴落とし孤独に対処することが求められる「人生ゲーム」へとつながっていくということ。

③ 「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」において他者と競争してより優位に立つ経験をもつことが、社会的成功を利己的にめざすことを目的とした「人生ゲーム」へとつながっていくということ。

④ 「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」において他者への不安と信頼の間での振る舞い方を身につけることが、より高い地位や職業を得ることをめざす「人生ゲーム」へ、とつながっていくということ。

⑤ 「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」において他者とともに形成する社会秩序の不安定さを感じることが、私生活主義を貫くことを必要とする「人生ゲーム」へとつながっていくということ。

問四

傍線部C「飽きることに飽きてしまう一瞬が子どもたちを訪れる」とあるが、ここで子どもたちはどのような状態にあると筆者は考えているか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

① たび重なるゲームのモデル・チェンジに関心を失った子どもたちは、ふと戸外での遊びを思い出すことによつて、管理社会のコスモロジーとは異なるコスモロジーに参入することになる。

② 次々に売り出される室内ゲームに魅力を感じなくなった子どもたちは、管理社会のコスモロジーを他の遊びにも感じ取ったとき、別のコスモロジーに基づいた遊び

に向かう可能性を手にするようになる。

③ 玩具産業が提供する室内ゲームにも戸外での遊びにも飽きてしまった子どもたちは、他人を打ち負かすことの繰り返しを自省しはじめ、あらたなコスモロジーを身体性のうちに見いだそうとしている。

④ 商業主義のコスモロジーに気づいた子どもたちは、同時に管理社会のコスモロジーからも離脱していることになるので、あらたなコスモロジーが内包された遊びを楽しめるようになっていく。

⑤ 商業主義がもたらす遊びに関心をもてず管理社会のコスモロジーに飽きてしまった子どもたちは、別のコスモロジーに出会ったとしても、もはや遊びへの熱意を失ってしまっている。

問五

傍線部D「隠れた者が囚われた友を奪い返して帰って来ようとするのは、つねにアジュールの方、市民社会の制外的領域である」とあるが、それはなぜか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

① 隠れた者にとって、かんを蹴って友を助ける行為は仲間を哀れむ思いの高まりの結果であり、共同性を認めない社会から逃れることが、仲間を救う優しさをもち続けることを意味するから。

② 隠れた者にとって、かんを蹴って友を助ける行為はかんを蹴ることそのものに対する喜びに根ざしており、窮屈な市民社会から逃れることが、自己だけでなく他者をも再生できることを意味するから。

- ③ 隠れた者にとって、かんを蹴って友を助ける行為は心身が汚れていない自己の発見に起因しており、相互的共同性を強いる社会から逃れることが、多様な人生のあり方を見つめ直すことを意味するから。
- ④ 隠れた者にとって、かんを蹴って友を助ける行為は仲間との連帯感に基づくものであり、競争で相手を蹴落とす社会から逃れることが、安らぎのある共同性のなかに居続けることを意味するから。
- ⑤ 隠れた者にとって、かんを蹴って友を助ける行為は一人で生きる孤独への不安に由来するものであり、私生活主義を温存する社会から逃れることが、仲間とともにあり続けることを意味するから。

問六 この文章の特徴に関する説明として適当なものを、次の①～⑥のうちから二つ選べ。
ただし、解答の順序は問わない。

- ① 波線部 a 「藤田省三」の論は「隠れん坊」に関する研究であり、この文章では同種の研究がいかに数多くなされてきたかを示すために取り上げられている。
- ② 波線部 a 「藤田省三」の論は筆者の論とは反対の立場からの考え方であり、この文章では筆者の論に対比される異論や反論の例として取り上げられている。
- ③ 波線部 b のように「小学六年生の男の子から聞いた話」を取り上げているのは、「隠れん坊」や「かんけり」などの本質や特徴を体験談として語らせることで、筆者の論に現実性をもたせるためである。
- ④ 波線部 b のように「小学六年生の男の子から聞いた話」を取り上げているのは、

「複数オニ」をよく知っている子どもを登場させることで、大人と子どもの考え方の違いを浮き上がらせるためである。

⑤ この文章は「隠れん坊」や「かんけり」などの子どもの遊びがもつ本質的な意味や性格を表す比喻として、現代人にとつての「市民社会」や「管理社会」を取り上げている。

⑥ この文章は、「隠れん坊」や「かんけり」などの身近な題材・事実を取り上げることで、その背後にある現代人にとつての「市民社会」や「管理社会」がもつ意味や性格を説明しようとしている。

