

2021（令和3）年度

3月3日〔○〕

国語

注意

- 1 開始の合図があるまでは、開かないこと。試験時間は、六十分である。
- 2 問題は声を出して読まないこと。
- 3 問題用紙は二十八ページ、、の二題から成っている。
- 4 問題用紙および解答用紙に、落丁、乱丁、汚損あるいは印刷不鮮明の箇所などがある場合は、手をあげて監督者に申し出ること。ただし、**内容に関する質問は受けつけない。**
- 5 解答は必ず鉛筆を使用し、解答用紙に記入すること。
- 6 解答はすべてマーク式の解答欄①②…を丁寧に塗って解答すること。
- 7 訂正箇所は、消しゴムで完全に消すこと。
- 8 解答に関係のない符号（?レなど）や文字は記入しないこと。
- 9 解答用紙を折ったり、汚したりしないこと。

一 次の文章を読んで、後の問に答えなさい。

「ナッジ」は「軽く肘でつつく」という意味の英語である。ノーベル経済学賞受賞者のリチャード・セイラーは、ナッジを「選択を禁じること、経済的なインセンティブを大きく変えることもなく、人々の行動を予測可能な形で変える選択<sup>注1</sup>アーキテクチャーのあらゆる要素を意味する」と定義している。

一般的に、人々の行動を変えようとするとき、法的な規制で罰則を設けて、特定の行動を禁止して選択の自由そのものを奪うか、税や補助金を創設して、金銭的なインセンティブを使うことが多い。もう一つの手段は、教育によって人々の価値観そのものを変更することである。しかし、教育を通じた価値観の形成は、短期的な効果を大きく期待できるものではないし、義務教育年齢の子どもに対しては有効な手段であるかもしれないが、それ以外の年齢層には必ずしも有効な手法ではない。

行動経済学的手段を用いて、選択の自由を確保しながら、金銭的なインセンティブを用いないで、行動変容を引き起こすことがナッジである。大きなコストをかけないとそのような政策的誘導から簡単には逃れることができないのであれば、その誘導はナッジとは呼べない。ナッジは命令ではないのである。例えば、カフェテリアで果物を目の高さに置いて、果物のセツシユ<sup>(ア)</sup>を促進することはナッジである。しかし、健康促進のためにジャンクフードをカフェテリアに置くことを禁止するのはナッジではない。

ナッジは、行動経済学的知見を使うことで人々の行動をよりよいものにするように誘導するものである。一方、行動経済学的知見を用いて、人々の行動を自分の私利私欲のために促したり、よりよい行動をさせないようにしたりすることは、ナッジではなく、スラッジと呼ばれている。スラッジとはもともと、ヘドロや汚泥を意味する英語である。

例えば、ネットで買った物をした際に、宣伝メールの送付があらかじめ選択されていて、その解除が難しい場合は、ナッジではなくスラッジである。商品を購入した際に割引がもらえらるといふキャンペーンで、領収書や商品番号を書類に記入して郵送する必要が有るようなものもスラッジである。社会ホシヨウ<sup>(イ)</sup>の受給手続きが必要以上に面倒になっているのもスラッジである。

うまくナッジを設計することができれば、私たち自身の意思決定はよりよいものになる。<sup>注3</sup> 現在バイアスが理由で仕事を先延ばしする傾向がある人なら、先延ばしすること自体を面倒にするナッジを作ればよい。定時の仕事をのんびりしてしまい、深夜残業しがちな人であれば、深夜残業を原則禁止し、早朝勤務を選べるようにするのは一案だ。残業をするという選択の自由を確保しながら、早朝に残業するという面倒を増やすことで、先延ばし行動を抑制できる。

どうすれば、よいナッジを設計することができるだろうか。OECD（経済協力開発機構）<sup>注4</sup> や行動洞察チームが、ナッジの設計のプロセスフローを提案している。どれも基本的に同じような構造でなりたっている。OECDのBASICという提案は、人々の行動（Behaviour）を見て、行動経済学的に分析（Analysis）し、ナッジの戦略（Strategy）を立て、実際にナッジによる介入（Intervention）をしてみて、変化（Change）を計測するというものである。

ideas42とこの組織が提案している5段階のプロセスは、問題を定義し、<sup>（あ）</sup>処方箋を考え、ナッジを設計し、その効果をテストした上で、大規模に実施するというものだ。行動洞察チームは、ナッジをテストし、その効果を検証した上で、政策に適用するという3段階のものを提案している。基本的には、課題となっている問題の背景を行動経済的に考えて、ナッジを考案し、テストするというプロセスである。

もう少し具体的にそのプロセスを考えてみよう。最初にすべきことは、意思決定のプロセスを図式化することである。意思決定のプロセスを理解し、それにかかわる行動経済学的なバイアスとその影響を推測する。そして、それに対応したナッジの候補を選び、技術的な制約の中で実施可能なものを決める。その際に、意思決定の上位にかかわるナッジを優先し、効果を検証する。

