

2022年度
一般入試＜前期＞
2022年2月3日実施分

問題と解答

国語

国語

I 次の文章を読んで、後の問い（問1～10）に答えなさい。

雑談AIの実現は非常に難しい課題です。幅広い話題に対応する必要がありますし、総合的な知性が必要になってくるからです。

そのような雑談AIですが、まだ確固とした方法論はできていないものの、いくつかの代表的な作り方があります。

①最も代表的なものは手作業のルールを用いた手法です。これは、どういう発言をユーザが行ったときに、どのように応答すべきか、というルール（規則）を書き下していくものです。たとえば、「こんにちは」に対しては「どうも、お元気ですか？」と

返す、であるとか、「さようなら」に対して「また話しましょうね」と返す、といったルールを、人間が思いつく限り書いていきます。「こういったルールをいったいくつ書けばよいのか」といった問題はありますが、よいルールを書くことができれば、自然な雑談が可能です。

二つ目の方法は、抽出ベース、もしくは、検索ベースと呼ばれる手法です。ルールによる手法は、人間が②チクいちルールを書いていく必要があるため、コストが高いという問題がありました。抽出ベースの方法は、ユーザの発話に関係する文章をインターネットなどの大規模なデータベースから検索してきて、それを使って会話をします。これにより、手作業でルールを書く必要がないため、コストを低く抑えられます。

③、インターネットには多様なコンテンツがありますので、ユーザが何を言っても関連する文章を大体見つけることができ、雑談の多様な話題に対応できるメリットがあります。【I】

三つ目の方法は、生成ベースと呼ばれる手法です。抽出ベースの方法では、インターネット上のどこかにある文章を使って対

話をするようになりますので、どうしても引用をつなげたような不自然な会話になってしまいます。生成ベースの手法はどこから文章を持つてくるのではなく、一から文章を作ることで発言を生成。

一般に^(注1)ディープラーニングが利用されます。大規模なテキストデータから、文脈に合った文章の作り方を学習し、この発話のあとは、この単語が出現しやすいという情報から言葉をつむいでいくのです。最後に紹介する方法は、(ii)な方法です。対話は単

一の方法だけに頼るだけでは高度な対話を実現することは困難です。人間の脳も複数の機能を持つ分野に分かれており、それらが^(ウ)れんケイすることで高度な機能を実現しています。それと同じように、ルールベース、抽出ベース、生成ベースを含むさまざまな人工知能のソフトウェアを組み合わせることでユーザの発言を適切に理解し、発言を生成する方法です。【Ⅱ】

さまざまな方法がこれまでに提案されていますが、現状では決定版といったものは存在していません。ただ、^(B)商用の雑談AIについては、ルールを用いた手法が最もよく使われています。

どうしてルールを用いた手法が商用サービスで最もよく利用されているのか。それは人間のテクニクがすごいからです。人間が作るルールは、人間による知見が詰まっています。この時にこういえば良い対話ができる、というアイデアは、データをもとにイチから発見するには難しすぎると言えます。

③ 少し話はそれますが、以前コールセンタの対話を分析していた時のこと。この時の私の仕事は、音声認識されたお客様の通話テキストを解析することで、ビジネスに有用な知見を得ることでした。たとえば、どういうトラブルを抱えているお客様が多いとか、どのようにオペレータが対応すればお客様が満足を感じてくれそうか、といったことを調べていました。【Ⅲ】

しかし、統計的な手法で得られた何らかの結果をコールセンタの方に報告しても「そんなことは知ってます」という回答ばかり。苦勞して統計的な分析をいくら行っても、そこから得られる知見は、コールセンタに勤めている人がこれまでの経験で知っていることばかりでした。特に、人間の心の^(エ)きびを扱うような場合、自動的な分析にはどうしても限界があります。下手に統計的な手段に頼るよりは、人間の直感を信じた方が正しいのです。

「疲れたよ」に対して「お疲れ様」と返す簡単に見えるやり取りでさえ、統計的に実現しようと思うとそれなりに困難です。特定の状況において、誰かが疲れている場合にはそれをねぎらうような発言をするのがよく、それには「お疲れ様」と言うとい、^aということは多くの方が知っていますが、こういうやり取りをルールを作らずに自動的にできるようになるには、このようなシチュエーションの対話データを準備し、そこから適切に学習する必要があります。ルールを用いることは、こういった人間の宝石のような知識をそのまま切り出して利用可能にするということです。【IV】

