

I 次の文章を読んで、後の問い(問1～15)に答えよ。(配点 75)

そもそも魔法とは我々の社会でどう語られてきたのでしょうか。

「魔法」という言葉の定義は、いくら辞書を調べても統一的な見解はないようです。せいぜい「常人には不可能な手法や結果を実現する力のこと」あたりが共通のイメージでしょうか。しかし、現在の僕たちが考える魔法のイメージに大きく影響を与えている文脈は明白です。それは神話から始まり、現代のファンタジー小説やアニメ、ゲームなどのサブカルチャーに至るまで、古今東西の様々な物語の中で描かれてきた魔法です。火を出したり、ものを浮かべたり、人間を空間的に転送したり、テレパシーで意思を伝え合ったりといった様々な超常現象を人々は想像してきました。

こういった想像は I な機序、どういう理屈でその奇跡がなされるのか、とは切り離されて描かれます。というのも、これらの物語の多くには魔法が使える理由や本質的な仕組みは書かれておらず、魔法は原理を意識せずに、ただ当たり前前に存在するものとして描かれています。もしくは物語中では当たり前のように存在している魔法の原理が、A これみよがしに説明されることになります。つまり、物語の中で描かれてきた〈魔法〉は、その作用を目にしたときに、原理を人々に意識させないものなのです。この「無意識性」こそが実は B 〈魔法〉の最大の特徴です。そして、実は僕が研究しているユーザーインターフェースの分野にも、この無意識性を重要な特徴と考える理念があるのです。それが C 「カーム・テクノロジー」です。

この言葉は (注二) 「ユビキタスコンピューティング」の概念の形成に大きく a コウケンした、(注三) パロアルト研究所のマーク・ワイザーという研究者が世に与えたものです。彼は1991年に書いた「21世紀のコンピュータ (The Computer for the 21st Century)」という論文の中で、当時まだほとんど普及していなかった (注四) ラップトップ類を「過渡期の存在」と呼んで、自分たちの目的は「コンピュータを人間の環境と統一させ、コンピュータに対する意識をなくすこと」であると主張しました。要するにコンピュータが水や空気のような当たり前前の存在となり、普段の生活の中では意識されなくなることを目指していたのです。数年後、彼は21世紀を待つことなく b セイキョしますが、その晩年に「カーム・テクノロジー」という新たな言葉を提唱して、あらゆる場所で発信し続けました。

この「カーム・テクノロジー」を日本語に翻訳すると、「穏やかな技術」になります。彼は、コンピュータの存在を意識せずに、より自然な形でコンピュータの恩恵を受けられる世界を夢見て、それを「穏やかな」という言葉で表現したのです。

この故マーク・ワイザー博士のテクノロジーについての思想は、現在のコンピュータ科学に強い影響を与えています。彼の主張は、端的に言えば D 「メディア」や「テクノロジーそれ自体」が意識されなくなる方向にコンピュータは発展していくし、また人との関わりにおいてそれが自然だということなのです。

そもそも、マーク・ワイザー博士が「21世紀のコンピュータ」の中で提唱した「ユビキタスコンピューティング」は、いつでも・どこでも互いに接続されたコンピュータが人間をサポートすることで、人間はテクノロジーを意識しなくなるというビジョンでした。博士の意図は、この「テクノロジーを意識しなくなる」という点にこそあったのですが、世間では ア 「A」が強調され、モバイル通信が盛んに行われる社会のことであるかのように c キョウカイされています。

実際、皆さんもユビキタスコンピューティングと聞くと、博士が考えた「コンピュータが見えない（意識されない）世界」というよりも、むしろ「コンピュータが溢れかえり、誰もがスマートフォンなどの端末を常に使わなければ生活できない世界」を想像するのではないでしょうか。それは博士の意図とはタイキヨクにあり、本人もそれを否定しています。あらゆるところにあるデジタルデバイスが人々に意識されるようになると、人は便利な中に生きているはずが、デバイスが承認や操作を求めため、認知上非常に忙しくなってしまう。情報が溢れかえり、人はコンピュータの操作と表示される情報の取得でパンクしてしまふ。

そんな息苦しい世界ではなく、高度に発展したコンピューティングによって空気のような、植物のような、そんなアンビエントなコンピュータを実現する。そうすればコンピュータの存在を意識することはなくなる。これこそが、マーク・ワイザーの夢見た本来の「ユビキタスコンピューティング」であり、そのことを強調するために晩年の博士は「カム・テクノロジー」という言い方を再び提唱したのです。

とはいえ、スマートフォンは従来の据え置き型のパソコンに比べて、だいぶ「ユビキタスコンピューティング」に近いといえます。

例えば、スマートフォンで使われる「Twitter」や「Facebook」のようなソーシャルメディアを「喫煙所みたいなもの」と表現する人がいます。あるいは、僕の周囲にはネット回線がない場所を、「**イ**」と形容する人もいます。ソーシャルメディアにどっぷりはまった人たちにとって、そのメディアやバックグラウンドにあるテクノロジー自体は日常生活の中で意識されない状態になります。それゆえ、逆にネットから切断されたときに急にその存在を意識するようになるのです。

