

平成二十年度 入学試験問題 国 語

文・教・経・医―医 二月二十六日(火) 一四・〇〇―一五・四五

理(□のみ) 一四・〇〇―一四・四五

注意事項

- 1、試験開始の合図まで、この冊子と答案紙を開いてはいけない。
- 2、問題冊子のページ数は一二ページである。
- 3、問題冊子とは別に、答案冊子中の答案紙が文学部、教育学部、経済学部と医学部医学科志望者には3枚、理学部志望者には1枚ある。
- 4、落丁、乱丁、印刷不鮮明の箇所などがあつたら、ただちに申し出よ。
- 5、理学部志望者は、□のみを解答せよ。
- 6、解答にかかる前に答案紙上部の折り目をていねいに切り離し、それぞれ、所定の二箇所を受験番号を記入せよ。
- 7、解答は答案紙の所定の欄に記入せよ。所定の欄以外に書いた解答は無効である。
- 8、問題冊子の余白は草稿用にも使用してもよい。
- 9、試験終了後、退室の許可があるまでは、退室してはいけない。
- 10、答案紙は持ち帰ってはいけない。問題冊子は持ち帰ってもよい。

次の文章を読んで後の問に答えなさい。

つい最近まで、人間存在をおびやかす環境としてさかんにいわれたのは、「物質社会」ということだった。それがいまでは、すっかり「情報社会」にとつてかわられた観がある。二〇世紀を大量「モノ」生産（ハード）の時代とすれば、二一世紀は大量「情報」生産（ソフト）の時代になる。人間環境の中心がいま、モノから イ、ハードからソフトへと移行しつつあるのである。

そうした大量モノ生産を実現したのは、一九世紀以降の産業革命による機械大量生産だった。つまり工業化が、都市と物質社会をつくり出してきた原動力だった。日本での産業革命は、日清戦争（一八九四〜九五）後の軽工業、日露戦争（一九〇四〜〇五年）後の重工業の発展によって、二〇世紀初頭にいちおうの達成を見る。世界中の国家が工業化にしのぎをけずったのは、それが国力増強として、帝国主義や戦争の時代を勝ちぬく必須条件となったからであり、そこでの機械は、人間の何十倍の生産力や戦闘力を持ち、不平をいわない、人間自身がつくり出した「神のワザと力」だった。

そしてその機械大量生産とそれがもたらした「物質文明」こそが、じつは神なきあとの二〇世紀美術のあり方に、科学とならぶもつとも根本的な意識変革を迫った要因だったように見える。美術の制度性を、レディメイドで逆説的に問うた注マルセル・デュシャンの「泉」（一九一七年）は、工業製品の便器だったし、前衛美術で「機械美術」や「機械美」が重要な位置を占めたのも、機械が未来と希望を見せる存在^aだったからだ。

しかし同時にそれは、美術に対するキョウウイ^aでもあった。すぐれた造形性と機能性をもつ器物が、機械による大量生産が可能になり、絵画も機械印刷による複製が可能になったことで、同じコピーでも、それまでの版画や模写・模造とは明らかに異なる状況が生まれたからである。つまり、人間と機械という制作・生産主体の二元化であり、「美術」が「手工制作」・「一品制作」を基準とするようになったのも、機械生産に対する「美術」の自己保全としての条件設定^bだったといえる。着想から制作・完成までの全工程に、生身としての人間存在が注ジュウゼン^bに注関与していることが、「アウラ^注」を生む「美術」の条件とされたの

である。

そして人間と機械という両極が新たに設定されたことで、オリジナルと複製の関係にも、それまでとは異なる階層性が生まれた。一品か複数かという数の問題だけでなく、同じ複数の中にも、手制作か機械生産かという新たなボーダーが生まれたからである。ここにおいて、一品オリジナルを一方の極として、手ワザでそれを複数制作する版画や写真・模写・模造などが連なり、機械が大量生産するもう一方の極へと、モノと価値がグラデーション状に配列されることになった。ここで重視されているのは、一品か複数かという数の問題以上に、じつは人間の直接関与の度合いであり、それが機械大量生産時代の人間存在の証明条件として見なされたのだといえる。極論すれば、同じようなものでも、人がつくれば □、機械がつかれば ハ になるということである。これは、人間以外の制作主体を想定する必要がなかった過去の時代には、ありえないことだった。