イライザ（ELIZA）^①というシステムがあります。このシステムは雑談AIの元祖と呼ばれており、^{注2}ロジャース心理学の精神科医のカウンセリングをもホウするものです。具体的には、相手の発言に対して「もっと聞かせて」と促したり、相手の発言を少しだけ書き換えて同調したりします。たとえば、「振られちゃったんだ」というユーザの発言に対して

「y」

のように返します。驚くほど単純なルールですが、これが非常によい対話を実現することが知られています。【V】

チューリングテストに「合格」したユー^{注3}ージンもルールを用いています。人間の知見が^{注4}ふんだんに取り込まれている分、状況にうまくはまると自然な対話を実現できます。

手書きのルールが重宝される理由はもう一つあります。それは、制御が容易だからです。商用の対話システムで、もつともよくないことは、社会的に問題のあることをシステムが発言して炎上^{注5}してしまうことです。抽出ベースや生成ベースの手法では、インターネット上のコンテンツや統計情報に依存するために、何が発言されるかが予測できません。多様な発言に対応できたり、大量のデータから文章を生成できることはメリットですが、リスクも大きいのです。商材としての雑談AIは、不適切な発言をしないかどうか、が重要視されます。ルールベースの手法は人間が発言をすべてコントロールできることから、炎上リスクが少なく、よく利用されるのです。

（東中竜一郎『AIの雑談力』より）

（注1）ディープラーニング……コンピュータやシステムが人間と同じように自ら学び、考えるようにする技術。

- (注2) ロジャース心理学……アメリカの臨床心理学者・ロジャースの考えに基づく心理学。相手の話をよく聞くということを重視している。
- (注3) チューリングテスト……機械が人間に近いかどうかを判定するテスト。
- (注4) ユージン……ロシアが開発した人工知能。
- (注5) 炎上……インターネット上で大きな問題になること。

問1 太線部ア～オのカタカナで表記された部分に使用する漢字を、次の各群の1～5のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。

④ きじ

5	4	3	2	1
備	鼻	美	尾	微

① チクいち

5	4	3	2	1
竹	畜	逐	築	蓄

⑤ もホウ

5	4	3	2	1
倣	放	飽	法	包

② ツムいで

5	4	3	2	1
肪	傍	紡	房	妨

③ れんケイ

5	4	3	2	1
経	形	掲	型	携

問2 二重傍線部①・②はそれぞれ本文中でどのような意味で用いられているか。最も適当なものを、次の各群の1～5のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。

- ① ねぎらう
- | | | | | |
|---------|-----------|---------|--------|--------|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| とても心配する | あれこれと推測する | 感謝して慰める | 深く同情する | 十分理解する |
- ② ふんだんに
- | | | | | |
|-----|------|------|------|------|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 自然に | ある程度 | いくつか | 少しだけ | たくさん |

問3 空欄①・②に入れるのに最も適当なものを、次の各群の1～5のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。

- ①
- | | | | | |
|-----|-----|----|------|-----|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| むしろ | しかし | また | たとえば | つまり |
- ②
- | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 統合的 | 実務的 | 形式的 | 常識的 | 主体的 |

問4

波線部①「最も代表的なものは手作業のルールを用いた手法です」とあるが、この手法にはどのような特徴があるか。その説明として最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

⑩

- 1 手作業でルールを作る手法は、初めにどのようなルールにするのかを決めることが難しく、またルールが決まった後は手作業で会話を書いていかなければならないため、他の手法に比べて非効率的でコストが高くなってしまう。
- 2 手作業でルールを作る手法は、しっかりとしたルールを作れば自然な雑談が可能であるが、抽出ベースや生成ベースの手法とは違って実用化した後でも人間が常時管理しなければならず、そのために多額のコストが必要となる。
- 3 手作業でルールを作る手法は、よいルールを作れば自然な雑談が可能であるが、抽出ベースや生成ベースの手法とは違って人間が一つ一つルールを書いていかなければならずその数も決まっていないため、開発コストが高くなるという問題がある。
- 4 手作業でルールを作る手法は、人間が手作業でルールを書いていくため不自然な会話になることはないが、抽出ベースや生成ベースの手法と比べて開発に長い時間がかかるため、現在ではまだ実用化の見込みが立っていない。
- 5 手作業でルールを作る手法は、抽出ベースや生成ベースの手法とは違って仕組みが単純なため簡単なルールさえ作れば自然な雑談を実現することが可能だが、全てが手作業であるため開発コストがかかりすぎるのが問題となっている。

