

## 対比の説明文 三（千字・硬い語彙） 三十本

一日一本。読み終えたら、本文のすぐあとの課題欄に書きこもつ。

- 第一回 犬と猫
- 第二回 給食と弁当
- 第三回 紙の本とタブレット
- 第四回 電車とバス
- 第五回 RPGとアクションゲーム
- 第六回 サッカーと野球
- 第七回 鉛筆とシャープペン
- 第八回 朝型と夜型
- 第九回 YouTubeとテレビ
- 第十回 ゲーム実況と自分でプレイ
- 第十一回 縄文と弥生
- 第十二回 日本海側と太平洋側の気候
- 第十三回 完全変態と不完全変態
- 第十四回 促成栽培と抑制栽培
- 第十五回 衆議院と参議院
- 第十六回 輸入と輸出
- 第十七回 酸性とアルカリ性
- 第十八回 織田信長と豊臣秀吉
- 第十九回 天平文化と国風文化
- 第二十回 渡り鳥と留鳥
- 第二十一回 和食と洋食
- 第二十二回 漢字とひらがな
- 第二十三回 海の魚と川の魚
- 第二十四回 世間と社会
- 第二十五回 構築主義と本質主義
- 第二十六回 人と人
- 第二十七回 消費と浪費
- 第二十八回 贈与と購入
- 第二十九回 直線の時間と円環の時間
- 第三十回 文系と理系

## 第一回 犬と猫

犬と猫は、いずれも長きにわたって人間と生活を共にしてきた動物である。愛玩動物として飼育される数においても、この二種が突出している。

犬は、毎日の散歩を必要とする。屋外を歩き、おいをかぎ、走ることは、犬にとって不可欠な行動である。排泄も、散歩の際に屋外で行うことが多い。性質に目を向けると、犬は本来、群れを作って生きる動物である。それゆえ、飼い主を指導者と認識して従う。名を呼ばれば近づき、「おすわり」などの指示に応じる。長時間の留守番に孤独を感じることも多い。人間との関係の歴史も古い。人間が狩猟によって生活していた時代から、犬はすでに人間のかたわらにいた。本来はオオカミに近い動物であり、狩猟を補助し、夜間の警戒を担ううちに、人間に慣れていったと考えられている。

たとえば、朝、リードを手に玄関に立てば、犬は尾を振って飛び出してくる。公園に到着すると、地面のにおいをかぎながら歩き、電柱のそばで排泄を済ませる。他の犬に出会えば、接近して挨拶を交わす。帰宅後に「おすわり」と命じれば、食事を前にして静止する。飼い主の顔を見上げ、合図を待っているのである。

一方、猫は、散歩を必要としない。室内で高所にのぼり、日なたで眠るなどして過ごす。排泄は、室内に設けた砂の上で行う。特に教えられなくとも、自発的にそこで排泄するようになる個体が多い。性質はどうか。猫は本来、単独で生きる動物である。それゆえ、自らの気分に従って行動し、呼ばれても応じないことがある。飼い主を指導者というより、同居する仲間として認識しているとされる。単独で長時間過ごしても、さほど苦にしない。人間との関係の歴史は、犬より新しい。人間が麦や米を栽培し貯蔵するようになって以降、穀物をねらうネズミを追って、猫の側から人間に接近したと説明されている。

下校後の午後、玄関を開けても、猫は出迎えに来ないことが多い。たんすの上や窓辺で丸くなり、名を呼んでも耳だけをこちらに向ける。しばらくして、気が向いた時にひぎの上に乗ってくる。排泄は、誰も見ていない間に、部屋の隅に置かれた砂の上で済ませている。

この相違は、群れで生きる動物であったか、単独で生きる動物であったかという、本来の生態に由来するのである。



## 第二回 給食と弁当

学校における昼食には、給食と弁当がある。多くの小学校では給食が提供されるが、遠足の日や、給食制度のない学校では弁当を持参する。

給食は、学校の調理室や給食センターにおいて、調理員が作る。一度に数百人分を調理するため、大型の鍋や機械を用い、早朝から複数の人員で作業にあたる。調理者の顔を、食べる児童が知らない場合も多い。献立は、栄養士が立案する。一か月分が事前に決められ、表にして配布される。野菜、魚、牛乳などが偏らないよう組み合わせられており、誰が食べても同一の献立である。温度と分量に目を向けると、給食は調理後ただちに教室へ運ばれるため、汁物も米飯も温かい状態で食べられる。分量は全員同一に盛られ、不足すればおかわりができる。

通常の給食の日、四時間目が終わるころになると、廊下に汁物のおいが漂ってくる。当番が白衣を着用し、重い食缶を調理室から運んでくる。全員の皿に、同一のカレーが同一の分量だけ盛られる。「いただきます」の後、米飯の前におかわりの列ができる。教室の壁の献立表を見れば、翌日の献立も判明する。

弁当になると、事情が異なる。弁当は、家庭の人が、その児童ひとりのために作る。台所で、家庭にある鍋やフライパンを用い、前夜の残りを詰めたり、朝に卵を焼いたりする。作り手の顔が判明しているのが弁当である。献立はどうか。家庭の人が、その日に決める。本人の好む総菜を入れてもらえることもあれば、家庭にある材料で決まることもある。アレルギーのある食品を、当初から除外することも可能である。さらに、温度と分量である。弁当は朝の調理から昼食まで時間が経過するため、冷めている。夏季には食品が傷まないよう、十分に冷ましてからふたをする。その一方で、分量は食べる人に応じて調節できる。よく食べる児童には大きな弁当箱、少食の児童には小さな弁当箱、というように変えることができる。

たとえば、遠足の日朝、台所から卵を焼くにおいが漂ってくる。家庭の人は、本人の好むからあげと、前夜のきんぴらを詰め、米飯にふりかけをかける。公園の芝生でふたを開けると、総菜は冷めているが、隣の児童の弁当とは中身も大きさも異なる。食べきれなければ、残りはそのまま持ち帰る。

数百人のために作るか、ひとりのために作るか。その対象の相違が、献立から温度や分量にまで及んでいるのである。



### 第三回 紙の本とタブレット

読書の際、紙の本で読む人もいれば、タブレットの画面で読む人もいる。同一の物語を、紙で読むことも、画面で読むことも可能である。

紙の本は、一冊ごとに重量がある。厚い書物であれば一冊でも相当の重さになり、複数冊を持てばかばんは重くなる。その一方で、電池を必要とせず、どこでも即座に開くことができる。目への負担に目を向けると、紙は自ら光を発しないため、長時間の読書でも目が疲れにくい。明るい日光の下でも、文字が鮮明に見える。ただし、文字の大きさは変更できず、暗所では照明がなければ読めない。次に、しおりと書き込みである。読み終えた箇所にしおりをはさみ、次に読む位置を記録する。重要な文に線を引いたり、ページの余白に考えを書き込んだりすることもできる。ただし、一度記すと消しにくく、借りた本には記入できない。

図書館で本を三冊借りると、かばんは相当の重さになる。帰宅して窓際で開くと、午後の光の中で文字が鮮明に見える。読み終えた箇所に、紙のしおりをはさんで閉じる。借りた本であるため、気になった文には線を引かず、小さなふせんを貼っておく。

では、タブレットはどうか。タブレットは、一台の内部に数百冊を収めることができる。多数の本を持ち歩いても重量は変わらず、読みたい本をその場で購入して読み始めることも可能である。ただし、電池が切れれば読めなくなり、落下によって破損することもある。目への負担はどうか。文字を拡大したり、暗所で画面を明るくしたりできる。しかし、画面の光を長時間見続けると目が疲れやすく、就寝前に見ると眠りにくくなるとも指摘されている。さらに、閉じた位置を機械が記憶しており、次に開けば続きのページが表示される。線を引いた箇所や書き込みは、後にまとめて一覧でき、消去も容易である。語句を入力すれば、本の中でその語句が現れる位置を検索することもできる。

たとえば、家族で旅行に出かける日、タブレットを一台かばんに入れば、何冊分もの本を携行できる。電車の中で読み始め、夜はホテルの暗い部屋で、画面を明るくして続きを読む。翌朝開くと、前日に閉じたページがそのまま表示される。ただし、充電を怠れば、画面は暗いままである。

こうして、同一の物語を読むにも、紙と画面とでは、読書の形そのものが異なってくるのである。

### 第三回 紙の本とタブレット 課題

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第四回 電車とバス

市街地を移動する際、電車を利用することもあれば、バスを利用することもある。いずれも定められた経路を通り、定められた地点に停車する交通機関である。

電車は、線路上のみを走行する。線路は電車専用で敷設されており、他の車両が進入することはない。踏切では、自動車や歩行者の側が電車を待つ。一度に数百人を輸送できるのは、長い編成を連結して走行できることに起因する。時間に目を向けると、他の車両に妨げられないため、時刻表どおりに到着することが多い。何分に発車し何分に到着するかが、事前に判明している。ただし、事故や強風が生じると、長い区間が一斉に停止してしまう。次に、停車地点である。駅と駅の間隔が長く、自宅の近くに駅がない場合もある。別の路線に乗り換える際は、階段やホームを移動しなければならない。大規模な駅では、乗り換えだけで数分間歩くことになる。

たとえば、電車で遠方の親戚の家へ向かう日、朝の駅で時刻表を確認し、八時十二分の電車を待つ。ホームに進入してきた電車は十両編成で、扉が一斉に開く。途中の大規模な駅で乗り換える際は、階段を上り、長い通路を歩いて、別のホームへ向かう。親戚の家の最寄り駅に到着したのは、出発前に調べた時刻のとおりであった。

