



GEC Waseda University
Global Education Center

GEC ワーキングペーパーシリーズ
Global Education Center Working Paper Series
No.1 (2026)

閉塞感を打ち払うために考えること
---近代倫理学における理性観と現実のギャップを考える---

曾布川拓也

グローバル・エデュケーション・センター
Global Education Center
早稲田大学
Waseda University
Tokyo, Japan

閉塞感を打ち払うために考えること

---近代倫理学における理性観と現実のギャップを考える---

曾布川拓也¹

概要 人生は判断の連続である。閉塞感に満ちたこの状況でより良く生きていくためには、その判断がより良いものになることが必要である。本論ではそのための方策について考える。

キーワード：選択肢，逃げ恥，社会福祉，宗教 2 世

1. 現代の人々が置かれている状況

現代人はなかなか生きづらい状況に置かれているという。いくつか具体的な例をもとに考えてみる。

1-1. 「逃げ恥」から得られること

ハンガリーの諺で

Szégyen a futás, de hasznos.

逃げるは恥，しかし役に立つ²

というものがある。ハンガリーという国は周囲を色々な民族に囲まれ，大きな帝国だったにもかかわらず縮小させられてしまったという歴史から，そこに住むマジャール人には周りに勝つことを重視する気風があるとされる。しかしそこでも，負

ける戦はず，自分が勝てる場所を見つけることが大切，自分たちが生き残ることが大切だという教えなのだという³。

我が国でこの諺が広く知られるようになったのは，海野つなみのコミック『逃げるは恥だが役に立つ』（講談社，2012-2020，参考文献 [3]）に負うところが大きい。略して「逃げ恥」と呼ばれるこの作品は，多くの人の共感を得た。その理由を考えてみたい。

まず背景として，我が国では長く「人は結婚して子どもを育てて一人前」であるとされてきたことを押さえておきたい。さらに，戦前の家父長制の下ではもちろんのこと，戦後も「女は腰掛けで

¹ 早稲田大学グローバルエデュケーションセンター 169-8050 新宿区西早稲田 1-6-1

² マジャール語の単語の意味を挙げておく。Szégyen：恥ずかしい a：不定冠詞， futás：走ること，転じて逃げること de：しかし hasznos：役立つ

³ マンディープ・ライ(鹿田昌美訳)「世界を知る 101 の言葉」飛鳥新社(2021) (参考文献 [4]) による。

就職し、結婚退職して専業主婦「男は外で働いて稼いでくる」というモデルが当然のことであるとされてきた。このことは現在の日本国憲法、そして民法の精神に沿っていると言うにはかなり無理があったが、戦後のベビーブームもあり高度成長期の労働力を質量共に支えるという目的に合致したため、こうした発想が根強く残った。実際に男女平等という考えが社会に定着するまでにはかなりの年月を要した。さらにこれに連動して、「女子には学問は要らない」という差別的な感覚も長く保持されたのである。

古い世代の考えや社会のシステムは簡単には変わらなかったが、1986年の男女雇用機会均等法の改正を機に、若い世代の考えは急速に変わっていった。ほとんどの業種において女性も男性も同等に仕事ができることが明らかになり、多くの職種が女子に開放された。そうすると女性にとって結婚は仕事に先んずるものではなくなった。たとえば一人暮らしの女性が家事代行サービスを使ってみたいなどという発言⁴は、古い世代からすれば眉をひそめるものであっただろう。また女子が高等教育を受けることに対する偏見もかなり薄れてきた。これまで女子が少なかった数学や物理学といった分野でも大学・大学院に多数が進学し、多くの研究者が輩出されている⁵。

このことと連動するが、戦後高度経済成長期に広く取り入れられた終身雇用制という考え方もかなり揺らいできた。バブル期には企業に縛られる生活ではなく、自らの時間を自由につかいたいということで、「フリーター」なる言葉が生まれた。また派遣社員という労働形態が認められるようになった⁶。これらは結局非常に不安定な身分の人たちを大量に生み出すこととなった。その結果、特

に若者たちを閉塞感が覆っている。こんなとき、我々は人生をどうやって歩いていけば良いのだろうか。

「逃げ恥」の主人公の女性は「契約結婚」という道を選ぶ。独身男性に対する家事代行サービスとして派遣されるのだが、結局形式的に事実婚の形を取って「顧客」の家に同居することになる。最初は他人行儀であったが、色々な経緯から最後は恋愛に至り、本当の意味で結婚することになるというのがこのラブ・コメディの大まかなストーリーである。