現代はある意味で、既に **ウ** が実現されつつあると言えます。少なくとも無線網とアプリケーションのマルチデバイス対応によってハードウェアへの意識はだんだんと弱くなってきており、ユーザーの意識は個々のアプリや目的の自体に傾きつつあります。ウェブインターフェースで投稿しようが、スマートフォンのアプリで投稿しようが、はたまたスマートウォッチでメッセージを送ろうが、その投稿プロセスについては無意識的に行われる。さらに、一つの文章や画像を複数のソーシャルメディアに自動的に表示するように設定しているペーユーザーには、それらのどのソーシャルネットに投稿するのか選択することすらも、空気のように感じている。それが現在の **E** 我々のメディアに対する認知的特性なのではないでしょうか。

しかし、残念ながらスマートフォンは、まだまだインターフェースに問題があります。まず、指での入力に対して、あの画面はやや小さく、応答速度も速くありません。入力に対する出力も、画面からの色と光でしか返ってこないために、触覚やそれに伴う **II** がありません。しかも、持ち運ぶにはまだまだ重く、充電しないと動きません。これでは、本当の意味で空気のように日常に溶け込んだ道具とは言えません。2015年現在、まだ、椅子や机、鉛筆や紙などと比べて、デジタルデバイスは高価で特別感があり機械を操作しているという認識のある装置です。マーク・ワイザーのカム・テクノロジーに近づくためには、もっと我々が情報と直接に触れ合うような感覚を与える機能、そしてスマホのようなメディアに対して、それ自体を意識せず無意識的に使えることが必要です。

このマーク・ワイザーがカーム・テクノロジーによって実現すべきと考えた情報環境を、ここでは〈非メディアコンシャス〉と呼ぶことにします。

20世紀はメディアが、特に映像メディアが社会のあり方を強く決定していた時代でしたが、これは同時に20世紀がメディアに対する意識に満ちていたことを意味します。僕たちは20世紀には、「新聞やテレビでこうした出来事が報道されていた」という言い方で、社会の出来事とその文脈を共有していましたが、このとき「新聞で」「テレビで」というメディアに対する意識を強く自覚していたと思います。これがメディアコンシャスが強く作用する社会です。しかし、マーク・ワイザーが理想としたのは、物語の中の魔法のように、あるいは日常生活での空気のようにメディアが意識されない世界、〈非メディアコンシャスの世界〉なのです。ここではコンテンツのみがメディアを意識せず人の元に運ばれてきます。もう既に皆さんも自覚があるかもしれませんが、例えばセンサーシヨナルなニュースがあったとき、以前の我々の会話の切り出しは「昨日テレビ見た？」とか、「今朝の朝刊見た？」などの前振りが始まっていましたが、今は直接的にニュースのコンテンツそのものを見たかと聞き合うようになっていきます。例えば「新しいiPhone見た？」とか「テストの発表見た？」とかいったふうに、その情報がどういった経路を伝ってきたのかに對し「Ⅲ になりつつあります。これが、このようなマスメディアの例だけでなく、人を呼ぶ、ものを動かす、絵を描く、通信する、などのあらゆる行為、そしてそれを実現するようなコンピュータのアプリケーション機能にフズイして起こってくるのです。そんな〈非メディアコンシャスの世界〉が来れば、あらゆるものは魔法のように使役することができるようになるでしょう。こうして考えたとき、僕たちには今のスマートフォンや今のパソコンをベースとした情報環境では、あまりにも「足りない」のです。

(落合陽一 『魔法の世紀』 PLANETS 2015年)

