

# 2026 年度 新潟青陵大学

## 一般選抜 試験問題

### 「国 語」

#### 試験の受け方について

- 1 試験開始の合図があるまでは、問題冊子を開いてはいけません。
- 2 問題は全部で 7 ページです。
- 3 解答はすべて解答用紙に記入してください。  
解答用紙はマークシート用・記述式用の2枚があります。
- 4 解答用紙には受験番号・氏名を必ず記入してください。
- 5 試験時間は 60 分です。
- 6 印刷が不明瞭な場合のほかは、問題について質問は受けません。
- 7 不正な行為があった場合は、解答はすべて無効となります。
- 8 試験終了後、問題冊子は持ち帰ってください。

解答は、すべてマークシート及び記述用紙に記入すること

一 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい（設問の都合上、一部を改変している）。

一人の人間から見れば世界は①①ムジヨンに満ち、不完全であり、暴力に溢れている。そのような世界で人はいかに生きるべきなのかという問いは、現代の誰もが背負うべき課題である。我々がそこに生まれた意味を知り、安全な居場所を得て、少々傷つきながらも平和に毎日を生きる希望を十分に得られるなら素晴らしいだろう。ア 誰にでもつらい日々が続いたり、なかなか癒えない傷を抱えたり、不安の中で過ごす必要に迫られる時期というものがある。

エンターテインメントは、そのような日々の苦しさを人間自身の手で和らげるために存在する。なかでもデジタルゲームは、現実とは異なる物語の中に身を置くことよって、束の間でも I 重い荷物を降ろし、違う自分になって冒険させることで、新しい活力が得られるもう一つの世界を提供する。それは疲れきって危険な状態にある自分を守る、II 一時的な避難場所でもある。

人間は生まれながらにして現実と空想という二つの世界を与えられている。どちらも豊饒な世界であり、この二つを開拓することで我々の精神はより豊かになっていく。その相互作用こそが人類を進化させてきたとも言えるだろう。空想世界の開拓は、さまざまな芸術やエンターテインメントが担っているが、ゲームが他のメディアと異なるのは体験を与えるところだ。A ゲームは受け身ではなく主体性を必要とする娯楽である。でも現実世界に疲れきつてもうどこにも力が残っておらず、どう立ち上がったらいのかさえわからないような状況で、自らの意思で参加を求めコントローラーを押させるなんて、ひどい、あるいは面倒くさいと思われるかもしれない。しかし物理学者のアインシュタインには次のような言葉がある。

人生は X ようなものだ。バランスを保つためには、進み続けなければならない

部屋の中でじっとしている、布団から出たくない、外の恐ろしい世界に触れたくない……。人はそういう気持ちになることがある。しかし、じっとしていることが一番楽でも、安全なわけでもない。「じっとしている」というのは、バランスが崩れたまま倒れていることでもあるからだ。そんなときにいきなり身を起こし、日常の中で活動などできない。デジタルゲームはそうした現実の手前にある緩衝地帯である。生活の負のスパイラルを正のスパイラルへ変換するための装置なのだ。

デジタルゲームは身体的運動をほとんど必要としない。指先だけでゲームの中にいるキャラクターの身体を動かすことができる。手指がうまく使えない人は特殊なコントローラーを利用する、既存のコントローラーを改造して足や肘・膝でプレイすることも可能である。そして何より、ゲームはやめたければいつでもやめていいし、またやりたくなったらやればいい。ゲームはいわば人が主体的に世界に関わっていくため、主体性を取り戻すためのリハビリのようなものだ。

デジタルゲームというものは続けて遊べるように面白くつくってある。一つひとつの作業をこなしていけば誰でもゲームを進行できる。玄人向けの難しいものもあるけれど、たいていはゆっくりとステップアップしていける学習カーブが仕組まれている。現実世界と違いゲームの中では努力が必ず報われる。ゲームはそんな「優しい世界」である。充実した現実と空想の世界を生きたるために大切なのは、B 自分に合ったゲームを選ぶことであり、映画や小説と同様、心にフィットするゲームが誰にも必ずある。

