

㊦ (小計58点)

問一 (12点) 自分の解釈を表現することよりも、ミスや息つきに気をとられていることをマエストロに見ぬかれ、はずかしく思っている。

問二 (14点) マエストロの指導力により自分の演奏の改善のきっかけを得たところに、もともと実力のある他の生徒が目の前で成長していく様子に触れて、さらにやる気が出てきたから。

問三 (12点) マエストロはクラシック音楽もエンターテインメントだと考えており、客を喜ばせるためには、悲しげな第二楽章ではなく明るく盛り上がるような第一楽章を最後にした方が良いと思ったから。

問四 (20点) 楽譜の指示通りに吹くことばかり考え、表現する喜びを失っていたのは、マエストロの人柄や指導により、本番では表現する喜びを味わうことができた。また、仲間達との演奏で一体感を得ることができ、音楽の楽しさをかみしめているということ。

㊧ (小計32点)

問一 (12点) 人間は複雑で多様な世界をありのままに理解することはできないので、単純化し、整理し、まとめることで理解できるようになるから。

問二 (20点) 大きな環境の変化に直面したとき、平均値から大きく離れたはずれ者がその環境に適応する。はずれ者の個体が標準となると、その集団からはずれた者が、新たな環境へ適応し、また新たな標準となることを繰り返すことで新たな進化が作り出される。

㊨ (小計 10点)

- (2点×5)
- |            |        |
|------------|--------|
| (1) 推測     | (2) 往路 |
| (3) 希少(稀少) | (4) 周知 |
| (5) 油断大敵   |        |

【出典】

㊦ 佐藤まどか『アドリブ』

㊧ 稲垣栄洋『はずれ者が進化をつくる 生き物をめぐる個性の秘密』