(注一) インターフェース：コンピュータで機器やプログラム同士をつなぐ装置。

(注二) ユビキタスコンピューティング：身の回りの至る所にあるコンピュータが相互に連携して機能するネットワーク環境のこと。

(注三) パロアルト研究所：米国の複写機大手のゼロックス社が1970年に設立した研究所。

(注四) ラップトップ類：携帯が容易な小型のパソコン類。

(注五) デバイス：コンピュータのシステムの中で、特定の機能を果たす周辺機器。

(注六) アンビエント：「周囲の」、「環境の」という意味。

(注七) テスラ：自動車会社の一つ。

※ 問題作成にあたり、本文を一部改変した。

問1 傍線部 a～e のカタカナを漢字に直せ。解答は、解答用紙の所定欄に読みやすいはつきりした楷書体で書くこと。解答番号は ～ 。

a コウケン

b セイキヨ

c キヨツカイ

d タイキヨク

e フズイ

問2

空欄

に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。

解答番号は

① 原始的

② 原案的

③ 理知的

④ 理学的

⑤ 原理的

⑥ 原因的

⑦ 理性的

⑧ 理屈的

問3

空欄

に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。

解答番号は

① 既視感

② 背徳感

③ 充実感

④ 臨場感

⑤ 安心感

⑥ 立体感

⑦ 解像感

⑧ 無力感

問4

空欄

に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。

解答番号は

① 無気力

② 無抵抗

③ 無自覚

④ 無意義

⑤ 精力的

⑥ 反抗的

⑦ 自覚的

⑧ 有意義

問5 空欄 ア に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。

解答番号は 9。

- ① いつでも・どこでも
- ② 互いに接続された
- ③ コンピュータが人間をサポートすること
- ④ テクノロジーを意識する
- ⑤ コンピュータが溢れかえり
- ⑥ あるところにはある

問6 空欄 イ に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。

解答番号は 10。

- ① 息抜きの場所
- ② 息がしづらい
- ③ 息を凝らす
- ④ 消息を絶つ
- ⑤ 息をのむ
- ⑥ 息が長い

問7 空欄 ウ に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。

解答番号は 11。

- ① 有線を用いたメディア
- ② 空気のようなメディア
- ③ 無線を用いたメディア
- ④ 認知度が高いメディア
- ⑤ 複雑性をもつメディア
- ⑥ 存在感があるメディア

問8 傍線部A「これみよがしに」の本文中の意味に最も近いものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。解答番号は **12**。

- ① 皮相的に
- ② おかしく
- ③ 得意気に
- ④ 独占的に
- ⑤ 繰り返し
- ⑥ 物足りなく
- ⑦ つつましく
- ⑧ 本物らしく

問9 傍線部B「魔法」の最大の特徴」の説明として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は **13**。

- ① 常人には不可能な結果を実現する力に見えるが、物語内でその原理が種明かしされること
- ② 現代のファンタジー小説に描かれる、読者と作者の暗黙の了解のもとに奇跡が生じること
- ③ 古代神話に描かれるような、擬人化された自然の神々が超常現象を巻き起こすこと
- ④ 神話から現代のサブカルチャーに至るまで、主人公の出自ゆえに備わった特殊能力のこと
- ⑤ 物語内部で生じる超常現象の理屈を無意識のうちに納得させる話術の構成のこと
- ⑥ 超常現象や常人には実現不可能な奇跡が起こる原理を、人々に意識させないこと

問10 傍線部C「カーム・テクノロジー」が目指すものとして最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は **14**。

- ① コンピュータ教育を普及させ、人々のコンピュータに対する苦手意識をなくすこと
- ② ラップトップ類を普及させ、人々の普段の生活の一部に溶け込ませてしまうこと
- ③ あらゆる場所で情報発信が可能となるように、充実したネット回線環境を作ること
- ④ コンピュータの複雑な操作方法に煩わされることなく、穏やかな心を保つこと
- ⑤ スマートフォンのようなメディアの存在を意識せずに、人々が情報と直接触れ合うこと
- ⑥ 生活のあらゆるところに溢れるデジタルデバイスを、人々が主体的に活用すること

問11 傍線部D「メディア」の説明にあてはまるものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は 15。

- ① 自動車会社による新車発売に関する発表
- ② 椅子や机のように日常に溶け込んだ道具
- ③ 安価で操作が容易なデジタルデバイス
- ④ バージョンアップしたiPhoneの関連情報
- ⑤ 20世紀に強い影響力をもったマスコミ
- ⑥ 人々が情報発信や情報取得を行う媒体

問12 傍線部E「現在の我々のメディアに対する認知的特性」の説明として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は 16。

- ① デジタルデバイスに使用上の承認や操作を求められ、我々が忙しさを感じる
- ② コンピュータ操作を通して、膨大な情報を取得することで充実感を得られる
- ③ 我々が情報と直接触れ合うような情報発信のプロセスを、無意識に選択すること
- ④ 一記事を複数のソーシャルネットに投稿することで瞬時に発信を拡散できる
- ⑤ 高価で特別感がある機械を、我々が操作するという主体性や優越感を持つ
- ⑥ 使用するデジタルデバイスの応答速度が速く、情報発信がスムーズに行える

問13 傍線部F「メディアコンシャスが強く作用する社会」の説明として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は 17。

- ① メディアやバックグラウンドにあるテクノロジー自体が日常生活の中で意識される
- ② 情報発信に際し、ユーザーが複数の情報発信媒体の中から無料で自由に選択できる
- ③ あるコンテンツが、情報伝達媒体の存在を意識されることなく人々に受け取られる
- ④ ある情報に接した際に、情報の内容ではなく、伝達された媒体に意識が向けられる
- ⑤ 一般ユーザーがマルチメディアを扱えるようなタブレット端末が次々と発明される
- ⑥ 多種多様な行動を実現する機能が、コンピュータのアプリケーションに搭載される