デジタルゲームの開発者の嗜好もまた人それぞれだが、みんな一度はゲームをすることで幸福になったことがある人間ばかりだ。そのときの経験や感覚を多くの人々と共有したいと思っ彼らはゲーム開発者になった。過去につくられた膨大な数のゲーム一つひとつに、そうした「人を喜ばせたい」という思いが込められている。ファンタジックなゲームにせよ、ホラーゲームにせよ、パズルゲームにせよみんな同じであり、異なるのは心のツボを押す場所だけだ。

我々の自我は世界とともにある。自我は世界の一部でもあり、我々が捉えている世界は自我が感覚から得た情報・刺激をもとに再構成されたものでもある。世界と自己には双対性があり相補的な関係を持っている。イ お互いなくしては成立し得ない存在なのだ。我々が新しい感受性をもってすれば、新しい世界を見つけることができ、逆に世界の新しい側面が人間に新しい感覚を開かせる。このことを一八世紀の詩人ゲーテは次のように言った。

人間は世界を知る限りにおいてのみ自己自身を知り、世界を自己の中でのみ、ウ 自己を世界の中でのみ認識する。いかなる新しい対象も、深く観照されるならば、われわれの内部に新しい器官を開示するのである。

しかし、ときに自我と世界は不調和になる場合がある。一方的に起こる世界の急激な変化や、我々自身の内面的な変化、あるいは思わぬ事件やイベントに直面するなど、さまざまな理由からだ。我々は世界を愛し、憎み、そこで笑い、泣きながら過ごしていく。そしてその世界から少し離れたくなったとき、映画や小説やゲームに遊び、人間に与えられた現実とは違うもう一つの物語の世界へ⑩赴いて、帰還するのである。そうすることで自分と世界の関係がリフレッシュされる。登山や冒険やお祭りなど、娯楽とはすべてこのような「C行きて帰りし物語」なのである。

一見、自己と世界は分かれているように見える。しかし、自分の意識は世界を素材として造り上げられている。今日一日の自分を振り返ってみれば、具体的な物事が思い浮かぶだろう。一瞬ごとの自分の意識とは、常に「何か」についての意識である。読んでいる本、眺めている携帯、キーを打っているパソコン、ぼんやりと眺める遠くの風景など、「意識は常に何かについての意識」なのである。

現象学という哲学では、これを「意識の志向性」と呼ぶ。志向性とはもと、フランチ・ブレンターノが心理学の中で提唱し、現象学の◎ソウシ者であるエトムント・フッサールが自身の哲学の中心に据えた重要な概念である。人は部屋に閉じこもっていると、限られた空間が自分の意識をうずめてしまい、多様な運動が難しくなる。反対に、外を歩いているときには、とくに迷子になったりすれば、新しい風景が次々に現れて意識が多様化しフル活動する。エ身体を動かさなくても、映画を見たり、本を読んだり、ゲームをしたりと、意識を別のもので構成することができると。

先ほど、ゲームとは Y 世界であり、それは精神のリハビリに近いものだった。現実がうまくいかず行き詰まり、心がプレッシャーでたわんだときには、ゲームの中に入り、世界との関わりをもう一度⑭モサクするとい。そのうち自分のペースを徐々に取り戻す。やがてはゲームに飽きて現実に戻っていく。そこでゲームをやめてしまう人はそれでもいい。その人がある時期を乗りきるためにゲームを必要としたのであれば、たとえゲームのストーリーがすべてクリアされなくても、その人の役に立ったわけであるから。

ある時期、あるゲームがその人の意識を一杯にした。彼はそれによって次の現実へ立ち向かう力を得た。それで良い。また苦しい時期が来たとき、ゲームはその人を支えるために待っている。ゲームはそのように一人ひとりのためにつくられたものである。そうやって D ゲームは人とその意識を支えている。(中略)

