

第一問 左は、仁平典宏「ディープ・ブルーの神話」(『教育学年報13 情報技術・AIと教育』所収)からの抜粋である(ただし、一部改変した)。これを読んで、後の問いに答えよ。

この論文は、次の六節から構成されている。以下の本文は、このうち第1節から第3節である。

- | | | |
|-----------------|----------------------------------|----------------|
| 1 経済の論理? | 2 ディープ・ブルーの栄光と憂鬱 ^{ゆううつ} | 3 未来に混入する現在 |
| 4 言説の推移と三つのパターン | 5 悲観と楽観の間で | 6 「機械との競争」ではなく |

1 経済の論理?

AIなどの情報技術革新によって教育が変わるべきかという議論が盛んである。その多くは、情報技術革新が社会や雇用に与える影響を重視している。

現在のトレンドは、人工知能の台頭により、労働者の何割かが失業する。これらの仕事の多くは、今後数十年の間に自動化される。同時に、学校も、これからの時代に生徒をよりよくサポートするために、適応する必要がある。新しい仕事に応用できる新しいスキルを生徒に教えることができるようにしなければならない。この「AIに負けない教育」について、新しい教育として注目されているのが例えば「反転授業」であり、学校と自宅とをシームレスにつなげることができる。

A1。中心的な論点の一つは、経済の効率性重視の論理が教育に侵入すること^㉗で、これまで培われてきた豊かな教育実践が損なわれるというものだ。教育の自律性が経済界に揺るがされることへの^㉘ケ念とも言えるだろう。これは経済産業省のEdTech^{〔注1〕}などに対する固有の反応というわけではなく、これまで提起され続けてきた論点でもある。例えば、経済の論理の各サブシステムへの侵入を推進する政治思想として「新自由主義」という概念がある。^{〔注2〕}Ciniにおける「新自由主義」「ネオリベ

ラリズム」をタイトルに含んだ日本語の論文・論稿の推移を見ると、全体としては二〇〇八―二〇〇九年にピークを迎えた後は減少傾向にあり、日本では訴求力を失いつつある。しかしその論文・論稿（三一四九件）の表題についてKHCode^(注3)を用いて該当する語句にコードを付与し、時期区分を独立変数としたクロス集計を行ってみると、「教育」をテーマとする論文は近年になっても多く生産されている。全体の合計を見ても、「教育」をタイトルに含む論文の割合は、「政治・運動」に次いで多い。公的支出を見る限り、二〇一〇年代に入って文教費や子育て関連費は緊縮基調にあるというわけでもない。それにもかかわらず「新自由主義」の概念が求め続けられるほど、教育の自律性が経済の論理を背景とした「改革」——教職改革や学校評価制度が最たるものだろう——によって脅かされているというリアリティが強かったと考えられる。

A2。そこでの分析や批判自体に筆者も異論はない。ただ同時に、そこでの〈教育／経済〉の区別自体が教育の内部から観察されたもの——ルーマン^(注4)のいう再参入（reentry）の産物——であることも考慮する必要がある。経済界の言説が、技術革新という論点との関連で教育をどう位置づけているのかは、一度教育からの観察を離れてみないと捉えきれないだろう。

A3。AIが人間の仕事を奪う危険性があるなら、教育もそれに対応できるよう変わるべき——これは多くの人にも訴求力を持つ語りである。教育外部の話といえそうだが、「経済の論理」といって済ませられるものでもない。

A4。実は社会政策でも、技術革新に伴う失業リスクに対し、人的資本形成を通じて対応するという議論は一般的だった。北欧のアクティベーション政策^(注5)の強さがこの文脈で喧伝^{けんでん}され、近年の教育社会学の少なからぬ部分もこの政策論的前提を共有している。経済や資本の論理ではなく、逆にそこから人間や労働者を守るための人的資本論——この観点は日本の教育学には余り見られなかったように思う。その不在は、人的資本形成はもっぱらOJT^(注6)によって教育システムの外部で行われるというリアリティが、日本では強かったことに起因する。日本型雇用がゆらぎOJTによる人的資本形成の機能が縮小する中で、公教育にその機能の分担を求めるようになることが——教育学からは経済の論理による自律性の侵犯に見えるだろうが——社会政策論からは「社会的包摂」の拡張として観察されるという可能性はありうる。

2 デイープ・ブルーの栄光と憂鬱

しかし以上のことは、技術革新への対応という目的に教育が従属しなくてはならない、ということも意味しない。そもそも、技術革新がどの程度雇用に影響を与えるかということについても、明確な答えは出ていない。にもかかわらず、情報技術革新を教育改革につなげようとする論者は、雇用に対して持つインパクトを過大に捉える傾向がある。この背景にあるのは、人工知能が人間の知性に優越するという危機感である。端緒となったのは、一九九七年に「デイープ・ブルー」が人間のチェス・チャンピオンに勝利したというニュースであり、「コンピュータが人間の知能を初めて追い越した」出来事として捉えられた。二〇一六年には、ビッグデータとデイープラーニング^①をク使した汎用型人工知能「アルファ碁」が、チェス以上に複雑な囲碁で世界チャンピオンに勝利しその趨勢^{すうせい}を決定的にしている。文部科学省の合田哲雄は、経済産業省の浅野大介との対談で、次のように述べる。「社会は激変しました。AIが囲碁の世界チャンピオンに勝利したことはひとつの象徴であり、社会が未来社会を明確に意識するターニングポイントになったと私は受け止めています」。