問5 空欄⑩に入れるのに最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

⑩

- 1 これにより、文脈に沿った会話が実現できるようになります
- 2 すると、抽出ベースと同じような会話を行うことができます
- 3 ただし、これでも文脈に沿った会話を行うことはできません
- 4 つまり、人間の脳と全く同じ方法で会話を実現させるのです
- 5 こうすることで、高度な対話を実現することができるのです

問6

波線部⑧「商用の雑談AIについていえば、ルールを用いた手法が最もよく使われています」とあるが、商用の雑談AIでルールを用いた手法が最もよく使われるのはなぜか。その理由として最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

⑫

- 1 抽出ベースや生成ベースの手法よりも早くから開発されてきたルールの手法にはさまざまな「テクニック」が使われていて、人間どうしの対話とほぼ同様の「良い対話」を実現することができるから。
- 2 ルールを用いた手法では、インターネット上のコンテンツや統計情報などさまざまなものを利用することによって、利用者からどのような発言があったとしても「良い対話」をすることができるから。
- 3 「良い対話」をするためには「人間による知見」が不可欠であるが、ルールを用いた手法には人間による知見が詰まっているのに対して、その他の手法にはそうしたものが全く生かされていないから。
- 4 現在の雑談AIはどれもまだ性能が高くないため、システムが不適切な発言をして社会的な問題を引き起こすことは防げないが、ルールを用いた手法ではそうした問題が起こっても人間がすぐに対処することができるから。
- 5 ルールを用いた手法は人間による知見が詰まっていて他のシステムよりも「良い対話」ができるうえに、人間が発言をすべてコントロールできるため、システムが社会的に問題のあるようなことを発言してしまうリスクも低いから。

問7

波線部◎「少し話はありますが、以前コールセンタの対話を分析していた時のこと」とあるが、筆者はこのような例を挙げてどのようなことを言おうとしているのか。その説明として最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

⑬

- 1 コールセンタのようなさまざまな客を相手とするところでは、コストをかけて対話システムを開発するよりも経験を積んだ人を雇ったほうがよいということ。
- 2 現在はまだ不十分であるが、コールセンタのように実際に社会の中で行われている対話の分析を続けていけば、優れた対話のシステムを作ることができるということ。
- 3 対話というものはどんなに統計的な分析を行っても人間の能力を超えることはできないので、自動的に対話ができるシステムを開発しようとするのはむだだということ。
- 4 対話のように人間の心が関わるものはどんなに統計的な分析を行ったとしても人間の能力には及ばず、そうしたものを自動化するのは難しいということ。
- 5 コールセンタの対話は日常生活の中で行われる対話とは性質の異なるものであるため、そうしたものの分析を行っても自動的な対話システムの開発には役立たないということ。

問 8 空欄⑨に入れるのに最も適当なものを、次の 1 ～ 5 のうちから一つ選びなさい。

⑭

- 1 最初からそうなるだろうと思っていました
- 2 いきなりそんな話をされても困ります
- 3 そういった暗い話は聞きたくありません
- 4 そうなんだ、振られちゃったんですね
- 5 それは多分あなたに原因があると思います

問 9 本文には次の一文が抜けている。その入る位置として最も適当なものを、後の 1 ～ 5 のうちから一つ選びなさい。

⑮

何人ものユーザがこのシステムの虜^{とりこ}になり、自分をわかってきているのはこのシステムだけだ、と感じたそうです。

- | | | | | |
|---|----|-----|----|---|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 〔 | 〔 | 〔 | 〔 | 〔 |
| V | IV | III | II | I |
| 〕 | 〕 | 〕 | 〕 | 〕 |

問10 本文の内容に最もよく合致するものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

16

1 人間と雑談することのできるAIを作るのは簡単なことではなく、開発が始められた当初のライザやユージーなどのAIは雑談とはほど遠いものしかできなかったが、現在開発が進められているAIは商用で使うことができる程度に性能が向上し、本格的な実用化もそれほど遠いことではないと思われる。