人間は誰しも、多かれ少なかれ自分というストーリーなしに人生を生きられない生き物である。物語は大いに人を励まし、そして生きる意味を与えるものでもある。しかし物語は同時に、人を縛り視野を狭くするものでもある。自分のつくったストーリーの中で人は喜び、苦しむ。自身がそのストーリーの主人公だと思っていたら、ある日突然、端役に過ぎなかったと気づくこともあるだろう。そこに◎シットやコンプレックスが生まれる。

そうして一つの自分の物語が朽ちてしまったときに、人はもう一度自分のストーリーを新しく再生する必要がある。しかし、これはなかなかできることではない。多くの人々は古くなってしまったストーリーから抜け出すことはできず、どれだけ苦しんでもその物語を貫きたいと思う。オ、その人にとって人生とは一つの物語でなければならず、苦しなくなったからといって「はいそうですか」とそれを忘れ、次の物語を継ぎ足して生きるわけにはいかないからだ。

ではどうすればいいのか。新しい物語と古い物語を統合するしかない。そのために必要なのは新しい希望であり、それが新しい物語をつくる源泉になる。しかし、実際は簡単ではない。物語がないから希望がなく、希望がないから物語がない。希望と物語は常に同時に生成されるものだからである。人生の移行期には、この二つの関係がなかなか見出せず、希望のないまま物語を渡らねばならないときもある。

希望のない物語に必要なものはユーモアである。そこには小さな物語がある。たとえば落とし物をしたためのために一緒に探し物をしてあげてもいいし、迷子になったリスのためにお母さんを探してあげてもいい。あるいは魔王によって崩壊しそうな世界を勇者となって救ってあげてもいい。ゲームであればどんなに落ち込んだときでも、立ち上がる力さえなくても寝転がって手先だけでプレイすることができると。

ゲームは希望のない時期にその暗闇を抜けるトンネルでもある。毎日の活動に疲れたら、ゲームの中を進んでみるといい。現実の希望がすぐに見つかるわけではないし、二年後、五年後のことになるかもしれない。しかし、ゲームは現実の中で人を励まし、たとえ先を見通せなくても盲目的に前進するための助走をつけてくれる。毎日仕事でへとへとになっていても、ゲームのおかげでせめて一日分の力が与えられる。

小説家の村上春樹の文章に、以下のようにくだりがある。

僕は小説を書くのはビデオのロールプレイングゲームに似ていると思うのです。つまり次に何が画面に出てくるかわからなくて、いつも意識をニュートラルに集中し、ボタンの上で指を柔らかにしておいて、画面に出てきた予期せぬものに對して、さっと素早く対処しなくてはならない。そして多くの場合、その対応のスタイルの中に、僕にとっての小説的な意味が含まれているわけです。でも小説を書くことがゲームセンターのロールプレイングゲームと決定的に違うところは、自分が直面しているそのプログラムを作っているのが自分自身だということですね。Ⅲ自分でプログラムを作りながら、なおかつ同時に自分がそのプレイヤーでもある。そして自分がゲームをプレイしているときに

は、自分がゲームをプログラムした記憶は完全に失われている。右手のやっていることを左手が知らず、左手がやっていることを右手は知らない。それが僕にとつての④キョウウキョクのゲームであり、自己治癒だという気がします。実際にやってみると、すごく難しいことですが。

自ら物語をつくりながら自身のある部分を集散的にケアすること——それはご本人も語るようにとても難しいことであり、プロの小説家だからこそできる話だ。一般の人々は、そうして作者が生み出す物語を介して、ケアのプロセスを共有する。ゲームもまた深い物語を内包するようにできていて、ユーザーは自分に合う物語を選び、Eの中で主体的にゲームをプレイすることで自身の心のケアを行うことができるのである。

三宅陽一郎『人工知能のうしろから世界をのぞいてみる』より

問一 

ア	オ
---	---

に入る語句として最も適当なものをそれぞれ次の①～⑤の中から一つずつ選びなさい。なお、同じものを二度使うことはできない。解答はマークシートの 

1	5
---	---

。

- ① たとえ    ② また    ③ つまり    ④ なぜなら    ⑤ しかし

問二 

X	Y
---	---

に入る語句として最も適当なものをそれぞれ次の①～④の中から一つずつ選びなさい。解答はマークシートの 

6	7
---	---

。

- X ① 流れを下る    ② 散歩に出かける    ③ 自転車に乗る    ④ 旅を続ける  
Y ① 調和のとれた    ② 人を喜ばせる    ③ より豊かな    ④ 努力が報われる

