

現代の国語、言語文化

〈近代以降の文章〉

1. 試験監督者の指示があるまで、この問題冊子を開かないでください。
2. 机の上には、受験票・筆記用具（鉛筆またはシャープペンシル）・消しゴム・鉛筆削り・時計以外のものを置かないでください。
3. 解答は、すべて解答用紙に記入してください。
4. 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁および解答用紙の汚れ等に気付いた場合は、手を高く挙げて監督者に知らせてください。
5. 不正行為について
 - ① 不正行為に対しては厳正に対処します。
 - ② 不正行為に見えるような行動が確認された場合は、試験監督者が注意をします。
 - ③ 不正行為を行った場合は、直ちに受験を取りやめさせます。
6. 試験監督者の指示に従って、解答用紙・問題冊子の所定の欄に受験番号・氏名を記入してください。
7. 解答用紙は試験終了後に回収しますので、持ち帰らないでください。
8. 試験終了後、この問題冊子は持ち帰ってください。

受 験 番 号	氏 名

□ 次の文章を読んで、後の設問に答えなさい。

高松空港で荷物を受けとつて外に出ると、空は雲ひとつない晴天が広がっていた。時刻は午前十一時過ぎ。リムジンバスに乗りこむと、桐子は優彩に「よろしければ、窓側におかけください」と言つて、二人並んで座った。

「この旅では、ご希望通り、公共交通機関をなるべく利用して参ります」

「ありがとうございます」

レンタカーという選択肢もあったようだが、優彩は歩くことが好きだし、さまざまな乗り物を試してみたかった。それに、道中ずっと車を運転してもらうのも、申し訳なくて遠慮してしまう。

バスが発車してまもなく、桐子から声をかけられる。

「じつはここにもアート作品があるんです」

「えっ、空港に？」

「はい。窓の外をご覧ください」

バスは空港バスターミナルの正面にある駐車場の脇を通つて、ぐるとロータリーになった道を走っていた。その中央にある芝生の空き地には、石が高く積みあげられている。工事中の石材にしては、きれいな半円型をえがいており、背後には、同じ石でなだらかな坂がつくられている。

「あれ、ですか」

「はい。イサム・ノグチの《タイム・アンド・スペース》という遺作です。香川県は、花崗岩のダイヤモンドと呼ばれる庵治石が採れます。彫刻家のイサム・ノグチはそれを素材として使用していました。この作品は古代のストーンサークルみたいに、角度によつて異なった姿に見えるんですよ」

「本当だ」

優彩が答えると、桐子は満足げに肯いた。

小さく窓を開けると、初夏の気持ちのいい風が流れこんでくる。

前方から見ると、半円形に積みあがっていた石の山は、横からだど古墳のように円と三角形の二パーツに分けられた。なだらかな坂だと思つていた部分は、むしろピラミッドによく似ている。不思議な石のオブジェは、見る角度によつて別の印象を与え、^①なにかの暗号でも秘めているようだった。

リムジンバスは交通量の多い国道を、海の方に向つて走り始めた。

高いビルが増えてきた頃、県庁の近くのバス停で、何人かが降りていった。ふたたび桐子は口をひらく。

「香川県庁舎東館は、丹下健三による名建築としても知られます。ここからはちょっと見えづらいかもしれませんが、重要文化財にも指定されていて、建築ファンから愛されているんですよ」

桐子は、県庁舎の画像を見せてくれた。

神社の鳥居の組み方をいくつも重ねたような、重層的なデザイン^②の、

どしりと構えたビルである。今風のガラスを用いた軽やかな高層ビルとは違い、コンクリートや伝統的意匠を多用しているので、やけに迫力があつた。

「たくさん名所があるんですね」

感心していると、桐子は「じつは」とつづける。

「香川県庁舎をデザインした丹下健三って、じつは広島市の平和記念公園の設計をした人でもあつて。ちなみに、さっきのイサム・ノグチも、公園内の慰霊碑の制作を依頼されていたんです」

「あ、原爆ドームの近くにあるんですね？ テレビで見たことあります、アーチ型の石碑ですよ」

「そうです。あれって、もとはイサム・ノグチがデザインしていたんですが、アメリカ人であるという理由で却下されたという経緯があつたんです。そこでノグチの友人でもあつた丹下健三は、そのことを残念に思い、もともとのデザインを生かした石碑を建てたそうですね」