2 「雑談」というものは決して単純なものではなく、人間と同じような雑談をAIができるようにするためには総合的な知性を備え、幅広い話題に対応する必要があるが、現在開発が進められている雑談AIはどれも一長一短で、確固とした方法論を確立するには至っていない。

3 現在開発されている雑談AIはどれもふだん人間が行っているような対話を行うことができないが、その大きな原因はそれらが人間の知見を取り込むことができていないためであるため、何らかの方法で人間の知見を取り込むことさえできれば、自然な対話のできるシステムが実現すると考えられる。

4 世界初の雑談AIであるライザは簡単なシステムであったにもかかわらず人間と自然な対話を行うことができたが、その後に開発されたさまざまなAIは複雑なシステムであるのにそうしたことができなかったため、現在ではできるだけ簡単なシステムで雑談を実現しようとする考え方が中心となっている。

5 現在開発が進められている雑談AIには主として、ルールベース、抽出ベース、生成ベースの三つの手法があるが、これらはどれも人間が制御しなければ簡単な対話すらできないもので、これ以上の発展を望むことはできないため、これからはこれらとは全く違った形のシステムを考えていく必要がある。

Ⅱ 次の文章を読んで、後の問い（問1～10）に答えなさい。

西洋のどこの国へ旅しても、豊かな自然と美しい田園風景にお目にかかれる。イタリアの赤茶色の連なる屋根の美しさ、ギリシャの石灰岩の白さがつづくタンセイ^⑦いな家並みは地中海の風景としっくり溶け込み、魅了される。

^⑧それに比べ、日本の地方の風景は劣悪であり、電柱とはりめぐらされた架空の電線や野立て看板、原色の建物、広告塔などが氾濫^⑨している。私の住む筑波^{つくば}山麓の里山も人の手が入らなくなって荒廃し、美しい田園風景とはほど遠く、心を癒すしつくりとした情景が消えて久しい。

新幹線に乗って地方都市に降り立つと、どこの駅前広場や街並みも^⑩され、みな同じ印象を受ける。街を散策しても変わりばえないアーケードの商店街、コンビニエンスストアやスーパーマーケット、ショッピングモールが、かつての個性ある日本の地方都市の特色を喪失させた。

郊外は新建材のフェイクな外装、それに加え安っぽい色瓦の薄っぺらの^⑪2×4の小さな庭つきの建て売り住宅がぎっしり並び、貧相なマンションがその中に混じり何とも貧弱な景観に変貌した。私が幼い頃、地方にはそれぞれ固有の屋根の型や白壁の農家がゆつたりと構え、蔵のある農家のかたちと周囲の屋敷森を見ればどこの地方の造りか大方、見当がついたものである。

これはどうしたものか。あの伝統文化を生みだした先祖と現在の日本人のつくりだした都市環境との差異は、どこから生じたのだろうか。その要因を究めていくと日本の戦後の急激な社会変化にあることがわかる。

戦後日本の経済成長による急激な都市の近代化と、人口の都市集中化現象は農村を荒廃させ、都市ばかりでなく日本の農村風景特有の懐かしい^⑫きょうシュウを消し去ってしまった。【Ⅰ】

日本の高い技術力が戦後の工業生産を支え、高品質の製品を生みだし、^⑬世界に冠たる貿易立国、ニッポンをつくりあげた。実は日本が付加価値の高い製品を生み出す背景には科学者、技術者ばかりでなく、感性の鋭い創造的人材の存在がある。何もすべ

ての日本人が芸術的感性を備えた人材であるとはいえないが、日本人の血に受け継がれてきた創造的スキルの高さは、現在なお健在のはずである。いまこそ、こうした伝統を受け継ぐ創造性ある人材が、今日的な地球規模のグローバルな課題に立ち向かい、美しくしなやかなブレイク・スルーを提出すべき時ではないだろうか。その時、自然から学び、その上で自分たちの生活を豊かにさせるという調和とバランスを持つ和のデザイン・発想が生かされるはずだ。和のデザインとは、自然と人間の調和の知恵なのだから。【Ⅱ】

かつて自然の中に美を見出し自然にユウごうすることが日本人の至高の美学であった。その結果、心の目で自然を観察することによって、美しさをつくりあげる造形原理を発見し、これを芸術・文化の表現に生かしていく普遍的な能力を身につけ、芸術性の高い数々の名品を残してきた。