デイープ・ブルーが垣間^{かいまみ}見せた未来像に実証的な装いを与えたのが二〇一三年のフレイとオズボーンの論文だった。『AIに負けない「教育」』の著者の渡部信一は次のように述べる。

『『人工知能』が社会に浸透することにより、現在人間が行っている多くの知的作業が人工知能やロボットによって取って代わられることになる。オックスフォード大学のフレイとオズボーンは、米国労働省のデータに基づいて七〇二の職種が今後どれだけコンピュータ技術によって自動化されるかを分析している。その結果、今後一〇年から二〇年程度で、米国の総雇用者の約四七％の仕事が自動化されるリスクが高いという結論に至った。これまでも、身体を使う手作業が機械化されて人間が仕事を失うということは数多くあった。しかし今後は、これまで『人間にしかできないこと』とされてきた認知能力や知的能力を必要とする幅広い仕事まで奪い取られてしまう可能性がある」。

なるほど衝撃的な議論である。しかし、オックスフォード大学の研究者が同様のことを主張したのは、これが初めてではない。一九八〇年代初頭に同大学のクロスマンは、今後数十年にわたって技術革新による失業が増え続け、その規模は実に労働力の九

割に達するという予測を立てていた。幸いにして——不幸にしてというべきだろうか——それから四〇年たった現在もまだ仕事は人間のもとに残っている。

今回のフレイとオズボーンに対しても、様々な検証が行われ、彼らの推計が過剰だったということは、現在ほぼ定説となっている。第一に、フレイらの分析は、分析の単位を職（ジョブ）で捉えたため、機械による代替可能性を過大に見積もっていた。彼らの分析を、職（ジョブ）自体ではなく、そこで行われる仕事（ワーク）の構成要素である作業（タスク）ベースでやり直した分析結果によると、アメリカにおいて機械への代替リスクが七〇%以上なのは労働者の九%から一〇%に過ぎない。労働政策研究・研修機構が同様の手法で、日本の推計を行った結果も、自動化される確率が七割以上の仕事は全体の一〇%というものだった。第二に、フレイらの推計は、技術革新が雇用を新たに創出する側面を考慮していなかった。実際には、新しい技術は仕事を消滅させる一方、その技術と結びついた新しい雇用を生み出す。産業革命の当初から続くこのメカニズムはスキル偏向型技術変化と呼ばれる。もともと、AIなどの技術革新がいつどのくらいの雇用を生み出すのかという予測は困難だ。産業革命も当初は機械による代替効果によって労働者を窮乏させた。機械が労働補完技術として新しい雇用を増やし、全体として生産性を上げるようになったのは、ようやく一九世紀半ばになってからである。事態が好転するまで数世代かかっている。近年の技術革新は未だ雇用をトータルで増加させる局面に入っていないが、これがいつ好転するのか、そもそも好転する時が来るのかは不明確である。

この中で社会政策の観点から重要なのは、誰の仕事が特に奪われてきたかという問いである。デイビット・オーターによると、「定型業務」を行う中程度のスキル・賃金水準の仕事が特に機械によって代替されやすく、日本では特にオフィスワークを担ってきた女性労働者が機械に置換されるリスクが高い。他方、「非定型業務」には、高水準の教育・賃金の労働者が行う抽象的業務と、低水準の教育・賃金の労働者によって担われるマニュアル業務があるが、この両者が増加することで二極化が起きているという。同様の結果は、他の多くの研究でも示されている。今後の予測では、低水準の教育を受けた労働者の四〇%は自動化によって消失する仕事に従事しており、今後機械に代替されるリスクが高いとされている。

社会政策の観点から教育が重視されるのは、この文脈においてである。階層が低い子どもの教育機会が閉ざされないようにすることと、学び直しの機会の保障が重要になる。つまり就学前教育、義務教育から高等教育、さらには成人教育に至るライフコースを通じた公的な人的資本投資が重要という当然の——やや面白みに欠ける——政策的含意が導かれる。少なくとも技術革新のインパクトについて分析する労働経済学が、C 新奇な教育内容を求めることはしない。同時に重要な知見は、教育だけに期待し過ぎないということである。そもそも、雇用の削減が避けられない分、労働市場だけで対応するのは限界がある。よって所得保障の拡充という手段との組み合わせが決定的に重要になる。社会保障論のアントン・ヘメリクは、社会的投資政策において、ストック（人的資本形成）、フロー（円滑なトランジション^{（注）}の支援）、バッファ（所得保障）という三つの機能のバランスが重要だと指摘するが、一定以上の雇用が失われる社会においては、普遍主義的な所得保障によるバッファの役割が特に大きくなる。その具体策は、賃金補償や給付付き税額控除の拡充、負の所得税、ベーシックインカムなど多様だが、何らかの現金給付が必要という点は多くの論者に共通している。