優彩はさきほど目にしたイサム・ノグチの《タイム・アンド・スペース》について思いを馳^はせる。時間と空間を超えて、ともに高松市にゆかりのある二人の友情が、日本国内にしっかりと残されているのだ。バスが発車したあと、大きな交差点で信号待ちをしているタイミン^グで、桐子はふたたび解説を加える。

「今、バスの窓から見える高松市立中央公園には、地元出身の菊池寛^③の銅像があります。香川県って他にも、猪熊弦一郎をはじめ、多くの芸術家のゆかりの地でもあつて。高松市内だけでも、見るべきアートの

てたくさんあるんです」

「なるほど」

メモひとつ見ずに解説していた桐子を、優彩は横目で眺める。

④公共交通機関を利用しながらも、こうして高松市内のアートスポットをたつぷりと案内してもらえとは。お金を払わなくても自由に鑑賞できるアートが、意外とたくさんあるという事実にも、優彩は驚いていた。

一人で来ていれば、石の彫刻作品や県庁舎など気にも留めなかっただろう。ましてやつくった人たちの人生や、街の歴史について教わったうえで見ると、他^⑤の風景も色調がはつきりして、ここにしかない特別なものに映る。

桐子のような人は、どういう人生を歩んできたのだろう。自分がかくいついていないと、つい他人の芝生が青く見える^⑥。ずっと順風満帆な人なんていないとわかっていながら、羨ましいというか、憧れを感じる。

なんせアートに関わる仕事をしているのだ――。

「なにか？」

「いえ、なんでもないです」

慌てて誤魔化し、優彩は窓の外に視線を戻した。

高松駅は海岸の目の前にあり、フェリー乗り場までは徒歩五分ほどだった。

桐子は「フェリーの時間まで余裕があるので、昼食をとりましょう」と言って、港のはずれにある小さな商店街に案内してくれた。実のところ、優彩はサンドイッチを持参していたが、旅慣れていない証拠のよう^⑦で恥ずかしくなり、隠しておいた。

水産物の卸売市場や飲食店など、小さいが活気のある商店街の一角に、「食堂」というのれんのかかった定食屋があった。店内は混みあっていたけれど、ちょうど二人席がひとつ空いている。

「いらつしやい、そっちにどうぞ」

元気のいい男性店員に案内されて、優彩と桐子は向き合いテーブルについた。最近ほとんど外食をしていなかったので心躍る。この際、値段は気にせず好きなものを注文しよう。せっかく香川に來たのだから、と優彩はうどん定食を選んだ。

すぐにお盆にのって運ばれてきたのは、腰のありそうな太い麺に、つややかな卵ののったどんぶりに加えて、エビや白身魚の天ぶらの小鉢だった。優彩はいつにない空腹を感じ、うきうきした気分です手を合わせ、割りばしを割る。

これまで食べていたうどんはなんだったのだろう。そう唸^{うな}らずにはいられない食べ応えのある麺だった。絡みつくだし汁と、絶妙に相性がいい。また、添えられた天ぶらに油っこさはなく、魚の新鮮さとうまみがうどんの素朴さをよく引き立てていた。

あつというまに完食した優彩に、桐子は目を細めて言う。

「直島には、岡山の方面からのフェリーも就航しているんですが、桜

野さんの事前アンケートに、好きな食べ物は麺類だと書かれていたので、どうせなら香川県のうどんも味わっていただきたいくて。この店はうどんも魚料理も絶品なので」

「そうだったんですね」

こちらが気づいていないだけで、すべての旅程に、なんらかの意味があるのかも、と改めて感じ入る。

同時に、ずっと気になっていたことを訊^きいてみたくなった。

「あの、アートの旅って、いまいよくわかっていないんですが、私でも大丈夫でしょうか？ とくに今回のような現代アートと違って、雑誌や本で何度か触れたことがあっても、実物はほとんど見に行つたことがないんです」

桐子は食後に給されたお茶を一口飲むと、背筋をぴんと伸ばして、こちらをじっと見返した。

「旅行って、人生を見つめ直す時間だと思うんです」

急に言われても、優彩は戸惑う。

これまで旅行をした経験が少ないので、そう言われてもピンと来ないからだ。

「えっと、そう……なんででしょうか」

「はい。どうか難しく捉えないでください。現代アートにしても、高尚そうだとか意識が高そうだとか、敬遠されがちですけど、本当はもっと気楽に、これまでの人生について、生きることについて、ふと立ち止まって考えるためのきっかけに過ぎないと、私は思っています。だ

