

# 慶大小論文



## 【添削課題】

出典：オリジナル問題

## 解答

## 【文章例①】

「物語」は多様な情報を時間軸に沿って意味の連鎖として組み合わせられて、人々の経験や行為を「意味あるもの」として世界に結びつける役割を担っている。ことばにより構成されるそれは、画像と比べれば時間軸という制約もあり情報量は乏しいが、かえって世界を全体として生き生きと感知できると筆者はいう。だが文字テキストの発明以降物語の意味の固定化が進み、本の氾濫は世界から人を遠ざけてしまった。そこで出現したのが、情報技術を用いた新たな文化コードであり、そこに、世界と人間の関係復活の可能性を見ようとするフルッサーの見解が紹介される。

では現実に情報技術は物語の復活に貢献し得るのか。以下に示すようにそれは困難だと私は思う。

現在パソコンの用途は主として三つある。まずビジネスや研究のためのデータ収集・処理用。次にインターネットなど通信用、三つめはゲームなどの娯楽用だ。これらは「物語」の復活に役立つだろうか。ビジネス等への活用は仕事の効率化や利益の拡大には十分貢献し得る。だがそれはより過酷な競争に人びとを誘い込む故に有機的な関係の分断を進めかねない。二つ目の電脳空間での自在な通信は関係の網を広げていくだろう。但しその多くは匿名的である。電脳ネットの拡大の要因は生身の自分を見せずに済むことにあるといわれる。だとしたらここに「物語」が生まれる素地は少ない。更にこの傾向はゲームにおいて顕著となる。物語の創造そのものをゲーム化したロールプレイングゲームにのめり込むとき、人はキャラクターに自らを託して物語を創る。そこでは確かに世界と自分は繋がり、行為の意味は明確だ。但しそれは虚構の世界での幻想の繋がりである。これが現実はどう反映されるのか。少年犯罪の増加に関連し、現実との落差の大きさが自分を見失う恐れを生むという指摘が想起される。

以上から見えるのは、現状では情報機器は「物語」の創造には繋がらないということだ。だがこれは「物語」のもつ現代的な可能性を否定するものでは必ずしもない。ゲームへの熱中や通信ネットの広がり、新しい「物語」を求める人びとの増大を意味するとも考えられるからだ。仮想世界の意味や問題が広く自覚されたとき、電腦言語に習熟した人たちは世界が共有する新たな「物語」を書くだろう。その可能性を信じたいが、そこに至るまでに超えねばならない問題はあまりに多い。

## 【文章例②】

物語は、認識と伝達の道具であることばや記号を使って、人間が生きていくための秩序だった世界を提供するものである。物語が文字に刻印されると世界に含まれる意味が一層明確になるが、文字テキストの氾濫が、世界と人間との乖離を生み、それを補うのが新しい文化コード（テクノコード）であると、課題文筆者は述べている。

現代社会の「物語」の状況は、課題文が述べているよりもさらに深刻なものではないか。実体的に存在していた共同体、国家そして階級から、家族・仲間・友人・恋人・夫婦にいたるまで、物語によって共有できる諸概念がごとごとく力を失っていった。これに対して登場したのが自己欲求であり、これにより、全体的なそして普遍化された物語は語られにくくなり、特殊化された地域的・個別的に形成された物語を語らざるを得なくなった。個々人の描く（見える）現実とは異なり、個々人の物語が互に通じなくなる。その原因でもあり結果でもあるのが「新しいテクノコード」への追求ではなかったか、と私は考える。

インターネット上の掲示板では、匿名の個人が（時には他人の名前を語って）ある人を貶める悪意にみちた「物語」をつくり、たれ流す。それは「火のないところに煙はたため」という論法でじわじわと広がっていく。また、声の大きい（発言力を持つ）人物やマスメディアが創った物語が、原子化された多元的現実感を持つはずの個人から「物語」を創る可能性と力を奪う。例えば、テレビの討論番組や報道番組の司会者やコメディネーターに、自身の考えがあまりなく権力に媚び風見鶏のようにふるまう人物を配置し、「面白おかしい」そして「こうあってほしい」物語をメディアが意図的につくり出す。自分達の意見とは反対の論者の発言を、大声でさえぎる無視しても平気な政治家や評論家達には、なぜか発言の機会が多い。それは視聴者個々人にとって「現実」を反映したものと認知される。