D この視点は、技術革新のインパクトを教育改革に直結させようとする教育言説内部の経済学風議論とは大きく異なる。

3 E 未来に混入する現在

問いたい問いはその先にある。技術革新と雇用の議論は順当に行けば、F1、所得保障（バッファ）と下に手アツ

F2 教育投資（ストック）といった社会政策拡充という政策的含意にたどり着くはずだ。AIなどが学校教育を変えろという議論も、社会的に不利な層に対する教育保障の強化という方向性で展開するなら理解できる。しかしどうもそのような形では進んでおらず、変えること自体が自己目的化しているらしい。

そこには教育という言葉磁場固有の事情があるだろう。しかし F2、日本では経済の未来予測が、適切な社会政策的含意を導いてこなかったという事実にも注目したい。

F3 未来予測は、現時点の利害や価値観から自律的であることが期待される。しかし実際は、その自律性は脆弱^{（注）}で、様々な形で現在の政治的嗜好や社会の想像力が混入してくる。技術革新

が未来の雇用に与える影響の予測は、特に不確定要素が多いため、どの予測や因果律を選び、どんな意味を与えるかは、現時点の選択や統治性の状態に左右されやすい。

F 4

、「イノベーション25」という政策文書がある。第一次安倍政権の有識者会議が二〇〇七年六月に出した長期戦略指シ^①ンに基づくもので、「成長に貢献するイノベーションの創造に向け、医薬、工学、情報技術などの分野ごとに、二〇二五年までを視野に入れた」長期戦略指シンとして発表された。このような背景を持つ本文書における未来の技術予測は、当時の政権の欲望が投射されたものになっている。例えば、イノベーション25には「伊野辺家の一日」という参考資料があり、これは「約二〇年後の家庭の風景をイメージするもの」として、物語風にとりまとめたものである。例えば次のようなものだ。

七：〇〇 直之「父」、由美子「母」、大輝「長男」、らも起きてきて、家族全員が居間で朝の団欒^{だんらん}のひと時。壁には一〇三イ

ンチの大型ディスプレイ。分割画面と専用ヘッドホンで各人が好きな映像（TV、インターネット、等）を見る事が可能だが、今日は美咲「長女」が留学している北京のTV放送を皆で見ながら談笑している（「」内は引用者による補足）。



図1 「伊野辺家の一日 7:00」の挿絵

情報技術以前に社会生活の描かれ方のレベルで違和を感じないだろうか。まず登場人物が当たり前のように三世代同居している。母は「出産・育児支援制度活用と会社のテレワーク制度活用により、現在まで勤務中」のはずだが、図1を見る限りエプロンを着て家事役割を一手に担っているようだ。技術に関しては、大型ディスプレイで、複数の人間が異なる映像を見ることができるという想定も異様である。各人が小型情報端末を使うのではなく、家族が眼差す^{まなざ}方向まで同一化することが重視されている。「居間でテレビを皆で見る」という家族団らんの想像力で、先端技術の使い方が考えられている。

ちなみに「一〇三インチの大型ディスプレイ」は何度も登場するが、テレビ用大型液晶ディスプレイは当時シャープの主力産業と見なされていた。これらの日本製品が世界を制する未来を夢見る限り、失業問題は想定されず、社会政策的対応も必要とされない。

実際にはその後、大型ディスプレイは競争力を失い、スマートフォンが世界を席巻^{せっけん}する。後に日本の経済界からはiPhoneを作る技術がありながら、使い方を想定できなかったために開発に至らなかった反省や後悔が語られるようになるが、iPhoneが初めてアメリカで発売された同じ月に、政府が最先端の科学技術をク使した保守的な家族の未来像を公表していたという^Gことが、実に象徴的である。

ディープ・ブルーなどの人工知能がチャンピオンを倒したこと自体には、だから大きな意味はない。結局先端技術をどう使っていくかは社会の想像力や政治的意志の問題であり、それが決定的に重要だからだ。

以下では、技術革新と雇用の関係に関する文書——特に経済界や統治が産出する文書——を資料とし、その時点の社会的条件に基づいてどのような未来像を描いているのか、その上でストック（教育も含む）とバッファをどう位置づけていたのか検討する。ただ紙幅の都合で、全体の布^④ちを計量的に確認した後は、主に二〇一〇年代後半の情報技術革新を巡る議論に絞らざるをえない。とはいえそれは、「経済界に脅かされる教育の自律性」というストーリーとはまた異なるものになるはずだ。

