

小 論 文

注 意

- 1 「問題」は、問1から問2まであります。
- 2 検査時間は60分で、終わりは午前9時50分です。
- 3 声を出して読むはいけません。
- 4 答えはすべて解答用紙に記入し、解答用紙だけを提出しなさい。
- 5 答えに字数制限がある場合には、句読点や「 」などをそれぞれ一文字と数えます。また、書き出しや改行の際の空欄もそれぞれ一文字と数えます。
- 6 答えを直すときは、きれいに消してから、新しい答えを書きなさい。
- 7 受検番号を解答用紙の決められた欄に記入しなさい。

(6-町)

資料①②を読み、資料③を参考にし、後の問題に答えよ。なお、本文には、一部省略・修正した箇所がある。

〈資料①〉

将棋とは、静けさと沈黙のなかにある戦いだ。歴史的な偉業がかかった大一番でも、大観衆の歓声やさわめきとはまったく無縁の世界である。

新緑の信州。せせらぎと鳥のさえずりだけが聞える小さな和室で、20歳の藤井聡太新名人が誕生した。史上最年少記録を40年ぶりに塗り替え、2人目の七冠も合わせての達成だ。

藤井新名人は終局後、「持ち時間9時間(の対局)は初めてのことで、その中でじっくり考えて指すことができた」と述べた。こともなげだが、内実は並大抵のことではないだろう。

棋士2人は37センチ×33センチほどの小さな将棋盤を挟み、言葉を交わすことなく相対した。2日間にわたる長丁場で外部との連絡も絶たれる。1日目の対局が終わり翌朝の再開までの間もたったひとりで、黙って考え続ける。あえて考えない場面があるとしても、それも含めて自己との対話の時間といえるだろう。

ひとつの局面で平均約80通りの可能性があると言われる将棋において、次の一手を選ぶための長考はときに数時間に及ぶ。結果を誰のせいにもできない。棋士たちはそんな営みを日々繰り返し返している。一般の日常生活では縁のない、現代社会において異形の行いだ。

史上最年少名人の座を譲った谷川浩司十七世名人は、「最善の一手はたやすく発見できるものではない、ということをも十分に分かっている」のが藤井さんの強さだと書いている。

新名人本人も、過去にこう発言した。「将棋は一人で考えて指す孤独な闘いですけれども、それを例えば合議制でやったら強くなるかというところ、たぶんそういっているのではないんです。一人で考え抜いたからこそできることも、やはり多いと感じます」

沈黙思考が独善に陥らないのは、将棋自体が相手との対話だからでもあるだろう。今回も、19年間タイトル保持を続けた渡辺明前名人との盤上の会話があってこそその名勝負だった。

SNS上では反射的に発せられる言葉が四六時中飛び交い、動画は早送り再生され、生成AIが考え事まで大幅に代行してくれる時代である。「最

善の一手」を求めてひとり黙して考え続けてきた棋士たちに、学ぶべきことがあるのではないか。

「口ナ禍で人に会うことが減り、なにげない雑談や議論の大切さに注目が集まった。しかし一方で、最後は自分で考えて決めるといつ自覚を手放さないうちもまた重要だろう。ひとりじっくりと考える時間を持ち、相手が考える時間も受け入れる。活気ある日々を取り戻しつつある今、沈黙の意義にあらためて思いをさせてみたい。」

(2023年6月3日 朝日新聞社 社説『藤井新名人 棋士たちの沈黙に学ぶ』)

(注) ○異形……普通と違った怪しいすがた

○合議制……二人以上の人が相談して意思を決める制度

○四六時中……始終常に

〈資料②〉

これまでの知的活動の中心は、記憶と再生にあった。それでは「グライダー人間が多くなるのも当然である。学校は、すでにのべたように、グライダー訓練所であるのをすくも恥じる」ところがない。むしろ、それを誇りにしてきた。社会もそれを怪しむことをしなかった。

記憶は人間にしかできない。大事なことを覚えておいて、必要なときに、思い出し、引き出してくるというのは、ただ人間のみでできることである。ずっとそう考えられてきた。その能力をすくも多くもっているのは、優秀な人間とされた。教育機関が、そういう人間の育成に力を注ぐのは当然の責務である。

「これまでは、これに対して、深く考える必要がなかった。疑問を投げかけるものがなかったからである。ところが、「二」数十年来、しだいに大きく、記憶と再生の人的価値がゆらぎ始めた。

「コンピューター」という機械が出現したからである。コンピューターがその名の示すように計算をするだけなら、それほど、おどろくこともない。「コンピューターは計算機の殻を脱皮すると、すくもすがすがしく人間頭脳の働きに近づき出した。」