ここにおいて、課題文が言うような、「画像」が「きわめて多義的で豊かな意味をつくりだすこと」はできない。むしろ文字テキスト以外でも氾濫する情報の中で、テレビが用意してくれる「物語」にあわせて生きるほうが楽だし、より現実らしいという感覚をもつ

てしまった視聴者としての個人がいる。つまり自前の「物語」よりお仕着せの「物語」に満足してしまっている現代社会の個人のあり方に、私は「物語」の復活は期待できないと思う。

解説

1 設問要求

- ① 課題文を読解する。
- ② 「物語」についての筆者の見解をまとめる。
- ③ 「物語」がもつ現代的な可能性について論じる。
- ④ 一〇〇〇字以内でまとめる。

2 課題文の概要

① 導入部 (第①～⑧段落)

◆ 「ことばと知と物語の関係について」

(1) ことばと知

わたしたちはことばを用いて物事を知ったり伝えたりする。ことばによらない知識Ⅱ身体で覚える知識Ⅱ「暗黙知」もあるが、知識のかなりの部分がことばと結びついている。

(2) ことばと物語

ことばを用いた「物語」とは世界と人間を結びつけるときに使われる中心的なインターフェイスである。

(3) 知と物語

何かについて知っているとは、それについて「物語ることができ」ことだ。

◆ 「物語と人との関係」

- (1) 人間は原始時代から無数の物語を作りだしてきた。
- (2) 今日も日々新たな物語を生み出している。↓人は「ほとんど物語を呼吸しながら生きている」。

② 論点提示(第⑨段落) : 「物語とは何なのか」

③ 分析 : 「物語とは何なのか」の解明(第⑩〜⑰段落)

分析① : 物語の特徴その1 || 物語以外のことばの組みあわせ(科学的・政治的・経済的言説)との違い

- ・ 物語は単なることばの組みあわせ以上のものであり、科学や政治など他のあらゆる言説をも包摂し、結合し、わたしたちの根元的な世界モデル || 「自己」モデルの生成とも結びついている「基本的ソフトウェア || OS」のようなものだ。

分析② : 世界モデルと物語の形成について

- ・ 世界モデルは常に物語の組織化(メタ物語化)という形を取り形成されてきた。

例えば :

- (1) 最も古い物語による世界モデルの型 || 「神話」
- ・ 共同体の人々の経験や行為を「意味あるもの」として世界に結びつける役割を担う。
- (2) 神話の統合 ↓ 国家の誕生の過程と重なる
- (3) 神話の複合体 ↓ 普遍的で体系的な世界モデルの形成
- (4) (3)を文字に記録、固定化 ↓ 「歴史」(もともと Story = History)
- (5) ローカルな「歴史」の集積 ↓ ユニバーサルな「世界史」へと統合 || 近代の世界システムの始まり

分析③ : 人間の知覚と物語について

- ・ 物語とは、わたしたちが感じ、経験した多様な知覚データと他の知覚データとを時間軸に沿って意味の連鎖として結びつけていく技法・装置 ↓ 物語と人生とは同型的

分析④ : 物語の特徴その2 || 画像データとの違い

- ・ 物語は画像に比べ意味的には貧しくなっているが、より明確で限定された意味を伝えることができる || 情報量は減少し

ているが、より明確な世界イメージを作り出すことができる。

分析⑤…文字テキストの発明による、物語の意味の固定化の進行

・物語自体が自律的法則をもつ↓新しい「物語」のジャンル⇨「歴史学」「文学」の誕生

④ まとめ：フィルム・フルッサーの見解の紹介（第⑱～⑲段落）

◆文字テキストの誕生から科学的世界モデル成立までのプロセス

(1) 文字テキストの誕生は「魔術」から「歴史」への移行

(2) (1)の意味

・文字テキスト以前の多義的で豊穣ではあるが曖昧な文化コードから、事項を線の秩序に従い明確に配列し、それを固定する文化コードへの移行

(3) (1)(2)の結果（帰結）

・世界の意味が縮減

・普遍的で明確な世界モデルの獲得

◆文字テキストの変容

・一九世紀中頃以降文字テキスト（本）が氾濫し、世界を理解しやすくなるための文字テキストが、逆に人を世界から遠ざけてしまうという逆説的現象が発生↓文字テキストによる固定された情報が増えすぎたため、それらをうまく結びつけることができな