大学院卒の主人公は思うような職に就けず、家事代行サービス業をすることになる。学校で学んだことはほとんど活かせず、親からしつけられた家事力が功を奏する。本当ならば自分の学歴が生きることを選びそうだが、そうではなくむしろ旧態たる主婦業のようなことを売りにして仕事することになる。人によってはもっと専門が生きる仕事を探し続けろと言うかも知れない。しかしアカデミアの近辺ではそれが必ずしも幸せを生むわけではないことが知られている。そう思うと家事代行サービスを生業とすることも立派な選択肢ではないだろうか。

主人公は都会で両親と同居していたが、両親が田舎へ引っ越すという。それについていけば当面は食と住には困らないだろう。しかし都会に生まれ育ったことから、田舎での生活が想像できなかったのだ。実際、進学や就職を機に田舎から都会に移住した若者はなかなか田舎へ帰ろうとはしない。この主人公も都会に残りたいのである。しかしそこで家事代行サービスの顧客の家に住んでしまうというのかなり大胆な発想である。「顧客」も、それまでの長い一人暮らしのペースをできる

⁴ 「逃げ恥」第1巻 p.8。

⁵ 主人公は大学院卒である。「逃げ恥」第1巻 p.5。

⁶ 1986年労働者派遣法が施行。従来禁止されていた労働者派遣は、高度な職能を持つ人たちが自分の力を活かし、高く評価される形で仕事をするという目的で解禁された。しかしその後なし崩し的に原則自由化された。「逃げ恥」の主人公は派遣労働者であり、さらに求職に苦労している。第1巻 p.5。

限り守られてしかも家事の煩わしさから解放されるのである。二人とも従来から言われている「結婚」の持つ意味にとらわれていない。というより、あくまでもそれは社会の制度なのであって、どう運用するかは本人たちが決める問題である。彼らは部屋が複数あれば、また戸籍上の手続きを経ない事実婚という形を取れば、最終的にすべての人に取って良い状況になると考えてこういう形をとることにした。少なくともその時点においてはこれも立派な選択肢ではないだろうか。

旧来の考えに縛られて息苦しさを感じている人々にとって、「逃げ恥」の登場人物たちは痛快である。旧来の考えに合わないという以外に何の問題も無い「新しい選択肢」を登場人物たちはどんどん選択していく。自分たちにとってふさわしくないものから「逃げる」ことは、例えば親世代や旧弊にしがみついている人からは非難される「恥」かもしれないが、結局自分たちにとって「役に立つ」選択肢なのである。そう思うとこのコミックは現代に生きる人たちへのエールになっていると言えるであろう⁷。

1-2. 社会福祉の問題

我が国が直面している問題として、高齢者福祉の問題がある。2000年に介護保険制度が導入され、保健医療サービス、福祉サービスの充実が図られた。この制度の基本方針として「自立支援」「利用者本位」「社会保険方式」の3点が挙げられている⁸。このうち社会保険方式は制度設計の問題、前者2つは理念である。人間の尊厳はすべての人にとって大切にされなくてはならないということは当然の大前提である。そのことからすると、これらの理念は妥当なものであると考えられている。し

かし本当にそうなのだろうか。

往々にして高齢者は情報に偏りがあることも多い。また認知症などの症状があるケースもある。確かにケア・マネージャーの制度などもあり、よりよいサービスを受けるためのアドバイスを求めることも可能である。しかしどういうものがあるかを探してみようとしなない、また周囲のアドバイスにも耳を貸そうとしないケースや、「お上に頼ることは申し訳ない」などと思い込んでいて、公的なサービスを受けることをためらうケースなどもあるように聞く。認知症が進んでいる場合にはさらに話は難しくなるだろう。家族はできるだけ本人が快適に過ごせるようにと願うと同時に本人の希望を優先させたいとも考えるだろう。当事者自身も、また家族でさえ十分にアイデアを持っていないこともあるかもしれない。もちろん本人が願ってもいないことを無理にするべきではないとしても、判断の前提となる選択肢が十分に与えられていない状況の下で「自己決定」を求めることが本当に最善なのだろうか。しかもその結果はすべて「自己責任」とされてしまうのである。自己決定といえば聞こえがいいが、「一応本人の意向を聞いてみた」という体裁を繕っているだけということはないのだろうか⁹。

1-3. 自殺の問題

我が国において自殺者の数は毎年2万人ほどもある。特に10歳以上40歳未満の層では死因の第1位になっており、40歳代でも上位を占める¹⁰。医療の進歩や交通事故対策などによって他の死因が相対的に下がったという理由もあると思われるが、若年層の自殺が多いことについては考えなくてはならない¹¹。

