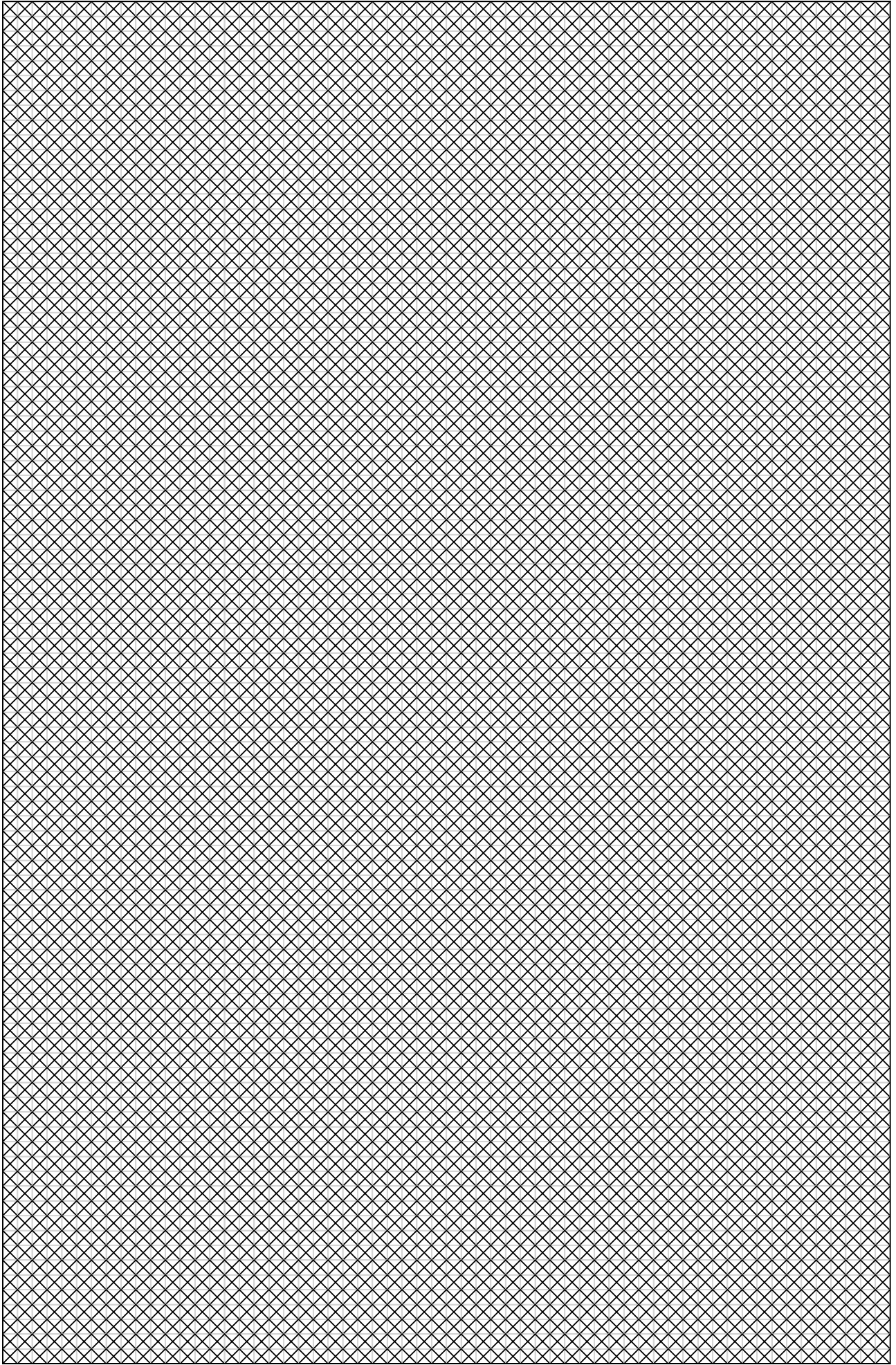


適性検査Ⅰ

《注 意》

- 1 検査問題は **1** のみで、5ページにわたって印刷してあります。
- 2 検査時間は四十五分で、終わりは午前九時四十五分です。
- 3 声を出して読むではいけません。
- 4 答えは全て解答用紙に明確に記入し、**解答用紙だけを提出しなさい。**
- 6 答えを直すときは、きれいに消してから、新しい答えを書きなさい。
- 7 **受検番号**を解答用紙の決められたらんに記入しなさい。

令和三年度 国立音楽大学附属中学校



(問題は次のページから始まります。)

次の文章は、二〇〇一年世界陸上の四〇〇メートルハードルで日本新記録を樹立し、短距離種目で日本人初の銅メダルを獲得した為末大さんの書いたものです。文章を読み、問いに答えなさい。

スポーツの世界では、多くの選手が教科書を見て練習や競技に取り組もうとする。教科書の通りにうまくやれた人間が、勝利を得られるという世界観が一般的だからだ。

そしてみんなが、「勝つための教科書」を必死に探す。手に入れた教科書を読み、そこに書かれた課題を達成しようとする。すると、いつのまにかそれ自体が目的となっていく。気付かないうちに、①手段が目的に変わってしまうのだ。

学校の勉強ならば、教科書の課題を積み上げていくという学び方もありうるだろう。しかし、*アスリートが身体を鍛えて技術を磨き、勝ち方を考え、最高の勝利をめざすとなると、教科書的な「積み上げ」方式だけではなかなか目的を達成できない。

