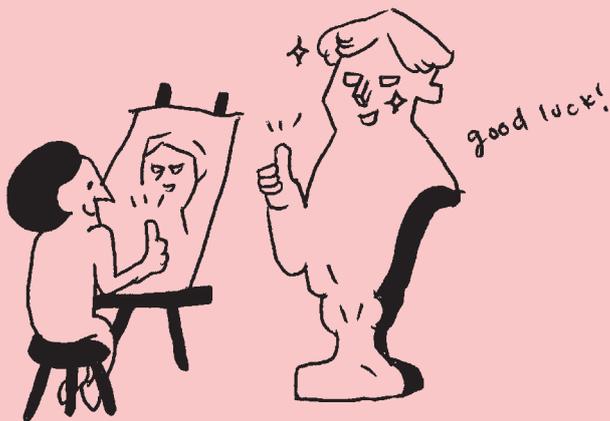


入学試験問題 参考解答集

2025



- 06 2026年度 東北芸術工科大学 入学試験一覧（予定）
- 08 2025年度入学試験結果データ
- 17 総合型選抜入学試験【専願体験型】
- 27 実技
 - 28 小論文
 - 38 デッサン
 - 48 水彩画
 - 57 油彩画
- 67 教科科目
 - 68 英語
 - 77 国語
 - 96 数学
- 100 教科科目解答

入学者の受け入れ方針（アドミッションポリシー）

東北芸術工科大学は、「藝術立国」という理念のもと、“人と自然を思いやる想像力と、社会を変革する創造力を身につけ、自らの意思で未来を切り開くことができる人材の育成”を教育目標としています。芸術学部及びデザイン工学部の入学選抜では、それぞれの専門領域に即して多面的・総合的に評価するために、次の観点から入学希望者を募集します。

- ①芸術やデザインに興味と熱意を持つ人
- ②高等学校までの学習および経験により培われた基本的な知識を持ち、主体的に学修できる人
- ③社会に興味を持ち、仲間とともに切磋琢磨して成長できる人

芸術学部

芸術は、美を求める純粋な心と知に基づくものであり、人々に夢や希望を与え、新たな価値を生み出す力があります。多様性を学び取る柔軟な姿勢と、自らの創造力や感性を粘り強く磨き続ける意志を身につけ、芸術の力を社会の真の豊かさに向けて活かそうとする入学希望者を求めます。

■歴史遺産学科(文化財保存修復コース／歴史遺産コース)

歴史遺産学科は、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・文化財や歴史遺産の価値を理解し、後世に守り伝えていくことへの意欲がある人
- ・探究心を持ちながら、知識や技術の習得に積極的に取り組むことができる人
- ・人と協力することの大切さを理解し、協働する姿勢を身につけていきたい人

■美術科 日本画コース

日本画コースは、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・写生を通して画力と表現力を積み重ね、今日の日本画を探求し続けることのできる人
- ・日本画と美術について興味と意欲を持ち続けながら、社会と関わることのできる人
- ・知識と経験を深め、将来、美術を通して広く国内外で活躍したいと考える人

■美術科 洋画コース

洋画コースは、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・絵画制作を通して、自己表現に意欲的に取り組める人
- ・社会問題に興味・関心を持ち、洋画の学修を通じて他者と協働し、社会の課題に取り組める人
- ・変化を楽しみ、柔軟性を持ち、多様なメディアを通して常に自身を磨き続けられる人

■美術科 グラフィックアーツコース

グラフィックアーツコースは、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・プリントやグラフィックに興味を持ち、熱意を持ってもの作りと向き合える人
- ・版画の学びを通して、多くの人に発信・共有し、表現力を社会に活かしたい人
- ・制作活動のなかで多様性を受け入れ、他者と協働しながら取り組める人

■美術科 彫刻・キャラクター造形コース

彫刻・キャラクター造形コースは、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・ものを作ることが好きで、自己表現に向けて粘り強く努力できる人
- ・自然や素材、ものの成り立ちに関心があり、造形を通して探求したい人
- ・他者とのコミュニケーションや協働を通じて、造形に対する新たな考えや表現を吸収したい人

■美術科 総合美術コース

総合美術コースは、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・制作プロセスを含めて、美術を広く社会で応用することやそれを教えることに興味があり、その知識を深めたい人
- ・美術を活用したコミュニケーションスキルを身につけ、より多くの人たちと美術を楽しみたいと考える人
- ・ものづくりを通して美術が人間の心身や社会に与える力に関心のある人

■工芸デザイン学科

工芸デザイン学科は、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・生活に寄り添うモノやコトに興味があり、それを探求し続ける熱意のある人
- ・素材や、技術を生かした製品、作品の制作に興味・関心のある人
- ・モノの機能や成り立ちについて知識を深めたい人

■文芸学科

文芸学科は、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・物語を考え、自ら生み出す努力を続けられる人
- ・マンガ、ライトノベル、アニメ、ゲームなど、メディアを問わず多様な物語の形態に興味・関心を持つ人
- ・雑誌・単行本を含んだ多様なモノを制作することに興味・関心がある人

デザイン工学部

デザインとは、見た目を装飾するだけでなく、今や「デザイン思考」として、人間社会の改善や進化に必要な不可欠な技術となっています。自己表現や趣味にとどまらず、広く社会をイメージし、何のためにデザインを活用すべきなのか、モノやコトに対するデザインを学び、社会に積極参加しようとする入学希望者を求めます。

■プロダクトデザイン学科

プロダクトデザイン学科は、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・製品をデザインし、その内容を他者に伝えるための技術を向上させる努力を継続できる人
- ・社会が抱える課題とそれらに関わる製品に対して興味・関心のある人
- ・製品のデザインにおいて、他者の意見を傾聴でき、協働することができる人

■建築・環境デザイン学科

建築・環境デザイン学科は、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・建築、インテリア、リノベーション、まちづくり、ランドスケープ、環境問題などに課題意識を持ち、自ら学ぶ意思がある人
- ・ものづくりや調査・探究に取り組んだ経験を空間デザインや地域の課題解決に活かす意欲がある人
- ・社会や自然に対する感性と観察力を持ち、課題発見ができ、論理的に思考しながら解決に向けて他者と協力できる人

■グラフィックデザイン学科(グラフィックデザインコース／イラストレーションコース)

グラフィックデザイン学科は、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・情報の視覚伝達に興味と熱意を持ち、人との関わりに積極的で、社会に目を向けられる人
- ・常に好奇心を持ち、既成概念にとらわれず制作活動に向き合うことができる人
- ・グラフィックデザインを学ぶことに意欲的であり、主体的に努力を続けることができる人

■映像学科(キャラクターゲームコース／CG・アニメーションコース／映像クリエイションコース)

映像学科は、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・映像表現の多様性とその技術の進化に興味があり、それらを習得する努力ができる人
- ・社会や地域の魅力と課題に関心があり、それらを映像で表現、発信していく意欲のある人
- ・自身の役割を理解し、グループで映像制作や研究を行うことができる人

■企画構想学科(企画構想コース／地域デザインコース／食文化デザインコース)

企画構想学科は、次のような能力や態度・資質を備えた入学者を求めます。

- ・社会や地域の課題を発見し、それに対する解決策を創造的かつ実践的に提案する意欲を持つ人
- ・他者と協働し、多様な視点を取り入れながらプロジェクトを推進する意欲がある人
- ・自主性を持ち、論理的かつ柔軟な思考で新しい価値を創造することに挑戦したい人

2026年度 東北芸術工科大学 入学試験一覧(予定)

		総合型選抜入試[専願体験型]	総合型選抜入試[併願型]		
出願登録期間	2025年9月1日(月)～9日(火)		2025年11月10日(月)～21日(金)	募集人員	募集人員
試験日	10月11日(土)・10月12日(日)・10月13日(祝月) ^{*1} ※学科・コースにより実施日が異なります。		12月14日(日)		
合格発表	11月4日(火)		12月24日(水)		
入学手続締切(第一次) ※入学金納付期限	11月18日(火)		2026年1月7日(水)		
入学手続締切(第二次) ※授業料等納付期限	12月12日(金)		2026年2月13日(金) ※申請により3/25まで延納が可能		
試験会場	山形		山形/東京		
美術科 日本画コース	①体験授業(日本画の写生体験)(300分程度) 決められたエリア内(学校内)で各自水彩にて風景画を制作する。 ②面接 1グループ2～3人で行う		面接・書類審査※3 + 次から1科目: 「水彩画」 「油彩画」 「デッサン」	全体の50%程度	全体の30%程度
美術科 洋画コース	①体験授業(静物油彩)(300分程度) 油彩制作におけるポイントレクチャーを行い、その後グループごとにモチーフを組み、油彩制作を行う。 ②面接 1グループ2～3人で行う				
美術科 グラフィックアートコース	①体験授業(イラストレーション or 自画像デッサン)(240分程度) 当日にイラストレーション、自画像デッサンのいずれかを選択。事前レクチャーを行った後、制作を行う。 体験授業終了後、作品のコンセプトや制作を振り返って気付いたことや考えたことを400字程度のミニレポートにまとめ、提出する。 ②面接 個別面接				
美術科 彫刻・キャラクター造形コース	①体験授業(彫刻制作の体験)(お昼休憩を除いて360分程度) 大学周辺を散策し、収集した自然物やスケッチをもとに各自が自由な発想で粘土を使って立体作品を制作する。最後の振り返りでは、制作物の意図や感想を発表する。 ②面接 個別面接				
美術科 総合美術コース	①体験授業(アートワークショップ体験)(185分程度) 前半は、モダンテクニックなどの技法や造形素材を使ったアート技法を体験し、気づきや活動のねらいなどをまとめた後、この技法を活用したワークショップイベントを考えて各自ワークシートに記入する。 後半は自身が考案したイベントをわかりやすく発表する。 ②面接 個別面接				
工芸デザイン学科	①体験授業(立体制作 120分程度、平面制作 150分程度(発表30分を含む)) 立体制作では紙造形を基本とし、課題についての考え方、作り方など工程ごとに学び、与えられた条件に沿って制作する。 平面制作では配色に関する前提講義を経て、与えられた条件に沿って各自テーマを設定し、複数の色を使用した配色を用いたデザインを行う。デザイン完成後は一人ずつテーマと工夫した点を発表する。 ②面接 個別面接				
文芸学科	①体験授業 ※2 ・教員による説明を経て、グループ単位で昔話のリライト(書き換え)を行いその内容を発表する。 ・創作体験終了後、グループワークについて600字程度の作文を執筆する。 ②面接 個別面接				
歴史遺産学科 文化財保存修復コース	①体験授業(講義30分程度、レポート作成60分程度) 文化財保存修復に関するミニ講義を受講した後、レポートを提出する。 ②面接 個別面接				
歴史遺産学科 歴史遺産コース	①体験授業(講義30分程度、レポート作成60分程度) 歴史遺産に関するミニ講義を受講した後、レポートを提出する。 ②面接 個別面接				
プロダクト デザイン学科	①体験授業(120分程度) ※2 身のまわりにある文房具や生活用品などのプロダクトについて、その形状や機能を観察し、優れている点とその理由を考察したうえで、改善すべき点を見出して提案シートにまとめる。まとめた提案を発表し、意見を交換しながらより良いデザインについて話し合う。 ②面接 個別面接				
建築・環境 デザイン学科	①体験授業(合計100分程度) 建築やインテリア、街、自然や環境問題に関するミニ講義を2回行い、それぞれ講義の要点や自身の意見をミニレポートにまとめる。 ②面接 個別面接				
グラフィックデザイン学科 グラフィックデザインコース イラストレーションコース	①体験授業(110分程度) デザインに関する模擬授業を受講した後、その授業の内容について発表する。 ②面接 個別面接				
映像学科 キャラクター・ゲームコース CG・アニメーションコース 映像クリエイションコース	①体験授業(合計110分) 身近なものを世界に情報発信するためのアイデアを考え、企画書(アイデアシート)としてまとめる。 ・グループワーク(前半30分) 他の受験生とテーマについて話し合い、他者の視点を参考にしながら、自身の発想を広げる。 ・個人ワーク(後半80分) テーマに基づき、ビジュアルと文章[450文字]を用いて企画書(アイデアシート)を作成する。 ②面接 企画書(アイデアシート)のプレゼン・個別面接				
企画構想学科 企画構想コース 地域デザインコース 食文化デザインコース	①体験授業(130分程度) ※2 ・ミニ講義(20分程度) 課題解決型ワークショップの進め方に関する講義を受講する。 ・課題解決型ワークショップ(70分程度) 講義で提示された対象地域の社会課題を解決し、地域デザインに寄与する社会を実現するモノやコトを、グループで話し合い、発表する。 ・振り返りシートの記入(40分程度) ミニ講義とワークショップを振り返り、整理した内容を記入する。 ②面接 個別面接				

*1 総合型選抜入試[専願体験型]は2学科(同一学科内なら3コース)まで出願可能です。なお2学科まで出願した場合、出願した学科・コースそれぞれで試験が必要なため2日間を要します。

詳細は「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご覧ください。

*2 受験者数が少ない場合は、別の試験方法となる場合があります。詳細は「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご覧ください。

※下記の内容は、2025年4月1日現在の予定です。詳細は、別途発行の「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」で必ず確認してください。

一般選抜入試 【前期】	大学入学共通テスト利用 入試【1科目利用】	大学入学共通テスト利用 入試【2科目利用 前期】	一般選抜入試【専願型】	一般選抜入試 【面接型】	一般選抜入試 【後期】	大学入学共通テスト利用 入試【2科目利用 後期】
2026年1月5日(月)～22日(木)	2026年1月5日(月)～26日(月)	2026年1月5日(月)～26日(月)	2026年1月5日(月)～9日(金)	2026年2月13日(金)～20日(金)	2026年2月13日(金)～2月27日(金)	
1月31日(土)	個別試験なし	個別試験なし	1月31日(土)	3月14日(土) <small>接続テスト3/3または3/4 ※5</small>	3月14日(土)	個別試験なし
2月13日(金)		募集人員 ※4	2月13日(金)	3月23日(月)		
2月27日(金)			2月27日(金)	3月25日(水)		
3月6日(金) <small>※申請により3/25まで延納が可能</small>			3月6日(金)			
山形／東京／札幌／仙台			山形	オンライン	山形／東京	—
次から1科目： 「国語」 「数学」 「英語」 + 次から1科目： 「水彩画」 「油彩画」 「デッサン」	大学入学共通テストの 成績上位1科目 + 次から1科目： 「水彩画」 「油彩画」 「デッサン」	—	面接・書類審査 ※3 + 「水彩画」 「油彩画」 「デッサン」	—	次から1科目： 「水彩画」 「油彩画」 「デッサン」	—
①・②のいずれか	①次から1科目： 「国語」 「数学」 「英語」 + 次から1科目： 「小論文」 「デッサン」 「水彩画」 「油彩画」	大学入学共通テストの 成績上位2科目	①・②・③の いずれか ①面接・書類審査 ※3 + 次から1科目： 「小論文」 「デッサン」 「水彩画」 「油彩画」 ②面接・書類審査 ※3 + 次から1科目： 「国語」 「数学」 「英語」 ③面接・書類審査 ※3 + 大学入学共通テスト の成績上位1科目	面接(オンライン) ・書類審査 ※3	次から1科目： 「小論文」 「デッサン」 「水彩画」 「油彩画」	大学入学共通テストの 成績上位2科目
			全体の15%程度	全体の5%程度		
						若干名

※3「書類審査」とは、「高等学校調査書」及び「出願書類」などによる総合評価です。※4 募集人員は、一般選抜入試(前期)、大学入学共通テスト利用入試(1科目利用)及び(2科目利用前期)を合算したものです。
 ※5 一般選抜入試【面接型】はオンラインで実施するため、試験日の前にインターネットの通信接続環境の確認およびZoomの動作確認のための「接続テスト」を行います。詳細は「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご覧ください。

2025年度 入学試験結果データ

総合型選抜入学試験[専願体験型]

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)
芸術学部	127	323	319	182	182	1.8
文化財保存修復学科	13	23	23	17	17	1.4
歴史遺産学科	13	23	23	19	19	1.2
美術科	58	186	183	86	86	2.1
日本画コース		35	35	24	24	1.5
洋画コース		70	69	26	26	2.7
版画コース		22	20	10	10	2.0
彫刻コース		20	20	10	10	2.0
総合美術コース		39	39	16	16	2.4
工芸デザイン学科	21	45	44	30	30	1.5
文芸学科	22	46	46	30	30	1.5
デザイン工学部	166	343	339	194	193	1.7
プロダクトデザイン学科	32	54	54	43	43	1.3
建築・環境デザイン学科	20	25	23	20	20	1.2
グラフィックデザイン学科	40	101	100	43	42	2.3
映像学科	32	92	92	41	41	2.2
企画構想学科	26	51	51	30	30	1.7
コミュニティデザイン学科	16	20	19	17	17	1.1
全学計	293	666	658	376	375	1.8

総合型選抜入学試験[併願型]、学校推薦型選抜入試[指定校]、学校推薦型選抜入試[韓国]

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)
芸術学部	56	285	272	77	62	3.5
文化財保存修復学科	3	13	11	6	6	1.8
歴史遺産学科	6	20	19	9	9	2.1
美術科	29	192	184	40	31	4.6
日本画コース		42	40	12	11	3.3
洋画コース		73	72	18	13	4.0
版画コース		32	31	2	1	15.5
彫刻コース		16	15	2	1	7.5
総合美術コース		29	26	6	5	4.3
工芸デザイン学科	11	36	34	14	8	2.4
文芸学科	7	24	24	8	8	3.0
デザイン工学部	74	345	314	118	97	2.7
プロダクトデザイン学科	13	47	42	18	16	2.3
建築・環境デザイン学科	14	37	34	27	22	1.3
グラフィックデザイン学科	17	95	84	20	13	4.2
映像学科	14	75	68	20	17	3.4
企画構想学科	10	54	51	18	15	2.8
コミュニティデザイン学科	6	37	35	15	14	2.3
全学計	130	630	586	195	159	3.0

※学校推薦型選抜入試を含む。

一般選抜入学試験[前期]

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)
芸術学部	71	249	243	36	11	6.8
文化財保存修復学科	8	25	25	4	0	6.3
歴史遺産学科	11	13	13	8	2	1.6
美術科	30	151	147	15	4	9.8
日本画コース		46	45	7	2	6.4
洋画コース		50	50	4	1	12.5
版画コース		13	12	0	0	-
彫刻コース		20	19	3	1	6.3
総合美術コース		22	21	1	0	21.0
工芸デザイン学科	11	31	30	6	2	5.0
文芸学科	11	29	28	3	3	9.3
デザイン工学部	70	229	226	21	5	10.8
プロダクトデザイン学科	15	43	42	4	1	10.5
建築・環境デザイン学科	14	31	29	5	2	5.8
グラフィックデザイン学科	9	55	55	6	0	9.2
映像学科	14	54	54	2	0	27.0
企画構想学科	12	26	26	2	2	13.0
コミュニティデザイン学科	6	20	20	2	0	10.0
全学計	141	478	469	57	16	8.2

※外国人留学生特別選抜入試・シニア特別選抜入試・社会人特別選抜入試を含む。※募集人員は一般選抜(前期)、共通テスト利用入試(1科目利用・2科目利用前期)を合算した募集人員。

一般選抜入学試験[専願型]

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)
芸術学部	15	30	30	6	6	5.0
文化財保存修復学科	2	2	2	2	2	1.0
歴史遺産学科	2	0	0	0	0	-
美術科	7	23	23	3	3	7.7
日本画コース		5	5	0	0	-
洋画コース		10	10	1	1	10.0
版画コース		4	4	1	1	4.0
彫刻コース		1	1	0	0	-
総合美術コース		3	3	1	1	3.0
工芸デザイン学科	2	2	2	1	1	2.0
文芸学科	2	3	3	0	0	-
デザイン工学部	12	38	37	13	13	2.8
プロダクトデザイン学科	2	7	7	2	2	3.5
建築・環境デザイン学科	2	2	2	2	2	1.0
グラフィックデザイン学科	2	8	8	4	4	2.0
映像学科	2	13	12	2	2	6.0
企画構想学科	2	5	5	2	2	2.5
コミュニティデザイン学科	2	3	3	1	1	3.0
全学計	27	68	67	19	19	3.5

大学入学共通テスト利用入学試験 [1科目利用]

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)
芸術学部	71	184	181	33	3	5.5
文化財保存修復学科	8	18	18	2	0	9.0
歴史遺産学科	11	5	5	3	0	1.7
美術科	30	136	135	20	2	6.8
日本画コース		56	56	12	0	4.7
洋画コース		33	33	4	1	8.3
版画コース		13	13	1	1	13.0
彫刻コース		18	17	2	0	8.5
総合美術コース		16	16	1	0	16.0
工芸デザイン学科	11	15	14	7	1	2.0
文芸学科	11	10	9	1	0	9.0
デザイン工学部	70	108	108	15	3	7.2
プロダクトデザイン学科	15	26	26	1	0	26.0
建築・環境デザイン学科	14	8	8	3	1	2.7
グラフィックデザイン学科	9	37	37	6	1	6.2
映像学科	14	25	25	3	1	8.3
企画構想学科	12	5	5	1	0	5.0
コミュニティデザイン学科	6	7	7	1	0	7.0
全学計	141	292	289	48	6	6.0

※募集人員は一般選抜(前期)、共通テスト利用入試(1科目利用・2科目利用前期)を合算した募集人員。

大学入学共通テスト利用入学試験 [2科目利用前期]

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)
芸術学部	71	124	124	16	1	7.8
文化財保存修復学科	8	21	21	3	0	7.0
歴史遺産学科	11	19	19	6	1	3.2
美術科	30	38	38	2	0	19.0
版画コース		7	7	0	0	-
彫刻コース		11	11	1	0	11.0
総合美術コース		20	20	1	0	20.0
工芸デザイン学科	11	24	24	3	0	8.0
文芸学科	11	22	22	2	0	11.0
デザイン工学部	70	277	277	27	2	10.3
プロダクトデザイン学科	15	59	59	1	1	59.0
建築・環境デザイン学科	14	50	50	9	1	5.6
グラフィックデザイン学科	9	66	66	4	0	16.5
映像学科	14	44	44	4	0	11.0
企画構想学科	12	37	37	6	0	6.2
コミュニティデザイン学科	6	21	21	3	0	7.0
全学計	141	401	401	43	3	9.3

※募集人員は一般選抜(前期)、共通テスト利用入試(1科目利用・2科目利用前期)を合算した募集人員。

一般選抜入学試験〔後期〕

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)	
芸術学部	若干名	118	93	14	11	6.6	
文化財保存修復学科		11	8	0	0	-	
歴史遺産学科		5	3	1	1	3.0	
美術科		82	67	9	6	7.4	
日本画コース		20	16	5	2	3.2	
洋画コース		28	25	3	3	8.3	
版画コース		11	10	0	0	-	
彫刻コース		6	3	1	1	3.0	
総合美術コース		17	13	0	0	-	
工芸デザイン学科		11	6	2	2	3.0	
文芸学科		9	9	2	2	4.5	
デザイン工学部		63	54	9	7	6.0	
プロダクトデザイン学科		8	8	0	0	-	
建築・環境デザイン学科		5	4	2	1	2.0	
グラフィックデザイン学科		19	15	4	3	3.8	
映像学科		15	14	1	1	14.0	
企画構想学科		8	7	1	1	7.0	
コミュニティデザイン学科		8	6	1	1	6.0	
全学計			181	147	23	18	6.4

※募集人員は一般選抜〔後期・面接型〕、共通テスト利用入試〔2科目利用後期〕を合算した募集人員。

一般選抜入学試験〔面接型〕

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)	
芸術学部	若干名	17	14	2	1	7.0	
文化財保存修復学科		1	1	0	0	-	
歴史遺産学科		0	0	0	0	-	
美術科		8	7	0	0	-	
版画コース		2	2	0	0	-	
彫刻コース		3	3	0	0	-	
総合美術コース		3	2	0	0	-	
工芸デザイン学科		4	3	2	1	1.5	
文芸学科		4	3	0	0	-	
デザイン工学部		24	18	4	3	4.5	
プロダクトデザイン学科		7	7	0	0	-	
建築・環境デザイン学科		1	1	1	1	1.0	
グラフィックデザイン学科		7	5	1	1	5.0	
映像学科		5	4	1	1	4.0	
企画構想学科		3	1	1	0	1.0	
コミュニティデザイン学科		1	0	0	0	-	
全学計			41	32	6	4	5.3

※募集人員は一般選抜〔後期〕（面接）、共通テスト利用入試（2科目利用後期）を合算した募集人員。

大学入学共通テスト利用入学試験[2科目利用後期]