⁷ 「逃げ恥」に対する哲学的な論究はいくつかあるようである。たとえば参考文献[5][6]。

⁸ 厚生労働省老健局「介護保険制度の概要」資料（令和3年5月）（参考文献[7]）による。

⁹ この問題は、重い病を抱えながら生きていく人にとっても同じである。

¹⁰ 厚生労働省 令和5年(2023)人口動態統計月報年計（概数）（参考文献[8]）による。

¹¹ 「自殺がなぜいけないのか」についてはまた稿を改めて議論したい。

いじめにあっている人が思い詰めている状況を考える。もうこの世界ではだめであると判断して命を断つという最悪の決断をしてしまう。あとになって周囲から、他にも取るべき道はあったはずなのにといい声が聞こえてくる。でも本人はその決断をしてしまうときに別の選択肢があるということには気づかない。一方で世の中では自己決定が大切だという風潮がある。そのため、少ない選択肢、場合によっては選択肢がそれしかなくて選んでしまうことがそうした悲劇を起こすのである。

2015年8月26日、神奈川県鎌倉市図書館の旧Twitterへの投稿¹²が大きな反響を呼んだ。

もうすぐ二学期。学校が始まるのが死ぬほどつらい子は、学校を休んで図書館へいらっしゃい。マンガもライトノベルもあるよ。一日いても誰も何も言わないよ。9月から学校へ行くくらいなら死んじゃおうと思ったら、逃げ場所に図書館も思い出してね。

9月1日とその前後は若者の自殺が多いという。長い夏休みを経て居場所のない学校に戻ることを辛く感じる児童・生徒が多いからであるとされる。この投稿は学校に行くか現世から逃げるかの2つしか選択肢がないと思って辛く感じている児童・生徒に、別の選択肢を提供しようという試みである。地域の間人関係が多層的であった時代には、学校の外にも見守ってくれる大人があった。それが希薄になっている現代に、色々な人を包括できる、言わば駆け込み寺的な存在が少なくなっていることへの危機感の表れであろう。このように選択肢を増やしていくことが我々の社会をよりよくしていくために必要なことである。

1-4. 「宗教2世」の問題

親が子どもに与える影響は大きい。子どもは親を見て自らの価値観を築いていく。親が高学歴であれば子どももそれを目指すことになるであろうし、経済的に裕福ならば子どもの金銭感覚もそれにならう。親が共和党支持なら子どもも共和党となることが多い。宗教観もその典型的なものの1つである。日本では宗教を問われると「無宗教」などと答える人が多いが、実際には神社に初詣に行き、教会で結婚式を挙げ、お墓はお寺さんという人も多い。宗教がなにもないのではなく、古くは平安時代から続く神仏習合のような感覚、日本的な宗教観に則って生きているのである¹³。もちろん我が国でも洗礼を受けて毎週教会に通うキリスト教徒もあり、昨今は移住してくる外国人が多いことから、イスラム教徒を見かけることも珍しくない。ほとんどの宗教は生老病死すべてに関わるものであることから、子どもが生まれると親が宗教的な行事をすることが多く、子どもは親の宗教観の中で生きることになる人が大半である。このこと自体は世界的にも歴史的にも妥当なことであると言って良いであろう。

ここで問題となるのは金銭的な問題である。宗教者であっても生きていくために収入は必要なのであるし、寺院・教会などの施設を維持するためにもお金はかかる。キリスト教の教会の話で聞くのは「毎月収入の1割を献金すれば10人の教会員で聖職者一人分になる」という話である¹⁴。お寺で「戒名料が100万円請求された、高過ぎだ」と言う人がいるけれど、そのお寺で年間何回葬式が行われ、何回法事が行われ、総額どのくらいの収入があるのかということを見ると、必ずしも

¹² https://x.com/kamakura_tosyok/status/636329967668695040

¹³ かなり古いデータだが、アメリカでは宗教団体に所属している人が5割を超えるのに対し、日本では1割以下であるという。余暇開発センター編「日米欧価値観調査」7ヶ国データブック(1985)(参考文献[9])。