これに対し西洋人はギリシャ時代以来、自然と対峙しながら常に人間主体のいわば人工的な新しい美や黄金比やシンメトリーなど数理的美学にこだわり、芸術や装飾美術をつくりつづけてきた。【Ⅲ】

確かに西洋のこうした芸術に対する哲学は、後の産業革命によって工業生産がはじまると、(x) (ウ) ところがどうであろう。その結果、できあがったものすべてが同じような個性のないステレオタイプ化した印象しか与えないのである。工場でつくられる形状は、すべて工作機械に適合するような人工のかたちに変貌していった。【Ⅳ】

代々装飾の上に装飾を塗り重ねた複雑であつげシヨウのデコレーションに囲まれた日常生活の因習になじんだ西洋の人々にとって機械生産されたかたちは当初新鮮に映ったに違いない。(ii) これはマンネリ化した装飾美術に辟易していった人々のリアクション（反作用）にすぎなかったのである。

一九世紀中盤のその頃、芸術や装飾美術に言い知れぬ閉塞感を抱いていた西洋の人々の前に登場したのが、浮世絵やキモノから、伊万里焼の器やその他のさまざまな美術工芸品だったのである。(c) 日本が西洋文化に与えたショック、ジャポニスムである。(おうよう) 鷹揚で何の制約もなく、のびのびした表現に満ちた日本の美術工芸品に西洋人は一様に衝撃を受けたのである。しかもその表

現は、庶民の日常の目線で捉えたものばかりであった。このビジュアルショックが、当時流行していた印象派の画家たちに決定的ともいえる強い影響を与えたのだった。【V】

私の知る限り、これほど短期間にして深い影響を与えた異国間の文化の変容は歴史的にみてもきわめて稀である。アメリカのコカ・コーラが一九六〇年代に日本に上陸したこと。またマクドナルドのハンバーガーが一九七〇年代に日本に登場し、その後日本の外食文化に影響を与えたことは、まぎれもない文化的変容の一例である。

しかし一九世紀のジャポニスムは、到底こんな規模ではなかった。そのスケールや対象のレベルの高さは、これと比較にならないほど深遠で後世にいたるまで決定的な影響を及ぼし、今ではすっかり、西洋文化の血や肉となって溶け込んでしまっている。

もうひとつすごい点は、浮世絵やキモノ、伊万里焼にせよ、庶民が日常使用したり楽しんだりする生活用品であり、誰でも入手できる生活芸術にすぎないことである。決して西洋の絵画、彫刻のように王侯・貴族やブルジョアたちの特権階級が所有できる純粹芸術、いわゆるハイ・カルチャーの部類ではないのだ。

このように考察していくと、現在のクール・ジャパンのアニメやマンガ、ゲームが世界的にブームとなっている理由も、きわめて納得がいくではないか。こうしたサブ・カルチャーは日本人の誰もが意図的に作りだしたブームでもない。日本人が現代の劣悪な環境の下にあっても、つくりだせる庶民のパワー、つまり和のデザイン力が自ずと生みだしたソフト・パワーなのだ。もつとも浮世絵は今風にいえば、さしずめブロマイドや写真^④しゅうかんシのレベル、キモノはパーティードレスやよそゆきのファッション、伊万里焼はブランド・セラミックスぐらいの感覚だろう。

このようにかつてのジャポニスムの主演は元来、サブ・カルチャーにすぎなかったのである。ところが、サブ・カルチャーに過ぎなかったからこそ、かつ、二一世紀グローバル化し人々が情報を共有できる現代こそ、大きな可能性を秘めているのである。

（三井秀樹『かたちの日本美』より）

（注）2×4……ツーバイフォー。建物を柱や梁ではなく、床や壁などの面で支える建築工法の一つ。

問1 太線部ア～オのカタカナで表記された部分に使用する漢字を、次の各群の1～5のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。

⑦ タンせい

⑰

5 4 3 2 1
担 単 端 短 丹

⑧ あつげしゅう

⑳

5 4 3 2 1
障 粧 症 床 性

⑨ きょうしゅう

⑱

5 4 3 2 1
愁 周 集 衆 秋

⑩ しゅうかんし

㉑

5 4 3 2 1
志 史 施 誌 紙

⑪ ユウごう

㉒

5 4 3 2 1
融 優 雄 夕 有

問2 二重傍線部①・②はそれぞれ本文中でどのような意味で用いられているか。最も適当なものを、次の各群の1～5のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。