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)	
芸術学部	若干名	37	36	8	2	4.5	
文化財保存修復学科		6	6	2	1	3.0	
歴史遺産学科		3	3	1	0	3.0	
美術科		14	13	1	0	13.0	
版画コース		3	3	0	0	-	
彫刻コース		3	3	0	0	-	
総合美術コース		8	7	1	0	7.0	
工芸デザイン学科		6	6	3	1	2.0	
文芸学科		8	8	1	0	8.0	
デザイン工学部		39	37	9	2	4.1	
プロダクトデザイン学科		8	8	1	1	8.0	
建築・環境デザイン学科		3	3	2	1	1.5	
グラフィックデザイン学科		9	8	3	0	2.7	
映像学科		9	8	1	0	8.0	
企画構想学科		6	6	1	0	6.0	
コミュニティデザイン学科		4	4	1	0	4.0	
全学計			76	73	17	4	4.3

※募集人員は一般選抜(後期)(面接)、共通テスト利用入試(2科目利用後期)を合算した募集人員。

全試験区分の総計

学部・学科・コース	募集人員	志願者数	受験者数 (a)	合格者数 (b)	入学者数	受験倍率 (a)/(b)
芸術学部	269	1,367	1,312	374	279	3.5
文化財保存修復学科	26	120	115	36	26	3.2
歴史遺産学科	32	88	85	47	32	1.8
美術科	124	830	797	176	132	4.5
日本画コース		204	197	60	39	3.3
洋画コース		264	259	56	45	4.6
版画コース		107	102	14	13	7.3
彫刻コース		98	92	19	13	4.8
総合美術コース		157	147	27	22	5.4
工芸デザイン学科	45	174	163	68	46	2.4
文芸学科	42	155	152	47	43	3.2
デザイン工学部	324	1,466	1,410	410	325	3.4
プロダクトデザイン学科	62	259	253	70	64	3.6
建築・環境デザイン学科	52	162	154	71	51	2.2
グラフィックデザイン学科	68	397	378	91	64	s
映像学科	62	332	321	75	63	4.3
企画構想学科	50	195	189	62	50	3.0
コミュニティデザイン学科	30	121	115	41	33	2.8
全学計	593	2,833	2,722	784	604	3.5

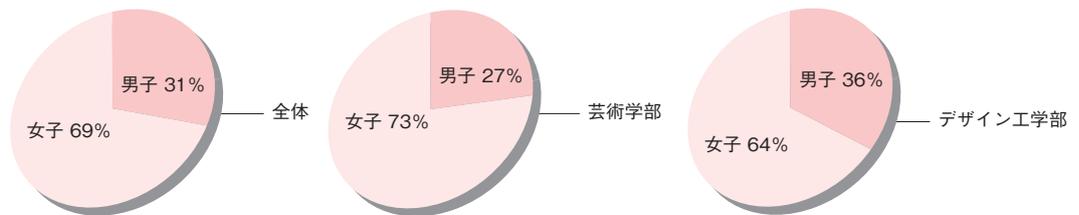
男女別結果(全試験区分の総計)

学部・学科	志願者			受験者			合格者			入学者		
	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
芸術学部	462	905	1,367	450	862	1,312	98	276	374	74	205	279
文化財保存修復学科	27	93	120	27	88	115	4	32	36	4	22	26
歴史遺産学科	28	60	88	28	57	85	14	33	47	11	21	32
美術科	300	530	830	292	505	797	53	123	176	36	96	132
工芸デザイン学科	50	124	174	48	115	163	10	58	68	7	39	46
文芸学科	57	98	155	55	97	152	17	30	47	16	27	43
デザイン工学部	525	941	1,466	513	897	1,410	142	268	410	116	209	325
プロダクトデザイン学科	110	149	259	108	145	253	38	32	70	36	28	64
建築・環境デザイン学科	58	104	162	55	99	154	25	46	71	21	30	51
グラフィックデザイン学科	107	290	397	104	274	378	20	71	91	13	51	64
映像学科	162	170	332	159	162	321	28	47	75	24	39	63
企画構想学科	51	144	195	51	138	189	18	44	62	11	39	50
コミュニティデザイン学科	37	84	121	36	79	115	13	28	41	11	22	33
計	987	1,846	2,833	963	1,759	2,722	240	544	784	190	414	604

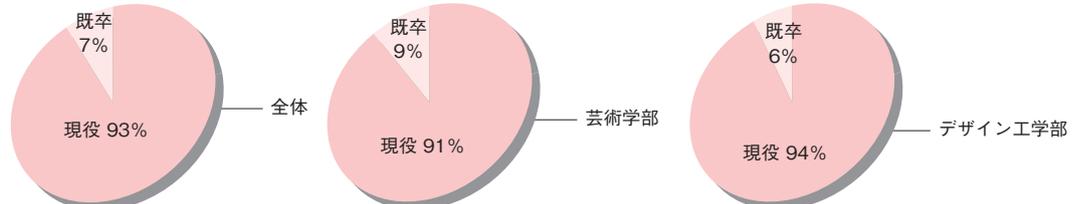
現役既卒別結果(全試験区分の総計)

学部・学科	志願者			受験者			合格者			入学者		
	現役	既卒	計	現役	既卒	計	現役	既卒	計	現役	既卒	計
芸術学部	1,126	241	1,367	1,083	229	1,312	320	54	374	254	25	279
文化財保存修復学科	91	29	120	88	27	115	32	4	36	26	0	26
歴史遺産学科	78	10	88	75	10	85	39	8	47	29	3	32
美術科	662	168	830	636	161	797	142	34	176	116	16	132
工芸デザイン学科	155	19	174	147	16	163	64	4	68	44	2	46
文芸学科	140	15	155	137	15	152	43	4	47	39	4	43
デザイン工学部	1,322	144	1,466	1,274	136	1,410	381	29	410	306	19	325
プロダクトデザイン学科	230	29	259	225	28	253	65	5	70	60	4	64
建築・環境デザイン学科	144	18	162	139	15	154	66	5	71	48	3	51
グラフィックデザイン学科	366	31	397	350	28	378	85	6	91	61	3	64
映像学科	296	36	332	285	36	321	69	6	75	59	4	63
企画構想学科	175	20	195	169	20	189	56	6	62	46	4	50
コミュニティデザイン学科	111	10	121	106	9	115	40	1	41	32	1	33
計	2,448	385	2,833	2,357	365	2,722	701	83	784	560	44	604

入学者構成比
(男女別)



入学者構成比
(現役・既卒別)



都道府県別結果(全試験区分の総計)

地方	都道府県名	志願者数	受験者数	合格者数	入学者数
北海道	北海道	115	112	33	28
東北	青森県	108	103	28	21
	岩手県	142	138	39	30
	宮城県	594	571	163	142
	秋田県	62	59	11	8
	山形県	552	530	184	164
	福島県	206	206	64	56
	東北計	1,664	1,607	489	421
関東	茨城県	126	114	35	27
	栃木県	100	96	27	11
	群馬県	35	31	8	5
	埼玉県	45	45	12	8
	千葉県	48	45	10	4
	東京都	81	79	22	13
	神奈川県	35	34	13	5
	関東計	470	444	127	73
中部	新潟県	206	196	47	28
	富山県	22	22	4	1
	石川県	12	12	3	0
	福井県	0	0	0	0
	山梨県	36	33	8	3
	長野県	65	64	13	10
	岐阜県	4	4	2	2
	静岡県	32	29	8	3
	愛知県	17	17	4	1
	三重県	1	1	0	0
	中部計	395	378	89	48

地方	都道府県名	志願者数	受験者数	合格者数	入学者数	
近畿	滋賀県	0	0	0	0	
	京都府	6	6	1	1	
	大阪府	13	13	3	1	
	兵庫県	7	7	1	1	
	奈良県	7	7	2	2	
	和歌山県	0	0	0	0	
	近畿計	33	33	7	5	
中国	鳥取県	0	0	0	0	
	島根県	2	2	1	1	
	岡山県	13	10	3	2	
	広島県	5	5	2	1	
	山口県	8	8	3	1	
	中国計	28	25	9	5	
四国	徳島県	1	1	1	1	
	香川県	2	2	2	2	
	愛媛県	12	12	1	0	
	高知県	0	0	0	0	
四国計	15	15	4	3		
九州	福岡県	11	11	1	1	
	佐賀県	0	0	0	0	
	長崎県	1	1	1	0	
	熊本県	0	0	0	0	
	大分県	1	1	0	0	
	宮崎県	0	0	0	0	
	鹿児島県	15	15	2	2	
	沖縄県	43	40	10	8	
	九州計	71	68	14	11	
	検定等		23	23	7	6
	海外		19	17	5	4
合計		2,833	2,722	784	604	

入学者構成比(都道府県別)

北海道 28名 4.6%

東北 421名 69.7%

中部 48名 7.9%

中国 5名 0.8%

検定等 6名 1.0%

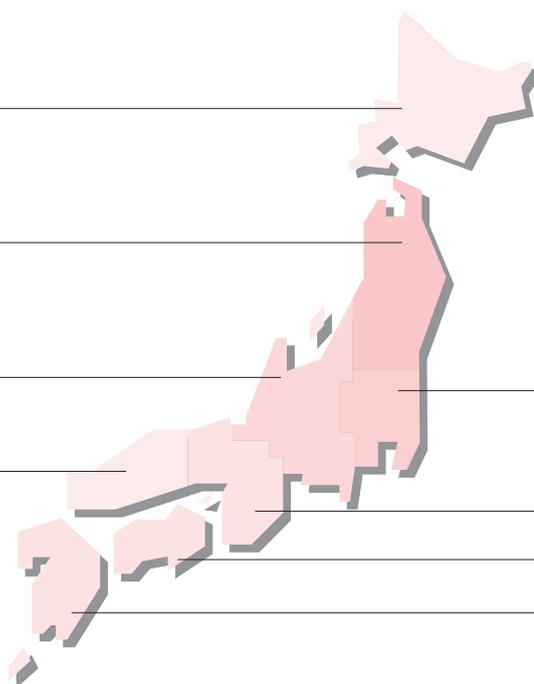
海外 4名 0.7%

関東 73名 12.1%

近畿 5名 0.8%

四国 3名 0.5%

九州 11名 1.8%



志願者出身高校一覧(全試験区分)

北海道

札幌西、札幌月寒、札幌手稲、札幌旭丘、札幌清田、函館中部、旭川東、旭川北、旭川南、おといねっぶ美術工芸、留辺蘂、室蘭栄、室蘭清水丘、日高、釧路湖陵、北広島、札幌平岸、帯広緑陽、札幌厚別、旭川永嶺、札幌平岡、函館、北海、藤女子、札幌大谷、北海道文教大学附属、酪農学園大学附属とわの森三愛、函館ラ・サール、旭川藤星、旭川龍谷、北海道大谷室蘭、帯広北、クラーク記念国際、星槎国際、北海道芸術

青森県

青森、青森東、青森南、弘前、弘前中央、弘前南、八戸東、八戸北、八戸西、木造、五所川原、三本木、三沢、黒石、弘前学院聖愛、青森明の星、五所川原第一、八戸工業大学第二、向陵

岩手県

盛岡第三、盛岡第四、杜陵、盛岡農業、盛岡商業、花巻北、花巻南、北上翔南、黒沢尻工業、水沢、水沢商業、金ヶ崎、一関第一、大東、大船渡、宮古、福岡、盛岡市立、不来方、北桜、岩手、盛岡白百合学園、盛岡中央、一関学院、専修大学北上、花巻東

宮城県

仙台第一、仙台第二、仙台第三、仙台向山、古川、角田、築館、佐沼、白石、石巻、塩釜、名取、泉、多賀城、岩ヶ崎、宮城第一、仙台二華、仙台三桜、石巻好文館、古川黎明、涌谷、南三陸、中新田、小牛田農林、工業、仙台南、仙台、仙台工業、名取北、泉松陵、仙台西、泉館山、宮城広瀬、柴田、仙台東、富谷、宮城野、仙台青陵、仙台商業、美田園、気仙沼、仙台育英学園、東北、東北学院、東北学院榴ヶ岡、宮城学院、仙台白百合学園、尚綱学院、常盤木学園、聖和学園、東北生活文化大学、仙台大学附属明成、聖ウルスラ学院英智、聖ドミニコ学院、仙台城南、東陵、飛鳥未来きずな

秋田県

秋田北、秋田工業、大館鳳鳴、能代、本荘、大曲、横手、秋田中央、秋田西、御所野学院、秋田北鷹、聖霊学園、国学館

山形県

鶴岡工業高専、山形東、山形南、山形西、山形北、山形工業、山形中央、山形市立商業、天童、山辺、寒河江、谷地、左沢、東桜学園、新庄北、米沢興譲館、米沢東、米沢工業、米沢商業、高島、長井、長井工業、鶴岡工業、庄内総合、酒田東、酒田西、遊佐、南陽、上山明新館、霞城学園、鶴岡中央、新庄神室産業、酒田光陵、致道館、東北文教大学山形城北、山形学院、日本大学山形、山形明正、創学園、惺山、東海大学山形、新庄東、九里学園、米沢中央、基督教独立学園、羽黒、鶴岡東、酒田南

福島県

福島工業高専、福島(県立)、橘、福島西、福島商業、福島北、安達、安積黎明、郡山東、須賀川創英館、須賀川桐陽、白河旭、会津、葵、会津学園、磐城桜が丘、平商業、いわき総合、いわき湯本、相馬、原町、郡山、福島東、いわき光洋、光南、郡山萌世、ふたば未来学園、福島成蹊、聖光学院、尚志、日本大学東北、東日本国際大学附属昌平、石川(私立)

茨城県

水戸第二、緑岡、笠間、土浦第二、古河第一、牛久、日立北、取手松陽、古河、茨城、常磐大学、水戸啓明、水城、霞ヶ浦、東洋大学附属牛久、茗溪学園、鹿島学園、翔洋学園、第一学院 高萩校、ルネサンス、S

栃木県

宇都宮南、宇都宮工業、鹿沼、栃木女子、足利、真岡、真岡女子、茂木、大田原女子、矢板東、宇都宮北、上三川、宇都宮清陵、さくら清修、栃木翔南、佐野松桜、作新学院、文星芸術大学附属、宇都宮短期大学附属、國學院大学栃木、日々輝学園

群馬県

前橋清陵、太田女子、沼田女子、高崎北、前橋東、高崎経済大学附属、伊勢崎、四ツ葉学園、共愛学園、東京農業大学第二、前橋育英

埼玉県

越生、草加南、新座総合技術、伊奈学園総合、大宮光陵、幸手桜、大宮国際、浦和麗明、狭山ヶ丘、埼玉栄、浦和学院、花咲徳栄、川越東、自由の森学園、志学会

千葉県

千葉女子、検見川、鎌ヶ谷、松戸(県立)、東葛飾、佐原白楊、長生、東葉、国府台女子学院高等部、千葉日本大学第一、二松学舎大学附属柏、志学館高等部、東京学館船橋、木更津総合

東京都

東京学芸大学附属国際、片倉、国立、工芸、深川、晴海総合、大泉桜、東久留米総合、九段、中央学院大学中央、芝、学習院女子高等科、桐朋女子、京華女子、日本大学豊山、上野学園、駿台学園、香蘭女学校高等科、自由ヶ丘学園、トキワ松学園、目黒日本大学、目黒学院、科学技術学園、大東学園、東京農業大学第一、日本工業大学駒場、玉川学園高等部、堀越、光塩女子学院高等科、女子美術大学付属、十文字、城北(私立)、自由学園高等科、明星、NHK学園、吉祥女子

神奈川県

旭、市ヶ尾、小田原、厚木王子、桜丘、横浜商業、横須賀総合、横浜国際、横浜雙葉、清泉女学院、鶴沼、逗子開成、相模女子大学高等部、桐光学園、自修館

新潟県

新潟、新潟中央、新潟南、新潟江南、新潟西、新潟商業、新発田、村上、新津、長岡、長岡大手、長岡農業、長岡工業、三条東、加茂、加茂農林、小千谷、柏崎、高田、高田北城、上越総合技術、新井、佐渡、万代、新潟東、新発田南、村上、燕、直江津、高志、新潟明訓、北越、中越、加茂暁星、新発田中央、東京学館新潟、開志学園

富山県

桜井、富山東、高岡工芸

石川県

金沢錦丘、小松明峰、野々市明倫

山梨県

甲府第一、巨摩、甲府西、駿台甲府、日本航空

長野県

長野吉田、篠ノ井、屋代南、上田染谷丘、野沢北、野沢南、伊那北、飯田、松本美須ヶヶ丘、飯田OIDE長姫、大町岳陽、松本国際、上田西、佐久長聖、エクセラシ、さくら国際

岐阜県

加納、大垣日本大学

静岡県

清水東、静岡城北、焼津中央、島田、富士宮西、星陵、静岡聖光学院、藤枝順心、常葉大学附属菊川

愛知県

千種、春日井西、小坂井、半田東、東邦、桜花学園、愛知工業大学名電、杜若

三重県

代々木

京都府

東宇治、京都芸術

大阪府

四條畷、大阪女学院、帝塚山学院泉ヶ丘

兵庫県

明石、北条、AIE国際

奈良県

飛鳥未来

島根県

松江南

岡山県

林野、鹿島朝日

広島県

広島、安田女子、広島女学院

山口県

精華学園、松陰

徳島県

名西

香川県

高松工芸、善通寺第一

愛媛県

北条、松山南

福岡県

朝倉東、東筑紫学園

長崎県

諫早

大分県

大分上野丘

鹿児島県

屋久島おおぞら

沖縄県

八重山、浦添工業、開邦、球陽、昭和薬科大学附属、八洲学園大学国際、ヒューマンキャンパス、N

総合型選抜入学試験 [専願体験型]

東北芸術工科大学の総合型選抜入学試験[専願体験型]は、一般的な大学入試のように機械的に点数の低い受験者を落とすだけの選抜型とは全く異なり、大学と受験生の相互理解を深め、通常の入試では評価されにくい受験生自身の魅力を評価するものです。選考の際は、「アドミッション・ポリシー」(大学側の求める学生像や受験生の受け入れ方針)やカリキュラムなどを踏まえた上で、ワークショップや体験授業に参加いただきます。

本試験では学ぼうとする意欲や取り組む姿勢、大学教育を受けるために必要な基礎的な学力、思考力、判断力、表現力や協調性など、個々の幅広い魅力と能力を見い出します。加えて、面接を通してあなたが持つたくさんの可能性も評価します。これらを通して、受験時点での実力だけではなく、多角的な視点で受験生一人ひとりと向き合い、選考する点が大きな特徴です。

※事前課題や提出物はありません。
また、本入試では面接時にファイル等の資料や作品を持ち込むことはできません。

※総合型選抜入試[専願体験型]は2学科まで併願可能です。ただし、同一学科内では最大3コースまで併願可能です。

※試験の詳細については、必ず「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご確認ください。



2026年度 学科・コース別 試験内容(予定)

※試験内容に変更が生じる場合があります。また、受験者数が少ない場合は別の試験方法となる場合がありますので、受験の際は、必ず「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご確認ください。

※掲載写真は昨年度の試験の様子です。

芸術学部

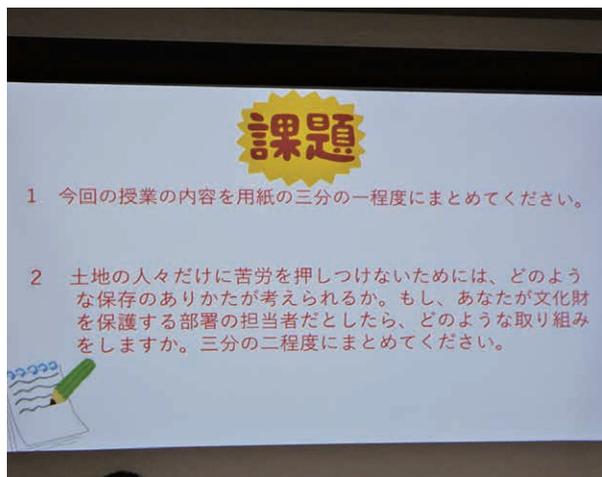
歴史遺産学科 文化財保存修復コース

- ①体験授業(講義30分程度、レポート作成60分程度)
文化財保存修復に関するミニ講義を受講した後、レポートを提出する
- ②面接(一人12分程度)
個別面接



歴史遺産学科 歴史遺産コース

- ①体験授業(講義30分程度、レポート作成60分程度)
歴史遺産に関するミニ講義を受講した後、レポートを提出する
- ②面接(一人12分程度)
個別面接



美術科 日本画コース

①体験授業(日本画の写生体験)(300分程度)

決められたエリア内(学校内)で各自、自由に対象を探して水彩にて風景画を制作する

②面接(1グループ20分程度)

1グループ2～3人で行う



美術科 洋画コース

①体験授業(静物油彩)*アクリル絵具の使用も可能です。(300分程度)

油彩制作におけるポイントレクチャーを行い、その後グループごとにモチーフを組み、油彩制作を行う

②面接(1グループ20分程度)

1グループ2～3人で行う



美術科 グラフィックアートコース

①体験授業(240分程度)

当日にイラストレーション、自画像デッサンのいずれかを選択し制作します

【イラストレーション制作】

事前のレクチャーで他者に伝えるイラストレーションのポイントについて学んだ上で、各自がテーマを自由(絵画的表現から絵本・漫画・アニメ表現まで、抽象具象・カラーモノクロ問わず)に設定し、イラストレーションを制作する

【自画像デッサン制作】

事前レクチャーではデッサンのポイントについて学んだ上で、鉛筆または木炭による自画像デッサンを制作する

- 体験授業終了後、面接の前後の時間を利用して、今日の作品のコンセプトや制作を振り返って気付いたことや考えたことを400字程度のミニレポートにまとめ、提出をします

②面接(一人15分程度)

個別面接



美術科 彫刻・キャラクター造形コース

①体験授業(彫刻制作の体験)(お昼休憩を除いて360分程度)

自然豊かな彫刻アトリエの周辺を散策し、収集した自然物やスケッチをもとに各自が自由に発想して粘土を使って立体作品を制作する

振り返りでは、制作物の意図や感想を発表する

③面接(一人12分程度)

個別面接



美術科 総合美術コース

①体験授業(アートワークショップ体験)(185分程度)

前半は、モダンテクニックなどの技法や造形素材を使ったアート技法を体験し、気づきや活動のねらいなどをまとめる、そこからこの技法を活用したワークショップイベントを考えて各自ワークシートに記入する
後半は自身が考案したイベントをわかりやすく発表する

②面接(一人12分程度)

個別面接



工芸デザイン学科

①体験授業(立体制作 120分程度、平面制作 150分程度(発表30分を含む))

工芸デザインで必要とされる立体・平面制作の基礎を学ぶ

立体制作では紙造形を基本とし、課題についての考え方、作り方など工程ごとに学び、与えられた条件に沿って制作する
平面制作では、配色に関する前提講義を経て、与えられた条件に沿って各自テーマを設定し、複数の色を使用した配色デザインを行う。デザイン完成後は一人ずつテーマと工夫した点を発表する

②面接(一人12分程度)

個別面接



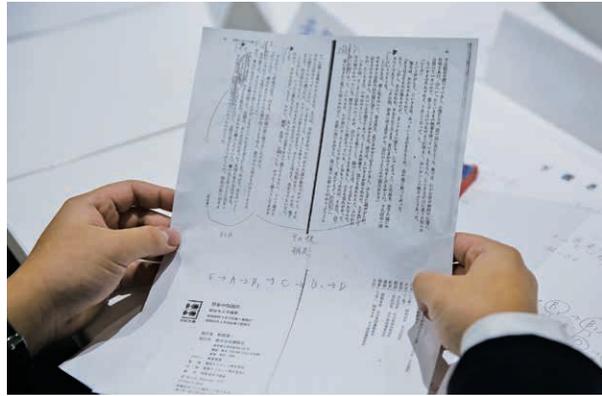
文芸学科

①体験授業

教員による説明を経て、グループ単位で昔話をリライト(書き換え)に挑戦し、その内容を発表する。創作体験終了後は、グループワークについて600字程度の作文を執筆する

③面接(一人15分程度)

個別面接



デザイン工学部

プロダクトデザイン学科

①体験授業(120分程度)

身のまわりにあるプロダクトについてその形状や機能を観察し、優れている点とその理由を考察したうえで、改善すべき点を見出して提案シートにまとめる。まとめた提案をを他の受験生に発表し、意見を交換しながらより良いデザインについて話し合う

②面接(一人15分程度)

個別面接



建築・環境デザイン学科

①体験授業(合計100分程度)

建築やインテリア、街、自然や環境問題に関するミニ講義を2回行い、それぞれ講義の要点や自身の意見をミニレポートにまとめる

②面接(一人15分程度)

個別面接



グラフィックデザイン学科(グラフィックデザインコース／イラストレーションコース)

①体験授業(110分程度)

デザインに関する模擬授業を受講した後、その授業の内容について発表してもらいます

②面接(一人15分程度)

個別面接



映像学科(キャラクターゲームコース／CG・アニメーションコース／映像クリエイションコース)

①体験授業(合計110分)

身近なものを世界に情報発信するためのアイデアを考え、企画書(アイデアシート)としてまとめる

・グループワーク(前半30分)

他の受験生とテーマについて話し合い、他者の視点を参考にしながら、自身の発想を広げる

・個人ワーク(後半80分)

テーマに基づき、ビジュアルと文章[450文字]を用いて企画書(アイデアシート)を作成する

②面接(一人10分程度)

