

## 基礎的な適性調査（国語に関する内容）

I 次の文章は、上田紀行『人間らしさ』の一節である。これを読んで、後の問に答えよ。【50点】

人間らしさが問われるのは、人間らしくないと思うような行為が目立つときです。

注<sup>1</sup> チャールズ・チャップリンの代表作であるアメリカ映画『モダン・タイムス』が制作された一九三〇年代は、産業社会が急速に発展を遂げるなかで人間が機械を使うのではなく、逆に機械に人間が使われているかのように、生活が産業社会に規定されはじめたという現実がありました。いまの社会はどこかおかしいという認識が広がる中で、チャップリンはそのような現実を、映画でコッ<sup>①</sup>ケイかつ辛辣<sup>しんちつ</sup>に描き切ったのです。

つまり、人間と社会との間の軋轢<sup>あつれき</sup>がクローズアップされたとき、あるいは、社会のあり方が人間らしい状態から乖離<sup>かいり</sup>しているのではないかと思われたとき、私たちは人間らしさについて考えさせられるわけです。

二〇世紀後半の日本では、生産性や効率性を追求するという<sup>ア</sup>機械文明の負の側面がチャップリンの頃ほどは問題になりませんでした。というのも、そうした社会システムが一方で、私たちの所得や利便性を増大させるように働いていたからです。社会のなかで人間が歯車のように働かされているマイナス面がある一方で、それを超えるような利得や自由を享受できるといふプラス面があったのです。

日本社会は経済成長によりよい方向に向かっていくという前提が共有されていたので、支持政党が自民党にせよ社会党にせよ、親米にせよ反米にせよ、あらゆる立場において、本当に深い意味での人間らしさを問わなくてもやっていけるところがあったのではないかと考えます。

ところが、二〇世紀末にバブルが崩壊し、「失われた二〇年」と言われるような、いわゆる「デフレ」による不況が続くなかで、日本人の多くが「もう右肩上がりの時代はないだろう」とか「この社会の命じるままに生きていても幸せにはなれないのではないか」と感じるようになってきました。もっと言えば、社会という器の底が抜けてしまったような感じや、支えがなくなるとてつもなく深い闇のなかへ落ちて行ってしまうのではないかという不気味な感じを持つ人が増えてきました。

そうした崩壊感覚のなかで、どんな社会システムを導入しても現状をよくすることはできないのではないかという疑念が広がり、改

めて人間らしい社会とは何かが問われはじめたように思います。

ここ二年ほど人気を<sup>②</sup>ハクしているゲームにインGRESというものがあります。<sup>注2</sup>グーグルが提供するスマートフォン向けのゲームです。世界中のプレイヤーが二つの陣営に分かれてポータルと呼ばれる拠点を奪い合い、陣地を広げて行くのですが、陣地を取ると地図として見たときにアートになったりもします。阪神淡路大震災から二〇周年の二〇一五年一月に、インGRESに不死鳥を模したアートが現れ、ユーザーたちを感動させたことがネット上で話題になっていました。

そのインGRESにしても、ユーザーの創造性を高めている一方で、大勢にゲームをやらせながら地球上の情報をデータとして集積してもいます。私たちが個々にやっている分には楽しいし、創造性が感じられるけれども、実はシステム内の駒として動かされているだけというふうにも考えることができます。

同様に、このシステム社会において、<sup>①</sup>私たちはある意味でデータとして存在しているのではないか。一人ひとりが自由意思で生きていくように見えるけれども、統計的に処理すれば、実は「私」というのは様々なパラメーターを掛け合わせたマスターデータのなかの一つにすぎないのではないかと強く感じさせられる機会が増えてきました。

例えば、<sup>注3</sup>アマゾンで本を買おうとすると、その下に様々な関連書籍が紹介されます。「あなたはこういうものに関心をお持ちではありませんか？」と問いかけてきて、やはり、それは自分が欲しいようなものなのです。意識的であれ、無意識的であれ、確かに自分がほしいと感じるものがスムーズに手に入る世の中になっています。