まず、意思決定のプロセスを考える。第一に検討すべきことは、対象とする意思決定の特徴である。その意思決定は、意思決定をしている人にとって重要なことと意識されているものなのか、それとも本人がほとんど無意識に行っているものなのかを検討すべきだ。ある行動が本人にとって望ましくないもので、本人も改善したいと思っているとしよう。このとき、本人にとってそれが重要な意思決定で、よく考えられた上で行われる場合を考える。《 a 》

本人の行動が望ましいものでないとすれば、その意思決定の重要性を本人が理解しているのに、なんらかのバイアスによって望ましくない意思決定をしているかもしれない。あるいは、正しい意思決定をしていて、本人はその意思決定と I な行動をしたいと思っているのに、実際の行動が意図したものと異なっているということになる。一方、望ましくない行動があまり考えずに意思決定がされていることによって引き起こされているのであれば、本人に問題の重要性を気づかせることが第一歩になる。《 b 》

つぎに、その意思決定が行われるのはどのようなタイミングであるかを考える。そして、意思決定そのものを、本人が能動的に行っているのか、受動的で自動的に行っているのかということも考える必要がある。

意思決定をする際には、何種類の選択肢があるのだろうか。 II な意思表示をしないでも選択したことになるデフ

ォルトの選択肢は存在しているのだろうか。本人が選択したことに対し結果をフィードバックすることは可能だろうか。その行動をするインセンティブは金銭的なものだろうか、それとも非金銭的なものだろうか。望ましい行動ができないのは、金銭的コストがかかっているからだろうか。それとも心理的コストがかかっているからなのだろうか。

そのつぎに検討すべきことは、意思決定をする人がどのような情報を手にしているかを考えることだ。どのような知識や助言があれば、意思決定ができるのだろうか。本人には、どのような情報や知識が与えられているのだろうか。それは、文書情報なのか、視覚情報なのか、それとも口頭で与えられた情報なのか。どのような順番で情報が与えられているのだろうか。

さらに、意思決定をする人の心理的状況はどうだろうか。よい意思決定をした場合、その利得はすぐにやってくるのか、それとも遅れてやってくるのか。もし遅れてやってくる場合には、現在バイアスで先送りしてしまう可能性が高くなり、よい行動や習慣を学習して自然に身に付けるチャンスが少なくなる。

意思決定は、本人が感情的になっているときになされることが多いのだろうか。例えば、医療における意思決定の多くは本人が感情的になっているときに行われることが多い。子どもが生まれた際や親が死亡した際に行う意思決定は、それぞれ異なる感情のもとで行われる。

意思決定の中には、それほどエネルギーを使わなくてもよいものもあれば、強い意思力や自制心を必要とするものもある。仮に、意思力が強くないとよい意思決定ができないにもかかわらず、意思力や自制心が弱っている際に意思決定をしてしまうということがあれば、よい意思決定ができないだろう。《 c 》

意思決定が行われる環境についても考える必要がある。その意思決定は、本人一人で行われるタイプのものか、それとも他の人が見ているような状況で行われるものだろうか。メディアでの報道や専門家の意見によって意思決定が影響される可能性があるのだろうか。それとも、意思決定は周囲の人の行動に影響されるタイプなのか。意思決定が本人の自発的な申し込みを必要とするようなものだった場合に、本人に申し込みさせること自体に困難がないだろうか。このように意思決定の特徴を整理していくのである。《 d 》

**B** ナッジの設計において一番重要なのは、本人自身が自分の行動変容を強く願っているのか、それとも、本人があまり気にしていなかったことを気づかせて行動変容を起こさせるのか、どちらのパターンなのかを見極めることである（表2-1）。

もし、前者であれば、現在バイアスや自制心の不足が原因となる場合が多い。つまり、もともと理想の行動と現実の行動の間にギャップがあるところに原因がある場合である。この場合には、行動変容を起こしたい相手に対し、コミットメント手段を提供したり、自制心を高めたりするようなナッジが有効になる。

もともと理想的な行動をとりたいと本人が望んでいたなら、コミットメント手段を提供するだけで、彼らはその手段を選ぶようになるはずだ。貯蓄を増やしたいということであれば、給与からの天引き貯金制度やクレジットカードの上限額設定の選択肢を提供することがこのタイプのナッジである。体重を減らすために、毎日運動することをコミットし、運動しない日があれば1日あたりいくらかのお金を支払うというコミットメントは、運動によって体重を減らしたいという人には、とても有効なナッジである。しかし、このコミットメント手段は、本人が特に望んでいない行動を健康のために促進するという場合には、使うことはできない。《 e 》

また、行動変容を意識的に行わせるのか、無意識的に行わせるのかによってもナッジの作成方針は変わってくる。本人自身

が行動変容を起こしたいと思っても、コミットメント手段を新たに取ること自体も現状維持バイアスのために難しいとい  
うのであれば、デフォルト設定を変更することが有効になる。本人が **II** な意思表示をしない場合は、コミットメン  
ト手段を利用することに同意したとみなして、それを利用したくなければ簡単に利用を中断することができるようになれば  
いい。