企画書(アイデアシート)のプレゼン・個別面接



企画構想学科(企画構想コース／地域デザインコース／食文化デザインコース)

①体験授業(130分程度)

- ・ミニ講義

課題解決型ワークショップの進め方に関する講義を受講する

- ・課題解決型ワークショップ

講義で提示された対象地域の社会課題を解決し、地域デザインに寄与する社会を実現するモノやコトを、グループで話し合い、グループで発案されたアイデアを発表する

- ・振り返りシート

ミニ講義とワークショップを振り返り、整理した内容を記入する

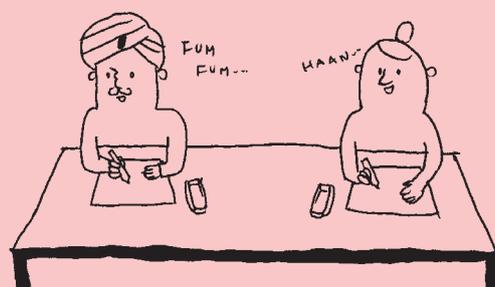
②面接(一人15分程度)

個別面接



実技

小論文 / デッサン / 水彩画 / 油彩画



出題内容	指定の出題テーマに沿って提示された文章(著作物・新聞記事・コラム等)を読み、その内容に触れつつ自分の考えを600〜800字で述べる
テーマ	「社会と人間」(全入試共通)
評価のポイント	「思考力・判断力・表現力」を評価するため以下のポイントを重視する 文章力: 単なる読みやすい文章だけではなく、論理的な文章を書けているか 読解力: 課題文で書かれている主題をきちんと理解し、自らの意見を書けているか 構成力: 自分の都合のいいように、強引に理屈をこじつけるような説を述べるのではなく、課題文との連続性の中で文章を書けているか 論理展開力: 自らの感想や体験にととまらない普遍的な視点により、論理的な考察を行えているか
大学で用意するもの	解答用紙(原稿用紙縦書き)、下書き用紙(A3、2枚)
受験者が用意するもの	鉛筆またはシャープペンシル、消しゴム、鉛筆削り

※2026年度の出題テーマは、「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご確認ください。

●アドバイス

小論文は感想文ではありません。書き手が思ったことを素直に書いても、それは感想文にしかありませんし、ましてや誰かの顔色をうかがうような「〇〇はしてはいけないと思います」のような心地よい終わり方をする文章は小論文ではありません。

そうならないために必要な力の一つは文章力です。「あーそーゆーことね」と思ったあなた、それは多分違います。わかりやすく読みやすい文章を書くのは当然のことです。入試だからといって特別、要求されるものではありません。そうではなく自らの言いたいことを論理的に伝えるための文章力です。自らの主張のためにどのような語句を使えば良いのか。一文内の構成だけではなく、段落内の文章構成、さらには段落ごとの全体構成も含めて考える必要があります。

二つ目は読解力です。例えば課題文で「白米の美味しさ」について述べられているとしましょう。これに対して「ライスペーパーの便利さ」を書いたとしたら、課題文のテーマからは大幅にずれていることとなります。もちろん同じ「米」について書いているため、解答者自身は関連する意見を述べている感覚に陥っているのはわかります。しかし課題文の主題を見失っていると読み取れます。

三つ目は構成力になります。「白米の美味しさ」という課題文に対し、「美味しい」、「不味い」という対立軸を勝手に構成し、片方の立場で意見を述べるのはベストな選択で

はありません。なぜならまず課題文にその二項対立が書かれているかどうかの確認が必要です。また賛成や反対は誰でもできることで、そこに書き手の力はあまり必要ありません。何より対象に対する思想が一つしかないのは、極めて窮屈な考えです。そうではなく単なる対立軸を越えて、自らの意見を述べる力が試されます。そのためには課題文を踏まえ、自らの意見を論理的に構成し、説得力のある内容を練り上げることとなります。

最後は論理展開力になります。感想文にならないためには、客観的な情報をよりどころにした論理的な思考を行い、それらの情報により自らの意見や思想を裏証していく必要があります。そのためには数多くの本を読み、ニュースに触れ、知識を増やし、自らの身体での体験・経験をしていかなければなりません。ここで陥りがちなのは、自らの体験をただ書くだけで論理的な主張になると思い込むことです。もちろん皆さんの経験は皆さんの経験として重要です。でも別の人が同じ事象を経験しても、正反対の感慨を抱く可能性もあります。つまり個人の体験を普遍化するためには論理的な力が必要となります。

文章を書く訓練、そのために必要な情報の取得を平日頃から取り組むため、小論文を書く力は一朝一夕で身につくものではありません。逆にいえば皆さんがこれまで生きてきて経験したこと、知識として吸収したことが直接的に表れてきます。その多様な知識に裏打ちされた多様な感性は、入学後も必ず活かされます。

総合型選抜入学試験〔併願型〕

問題

以下の文章は、湯澤規子『「おふくろの味」幻想、誰が郷愁の味をつくったのか』（光文社新書／2023年）からの抜粋です。

この文章を読み、「社会と人間」をテーマに自分の考えを、600字～800字でタイトルをつけて自由に論じなさい。

※文章は著作権の問題により公開できません。

参考解答

価値観の「自覚」

価値観や考え方は時代、人によって多様である。各々の価値観は尊重されるべきであり正解があるものではない。しかし、ポトサラタ論争のように個人の価値観の「差」は時に争いに発展する。では、争いにならないために我々が心掛けるべきことは何だろうか。

まず大切なのは「強要しない意識」だ。常に相手の価値観と自分の価値観が異なるかもしれないということを目覚めるのである。過去に友人と何気ない会話で私が「それは違つたら」と言つてしまった際、友人に「それはお前の価値観であつて自分は違つたら」と言われた。私はその言葉にはつとさせられた。私は無意識に価値観を強要していたのである。私はその一件以後、意見を述べる際は「自分は〜と思う」という答え方を心掛けている。「強要」ではなく「提案」を意識するだけで争いを回避できる可能性は高まるだろう。

次に「自分の価値観を客観的に知る」ということが大切である。先ほど述べた事例のように、価値観の争いは無自覚な行動が要因となる場合が多い。そこで自分の考えを客観的に知っておくことが有効だ。家族や先生など信頼できる大人から自分の考えを批評してもらつても良いが、一人でも可能な方法としてAIの活用が挙げられる。例えば、チャット型AIツールに「この考えを客観的に批評して」と送れば中庸的な観点からアドバイスをくれる。これは大量のデータを持つAIだからこそある程度信頼のできるものだろう。このような手段を用いて自分の価値観を客観的な視点から知っておくことは有効な対策と言えるだろう。

顔を合わせた会話は勿論、顔を合わせずとも沢山の人と接する現代社会において己の価値観を「自覚」しておくことが大切だ。まず自分を知り、そのうえで相手の行動に目を傾けることができれば、価値観の差による日常の争いは減つていくだろう。

評価ポイント

多くの受験生は自らの経験を土台として課題文に対してコメントを述べようとしていました。その姿勢が悪いわけではありません。しかし多くの解答は≡≡≡な経験をもとにして、コミュニケーションの重要性だけを述べているものでした。その点、模範解答ではネットメディアでの問題をコミュニケーションの問題ととらえるだけでなく、他者との価値観の違いにまで一歩踏み込んで考えています。

参考解答

他者の「物語」と共存する

私は、筆者と同じように、自分と他者の生きる時空の違いを認める必要があると感じている。実際、課題文で言及された「ポテサラ論争」に私も、参加、拡散こそしなかったがリアルタイムで観測したユーザーの一人だったからだ。

その上で、私は、他者と己の時空の違いを相互に理解し、受け入れ、結果として共存できるような多文化主義の社会を目指すべきであると考えている。

そもそも時空の違いとはなんだろうか。私は、各々の人や共同体の持つ「物語」の違いであると考えている。課題文のようなジェンダー問題であれば、男女の生物学的性差、社会規範の違い、そして何よりも重要な、個人が経験してきた人生の差が一つの物語を形成すると思う。そして、その物語から生まれる価値観の衝突の現場こそが、ポテサラ達をめぐる論争だったのではないだろうか。

筆者は、課題文にて性差以外にも年代、国と民族、文化の違いの存在を指摘し、そこから起こりえる衝突や葛藤を示唆する。そしてその示唆された物語、価値観のぶつかり合いはすでに起きていると思う。例えば欧州における移民差別の問題などが挙げられる。他には、人種差別が、根強く残っているものだと言えるだろう。外国におけるアジア人差別、逆に日本国内におけるクルド系移民の差別的な扱いなどが。筆者は価値観が王サイク状に存在すると表現したが、そこから発する衝突も、もはや全体像を完全にとりきれない程、王サイク状に入り組んでいると思う。

私は、あらゆる人や共同体に、各々が経験と歴史によって形成してきた物語があることと、その物語の時空に、今生きていることを認め合うことが重要だと考える。相手の物語を理解し、違いを認め尊重しようとして、諦めずに向き合い続けていくこと。今後は、そのような多文化主義的社会を、全ての人間、共同体で目指す必要があるのではないだろうか。

評価ポイント

参考解答は課題文を自分自身の経験を踏まえて読み、きちんと自分自身の考えを述べられるまで昇華しています。特にコミュニケーションの問題を時空間の差異としてとらえることに成功しており、多様な「物語」の共有と認識について述べています。多くの解答が課題文を表面的に読み、「他者を理解しよう」という教条的な結論へと至っていたなか、参考解答は教段階の論理展開に成功しています。

一般選抜入学試験〔前期・専願型〕

大学入学共通テスト利用入学試験〔1科目利用〕

社会人特別選抜試験／帰国生特別選抜試験／外国人留学生特別選抜試験

問題

以下の文章は、矢野利裕『学校するからだ』（晶文社／2022年）からの抜粋です。

この文章を読み、「社会と人間」をテーマに、自分の考えを600字〜800字でタイトルをつけて自由に論じなさい。

全力でベタに乗っかる

卒業式というのは一般的に涙ありときに笑いありの式典だと思うが、そんな卒業式におけるいちばんのハイライトは、やはり生徒会長による卒業生代表スピーチだろう。

この年、僕はスピーチ原稿を添削する役を請け負っていたので、会長と細かい修正作業をしながら、「〇〇先生と〇〇先生はきことすぐ泣くから、〇〇先生と〇〇先生のほうを泣かせよう」とか冗談を言い合っていた。そんなことを言っている自分がいちばん最初に泣いているのだから世話ない。最終的に生徒会長は、とても素敵なおスピーチをしてくれた。

しかし言わせてもらえば、ズルいのだ。なにがって、BGMが。

勤務校ではいつのころからか、卒業生代表スピーチのBGMとして、CM曲として有名なコンチチ「放課後の音楽室」が薄く流れるのだ。そんなんもう最初から泣かせる演出になっているじゃん！

このことは、実は以前から気になっていた。どうも学校生活においては、ことあるごとに「感動を求める勢力」みたいなものが存在しているな、と。それは教員だったり生徒だったり保護者だったり。さあほどの「〇〇先生を泣かせよう」というのも、広く言えばそのひとつかもしれない。

おそらく、その場その場の役割意識みたいなものをみんななんとなく意識しているのだと思う。それは、見方によっては、みんなが同調圧力を感じながら空気を読んでいるようにも思えるけど、僕の印象だと、そんな露骨な感じも少し違う。

ニヒアスが難しいのだけど、なんというか「みんなでベタなことを成立させよう」というねじれた意識があるように思う。卒業式なら卒業式という「ベタ」を積極的に味わいに行っているというか。

この感覚に近いものをいちばん言葉にしているのは、やはりマキタスポーツさんである。マキタさんは「ベタ」について次のように書いている。

これら「ベタな出来事」を自分に関係のないものとして遠ざけるのではなく、身近なものとして引き寄せて感じてみる。実際に富士山を見れば心奪われてしまうように、もう一度「ベタ」の意味を問い直してみることも必要なのです。そんなに簡単なことでは

ないかもしれませんが、私はそうした「ベタ」を受け入れていくことをオススメします。

ベタから逃げず、正面から取り組むだけで人生はより充実します。一周回ってもう一度人生のベタをやることの強さ、楽しさがあるのです。ベタは実はおもしろいのです。

—————マキタスポーツ『決定版 一億総活躍の時代』

学校なんて「ベタ」の生産工場のようなところがある。それがよくない慣習や社会構造を温存するようなものならば、批判し変えていくことも大事である。というか、そのような批判意識は必須のものである。

一方で、この複雑になりすぎた時代においては、「ベタ」なことを通じてかろうじて他人と安心して感情を共有しているようなところもある。その感情共有の装置として、コンチチの曲はあるのだろう。卒業式のさなかにあの曲を聴くといつも、あまりの「ベタ」な状況に笑えてくるのだけど、同時にその「ベタ」の力に押し切られて感動してしまう。メタとベタが二重になった感情が、不思議と言えば不思議だ。

複雑化・細分化しすぎてしまった社会をなんとか維持するための「ベタ」。その「ベタ」な儀式としての卒業式に対して、僕は全力で乗っかっていきたい気持ちがある。実際に感慨深さがあることは嘘ではないのだから、卒業式の日くらいその気持ちを全力で表明しておきたい。

同調圧力におびえて思ってもないことを言うのではなく、本当に思っていることを「ベタ」な形式に乗せて表明すること。かっこつけずに凡庸でつまらない自分の思いに真正面から向き合うこと。リアルな思いや言葉を何倍にも増幅させるのが、「ベタ」の力である。

参考解答

感情共有装置としての「ベタ」

卒業式の感動的なシーンで、感動的な曲が流れる。筆者の挙げたこの例のように、学校行事等で特定の感情を誘発させるための装置としていわゆる「ベタ」な流れが利用されることは多い。そしてこの「ベタ」な流れは同調圧力に似ていながらそれとは異なるものである。以降は、筆者のいう複雑になりすぎた時代、つまり多様性の時代における「ベタ」の影響を読み解いていきたい。

多様性の時代になり、学生の精神状態はより不安定になったと考える。まだ自分のアイデンティティが定まっていない中で多様な価値観を目にし揺れる。それはとても良いことだが同時に不安でもある。多様性が生む感情の多様性は迷いにも繋がるのだ。その中で「ベタ」な状況はある種「感情のロールモデル」のようなものであるともいえる。学生はそのモデルに習うことで感情の流れを学ぶことができ、それは他人と感情を共有する際に役立てることができるといえる。

そもそも、なぜ卒業式で感動的な曲を流すことを、人は「ベタ」だと思うのか。それは人生の先輩方もそこで感動したからであると考えられる。「ベタ」は時代を超えて繋がれてきた歴史的なものであり、多様性の時代において独立した個々の感情を繋げることのできる数少ない手段の一つでもあるのだ。これが筆者の言う、複雑化・細分化しすぎてしまった社会をなんとか維持するための「ベタ」であると推察する。

多様性の時代になり、素晴らしい価値観や考えが世の中にあふれている現在でも、不思議と私たちは他人と感情を共有することに安心感を覚える。時代を超えて繋がれてきた「ベタ」はそれを可能にする。感情共有の装置として、現在も多くの人のつながりを担保しているのだ。

評価ポイント

課題文の内容に対して賛成／反対を表明する前に、まずは内容について深掘りしている点が評価できます。「感情のロールモデル」といった言葉で議論をわかりやすく展開しているのも巧みです。課題文に沿うばかりでなく、そもそも卒業式の感動ソングにベタを感じてしまうのはなぜなのか？という自分なりの問いを立てられているところも、課題文を自分のものにしていく意欲が感じられ、好印象です。

一般選抜入学試験〔後期〕

問題

以下の文章は、坂村健著『イノベーションはいかに起こすか AI・IoT時代の社会革新』（NHK出版／2020年）からの抜粋です。

この文章を読み、「社会と人間」をテーマに、自分の考えを600字〜800字でタイトルをつけて自由に論じなさい。

IoTとイノベーション

IoT（Internet of Things）とは「モノのインターネット」といわれるように、現象面から見れば、モノがインターネットにつながることで、つながったモノに関する各種のサービス（操作を行ったり情報を得たり）がネットを通して使えるということだ。

しかし、単に機器と機器が接続し、モノが遠隔で操作できるだけだったら、インターネットを介して離れた場所からスマートフォンで機器の操作ができたり、エアコンの状態がインターホンの画面で見えるといったサービスが、すでに20年ほど前から存在していた。北欧では、自宅に帰る前に暖房機のスイッチを車載電話機から入れるといったサービスが、30年以上前からできていた。

このような単なるネット対応と、世界で今話題になっているIoTといわれているものの違いは、前者が「単に機器がネットにつながる」ことなのに対して、後者は「インターネットのように機器がつながる」ということだ。この違いは重要だ。

インターネットのようにつながるとは、「オープン」につながるということだ。インターネットは決められた通信手順（プロトコル）に従えば、接続する相手を制限せず誰でもつながるといってオープン性ゆえに、多くのイノベーションを生んだ。それに対し、日本でIoTといわれているものは、機器を作ったメーカーのアプリにしかつながらないといったように、残念ながらクローズ志向なのだ。

例えばスマートフォンでテレビの録画予約ができるとしても、テレビを作ったメーカーの純正アプリからしか操作できなかつたりする。こういうものは単にネットから操作ができるというだけで、IoTとは言えない。

では、どのようなことができればIoTと呼べるのか。そもそもインターネットとは、世界中のコンピューターを全部つなげようという考え方が、その原点にある。それはすなわち、ある企業が自分のコンピューターをネットにつなげたら、その機能を誰にでも使わせてあげるということ。もちろん誰にでもと言っても、約束を決めてそれを守ってくれる人だけに使わせるといったように許可条件のあるのは当然で、そういうことをアクセスコントロールというが、明示的条件が合えば誰でもつながるとするのが原則だ。

そして、あるシステムから他のシステムの機能を使わせ

るといふときに必要になってくるのが、API（Application Program Interface \アプリケーション・プログラム・インターフェース）だ。例えば、ビデオ機器をネットにつなげたら、ネットからどういった命令を送れば録画が開始されるかといった、機器を制御しているプログラムへのアクセスの仕方をオープン——公開し、適切なアクセスコントロールのもとで、他の人が作ったプログラムからも操作できるようにする。結果、自社製・他社製や通信キャリアを問わず、どんなアプリからでも許可された場合は操作できるようになる。つまり、企業の枠を越え、機器同士がつながる。こうしたオープンなインフラに支えられるのが本来のIoTの世界なのだ。

オープンなIoTを上手に活用すれば、アイデア次第で新しい需要を生み出すような画期的な製品やアプリを生み出せる可能性がある。しかも機器を作ったメーカーにとつては、まったく交流のなかった外国のソフト会社が便利なスマホアプリを開発してくれて、そのため自社製品の売上が上がっていくという可能性もある。

ところが日本の多くのメーカーは、自社の技術やノウハウが社外に流出することや、ユーザーに対する動作保証の問題を慎重に考えすぎ、こういった取り組みにとても閉鎖的だった。他とつながるといふことに抵抗があったわけだ。しかし、これからの市場で競争していくには、もつと前向きに考え、オープンなIoTの考え方で製品を開発していく時期に来ている。

IoT時代にはソフトウェア的な発想が求められる。フェイスブックやツイッターから最近のウーバーまで、ソフトウェアによるサービスだけに特化し、モノの製造・販売はやらないというビジネスモデルを構築する企業が台頭してきている。そのやり方ゆえに彼らは利益率が高く、2015年末には創業からわずか5年半のウーバーが、100年以上の歴史を誇るGM（ゼネラルモーターズ）を時価評価で追い抜くということが起こる。

だからといって、すべての日本の製造企業がものづくりをやめ、ソフトウェアだけでイノベーションを起こすことはできないだろうし、そうすべきとも思わない。部品や素材に強い企業ならそれを極めるという選択もある。事実、日本の部品・素材メーカーは海外から見ても依然として優秀で、iPhoneの部品の50%近くは日本製だと言われる。

しかし、全体として見るならば、IoTの流れの中でソフトウェアの比重が高まるのは確実だ。

必要なのは、常に知識と技術を磨き、世界の動きを見て決断することだ。これから世の中がどういう方向に進み、どのようなことが予想されるかを常に自分の頭で考えて、自分たちはどういう位置にいてどうするかを決めていかないといけない。そうでなければ未来のマーケットを抑えることなどとてもできないだろう。

イノベーションはオープン性から生まれる

繰り返しになるが、重要なのは「インターネットのようにモノをつなぐ」こと。しつこいようだが「インターネットのように」とは、「オープン性」に基づいてつながなければならぬということだ。「オープン性」こそがインターネットの本質なのだから。

軍事向けに利用されてきたインターネット技術が民間に転用され、インターネットプロバイダーサービスが始まったのが1989年(平成元年)。

なぜインターネットで多くのイノベーションが起こったかという点、オープンなインフラ、基盤だったからだ。誰もがつながりたいと思ったときにつながることにより、ビジネスの機会は押えていった。機器をつなげている同じ基盤でコンテンツやプログラムの流通ができ、情報を交換したり、シェアしたりすることもできる。こういう多様な基盤だったから世界を変えた。

これらすべてがインターネットの本質、すなわち「いつでも、どこでも、だれでも、なんのためにでも、プログラムや機器をつなぐことが自由にできる」というオープン性によるものだ。

そして、オープンになっていくからこそ、イノベーションが起こる。ここが重要だ。何かをするのに誰かに断らなければいけなかったり、何かをやるうとしたときに誰かの支配を受けたりするクローズな環境では、なかなかイノベーションは起きない。

インターネットが、なぜ今の社会に大きな影響を与えたのか。その本質がこのオープン性にあることを、まず理解することが重要だ。

参考解答

オープンな日本社会のために

筆者は、IoTとはインターネットのようにモノがつながることであり、企業の枠を越えて、機器同士がつながるオープンな状態こそ、本来のIoTの世界であると述べている。オープンになっていくからこそ、イノベーションは起こることを理解し、常に知識と技術を磨きながら世界の動きをみて決断することが大切とある。

私は自分の世界が狭いことを認識し、多様な価値観を受け入れることが大切だと考える。日本には「ウチ」と「ソト」の文化が強くある。「ウチ」と「ソト」の文化とは「ウチ」では深くつながるが、「ソト」のものには厳しくあたり、排除しようとする文化だ。この文化によって現代の日本社会は閉鎖的なものとなっている。

しかし、オープンな状態にこそ、新しい考えや出会いは生まれる。中学時代に行ったグループディスカッションでは、自分のグループの考えに他者のグループの考えを加えたり比較したりすることで、新鮮な考えを生み出すことが出来た。

自分の世界が狭いことを認識し、多様な価値観を受け入れるために、私たちがすべきことは二つある。

一つ目は様々な人と関わることだ。多様な人と関わることで、人の価値観や生活様式が多様であることを知り、自分の世界が狭いことを認識できる。

二つ目は世界の状況を、自分の目で見ることだ。直接本物に触れることで、自分の考えや価値観を変えたり、世界について身近に知ることができる。

今ある私たちの世界は閉じられていて、他の人々と交流があまりできない。多様な価値観を受け入れ、理解することで日本社会はオープンな状態となり、新しい考えが生まれやすい社会になると、私は考える。

評価ポイント

問題文の主張に対して自身の考えを述べることです。賛成、反対の立場でも、また関連した自身の考えでもかまいません。考えを述べるのが小論文として大事です。続いて、自身の経験、学んだことなどを交えて、論に説得力を与えることです。これらは文章の書き方、論の進め方として受験生として訓練しておくことです。語彙のないこと、ボキャブリーリの豊かさなども大事なポイントです。

この参考解答は主張が明確です。オープン性と多様な価値観を受け入れることの重要性とそのため我々がすべきことを主張しています。文字数の制限のあるなかでこの点を論じるには文章力が問われますが、意欲的な点を評価しました。

参考解答

賢者は歴史から学ぶ

私は筆者の主張するように日本もオープン志向へと転換していくべきだと考える。なぜなら、オープンにすることは自分たちの利益になると同時に自分たちの技術の発展へと繋がるからである。

とある偉人の名言に次のようなものがある。「自分から生まれてきた発想は、積極的に発信していくべきだ。人に盗まれるのが恐いという発想はその程度の発想なのだ。」この言葉はまさに今の閉鎖的な日本が意識すべき言葉である。確かに自分たちの発想や技術をオープンにするにはかなりの勇気が必要である。しかし、オープンにすることで多くの意見を聞くことが出来、自分たちの発想や技術の課題点が見えるようになることで発想や技術の発展へと繋がるのである。

日本人はかなり保守的な民族である。だが、世界は今多くの課題を抱えている。代表的な例が地球温暖化だ。地球温暖化が進行することで今住む場所を離れなければならない人々が現れ、さらには氷が溶けることで古代のウイルスが再び地球上に出現することが予想されている。これらの課題は世界全体で解決していくべきである。それゆえに今、日本は閉鎖的になるのではなく、技術やノウハウをオープンにすることで世界に協力するべきなのである。

