2023 年度入学試験問題

国　　語

注 意 事 項

1. **試験開始の合図があるまで，この問題冊子の注意事項をよく読んでください。その際，問題冊子を開いてはいけません。**
2. この問題冊子の**ページ数は 28 ページです**。
3. 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，手をあげて監督者に知らせなさい。
4. 解答は解答用紙の問題番号に対応した解答欄ごとに 1 つだけをマークすること。**同じ解答欄に 2 つ以上マークすると無効**となります。なお，解答用紙の番号は①～⑥まで記入してありますが，問題によっては解答する選択肢が 6 つ無い場合もあります。
5. **解答は HB の黒鉛筆を使用**すること。
6. 誤ってマークした場合は，消しゴムできれいに消し，消しくずを完全に取り除いたうえ，新たにマークし直すこと。
7. 問題冊子の余白等は自由に利用してかまいません。
8. 解答用紙を持ち出してはいけません。
9. 試験終了後，問題冊子は持ち帰りなさい。

第一問

次の文章を読んで、後の問いに答えよ。

世の中には「監視研究（スタディーズ）」と呼ばれるものがある。デイヴィッド・ライアン[注1]などはこの名称を独立したディシプリンを示す語として積極的に標榜しているのだが、その端緒を開いたのはミシェル・フーコー[注2]である。彼はジェレミー・ベンサム[注3]が考案した監獄「パノプティコン」（Panopticon）を(ア)エンヨウすることで、「監視」を「権力（プーヴォワール）」（pouvoir）による「規律訓練（ディシプリーヌ）」（discipline）を果たすための戦略・技術として位置づけている。その際指摘されているのは、パノプティコンでの監視において「対象」である囚人たちは「主観」となる看守に対し自らの「身体」を現前させていなければならない一方、「主観」は「対象」に自身の姿を必ずしも晒す必要はない、という事実だ。この構図は、サルトル[注4]の「まなざし」論にもうかがえる。「対象」の「身体」は「主観」の眼前にあらねばならないが、他方の「主観」は物陰に身を隠して「対象」を見ていても良い。「まなざし」は「主観」の存在する場所に関わらずに成り立つ現象なのだ。つまり「監視」や「まなざし」といった〈視線〉の特徴として、「対象」はつねに「身体」を「いま・ここ」に現前させている必要があるが「主観」は必ずしもそうではない、という主／客の非対称性をあげることができる。私たちは自身の「身体」が今まさに現前しているこの場で、どこかに潜む何者かの〈視線〉によって「見られている」という実感を抱くのである。しかし(1)監視の現状を鑑みると、実はこうした「見られること」の基底的な条件が無化しつつあることが判明する。

というのも、現在主流となっている監視手法は、ライアンがいうところの「データ監視（ヴェイランス）」（Dataveillance：*data* + *surveillance*）であるからだ。その名が端的に表しているとおり、私たちの日常的活動から抽出された「データ」を対象とする実践が、現代社会における監視の様態なのである。本来「監視」は現前している「身体」に向けられる〈視線〉であったわけだが、データ監視では身体が志向されず、［A］「データ」の収集・分析・処理に終始する。この事態をライアンは「身体の消失」と名づけるのだが、それは同時に監視という実践から〈視線〉が消失していることをも意味する。とはいえ、データに様々

な分析と処理を施し、諸々の措置を実行することによって私たちの行動や振る舞いに何らかの作用や効果を生じさせるものであるかぎり、その営為は「監視」と呼びうる。フーコーがパノプティコンの分析をもとにしつつカッ(イ)パしたように、私たちの行ないを統御することが監視のヨウ(ウ)テイであるからだ。とするならば、データ監視は〈視線なき監視〉とも呼びえよう。

このようにデータ監視を〈視線なき監視〉として捉えるとき表面化してくるのは、観察者が不在になるという事実だ。もちろん、国家や企業などデータを収集する者が観察者ではないのか、と訝る向きもあるかもしれない。あるいは、パノプティコンも観察者が不在ではないか、との指摘もあろう。［　B　］、パノプティコンは観察者が中央に聳(そび)える観望塔に不在であっても規律訓練が発動していく構造となっている。だが、観察者の実際の有無を問わず、囚人にとっては看守が観察者として想定されている。したがって、観察者が本来的に不在とはいえない。一方、データ監視は原理的に観察者が不在なのである。それは、「データ」が〈素材〉的な存在であるという事情が(エ)カラむからだ。「ビッグデータ」の特性を概観することで、このことの真意を詳らかにしていこう。

ビッグデータとは、一般的なコンピュータでは処理することが困難なほど膨大なデータ群のことであり、その容量はエクサバイト級以上のものを指すとされている。また、Volume（規模）、Velocity（速度）、Variety（多様性）の、［　C　］「3V」が新たなパラダイムに突入したデータ概念としても位置づけられている。なかでも「多様性」に着目し、それを「無差別性」ないし「無目的性」と捉え直すと、データが〈素材〉的なものであることがはっきりする。というのも、無差別的なデータということは、それを利活用する「目的」が事前には定められていないことを意味するからだ。事実、ビッグデータ領域においては、その膨大なデータ群から特定のパターンを発掘(マイニング)することで、事後的にデータ活用の「目的」が設定されていく。つまり「データ」は「目的」を析出する際の〈素材〉となっているわけだ。

