

— 次の文章は藤田直哉『新世紀ゾンビ論』の一節である（設問の都合で一部省略し、表記を改めたところがある）。読んで設問に答えよ。

ふと集中が切れたときに、ふいに襲ってくる疲れに驚くという経験を、多くの人が持っているのではないだろうか。

私自身、ひどく没入して何かをした後に経験することですが、眼はショボショボし、腰は痛み、肩は凝り、頭痛すら起きることがあります。夢中で何かをやっている間、その苦痛は、意識に上らないようマスキングされていたのです。

このような「痛み」や「不快感」こそが、情報化時代の後に「ゾンビ」^(注1)が流行する背景にあると考えことは、単純ですが、ゾンビを身体の側面から解釈する際の、重要なアプローチの仕方でしょう（だからこそ、没入を誘導する「ゲーム」こそが、二世紀ゾンビを分析する際の重要なメディアなのです）。

身体や自己が電子化され、「もうひとつの身体」^Aになっている間に忘却されている身体を意識化させることこそが、ゾンビという表象の持つ機能なのです。こう考えるならば、なぜヴァンパイア^(注2)ではなく、ゾンビでなければならぬかの必然性も理解できるでしょう。ヴァンパイアは、元気で、知的で、個的存在で、セクシーです。それに対してゾンビは、単に蠢き^{うごめ}唸り^{うな}声を上げる肉の塊に近いものです。身体が電子的な存在と化するとき、忘却され、置き去られた「身体」そのものに近いのは、ヴァンパイアではなく、ゾンビのほうなのです。

とはいえゾンビは、「物質的な身体」そのものではありません。なぜなら、映画におけるゾンビは映像（イメージ）であり、ゲームにおけるゾンビは、バーチャルな身体であり、言い換えるならば、情報だからです。

ゾンビは、仮想の存在であり、虚構の存在なのであって、決して生身の存在ではないのです。ゾンビそれ自体が、身体であると同時に虚構であるという二重の性質を備えています。だからこそ、「環境管理型権力」^(注3)と「脳科学化する生権力」^(注4)によって管理・誘導される私たちの身体の「投影」先として適切なものであり、だからこそ、ゾンビと私たちのあいだに類似性を見出せるのです。

ここで、再び脳科学の知見を借りながら、私たちの身体と意識との関係について考えていくことにします。これまでにも、身体論やサイボーグ論で、「身体」とは生身の物質に限定されるものではないとする考え方が示されてきましたが、そのことを裏付けるような知見がチクセキされています。

デューク大学神経科学教授ミゲル・ニコレリスは、『越境する脳 ブレイン・マシン・インターフェースの最前線』（鍛原多恵子訳）で次のように言っています。

私たちが自分の「身体そのもの」として知覚しているものも、実は身体そのものではなく、脳の中で身体をシミュレーションのように再現したものであり、それを「ボディ・イメージ」と呼ぶ、と。

ミゲルは、実際に「ボディ・イメージ」が脳の中で変化していることを示唆する証拠を、いくつかの実験から手に入れました。

ミゲルが行ったのは、アカゲザルの脳に器具をつけて、アカゲザルが「考える」だけでもを動かせるようにしたブレイン・マシン・インターフェースの実験です。オーロラという名前のアカゲザルを用いて、彼のチームは、脳からの命令だけでロボットアームを動かさせることに成功しました。彼が「身体」は拡張可能だと考える根拠は、脳の神経回路の「ボディ・イメージ」に関連して活性化する部分が、道具やブレイン・マシン・インターフェースの使用によって活性化することにあります。ニホンザルに道具を使わせて脳の活動を記録した、東京医科歯科大学での入来篤史らの実験結果などを参照しながら、ミゲルは次のように言います。

これまでに集められた証拠は間違いなくこの方向を指している。一例を挙げるなら、人の自己感覚はヒフの最外層より内側に限定されているわけではないという実験的証拠はすでに見てきた。それは衣服、腕時計、指輪、ソックス、ネクタイ、手袋、靴、補聴器（中略）その他すべての身体の内側または外側に付加するものに及ぶらしいのだ。さらに自己感覚は、私たちが普通またはときたま使用する道具すべてを、それを直接あるいはエンカク的に使うかは問わず、内包する。（中略）³ たいいていの人にとって、自己感覚は一生をとおして密かに拡張し続け、私たちが能動的にはたらきかける技術的道具を組み込んでいく。そうした道具には、自動車、自転車、バイク、杖、鉛筆やペン（中略）^{（注5）} ジョイスティックやコンピュータのマウス、そしてテレビのリモコンやブラックベリーまでである。^{（注6）}