僕も若いときは、「日本一の選手がやっていた練習をやりさえすれば速くなる」と思い込んでいた。そして、必死にその方法に

取り組んでみた。けれども、速くならなかった。

20歳か21歳の頃だった。どこかに「勝てる手法」があり、それをきちんとやった人が勝つという*方程式そのものが間違っているのではないかと気付いた。

スポーツの世界だけではないはずだ。

たとえば*ビジネスにおいても、それは同じではないだろうか。

「経営学を学んで社長になる」のではなくて、社長になったり*株式を上場させる目的を達成したときには、その*プロセスによって、すでに経営学が身に付いているのではないのか。

「知恵の輪」という遊びを例にすればもっとわかりやすい。知恵の輪は、「輪を外しましょう」ということだけがルールで、「外し方」はどうやってもいいことになっている。輪を外す方法を一から考えるから、知恵の輪は面白いし遊びになる。

万が一、外し方の説明書があったとしたら？ もう、遊びとしては成り立たないだろう。

知恵の輪は、外そうとしている瞬間がいちばん楽しい。もうちょっとで外せそうだけどまだできていないあたりが、一番ワクワクする。

僕自身がレースにおいて「勝たなければ」とこだわってきたのは、知恵の輪外しに熱中することにも似ている。「100メートル走で10秒50を出す」と目標を定め、では、どうやったらそれが達成できるのかを試行錯誤して探っていくという意味で似ている。

どうやって輪を外すか考えるように、どうやって100メートルを走ろうかと知恵を働かせる。そして挑戦する。もし、「輪を外すこと」をあきらめてしまったら、その時点で遊びは不成立に終わる。

もちろん「輪を外すことができた」からといって、特別な報酬が手に入るわけではない。レースに勝つことは、輪を外すことと同じだ。勝利そのものには、極端に言えば、何の意味も無い。

だから、報酬を目的にしてレースに挑戦することなど、僕には考えられないことだった。たとえ(B)報酬が必要でレースに参加

したとしても、果たしてそのレースは楽しいだろうか。僕は、ただ一番になることが面白いだけなのだ。

「遊びの領域のまったく外にあるのが報酬である。」

* ホイジンは、そう報酬について言っている。

勝った後の報酬なんて、僕には関係なかった。ただ、何とかして勝つことそのものが面白かっただけだ。報酬は、勝ったときにたまたまついてくるもの、もつと言えば、勝とうとすることそれそのものが(C)報酬でもあった。

だから、スポーツは遊びと似ていた。

勝つことだけがスポーツの目的だったら、どんなやり方をしてもいいのかもしれない。結果として、勝ったやり方が正しいやり方になるからだ。でも、教科書通りのやり方をしたからといって勝つとは限らない。

もしかしたら、②最初から『知恵の輪の外し方』という教科書を買おうとしているスポーツ選手が、まだ日本には多いのかもしれない。

(為末 大『新装版「遊ぶ」が勝ち』による)

※出題の都合上、表記を一部あらためた

*アスリート ——— スポーツ選手。運動に習熟している人。

*方程式 ——— 未知数を表す文字をふくむ等式。ここでは、「法則性」「答えに至る考え方」といった意味あい。

*ビジネス ——— 利益追求を目的とする仕事。商売。

*株式を上場させる ——— 株式会社は上場することで知名度を上げ、多くの資金を集められるようになる。ここでは、「会社を大きくする」「事業を成功させる」といった意味あい。

*プロセス ——— 過程。途中の段階。

*ホイジנג ——— 筆者が本書でたびたび引用している『ホモ・ルーデンス』という本の著者。オランダの歴史家、ヨハン・ホイジング。ホモ・ルーデンスという言葉は、遊ぶ人、遊ぶ存在としての人類という意味。

「問題1」 傍線①「手段が目的に変わってしまう」について、

ここで目的が変わってしまった手段とは何ですか。また、変わってしまう前の元の目的とは何ですか。本文中の言葉を使いながら、それぞれ十五字以上二十字以内で書きなさい。

「問題2」 本文中で筆者は「報酬」という言葉をさまざまに意味で使い分けています。本文中で□で囲んだ(A)～(C)の報酬を別の言葉で言いかえるとき、最も適切なのは次のうちどれでしょうか。それぞれ記号で選び、答えなさい。

- ア お金、成果への対価
- イ やさしさ、他者への思いやり
- ウ 試練、乗りこえるべきハードル
- エ ごほうび、努力への見返り
- オ 喜び、ワクワクする楽しさ
- カ 人気、ほめたたえられること

「問題3」 傍線②「最初から『知恵の輪の外し方』という教科

書を買おうとしている」について、これは実際にはどのようなことでしょうか。たとえを言いかえて六十字以上七十字以内で書きなさい。

「問題4」 筆者はビジネスと、知恵の輪と、スポーツ競技の例を挙げながら、何かに挑戦するときはその結果のみならず、勝利や成功にたどりつくための途中のプロセス・過程が大事であると述べています。これについてあなたはどのように思いますか。四百二十字以上四百六十字以内で書きなさい。ただし、あとの条件にしたがうこと。

条件 次の三段落構成にまとめて書くこと

① 第一段落では、知恵の輪を外すことにおいて、途中のプロセスがどのような意味をもつのかについて、本文の内容にそって述べる。

② 第二段落では、あなた自身の体験のなかで途中のプロセスの重要性を感じた出来事を一つとりあげてくわしく述べる。

③ 第三段落では、本文の内容と②で書いたことをふまえて、あなたが今後の生活で心がけたいことを述べる。

※ 全体として四百二十字以上四百六十字以内で書き、各段落の分量は自分で考えること。

なお、次の《注意》にしたがって書きなさい。

《注意》

- 各段落の最初の字は一字下げて書きます。ただし、問題1・問題3は、一まずめから書き、段落をかえてはいけません。
- 段落をかえたときの残りのます目は字数として数えますが、最後の段落の最終行の残りのます目は字数に数えません。
- 、や。や「なども、それぞれ字数に数えます。

(これで問題は終わりです。)