一方で、それは一消費者として、すべて見透かされているということの表れでもあります。

マーケティングの用語でペルソナという言葉があります。東京生まれの東京育ちで、私立の中高一貫校から一流大学に進学し、一流企業に就職した人であれば、こう考えているだろうとか、郊外に住んでいる三〇代の若者であればこういった行動をしている可能性が高いといった、データに基づいて想定された<sup>③</sup>カクウの人物像のことで、商品設計や宣伝計画に使われます。ある属性を持つ集団のデータを基に、**ウ**としてペルソナがつけられるわけですが、そういったものから生まれる情報や商品に囲まれる生活を経て、自分たちがペルソナにより近づいていく、その上をなぞらされているのではないかと、という感覚にとらわれることがあります。すべてのことは計算し尽くされており、そうした情報やデータに誘導されて生きている、あるいはそうした日常のうえにささやかな夢を見させてもらっているという感覚です。そして、そこから自らの世界を逸脱し、ストレンジなものに出会うことが無くなっているかのような

世界のヘイ<sup>④</sup> ソク感も生まれています。

想定された世界から出なくなっている、ということの背景には、市場の成熟や流通の発達があると考えられます。

全国津々浦々、どこに行っても、コンビニさえあれば温かいお弁当が食べられる。<sup>注4</sup>ユニクロや無印良品などで、これまでと比べて格段に安く、かつ十分に質がいいものが手に入る。自らの枠を出ずとも満足はできる生活がしやすい世の中になりました。そのため、今の生活への不満、豊かさへの<sup>⑤</sup>カツボウとして、ストレンジなものを求める動機付けで動く人が減ってきています。

この消費環境の整備は、情報についても言うことができます。

以前は、自分が欲しいモノを見つけるために、必死に情報を追い求め、アクセスする仕方を見なければなりません。例えば、新社会人がデートで使いたいおしゃれな店を知ろうとすると、背伸びした雑誌を買いあさったり、センスのいい先輩にかわいがられるようにしてとっておきの店を紹介してもらったりといった、様々な手間がかかってきたわけです。

しかし、今はインターネットで条件を入れて検索すれば一発です。店内や料理の写真、他の人のレビューも出てきて、店に下見に訪れなくても、だいたいの雰囲気を知ることができます。もちろん、隠れた名店は出ませんが、目的を果たすのに十分な店はすぐに見つけることができます。

さらにインターネットで探せば世界中のほとんどの物や場所を見ることができてしまいます。もう少し鮮明な映像を見なければ、解像度の高いハイビジョン映像を見ればいいでしょう。ハイビジョンになると、まさに空気感まで映り込んでいるようなリアリティがあります。

最近若者が海外に行かなくなっているといいますが、その理由の一つに、テレビやネットでの情報で満足してしまって、そこに未知の驚きを見出せ<sup>みいだ</sup>そうにないからというものがありました。もちろん実際にその場に身を置くと圧倒的な刺激があり、予想もできなかった発見ができます。ですが、自分の部屋にいながらにして世界の隅々まで見られるようになったことで、そういった刺激を想像できなくなっているようです。さらに深刻なのは外の世界に身を置くことがなくなることにより、<sup>エ</sup>自分がいる世界を相対化する機会が失われることです。その結果、自分がなぜここにいるのか、その必然性を感じることができず、自身の存在意識が希薄化することにもなっています。