どうやら、私たちの脳内で構成されている、普段はそれと感じ取られていない身体（イメージ）は、衣服や道具にまで拡張していると考えたほうがよいようです。身体イメージは、可塑性があり、外界と相互作用と調整を絶えず繰り返すことで流動的なものとして存在しているのです。

たとえば、さいばし菜箸を使い慣れた人は、菜箸の先が何かにぶつかったときに「いてっ」と思わず言ってしまうのではないのでしょうか。それは、私たちの身体イメージが、神経的に痛覚があるわけではない菜箸にまで拡張されているから起こるのです。このような身体イメージの拡張は、たとえば住み慣れた家や故郷、あるいは長年連れ添った他者にまで生じます。故郷や住み慣れた場所の⁴ソウシツが、身をえぐられるほどの痛みをもたらすというのは、おそらく誇張ではないでしょう。

私が「流動的身体」と呼ぶのは、外界と自分自身の境界線を常に流動的に変えていくこのような身体イメージのことなのです。

このような身体イメージの拡張は、物質的な環境で生じるだけではありません。パソコンのモニタの中でも生起しますし、アバターなどと呼ばれるインターネット上の自己分身キャラクターも、その一例として捉えることができます。

これは、私たちの日常的な経験から考えても理解しやすいことかと思えます。たとえば、レースゲームをしている子どもたちは、カーブを曲がるときに、自分の身体を傾けるのがよく観察されます。⁵カクトウゲームをやっている子どもたちが、自分が操作するキャラクターが攻撃を受けたとき、「うわっ」などと声を発するのを目にする機会も多いのではないのでしょうか。

虚構の中の身体と、生身の身体との関係について考察を進めて行く上で、参考になる研究報告があります。松田剛の「脳活動計測法を用いたゲームキャラクターに対する一体感の検討」（二〇二二）です。

松田によると、ゲームで操作するキャラクターに対して人間は「一体感」を抱く、つまり、自己認知が拡張されると言います。ゲーム内の操作キャラクターが何かにぶつかったときに「痛い」と言ってしまうような場合、松田はそこに、「キャラクターに対して自らの身体感覚が転移している可能性が考えられる」としています。

感情移入や没入など、いまだ説明されているとは言い難い経験によって、私たちは自己の身体のリンカクを、自己イメージやゲーム内の操作キャラクターや、さらには他者にまで拡張し、「身体イメージ」を変化させているのです。

これはゲームだけではなく、映画やTVでも起こっていると推測されています。ヤクザ映画を観た後に、肩で風を切つて映画館を出てくる観客を想像すれば分かりやすいでしょうか。マルコ・イアコポーニ『ミラーニューロンの発見』(塩原通緒訳)によると、私たちが他者や自己を理解するとき重要な働きをすると推定されている脳のミラーニューロンという場所は、映画の登場人物が苦しそうな表情を浮かべるのを目にしたり、TVでスポーツ観戦をしても発火(注8)するとされています。

「映画の中のよくできた悲愴ひそうな場面を見ているときに、私たちがどっぷり感情におぼれてしまうのはなぜだろう？ それは私たちの脳内のミラーニューロンが、スクリーン上の苦悩を自分のものとして再現するからである。(中略)選手がプレーしているのを見ることも、自分がプレーしていることと同じになる。選手が捕球するところを見たときに発火するニューロンのいくつかは、自分が実際に捕球するときにも発火する」

ミラーニューロンでの発火に話を限定するならば、私たちは自己と他者の身体の違いをどうやらつけていないようなのです。このミラーニューロンの存在は、人間の社会性獲得と深くかかわっているとされていますが、本書では深入りは避けましょう。重要なのは、ミラーニューロンそれ自体は、自分自身の身体(イメージ)に対してだけでなく、フィクションの中の身体にまで反応するということです。そして、発火するという点においては、自己と他者の区別は存在しないということです。

これは、ゾンビの流行を考える上で、重要な示唆を与えてくれます。観客は、ゾンビの身体と、無意識レベル(ミラーニューロンの発火のレベル)で、身体イメージ上の同一化を行っていることが推測されます。だとすれば、映画の観客やゲームのプレイヤーの身体と、作中のゾンビとが、相互作用を起こし、身体イメージの次元において、「虚構/現実」を流動的に往復する体験が起きているのではないのでしょうか？ そしてこれこそが、ゾンビ作品のミワク7のひとつなのではないのでしょうか？

