

国 語

問 題 冊 子

第1問 次の文章を読んで、後の問い（問1～3）に答えよ。

人工知能の歴史における、論理、知識、統計といったキーワードは、いずれも、過去のデータにもとづいて未来を予測し、最適行動をとろうという人間の論理的機能のはたらきと密接に関連している。A 演繹（デダクション）だけでは未来を予測できないので、蓄積した知識を用いて推論するのだが、それでも不明なことは多い。だからデータを統計的に処理して帰納（インダクション）し、仮説推量（アブダクション）を実行して対処しようとするわけだ。そこに神秘的なところなど、何ひとつありはしない。

人工知能やこれを搭載したロボットは、いかにも自立した主体的存在であり、現在の状況におうじて自主的な作動をしているように見える。だが実際には、人間の脳におけるこの論理的機能を忠実に真似しているにすぎない。過去にあたえた形式的ルールであるプログラムにもとづき、人間から外注された仕事を高速シミュレーションで実行しているにすぎない。ゆえに人工知能が、生物とちがって過去のデータに囚われ、環境変化に柔軟に対処できないのは当たり前である。

脳の論理的機能に依存しているという点では、人間の専門家も人工知能とあまり変わりはない。専門知、とくに近年の学問は、ほとんどが論理的な体系である。だからエキスパート・システムに見られるように、人工知能は専門知に近いのである。とはいえ、両者には重要な違いがある。

人間の脳がもつ論理的機能は、コンピュータとちがって、単独で作動しているのではない。大脳新皮質の機能を支えているのは、感情や情動をつかさどる大脳旧皮質（大脳辺縁系）や、内臓の作動をコントロールする脳幹など、他の動物の脳にも在るもつとベシツクな部分のはたらきである。近年の脳科学によれば、人間の合理的判断は実は、情動によって駆動される部分も大きいという。暗黙知もそういうはたらきと関連していると思われる。

要するに、**B** 人間の論理的機能の基盤には「身体」があるのだ。生物進化の歴史を見ても、大脳新皮質の発達した生物の登場はつい最近の出来事であり、生物の情報処理の圧倒的 대부분は、論理というより生理的な反応に他ならない。

このことを忘れ、「まず論理ありき」という転倒した発想から出発すると、形式的な論理操作を「自立した知恵」と勘違いすることになる。その延長上に、社会メガマシンを統べる大魔神、つまり超人工知能（A S I）のような奇怪な幻が出現するのである。

（西垣通にしがきとむね 『ビッグデータと人工知能 可能性と罠わなを見極める』による）

**問 1** 傍線部 A 「演繹えんえき（デダクシオン）だけでは未来を予測できない」のはなぜか。演繹がどのような推論であるかを踏まえ、六〇字以内で説明せよ（ただし、句読点を含む）。

**問 2** 傍線部 B 「人間の論理的機能の基盤には『身体』がある」という表現で、筆者はどのようなことを言おうとしているのか。本文中の言葉を用いて五〇字以内で説明せよ（ただし、句読点を含む）。

**問 3** 私たちが問題を解決したり物事を判断しようとしたりするとき人工知能を今後どのように活用すべきか。本文を踏まえ、次の条件に従って、あなたの考えを述べよ。

条件 1 二五〇字以上、三〇〇字以内で記述すること（ただし、句読点を含む）。

条件 2 具体的な場面を一つ挙げること。

条件 3 その場面について、人工知能によってできることとできないことを、それぞれ理由とあわせて説明すること。

条件 4 条件 2 で述べたことを踏まえて、あなたの考えを説明すること。

第2問 子どもの遊びについて書かれた次の【文章Ⅰ】と【文章Ⅱ】を読んで、後の問い（問1～3）に答えよ。

【文章Ⅰ】

私の住む東京都品川区の旗の台の近辺では子どもたちが普通の隠れん坊をすることはほとんどない。そのかわりに変型した隠れん坊はしばしばおこなわれている。商店街の裏手の入り組んだ路地や、整地中の小工場の跡地や、まだ人の入っていない建て売り住宅の周りや、周囲のビルに押しつぶされそうな小公園で、子どもたちの呼び方では「複数オニ」とか「陣オニ」といった隠れん坊の変り種が生き延びている。その変り種のなかでも、かんけり(注1)は子どもたちに好まれている。