バスは、道路を走行する。道路は自動車や自転車、歩行者も共用するため、信号で停止したり、他の車両の列に並んだりする。その一方で、線路の存在しない町や、山間の集落にも到達できる。一台に乗車できる人数は、電車よりはるかに少ない。時間はどうか。道路の混雑状況によって、到着時刻が変動する。朝夕の混雑する時間帯には、時刻表より数分以上遅れることがある。その一方で、道路の一角所が通行できなくなっても、別の経路を迂回して走行できる。さらに、停留所の間隔が短く、自宅のすぐ近くまで来てくれる。別のバスに乗り換える際も、同一の停留所か、道路をはさんだ向かい側で待てばよいことが多い。駅から離れた病院や学校の前にも、停留所が設置されている。

バスで病院へ向かう日、自宅の角を曲がった先の停留所で待つ。到着予定の時刻を五分過ぎても、バスは見えない。交差点が混雑しているのである。ようやく到着したバスは一台のみで、前方の扉から乗車すると、座席は半分ほど埋まっている。信号で幾度も停止しながら進み、病院の門前の停留所で降車すると、入口は目の前にある。専用の線路を持たないバスは、遅れる代わりに、目的地の門前まで人を運ぶのである。

第四回 電車とバス 課題

**課題一** この文章を二百字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第五回 RPGとアクションゲーム

ゲームには多様な種類が存在する。その中で広く遊ばれているのが、RPGとアクションゲームである。いずれも主人公を操作して、先へ進めていく。

RPGでは、敵を倒すと経験値が蓄積され、主人公のレベルが上昇する。レベルが上がれば体力や攻撃力が増し、強力な武器も使用可能になる。ゆえに、時間を費やして主人公を育成すれば、誰でも先へ進める。勝利の方法に目を向けると、強敵が現れても、その場で勝つ必要はない。いったん町に戻り、レベルを上げたり、良質な武器を購入したりしてから、再度挑むことができる。戦闘の際も、どの技を用いるかを、冷静に考えて選択できる。次に、所要時間である。主人公を育成し、仲間を集め、広大な世界を巡って物語を進めるため、一本に数十時間を要することが多い。セーブをして、何日にも分けて進めるのが通常である。

休日、RPGで遊んでいると、洞窟の奥で、強敵のボスに敗れてしまう。そこで、いったん町に戻り、近隣の草原で弱い敵を繰り返し倒して、レベルを三つ上げる。店で新たな剣も購入する。夕方に再度ボスに挑むと、今度は回復の順序を考慮しながら戦い、勝利することができた。一日遊んでも、物語はまだ半分も進んでいない。

では、アクションゲームはどうか。アクションゲームでは、レベルはほとんど関係がない。主人公の強さは、当初からほぼ定まっている。ボタンを押す速度やタイミング、ジャンプの位置など、遊ぶ人自身の技量が向上しなければ先へ進めない。勝利の方法はどうか。敵の動きをその場で見極め、回避や攻撃を行わなければならない。失敗すれば同じ場面をやり直し、敵の動きの順序や回避のタイミングを、体で覚えて勝つ。考える時間はほとんどない。さらに、一つの面が数分で終わることが多く、一回の遊びは短い。わずかな空き時間でも、一面だけ遊ぶことができる。ただし、難度の高い面では同じ場面を数十回も反復するため、全体を終えるまでの時間は、遊ぶ人の技量によって大きく変動する。

たとえば、夕食までの三十分、アクションゲームを開く。足場が次々に崩落する面で、幾度も下に落ちてしまう。落ちるたびに面の冒頭に戻るが、そのうちに、崩落の順序とジャンプの位置を、指が記憶してくる。十回目ほどで、ようやく対岸に到達する。終えてみれば、三十分で進んだのは一面のみであった。

つまり、何が強くなるのかという一点の相違が、他のあらゆる相違を生み出しているのである。



## 第六回 サッカーと野球

サッカーと野球は、日本において特に人気のある球技である。テレビで試合が放送され、学校の休み時間にも、ボールを蹴ったり投げたりする姿が見られる。

サッカーは、一チーム十一人で戦う。ゴールを守るキーパーが一人おり、残る十人は、前方で攻撃する者、中盤の者、後方で守備する者に分かれる。ただし、守備の者も攻撃に加わり、攻撃の者も守備に戻るため、全員が同一のボールを追って走り回る。時間の区切りに目を向けると、前半と後半に分かれ、それぞれ四十五分ずつ戦う。時計が進行し、時間が来れば試合は終了する。得点がなくとも、同点のままでも、時間によって終了となる。得点の方法はどうか。ボールが相手のゴールに入れば一点である。十一人が守るゴールにボールを入れるのは困難であり、一試合の得点は通常数点で、○対○で終了する試合もある。

休日、テレビでサッカーの試合を観戦する。前半の四十五分、ボールは左右に動き続けるが、容易にはゴールに入らない。後半の終盤、ようやく一点が入り、競技場が沸き上がる。そのまま時計が進行し、審判の笛が鳴って、一対○で試合が終了する。

一方、野球は、一チーム九人で戦う。ボールを投げるピッチャー、受けるキャッチャー、内野と外野を守る選手と、守備位置が明確に定められている。攻撃側は一人ずつ順番に打つため、同時に動く人は少ない。次に、時間の区切りである。攻撃と守備を交代しながら、九回まで戦う。守備側がアウトを三つ取ると、攻守が入れ替わる。時計はなく、九回が終了するまで試合は継続する。打者が次々に打てば、一回が三十分以上継続することもある。さらに、打った選手が一塁、二塁、三塁を回って本塁に戻ると一点が入る。塁上に走者がたまった局面で大きな打球が出れば、一度に複数の得点が入る。ゆえに、終盤の回で形勢が逆転することもある。

たとえば、同じ日の夜に野球の中継を観戦する。五回まで○対○のまま、ピッチャーが一人ずつ打者を打ち取っていく。七回、走者が二人出た局面でホームランが出て、一度に三点が入る。時計はないため、九回の最後のアウトが取られるまで、終了の時刻は判明しない。気がつけば、試合は三時間を超えていた。

サッカーは、時計が試合を終わらせる。野球は、アウトが試合を終わらせる。



## 第七回 鉛筆とシャープペン

筆記用具として、鉛筆とシャープペンはいずれも広く使用されている。筆箱の中に、両方を入れている人も多い。

鉛筆は、木の軸の内部に芯が収められており、削ると芯が現れる。書くうちに先端が丸くなるため、鉛筆削りで繰り返し削る。使用するほど短くなり、最終的には持てないほど小さくなる。芯に目を向けると、太いため、強く書いても折れにくい。寝かせて書けば太い線が引け、広い面を塗りつぶすこともできる。先端が尖っている時と丸くなった時とで、線の太さが変化する。次に、使用場面である。小学校の低学年で多く使用される。持ち方を習得する際に、太い軸と折れにくい芯が適するからである。マークシート式の試験では、黒く塗りつぶす必要があるため、鉛筆が指定されることが多い。絵を描く際も、線の太さや濃さを変えやすい鉛筆が用いられる。

たとえば、図工の時間の下描きでは、鉛筆を寝かせて、空の広い部分を一気に塗る。太く柔らかな線が、紙の上に広がる。次に先端を尖らせて、人物の顔の細部を描く。一時間描くうちに先端は丸くなり、休み時間には鉛筆削りの前に列ができる。筆箱の中には、短くなった鉛筆が何本も入っている。

これに対して、シャープペンは、細い芯を本体の内部に収めておき、後端をノックすると少しずつ出てくる。本体は短くならず、芯がなくなれば新たな芯を補充して使用し続ける。削る道具は不要であるが、芯を補充し忘れると書けなくなる。芯はどうか。極めて細いため、常に同一の細さの線が書ける。その一方で、強く押すとだちに折れ、折れた芯が机上に散乱する。濃さは、鉛筆もシャープペンも、芯の種類を選んで変更できる。さらに、学年が上がり、細かい字を多量に書くようになると使用が増える。ノートの小さなます目に字を書いたり、計算を長時間継続したりする際、削らずに同一の細さで書けるからである。中学校や高校では、シャープペンを使用する人の方が多くなる。

自宅で算数の計算問題を解く際は、小さなます目に、数字を一桁ずつ記入していく。線の細さが常に同一であるため、ます目からはみ出さない。三十分経過しても、削るために席を立つ必要はない。ただし、焦って強く押した際に、芯が折れて、黒い破片がノートの上に散乱する。息で吹き飛ばし、ノックして再び書き始める。

こうして、芯の太さという一点の相違が、使用場面の相違にまで及ぶのである。



## 第八回 朝型と夜型

人には、朝の方が活動的な人と、夜の方が活動的な人がいる。早朝に起床して活動するのが得意な人を朝型、深夜まで起きているのが得意な人を夜型という。

朝型の人は、起床直後から頭脳が働き、午前中に最も集中できる。早朝の静かな時間に、難問を解く人もいる。夕方には能力が低下しはじめ、夜になると早く眠くなる。体温に目を向けると、朝型の人は、体温が早い時刻に上昇しはじめ、夜の早い時刻に低下する。人の体温は、上昇すると目が覚め、低下すると眠気を生じる。ゆえに朝は円滑に起床でき、夜は自然に眠くなる。次に、生活のリズムである。学校や多くの職業が朝に始まるため、自身のリズムと社会の時間が一致している。早く起きて朝食を十分にとり、夜は早く就寝する、という形になりやすい。