代表的な例に、臓器提供の意思表示がある。日本人の <sup>41.9</sup> % の人たちは、「脳死と判定されれば、(どちらかと言うと) 臓器を  
提供したい」と考えている(2017年「臓器移植に関する世論調査」内閣府)。それにもかかわらず、実際に提供意思を記  
入している人の割合は、「提供しない」がデフォルトで、提供したい場合に意思表示をする必要がある日本のような国々では  
10%前後と低くなっている。逆に「提供する」がデフォルトになっているフランスのような国々では100%に迫る水準であ  
る。

一方、 **III** な行動を活性化したいという場合には、人々がもとも気にしていない行動について変容させる必要が  
ある。もともと人々はそのような行動を意識していないため、自分から望んで、その行動を変えるためのナッジを設定するこ  
とはない。この場合、政府などの外的な主体がナッジを設定する必要がある、それが有効だと考えられている。

一方で、人々の意識を喚起するような手法として、損失回避を使ったり、社会規範に訴えたりといったナッジによる情報提  
供がある。また、人々に無意識のまま行動を変容させる手法もある。ゴミの不法投棄を減らしたい場合、「ゴミの不法投棄を  
やめましょう！」という標識を設置することは、外的強制を使った意識的なナッジである。道路にゴミ箱まで足跡の絵を描く  
ことでゴミ箱への移動を誘発したり、不法投棄が多い場所にお地藏さんや鳥居を設置することで神聖な場所にゴミを捨てない  
ようにさせたりするのは無意識的なナッジである。

「ゴミの不法投棄をやめましょう！」や「喫煙場所以外での喫煙は条例違反です」というような意識的なナッジは、既にそ  
れを知った上で違法行為をしている人にはあまり効果がないかも知れない。また、そのような標識そのものに注意を向け  
ない可能性もある。その場合には、ゴミ箱までの足跡や喫煙場所までの矢印を地面に描いておく方が、人は無意識にそれに従う傾

向がある。

D ナッジを選ぶためには、上述のように意思決定の状況を分析して、どのような行動経済学的なボトルネックがあるのかを分析する必要がある。<sup>注7</sup>

(大竹文雄『行動経済学の使い方』による)

注 1 インセンティブ——目標達成のための刺激、誘因。

2 アーキテクチャー——システムの設計思想、およびその設計思想に基づいて構築されたシステムの構造。

3 現在バイアス——現在に近い時点の選択において目先の利益を優先してしまうこと。一週間後に仕事の締め切りを設定することはできても、今日は仕事より遊びを優先してしまうような傾向をいう。

4 行動洞察チーム——二〇一〇年にイギリス政府により設立（後に有限会社化）された行動経済学を研究する組織。

5 デフォルト——規定値、あらかじめ設定済みの条件。

6 コミットメント——一般的には「公約、責任」といった意味だが、ここでは、行動変容を起こしたい人が、自分の将来の行動にあらかじめ制約をかけること。

7 ボトルネック——物事の進行や達成の妨害となる存在。

問一 傍線部(ア)・(イ)のカタカナを漢字に改めた場合、それと同じ漢字を含む選択肢を次の各群の中からそれぞれ一つずつ選び、その番号を答えなさい。

(ア) セツシユ

- 1 広い範囲をホウセツする
- 2 ブンセツで区切つて読む
- 3 技のコウセツが問われる
- 4 敗戦のセツジヨクを期する
- 5 隣家の様子をセツシユする

(イ) ホシヨウ

- 1 原本とシヨウゴウする
- 2 シヨウジを張り替える
- 3 実権をシヨウアクする
- 4 論文をシヨウロクする
- 5 他人をチュウシヨウする

問二 傍線部(あ)・(い)の語句の本文中の意味として最も適当なものを次の選択肢の中からそれぞれ一つずつ選び、その番号を答えなさい。

(あ) 処方箋

- 1 問題の根本原因
- 2 原資の配分割合
- 3 作用とその影響
- 4 具体的な対応策
- 5 専門的な指示書

(い) フィードバック

- 1 有益な形で還元する
- 2 良い方向に引き寄せる
- 3 原因に反映させる
- 4 提供し充足させる
- 5 全てを元通りにする

問三 空欄

I

III

に入る語として最も適当なものを次の選択肢の中からそれぞれ一つずつ選び、その番号

を答えなさい。なお、一つの語は一回しか用いてはならず、二つある

II

には同じ語が入る。

- |   |            |   |     |   |     |
|---|------------|---|-----|---|-----|
| 1 | 教条的あるいは一方的 | 2 | 整合的 | 3 | 帰納的 |
| 4 | 理想的あるいは規範的 | 5 | 人工的 | 6 | 規則的 |
| 7 | 利他的で犠牲的    | 8 | 明示的 | 9 | 再帰的 |

問四 本文中の《 a 》《 》《 e 》のうち、次の一文を入れる箇所として最も適当なものを次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