から旅行とも、きっと相性がいんじゃないかって」

はあ、と優彩は生返事^⑧をしてしまう。

桐子は肩をすくめて、「すみません、急に真面目な話をしてしまった」と、黒髪を結びあげたうなじをさわったあと、につこりとほほ笑んだ。

「難しいことは抜きにしましょう。桜野さん、招待状が届いたとき、戸惑いや疑問もあったかもしれませんが、正直ラッキーって思いませんでした？」

「へっ？ まあ、たしかに」

気さくな問いかけに、思わず本音もれる。

「それならば、余計な心配はせず、楽しんでいただければ、いいんです」

とつぜん昔からよく知る友人のような砕けた口調になったので、優彩は面食らう。それでも、ツアーアテンダントと客という距離感を保っていた桐子が、打ち解けた態度を垣間見せてくれたことに、

A

—— はじめては一度きり。

機内で隣に座った女性からもらった一言が、ふと胸にこえました。

(一色さゆり「ユリイカの宝箱 アートの島と秘密の鍵」による)

1 傍線部①「なにかの暗号でも秘めているようだった」とあるが、

このように優彩が感じた理由として最も適切なものを、次の①～

⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① 未完成の工事現場の石材のように見えたものが、実は計算された芸術作品であると知り、そのギャップに困惑したから。

② 前方からは半円形に、横からは円と三角形に見えるなど、視点の移動に伴って形状が変化し、多様な解釈を誘う造形だったから。

③ イサム・ノグチが、香川県の特産である庵治石を使って制作した意図が、一見ただけでは理解できなかったから。

④ 古代のストーンサークルのような宗教的な意味合いが含まれていると桐子から説明を受け、神秘的な恐れを感じたから。

⑤ 石の積み上げ方が不安定に見え、いつ崩れるかわからない緊張感が、見る者に心理的な動揺を与えたから。

2 傍線部②「デザイン」と同じ意味の内容を表す言葉を、本文中から2字で抜き書きしなさい。

3 傍線部③「菊池寛」が書いた作品を、次の①～⑤の中から一つ

選び、その番号を書きなさい。

① 或阿呆の一生

② 恩讐の彼方に

③ 舞姫

④ 邪宗門

⑤ 夜明け前

4

傍線部④「公共交通機関を利用」とあるが、公共交通機関を用いて観光した理由として不適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① 優彩が、歩くことが好きだったため。

② 車を運転させ続けることに優彩が気後れし、避けたいと感じていたため。

③ 公共交通機関を利用しながらでも、高松市内のアートスポットを巡ることが可能だったため。

④ 公共交通機関を使うことで、観光地の入場料が割引になる施設があったため。

⑤ 優彩が、さまざまな乗り物を試してみたいという希望があったため。

5

傍線部⑤「他の風景も色調がはっきりして、ここにしかない特別なものに映る」とあるが、これはどういうことか。その説明として最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① 快晴の空の下、バスの窓から見える景色が物理的に鮮明に見えるということ。

② 有名な芸術家の作品を見ることが、優彩自身の美的感覚が研ぎ澄まされ、色彩感覚が鋭敏になったということ。

③ 作品の背景にある作者の人生や歴史的経緯を知ることが、ただの景色に意味や物語が付与され、価値あるものとして認識されたということ。

④ 桐子の解説があまりに詳細であったため、風景そのものよりも解説の内容の方が印象に残ってしまったということ。

⑤ 普段見慣れている都会のビル群とは異なる、地方都市特有ののどかな風景に心が洗われるような気がしたということ。

6

傍線部⑥「他人の芝生が青く見える」とあるが、ここでの優彩の心情を説明したものとして最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① 自分の人生が停滞していると感じているため、仕事に誇りを持ち生き生きとしている桐子を見て、自分と比較し劣等感や嫉妬に近い憧れを抱いている。

② 自分は旅行に慣れていないため、地元のアート情報に詳しい桐子の知識量に圧倒され、自分も同じような知識を身につけたいと焦っている。

③ 桐子が自分に対して親切にしてくれるのは仕事だからだと割り切っており、そのビジネスライクな態度に対して寂しさを感じている。

④ アートに関わる仕事は華やかに見えるが、実際は大変な苦労があるのだろうと推測し、同情と共感の入り混じった複雑な気持ちになっている。

⑤ 桐子のように地方で働く生き方に魅力を感じつつも、自分には今の生活を捨てる勇気がないことに対して自己嫌悪に陥っている。

7 傍線部⑦「恥ずかしくなり、隠しておいた」とあるが、その時の優彩の心情として、最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