4 言説の推移と三つのパターン

「後略」

〔注〕 1 EdTech——education（教育）とtechnology（技術）を組み合わせる仕組みやサー

ビスを指し、経済産業省が「未来の教室」事業において推奨している

2 Cini——国立情報学研究所が運営するデータベースであり、論文の検索などで使用される

3 K H C o d e r——テキストを分析するためのフリーソフトウェアのこと

4 ルーマン——ニコラス・ルーマン。ドイツの社会学者。一九二七年生、一九九八年没

5 アクティベーション政策——失業している人に対し、就職や職業訓練への参加などを促す社会的な諸政策のこと

と

6 O J T——オンザジョブトレーニングの略。職場での実務を通じて教育するという方法のこと

7 トランジション——就職や出産、もしくは職を離れる時などの、労働や人生に関わる「移行」のこと

問1 空欄A 1からA 4に入る文の組み合わせとして、最も適切なものを次から選べ。

1

a この点を検討していくために、本稿では〈教育／経済〉という教育システムからの観察に替えて、「社会政策」という視点を導入してみたい

b おそらく以上のような経路もあり、経済産業省の教育政策を念頭に置いた「情報技術と教育」というテーマをめぐっても、教育学からは経済の論理の侵入という観点で捉えられる傾向があった

c このような主張に対して教育学から様々な批判が行われてきた

d 筆者が特に検討が必要だと思うのは、情報技術の雇用への影響に関する論点である

A 1 A 2 A 3 A 4

① a | c | d | b

② a | c | b | d

③ b | c | d | a

④ c | b | d | a

⑤ d | a | b | c

問2 傍線部Bの論文に対する筆者の評価として、最も適切なものを次から選べ。

2

- ① 人工知能が人間の知性を上回ったことで社会は大きく変化するという見方に、確実な根拠を与えた論文である
- ② およそ一〇年から二〇年の間に、雇用されている人の半数近くの仕事は、自動化されることになる可能性が高い
- ③ 技術革新をめぐる議論に影響を与えたものの、その主張は従来から見られたものであり分析にも問題が指摘されている
- ④ AIが囲碁チャンピオンに勝利するという未来社会への認識を確信に変えたものであり、衝撃的な論文である
- ⑤ 驚くべき内容ではあるものの、過去の論文とまったく同じ内容であるという事実をふまえて考慮すべきである

問3 空欄Cに入るものはどれか。最も適切なものを次から選べ。

3

- ① 大言壮語的で
- ② 生真面目で
- ③ 社会政策的で
- ④ 反体制的で
- ⑤ 百科全書的で

問 4 傍線部Dの説明として、最も適切なものを次から選べ。

4

① 雇用の問題に対しては、労働現場の工夫で対応するのでは不十分であり、ストックとフローとバッファという三つの均衡を保つことを意識して現金給付を行う政策こそが重要である、という視点

② 一人ひとりの子どもを教育することで社会を変えるのには多くの時間がかかるため、現在実行すべき社会政策は、誰もが所得保障を受けられるようにする施策において他にない、という視点

③ 教育が社会格差の固定化に結びつかないように、階層を超えて教育機会を保障する方法を考えるとともに、教育だけでなく所得保障などの社会政策も併せて考えることが大切だ、という視点

④ 学校教育は子どもたちが社会で生きていくための準備をする場なのだから、現代社会で重視される技術が変化したならば、教育のあり方もそれに相応しく変えていかねばならない、という視点

⑤ バランスのとれた社会的投資政策としては、雇用の問題と教育の革新とを結びつけて捉えた上で、労働市場の変化に対応して所得保障を十全に組み込む作業を円滑に進めるべきである、という視点