あるいは、無意識に訴えかけるようなナッジが有効かもしれない。

- 1 《 a 》  
2 《 b 》  
3 《 c 》  
4 《 d 》  
5 《 e 》

問五 傍線部 A どれも基本的に同じような構造でなりたっているところがあるが、それはどのような構造か。その説明として最も適当なものを次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- 1 問題を分析し行動に直接的に介入した後、結果を計測して、ナツジの戦略をたてるという構造
- 2 ナツジの戦略を立ててから、人間の行動を分析し、政策として実行に移すという構造
- 3 人間の行動を観察し方策上の問題点を洗い出し、それを修正したナツジを立てていくという構造
- 4 事前に望ましいナツジを策定し、問題を分析した上で、改善を促していくという構造
- 5 問題の背景を行動経済学的に解析してナツジを考案・テストし、実施していくという構造

問六 傍線部 B ナッジの設計において一番重要なのは、……どちらのパターンなのかを見極めることである(表2-1)と

あるが、以下はその表2-1である。図中の空欄部【 i 】、【 iii 】に入る表現として最も適当なものを次の選択肢の中からそれぞれ一つずつ選び、その番号を答えなさい。

表2-1 目的別のナッジの種類

自制心		望ましい行為		
内的活性化	外的活性化	外的活性化		
ーピスを事前に予約 飲酒運転を避けるために送迎サ	ii	税制を簡素化し、納税促進 ゴミの投棄をしないように標識 を設置		意識的
iii	不健康な食品を手の届きにくい ところに陳列	i	多くの人がリサイクル活動をし ていると広報	無意識的

- 1 お金を別勘定に入れて無駄遣いを防止
- 2 ゲーム機を入学試験の終了まで自分で鍵付きの箱に収納
- 3 自動車の省エネ運転を促進するために燃費計をダッシュボードに設置\*
- 4 スピード抑制のために錯視を利用した段差を表示

\*ダッシュボード……自動車の前席前面にある、速度計や燃費計などがある部分

問七 傍線部C 人々がもともと気にしていない行動について変容させるとあるが、その具体例として最も適当なものを次の

選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- 1 駅利用者の歩行スピードが遅いので、音楽を流して歩速を早め、より多くの乗客を短時間でさばき、単位時間あたりの収益の向上を目指す
- 2 同居人の寝言が声も大きく煩わしいので、本人が寝ている間にそれをレコーダーに録音し、翌朝本人が目覚めたときにそれを聞かせる
- 3 込み合った電車内ではドア付近に立つ人が多く乗降しにくいので、その付近の床とドアに黄色でゼブラマーク（筋状のペイント）を施す
- 4 本人だけは気に入っている変わったデザインの服がどう見ても似合っておらずかわいそうなので、匿名の手紙でそつとその旨を伝える
- 5 スーパーマーケットで購入した魚や肉のトレーを店内で捨てられると廃棄費用がかさむので、店での使用済みトレーの回収を有料にする

問八 傍線部 D ナッジを選ぶためには、上述のように意思決定の状況を分析して、どのような行動経済学的なポトルネック

があるかを分析する必要があるとあるが、本文で述べられた「ポトルネック」と、それに対応する「ナッジ」の説明として適当でないものを、次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- 1 自分の行動の問題点を知っているのにそれが変容できない人に対し、現実の行動に制約をかける手段を提示する
- 2 なすべき行動を理解しその意思・意欲ともに明確な人には、取るべき行動の規定値を設定したり変更したりする
- 3 自分の行為が望ましくないと知った上でその行為をしている人が、無意識に行動を変容するような施策を行う
- 4 すべきでない行動を改めたいと思いつながら無意識に行っている人に対し、その意思決定の問題点を認識させる
- 5 物事の決定や実行を先送りしがちな人に、行動変容の良好な結果をできるだけ早く本人が実感できるようにする

問九 本文の内容と合致するものを、次の選択肢の中から二つを選び、その番号を答えなさい。

- 1 ナツジとは、行動経済学的手段を用いて、選択の自由を確保しながら、行動変容を引き起こすことであり、法律により無意識のうちに行動を誘導していくのもその一つ的手段と言える
- 2 ナツジの設計にあたっては、当該問題の背景の認識が重要だが、真つ先に行うべきは、行動変容を行う本人の意思決定がどのようになされているのかを検討することである
- 3 何らかの意思決定がなされる場合、本人が感情的になっていることがままあるが、そういった場合にナツジを考案するには、まずその意思決定が行われる環境について考察しなくてはいけない
- 4 行動変容につながる意思決定に際しては情報が重要な意味を持つので、質的に良質であることはもちろんのこと、文書・視覚・音声などあらゆる形式の情報も多く提供することが望ましい
- 5 望ましいと自覚している行動と競合的な行動が存在するために目的の行動ができない場合、損失回避や社会規範を用いたり、政府や組織が外的なナツジを設定したりしてもあまり効果はない
- 6 適切なナツジの選択には、ポトルネックの特徴を明らかにし、それを引き起こしている行動経済学的特性に応じ、コストをかけても政策的誘導から逃れることができないようにしていけばよい

