

# 国 語

( 1 期 )

## 国語(1期)

### 第1問

次の文章(文章A～C)は、諏訪正樹著『身体が生み出すクリエイティブ』からの抜粋(文章Aは第3章、文章Bは第6章、文章Cは第8章のそれぞれ一部分)である。これらの文章を読んで、あとの問いに答えよ。

#### 〔文章A〕

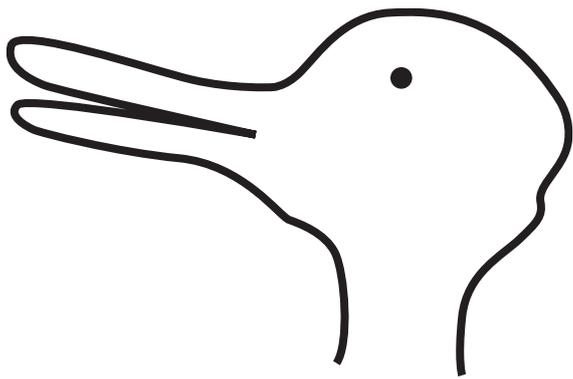


図1 曖昧な絵：duck and rabbit

心理学には、曖昧な絵や図形を多様に解釈するという課題がある。図1の duck and rabbit という絵は有名である。左の二つの細長い要素をくちばしだと思えば「あひる」、それを耳だと思えば「うさぎ」に見える。多様解釈とは、一つの絵や図に様々な解釈を施すことである。くちばしや耳だと思うのが「解釈」、その部分要素の視覚的特徴に意識を当てることが「着眼」で、その両者に順序はなく、ほぼ同時に起こる。

この絵はあまりにも有名なので、多様な解釈を考案するときの気持ちは、学者たちにはもはやわからない。初めてこの絵を見て「あひる」だと思った人が、次の瞬間に「あ、うさぎにも見えるな」と思えたとしたら、それは「あひる」と認識するための知覚的特徴や解釈の縛りから解かれたのである。「うさぎ」と認識するときには、絵の右端にちよつとした凹みがあると、この知覚的特徴に留意し、それに「口」という解釈を与えているのかもしれない。「あひる」と思っているときにはその凹みには必ずしも気づいていなかっただろうに。そうした新しい知覚的特徴に初めて留意できたとき、それまでの縛りから解かれる可能性は高い。

「あひる」だと認識しているときに、この凹みにすでに気づいていて、「このあひる、何者かに殴られて（もしくは頭をぶつけて）、可哀想に、後頭部が凹んでいるよ」なんて解釈をしていたとしたら、そう解釈したことが強い縛りとなって、「うさぎ」という新しい解釈が出にくくなるかもしれない。

曖昧な絵や図の多様解釈は、着眼と解釈をリフレッシュすることを要求される課題である点で、デザイン事例と同じである（一般に、デザインという営みにはそれが要求される）。しかし、duck and rabbitを始めとする心理学で有名な絵は、誰でもたやすく気づける正解が二つある場合がほとんどであり、過去の気づきや解釈の縛りを乗り越えて「多様」に解釈するというほどの難しい課題ではない。

そこで、私は、誰もが気づくような優位な解答が存在しない、なんにでも解釈できそうな曖昧図形を自ら描き、実験参加者を集めて実験を試してみた。

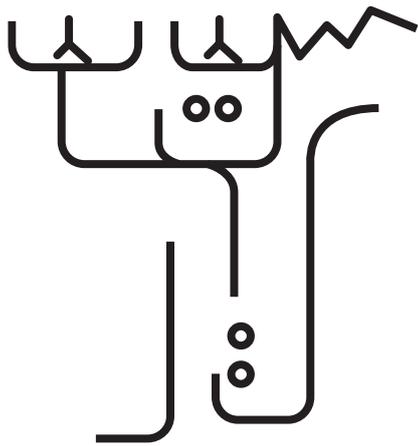


図2 曖昧図形

例えば、図2の中に何が見えるかを考えてほしい。課題を簡単にするために、「図の全体を解釈する必要はない。図の一部分だけに注目し、それが〇〇に見える」という解答でも構わないことにしよう。一つ解釈が見つかったらそれを即座に捨てて、次から次に新しい性質や関係性に着眼して、それに解釈を与えてほしい。