「複数オニ」とは、その呼び名のとおり、見つかった者すべてが見つかった時点でオニに転じて、複数のオニが残りの隠れている子どもを探す隠れん坊である。

「陣オニ」の場合は、立木(たちき)でも塀の一部でもよい、オニが決めた「陣」にオニより早くタッチすればオニになることから免れる。ただし、かんけりと違って、助かるのは陣にタッチした本人だけである。

子どもたちが集まって何かして遊ぼうとするときに、隠れん坊をしないで「複数オニ」や「陣オニ」をすることには見過ごし難い意味がありそうだ。隠れん坊は、藤田省三(注2)が「或る喪失の経験——隠れん坊の精神史——」という論文（『精神史的考察』平凡社、一九八二年、所収）で述べたように、人生の旅を凝縮して型取りした身体ゲームである。オニはひとり荒野を彷徨(ほうこう)し、隠れる側はどこかに「籠(かご)る」という対照的な構図はあるけれども、いずれも同じ社会から引き離される経験であり、オニは隠れていた者を見つけることによって仲間のいる社会に復帰し、隠れた者もオニに見つけてもらうことによって擬似的な死の世界から蘇生(そせい)して社会に戻ることができるといえる。隠れん坊が子どもの遊びの世界から消えることは、子どもたちが相互に役割を演じ遊ぶことによって自他を再生させつつ社会に復帰する演習の経験を失うということである。A たしかに「複数オニ」や「陣オ

「ニ」はおこなわれているけれども、それらはもはや普通の隠れん坊の退屈さを救うためにアクセントをつけた、といったていどなことではない。

小学六年生の男の子から聞いた話を翻案すれば、「複数オニ」の演習の主題は裏切りである。オニが目をつぶってかぞえている間に子どもたちはいつせいに逃げる。それぞれ隠れ場所を工夫しても、同じ方向に逃げれば、近くにいる者同士は互いにどの辺に隠れているかを知っている。そのとき一方が見つかれば即座にオニという名のスパイに変じて、寸秒前に仲間だった者の隠れ家をあばくことになる。近くに隠れた者との仲間意識は裏切り・裏切られる恒常的な不安によって脅かされている。連帯と裏切りとの相互変換が半所属の不安を産み出し、その不安を抑えこもうとして、裏切り者の残党狩りはいつそう苛酷なものになる。オニは聖なる媒介者であることをやめて秘密警察に転じ、隠れる側も一人ひとりが癒し難い離隔を深めつつ、仲間にはスパイを抱えた逃亡者集団と化する。

「陣オニ」について、さきほどの少年は「自分だけ助かればよい」ゲームだという。「陣オニ」の本質をいくつかした説明であろう。「陣」になる木や石は、元来呪的な意味をもち、集団を成り立たせる中心であった。だが今日子どもたちのおこなう「陣オニ」では、「陣」は社会秩序そのものであり、「陣」に触れることは、自分を守ってくれる秩序へのコミットメントを競争場裡で獲得すること、<sup>(注5)</sup> 選良の資格を手にすることである。社会秩序の中心と私的エゴイズムとを結びつけるための単独行的な冒険ということが、「陣オニ」の演習の本義なのだ。

隠れん坊の系譜をはずれた身体ゲームのなかで子どもたちに好まれている遊びは「高オニ」である。「高オニ」は、土の盛り上がったところ、石段の上部、ブロック塀の上など、オニの立った平面よりもより、高い位置に立つことによってオニになることを免れる遊びで、鬼ごっここの一種と考えられる。この遊びの演習課題は、人より高い位置に立つこと、より高みをめざすことがポイントである。