- ① 後悔
- ② 自嘲
- ③ 照れ
- ④ 罪悪感
- ⑤ 憤り

8 傍線部⑧「生返事」とあるが、優彩が生返事をした理由を示す箇所を、本文中から8字で抜き書きしなさい。

9 空欄 A に入る語句として最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① 安心している自分もいた。

- ② 共感を覚えている自分もいた。
- ③ 嬉しいと感じている自分もいた。
- ④ 気恥ずかしさを覚えている自分もいた。
- ⑤ 警戒心が薄れている自分もいた。

10 本文において、桐子は「旅行」と「現代アート」について共通する性質を述べている。その共通点として最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① 非日常的な体験によって、現実から一時的に逃避する手段である点。

- ② 専門的な知識や教養を前提としなければ理解できない点。
- ③ 高尚な価値を持ち、限られた人だけが享受できる点。
- ④ 人生や生き方について立ち止まって考えるきっかけとなる点。
- ⑤ 観光資源や文化財として経済的価値を生み出す点。

□ 次の文章を読んで、後の設問に答えなさい。

東京造形大でエコ・デザインやサステナブル・デザインを教えている益田文和先生が、以前こんな話を聞かせてくれました。「若い頃、僕はフリーのプロダクト・デザイナーとして、さまざまなモノをデザインしていました。家電と名のつくものはたいがい手がけた。」

最初のうちは、自分がデザインしたものがお店に並んでいたりと、友だちの家にあるだけで嬉しいわけです。何をつくったか忘れてしまうぐらいつくりましたね。何も気にかけずに、依頼に応じて新しい製品を次々に手がけていた。

そんなある日、出張か何かのついでに、京都の嵐山の方の川沿いを散歩していたんです。美しい風景の中をとてゝ気持ちよく歩いていたら、遠くの河原に粗大ゴミが見えた。こんなところに誰が捨てたんだろうと思った次の瞬間、それが自分のデザインした洗濯機であることに気づいたんです。とても格好悪いというか、情けない様相で捨てられていました。

そのあと追い打ちをかけるように、別の場所でも自分がデザインした冷蔵庫が捨てられている現場に出会った。仕事を始めて10年目ぐらゐの頃です。ご用済みとあれば仕方のないことかもしれません。でも自分はそれが用済みになって捨てられる瞬間まで想定して、デザインしてはいなかった。でもそこまで考えておくべきだった。その時そう思ったんです。

マスプロダクトですから製造時には一気に何万台もつくりまゝす。モノによつては何百トンもの鉄やプラスチックをつかう。無造作につくられて、消費されて、スクラップになつてゆくんですよ。その体験をきっかけに、いろいろと気にかかるようになっていったんです。」

もうひとつ。以前、松下電器産業（現、パナソニック）で働きの後独立した西堀晋さんというデザイナーはこんな話を聞かせてくれました。「僕は一度デザイナーを辞めようと思つていたんです。ゴミ処理場で働こうと思つていたんですよ。会社を辞める半年くらい前から、週末は時間があれば伏見の処理場に行つて、いろいろな製品が、区別もしないでボンボン捨てられる現場を見ていたんです。」

一番大きかつたのはモノをつくるのが嫌になつたことでした。勤めていた会社と自分の方向性の違ひも感じていたけど、それ以上にどんなモデルチェンジしてゆくモノづくりのありようが、買い換え需要を見込んでつくりつづけるのは、何万人もの社員の生活を保障しようとしてゐるからです。経営者の立場からすれば当然のことです。でもその維持が、勤めていた会社の場合はモノをつくりつづける仕組みをつくり、処理場のゴミにもつながつてゐる。その輪の中で自分も給料を貰つて生活出来てゐて。その循環自体に違和感が生じたら、そこから外れるしかないですよ。

ゴミ処分場に通つたのは、メーカーで8年以上働きのながらずつとつくる側の世界を見てきたので、処分する側の世界を見ないことには次に行けないんじゃないかと思つたんです。自分たちがつくつたもの

を含み、いろんなメーカーのものが、そこでは毎日のように無残に捨てられているんです。見ていると考えさせられる。どうしようかと。その時に、『自分がいまやることはデザインではないな』と思って。」

(どちらも『^{注1}なんのための仕事?』より引用)