朝型の児童は、平日、目覚まし時計が鳴る前に目が覚め、朝食の前に算数の宿題をページを進める。一時間目から挙手して答え、昼休みも屋外を走り回る。ところが、夜の九時を過ぎると、テレビを見ていてもまぶたが重くなり、そのまま寢床に入る。休日も、平日と同一の時刻に目が覚める。

夜型の人の場合は、朝は容易に頭脳が働かず、午前中は注意が散漫になりがちである。午後から夜にかけて調子が上がリ、深夜まで起きていても平気なことが多い。勉強や読書が進むのは夜だという人もいる。体温はどうか。夜型の人は、同じリズムが数時間遅い方にずれている。朝はまだ体温が低く、同じ時刻に起床しても頭脳が働かない。夜になっても容易に体温が低下せず、眠気を生じない。さらに、自身のリズムより早い時刻に起床しなければならないことが多い。平日は眠気を抱えたまま朝を過ごし、休日には昼近くまで眠って、不足分を補う、という形になりやすい。平日と休日とで、起床時刻が大きくずれることもある。

たとえば、夜型の児童の平日は、目覚まし時計が三回鳴っても起床できないところから始まる。朝食は半分しか入らない。一時間目はあくびばかりで、ノートの字もゆがんでいる。ところが、夕食の後から頭脳が冴えてきて、宿題が一気に進む。夜の十一時になっても眠気を生じず、本を読み続ける。休日は、昼近くまで目が覚めない。

この相違は、身体のリズムが早い時刻にあるか、遅い時刻にあるかというずれに由来するのである。

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第九回 YouTubeとテレビ

動画を視聴する際、YouTubeを開く人もいれば、テレビをつける人もいる。いずれも画面で映像を見るものである。

YouTubeは配信であるため、動画はいつでも視聴できる。好きな時刻に、好きな箇所から見ることができ、途中で停止して、後に続きを見ることも可能である。数年前の動画も、残っていればいつでも視聴できる。CMに目を向けると、動画の前や途中に広告が挿入される。数秒経過すると省略できる広告も多く、視聴者によって表示される広告が異なる。広告収入の一部は、その動画の制作者に支払われる。次に、制作者である。誰でも動画を制作して公開することができる。一般の人が単独で、スマートフォンで撮影して編集した動画も多い。動画の数は日々増加し続けており、一人ひとりが異なる動画を視聴している。

たとえば、下校後に、おやつを食べながらYouTubeを開く。前日の続きの動画を、停止した箇所から再生する。冒頭に広告が表示されるが、五秒経過すると省略できる。隣で視聴している弟の画面には、異なる広告が表示されている。視聴中の動画の制作者は、同じ市に住む高校生だという。見終えると、次に視聴する動画がいくつも並んでいる。

テレビは放送であるため、番組は定められた時刻に流れる。その時刻にテレビの前になければ視聴できず、見たい番組が重なることもある。録画すれば後に視聴できるが、事前に予約しておく必要がある。CMはどうか。番組の前後や途中に、定められた長さで挿入される。視聴者が何人いても、同一の時刻に同一のCMが流れ、省略することはできない。CMを出す企業がテレビ局に対価を支払い、その資金で番組が制作されている。さらに、テレビ局で多数の人が集まって番組を制作する。出演者、撮影者、編集者と、役割が分担されており、一つの番組に数十人が関与する。番組の数は限られており、同一の番組を多数の人が同一の時刻に視聴している。

日曜の夜、家族でテレビのアニメを視聴する。七時になる前に、全員でテレビの前に座る。番組の途中でCMが挿入されると、その間に台所へ茶を取りに行く。学校の友人も、同一の時刻に同一の番組を視聴しており、月曜の朝はその話題で盛り上がる。見逃した回は、録画していなければ視聴できない。

視聴者が時刻を選ぶか、送り手が時刻を定めるか。配信と放送という仕組みの相違が、他の相違の根底にあるのである。



## 第十回 ゲーム実況と自分でプレイ

ゲームの楽しみ方には、他者がプレイしている動画を視聴する楽しみ方と、自らプレイする楽しみ方がある。前者をゲーム実況という。

ゲーム実況の楽しさは、熟練者のプレイを見ることと、実況者の話を聞くことにある。実況者が驚いたり笑ったりするのを共に楽しみ、自分では進めない場面も、視聴すれば先を知ることができる。手を動かさないため、他のことをしながら視聴することも可能である。所要時間に目を向けると、短い。熟練者がすでに進めた姿を見るため、長大なゲームも、動画を数本視聴すれば、冒頭から結末までの流れが把握できる。見たい場面のみを、早送りで見することもできる。次に、熟練者から学ぶという点である。どこで跳び、どの順序で敵を倒しているかを、事前に知ることができる。自らプレイする前に正しい方法を見ておけば、同じ場面で無益な失敗を重ねることが減る。ただし、見て知っただけでは手が動かず、実際に試みると、見たとおりにはできないことも多い。

就寝前、寝床の中でゲーム実況を視聴する。自分が三日間足止めされているボスを、熟練者が難なく倒していく。実況者が「ここで左に回避する」と言うのを聞いて、動き方が判明する。三十分の動画で、ゲームの物語は結末まで進んでしまう。視聴を終えた後、自分の手はまだ一度も動いていない。

これに対して、自らプレイする楽しさは、自分の手で主人公を操作し、自分の力で先へ進めることにある。困難な場面で幾度も失敗した末に乗り越えた時の喜びは、自らやったからこそ感じられる。どこへ行くか、何をするかも、自分で決定できる。所要時間はどうか。こちらは長い。同じ場面で幾度も失敗し、道に迷い、一本を終えるまでに数十時間を要する。数週間をかけて、少しずつ進めることになる。さらに、自らプレイする際は、失敗を重ねながら、自分で動き方や要領を発見していく。発見までに時間はかかるが、一度体で覚えたことは、次に同じ場面に直面した際にも活用できる。

たとえば、休日の午後に自らプレイする。同じボスに十回敗れ、十一回目ようやく、左に回避するタイミングを会得する。倒した瞬間、思わず声が出る。前日の動画で見た動きを、ついに自分の指で再現できたのである。時計を見ると、その一場面だけで二時間が経過していた。

こうして、同一のゲームが、視聴する人には三十分の物語となり、自らプレイする人には数週間の体験となるのである。



## 第十一回 縄文と弥生

日本の原始のくらしは、縄文時代と弥生時代に区分される。縄文時代は一万年以上にわたって継続し、その後に弥生時代が到来した。いずれの時代も、人々は土器を用い、集落を形成して生活していた。

縄文時代の人々は、山野でシカやイノシシを弓矢によつて狩り、海や河川で魚介類を捕獲していた。さらに、クリやドングリなどの木の実を採集して生活していた。食料は自然から得るものであり、季節や天候に左右されて収穫量が変動した。多くの食料は長期の保存が困難であつた。住居は、地面を掘り下げて柱を立て、屋根をかけた竪穴住居である。土器は縄目の文様を持つ厚手の縄文土器で、木の実を煮たり貯蔵したりするのに用いられた。集落は小規模で、人々の間に身分の差はほとんど存在しなかつたと考えられている。

たとえば、縄文時代の集落の遺跡からは、貝塚が発見される。貝塚は、人々が食後の貝殻を廃棄した場所である。貝殻のほかに、魚や動物の骨、破損した土器や石器も出土し、何を食べ、どのような道具を使用していたかが判明する。また、土で作られた人形である土偶も出土する。土偶は、食料の豊かな収穫や、子どもの無事な誕生を祈つて製作されたと考えられている。自然の恵みに依存する生活であつたことが、これらの遺物からうかがえる。

弥生時代になると、事情が一変する。人々は、大陸から伝来した稲作によつて食料を獲得した。低地に水田を開き、春に苗を植え、秋に稲を収穫した。米は長期保存が可能であるため、年間を通じて安定した食料が確保されるようになった。住居は竪穴住居のままであつたが、収穫した米を貯蔵するために高床倉庫を建設した。土器は薄手で硬質な弥生土器へと変化し、稲穂を刈り取る石包丁や、青銅や鉄を材料とする金属器も使用されるようになった。集落は大規模化し、米や、それを生産する土地と水をめぐって、集落間の争いが発生した。集落を統率する指導者も出現し、人々の間に身分の差が生じていった。

たとえば、佐賀県の吉野ヶ里遺跡は、弥生時代の大規模な集落の遺跡である。集落の周囲には深い濠がめぐらされ、柵や物見やぐらも設けられていた。争いに備えていたことが判明する。集落の内部には高床倉庫が並び、床を高くすることで、湿気やネズミから米を保護していた。他の人々より大型の墓も発見されており、集落を統率する指導者が存在したと考えられている。貯蔵した米を防衛することが、集落の形態を規定していたのである。

## 課題一

この文章を二百字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第十二回 日本海側と太平洋側の気候

日本列島の中央部には、高い山地が背骨のように連なっている。この山地を境として、日本海側と太平洋側では天候が分かれる。同じ日に、一方が降雪、他方が晴天ということも珍しくない。