「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」のような戸外の遊びに飽きた子どもたちは、子ども部屋に閉じこもって「人生ゲーム」に興じる。「人生ゲーム」は、周知のように、金を操作することによって人生の階段を上昇することを争うゲームである。ルールトをまわすたびに金が動く。人生の修羅場をくぐって他人を蹴落けおとしながら、自動車を買ひ、会社に入り、結婚し、土地を買ひ、家を建て、株を売買する。こうして最終的に獲得した財産の多寡に応じて、その人の人生の到達度が量られる。成功の頂点は億万長者、ついで社長で、最底辺は浮浪者である。(注6) その間に万年課長とか平社員とかレーサーといった地位・職業が位階づけられて配列されている。

「複数オニ」「陣オニ」「高オニ」の行き着く先が「人生ゲーム」といえるのではないか。これらのすべての身体ゲームが共通のコスモロジー(注7)をもっている。それは、私生活主義と競争民主主義に主導された市民社会の模型としてのコスモロジーであり、また、産業社会型の管理社会の透視図法を骨格にもつコスモロジーでもある。これらの身体ゲームを通して、子どもたちは現実の社会への適応訓練をおこない、おとなの人生の写し絵を身体に埋め込むのである。

(栗原柊くりはらあけい「かんけりの政治学」による)

(注) 1 かんけりは子どもたちに好まれている——この文章は一九八四年に発表された。なお、「かんけり(缶蹴り)」は、隠れん坊の一種。オニが陣地に缶を一個立て、缶を守りながら相手をつかまえる遊び。オニにつかまらないように缶を蹴ると、つかまった仲間を逃がすことができる。

2 藤田省三——思想家(一九二七～二〇〇三)。

3 呪的な——呪術的な、に同じ。ここでは、超自然的な力が宿っている、の意。

4 コミットメント——関与すること。参加すること。

5 選良——ここでは、エリートのこと。

6 浮浪者——一定の職業および住居をもたない人に対して慣習的に用いられていた言葉。

7 コスモロジー——世界観。宇宙観。

## 【文章Ⅱ】

子どもたちが、かくれんぼをして遊んでいる。それは、われわれがごくふうふうに見かける光景である。「もういいかい」と問い、「まあだだよ」とこたえる。ふたたび「もういいかい」と問い、こんどは「もういいよ」と、さつきよりはずいぶん遠くからこだまする。鬼は四方をうかがいながら、物陰をさぐり、子は、鬼をだしぬこうと息をひそませる。はりつめていた空気が突然ゆらぎ、「○○ちゃん見つけた」という大きな歓声とわらい声がどよめいて、遊びは一巡する。

自分の経験に照らして見るかぎりでは、このごく日常的に見かける単純な行動や現象には、とくべつにこれといって謎めいたところは、まったくない。だが、いつもそうなのだが、この事実の単純さが、ひとをまどわせる。というのも、単純さには、なにかしら説明を拒絶するところがあるからである。ことがらの単純さそのものをねらい撃つような問いの立てかたというのが、ないものだろうか。

すこし注意してみると、かくれんぼには、いくつかの目をひく特徴があるのがわかる。子どもたちは、それぞれ「鬼」と「子」といった役割を分担し、双方が身をひそめたりあばいたり、追いかけたり逃げたりといった相互行為があり、関係があり、競争がある。役割に扮する<sup>扮</sup>という点では、一種の虚構、ファンタジーとも見え、また競争としては、一定のルールが認められる。「鬼」にあたった子が、その役割をきわだたせるために、鬼のお面をかぶるようなばあいだつてあるかもしれない。お面は玩具にはちがいないが、そのおそろしげな形相は、ついつい子どもたちを、呪わしい力ではばりつけるようなことにもなりかねない。

このごくかんたんな観察から、ひとは、ふたとおりの結論をひきだしてきた。虚構といいファンタジーという。そこから遊



びという現象は、非現実、非日常の仮象であるとされる。つまり、遊びは、日常の実生活の埒外らちがいにある特異な行動である。もつとも、そのようなものとしては、遊びにかぎらず、宗教儀礼も芸術もそうである。ファンタジーの創造性や仮面の呪具としてのありかたが、これら遊びと儀礼や芸術との本質的同一性のあかしとも見える。他方で、関係、競争といい、ルールという。そこから遊びは、現実の社会関係や競争、またそのルールや規範といった社会行動につらなるものとされる。こうして、遊びは、現実の社会生活の模型として、その準備、模擬学習の場であり、あるいは逆に、現実の社会行動、言語的コミュニケーション、競争としての経済活動や法活動、ときには戦争さえも、一種の遊びと見なされることにもなる。だがそうだとして、いたい、われわれがよく知っている、かくれんぼという遊び行動と現象を染めあげている色合い、つまり、どこまでもおたがいに呼びかけ、わらいかけあいつつ、どこにむかうでもなく追いつ追われつするシーソー・ゲームの、晴れやかで軽快な同調の動きは、どこにいつてしまったのだろうか。