あなたは、一分間に何個解釈を生み出すことができるだろうか？ もし一〇個以上の解釈をひねり出せたとしたら、とても素晴らしい。時間が経つにつれて、それまでの解釈に縛られて新しい解釈が急に出なくなる。

例えば、図2の上に、「人」というような形とその周りを平たいU字形が囲んでいる部分図形が左右に二つ並んでいる。これに着眼して「メガネをかけた面白い顔」が見えると答える人は、私の実験でも非常に多かった。右側の部分図形の下に小さな丸が二つ

左右に並んでいる部分が鼻に見えることも作用して、その付近が「顔」に見える。図の一部だけを解釈すればよいので、その右側に延びているジグザグのラインは無視してもよい。

図のほんの一部だけを解釈した極端なケースとして、左下にある九〇度に曲がった線分を「六角レンチ」と見立てた参加者もいた。「六角レンチ」に見立てることができた理由は、「ただ曲がっている」と見るのではなく、「曲がっている部分が尖っていない」と、丸みを帯びた曲がり方をしている」という性質に着眼できたからかもしれない。「ただ曲がっている」と見るよりも、かなり精細な見方ができている証なので、「六角レンチ」も十分クリエイティブな解答だと私は思う。

実は、この図を描いたとき、私はこの図を「バーテンドー」と命名した。読者のみなさんはこの中にバーテンドーを見ることができただろうか？「え？どこに？」多くの人がそう答えるかもしれない。

「人」というような形とその周りを平たいU字形が囲んでいる部分図形を、要素Aと呼ぼう。要素Aが左右に二つ並んでいること、そして、既に私が「メガネをかけた面白い顔」という解釈に言及していることから、読者の方々は知らず知らずのうちに、そういう見方に縛られているのだ。全く同じ形のものが二つ並んでいるのを見ると（特に左右に並んでいると）、私たちはそれを「目」であると解釈してしまう傾向がある。

実験で検証したわけではないが、日常生活でそういう経験をした覚えはないだろうか？例えば、トイレに入っているときに壁紙をじっと見つめて、様々な模様の中に意識を浸らせていると、ある部分に生き物の顔が見えてくることがある。二つの似たような形が隣接していると、それを意識の中でブルーピングして（ペアにして）、解釈を与えるのだ。

高等動物の顔には目や鼻や耳など、ペアで存在している要素が多い。さらに、観察対象の顔を認識することは、生き物として自然な認知である。そういう理由から、似た形の並びをブルーピングして顔の一部分（特に目）と認識する傾向が人にはある。

だからこそ要素Aの並びはどうしても目に見えてしまい、一旦そういう認識をするとそれ以後の縛りになりやすい。要素Aの並びを常にペアとして認識して、「面白い顔」、「ゲームキャラクターの顔」、「おっさんの寝顔」などと、様々な解釈を生み出したと

しても、「顔」からは逃れられない。

種明かしをすると、図2は、要素Aをペアとしてみることを外したときに「バーテンドー」が見えてくる。右側の要素Aと、その下に位置する二つの小さな丸、二つの小さな丸の下に位置するU字の集合を、「人の顔」と認識してみてもほしい。先ほどまで「鼻」と認識していた二つの小さな丸は「目」、その下のU字が顎のラインである。右側の要素Aはおそらくコックさんが被っている帽子のようなものだろうか。

するとどうだろう、左側の要素Aは、カクテルグラスが逆さまに載っているトレイに見えないだろうか？　そして要素Aに延びて途中で九〇度曲がっている線は、この人の右腕である。顎のラインの下に垂直に延びている直線は制服の輪郭、そして縦に二つ並んでいる小さな丸は制服のボタン。もうバーテンドーの姿が浮かび上がってきたと思う。このバーテンドーは左手も少し斜め上方向に伸ばし、右足も前に突き出している。

## 〔文章B〕

私の専門分野は、人が身体知を学ぶさまについての研究である。頭で計画して実行するというよりは、身体が発露として繰り出す実践的な知恵のことを「身体知」と呼ぶ。

身体知は、いつの間にか体得していることが多い。 I、意図的に学ぶことも多々ある。スポーツ、楽器演奏、ダンスなど、身体スキルは身体知であり、練習しないと体得することはできない。俳優、デザイナー、アーティストというプロフェッショナルな人々の技も身体知である。初めからプロ性を示す天才俳優もいるにはいるが、若いときには大根ぼかった役者が次第に渋い味を出す俳優へと進化を遂げることもある。「いろいろ考えて、実践して、演技するという身体知を学んだんだなあ」と敬服する。