日本海側では、冬に大量の降雪がある。新潟県や北陸地方では、家屋の一階が埋まるほど積雪することもある。夏は、晴れて気温が上昇する日が多い。太平洋側と比較すると夏の降水量は少なめで、日照時間が長い。この天候を形成しているのは、季節風と山地の向きである。季節風とは、季節によって一定の方向から吹く風のことである。冬季には、大陸から北西の季節風が吹く。この風は冷たく乾燥しているが、日本海上を通過する際に多量の水分を含む。そして山地に衝突して上昇し、雲が発生して、日本海側に降雪をもたらす。夏季に吹く南東の季節風は、山地を越えると乾燥した風となって吹き下りるため、日本海側は晴れて高温となる。

たとえば、新潟県の人々は、雪と共存する工夫を重ねてきた。屋根に雪が積もると、人が登って雪下ろしを行う。道路には地下水を流す管が埋設され、雪を融かして車両が通行できるようにしている。春になると、山地の雪が融けて河川に流入する。この雪解け水と、夏の晴天の多さを活用して、新潟県では稲作が盛んである。

これに対して、太平洋側では、冬は晴天が続く、空気が乾燥している。東京などでは冬の降雪は少なく、乾いた風が吹いて、洗濯物がよく乾く。夏は、降水量が多い。六月から七月の梅雨には長期間雨が続き、夏から秋にかけては台風が上陸して大雨をもたらす。湿った空気が流入しやすく、蒸し暑い日が続く。この天候もまた、季節風と山地の向きに規定される。冬の北西の季節風は、山地を越える際に雪を降らせ尽くし、乾燥した風となって太平洋側に吹き下りる。夏季には、太平洋から南東の季節風が吹く。この風は湿っており、太平洋側の山地に衝突して降雨をもたらす。

東京を含む関東平野では、冬に北西から乾燥した強風が吹き下ろす。この風は「からっ風」と呼ばれる。空気が極度に乾燥し、唇が荒れたり、火災が発生しやすくなったりする。夏になると、南から湿った空気が流入し、蒸し暑い日が続く。午後に急に空が暗くなり、強い雨が降る夕立も多い。秋には台風が通過し、河川の水量が増して、氾濫の危険が生じることもある。

この対照は、冬と夏で向きを変える季節風が、山地の風上側に雨や雪を、風下側に晴天をもたらすことから来ている。



## 第十三回 完全変態と不完全変態

昆虫は、卵から孵化し、幼虫から成虫へと成長する。その成長の過程には、完全変態と不完全変態の二種類がある。いずれも卵から成虫に至る点は共通している。

完全変態の昆虫は、卵、幼虫、蛹、成虫の順に成長する。幼虫は数回の脱皮を経て大きくなり、やがて動かない蛹となる。蛹の期間は何も摂食せず、体内で幼虫の体が成虫の形態へと作り変えられる。蛹の皮が裂けると、翅を備えた成虫が出現する。幼虫と成虫の形態は、全く異なる。チョウの幼虫は葉を摂食する芋虫の姿で、脚は短く、翅はない。成虫は花の蜜を吸う、大きな翅を備えた姿である。食物も生息場所も、幼虫と成虫で変化する。完全変態を行うのは、チョウやカブトムシのほか、ハチ、ハエ、カ、アリなどである。

カブトムシの幼虫は、土中で腐った葉や木を摂食して成長する。白く太い体をしており、成虫のような角も翅もない。幼虫のまま土中で越冬し、翌年の初夏に、土中に部屋を作って蛹となる。蛹の体には、角や翅の形がうつすらと見える。夏の初め、蛹の皮を破って出現した成虫は、硬い翅と大きな角を備え、樹液をなめて生活する。土中の幼虫と、樹木にとまる成虫を見て、同一の昆虫だと気づくのは困難である。

不完全変態の昆虫の場合は、卵、幼虫、成虫の順に成長し、蛹の段階が存在しない。幼虫は脱皮のたびに少しずつ大きくなり、翅も徐々に伸長していく。最後の脱皮を終えると、翅の生えそろうた成虫となる。幼虫と成虫の形態は、よく類似している。バッタの幼虫は、翅が小さいだけで、体の形状も摂食する草も成虫とほぼ同一である。成虫になっても、同じ草地で同じ草を摂食し続ける。不完全変態を行うのは、バッタやトンボのほか、セミ、カマキリ、コオロギなどである。

たとえば、トンボの幼虫はやごと呼ばれ、池や河川の水中で生活する。やごは、水中の小さな虫や魚の子を捕食して成長する。翅はまだ小さいが、大きな目と長い脚は、すでに成虫と類似した形態をしている。幾度も脱皮を重ねて成長したやごは、水草や石を登って水中から脱出する。そして最後の脱皮を行い、蛹を経ずに、そのまま翅を備えた成虫となる。脱皮後の抜け殻は、やごの形状のまま水辺に残される。

つまり、蛹の中で体を一度作り直すか否かが、幼虫と成虫の形態の相違を生んでいるのである。

### 第十三回 完全變態と不完全變態 課題

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第十四回 促成栽培と抑制栽培

野菜には、生育に適した季節が定まっているものが多い。それでも店頭で年間を通じて野菜が並ぶのは、栽培の時期をずらす工夫が存在するからである。

促成栽培は、ビニールハウスや温室を利用して野菜の生育を促進し、通常より早い時期に出荷する栽培である。ピーマンやきゅうり、なすは本来は夏の野菜であるが、秋に苗を定植し、冬から春にかけて出荷する。促成栽培が盛んなのは、宮崎平野や高知平野など、冬でも温暖な土地である。近海を黒潮という暖流が流れ、冬でも気温が高く、日照時間も長い。この温暖さを活用し、ハウスでさらに温度を保持して、冬に夏の野菜を栽培する。促成栽培の野菜は、通常の時期に収穫される野菜より高い価格で販売される。他の産地からの出荷が少ない冬から春に出荷するため、高値で売れるのである。ただし、ハウスを暖める燃料費や、ハウスの建設費用を要する。

たとえば、宮崎県はピーマンの産地として知られている。宮崎平野には、ビニールハウスが畑一面に並んでいる。秋に定植した苗は、冬の間もハウスの内部で生育し、寒い日には暖房で温度を保持する。収穫したピーマンは箱詰めされ、トラックやフェリーで東京や大阪などの大規模な市場へ輸送される。冬の店頭で並ぶピーマンの多くは、こうして温暖な宮崎県から到来したものである。

では、抑制栽培はどうだろうか。抑制栽培は、野菜の生育を遅らせ、通常より遅い時期に出荷する栽培である。キャベツやレタスは本来は春や秋の野菜で、夏の高温には弱い。しかし、春に種をまいて夏に収穫し、他の産地では収穫が困難な夏に出荷する。抑制栽培が盛んなのは、群馬県の嬬恋村や長野県の野辺山原など、標高が高く夏でも冷涼な土地である。この冷涼さを活用して、高温に弱い野菜を夏に栽培する。こうした野菜は高原野菜と呼ばれる。抑制栽培の野菜もまた、他の産地からの出荷が少ない夏に出荷するため、高い価格で販売される。暖房の費用は不要であるが、山間の高地から、都市の大規模な市場まで輸送する費用を要する。

群馬県の嬬恋村は、キャベツの産地として知られている。浅間山の山麓に広がる高原は、標高がおよそ千メートルあり、夏でも朝は肌寒いほどである。春に定植したキャベツは、夏の冷涼な空気の中で生育する。収穫は、気温が上昇する前の早朝に実施される。収穫されたキャベツは、冷却したまま輸送できるトラックで東京などへ送られる。夏の店頭で並ぶキャベツの多くは、こうした冷涼な高原から到来したものである。

## 課題一

この文章を二百十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第十五回 衆議院と参議院

日本の国会は、衆議院と参議院の二つの議院によって構成されている。これを二院制という。いずれも国民が選挙で選出した議員が集まり、法律を制定したり、予算を議決したりする。

衆議院は、議員の任期が四年である。ただし、任期の途中で解散されることがある。解散されると議員は全員その職を失い、改めて総選挙が実施される。議員の定数は四百六十五人で、立候補できるのは二十五歳以上である。選挙では、全国を小さな区に分けて一人ずつ選出する小選挙区と、政党に投票する比例代表の二つの方式で選出される。また、衆議院には、参議院より強い権限がいくつか認められている。これを衆議院の優越という。予算は、先に衆議院で審議する。内閣総理大臣の指名、予算の議決、条約の承認においても同様である。両院の議決が一致しなければ、衆議院の議決が国会の議決となる。内閣不信任の決議ができるのも、衆議院のみである。

内閣総理大臣が衆議院を解散すると、全国で一斉に総選挙が実施される。選挙後に召集される国会では、議席を多数獲得した政党を中心に、内閣総理大臣が指名される。参議院が別の人物を指名して議決が一致しなくても、衆議院の指名が国会の指名となる。国民の投票が、そのまま総理大臣の決定に直結するのである。

一方、参議院は、議員の任期が六年で、解散は存在しない。三年ごとに半数ずつ改選するため、議員が一度に全員交代することはない。議員の定数は二百四十八人で、衆議院より少ない。立候補できるのは三十歳以上で、衆議院より五歳高い。選挙は、主に都道府県ごとの選挙区と、全国を一つの単位とした比例代表の二つの方式で実施される。また、参議院には、衆議院のような強い権限はない。衆議院が可決した法律案を参議院が否決しても、衆議院が出席議員の三分の二以上で再可決すれば、法律として成立する。参議院は、衆議院の議決を別の視点から再検討する役割を担っている。