問14

本文の内容に合致するものを、次の①～⑧のうちから一つ選べ。解答番号は

18。

- ① 「魔法」は古今東西の様々な物語の中に描かれてきたが、最終的には物語中の魔法の種明かしが必ず行われる物語構成が好まれた。
- ② 物語に描かれた「魔法」の多くは、テレパシーで意思を伝え合うような超常現象であり、筆者が研究しているユーザーインターフェースにも応用可能である。
- ③ マーク・ワイザーが提唱した「ユビキタスコンピューティング」は、コンピュータの存在を意識せずに、より自然なかたちでその恩恵を受けることを意味する。
- ④ ユビキタスコンピューティングは、開発者の意図を離れ、現代では、コンピュータが溢れかえり、誰もが端末を使用しなければならない世界のことだと定義されている。
- ⑤ ユビキタスコンピューティングが実現した結果、人々はデバイスが求める承認や操作に追われ、大量の情報を取得して充実感が得られるようになった。
- ⑥ マーク・ワイザーが提唱した「カム・テクノロジー」によって、メディアコンシャスが強く作用する社会が実現することになった。
- ⑦ 今のスマートフォンをベースとした情報社会ではインターフェースに問題があり、ユーザーが機械を操作しているという意識がある点でマーク・ワイザーは「足りない」と指摘する。
- ⑧ これまで語られてきた「魔法」のようにテレパシーで情報伝達することがカム・テクノロジーの目指す社会であり、今後の技術革新が期待されている。

問15

本文の表題として最も適当なものを、次の①～⑨のうちから一つ選べ。解答番号は

19。

- ① 魔術のイメージ
- ② 魔術使いの誕生
- ③ 魔術と創作世界
- ④ 魔術化する世界
- ⑤ 魔術で未来予測
- ⑥ 魔術の非現実性
- ⑦ 魔術と超常現象
- ⑧ 魔術化の不思議
- ⑨ 魔術の超可視化

Ⅱ 次の文章を読んで、後の問い(問1～12)に答えよ。(配点 75)

善の原義

ソクラテスの言うとおり、「よく生きる」こと、あるいは「善」は、人間にとって非常に重要な問題です。それはまた哲学にとっても根本の問題です。

ここで、この問題について考えるための手がかりとして、「善」という漢字に注目してみたいと思います。

「美」や「義」もそうですが、「善」にも「羊」という字が使われています。白川静(一九一〇—二〇〇六)の『字統』によれば、この「羊」は普通に放牧されている羊ではなく、神の前でシンパ^aンを受ける際に用いられる神聖な羊です。古代の中国では神聖な儀式で羊がしばしば用いられました。「義」という漢字のなかの「羊」も、犠牲として捧げられる羊を表しています。「義」の下の「我」は、現在私たちが使う「私」という意味ではなく、「のこざり」を指しています。「義」はもともとは、羊とのこざりを神の前に供えて、犠牲を正しい仕方で捧げることを意味したのです。そこから「正しい」とか、「正義」という意味が生まれてきたと考えられます。

「善」の場合は、白川静によりますと、古い形では「謹」というように、「羊」の下に「言」を二つ、左右に並べて書いたそうです。神聖な羊の前で、原告と被告とがそれぞれ誓いの言葉を述べる状態を表しているのです。そしてこの羊の前で、どちらの言い分が正しいかが決定されます。神意になかったほうが「善い」ということになります。

このことは「善」、つまり「善とは何か」ということが、決して簡単な問題ではないことをシヨウ^bウチヨウしているように思います。それぞれの人が、自分の考え——自分の考える「善」——を主張して、争いにさえるのです。しかし、「どのように生きるか」ということを考えるとき、「何がよいか」「よく生きるとはどういうことか」という問題は、避けて通ることができません。以下でこれらの点について考えてみたいと思います。

倫理の成立

「何が善か」という問いに答えることは容易ではありませんが、しかし、私たちは日頃、「何が善か」をまったく知らないで生活しているわけではありません。たとえば私たちは成長する過程で、親や教師など、周りの人たちから、「こうすることがよいことだ」と教えられます。直接教えられなくても、知らないうちに社会のなかにある価値観を吸収していく——あるいは価値観を植え付けられていく——ということがあります。私たちは道徳や倫理に囲まれて成長していくわけです。そしてそれらに囲まれて日々生きています。道徳や倫理は、「何が善か」という問いに対して、社会が与えた一つの解答だと考えることができるでしょう。

いま道徳や倫理という言い方をしましたが、両者はどう違うのか、と思われた人もいるかもしれません。両者の意味内容は重なりますが、倫理のほうが、より普遍的なものと解される場合が多いのではないのでしょうか。つまり、倫理がすべての人に共通する普遍的な規範、ルールと考えられるのに対し、道徳は、それぞれの社会で、それにあつたように具体化された規範と捉えられることが多いと思います。あるいは、道徳には、それぞれの人格のうちに定着し、その人が生きていく上で