日本はかつて鎖国によって閉鎖的な環境が長く続いた。しかし、明治維新によって海外の文化が多く入ってきたことにより国は大きく成長を遂げた。それにも関わらず、今の日本は閉鎖的な環境にどこか安心感を感じているのだ。愚者は経験に学び、賢者は歴史から学ぶことは既に歴史が証明している。日本は明治維新の歴史から学び、閉鎖的な環境から脱却するべきである。多くの国が技術やノウハウをオープンにすることで、それぞれの国の技術力やノウハウは発展し、世界が抱える多くの問題が解決されていくと私は考えている。

評価ポイント

問題文の主張に対して自身の考えを述べることです。賛成・反対の立場でも、また関連した自身の考えでもかまいません。考えを述べるのが小論文として大事です。続いて、自身の経験、学んだことなどを交えて、論に説得力を与えることです。これらは文章の書き方、論の進め方として受験生として訓練しておくことです。誤字のないこと、ボキャブラリーの豊かさなども大事なポイントです。

この参考解答は偉人の名言を引き合いに出し、オープン性の重要性と日本の非オープン性の現状を示しオープン化を勧めています。論の運び方はやや雑な面も見られますが論理の展開は明瞭で評価しました。それぞれの説明を厚くし、主張の論点を絞ればさらに良い文章になります。

出題内容	鉛筆によるデッサン モチーフ: 日用雑貨と手 (片手・両手いずれも可) (全入試共通)
評価のポイント	「思考力・判断力・表現力」を評価するため、以下のポイントを重視する 観察力: 形、質、色などモチーフが持っている情報をどれだけ多く得られているか 構成力: モチーフの組み合わせ方、画面にどのように描いているか 描写力: 観察して構成したものをしっかり描いてモチーフの特徴が第三者にも判るか
大学で用意するもの	B3画用紙、下書用紙 (A3、2枚)
受験者が用意するもの (使用可能用具)	鉛筆デッサン用具一式、カルトン (画板) またはパネル、カルトン用クリップ、フィキサチーフ (定着液は試験終了時に限って使用可) 使用可: 鉛筆 (シャーペン可)、消しゴム (練り消しゴム含む)、鉛筆削り用具 (カッター含む)、デッサンスケール (デスケル)、擦筆、羽ぼうき (製図用ブラシ含む)、はかり棒、定規、ティッシュおよびガゼ (袋から出して使用)

※2026年度の出題概要は、「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご確認ください。

●アドバイス

モチーフは日用雑貨としてみなさんが日頃から目にしているモノです。普段目にしているモノだからこそ改めてしっかり観察する事から始めてみてください。また、モノと人 (手) がどのように接しているのかも観察してみましょう。そして、沢山描いてみるのが大切です。デッサンの評価ポイントは「観察」「構成」「描写」の3つです。この評価ポイントに従って描いてみましょう。

(1) 観察

「観察」のポイントは、モチーフが持っている情報を収集し、それがどういうモノなのかを理解できているか？です。手は骨格や筋肉のつき方など、皮膚の下にある構造を意識することが必要です。各指の太さや長さ、手のひらの大きさ、厚み、手首と腕の長さなど、それぞれの比率も重要なポイントです。また皮膚や爪などの質感表現は、「手らしさ」を表す大切な部分です。日用雑貨も同じように構造的な観察を行ってください。紙コップなどのモチーフは形や比率の正確さが特に重要です。またコップの縁の膨らみや紙の薄さ、持ったときの軽さ、ロープの柔らかさなど、その物らしさを表す部分を見落とさないようにしましょう。

(2) 構成

「構成」のポイントは、モチーフの組み合わせ方、そしてそれらを画面にどのように描いているか？です。まず手と日用雑貨の組み合わせ方が重要です。モチーフそれぞれの「らしさ」が出るポーズ、アングル、組み合わせた時に立体的な空間を作れているか等を注意深く確認しましょう。次に画面にどのように配置するかですが、大き過ぎず、小さ過ぎず、画面の余白との関係をしっかり確認して位置を決めましょう。

(3) 描写

「描写」のポイントは、観察し構成したモチーフがしっかり描き込まれているか？です。そのためには光の方向を定め、陰影のつき方に矛盾が起きないようにしましょう。また、モチーフの手前と奥の描き込み密度、鉛筆の濃淡の使い分け、観察や構成から得られた事を整理して描き込むようにしましょう。

総合型選抜入学試験 [併願型]

問題

与えられたモチーフと、それを持つ手をデッサンしなさい。なお、手は片手でも両手でも構わない。

モチーフ：紙コップ



デッサン

参考解答



評価コメント

構図を大きくとりながらも下の余白を広くすることで空間がすっきりし、手の動きと紙コップの軽さをうまく表現しています。モチーフを潰して変形させることで薄さなどの特徴を際立たせる工夫もされています。人差し指の第2関節と中指の第1関節付近の不自然さは、指の内側の面を設定しながら描写することによって改善されるでしょう。



評価コメント

モチーフと手のバランスがよく、画面全体に安定感のある構図が取られています。潰れた紙コップの質感や構造を丁寧に観察し、素材特有の表情を的確に表現できています。変形の仕方も自然で、元の形状を連想させる描写力の高さを感じます。小指の描写にもう少し注意が払われると、作品全体の完成度がさらに高まるでしょう。



評価コメント

コップを画面の外へはみ出させることで、安定感と動きを両立させた構図が生まれています。親指の丁寧な描写によって、奥行きが感じられ、指の遠近も的確に表現されています。人差し指の先の立体感やコップ内部の空間描写にはやや弱さがあるものの、光を丁寧に観察しており、全体としては正確な描写と空間構成ができています。



評価コメント

指が見切れるほどの大胆な構図と、緻密な描写の対比によって画面以上のスケールを感じます。手は、全体の厚みを意識し、手首の骨や指の腱の盛り上がりを繊細に描いています。各指の形の個性も深く観察できています。柔らかな皮膚に対して硬質な爪や紙コップの存在感が弱いため、H系の鉛筆での描き込みを増やし、質感の差を明確に出せるとさらに良いです。



評価コメント

画面ギリギリまで大きく配置された構図はインパクトがあります。手のポーズによって出来た空間にモチーフが来るように工夫し手の立体感をしっかり描いている点は非常に良いです。紙コップの開口部に比べ下の部分の形が弱く見えてしまっている点が残念です。手と同じように紙コップもしっかりと立体感を出すと良いでしょう。

一般選抜入学試験[前期・専願型]

大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用]

社会人特別選抜試験／帰国生特別選抜試験／外国人留学生特別選抜試験

問題

与えられたモチーフと、それを持つ手をデッサンしなさい。なお、手は片手でも両手でも構わない。

モチーフ：刷毛(ハケ)

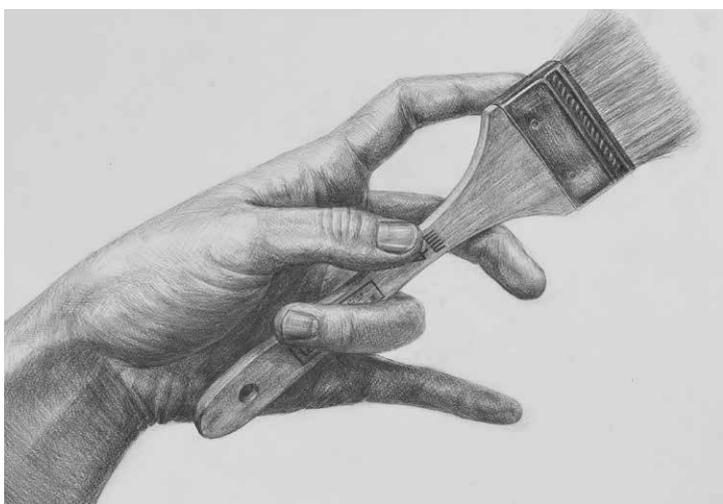


参考解答



評価コメント

空間を意識した構図と画角が印象的なデッサンです。親指や刷毛の金属・毛の質感を丁寧に描き込むことで、画面に奥行きとメリハリが生まれています。一方で、手首の曲がり方にやや不自然さがあり、中指の描写もやや甘い。そのため、細部の観察力と描写力にさらなる向上の余地があります。



評価コメント

モチーフが正確に描写されており、木材や金属、毛といった異なる素材感も的確に描き分けられています。手のしわや陰影は繊細なタッチで表現され、非常に高い解像度を感じさせます。各指がモチーフと巧みに絡み合い、構図としても見どころが多く、完成度の高い一枚となっています。



評価コメント

刷毛に差し込んだ人差し指が大胆な存在感を放ち、力強い構図を生み出しています。指が刷毛をつかむ接点を丁寧に描写し、緊張感のあるデッサンに仕上がっています。手首の描写にはやや弱さが見られますが、光を注意深く観察することで、正確な描写と柔らかく自然な立体感を表現できています。

**評価コメント**

モチーフの特徴をしっかりと表せるポーズで画面に上手に入れています。刷毛の柔らかさと空間を表現するために描いた影が効果的です。奥に見えている小指と薬指の描写が弱いため奥行きを感じづらくなっている点が残念です。影になる部分の描写をH系の鉛筆を利用して濃淡を調整しながら描き込むと良いでしょう。

一般選抜入学試験[後期]

問題

与えられたモチーフと、それを持つ手をデッサンしてください。なお、手は片手でも両手でも構わない。

モチーフ：木製ピンチ



デッサン

参考解答



評価コメント

大きさ、画面の配置バランス、ポージングがしっかり検討・計画されています。親指の付け根周辺の観察と描写が優れており、モチーフを掴む指の力まで伝わってきます。手の輪郭線が少し強すぎる反面、器物であるモチーフの存在が弱く感じられます。木目に惑わされずに形の角と面を的確に捉え、各箇所を明暗の差(コントラスト)をもっと出せると良いでしょう。



評価コメント

斜め下から見上げたアングル、指の曲げ方のバリエーション、遠近感を強めるモチーフの向きによって、躍動感が伝わります。四角いモチーフに顕著ですが、丸みのある手指にも細かな面が設定され、面に明確な方向性が与えられていることも立体感が出ている要因です。手の内側の濃度が高すぎて空間が潰れてしまっているのが、大きな濃淡の調整が必要です。



評価コメント

丁寧に描き込まれた親指が主役として力強い存在感を放っています。親指と洗濯バサミの影が薬指と小指に落ち、空間がやや複雑になっていますが、曲げた手首から人差し指への奥行きや、洗濯バサミのバース、大きく曲げた人差し指の形が相まって、大胆な構図の中に力強い空間描写が表現されています。

**評価コメント**

画面への入れ方(構成)、手とモチーフの質感の描き方(描写)が非常に上手く出来ています。また、モチーフらしさ(観察)を表現するためのポーズも良いです。評価のポイントをしっかり押さえている点は非常に評価できます。ただモチーフである木製ピンチのバースが狂ってしまっている点が残念です。形を正確に捉えられるとさらに良いです。

出題内容	水彩画制作 [試験別モチーフ] ○[12月実施] 総合型選抜入学試験[併願型]: 果物、野菜、無機物などの静物1~2点 ○[1月及び3月実施] 一般選抜入学試験[前期・専願型・後期] / 大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用] / 社会人特別選抜試験/ 帰国生特別選抜試験/ 外国人留学生特別選抜試験: 花、果物、野菜、無機物などの静物を数点
評価のポイント	「思考力・判断力・表現力」を評価するため、以下のポイントを重視する ○[12月実施] 総合型選抜入学試験[併願型]: 果物、野菜、無機物などの静物1~2点 描写力(技術): 対象から得た情報を個々の技術でいかに再現出来ているか 観察力: 対象の形態、質感、色をどれだけ捉えることが出来ているか 発想力(独自の視点): 画面上において、対象から得た情報を独自の視点で解釈、表現出来ているか 表現力(色彩表現): 色彩を用いて対象の魅力を表現出来ているか ○[1月及び3月実施] 一般選抜入学試験[前期・専願型・後期] / 大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用] / 社会人特別選抜試験/ 帰国生特別選抜試験/ 外国人留学生特別選抜試験: 花、果物、野菜、無機物などの静物を数点 描写力(技術): 対象から得た情報を個々の技術でいかに再現出来ているか 観察力: 対象の形態、質感、色をどれだけ捉えることが出来ているか 発想力(独自の視点): 画面上において、対象から得た情報を独自の視点で咀嚼、表現出来ているか 構想力(構図): 対象を卓上で組み合わせ、それらを画面上で構築することが出来ているか 表現力(色彩表現): 色彩を用いて対象の魅力をいかに表現出来ているか
大学で用意するもの	P12号の水張りパネル
受験者が用意するもの	水彩用具一式、筆洗、鉛筆、消しゴム、鉛筆削り、描画用具

※2026年度の出題概要は、「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご確認ください。

●総合型選抜入学試験[併願型] 出題のねらい

1月及び3月実施の入試と異なり、限られた数(1~2点)のモチーフで水彩画の試験を行ないます。対象の構造を理解し、どこまで対象に迫ることが出来るのかということが特に重要です。目前の対象をただ写し取るだけでは無く、対象の細部まで丁寧に観察して質感を捉えていこうとする姿勢、また対象の魅力を引き出していく姿勢を重視します。

●総合型選抜入学試験[併願型] アドバイス

対象の構造を理解し、どこまで対象に迫ることが出来るのかということを重視します。形態を捉えることはもちろんのこと、対象の細部まで丁寧に観察して質感を捉えていこうとする姿勢、そして対象の魅力を引き出そうとする姿勢が大切です。絵の具における色彩表現においては、自身の色彩感覚を大切に、積極的に色を探りながら筆で丹念に描くことを心掛けてください。

対象を理解した上で、どのように表現するのかということをお大切にしてください。そのためには日頃から自分が何に心惹かれるのか、何を伝えたいのかということを行い、制作に励んでください。

●一般選抜入学試験[前期・専願型・後期] /

大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用]
社会人特別選抜試験/ 帰国生特別選抜試験/
外国人留学生特別選抜試験 アドバイス

対象の構造を理解し、どこまで対象に迫ることが出来るのかということを重視します。形態を捉えることはもちろんのこと、対象の細部まで丁寧に観察して質感を捉えていこうとする姿勢、そして対象の魅力を引き出そうとする姿勢が大切です。構想に対する感覚も評価のポイントです。与えられた対象を用いて、明確な意図を示した構図、構成を期待します。

絵の具における色彩表現においては、自身の色彩感覚を大切にして、積極的に色を探りながら筆で丹念に描くことを心掛けてください。

5時間という限られた時間の中で魅力的な画面を作るには、何を主題とするのかをしっかりと見極めて制作することが重要です。対象を理解した上で、どのように表現するのかということをお大切にしてください。そのためには日頃から自分が何に心惹かれるのか、何を伝えたいのかということを行い、制作に励んでください。

総合型選抜入学試験 [併願型]

問題

モチーフを自由に配置して着彩しなさい。

モチーフ：バナナ、ワイン



参考解答



評価コメント

バナナの複雑な形態を大事にしながらもしっかり観察し、どっしりとした量感を表現することができています。瓶も映り込む現象を利用しながら魅力のある色彩表現ができています。接地の意識がもう少しですが、対象を捉えようとする熱量が伝わってきます。高さのある瓶を画面奥に配置し、一方でバナナを手前に大胆に配置する構成に独自の視点が見られます。



評価コメント

描写と観察において、細部まで丁寧に観察して、魅力を引き出そうとする姿勢が伝わってきます。表現力(色彩表現)においても瓶とバナナの深みのある色相を捉え、筆で丹念に描き、質感まで表現することができています。独自の視点で瓶の硬さとバナナの軟らかさ、張りを表現することができており、作者の熱量が伝わってきます。



評価コメント

描写と観察において、対象の表情や質感、色彩に至るまで、観察がよくいき届いています。複雑な表情を筆で丹念に描き、細部まで描き切ることができています。光源を大事にしながらも対象の特徴を表現しようとする姿勢に独自の視点が見られます。一方、その印象がやや強く、瓶とバナナの構造、量感に難が見られます。

一般選抜入学試験[前期・専願型]

大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用]

社会人特別選抜試験／帰国生特別選抜試験／外国人留学生特別選抜試験

問題

与えられたモチーフを水彩にて描きなさい。

モチーフ：布(青)、クラフトバック、パスタ、リンゴ、
不知火、パンジー



参考解答



評価コメント

描写と観察において、細部まで行き届いた観察と、魅力を引き出そうとする描写の姿勢が伝わります。左からの光源が美しく、接地の捉え方も丁寧です。また、縦構図にするための工夫が施され、独自の視点で表現することができています。布の質感がもう一步ですが、色彩表現においても筆で丁寧に描き切り、リンゴ、紙袋、鉢などの質感を表現することができています。

**評価コメント**

描写と観察において、対象の特徴をしっかりと捉え、自然な表情と質感を表現することができています。さらに対象の細部まで丁寧に観察する姿勢、対象の魅力を感じ取る視点に好感が持てます。また、全体的にバランスよく配置された構成です。色彩表現においても果物をはじめ豊かな色彩を表現することができています。

**評価コメント**

描写と観察において、それぞれをしっかりと描き、捉えることができています。布の色がやや重く、主張が強く感じられますが、細部まで行き届いた観察には好感が持てます。また、パスタの扱い、リンゴの扱いに独自の視点が見られます。色彩表現において質感を考えながら筆で丹念に描くことで、対象に迫る熱量を感じます。

**評価コメント**

対象の質感を意識して、しっかりと捉えることができています。細部まで行き届いた観察は好感が持てます。パスタの束をメインにした思い切った構成からは独自の解釈が見られます。色彩表現において質感を考えながら筆で丹念に描くことで、対象に迫る意思を感じます。

**評価コメント**

描写と観察において、全ての対象に対して細部まで丁寧に観察し、魅力を引き出そうとする姿勢が伝わってきます。対象それぞれの質感表現は見事です。右に光源を設定し、バランスよく配置した構成には作者の意図も明確に感じられます。また、色彩表現において質感や鮮度を考えながら筆で丹念に描くことができています。対象に迫る熱量も感じられます。

**評価コメント**

対象の魅力を引き出そうとする姿勢が伝わります。縦構図にするための工夫が施され、独自の視点で表現する姿勢も見られます。特に左からの光源が美しく、接地の捉え方も丁寧です。色彩表現においても果物をはじめ対象の表面を筆で丁寧に描き切り、的確な質感を表現することができています。

一般選抜入学試験[後期]

問題

与えられたモチーフを水彩にて描きなさい。

モチーフ：ラップサイゼン3本、みかん2個、リンゴ1個、紙風船1枚
缶ジュース(ラ・フランス)1個、ガラス瓶1個



参考解答



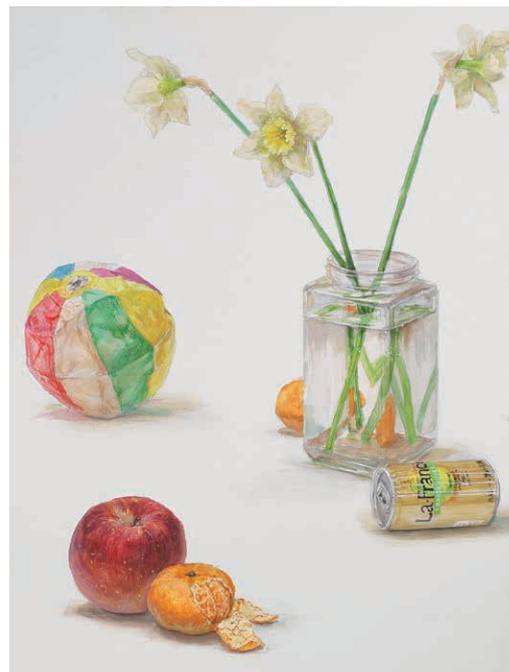
評価コメント

対象の表情をよく観察し、描写することができています。基本を重視した構成ながら、独自の視点で透明感のある空間を演出することができています。左からの光源も優しく感じられます。ガラス器の構造に難がありますが、色彩表現においても花をはじめ的確な色相を捉えつつ、それぞれの特徴を表現しようとする姿勢が伝わってきます。



評価コメント

それぞれの特徴をしっかりと捉え、質感と量感を表現することができています。自身の色彩感覚を大切にして、細部まで丁寧に観察して描き切っている点に好感が持てます。特に手前の果物の関係、質感は好感が持てます。全体的にやや下目の構成になりましたが、花とガラス器をメインに据え、バランスよく配置した構成です。



評価コメント

対象の形態、質感をしっかりと捉えることができています。また、色彩表現においても質感、重量感の違いを配慮しながら筆で丹念に描写することができています。特に、花や果物に対する丁寧な観察、感性が見事です。構成も吟味され、対象の重なり方に工夫も見られます。全体の空間感に独自の視点、眼差しが感じられます。

出題内容	<p>油彩画制作(アクリル絵の具も可)</p> <p>○【12月実施】総合型選抜入学試験[併願型]: 静物油彩(F12号) 器物、ガラス、野菜、果物など複数のモチーフがセッティングされた状況を描く</p> <p>○【1月及び3月実施】一般選抜入学試験[前期・専願型・後期] / 大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用] / 社会人特別選抜試験 / 帰国生特別選抜試験 / 外国人留学生特別選抜試験: 自画像油彩(F10号) テーマやモチーフの課題に沿って自画像(自身)を描く</p>
評価のポイント	<p>「思考力・判断力・表現力」を評価するため、以下のポイントを重視する</p> <p>○【12月実施】総合型選抜入学試験[併願型]: 静物油彩(F12号) 描画力: 対象の形態、質感、色彩を意識し、しっかり描くことが出来ているか 構成力: 台上に置かれた複数のモチーフを、適度な大きさで画面上にトリミングし、描くことができていないか 空間表現: 画面全体のパースペクティブ(遠近感)を把握し、物の前後関係や奥行き、そして背景との繋がりが描かれているか</p> <p>○【1月及び3月実施】一般選抜入学試験[前期・専願型・後期] / 大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用] / 社会人特別選抜試験 / 帰国生特別選抜試験 / 外国人留学生特別選抜試験: 自画像油彩(F10号) テーマやモチーフの課題に沿って自画像(自身)を描く 描画力: 対象の形態、質感、色彩を意識し、しっかり描くことが出来ているか 構成力: ポーズやモチーフの画面への入れ方、背景との関係を意識できているか 発想力: 出題テーマやモチーフの魅力を引き出すためのアイデアを思考し、自然に表現できているか 素材の扱い: 油絵具(アクリル絵具)の素材の特性や、筆やナイフなど画材の扱い方を理解し、活かしているか</p>
大学で用意するもの	<p>○【12月実施】総合型選抜入学試験[併願型]: 静物油彩(F12号): F12号のキャンパス</p> <p>○【1月及び3月実施】一般選抜入学試験[前期・専願型・後期] / 大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用] / 社会人特別選抜試験 / 帰国生特別選抜試験 / 外国人留学生特別選抜試験: 自画像油彩(F10号) テーマやモチーフの課題に沿って自画像(自身)を描く: F10のキャンパス、鏡</p>
受験者が用意するもの	油彩画用具一式(アクリル絵の具も可)、描画道具(使用可能用具)

※2026年度の出題概要は、「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご確認ください。

●アドバイス

「12月実施」「1月及び3月実施」の各試験は、それぞれ出題が異なります。

12月実施の入試は、静物モチーフを油彩で描く課題です。台に布を敷き、自然物や工業製品のモチーフが、どの角度からも同じに観えるよう公平に配置されています。描くときに気を付けてほしい重要なポイントは、台とモノの関係やパースペクティブ、明暗、量感、質感など、基本的なモノの捉え方です。工業製品である瓶やグラス、ブロックなどが正確な比率で描けているか、自然物である野菜や果物、植物がみずみずしく彩り豊かに描けているかなど、モノの形態や特徴、色彩や存在感を意識することが大事です。トリミング(画面を切り取る)ことは、モチーフの主役・脇役を考え、全体的に小ぶりにならないように気をつけて下さい。その際に背景の面積の空けすぎにも注意しましょう。モチーフは切れ方や配置が不自然にならないように、大きさや前後関係を考えながら画面の中で多少移動しても構いません。水平の台にモノが安定して置かれている状況や、空間の繋がり(手前・中間・奥)を意識して描いて下さい。

1月及び3月実施の入試は、自画像を油彩で描く課題です。テーマ内容やモチーフの課題に沿って、自身を自由に描きま

す。従って12月実施の入試に比べて、より自由で幅広い表現が可能です。自画像と背景との関係を考慮しながら、ポーズが画面にどのように入るかを意識して下さい。出題テーマは、具体的な状況イメージを想定して、モチーフ課題はそのモノをどのように扱い画面に入れるかを考え、自然な状況を意識して描いてください。自画像の構図は、顔を適度に大きく入れ、角度や動きを意識すると描くポイントや存在感を演出できますが、アイデア次第ではそうでもなくも構いません。テーマから導かれる物語性や、モチーフの特性を捉えた個性的なアイデアを考えてみましょう。その際、あまり不自然な状況になり過ぎないように注意して下さい。支給された鏡を活用し、自身の発想力を最大限に活かしながら自画像を描いて下さい。