## 二

次の文章を読んで、後の問に答えなさい。

異文化にとってメディアは敵とみなされている。映画、レコード、グラビア雑誌に続いて、ラジオが世界的な規模で普及しはじめた一九二〇年代は、たしかに、民俗学的な異文化調査にとっても、大きな転機だった。以後、テレビがさらにその傾向を加速する。

マイノリティの言語・風俗・習慣といった強度の異文化でなくても、われわれの身近なところで、たとえば方言が、ラジオとテレビの浸透に比例してその強度を失っていったことは誰でもが気づいている。メディアのなかでもとりわけ電子メディアは異文化を均質化し、破壊する——と考えられている。

しかし、それは、電子メディアの種類と使いかたによるのではないか？ すべての電子メディアが異文化を壊すのではなく、逆に異文化を活気づけるような電子メディアもあるのではないか？

異文化の敵としての電子メディアは、マスメディアである。つまり同じ情報をすべての地域に——国全体からさらには地球全体に——同じように浸透させることを目指すメディア、一九二〇年代のラジオにおいてグローバル・モデルが提示されたメディアである。

いま、この「マス」(大衆/塊)志向のメディアが終わりつつある。時代は、「ポストマスメディアティック」(フェリック・ス・ガタリの言葉)の I に入っている。広く(ブロード)散布する(キャスト)メディアから、ナローキャストのメディアに移行し、多チャンネルのケーブルやハンディで龐大な選択肢のあるCDやビデオのパッケージ・メディア、そして好きなきにアクセスし、好きな情報を選択できるインターネットのようなストリーミング・データベースが「放送」(ブロードキャスティング)に代わろうとしている。そしてついには、「送り手」と「受け手」とが明確に分かれているかのようなメディア環境そのものが終焉する日が来る。

六〇年代のアメリカで黒人の公民権運動やニュージャズ(フリージャズ)が開花したとき、これらを活気づけたのは、手書

きのビラやポスター、そしておびただしい数のアングラペーパーやミニコミであった。これらは、電子メディアではなく、印刷メディアであったが、全国紙を志向してきた新聞が、このような形で分散化し、多様化することによってマス全盛の時代にひとつの決別を与えたのである。この時期を境にあらわになって来るラジオの多角化は、ある意味で、印刷メディアで起こったこの変化を引き継いだのだった。

七〇年代のアメリカの都市部で起こった「エスニック・ブーム」は、料理、地域文化、コミュニティ活動の **X** と運動していたが、この時代に **(ア)** タイトゥしたフェミニズム運動、ゲイ・ムーブメント、ネイティブを初めとするマイノリティの **II** などは、コミュニティ・ラジオ／テレビ、都市型のケーブルチャンネル、パソコン通信などの普及と無縁ではなかった。

日本の場合メディアは、非常に長きにわたって文化の均質化と統合化の路線を迷わずに選択してきたので、六〇〜八〇年代のアメリカで起こった変化は、屈折した形でしか表面化しなかった。

八〇年代の初めにブームになった「ミニFM」**B** は、「ニューメディア」のかけ声ばかりでどこにも見当たらない分散型のメディアへの人々の渴望を屈折した形で表わしている一面もあったが、「ミニFM」**A** がもっている分子的なメディアとしての意義と新しさはほとんど自覚されなかったし、それが独自の異文化を **X** したり、生み出したりすることもなく、終息した。

ちなみに、この「ミニFM」は、一九九〇年代になって、アメリカ合衆国、カナダ、ヨーロッパで「マイクロ・ラジオ」の先駆的な事例として再認識される。瑣末な部分からの変化が構造全体の変化につながるというフェリックス・ガタリの「分子革命」が不可欠なものとなる歴史過程のなかで、「グローバル」なメディアよりも、マイクロなメディアに関心が集まっている。が、日本では、まだこのような動向は目立たない。

パソコン通信も、八〇年代の前半期にマニアのあいだではかなり活発に行われたが、わたしの知るかぎり、異文化との接点はほとんど見出せなかった。

一つ注目すべきは、八〇年代後半に登場した「オタク」である。これは、ある意味での新しい異文化であったかもしれない。マンガ、ゲーム、アニメ、ビデオ、ウォークマン、パソコンなどに執着する若者の一部が、この名で呼ばれたが、世の平均的な流れからすると「うさんくさい」<sup>(あ)</sup>ものとしてあつかわれ、アウトサイダーの位置におかれた。

「オタク」は、やがて、<sup>オタク</sup>otaku<sup>ぶ</sup>として輸出され、「サイバーパンク」<sup>注4</sup>や「アンドロイド／サイボーグ・カルチャー」などと同じジャンルのポキヤブラーに組み入れられるようになるわけだが、これらの異文化は、それまでのものと大きな違いを見せはじめる。