そして、〈素材〉性を有するデータからパターンを発掘(マイニング)するにあたっては、難解なアルゴリズムをプログラムされた人工知能（AI）がその任に就いている。無際限に生成され続けることで日々指数関数的に増殖する「無差別」なデータ群に対し、人間を上回る処理能力を有するAIが発掘(マイニング)作業に携わるのは、(オ)シゴク当然のことであろう。とすれば、「データ」に対し何らかの操作

を直接に行使するのは、国家や企業、［D］データ分析者（アナリスト）などの人称的存在ではないことになる。操作主体であるＡＩは具体的な「誰か／何か」に還元しえない非人称的な存在だからだ。

〈視線〉にもとづいて「見る／見られる」関係を把捉する場合、見られる側、すなわち「対象」は、「いま・ここ」に現前する私、ないしは私たちの「身体」であった。一方、見る側、すなわち「主観」は、パノプティコンの場合ならば看守、サルトルの場合ならば「他者」といった形で人称的な存在、少なくとも人称的な存在に還元しうるものが位置づけられていた。しかし、物理的な「身体」から〈素材〉的な「データ」へと「対象」が移行することで〈視線〉を消失させたデータ監視においては、観察者の座も「身体」に〈視線〉を投げかける人称的存在から、膨大なデータ（ビッグデータ）群を高速に処理するＡＩなどの非人称的存在へと移譲される。したがって、「主観」を「何者か」として想定することができなくなる。［E］、データ監視においては観察者が原理的に不在なのである。

つまり、データ監視とは「主観／対象」という従来の監視関係に見出せていた両項のうち、一方の「主観」が欠落した形で実践されているわけだ。そのため、私たちの「見られる」という体験も「主観」＝観察者が不在、少なくとも人称的存在として特定や想定するのが不可能な状況のなかでなされる。しかし実は、〈視線なき監視〉＝データ監視においても〝主観〟に該当する者がいる。それは私たち自身、すなわち「自己」である。この点を現在急速に技術が向上してきている「顔認証」から考えてみたい。

顔認証とは、まず各人の顔画像を入力（エントリー）＝登録することで、そこから顔の形状検出処理が行われ、顔貌における目鼻立ちなどの特徴点を抽出し、その特徴点にもとづいて「誰の顔か」ということを推定した上で、個人を同定していく技術のことである。つまり、私たちの「顔」が有する特徴点は、顔貌内における位置情報という形でデータに還元されており、それがあらかじめ入力（エントリー）＝登録された「私という個人」に紐づけられることで認証すべき人物か否か判断されるのだ。このような実状は、私たちの顔貌がもつ特徴点が、私たちの「顔」を構成する〈素材〉＝データとして取り扱われていることを意味している。

こうした顔認証技術は近年、日常生活の多くの場面で見受けられる。たとえば、二〇一五年にリリースされたスマホ用アプリ

「snow（スノー）」は、カメラで認識した顔にもとづいて目鼻の位置などをリアルタイムに検出・処理しながらアニメーションを付加することで動画像上の顔に加工を施すことができ、若年層の間で爆発的に流行した。二〇一七年に発売された「iPhone X（テン）」においても、それまでの指紋認証システム「Touch ID」に代わって顔認証システム「Face ID」が搭載され、スクリーンロックの解除などを自らの顔で行うことが可能となった。さらには「無人コンビニ」のように顔データを電子決済システムと連携（リンク）させることで、レジを通さずに商品を購買できる〝顔パス〟も実用化されつつある。もちろん、監視領域にも顔認証技術は応用されており、空港や街頭に設置されているカメラの一部には、歩行者の顔を識別し、事前に入力（エントリー）＝登録された顔データと合致する人物を特定することで、逃亡犯やテロ容疑者の発見・追跡が可能な機能を持つものもある。こうした事例はすべて、ＡＩなどの非人称的な存在によって、私たちの「顔」が〝見られる〟ことで実行されている。

ところでエマニュエル・レヴィナス[注5]によれば、「顔（ヴィザージュ）」（visage）とは「私」にとっての「外部性」、すなわち「他なるもの」として「無限性」を有する「他者」の現れのことである。つまり「他者」は「顔」として「私」の前に顕現し、「私」は「顔」を通して「他者」と邂逅するわけだ。ということは、「私」の「顔」もまた誰かにとっての「他者」として顕現しているのであり、その者に対しての「外部性／無限性」となる。いずれにせよ「顔」というのは、つねに還元しえないものというのがレヴィナスによる存在論的な理解なのである。だが、[2]顔認証技術はこうした「顔」をデータ＝〈素材〉へと還元することで、その存在論的な位置から〝降格〟させているのだ。

さて、先述した顔認証の事例は顔貌の「測位（ポジショニング）」による「身元確認（アイデンティフィケーション）」を旨とするものといえる（snowは測位のみ）。この場合、身元を確認しようとしている主体（主観）として、私たちは企業や法執行機関などを想定することができる。もちろん、非人称的なＡＩに〝見られる〟ことで顔認証は行われるわけだが、その背後には人称的存在がいることを思い浮かべることができてしまうのだ。したがって、[3]パノプティコン的な効果がそこには生じる。身元確認が〝不正〟の防止や摘発につながるため、人びとは規律の遵守、とまではいえないにせよ、少なくとも〝ルール〟に従うようになるからである。しかし、同じ顔認証技術を用いたもののなかでも、Face IDとともにiPhone Xに実装された「Animoji（アニ文字）」に注目してみると、顔認証のパノプテ

