

二 次の文章を読んで、問いに答えよ。

地球物理学者、随筆家の寺田寅彦の随筆「天災と国防」に次のような記述があります。

しかしここで一つ考えなければならぬことで、しかもいつも忘れられがちな重大な要項がある。それは、文明が進めば進むほど天然の暴威による災害がその劇烈の度を増すという事実である。

ここには一見すると、^⑦僕らの常識に反するような指摘がなされています。僕らは通常、文明が進めば進むほど、その科学と技術を行使用することで、自然災害をどんどん抑え込めるようになっていく、と考えています。文明が文明と呼ばれうる最初期における河川の治水事業、降雨に依存することなく農業における生産量をコントロールするための灌漑^{かんがい}農業、現代であれば津波対策や耐震構造の建造物の設計技術と施工技術。文明は、煎じ詰めると、このように僕らサピエンスの「生存」の可能性を向上させているように思えます。

ですが、寺田はそうではないと言うのです。

しかも、それをとてもしンプルなロジックで語ります。

人類がまだ草昧^{そうまい}の時代を脱しなかったころ、がんじょうな岩山の洞窟の中に住まっていたとすれば、たいていの地震や暴風でも平気であつたろうし、これらの天変によつて破壊さるべきなんらの造営物をも持ち合わせなかったのである。もう少し文化が進んで小屋を作るようになって、テントか掘つ立て小屋のようなものであつて見れば、地震にはかえつて絶対安全であり、またたとえ風に飛ばされてしまつても復旧ははなはだ容易である。とにかくこういう時代には、人間は極端に自然に従順であつて、自然に逆らうような大それた企ては何もしなかったからよかつたのである。

文明が進むに従つて人間は次第に自然を征服しようとする野心を生じた。そうして、重力に逆らい、風圧水力に抗するようないろいろの造営物を作つた。そうしてあつぱれ自然の暴威を封じ込めたつもりになつてみると、どうかした拍子に檻を破つた猛獣の大群のように、自然があられ出して高樓を倒壊せしめ堤防を崩壊させて人命を危うくし財産を滅ぼす。その災禍を起こさせたもの起こりは天然に反抗する人間の細工であると言つても不当ではないはずである、災害の運動エネルギー

ギーとなるべき位置エネルギーを蓄積させ、いやが上にも災害を大きくするように努力しているものはたれあろう文明人そのものなのである。

寺田は「位置エネルギーの蓄積」により、状態がますます不安定になっていくことによって、破局の際の災厄の破壊力が上がってしまうことを指摘しています。この観点を敷衍^{ふえん}してみたいと思います。

地面にバラバラに置いてある積み木のブロック。子供はそれを丁寧が高く積み上げて、一つの作品を制作しようとする。それはつまり、この宇宙に散らばった、無数とも思える物質の断片を用いて、「秩序」を生み出そうとする営みです。

この子供にとって、このブロックはここに置かれなければならない、あのブロックはあの高さに位置づけなければならない。そうでなければ、積み木はただのブロック片の集積でしかなく、それはもはや一つの箱庭、言い換えれば擬似的な「生活世界」にはなり得ない。

もつとシンプルで身近な例を挙げます。

なぜ部屋は散らかるのか？ という問題に対する、確率的、物理学的理由です。

部屋は放っておけば、必ず散らかっていく。

それは、確率的に考えれば、ほぼ必ず（＝かなりの高確率で）起こるのです。

どういうことか？

それは「散らかっている」と記述される状態と「整理整頓できている」と記述される状態の比率の問題なのです。「散らかっている」のは、本がテーブルのさまざまな位置に、さまざまな角度で置かれていてもいいわけです。電源ケーブルがどのような具合で絡まり合っているでもいいのです。もちろん、飲みかけのペットボトルのお茶が冷蔵庫ではなく、ベッドの傍にあっても、どんな座標にあっても、それらは全て「散らかっている状態」という集合の要素となります。

それに対し、「整理整頓できている状態」とは、ある一定の状態群のみを指す言葉です。本は本棚に、分野別にソートされており、テレビとエアコンのリモコンは、テーブルの上に、真っ直ぐに並べて置かれていなければならない、髪の毛やほこりは、掃

除機の中に収まっていなければならないのです。そのような、極めて低確率に起こる状態を、僕らは「整理整頓できている」と呼ぶわけです。

それはちょうど、6個のサイコロを適当に投げた時、「全て1の目が出る」であったり、「1から6の目がすべて出揃う」といった状態と同じです。それに対し、たとえば「112456」や「233346」のような出目については、一言でまとめ上げられるような言語的表現を僕らは持っていません。それらは単に、「バラバラな目が出る」というような表現で、一括してまとめ上げるしかありません。