文化は、身体と切り離せない関係のなかで変化し、<sup>シウ</sup>シウ<sup>イ</sup>ウ<sup>イ</sup>を続けてきた。文化の基本単位は身体であり、文化の起源をたどって行くと、その先には、ある **Ⅲ** や癖をもった身体を見出すことができた。文化は、血、物的な諸条件とは切り離せない関係にあり、その文化に馴染むには時間を要し、また、一旦その文化に染まってしまうと、一朝一夕には捨て去ることができないのであった。まさに、文化は、身体的な「リダンダンシー」(冗長性)をもっていると見なされてきた。

ところが、八〇年代の後半に広く知られるようになる「オタク」や「サイバーパンク」の(異)文化は、たしかにそれを支えている身体(主体)は存在するのだが、民族、血縁、土地、物が持続的に持っている特性との関係から切れており、いわば異次元からやってきたアンドロイドの文化なのであった。

八〇年代のニューヨークで活気づいたエスニック料理の批判として、本来タイ人がタイ料理を食べ、イタリア人がイタリア料理を食べたのに対して、民族的なバックグラウンドと無関係に誰でもが食べるような「薄められた」料理なのであるから、それは、所詮、メディアが作ったものにすぎない——という言い方もある。

しかし、これは、もっと積極的に理解したほうがよいだろう。この時代は、ヴァーチャル・リアリティが登場する時代でもあったが、まさに「オタク」や「サイバーパンク」やエスニック料理などをひっくるめて<sup>D</sup>ヴァーチャルな異文化と名づけてみると、事態が明確になるかもしれない。

ヴァーチャル・リアリティとは、「仮想」のリアリティではなくて、<sup>実質的</sup>実質的(ヴァーチャル)にリアルでありさえすればそ

の方法を問わないような技術にもとづいている。簡単に言えば、自然の桃源郷のなかで体験するカ|<sup>(ウ)</sup>ンピな体験と、実質的に同等のものを、もしあなたが頭に不細工なHMD（ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ）、手にわずらわしいケーブルだらけのグローブを着け、おまけに体にメディア・スーツを着こむことをいとわなければ、体験させてあげますよという技術なのである。

ヴァーチャルな異文化は、それを構成するメディア装置のユーザーになれば、ただちにそれに染まってしまふようなインスタントな文化である。文化を経験するのは、どのみち身体だから、だからといって、今度は装置をはずせばただちにその文化と縁が切れるというわけにいかないところがおもしろいし、やつかいだが、ある意味で民族や性や風土の違いにかかわらず同一の文化体現者になれるところが伝統的な文化とは異なる。

しかし、「同一」とはいつでも、かつてのマスメディアが作り出したのつぺりとした同一性ではなく、そのなかに無数の異質性をはらんだような同一性である。だから、これは、同一性と呼ぶよりも、『ポリモーフイズム』と呼んだほうがよいだろう。「ポリ」とは、ポリエチレンの「ポリ」(多)であり、「モーフ」とは、「モルフォロジー」(形態学)の「モーフ」(形)であり、つまりは、「多形性」ということである。これは、「多様」であるが、細かく見ると、そのなかにさまざまな「形」のモジュールがあり、それらがたがいに自律しあいながら「リンク」しあい、「織り」(ワイーヴ)あっている。

ポリ、モーフ、アス、スペースを生み出すメディアの現時点での典型的なモデルは、インターネットである。インターネットのユーザーは、アクセスした瞬間から、ヴァーチャルな異文化のなかに入りこむ。それは、一見、それまで見慣れたテキストや映像に接しているように見えるが、次第に、自分<sup>(ウ)</sup>がのつべきならぬ世界に入り込んでいくことに気づくだろう。インターネットは、所詮は英語の世界であるという意見があるが、それは、浅薄である。インターネットは、「アメリカ」や「アジア」といった従来の区分を越えた世界であり、そのコンテンツが「民族色」にあふれ、英語や自分の慣れ親しんだ言語と異なる言語で作られているとしても、問題は、そのレ<sup>E</sup>ベルにはない。

十分な定義がまだないので、説明しにくいのだが、インターネットにおけるヴァーチャルな異文化性は、まず、インターネ

ットのポリ、モー、ファ、スなスペースが、身体的な「現実」世界とは「異」なっているという点であり、さらに、そのスペースの内部そのものにさまざまな「異」質性をやどしている点である。こうした二重の異質性からみあってひとつの統一を作り出している点が、マジョリティに対するマイノリティといった単一の

**IV**

関係のなかで定義できる「異文化」とは根本的にちがうのである。

伝統的な異文化に対しては、それに関わる一個（一人）の安定した「主体」を見出すことが容易であった。これに対して、インターネットのヴァーチャルな異文化は、ユーザーが、いわば多重人格的な「主体」になればなるほど豊かな<sup>びろ</sup>拡がりを見せる。逆に、一つの言語、単一の文化、固定した価値観にこだわるならば、インターネットの世界は、それなりのつまらない空間しか提示してくれないだろう。

ユーザーが、かぎりなく自己を解放し、無責任なまでに自分の外へ出て行くとき、サイバースペースのなかに構築された多様な世界に出会うだけでなく、その経験——多様なものへの敏感さ——が身体に記憶され、鈍感になっていた「五感」が微細な多様性への繊細さをとりもどす。逆に言えば、サイバースペースの外の身体世界を柔軟にもみほぐし、その多様性をとりもどすのでなければ、インターネットの世界は少しも活<sup>い</sup>きないということでもある。