クリエイティブな知にしても、お笑い芸人たちの

甲

なボケやツツコミや、大喜利での解答にしても、まさに身体知であ

る。身体や感情の発露としてそういった反応を繰り返している。

私は、身体知を学ぶためには、<sup>ア</sup>「しかるべき方法がある」と考えている。やみくもに練習しても体得はかなわない。私の基本思想の第一は、「自分の身体が感じていること（以下、「体感」と書く）に向き合って、体感の微妙な差異や類似性を感じ、反応するように身体を制御することを目指す」ことだ。第二に大事なことは、体感の差異を感じて制御する域に達するためには、ことばの力をうまく利用することが肝要であるということだ。

この二つをうまく<sup>a</sup>成就させる方法として、私はかれこれ十数年「からだメタ認知」という認知科学的手法を提唱してきた。その詳細は拙著『「こつ」と「スランプ」の研究―身体知の認知科学』に譲り、ここではエッセンスだけを紹介する。

体感の差異を感じとりうまく制御することが最大の目的のだが、困ったことに、体感という<sup>b</sup>代物は実に刹那的で、すぐに流れ去ってしまう。身体が上手く機能しているときは、ちゃんとした体感が体内を貫いている。私は野球をやる人間である。上手く打てたときには、客観的に外から観察しても力みなく各部位が連動しているが、内感的にも、実に滑らかで軽やかな体感が生じているものだ。

ただ、そういう体感は長くは続かない。絶好調のときと同じように各部位を連動させているつもりでも、そうならないことが多々ある。そんなときはたいてい体感がずれている。体感に向き合っているつもりでも、本当のところは向き合えていないから、体感がずれていることに気づかない。微妙な差異を感じ取り制御することが目的なのに、体感に向き合えていないと勝負にならない。

Ⅱ、体感に向き合うために、どうすればよいか？ 私が提唱しているのは、<sup>A</sup>ことばの力を借りて体感への留意を保つということだ。まずは、体感を言葉で表現してみるから始める。体感みたいな<sup>B</sup>としたものをことばで表現したって、正しくきちんと表しきれない！ と多くの人が反論するだろう。その反論自体は正しい。しかし注目すべきなのは、「正しく、きちんと」表現することが必須なのではないということだ。

哲学的には、身体とことばは全く別の性質を持っている。身体は全体性で成り立ち、ことばは世界を分節化する。「青い」ということばは、本人にとって、「青いもの」と「青くないもの」を分けること、それを分節化という。分節化することばは、ある特定の側面にだけ焦点化することばでもある。

Ⅲ、体感をことばで表現しようとする、本来全体性で成り立っている身体の、ある特定の側面にだけ着眼することになる。体感の全てを表現しつくせないのは当然なのだ。

しかし、それでよいというのが、からだメタ認知理論の骨子である。ことばの力を借りるとは、身体だけではどうしようもない別の機能を合わせて発揮させることである。ことばは連想という技を有している。ことば同士の連想関係や、知識に基づく論理的関係をたぐって、あることばから別のことばに飛躍することができる。

あるときの体感Aを、なんとかことばで表現したとしよう。そこで使用されたことば（複数個あるとして、ことば群Aと呼ぼう）の観点から、身体のある特定の側面を焦点化したわけである。

Ⅳ、ある日本酒を味わったときの体感を「確かに甘い」とは甘いだけでなく、単なる柔らかい微笑みのような甘さではなくて、何だかジリジリと舌の表面が深くえぐられるような摩擦感を感じる甘さ」と表現したとしよう。これらがことば群Aだ。

ことば群Aのことばから連想できることばはたくさんある。連想で新たに意識に上ったことばの数々をことば群Bとしよう。「摩擦感」や「えぐる」から「砂場」を連想し、「ジリジリ」から「夏の湿気のある暑さ」を連想したとしよう。

次にやるべきことは、新たなことばの観点で、再度自分の身体にプローブを入れる（眺め直す）ことである。「砂場」「夏」「湿気」「暑さ」といったことばを念頭に置いて、同じ日本酒を味わってみる。するとどうだろうか。面白いことに、体感Aを意識していたときとは異なる、新しい体感に気づけるはずである。そこで得られた体感をBとしよう。