参議院の選挙は三年ごとに実施され、議員の半数のみが交代する。残りの半数はそのまま議員を継続するため、選挙後も、それまでの審議を把握している議員が必ず存在する。また、衆議院が解散されている期間に、緊急に決定すべき事態が生じると、参議院のみで緊急集会を開くことができる。

国民の意思を即座に映すか、長期的な視点で見直すか。二つの議院は、この役割の相違によって一つの国会を構成しているのである。

## 課題一

この文章を二百字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

## 第十六回 輸入と輸出

外国から商品を購入することを輸入、外国へ商品を販売することを輸出という。この両者を合わせて貿易という。日本は海に囲まれた島国であり、多くの商品を船舶や航空機で外国とやりとりしている。

輸入では、日本は資源や食料を多く購入している。日本は石油や鉄鉱石、石炭などの資源がほとんど産出しないため、その大部分を外国から購入している。小麦や大豆、肉類などの食料も多く輸入しており、日本で消費する食料のうち、国内で生産されているのはおよそ四割にすぎない。相手国はどうか。

石油はサウジアラビアなど西アジアの諸国から輸入している。鉄鉱石や石炭はオーストラリアから、小麦や大豆はアメリカから輸入している。衣類や電気製品などの製品は、中国から輸入されるものが多い。日本の輸入がこのような構成になるのは、国土が狭く山地が多いうえに、資源を産出する場所がほとんどないからである。

たとえば、石油は、日本が最も多く輸入している資源の一つである。サウジアラビアなどの油田で採取された石油は、タンカーという大型船舶に積載され、海を渡って日本に輸送される。工場では、石油からガソリンや灯油、プラスチックの原料などが製造される。自動車を走らせる燃料も、ペットボトルの材料も、起源をたどれば外国から輸送された石油なのである。

輸出では、日本は工業製品を多く販売している。自動車や機械、鉄鋼、電子部品などで、日本の工場で製造されたものである。資源や食料を外国に販売することは、ほとんどない。次に相手国である。アメリカと中国が多い。アメリカへは自動車などを、中国へは機械や部品などを輸出している。アジア諸国への輸出も多く、日本で製造した部品を、アジアの工場で製品に組み立てることも増加している。日本の輸出がこのような構成になるのは、輸入した資源を工場で製品に加工し、それを外国に販売することで発展してきたからである。これを加工貿易という。オーストラリアから購入した鉄鉱石で鉄を製造し、その鉄で自動車を製造して外国に販売する、という流れである。

たとえば、自動車は、日本が最も多く輸出している製品の一つである。愛知県の豊田市の周辺には、自動車の工場と、部品を製造する工場が集積している。完成した自動車は、名古屋港などの港に輸送され、自動車のみを数千台積載できる専用船で、アメリカなどへ送られる。日本から外国へ送る商品の中には、現在も自動車や機械である。

産出しないものを購入し、製造したものを販売する。この一つの流れが、輸入と輸出の内容と相手を規定しているのである。



## 第十七回 酸性とアルカリ性

水に物質が溶解した液体を水溶液という。水溶液には、酸性、中性、アルカリ性という性質があり、外見は同じ透明な液体であっても、性質は異なる。

酸性の水溶液は、青色のリトマス紙を赤色に変化させる。赤色のリトマス紙の色は変化しない。BTB液を加えると、黄色を呈する。身近な酸性の液体には、酢やレモンの果汁、炭酸水などがある。炭酸水は、二酸化炭素が水に溶解したものである。理科の実験で使用する塩酸も酸性で、鉄やアルミニウムを溶解させる強い性質を持つ。酸性の液体にアルカリ性の液体を少量ずつ加えていくと、酸性は次第に弱まり、適量で中性になる。酸性の性質が、アルカリ性の液体によって打ち消されるのである。これを中和という。

たとえば、塩酸に青色のリトマス紙を付着させると赤色になり、BTB液を加えると黄色を呈する。塩酸にアルミニウムの小片を入れると、気泡を発生させながら溶解していく。この気泡は、水素という気体である。アルミニウムが溶解した液体を加熱して水を蒸発させると、白色の固体が残る。この固体は元のアルミニウムとは異なる物質で、塩酸に入れても気泡は発生しない。塩酸は、金属を別の物質に変化させる強い液体なのである。

アルカリ性の水溶液は、赤色のリトマス紙を青色に変化させる。青色のリトマス紙の色は変化しない。BTB液を加えると、青色を呈する。身近なアルカリ性の液体には、せっけん水や石灰水、アンモニア水などがある。石灰水は、二酸化炭素を通すと白く濁るため、気体を検出する実験に使用される。実験で使用する水酸化ナトリウムの水溶液もアルカリ性で、アルミニウムを溶解させ、皮膚に付着すると危険である。アルカリ性の液体に酸性の液体を少量ずつ加えていくと、アルカリ性は次第に弱まり、やはり中性になる。これもまた中和である。

水酸化ナトリウムの水溶液に赤色のリトマス紙を付着させると青色になり、BTB液を加えると青色を呈する。この液体に塩酸を少量ずつ加えていくと、BTB液の色は青色から緑色に変化し、中性になる。中性になった液体を加熱して水を蒸発させると、白色の食塩が残る。塩酸と水酸化ナトリウムの水溶液は、いずれも食塩とは全く異なる液体であるにもかかわらず、混合すると食塩が生成されるのである。

つまり、酸性とアルカリ性は互いに対照的な性質であり、対照的であるがゆえに、混合すると打ち消し合って中性に近づくのである。

第十七回 酸性とアルカリ性 課題

## 課題一

この文章を二百字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第十八回 織田信長と豊臣秀吉

戦国時代の末期に、日本の統一を目指した二人の武将がいる。織田信長と豊臣秀吉である。秀吉は信長の家臣で、信長の死後にその後継者となった。

織田信長は、尾張（現在の愛知県）の大名の家に生まれた。父の跡を継いで大名となり、桶狭間の戦いで、大軍を率いて侵攻してきた今川義元をわずかな兵力で破って名を上げた。信長は、新しい道具や思想を積極的に導入した。長篠の戦いでは、鉄砲を大量に使用して武田の騎馬隊を撃破した。安土城の城下町では楽市楽座を実施し、誰でも自由に商売ができるようにした。信長は、室町幕府を滅ぼし、各地の大名を次々と打倒して勢力を拡大した。しかし、天下統一を目前にして、家臣の明智光秀に背かれ、京都の本能寺で生涯を終えた。

長篠の戦いでは、信長は多数の鉄砲を用意し、鉄砲隊を何列にも配置した。鉄砲隊の前方には木製の柵を設け、武田の騎馬隊が接近できないようにしたうえで、一斉に射撃した。鉄砲は、ポルトガル人が種子島に伝来させてから、まだ三十年ほどしか経過していない新兵器であった。信長は、その新兵器を戦闘の中核に据えたのである。

一方、豊臣秀吉は、同じ尾張の、身分の低い家に生まれた。当初は足軽として信長に仕え、働きを認められて次第に昇進し、やがて城を有する武将にまで至った。秀吉は、社会の仕組みを整備した。全国の田畑の面積や土地の良否を調査する検地を実施し、百姓から確実に年貢を徴収できるようにした。また、百姓から刀や鉄砲を没収する刀狩を実施し、百姓が武器を持って反抗できないようにした。秀吉は、信長の死を知ると直ちに引き返し、明智光秀を打倒して、信長の後継者の地位を獲得した。大阪城を築いて本拠地とし、朝廷から関白に任命されて、各地の大名を服従させていった。そして一五九〇年、関東の北条氏を滅ぼして、天下統一を達成した。

たとえば、検地では、秀吉の役人が全国の村を巡回し、田畑の一つ一つを統一されたものさしとますで測量した。それまでは土地によって測量の方法が不統一であった。しかし検地によって、どの村でも同一の方法で、田畑の面積と米の収穫量を調査できるようになった。調査の結果は帳簿に記録され、その田畑を耕作する百姓の名前も併せて記載された。誰がどの土地を耕作し、どれだけの年貢を納めるかが、明確に確定したのである。刀狩では、没収した刀を大仏建立のための釘にするとして、百姓に武器を供出させた。

旧来の仕組みを破壊するか、新たな仕組みを構築するか。二人の事業の相違は、先行した者と後を継いだ者の相違に由来している。



## 第十九回 天平文化と国風文化

古代の日本には、時代ごとに特色のある文化が生まれた。奈良時代に栄えた天平文化と、平安時代の中期に栄えた国風文化は、いずれも都を中心に発達した文化である。

天平文化は、奈良に都が置かれていた奈良時代の文化である。この時期、日本は遣唐使を派遣し、唐の先進的な制度や文化を学んでいた。天平文化は、遣唐使が持ち帰った唐の文化を規範として栄えた。仏教の力で国家を守護しようとした聖武天皇のもとで、都や各地に大陸風の寺院が建立された。代表的なものは、聖武天皇が建立した東大寺の大仏と、その宝物を収蔵した正倉院である。天平文化を担ったのは、天皇と貴族、そして僧である。聖武天皇は大仏建立の命令を発し、僧の行基は民衆を組織して大仏建立に協力した。鑑真は幾度も失敗を重ねながら唐から日本に渡航し、正統な仏教の教えを伝えた。