◆文字テキストに変わる新たな文化コード（テクノコード）の誕生

・具体例：写真・映画・蓄音機からはじまりコンピュータに至るテクノロジーの産物

◆フルッサーの主張

「新しい文化コード（テクノコード）はもはや文字テキストによっては世界を理解することができなくなってしまった人間が、世界との新しい関係を作り出すために生み出されたもの」

## 【課題文要旨】

ことは、何かを知り、伝えるための道具である。頭の中や経験の世界をことばに変換して人に伝える、そうした時の約束事にもことばが使われる。「物語」は、こうしたことばや記号の組み合わせ方の一つであると同時に、人間の根源的世界をモデル化するものである。つまり、人が生きていくための秩序だった世界を提供するものであるといえる。この過程を人類史の中で捉えるなら、「個人―共同体―国家―世界」と、よりメタ的な世界モデルを物語が形成することによって、歴史が作られることになる。物語が文字に刻印されるとそこに含まれる意味がより限定かつ明確になる。しかし、一九世紀以降、文字テキストの氾濫が世界と人間との乖離をもたらした。そのため、新しいテクノコードの台頭が求められた。

## 3 答案作成へのアプローチ

### ① 筆者の見解を理解し、まとめる。

君たちが考察・議論の対象としなければならないのは「現代社会」における『物語』のもつ可能性についてである。それを踏まえれば、「物語」とは何か、そしてそれがもつ可能性について筆者はどのように述べていたかを読み取り、まとめればよい。

課題文の概要で紹介したように筆者は「物語」を次のように捉えている。

- (1) 「物語」のつくられ方：わたしたちが感じ、経験したさまざまな知覚データを、ことばを用いてほかのさまざまな知覚データと時間軸に沿って結びつけていく（ことによつてつくられていく）。
- (2) 「物語」の機能・役割：
  - ・「物語」は（政治的・経済的言説など）ほかの言説を可能にする「基本的ソフトウェア＝OS」のようなもの。
  - ・「物語」は人々の経験や行為を「意味あるもの」として世界に結びつける役割を担う。
- (3) 「物語」の特性：時間軸に沿つての配置という制約を持つ「物語」は（多義的で豊かな意味を作り出せる画像と比べ）意味的には貧しくなつていく（還元的、縮約的である）が、情報を縮約することによつて、かえつて世界を全体としていきいきと感知することができる。

よって、基本的にはこの三点の内容をまとめていけばよい。

② 現代社会における「物語」のもつ可能性について論じる準備をする。

「物語」のもつ可能性について、どのような材料を用い、どう論じていくかについては、「現代社会において」という条件が示されている以外は指示はないので、かなり幅広い論述が可能である。ただし、課題文が付されていること及び前項①という条件があることに配慮した上で構想を練っていく必要があることはいうまでもないだろう。では、課題文からはどんなことを押さえ構想練り上げに活かせばよいのだろうか。ここでは、課題文の活用という観点から、論の構想の立て方を考えていく。

(1) 「物語」とは何なのかⅡ前項①の(1)(2)(3)で整理しまとめたことをふまえて論考を進める。

・「物語」についての解釈はさまざまだろうが、「物語についての筆者の見解をまとめ」という条件が付されている以上、それをふまえた上で論考に入らねばならない。これを無視し自分勝手な解釈での「物語論」を展開するのは条件違反と見なされる恐れがあるので十分注意しよう。

・①の(1)(2)(3)は論考のポイントとして活用も可能である。

例えば：

- ㊦ 現代社会における「物語」の状況を検証吟味していく際のポイントとして活用
- ㊧ 材料（問題）を分析していく際のポイント（分析の視点Ⅱ分け方）として活用
- ㊨ 材料選択のヒントとして活用
- ㊩ 自分の意見や提言を練っていく際のヒントとしても活用可能

