

令和五年度

社会人特別選抜入学試験問題

地域創生学部 地域創生学科
地域文化コース 小論文

注意事項

- 一 試験開始の合図があるまで、この冊子を開かないこと。
- 二 問題冊子（九頁）には、解答用紙（二枚）及び下書き用紙（二枚）が挟み込んである。試験開始の合図があったら、直ちに中を確かめ、印刷や枚数の不備などがあった場合、監督者に申し出ること。
- 三 問題冊子に挟み込んである解答用紙を取り出して、解答用紙の所定欄に受験番号を記入すること。
- 四 解答は、すべて解答用紙の所定欄（縦書き）に記入すること。
- 五 句読点は、一字と数えること。
- 六 試験室で配付された問題冊子及び下書き用紙は、退出時に持ち帰ること。

このページは白紙です。

このページは白紙です。

次の文章を読んで、問題一と問題二に解答しなさい。

問題一 文章の内容を要約しなさい（四〇〇字以内）。

問題二 著者の問題意識を踏まえた上で、デジタル・AI時代における美意識や文学的素養、他者理解の意義について、あなたの考えを述べなさい（六〇〇字以内）。

民主主義社会で仕事をする上では、見る人に親近感を持ってもらうことです。見る人に嫌悪感や困惑を与えるようなものに対して、誰も参加して討論しようとは思わないからです。誰も参加しない民主主義は、単なる形式上のものにすぎません。一部の専門家が参加するだけでは、実際は誰も親近感を持たず、関心も持たない状況に陥るわけですから。

そういう状況になると、社会的な問題も関心を持たれず、民主主義は事実上、少数の人間が大多数のことを決めるものになってしまう。そのため、民主主義を健全に発展させるためには、「いかにして人が寄り添うものにしていくか」が大きなポイントになります。

これは非常に重要な考え方であると同時に、一種の美的感覚が問われる問題です。様々な問題に積極的に向き合い、自らの価値観や美意識に照らし合わせて、「これは悪くない」「これは素晴らしい」などと実感する経験を繰り返すことで、「世界には自分たちとは異なる状況もある」という認識が生まれてくるからです。無関心であれば、このことに気がつきません。そうした意味で、ある問題に対して「自分がどのような見方をするか」「どのような感想を抱くか」ということは、その人の価値観や美意識が深く関わってきます。

この「仕事と美意識」について、私たちがオープン・ガバメント^(注)として進めているテーマを例にお話し

しましよ。

私の執務室がある社会創新実験センター^(註二)の建物内の倉庫には、中国大陸の故宫から運ばれてきた、様々な精神疾患を抱えていると思われるアーティストの作品が保管されています。私たちはこの場所に、精神疾患から回復し、長期的なりハビリを必要とする人を、ガイドや共同の創作者として招く計画を進めています。

その目的は、彼らにしか見えない角度から作品を見てもらうことです。精神障害には多様なものがあります。彼らと芸術家の心の領域が重なる部分については、私たちのような一般人には推し量れないものがあります。彼らから、その世界に私たちを案内してもらいたいです。

「美意識」とは、個人が持つ審美眼だけではありません。自分とはまったく違う人たちとつながる芸術を通じて、自分の視野を広げる方法も含まれています。どんな方法であれ、私は彼らの目線で世界を見てみたいと思っています。芸術作品や芸術空間には、「個人がもともと持っていた世界の見方を変える」効果があります。

「こんな見方もあるのか」と思わせてくれることで、世界を見る目を開かせてくれるのです。こうした美学、美意識の概念を養成するためには、できるだけ多く、アーティストやデザイナーの創作プロセスに参加することが大切になります。そうすれば、作品がどのように創作されたのかがわかり、作家の理念がどこにあるのか、素材をどのように使うのか、作品をどのように発表していくのかを知ることができるのです。だから、たくさんの展覧会へ出かけることよりも——もちろんそれも有益ですが——、作家と一日あるいは二日間一緒に過ごす体験をするほうが、「美しさを創作する力」を感じることができるはずです。

私がこのようなアーティスティックな感覚、あるいはアート教育を重視するのは、既存の可能性にとらわれないようにするためです。アートとは、自分の見た未来のある部分を他の人に見せることで、それにより未来の可能性を開こうとするものです。

仮に、サイエンスとテクノロジーしか学んでいなければ、学んだ内容は誰もが同じになってしまいます。こ

れでは標準的な答えを暗記しているにすぎません。その意味で、サイエンスとテクノロジーのみで社会の構造的な問題を変えようとするのは、極めて難しいのです。

サイエンスとテクノロジーは、「既存のプロセスを最適化する」とか「最適化の速度を上げる」とか「より低コストで実行できるようにする」といった部分には貢献するでしょう。しかしながら、直面した問題が非常に大きかったり、複雑だったり、たとえば気候変動のような問題に対処する場合に、サイエンスやテクノロジーのような直線的な思考だけで問題を解決することは、不可能です。

そうしたときに、既存の枠から飛び出すことや、創造力を発揮することが非常に重要になります。そんな創造力を培うために、美意識とかアート思考、デザイン思考といったものが重要になってくるのではないかと実感しています。