たとえば、正倉院には、聖武天皇が使用した品々が、千年以上前の姿のまま保存されている。正倉院は、東大寺の大仏殿の北に位置する、高床の木造の倉庫である。五本の弦を持つ琵琶には、ラクダに乗って楽器を奏でる人物の絵がはめこまれている。白いガラスの器は、はるか西アジアで製作されたものと考えられている。正倉院の宝物は、唐の都の長安を経由して、海を越えて日本まで運搬されてきたのである。

では、国風文化はどうかであろうか。国風文化は、都が京都に移った平安時代の中期の文化である。この時期、遣唐使は停止され、唐との往来が減少していた。それまでに摂取した唐の文化を基礎としながら、日本の風土や生活に適合した、日本風の文化が育っていった。代表的なものは、漢字をくずして生まれたかな文字と、かな文字で記された文学である。国風文化を担ったのは、藤原氏をはじめとする貴族と、宮中に仕えた女性たちである。藤原氏は、娘を天皇の后にして権力を掌握し、華やかな生活を送った。その後に仕えた紫式部や清少納言は、かな文字を用いて、宮中の生活や人々の心情を表現した。

たとえば、源氏物語は、紫式部がかな文字で記した長編の物語である。主人公の光源氏という貴族を中心に、宮中の人々の恋愛や悲哀が、繊細に描写されている。漢字のみでは表記しにくい、日本語の話し言葉に近い言い回しや、心情の微細な動きが、かな文字によって表現可能になった。漢字を学ぶ機会の少なかった女性たちが、かな文字を獲得して、多くの文学作品を生み出したのである。

この相違は、唐との往来が継続していたか否かに由来している。外部から流入したものが、時間をかけて日本固有のものに変容していったのである。

第十九回 天平文化と国風文化 課題

## 課題一

この文章を二百十字以内で要約しよう。

A full-page sheet of white graph paper with a light gray grid. The grid consists of small squares, approximately 10 units wide by 20 units high. There are no margins or additional markings on the page.

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第二十回 渡り鳥と留鳥

鳥類には、季節に応じて生息地を移動する渡り鳥と、年間を通じて同一の地域に定住する留鳥が存在する。春に日本へ飛来し秋に去るツバメや、冬季のみ飛来するハクチョウやカモは渡り鳥である。スズメやカラス、ハトは留鳥であり、冬の公園でも夏の公園でも観察できる。

渡り鳥は、食料と寒冷のために長距離の移動を行う。ツバメは飛翔する昆虫を主食とするが、日本の冬には昆虫がほとんど存在しない。ゆえに秋になると、昆虫の豊富な温暖な南方の国々へ移動する。ハクチョウは逆に、夏を過ごす北方の湖が冬季に凍結するため、より温暖な日本へ飛来する。飛行距離は長く、海を越えて数千キロメートルに及ぶ。広大な海上で方向を見失わないのは、太陽や星の位置、海岸線や山の形状を目印としているためと考えられている。越冬の工夫は、旅の準備にある。出発に先立って大量に採食し、体内に脂肪を蓄積する。ハクチョウやガンは群れで隊列を組んで飛行し、前方の個体が生み出す気流に乗ることで体力の消耗を抑える。

たとえば、学校の玄関の軒先には、春になるとツバメが巣を営む。四月に姿を現し、夏季にひなを育て、九月ごろには姿を消す。南方の国から海を越えて、同一の軒先へ帰還しているのである。秋に電線に整列しているツバメは、旅立ちに先立って集結しているところである。

これに対して留鳥は、同一の地域で一年を過ごす。スズメは、夏は昆虫を、冬は草の種子や木の実を食べる。カラスは、人間の出した残飯も食料とする。季節に応じて食性を変化させることで、移動せずに越冬できる。飛行距離は短く、巣の周辺の狭い範囲を往来するにすぎない。採食場所と巣の間を往復する生活であるため、目印も、日常的に目にする樹木や建物で十分である。越冬の工夫はどうか。その場で寒冷に耐えることにある。羽毛を膨らませ、その間に空気を蓄えて体温を保つ。シジュウカラは冬季に他種の小鳥と混ざった群れを形成し、食料を発見しやすくする。

冬の朝の通学路で、スズメが丸く膨らんで電線にとまっている。寒冷を防ぐために羽毛を膨らませているのである。日が高くなると群れで地面に降り、落ちた米粒や草の種子をついばむ。夏に同じ道で観察するスズメは細く見え、昆虫をくわえて巣へ運んでいる。

この相違は、食料を追って場所を変えるか、場所を変えずに食性を変えるかという、生き方の選択から来ている。

第二十回 渡り鳥と留鳥 課題

## 課題一

この文章を二百字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第二十一回 和食と洋食

日本の食卓には、和食と洋食という二つの食事の様式が並ぶ。和食は米飯とみそ汁を中心とする、日本で古来より食されてきた料理である。洋食はパンや肉料理を中心とする、ヨーロッパから伝来した料理である。現在では学校の給食にも家庭の夕食にも、両者が登場する。

和食は、米飯を主食とする。米飯に汁物を一品、副食を三品組み合わせる構成を「一汁三菜」と呼び、これが和食の基本形とされる。副食は同時に食卓に並び、米飯と副食を交互に食べる。次に、味の基礎はだしである。昆布やかつお節を水で煮出すと、うま味を含んだだしが得られる。そのだしに、しいうゆやみそ、塩を加えて味を調える。油脂の使用は少なく、素材本来の味を生かすことが多い。食器は、一人分ずつ小さな器に分ける。米飯は茶わん、汁はおわんというように、料理ごとに器が定められている。食べる際は器を手を持ち上げ、はしでつまんで口に運ぶ。

たとえば、祖母の家の夕食では、米飯とみそ汁の隣に、焼き魚、野菜の煮物、ほうれん草のおひたしが並ぶ。みそ汁は朝から取っただしで作られ、煮物もそのだしで味が付けられている。茶わんを左手に持ち、右手のはしで魚の身をほぐし、米飯とともに食べる。

洋食の場合は、パンを主食とし、肉や魚の料理が中心となる。スープ、サラダ、肉料理、デザートというように、料理が一品ずつ順に提供されることが多い。一皿を食べ終えてから、次の皿が運ばれる。味は、油脂や乳製品によって構成する。バターで肉を焼き、牛乳や生クリーム、チーズでソースを作る。油脂やバターのこくによって、濃厚な味となる。さらに、食器は大きな平たい皿に料理を盛る。皿は卓上に置いたままにし、ナイフで切り、フォークで刺して食べる。スープはスプーンですくう。皿を持ち上げないため、上体をやや前に傾けて食べる。

誕生日、家族でレストランを訪れる。まずパンとコンスープが運ばれ、それを食べ終わるとサラダ、その後にハンバーグの皿が到着する。ハンバーグにはバターと牛乳で作ったソースがかけられている。皿は置いたまま、ナイフで一口の大きさに切り、フォークで刺して食べる。最後にデザートが提供され、食事が終了する。

つまり、米飯かパンかという主食の相違が、その他の相違の根源にあるのである。

第二十一回 和食と洋食 課題

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

## 第二十二回 漢字とひらがな

日本語の文章は、漢字とひらがなを交えて表記する。「山に登る」であれば、「山」と「登」は漢字、「に」と「る」はひらがなである。我々は、この両者を無意識のうちに使い分けている。

漢字は、今から二千年以上前に中国で成立した文字である。日本には千五百年ほど前に、中国や朝鮮半島を経て伝来した。それ以前の日本には文字が存在しなかったため、人々は外来の文字である漢字を用いて、日本語を表記するようになった。漢字は、一字で意味を表す。「山」を見れば、読み方を知らずとも山を指すことが理解できる。読み方は「やま」とも「サン」とも読め、一字に複数の読み方が存在することが多い。日本語に由来する読み方を訓読み、中国に由来する読み方を音読みと呼ぶ。次に、文中での役割を見る。漢字は意味のまとまりを担う部分に用いる。「走る」の「走」、「学校」「花」のように、事物の名称や動作など、意味の中核となる部分が漢字で表記される。

国語の授業で新出漢字の「海」を学ぶと、教師はまず「さんずいは水に関係がある」と意味から説明する。次に、「うみ」という訓読みと「カイ」という音読みを学ぶ。「海水」「海岸」と熟語を構成すると、一字が多様な語の中核となることが理解できる。

一方、ひらがなは、日本で成立した文字である。平安時代に、漢字を速く書くうちに字形が崩れて生じた。「安」という漢字を崩して「あ」、「以」を崩して「い」が生じたように、個々のひらがなには由来となった漢字が存在する。平安時代には主として女性が用い、紫式部の「源氏物語」もひらがなで記された。ひらがなは、音のみを表す。「あ」という字そのものに意味はなく、読み方は「あ」の一つに限られる。ひらがなを連ねてはじめて、「あめ」「あき」のように意味を持つ語となる。文中では、ひらがなは語と語を接続する部分に用いる。「が」「を」「に」のような助詞や、「走る」の「る」のような語尾の部分である。

たとえば、一年生の弟が書いた手紙は、すべてひらがなである。「きょうはしをわたった」と記されている。これでは「橋」を渡ったのか「端」を渡ったのか、即座には判別できない。「今日、橋をわたった」と漢字を交えると、「橋」で意味が明確になり、「を」「わたった」のひらがなが語を接続して、文が円滑に読める。