注1 ゾンビ——呪術などの超自然的な力で、生きた姿を与えられた死体。

2 ヴァンパイア——人間の血液を吸う怪物。吸血鬼。

3 環境管理型権力——人間の行動を、環境設計によって物理的・技術的にコントロールする権力。

4 生権力——人間の生に積極的に介入して、管理・運営しようとする現代的な権力のあり方。

5 ジョイスティック——テレビやパソコンでゲームをプレイする際に用いられるコントローラの種類。

6 ブラックベリー——カナダのブラックベリー社が開発した携帯端末。

7 ミラーニューロン——あたかも自身のものであるかのように、目にした他者の行動に反応する神経細胞。

8 発火——神経細胞が電気信号を発し、別の神経細胞へと電気信号が送られること。

問一 傍線部1～7のカタカナを漢字に改めよ。

問二 傍線部A「もうひとつの身体」とあるが、何に対して「もうひとつ」と言っているのか。二〇字以内で説明せよ。

問三 傍線部B「『ボディ・イメージ』が脳の中で変化している」とあるが、それはどういうことか。五〇字以内で説明せよ。

問四 傍線部C「私たちは自己と他者の身体の違いをどうやっていないようなのです」とあるが、それはどういうことか。

六〇字以内で説明せよ。

問五 著者は、ゾンビ作品が流行する理由をどのように捉えているのか。文章全体の論旨を踏まえて一二〇字以内で説明せよ。

二 次の文章は渡辺裕『サウンドとメディアの文化資源学 境界線上の音楽』の一節である（設問の都合で一部省略し、表記を改めたところがある）。読んで設問に答えよ。

「音楽」を考える際に、「文化資源^(注1)」という枠組みでものを考えることで得られる効用はいろいろあるが、ひとつ大きなポイントとして、「オーセンティシテイ（正統性）」をめぐる議論に新たな視界を開くということが挙げられよう。音楽を「ある」ものではなく「なる」ものとしてみようとするという視点の転換を通して、「音楽そのもの」の呪縛から解き放たれることによつて、「伝承」、「保存」、「活用」といった問題系が前面に出てくることになる。そのことが、文化にとつて何を「本来」のあり方と考え、何をもつて「正統」と考えるかという参照軸自体への問い直しを引き起こし、大きく変化させることになるからである。

「オーセンティシテイ」の問題は、文化を考える際に避けて通ることのできない大きなテーマである。「芸術作品」や「文化財」の「保存」といったことが問題になる局面では、対象物をオーセンティックな形で「保存」するために「本来の姿」に戻すことが求められることになり、その際に、いったい何が本来の姿であるかということが当然問われることになる。しかしながら、この「本来の姿」を「ある」もののレベルに求めようとすると、議論はたちまち暗礁に乗り上げることになる。とりわけ音楽作品のような場合には、作品が「モノ」として保存されるわけではないから、演奏者や再生のためのメディアといったものの介在がつけねに必要となる。そこでは、「本来の姿」を定めること自体がそもそも不可能であるし、可能な限り作曲当時の演奏法に近づけるというようなこととして何とか妥協しようとしても、今度は、そもそも現代に生きるわれわれにとつて、現代的な感性をすべて排除し、当時の演奏法に戻すことが本当に「本来」なのか、というような疑問が出てくることにもなる。

もっとも、よくよく考えてみれば、このことは別に音楽だけの話ではなく、れっきとした「モノ」としての作品が存在している造形芸術作品などの場合でも、ある意味、事情は変わらない。とりわけ建築物や工芸品など、美術館の中に展示されることをこえて、現実の生活の中で使われるようなものの場合、この「本来の姿」という問題は深刻な様相を呈してくる。最近では、後

世に加えられた改変を嫌って作品完成当時の「本来の姿」に戻るのが良いことだというイデオロギーが強固になっており、後世に改変された建築物の姿を創建当時の形に戻して移築保存するということのようなことがしばしば行われる。しかし、姿形こそ元に戻ったとしても、もともとの機能を全く失い、建っている場所まで移されて純粋な展示物と化しているような建物のあり方が本来に「本来の姿」なのか、というような疑問が出てくるのは当然のことであろう。結局、その後の時代の変化や異文化との接触にさらされることのない純粋な「本来の姿」などという虚構が成り立つのは、純粋鑑賞を旨とした博物館、美術館やコンサートホールの中の約束事の上だけのことなのである。現代に生きるわれわれと過去の作品との出会いが、実際には現実の時空の中で多様な形で起こり、そこにこそ芸術体験のアクチュアリティがあるということを考えるならば、このようなほとんどの頭の中にしかないような「純粋モデル」に依拠した議論は、オーセンティシティという概念のごく一部の特殊な部分だけを虫眼鏡で拡大して一般化してしまうような愚をおかしていることにもなる。