……などなど

(2) 「現代」を捉えていく上で課題文を参考にする。

課題文では歴史の流れに沿って「物語」の推移（現実への影響或いは「物語」の機能の変容）が説明されている。特に最後の二段落で紹介されているフィルム・フルツサーの主張によれば、「現代」とは、「一九世紀中頃以降、文字テキストによる固定された情報が増えすぎたために、それをうまく結びつけることができなくなり、世界から人を遠ざけてしまうような現象」がおこ



り、これを克服すべく、文字テキストにかわるものとして「写真・映画・蓄音機からはじまりコンピュータにいたるテクノロジーを用いた新しい文化コード」が生み出されている時代ということになる。故に、論述において「現代」「現代社会」を規定していくとき少なくともこうした課題文の内容は参考にすべきだろう。即ち、情報機器の進展・普及が進んでいく時代として「現代」を見ていくことが必要であり、その上でそこに何を付していくのかは各自に委されるということになる。

(3) 自分の立場決定の参考にする。

課題文筆者の主張に対し、賛同或いは疑問など自分の捉え方に基づき立場を決めた上で、それを証明する方向で論を組み立てていく手法は文章資料付小論文作成の基本である。しかし、本問における課題文では、要求テーマについての課題文筆者の主張は明確には打ち出されていない（つまり、「物語」については論じられていても、「現代社会」における「物語の持つ可能性」については言及されていない）ため、どんなふう立場設定を行っていけばいいのか迷う人もいるだろう。だが、立場設定の対象を常に課題文筆者の主張内容にしなければならぬという掟はない。設問要求と課題文内容とを照らし合わせ、場合に応じ柔軟に対応していけばいいのである。例えば文章例では、課題文の最後に紹介されているフルツサーの主張に的を当て、立場と論点を設定しているが、もちろんこのほかのやり方も可能だろう。次の「論点設定」についての説明を参照し、各自工夫してみよう。

(4) 論点設定↓分析のヒントを得る。

論点とは論考を進めていく上での中心の間である。故にその設定によってその後の展開或いは問題解明の方向や深さが決まってくることになる。論考を深めていくためにはいくつもの疑問を提示しつなげていく作業が有効だ。だとしたら「論点」はそれに繋がるいくつもの間を紡ぎだしていけるようなものが望ましいということになる。また「問」を設定するということは論の書き手つまり君の問題意識が試されることでもある。こうしたことを考慮に入れて、課題文の内容から問題の核心に迫ることができる論（テーマへの切り込み方）を工夫していきたい。

例えば…

・現代／現代社会において「物語」は衰弱しているのか↓わたしたちは世界とのいきいきとしたふれあい、生の意味を見失い、断片的な生き方しかできなくなっているのか↓だとしたらそれはどんな事象や現象として現れているのか↓その原因は何な

のか、わたしたち自身に問題があるのか、それとも社会の作り方、制度や学問のあり方などに起因するのか↓その克服（新しい「物語」の創造や「物語」の復活）は可能なのか↓可能だとしたらそのためにわたしたちは何をすべきなのか、何ができるときののか↓……

・「物語」とは何なのか↓筆者がいうように基本的ソフトウェアだとしたら、かつてのような閉じられた共同体が消失した現代においてそれが担える範囲はどこまでなのか↓世界全体なのか、それともっと狭い範囲なのか↓質的にはどうなのか↓（これらを探るにはどうしたら↓どんな材料を用いどのように分析を進めればいいのか）↓現代において「物語」は何に對しただけ有効、あるいは無効なのか……

・パソコンなどの情報機器は、文字テキストとどんな点がどのように違うのか。あるいは共通点についてはどうか↓その違いと共通点は新たな物語を生み出すに役立つだろうか↓役立つとしたらそれはどうしてか、役立たないとしたら何が不足、あるいは問題なのか↓そうした限界や問題点は克服可能か、可能ならばどうすればいいのか↓……