ィコンとは異なる側面を明らかにできる。

「Animoji」とは、iPhoneのカメラがユーザーの顔を認識することで、顔の動きを画面上の3Dキャラクターにリアルタイムで反映／再現させる機能のことである。したがって、そこでは「身元確認」がそもそも目指されていない。そして、そうしたキャラクターはアニメーション型の絵文字として他ユーザーに送信することが可能なだけではなく、iPhoneのテレビ電話機能「FaceTime」で自身の顔の代わりにすることさえできる。いわばAnimojiは顔認証技術とモーションキャプチャー技術が融合したテクノロジーといえるわけだが、見逃してはならないのは、それが〝表情〟にもとづくコミュニケーションを実現するポテンシャルをも有している点だ。

従来、顔認証技術は「顔」をデータ＝〈素材〉へと還元する過程で、その「表情」を捨象している。「顔」にもとづく個人の同一性を保証する際には、特段「表情」は関係ないからである。むしろ、都度異なる表情に影響されて犯罪者と誤認されたり、スマホのロック解除ができない方が困る。つまり顔認証技術においては、そもそも「表情」というコミュニケーションのコンテクストを規定したり、それに依存したりする要素は無用なのだ（逆に、こうした「表情」の性質こそが「顔」の存在論的な特性のひとつでもある）。しかしAnimojiは「顔」を〈素材〉化した上で、顔の動きをキャラクターの動作に反映／再現することで〝表情〟として再構築ないし模倣する。これは、「顔」のデータ化＝〈素材〉化によって、顔の個性的な動きであるはずの「表情」を、無個性的で画一的な「パターン」に収束させることで実現している。その上で、先述のFaceTimeは「表情」をともなう対面的状況を擬装し、Animoji同士のコミュニケーションを行なっているわけだ。

このとき、私たちは実際の「表情」よりもAnimojiの〝表情〟をコミュニケーション上のサブチャンネルとして利用し、それにもとづいた相互行為（インタラクション）に邁進することとなる。もちろん、「表情」と〝表情〟の間には一定のズレが生じると予想されるが、しかし、現前するのが〝表情〟であるかぎり、私たちの「表情」はそちらに引きつけられる形で変化せざるをえない。私たちはデータ＝〈素材〉から再構成された自分あるいは相手の〝表情〟を観察することで、実際の「表情」を制御（コントロール）し、コミュニケーシ

ョン上のコンテクストへの適正化（モジュレーション）を試みていくのである。そして、そのように[4]制御された「表情」は改めて〝表情〟へと再構成され、以下同様の過程が繰り返される。つまり、Animojiというシミュレーションあるいはヴァーチャルな〝表情〟に、私たちのリアルかつアクチュアルな「表情」が従属していくこととなる。むしろ、コミュニケーション的には〝表情〟の方こそがリアル／アクチュアルとさえいえる。

存在論的に本来「顔」は「他者」の顕現であり、「他者」と邂逅する場であった。またそれは「表情」をともなうため、コミュニケーションのコンテクストを規定するものでもある。しかし顔認証技術は、「顔」をデータ＝〈素材〉に還元してしまうがゆえに、「他者＝無限の外部」としての還元不可能性をその場から追放してしまうと同時に、「表情」をコミュニケーション上のコンテクストから乖離させてもしまう。そのようななかで登場したAnimojiは、対面時には言語化できない固有な情動性や、微妙な意味の襞（ひだ）をともなっている「表情」を「パターン化」し、キャラクター上に反映／再現することで記号的な〝表情〟へと収斂させ、コミュニケーションのコンテクストを水路づけていく機能を有しているのである。つまり、私たちは非人称的なＡＩによって固有の「表情」をコントロールされ、〝表情〟へと回収されるなかでコミュニケーションを遂行していくことになるのである。

（高馬京子・松本健太郎編『〈みる／みられる〉のメディア論――理論・技術・表象・社会から考える視覚関係』第六章「データヴェイランス」山口達男による）

（注１）デイヴィッド・ライアン――一九四八年～。カナダの社会学者。
（注２）ミシェル・フーコー――一九二六年～一九八四年。フランスの哲学者。二〇世紀を代表する思想家。
（注３）ジェレミー・ベンサム――一七四八年～一八三二年。イギリスの哲学者、経済学者。功利主義を提唱する。
（注４）サルトル――一九〇五年～一九八〇年。ジャン・ポール・サルトル。フランスの哲学者。実存主義を提唱。
（注５）エマニュエル・レヴィナス――一九〇六年～一九九五年。フランスの哲学者。現象学の第一人者。

＊問題の作成上の都合で本文の一部に手を加えてある。

問1 傍線部(ア)〜(オ)の漢字と同じ漢字を用いるものを、次の各群の①〜⑤のうちからそれぞれ一つずつ選べ。解答番号は 1 〜 5 。

(ア) エンヨウ

1

① 私鉄エンセンに居を構える
② 彼女はサイエンの誉れが高い
③ 彼の主張をフエンして説明する
④ 町のジュエンリョクを高める
⑤ 劇団でエンシュツを担当する

(イ) カッパ

2

① 自然ハカイに警鐘を鳴らす
② ハデな衣装で登場する
③ 影響が思わぬところにハキュウする
④ ハスウは切り捨てて計算する
⑤ 全国セイハを目指して練習する

(ウ) ヨウテイ

3

① テイネイな説明が求められる
② 裁判所によるチョウテイが行われる
③ 労働協定をテイケツする
④ 問題のコンテイには社会不安がある
⑤ 難題を前にテイカンする