いずれにしても、今後、サイバースペースが身体世界に混乱をまき起こす度合いはますます高まるであろう。そして同時に、そうした混乱のなから、身体世界の新たな組み替えも起こるだろう。その混乱を安易に回避すれば、それだけの結果しか生まれない。危険のあるところに、救いもまたある。

（粉川哲夫『メディアの臨界 紙と電子のはざままで』による）

## 注

- 1 グローバル・モデル——世界規模の凡例・グローバルスタンダード
- 2 フェリックス・ガタリ——フランスの精神分析家・思想家（一九三〇～一九九二年）。
- 3 ストリーミング・データベース——見たいもの聞きたいものをダウンロードしながら再生できるように大量のデータを統一的に管理したファイル、また、そのファイルを管理するシステム。
- 4 サイバーパンク——サイエンス・フィクション（SF）の一つ。コンピューターが支配する未来社会を描く。
- 5 アンドロイド／サイボーグ——アンドロイドはロボットのような人工物のうち、外見や思考・行動が人間に似ているものこと。サイボーグは生物に機械装置を移植したもの。どちらもSFで多く描かれた。

問一 傍線部(ア)～(ウ)のカタカナを漢字に改めた場合、それと同じ漢字を含むものを次の各群の選択肢の中からそれぞれ一つずつ選び、その番号を答えなさい。

(ア) タイトウ

- 1 タイレツを組んで進む
- 2 景気がチンタイする
- 3 ブタイ上で演奏する
- 4 家のアンタイをはかる
- 5 新時代がタイドウする

(イ) ショウチヨウ

- 1 混雑がカイシヨウされる
- 2 話のシヨウテンを絞る
- 3 イシヨウ登録を行う
- 4 バイシヨウ金を支払う
- 5 ショウゾウ権を主張する

(ウ) カンビ

- 1 思わぬカンタイを受ける
- 2 シンカンとした境内
- 3 ハツカン作用を促す食物
- 4 運命をカンジュする
- 5 ジャッカン二十歳の青年

問二 傍線部(あ)・(い)の語句の本文中の意味として最も適当なものを次の選択肢の中からそれぞれ一つずつ選び、その番号を答えなさい。

(あ) うさんくさい

- 1 いやな気持ちにする
- 2 なんとなく疑わしい
- 3 どこかうっとうしい
- 4 あれこれ面倒である
- 5 なにかゆとりがない

(い) のっぴきならない

- 1 あてにならない
- 2 ぐずぐずできない
- 3 わずらわしい
- 4 あわてふためく
- 5 どうにもならない

問三 空欄 **I** ) **IV** に入る語として最も適当なものを次の選択肢の中からそれぞれ一つずつ選び、その番号を答えなさい。なお、一つの語は一回しか用いてはならない。

- |      |      |      |      |
|------|------|------|------|
| 1 進歩 | 2 経緯 | 3 対抗 | 4 位相 |
| 5 物質 | 6 擁護 | 7 理論 | 8 特質 |

問四 二ヶ所ある空欄 **X** に共通して入る語として最も適当なものを次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 抽象化 | 2 活性化 | 3 実用化 | 4 論理化 | 5 普遍化 |
|-------|-------|-------|-------|-------|

問五 傍線部 **A** 異文化にとってメディアは敵とみなされているとあるが、その理由の説明として最も適当なものを次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- 1 マスメディアが国や民族による文化や歴史の相違を無視して言語を均一化していったから
- 2 マスコミの作り出す共通語が言葉や文化の違いを取り除き世界を単純化していったから
- 3 地域の風土や歴史によって培われた民族の文化にマスコミが手を加え均一化していったから
- 4 ラジオやテレビが民族や地域特有の言語や文化を理解しようとせず批判的だったから
- 5 マスメディアによってマイノリティの言語・風俗・習慣が均一化され破壊されていったから

問六 傍線部B「ミニFM」とあるが、この「ミニFM」はどのような役割を担うことを期待されていたか。その説明として最も適当なものを次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- 1 これまでのメディアの世界に新風を吹き込み新しいメディアを生み出すこと
- 2 分散型のメディアとして地方の暮らしや文化を掘り起こし発信していくこと
- 3 これまでの平均的なメディアに代わり異文化を批判的に受け入れていくこと
- 4 既成のマスメディアの役割を補完する形で少数者の文化を支えていくこと
- 5 生活に密着した地域限定メディアとして地方から日本の社会を変えていくこと