どちらの入試課題も構図は縦横自由です。油絵具(アクリル絵具も使用可)の素材の特性や色彩、物質感を活かしながら、筆やナイフ、布や指などを工夫して使い、自身の感性を引き出すよう楽しく描きましょう。しかし5時間の短い試験時間内ですので、過度なテクニックを求めてはいけません。あくまで観察を基本に、対象を的確に捉えながら、しっかり描いて下さい。積極的なアプローチを心がけ、絵心溢れる絵画制作をして下さい。

総合型選抜入学試験 [併願型]

問題

油彩にてモチーフを描きなさい。

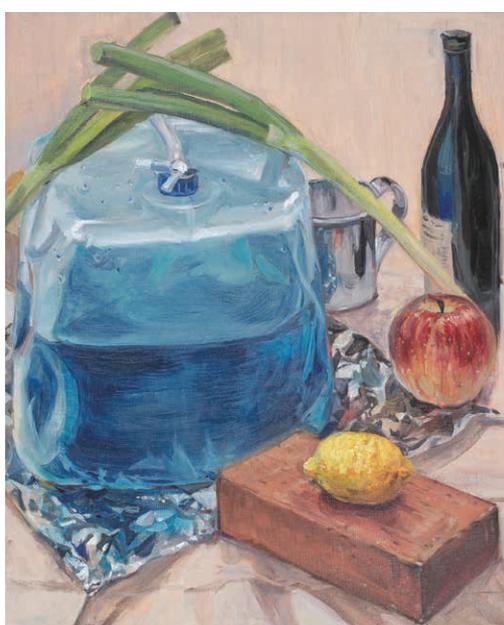


参考解答



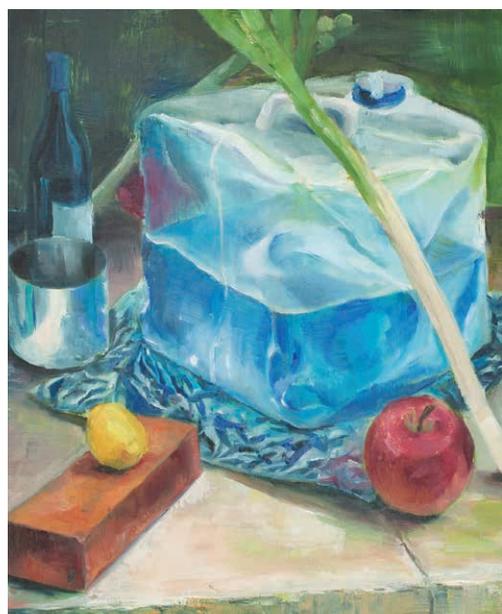
評価コメント

淡いブルーを基調とした爽やかさを感じさせる作品です。台の手前に面積を大きく取ることで奥行きが表現され、空間に広がりを感じられます。明るい色調の中にも明暗の対比がしっかり描かれており、光の方向性が明確に伝わります。レモンやリンゴ、ビンなどの質感表現の甘さが残るものの、全体としてまとまりのある仕上がりとなりました。



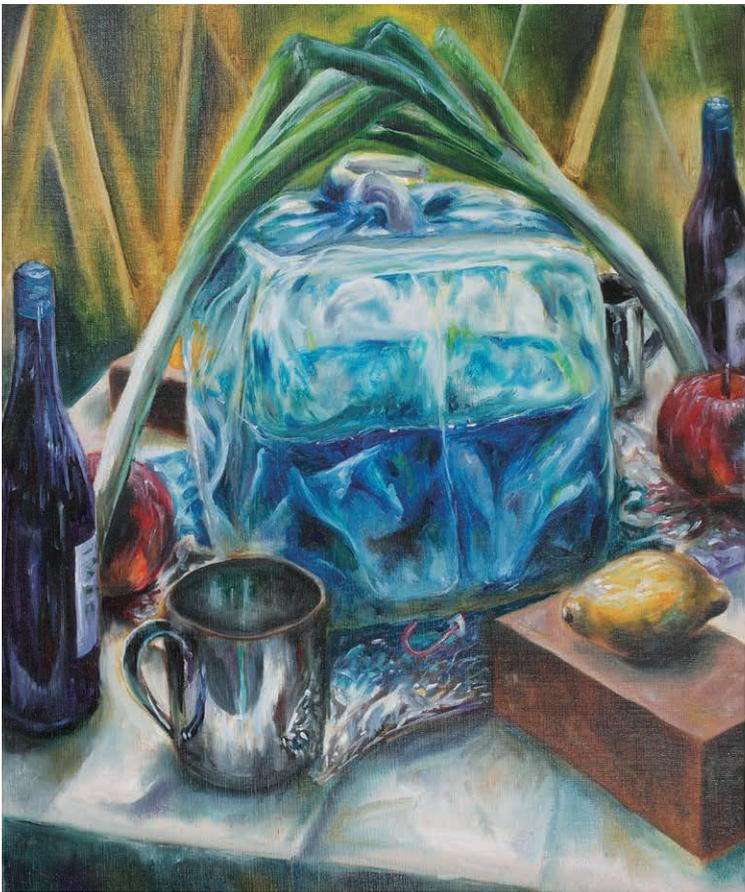
評価コメント

ビニールタンクが真正面からの位置になってしまいましたが、臆する事なく画面一杯にモチーフを配置し意欲的に描いています。水の重さによる下部の膨らみや上面の質感描写が画面に説得力を持たせています。背景と台にもう少し明暗の変化が加わるとより奥行きが感じられる画面になったでしょう。モチーフに対する素直な視点が表れた好感のもてる作品です。



評価コメント

背景を暗くすることで、主役のビニールタンク・長ネギを際立たせています。布やビニールタンク、りんごに見られるおらかな筆致と、アルミホイルの細かい描写の対比にメリハリを感じます。瓶やレモンなど、主役以外のモチーフに質感描写が加わるとさらに魅力的な作品になるでしょう。



評価コメント

独特の色調、筆致が魅力的な作品です。隅々まで神経が行き届いており、作者の画面に対する真摯な姿勢が感じられます。アーチ状に配置された長ネギと背景のライン、画面の左右の瓶による構成が魅力的です。独自の視点で細部までこだわりを持って描き切っています。台を見下ろす視点とレンガとのパースのズレや、カップの楕円など人工物の形態にはもっと観察が必要です。

一般選抜試験[前期・専願型]

大学入学共通テスト利用入学試験[1科目利用]

社会人特別選抜試験／帰国生特別選抜試験／外国人留学生特別選抜試験

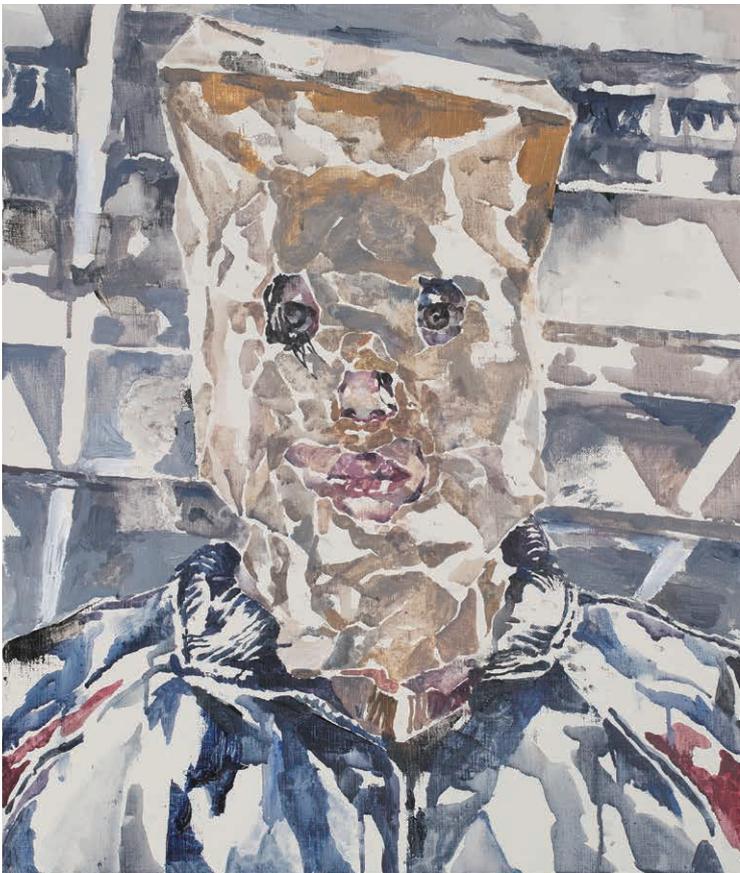
問題

与えられたモチーフを入れて、「変身」をテーマに油彩
(アクリル絵具の使用も可)にて自画像を描きなさい。

モチーフ：紙袋



参考解答



評価コメント

モチーフで顔は覆われ表情は分かりませんが、小さな隙間から覗かれた目や鼻、口だけで伝わる表現は秀逸です。熟考された少ない色数とデリケートな筆のタッチで緊張感のある画面を構成し、強い余韻を残しています。細部への意識の中に質感の違いを表現できれば、より一層インパクトのある画面になります。



評価コメント

ツノや牙、そして何かを吐き出だしているその表情は鋭く、変身後の自分でしょうか。冷たい空気感を表現した色彩や繊細な筆の動き、高い描写力が作品の物語性を生み出しています。ただ全体的に絵の具のつきが弱いのので隅々まで気を配り、画面の強さを意識するともっと魅力的で美しい作品になるでしょう。



評価コメント

紙袋の中にもう一人の自分が閉じ込められているような構成は、「変身」というテーマに対して独自の視点を示しています。振り向く表情にも強い訴えかけが感じられます。その狙いは作品の魅力となっていますが、顔以外の部分では絵の具の使い方が消極的になっており、薄塗りによる物足りなさや否めません。紙袋の形状や質感、肩の量感、背景の表現にも丁寧な観察と描写を重ねることで、画面全体の完成度がさらに高まるでしょう。



評価コメント

モチーフで王冠を作り自分を「変身」させたアイデアはユニークです。じつところらを見つめる表情と大胆な構図が存在感を引き立てています。顔の構造もよく捉えており肌の質感、描き込みも魅力的です。背景や洋服をもう少し積極的に描写することで、より観者を自分の世界へ誘うでしょう。



評価コメント

紙袋と自画像が一体化し、袋の中から手が這い出してくるような構図はユニークかつ魅力的で、「変身」というテーマに対する素直なアプローチが感じられます。拙い部分もありますが、持てる力を精一杯使って表現しようとする姿勢が伝わってきます。頬を捉えた筆致が顔の存在感を際立たせ、画面に説得力を与えています。目や耳、鼻といった細部には、もう一段階踏み込んだ観察と描写が求められます。



評価コメント

煙の中から紙袋を持つ自身が現れるのか、あるいは袋に息を吹き込んで何かを呼び出そうとしているのか、自由な発想で想像を膨らませてくれる作品です。緻密に描かれた自画像と、絵の具の勢いを生かした筆致との対比が画面にダイナミズムを生んでいます。紙袋の形状や質感をもう少し丁寧に描写し、絵の具の動きとの関係性をさらに工夫することで、表現の説得力が一層高まるでしょう。



評価コメント

紙袋を被り、破れた部分から顔が覗くという構成は、「変身」というテーマへのストレートなアプローチです。しかし、誠実に描かれた顔の表現や、シンプルな形態要素的確な扱い、微妙な色彩の変化を丁寧に捉えようとする姿勢に好感が持てます。背景の赤も主題を引き立てる役割を果たしています。ただし、紙袋の質感や背景については絵の具の重ね方に工夫が欲しく、質感描写の弱さが画面全体の印象をやや平坦にしています。

一般選抜入学試験[後期]

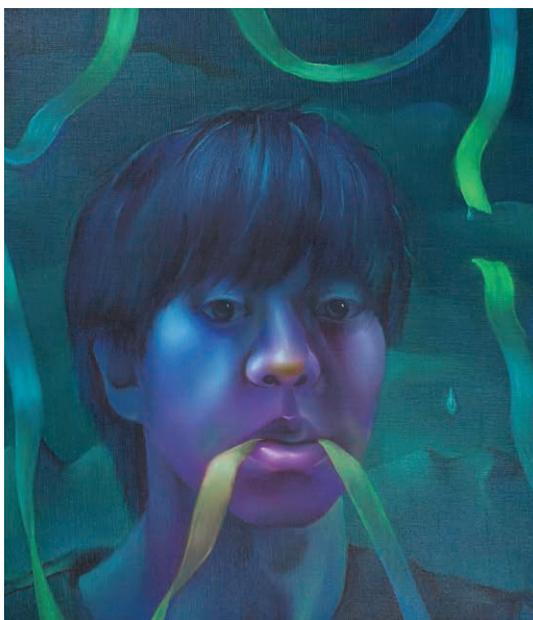
問題

与えられたモチーフを入れて、「循環」をテーマに、
油彩(アクリル絵の具の使用も可)にて自画像を描きなさい。

モチーフ：カラーリボン2色(黄・青)



参考解答



評価コメント

独特の色彩感覚と完成度の高い描写で見る側を絵画の中へ導く魅力的な作品です。虚ろな視線の先には何があるのか?画面の隅々まで神経の行き届いた構成がますますぞくとする世界観を表現しています。問題文にある「循環」というテーマをもう少し深掘りするとさらに印象深い作品になるでしょう。

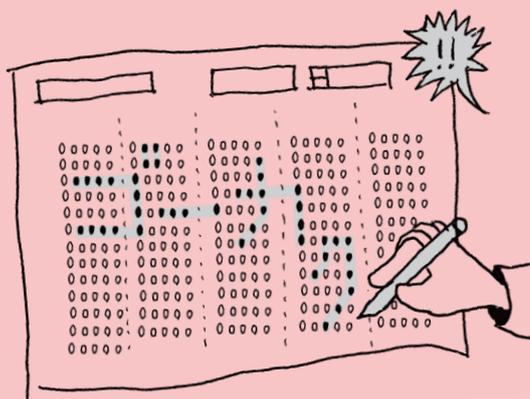
評価コメント

真摯に自身と向き合い、時間いっぱいまで画面と対峙した強い意志が伝わります。絵の具の伸びやかさ、筆跡の柔らかさ、細部のこだわりなど丁寧に表現されています。モチーフのリボンの扱いにもう一工夫あるともっと力強く存在感のある作品になるでしょう。



教科科目

英語 / 国語 / 数学



2025年度出題概要 ※2026年度の出題概要は、「東北芸術工科大学 2026年度 学生募集要項」をご確認ください。

英語 試験時間 60分

出題範囲	新教育課程	英語コミュニケーションⅠ・Ⅱ、 論理・表現Ⅰ(筆記試験のみ)(リスニング及びスピーキングテストは実施しない)
	旧教育課程	コミュニケーション英語Ⅰ・Ⅱ、 英語表現Ⅰ(筆記試験のみ)(リスニング及びスピーキングテストは実施しない)
評価のポイント	英語の基本的理解力及び読解力	

※記述式問題も出題します。
問題→ P.68～P.76 問題解答→ P.100

国語 試験時間 60分

出題範囲	新教育課程	現代の国語、言語文化(古文・漢文を除く)
	旧教育課程	国語総合(古文・漢文を除く)
評価のポイント	日本語の読解力及び日本語による表現力	

※記述式問題も出題します。
問題→ P.77～P.94 問題解答→ P.101

数学 試験時間 60分

出題範囲	新教育課程	数学Ⅰ、数学Ⅱ、数学A、数学B、数学C。 空欄補充式(80点)と記述式(20点)による。数学Aについては「場合の数と確率」、「図形の性質」から1題を選択して解答する。数学Bの「数列」、数学Cの「ベクトル」から1題を選択して解答する。
	旧教育課程	数学Ⅰ、数学Ⅱ、数学A、数学B。 空欄補充式(80点)と記述式(20点)による。数学Aについては「場合の数と確率」、「図形の性質」から1題を選択して解答する。数学Bについては「数列」、「ベクトル」から1題を選択して解答する。
評価のポイント	数学の基礎についての理解力	

※基礎についての理解力に加えて、「思考力・判断力・表現力」を評価するために、過程を含めて記載を求める記述式問題を出題します。
問題→ P.96～P.99 問題解答→ P.102～P.104

英語

第1問 次のA～Dの各問いに答えなさい。(配点50)

A 次の(1)～(5)の発話に対する応答として最も適切なものを、下の1～5のうちから1つずつ選び、番号で答えなさい。

- (1) Where is the reception desk?
 - (2) Why were you late for practice?
 - (3) How are you at work?
 - (4) Did you have trouble finding the place?
 - (5) I need to go to the airport this afternoon.
- 1 I can't complain.
 - 2 It's on the second floor.
 - 3 Do you want a ride?
 - 4 I happened to meet a friend of mine.
 - 5 Your directions were great.

B 次の(1)、(2)の各文を会話が成立するように並べ替え、番号で答えなさい。

(例) 1 - 3 - 2 - 4

- (1)
 - 1 Have you had breakfast yet?
 - 2 Then, you must be hungry.
 - 3 I am!
 - 4 No, I overslept.
- (2)
 - 1 I just wanted to buy a book to read.
 - 2 Actually, I'm still looking.
 - 3 What made you decide to come here?
 - 4 Did you find a good one?

1

C 次の(1)～(16)の空欄に入れるのに最も適当な語(句)を、それぞれ下の1～4のうちから1つずつ選び、番号で答えなさい。

- (1) Each student () his or her own space to study.
 - 1 have
 - 2 has
 - 3 having
 - 4 have had
- (2) My hobbies () surfing.
 - 1 is
 - 2 enjoy
 - 3 include
 - 4 does
- (3) If it were not () your help, I wouldn't have made it.
 - 1 for
 - 2 by
 - 3 with
 - 4 on
- (4) Let's () you do it.
 - 1 be
 - 2 go
 - 3 take
 - 4 see
- (5) All employees must () the meeting tomorrow.
 - 1 attend
 - 2 to attend
 - 3 attends
 - 4 attending
- (6) I will rearrange my schedule to meet you at one () you're available.
 - 1 through
 - 2 if
 - 3 by
 - 4 during
- (7) These are the students () in photography.
 - 1 major
 - 2 majoring
 - 3 majored
 - 4 have majored
- (8) New students () plan to register for the contest must come to the office.
 - 1 which
 - 2 what
 - 3 who
 - 4 where
- (9) Yoko will build () first house in March.
 - 1 she
 - 2 her
 - 3 herself
 - 4 hers
- (10) Their new item took off () after its launch.
 - 1 short
 - 2 shorter
 - 3 shortest
 - 4 shortly
- (11) My colleague will handle the report () I am away on vacation.
 - 1 aside
 - 2 during
 - 3 while
 - 4 from

2

Jun: Yeah, it is pretty old. I probably need a new one. I've been using this since I started working here.

Riko: (②) So last year I built myself a new computer.

Katie: I didn't know you were good with computers.

Riko: I didn't. But I've always been into gaming. Last year I needed to get a more powerful computer as my game was lagging. But gaming computers are really expensive. So, I decided to build my own.

Jun: Wow! That's impressive! Was it difficult?

Riko: At first it was. I watched a lot of tutorials on YouTube. Then I really got into the idea. Look, here is a photo. I decided to have a glass panel and use LED components.

Katie: It's amazing!

Jun: Was it cheaper than buying one?

Riko: Well, yes and no. I spent more than I would have on a basic gaming computer. But this one has a really good graphics card and looks really cool in my room. But it was still cheaper than buying one (B) the same specs. Plus, this way it is one (C) a kind.

Katie: Hey, guys! We had better get back to work. And you should contact a computer technician and get your computer sorted (③) you lose any more work.

(1) 文中の(①)に入れるのに最も適当なものを、下の1~4のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

- 1 Are
- 2 Will
- 3 Do
- 4 Did

(2) 文中の(②)に入れるのに最も適当なものを、下の1~4のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

- 1 Mine did doing like, too.
- 2 I think you need a new one, too.
- 3 Can you help me with it?
- 4 I hope it will be fine.

(3) 文中の(③)に入れるのに最も適当なものを、下の1~4のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

- 1 because
- 2 after
- 3 before
- 4 therefore

(12) John was promoted () chief manager.
 1 to 2 of 3 on 4 in

(13) I () in Japan for ten years next April.
 1 live 2 lived 3 have lived 4 will have lived

(14) Their dog wagged () tail.
 1 them 2 it 3 its 4 their

(15) How () did Nancy graduate from school?
 1 especially 2 many 3 much 4 recently

(16) Scientists () the extinction of some species in a few years.
 1 predict 2 think 3 reckon 4 regain

D 下線部の発音が他の3つと異なるものを1つ選び、番号で答えなさい。

- (1) 1 glimpse 2 tilt 3 quite 4 whim
- (2) 1 aunt 2 applause 3 sauce 4 automatic

第2問 次のA~Bの名問いに答えなさい。(配点50)

A 次の会話文を読んで、以下の問いに答えなさい。

Gaming Computer

Jun: Oh, no! My computer just crashed. I think I just lost the last bit of the project data I was inputting.

Katie: What happened? (①) you save it?

Jun: Yes, I saved most of it. But the last paragraph I wrote just disappeared. The letter "z" just kept going across the screen and the lines before disappeared. Then it crashed.

Riko: That sounds like your motherboard is wearing out. It might be time to get a new computer. You should ask a computer technician to take a look (A) it.

(4) 文中の(A)~(C)に適切な語を入れるときの正しい組み合わせを、下の1~6のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

- | | | |
|-------|-------|-------|
| (A) | (B) | (C) |
| with | at | of |
| with | of | at |
| at | with | of |
| at | of | with |
| of | at | with |
| of | with | at |

(5) 次の[1]~[2]の質問に対する答えを、それぞれ下の1~4のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

[1] Which of the following statements is true?

- 1 Jun built his own computer.
- 2 Katie is very good at using a computer.
- 3 It is expensive to ask for help from a computer technician.
- 4 Riko learned how to build a computer herself.

[2] Which of the following statements is FALSE?

- 1 Jun was able to save most of his data on his computer.
- 2 Katie suggested Riko build a computer on her own.
- 3 Jun's computer did not work properly.
- 4 Riko said it was less expensive to build her own computer than to buy a new one.

(6) 次の[1]~[2]の英文において、それぞれ下の1~3の語を並べ替えて空欄を補い完成させるとき、()に入る語はどれか。番号で答えなさい。

- [1] I will have a _____ () _____ computer.
- | | | | | | |
|---|-----|---|----|---|------------|
| 1 | fix | 2 | my | 3 | technician |
|---|-----|---|----|---|------------|
- [2] It could _____ () _____ the old motherboard.
- | | | | | | |
|---|----|---|----|---|-----|
| 1 | to | 2 | be | 3 | due |
|---|----|---|----|---|-----|

B 次の文章を読んで、以下の問いに答えなさい。

Mini-Forest

"Good things come in small packages" is an idiom that tells us that "big" is not always better, and that the size of something doesn't determine its value. Japanese have always known this. For many people Japan is synonymous with small. The country itself is relatively small, (①) from the perspective of Americans who often compare its size by saying it is smaller than the state of California. Living quarters, cars, portion sizes, even people are generally smaller than their Western counterparts. Japanese appreciate small things, and have had a long fascination with miniatures. One of the oldest and most famous small things in Japan is the *bonsai* tree. These miniature trees were introduced to Japan from China around twelve hundred years ago. They captivated the hearts of Japanese people and cultivation of *bonsai* trees rapidly became a popular pastime for everyone from the military elite to ordinary people.

Another cornerstone of Japanese miniature culture originated 400 years ago, when the *Edo* government wanted people to lead a modest, frugal life and so banned large toys and dolls saying that they were luxury items and unnecessary. So, people started making *mame-omocha* - tiny toys. These toys were intricately and beautifully made by craftsmen. The tradition of miniature has continued to evolve to this day. Contemporary artists create accurate and realistic miniatures of daily life in Japan, from street scenes to apartment interiors, and even tiny kitchens where real miniature food is cooked. These are very popular on YouTube and have a large global following.

However, (②). In the 1970's a Japanese botanist, Dr. Akira Miyawaki, pioneered the concept of mini-forests. The idea came to him while observing the beautiful nature that typically surrounded Japanese Shinto shrines. The Miyawaki method involves enriching the soil, using plants native to the area, and planting them very close together so they must compete for sunlight and grow quickly. Mini-forests can be grown in a space as small as a basketball court and can reach maturation in 30 years, (③) a naturally grown forest can take 100 years.

In fact, these mini-forests using the Miyawaki method have been spreading around the world. With the world warming up rapidly, mini-forests could help lower temperatures in cities. They absorb carbon dioxide and clean the air while providing habitats for wildlife and a much-needed chance for humans to reconnect with nature. In India, a country struggling with intense heat and air pollution, more than 100 Miyawaki mini-forests have been made. The prime minister is actively encouraging people to implement mini-forests. One engineer, Shubhendu Sharma, became inspired when helping Dr. Miyawaki plant a mini-forest for a Toyota factory site in India. He went on to grow one in his back garden. He wanted to help people grow forests. So, he then devised a system, and shared it on a TED Talk which got millions of views and began a movement. ④ Mini-forests are a small seed of hope that can have a large and positive impact on our planet.