そして近代日本美術で、個や個性主義・内面表出・生命、「創作」「表現」「造形」といったことが、明治末から大正期、つまり一九一〇年代からいわれ始めることも、日本での産業革命の達成や機械大量生産の普及と無縁ではないように見える。ふつうこうした動向は、新思潮の西洋美術の紹介、あるいは明治期の国家・制度、再現リアリズム優先の西洋美術の移植に対抗する動きとして理解されている。それはそれで事実なのだが、それが、機械・大量・生産の普及した時代に同時に出現したことを考えると、それが、大量に対する個、機械に対する生命・内面(人間精神)、二 に対する創作・表現、製品に対する作品という対置構造をもつものでもあった様子をうかがわせる。機械と違って、人間は個々が異なり、内面の精神をもち、だからその表現として「美術」という造形があること。つまり、人間がつくるからこそ「美術」なのだという、機械時代における人間の証明の新モデルあるいは理論として、こうした主張が現われたのだと考えられる。

ただ、全工程への人間の直接関与という点では、ジャンルによってそもそも少し違いがあった。絵画・彫刻・工芸は、着想から制作・完成までの全工程に、作者が直接かかわる度合いが高いのに対して、デザインと建築の場合、作者はいわば原型モデルの制作者であり、その後の制作から完成までの工程に、他者や機械が介入する度合いが高い。また、「美術」が「非実用」

を志向したのに対して、デザインと建築が、あくまで「実用」を前提とした点も違っていた。つまりそれだけ、デザインと建築は、工業や産業に近く、「非美術」寄りの属性をもっていたといえる。

それは、「デザイン」という語が日本で負った属性にも端的に表われている。英語の「デザイン design」は、フランス語の「デッサン dessin」とともに、本来イタリア語の「ディセーニョ disegno」を語源とするほぼ同義の語だった。しかし日本でのデッサンとデザインは、別のものになった。おそらくそれは、英語のデザインが、産業革命の移植とともにイギリスから入り、フランス語のデッサンは、美術教育の移植とともにフランスから入ったこと、つまり、デザインは産業用語、デッサンは美術用語としての属性を、強く帯びて移植されたためと思われる。

しかし実際にはその後、デザインも建築も「美術」として定着した。これは、彼らがつくる原型オリジナルじたいに、価値と存在意義が認められたことを示し、それは現在の「著作権」に通じる考え方でもあった。むしろ著作権という発想じたい、大量生産・大量コピーという状況の出現によって生まれたともいえる。しかしなお、作品が最終的に完成するまでの全工程への作者の直接関与という点では、やはり建築とデザインは、絵画・彫刻・工芸に比べ、原型モデル以後の完成までのプロセスの多くを、他者や機械にゆだねなければならぬ。つまり、著作権にまつわる着想(概念・構想・アイディア)の部分が作者に、制作・完成のプロセスは他者や機械に^eまかされるということだ。

このことは、美術の存立根拠を、概念と物理的過程としての ホ に、分化して捉える発想が生まれたことを示している(それが、作家(概念)と職人(技術)の区別にもつながっていく)。そこで、著作権が前者に付されたことは、前者を後者に優先させる価値判断が成立したことを意味していた。ところがそれは、本来「モノ」メディアの美術にとつては、重大な矛盾でもあった。概念を制作に優先させることは、いわば思考(脳)を制作(モノ・身体)に優先させることであり、何よりモノ作品であるはずの美術において、モノより概念を優先させることになるからである。概念とモノがつねに一体的に捉えられてきた美術の歴史の中で、これははじめての状況だった。