問七 傍線部C これは、ある意味での新しい異文化であったかもしれないとあるが、筆者が「オタク」をどのように評するのはなぜか。その説明として最も適当なものを次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- 1 「オタク」の文化はその主体である若者たちが、世の平均的な流れからするとアウトサイダーとして世間から疎外された人々だったから
- 2 「オタク」はこれまでの文化とは違い日本から *otaku* として輸出され、「サイバーパンク」などと同じジャンルのポキヤブラリーに組み入れられるから
- 3 「オタク」ということばは昭和の終わりに誕生したものであり、これまでにない新しいアンドロイド的な文化全般を指しているから
- 4 「オタク」の文化はそれを支える主体の若者たちが共通のバックグラウンドをもたないという、これまでにない異次元の文化だったから
- 5 「オタク」の文化は日本社会で疎外されてきた若者たちが、メディアを利用してその社会的な位置と評価を獲得していくことを意識した新しい文化だったから

問八 傍線部 D ヴァーチャルな異文化 とあるが、これの説明として正しいものはいくつあるか。最も適当なものを次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- a 想像上のフィクションの異文化ではなく、実質的なリアルな現実性をもつ文化であるということ
- b たとえば異星人と遭遇し彼らの文化に触れたときわれわれが感じる異質な文化であるということ
- c コンピューターが支配する未来社会、SFの世界で必要とされる異端の文化であるということ
- d インスタントな文化でありながら、誰もが簡単には縁を切ることができない文化であるということ

- 1 一つ
- 2 二つ
- 3 三つ
- 4 四つ (すべて正しい)

問九 傍線部E そのレベルにはないとあるが、その説明として最も適当なものを次の選択肢の中から一つ選び、その番号を答えなさい。

- 1 ヴァーチャルな異文化とは、これまでの文化が民族や風土の差異を払しょくできなかったのとは違い、誰もが同一文化の体現者になれる点に特徴があるということ
- 2 インターネットの利用者は、その多様な世界の中で極限まで自己を解放することを通して、現実世界においても多様な性をとりもどす段階にまで到達しているということ
- 3 インターネットの異文化性の本質は、親和性のない世界であるという点ではなく、身体性を伴った現実世界とは異なつた空間が多種多様な様相を呈している点に求められるということ
- 4 インターネットのポリモーファスな世界は変貌の最中にあり、民族色にあふれ、慣れ親しんでいない言語で構成されているという異文化性はや過去のものとなりつつあるということ
- 5 インターネットのヴァーチャルな異文化は、それが「仮想」世界であるというより、「仮想」でありながら現実の身体世界に混乱を巻き起こす力を持っている点にその特質があるということ

問十 本文の内容と合致するものを、次の選択肢の中から二つを選び、その番号を答えなさい。

- 1 従来型のマスメディアは、誰もが認識可能ないわゆる共通語を創作し伝播でんぱさせることで、地方の文化や歴史に密着した方言を破壊していくことを志向していた
- 2 電子メディアが均質化をもたらすという見方は一面的で、サイバースペースにおける経験がリアルな身体世界の多様性回復につながるような使い方も想定できる
- 3 アメリカの公民権運動を支えた様々な印刷メディアは、マス全盛の時代に決別を与えつつも、送り手と受け手が明確に分かれている点で不十分なものであった
- 4 日本における不十分なメディア変革が時を経て諸外国で評価されることがあったが、その評価を得てようやく日本における本格的なメディア変革が始まった
- 5 エスニック料理は、民族や風土の違いを越えて文化の体現者になれるという点で、ヴァーチャルな異文化体験を可能にするメディア装置の一つという評価が可能である
- 6 インターネット空間を有効活用するためには、多様な言語・文化・価値観の存在を認め、旧来のマスメディア的な文化の均質化と破壊の志向を捨て去ることが重要である

# 国語解答用紙 3日 [○]

一

問一	(ア)	● ② ③ ④ ⑤
問二	(あ)	① ② ③ ● ⑤
	(い)	① ② ● ④ ⑤
問三	I	① ● ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
	II	① ② ③ ④ ⑤ ● ⑦ ⑧
	III	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ●
	IV	① ② ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

問二	(あ)	① ② ③ ● ⑤
	(い)	① ② ● ④ ⑤

問三	I	① ● ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
	II	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ● ⑨
	III	① ② ③ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

問四	① ● ③ ④ ⑤
問五	① ② ③ ④ ●

問六	i	① ② ③ ●
	ii	① ② ● ④
	iii	● ② ③ ④

問七	① ② ● ④ ⑤
問八	① ● ③ ④ ⑤
問九	① ● ③ ④ ● ⑥

二

問一	(ア)	① ② ● ④ ⑤
	(イ)	● ② ③ ④ ⑤
	(ウ)	① ② ③ ● ⑤

問二	(あ)	① ● ③ ④ ⑤
	(い)	① ② ③ ④ ●

問三	I	① ② ③ ● ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
	II	① ② ③ ④ ⑤ ● ⑦ ⑧
	III	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ●
	IV	① ② ● ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

問四	① ● ③ ④ ⑤
問五	① ② ③ ④ ●
問六	① ● ③ ④ ⑤

問七	① ② ③ ● ⑤
問八	① ● ③ ④
問九	① ② ● ④ ⑤

問十	① ● ③ ④ ● ⑥
----	----------------------------

50点

50点