¹⁴ 筆者が個人的に聞いた話であり、どこかの教会の義務でも決まりでも、また一般論でもない。

不当な要求だとは言いきれないだろう¹⁵。

しかし近年、いくつかの宗教団体で、度を過ぎた献金を強要されたというようなことが話題になっている。かなりの値段のグッズをかなりの個数買わされたという話もある。少し前には全財産を献金してしまって出家するという話も問題になった。それらの是非について本論では言及しないが、親がどこかの宗教団体に所属していると、必然的にその子も同じ宗教団体に取り込まれてしまうケースが多い。そんな中で親が収入の多くを献金してしまって子を十分養育しない、子もその宗教団体の活動に動員されて断ることができない、また子がその宗教団体から抜けられないというような話も聞こえてくる。

そういう子のことを「宗教 2 世」などと呼ぶことがあるようである。親の価値観に縛られ、自分の人生もそれしかないと思込まれる。まさに選択肢が狭められた状態であると言える。歴史的に、また世界的にみれば宗教的にそういう状況になることが悪いとは一概には言えない。しかし彼ら彼女らがその状況から別の選択肢に目を向け、それぞれの人生を生きようとしているケースを見聞きすることもある。少なくとも社会全体でそういう人たちを差別するようなことがあってはならないだろう。

1.5. 閉塞感の元になっていること

昨今話題になっている 4 つの例について検討してみた。そのどれもが

十分な選択肢を持たない状況で人々が大切なことを判断しなくてはならない

ということが引き起こす問題である。ひいてはそれが世の中の閉塞感をもたらしていると言える。我々がより良く生きていくためにはこうした状況

を考えていく必要があるというのが、本論の第一の主張である

2. 選択肢を増やすためにすべきこと

そこで、どういうものが新しい選択肢となり得るのか、そして人々がそれをどのように獲得していくかについて考えてみる。

2-1. モンティ=ホール問題が教えるもの

モンティ=ホール問題として知られるゲームがある。それは次のようなものである。

- 1) 3 つのドアが閉まっている。どれか 1 つの中に賞品が入っている。
- 2) 解答者はどれかのドアを選ぶ。
- 3) 答えを知っている司会者は、「はずれ」のドアを 1 つ開ける。
- 4) ドアの選択を変えても良いと言われる。選択を変えるべきか？

もちろん必勝法はないのだが、選択を変えた方が当たる可能性が上がるか？という問題である。1 つのドアが当たりである可能性はどれも同じはずだから、司会者がドアを開けたとしても何も起きていないので「変えても可能性は変わらない」と思う人が多い。しかしこの問題は「変えた方が当たる可能性が 2 倍になる」ということが「ベイズの定理」という数学の定理によって検証できるのである¹⁶。アメリカのテレビ番組内で行われたこのゲームについて 1990 年代に大論争が起きた。かなり著名な数学者の中にも「変わらない」を支持した人が多数あったようで、多くの人にとって直観的に納得のいく結論ではなかったようである。その頃の議論が興味深いのは、かなり感情的な物言いをする人がたくさんいたのである。数学によって証明されたことであるにも関わらず、相手の

¹⁵ だからどこかのお寺の檀家になるということは実は贅沢なのだという。島田裕巳「葬式は、要らない」幻冬舎新書(2013)(参考文献[10])。

¹⁶ この問題に対して答えられるバージョンのベイズの定理は、高校数学で扱うレベルの初等的な内容である。

人格を攻撃するような発言がたくさんみられた¹⁷。実は現在でも「ベイズの確率論は誤っている」「ベイズの定理の適用は誤りである」と主張する人もいる。理屈ではそれなりに理解できたとしても、感覚的に理解出来ないのであればそれを自分の意見とすることはできないであろう。

このことは我々に重要な示唆を与える。何かを判断するときの選択肢は、自分の意見として採用できるものでなくてはならない。仮に演繹によって真であると証明された結論であったとしても、感覚的に納得できないものであるならばそれを俎上にのせることはできないだろう。言い換えれば、何かの意味で「正しい」事物が外部から与えられても、新たに選択肢を増やすことになるとは限らないのである。

そう考えてみると、選択肢を増やすためには、それが自らの感覚に結びついたものである必要がある。

2-2. 「百聞は一見に如かず」の意味すること

それぞれの人が「選択肢を増やす」方法について考える。これまで述べたように、周りの人が「これは選択肢になり得る」と説明し説得しても、本人がそれに心から（感覚的に）納得して受け容れることができなければ、それは選択肢にはなり得ない。では感覚的に納得するためには何が必要なのだろうか。

これまでの議論では、直面している問題についてすぐに選択肢を増やしたいという事例を挙げているのだが、そういう付け焼き刃的なことについての一般的な議論は難しい。それは個別の状況が関連してくるからである。家族は信頼できるのか。ある日突然やってきたケースワーカーのアドヴァ