意味の中核を担うなら漢字、語と語を接続するならひらがな。この使い分けによって、日本語の文は成立している。



## 第二十三回 海の魚と川の魚

魚類には、海に生息する魚と、川に生息する魚が存在する。マグロやサバ、イワシは海の魚であり、コイやフナ、ヤマメは川の魚である。いずれも水中でえらによって呼吸し、ひれを動かして遊泳する。

海の魚は、塩分濃度の高い水中で生活している。海水には多量の塩分が溶けており、魚の体液より塩分濃度が高い。その結果、魚の体内から水分が外へ流出してしまう。そこで海の魚は、海水を多量に飲んで水分を補給する。飲んだ海水の余分な塩分はえらから体外へ排出し、尿は少量しか排出しない。次に、体の構造は、広大な海を長時間遊泳するのに適している。水の抵抗を受けにくい先端のつがった体形をしており、背は海の色に近い青、腹は空の色に近い白である。遊泳力は強い。海は広大であり、魚はあらゆる方向へ遊泳できるため、イワシやカツオは海流に乗って季節ごとに長距離を移動する。マグロは静止すると呼吸ができないため、生涯泳ぎ続ける。

家族で水族館を訪れると、大型の水槽の中をマグロが静止せずに回遊し続けている。体は矢じりのようにとがり、上方から見ると背の青が水の色に溶け込んでいる。隣的水槽にはイワシの群れがおり、数百匹が同一の方向に遊泳し、きらきらと光る。

これに対して川の魚は、塩分をほとんど含まない水中で生活している。その結果、今度は水分が魚の体内へ絶えず流入してしまう。そこで川の魚は、水をほとんど飲まない。そのうえで、薄い尿を多量に排出し、余分な水分を体外へ出す。不足する塩分は、えらから取り込む。体の構造は、川底の生活に適している。背は石や砂に近い茶色や黒っぽい色であり、川底で発見されにくい。流れの速い上流に生息するヤマメは体が細く、流れの緩やかな下流に生息するコイやフナは体が平たい。遊泳力は、流れに逆らうために用いる。川の水は常に上流から下流へ一方方向に流れているため、川の魚は、流されないよう平常時から上流に頭を向けて泳ぐ。疲労すると、石の陰や岸のくぼみに入って流れを回避する。

たとえば、夏の川の浅い流れの中で、小魚が静止しているように見える。注視すると、いずれも上流を向き、小さくひれを動かし続けている。石をどかすと、石の色と酷似した魚が瞬時に逃げる。

つまり、生息する水の塩分濃度が、体の仕組みと泳ぎ方の双方を規定しているのである。

第二十三回 海の魚と川の魚 課題

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

## 第二十四回 世間と社会

人間が集まって生活する場を表す語に、「世間」と「社会」がある。いずれも自己の周囲に存在する多数の人々を指す語であり、日常では深く意識せずに用いている。

世間は、自己と面識のある人々の範囲である。家族、親族、近隣の住民、学校の友人や教師など、名前や顔を知っており、自己のことも知られている人々である。ゆえに、その内部でだれかが何かをすれば、うわさとなって伝わる。規範はどうか。世間の規範は、文字に記されていない。「皆がそうしているから」「人に見られているから」という、その場の空気によって定まる。順守しなくとも罰則はないが、「変わった人だ」と見なされたり、仲間から排除されたりする。日本語では、世間は古来より存在した語であり、「世間体」「世間がせいまい」「世間話」のように、人目や評判に関係する表現で用いられる。

たとえば、日曜日の朝に、近隣の清掃当番の日がめぐってくる。規則を記した紙はどこにも存在しないが、家の前の道はその家の者が掃くものだと、皆が考えている。一軒だけ出てこなければ、「あの家は」と話題にのぼる。親が「世間体が悪いから」と言っ出ていくのは、この空気に従っているのである。

社会は、見知らぬ人々までを含む範囲である。電車で向かいに座った人や、遠方の町に住む人、一度も会ったことのない人も、同じ社会の一員である。世間が自己を中心とした輪であるとすれば、社会はだれが中心ということのない、より広い全体である。社会の規範は、法律や規則として文字で定められている。信号は赤で停止する、物を購入すれば代金を支払う、という規範は、面識の有無にかかわらず、だれにでも同様に適用される。日本語では、社会は明治時代に外国語を翻訳して作られた、比較的新しい語である。「社会人」「社会科」「国際社会」のように、仕組みや制度に関係する表現で用いられる。

家族で遠方の町へ旅行する。面識のある人は一人もいないが、駅で切符を購入すれば電車に乗車でき、店に入れば代金を支払って物が購入できる。横断歩道では、見知らぬ車が信号で停止する。面識のない者どうしが、同一の規範によって動いているのである。

つまり、日本語は、面識の有無を境にして、人々の集まりを「世間」と「社会」に呼び分けているのである。

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第二十五回 構築主義と本質主義

「女の子はおとなしい」「男の子は活発だ」といった言説を耳にすることがある。こうした性質がいかにして生じるのかについては、構築主義と本質主義という二つの立場が存在する。「主義」とは、事物をいかに捉えるかという立場のことである。

構築主義では、人間の性質は後天的に形成されると考える。出生時には定まっておらず、成長の過程で、家族や友人、学校や社会との関わりによって組み立てられていく。「構築」とは、組み立てて作るという意味である。さらに、性格や男女らしさも同様に捉える。ある子どもがのんびりした性格であれば、家族が急かさずに育てたがゆえに、そうなったと考える。「女の子はおとなしい」のも、幼少期から「おとなしくしなさい」と言われ、おとなしい子どもが称賛されるうちに、そうなったのだと考える。この立場で説明すると、性質は関わりの中で形成されたものであるため、関わりが変化すれば性質も変化しうる、ということになる。

たとえば、ある男の子が車の玩具を好むとする。構築主義で説明すれば、周囲の大人が車の玩具を与え、「男の子らしいね」と声をかけてきたがゆえ、となる。仮に人形を与え、人形で遊ぶたびに称賛していれば、その子は人形を好んでいたかもしれない、と考えるのである。

本質主義の場合は、人間の性質は出生の時点で備わっていると考え。おとなしさや活発さは、その人物の内部に当初から存在する「本質」であり、周囲の状況にかかわらず不変である。花の種子に、咲く花の色が当初から定められているようなものである。性格や男女らしさも、同様に捉える。のんびりした性格は、生得的な性格であると考え。「女の子はおとなしい」「男の子は活発だ」という言説も、男女の性質が当初から定まっていると考える点で、本質主義に属する。この立場で説明すると、性質は当初から定まっているため、養育や環境によって変化するものではない、ということになる。

同じ男の子が車の玩具を好む場合、本質主義で説明すれば、男の子は生得的に乗り物を好むものだから、となる。仮に人形を与えていたとしても、その子はやはり車のほうに手を伸ばしたであろう、と考えるのである。

こうして、両者の立場は、同一の事象を前にして、形成と生得という正反対の説明を与えることになる。

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第二十六回 人とAI

AI（人工知能）という語を頻繁に耳にするようになった。AIとは、コンピュータに、人間が思考するような働きをさせる仕組みである。文章を作成し、絵を描き、質問に応答することができる。

人間が得意とするのは、目的や意味を定めることである。「なぜこれを行うのか」「これは何のためか」を考察し、何をしたいのかを自ら決定する。読んだ文章の意味を自身の経験と結びつけて理解し、相手の感情をくみ取ることもできる。人間は、眠気や焦り、思い込みによって誤る。計算を飛ばしたり、文字を読み違えたりする。しかし、誤った後に「何かおかしい」と気づき、自ら修正することができる。学習の方法はどうか。少数の事例からでも学習できる。犬を二、三回見れば犬を識別できるようになり、一度自転車で転倒すれば次は注意する。身体を用いた体験や、教師や友人との対話、失敗した際の悔しさなど、多様なものから学習する。

たとえば、算数の宿題で、答えが出た後に「この数は大きすぎる」と感じて見直し、繰り上がりの誤りに気づくことがある。自転車の練習では、一度転倒した角を、次からは減速して曲がるようになる。そして「なぜ練習するのか」といえば、友人と公園へ行きたいからだ、というように、目的は自己の内部にある。

一方、AIが得意とするのは、速度と記憶である。数万ページの文章を瞬時に読み、計算を人間より迅速かつ正確に実行し、一度記憶したことは忘却しない。ただし、何のためにそれを行うのかは自ら決定せず、人間が与えた目的に従って作動する。AIは、疲労することがなく、同一の問題には同一の答えを出す。しかし、学習した材料に偏りや誤りが含まれていれば、そのまま確信をもって答えてしまう。もつとらしい外見で誤った答えを出すことがあり、正しいか否かを自ら検証することは困難である。学習の方法は、膨大な事例から学習する。犬を識別するには数万枚の犬の画像を要し、文章を作成できるようにするには数億の文を読む。身体を持たないため、文字や画像、数値の形になったものからのみ学習する。

家庭のタブレットのAIに「来週の遠足のしおりを作って」と依頼すると、数秒で、持ち物や注意事項の文が整った形で出力される。しかし、昨年の日付のまま記されていたり、行き先の名称が誤っていたりすることがある。AIは、だれと行くのかも、何を楽しみにしているのかも知らない。依頼された形式の文章を、読んだ大量の文章の形式に合わせて生成しているのである。

目的を自ら定めるのか、与えられた目的に従うのか。人間とAIは、この一点で異なる。

第二十六回 人と二課題

## 課題一

この文章を二百十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第二十七回 消費と浪費

物を購入し、食べ、使用することを、通常は一括して「消費」と呼ぶ。しかし評論においては、これを「消費」と「浪費」の二つに区分して考察することがある。ここでいう浪費は、無駄遣いという意味ではない。