そのうちで、すでに確立しているのが、記憶と再生の機能である。これまで人間にしかできないとはかり思われていたことを、コンピューターがどんどんいとも簡単に片付けてしまう。人間なら何十人、何百人もかかるような仕事を一台でこなしてしまつて目の当たり見せつけられて、人間ははじめのうち「舌を巻いて感嘆していられた。」

やがて感心ばかりしていらなくなり出したのである。人間とは、なんなのか、という反省が少しずつ芽生えてきた。われわれは、これまでいつしようにんめいに勉強して、コンピューターのようになることを目指していたのであるか。しかも、記憶、再生とも、人間は、とてもコンピューターにかなわない。

本物のコンピューターとしてみれば欠陥があるが、人間コンピューターは、電源はいらぬし、どこへでも自分の足で移動できるという点で自らを慰めることもできるであろう。

きわめて優秀な記憶再生の装置がつくられることになって、不完全な装置を頭の中へ組み込もうとしてきた。これまでの人間教育が急に間の抜けたものに見え出してきた。学校はコンピューター人間を育ててきた。しかもそれは機械に負けてしまつコンピューター人間である。機械が人間を排除するのは歴史の必然である。現代は新しい機械の挑戦を受けるといふ問題に直面しているのに、お互いそれほどの危機感をいだいていない。きのうまでのことがきよも続き、きのうのことは明日もその通りは「ぶである」といふ「楽天的保守主義」が目くらんでいるためである。

人間は機械を発明して、これに労働を肩代わりさせてきた。機械は召使いで、人間が思うように使いこなす。そう考えることもできるけれども、逆から見ると、人間は自分の作り出した機械に仕事を奪われる歴史をくりかえしてきたと見ることもできる。ただ便利になったと言って喜んではいられない。「これまでの歴史でもっとも顕著な事例は、産業革命である。それまで人力で行われていた工場作業が、馬力をもった機械によってとってかわられた。それによって、工場の主役は人間から機械に移った。人間は機械を操作するにすぎない。実際にものをこしらえるのは、機械である。」

機械に仕事を奪われた人間は、機械には手の出ない事務所の中に主要な働き場所を見つけて、サラリーマンが生れた。事務のできるのは人間だけである。その事務が複雑になるにつれて、おびただしい事務員が必要になった。

産業革命は、機械が工場から大量の人間を追い出した変化であった。人間らしい仕事を求めて、人々は事務所へ立てこもった。「二」は機械は足をふみ入れることができない。聖域である。この状態が西欧においては二百年続いたのである。

コンピューターの登場で、この聖域はあえなく崩れようとしている。機械が素晴らしい事務能力をもっている。人間は何かというと不平を言っが、コンピューターは文句を言わない。労働基準法にしばられることもないから、不眠不休も可能である。泰平の夢になれてきたサラリーマンは思いもかけぬ強敵の出現に、もっとおどろかなくてはならないはずだ。

機械と人間の競争は、新しい機械の出現によって、機械的な性格をあらわにする人間の負けに終わるのである。コンピューターは、われわれの頭がかなりコンピューター的であったことを思い知らせた。しかも、人間の方がコンピューターよりもはるかに、能力が劣っていると来ている。

これでは、社会的に自然淘汰の法則を受けないではいられない。機械的人間は早晩、コンピューターに席を明け渡さなくてはならなくなる。産業革命を考えたも、この予想はまずひっくりかえることはあるまい。

これまでの学校教育は、記憶と再生を中心とした知的訓練を行ってきた。コンピューターがなかったからこそ、コンピューター的人間が社会で有用であった。記憶と再生がほとんど教育のすべてであるかのようになってきているのを、おかしいと言っ人はまれであった。コンピューターの普及が始まっている現在においては、この教育観は根本から検討されなくてはならないはずである。学校だけの問題ではない。ひとりひとりの頭のはたらきをどう考えるか。思考とは何か。機械的「人間的」概念の再規定など、重要な課題がいくつでもある。

この本が、知ること、よしも、考えることに、重点をおいてきているのも、知る活動の中には、「機械的」側面が大きく、それだけ、「人間的」性格に問題をはらんでいるとする考え方に立っているからである。

いちはやくコンピューターの普及を見たアメリカで、創造性の開発がやかましく言われ出したのは偶然ではない。人間が、真に人間らしくあるためには、機械の手の出ない、あるいは、出しにくいことができるようになってはならない。創造性こそ、そのもつとも大きなものである。

