

次の文章を読んで後の問いに答えなさい。

ヒーリング・アート(Healing Art)とは、「①爽やかな気分になって、心が落ち着くことを目的としたり、沈んだ気持ちに対して、元気づけのきっかけとなる芸術」を意味します。それは、絵画、彫刻、デザイン、オブジェ、映像、インタラクティブ・アート（注）、音楽など様々な芸術分野での表現手段が考えられます。

現在、日本人のほとんどが病院で出産し、9 割近くの方が病院で②ショウガイを終えます。また、人[i]必ず、病気というものを経験します。そして病気の状態が悪い場合、入院をすることにもなります。

x 病院は、病気の不安や傷の痛みを抱えて精神的なストレスが大きくかかっている患者が利用する場所であり、本来そういったストレスに対する配慮と工夫が最も必要な場所であるはずであるのに、病院空間はデザイン要素やアートの存在が感じられず、ただ白い壁に囲まれ、快適さにつながる配慮が感じられないところがまだまだ非常に多く見受けられます。

インテリアや雑貨など生活空間の豊かさへの提案が次々と紹介され、③ウルオいのある生活が日常化されているのに、病院という場所[ii]、つらい治療に専念する環境でありながら、精神的なケアに関わるデザインやアートについての意識が足りないのが現状です。しかし、人間の生と死にかかわる医療空間には、アートやデザインとの触れ合いが患者の精神的なケアに大切なのだという認識が必要です。

そういった点から、心の④癒しの効果を考えた環境を⑤トノエていこうとした場合、ヒーリング・アート(Healing Art)は大変効果的な働きを持っています。

y 病院にアートを設置した後、飾られたアートを交えての患者と家族のコミュニケーションや、患者と医療スタッフとの心の交流の現場を目にする機会が度々ありました。ある病院の小児科で、お母さんに手を引かれながらも治療を恐がって泣いていた小さな女の子[iii]、大きな画面に沢山の花が描かれている壁画の前に来た時、急に泣き止んで「お母さん、きれいなお花の絵ね」といっておもわず壁画に駆け寄り、色々な花を指差しながら、お母さんとしばらくの間お話をし、それから診察室に入っていくところに出会いました。また、別の病院では、リハビリテーションセンターの前にある長い通路に数点の絵を飾った時、介護スタッフに付き⑥ソわれて一生懸命歩行訓練をされている年配の男性が、1 枚の作品の前までたどり着いて、「ああ、[A]この絵の前まで来ることが出来ました。この絵はとても気に入っているのです」と言って、介護の方と作品の内容について、楽しそうに会話をされていました。こうした場面に出会うと、壁画や絵画といったアート[iv]きっかけとなって、会話やコミュニケーションが生まれていくことも多々あるのだとつくづく感じます。こうしたエピソード以外にも絵を飾ることで病院では、日常的に絵と人との対話が色々なかたちで生まれてくるのです。

また、こども病院から、CT スキャナ検査室にヒーリング・アートを描いてほしいという依頼があったときのことです。CT スキャナ検査室は、大きなスキャナの機械が狭い検査室の真ん中にドンと立ちはだかり、ゴゴッという大きな機械音を響かせて、大人でも不安になる部屋です。しかも、検査台の上に寝かされて、ベルトで体をしっかり固定され、技師さんが準備を終えると、「動かないで」といって隣の操作室に入って行ってしまい、一人密室に取り残されてしまうことになります。たいていの小さな子[v]、やはり泣いてしまうことが多いのです。アートの制作に当たっては、検査を受ける小児患者の立場になってみた時、どの様に検査室の空間を感じているのかを考えるよう努めながら、この病院のシンボルキャラクターが「ラッコ」でしたので、ラッコと海の仲間たちがいる世界を描いて空間演出をおこないました。

入口から検査台に向かう床面をタラップに、検査台を潜水艦「お魚号」の操縦席、検査機器のドーム状の形態を潜水艦の操縦室に見立て、そこにはラッコの操縦士がいます。また、検査室の空間全体に海中の世界を演出し、海中探検に出発するようなイメージ空間の企画を立案しました。z そこでは小児患者自身が主人公（探検隊長）となり、自由にストーリーを創造し、ディズニーランドのアトラクションに臨むような雰囲気の中で、検査台に寝かされた際、少しでも緊張感や恐怖感を和らげることが出来ればとの思いがこのプロジェクトのコンセプトとなっています。

ヒーリング・アートの表現方法は、平面作品でも、手描き、デジタル表現など様々な応用、展開方法が可能であり、各自の工夫[B]でアートによる空間演出の可能性が広がります。医療空間において、アメニティー（快適性）を配慮した環境づくりを考えると、アートの設置やデザインのトータル計画は大切な要素になります。空間の演出の配慮によってその場の雰囲気は大きく変わってくるからです。逆にそうした配慮の無い空間では、[C]で冷たいイメージや落ち着かない感じがつきまとい、それが利用者にとってのストレスの要因となってくる[D]が十分あります。医療空間において心の癒しの効果を考えた環境をトトノえていこうとした場合、そこを利用する不特定多数の人々の感性に働きかけることになってきます。どのような場所に、どのようなアートを設置するか、またどういったデザイン計画を立てるのかを空間全体を注意しながら慎重に検討してみる必要があります。（山野雅之氏の文章による）