消費とは、必要を満たすために物を使用することである。空腹ゆえに食べる、靴が破れたゆえに購入する、というように、不足を補う。ただし、その際に受け取っているのは、物そのものというより、物に付随した情報であることが多い。「新しい型だから」「人気の店だから」という理由で選択するとき、人は物ではなく、「新しい」「人気」という情報を受け取っている。次に、消費には終わりが無い。「新しい」という情報は、次の型が出れば古くなり、「人気」も、別の店が話題になれば移行する。情報は次々に入れ替わるため、一つ入手しても、直ちに次が気になる。消費の満足は、「所有している」「知っている」ということにある。入手した瞬間が最も喜ばしく、その後は次の物が欲しくなるため、満足は容易には到来しない。

昨年の誕生日に、ゲーム機を購入してもらった。入手した日は喜ばしく、友人にも「所有している」と語った。しかし、新型が出た途端に古く感じられ、まだ遊び尽くしていないにもかかわらず、次の型が気になり始める。受け取っていたのが「新しい」という情報であつたからである。

では、浪費はどうであろうか。浪費とは、必要を超えて、物そのものを受け取り享受することである。空腹を満たすためではなく、料理の味や香りをゆつくりと味わう。靴が不足しているからではなく、その靴の履き心地や色を楽しむ。浪費には終わりがある。物そのものを受け取るため、身体の限界が存在する。いかに美味な料理も、満腹になればそれ以上は食べられない。どこかで「もう十分だ」という地点に到達し、停止する。浪費の満足は、「味わうこと」そのものにある。愛読書を幾度も読み返すように、受け取っている時間そのものが喜びである。物を受け取った身体が「十分だ」と感じるため、満足が明確に到来する。

たとえば、正月には祖母の家でおせち料理を食べる。黒豆の一粒一粒を、甘さを確かめながらゆつくりと食べる。流行の店でも新型でもないが、味わっている時間そのものが喜びである。満腹になれば、はしを置き、「もう十分だ」と満足する。

物に付随した情報を受け取っているなら消費、物そのものを受け取っているなら浪費である。この相違が、その他の相違の根源にある。

## 課題一

この文章を二百字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

## 第二十八回 贈与と購入

物を入手する方法には、贈られることと、購入することがある。贈られることを「贈与」、購入することを「購入」と呼ぶ。いずれも物が自己のもとに到来する点では同一である。

贈与とは、返礼の不可能なものを受けることである。親が乳児のころから世話をしてくれたことは、貨幣によって返済できない。困難な際にかけてもらった言葉も、同等の価値のものを返すことはできない。贈与は、「自己は返済不可能なものを受けている」と気づく地点から始まる。さらに、贈与においては、受け取った後も関係が持続する。返済しきれないものを受け取ったという意識が残るため、相手を忘れず、いつか別の形で何かをしたいという思いが継続する。親に世話をしてもらった者が、成人してから親を気遣うのは、その関係が持続しているからである。身近な事例は、贈り物と親の世話である。贈り物は、物だけでなく、それを選んでくれた時間と心情ごと受け取る。親の世話は、幼少期には当然のものとして受け取っており、成長してから「あれは返済不可能なものであった」と気づく。

誕生日に、友人から手作りのしおりを贈られたとする。物は紙一枚であるが、どの色にするかを考え、名前を記してくれた時間と心情ごと受け取っている。その時間と心情には価格を付けられないため、同一のしおりを返しても返済したことにはならない。贈られた子どもは、友人の誕生日が近くと、何かをしたいという思いを抱く。

購入になると、事情が異なる。購入とは、貨幣と物を交換することである。店で百円を支払ってパンを受け取れば、貸し借りは残らない。支払った金額と受け取った物の価値が均衡しており、そこでやりとりは終了する。購入においては、貨幣を支払った時点で、売り手と買い手の関係は終了する。店員の名前を知らずとも購入できるし、購入後に店へ何かをする義務もない。ゆえに、見知らぬ者どうしてもやりとりが成立する。身近な事例は、店での買い物である。文房具店でしおりを購入すれば、気に入ったものを選択するのは自己であり、店は代金を受領するのみである。

たとえば、文房具店で、友人が贈ってくれたのと同じのしおりが百円で販売されているのを発見したとする。百円を支払えば、同一のしおりが入手できる。しかし、店員が自己のために色を選んでくれたわけではなく、店を出た後に店員のことを想起することもない。物は同一でも、受け取っているものが異なり、残る関係も異なるのである。

## 課題一

この文章を二百字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第二十九回 直線の時間と円環の時間

時間の流れ方には、二つの捉え方が存在する。一つは過去から未来へ一方向に進行する直線の時間、もう一つは春夏秋冬のように循環し、反復する円環の時間である。「円環」とは、輪のように連なった形状のことである。

直線の時間は、過去から未来へ、一方向にのみ進行する。昨年は二度と到来せず、来年は今年とは異なる年となる。ゆえに直線の時間においては、前進すること、すなわち進歩や成長が中心となる。計画を立てて目標に向かうのも、この時間の思考である。さらに、暦は累積していく。西暦は毎年一つずつ数値が増加し、年表は左から右へ延びていく。誕生日のたびに年齢が一つ増加し、学年が一つ上がるのも、直線の時間の数え方である。人間は、学校の学年や、成長の記録の中で、この時間を生きている。一年生が六年生となり、できなかったことが可能になる、という見方がこれに該当する。

小学校の六年間のうちに、一年生のときは読めなかった漢字が読めるようになり、泳げなかった子どもが二十五メートルを泳げるようになる。身長は毎年少しずつ伸び、学年は一つずつ上がり、原点には回帰しない。卒業式の日、六年前と同じ教室に座ることはもはやない。一年前の自己にも、もはや回帰できない。

一方、円環の時間は、輪のように循環して、原点に回帰する。春が到来し、夏となり、秋、冬を経て、再び春が到来する。進行するというより、反復する時間である。田植えをし、稲を刈り、冬を越して、再び田植えをする農業の生活は、この時間の内部にある。暦は循環する。正月、ひな祭り、七夕、盆、大みそかという年中行事は、毎年同一の時期に同一の形式で反復される。十二支も、ねずみからのししまでの十二年で一巡し、再びねずみに回帰する。人間は、季節や行事の中で、この時間を生きている。一日も同様であり、朝が来て、夜が来て、再び朝が来る反復の内部で生活している。

たとえば、同じ小学校の一年を行事によつてたどると、四月に始業式があり、秋に運動会があり、冬にマラソン大会があり、三月に修了式がある。この配列は、一年生のときも六年生のときも変わらない。運動会の朝に弁当を作る家庭の様子も、毎年同様に反復される。次の四月には、再び始業式が到来する。

成長や計画を語るなら直線の時間、季節や行事を語るなら円環の時間である。同じ一年が、いずれの形でも捉えられる。

第二十九回 直線の時間と円環の時間 課題

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③

## 第三十回 文系と理系

学問には、文系と理系という区分が存在する。国語や社会、英語などを文系、算数や理科などを理系と呼ぶ。日本では多くの高校で二年生ごろに課程が分かれ、大学入試の科目もそれに応じて定まる。外国には、高校でこのように明確に区分しない国も多い。

文系が対象とするのは、人間と、人間が作り出したものである。言語、文学、歴史、法律、経済など、人間の思考や行為に関わるものを研究する。歴史学は過去の人間が何をしたかを研究し、文学は人間が言語によって何を表現したかを研究する。方法はどうか。読んで解釈することが中心である。過去の書簡や書物、記録を読み、「この作者はなぜこう記したのか」を、資料に基づいて考察する。同一の文章でも、読む人物や時代によって解釈が分かれることがあり、いずれが正しいかを一つに確定できないこともある。日本の高校の文系課程では、国語、社会、英語の授業が多くなり、大学では文学部や法学部などに進学する者が多い。

たとえば、国語の授業で、物語の主人公が最後に泣いた理由を考察する。「悔しかったから」と読む子どももいれば、「安堵したから」と読む子どももいる。教師は、文章のどの部分からそう考えたのかを問い、それぞれの根拠を聞く。答えは一つに確定せず、根拠の確かさによって読みの深さが定まる。

同じことを理系で見てみる。理系が対象とするのは、自然と数である。物体の運動、生物の身体、天体の運行、数や図形の法則など、人間の存在と無関係に成立するものを研究する。物理学は物体がいかに運動するかを研究し、生物学は生物がいかに生きているかを研究する。次に、方法は、実験や観察、計算によって検証することが中心である。考えたことが正しいか否かを、実際に実行して検証する。同一の条件で実験すれば、だれが実行しても同一の結果になることが要求される。日本の高校の理系課程では、数学と理科の授業が多くなり、大学では理学部や工学部、医学部などに進学する者が多い。

理科の授業で、振り子が一往復する時間は何によって定まるかを調べる。おもりの重さを変えても、振幅を変えても、時間は変化しない。ひもの長さを変えようと、時間が変化する。どの班が実行しても同一の結果となり、班ごとに答えが異なれば、それは実験の手順に誤りがあったと考える。

対象と方法の組み合わせの相違が、この区分の根源にある。

## 課題一

この文章を百九十字以内で要約しよう。

[illegible]

## 課題二 比べている観点を三つ書こう。

①

②

③