遊びの現象の単純さを、そのままにつかみとるためには、われわれはもういちど、かくれんぼという一個の具体的な行動を、その独自の構造、独特の現象様態において見きわめる必要がある。そのためにはまた、**B** おたがいにむきあって「いない・いない・ばあ」とわらいあう母と子のきわめて単純な行動パターンとチェスやスポーツのゲームの高度に複雑化したルールとをつらぬく共通性と固有性、呪具や道具ともことなる玩具の玩具性、ままごとに見られる役割に扮する行動や意識の独特の様態、またシーソーやブランコに身をあずけ、あるいは遇運の天びんに自身のチャンス賭けるときの、一種独特の浮遊感覚などについて、これも現象の事実性に即して、つぶさに見てみなければならぬ。遊びの現象学がめざすのは、遊び一般を他の諸行動を基準として対比することで、結局は、遊びをこれらに解消し、とりにがしてしまうのではなく、あくまでも、個々の遊び行動の記述・分析をつうじて、はたしてそれらのあいだに、「遊び」というひとつのことばで名づけられることができるような共通の構造なり骨格なりが、見いだされないものかどうかをさぐることにある。

(にしむらきよかず  
西村清和『遊びの現象学』による)



問1

傍線部A「たしかに『複数オニ』や『陣オニ』はおこなわれているけれども、それらはもはや普通の隠れん坊の退屈さを救うためにアクセントをつけた、といったていどのことではない」とあるが、それはどういうことか。その説明として最も適当なものを、次の①～⑤のうちから一つ選べ。

① 「複数オニ」や「陣オニ」は、隠れた者も途中でオニに転じることになっている点で、従来の隠れん坊の本義であった、相互の役割を守りつつ競い合う精神からは逸脱してしまっているということ。

② 「複数オニ」や「陣オニ」は、オニに捕まった者も助かる契機が与えられている点で、従来の隠れん坊にはなかった、擬似的な死の世界から蘇生する象徴的意味を内包してしまっているということ。

③ 「複数オニ」や「陣オニ」は、子どもたちがいくつもの役割を相互に演じ遊ぶ点で、従来の隠れん坊の枠をこえた、人生の行程が凝縮して経験される苛酷な身体ゲームになってしまっているということ。

④ 「複数オニ」や「陣オニ」は、子どもたちの自由を制限するさまざまなルールが付加されている点で、従来の隠れん坊とは異質な、管理社会のコスモロジーに主導された遊びに変質してしまっているということ。

⑤ 「複数オニ」や「陣オニ」は、オニも隠れた者も仲間のもとに戻ることが想定されていない点で、従来の隠れん坊の本質であった、社会から離脱し復帰する要素を完全に欠いてしまっているということ。

問2

傍線部B「おたがいにむきあって『いない・いない・ばあ』とわらいあう母と子のきわめて単純な行動パターン」とあるが、【文章I】で述べられている論旨に即すならば、「いない・いない・ばあ」という遊びは、子どもにとってどのような体験に通じると解釈できるか。七〇字以内で説明せよ（ただし、句読点を含む）。

**問3** 【文章Ⅰ】と【文章Ⅱ】とは、子どもの遊びの捉え方が異なっている。それを踏まえ、次の条件に従って、あなたの

考えを三〇〇字以内で述べよ（ただし、句読点を含む）。

条件1 【文章Ⅰ】と【文章Ⅱ】のそれぞれの遊びの捉え方の要約を含めること。

条件2 遊びに対する、あなたの考えを具体例とともに記述すること。