(エ) カラむ

4

① ドラマのケツマツを語る
② 来年のケイヤクをかわす
③ レンラクを密にとる
④ 政府の責任をキュウダンする
⑤ 事件のケイイを説明する

(オ) シゴク

5

① 右腕をコクシする
② 郊外にシテンを出す
③ わが社にとってはシカツ問題だ
④ 敗北はヒッシの状況だ
⑤ 犯人をシサする

問2 本文中の空欄 A ～ E を補うのに最も適当なものを、次の①～⑥のうちからそれぞれ一つずつ選べ。ただし、同じものを二度以上用いてはならない。解答番号はA— 6 、B— 7 、C— 8 、D— 9 、E— 10 。

① だからこそ　② たしかに　③ さらには
④ しかしながら　⑤ あくまで　⑥ いわゆる

問3 傍線部(1)「監視の現状を鑑みると、実はこうした『見られること』の基底的な条件が無化しつつあること」とあるが、その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 11 。

① 身体を監視することからデータの収集・分析・処理に終始する監視へと変化した今日では、国家や企業による〈視線なき監視〉となっているということ。
② 日常生活の中から無差別的に集めた膨大なデータ群をもとに事後的に活用目的が設定され、ＡＩによって分析される現在の監視の状況では、対象者を観察する者が不在であるということ。
③ かつては権力による規律訓練を果たすための戦略・技術として位置づけられていた監視が、今では対象に身体をさらす必要のない、どこかに潜む何者かの監視によってなされるようになったということ。
④ 現在主流となっている「データ監視」では、身体に向けられた視線が日常生活における振る舞いへと変化したので、特定の観察者による把握や追跡は困難になったということ。
⑤ ビッグデータを分析することで初めて実現可能となる「データ監視」では、多様性や無差別性を重視しＡＩが分析の任に当たるので、見られる対象の存在は意味がないということ。

問4 傍線部(2)「顔認証技術はこうした『顔』をデータ＝〈素材〉へと還元することで、その存在論的な位置から〝降格〟させているのだ」とあるが、なぜ「降格」なのか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は **12**。

① 「顔」が有する特徴によって「私という個人」が認識され、顔データ決済が可能となったはずなのに、他者と邂逅する機能として位置づけられてしまうから。

② 「他者」は「顔」として「私」の前に顕現し、「私」も自分の「顔」を通して他者とかかわりを持つべきところを、「顔」の素材をデータ化することで単なる存在論的なものになったから。

③ 「顔」は他者とかかわる「外部性／無限性」を有した代え難いものであったはずなのに、目鼻の位置などが検出されデータとして画一的に取り扱われるものになったから。

④ 顔認証技術は顔貌における目鼻立ちなどの特徴点を抽出し、その特徴にもとづいて個人を同定するものであったが、見られる対象が他人から非人称のＡＩになったから。

⑤ 「私という個人」は今では顔認証によって日常生活を送ることができるようになったにもかかわらず、その機能を否定して他者との交流を見ようとするから。

問5 傍線部(3)「パノプティコン的な効果がそこには生じる」とはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は **13**。

① ＡＩが顔データを分析することによって初めて顔認証が成立するので、人称的存在が与えるのと同様の安心感がある、ということ。

② 顔認証が非人称的なＡＩによるものであっても、背後に人称的存在を想定することで何者かによって見られていると感じる、ということ。

③ どこかに潜む何者かの視線によって「見られる」という実感は、顔認証される立場になったときに規律の遵守という形で顕現化される、ということ。

④ ＡＩが顔を構成する素材をデータとして取り扱うときに、人称的存在がその設定や登録を行うことになるので、私たちは自ずと他者の視線を意識せざるを得ない、ということ。

⑤ 顔認証は「私という個人」の顔貌の特徴を膨大なデータと紐づけることで成立するものであり、その背後に人称的存在を感じるのは当然である、ということ。

問6 傍線部(4)「制御された『表情』は改めて〝表情〟へと再構成され」とはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は **14**。