私たちは『モダン・タイムス』以来、チャップリンが問題にしたような機械文明に対する違和感を持ちつづけてきました。ですが今

や違和感が消えて「人間なんてそんなものだよ」という **オ** が広がっているように見えます。

どこからか「この世の中にオリジナルな生き方なんてないんだよ。おまえも一つのデータにすぎない」という冷酷な囁きささやが聞こえてくるようです。

注1 チャールズ・チャップリン……イギリスの映画俳優、映画監督。一八八九年―一九七七年。

注2 グーグル……インターネット関連のサービスと製品に特化したアメリカ合衆国の企業。

注3 アマゾン……アメリカに本拠地を置く、インターネット経由の小売を主軸とする企業。

注4 ユニクロや無印良品……「ユニクロ」と「無印良品」は、どちらも日本の大手小売企業。

問1 1 5 二重傍線①～⑤の漢字と同じ漢字を含むものを、次のA～Dの中からそれぞれ一つずつ選べ。

1 コツ <sup>①</sup>ケイ

A あそこのベンチでキユウケイしよう。

B 外国企業との業務テイケイを考える。

C 家族全員で氏神様にサンケイした。

D 日本舞踊のおケイコに行く。

2 <sup>②</sup>ハクして

A 港に外国船がテイハクしている。

B ハクチュウ堂々と強盗が入った。

C 観客は大きなハクシユをした。

D 彼女のハ克蘭キョウキぶりに驚いた。

3 <sup>③</sup>カクウ

A スンカを惜しんで読書する。

B この機械は良好にカドウしている。

C 地震後にカセツ住宅で暮らす。

D 駅のコウカ化工事が続いている。

4 <sup>④</sup>ヘイソク

A あの木までモクソクで五〇メートルだ。

B 神社で無病ソクサイを願う。

C 脳コウソクで救急搬送された。

D 充電コードをケツソクバンドで固定する。

5

カツボウ

- A 石油のコカツが叫ばれて久しい。  
B キョウカツまがいの言い方はよしてくれ。  
C お金はイツカツで支払います。  
D 時間の都合で一部説明をカツアイいたします。

問2

6

傍線ア「機械文明の負の側面」とあるが、どのようなことか。説明として最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A 社会システムが、私たちの所得や利便性を増大させるように働いていたこと。  
B 人間が歯車のように働かされ、深い意味での人間らしさを問わなくなったこと。  
C 経済成長によって、社会がよい方向に向かっていくという前提が共有されていたこと。  
D 支えがなくなり、深い闇へ落ちて行くのではないかという不気味な感じがしたこと。  
E どんな社会システムも、現状をよくすることはできないのではないかという疑念が広がったこと。

問3

7

傍線イ「私たちはある意味でデータとして存在している」とあるが、どういうことか。説明として最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A システム社会では、ゲームのようにシステム内の駒として動きながら楽しみや創造性を感じる、ということ。  
B 意識的であれ無意識的であれ、自分がほしいものがスムーズに手に入る世の中になっている、ということ。  
C システム社会では、私たちの行動が個々の意思的なものというよりもデータととらえられている、ということ。  
D すべてのことは計算し尽くされており、私たちはそうした情報やデータに誘導されて生きている、ということ。  
E システム社会で私たちは、自らの世界を離れてストレンジなものに出会うことが無くなっている、ということ。

問4

8

空欄ウに入る語として最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A 最小公約数  
B 最小公倍数  
C 最頻値  
D 最大公約数  
E 最大公倍数

問5

9

傍線Ⅰ「自分がいる世界を相対化する」とあるが、どういうことか。説明として最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A 自分がいる世界を絶対的なものだと思い込まずに、客観的に考えてみることに。
- B 自分の部屋にいながらにして、世界の隅々まで見られるようになったこと。
- C テレビやネットでの情報で満足せずに、未知の驚きを見出そうとすること。
- D 自分の存在の必然性を感じることができず、自身の存在意識が希薄化すること。
- E 自分の部屋にいたのではなく、実際に海外など外の世界に身を置くこと。

問6

10

空欄

オ

に入る語として最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A 発見
- B 誤解
- C 安心
- D 諦観
- E 予言

問7

11

以下の(い)～(は)の記述は本文の内容とどのような関係にあるか。説明として最も適切なものを、**選択肢A～H**の中から一つ選べ。

- (い) 映画『モダン・タイムス』が作られた時代は、生活が産業社会に規定されはじめ、社会のあり方が人間らしい状態からかけ離れているのではないかと思われた時代であった。
- (ろ) マーケティングで言うペルソナとは、ある属性を持つ集団のデータを基に想定された実在しない人物像であり、それから生まれる情報や商品に囲まれる生活は現実離れしていて、あるべき姿ではない。
- (は) 以前は自分が欲しい品物や情報を見つげるために様々な手間がかかったが、今はインターネットで隠れた名店まで一発で検索できるようになり、わざわざ下見に店に行く必要はなくなった。