二〇世紀の前衛美術から現代美術が問題としたのは、まさにこの点だったように見える。つまり、概念と、身体・モノ(物

質)・機械の関係を問い直すことであり、何が「作品」なのかを、人間存在との関係から問い直すことである。とくにそれは、原型オリジナル以後のプロセスにはあまり絡ま^fないデザイン・建築以上に、全プロセスに作者が直接絡む絵画・彫刻・工芸において、より顕在化した。しかもそこでは、むしろプロセスとしての身体・機械・モノ(物質)の方に、美術たるゆえんと言義を見出そうとし、そこから逆に概念や「作品」のあり方を問おうとした傾向が強い。反芸術全体に通じる身体パフォーマンスなどは、むしろ制作プロセスじたいの前面化と作品化というべきものだった。ここにおいて身体・肉体じたいが、人間存在を証明する直接メディアとして、概念(脳)と同等の意義を付与され、一方の機械は人間を外側から逆に証明するメディアとして、いわば正反の形で人間存在を証明する、「身体と機械」という表現メディアの関係式が成立したのだといえる。ここで身体は、あくまで人間側ながら、同時に物質でもある存在として、概念と物質の中間に位置することになった。

しかし、物質への強い意識という点では共通しながらも、一九六〇年代の反芸術と、すぐそれに続く六〇年代末から七〇年頃のもの派との間には、質的に似て非なる違いがある。反芸術が工業素材を多用し、物質との対峙^gをセンセイにしたのに対して、もの派は木や石・土などの自然素材を多用し、李禹煥が「出会い」といったように、物質と人間の新たな「 」や環境を模索しているように見えるからである。李禹煥が石と鉄を組みあわせ、菅木志雄が木材を建築の中に配置したように、概念によって自然・人間と物質(工業社会)をつなぎ、新たな関係(出会い)を再構築しようとしている。必然的に、そうした作品は、場や状況をつくり出す形態のものとなり、それが七〇年代以降にさかんになるコンセプトチュアルアートやインスタレーションにつながっていくように見える。

つまり、すでに否定・排除できないレベルで人間環境となった物質社会に対して、対立から共存へと移行していくのであり、そうすることで、物質社会は人間存在に深く編みこまれていったといえる。公害対策や環境意識が高まったのもこの時期であり、また人工心臓を身体にうめこむ移植が日本ではじめて行なわれたのも、この時期だった。美術は、物質と身体を概念が包みこむ「クリーン」で思索的・場的・環境的なものへと移行し、工業の中心も、重化学工業からハイテクノロジーの工学的なものへと変化している。また一九七〇年代から始まる美術館建設ブームも、クリーンで文化的な生活・精神環境への希求

と整備と捉えることができるし、この時代の熱い戦争から冷戦への移行も、トによる機械と物質のコントロールと見ることができるとして、こうした物質・身体(ハード)から、概念・テクノロジー(ソフト)へという重心の移行の延長上に、高度情報化社会とそのアートが現われるのだと考えられる。

② 一九九〇年代以降のコンピューターの急速な普及と社会変革は、圧倒的だった。それによる起業に成功した世代は、いま四〇歳半ばくらいから下の若い世代に集中しており、IT注のクシiに関しては、それより上の世代と下の世代との間に、かなり大きな断絶が生じている。一九九〇年代に登場する若い世代のアートは、サブカルチャーと交錯jしていくのが一つの大きな特徴だが、これは彼らが一九六〇年代以降の生まれの世代で、物質社会というより、生まれたときからすでに身の回りにテレビやオーディオ、カメラなどがあつた「メディア社会」の世代だったためと思われる。さらに、一九八〇年代から九〇年代生まれの世代は、同じメディアでも、アナログからデジタルの世代へと移行する。電脳社会の普及と、いまなおブームが続く脳科学の急速な進展も、おそらく表裏の関係にある。