その後彼は、京都の鴨川^{かみがわ}沿いに見つけた廃墟^{はいきょ}のようなビルをDIYで手直しして、見違えるようなカフェと住まいをつくり、2年後にスカウトを受けて、全世界に何百万台もの製品を送り出しつづけるメーカーであるアップルコンピュータのデザインチームに加わってゆきました。益田さんや西堀さんの話を通じて、僕はこの文章を読む人たち(特に学生さんたち)に^③何を伝えたいんでしょう? 「石橋を叩いて渡ろう」ということ? 違う気がする。少なくとも「石橋評論家」になって欲しい気持ちはありません。いろんなことを知って、結果なにもできなくなってしまうのは馬鹿^{ばか}げていると思います。「石橋を駆け抜けよう!」ということ? そのシヨウゲキ^ッで、次に人が渡る時に橋が崩れてしまうようでは迷惑ですね。

「必要な勉強をしよう」ということは強く思います。ただ、その「必要な勉強」がまとまっている教科書はまだどこにもありません。自分の関心や違和感を頼りに、みずから自分の中に編んでゆくしかないのだと思います。だから「勉強をしよう」というより、「目と心をひらいて生きてゆこう」という話になる。

以前、香川県の豊島という小さな島を訪ねたことがあります。建築

家の西沢立衛さんとアーティストの内藤礼さんによる美術館が有名ですが、1975年から16年間続けられた産業廃棄物の違法投棄・野焼きで知られる島でもあります。世界のどの港でも接岸を許されなかったような毒性の高い廃棄物を満載した行き場のない船を、この島のある個人が受け入れ続けてしまった。現在そのエリアは立ち入り禁止で、長い期間をかけた廃棄物処理が現世代の税金を投入して続けられています。

現地にある小さな展示小屋を訪ねると、プラスチック・金属・布が組み合わさっているために分解処分が難しく、そのままシュレッダーにかけられていた「車のシート」の屑^{くず}が、数メートルの地層になって残っていました。日本経済を屋台骨のように支えてきた車産業の、陽の当たることのない側面です。部屋の壁には^エ掲^て発^は直後の現場の写真が何枚も貼られていて、その中の1枚に目が釘^{くぎ}付けになりました。日本でデザインの仕事に携わる人なら誰もが知っている、あるインキ会社のロゴマークが入ったドラム缶の写真。こんなものまで、正式に処理されず投棄されていたのでしょうか。

モノをつくることは、ほぼ間違いなくゴミをつくることです。デザインという仕事は、その教育も含み、もっぱら「つくる」とこととそれらを「売る」ことに集中していて、その前後を含んだ「モノの一生」^④を扱うデザイン教育は、いくつかの学部で試みられるようになってきたもののまだ一部分です。ともかく「つくるのが上手い人」を育てて、

たくさん輩出し続けている。

しかし社会の方は、高度経済成長期のようにたくさんモノをつくり、たくさんモノを捨て続ける時代をとうに終えている。大学に来る学生たちは、教える立場にいる先生たち以上に、地球資源の有限性や環境問題を子どもの頃から学んできた世代です。でも大学に入ると実技系のカリキュラムはもっぱら「つくる」ことに時間を割いていて、デザインの仕事の全体性は伝えていないという、ちぐはぐな状況がある。そんなことを豊島の展示小屋で考えました。

この社会の成り立ちを知れば知るほど、モノづくりは簡単にできなくなると思います。美大には「つくる」ことが得意で、その仕事を通じて人生の居場所を得たい人たちが集まって来るわけですから、つくり方を教えないのは変だし、より上手くできる技術を教える責任もある。しかし獲得したその技術で何をするのか？ という、「デザインの仕事」を捉える力を育てなかったら、経済合理性にまみれて仕事の質を落とす傾向が次第に強まっている企業群とともに粉飾^{ホウキョウ}の一端に巻き込まれ、仕事の意味や価値を見失ってゆくことになると思います。

20世紀を通じてデザインは産業の発展とともに展開し、企業がつける商品の魅力化に主に力を投じてきました。ある種の蜜月を過ごしてきたと思うのですが、では次の時代のデザインのパートナーは誰であり、フィールドはどこにあるのでしょうか？

それについて考えるには、「ではなぜこの社会では、仕事の大半が企業に集まっているのか？」という理解が必要と思う。少し回り道を

しつつ、その話に向かってみたいと思います。

30代の頃、バケーションレンタルの家を借りて約1ヶ月サンフランシスコに滞在したことがあります。ある日の散策中、一軒の家の前で足が止まりました。家の前にはすぐ街の歩道があり、コンクリートの路面にあげられた1m角の地面に2本の街路樹^⑤が植わっていたのですが、どう見てもその家の門構えの一部というかシンボルツリーのようにしか見えない。

