令和4年度入学　一般選抜　試験問題の出典

盛岡短期大学部　国際文化学科

| 種別 | 大問番号 | 著者名 | 著作物名 | 書名等 | 版元 |
|---|---|---|---|---|---|
| 小論文 | 国際文化学科 | 原　研哉 | 日本のデザイン――美意識がつくる未来 | 岩波書店，2011年，pp.43-49より，一部改変 | 岩波書店 |

令和４年度　一般選抜

# 短期大学部

# 小　論　文 (90分)

| 学科・専攻名 | ページ |
|---|---|
| 生活科学科　生活デザイン専攻 | 1 ～ 2 |
| 生活科学科　食物栄養学専攻 | 3 |
| 国際文化学科 | 4 ～ 6 |

## 注　意　事　項

1　試験開始の合図があるまで，この問題冊子の中を見てはいけません。

2　志望する学科・専攻により問題並びに解答用紙が異なるので注意しなさい。

3　この問題冊子は６ページあります。なお，下書き用紙が２枚あります。

4　試験中に問題冊子及び解答用紙の印刷不鮮明，ページの脱落などがあった場合は，手を挙げて試験監督員に知らせなさい。

5　解答は，必ず黒鉛筆(シャープペンシルも可)で記入し，ボールペンや万年筆などを使用してはいけません。

6　解答用紙(各学科・専攻別)には，氏名及び受験票と同じ受験番号を忘れずに記入しなさい。

7　解答は，必ず解答用紙の指定された箇所に記入しなさい。

8　下書きの必要があれば，下書き用紙を利用してかまいません。

9　試験終了後，問題冊子と下書き用紙は持ち帰りなさい。

国際文化学科

次の文章を読み，あとの問いに答えなさい。

デザインとはスタイリングではない。ものの形を計画的・意識的に作る行為は確かにデザインだが，それだけではない。デザインとは生み出すだけの思想ではなく，ものを介して暮らしや環境の本質を考える生活の思想でもある。したがって，作ると同様に，気付くということのなかにもデザインの本意がある。(1)

僕らの身の周りにあるものはすべてデザインされている。コップも，蛍光灯も，ボールペンも，携帯電話も，床材のユニットも，シャワーヘッドの穴の配列も，インスタントラーメンの麺の縮れ具合も，計画されて作られているという意味ではすべてがデザインされていると言っていい。人間が生きて環境をなす。そこに織り込まれた膨大な知恵の堆積のひとつひとつに覚醒していくプロセスにデザインの醍醐味がある。普段は意識されない環境のなかに，それを意識する糸口が見つかっただけで，世界は新鮮に見えてくる。

人間は，世界を四角くデザインしてきた。有機的な大地を四角く区画し，四角い街路を設けて，そこに四角いビルを無数に建ててきた。四角い自動ドアからビルに入り，四角いエレベーターに乗って昇降する。四角い廊下を直角に曲がって，四角いドアをあけると四角い部屋が現れる。そこには四角い家具，四角い窓が配されている。テーブルもキャビネットもテレビも，それを操作するリモコンも四角い。四角いデスクの上で四角いパソコンの四角いキーを打ち，四角い便せんに文字を出力する。その便せんを入れる封筒も四角く，そこに貼る切手も四角い。そこに押される消印は時に丸いけれども。

なぜ人類は環境を四角くデザインしたのだろうか。見渡してみると，自然のなかには四角はほとんどない。四という数理が自然のなかになくはないはずだが，四角は非常に不安定なので，具体的に発現することが少ないそうだ。ごくまれに，完璧な立方体の鉱物の結晶など見ることがあるが，この造化の妙はむしろ人工的に見える。

おそらくは，直線と直角の発見，そしてその応用が，四角い形をこれほど多様に人間にもたらした原因だと思われる。直線や直角は，２本の手を用いれば，比較的簡単に具体化することができる。たとえばバナナのような大きな葉を２つに折ると，その折れ筋は直線になる。その折れ筋をそろえるようにもう１回折ると，直角が得られるのである。その延長に四角がある。つまり四角とは，人間にとって，手をのばせばそこにある最も身近な最適性能あるいは幾何学原理だったのである。だから最先端のパソコンも携帯も，そのフォルムは古典的なのだ。そういえば，スタンリー・キューブリックの映画《2001年宇宙の旅》(1968年)に出てくる叡智(えいち)のシンボル「モノリス」は，黒くて四角い板のようなものであった。

円もまた，人間が好きな形の１つである。古代神具の鏡も，貨幣も，ボタンも，マンホールの蓋も，茶碗もCDも正円である。初期の石器の中央に正円が完璧にくり抜かれているのを見て驚いたこ

とがあるが，硬い石をドリルのように回転させて，より柔らかい石をくり抜くと，ほぼ完璧な正円の穴を得ることができる。これもまた，回転という運動に即応して人の２本の手が，頭脳による推理や演繹(えんえき)より先に，正円を探り当てていたかもしれない。いずれにしても，簡潔な幾何学形態は，人間と世界の関係のなかに合理性に立脚した知恵の集積を築いていく基本となっている。人間は，四角に導かれて環境を四角くデザインしてきた。そしてそれに劣らず円形にも触発されて，日用品に少なからず円を適用してきたのである。