……などなど

●  
メ  
モ  
●

## 【文章例①】

IとIIに共通しているのは、脳波制御や遺伝子操作といった科学技術の成果を使って、国民を統治するという考え方である。既存の法は基本的に事後対応型の体系であり、十全な統治という点では不完全である。そのため犯罪などを、その発生前に抑止・排除するといった革新的な考え方が必要である。その場合、国民の脳波や遺伝子をどういう方向に制御するかが問題だが、目指す方向は、国民を安全で安心な性格を持った人々にすることである。しかし、脳波制御や遺伝子操作によって人々の基本的人権は棄損されるし、システムの運用方法によっては世界が闘争状態に陥る危険性もある。脳波制御や遺伝子制御を使った国民統治方法には社会的な効果や効用も存在するが、同時に危険性や脆弱性も存在するという認識でもIとIIは共通している。

福島第一原子力発電所の爆発事故の政府発表やその後の原発関連の報道で見られるように、統治者やマスメディア経由で国民に届く情報は、統治者が国民に知らせたくないものを加工編集した結果であることが多い。しかし、政府のそうした姿勢が大きな問題になるかといえば、必ずしもそうとは限らない。なぜなら、人々の心の中には、それが自分に直接に関係のない場合には、「不都合な真実」から目をそらしておこうとする傾向が潜んでいるからである。真実の把握とは自分の眼で状況を見て自分の頭で状況を判断するという知的負荷を背負うことである。故に、そういう営為を苦手とする人たちは、統治者によって提供された情報にだけ依拠して生きることの方が楽である。その意味では情報操作による国家の統治は、知的負荷のない平穏な日常の持続という多くの国民の望む方向を支援しているともいえる。

一方、政府の情報操作やメディア操作は脳波制御や遺伝子操作の前段階とも位置づけられる行為で、その段階においてさえ国民の

知る権利や生命・健康・自由・財産の権利は相当に棄損されている。統治者の統治軸が、無害な国民の維持から国粹主義的で暴力的な国民の育成に転換すれば、国民はその方向に強引に誘導される。これは我々が二十世紀の前半に経験したことである。事実から目をそらすのではなく、事実を自ら把握するという行為の価値を認識する国民は多い。そういう国民の保護のためには「法による統治」が必須となる。脳波や遺伝子操作による統治システムは危険であり、また不要である。

## 【文章例②】

SF小説の古典が描いた未来国家像が進歩した科学技術と結びつくとも国民の脳波制御システムとなる。国民は犯罪的意志を抱かなくなるので、無政府共和の楽園が現出する。その先には法支配の自動運転がある。だがシステム故障が発生した場合は国民の精神が破壊される。これが「未来国家Ⅰ」の考え方である。「未来国家Ⅱ」によれば、人間の意識下の欲求や情念は、脳波制御による管理を破壊させるだけの非合理的な暴発力を持つ。国民の人間性を根源的などころから変革しようとするとも国民の遺伝子を操作する必要があるが、主権国家単位でこれが実行されると世界は闘争状態となる。ⅠとⅡで共通するのは、脳波制御や遺伝子操作によって安全・無害な国民の楽園が出現するように見えるが、そういう統治システムには危険性や脆弱性が内在するという考え方である。

経験的に観察される事象であるが、売上金額全体の八〇%は一〇〇銘柄の商品のうちの二〇銘柄が作り出すという「パレートの法則」が知られている。この法則に従えば、国民の場合は社会的価値の八〇%は全国民の二〇%が作り出すことになる。つまり、社会的効用をほとんど生まない人や負の価値（社会コスト）だけを生む人が数多く存在することになる。こういう社会的効用の低い人たちをあらかじめ選別した上で彼らに脳波・遺伝子操作を実施すれば、社会資本コストは効果的に削減され、無駄の少ない効率的な社会が実現されるであろう。

他方、オーウェルの『一九八四年』における「ビッグブラザー」と対比できるのは、『一九八四年』の題材を引き継いだ村上春樹の『1Q84』における「リトルピープル」である。「リトルピープル」は、人間の無意識の深いところに潜む恐ろしいものが人々の情念の非合理的な爆発を誘発する事態の暗喩として描かれており、権力や暴力装置による国民支配の比喩である「ビッグブラザー」とは対照的な存在となっている。たとえ高度な科学技術を用いた人間性の改造を加えるにせよ、より深い無意識から情念の反乱が誘われ、社会的効用の多寡に基づいて国民を選別するような統治方法はいずれ崩壊するだろう。国民統治が主権国家のレベルで実施されるか、それとも主権国家を超えた世界統一国家のレベルで実施されるかは関係がない。いずれにせよ反乱の対象となるのは、支配者層を頂点に置き