の指針となるものという意味あいもあるでしょう。

ここで注目すべきは、道徳や倫理は、動物には存在しないということです。本能に従って生きる動物にとつては、「どう行動すべきか」、あるいは「どう生きるべきか」という問題は存在しません。人間だけが、「どのように生きるか」とか、「よく生きるとはどういうことか」といった問題について考えをめぐらします。そのために人間だけが道徳や倫理をもつのです。

しかし人間も動物の一種ですから、その根本において、本能に従って生きる動物であることには違いありません。誰しも欲望や欲求をもち、それを実現するために自己中心的に生きるということをしします。人間は、根本のところでは誰でも自己中心的存在だと言えます。しかし、それではうまく人間関係をキズくことができません。社会のなかで生きていくことができません。したがって、ただ本能的に生きるだけでなく、「人間のあるべきがた」というものを考えます。この「人間のあるべきがた」を意識し始めたときに、倫理が成立すると言うことができます。

甲

人間は、その存在の最初の段階から、社会のなかで生き、そして道徳的なルールのなかで生活してきたということを強調した人に、和辻哲郎がいます。『古寺巡礼』（一九一九年）や『風土』を著した人です。倫理学に直接関わる著作としては、一九三四年に出版した『人間の学としての倫理学』、さらに和辻の主著となった『倫理学』全三巻（一九三七、一九四二、一九四九年）があります。

和辻の基本的な考えは、人間は個人であると同時に、本質的に社会的な存在であるという点にあります。人は、その存在のはじめから、人と人との関わりをなかで生きてきたのであり、ただ一人で生きる人間というの考えられない。はじめから社会を形成し、社会のなかで生きてきた。そしてその社会には、人と人との関わりを規定する決まりというものが存在した。したがって社会には、はじめから倫理——それを和辻は「人間関係・従って人間の共同態の根柢たる秩序・道理」と定義します——というものが存在したし、人間はそのはじめから倫理というものをもっていた。倫理をもたない人間というの存在しない、と和辻は考えました。

人間が本質的に、個人であると同時に、社会的な存在でもあるということを和辻は、「人間存在の二重構造」という言葉で表現しています。それを説明するために、和辻は『人間の学としての倫理学』のなかで、「人間」という言葉がもともと「世の中」を意味したことを語っています。仏教の世界観では、五界ないし五道（六界・六道と言うときもあります）という言葉がありますように、地獄中、餓鬼中、畜生中、人間、天上という五つの世界を区別しました。「人間」の「間」は、「中」と同じく場所を意味しています。「人間」は人間が住む世界を意味したのです。ところが仏典で、字数を合わせて、「中」を省略し、「地獄、餓鬼、畜生、人間、天上」と表現されることがありました。そこから「畜生」に対比される「人間」という意味が生まれ、やがて優勢になっていったのです。つまり「人間」という言葉は偶然の転用から生まれたのです。

乙

和辻は、そのような言葉の歴史的背景をおいても、「人間」という言葉が、「人」という意味と同

時に、「世の中」という意味をもつことを主張しています。なぜなら、人が人であるのは、人に關わる時、つまり人間関係においてのみであるからです。

人間は、存在し始めた最初のときから、集団を形成しなければ、おそらく生きのびることはできなかったでしょう。また、言語や文化という人間のすぐれて人間的な部分も、集団のなかではじめて可能になったものです。人間とは、その存在自体が、「I」を前提としていると言ってもよいでしょう。

このような理解に立って、和辻は「人間」を次のように概念規定しています。

^F人間とは「世の中」自身であるとともにまた世の中における「人」である。従って「人間」は単なる人でもなければまた単なる社会でもない。「人間」においてはこの両者は弁証法的に統一せられている。……Mensch [人間]と Gemeinschaft [共同体、共同社会]とを何らか別の個のものとして考えるということは、我々の「人間」の概念においては許されない。

〔『人間の学としての倫理学』二〇頁^{ペジ}〕

一人の人間であることと、共同体を構成し、そのなかで存在することが、人間においては切り離しえないというのが和辻の倫理学の基礎にある考えであったことを、この言葉はよく示しています。

プラトンの『プロタゴラス』

もちろん、人間にとって社会的な結びつきが^dヒツスであるということは古くから言われてきたことであり、近代になってはじめて言われたことではありません。倫理や道徳の起源を考えるとときにしばしばもちだされるものに、古代ギリシアを代表する哲学者プラトンの『プロタゴラス』に出てくるプロメテウスとエピメテウスの話があります。