注

インタラクティブアート：作品と観客による双方向のやりとり、作品に対する観客の参加などによって成立するアート。

問1 下線部②③⑤⑥の片仮名を漢字に直して解答欄に書きなさい。

問2 下線部①④の漢字の読みを平仮名で解答欄に書きなさい。

問3 下線部Xの段落は一文で構成されている。これを、接続詞などを適宜補って三つの文に書き直すとすればどうなるか。解答欄に答えなさい。「快適さにつながる配慮が感じられないという病院空間」という言い方をどこか一カ所で使うとする。

問4 [A]に入るものとして、文脈から考えて最も適切な表現を、次のア～オの中から一つ選び、解答欄に記号で答えなさい。

- ア もちろん
- イ まるで
- ウ やっと
- エ さすがに
- オ そこそこ

問5 [B]に入るものとして、文脈から考えて最も適切な表現を、次のア～エの中から一つ選び、解答欄に記号で答えなさい。

- ア 次第
- イ 力
- ウ 前後
- エ 状況

問6 [C]に入るものとして、文脈から考えて最も適切な表現を、次のア～オの中から一つ選び、解答欄に記号で答えなさい。

- ア 清潔
- イ 無遠慮
- ウ 現代風
- エ 感覚的
- オ 殺風景

問7 [D]に入るものとして、文脈から考えて最も適切な表現を、次のア～オの中から一つ選び、解答欄に記号で答えなさい。

- ア 恐れ
- イ 念頭
- ウ 推測
- エ おののき
- オ 判断

問 8 i～vには「は」「が」のいずれかが入る。最も適切なものとして「は」「が」のいずれかを、解答欄に記しなさい。

問 9 下線部 Y で述べられたことは、この同じ段落内に続く部分で、具体的な例としても述べられている。その例の挙げ方の効果についての説明として、正しいものに○を、正しくないものに、×を解答欄に記しなさい。

ア 子どもにおける絵画の例、老人における壁画の例、CT スキャナの例、というように豊かな例が効果的に挙げられ、わかりやすくなっている。

イ 子ども、老人、介護スタッフなど、様々な立場の人にとっての具体例を挙げることによって、ヒーリングアートの重要性が説得的に述べられている。

ウ 子どもにおける壁画の例、老人における絵画の例というように、違うエピソードが例として挙げられ、説得力がある。

エ 筆者以外の人による実践例だけではなく、筆者が実際に見聞きした例も挙げることによって、説得力が大きくなっている。

オ 一見矛盾するような例を挙げつつも、それらが一貫した主張の中で位置づけられることを論証し、結果的に説得力が大きくなっている。

問 10 下線部 z の文について、「このプロジェクトのコンセプトとなっているのは、」から始めるように書き換えるとする。どのように書き換えるかを解答欄に書きなさい。

問 11 次の中で、この文章の趣旨に合うものには○印を、合わないものには×印を、それぞれ解答欄に書きなさい。

ア 病院という空間は患者のストレスに対する配慮と工夫が最も必要な場所である。だからこそ、空間の演出への配慮は必要である。

イ 絵画、彫刻、デザイン、オブジェ、映像、インタラクティブ・アート、音楽など、様々な芸術分野での表現手段が考えられるヒーリングアートは、病気の治療法と言える。

ウ 医療空間の環境をよくしようとする場合、利用する患者に焦点を当て、その病人としての感性に働きかけるように注意することが重要である。

エ ラッコと海の仲間たちがいる世界を描いて空間演出をおこなった子ども病院の CT スキャナ室の例は、アートによって心の内側と向き合う点で芸術の本質と言える。

問 12 この文章を読んで、早田さんと稲田さんが次のような会話をしています。あなたの考えはどちらの主張に近いですか。なぜそう考えるかも含めて 40 字以上 80 字以内で述べなさい。

早田さん：ヒーリングアートという考え方は本当に大切だね。前に小児科医院の待合室に、有名な書家による「松の緑」と書かれたみごとな額があって、ふっと心が癒やされたことを思い出すよ。

稲田さん：「松の緑」という漢字の額なら、子どもは読めないんじゃないかな。小児科医院に飾られているとすれば、ここで言うようなヒーリングアートになっているとは言えないと思うよ。

早田さん：でも、すばらしい書だったんだ。これもヒーリングアートの例だと思うよ。

問 8

i () ii () iii () iv () v ()

問 9

ア () イ () ウ () エ () オ ()

問 1 0

このプロジェクトのコンセプトとなっているのは、

問 1 1

ア () イ () ウ () エ ()

問 1 2

[]さんの主張に近い。

40

80

———これより先の余白には絶対に記入しないこと———