問 5 傍線部Eはどういう意味か。最も適切なものを次から選べ。

5

① 技術革新が雇用に影響している現状を考えれば、現状の所得保障と教育投資を今後も継続すべきだという意味

② 自律的に未来を予測し行動しようとしても、未来は現在の関数でしかなく、因果はすでに定まっているという意味

③ 社会の将来に影響する政策は客観的な未来予測に基づくべきだが、実際には一定の価値判断が含まれるという意味

④ 未来と現在とは相対的なものでしかなく、両者の間における利害や価値観の相違を認識することは難しいという意味

⑤ 多くの人が学校という場を経験するため、現在の教室のあり方が未来予測にも大きな影響を与えてしまうという意味

問6 空欄F1からF4に入る語句の組み合わせとして、最も適切なものを次から選べ。

6

a 例えば

b 前述の通り

c 一般に

d もう一つ

F1 F2 F3 F4

① a | c | d | b

② b | c | a | d

③ b | d | c | a

④ c | a | b | d

⑤ c | b | a | d

問7 傍線部Gの理由として、最も適切なものを次から選べ。

7

① いま人工知能が人間のチャンピオンを倒したとしても、今後の教育政策次第で再び人間が勝利する未来もつかみうるから

② 真に注目すべきは、人工知能の開発それ自体ではなく、その開発の認可を左右する社会政策プロセスであるから

③ デイープ・ブルーがチャンピオンを倒したとしても、システムの作成者がチャンピオンに勝てるとは限らないから

④ 社会の想像力や政治的意志こそが、人工知能には成しえない、人間に残された固有の先端技術だと言えるから

⑤ 人工知能などの技術の発展が実社会でどんな意味を持つかは、未来の捉え方などの媒介項に左右されるから

問8 本文の趣旨として、最も適切なものを次から選べ。

8

- ① ディープ・ブルーが人間のチェス・チャンピオンに勝利したことは、たしかに一つの時代の終わり、新しい未来の到来を示している。しかしながら、この事実をもって、未来社会を明るくものと安易に判断することは危険である。結局のところ、将来のありようを決めるのは人の信念と努力であり、このことは社会政策の重要な視点であり続ける。
- ② 教育と社会政策とはしばしば二項対立的に語られ、社会政策が教育の領域を侵しているとすら批判される。しかし、教育もまた社会の一機能でしかなく、技術革新による経済の変化をとらえ、求められる人材を育成することが重要である。第4節以降で未来像や社会政策の変遷の検討を進めるために、本文ではまずこうした基本的な視点を整理している。
- ③ 技術革新がもたらすのは単なる生産手段の変化ではなく、むしろそれに応じた社会政策の変化であり、政治に影響しない技術革新などありえない。この視点こそ、教育とは自律的なものであるという誤った物語の蔓延まんえんをも防いでくれる。本文に続く節において未来像と投資政策の変遷を検討することを通じ、このことはいつそう明らかにされるだろう。
- ④ 技術革新が雇用などに直接影響するという前提はしばしば無批判に受容され、教育に関する議論もこれにとらわれがちである。本来重要なのは、社会政策という観点で両者を包摂して考察することである。本文ではこの重要性を整理することで、これまで行われた未来予測の性質やそれと社会との関連を分析するという、第4節以降の内容へとつなげる。
- ⑤ 技術とは本来客観的で没価値的であるべきだ。しかしながらいかなる技術も、政策という人の意志を媒介せずには、社会に存在しえない。それゆえにディープ・ブルーは一種の神話として機能することになり、教育の自律性をも侵犯し脅かしてきた。この論理をいつそう具体的に描くため、本文に続く第4節以降では、未来像と投資政策の発展が検討される。

問9 文中の二重傍線部⑦から⑩のカタカナ部分と同じ漢字を用いるものを次から選べ。

9

⑦ ケ念

① 学生の必ケイ書だ

② 妖怪変ゲの類である

③ 面倒ごとをケイ遠する

④ ひどい物言いにケ色ばむ

⑤ 長年のケン案事項

10

⑧ ク使

① 日頃からク徳を積んでいる

② 必要な能力をグ備している

③ 先ク者としての素質がある

④ ク伝によって継承された

⑤ 毎日のようにク物を捧げる

11

⑨ 手アツい

① コウ顔無恥なお願い

② オン故知新の精神

③ ショ中お見舞い

④ ネット心な先生だ

⑤ 一騎トウ千の古強者

12

⑩ 指シン

① 一シン一退の攻防

② シン小棒大な記事

③ 症状のシン察

④ 既存文化のシン興

⑤ 意味シン長なシーン

13

⑪ 布チ

① 精チな文章

② シ震への対策

③ ネ段を決める

④ 一目オク

⑤ 物シリ顔

第二問 左は、源河亭『美味^{おい}しい』とは何か―食からひもとく美学入門』の一節である（ただし、一部改変した）。これを読んで、

後の問いに答えよ。

優しい味の特徴

A 「優しい味」がどんな隠喩かを検討する前に、ありそうな疑問を一つ片付けておきたい。それは、「優しい味」は隠喩ではなく「優しい人が作った／優しい気持ちで作った料理の味」の省略形ではないか、というものだ。風邪や二日酔いで体調がすぐれないときに作ってもらったお粥^{かゆ}は、「優しい味」と言われる。こうした例をみると、「優しい味」は作った人の思いやりが反映されたものだと思われるかもしれない。

B 1 、この考えはあまりうまくいかない。というのも、他人を気づかって作れば何でも「優しい味」になるわけではないからだ。たとえば、夏バテの人を思いやってスタミナ料理を作った場合を考えてみよう。肉とニンニクやニラを甘辛いタレで炒^{いた}めたもので、においはきつめで味は濃い。ご飯がすすんで栄養もたくさんとれる。食べれば元気になるはずだ。しかし、こうした味の濃い料理は普通「優しい味」とは言われないだろう。

ここから引き出せるキョウ訓[㊦]がいくつかある。まず、「優しい味」は刺激が強くてはいけないということだ。激辛だったり、しょっぱかったり、甘すぎたり、クセのあるにおいがする料理は「優しい味」とは呼ばれない。同じく温度も大事だ。汗がダラダラ出るほど熱かったり、体が冷えるほど冷たかったりするものも「優しい味」とは言われない。「優しい味」は全体的にでなければならぬのだ。

B 2 「優しい味」は、作った人の思いやりとも関係なさそうだ。先ほどみた通り、相手を思いやる優しい人が作った料理でも、刺激が強ければ「優しい味」とは言われない。逆に、相手を全然思いやっていない人が作っても、できた料理にあまり刺激がなければ「優しい味」と言われる可能性がある。極端な話、食品工場で最初から最後までロボットが作った料理の味も、刺激が強くなければ「優しい味」と言われる。「優しい味」という表現が使われるために、「優しい気持ちになっている人」が実