これはギリシア神話に基づいていますが、『プロタゴラス』ではプラトン独自の^eキヤクシヨクがなされています。それによりますと、神々はプロメテウスとエピメテウスの兄弟に、地上に存在する動物すべてに、ふさわしい能力や装備を与える仕事を任せました。そこでエピメテウスはそれぞれの動物に、たとえば、走る速さや、大きな力、空を飛ぶ能力といったもの、あるいは体温を保つ毛や、身を守る硬い皮膚などを与えました。ところがすべての能力や装備を与え終えてから、人間には何も与えていなかったことに気づきます。そこにプロメテウスがやってきて、思案したあげく、神々のところから物を作る知恵（技術的な知恵）と火とを盗みだしてきて、人間に与えました。しかしそれだけでは人間は獣に対抗できず、生きていくことができなかつたので、集団を作りました。いったんはそれでうまくいったのですが、しかし、人間たちはお互いをだましあったり、殺しあったりして滅亡しかけました。それを見たゼウスが、心配して、人間に「つつしみ」と「いましめ」を与えたことにより、ようやく人間は絶滅の危機を免れたというのです。

倫理とは

ここで重要なことは、自ら

II

する心と、おきてを守る感覚とがなければ、人間は生き

残ることすらできないということです。

倫理には、もちろん個人の倫理という側面もあります。私がよい行為をするか、悪い行為をするか、どういう動機に基づいて意志を決定するか、ということがそこでは問われます。しかし、そもそも世界に私一人しかないならば、そうした問い自体が Ⅲ のものになるでしょう。倫理は、もともと集団を前提にしたものなのです。集団のなかでは、自己の欲望や欲求を押し通そうとしてもうまくいきません。それを制限し、集団を維持していくための決まりを作り、それを守る必要があります。そうしてはじめて自己の存立も可能になります。和辻哲郎はそういう社会的な側面に注目して、倫理の問題を考えようと思いました。

倫理にとって他者との関わり、共同性ということが重要な意味をもっているというのは、「倫」という漢字のもともとの意味からもわかることです。「倫りん」というのは、「丸くまとめられたもの」という意味ですが、それに人偏がついた「倫」は、「なかま」「ともだち」ということを意味します。その「なかま」の関係を規定したルールが倫理なのです。

既存の倫理に従って生きることと「よく生きる」こと

さて、もしそのように社会のなかで広く認められている倫理や道徳が前もって存在しているのであれば、「よく生きる」とはどういうことか」という問いは簡単に答えられるように思われます。というのも、そのあらかじめ存在する倫理や道徳に従って行動することが「よく生きる」ということだと言えるからです。

しかし他方、周りの人から、あるいは社会のなかで道徳的な規範として一般的に認められているものを鵜呑みにして、それに従って生きるのが、本当に「よく生きる」ことなのかということは、当然問題になります。

まず、周りから求められるものに従って生きるということは、自分ではまったくものを考えないということですが、そのように思考を停止して、人の言うがままに生きることが、はたして本当に理性を具えた人間にとってふさわしいと言えるでしょうか。それがはたして「よく生きる」ことになるでしょうか。

さらに、自分が生活している社会のなかで倫理や道徳と言われているものが、必ずしも普遍的なものではなく、他の地域の人々の考え方と違うということを私たちは経験します。また時代によって道徳的規範が変わることもあります。それを考えれば、社会から求められるものに従ってその通りに生きることが、本当に「よく生きる」ことなのか、決して確かではありません。

(藤田正勝『哲学のヒント』岩波書店2013年)

(注) 根柢…「根底」に同じ。

※ 問題作成にあたり、本文を一部改変した。

問1 傍線部 a ～ e のカタカナを漢字に直せ。解答は、解答用紙の所定欄に読みやすいはつきりした楷書体で書くこと。解答番号は 20 ～ 24。

a シンパン

20

b ショウチヨウ

21

c キズ

22

d ヒツス

23

e キヤクシヨク

24

問2

空欄

I

～

III

に入るものとして最も適当なものを、次の①～⑧のうち

からそれぞれ一つ選べ。解答番号は 25 ～ 27。

25

27

I

- ① 客観性
- ② 可能性
- ③ 主観性
- ④ 精神性
- ⑤ 正当性
- ⑥ 歴史性
- ⑦ 肉体的性
- ⑧ 関係性

25

II

- ① 哲学
- ② 科学
- ③ 抑制
- ④ 判断
- ⑤ 主張
- ⑥ 開拓
- ⑦ 思索
- ⑧ 執着

26

III

- ① 過去
- ② 独自
- ③ 不遜
- ④ 最悪
- ⑤ 無用
- ⑥ 独特
- ⑦ 不徳
- ⑧ 最高

27

問3 傍線部A 『何が善か』という問いに答えることは容易ではありません」の理由として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は 28。

- ① 「何が善か」という問題は昔から人間にとって非常に重要な問題であり、避けて通りがちであるから。
- ② 「何が善か」という問題に答えるためには「讞」という難しい漢字の原義を理解する必要があるから。
- ③ 「何が善か」という問題に答えるためには「善」の古い形である「讞」の構造を理解する必要があるから。
- ④ 「何が善か」という問題に対する答えは人によって異なっており、見解の一致を見るのは難しいから。
- ⑤ 「何が善か」という問題に対して答えを求めることは、人々の間で争いを生むことにつながりやすいため、控えるべきであるから。
- ⑥ 「何が善か」という問題は哲学の根本問題であり、そもそも安易に答えを出すべきではない問題であるから。