この1m角の地面は、一定間隔で設けられています。よく見ると植栽はさまざまで、草だけのところもあるし、花が咲いているところもあれば苔庭^{コケニワ}のようなところもある。ただ無造作に放置されているわけではなさそうだったので、改めて車道に出て街全体を見渡すと、街路樹は遠くまで見事にバラバラで、日本の都市のそれとは大きく様相が異なりました。

調べてみると、土地の所有形態が違った。日本だと個人の敷地は建物か塀までで、歩道と車道は公共空間として行政が管理していますが（私道を除く）、サンフランシスコでは歩道と車道の境目までが個人の敷地で、前面数メートルを歩道として社会や街並みに提供するルールが法的に設定されていたんです。

ですから歩道上の1m角の地面は、敷地としては各家の庭の一部であり、そこになにを植えるかは、住人に任されている。アメリカの

人たちはライフステージの変化に応じて家を住み替える。売って買い換えてゆくので、街区の物件評価額が下がることを好まない心理もおそらく働き、もちろん気分がいい環境をつくりたい気持ちや庭仕事好きな人々の多さも作用して、結果的に街全体が大きな庭のようになっている。歩道を歩いていると各家の庭先を次々に通り抜けてゆくような面白さがあり、それから街の散策がますます楽しみになりました。少し前の日本でも、下町の路地裏には似たような空間が生じていました。めいめいが盆栽を出したり、金魚鉢を出したり、自転車を置いたり、トロ箱園芸を展開していたり。それは家に収まらないものがあるふれ出ているだけではなく、路地を共有している住人や、そこを通り抜ける人に対する景色の提供でもあるわけです。

誰の場所でもなく、しかし互いに手を掛けてメンテナンスし合っている場所。その掃き掃除を住民たちがしなくなっていくタイミングがあり、それは明治政府に変わった頃だったそうです。「道路や税制の仕組み、土地管理のあり方といったインフラに関わる部分は国がやります」という、OSレベルの社会の仕切り直しが行われた。そして道に電柱が立ち、路地裏もアスファルトでホソウホソウされた頃から、そこが「自分たちの道」ではなくなったようです。

「公共」という言葉はおそらくその頃に作られたものだと思う。本来別種のものであった「公」と「共」を、どうやら一緒にしてしまつたように思えます。日本ではこの「公共」という言葉が、物事をわ

かりにくくしていると思う。

「公・共・私」という言葉の定義を押さえてゆくと、「公」は国や行政が担う領域、「私」は家族や個人が運用するプライベートの領域、そして「共」はそのどちらでもない「私たち」、つまりコモンの領域です。それは人々の暮らしの周囲に何気なく存在しました。たとえば従来の日本家屋でいえば、表に面した縁側は家の中でも外でもあり、近所の人が腰を下ろすとなかなか帰らなかったりする。使われ方としては公園のベンチにも近いけれど、プライベートな家の一部でもある。こうした場所は「第三空間（サード・プレイス）」と呼ばれます。そこはギョウケイギョウケイをとる場所にもなれば働く場所にもなる。空間の意味づけや使われ方が、人が備えているソフトウェア（使いこなしの能力や方法）に依存している。

かつての日本住居では、同じひとつの部屋が産室にもなれば、葬儀場にもなっていました。襖ふすまで仕切られた隣の部屋の音は、聞こえていても「聞こえていない」ことにしたり。それらはすべて、モノや空間それ自体でなく、人のソフトウェア⑦が加わることで成り立っています。ここが面白い。空間だけではなく道具もそうで、ただの棒でしかないお箸やただの布きれでしかない風呂敷も、使いこなすソフトウェアを人間が加えることでただの棒や布でなくなる。逆にスプーンのような欧米の道具は手にした瞬間からほぼ誰でも使うことができる。それは使いこなしのソフトウェアがあらかじめモノに含まれているわけです。

UI(ユーザーインターフェイス)デザインは当たり前のように「誰でも使える」ものを目指しますが、日本人が培ってきた文化は、「すぐに使いこなせる」ことをよしとするものでは別段なかった。このことは頭のカタスミ^カに置いておきたいところです。