さらに、文学的素養も大切です。

私が非常に尊敬するプログラマーの先輩がいます。その人は「プログラムをどれだけ上手に書けるかどうかは、母国語の運用能力がどれだけ優れているかにかかっている」「文才があればあるほど、プログラムがうまく書ける」と断言していました。理想的なプログラムを書き上げるためには、頭の中にある概念を文字に変換していかなければいけません。これは文学と同じです。プログラミングのコードと、文学における韻を踏むことが異なるだけです。

ゲーテは『ファウスト』のような大きな戯曲を書き上げましたが、一つひとつの文章を見れば、長編詩やオペラのように韻が踏まれています。母国語を自在に使いこなせるような人でなければ、『ファウスト』のような大きなプログラムは、書くことができないでしょう。ですから、デジタルの時代になればなるほど、文学的素養は欠かせず、重要性を増すのです。

自分と似たような経験をしてきている人たち、自分と同じような考え方を持つ人たちのみと交流し、一緒に

働くことは、仕事を進める上で一見、理に適^{かな}っていると思うかもしれませんが。しかし、結局それは「エコーチェンバー現象」に陥ることになります。つまり、閉じたコミュニティの内部にいて、自分と似たような意見を持った人々の間でコミュニケーションが行われても、結局は同じ意見がどこまでも反復され続けるだけです。

それとは反対に、自分とはまったく異なる文化、異なる世代、異なる場所にいる人の話を聞き続けることで、自ずと「世界共通の普遍的な真実、普遍的な意見というものがある」ことを発見するでしょう。すると、この地球や世界のどの場所においてもコミュニケーションをすることが可能ということがわかります。

私も世界各地を訪れましたが、「自分たち世代だけが快楽を享受して、次の世代には地球が破壊されてしまつても構わない」とか「地球をぶつ壊してやろう」などという意見は、聞いたことがありません。みな次世代のことを考えています。その意味で、「持続可能な開発目標（SDGs）」は、誰もが納得できる価値観だと思います。

そういった普遍的な価値観が存在する一方で、先の「米台防疫ハッカソン」^(註三)のときのアメリカ人の意見のように、私には到底受け入れられない考え方も存在します。つまり、救急医療のような私たちが慣れ親しんだものについて、台湾において、また日本でも、先に受け入れた急患から順に治療を施していくものと考えています。しかし、先のアメリカ人は、「今後、社会への貢献度がどれだけ残っているか」を判断基準にするべきだということです。それが正しいとか間違っているというのではなく、「そうした考え方がある」ということも知っておく必要があります。

たとえ自分は受け入れられないとしても、こうした異なった価値観や考え方があるということを知っておくことが、大事なのです。そういった知識がなければ、どんな考え方でも、それぞれのグループに属する人たちは、自分たちの振る舞いを自然なものだと思ひ、疑うことをしなくなるからです。それは創造力を閉ざしてしまふことにもつながります。

世界をくまなく旅しなければ、どこの人たちの考え方が不自然で、どこの人には自然であるという意見があるのも、わからないわけではありません。ただし、現在はAIが発達し、機械翻訳が実現しつつあるため、インターネットを通じて世界中の友人たちと容易に理解し合うことができるようになっていきます。そうしたのもも利用しながら、自分が行くことが可能な範囲内で旅をし、その中からできる限り自分の文化やこれまでの人生経験とは異なるような友人を見つけ、彼らの話を聞けばいいのだと思います。

私は三つの幼稚園、六つの小学校、一つの中学校で学びました。それらは決して意図したわけではないのですが、毎年のように異なる環境に身を置いていました。その結果、世の中にはいろいろな人がいて、いろいろな意見があることに自然と気づいたのです。それは自分の思考に良い働きをもたらしていると感じています。あらゆる問題は人間から起こります。そして、そうした問題を解決に導くために、AIを役立てていくことができる時代になりました。その前提として必要になるのが、「プログラミング思考」^(注四)、「アート思考」^(注五)、「デザイン思考」といったデジタル時代における必須の思考方法であり、さらにそのベースとなるのが「自発性」「相互理解」「共好」^(注五)という三つの素養なのです。

(オードリー・タン著、早川友久・姚巧梅訳『オードリー・タン デジタルとAIの未来を語る』)

プレジデント社、二〇二〇年、一部改変)

(注一) オープン・ガバメント…行政のもつ情報を積極的に公開し、行政への市民参加を促進すること。

(注二) 社会創新実験センター…台湾にある社会的企業の支援施設。オードリー・タン 台湾デジタル担当政務委員の執務室がある。

(注三) 米台防疫ハッカソン…台湾とアメリカ合衆国、日本など七か国が参加して二〇二〇年五月に開催し

た、AIを用いた新型コロナウイルス感染症対策に関する討議。

(注四) プログラミング思考：一つの問題をいくつかの小さなステップに分解し、多くの人たちが共同で解決しようとする考え方・手順。著者はこれをコンピュータのプログラミング言語の理解や習得とは異なるもので、「アート思考」や「デザイン思考」と言い換えることができる」と本書の別頁で述べている。

(注五) 共好：複数の人が交流を通して共通の価値を探し出すことを意味する中国語。