こんな話になってしまおうというのも、話の出発点がそもそも違っているからにほかならない。「本来の姿」を「作品そのもの」のような「ある」もののレベルに求めようとすること自体に無理があるということである。そうではなく、「なる」もののレベルで、すなわち、われわれが「本来の姿」と考えるもの自体が、様々なコンテキスト、メディアとの関わりの中で歴史的に形成され、また変容しながらそのつど立ち現れるものであるという前提に立つて考えてゆくことが必要なのではないだろうか。その

(注2)

ような見方をしてみれば、「保存」と「活用」との関係と^Bいった、これまたしばしばアポリアに陥ってしまうような問題に関しても、また別の視界が開けてくるように思われる。「本来の姿」が「ある」もののレベルで何か一つの形に定まるといような思い込みゆえに、それ以外の「活用」のあり方がすべてその「本来の姿」に抵触するかのような感覚になってしまったことがそもそも問題なのであり、「文化資源」、「資源化」といった観点を導入することが、こうした問題に風穴をあけることにつながる。

「文化資源」という考え方をふまえてこのオーセンティシティの問題をみてゆくことのもう一つの利点は、「音楽」や「芸術」に「なる」ことを、文化の多様な配置の中で相対化して捉える見方を取りうることにある。音楽が同時に宗教行為でもあるとい

うような事例のように、「芸術」として鑑賞されうる作品であっても、同時にそれとは違う別の社会的コンテキストの中では、別のものとして立ち現れるということが起こりうる。そうなれば、「本来の姿」もまた一つに定まるといっわけではなく、そのコンテキストに応じた複数の異なったオーセンティシティのあり方が交錯するというような展開も想定しうるのではないだろうか。これまでのオーセンティシティをめぐる議論は、「本来の姿」を、「ある」もののレベルで一義的に定位しようとするあまり、暗黙のうちに特定の価値観に絡めとられてしまい、文化全体の多元的なありかた、多様な要素の位置関係、それらの間に働く力学といったものを見失ってきたように思われる。文化のアクチュアルな状況を支えるこうしたダイナミズムをあらためて捉え返し、「伝承」、「保存」、「活用」といった問題系自体を再構築してゆくことが、今まさに求められているのではないだろうか。

ここで取り上げる寮歌の事例は、そのような考え方をしつてゆくにあつての恰好のモデルを提供してくれる。戦前の旧制高校などで歌われた、あの寮歌である。寮歌ときいて、多くの方が思い出されるのは、「寮歌祭」などという催し物で、いい歳をした紳士が制帽をかぶって舞台上に整列し、だみ声を張り上げて歌っている光景だろう。もつとも、旧制高校が廃止されて五〇年以上たち、同窓会の高齢化が進んだため、一九六一年から続けられていた「日本寮歌祭」は二〇〇〇年の第四〇回を最後に終わってしまったから（規模を縮小した内輪の会としてはその後も続いていたが、それも二〇一〇年の第五〇回で終了した）、今の若い世代はそういう光景を思い浮かべることができなかもしれないのだが。この寮歌におけるオーセンティシティ、寮歌の「本来のあり方」と思われているものの正体をあらためて考え直してみるのが、ここでの課題である。

二〇〇〇年に行われた最後の「日本寮歌祭」の様子は映像として残されており、DVDの形で見ることができのだが、こういうものをみると、何となく「これぞ、寮歌」と感じ、そこにある種のオーセンティシティを見てとるといえるのだが、こうはごく自然な反応であろう。先日ユーチューブを検索していたら、橋幸夫の歌う旧制第三高校の寮歌《紅萌ゆる》が出てきたのだが、こういうものと比べると、歌はたしかに橋幸夫の方がうまいかもしれないが、しかし寮歌はもともと学生がだみ声、蛮力ラスタイルで歌ったものだから、こちらのほうが「本来の姿」であり、オーセンティックだ、というような反応が出てくるかもしれない。他方、この映像に収録されている「日本寮歌祭」は、旧制高校のOBが中心になってつくられた「日本寮歌振興会」