マンホールの蓋は，四角ではなく丸である。もしマンホールの蓋が，四角だったら，蓋はマンホールの穴のなかに落ちてしまう。だから，マンホールの蓋は丸くなくてはいけない。同じ意味で紙は四角くなくてはならない。丸いと無駄が発生する。紙は縦横のプロポーションが１対$\sqrt{2}$の比率に設定されていて，何度折っても縦と横の比率は同じになるように意図されている。

鉛筆の断面は六角形であるが，これにももちろん理由がある。断面が丸いと，鉛筆は机の上を転がりやすく，机の上から床に落下しやすい。硬い床に落下すると，柔らかい炭素の芯は簡単に折れてしまう。この不都合を避けるなら，おのずと鉛筆の断面は転がりにくい形を模索することになる。しかし転がりにくいからといって，断面が三角や四角だと持った時に指が痛い。したがって，転がりにくく程よい握り心地で，左右対称で生産性のいい六角形に落ちついたという次第である。

ボールは丸い。野球のボールもテニスのボールもサッカーボールも丸い。ボールが丸い理由くらいすぐ分かると思われるかもしれないが，最初から丸いボールがあったわけではない。精度の高い球体を作る技術は，石器に丸い穴をあけるのとはわけが違う。だから初期のボールは精度の高い球体ではなく，比較的丸いという程度のものだったはずだ。しかし比較的丸いという程度のボールでは球技は楽しめない。スポーツ人類学の専門家によると，近代科学の発達と球技の発達は並行して進んできたという。つまり球体の運動は物理法則の明快な表象[注1]であり，人間は，知るに至った自然の秩序や法則を，球体運動のコントロール，つまり球技をすることで再確認してきたというわけである。それを行うには完全な球体に近いボールが必要であり，それを生み出す技術精度が向上するにしたがって，球技の技能も高度化してきたというわけである。

ボールが丸くないと，球技の上達は起こりえない。同じ動作に対するボールのリアクションが一定でないとテニスもサッカーも上達は望めない。それが一定であるなら，訓練によって球技の上達は着実に起こり，ピッチャーはフォークボールを投げられるようになり，曲芸師は大玉の上にのって歩くことができるようになる。

球と球技の関係は，ものと暮らしの関係にも移行させて考えることができる。柳宗理[注2]のやかんもそのひとつだが，よくできたデザインは精度のいいボールのようなものである。精度の高いボールが宇宙の原理を表象するように，優れたデザインは人の行為の普遍性を表象している。(2)デザインが単なるスタイリングではないと言われるゆえんは，球が丸くないと球技が上達しないのと同様，デザインが人の行為の本質に寄り添っていないと，暮らしも文化も熟成していかないからである。これを

悟ったデザイナーたちは，精巧な球を作るように，かたちを見出そうと努力するようになる。住居を住むための機械と評した建築家のル・コルビュジエも，イタリアをデザイン王国に導くことに寄与したプロダクトデザイナー，アッキレ・カステリオーニも，ドイツの工業デザインの知的な極まりをひととき世に知らしめたディエター・ラムスも；日本の柳宗理も，めざしたものは同じ，暮らしを啓発する，もののかたちの探求である。

柳宗理の父，柳宗悦は日本の民芸運動[注3]の創始者であった。民芸とは，用具のかたちの根拠を長い暮らしの積み重ねのなかに求める考え方である。石灰質を含んだ水滴の，遠大なるしたたりの堆積が鍾乳洞を生むように，暮らしの営みの反復がかたちを育む。川の水流に運ばれ研磨されてできた石ころのように，人の用が暮らしの道具にかたちの必然をもたらすという着想である。その視点には深く共感できる。

しかし，水流に身を任せて何百年も僕らは待つわけにはいかない。(3) 技術革命は速度と変化を同時に突きつけてくる。そこに必要なものは理性と合理性をたずさえて自分たちが生きる未来環境を計画していく意志だ。つまり，こころざしを持ってかたちをつくり環境をなすこと。近代社会の成立とともに人々はそのような着想を生み出した。それがデザインである。それは富の蓄積へと繋がる発想ではない。経済の勃興をめざすだけでは得られない豊かさをつくること。この着想を，僕らは何度でもかみしめ直せばいい。

(原研哉『日本のデザイン——美意識がつくる未来』，岩波書店，2011 年，pp.43–49 より，一部改変)

注 1　表象：あらわれたかたちのこと。

注 2　柳宗理：日本を代表する工業製品のデザイナー。

注 3　民芸運動：日常的な庶民の暮らしの中で用いられてきた手仕事の日用品に美や価値を見出していこうとする運動。大正時代末の 1920 年代半ばに始まった。

問 1　作者は，下線部(1)で「デザインとはスタイリングではない」といい，下線部(2)で「デザインが単なるスタイリングではない」と，2 か所で繰り返し強調しています。これらの下線部(1)，下線部(2)で作者がいいたかったことは何か。100 字以内で説明しなさい。

問 2　下線部(3)から読み取れるデザインと民芸の違いについて 100 字以内で説明しなさい。

問 3　問 1，問 2 を踏まえて，デザインと民芸は私たちの生活とどのようにかかわっているのか，あるいはどのようにかかわっていくべきなのかについて，本文の事例を使いながらあなたの考えを 550 字以上 600 字以内で述べなさい。