イスが耳に入るのか。最近では、新聞・テレビは信用できないが、ネット情報は信用できるという人もいる。また優しく言われるのか、厳しく断定されるのか。こうした要素が絡んでくるので、本論に絡めるのは難しい。その点はさておき、そもそも幅広い選択肢を持つ、またそれを自ら探そうとする人間像を考えてみたい。

「若い頃には苦労は買ってでもせよ」という諺を良く聞く。昨今は残念なことに、若者に苦役を押しつけるためだけにある言葉だと解釈されがちであり、実際そういう文脈で使われることも多い。だが本来の意味は異なる。若い頃は経験が少ない。その中でうまくいく成功体験はもちろん大切であるが、その過程で労力を使ったり悩んだりする経験をすれば、それが後のための肥やしになるというのだ。そうやって視野を広げておくことで、いざ何かを探してみようというときにその方法や方向がわかるようになるというのが元々の意味である。言い換えれば、新しい問題にぶつかったときに、新しい選択肢を探すための準備を、若いときからしておきなさいという格言なのである。2-1節で述べたように、自ら判断するための選択肢は心から納得できるものでなくてはならない。実際に自分が体験したことは確かなことである。一见無駄に見えるようなことでも経験として蓄積しておくことで、将来、新しい選択肢を探す材料になり得るといのがこの諺の意味である。

昨今は社会が分断されてきており、地域的な違い、経済的な階層、文化資本に触れてきた経験などが様々である。それを超えた経験があれば選択肢は豊かになる。「かわいい子には旅をさせよ」というのもまさにこのことを指している¹⁸。明治時代で言えば、一部のエリートが学問に触れたり海

¹⁷ SNS が普及している現在、こうした状況は各所に見られる。専門的な知見を元にきちんと論を展開しているものをよく理解しないままに、自分の直観を信じ、感情にまかせて相手の人格否定をするようなやりとりが数多くみられる。

¹⁸ 古く例えば江戸時代などでは、旅をすることは大きな苦難を伴うものであったので、先に述べた「苦労は買ってでも」と同源であるとは言える。

外体験をしたりということによって選択肢を増やして世の中をリードしていた。しかしそうした彼らの周囲には同時に文化資本にも経済的にも恵まれない人がたくさんいたのである。場合によっては彼ら自身がそういう出身であったかもしれない。言うなれば当時の彼らには非常に幅の広い経験があったのである。だから未知の問題に対処するときには様々な選択肢を考えることができたのだと言えよう。それと比べると現代では、似たような境遇で過ごしてきた人ばかりが集まって国を動かしているように見える。そうなる選択肢を拡げるというのは難しいことのように思える。

一方昨今は、ICT技術の発達に伴って様々な経験をすることが容易になったと言われる。デジタルデバイドの問題は完全にはなくなっているとはいえないが、多くの人たちが色々な情報に容易にアクセスできる状況になっていることは確かである。これまでの知識はすべてインターネットで検索することができるから学校など必要ないという意見すらある。またAIがすべてを教えてくれるのだから、人間は知識を獲得することも記憶することも不要であると主張する人もある。そうなる、新しい選択肢を探すことも容易になるように見える。

2024年夏のことで言えば、パリの街の風景やセーヌ川で行われた夏季オリンピック開会式の入場セレモニーの様子をテレビで観覧することができた。もちろん会の進行と同時にである。また録画も容易でそれも放映されるので、時差を感じることもない。現地に行って直接見るのは容易でないかもしれないが、こうやって十分に楽しむことができるのである。「百聞は一見に如かず」などと言っても、現代では不要なのではないかとする見方もあるだろう。

ここで「百聞は一見に如かず」について少し検討したい。元々この「百聞」とは「伝聞により手に入れた情報がたくさんある」ということであり、「一见」は「わずかな機会であってもその場所に

足を運んで実際に見る」という意味である。現代ではこれらの意味をもっと精査しなくてはならない。「伝聞」は基本的には言語で表された情報である。古い時代でも絵画でもたらされる情報はあったかもしれない。しかしいずれにせよそれをもたらす介在者の主観を排除することはできない。現代では動画を見たり音声を聞いたり、場合によってはそれ以外の情報も得ることができる可能性が広がっている。しかし映像を撮る、音声を録るという段階であくまでも何らかの介在者がある。さらにそれを再生するとき、酷暑の中の映像を冷房の効いた部屋で見る状況を考えればわかるように、そこにもまた別のノイズやバイアスがかかる。ICT技術によってもたらされる情報量は格段に増加したが、それはすべて介在者がある情報である。言わば「百聞」を格段に進歩させたと見るべきである。