選択肢

- A (い) (ろ) (は) はすべて本文の内容と一致する。
- B (い) (ろ) は本文の内容と一致し、(は) は本文の内容と一致しない。
- C (い) (は) は本文の内容と一致し、(ろ) は本文の内容と一致しない。
- D (ろ) (は) は本文の内容と一致し、(い) は本文の内容と一致しない。
- E (い) は本文の内容と一致し、(ろ) (は) は本文の内容と一致しない。
- F (ろ) は本文の内容と一致し、(い) (は) は本文の内容と一致しない。
- G (は) は本文の内容と一致し、(い) (ろ) は本文の内容と一致しない。
- H (い) (ろ) (は) はすべて本文の内容と一致しない。

Ⅱ 次の文章は、松田雄馬『人工知能はなぜ椅子に座れないのか』の一節である。これを読んで、後の問に答えよ（ただし、設問の都合上、本文の一部を省略した）。【50点】

コンピュータに、「椅子とは何か」を教える方法には、どのようなものがあるでしょうか。この問いについて考えることで、人間が「椅子」をはじめ、ものを認識する際に脳内で起こっていることが明らかになってきます。

たとえば、椅子を、「形」の特徴によって教えるという方法を考えたとします。「四つの脚と座部と背もたれを有する形状」などといった特徴です。この方法の問題点は、必ず「例外」が生じるということです。椅子というものは、必ずしも四脚ではありません。しかし、「必ずしも四脚でなくてよい」などとすると、今度は、椅子でないものまで椅子に含まれてしまい、シユウ<sup>①</sup>シユウ<sup>②</sup>がつかなくなってしまいます。普段、私たちが何気なく知っている（認識している）「椅子」という概念でさえも、<sup>ア</sup>そのメカニズムには、謎が多く含まれているのです。

特徴を表現するという方法には、重要な視点が欠けています。それは、椅子は、座れなければ椅子ではない、ということです。人間は、身体を持っているからこそ「疲れたときに座る」「作業をするときに座る」「リラックスして人と話をするために座る」などという「目的」を、自分自身で作り出すことができます。それに比べ、機械は、（少なくともプログラムだけで動く場合は）身体を持たず、目的は、与えられるまで自分で作り出すことはできません。

身体を持ち、目的を作り出すことができる人間は、川辺の岩であっても、それを「椅子」と「認識」して、用いることができます。身体を持たない機械が岩を見て「椅子」と断定することは、人間が機械にそれを前もって教えない限りは、不可能ではないでしょうか。私たちが世界を認識できるのは、私たちが「身体」を持つからです。機械が「意味」を理解するには、こうした「身体」を中心に置いた考察が不可欠です。（中略）私たちにとっての「意味」とは、「行為の意味」であり、「行為」を行うには「身体」が不可欠です。「身体」にとつての「意味」は、「身体」と「環境（状況）」との関係によって、ソツ<sup>②</sup>キョウウ的に（その場その場で）作り出されます。ここまでの議論を振り返って、はじめて「意図」<sup>イ</sup>についての理解が可能になります。私たち人間は、「疲れているので腰を掛けようとしている」「作業をしよう」と思っており、腰を掛ける場所が必要と感じている「リラックスして人と話をしようとしている」など、自分自身の物語を生き延びる中で、「疲れたときに座る」「作業をするときに座る」「リラックスして人と話をするために座る」といった、

椅子に対する「目的」を創り出しています。その目的こそが、椅子に対する「意図」であり、意図があるからこそ、椅子に対して能動的に働きかけ、さらに自分自身の物語を発展させようとするのではないのでしょうか。この点について、更に掘り下げてみたいと思います。コミュニケーションとは、<sup>注1</sup>シヤノンらによると、相手に信号を伝え、意図を伝えることで、相手の振る舞いを変化させるということでした。そして、意図とは、自分自身の「目的」のようなものだと考えられます。ここからは、「椅子」を通じたコミュニケーションについての考察を更に深めることで、振る舞いの変化していく様子について理解し、更に、生命が「生きる」ということがどういふことかについて論じていきたいと思います。