注 *frugal 質素な *intricately 複雑に

(1) 文中の (①) に入れるのに最も適当なものを、下の 1~4 のうちから 1 つ選び、番号で答えなさい。

- 1 hopefully
- 2 quickly
- 3 reluctantly
- 4 especially

(2) 文中の (②) に入れるのに最も適当な文を、下の 1~4 のうちから 1 つ選び、番号で答えなさい。

- 1 most people tend to dislike this idea
- 2 making miniatures is not just fun and games
- 3 you will be surprised to see how tall they actually are
- 4 it is very hard to find such things nowadays

(3) 文中の (③) に入れるのに最も適当なものを、下の 1~4 のうちから 1 つ選び、番号で答えなさい。

- 1 between
- 2 among
- 3 whereas
- 4 because

(4) 次の [a]~[d] の定義が示す単語を 1~10 の選択肢から選び、番号で答えなさい。

- [a] to calculate something exactly
[b] the place where a particular type of animal or plant is found
[c] to take action or make change that you have officially decided should happen
[d] something that you do because you think it is enjoyable

選択肢

- 1 maturation 2 pastime 3 military 4 method 5 determine
- 6 habitat 7 movement 8 pollution 9 implement 10 modest

(5) 次の [1], [2] の質問に対する答えを、それぞれ下の 1~4 のうちから 1 つずつ選び、番号で答えなさい。

[1] Which of the following statements is true?

- 1 Only the elite in the army were allowed to possess *bonsai* trees.
- 2 Miyawaki's mini-forests take only a decade to become full-grown.
- 3 Forests help the world warm up quickly.
- 4 People were prohibited from enjoying extravagant toys in the *Edo* era.

[2] Which of the following statements is FALSE?

- 1 Miyawaki went to India and planted 100 trees there.
- 2 In Japan, people value things that are small.
- 3 Bonsai was brought to Japan over one thousand years ago.
- 4 Miyawaki knew trees grew toward the sun.

(6) 次の [1]~[3] の英文において、それぞれの下の 1~3 の語を並べ替えて空欄を補い完成させるとき、() に入る語はどれか。番号で答えなさい。

[1] Miyawaki _____ () _____ bright idea.
1 upon 2 a 3 hit

[2] People were _____ () _____ a frugal life.
1 live 2 to 3 made

[3] Some factories _____ () _____ dioxin.
1 with 2 polluted 3 cities

(7) 次に示した下線部④の英文を和訳しなさい。

④ Mini-forests are a small seed of hope that can have a large and positive impact on our planet.

(8) 次の問いに対して英語で答えなさい。

What environmentally-friendly things do you do? If you don't, why not?

英語

第1問 次のA～Dの各問いに答えなさい。(配点50)

A 次の(1)～(5)の発話に対する応答として最も適切なものを、下の1～5のうちから1つずつ選び、番号で答えなさい。

- (1) Are you going to eat that cake?
 - (2) Isn't the paper due tomorrow?
 - (3) I won a lottery!
 - (4) Who gave you this cute pen?
 - (5) Why was Tom absent today?
- 1. Paul did.
 - 2. Lucky you.
 - 3. I guess you didn't read his email.
 - 4. No, you can have it.
 - 5. Yes, I'm working on it right now.

B 次の(1)、(2)の各文を会話が成立するように並び替え、番号で答えなさい。

(例) 1 - 3 - 2 - 4

- (1)
 - 1. I'm going to a job interview.
 - 2. Why are you in a suit today?
 - 3. Thank you.
 - 4. Good luck!
- (2)
 - 1. Take me there with you sometime.
 - 2. Really? I know a good place.
 - 3. I rarely do.
 - 4. How often do you eat out?

C 次の(1)～(16)の空欄に入れるのに最も適当な語(句)を、それぞれの下の1～4のうちから1つずつ選び、番号で答えなさい。

- (1) Every () has to fill out the form.
 - 1. participant 2. participants 3. participate 4. participating
- (2) We () the museum a few days ago.
 - 1. visit 2. visited 3. visiting 4. have visited
- (3) March 17 is the day () they celebrate St. Patrick's Day.
 - 1. who 2. what 3. when 4. where
- (4) Could you tell me () there's a childcare facility near here?
 - 1. which 2. if 3. what 4. hence
- (5) Lisa () missed her bus this morning.
 - 1. near 2. nearest 3. nearly 4. nearby
- (6) You are () too old to learn.
 - 1. rare 2. slight 3. sudden 4. never
- (7) Where did you stay () your winter vacation?
 - 1. while 2. during 3. when 4. though
- (8) () the reminder, attendance at today's meeting is mandatory.
 - 1. Along with 2. Away from 3. Apart from 4. According to
- (9) Mr. Bach has a good () as a doctor.
 - 1. reputation 2. altitude 3. hydration 4. locator
- (10) The manager has asked me to meet () the new director tomorrow.
 - 1. for 2. of 3. by 4. with
- (11) Thank you so much () inviting me to dinner.
 - 1. with 2. for 3. by 4. in
- (12) All the () must clean the floor after practice.
 - 1. train 2. training 3. trainees 4. trainer

第2問 次のA～Bの各問いに答えなさい。(配点50)

A 次の会話を読んで、以下の問いに答えなさい。

Brain Training

- Tim: That looks tricky! What is it? A math test?
Asara: Well, kind of. I'm doing math problems for brain training.
Zihan: (①) is that?
Asara: Well, my dad introduced me to it. He retired (A) work last year. He's concerned about becoming forgetful and wants to keep his brain active and sharp as he gets older. So, he started using this app.
Zihan: (②)
Asara: Sure, here. There are lots of different kinds of problems. Not only math.
Zihan: Oh, there are word puzzles (B) well. This looks like fun.
Tim: It does look interesting. I've never been good (③) math. Maybe I should try it, too.
Zihan: Ha ha, good luck. But remember, they say you can't teach an old dog new tricks.
Asara: What do you mean by that?
Tim: It's a saying that means it's difficult to learn new things and change habits when we get older.
Asara: Oh, really? Actually, I think it's never too late to learn new things. Recent studies have shown that the brain retains its plasticity into old age.
Zihan: Plasticity?
Asara: It's a word used to describe how the brain continues to change and make new connections when we learn, even when we are old!
Tim: Yes, it's like a muscle. If you don't use it, you lose it. That's why it's important to keep learning and challenging yourself as you get old.
Asara: They say that learning a new language (C) playing a musical instrument are two really good ways to keep the brain young. But really, learning anything you enjoy which keeps you engaged is good.
Zihan: Right. I think it's time for me to restart my piano lessons!

(13) Because John will be at the show, Yoko will () be there, too.

1. probably 2. lately 3. differently 4. almost

(14) There () a lot of children in the park last Sunday.

1. is 2. are 3. was 4. were

(15) It is considerate () you to lend me a hand.

1. with 2. for 3. of 4. from

(16) Please be () for the lecture.

1. punctual 2. punctually 3. punctuality 4. punctuation

D 下線部の発音が他の3つと異なるものを1つ選び、番号で答えなさい。

(1)

1. flow 2. flow 3. plow 4. brown

(2)

1. apple 2. cat 3. alive 4. ankle

(5) 次の[1]~[2]の質問に対する答えを、それぞれ下の1~4のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

[1] Which of the following statements is true?

- 1 Tim is good at math.
- 2 Asara wants to create some word puzzles.
- 3 The brain stops changing as we age.
- 4 Zihan used to take piano lessons.

[2] Which of the following statements is FALSE?

- 1 Asara's father is worried about his memory.
- 2 One app appeals to Tim.
- 3 Playing the guitar is one way to keep the brain active.
- 4 Asara believes it is hard to change habits when you are old.

(6) 次の[1]~[2]の英文において、それぞれ下の1~3の語を並べ替えて空欄を補い、完成させるとき、()に入る語はどれか。番号で答えなさい。

[1] Unnecessary worries _____ () _____.

- 1 a
- 2 person
- 3 age

[2] What is the _____ () _____ active?

- 1 staying
- 2 to
- 3 secret

(1) 文中の(①)に入れるのに最も適当なものを、下の1~4のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

- 1 Who
- 2 When
- 3 What
- 4 Where

(2) 文中の(②)に入れるのに最も適当な文を、下の1~4のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

- 1 There's no doubt about it.
- 2 Where's your father?
- 3 I don't think so.
- 4 Can I have a look?

(3) 文中の(③)に入れるのに最も適当なものを、下の1~4のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

- 1 in
- 2 to
- 3 at
- 4 from

(4) 文中の(A)~(C)に適切な語を入れるときの正しい組み合わせを、下の1~6のうちから1つ選び、番号で答えなさい。

- | | | | | | | |
|---|------|---|------|-------|-------|-------|
| 1 | as | - | from | (A) | (B) | (C) |
| 2 | as | - | or | from | or | from |
| 3 | or | - | from | as | as | from |
| 4 | or | - | as | as | from | or |
| 5 | from | - | as | or | as | as |
| 6 | from | - | or | as | as | as |

B 次の文章を読んで、以下の問いに答えなさい。

Solitude in the Digital Age

In the age of smartphones and high-speed internet, we are hyper-connected. With just one tap on our phone, we have the world at our fingertips almost all the time. We can chat with people from all over the world, and share photos with friends and strangers. Time and space are (①) an obstacle to socializing. We can take glimpses into lifestyles far removed from our own, from the super wealthy on yachts to homeless people living on the streets. We can learn about anything we want. We are exposed to hundreds if not thousands of images, ideas, and thoughts in a single day, more than those just a few generations before us may have experienced in years, if not a lifetime.

However, is this really good for us? Recently scientists have been warning about the dangers of this hyper-connection. (②). Digital distraction comes in the form of notifications from social media platforms, emails, and instant messaging. People are finding it harder and harder to concentrate and focus. It often affects relationships between people due to the continuous disturbance by the devices. Research shows that overuse of social media is making people anxious and depressed. Spending too much time staring at phones also has negative physical impacts. People are becoming more *sedentary, which can lead to weight gain, heart problems, and poor posture.

A simple solution to this modern-day problem could be solitude. It is a subjective state, in which you choose to be alone. It is time to spend with your own thoughts away from the minds and opinions of others, in silence. (③) loneliness can be detrimental to health, solitude has both emotional and physical benefits. Thuy-vy Nguyen, the head of the Solitude Lab at Durham University in Britain, has found that solitude can reduce stress, help regulate moods, and increase creativity and productivity. In his book *Deep Work*, Cal Newport talks about the importance of being able to think deeply. He says the best way to do this is to spend time alone. Deep thought is essential for solving problems and being creative. He claims that the ability to think deeply will make you better at what you do, and give you a sense of fulfillment.

There are many ways to experience solitude. It could be as simple as taking a walk, making crafts, or just quietly enjoying a cup of coffee and looking out of the window. Some people suggest a digital detox, in which you take a break from hyper-connectivity. This can be done by scheduling a few hours or even a day disconnected from devices. For those who find being alone uncomfortable, Thuy-vy Nguyen suggests "companionate solitude," which is to do something alone with another person, like fishing. ④ The important thing is to do anything that lets you spend some time alone, quietly with your thoughts.

注 *sedentary じっとして

(1) 文中の (①) に入れるのに最も適当なものを、下の 1~4 のうちから 1 つ選び、番号で答えなさい。

- 1 with ease
- 2 at once
- 3 no longer
- 4 in common

(2) 文中の (②) に入れるのに最も適当な文を、下の 1~4 のうちから 1 つ選び、番号で答えなさい。

- 1 People have already overcome it
- 2 It will not cost much
- 3 This will endanger few people
- 4 It may lead to mental overload and digital distraction

(3) 文中の (③) に入れるのに最も適当なものを、下の 1~4 のうちから 1 つ選び、番号で答えなさい。

- 1 While
- 2 During
- 3 Because
- 4 However

(4) 次の [a]~[d] の定義が示す単語を 1~10 の選択肢から選び、番号で答えなさい。

- [a] your idea or belief about a particular subject
[b] happening or produced immediately
[c] a situation or event that makes it hard for you to do something
[d] having a lot of money or possessions

選択肢

- | | | | | |
|-----------|------------|-----------|------------|--------------|
| 1 wealthy | 2 detox | 3 opinion | 4 obstacle | 5 subjective |
| 6 expose | 7 regulate | 8 impact | 9 instant | 10 glimpse |

(5) 次の [1], [2] の質問に対する答えを、それぞれ下の 1~4 のうちから 1 つずつ選び、番号で答えなさい。

[1] Which of the following statements is true?

- 1 You can see how others live through your smartphones.
- 2 It is difficult to keep in touch with someone faraway.
- 3 It used to take years to send a photo via phone.
- 4 Smartphones always help people concentrate on their work.

[2] Which of the following statements is FALSE?

- 1 Fishing offers a type of solitude.
- 2 A flood of information can make you uneasy.
- 3 According to Newport, creativity requires the ability to think deeply.
- 4 A digital detox is one way to keep connected with people.

(6) 次の[1]～[3]の英文において、それぞれ下の 1～3 の語を並べ替えて空欄を補い完成させるとき、() に入る語はどれか。番号で答えなさい。

[1] The world in which _____ () _____ getting smaller because of the Internet.
1 is 2 live 3 we

[2] Some people feel _____ () _____ themselves from social media.
1 to 2 disconnect 3 scared

[3] Smartphones can _____ () _____ awake for a long time.
1 you 2 make 3 stay

(7) 次に示した下線部④の英文を和訳しなさい。

④ The important thing is to do anything that lets you spend some time alone, quietly with your thoughts.

(8) 次の問いに対して英語で答えなさい。

What is your favorite electronic device that you could not live without? Explain why.

国語

問題 次の文章を読んで、後の問に答えよ。

日本の都市計画は、ことごとく失敗してきた。わたしの率直な思いである。

いやそんなことはない、と反論する人はもちろんたくさんいるだろう。高速道路や地下鉄の建設など交通網の整備、物流の合理化、上下水道の整備、公園の増設、情報産業など都市型新産業の開発等々、とにかくインフラ整備やビジネス開発によって、都市は新しい時代に向けた開発・計画を次々にこなしてきた。そして都市生活における利便性と合理化は大幅に進んだ。なのに都市計画が失敗してきた、などと暴言を吐くとはなにどこか。そうも叱りを受けるかもしれない。それはもちろともである。だが、にもかかわらず私は先に述べた言葉を①ツツカイする気になれない。やはり都市計画はことごとく失敗してきたと言う以外にない。その理由は、いくつもある。

まず都市計画の発想は、人が都市に求めるものをあまりに単純化しすぎではないか、と思うのである。人が都市に求めるのは、残念ながら利便性や合理性だけではない。そんなことは誰もがわかっているはずなのに、相変わらずそうした姿勢を改めることができないのが都市計画である。従来の計画思考の中から出てくる都市の理想像はすいぶん単純で、人は利便性を追求し、合理性をありがたがることの認識から、ほとんど一歩も進んではいない。道を造る、舗装する、ガス管を地中に、電線・電話線を空中に張り巡らせる、水辺に柵を設ける、水路にふたをする——これらはすべて人が都市に求めるものを単純化しているところから出てくる発想である。道は近道の方が良い、早く進める道がもっと良い。ガス・電気は皆が必要とする。だから、できるだけ安価・公平に供給するために、土中を何度も掘り返し、空中を電線が走って見苦しくても仕方がない。水は必要だが、水面が開いていると人が落ちるかもしれないので危ない、だから柵を設け、ふたをする。人々が求めているからそうする。みんな人のためである。

だが、人は遠回りだがゆったり歩ける道も求めるし、ガス・電気がなくても山や空が見渡せる景観を望み、落ちることがあっても水のせせらぎに耳を傾けたい気持ちも持っている。現状を見るがぎり、(A)人の思いを単純化して理解しているのが都市計画であると思わざるを得ないではないか。

これまでの都市計画の問題点は、上からの押しつけにあったという反省点が語られる。また、一方的に計画を立てると住民から批判が出る。これは問題だ。だから人々に意見を言わせる場を設けようではないか、というわけで「都市計画協議会」や「町づくり協議会」が設けられ、さらに直接的な都市計画における「住民参加」や「ラウンドテーブル(注1)」と称する話し合いの場が推奨される。しかし住民が「参加」すれば町の理想像が描けるようになるだろうが、ラウンドテーブルに「着席」すれば夢が生まれるだろうか。「参加」も「着席」も単なる条件にすぎない。

それだけで理想の都市像が、夢の都市計画が生まれるわけではない。住民参加の道を開く前に、ラウンドテーブルを準備する前に、各人が都市に対して燃えるような理想を持っていなければ、そしてあこがれの夢を抱いていなければ、集まってどんな理想の都市像が語られるというのだろうか。

最近の都市計画の論文には、住民参加だのラウンドテーブルの②「ソサエティ」手法だのを論じたものが次々現れる。そこにはもともと何が書かれているが、多くは頭で論理を組み立てただけのものだとの印象を受ける。頭の中で手続きや手法がいくら緻密に検討されても、その頭の中に目標になる理想や夢がなければ、③「リソト」をもった都市計画像は結ぶわけがない。住民、専門家、事業者、それぞれが心に思い描くビジョンを持っていて、初めて実りある議論ができるのではないか。

都市の在り方には何の意見もないが、住民参加、ラウンドテーブルのしつらいにはいろいろ提案が盛り込まれた論文を見ていると、都市計画「専門家」の将来が不安になってくる。いまや都市計画の「実践」だけでなく、専門家の「研究」まで行き詰まりの状態だと言わざるを得ない。このような状況下で都市を再生させるような手立てが考えられるだろうか。

「住民主体の町づくり」や「合意形成の手法」が主要な関心であるうちは、「町づくり協議会」や「委員会」の名称を「ラウンドテーブル」や「フォーラム(注2)」に変えたところで、ただの集会に変わりはないだろう。いま都市には改善や新たな計画のための(B)「手段」ではなく「目的」が必要なのだ。個々の都市計画手法や都市政策の改善以上に求められているのは、都市への「理想」や「夢」である。「夢」や「理想」は、じつは夢想の中から生まれるのではなく、これまでの長い歴史や都市文化の蓄積についての十分な知識と理解をもとにして初めて描き出せるものだろう。それはおそらく、過去の都市像へのノスタルジックな④「カイギ」でもなく、歴史的なものの否定や革新でもない、都市に対する思考の転換から生まれるのではないだろうか。

都市には自然が必要である。こう言うとまづほとんど反対の声を上げる人はいない。人口砂漠の都市へ潤いのある自然を取り入れることに、(一)として反対できようかというわけである。そして従来、都市にとって必要な自然とは「緑の存在」が⑤「セントラル」に置かれてきたし、またその中心は、公園あるいは街路樹など、植物的なものの存在で理解されてきた。こうした思考の源流は文明開化の時代にさかのぼる。

幕末開国期から相次いで海外に出かけた日本の指導層は、西洋諸国の都市の緑に⑥「キョウ」した。ロンドンの広場や公園、パリの街路樹や庭園は高い評価を受け、さらにはまだ都市域が拡大中で市内各所に建設現場が見られる混乱のベルリンですら、緑豊かな都市だと見えたのである。

一方、幕末から文明開化期に來日した西洋人は、皆等しく緑が多い日本の都市に感嘆の声を上げた。当時の見聞記をひもとくと、とりわけ江戸・東京には賞賛の音が集中している。江戸・東京は、(二)「カミ」で緑の海の中に町がモザイクのように入りはめられているかのような記述が現れる。日本の都市は自然を最大限取り入れた都市のあるべき姿を体現しているとみなされたからだ。

いったいどちらが真実の観察者なのか。西洋の都市に理想を見た日本人か、日本の都市に理想を見た西洋人か。実情は、ロンドンに比べて東京の方がはるかに豊かな「緑の存在」があり、ロンドンはむしろスモッグに彩られていた。ベルリンでは二〇世紀に入ると『石化するベルリン』と題した都市環境の悪化を告発する書物が出されるほど、町は多くの労働者用コンクリートアパート群で埋まってくる。それなのに日本人はどうして身近にある緑豊かな日本の都市に理想を見ず、西洋の都市、それも大都市に理想を見ただらうか。

おそらく圧倒的な近代「文明」の土台の上に西洋の都市が出来上がっている、と見たからだらう。西洋の大都市には、上下水道、舗装道路などの都市基盤施設の上に、目につく派手やかな「文明装置」として、壮麗な劇場や美術館、博物館などが配置されていた。そこに存在する公園や街路樹なども自然よりは「文明の装置」として、むしろ人間の側の創造物として受け止められた。それらは日本の都市に普通に存在するありふれた「自然」である池や川、茂みとは違って、「文明」の側にあると見たのである。

都市の再生を図るには、当然人が都市を愛し、その都市に魅力が備わっていないければ持続はおぼつかない。そこで、人が愛せる都市の魅力とは何かとの問いが大事になる。

ただハッと目を惹かれるような一時的なものではなく、持続的な都市の魅力といえやはり「a性」が欠かせない。ハコモノであれ、そうでない人間のつながりや組織的なものであれ、つまり装置や制度のいずれにおいても、担う人や背景をなす歴史や物語がなければ、深く関心を引きだすことはできないし、しばらくすると消えていってしまう。例えば景観においては、これまで「美しさ」が大事な観点だったが、「懐かしさ」という観点を入れると、そこには物語が不可欠だ。美しくない都市に住んでいても、たいく心豊かな人がいる一方、美しい都市に住んでいても心のすきんだ人もいるわけで、これは都市景観の美醜の責任ではない。

心の豊かな状態と心のすきんだ状態の違いは、「ア」ではなくて「物語」の有無によるのではないだらうか。(1) 都市の各所に物語が息づいているかどうかは、都市の魅力とその持続にたいく大きな役割を果たす。機能的に便利だとか効率よくできているとかいった都市の装置には一過性のものが少なくないが、物語性は魅力を長期にわたって保障する持続的なものであり、そこに「懐かしさ」の根拠がある。

京都の街並みは必ずしも美しくはない。点として美しい所は多いが、面としてはそれほど誇れる町とはいえない。にもかかわらず人はなぜ京都観光に出かけるのか。歴史的な建物や伝統を誇る行事があり、それに惹かれて人は京都に足を向けるのだといわれるとわかったような気になる。(2) その本質はじつは物語性の多様さと深さによるものだらう。

からめい 晴明神社という小さな神社が京都・上京区にある。平安朝のおんみやくし陰陽師(注3)、あべのせらめい安倍晴明を祀っている。最

近ではここに若い女性が押しかける。十数年前、私は京都の歴史を研究する小さな会のメンバーとともにこの神社を初めて訪れた。〔3〕一時間以上も境内で建物を眺め、由緒書きをよみとらりしていたが、その間参詣人は誰一人訪れなかった。ところが近年、霊力万能の伝説の人物として安倍晴明が歴史研究や小説に登場し、さらに怪奇趣味、怪異ゲームによってマンガやテレビドラマにまで登場するようになって、全国から若い女性がこの神社に殺到するようになった。

修学旅行で京都に来る中高生も、従来の定番観光スポットだった清水寺や金閣・銀閣拝観よりは、晴明神社にタクシーを走らせる。そこは不安定な現世に心を乱された人々にとって、超現実の歴史物語に浸りつかの間ではあっても現実⑧トビにほつとする「憩い」の場であるらしい。いまは忘れられ誰もほとんど訪れない神社や寺、小さな祠や石碑を抱く通りが、時代の要請からにわかに関光を浴びる。そんな予備軍を無数に抱えていることが京都という町の歴史的厚みと強み、〔4〕魅力になっている。物語が感じられ、生活の積み重なりが実感できる多様な刺激に満ちた町、すなわち「(C)開闢」こそ都市の魅力を生み出すものだろう。「暮らし良さ」には利便性や近代的合理性とは異なる心地良さもあることを忘れてはならない。

都市の魅力をつくり出す大事な側面は物語の数であり、多様なものの存在であり、雑多なものが入り交じっていることにある。ただ「整然」とした街並みや、落ち着きのあるたたずまいだけではない。

江戸中期のある学者は、京都を「都会」と記し、「すべてあつまる」と読ませた。ただ単に人口が多いのは都市であるが、「都(すべ)て(会(あつ)まる)のが都会、すなわち人も物産も情報も、すべてが多様が集まり、魅力と風格を備えた都市、それが都会であると言ったのである。必須の条件は「(b)性」であり、その点で当時都会と呼ぶのは唯一のみやま、京都だった。

都会はうたと違って見ず知らず、出身も生業も異なる人々と⑨頻りに出会う。そのせいで人付き合いの礼儀や作法は複雑になり、高度なテクニックが求められるようになる。違う考え、異なる好みをもつ多様な人々とトラブルを避け、共に暮らす。それが都会暮らしであり、都会の文化はその中から生まれる。

だがもともと京都に京都人はいなかった。都に当初から都会人がいたのではない。みやこのみやこたる由縁は、異質なものを引き寄せる⑩消(ゆ)びであり、全国各地から引き寄せられた人々が都の文化を創り出したのである。けれども都会人は自分を殺し、全体にすり寄ってゆく集団優先主義ではなく、「イ」はちやんと主張する。京都に「いはず」が生まれたのはこのためである。一見たんなる「いじわる」に思われるが、各人がそうしてこそ大きな全面衝突は避けられる。これが「都会」なればこそ育った公共性にほかならない。