問4 傍線部B 「ただ本能的に生きるだけでなく、『人間のあるべきすがた』というものを考えます」の説明として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は 29。

- ① 本能に従って生きる動物としてだけでなく、欲望や欲求をもち、それを実現するために人間らしく自己中心な生き方を探究すること。
- ② 自己中心な存在として本能のおもむくままに自らの欲望や欲求に従う一方で、社会のなかでの自己実現について考えるということ。
- ③ 本能に従い自己中心な生き方をする一方で、動物が抱くのと異なる道徳や倫理をもち、どのように生きるかといった問題に考えをめぐらすということ。
- ④ 根本のところでは自己中心な存在でありながら、親や教師などの周りの人たちから道徳や倫理を教え込まれていくということ。
- ⑤ 欲望や欲求を抱き、その実現に向けて自己中心な生き方をしながらも、どのように生きるべきかという問題について思索するということ。
- ⑥ 動物と同じように本能に従って生きるだけでなく、社会のなかで生きていくためには倫理をどのように成立させるべきかを考えるということ。

問5 傍線部C「人間ははじめから倫理というものをもっていった」の理由として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。 解答番号は 30。

- ① 人間は個人として存在するものではなく、本質的に社会的な存在であり、共同態の根柢に秩序・道理が存在したから。
- ② 人はその存在のはじめから、人と人との関わりのなかで生きてきたのであり、そこには人と人との関わりを規定する決まりというものが存在したから。
- ③ 人間の共同態の根柢たる秩序・道理といったものが存在することではじめて、人間は本質的に社会的な存在になれるから。
- ④ 人間は個人である以前に本質的に社会的な存在であり、倫理をもたないと、社会的存在になれなくなるから。
- ⑤ ただ一人で生きる人間というのは考えられず、人は人との関わりを自由に規定することで社会的な存在になれるから。
- ⑥ 倫理をもたない人間が仮に存在するとした場合、社会は形成されることなく、人間は社会のなかで生きていくことができなくなるから。

問6 傍線部D「偶然の転用」の説明として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。 解答番号は 31。

- ① 「人間」という言葉の「間」は場所を意味していることから、この言葉が偶然にも人間の住む世界という意味で使われるようになったということ。
- ② 畜生が住む世界である「畜生中」という言葉がたまたま字数合わせの関係で「畜生」となり、それと対比して「人間」という世界が優勢になっていったということ。
- ③ 仏教の世界観に見られる地獄中、餓鬼中、畜生中、人間、天上という五つの世界において、凶らずも字数を合わせるため、「人間」を「人間」と呼ぶことになったということ。
- ④ 「人間」という言葉はもともと「世の中」を意味したが、たまたま仏典で字数を合わせるため表現されることになった「畜生」の類義語として用いられるようになったということ。
- ⑤ 「畜生」に対比される「人間」という意味が優勢になったため、「人間」という言葉に人間が住む世界という意味があることは期せずして忘却されたということ。
- ⑥ 「人間」という言葉は元来「世の中」を意味したが、仏典でたまたま「中」を省いて表現されることになった五道の「畜生」に対比される意味で使われるようになったということ。

問7 傍線部E「おいて」と同じ意味で「おいて」が用いられている文を、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は 32。

- ① 緊張しているときは一呼吸おいてからやり直すと良い。
- ② 本当に問題がないかどうか彼女に尋ねておいて下さい。
- ③ この問題を解決できる人物は彼をおいてほかにいない。
- ④ 今年の夏は札幌においても三〇度を超える日があった。
- ⑤ 自動車の中に子どもをおいて買い物をしてはならない。
- ⑥ ここでXⅡ2とおいて式を整理すると次のようになる。

問8 傍線部F「人間とは『世の中』自身であるとともにまた世の中における『人』である」の理由として最も適当なものを、次の①～⑥のうちから一つ選べ。解答番号は 33。

- ① 人間が人間であるゆえんは、人であることを認識するに先だって本能的に共同体を構成し、社会的な存在となることにあるから。
- ② 人間は一人の人間であると同時に、社会を形成し、社会のなかでなければ生きのびるのは難しい存在であるから。
- ③ 言語や文化という人間のすぐれて人間的な部分も集団のなかではじめて可能になったものであり、人間は個人にはなりえないから。
- ④ 人間は単なる人でも単なる社会でもなく、「人間」においては弁証する人と社会とが統一されているから。
- ⑤ 人間は共同体から切り離しえない存在であり、共同体に存在し続けるなかで社会性を高めてきたから。
- ⑥ 人間は一人でいることよりも集団のなかにいることを志向するものであり、人間であることと共同体に存在することが人間においては切り離せないから。