その下に制御される国民が暮らす、変わらない三角形の統治の構図であるからだ。

## 解説

### 1 設問要求の確認

設問は、「『未来国家Ⅰ』と『未来国家Ⅱ』に共通する考え方を簡潔にまとめた上で、それに対する擁護と批判の両方を展開しなさい」となっている。そのため、全体を通読する時点で、「未来国家Ⅰ」と「未来国家Ⅱ」で共通するものは何かをいうことを意識して読みたい。「擁護」と「批判」という相反する立場の論述がそれぞれ求められているので、各段落に目を通しながら、おのおの立場の論展開に関係しそうなところに印をつけていくとよい。

### 2 課題文の読解

「未来国家Ⅰ」と「未来国家Ⅱ」に共通する考え方や論点を頭の中で一度にまとめられたらよいが、ここでは焦らずに「未来国家Ⅰ」と「未来国家Ⅱ」の骨子をそれぞれ整理し、その後で共通部分をまとめることにしたい。課題文を一読した段階で、「未来国家Ⅰ」と「未来国家Ⅱ」に共通する考え方が〈脳波制御や遺伝子操作といった科学技術の成果を使った国民統治の新しいやり方〉であることは、すぐに察しがつく。同時に気がつくのは、「未来国家Ⅰ」と「未来国家Ⅱ」が、〈新しい統治方法がもつ社会的効果・社会的効用〉といった側面と、〈新しい統治方法を運用するときの難しさ・危険性・脆弱性〉といった側面の両方に言及している点である。

#### ① 「未来国家Ⅰ」の〈効果・効用〉と〈危険性・脆弱性〉

「未来国家Ⅰ」に登場する未来国家とは、国民の私生活から内面までを監視する機構を持ち、睡眠教育で国民を洗脳するような国家である。この考え方が進歩した科学技術と結びつくと、国民の脳波制御システムが出来上がる。「未来国家Ⅰ」の論点を「社会的効果・社会的効用」に関連するものと「システム運用時の危険性・脆弱性」に関連するものに区分して並べると次のようになる。

〔効果・効用〕

- ・国民は不埒な妄想や犯罪的意志を抱かなくなる。
- ↓刑法も警察も裁判所も刑務所も不要となり、無政府協和の楽園が現出する。
- ・人的不安要素を排除する上では、「ソフトウェアによる法支配の自動運転システム」というものも考えられる。
- ↓そうならば、人々は外的な強制のない状態で平和的に共存できる。

〔危険性・脆弱性〕

- ・国民全員を脳波制御システムの対象にすると、思考能力を持った統治者もいなくなってしまう。そのため少数の統治者を脳波制御システムの対象外とする必要がある。
- ↓その場合、彼らが社会にとって最大の危機要素となる。
- ・自動システムに故障が発生した場合、大量の人間が精神の大変調を来すかもしれない。
- ・人間の無意識下の欲求や情念は、脳波制御システムによる管理を壊滅させるだけの非合理的暴発力を持つ（「未来国家Ⅱ」内にみられる記述）。

② 「未来国家Ⅱ」の〈効果・効用〉と〈危険性・脆弱性〉

次に「未来国家Ⅱ」についても、「未来国家Ⅰ」と同様に、「社会的効果・社会的効用」と「システム運用時の危険性・脆弱性」で論点を整理してみる。後天的に人間性を改造する「未来国家Ⅰ」とは異なり、「未来国家Ⅱ」の国家は「もつと根源的な、深い人間性」に手を加えることで国民の統制を行う。すなわち発達した遺伝子工学による「生得的属性」の変革である。

〔効果・効用〕

- ・「暴力的」や「自尊心が強すぎる」など、社会の安全を脅かすような遺伝子、及びそういった遺伝子をもった個体は除去される。
- ・正義の規範を担う遺伝子、社会の安全を促進するタイプの遺伝子は培養され、人々に植えつけられる。