【一】「学習のポイント（内容説明問題―同意内容説明問題）」

子どもがテレビを見すぎることはよく問題になる。たしかにテレビを見すぎることは、子どもが「与えられた映像」を受動的に楽しむことによつて、主体的な時間をもたなくなる点に危険性が存在している。しかし、テレビの主体的な見方だつてあるはずである。怪物にしる、チャンバラにしる、子どもにとっては必ず経験しなければならぬ世界なのである。だから、それを見たいときには「主体的」に十分に見させることがいいのではないか。主体的に十分体験したものは、常に早く「卒業」する。

問 傍線部「主体的に」『卒業する』とはどういうことか。

- ① 周囲の思惑を顧慮せずに行動すると、遊びでも勉強でも身につけるのが普通の子よりも早い。
- ② 受動的ではあつても自分が納得して行動すると、親の手から離れて自立するのも早い。
- ③ 自分の判断と責任で行動すると、同年齢の子どもよりも早く次の段階にすすむ。
- ④ 受動性よりも自立性で行動すると、すべての面で上の年齢の子どもと精神的にはほとんど変わらなくなる。
- ⑤ 思考性よりも身体性にすぐれていると、同種の体験をしてもすぐに飽きて新しいものを身につける。

㊦「学習のポイント（理由説明問題1）」

アメリカの大きな大学がたいがいそうであるように、スタンフォードも「アメリカ合衆国」から浮遊した学問の独立王国の様相をもっていた。広大な大陸の自然の中で、単なる象牙の塔というだけではなく、それが所属する国家の存在を忘却させるほど、読み手のパラダイスのような環境だった。

やしの木のある学問の別天地の中で、古代と近代の日本文学のテキストが、おそらく実際の日本以上に、厳密に読まれて「公平」に分析されていたのである。そしてそのこととうらはらに、読解者は自分が読解する島国の「異国言語」、漢字仮名混じりの文によって、自分の知性あるいは感性を表現しようと、その言語を自分で書こうとするだけじゃなかった。十九世紀このかたのアメリカの「東洋学」において、「ネイティブ」の言語に対してそのような意向を漏らすことは、むしろタブーであった、とぼくは振り返って、思う。

問——線部にあるように、自分が読解する言語によって「自分の『書こうとすることだけはなかった』のはなぜか。筆者の考えとして最も適当なものを、次の①～⑤から一つ選べ。

- ① 外国のことは、その国に長い間住みつかないと完全にマスターできるはずがないと考えられていたから。
- ② アメリカの東洋学は日本よりレベルが上だから英語で書かれた論文で十分だと一般的に考えられていたから。
- ③ アメリカ人の思想や感情は英語で書く方が適切に表現されると考えられていたから。
- ④ 日本語は、「ネイティブ」の言語として研究の対象になっても、それ以上のものではないと考えられていたから。
- ⑤ バイリンガルになるのには年をとり過ぎていると考えられていたから。

目「学習のポイント(理由説明問題3)」

こうみてくると、①明治以前における自画像の非在は、近代主義者には、もってこいの状況となるだろう。近代的自意識の不足のゆえに、自画像はついに生まれなかったのだと。しかしながら、私は幕末をそのような時代とは考えていない。日本の近代は少なくとも文化・文政あたりからはじまり、そのポテンシャル・エナジーは明治維新以前にかなり高まっていたとみる立場にあるので、そのような観点からすれば、自画像は、いち早く描かれていなければならないのである。

それが、なぜ、描かれなかったのか――。

(中略)

ここに、デューラーの有名な自画像がある。デューラーは、十五世紀から十六世紀にかけて生きた人間である。(中略)デューラーにこのようなみごとな自画像が生まれているのは、どうしてか。それについて、ジャンソン夫妻が『絵画の歴史』の中で、つぎのように書いている。