① 世界に冠たる					② まぎれもない				
22					23				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
世界でも珍しい	世界で最上位の	世界的に名高い	世界で唯一の	世界初の	信じられないような	すばらしい	有名な	間違った	明らかな

問3 空欄①・②に入れるのに最も適当なものを、次の各群の1～5のうちから、それぞれ一つずつ選びなさい。

空欄①					空欄②				
24					25				
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
矮小化	画一化	固定化	相対化	自由化	なぜなら	つまり	さらに	しかし	いわば

問4

波線部①「それに比べ、日本の地方の風景は劣悪であり、電柱とはりめぐらされた架空の電線や野立て看板、原色の建物、広告塔などが氾濫している」とあるが、筆者は日本の地方の風景が劣悪になってしまったのはなぜだと考えているか。その理由として最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

26

- 1 現在の日本の地方都市はもとも豊かな自然に恵まれた農村でそれぞれの地方ごとに特色があったが、戦後の経済成長によって急速に開発が進んだ結果、そうした自然が失われてしまったから。
- 2 戦後、日本が急激に経済成長をしていったとき、日本の地方都市は西洋の都市のように風景を保全するための全国的な統一を行わなかった結果、それぞれの都市が無計画に開発を進めていったから。
- 3 かつての日本の地方都市は農村と同じように個性的でそれぞれに特色があったが、戦後の経済成長によって急激に近代化し都市に人口が集中した結果、そうした個性が失われてしまったから。
- 4 地方の農村とは違って日本の地方都市は昔から没个性的で、どこでも同じような風景であったが、戦後の経済成長によって急激に近代化した結果、そうした傾向がさらに強化されたから。
- 5 長い年月をかけてゆっくりと近代化していった西洋の都市とは違って、日本の地方都市は戦後の経済成長によって急激に近代化した結果、地方の特色が失われ荒廃してしまったから。

問5

波線部⑧「実は日本が付加価値の高い製品を生み出す背景には科学者、技術者ばかりでなく、感性の鋭い創造的人材の存在がある」とあるが、「感性の鋭い創造的人材」とはどのような人々のことか。その説明として最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

27

- 1 一般的な日本人とは違って自然の中に美を見出す能力を生まれながらにして身につけ、日本の伝統的な美学にしたがって芸術性の高い数々の名品を残してきた人々のこと。
- 2 日本の伝統的な美学をもとにして、人間の生活を豊かにすることのできる人間主体の人工的な美を生み出すことのできる特別なスキルを持ったごく少数の優れた人々のこと。
- 3 日本の伝統的な美学にとらわれるのではなく、自然を観察することとおして新しい造形原理を発見し、その原理をもとにして芸術や文化において優れた作品を残した人々のこと。
- 4 自然と対峙してきた西洋人とは違って、自然を観察することとおして自然の中に美を見出し、それを芸術や文化の表現に生かすことのできる能力を身につけた人々のこと。
- 5 西洋の美術作品のようにただ単に芸術性が高いだけではなく、黄金比やシンメトリーなど数理的美学にこだわり、そういうものを生かして新しい美を生み出してきた人々のこと。

問 6 空欄⑧に入れるのに最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

⑧

- 1 工業製品の規格や大量生産に対しては、きわめて都合のよい造形原理だったといえる
- 2 規格化された工業製品を大量生産しようとする人々にとって受け入れがたいものだったのだ
- 3 それまでとは一変して、多くの人々からその正しさを認められるようになったのである
- 4 規格化された工業製品を大量生産することに対して反省を促すものとなったのである
- 5 実用性や効率性が求められる社会の中で、個性的なものをつくろうとする人々の心の拠り所^よとなっていた

問7

波線部©「日本が西洋文化に与えたショック、ジャポニスムである」とあるが、「ジャポニスム」についての説明として最も適当なものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