「危険性・脆弱性」

- ・主権国家単位でこの遺伝子政策が実行されると、世界は闘争状態となる。
- （他の国家の支配を狙い「自国民にはやさしく他国民には凶暴に」という遺伝子操作政策がそれぞれに採用されるため）
- ・危険を避けるためには、主権国家体制を超えた「人類の政治的再統合」の実現が必要（だが、複数の主権国家が単一の統合国家に置き換わっても、「支配層と被支配国民」という統治方法の本質における「危険性・脆弱性」は消えない）。

3 答案作成へのアプローチ

① 答案作成時の留意点と論点

まずは設問要求に従って、「共通する考え方」を整理しよう。

「未来国家Ⅰ」と「未来国家Ⅱ」に共通しているのは、〈脳波制御や遺伝子操作といった科学技術の成果を使って、国民を統治する〉という考え方である。既存の法は基本的に事後対応型の体系なので、十全な統治という点では不完全である。そのため犯罪などを、その発生前に抑止・排除するといった革新的な考え方が必要である。その場合、国民の脳波や遺伝子をどういう方向に制御するかという点に違いはあるが、目指す方向は、国民を安全・安心で無害な性格を持った人たちにすることで一致している。しかし、脳波制御や遺伝子操作によって人々の基本的人権は棄損されるし、システムの運用方法によっては世界が闘争状態に陥る危険性もある。つまり、〈脳波制御や遺伝子制御を使った国民統治方法には社会的な効果や効用も存在するが、同時に危険性や脆弱性も存在する〉という認識でも「未来国家Ⅰ」と「未来国家Ⅱ」は共通している。これらの点を説明すればよい。

次に、「擁護」と「批判」について考えていく。この段階で、個性的な訴求ポイントなどにこだわらなければ、次のような「擁護」と「批判」が展開できる。

「擁護」

既存の法体制では、事件・犯罪者への対応はどうしても事後的なものになってしまったため、安全で安心な国家を作りだし維持す



るには不適當である。根本から安全で安心な国家を維持するためには、法以外のより先進的な手段（脳波制御や遺伝子操作など）に人間の統治を委ねる必要がある。そうすれば国家への危険性は、危険性を持った人間の誕生以前に（あるいは誕生後も継続して）、国民がそれを自覚することなく、その芽を抑制・排除することができるという利点を持つ。

#### 〔批判〕

法は不完全であるとはいえ、法以外の手段（脳波制御や遺伝子操作など）に人間の統治を全面的に委ねてしまうと、人間の意思や感情は操作され人間性は一定の方向へ誘導される。そういう状況下で想定されている「統治される国民のあるべき姿」は、生命・健康・自由・財産の権利の十全な保全といった点が棄損された、非常に歪んだものとなる。また、そういう統治システムは（システムをひそかに運用するごく少数の統治者を前提とするにせよ、自動システムを想定するにせよ）、統治システムに内在する矛盾によって破綻する、あるいは主権国家間の闘争といった事態に陥る可能性が高い。以上によりこのような種類の統治方法は、法による統治の代替にはなり得ない。

#### ② 論述のストーリー展開の骨組みと訴求ポイントの設定

本文から読み取れる内容だけで解答することも可能だが、それだけでは論述が一般的で個性に欠ける。そのため、ストーリー展開に訴求ポイントを織り込みたい。訴求ポイントは、「個人的な経験」と「論述の軸となる視点」を組み合わせ作りた。なお、「個人的な経験」とは実体験だけでなく、読書経験や学習経験などを含んだ広いものを指す。

まず、「個人的な経験」である。「脳波制御」や「遺伝子操作」、あるいはもっと広い範囲で「国民へ伝達する情報の編集や操作」といった論点について、関連すると思われる自分自身の実体験や読書経験、学習した知識などをストーリー展開に組み入れたい。以下、身近な経験例をいくつか並べてみる。

#### (a) 政府の発表とマスメディアの報道内容

報道素材は前もって何らかの基準で選別・編集され、スクリーニングされた内容だけが読者や視聴者へと伝達されている。福島第一原子力発電所の爆発事故内容に関して、何が報道され何が報道されなかったかを思い出せばよい。TPP（環太平洋戦略