① 「表情」をデータ化することで得られる〝表情〟をさらにデータ化することで〝表情〟がより充実したものになっていく、ということ。

② 〝表情〟を観察しデータ化した「表情」が〝表情〟をコントロールし、そのデータが再び「表情」へと還元される、ということ。

③ 「表情」を観察することは他者との関係性を保つためのものであって、〝表情〟を制御することによって初めてこの機能が作用する、ということ。

④ 〝表情〟は「顔」にもとづく個人の同一性を保証するものであって、データ化された「表情」を再利用したものにすぎない、ということ。

⑤ 「表情」をデータ化することで得られる〝表情〟を観察することで「表情」を制御し、そのデータがまた〝表情〟に反映される、ということ。

問7 筆者の主張と合致するものを、次の①～⑥のうちから二つ選べ。解答番号は 15 ・ 16 。

① 監視の現状を鑑みると、私たちの身体はどこかに潜む何者かによって見られているのではなく、不特定多数の「私たち」によるデータによって観察されている。

② 日常的活動から抽出された膨大なデータを持つ社会では、監視の対象としての身体や実践としての視線が原理的に欠如している。

③ 観察者の座がＡＩなどの非人称的存在に移譲される現代社会においては、自己の顔貌が監視される効果を生みつつ、表情はコントロールされることにもなる。

④ 顔認証技術の進展は、特定の個人を識別することにとどまらず、それぞれの生活実態に応じた表情を提案し円滑なコミュニケーションを促すまでに至った。

⑤ エマニュエル・レヴィナスは顔認証による顔のデータ化に反論する立場から、顔はつねに「還元しえないもの」であると主張した。

⑥ 私たちは非人称的なＡＩによって表情をコントロールされることで、膨大な顔データによって構成されている社会で円滑に生活を送ることができる。

第二問

次の文章を読んで、後の問いに答えよ。

建築史をいつの時代から書きはじめるか。それによって、その建築史の著者が建築をいかなるものとして定義し、把握しているかを、うかがい知ることができる。かつてほとんどすべての建築史はギリシャを基点として書きはじめられた。十九世紀に確立された西欧の伝統的アカデミズムのもとでは、建築とはギリシャにはじまるものであった（西欧の正統的アカデミズムの中心として機能したのは、エコール・デ・ボザールと呼ばれるパリの美術学校である。エコール・デ・ボザールの前身は一六七一年に設立された建築アカデミーであるが、フランス革命時に他の諸美術と統合されて美術アカデミーと改称され、美術アカデミーの付属機関としてエコール・デ・ボザール〔美術学校〕が設置された。エコール・デ・ボザールはギリシャ・ローマの建築を原型とする古典主義建築をきわめてシステマティックに教育する機関であり、十九世紀の世界の建築界に圧倒的な影響力を持つこととなった）。われわれはいまだにこのパースペクティブをひきずりながら建築を考える癖がある。今日でも建築史の多くはギリシャから書きはじめられる。時としてエジプトのピラミッドや新石器時代のストーンヘンジ、ストーンサークルまでさかのぼるものもあるが、(1)旧石器時代までさかのぼろうとするものはまずいない。

旧石器時代の人々は洞窟に住み、けものを追って暮らしていた。洞窟は建築とはみなされない。なぜなら洞窟は人が構築したものではないからである。構築を過大評価し、構築的なものだけを建築とみなそうとする建築観によって、洞窟は建築から排除され続けてきた。しかし洞窟は通奏低音のようにして建築という文化の底部を静かに流れ続け、ひそかに構築的な建築をおびやかし続けてきたのである。そして、洞窟的なるものはひとたび構築的なるものが危機に瀕するやいなや、音もなく建築の世界の表面に浮上する。

洞窟は三つの特筆すべき建築的特質を持っている。この三つの特質によって洞窟は構築的建築物から区別される。そして構築的建築物に対してなんらかの批判をくわだてようとするものは、すべてこの三つの特質に立ちかえってきたわけであるし、またこれから先も立ちかえらざるを得ないであろう。

ひとつの特質は形態を持たないことである。通常の建築物は、建築物がのぞむか否かにかかわらず、ひとつの形態を持ったオブジェとして存在せざるを得ない。しかし基本的に内部空間のみで構成されている洞窟は形態を持つことをまぬがれる。

第二の特質は迷路性である。内部空間のみで構成されているものが、すべて迷路性を有するわけではない。構築的な建築物においては内部空間もまた分節され、秩序を導入されて、迷路性を失う。しかし洞窟はいかなる分節も秩序も拒否して、迷路性を保っている。そして迷路性はまた無限性とも言い換えることができる。分節されない空間は無限である。そこにははじまりもなく、そして終わりもない。そして当然のこと、そこには［X］もない。

第三の特質は、時間の非分節である。洞窟では空間が分節されずにあることで迷路性が出現するように、時間もまた分節されない。逆に構築的建築物は必ずや、ひとつの特定の時間に帰属する。現代的な表現をめざす建築はもちろんのこと現在という時間に帰属し、規定される。そして、いわゆるリバイバリズムの建築と呼ばれるもの――すなわち過去の特定の時代の建築様式を再現しようとするものもまた、自ら進んでその過去の特定の時間に帰属する。そして構築的な建築物は、その帰属する特定の時間が無限に延長されることを目的として構築される。それゆえ構築的建築物においては、その永続性、［Y］が大きなテーマとなり、目的となるのである。モニュメント（monument という語はラテン語の monumentum に由来し、記憶を意味する語幹 men から派生した単語である）という概念は、基本的には特定の時間を永続させようとする、この願望から派生したものである。

しかし、洞窟は特定の時間というものに帰属しない。しかも、それは決して時間の不在を意味しない。旧石器時代の洞窟には無数の絵が描かれている。何世代にもわたる狩猟民が、壁の上に新たな絵を描き加えていったのである。彼らは現在という時間と、過去や未来という時間を分節しようとはしない。ひとつの時間に洞窟を帰属させようとはしない。時間は文字通り重ねられていくのである。現在の中に過去があり、また過去の中に現在があって、それらの時間は境界さえ定かではない。