ここにいたつて、本来モノ作品だったはずの美術のボーダーにも、根本的な状況変化が生じた。「手制作」「一品制作」を前提とせず、デジタルで完全かつ無限大のチが可能なメディア注アートの出現によって、モノであることじたいの前提がくずれたからである。そこでは視覚性と、コンセプトやメッセージ性が特化され、とくに現在の「情報」の属性である「コミュニケーション」性(双方向)や多元性が前面化してきている。そうした中でもっとも重要な特徴は、身体性とモノ性の大きな後退である。

またハード(モノ)からソフト(情報)へという時代論理の移行は、美術館や展覧会・美術市場といった美術の社会制度にも、大きな影響を与えている。それらの制度は、モノであることを前提に、収集・展示・売買が行なわれてきたからである。メディアアートの場合は、著作権の部分が比重を増し、むしろ音楽などの状況に近づきつつある。また美術館や図書館は、従来、モノの収集・保存・公開を前提に、組織や人員配置・予算が組まれてきたが、近年は情報サービスが重要度を増し、事業の活動形態にも変化が生じている。

コンピュータの普及と進歩による社会変革は、始まったばかりでそのただ中にあるため、まだ客観視はしにくい。ただ、一九九〇年代以降の社会とアートを考えるとき、その先導者だったアメリカは好況で、日本はバブル崩壊後の不況の時代だったことは、留意すべきかもしれない。東西冷戦体制の崩壊で、世界が流動化し、ただでも未来が見えなくなった中で、日本ではそれが出口の見えない不況と重なり、希望のない未来に向かつて、子供と若い世代が生きてきている。そのためか、日本の電脳社会には孤独と不安がつきまとう。身体なきバーチャルのコミュニケーションと人間関係は、この時代に逆に復活し、しかしどこか空虚でゆがんだ人間像の表現に、端的に表われることになる。

(佐藤道信『美術のアイデンティティー』による)

【注】

- マルセル・デュシャン Marcel Duchamp…(一八七〇～一九六八)フランスに生まれアメリカで活躍した美術家。
- アウラ Aura…(アウラ)ではオリジナルの芸術作品が一回限りで放つ崇高な特有の輝き。
- 反芸術…一九一〇～七〇年代に次々と興った芸術思想・運動の総称。既存の伝統的な芸術の枠組みを批判し、新しい表現や様式を実践した。
- もの派…一九七〇年前後の日本で展開された美術運動。土、石、水などの素材にほとんど手を加えない設置制作を中心に展開された。
- 李禹煥…(一九三六～)韓国に生まれ日本で活動する美術家。もの派の中心的作家。
- 菅木志雄…(一九四四～)美術家。もの派・インスタレーションの中心的作家。作品に、大きな角材を窓に立てかける「無限状況」など。
- コンセプチュアルアート conceptual art…概念を重視し文字、記号、写真、映像、行為等を用いる芸術運動。第二次大戦後に主に欧米で興った。
- インスタレーション installation…設置「展示」を意味する美術用語。空間に彫刻や立体等を設置して意味空間を構成する手法。
- IT…インフォメーション・テクノロジー information technology の略。インターネット、通信、コンピュータなど情報に関する技術。
- メディアアート media art…コンピュータなどデジタルメディア媒体の先端技術を取り入れた芸術作品の総称。

問一 傍線部 a、g、i および j のカタカナは漢字に、漢字は読みをカタカナに、それぞれ改めなさい。

(hについては、解答せず、答案紙の所定の解答欄に斜線を引きなさい。)