問三 傍線部A「ゲームは受け身ではなく主体性を必要とする娯楽である」とあるが、ゲームのその特性はどのような働きをするか。その説明として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの 

8
---

。

- ① ゲームは現実世界の難しい課題に打ちひしがれた人が、その課題の解決のために再び苦労を重ねる際に、その苦しみを一時的に忘れさせる働きをする。  
② ゲームは現実とは異なる物語の中に人を導くことによって、現実世界と同様に大切な空想世界の豊かな開拓に役立つ働きをする。  
③ ゲームは空想世界の中に主体的に参加することを促すことによって、外の世界に出るのを恐れている人を激励する働きをする。  
④ ゲームは現実世界の困難な課題に立ち向かう人に対して、物事に主体的に関わることを訓練させて、人を積極的に行動させる働きをする。  
⑤ ゲームは現実世界に疲れ切った人が再び立ち上がって、自ら主体的に関わろうとする際に、その努力を緩やかに支える働きをする。

問四 傍線部B「自分に合ったゲーム」とあるが、本文におけるその説明として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの 

9
---

。

- ① 自分の空想世界を充実させるのに寄与し、自分の技能や判断能力のレベルに合致するもの。  
② 自分の現実世界で抱えている課題や危険を回避するための、訓練のレベルに合致するもの。  
③ 自分の現実世界の問題や困難さの解決に役立ち、自分の興味・関心の傾向に合致するもの。  
④ 自分が現実世界で問題を解決して主体的に活動するための、訓練のレベルに合致するもの。  
⑤ 自分が空想世界で活躍できるよう、難易度が調整されて自分の関心や技能に合致するもの。

問五 傍線部C「行きて帰りし物語」とあるが、この例に**当てはまらないもの**を次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの 10。

- ① 自室に閉じこもって、大好きな作家の小説を手にする読書
- ② お盆の時期に帰省した先で、親戚たちと共に参加した夏祭り
- ③ 多くの援助を得て、厳寒の氷原を大ぞりだけで行う単独踏破
- ④ ふと思いついて、やってきた電車を乗り継いでいく一人旅
- ⑤ 映画コンクールで、応募された作品の優劣を決める審査会

問六 傍線部D「ゲームは人とその意識を支えている」とあるが、その説明として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの 11。

- ① ゲームは我々が世界から得る情報・刺激だけでは再構成できなくなった際に、空想の別の世界に我々を導き入れることで重々しい気分をリフレッシュさせ、再び次の活動へと向かう気力を与えてくれる、ということ。
- ② ゲームは我々の現実がうまくいかずに行き詰まった際に、ゲームの華々しい世界に我々の意識を触れさせることで、現実の辛さや困難さを忘れさせ、我々の傷ついた心を徐々に癒やしてくれる、ということ。
- ③ ゲームは我々の自我と世界とが不調和になった際に、現実とは違うゲームの世界で自己の意識を満たすことで、自分と世界との関係を再構築し、次の現実に向かう力を与えてくれる、ということ。
- ④ ゲームは我々が世界の急激な変化に遭遇して困難を経験する際に、現実世界へ復帰するためのリハビリの役割を果たすことで、困難に打ち勝って次の現実へと立ち向かう力を与えてくれる、ということ。
- ⑤ ゲームは現実とは違う別の世界に我々を誘って我々の心を癒やすとともに、飽きたらプレイするのをやめることができるという簡便さによって、我々が現実の困難に対して気楽に対応する力を与えてくれる、ということ。

問七 傍線部E「その中で主体的にゲームをプレイすることで自身の心のケアを行うことができる」とあるが、その説明として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの 12。