新石器時代の人々は洞窟を出て、フラットな大地の上にさまざまな巨石をたちあげた。これらの巨石こそ、最初の構築物であり、構築という行為の本質は、すべてこれらの巨石の中に先どりされている。メンヒル、ストーンヘンジ、ストーンサークルな

どと呼ばれるそれらの巨石が空高く宇宙の果てを見上げて立ちあがっているさまは、今日のわれわれの目から見ても、驚異的であり感動的である。これらの巨石群はきわめて宇宙的で、アルカイックな相貌を呈しているが、これらの巨石には明らかに洞窟とは対照的な建築的な特質がめばえている。これらの一見アルカイックな建造物の中に、すでに構築はその特質をあらわにするのである。まずここに、はじめて形というものが出現する。洞窟の中には見出すことのできない形という概念が、ここに到って姿をあらわす。形は構築にとって不可欠な要素である。構築とは形への意志である。(2)巨石以降のすべての建築は、形への意志を、原罪のようにして、その内にかかえこんでいる。建築とは形であるという、今日の建築家をも毒し続けている信念は、すでにここにめばえている。

さらにここには垂直という新たな建築的概念が、形という概念とともに出現している。巨石は天を向いて垂直に地面からたちあげられる。旧石器時代の洞窟の中には、垂直という概念はなかった。狩人たちは洞窟の中に数多くの動物を描いたが、動物達はひとつとして水平面の上に立ってはいない。それらはさまざまな方向に走る岩壁の亀裂の上に立ち、あるものは完全に転倒しているかのような印象さえ与える。もし同じ洞窟をキャンバスとして与えられたとしても、われわれはこのような絵の描き方はしない。 Ⅰ

垂直性という概念は、水平面という概念と一体の概念である。巨石群はきまってフラットな水平面の上に設置される。その水平面が巨石の垂直性を一層強調する。極端ないい方をすれば、巨石は地面の上に横たえられていたとしても、そこに充分にフラットな水平面があれば、巨石は垂直性を充分に暗示するのである。 Ⅱ そして、その垂直性の背後に、構築という行為が暗示される。人間という主体によってその建築が構築されたことが、垂直性によって暗示されるのである。 Ⅲ そこに使われた岩が何の人為的な加工もほどこされていない自然のものであったとしても、垂直性の存在を提示してやりさえすれば、そこに構築という行為が存在したことを、提示したことになるのである。それほどに構築にとって垂直性は不可欠であり、かつ決定的なのである。 Ⅳ

それゆえにこそ、柱は建築の世界において、かくも長きにわたって最も重要なエレメントという扱いを受けてきた。

V

垂直性という概念をもっとも直截に建築化したものが柱というエレメントだからである。世界初の建築書と呼ばれるローマ時代の『ウィトルウィウス建築書』（紀元前一世紀のローマの建築家ウィトルウィウスが著した建築書で、『建築十書』とも呼ばれる）以来、西洋の建築書の最大の関心事は柱であった。柱はまずドリス式、イオニア式、コリント式、複合式等に分類され、それぞれの柱は固有の形態を持つだけではなく、固有の比例関係（柱の種類に応じて直径対高さの適切な比例関係が存在し、この比例関係がベースになって、建物のすべての寸法間の比例関係が決定されるようなシステムを作りあげることが、ウィトルウィウスにはじまる西洋の建築書の目的であった）をもたずさえていた。柱は垂直性を最もよく体現するエレメントであるがゆえに、柱に対してこれほどの注意と関心が払われたのである。

構築にとって、垂直性はなぜ不可欠とされたのか。垂直性が重力への抵抗を、そして重力への勝利を象徴するからである。人が洞窟から出た時、最初に直面したのは、重力という圧倒的な力の存在だった。何らかの構築を行おうとすれば、まず重力に抗し、それをねじふせなければならない。それゆえに垂直と構築とは不可分のものとなったのである。

ただし一つの垂直な石を立てただけでは人は満足しない。祈るにしろ、生活するにしろ、葬るにしろ、一つの石だけではことたりないのである。そのようにして建築は生まれた。たとえば新石器時代人はドルメンという形式で呼ばれる石墓を築いた。巨大な平石を立てて壁とし、その上に平石をのせて箱型となしたものが、ドルメンと呼ばれる。大地から立ちあげられた一個の巨石同様、ドルメンという建築の背後にあるのも垂直性という基本原理である。しかしこの構築は垂直性という原理だけでは説明できない。ここには構造というもうひとつの原理が出現している。まず二個の石が地面から立ちあげられ、その上にまたがるようにしてもうひとつの石がのせられている。この三つのエレメントがひとつに組みあわされることで、この構築物は重力にさからい、そしてそれに打ち克っているのである。ここには重力を克服するための、ひとつの形式が出現している。この形式を構造と呼びならわすのである。

実際のところ洞窟もまた重力を克服している。周囲の岩や土にかかるさまざまな重力に打ち克つことで、洞窟という空間は成

立している。しかし洞窟に構造があるとはいわない。分節されたエレメントが、ある形式に従って重力を支えている場合のみ、人々はそこに構造の存在を認める。ドルメンの構造は楣（まぐさ）構造と呼ばれる。垂直に立ちあげられた柱状のものの上に、楣と呼ばれる平材を架けわたした構造を楣構造と呼ぶ。一方同じく新石器時代に他の構造形式も出現している。丸石を両側から、上にいくに従って徐々にせばめるように積みあげていき、最後に最上部で両側からきた丸石同士がひとつにつながって、ひとつのアーチを形成する方式である。この石の積み方は持送り積みと呼ばれ、このようにして出現する構造形式はアーチ構造と呼ばれる。アーチ構造もまた楣構造と同様、現在に到るまで基本的な構造形式のひとつとして、多くの建築物で繰り返し採用されている。