それに比べて「一见」には「その場に足を運ぶ」という大きなハードルがある。当然費用や時間がかかる。しかしその一方でその場の天候、人々の熱気、その場での匂い、マイクでは拾えない音、画面からは見えない景色をすべて感じる事が可能なのである。ルーブル美術館の展示物の映像を見ても、画質が格段に向上しているとは言っても現物ではない。さらに言えば、飛行機でフランスに飛び、パリの街を移動し、入り口でチケットを買って館内を歩くということ自体も大切な経験である。そしてその結果として「視覚だけでなく五感を使って情報を得る」ことができるのである。

近年の学習心理学、特に潜在記憶の果たす役割に関する研究において、こうした「五感を通じての情報」の重要性が指摘されている¹⁹。2-4節で改めて述べるが、潜在記憶として記録される情報は、文字や言語などの情報ではなく、感覚情報なのだ。嗅覚や触覚はもちろん、聴覚や視覚による情報も、文字や音声言語も含めて感覚情報としてのみ記憶される。それをICT技術で完全に補う

¹⁹ 例えば、太田信夫(2008)[11], Terasawa, T (2005)[12]。

ことは不可能である。言い換えれば、ICT 技術の進歩は「一見」の部分には貢献しないのである。むしろ「百聞」が容易になったために「一見」の価値が高まったのではないかとさえ言える。

2020 年からの新型コロナウイルスの拡大は、それまで対面で行ってきたことをオンラインで代替するという新しい方法を考える契機となった。企業においても在宅勤務という新しい選択肢が生まれた。また対面では頻繁に会うことが難しくともオンラインでのやりとりは容易なので、かえって密度の濃いコミュニケーションが可能になることもある。これは大きな利点であり、そのために社会が大きく進化した部分があると言って良い。しかし一方で、学校の新入生や企業における新人の教育が難しくなってしまったと言われる。その際に有効なほど ICT 技術は発展していない。また感染症の収束(常態化)に伴い、従業員に対して出社を求める企業が増え、元に戻りつつある。まさに新しく選択肢を増やさなくてはならない人たちにとっては、ICT 技術は完全なサポートにはなり得ないのである。

ただし我々が考え違いをしてはならないのは、これらの例はどちらも、ICT 技術の発展は距離の隔たりを「完全には代替できない」ということに過ぎず、決して「意味がない」と主張しているわけではないということである。本節で「百聞」と見なしているものでも、現在ではその情報量は格段に大きくなっている。また昔と比べれば移動は容易になった。片道の通勤時間が 1 時間というのは楽であるとは言えないかもしれないが、交通機関を使えば 20km は移動できる。それを徒歩で行うのは大変である。海外旅行も身近なものになっている。そう考えると空間軸は昔よりも縮まっていると言ってよい。そうなれば幅広く経験する「一見」もかつてよりは遙かに手近なものになり、経験の質を上げることに役立っていることは間違いない。そしてそれらが結果的に良い選択肢を増やすことにつながるのである。

2-3. コンピュータ将棋が示すもの

昨今は AI の進化が著しい。その中で最も早い段階からその力を示していたのが、チェス、囲碁、将棋などの対戦ボードゲームであろう。1990 年代、チェスの世界チャンピオンであった G.カスパロフと IBM が制作したチェス専用コンピュータ「ディープ・ブルー」との対戦は大いに話題になった。8×8 のチェスと比べると、囲碁は 19 路、将棋も 9×9 で取った駒を持ち駒として使うことができることから検討する対象が大きく、開発はそれよりも遅かった。それでも世界的に広く普及している囲碁、ほとんど日本に限定されている将棋、ともに 2010 年代後半にはプロのトップ棋士の水準に追いついたとされている。

大雑把に言うところで AI が行うのは、

- 1) 過去の情報をたくさん記憶し、その中から必要な情報を取り出してくること
- 2) ルールの中で可能な手順を網羅的に試行し、そこから最善のものを取り出すこと

である。そこでは「どれが取り出すべき情報なのか」「どういう順で試行を行うのがもっとも効率的であるか」という評価を行うことが重要であり、研究対象になっている。

ちょうど AI 将棋の実力がプロ棋士に迫って来るのと軌を一にして将棋界に現れたのが、藤井聡太である。藤井はまさに AI 将棋の進化と同じく、まず詰将棋の世界で頭角を現した。小学 6 年生で詰将棋選手権のチャンピオンになっている。さらに中学生でプロ棋士となり、すぐに破竹の快進撃を続けて将棋界のトップになったことはよく知られている。