話を「公共私」に戻します。日本の「共」的な空間は、「公共」とひとまとめにされて一度国側に引き取られた後どうなったのか？

国と各個人・家庭の間の中間領域である「共」的な空間は、企業等による事業というかたちを通じて形成されてきたのだと思います。国の仕事の民営化と、個人の仕事の産業化によって。たとえば国の郵便事業に対する「宅急便」や、家庭内の家事に対する「クリーニング屋さん」や「外食産業」のようなかたちで「国(公)」と「個人・家庭(私)」の間にいろんなものが移ってゆき、それらを主に企業活動が担っていった。近代日本の「共」的なものは、主に企業によって満たされてきたと言える。これが日本の社会において、仕事の大半が企業に集まっている歴史的な経緯だと思います。

企業活動が社会領域の多くを占めているので、その場における人々のあり方は「働いている」か「買っている」という2種類に集約される。実際に街を見渡してみると、お金を使わずに居られる場所が本当にありません。あるいは働いていないと居場所がない。人々が「消費者」か、その消費を生み出す「生産者」のどちらかであることが、より洗練されてゆく歴史を辿りながら、日本の企業は「共」的なセクタ

ーとして自治体が担ってもおかしくないような福祉の一部や、経済合理性からはまるで外れるような地域社会における役目も担ってきました。が、ここ20〜30年の間に市場における競争原理はより強くなり、企業も「株主利益の最大化が目的である」と言わざるを得なくなってきた。「共」的な領域を支える企業^⑧の力が弱まっている。行政は行政で同じく経済合理性の煽り^{あお}をくらい、より少ない人数でより多くの仕事をやらなければなくなっています。

結果的に生じてしまう「共」領域のたくさんの穴を、NPOやNGO、市民サークルやボランティアグループが懸命に埋めようとしてきたここ数十年の端部に、いま私たちはいるのだと思います。

日本のデザイナーたちの力の大半は、企業の商行為に投入されてきました。しかし企業活動だけでは、どうやら社会を健やかにまわせなくなってきた。

そんな中まだ少数派ですが、これまでにないかたちで「共」の領域を担う仕事づくりも活発になり、福祉や行政の世界に新しい世代が台頭してきている。新しい「自治」のかたちが懸命にモサク^{モサク}されている時期に私たちは居合わせていると思います。「ソーシャルデザイン」という言葉も一般化してきて、経済のための経済でなく、社会の健全化や持続性を高める経済に対する関心も高まってきた。そしてその領域にデザインの力を生かしてゆこうという気運も高まってきました。

モノは飽和^⑩していて商品はオーバーストックで、つくればつくるほどゴミを増やすだけのここ20〜30年でしたが、そのチキンレースの続きではない、別の活動領域が生まれてきている。そこにはデザイナーが腕を振るう機会も多々あり、求められてもいる。

しかしここで踏まえておきたいのは、これまでのデザインの仕事とはゲームのルール^⑨が違うことです。

企業の商活動のために腕を振るってきたデザイナーたちが、NPOやNGO、フェアトレードの会社や社会起業家たちの活動に力を添えるようになり、その商品をデザイン的な改善によって売れるようにしたり、より効果的にメッセージが届くようにPR媒体をつくり直しているわけですが、これまでに磨いてきた技術やセンスを使うことで、たとえば地域のお母さん方が続けていた市民活動が急に商業的な装いを見せてしまうという、妙な事態が生じやすい。これは少し考えてみたいポイントです。

(西村佳哲「デザインの前と後」による)

注1 なんのための仕事? — 西村佳哲、『なんのための仕事?』、河出書房新社、2012年

11 傍線部アからコについて、片仮名のものは漢字に直し、漢字のものは読み仮名を書きなさい。

12 傍線部①「益田文和」とあるが、彼がいろいろと気にかけるようになっていった、きっかけとなる体験について述べられている部分を、本文中から22字で抜き書きしなさい。

13 傍線部②「循環自体に違和感が生じた」とあるが、この循環とは何を指すのか。最も適切なものを、次の①〜⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

- ① 製造と販売と消費が経済を回す仕組み。
- ② 会社組織における上下関係の固定化。
- ③ デザイナーのキャリア形成の過程。
- ④ 企業と行政の役割分担。
- ⑤ 製品のリサイクル工程。

14 傍線部③「何を伝えたいんでしょう?」とあるが、筆者が学生に伝えたいこととして、最も適切なものを、次の①〜⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