- ① 人はその歩みの中で他者との比較などからコンプレックスに陥った時に、ゲームが持つユーザーへの優しさに励まされて再び自分の能力を確認することを通して、挫折した人生をもう一度やり直す力を得ることができる、ということ。
- ② 人は自分の人生の中で自己実現を図るが失敗してしまう際に、ゲームがユーザーをその世界の中に主体的に参加することを求める性質を利用することで、主体的に活動する自信を取り戻して自己実現を回復することができる、ということ。
- ③ 人は自分の人生を生きていく上で喜んだり苦しんだりする際に、ゲームが内包している小さな物語のユーモアに触れることで、毎日の仕事や活動での疲れを少しでも紛らわせ、明日への活力を得ることができる、ということ。
- ④ 人は自分の人生の中で困難や挫折などを経験した際に、ゲームの中にある、開発者たちが生み出した物語世界を主体的に体験することを通して、希望を抱いてこれまでの歩みと新しい人生とをつなげることができる、ということ。
- ⑤ 人は人生というストーリーを生きていく上で挫折しても、開発者たちが作ったゲームをプレイする際に、無意識の中で自分の可能性を再発見することで、自身の心の傷をケアし、明日へと歩みを進ませることができる、ということ。

問八 二重傍線部I「重い荷物」の内容を、本文の語句を用いて五十字以内で説明しなさい(句読点を含む)。解答は記述用紙の 一。

問九 二重傍線部II「一時的な避難場所」と同様のことを述べている四字の部分を本文から抜き出さなさい。解答は記述用紙の 二。

問十 二重傍線部III「自分でプログラムを作りながら、なおかつ同時に自分がそのプレイヤーでもある」について、それを説明している三十字以内の箇所を本文から抜き出さなさい(句読点を**含まない**)。解答は記述用紙の 三。

問十一 傍線部④～①のカタカナは漢字に直して楷書で丁寧に書き、漢字はその読みをひらがなで丁寧に書きなさい。解答は記述用紙の 四。

□ 次の文章を読んで、後の問いに答えなさい（設問の都合上、一部を改変している）。

ひがしちからの絵本『ぼくのかえりみち』を初めて読んだときの驚きは忘れられない。ひがしさんには誠に申し訳ないのだけれど、「これは僕が書くべきだった本だ！」と感じてしまったのだ。（①）

『ぼくのかえりみち』の主人公そらくんは、黒いランドセルを背負って今日も小学校から帰る。だが、その日の彼はいつもとは違った決意を持って帰路についていた。A車道の端にある白い線の上だけ通って歩こうと決めたのだ。黒いアスファルト部分にはみ出してしまったら、アウト！ そろりそろりと細い線の上を、綱渡りでもするように慎重に歩く。途中、横断歩道の白線部分を懸命にジャンプしたり、白線を防ぐ三角コーンを器用に避けたりと、何だか必死。まあ、忙しい日々を過ごす大人の目線で見ると「この子は一体なにをやっているのか？」と不可思議に思えること必至。けれど、当の本人は真剣そのもので、その落差が何とも面白いのだ。そして、いよいよそらくんの自宅近くまで到達したものの、急に白線が途切れてしまい……。家まではまだ数十メートル道のりは残る。果たして、そらくんはどうやっておうちに帰るのか？

話の骨子だけを紹介すると、実にたわいのない話だ。（②）けれど、僕が初見でこの絵本にすごく惹かれた理由は、まったく同じことを自身の下校中にもしていたから。ひがしさんは僕の過去を見ていたのか!? 愛知県津島市という名古屋の西側に位置する田舎道。小学一年生は二時十分が下校時刻だったことも覚えてる。なぜなら、その時刻は小さな僕にとってB勝負の時間の到来を意味していたからだ。「みどりのおばさん」に手を振られ、校門から送り出された幅少年は、一人でそろりそろりと白線の上を歩く。近所に住む同級生に「何しとんの？」と声を掛けられても、いかにも切羽詰まった表情で、「ちよっと……。」としか応えない僕。「君らにはわからんだろうが、こっちはこのミツシヨンに命を懸けておるのだ」と心の中でつぶやき、ちよろりとだけ友人に手を振ると、目の前の白線に再度集中していた。