しかし、これまで、グライダー訓練を専門にしてきた学校に、かけ声だけで、飛行機を「しらせられるようになるわけがない。はたして創造性が教えられるものか」とかすら疑問である。

ただ、これからの人間は、機械やコンピューターのできない仕事をどれくらいよくできるかによって、社会的有用性に違いが出てくることはつきりしている。どういついことが機械にはできないのか。それを見極めるには多少の時間を要する。創造性といった抽象的な概念をふりまわすだけではしかたがない。

い。

本当の人間を育てる教育ということ自体が、創造的である。教室で教えるだけではない。赤ん坊にも「ころをつけるなど」というのは、最高度に創造的である。つよいスポーツ選手を育てあげるコーチも創造的でなくてはならない。芸術や学問が創造的であるのはもちろんである。セールスや商売もコンピューターではできないところが多い。その要素が多ければ多いほど創造的であるといつ。

人間らしく生きて行くことは、人間にしかできない、という点で、すべて創造的、独創的である。コンピューターがあらわれて、これからの人間はどう変化して行くであろうか。それを洞察するのは人間でなくてはできない。これこそまさに創造的思考である。

(外山 滋比古『思考の整理学』)

(注) ○グライダー人間……………受動的に知識を得る者

○楽天的保守主義……………物事をうまくゆくものと考え、旧来の伝統・慣習・考え方などを尊重して、急激な改革を好まない主義

○概念……………個々の事物から共通の性質や一般的性質を抽出して作られる表象のこと。

○社会的有用性……………社会にとって役立つ要素、性質が含まれるといふこと

○洞察……………物事を観察して、その本質や奥底にあるもの見抜くこと

〈資料③〉

1. AIが得意なことと苦手なこと(ソリッドシード株式会社のWebサイトより作成)

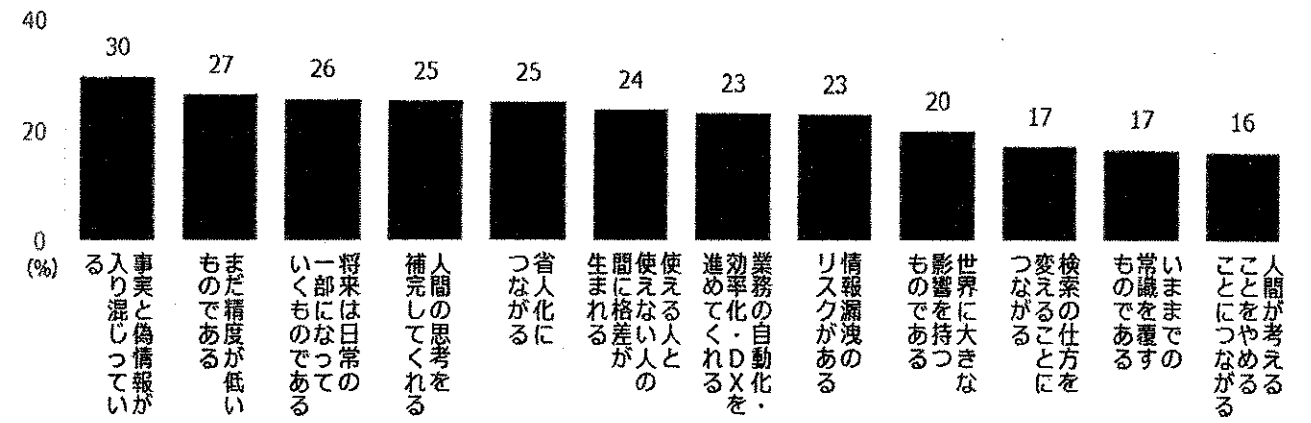
[得意なこと]

- ・数値化されていることを推論する
- ・厳格なルールにおける判定機能
- ・インプットしたデータに基づいた単純作業

[苦手なこと]

- ・気持ちを汲み取る
- ・少ないデータで推論する
- ・合理的でない判断を下す

2. 生成AIのイメージに関するアンケート調査(クロス・マーケティング社実施)



(注) ODX IT技術で、人間の生活を便利に豊かにしていくこと。
 ○省人化 業務を見直して無駄な工程を削減し、人員を減少させること。

問題

問1

資料①の傍線部「沈黙思考が独善に陥らないのは、将棋自体が相手との対話だからでもあるだろう」とについてその理由を100字以内で答えなさい。

問2

「これからの時代にコンピューターやAIなどの機械と人間が、互いの強みや特徴を生かして共存するために、大切なことは何ですか。また、それをふまえて、高校生活をどのように送りたいか、活動する場面などを想定して、400字以内で答えなさい。」