29

- 1 一九世紀半ばに登場したジャポニスムは、芸術や装飾美術に閉塞感を抱いていた西洋の人々に衝撃を与えた歴史的な文化変容であり、それは現在の西洋文化の中にも血や肉となつて溶け込んでいる。
- 2 ジャポニスムは豪華絢爛な西洋美術とは違って浮世絵やキモノ、伊万里焼のような庶民の生活用品であつたため、西洋文化に衝撃を与えたものの、それらが真の芸術と認められることはなかった。
- 3 庶民の日常生活を主体とするジャポニスムはそれまでの芸術のあり方を根本から否定する衝撃的なものであつたが、歴史的に見るとそれは西洋文化に一時的なショックを与えただけの一過性のものに過ぎなかった。
- 4 西洋の芸術は王侯・貴族やブルジョアなどの特権階級のものであつたが、一九世紀半ばに登場したジャポニスムはそうした芸術を庶民を主体としたものへと変貌させただけでなく、後の日本の芸術にも大きな影響を及ぼした。
- 5 ジャポニスムは当時流行していた印象派の影響を強く受けたもので、庶民の日常に目線を置き、鷹揚で何の制約もなくのびのびとした表現は、現在の西洋文化にも広く受け継がれている。

問 8 空欄⑨に入れるのに最も適当なものを、次の 1 ～ 5 のうちから一つ選びなさい。

③⑩

- 1 日本人の生活用品の多くがかつては芸術品であったのだ
- 2 西洋文化を庶民的に作り変えたのが日本文化なのである
- 3 決して格調高く近寄りがたい高価な芸術品ではないのだ
- 4 和のデザインというものは芸術から程遠いものである
- 5 価値のないものを価値があるように見せるのが芸術なのだ

問 9 本文には次の一文が抜けている。その入る位置として最も適当なものを、後の 1 ～ 5 のうちから一つ選びなさい。

③⑪

その結果、西洋の絵画・彫刻はリアルな写実表現にこだわり、装飾は単純なくり返しのパターンや徹底したシンメトリの味気ない飾りに陥っていった。

- | | | | | |
|-------|--------|---------|--------|-------|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 〔 V 〕 | 〔 IV 〕 | 〔 III 〕 | 〔 II 〕 | 〔 I 〕 |

問10 本文の内容に最もよく合致するものを、次の1～5のうちから一つ選びなさい。

32

1 現在の世界は地球規模のグローバルな課題を抱えているが、一九世紀にジャポニスムが西洋の文化・芸術に変革をもたらしたように、日本の伝統文化を受け継ぐ人材が主役となって自然と対峙する和のデザインや発想を世界に広めていけば、そうした課題を解決することができると考えられる。

2 ジャポニスムに見られるように日本の伝統文化は西洋の文化・芸術に大きな影響を与えてきたが、二一世紀のグローバル化した世界の中で日本は、これまでのように伝統文化にばかりこだわるのではなく、アニメやマンガ、ゲームなどといったサブ・カルチャーを世界に発信していくことが大切である。

3 かつては西洋の文化・芸術に大きな衝撃を与えるほどの力を持っていた日本の伝統文化は戦後のサブ・カルチャーの台頭によって衰退の一途をたどってきたが、グローバル化した世界の中で生きる日本人は、そうした文化の荒廃を反省し、古き良き日本の伝統文化を取り戻さなければならない。

4 日本の伝統的な文化はこれまで、西洋の文化・芸術に大きな影響を与えてきたが、グローバル化が進んだこれからの時代の日本は、これまでとは反対に西洋の文化・芸術を積極的に取り入れ、戦後の日本の文化を荒廃させたサブ・カルチャーを西洋芸術的なハイ・カルチャーに変えていくことが必要である。

5 サブ・カルチャーを主役としたジャポニスムは西洋の文化・芸術に大きな影響を与えたが、その当時に見られたような庶民のパワーは現代の日本人にも受け継がれているはずであり、そうした伝統を受け継ぐ創造的な人材を中心として今日的な地球規模のグローバルな課題に立ち向かっていくべきである。

〔問題終了〕

2022年度 一般入試＜前期＞解答 2月3日実施分

国語	
解答番号	解答
①	3
②	3
③	1
④	1
⑤	5
⑥	3
⑦	1
⑧	3
⑨	5
⑩	3
⑪	1
⑫	5
⑬	4
⑭	4
⑮	5
⑯	2
⑰	3
⑱	5
⑲	5
⑳	4
㉑	2
㉒	4
㉓	1
㉔	4
㉕	2
㉖	3
㉗	4
㉘	1
㉙	1
㉚	3
㉛	3
㉜	5