それをことばで再度表現してみると、「なんだか、粉末や粒子を感じる。その粒子はココロと流れるというよりは、粘りっこく互いにつつき合っている」などとなるかもしれない。砂場、湿気などの影響で、新しい体感に気づいたというわけだ。

体感Aはこの人がこの日本酒に感じる一つの側面、体感Bは別の側面であるといつてよい。ことばで表現するということは、何

かの側面に焦点化して他の側面を捨てることであり、ことばの力を借りると、意識に上る体感はこのように移り行く。

ここまで述べてきた理論の重要なポイントは、ことばで表現すると、そのことば群とその体感の間に意識上の紐付けができて、イヤもすると忘れ去ってしまう体感への留意を保てることだ。ことば群Bで体感Bを見出した後も、ことば群Aで感じていた体感Aを忘れ去るわけではない。体感AもBも、それぞれ、その日本酒の味わいの一つの側面であるが、それらを渡り歩きながら、各々の体感への留意が保てる。だからこそ、体感の微妙な差異や類似性を感じたり、足したり引いたりして、体感と向き合うことが促されるのである。

## 〔文章C〕

読者のみなさんは、自宅から最寄り駅までどんな道を歩いているだろうか。道を選ぶとき、所要時間が最大の関心事であることに間違いはない。特に朝の忙しい時間帯には、誰しも一番早く<sup>d</sup> タドリ着ける道を選ぶものだ。交通量がなるべく少ない道を行きたいという尺度で選ぶ人もいるかもしれない。

もし、複数の選択肢があつて、どれで行ってもあまり時間が変わらない時、どんな尺度で道を選んでいいのかを自問自答してみよう。「この道の雰囲気が好きだから」。そういう気持ちがあつてもあるなら、それは、所要時間や交通量といった尺度とは異なる尺度を持っていることになる。所要時間や交通量は **丙** な尺度だが、「好きだから」というのは **丁** な尺度だ。【1】

「好きだから」を、もう少し掘り下げてみよう。その道の何が好きなのかをできるだけ言葉で表現するのだ。道がまっすぐ延びていて、朝、気持ちがあつたりするから。道が適度に細くてクネクネと曲がっていて、一度に全部を見通せないが、近づくとふと何かに遭遇できる感覚にちょっとした魅力を感じるから。その道はちょっとした上り坂になっているので、朝ぐつぐつと踏ん張って上っているうちにやる気スイッチが入るから。「好き」を掘り下げると、いろいろ出てきそうだ。

道が真っすぐか曲線を描いているか、坂道か平坦か、どのくらいの道幅か。これらは道が持っている性質である。道の周りにどんな木が生えていて、どれがどれくらい道に覆いかぶさっているか。どんな建物に囲まれている道か。並木はあるか。あるとしたら、どんな葉の生いしげり方をしているか。どれくらい手入れがされているか。どんな間隔で並んでいるか。

住宅街なら、家々の塀は（どんな）石垣か（どんな）垣根か。商店街には、どんな街灯やサイン／看板があるか。

道の形状から始まって、商店街のサインや看板まで、列挙したものはすべて、街が有している変数（着眼点）である。ある道のこういうところが好きかと改めて問われれば、いくつかの変数を列挙して、それなりの理由を語る事ができる。普段、言葉でそういう変数群を意識しているか否かにかかわらず、あなたの身体はその変数群に直に接していて、その総体として「ある雰囲気」を感じ取っている。

その変数群に意識を及ぼすことが「着眼」であり、その総体から「ある雰囲気」を感じ取ったり、好き嫌いを判断したりすることが「独自の解釈」である。

同じ道を歩いても、人によって着眼する変数や解釈は大いに異なる。自分なりの着眼と解釈を得ることが、クリエイティブの基本であることを本書では説いてきた。自分が住む街に対して自分の身体が直に感じとっていることに向き合い、それを意識して（言葉にして）みよう。それは、まさにクリエイティブな日常行為なのだ。【2】

第6章で「からだメタ認知」という、体感に向き合う手法を紹介した。<sup>B</sup> 街の雰囲気や、道の好き嫌いを語ってみる習慣をつけると、街でからだメタ認知を日々実践することになる。それは、街に対する感じ方を進化させ、ひいてはコミュニティに対する愛着を深めることにつながる。