多くの人たちの意見を、(Ⅲ)唯々諾々と取り入れることを公共心の核心と思いこんでしまった日本近代の思考は再検討が必要だ。明治以来想定されてきた「公園」や「公益」などの言葉で表される公共性は、お上が全体に成り代わって一本の道をあらかじめも購立する代行であった印象が強い。代行によって生まれる公共性は、「公園」や「公益」というより、代行者が良しとする「官園」や「官益」であったように思う。

これから求められる「(Ⅳ)新・公共性」というべきものは、お上が決める「旧・公共性」すなわち「ウ」ではなく、各人が持ち寄る要求や主張を調整することで生まれる「エ」である。誰もが勝手に利用できる「無料」や、いつでも気ままに利用できる「随時」が公共性の核心ではない。真の公共性は、ルールや制限をちゃんと守る者に与えられる「入場資格」といった色彩のものであるはずだ。まさに都市の公共性が必要なのである。

都市は万人の利便性や多数にとっての合理性をただ表現する装置ではなく、「都会」を目指すべきだろう。多様な「トト、モノ、コト」が出合う異文化共存の場であり、様々な物語が発掘され、また生み出される「都会」である。そこでは、他者に合わせるのではなく、こだわりや自己主張を持ち寄り調整する新たな公共性、いわば「整った公共性」ではなく「雑多な公共性」が生み出されることになる。

異質で多様なものが出会い、歴史や文化が育まれる生き生きした魅力にあられる都市づくりこそ都市再生の目標であろう。そのためにも「(Ⅴ)都市は都会にならなければ」。これが今後の日本の都市に求められる指針だと思う。

(「都市の未来 21世紀型都市の条件」発行：日本経済新聞社／編著者：都市新基盤整備研究会、森地茂、篠原修／2003年)2章3節『都市から都会へ(白幡洋三郎)』による。なお、本文に一部変更・省略がある)

【語注】

注1：ラウンドテーブル — 円卓を囲んで、立場や役職に関係なく意見交換を行うコミュニケーションの方法。

注2：フォーラム — 「公開討論(会)」とも呼ばれ、様々な立場の関係者が集まり、あるテーマに基づき討論や情報共有を目的として開催される会合のこと。

注3：陰陽師 — 天体観測に基づき占・まじない、暦づくりなどを行う人々。古代の陰陽師は、星の動きから吉凶の日取りを決める官僚であり、律令制における中務省の組織「陰陽寮」に所属することから、陰陽師と呼ばれるようになった。

問1 波線部①～④のふたを漢字に改め、漢字は読みを答えよ。

問2 二重傍線部(Ⅰ)～(Ⅲ)について次の設問に答えよ。

- ①(Ⅰ)・(Ⅱ)で使われている修辞技法の名称をそれぞれ漢字一文字で書け。
- ②(Ⅲ)の四字熟語「唯々諾々」の読みを書き、その意味を次から選び記号で答えよ。
 - ア 積極的に周りの意見に賛成し、自ら進んで同じように物事を行うさま。
 - イ 周囲の意見に逆らうことができず、迷いながらも周りに同調する様子。
 - ウ 人の意見を批判的に受け止め、同じ行動をとるかあれこれ悩むさま。
 - エ 物事のよしあしにかかわらず、他人の言葉に「はいはい」と従うさま。
 - オ 「わかったからまかせておけ」と周囲を安心させるよう努めるさま。

問3 傍線部(A)「人の思いを単純化して理解している」とは具体的にどのようなことか、文中の言葉を使い、三十字以内で説明せよ。

問4 傍線部(B)「手段ではなく目的」が必要なのだ」とあるが、その「目的」を筆者はどのようなものと考えているか、文中の言葉を使い、七十字以内で説明せよ。

問5 空欄 (a)・(b)に入る漢字二文字の熟語を、文中より選んで書け。

問6 空欄 ア～エに入る漢字一文字を次から選び記号で答えよ。

- ① 官 ② 志 ③ 多 ④ 美 ⑤ 公 ⑥ 個

問7 空欄 (1)～(4)に入る言葉の組み合わせとして適当なものを次から選び記号で答えよ。

- ア (1) だが (2) すなわち (3) そして (4) したがって
- イ (1) すなわち (2) だが (3) したがって (4) そして
- ウ (1) したがって (2) そして (3) すなわち (4) だが
- エ (1) すなわち (2) だが (3) そして (4) したがって
- オ (1) したがって (2) だが (3) そして (4) すなわち

問8 筆者が都市の魅力を生み出していると考えている傍線(C)「界限」の成立条件を文中から一つ抜き出し、解答欄を完成させる形で答えよ。

問9 傍線部(D)「新・公共性」とはどのようなものと考えているか、文中の言葉を使い、五十字以内で説明せよ。

問10 傍線部(エ)「都市は都会にならなければ」とあるが、「都会」とはどのような場所であると筆者は考えているか、それが端的に書かれている箇所を文中から選び、解答欄の「場所」に続くように最初と最後の五文字で答えよ。なお記号も字数に含むものとする。

問11 次に示す文の中から、筆者の考えとして正しいものを一つ選び記号で答えよ。

- ア 日本の都市計画が失敗してきたのは、利便性や合理性を追求するあまり、自然破壊や環境の悪化を軽視してきたからに他ならず、都市の再生を図るにあたっては欧米の都市のように「整然」とした街並みや、落ち着いたたたずまいを考えていくべきである。
- イ これまでの都市計画の問題点は、上からの一方的な押しつけにあり、それを解決するためにも住民が主体となった話し合いを重ねていくことが最も重要であり、歴史や文化が育まれる生き生きとした魅力にあふれる都市づくりこそが将来の発展には不可欠であろう。
- ウ 都市の再生を図るためには、一過性ではなく持続的な都市の魅力を考えていくことが大切であり、その都市のもつ物語性の多様さや深さを大事にしなが、都市に集まってくる異質で雑多なものも排除することなく共存させていくとする新たな試みが必要である。
- エ 幕末から文明開化期に来日した西洋人は、日本の都市の緑の豊かさには心動かされたが、西洋の都市の整備された街路樹や庭園の美しさ比べて、ありふれた「自然」そのままである日本の池や川の風景を、都市のあるべき姿とまで考えたわけではなかった。
- オ 京都の持つ魅力は、地方各地から都に引き寄せられた人々が作り出した文化の豊かさ、長い歴史に裏打ちされた多くの物語性を、そこに暮らす人々が大切に、個々の自己主張を可能な限り排除した「公共性」によって生み出されている。

国語

問題 次のA・Bの文章を読み、後の問に答えよ。

A いま、泥と雨にまみれてはいるが、よく見れば鈍く鋭い光を放つ一丁の*ライフルがある。それは戦況の悪化にうろたえた敵兵が思わず置き去りにしていったものだ。つい先ほどまで味方を傷つけていた敵のライフルでも、敵から奪ってしまえば今度は味方がそれを使うことができる。ライフル自体は単なる道具であり、それを使う人が敵味方ほどに激変しても、ライフルはそれを何ら意に介することなく自分の機能を発揮するだけだ。その弾丸によって誰が傷つこうとも、ライフル自身はまったく意に介さない。この事実は、よくいわれる「技術の①無思想性」を端的に露わにするものなのか。道具自体が機能を充てる際に、そこに倫理的配慮を求めてもお門違いなように、そもそもテクノロジー自体がその種の問いかけとは違ふところでその本領を発揮する、とごく普通に考えられるからだ。テクノロジー、そしてそれに支えられた技術的対象は使う人間によって善にでもなれば悪にでもなる、という連念に、この事実はよくAがうように見える。もともとライフルの場合は最初から戦闘用として構想されているのだから、そこに「善」を見いだすのは困難かもしれない。だが、より一般的で「無害な」道具でも、悪意をもって使用すればたいいものは武器になる。茶碗は、液体を取めるという目的を叶えるために目的合理性に基づいてつくられる。だが激憤に駆られた人間は、それを人に向かって投げつけて、相手に怪我を負わせることができるのだ。

確かに、その意味で技術的対象は、目的合理的な設計意思が背景にあっても、その意思を外れた使用を不可能にするほど限定的であることは難しい。その意味での「②無思想性」は確かに存在するというべきなのか。だがそれは、慎重な人でも時にはうかつなことをしたりすると似たようなものだといえないこともない。③われわれは器具や道具に対して、純粋な単一機能に制限可能なほどの目的合理性の体現を求めているわけではない。自動車はもちろん移動の道具だが、それは同時に眺めて（a）に入ったり、高級なデザインによって社会的地位をBがしたりする道具でもある。むしろ器具や装置、機械などの技術的対象は、確かに中核になる機能をもつにはもつが、それだけに限定されているわけではなく、その周辺部に審美的、心理的、社会的、文化的など多様な*倍音をそのまま抱えた存在だといえるべきだろう。その倍音が一見、目的合理性に関係がないように思われたとしても、そのことから技術的対象の「無思想性」をいうのはおかしい。ぶつけた相手に打撲傷を負わせるからといって、茶碗で水が飲めなくなるわけではない。赤いスポーツカーは、赤い色に塗られていたとしても、十分強力なエンジンが搭載されているという事実を破壊するものではない。中核の機能性が保存されているかぎり、④技術的対象にはそれに固有の「思想」が存在するのである。

そして、技術的対象に固有な思想とは、なにもそれを構想した技術者の設計意思のことだけなのではな

い。また先のライフルの事例に戻って、次のように考えてみよう。ライフルのようにあまり誉められたものではない目的合理性をもつ道具の場合でも、それは「設計意思」をそのまま一気に充足せしめた結果、物的に出現したものではない。そのライフルは、目的に見合った銃の種類と厚み、使用する火薬の質と量、銃身の長さ、*^④膛線の刻み方などの問題について、多くの試行錯誤と思索の果てに、物質からの多様な抵抗を受けるとそれをそのたびに克服しながら、ようやくある一つの型式にまでまとめ上げられたものだ。とりわけ膛線は、弾道の正確な制御という点で射撃の精度を大幅に上げるという成果をあげた。ライフルのなかには多くの技師の知性が集約されている。^⑤*^⑥那須与一にしが握れない大弓は、与一という特殊な「装置」を組み込んで初めて作動する、比較的単純なシステムだ。ところがその型式のライフルは、若干の訓練を受けた普通の兵士なら誰でも扱うことができるほどに、システム自体の内部のなかに「複雑さ」が刻み込まれている。システムの外には、単純な「手」があればそれでよい。技術的対象は、無数の設計意思と物質との「コウサク」の果てに練り上げられた物化した知性である。その意味で技術的対象の「思想」とは、型式とかモデルとしてそのつど実現された装置や器具の姿そのものに他ならない。

この発想は一般化できる。ライフルに限らず、技術的対象、つまり道具、機械、装置一般が、それらに関わった無数の技師たちの知性の結晶、目的合理性に到達するための複雑さの具現なのだ。さらにはそれらの技術的対象を備えた部屋やその種の部屋を抱えた施設そのものが、それに関わる技師や設計士たちの知性を具現しているともいえる。道具とは、それをみがきあげてきた職人たちの知性そのものの物化したものなのだ。^⑦さらにこれはあと一步踏みこんで次のようにもいえる。知性は、例えばDNA塩基配列自動読み取り器のなかに存在するが、それと類同的に、遺伝子工学研究センターにも存在する。どのような装置がどのように配置されているのか、それは遺伝子工学という知が要請する知性そのものの表現だ。ただライフルとは違い、高度な予備知識や手順への慣れ、装置の配置などをすべて「自家発露」のものにした人間でないと、その種の施設を十分に扱うことはできない。遺伝子工学研究センターは、いわば那須与一の大弓のように、システムを完成してくれる生きた要素(専門家)を待っている。施設、ならびに施設内部の装置群はそのなかに十分な複雑さを備えているが、その複雑さが十全に機能を発揮するためには専門家という異種の複雑さが必要である。他方、専門家もまた、それらの施設なしでは十分な仕事ができない。数学者ならいざ知らず、いかなる実験装置ももたず、実験装置が装備された施設への接近を禁じられている化学者に、いったいどれほどの仕事ができるだろうか。彼は、自分の「知性」が自分の脳だけでなく自分の手や身体そのものに、さらには自分が扱う機器、それがあつる部屋などにも分散しているということに気がかざるをえない。彼は施設という「知性」のなかで、動き回れる特殊な成分、離脱可能な成分としての機能を果たしているということさえできる。人間と、人間を待つ装置群とが一体になって、システムは作動する。人間にだけ純粋に能動的な創造性を割り当て、装置群には純粋な(り)性しか見ないのは片手落ちである。装置もまた、知性的活動の重要で本質的な一部を担っているのだ。

(c) 技術の対象は知性的である。知性はわれわれの「頭のなか」だけでなく、過去の人間がそれについて思考を凝らしてきた多くの装置や機械のなかにも存在している。装置に知性が凝縮されているからこそ、ちよつと誰もがマニュアルを使えたように、誰もが「ボタンを押すだけで」CDの響きを楽しむことができる。知性は装置群として既にあちこちに凝縮され、物化されている。

(d) それは作動過程の知性そのものではない。それはあくまでもある時点における、既に作動し終えた知性の成果、帰結である。だがそのようにして、研究や思索の成果がある位相で物化されるからこそ、作動する知性そのものは一瞬休むことができる。(e) 知性は、仮にしばらくの間休息したとしても、それまでの努力がすべて水泡に帰するわけではないということを知っているからだ。技術的存在には、それまでその設計のために粉骨^{コノボネ}「**ガイジン**」してきた技師たちの知性が宿り、そしてその知性が物化されているからこそ、脳が随忘却や無駄な反復から免れることができる。技術的对象を失うということは、それまでの無数の人間の英知や試行錯誤の総体、要するに (f) を失うことを意味している。

技術的对象は知性的である。だがこの言明は、技術的对象にも (g) 的価値を付与するためのものであって、人間の知性を貶めるためのものではない。技術的对象に分散した知性を前にして、作動過程の知性は装置にはできない発意の源泉として、依然重要で固有な役割を担い続ける。⑥「**ただその場合「発意」のイメージを内部から湧き出る泉のようなものとして、というより、周囲からの誘いに触発される*感光板のようなものとして思い描くことが恐らくは重要になる。**器具や装置のなかに存在する知性を見据えるという考え方は、知性が個人の脳のなかに神経網の一定のパターンとして存在するという古典的な発想からわれわれが若干身を引き離すための方向を見せてくれる。器具のなかに物化して存在するところどころ似たような意味で、知性は、人間が行為を与える対象とのやり取りのなかに分散的に存在する。知性とは、方程式群を追いかける不動の頭脳としてだけでなく、ペンチを扱う手さばき、探知機の微妙な揺れを見つめる眼差し、分析装置を作動させる身のこなしの総体として、その時点時点で存在する何かでもある。⑦「**周囲から孤絶した密閉的な脳の中の人間のような知性観は、より身体依存的、状況依存的な発意のなかにて周辺に分散し、飛散するのである。**」こうして「器具の存在論」はテクノロジーの哲学の重要な一画であると同時に、人間と周囲環境との間の関係をめぐるまったく新しい発想へとわれわれを導いてくれる可能性を秘めたものだ。われわれは、それがもつ潜在的な哲学的起爆力に、恐らくまだ十分には気づいていない。

(井山弘幸・金森修「ワードマップ 現代科学論 科学をどうとらえ直すか」より「器に住み着く知性」)

□ 過去における技術は生活空間の中で、限られた働きを持っていた。職人集団は閉鎖的であったが、技術の大半は生活の一部に関わるだけで、しかも、それは目に見える形をとるのが普通であった。食器、その他の道具類も、使いつなすのに特に注意は要らず、修理も日常的な範囲で、自分でできないわけではなかった。もちろん治水、灌漑のように、大規模な行政的な力を必要とする技術も、社会の重要な要素ではあったが、それとて、生活者の「かんがひ」がある程度は可能な形でつくられ、維持されていた。

しかし、今日の生活空間のなかでの技術は、全く異なる姿をしている。晩年の*本田宗一郎氏が教しように傳らした一言が忘れられないのだが、本田氏は「自分のところで作っている車、もう俺にはわからないんだ」と言ったのである。あの自動車技術の「権威」のような本田氏に明確に読み取れないような車のメカニクス。それは今日の生活空間のなかに浸透している技術の象徴のように思われる。

一言で言えば、「技術は見えなくなっている」のである。それは、具体的には、次のような事態になって現れている。例えば修理である。目に見えるメカニクスでは、故障の箇所がとらなっているのが、部品が摩耗したのか、損傷したのか、……を目で確かめることができる。その対応策も、応急の処置も、「目」で見当がつく。しかし、例えば、現代の車の修理は、主としてコンピュータ制御の部分が多いからなのだが、そうした「見える」故障に関わるものではなくなっている。ある部分からある部分までを、ただバックにして交換するばかりはない、というのが普通である。本田氏が「わからない」と言われたのも、その点だから推測される。

これは非常に「工」的現象の面であるが、このような事態は、より根元的な形で、われわれの前にある。われわれの生活空間そのものが、上で言うような車に似た状態になっている。われわれが便利をえ「井戸で汲」している製品の生産現場、あるいはそれを稼働させるために必要な電力の製造、「井戸を井」戸の現場、こうしたものは、われわれ生活者の目にはいっさい触れないようになっている。われわれは、いつ、誰か、どのようにしてつくったのか、明確な「メ」抜きに、ただスイッチをひねれば、電気が使え、水が出る、「コ」もまとめて出しておけば誰かが処理してくれる、という形でしか、技術と向き合えない状態に置かれている。

そうした状況のなかで、われわれの生活空間は、われわれの眞の望みが何であるか、という問いかけを穿たないままに、いつか、誰の手によつてか、どのようにしてか、「明確な経過と責任確認と責任」を曖昧にしたままで、ひたすら技術の所産を受け入れ、それによつて、変わっていくという状況にある。科学や技術は、われわれの生活空間そのものなのであり、それは、いつかて用意された強制的に与えられたものではなく、やはりわれわれ自身がつくり出したものである。「見えなし」ほえにすつかり空間の要素となつてしまつたとしても、われわれはそれを見据え、「われわれの意図や管理」しなくてはならぬ。

そのためには、生活者一人一人が、まず「目」を逸らさず「目」をつける、そこから始めなければならぬ。「見る」ためにはそれだけの眼力が必要である。理工系は理工系の語で、非理工系の人々がその目を向

いては眼力は育たない。理工系の人々が、自分たちの生きる社会のことに関心を持たなければ、こどもも「眼力」は育たない。

これほど切実にわれわれの生に介入し、われわれの生を規定し、われわれの生を造り、われわれの生そのものときき成りおぼせた科学／技術は、われわれ自身の責任として、われわれすべてが背負うしかないであり、その意識こそが、未来のわれわれの子孫に対して責任を果たす第一歩になるだろう。

(村上隆 一郎『文化としての科学／技術』より「科学／技術と生活空間」)

【語注】

- *ライフル……ライフル銃のこと。銃身の内側にらせん状の溝をつけ、弾丸に回転を与えながらの精度を高めたもの。
- *倍音……合唱などである種の和音が調和したときに、本来聞こえるはずのない高い音が聞こえてくる現象。ここでは「他の要素が付け加えられること」くらいの意。
- *膛線……ライフル銃の銃身の内側につけられたらせん状の溝。
- *那須与一……源頼朝に仕えた武将。屋島の戦いで平家方の軍船に掲げられた扇の的を射落し武勲をあげた。
- *感光板……写真のフィルム。光を受けて反応し、黒く変色する。
- *本田宗一郎……一九〇六～一九九一。本田技研工業(通称「HONDA」・「ホンダ」)の創業者。自動車修理工から身を起し、「HONDA」を世界的企業に成長させた。

問一 次の(i)～(iv)の小問に答えよ。

(i) 波線部A「カナ」・B「コシ」・C「コウサク」・E「サキシ」・F「サンカク」・I「キヨウシヨ」・J「キヨウキョウ」を漢字に改めよ。

(ii) (a)に入る言葉を次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

ア 壺 イ 境 ウ 堂 エ 悦 オ 熱

(iii) 波線部D「自家薬籠中」・G「権化」・H「皮相」の意味として正しいものを次の選択肢からそれぞれ一つ選び、記号で答えよ。

D 「自家薬籠中」

- ア 不慮の事態に対処できるよう準備しておくこと。
- イ 特徴や欠点などを熟知しているが口外しないこと。
- ウ 種別を問わずどのような故障も修理できること。
- エ 故障しないよう毎日入念に点検しておくこと。
- オ いつでもどこでも自分の思い通りに使えること。

G 「権化」

- ア 一つのことに集中しそれ以外考えられなくなること。
- イ 抽象的な性質や特徴が実際の姿となって現れたもの。
- ウ 権力を一手に独占し支配的な力をふるまうこと。
- エ あらゆる知識に精通し人々の賞賛を受けること。
- オ 特定分野を追求して神聖な領域にまで達すること。

H 「皮相」

- ア うわべだけを見て本質に触れないこと。
- イ 予想とは逆に皮肉な結果になること。
- ウ 普通は現れないがまれに出現すること。
- エ 全体の中のごく一部しか見ていないこと。
- オ 日常的ではなく特殊な場合であること。

(iv) (b)に入る、「能動」の反意語を答えよ。

(v) (c)・(d)・(e)に入る言葉として正しいものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア c だから d しかし e そのうえ
- イ c しかし d なぜなら e そのうえ
- ウ c だから d たしかに e なぜなら
- エ c しかし d たしかに e なぜなら
- オ c だから d なぜなら e そのうえ
- カ c しかし d そのうえ e なぜなら

(vi) (f)に入る言葉として正しいものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア 技術の効果 イ 人間の良心 ウ 技術の目標 エ 人間の歴史
- オ 技術の責任

(vii) (g)に入る言葉を次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア 肯定 イ 否定 ウ 未定 エ 暫定 オ 法定

問二 傍線部①「無思想性」と、傍線部②「無思想性」を説明したものと最も適当なものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア ①は技術的対象が倫理性に合致しているかどうかの評価の対象になるということで、②は機能や合理性が度外視される場合もあるということ。
- イ ①は技術的対象が設計意思において倫理性を欠く場合もあるということ、②ははつきりした設計意思が背景に存在しない場合があるということ。
- ウ ①は技術的対象が人間の感情を無視した非情なものであるということ、②はどのように使用することも可能な無目的なものであるということ。
- エ ①は技術的対象がひたすら機能を発揮することだけを追求して作られるということ、②は非合理的な効果しか望めない場合もあるということ。
- オ ①は技術的対象が使い方によって善悪どちらにもなる場合があるということ、②は設計者の意図から外れて使用される場合があるということ。

問三 傍線部③「われわれは器具や装置に対して、……求めているわけではなく」の例として最も適当なものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア 買った水差しの水差し口が広すぎるので、ペンチで先端を狭めて調整して使っている。
- イ 飲み終わった後のワインの空き瓶がきれいだったので花瓶として玄関で使っている。
- ウ 最初はなめらかで書きやすかったが、最近がすれがちになるペンを我慢して使っている。
- エ 最近ペンがかすれがちになったので、新しく別のメーカーのペンに買い換えた。
- オ 乗っていた車のボディーカラーや部品を替え、雰囲気の違う新車のように仕上げた。

問四 傍線部④「技術的対象にはそれに固有の『思想』が存在するのである」とあるが、「固有の『思想』」とはどういうものか。五〇字以上六〇字以内で説明せよ。

問五 傍線部⑤「さらにはあと一歩踏みこんで次のようにもいえる」とあるが、このようにもいえる」のか。五〇字以上六〇字以内で説明せよ。

問六 傍線部⑥「ただその場合、……思い描くことが恐らくは重要になる」のはなぜか。最も適当なものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア 知性は発意の源泉として一定のパターンで現れ、技術的対象に作用するというのは古典的な考え方で、器具や装置の状況によって変化する偶発的なものであり、信用性の低いものであるから。
- イ 知性は技術的対象を作動させる主体性を持つが、技術的対象からも様々な恩恵や発想を得て存在しうるものであり、こうしたあり方は人間と技術との間に新たな関係を生み出すものであるから。
- ウ 知性が脳内に発意の源泉として物化して存在するというのは誤りで、周囲に触発されて現れる現象的なものであり、知性に実体があるかのような錯覚にとらわれているのは古典的な発想だから。
- エ 知性は技術的対象に分散し、それぞれが互いに反射し合い一つの大きな光になるように、一つの源泉から自然に湧き出るものではなく、多数の専門家の経験が集合して現れるものであるから。
- オ 知性は技術的対象の作動過程において一定の役割を担っているが、いつたんシステムが稼働してしまつと多数の専門家によって運用されるため、知性固有の存在感は失われてしまつから。