すべての構築に構造があるというのは間違っている。なぜなら洞窟が重力を克服できたように、何らかの明確な構造形式を持たなくても、建築が重力を克服する事は可能だからである。なんとなく重力に打ち克つことは、不可能ではないからである。しかし、にもかかわらず構築は構造を表現しようとする。

構築は垂直性を表現しようとするのと同じようにして、構造を表現しようとする。なぜなら構築にとって最も重要なことは、それ自身がまぎれもなく構築されたものであることを表現することだからである。石がただころがっているのではなく、ある主体がそこに重力に逆らって石を立ちあげたということを表現するために、垂直性の表現が必要なのである。それゆえ「すべての構築に構造がある」というのは間違っている。構造とは自動的にあたえられるものではない。(3)すべての構築は構造を欲し、結果としてすべての構築は構造を表現するのである。

二十世紀の近代建築運動の一派に構造表現主義と呼ばれる一派があった。彼らは一つの構造形式を選択し、そこからすべての建築表現を誘導しようとした。しかし彼らは決して特異な事を行ったわけではない。すべての構築は、構造表現主義的であり、すべての建築家は構造という強迫観念から脱出することができない。

（隈研吾『新・建築入門――思想と歴史』による）

＊問題の作成上の都合で本文の一部に手を加えてある。

問1 本文中の空欄 I ～ V のうちで、次の文を補う箇所として最も適当なものを、後の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 17 。

われわれはすでに充分に深く、垂直性という概念に毒されてしまっているからである。

① I　② II　③ III　④ IV　⑤ V

問2 空欄 X ・ Y を補う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べ。解答番号は 18 ・ 19 。

	X	Y
①	概念	利便性
②	垂直性	耐久性
③	境界	安全性
④	構築	普遍性
⑤	形態	象徴性

18　19

問3 傍線部(1)「旧石器時代までさかのぼろうとするものはまずいない」とあるが、それはなぜだと述べられているか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 20 。

① 構築的建築物に欠かせない、特定の時間に帰属する要素が洞窟には見られず、狩猟民には時間の概念がなかったと思われているため。

② 柱の建築が始まった時代から建築史は書き起こされているので、人が構築したものではなく、柱も持たない洞窟は歴史記述の対象外であるため。

③ 洞窟は通奏低音のように建築という文化の底部を流れる存在に過ぎず、歴史として扱うには十分な研究や解明が行われていないため。

④ 新石器時代の人々が洞窟を出て大地の上に様々な巨石をたちあげたところから垂直性への意志が見られるのであって、迷路のように広がる洞窟では不十分だから。

⑤ 垂直性という概念を持たない洞窟は空間が分節されずにいることから、建築物と見なすことはできないという伝統的な見方から離れることができないから。

問4 傍線部(2)「巨石以降のすべての建築は、形への意志を、原罪のようにして、その内にかかえこんでいる」とはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 21 。

① 建築とは、洞窟の中に描かれた無数の絵に象徴されるように、生活空間に時間意識を持たせることに始まり、時間を不可欠なものとして構築されたものである、ということ。

② 建築とは、巨石を垂直に立ちあげた新石器時代の人々の着想を起源として、垂直性の発見や柱への関心を通して今日まで大事に育て発展してきたものである、ということ。

③ 建築とは、人間という主体によって形として構築されたものでなければならないという前提のもとに今日まで行われ続けているものである、ということ。

④ 建築とは、エジプトのピラミッドに始まる長い歴史を持ち、形として残すことを運命づけられながら発展してきたものである、ということ。

⑤ 建築とは、柱を中心として様々なことが決まっていくという法則性を尊重するところから歴史が始まり、今日まで受け継がれているものである、ということ。

問5 傍線部(3)「すべての構築は構造を欲し、結果としてすべての構築は構造を表現するのである」とはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 22 。

① 垂直性だけでは人々の主体性が明らかではないので、石を積みあげたり分節したりすることで構築を構造に変える、ということ。

② 構築には人々が重力に打ち克ったことを示すための垂直性が必要であり、垂直性を表現するためには構造が不可欠であった、ということ。

③ 洞窟という空間との差別化をはかるため、人々は地上で主体的に構築をすることで垂直性を備えた構造を表現するようになった、ということ。

④ 構造として垂直な石を置いただけでは満足しなかった人々が、より高く積みあげ、またより細かく分けたものを求めるようになり、それが定着した、ということ。

⑤ 構築をするとおのずと楣構造やアーチ構造とならざるをえず、人々が意図せずとも必然的に構造を表現することになる、ということ。

問6 本文の内容と合致するものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 23 。

① エジプトのピラミッドやストーンヘンジ、ストーンサークルといった形への関心を向けたところから建築史を語るべきであって、垂直性や柱に関心を払うところから始めるのでは建築の本質を見失ってしまう。