街でからだメタ認知を実践する習慣がつくと、最初は、定番の変数群にしか意識が及ばないかもしれない。しかし次第に、些細な、自分だけしか気づかないような変数にも意識が及ぶようになる。着眼できる変数が詳細化し、多様化する。またそれらの関係にも意識が及ぶようになる。例えば、道が狭くて、曲がっているし、更に（曲率の内側から）木々が覆いかぶさっているため、行

く先が見渡せなくて、若干の上り坂だから、一步一步進むごとに景色がゆっくりと立ち現れてくる様子がたまらないのだ、というように。いろいろな変数が関係して自分が好きな雰囲気構成されている、という解釈を得ることができるのだ。

天候、温度や湿度、風が吹いているかどうかに応じて、見通せない陰からゆっくりと立ち現れてくるものごとは、毎日少しずつ異なるかもしれない。自分の街の些細な変化に、そして身体に生じる体感の微妙な差異に、気づくようになる。【3】

詩人、画家、小説家、デザイナー、彫刻家といった職業の人たちは、まさに、この種のことを日々やっているのだと思う。第3章で曖昧図形の多様解釈というお題を紹介した。一つの線図から多様な解釈を<sup>e</sup>セイセイし続ける度合いにおいて、<sup>c</sup>デザイナーだけが突出していたのは、こういうことなのだ。些細な変数に新鮮な心持ちで着眼できること、それに自分なりの解釈を施せることは、曖昧図形の多様解釈課題でも、街でも同じことだ。【4】

どんな変数に着眼すればよいか、どんな解釈を施せばよいかに正解はない。正解があると無自覚に思い込み、それを追い求めることは、クリエイティブの敵である。身体から生じている体感に直に向き合い、身体の反応として何らかの変数に着眼し、身体の発露として解釈を生み出す。

自分が比較的よく反応しがちなパターン（着眼点のセットや、着眼と解釈のセット）があるなら、それを自覚して、なるべく封印するのも策である。定型パターンを外すことは、認識フレームを固定化しないということでもある。身体が直に接している「現出」を意識しようとすることが、固定化しつつあるパターンを封印することにつながる。【5】

問一 線部 a～e について、漢字は読みがなを、カタカナは漢字に直したものを、各群の①～④からそれぞれ一つずつ選べ。

解答番号

1

5

a

成就

- 1
- ④ ③ ② ①
- せいしゅう せいじゅ じょうしゅう じょうじゅ

b

代物

- 2
- ④ ③ ② ①
- よぶつ だいぶつ たいぶつ しろもの

c

関心事

- 3
- ④ ③ ② ①
- かんじんごと かんしんじ かんしんごと かんしんこと

d

タドリ

- 4
- ④ ③ ② ①
- 述り 巡り 辿り 迂り

e

セイセイ

- 5
- ④ ③ ② ①
- 生成 成生 製精 精製

問一 〜〜線部ア・イの本文中における意味として最も適切なものを、各群の①〜⑤からそれぞれ一つずつ選べ。

解答番号 6 ・ 7 (ア： 6、イ： 7)

ア しかるべき

- 6
- ① それ相応の
  - ② 指導されて理解する
  - ③ 適切と思われる二つの
  - ④ 人によって道筋の異なる
  - ⑤ 実現に不可欠ないくつかの

イ ややもすると

- 7
- ① 例外なく
  - ② 場合によっては
  - ③ 年齢を重ねるとともに
  - ④ 限度を超えてしまうと
  - ⑤ 個人による差異はあるが

問三 空欄 I へ IV を補うのに最も適切な言葉を、次の①〜⑥からそれぞれ一つずつ選べ。(同じものを繰り返し用い

てはならない)

解答番号 8 へ 11 (I： 8、II： 9、III： 10、IV： 11)

- ① しかし
- ② そして
- ③ だから
- ④ 例えば
- ⑤ つまり
- ⑥ では

問四 空欄 甲 ・ 乙 を補うのに最も適切な言葉を、次の①〜⑥からそれぞれ一つずつ選べ。(同じものを繰り返し用い

てはならない)

解答番号 12 ・ 13 (甲： 12、乙： 13)