という団体が主催しており、実際のOBたちが出演して、それぞれの学校の歌を歌う催しなのであるから、こういう事実こそがオーセンティックであるということのお墨付きを与えているという見方もあるだろう。この団体は寮歌の正しい普及、伝承を目指してずっと活動を続けてきたのであり、「本来のあり方」を追求してきた成果がこの「日本寮歌祭」にほかならないのだ、というわけである。

オーセンシティシティのこうした捉え方は、それなりの根拠があるもので、べつにそれを否定するつもりはない。ただ、寮歌の実践の周囲に重なり合っている様々なコンテクストを解きほぐしてゆくと、話はそれほど簡単ではないことがわかってくる。昔から学生たちが歌っていたスタイルがそのまま伝承されてこういう形になっているというわけではなく、今われわれが「本来のあり方」と考えているようなスタイルも、様々な力学の中で歴史的に生成され、変容されてきた結果なのである。さらに加え、別のコンテクストでは、またそれとは違う「本来のあり方」が想定されているということもわかってくる。要するに、日本寮歌祭にわれわれが見出すオーセンシティシティは、寮歌に関わるオーセンシティシティの一つの局面でしかない。そうした複数のオーセンティシティが時に重なり合い、時にぶつかり合いながら推移してゆくというような状況が生じているのである。こうした動きは「音楽」という概念の境界線上ぎりぎりのところで起こっているのであり、そこにあるダイナミズムは、「なる」ものとしての「音楽」という視点をとることによって初めて見えてくるのである。

注1 文化資源——本書の総論において筆者は、音楽や芸術を単にそれ自体として存在するのではなく、何らかの文化的な枠組みに依存して成り立ち、実際に活用されることによって機能するものと見なし、それを「文化資源」と呼んでいる。

- 2 アポリア——一つの問いに対する答えとして相反する二つの見解が等しく成立すること。解決できない難問。
- 3 日本寮歌祭——日本寮歌振興会が主催する寮歌の祭典。
- 4 橋幸夫——日本の歌手・俳優（一九四三〜）。
- 5 旧制第三高校——現在の京都大学の総合人間学部（旧教養部）の前身となった旧制高等学校。
- 6 蛮カラ——身なり・言動が粗野で荒々しいこと。

問一 傍線部A 「『本来の姿』を『ある』もののレベルに求めようとする」とあるが、それはどのようなことか。三〇字以内で説明せよ。

問二 傍線部B 「『保存』と『活用』との関係といった、これまたしばしばアポリアに陥ってしまうような問題」とあるが、「保存」と「活用」の間にはどのようなアポリアが存在すると考えられるか。五〇字以内で説明せよ。

問三 傍線部C 「文化全体の多元的なありかた」とあるが、文化が多元的であるとはどのようなことか。文中の言葉を用いて四〇字以内で説明せよ。

問四 傍線部D 「日本寮歌祭」の映像を見た人が、「何となく『これぞ、寮歌』と感じ、そこにある種のオーセンティシティを見てとる」のはなぜか。六〇字以内で説明せよ。

問五 傍線部E 「『なる』ものとしての『音楽』という視点」について、八〇字以内で説明せよ。

三 次の文章は『土佐日記』承平五年（九三五年）一月七日条の一節である。読んで設問に答えよ。

今日、破子持たせて来たる人、その名などぞや、今思ひ出でむ。この人、歌詠まむと思ふ心ありてなりけり。とかく言ひ言ひて、「波の立つなること」とうるへ言ひて、詠める歌、

行く先に立つ白波の音しづよりもおくれて泣かむわれやまさらむ

とぞ詠める。いとイ大声なるべし。持て来たる物よりは、歌はいかがあらむ。この歌をこれかれあはれがれども、一人も返しせず。しつべき人もまじれれど、これをのみいたがり、物をのみ食ひて、夜更けぬ。

この歌主、「まだまからず」□と言ひて立ちぬ。ある人の子の童なる、ひそかに言ふ。「まろ、この歌の返しせむ」と言ふ。おどろきて、「いとをかしきことかな。詠みてむやは。詠みつづくは、はや言へかし」と言ふ。『まからず』とて立ちぬる人を待ちて詠まむ』とて求めけるを、夜更けぬとにやありけむ、やがていにけり。ニ