ところが、ひがしさんの絵本によって、僕だけの秘密の遊びはXのもとに晒されてしまった。「ひがしさん、言っちゃダメだって。折角、こつそりと楽しんでたのに」とひとりごちていても仕方がない。試してみるつもりで何人かにこの絵本を紹介した。すると、皆が口を揃えて言うのだ。「ああ、白線歩きやりましたね〜」。

「あれ、あれれ？ これって、僕とひがしさんだけの遊びじゃなかったの？ 皆が皆、こんなささやかな一人遊びに夢中になってたの？」（③）自分だけのものだと思っていたことが、急に一般化された時に、ある人は「大人になる」という言葉を使いたがる。「あはは、幅くん。そうやって世の広さを知ることが、大人になるってことなのさ」なんて、誰かがしたり顔で言っていた気がする。ああ、確かにそうだ。僕もずいぶん歳をとり、多くの体験を重ねていけない贅肉も増やしてきた。けれど、あの頃のYの思い出を、「じつは皆が幼少期にやっていたこと」として忘却の彼方に押しやってもいいのか？という時、多分それは少し寂しいことだと僕は思う。

あくまでも私見だが、だから「物語」があるのだ。物語が果たせる機能のひとつとして、「抛りどころ」をつくり、思い出すやすがる点があるはずだ。自身がどちらに向かって歩いているのかさえ何だかよくわからなくなってしまうことは誰しも経験するだろう。そんな時に、C自分の背骨がどこにあるのかを思い出すための方位磁石みたいなもの。それが皆で共有できる「物語」なのではないか。そして、それが見つけられると、長い道中すこしは気楽になるかもしれない。

六年間も毎日同じ道を往復する小学校の通学路に積層する記憶と情報量をなめちやいけけない。大人たちは生真面目に六年間毎日同じ行為を繰り返すことなんてまずできない。思い返してみると、通学路の僕は、今となってはよくわからない遊びをたくさんしていた。じゃんけんで負けた者が次の電信柱まで皆のランドセルを持って歩く大会。隣家のザクロが落ちてくるのをひたすら待ち続ける大会。用水路に落ちていたゴムボールに石をぶつける大会。用水路に落ちていた自転車が無理やり引き上げる大会（用水路ネタ多し）。なんでも「大会化」しすぎだったなあ、僕の少年時代は。（④）

「子どもは遊びの天才」などとよくいうけれど、最早遊ぼうとすら意識していなかったのではないかと今では思う。そこにあつた何かで自然に楽しく過ごす健やかな時間。過ぎてしまう時間。でも、D遊びとはそういうものなのだ。不意に思いつき、必死で試み、ちよつと満足して、でも何だか足りない気もして、そして次の遊びを思いついたら平気で忘れてしまうようなもの。そして、そんなささやかな時間の積み重ねだけが、自身の背骨を形づくり、その位置を教えてくれるのだ。Eそれを喚起する「物語」に再会しさえすれば。

幅允孝「幅少年のかえりみち」『65人のこどものはなし』より

問一 次の一文が入る最も適当な箇所を文章中の（①）～（④）から一つ選びなさい。解答はマークシートの13。

なんだか悔しいのを通り過ぎて、僕は拍子抜けしてしまった。

問二 傍線部A「車道の端にある白い線の上だけ通って歩こう」とあるが、筆者はこの行為をどのように捉えているか。最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの14。

- ① 大人には理解し難いが、子ども本人にとっては切実な挑戦である。
- ② 現実逃避的な行動として、子どもの社会性の未熟さを示している。
- ③ 高度な技術が必要とされ、競技として完成された遊びである。
- ④ 子どもの偶然的な思いつきであり、大人と子どもの発想の落差を示している。
- ⑤ 大人の不可思議な目線から逃れ、自由な発想に基づいた意義のある遊びである。