詰将棋は 1 局全部の指将棋と比べて盤上の駒の数がさらに制限されている。さらに相手の玉が詰みになるというゴールが見えているので、本当に網羅的にすべての可能性をたどってもその枝分かれは(コンピュータ的には)それほど多くはない。従ってこのすべての手を網羅して検討すること(シ

ミュレーションすると言ってもよい)を行うのにコンピュータは適しているのである。

昨今はテレビやネットにおける将棋の観戦は、AIによるその状況における優劣の評価や次に推奨される手などが表示されている。そんな中で藤井の将棋はよく「AI 超え」と評されることがある。すなわち AI によって劣勢と評価されても、場合によっては AI の推奨する手でないものを指しながら逆転して勝利するというものである。実際、1)に挙げたように過去の棋譜の研究はそれこそコンピュータを用いてかなり尽くされている。そのため、過去の形にとらわれない、相手が初めて見るような陣形を作り、いわゆる「力戦勝負」というような形に持ち込むことが多いようである。そうすると2)に挙げたようにその場で検討していくことが中心になってくる。トップ棋士同士の対局ではそうでないと優劣がつきにくい。そんな中で、AI が提示する「最善」よりももっと良い手が出てくるといふわけである。

それまでになかった局面で新しい手を提示することは、AI でも人間でも本質的には同じように生み出される。そこにあるのはシミュレーションである。ほとんど無限にある可能性の中から、AI は評価値を計算しながら、できるだけ効率の良い方法でシミュレーションを行っていく。人間も同じであるけれど、使うのはそれまでの経験によって鍛え上げられた直感が中心になる。ただし AI は時間をかけるほど、色々なシミュレーションが可能になり、結果としてより良い選択肢を生み出す可能性がある。今の棋士たちは、自らの経験・直感の上に AI のシミュレーションも参考にしながら新しい選択肢を生み出す研究をしているようである。

コンピュータによるシミュレーションは、人間が実際に試してみて結果を知るという手間を一瞬のうちにやってくれるものである。言うなれば、未来に向けた時間軸を縮めてくれる道具であるといえる。我々は新しい選択肢を得るためにこうした道具を使うことが可能になりつつあるのである。

2-4. 潜在記憶が果たす役割

選択肢を増やすことを期すとき、2-3 で述べたようなシミュレーションは、言い換えれば「とりあえずやってみてどういう結果になるか」を調べること、すなわち未来予測である。従ってそれだけで新しい選択肢がもたらされる可能性はある。しかし2-2 で述べたような「経験を増やす」「経験の質を上げる」ということが、どのように新しい選択肢を生み出すのだろうか。このメカニズムについて検討する。

だれでも考えることが上手くいっているときには、その方法など検討する必要はないと思うだろう。逆に検討したいのは、話が進まず、停滞してしまっている状況である。そんなとき、人によっては他人にアドバイスを求めるかもしれないし、研究活動であれば関連する文献を色々と読み込むとか、逆にそれを他人に披露して議論してもらってブレインストーミングのようなことをするかもしれない。そうした行動の中で直接的に答えが見つければ話は即座に進む。そうなれば話は容易なのだが、新しいものを生み出すときにはなかなかそうはならないだろう。

話がうまく進まない膠着状態になったときによく言われるのは「一旦離れてみる」である。確かに時間を置いて新たに考え直してみると話が進むことがある。しかしなぜそのようなことが起きるのだろうか。直接的に何もしていないのに考えが進んだり、新しいことが見えたりするというのは不自然ではないだろうか。

実はそのメカニズムは心理学によってきちんと解明されている。そもそも人は自分が経験したこと、見たことや聞いたこと、触ったことや味や匂いなどを脳で認識する。そのうちの多くは早い段階で忘れてしまうが、ある程度は無意識下の記憶(潜在記憶)に残る。そのほとんどは言語などではなく感覚そのものであって普段は自覚できないことが多い。しかし潜在記憶として一旦貯蔵されてしまえば理論上は半永久的に記憶される。そうし

た記憶が積み重なっていく中でその記憶同士が関連して新しい記憶として浮き上がってくる。つまり過去の記憶がそのまま取り出されるだけでなく、新しく「記憶が生成」されるのである²⁰。そして(自らの思考を含む)言葉や物体の認識が先行刺激(プライム)となり、それが無意識的に(トリガーとなって)想起をもたらす²¹。それらがつながることで新しい発想がもたらされるのである²²。