- ① 曖昧模糊
- ② 荒唐無稽
- ③ 支離滅裂
- ④ 無理難題
- ⑤ 理路整然
- ⑥ 臨機応変

問五 空欄 丙・丁 を補うのに最も適切な言葉の組み合わせを、次の①～⑥から一つ選べ。

解答番号 14

丙 丁

- |   |     |   |     |
|---|-----|---|-----|
| ① | 客観的 | — | 主観的 |
| ② | 形式的 | — | 実質的 |
| ③ | 後天的 | — | 先天的 |
| ④ | 絶対的 | — | 相対的 |
| ⑤ | 抽象的 | — | 具体的 |
| ⑥ | 表面的 | — | 本質的 |

問六 次に示すのは、「文章A」を読んだ後に、教師の指示を受けて生徒が曖昧な絵や図形の解釈について意見を発表している場面である。「文章A」の趣旨に合致しないものを、次の①～⑥から二つ選べ。ただし、解答の順序は問わない。

解答番号

15

16

- ① 生徒A——私は最初、図1を「うさぎ」だと解釈しました。それは、まず図の中央に描かれた黒い点に着眼して、次にそれを「動物の目」だと解釈したからだと思います。
- ② 生徒B——私は図1を「うさぎ」でも「あひる」でもない他のものとして認識しました。けれども、図をどのように解釈するかは人それぞれで、解釈の結果に優劣は存在しないと思います。
- ③ 生徒C——私は最初、図1の左に伸びた細長い部分に着眼し「あひる」だと解釈しました。しかしその後、図をやや斜めに傾けたところ、同じ部分が耳に見えてきて、「うさぎ」という別の解釈をすることができました。これは、図を斜めにすることで解釈がリフレッシュできたのだと思います。
- ④ 生徒D——私は筆者の解説を読んでも、図2を「バーテンドー」とは解釈できませんでした。これは、右側の「要素A」の下に位置する小さな二つの丸を「目」と認識してしまい、二つの要素Aをペアとして目と解釈できなかったことが原因だと思っています。
- ⑤ 生徒E——私は図2を初めて見たとき、筆者が「要素A」と呼んでいる二つの部分をペアで目と解釈しました。そのため、筆者の解説を読んでも、図が「バーテンドー」に見えるまで時間がかかりました。これは、一度生まれた解釈が新たな解釈を妨げたのだと思います。
- ⑥ 生徒F——私は、筆者が「要素A」と呼んでいる二つの部分のうちの右側と、さらにその右側のジグザグのラインを指で隠してみました。すると、筆者のいう「バーテンドー」がはっきり見えてきました。これは、要素Aの並びを目と捉える認識から逃れるために有効だったと思います。

問七 「文章B」中の傍線部A「ことばの力を借りて体感への留意を保つ」とはどういうことか。その説明として最も適切なものを次の①～⑤から一つ選べ。

解答番号

17

- ① 意識に上る体感ははかなく移ろい行くものだが、それを世界を分節化するはたらきをもつ言葉によって固定化し、うまく制御しようとする事。
- ② 身体全体で感じるものが体感であるが、その特定の側面だけをことばで焦点化することによって、ことばと体感を意識の上で関連させること。
- ③ 体感は全体性の上に成立するものであるが、それを特定の側面を焦点化することによって表現することで、一部ではあれど記憶に残そうと試みる事。
- ④ 体感はいまよく制御することが困難なものであるが、ことばのもつ連想という技を巧みに活用することを通じて、体感の全てを表現しつくそうと努める事。
- ⑤ 体感はいらしめ的で長続きしない性質のものであるが、あることばから別のことばへと飛躍する連想のはたらきによって、身体のある特定の側面を焦点化すること。

問八 「文章C」中の傍線部B「街の雰囲気や、道の好き嫌いを語ってみる習慣をつけると、街でからだメタ認知を日々実践することになる」とあるが、筆者は「街でからだメタ認知を日々実践すること」についてどのように考えているか。「文章B」の内容も踏まえて、最も適切なものを次の①～⑤から一つ選べ。

解答番号

18

- ① 着眼点や解釈はどのようなものであれ、街について感じていることをことばによって表現することで自分の体感に向き合うことができるようになり、そこから日常のパターンを固定化し封印できると考えている。
- ② どんな着眼点や解釈であっても、街について自分が感じたことをことばで表現し微妙な体感の差異を捉えられるようになれば、街に対する定番の変数群に意識が及ぶようになると考えている。
- ③ 最初のうちは上手くできなくても、街について感じたことをことばで表現する実践を重ねそれを習慣化していけば、ことばを上手く操って体感を細部まで表現できるようになっていくと考えている。
- ④ 定型的なパターンに基づく着眼点や解釈であっても、それを自分のことばで表現できるよう実践を積んでいくことにより、徐々にクリエイティブな感受性を体得することができるようになると考えている。
- ⑤ 街について感じていることをことばによって表現することで、自分の体感の微妙な差異に気づくことができるようになり、ひいては自分だけの着眼点や解釈を得られるようになると考えている。