問9 傍線部G「問題になります」の理由に当てはまるものを、次の①～⑧のうちから二つ、選べ。ただし、二つとも正解しなければ点を与えない。解答の順序は問わない。解答番号は

34

35

- ① 社会のなかで広く認められている倫理や道徳を無批判的に受け入れるのは、自分の頭で思考するということをまったくしないということであるから。
- ② 道徳的な規範として一般的に認められているものを鵜呑みにするのは、「よく生きる」ということを否定することになるから。
- ③ 周りから求められるものに従って生きるのは、理性を具えた人間にとってふさわしくない反倫理的な生き方であるから。
- ④ 自分が生活している社会のなかで倫理や道徳と言われているものは、必ずしも普遍的なものではなく、社会が恣意的に決めたものであるから。
- ⑤ 道徳的規範は時代によって変わるものであり、倫理や道徳は本来、あらかじめ社会に存在するものではないから。
- ⑥ 社会のなかにあらかじめ存在する倫理や道徳は、必ずしもいかなる時代やいかなる地域にも当てはまるものであるとは限らないから。
- ⑦ 社会から求められるものに従ってその通りに生きることは、時代によって道徳的規範を変えられることになるから。
- ⑧ 「よく生きる」ということは、社会のなかで道徳的な規範として一般的に認められているものを否定することによって実現するものだから。

問10 空欄

甲

から一つ選べ。解答番号は 36 。

- ① 道徳的なルールを求めて
- ② 偶然の転用から生まれた
- ③ 本質的に社会的な存在感
- ④ 規定にしばられし人間界
- ⑤ 人間における最初の段階
- ⑥ 五界・五道の世界観とは
- ⑦ 和辻哲郎の「人間」理解
- ⑧ 畜生に対比される人間論

問11 空欄

乙

から一つ選べ。解答番号は 37 。

- ① 「人間」という語は「世の中」が前提
- ② 「人」は「人間」に転じる社会的存在
- ③ 「人」が作りし「世の中」という集団
- ④ 「人」と「社会」の統一としての人間
- ⑤ 「世の中」に見る「人」の歴史的背景
- ⑥ 「世の中」とは「人」が生きのびた場
- ⑦ 「世の中」を表した「人間」という語
- ⑧ 「和辻倫理学」が愛した「人間」の学

問12

本文の内容に合致するものを、次の①～⑧のうちから全て、選べ。ただし、合致するものを全て選ばなかった場合は点を与えない。また、合致しないものを選んだ場合も点を与えない。

解答番号は

38

- ① ギリシア神話に基づいてプラトンが書いた『プロタゴラス』では、物を作る知恵と火とを与えられた人間は獣に対抗するため集団を作ったもののまったくうまくいかず、滅亡しかけたため、ゼウスが人間に「つつしみ」と「いましめ」を与えたと記されている。
- ② あらかじめ存在する倫理や道徳に従って生きるとは人間の思考を停止させ、理性を具えた人間にとって恥ずべき行為であるため、「よく生きる」ことになるとは言いがたいが、そもそも倫理や道徳とは必ずしも普遍的なものではないのである。
- ③ 『風土』、『人間の学としての倫理学』などの著作を出した和辻哲郎は、人間は個人であると同時に本質的に社会的な存在であるとわが国で最初に説き、そのことを「人間存在の二重構造」という言葉を用いて表現した。
- ④ 道徳と倫理という言葉の意味内容は重なるが、倫理が万人に共通する普遍的な規範であると考えられるのに対し、道徳はそれぞれの社会であつたように具体化された規範と捉えられることが多く、いずれも本能にのみ従って生きる人間にしか存在しないものである。
- ⑤ 白川静は『字統』のなかで、「善」という漢字は古い形では「叢」と書き、この字が、神聖な羊の前で原告と被告がそれぞれ誓いの言葉を述べる状態を表していることから、「善とは何か」という問いは決して簡単な問題ではないと述べている。
- ⑥ 仏教の世界観にある五界の一つを指す「人間」は「じんかん」と読み、人間が住む世界を意味したが、現在では「世の中」という意味をもたないこの人間という言葉も元来は「世の中」という意味をもっていたと和辻哲郎は語っている。
- ⑦ 「丸くまとめられたもの」という意味をもつ「倫」という字に人偏がついた「倫」が「なにかま」ともだち」ということを意味することからもわかるとおり、倫理はもともと集団を前提にしたものであり、共同性ということが重要な意味をもっているのである。
- ⑧ ソクラテスの言うとおり「よく生きる」ことは人間にとって非常に重要な問題であり、哲学にとっても根本の問題であるが、人間は成長する過程で知らないうちに社会のなかにある価値観を吸収していくことがあり、道徳や倫理に囲まれて成長していくのである。