「この肖像がキリストに似ていることは、天才芸術家は神から与えられた威厳をそなえているというルネッサンスの考えを反映している。」

②ここで、キリストに似ているとあるのは、重要である。そういえば、ヨーロッパの画家が描く自画像は、すべてキリストに似ているといえるのではなからうか。

ひとがナルシズムの極限でみるものは、キリストである自分である。そこに自己を絶対化したばあいのヨーロッパ人にとつての普遍的な形象があつた。レンブラントでも、ベラスケスでも、ゴヤでも、ドラクロワでも、ファン・ゴッホでも、ゴッガンでもそれは同じである。レオナルド・ダ・ヴィンチのような人は、本来ならば、キリストとして描くべき自己を女性に対象化して「モナ・リサ」を描いたが、あれはマリア化された自己にほか

ならなかった。キリストでない場合にはマリアでもよかつたのである。

ひるがえつて、日本の問題について考えるとき、キリストもマリアもいないことに気づく。神像というものはほとんど明確でなく、仏像は多数あるが、人間が同化することができない「A」である。密教系の忿怒像が、多少人間に近づいているが、即身成仏とはいうものの、それは、かぎられた修験僧が経験しうることにすぎない。

(中略)

キリストやマリアに当たるこの絶対者像の欠如——これが日本にながら、自画像が生まれなかつた根本原因ではなかるうか、と私は考える。

それは芸術の問題であるよりも、それ以前の宗教の問題である。日本の宗教とはなにか、といわれても、われわれは一口に答えることができない。神道は古代宗教として、久しく生活に無縁になつてゐるし、仏教は日本に入つてきたとたん、津田左右吉氏のいうように、はじめから葬式密教になつてゐたし、儒教にいたつては、宗教ではない。

それぞれが生活のなかに定着せず、雑然と入りまじつて、単一で普遍的な絶対者像を生み出すことができなかった。だから、われわれはキリストにもマリアにも当たるものを、絵画の上に描いていない。そしてそれらのないところに、ナルシズムの表現としての自画像が生まれるわけはなかつた。

問一 傍線①について、筆者はなぜ明治以前において「自画像」が「非在」であつたと考へているのか。

① 客観的に自己を観察しうる鋭い近代的意識を持った人間でも、謙讓を重んじる日本固有の精神に捉われて、自己を絶対化した表現をとることに躊躇したから。

② 戯作者的な滑稽の精神が広まつた時代では、作者の自己意識は自分の顔や姿を写實的

に描く方向には向かわず、遺書などの文章の形で表現される傾向が強かったから。

③ 悲劇的狀況から生まれた強烈な自己意識は、自らその表現を求めたが、日本では複数の宗教が雑然と入りまじっているために、単一の思想を抛り所にできなかったから。

④ すでに近代的な自己意識を持った人間は存在したものの、日本には範型とすべき絶対者像が歴史的に存在しなかったために、自己愛を表現できなかったから。

⑤ 早くから近代の合理主義は準備されていたものの、日本には自分の顔形を画に描くことを好ましくないとする考え方が根強く、その制約を破るまでには至らなかったから。

問二 傍線②について、デューラーの自画像を「キリストに似ている」とするジャンソン夫妻の指摘を、筆者はなぜ「重要」だと考えているのか。

① 自己意識の強弱に関わりなく、近代以前の西欧の画家が優れた自画像を生み出した原因として、自己を聖化する契機となりうる普遍的な絶対者像の存在を示唆しているから。

② 特別な事件もなく、平凡な生涯を送った西欧の画家が緊張した自画像を残した秘密の捉え方として、神と人間との仲介者が、同時に絶対者とされる思想的背景を暗示しているから。

③ 自死を考える必要もなく、恵まれた環境にあった西欧の画家が芸術的に立派な自画像を描けた事実の捉え方として、人間に自己意識を覚醒させる超越者の存在を想起させるから。

④ 近代意識が不十分でも、ルネッサンスの西欧の画家が自意識を反映した肖像を生み出した評価として、技術の進歩とともに、単一の絶対者に比肩しうる芸術家の天才を認識させるから。

⑤ 自己意識が希薄で、近代意識を持たない西欧の画家が数多くの自画像を描いた原因として、人間の苦悩を代弁し自死を禁ずる宗教者の存在を示唆しているから。

(参考問題) 空欄「 A 」を補うには、次のうちどれが適当か。

- 1 無常の権化
 - 2 彼岸の存在
 - 3 絶対の権威
 - 4 慈悲の教理
- 5 架空の偶像