問九 「文章C」中の傍線部C「デザイナーだけが突出していたのは、こういうことなのだ」という記述によって筆者が述べようとしているのはどのようなことか。「文章A」の内容も踏まえて、最も適切なものを次の①～⑤から一つ選べ。

解答番号

19

- ① 目にしたもののどの部分に意識を向けそれをどう解釈するかという点において、デザイナーは他の人々より多様な視点をもちうるということ。
- ② 自分がよく反応しがちなパターンを自覚しその固定化を防ぐという点において、デザイナーに要求される努力は並々ならぬものがあるということ。
- ③ 些細な事物の変化を繊細に体感し豊かなことばで表現するという点において、他には比肩する者がない能力をデザイナーは持っているということ。
- ④ ある一つの図からいくつの解釈を生み出すことができるかという点において、多くの芸術家の中でデザイナーだけが傑出した能力を発揮するということ。
- ⑤ 自分が好きな雰囲気を構成する変数の多様性とクリエイティブな感受性の度合いという点において、デザイナーは他の人々と比べものにならないということ。

問十 次の文は、もともと「文章C」の中に記されていたものである。この文が入るべき最も適切な箇所を次の①～⑤から一つ選べ。

解答番号

20

ここまで来れば、もうかなりクリエイティブな感受性を体得していることになる。

- ① 【1】
- ② 【2】
- ③ 【3】
- ④ 【4】
- ⑤ 【5】

## 第2問

次の各問いに答えよ。

Tさんは、ある漢字の書き取りの問題について、次のような過程によって解答を決定した。

(問題)

- ア 高校生を対シヨウとした授業。
- イ 左右対シヨウの図形。
- ウ 二人の性格は対シヨウ的だ。
- エ 対シヨウ療法を施す。

(解答の過程)

辞書で「タイシヨウ」という項目を調べたところ、解答の候補として次のような熟語とその意味の説明を見つけることができた。

- ・「対症」… 症状に対処すること
- ・「対照」…
- ・「対象」…
- ・「対称」…
- ・「対償」… (法律用語)「対価」に同じ

これらから、

ア⇨、「イ⇨、「ウ⇨、「エ⇨「対症」と解答が決定できた。

問一

(1) 空欄 I ㄱ III を補うのに最も適切なものを次の①ㄱ⑤からそれぞれ一つずつ選べ。(同じものを繰り返し用いてはならない)

解答番号 21 ㄱ 23 (I ㄱ 21、II ㄱ 22、III ㄱ 23)

- ① ものごとを外から冷静に見つめ判断すること
- ② 行為の目標となるもの、作用が向けられるもの
- ③ 二つの事物を比べること、全く性質の違うものの取り合わせ
- ④ 目に見える姿・形をもつこと、数や量によってはかることのできるもの
- ⑤ 二つの図形が互いに向き合う位置関係にあること、互いに対応しながらつりあいを保っていること

(2) 空欄 a ㄱ c を補うのに最も適切なものを次の①ㄱ④からそれぞれ一つずつ選べ。(同じものを繰り返し用いてはならない)

解答番号 24 ㄱ 26 (a ㄱ 24、b ㄱ 25、c ㄱ 26)

- ① 対照
- ② 対象
- ③ 対称
- ④ 対償

問二 次のa～eの文の傍線をつけた部分を漢字に直した場合、正しいものを各群の①～④からそれぞれ一つずつ選べ。

解答番号

27

31

a

信頼関係をカクリツする

27

④ ③ ② ①

律 率 卒 立

b

臨床ケンサ

28

④ ③ ② ①

験 険 検 剣

c

人生カンは人それぞれだ

29

④ ③ ② ①

観 勘 感 間

d

指揮をとる

30

④ ③ ② ①

執 捕 採 撰

e

ユウシユウの  
美を飾る

31

④ ③ ② ①

秀 愁 終 秋

〔以下余白〕