- ① 慎重に考えすぎず、まず行動する姿勢の重要性。
- ② 専門分野に特化した高度な知識の習得。
- ③ 既存の価値観を無批判に受け入れない態度。

- ④ 自らの違和感を手がかりに、学びを主体的に編んでいく姿勢。
- ⑤ 社会問題には距離を取り、創作に集中すること。

15

傍線部④「デザイン教育」とあるが、大学の实技系デザイン教育が抱える問題点を端的に述べた部分を、本文中から35字で抜き書きしなさい。

16

傍線部⑤「街路樹」とあるが、サンフランシスコの街路樹の例が示しているものとして、最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

- ① 行政による都市景観の一元的管理。
- ② 公共空間における個人の自由な表現の排除。
- ③ 私有地と公共空間の明確な分離。
- ④ 個人の関与が街全体の環境を豊かにする仕組み。
- ⑤ 現在の日本型都市計画と同様の仕組み。

17

傍線部⑥「公・共・私」とあるが、昔と現在における日本の「公」と「共」と「私」の違いの説明として、最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

- ① 昔の日本では「公」と「私」が明確に区別されておらず、現在になって初めて両者の境界が制度的に整備された。
- ② 昔の日本では、人々の生活の周囲に「共」の領域が自然に存在

していたが、近代以降は「公共」と「私」に整理されることになり、「共」の機能が弱まった。

- ③ 昔の日本では「共」は国家が管理していたが、現在では企業がその役割を引き継いでいる。

- ④ 昔の日本では「私」が重視され、現在では「公」が社会の中心的な役割を担っており、「共」は消滅してしまった。

- ⑤ 昔の日本では「公・共・私」は明確に分離して存在していたが、現在ではそれらが混在し区別できなくなっている。

18

傍線部⑦「ソフトウェア」とあるが、スプーンと箸の関係を用いたソフトウェアの説明として、最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

- ① スプーンは誰でも同じように使える道具であり、箸は特別な技能を必要とするため、ソフトウェアとは箸のように高度な技術を要する道具そのものを指す。

- ② スプーンと箸はいずれも食事に用いるハードウェアであり、ソフトウェアはそれらを製造・設計するための工程を意味している。

- ③ スプーンは道具の形状が使い方を規定しているのに対し、箸は使い手の習熟によって多様な機能を発揮し、その使いこなしの体系がソフトウェアにあたる。

- ④ スプーンと箸の違いは文化的背景によるものであり、ソフトウェアとは国や地域ごとの食文化そのものを指している。

⑤ 箸はデザインの洗練された道具であるため、ソフトウェアとは造形の完成度が高いものを指す概念である。

19

傍線部⑧「企業の力が弱まっている」とあるが、その理由として本文で述べられている内容の組み合わせとして、最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① 市場における競争原理が強まり、企業が株主利益の最大化を目的とせざるを得なくなったこと。／経済合理性から外れる「共」的な役割を担いにくくなったこと。

② 国の仕事の民営化が進み、企業の業務範囲が過度に拡大したこと。／地域社会における役割が曖昧になったこと。

③ NPOやNGOが台頭し、企業が「共」的領域から排除されるようになったこと。／福祉分野への関与が減少したこと。

④ モノが飽和し市場が縮小したこと。／デザイナーが企業活動から離れるようになったこと。

⑤ 市場競争が激化し、企業が経済合理性を優先せざるを得なくなったこと。／行政も人員削減などにより余力を失っていること。

20

傍線部⑨「ルールが違う」とあるが、具体的に、どのような点が異なることを述べているのか。最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① これまでのデザインは企業活動の一部として機能してきたが、

新しい領域では企業という枠組みそのものを前提としない活動となっているという点。

② 従来のデザインでは、完成度や見た目の魅力が重視されてきたのに対し、新しい領域では素材や制作の過程が、より重視されるようになったという点。

③ 商品価値の向上を主目的としてきた従来のデザインに対し、新しい領域では社会の健全化や、持続性の確保が問われるという点。

④ これまでのデザインは市場における競争を通じて価値を示してきたが、新しい領域では競争よりも協調を重視する姿勢が求められているという点。

⑤ 従来のデザインは経済合理性に基づいて評価されてきたが、新しい領域では創造性や理想の実現が優先されるという点。

21

本文全体を踏まえたとき、これからのデザイナーに求められる姿勢として最も適切なものを、次の①～⑤の中から一つ選び、その番号を書きなさい。

① 商業主義から別れ、高度な造形技術の追求に専念すること。

② 企業活動から距離を取り、商業主義から脱却すること。

③ 既存の制作スキルを、そのまま社会課題に適用すること。

④ 社会構造を理解した上で、異なるルール場で対応できること。

⑤ 個人表現と創造性を最優先にすること。