問二 空欄

イ

ウ

チ

 に入るべき最も適切な漢字二字の熟語を文中から抜き出して答えなさい。

問三 傍線部①について、「デザインや建築」と他の美術との共通点・相違点を文中の言葉を使って説明しなさい。

問四 傍線部②によって美術にどのような特徴が現れたと筆者は述べているか。最も端的に表す表現を文中から十五字以内で抜き出しなさい。

問五 筆者は「著作権」という考え方がどのようにして成立したと考えているか。「人間」「機械」「概念」という用語を用いて八〇字程度で説明しなさい。

問六 筆者はこの文章で、二〇世紀の美術史において「人間」の「身体」がどのように変化したと述べているか。二〇〇字以内で説明しなさい。

次の文章は、中国の故事や説話を日本風の話に翻案した『唐物語』の一話である。これを読んで、後の問に答えなさい。

昔、徳言といふ人、陳氏と聞こゆる女にあひ具したりけり。容貌いとをかしげにて心ばへなど思ふさまなりければ、互ひに浅からず思ひかはして年月をふるに、思ひのほか世の中乱れて、ありとある人、高きも卑しきも、さながら山林に隠れまどひぬ。さがたき親はらからも四方にたち別れて、おのがさまさま逃げさまよへるなかに、この人、別れを惜しむ心誰にもすぐれたりければ、人知れずもろともにあひ契りけり。「我も人もいづかたとなく失せなむ後、おのづから世の中しづまりてまともあひ見ることありなむものを、そのほどのありさまをばいかでか互ひに知るべき」と聞こえさするに、女の年ごろ持たたりける鏡を半より切りて、おのおのその片々を取りて、「月の十五日」ことに市に出だして、この鏡の半ばをたづねさするものならば、必ずあひ見て互ひにそのありさまを知るべし」と言ひつつ、いといたううち泣きて別れ去りぬ。

その後、この夫、恋しさわりなくおぼえて、いたづらに月日を過ぐすまに、いかなる人に心をうつして契りしことを忘れぬらむと、胸の苦しさ抑へがたくぞおぼえける。

まず鏡われて契りしそのかみのかげはいづちかうつりはてにし

かやうに思ひやりけるにしも、容貌のなまめかしくはなやかなるにやめで給ひけむ、時の親王にておはしける人に、限りなく思ひかしづかれて年月をふるに、ありしには似るべくもなきありさまなれど、この鏡の片々を市に出だしつつ、昔の契りをおの心にかけて、世の常は下燃えにてのみ過ぐしけるに、鏡の割れ持ちたる人としてたづねあひて、男女のありさま互ひにおぼつかかならず知りかはしつ。女、これを聞きけるよりおぼえず悩ましき心地うちそひて、うつし心ならぬ気色を見とがめて、親王あやしみ問ひ給ふを、さすがにおぼえてしばしば言ひ紛らはしけれど、強ひてのたまはずれば、わびしながらありのままに聞こえさせつ。親王、これを聞き給ふに御袖も絞らあへず、あはれにいみじく思されけるにや、装ひいかめしきさまに出だし立てて、昔の男のもとへ送り遣はしたるに、徳言、限りなく嬉しきにつけても、まづ涙ぞ先立ちける。

契りおきし心にくまやなかりけむ再びすみぬな川の水

C
卑しからぬありさまを振り捨てて昔の契りを忘れざりけむ人よりも、親王の御情けはなほたくひあらじや。

(一部文章を改変した箇所がある。)

【注】 ○ます鏡……よく磨かれた、曇りのない鏡。

○われて……「割れて」と、無理に、強いての意の副詞「われて」を掛ける。

○なか川……地名の「中川」(平安京の東部を流れる川)と、「なか」に「(夫婦の)仲」を掛ける。

問一 波線部 a ～ d の動作の主体は誰か。次のア～エのうちから選んで答えなさい。

ア 徳言 イ 陳氏 ウ 親はらから エ 親王

問二 二重傍線部「忘れぬらむ」を、文法的に説明しなさい。

問三 傍線部 A を、言葉を補いつつ、わかりやすく口語訳しなさい。

問四 傍線部 B「ありのままに」とは、具体的にどのような事情をいうのか。その内容を説明しなさい。

問五 次の文章は、和歌 X および Y の表現について説明したものである。空欄①～④にあてはまる漢字一文字を答えなさい。

X の歌の「うつり」には、「①り」と「②り」が掛けられており、「①り」は、「ます鏡」「かけ」と縁

語の関係になつている。また、Y の歌の「すみ」には、「③み」と「④み」が掛けられており、「③み」は「川」「水」と縁語の関係になつている。さらに「なか川」の「なか」には、「(夫婦の)仲」も掛けられている。