問七 傍線部の「周囲から孤絶した……周辺に分散し、飛散するのである」とはどのようなことか。最も適切なものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア 脳内に一定パターンとして知性が存在するという考え方は古典的で、周辺環境の変化に対応できないため、知性は身体や状況に応じた動作に分散して存在するという現代哲学的な考え方に移行しているということ。
- イ 知性は孤絶したものと考えるのは、人間は周辺環境とは無関係に存在するということになり、技術的な産物である様々な機器・装置は不要という結論に陥るために、現実的を無視したものと破棄されるということ。
- ウ 知性が密閉した世界にのみ存在するという考え方は、人間の行為や作業は知性とは無関係なものとなるばかりか、知性が生み出した機器・装置も無価値なものとなり、知性そのものを否定する結果になるということ。
- エ 知性は神経中枢から発せられた不動の存在であるという考え方は、知性が機器・装置そのものに宿り、その操作や判断の過程の中で生成、変更されてゆくという事態によって修正され、否定されてゆくということ。
- オ 周辺環境から孤立し密室化した中でのみ知性は存在するという考え方は、技術の根本である目的合理性を否定するものであり、現代の科学技術の実態から逸脱したもので有効性がなく、顧慮されなくなったということ。

問八 次の文章は、A・B 二つの文章を読んだ生徒の感想である。これを読んで後の(i)・(ii)・(iii)の小問に答えよ。なお、設問に引用したBの文章には本文に傍線が引かれている。

A君 Bの筆者は技術的対象について、「技術は見えなくなっている」と言うのに対し、Aの筆者は、技術的対象は物化した知性そのもの、ととらえており、全く逆の見解に立っているね。確かに過去の職人集団が作る技術的産物は道具というべきもので、見られるもの、触れるものだったが、動力を用いる近・現代の技術的な産物はほとんどすべてのものが見えなくなっているんじゃないかな。なおかつ、現在はほとんどの機器がITに結びつけられ、ITは巨大化、広範化、複雑化、精緻化している。Bの筆者は嘆くけど、個人、小組織からは「見えない」のは当然のことなんじゃないかな。

B君 そこでBの筆者は技術の所産に対して「明確な経過と意図確認と責任」を要求するわけだが、()での人間と技術の関係はあたかも技術が人間に語問されているようだ。()の背景には科学技術と人間、近代の機械化による人間疎外などの歴史的な問題があり、意思、知性は主体たる人間を形作る揺るがせない絶対的存在として、科学技術に優先するものである、という信念が強いようだね。ところがAの筆者は知性とは〔 ① 〕もので、器具・装置として具現化され、分散して存在するものとみなしており、とても斬新な考えだと思う。

C君 ()でBでは技術科学を「われわれの意図で管理していかなければならない」という結論に至るのだが、「管理」という発想は、技術は知性に隷属する、知性至上主義による社会全体の支配などを感しさせるような立場に思えるんだがどうだろう。見えない、分からない、向き合えない、という状況から、技術による強制という強迫観念が生ずるとせよ、「管理」という志向はちよつと短絡過ぎるんじゃないかな。Aでは技術を知性が物化したものとして対等に扱い、知性とは〔 ② 〕ものであると、知性に特権的立場を与えていない。美態をかんがみると、より公平な見方だと思う。

D君 技術管理のためにBでは「それだけの眼力が必要」と言っているが、ちよつと曖昧な言い方だね。Bの筆者はこの文章の次の章では科学リテラシーについて述べ、米国の大学では「科学・技術と社会」(Science, Technology and Social 理称 STS)という、文系理系の垣根を超えた授業プログラムが必須化されていると紹介している。STSとは、先端の学説を理解するための科学的基礎力、先端科学の領域、社会との関係、運用の仕方、影響を及ぼす社会階層、歴史、倫理な

と多岐に及ぶのであるが、筆者の言う「眼力」とはこうしたものによって培われた思考力、判断力、洞察力なのだろう。Aではさういう「眼力」は必要ではなく、「③」が検証できればよいのであり、容易であり、実効力があると equal。

(i) 「①」に入る言葉として最も適当なものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア 日常生活の中で有効性を持ち本来は見える
- イ 自立性を持ち技術的対象を生み出す創造的な
- ウ 周囲の状況や各自の行動によって誘発される
- エ 技術的対象を制御する固有の役割を担う
- オ 身体や状況に依存し固有の価値を持たない

(ii) 「②」に入る言葉として最も適当なものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

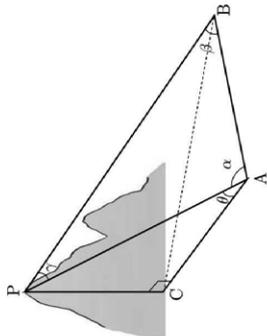
- ア 技術的対象やそれを作動させる人間に従属して存在する
- イ 日常生活の中ではわれわれの目につき触れることのない
- ウ システム全体を作動させる専門家集団の手にゆだねられる
- エ 機器の目的合理性を追求する際に特異なものとして現れる
- オ 技術的対象と人間の行為とが協業して総体として現れる

(iii) 「③」に入る言葉として最も適当なものを次の選択肢から一つ選び、記号で答えよ。

- ア 技術的対象に目的合理的な設計意図があり、それが十分に実現されているか
- イ 技術的対象がわれわれの生活に有効であり、生活者の要望が反映されているか
- ウ 技術的対象が複雑な機能を有し、技術者が高度な予備知識なしに操作できるか
- エ 技術的対象の製作意図と製作過程、責任の所在が使用者に明らかであるか
- オ 技術的対象に知性^{ちせい}が具わっており、人間の英知や試行錯誤が感じられるか

数学

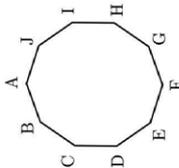
問3 山の高さPCを測るために、図のように離れた2点A、Bを決める。∠PAB、∠ABP、∠BPA、∠CAPの大きさをそれぞれ α 、 β 、 γ 、 θ とする。PCを θ を用いて表せば $PC = AP \times \square$ クであり、APの長さを β 、 γ を用いて表せば $AP = AB \times \square$ ケである。また、ABの長さが100m、 $\alpha = 85^\circ$ 、 $\beta = 60^\circ$ 、 $\theta = 35^\circ$ のとき、山の高さPCは \square コmである。



問4 関数 $y = x^3 - 6x^2 + 9x - 1$ ($-1 \leq x \leq 3$)は $x = \square$ サのとき最小値 \square シをとる。また、 $x = \square$ スのとき最大値 \square セをとる。

第2問 (選択問題) 問A、問Bいずれかを選択し、次の \square に当てはまる数式または数値等を、解答用紙のそれぞれの欄に書きなさい。

問A 正十角形ABCDEFGHIJについて、10個の頂点のうち3個を頂点とする三角形の個数は \square ユ個であり、これらの三角形のうち、二等辺三角形は \square タ個ある。また、この正十角形の対角線の本数は、 \square チ本である。



第1問、第4問は必答問題である。第2問、第3問はそれぞれについて1問を選択する問題である。(第1問～第3問の配点は80、第4問の配点は20)

第1問 (必答問題) 次の各問の \square に当てはまる数式または数値等を、解答用紙のそれぞれの欄に書きなさい。

問1 次の式を計算しなさい。

- (1) $-x^2(-x)^3(-x)^4 = \square$ ア
- (2) $2(a-b) + 3(2a-b) - 4(a-b) = \square$ イ
- (3) $\frac{1}{\sqrt{5}-1} - \frac{1}{\sqrt{5}+1} = \square$ ウ
- (4) $\frac{\sin 45^\circ}{\cos 45^\circ} - \frac{\sin 60^\circ}{\tan 60^\circ} = \square$ エ

問2 長さ1mの針金を2つに分け、それぞれで円と正方形をつくる。円に使う針金の長さを x mとすると正方形の1辺の長さは、 \square オmである。さらに、つくった円と正方形の面積の和が最小となるのは、円の針金の長さ x と正方形の針金の長さの比が、 \square カのとさである。また、そのときの面積の和は \square キ m^2 である。

問B $\triangle ABC$ において、 $AB=3$ 、 $BC=1$ 、 $\angle B=90^\circ$ とする。 $\angle B$ の二等分線と辺 AC の交点を D とし、3点 A 、 B 、 D を通る円と直線 BC の交点のうち点 B と異なる点を E とする。このとき、辺 AC の長さは、であり、線分 AD の長さは、である。また、線分 BE の長さを求めると、となる。

第3問 (選択問題) **問C**、**問D**いずれかを選択し、次のに当てはまる数式または数値等を、解答用紙のそれぞれの欄に書きなさい。

問C 数列 $\{a_n\}$ の初項 a_1 から、第 n 項 a_n までの和 S_n が $S_n = n^3 + 3n^2 + 2n$ であるとす。第2項は $a_2 =$ であり、一般項 a_n を n の式で表すと、 $a_n =$ となる。また、この数列 $\{a_n\}$ に対して、 $\sum_{k=1}^n \frac{1}{a_k} =$ となる。

問D 座標平面上に、原点 O を中心とする半径4の円 C があり、 C 上の2点 A 、 B が $\cos \angle AOB = \frac{1}{4}$ を満たす。このとき、 $\overline{OA} \cdot \overline{OB} =$ 、 $\overline{OA} + \overline{OB} =$ であり、 $\triangle OAB$ の面積は である。

第4問 (必答問題) 次の問いの解答を、過程を含めて指定の欄に記述しなさい。

ある工場の製品 X 、 Y をそれぞれ1トン生産するのに必要な原料 P 、 Q の量と製品 X 、 Y の1トンあたりの利益は表の通りとなる。この工場へ1日に供給できる原料 P が最大19トン、原料 Q が最大20トンであるとする。製品 X 、 Y の1日の生産量をそれぞれ x トン、 y トン、この工場の生産による利益を k 万円とおく。

	原料 P	原料 Q	1 トンあたりの利益
製品 X	2 トン	5 トン	4 万円
製品 Y	6 トン	4 トン	6 万円

- x 、 y と原料 P の供給量の制約の関係を不等式で表せ。
- x 、 y と原料 Q の供給量の制約の関係を不等式で表せ。
- (1)と(2)の不等式の表す領域を図示し、二つの不等式を同時に満たす領域を斜線で示せ。ただし、 $x \geq 0$ 、 $y \geq 0$ とする。
- $k=12$ のときの利益についての x 、 y の関係式を求め、その式が表す直線(3)のグラフにかき加えよ。
- 製品 X 、製品 Y をそれぞれ、1日に何トンずつ生産すると利益が最大になるか。そのときの利益も求めよ。

数学

第2問 (選択問題) 問A, 問Bいずれかを選択し, 次の に当てはまる数式または数値等を, 解答用紙のそれぞれの欄に書きなさい。

問A 赤色のカードが2枚, 白色のカードが3枚, 黄色のカードが4枚の合計9枚のカードが箱の中に入っている。この箱から同時に3枚のカードを取り出すとき, 取り出した3枚がすべて白色である確率は であり, 取り出した3枚が異なる3色のカードである確率は であり, 取り出した3枚のカードの色が2色である確率は である。

問B 面積が S の三角形 ABC において, 辺 BC を $1:2$ に内分する点を D , 辺 CA を $1:2$ に内分する点を E , 辺 AB を $1:2$ に内分する点を F とし, さらに線分 BE と線分 CF の交点を P , 線分 CF と線分 AD の交点を Q , 線分 AD と線分 BE の交点を R とする。
 $\frac{DQ}{QA} = \frac{PQ}{QB}$ は, $\frac{DQ}{QA} = \frac{PQ}{QB} = \frac{RQ}{RC}$ となる。また, $\triangle AQC$ の面積を S を用いて表すと, となり, $\triangle PQR$ の面積を S を用いて表すと, となる。

第3問 (選択問題) 問C, 問Dいずれかを選択し, 次の に当てはまる数式または数値等を, 解答用紙のそれぞれの欄に書きなさい。

問C 数列 $\{a_n\}$ の初項 a_1 から第 n 項 a_n までの和 S_n は $S_n = -2n^2 + 15n$ と表される。このとき, 一般項は $a_n = \frac{S_n - S_{n-1}}{n}$ であり, $S_n (n=1, 2, 3, \dots)$ の最大値は である。また, $\sum_{k=1}^n |a_k| = \frac{1}{2}n(n+1)$ である。

問D $|\vec{a}| = 2, |\vec{b}| = 3, |\vec{a} + \vec{b}| = \sqrt{5}$ を満たすベクトル \vec{a}, \vec{b} を考える。実数 t に対して, $\vec{c} = t\vec{a} + \vec{b}$ とおくと, $\vec{a} \cdot \vec{c} = \frac{1}{2}$ であり, $|\vec{c}|$ は $t = \frac{1}{2}$ のとき最小値 をとる。

第1問, 第4問は必答問題である。第2問, 第3問はそれぞれについて1問を選択する問題である。(第1問～第3問の配点は80, 第4問の配点は20)

第1問 (必答問題) 次の各問の に当てはまる数式または数値等を, 解答用紙のそれぞれの欄に書きなさい。

問1 次の式を計算しなさい。ただし, i を虚数単位とする。

- (1) $(-2ai)^3 (3a^2b)^2 = \frac{1}{7}$
- (2) $\frac{\sqrt{3}+1}{\sqrt{3}-1} + \frac{\sqrt{3}-1}{\sqrt{3}+1} = \frac{1}{4}$
- (3) $i^2 + i^3 = \frac{1}{5}$
- (4) $\cos^2(90^\circ - \theta) + \cos^2(180^\circ - \theta) = \frac{1}{2}$

問2 1個の原価が40円の商品を50円で売れば, 200個売れる。これを1個につき x 円値上げすると, 売り上げ個数の減少が $2x$ 個見込まれる。このとき, 売上金額を最大にするためには, 売り値を 円にすればよい。また, 利益を最大にするためには, 売り値を 円にすればよい。

問3 $\triangle ABC$ において, $BC = 3, \angle A = 60^\circ, \angle B = 45^\circ$ のとき, $AC = \frac{1}{2}$ であり, $\triangle ABC$ の面積は である。

問4 $a + \frac{1}{a} = 4$ のとき, $a^3 + \frac{1}{a^3}$ の値は である。また, $a - \frac{1}{a}$ の値は である。

第4問 (必答問題) 次の問いの解答を、過程を含めて指定の欄に記述しなさい。

- (1) 曲線 $y = -x^2 + 4$ と x 軸で囲まれた図形の面積を求めよ。
- (2) 曲線 $y = -x^2 + 4$ と 曲線 $y = ax^2$ ($a > 0$) で囲まれる図形の面積を求めよ。
- (3) (1)で求めた面積が(2)で求めた面積の2倍となるときの a の値を求めよ。

■ 第1問

- A (1) 2 (2) 4 (3) 1 (4) 5 (5) 3
 B (1) 1→4→2→3 (2) 3→1→4→2
 C (1) 2 (2) 3 (3) 1 (4) 4 (5) 1 (6) 2 (7) 2 (8) 3 (9) 2 (10) 4
 (11) 3 (12) 1 (13) 4 (14) 3 (15) 4 (16) 1
 D (1) 3 (2) 1

■ 第2問

- A (1) 4 (2) 1 (3) 3 (4) 3 (5) [1] 4 [2] 2 (6) [1] 1 [2] 3
 B (1) 4 (2) 2 (3) 3 (4) [a] 5 [b] 6 [c] 9 [d] 2
 (5) [1] 4 [2] 1 (6) [1] 1 [2] 2 [3] 3
 (7) (解答例) 小型の森は、私たちの惑星に大きくて前向きな影響を与えることのできる小さな希望の種である。
 (8) (解答例) I try to buy less plastic. So I take my own bottled drink to school, and reuse bags for shopping. I also try to buy things made from natural materials.

■ 第1問

- A (1) 4 (2) 5 (3) 2 (4) 1 (5) 3
 B (1) 2→1→4→3 (2) 4→3→2→1
 C (1) 1 (2) 2 (3) 3 (4) 2 (5) 3 (6) 4 (7) 2 (8) 4 (9) 1 (10) 4
 (11) 2 (12) 3 (13) 1 (14) 4 (15) 3 (16) 1
 D (1) 2 (2) 3

■ 第2問

- A (1) 3 (2) 4 (3) 3 (4) 5 (5) [1] 4 [2] 4 (6) [1] 1 [2] 2
 B (1) 3 (2) 4 (3) 1 (4) [a] 3 [b] 9 [c] 4 [d] 1
 (5) [1] 1 [2] 4 (6) [1] 2 [2] 1 [3] 1
 (7) (解答例) 大切なことは、静かに想いにふけりながら、独りの時間を過ごせるような何かをすることである。
 (8) (解答例) I could not live without my e-reader. It allows me to carry many books without the weight in my bag. I can also buy new books and read them right away. I like the dictionary and note-taking functions. My e-reader makes my life simpler and more enjoyable.

国語 総合型選抜入学試験[併願型] 解答

- 問1 ①撤回 ②創設 ③輪郭 ④回帰 ⑤念頭 ⑥驚嘆 ⑦びしゅう ⑧逃避 ⑨ひんぱん ⑩磁力
- 問2 I 反語 II 直喩 III 読み:いいだく 意味:エ ※IIは明喩も可
- 問3 人は誰でも利便性を追求し、合理性をありがたがると考えること。
- 問4 長い歴史や都市文化の蓄積についての十分な知識と理解をもとに描く都市への「理想」や「夢」であり、都市に対する思考の転換から生まれるもの
- 問5 (a)物語 (b)多様
- 問6 ア④ イ⑥ ウ① エ⑤
- 問7 オ
- 問8 物語が感じられ
生活の積み重なりが実感できる多様な刺激に満ちた町
- 問9 多様な人、物、情報が集う異文化共存の場で、ルールや制限を守る個人が持ち寄る要求や主張を調整する公共性
- 問10 [最初] 多様な「ヒ [最後] み出される
- 問11 ウ

国語 一般選抜入学試験[前期・専願型] 解答

- 問1 (i) A適 B誇示 C交錯 E碎身 F参画 I享受 J供給
(ii) エ
(iii) Dオ Gイ Hア
(iv) 受動
(v) ウ
(vi) エ
(vii) ア
- 問2 オ
- 問3 イ
- 問4 無数の設計意思と、それを実現するための多くの技術的な試行錯誤によって一つの型式・モデルとして練り上げられたもの。
- 問5 装置も分散した知性として人間の知的活動の重要な一部を担い、人間と装置群が一体となってシステムは作動するという事。
- 問6 イ
- 問7 エ
- 問8 (i)ウ (ii)オ (iii)ア

第1問

問1 ア x^9 イ $4a - b$ ウ $\frac{1}{2}$ エ $\frac{1}{2}$

問2 オ $\frac{1-x}{4}$ カ $\pi:4$ キ $\frac{1}{4\pi+16}$

問3 ク $\sin \theta$ ケ $\frac{\sin \beta}{\sin \gamma}$ コ $50\sqrt{3}$

問4 サ -1 シ -16 ス 1 セ 4

第2問

問A ソ 120 タ 40 チ 35

問B ソ $\sqrt{10}$ タ $\frac{3\sqrt{10}}{4}$ チ $\frac{3}{2}$

第3問

問C ツ 18 テ $3n(n+1)$ ト $\frac{100}{303}$

問D ツ 4 テ $2\sqrt{10}$ ト $2\sqrt{15}$

第4問

(1) $2x + 6y \leq 19$

(2) $5x + 4y \leq 20$

(3) $2x + 6y = 19 \cdots \textcircled{1}$

$5x + 4y = 20 \cdots \textcircled{2}$

として

①より $x = 0$ のとき $y = \frac{19}{6}$

$y = 0$ のとき $x = \frac{19}{2}$

②より $x = 0$ のとき $y = 5$

$y = 0$ のとき $x = 4$

(4) $4x + 6y = 12$

$\rightarrow 2x + 3y = 6$ より

$x = 0$ のとき $y = 2$

$y = 0$ のとき $x = 3$

(5) x, y の利益の関係式は $4x + 6y = \ell \cdots \textcircled{3}$ となる。

式①, ②, ③の傾きの大小関係は

$$-\frac{5}{4} < -\frac{2}{3} < -\frac{1}{3}$$

式② 式③ 式①

となるので、式①と式②の交点を直線③が通るとき、 ℓ は最大となる

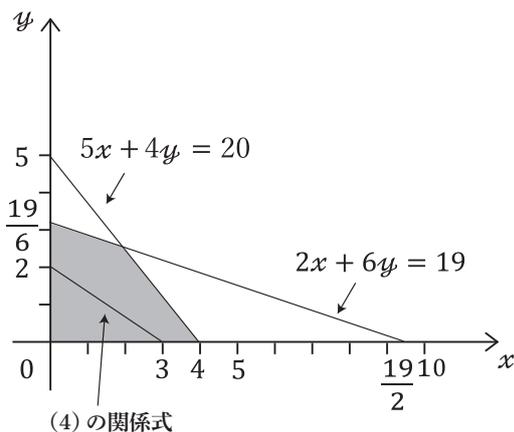
② $\times 3$ -① $\times 2$ によって

$$11x = 22$$

$$x = 2$$

ゆえに $y = \frac{5}{2}$

\therefore 製品 X を 2 トン、製品 Y を 2.5 トン生産することで最大の利益は 23 万円となる。



■ 第1問

問1 ア $-72a^9b^8$ イ 4 ウ $-1+i$ エ 1

問2 オ 75 カ 95

問3 キ $\sqrt{6}$ ク $\frac{3}{4}(3+\sqrt{3})$

問4 ケ 52 コ $\pm 2\sqrt{3}$

■ 第2問

問A サ $\frac{1}{84}$ シ $\frac{2}{7}$ ス $\frac{55}{84}$

問B サ $\frac{4}{3}$ シ $\frac{2}{7}S$ ス $\frac{S}{7}$

■ 第3問

問C セ $-4n+17$ ソ 28 タ 106

問D セ -5 ソ $\frac{5}{4}$ タ $\frac{\sqrt{11}}{2}$

■ 第4問

(1) 求める面積を S_1 とおく

$-x^2+4=0$ をとくと $x = \pm 2$ なので

$$\begin{aligned} S_1 &= \int_{-2}^2 (-x^2 + 4) dx = 2 \int_0^2 (-x^2 + 4) dx = 2 \left[-\frac{x^3}{3} + 4x \right]_0^2 \\ &= \frac{32}{3} \end{aligned}$$

(2) 2つの曲線の交点の x 座標は

$-x^2 + 4 = ax^2$ より

$$(a+1)x^2 - 4 = 0 \dots \textcircled{1}$$

式①の実数解を α, β ($\alpha < \beta$) とおき、求める面積を S_2 とおくと、

$$\begin{aligned} S_2 &= \int_{\alpha}^{\beta} (-x^2 + 4) - ax^2 dx = -(a+1) \int_{\alpha}^{\beta} (x-\alpha)(x-\beta) dx \\ &= \frac{a+1}{6} (\beta-\alpha)^3 \end{aligned}$$

①と解と係数の関係から

$$\alpha + \beta = 0, \quad \alpha\beta = -\frac{4}{a+1}$$

$(\beta-\alpha)^2 = (\alpha+\beta)^2 - 4\alpha\beta$ より

$$(\beta-\alpha)^2 = \frac{16}{a+1} \quad (\beta-\alpha)^3 = \left(\frac{4}{\sqrt{a+1}}\right)^3 = \frac{64}{(a+1)\sqrt{a+1}}$$

$$S_2 = \frac{a+1}{6} \cdot \frac{64}{(a+1)\sqrt{a+1}} = \frac{32}{3\sqrt{a+1}}$$

(3)
$$\frac{\frac{32}{3}}{3\sqrt{a+1}} = \frac{1}{2}$$
 をとくことにより $6 = 3\sqrt{a+1}$
 $\therefore a = 3$

オープンキャンパスに参加しよう！

2025年7月26日(土)・27日(日)

合格者である在学生や教員と話ができる「相談コーナー」や、入試の対策講座、入試参考作品の展示など入試の準備としても、とても役立つイベントです。この機会をお見逃しなく！



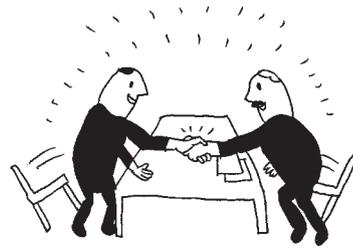
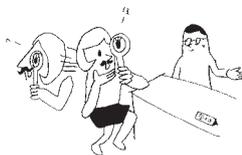
※実施内容は変更になる場合がありますので、必ず右のQRコードから大学HPをご覧ください。



進学相談会

開催場所や日程は大学HPをチェック！

進学相談会では相談コーナーのほか、さまざまな資料の配布を行います。また、美術系大学のための相談会場では入試参考作品の展示も行います。保護者の方もぜひご来場ください。



@tuad と友だちになろう！

オープンキャンパスなどのイベント最新情報をはじめ、高校生・受験生の皆さんに役立つさまざまな情報をいち早くお届け！

LINEアプリの友だちタブを開き、画面右上にある友だち追加ボタン> [ID検索] をタップして、登録してください。

2025年度 入学試験問題・参考解答集
発行：2025年5月

東北芸術工科大学 入試課

〒990-9530 山形県山形市上桜田3-4-5
TEL:023-627-2011 FAX:023-627-8160

[高校生・受験生 専用ダイヤル]

TEL:☎0120-27-8160 FAX:☎0120-57-2154