際に存在している必要はないのである。

そうすると、「優しい」という特徴をもつのは、やはり味そのものだということになるだろう。その言葉が指しているのは味以外の何か（作った人など）ではないのだ。だが、「優しい」は人に対して使われる言葉である。そして、人に対する言葉を味に使うためには、味が人に見立てられていなければならない。

B 3

、味が擬人化される必要があるのだ。

擬人化は味に限らずさまざまな場面に現れる。エンジンがうまくかからない車が「機嫌が悪い」と言われたり、荒れ狂う海が「怒っている」と言われたり、音楽に対して「優しいメロディだ」と言われたりする。私は以前の著作ではメロディの擬人化について考察したことがあるが、あらかじめ言っておけば、音楽の擬人化と味の擬人化は同列に扱えそうにない。どうやら擬人化の方法は一つではなく、音楽と味では別のメカニズムが働いているようなのだ。

以下では、まず音楽の擬人化をごく簡単に説明し、次に、それがなぜ味に当てはまらないのかを説明する。それを踏まえて、味にはどういう方策をとるべきなのかを検討しよう。

① 擬人化と知覚的共通点

タン刀直入に言ってしまったえば、「優しいメロディ」とは「優しい人の喋り方^{しゃべ}」と似た聴覚的特徴をもつメロディのことである。

優しさを感じさせる人の喋り方は、ゆっくりとしたテンポで、音^ウテイの上下はあまりなく、音量もそこまで大きくなく、安定している。「優しいメロディ」もこうした特徴をもっているだろう。その証拠に、「優しいメロディ」のテンポを速めたり、音テイを高くしたり、音テイの上下を激しくしたり、音量を大きくしたりすると、楽しみを抱いた人の喋り方と似た「楽しいメロディ」になる。

B 4

、音色を曇った感じにすると「悲しいメロディ」となる（ただし、「優しいメロディ」と「悲しい

メロディ」は特徴が多く共通しているので混同されやすい）。例外がないわけではないが、基本的な法則として、メロディがもつ優しさ／楽しさ／悲しさ／恐怖／怒りは、対応する気持ちを抱いた人の喋り方と聴覚的特徴が共通していると言えるのだ。

ここで、類似性が気になった人もいるだろう。「優しいメロディ」は優しい人の喋り方と共通する特徴があるというのは、簡

単に言えば、両者が似ているということだ。しかし、類似性は何にでも成り立つ。そのため、そのメロディは他の多くのものにも似ているだろう。たとえば、ゆっくりとした点ではカタツムリの動きに似ていると言えるし、安定した点では低いテーブルに似ているとも言える。^Dそれなのになぜ「優しいメロディ」と言われるのだろうか。そのときにメロディと人の喋り方に注目させるものは何なのか。

この疑問に対する答えは進化の観点から与えられる。私たち人間は感情のサインを過剰に読み取ってしまうよう進化したということだ。人間は他人と関わりながら社会的生活を送っており、そうした生活では他人の気持ちを読み取る必要がある。たとえば、何か協力をお願いするなら相手が機嫌の良いときがいいし、怒っている人は攻撃的なので近づかない方がいい。このように他人の気持ちを判定することが重要であるため、私たち人間は、喋っている人の声の調子からその人の感情を読み取るようになった。そして、この能力が過剰に働いたために、メロディも感情の表れであるかのように聴こえてしまうのである。

しかし、こうした説明は「優しい味」にはふさわしくない。というのも、優しい振る舞いをしている人を本当に舐め、文字通りの味を感じたことがある人などそうそういないからだ。それでも多くの人は、「このスープは優しい味がする」と言えたり、他人がそう言っているのを聞いてその意味を理解できたりする。そうであるなら、「優しい味」という表現を使ううえで、そのスープと優しい人の味覚的共通点は必要ないはずだ（そもそも、本当に舐めてみた場合に、優しい行動と優しい味は味が似ているのだろうか？）。

以上のように音楽の擬人化に関する説明は味の擬人化には当てはまらない。そこで別の方針に眼を向けよう。それは認知言語学で「^E概念メタファー」と呼ばれるものである。メタファーはここまで説明してきた隠喩のことなのだが、認知言語学では「概念メタファー」という訳語が定着しており「概念隠喩」とはあまり言わないので、少々ややこしいが以下は「隠喩」ではなく「メタファー」と表記する。

擬人化と概念メタファー

メタファーは直喩との対比で説明される。そうすると、メタファーはまずもって言葉の表現の仕方に関わるものだと思われるかもしれない。しかし、「概念メタファー」という考えを提示したレイコフとジョンソンによると、メタファーは表現レベルだけのものではない。むしろ、私たちが用いる概念のレベルにも存在している。概念、つまり、私たちの物事の捉え方や理解の仕方にもメタファーが用いられており、だからこそ言語表現にもそれが反映されているというのだ。

わかりやすい概念メタファーは〈議論は戦争である〉というものだ。議論には勝ち負けがあり、相手は敵とされ、相手の主張を攻撃したり、自分の主張を守ったり、優勢になったり劣勢になったり、戦略を立ててそれを実行に移したりする。私たちは議論を戦争と同じようにして捉えており、戦争の枠組みを使って議論とは何かを理解しているのである。