問三 傍線部B「勝負の時間」とあるが、この「勝負」が意味する内容として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの15。

- ① 筆者が校門にいる「みどりのおばさん」の手を振り切り、急いで学校を出ようとする事。
- ② 筆者が声を掛ける友人たちと競争しながら、最速で帰宅できるようにミツシヨンに集中すること。
- ③ 筆者が同級生と競い合い、車道の端にある白線の上を最も早く歩くのは誰かを決めること。
- ④ 筆者が白線の上を一人で歩くために、友人たちと協力しながらミツシヨンを達成すること。
- ⑤ 筆者が自ら定めた白線歩きのリールに従い、自らに課したミツシヨンに挑戦すること。

問四 Xに入る語句として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの16。

- ① 周知
- ② 公衆
- ③ 好奇
- ④ 白日
- ⑤ 皆目

問五 Yに入る語句として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの17。

- ① 前代未聞
- ② 唯一無二
- ③ 優美高妙
- ④ 日進月歩
- ⑤ 当意即妙

問六 傍線部C「自分の背骨」とあるが、この比喩が意味するものとして最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。

解答はマークシートの18。

- ① 人生の成功によって積み上げられた自尊心。
- ② 自分の価値観や生き方を支える内面的な指針。
- ③ 家族や友人など周囲に支えられているという安心感。
- ④ 他人からの助言によって確立した自分の目標。
- ⑤ 過去の経験を母体として生まれた、今の生き方の背景。

問七 傍線部D「遊びとはそういうものだ」とあるが、筆者の考える「遊び」の本質として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの19。

- ① 社会的に価値のある成果をだすことを目的とし、競争を通して他者より優位に立つために行われる行為である。
- ② 現実から一時的に離れ、豊かな想像力によって空想の世界に没入することで、子どもの成長を促す活動である。
- ③ 日常の中で偶然生まれ、自由で目的を持たない行為でありながら、本人にとっては真剣で意味のある体験である。
- ④ 社会の規則や制約から離れ、何の制限もなく自由にふるまうことで楽しさを自覚し、自我を解放する行為である。
- ⑤ 社会の一定のルールのもとで、勝敗や結果を通して達成感を得るために行われる組織的・体系的な活動である。

問八 傍線部 **E** 「それを喚起する『物語』に再会」とあるが、これに関する説明として最も適当なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答はマークシートの 20。

- ① 物語を通して懐かしい子ども時代の出来事に再び出会い、失われた時間を取り戻そうとすること。
- ② 物語を読むことで子どもの頃の自分と大人の自分が再会し、時間の境界を越えて一つになること。
- ③ 忘却の彼方に押しやっていた過去の出来事を物語から見つめ直し、新しい方向へと進む決意をすること。
- ④ 物語を読むことで過去の自分の行為を反省し、誤りを修正するためにもう一度学び直すこと。
- ⑤ 物語を通して子どもの頃に体験した出来事にもう一度出会い、現在の自分の在り方を再確認すること。



2026 年度

---

解 答

二〇二六年度 新潟青陵大学 一般選抜「国語」解答例

□一 (60点)

問一 1点×5 ア〓⑤ イ〓③ ウ〓② エ〓① オ〓④

問二 3点×2 X〓③ Y〓④

問三 4点 ⑤

問四 4点 ③

問五 4点 ⑤

問六 4点 ③

問七 6点 ④

問八 8点 我々が不完全な世界の中で生きるにあたって、いかに生きるべきかという問いに答えようとする事。(46字)

問九 7点 緩衝地帯(別解:空想世界)

問十 6点 自ら物語をつくりながら自身のある部分を集中的にケアすること(29字)

問十一 1点×6

- ① 矛盾 ② おもむ(いて) ③ 創始 ④ 模索 ⑤ 嫉妬 ⑥ 究極(別解:窮極)

□二 (40点)

問一 4点 ③

問二 5点 ①

問三 4点 ⑤

問四 5点 ④

問五 5点 ②

問六 5点 ②

問七 6点 ③

問八 6点 ⑤