つまり、何が言いたいのかというと、ランダムではない何らかの「秩序」は発生確率が極めて低いということです。

あるいは、積み木と似ていますが、「ジェンガ」というゲームを思い出してもいいと思います。

ジェンガの勝者とはどのような主体かというと、目の前に積まれている、木片の集合体の中の「弱さ」を感じ取り、それ以外の、抜いたとしても全体が崩壊しないようなブロックを抜き取り、それを上に積み上げることができる人です。

ジェンガとはどのようなゲームか？

それは、安定な状態から不安定な状態へと移行させるゲームです。

もちろん、塔を崩壊させてしまった人が負けになるわけですが、ある意味では、プレイヤーたちの協力ゲームでもあります。ある程度まで、うまく積み上げられたとしたら、途中からゲームの目的が変化するでしょう。

ここまできたら、皆で協力して、できるだけ高く積み上げたい、と。

完成された状態とは、これまでのどの状態よりも、高い位置にブロックが置かれている状態のことです。

このように、「発展」あるいは「完成」とは、不安定で、崩壊の可能性が増大した「A」という状態のことなのです。

寺田の指摘はこのように理解すべきでしょう。

サピエンスは本能ではなく、自らの意志によって生活世界を構築する。サピエンスの歴史とは、生活世界の複雑性の増加の歴史であり、それゆえ、不安定性の増大の歴史です。

なぜ、積み木の比喩を挙げたかというと、積み木遊びは、その作品の完成度が高ければ高いほど、壊れやすく、そして、傷つきやすいという、この世界の生理を指摘するためです。

文明とは、世界の傷つきやすさのことである。

それはつまり、可傷性を増やすことが文明の役目である、ということでもあります。

B

という主張の内実がここにあり

ます。

したがって、文明は必然的に、ケアを必要としている。

(近内悠太『利他・ケア・傷の倫理学』による。なお一部を改めた)

問1 傍線⑦に「僕らの常識に反するような指摘」とあるが、その説明として、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

- 1 文明は治水事業や灌漑農業、津波対策や施工技術を向上させ、「生存」の可能性を高めているということ
- 2 人類がまだ草昧の時代には科学技術が発展していなかったため、災害が起きると被害が拡大したということ
- 3 文明は災害の運動エネルギーとなる位置エネルギーを蓄積させ、災害を大きくしているということ
- 4 文明が進むと、重力に逆らい、風圧水力に抗する造営物を造り、自然の暴威を封じ込めてきたということ
- 5 人間の自然征服欲がかえって自然の猛威を促進させ、人命を危うくし、財産を減ぼしていくということ

問2 傍線①に「この観点を敷衍してみたい」とあるが、それを端的に示しているものとして、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

1 この観点をさらに説明すると、子供が積み木ブロックを丁寧に高く積み上げて一つの作品を制作する営みはかえって状態を不安定にすること

2 この観点をさらに説明すると、部屋の中の本がテーブルのさまざまな位置にさまざまな角度で置かれているという状態の比率の問題ということ

3 この観点をさらに説明すると、部屋は確率的、物理学的理由によって放っておくと必ず散らかり、それらは全て散らかっている状態という集合の要素となるということ

4 この観点をさらに説明すると、6個のサイコロを適当に投げた時、比較的高い確率でバラバラな目が出るという状態のこと

5 この観点をさらに説明すると、6個のサイコロを適当に投げた時、全て1の目が出るといった偶然かつランダムに起こる確率が極めて低い状態のこと

問3

A

に入れるのに、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

1 社会 2 弱さ 3 生存 4 秩序 5 生活世界

問4

B

に入れるのに、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

1 災禍を起こせたもの起こりは天然に反抗する人間の細工である

2 サピエンスは本能ではなく、自らの意志によって生活世界を構築する

3 文明が進むに従って人間は次第に自然を征服しようとする野心を生じた

4 無数とも思える物質の断片の集積が地球内に秩序を生み出すという営為

5 文明が進めば進むほど天然の暴威による災害がその劇烈の度を増すという事実

問5 本文の内容に合うものを、次のなかから一つ選び、その番号をマークせよ。

- 1 文明がまだ未発達の時代において、人間は自然に従順であったが、時代が進むにつれ重力に逆らい、自然に抵抗するいろいろなものを作ったことがむしろ災害が起こる確率と危険性を増大させている。
- 2 バラバラに置いてある積み木のブロックやペットボトルを見て、われわれは散らかっている状態としてそれを認識するが、その状態が位置エネルギーを蓄積させる働きがあり、不安定な状況を作り出すことになる。
- 3 ジェンガは、安定な状態から不安定な状態へと移行させるゲームだが、その不安定な状態は発展と完成および安全が相互に関連しあいながら相互依存しているという特徴を有している。
- 4 人類は、科学技術の改善、革新を図りながら自然を征服するように努めてきたが、それでも自然の脅威を克服するまでには至っておらず、現在においても地球環境の激変によりかえって災害を大きくさせている。
- 5 可傷性を増大させることが文明の役目であり、それは事実であるが、われわれがそのことに対して無批判的に受け入れていることを著者は批判している。