こうした議論を行う上で、まず、私たち人間が「生物」であるということとを再び思い出す必要があります。私たち人間は、「生物」の一種族に過ぎません。そうした、人間をはじめとする「生物」にとつて、「世界」は、形の定まったものではなく、時々刻々と変化する、変幻自在の空間です。生物は、そうした「無限定空間」の中で、生きていかなければなりません。「無限定空間」は、厳密に記述された論理の世界とは根本的に異なるものです。そうした環境において、私たち「生物」は、確たるものが何なのかを、自分自身で見つけ出していかなければなりません。

**ウ** 不確実な世界の中で、頼りにできるものというのはいかなるのでしょうか。例えば、暗闇の中から飛び出し、初めてこの世界と対峙することになる赤ちゃん、この世界を知るために、何を頼りにすれば良いのでしょうか。彼ら／彼女らは、手足をばたつかせながら、「周囲の環境に何があるか」を発見するでしょう。それと同時に、「自分自身の身体がどのようなものであるか」を発見するでしょう。無限定な空間において、私たちは、周囲の環境という「場」と、自分自身の身体を基準とする「自己」とを、順次、理解していくのです。重要なことですが、「場」には、「自分自身」が含まれ、「自己」は環境におかれて初めて認識できるようになることから、「場」と「自己」というものは、本来、切り離せるものではありません。無限定な空間においては、「場」の認識（世界を知ること）と「自己」の認識（自分自身を知ること）は、同時に起こるのです。

こうした考え方を踏まえて、例えば私たちが「椅子を認識する」際に、何が起きているのかということを考えてみましょう。私たちが椅子を認識する際、脳内では、次頁のイラストのようなことが起こっているのではないかと考えられます（図）。



(図)

これらのイラストは、単純な「椅子」という「物体」ではなく、「椅子」を利用する人が、何をしているのかという「**エ**」を表すイラストです。このイラストからわかるように、私たちは、「椅子」を見て、単に「特徴」を探し出すのではなく、「それに座って考える」「それに座って仕事をする」「それに座って話をする」といった「物語」を創り出しているのではないのでしょうか。

私たちは、「椅子を認識する」以前に、「身体」を持ち、自分自身の「人生」という「物語」を生きています。この「物語」が、自分自身が今存在している「場」です。例えば、「山道を一人で歩き続け、くたくたになり、イッ<sup>③</sup>ブク<sup>③</sup>したいと思っっている」という「物語」の中に自分が位置づけられているとします。そこで、一つの「岩」を見たとしたら、その人は、何を意識するでもなく、その岩に腰をかけるでしょう。これが、「山道を歩いてくたくたになっている」という物語の中に、その「岩」が位置づけられた瞬間です。くたくたになったその人にとって、岩の材質が玄武岩であろうが花崗岩<sup>かこうがん</sup>であろうが、山頂から転がってそこにあるものであろうが誰かが持ってきたものであるうが、ひとまずは関係のない話です。その人にとっては「山道を歩いてくたくたになっている」という物語の中に「腰かけるのにちょうどいい岩があった」ことが重要であり、そのときはじめて、その岩と人が、「腰をかけられるもの」と「腰をかけるもの」という「**オ**」を作り出すのです。

さらに、そこに岩があり、腰をかけてイッブクすることができたことによって、その人の「物語」は変化し、新たな関係が作り出されることでしよう。椅子を認識することとは、このように、「物語」の中に「関係」が作り出されるということであり、それがまさに「意味を見出す<sup>みいだ</sup>（作り出す）」ということ、さらに言うならば、「自分の人生を生きるということ」なのではないのでしょうか。

そして人工知能が、自らの意思で「椅子に座る」ということがあるとすれば、そのとき、彼（彼女）は、自分自身の身体を持ち、人生という物語を、自分自身の置かれた場と共に、創造し続けることでしよう。こうした人工知能は、まさに、自らの意思を持つ「強い人工知能」であり、まだまだ実現のモク<sup>④</sup>トすら立っていないと言わざるを得ません。人間の知的活動の一部をダイ<sup>⑤</sup>タイする「弱い人工知能」にはできない、「自らの人生を生きる」という行為は、現状は、私たち人間や生物にのみ許された行為であると、筆者は考ええています。