「そもそも、いかが詠んだる」と、いぶかしがりて問ふ。この童、さすがに恥ぢて言はず。しひて問へば、言へる歌、
行く人もとまるも袖の涙川みぎはのみこそ濡れまさりけれ

となむ詠める。かくは言ふものか。うつくしければにやあらむ、いと思はずなり。童言にてはなにかはせむ。媼翁、手お搦しつべし。あしくもあれ、いかにもあれ、便りあらばやらむ』とて、置かれぬめり。

注 破子——食べ物を入れる白木製の容器。当時の弁当箱。

うるへ——目を潤ませて。

詠んだる——「詠みたる」の撥音便形。

童言——子供の詠んだ歌。

手搦しつべし——「手搦す」は署名捺印すること。

問一 傍線部ハ・ニ・ホをわかりやすく現代語に改めよ。

問二 二重傍線部イ「いと大声なるべし」には歌へのどのような皮肉がこめられているか。四〇字以内で答えよ。

問三 二重傍線部ロ「まだまからず」からうかがえるこの人物の心情はどのようなものであったか。四〇字以内で答えよ。

問四 問題文中の二首の歌とそれらが詠まれた状況についてどのような対照が読み取れるか。五〇字以内で答えよ。

四 次の文章は、零陵県の仮の県令であつた薛存義が他の任地に赴くのを送るにあたって、官吏はどうあるべきかについて柳宗元が述べた文である。これを読んで設問に答えよ。なお、設問の都合で送りがなを省いたところがある。

凡^a吏^{タル}於^ニ士^者、若^{なんぢ}知^{ルカ}其^ノ職^一乎。蓋^b民^之役^{ニシテ}、非^ニ以^テ役^{スルニ}民^一而已^也。凡

民^之食^ニ於^ニ士^者、出^{シテ}其^ノ什^一一^イ備^ニ乎^一吏^ヲ、使^{ムルナリ}司^ニ平^於我^一也。今我^{ケテ}受^ニ

其^ノ直^一怠^ニ其^ノ事^一者、天下皆然^d。豈^ニ惟^ダ怠^ル之^一、又^{ヒテ}從^テ而^テ盜^ム之^一。向^モ使^シ備^ニ

一^ノ夫^ヲ於^ニ家^ニ、受^{ケテ}若^ク直^一怠^ニ若^ク事^一、又^{ヒテ}盜^ム若^ク貨^一器^一、則^チ必^ズ甚^ダ怒^リ而^テ黜^ニ罰^一之^一矣。

以^テ今^ニ天下多^ク類^ス此^一、而^モ民^ノ莫^キ敢^テ肆^ニ其^ノ怒^一、而^テ黜^ス罰^一何^ソ哉。勢^レ不^レ同^一。

也。勢^レ不^レ同^一而^モ理^同。如^ク吾^ノ民^一何^一。有^レ達^ニ於^ニ理^一者^上、得^レ不^レ恐^レ而^テ畏^レ乎。

存^ニ義^一、假^ニ令^一、零^ニ陵^一二^ニ年^一矣。蚤^ニ作^一而^テ夜^ニ思^一、勤^メ力^ヲ而^テ勞^レ心^一、訟^ハ者^一平^ニ、

賦^ス者^一均^シ、老^弱無^シ懷^レ詐^一、暴^憎其^ノ為^レ不^ニ虚^一取^レ直^也的^一矣。其^ノ知^ニ恐^レ而

畏^一也^一審^一矣。

(柳宗元「送薛存義之任序」)

注 吏於土者||その土地に官吏となるもの。 食於土者||土地を耕して生活するもの、農民。

出其什一||收穫の十分の一を出して税とする。 使司平於我||自分たち農民のために平安に治めることをさせる。

直||値、報酬、俸禄。 黜罰||退け罷免して罰する。 勢||権勢、権力。 恐而畏||罪を恐れてはばかる。

假令||仮の県令となる。 正官ではなく代理、事務取り扱いを行う。 蚤||「早」と同じ。

懷詐暴憎||いつわりの心を抱き、人を害し憎む。

問一 傍線部 a 「凡」・ b 「蓋」・ c 「而已」・ d 「然」・ e 「肆」の読みを送りがなも含めて記せ。

問二 傍線部イ「豈惟怠之、又從而盜之。」を、「之」の内容をそれぞれ具体的に明らかにして現代語訳せよ。

問三 傍線部口「如吾民何」をひらがなのみで書き下せ。

(例) 学而時習之↓まなびてときにこれをならふ

問四 傍線部ハ「其為不虛取直也的矣。其知恐而畏也審矣。」とあるが、薛存義は具体的にどのような評価されているか。全体の趣旨を踏まえて、七五字以内で説明せよ。