これとの対比で、〈議論はダンスである〉とみなしている文化を想像してみよう。議論の目的はバランスが良く美しいダンスをするようにして話し合いをすることであり、相手を攻撃したり自分を守ったりすることもない。どちらかが優勢になったりもしない（ダンスのコンテストにはそうしたものがあがるが、コンテストは他人と争うものであり、戦争の理解が入り込んでいる）。ダンスを通して理解された議論は、私たちが理解している議論とはまったく別のものに思われるのではないだろうか。「議論」という言葉を違う意味で使っていると思えてくるかもしれない。

こうした例からレイコフとジョンソンは、私たちが何らかの物事を理解するときには、それが別の物事に喩えられ、その別物によって構造を与えられると述べている。別のわかりやすい例としては〈時は金なり〉がある。時間はお金のように、費やしたり、浪費したり、節約したりするものとして理解されているということだ。

以上を踏まえて味の理解に眼を向けてみよう。実際、〈味は人である〉という概念メタファーを示す例はたくさんある。たとえば辻本「二〇〇三」では、「品の良い味」「控えめな味」「主張のある味」「素直な味」「味がけんかする」「あの味とこの味は相性が悪い」といった例が挙げられている。私たちが理解している「味」概念の一部は、人の性格や行動に関する概念の理解によって支えられているのである。

だが、〈味は人である〉という概念メタファーがあると指摘すれば話が終わるわけではない。というのも、味に関する他の概

念メタファーもあるからだ。たとえば辻本「二〇〇三」では、〈味はものである〉（味を付け足す、味を消す、味を封じこめる）や、〈味はリン郭をもつ〉（味をふくらませる、味を引き締める、味がぼける）という概念メタファーが指摘されている。

そうすると、先ほどの類似性に関する問題が再び現れてくる。味はさまざまな概念メタファーで捉えることが可能であるのに、なぜとりわけ人のメタファーで捉えられるのか。人のメタファーが使われるときと他のメタファーが使われているときの違いは何か。それを説明しなければならないのである。

この問題に答えるために、なぜ私たちは擬人化をしてしまうのかについて、さらに踏み込んで検討してみよう。

優しくされた人の気持ち

^Fなぜ私たちは擬人化をするのか。ヒントとなるのはダンチガーとスウィーツァーの次の主張だ。「擬人化によって話し手は抽象概念が意図的行動をするかのように表すとともに、自分が抽象概念によってどのように影響されるかを表すことも可能となる」。その一例として挙げられているのは「嫉妬が人々の生活を壊す」である。嫉妬というものが物理的に人の生活を壊す（襲ってきて怪我をさせたり、財産を奪ってしまったりする）ことはないが、嫉妬を「壊す」という意図的な G をとる人に見立てることで、私たちが「生活を壊される」被害者になることが鮮明になる。嫉妬から影響を受けた人の状態を強調することができるのである。

「優しい味」にもこの説明が当てはまるのではないだろうか。味を優しい行動をする人のように表すことで、その味を感じた人が受けた影響が際立ってくるということだ。言い換えると、他人から優しくされたときの心の状態と、優しい味の料理を食べたときの心の状態に似ているところがあり、それが「優しい」という表現を促しているのではないかということである。

この方針は、先ほども「優しいメロディ」と対比させるとわかりやすいかもしれない。優しいメロディと優しい喋り方は知覚的特徴が似ていた。似ているのは、聴かれている対象がもつ音の特徴だった。しかし、味の場合には対象の側に興味深い共通点は見つけられない。優しい味の料理と優しい行動をとる人の味は似ていないのだ。このように対象の側に共通点がないなら、

次に思い浮かぶ候補は、その対象を経験している人だろう。他人から優しくされている人と、優しい味を味わっている人に共通点がないかということである。

では、他人から優しくされたときにどうなるか考えてみよう。迷子になったときに道案内をしてもらった。落とし物を一緒に探してもらった。お金が足りないときに貸してくれた。優しい行動はさまざまあるが、それらには「相手の心を落ち着かせる」という共通点がある。優しくしてもらう前は、困っていて悲しかったり落ち込んだりしていても、優しくされることで気持ちがいくらか安定するのである。

「優しい」と言われる味も、心を落ち着かせてくれるものだろう。体調が悪いときには気持ちもネガティブになるが、「優しい味」の料理を食べることでポジティブな気持ちになれる。だからこそ「優しい味」は、「安心する味」や「ほっとする味」と言い換えられるのではないだろうか。

また、「C」という点も共通していそう。前に述べた通り、とてつもなくおいしかったり、激辛だったり、熱かったり冷たかったり、何らかの点で刺激が強くて印象的な料理は「優しい味」とは言われない。そうした強烈な料理を食べたとき、大きな喜びや嬉し^{うれ}さ、興奮、満足感が得られるが、「優しい味」はそうした強いポジティブさを与えるものではない。