注1 シャノン……クロード・E・シャノン。アメリカの数学者、電気工学者。一九一六年―二〇〇一年。

問1

12

16

二重傍線①～⑤の漢字と同じ漢字を含むものを、次のA～Dの中からそれぞれ一つずつ選べ。

12

シユウ<sup>①</sup>シユウ

A 彼はこの派閥のリョウシユウだ。

C 売店でシユウニユウ印紙を買う。

13

ソツ<sup>②</sup>キヨウ

A ここが国道とのキヨウカイである。

C キヨウセイ視力は一〇だ。

14

イツ<sup>③</sup>ブク

A 彼らはサンブクにテントをはった。

C 発熱でトンブク葉を飲む。

15

モク<sup>④</sup>ト

A この国は発展トジヨウにある。

C タイのシユトはバンコクである。

16

ダイ<sup>⑤</sup>タイ

A タイザン鳴動してネズミ一匹。

C 政権のリユウタイが繰り返された。

D マンションのチンタイ契約を結ぶ。

問2

17

傍線A「そのメカニズム」とあるが、それは何か。最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

A ある特徴を正しく表現する方法

B ある概念を認識する方法

- C コンピュータにあるものを教える方法
- D あらゆる椅子の形をすべて示す方法
- E あらゆる椅子の特徴をもれなく表現する方法

問3

18

傍線イ「『意図』」についての理解」とあるが、筆者は「意図」をどのようなものだと見なしているか。最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A 「意図」とは、自分自身で創り出した「目的」である。
- B 「意図」とは、「身体」を中心とした「行為」である。
- C 「意図」とは、その場その場で作り出された「環境（状況）」との関係である。
- D 「意図」とは、自分自身が生きている中で「物語」である。
- E 「意図」とは、機械が持っていない「身体」である。

問4

19

傍線ウ「不確実な世界の中で、頼りにできるものというのはいかなるものでしょうか」とあるが、筆者が言う「頼りにできるもの」とは何か。最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A 人間が「生物」であるという自覚
- B 周囲の環境という「場」の理解
- C 自分の身体を基準とする「自己」の理解
- D 周囲の環境という「場」と自分の身体を基準とする「自己」の理解
- E 創り出された「物語」

問5

20

空欄

エ

に入る語として最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A 物語
- B 行為
- C 意図
- D 場
- E 環境

問6

21

空欄  に入る語として最も適切なものを、次のA～Eの中から一つ選べ。

- A 場      B 意味      C 物語      D 環境      E 関係

問7

22

以下の(い)～(は)の記述は本文の内容とどのような関係にあるか。説明として最も適切なものを、**選択肢A～H**の中から一つ選べ。

- (い) 椅子を「形」の特徴によってコンピュータに教えると「例外」が生じるし、岩のように椅子でないものを椅子として使うのは人間だけであるので、結局のところ教えることは不可能である。
- (ろ) 無限定な空間において、私たちは自分自身が含まれる周囲の環境という「場」をまず認識し、その認識の後で自身の身体を基準とする「自己」を認識していく。
- (は) 人工知能が自らの意思で「椅子に座る」には、人工知能が自分自身の身体を持った上で、自らの人生という物語を自身の置かれた場とともに創造し続けていかなければならない。

**選択肢**

- A (い) (ろ) (は) はすべて本文の内容と一致する。
- B (い) (ろ) は本文の内容と一致し、(は) は本文の内容と一致しない。
- C (い) (は) は本文の内容と一致し、(ろ) は本文の内容と一致しない。
- D (ろ) (は) は本文の内容と一致し、(い) は本文の内容と一致しない。
- E (い) は本文の内容と一致し、(ろ) (は) は本文の内容と一致しない。
- F (ろ) は本文の内容と一致し、(い) (は) は本文の内容と一致しない。

- G** (は)は本文の内容と一致し、(い)(ろ)は本文の内容と一致しない。
- H** (い)(ろ)(は)はすべて本文の内容と一致しない。