② 洞窟の、形態を持たない・迷路性を有する・時間や空間が分節されていない、という三つの特質に立ちかえることで、構築と垂直性が不可分であることが理解できる。

③ 大地の上に巨石を立ちあげたことで垂直性の存在に気づいた人々によって、柱を重んじる建築のシステムが作り上げられたギリシャ時代を、現代では建築史の起点としている。

④ 垂直に立ちあげられた柱状のものに支えられるなど、建築に不可欠であるように思われる構造を必要としなくても、重力に打ち克つことは可能である。

⑤ 建築における構造を持った構築と洞窟のような内部空間のみで構成された構築とを注意深く区別し、それぞれの持つ特色を理解した上で建築史を考えるべきである。

第三問　以下の問いに答えよ。

問1　次の文の「だけ」と用法が同じものとして最も適当なものを、後の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 24 。

彼は暇さえあれば地図を見たり、古道の状態を地図に書き込んだりしていた。それだけに、どこの市には何という町があるか、その位置はどうか、という知識を持っていた。

① 口に出して言わないだけのことだ。
② 何事も努力すればするだけ力がつく。
③ 先生にだけこっそりと打ち明けた。
④ 予想しなかっただけに喜びも大きい。
⑤ 苦労しただけに見事な出来映えだ。

問2　すべて正しい漢字が使われている文を、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 25 。

① 未青年には選挙権がない。
② 地下資源の稀小金属を採掘する。
③ 新総理大臣が綱紀粛正を図った。
④ 泰西名画の複製を講入した。
⑤ 出来る限り事を音便に済ました。

問3 A・Bの外来語とその訳語の組み合わせとして正しくないものを、各群の①～⑤のうちからそれぞれ一つずつ選べ。解答番号は 26 ・ 27 。

A 26

① エピキュリアン―快楽主義者
② エピグラフ―碑銘・題辞
③ エピグラム―警句・風刺詩
④ エピローグ―序章・序曲
⑤ エピタフ―墓碑銘・碑文

B 27

① シニカル―冷笑的・皮肉な
② グロテスク―不気味・怪異
③ コントラスト―対比・対照
④ ドラスティック―感動的な・劇的な
⑤ アナロジー―類推・類比

問4 次のX～Zの漢字と読みの組み合わせとして正しくないものを、各群の①～⑤のうちからそれぞれ一つずつ選べ。解答番号は 28 ～ 30 。

X 28

① 土壇場—どたんば
② 金字塔—きんじとう
③ 膠着語—しゅうちゃくご
④ 日和見—ひよりみ
⑤ 意固地—いこじ

Y 29

① 隠匿—いんとく
② 反故—はんこ
③ 黄昏—たそがれ
④ 法度—はっと
⑤ 竹刀—しない

Z 30

① 安穏—あんのん
② 逼迫—ひっぱく
③ 帆布—はんふ
④ 敷衍—ふえん
⑤ 対峙—たいじ

問5　次のX～Zの四字熟語の空欄□を補うのに最も適当なものを、各群の①～⑤のうちからそれぞれ一つずつ選べ。解答番号は 31 ～ 33 。

X　臥□嘗胆　31

①心　②新　③薪　④身　⑤進

Y　天衣無□　32

①放　②報　③呆　④縫　⑤法

Z　拱手□観　33

①客　②主　③静　④達　⑤傍

問6 次の熟語の意味として最も適当なものを、後の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 34 。

不世出

① 滅多に世の人の目に触れることのない、不思議な。
② 口に出して言うこともできないほど、不気味な。
③ まだ世間の表面に出ていないが、将来性がある。
④ 少しの人にしか知られていない、一風変わった。
⑤ 滅多に現れることのないほど、優れた。

問7 慣用句の使い方で正しいものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 35 。

① 私の能力では役不足でこの仕事は無理です。
② 部屋の中は爪に火をともさなければ何も見えなかった。
③ 実力者揃いの会は、船頭多くして船山に上るで、上手くいった。
④ いくら会議を開いても小田原評定で結論が出ない。
⑤ 君の出席でパーティは枯れ木も山の賑わいで盛大になった。

問8 作家と作品の組み合わせとして正しくないものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。解答番号は 36 。

① 中村光夫 ― 『風俗小説論』
② 坂口安吾 ― 『堕落論』
③ 加藤周一 ― 『雑種文化』
④ 小林秀雄 ― 『考えるヒント』
⑤ 山崎正和 ― 『漱石とその時代』

【国語(1月30日)】

問題番号	正答	問題形式
1	4	一問一答
2	1	一問一答
3	5	一問一答
4	3	一問一答
5	4	一問一答
6	5	一問一答
7	2	一問一答
8	6	一問一答
9	3	一問一答
10	1	一問一答
11	2	一問一答
12	3	一問一答
13	2	一問一答
14	5	一問一答
15	2	複数組み合わせ順不問個別
16	3	複数組み合わせ順不問個別
17	1	一問一答
18	3	一問一答
19	2	一問一答
20	5	一問一答
21	3	一問一答
22	2	一問一答
23	4	一問一答
24	5	一問一答
25	3	一問一答
26	4	一問一答
27	4	一問一答
28	3	一問一答
29	2	一問一答
30	3	一問一答
31	3	一問一答
32	4	一問一答
33	5	一問一答
34	5	一問一答
35	4	一問一答
36	5	一問一答