問六 傍線部 C は、筆者の主張にあたる部分である。「人」が具体的に誰を指すのか留意しながら、わかりやすく口語訳しなさい。

次の文章を読んで、後の問に答えなさい。但し設問の関係で送り仮名を省いた部分がある。

夫強不自強、因弱以奉強。弱不自弱、因強以禦弱。故弱爲強者、

所伏、強爲弱者所宗。上下相制、自然之理也。然則所謂強者、

豈壯勇之謂耶。所謂弱者、豈怯懦之謂耶。蓋在乎有德、不在乎

多力也。何以言之。夫金者天下之至剛也。水者天下之至柔也。

金雖剛矣、折之而不可續。水雖柔矣、斬之而不可斷。則

水柔能成其剛、金剛不輟其弱也。

夫所謂德者何。唯慈唯仁矣。所謂力者何。且暴且武耳。苟以

仁慈則天地所不違、鬼神將來舍而況於邇乎。苟以暴

武則九族所離心、六親所側目、而況於遠乎。是故德者兆庶

之所^レ頼^ル也。力者一夫之所^レ恃^ム也。矜^{ホコルガ}一夫之用^ヲ、故不^レ可^レ得^ニ其強^{キヲ}。乘^{ズルガ}兆庶之恩^ニ、故不^レ可^レ得^ニ其弱^{キヲ}。是以^テ紂^ハ能^ク索^レ鐵^ヲ、天下懼^レ之^ヲ。如^シ虎狼^ノ、堯不^レ勝^テ衣^ニ、天下親^{シム}之^ニ。如^シ父母^ノ、然^{ラバ}虎狼雖^モ使^{ムト}人^ヲ懼^レ之^ヲ、豈可^レ言^フ虎狼強^ニ於^リ人^{ヨリ}。父母能^ク令^{ムルハ}子^ヲ親^{シマ}之^ニ、豈可^レ言^フ父母弱^ニ於^リ子^{ヨリ}。

耶。則^チ強弱之理、固亦明^{ラカ}矣。

(羅隱『両同書』による)

【語注】

- 怯懦—臆病なこと。
- 輟—止めること。
- 來舍—來たり止まること。
- 邇—近いこと。
- 九族—高祖父・曾祖父・祖父・父・自己・子・孫・曾孫・玄孫にわたる九代の親族。
- 六親—父・母・兄・弟・妻・子の総称。また父・子・兄・弟・夫・婦の総称。
- 側目—目をそらしてまともに見ない。
- 兆庶—多くの民。万民。
- 紂—中国古代の殷王朝の天子。
- 索鐵—鉄を繩のように扱ふこと。怪力。
- 堯—中国古代の伝説上の帝王。

問一 波線部 a「能」b「苟」c「況」の読みを、それぞれひらがなで記しなさい。

問二 傍線部 1「自然之理」を筆者の意図に沿って分かりやすく説明しなさい。

問三 傍線部 2「所謂強者、豈壯勇之謂耶」を書き下し文にしなさい。

問四 傍線部 3「蓋在_レ乎有徳、不_レ在_レ乎多力也」は、どういうことをいうのか、説明しなさい。

問五 傍線部 4「金雖_レ剛矣、折_レ之而不_レ可_レ以續_二」を現代語訳しなさい。

問六 二重傍線部ア「紂」、イ「堯」に対して、「天下」の人々はどのような人々であったのか、説明しなさい。

問七 傍線部 5「強弱之理」とあるが、筆者のいう「強弱」観とは、どのようなものか。本文の趣旨を踏まえて百五十文字以内で述

べなさい。