歴史的に言われてきた「各人の色々な経験」は2-2、2-3節で述べたように現代の技術でさらに深め広げることができる。それが潜在記憶にたくさんあれば、何か問題に直面しているときに、その問題や関連の何かが先行刺激になって、新しい発想＝新しい選択肢を考えつことが可能になるのである。

3. 研究の背景とまとめ

本論は岡山大学大学院教育学研究域・宮崎宏志准教授との議論の中でもたらされたものに端を発する。[2]においてもその概要を述べているが、同氏は近代倫理学において「理性」と呼ばれるが人々の実際の生活に役に立っているのかということについて疑義を持った。報じられるものを見る限り、閉塞感を感じる人たちは数多くあると言える。それが社会の発展を大きく妨げていると考えられる。もちろん社会全体を変えていく必要はある。一方で倫理学に求められているのは、同じ状況でもそれぞれの人がより幸せに生きていくにはどうすれば良いかを考えることである。各人が生き方を考えていく上で、どうすればよりよい方向を得られるのか。宮崎氏はその可能性を上げるために必要

なこととして、生きる道を考える上での選択肢を増やすことが必要なのではないかという提案をした。もちろんそれは容易なことではないが、選択肢を増やそうとすることが、少なくとも人々がその「生きづらさ」から解放されるように向けてくれるのではないか。そこで具体的に選択肢を増やすにはどうすれば良いかということまで含めて検討した。

4. 謝辞

筆者は2024年度早稲田大学において特別研究期間を取得し、岡山大学大学院教育学研究域・宮崎宏志准教授を訪問して数々の議論を行った。本論はその成果の中核部分にあたるものである。この機会を設けていただいた同氏には深く感謝する。

また、2-2および2-4節の議論に関連して、岡山大学学術研究院教育学域・寺澤孝文教授には貴重なアドバイスをいただいた。ここに謝意を表す。

参考文献

- [1] 宮崎宏志, 曾布川拓也「意味づけするとは何か」岡山大学大学院教育学研究科研究集録 187 (2024) 145-151
- [2] 曾布川拓也, 青木多寿子「近代の理性観から見た新しい人格教育」早稲田大学 GEC ワーキングペーパーシリーズ No.2 (2026) 1-11
- [3] 海野つなみ『逃げるは恥だが役に立つ』全11巻 (講談社, 2012-2020)
- [4] マンディープ・ライ(鹿田昌美訳)「世界を知

²⁰ 生成理論。太田信夫(2008)([11]), Terasawa, T. (2005) ([12])ほか。

²¹ プライミング効果と呼ばれる。

²² よく言われるのが「ひらめきが重要だ」という意見である。ひらめかないから算数が苦手だという人が多い。しかしその考えには同意できない。全く何も知識がないところで全く新しいことをひらめくのは原理的にあり得ないからである²²。一方で、考えている中で少しだけ関連する潜在記憶が想起され、問題の方向や答えが一瞬間間見えることもある。単にそれは想起された内容が問題解決につながりそうだという気がするだけのことなのかもしれないが、考えるモチベーションを持続する意欲にはつながる。

る 101 の言葉」飛鳥新社(2021)。

[5] 富増章成「自由すぎる！有名哲学者たちの
「恋愛と結婚」」東洋経済オンライン(2017)
<https://toyokeizai.net/articles/-/150810>

[6] 富増章成「「逃げ恥」はニーチェ的運命への向
き合い方がある」アゴラ(2017) [https://agora-](https://agora-web.jp/archives/2023569.html)
[web.jp/archives/2023569.html](https://agora-web.jp/archives/2023569.html)

[7] 厚生労働省老健局「介護保険制度の概要」資
料（令和 3 年 5 月）

[8] 厚生労働省 令和 5 年(2023)人口動態統計月報
年計（概数）

[9] 余暇開発センター編「日米欧価値観調査」7
ヶ国データブック(1985)

[10] 島田裕巳「葬式は、要らない」幻冬舎新書
(2013)

[11] 太田信夫編著(2008)『記憶の心理学』放送大
学出版

[12] Terasawa, T. (2005) Creation theory of
cognition: Is memory retrieved or created? In
Ohta, N., C. M. MacLeod, Uttl, B. (Eds.) Dynamic
cognitive processes, Springer-Verlag, pp.131-157.