的経済連携協定)報道も似たような性格を持っている。政府は情報を選別発表する場合に「国民の皆さんを混乱させないように」という表現を使うが、その表現で、どういうタイプの読者や視聴者を好ましい国民と想定しているかは想像がつく。「取り扱いは簡単な無害な国民」である。

「未来国家Ⅰ」で述べられた脳波制御は、既に行われているこうした一般的な情報操作プロセスの延長線上にあるといえる。

(b) ビッグ(巨大)データ

今日私たちがPCやスマートフォンなどを使って、メールやSNSにて特に自覚なしに発信している情報には、個人や家族の購買記録、WEBサイトへのアクセス状況などがある。インターネットの発達で爆発的に増大した定型データや非定型データのかたまりをビッグ(巨大)データというが、こうしたビッグデータを超高速コンピュータで解析すれば、消費動向・市場動向の予測や特定、病気の予防措置、犯罪の防止対策などで効果が期待できる。

解析結果をもとに何らかの刺激情報や抑制情報を「対象者」や「候補者」に向けて発信するのであれば、その本質は「未来国家Ⅰ」や「未来国家Ⅱ」の脳波制御・遺伝子制御と変わらない。

(c) パレートの法則

家電製品や衣類、デパ地下弁当など、一〇〇銘柄の商品が店頭にある場合、売上金額全体の八〇%は、一〇〇銘柄のうちわずか二〇銘柄の商品が作り出している。これは経験的に観察される事象であり、「パレートの法則」あるいは「80/20ルール」と呼ばれている。主語を国民にすると、社会的価値の八〇%は国民の二〇%が作り出し、残りの八〇%の国民は社会的価値をほとんど生まないか、マイナスの社会的価値(社会費用)を発生させる。この区分法を遺伝子操作と組み合わせると「未来国家Ⅱ」で触れられていたような国民の選別制御となる。

(d) 『148Q』

「未来国家Ⅰ」ではジョージ・オーウェルの『一九八四年』が登場したが、近年ベストセラーになった長編小説に、『一九八四年』の題材を引き継いだ村上春樹の『1Q84』がある。『一九八四年』の「ビッグブラザー」が権力や暴力装置による国民支

配の比較的わかりやすい比喩だとすると、『1Q84』に現れる「リトルピープル」はそれとは対照的に、人間の無意識の深いところに潜む何か恐ろしいものが知らぬ間に人々を支配し始めるという事態の不気味な暗喩といえる。暗喩としての「リトルピープル」は「未来国家Ⅱ」の記述にある「人々の情念の非合理的な爆発」と重なっているかもしれない。

次に、「擁護」と「批判」の両方を展開する上で必要となる、「論述の軸となる視点」について考える。

「政府の情報操作」を論述の軸となる視点に据えると、その視点から「政府の発表とマスメディアの報道内容を素直に受け入れる」という受動的立場と、それとは逆の「さまざまな媒体情報や自分の知性・感性を使って状況の全体像を自ら把握する」という能動的立場の両面における論述が考えられる。

同様に、「人間性と社会的効用」を軸となる視点にすると、『多様な色彩をもった人間性』を社会的効用とは無関係にすべて肯定する」という立場と、『経済効率や社会効率と適切的な人間性』、つまり社会資本コストのかからない安全・安心な人間性へのみ価値がある」とする立場という、大きく位相の異なる二つの立場からの論述が可能である。

このように、「軸となる視点」を定めた上で様々な角度から検証していくと、「擁護」「批判」双方の要点が見えてくるだろう。今回の問題に限らず、小論文では設問の題材に関する「多角的な分析・検討」が求められる。その方法を、ぜひ身につけてほしい。

【文章例①】では、軸となる視点は「政府の情報操作」、個人的な経験は「政府の発表とマスメディア報道」を元に、「擁護」と「批判」という二つの立場を論述している。「共通する考え方のまとめ」は「2 課題文の読解」のものをほぼそのまま用いた。

【文章例②】では、軸となる視点は「人間性と社会的効用」、個人的な経験は「パレットの法則」と『1Q84』を元に「擁護」と「批判」を論述している。「共通する考え方のまとめ」は、【文章例①】とはやや記述の構成を変えた。