Cの良さを与えてくれるものだろう。

人のGにも同じことが言えるだろう。たとえば、落とした財布を一緒に探してくれるのは「優しい」と言うのがふさわしいが、会社倒産の危機を救^おうユウ資を行ってくれた人を「優しい」と言うのは違和感があるように思われる。財布を落とした人も潰れそうな会社の社長も危機を回避するというポジティブな結果を得ているが、後者の方が危機が大きく、その分だけ回避に大きな力が必要となる。そのため、後者の方がはるかに感謝しているだろう。ここまで大きなポジティブさを生むGは「優しい」では片付けられない。もっと賞賛・感謝する言葉が必要だ。「優しい」は相手にCの影響を与えるものにしか使われないのである。

問1 傍線部Aにあてはまるものとして、最も適切なものを次から選べ。

14

① 優しい人が思いやりをもって作った甘すぎる料理の味

② 夏バテの人を思いやって作ったスタミナ料理の味

③ 汗がダラダラ出るほど熱い料理の味

④ 暑い夏に出された体が冷えるほど冷たい料理の味

⑤ 食品工場でロボットが作った刺激の少ない料理の味

問2 空欄B1からB4に入る語の組み合わせとして、最も適切なものを次から選べ。

15

B 1

B 2

B 3

B 4

① つまり たとえば しかし そうすると

② つまり さらに しかし また

③ しかし さらに つまり また

④ しかし たとえば また つまり

⑤ しかし そうすると さらに たとえば

問3 空欄Cには同じ語が入る。最も適切なものを次から選べ。

16

① ギリギリ

② ピッタリ

③ 高度

④ ほどほど

⑤ 和風

問4 傍線部Dについて、著者はどのように考えているのか。最も適切なものを次から選べ。

17

- ① 人の喋り方がメロディに喩えられることによって、より美しい表現が可能になるから
- ② 人間は、「悲しいメロディ」よりも「優しいメロディ」を好みがちだから
- ③ 人間はメロディを聴いたときでさえも感情のサインを読み取ってしまうから
- ④ 厳密な意味では、「優しいメロディ」とカタツムリの動きの間に類似性はないから
- ⑤ メロディと人の喋り方はどちらも聴覚的情報であると考えられるから

問5 傍線部Eについて、本文中でどのように説明されているか。最も適切なものを次から選べ。

18

- ① 言葉をより豊かにかつ鮮明に表現する方法のひとつであり、直喩と関係している
- ② 直喩との対比で説明され、しばしば味覚の表現に使われる
- ③ 他人と議論するとき、自分が有利に進めるために必要とされる
- ④ 隠喩と直喩を統合する機能を持ち、あらゆる比喩表現に用いられる
- ⑤ ある物事を別の物事に喩えることによってその構造を与える

問6 傍線部Fについて、著者はその理由をどのように捉えているのか。最も適切なものを次から選べ。

19

- ① 抽象概念を正確に理解することは、一般的には容易ではないと考えられているから
- ② 抽象概念を意図的行動主体に見立てることによって、抽象概念による影響を鮮明に表現できるから
- ③ 表現が目新しいことによって、受け手に好印象を与えることが可能となる効果的な方法だから
- ④ 直接的表現では、受け手の気持ちを害するおそれがあるので好ましくないから
- ⑤ 「優しい味」という表現の対象の知覚的特徴には、明確な類似性が存在すると考えられているから

問7 空欄Gには同じ語が入る。最も適切なものを次から選べ。

20

① 知覚

② 記憶

③ 習慣

④ 行為

⑤ 感情

問8 本文の内容と合致するものはどれか。最も適切なものを次から選べ。

21

① 「優しい味」は優しい人が思いやりをもって作った料理の味の省略形である

② 音楽の擬人化と味の擬人化はまったく同じメカニズムで説明することができる

③ 他人から優しくされている人と、「優しい味」を味わっている人に共通するのは心の安定である

④ 擬人化は対象に知覚的共通点がある場合にのみ用いられる方法である

⑤ 「優しい味」と優しい人の行動は、大きな興奮や満足感が得られる強いポジティヴさを対象の人に与える

問9 文中の二重傍線部⑦から⑩のカタカナ部分と同じ漢字を用いるものを次から選べ。

22

⑦ キョウ訓

① 職場で求められるキョウ調性

④ 儒キョウを学ぶ

② 作業をキョウ制する

⑤ キョウ泳選手を目指す

③ キョウ正施設に入所する

23

① タン刀直入

① タン独で旅行する

④ 長タン相補う

② 石タンを燃やす

⑤ 掃除係をタン当する

③ 悲タンにくれる

24

④ ウ音テイ

① テイ期診断を受ける

④ テイ裁を整える

② 豪テイに住む

⑤ 食品の製造過テイ

③ 法テイで証言する

25

⑤ エリン郭

① 近リンの住民

④ 大学の駐リン場

② リン理学の授業

⑤ 森リンの生態系を保護する

③ リン時の会議が開かれる

26

⑤ オユウ資

① 固体がユウ解する

④ ユウ雅な振る舞い

② 資源はユウ限である

⑤ 鶏の雌ユウを区別する

③ 周ユウ券を購入する