

2016

5

2016年4月1日(毎月1回1日発行) 第49巻第2号

# 学研・進学情報

特集 学校インターンシップ

## 学校現場に長期に関わり 多様な学びにつなげる



特別レポート

## 教育力と平和学でグローバル・ スタンダードを目指す

—キャンパスを世界に広げる広島大の改革

特別レポート

## 仲間との信頼感の中で学び合い “引き出し”を増やす小論文の授業

—東京都立町田高校「現代文・小論文秘密クラブ」

特別レポート

## 社会人基礎力を伸ばし就業力につなげる

—地方私立大の戦略



視点・インタビュー

人文系の問いを  
理科系の手法で探る

亀田達也  
東京大学大学院 教授

日本では、リスクヘッジしながら  
リスクを取るという訓練をした  
ほうがいいと思います。



# 学研・進学情報 5 contents

2 視点●インタビュー

## 人文系の問い合わせを理科系の手法で探る

亀田達也 東京大学大学院 教授

6 特集 学校インターンシップ

## 学校現場に長期に関わり 多様な学びにつなげる

10 特別レポート

## 教育力と平和学でグローバル・ スタンダードを目指す

——キャンパスを世界に広げる広島大の改革

14 特別レポート

## 仲間との信頼感の中で学び合い “引き出し”を増やす小論文の授業

——東京都立町田高校「現代文・小論文秘密クラブ」

18 特別レポート

## 社会人基礎力を伸ばし就業力につなげる

——地方私立大の戦略

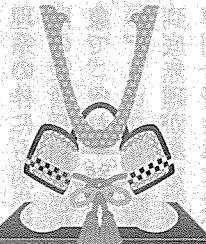
20 《小論文ブックポート ⑩》

## 『教育という病

子どもと先生を苦しめる「教育リスク」』 内田 良・著

22 《教育情報 SCRAMBLE》

## 大阪工業大学がロボット関連の 新学部を梅田の新キャンパスに



★「進学情報」の最新の記事はホームページでもご覧になれます。

<http://www.gakuryoku.gakken.co.jp/articles.php/search>

★「進学情報」に関するご意見・ご要望等がありましたら、下記アドレスまで  
メールをお送りください。今後の企画の参考にさせていただきます。

E-mail:gakuryoku@gakken.co.jp

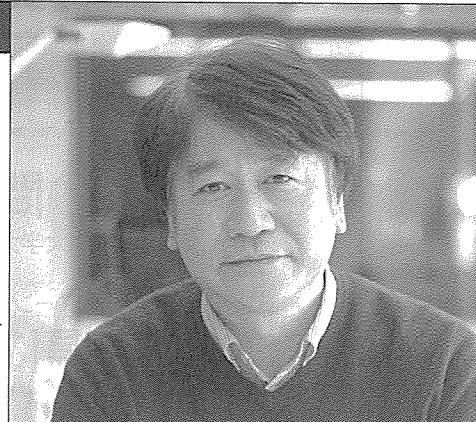
# 視点

## 人文系の問いを 理科系の手法で探る

● インタビュー

亀田 達也 東京大学大学院 教授

かめだたつや ● 1960年、東京都生まれ。専門は行動科学。1982年、東京大学文学部社会心理学科卒業。1984年、同大学院社会学研究科社会心理学修士課程修了。1989年、イリノイ大学大学院心理学研究科博士課程修了(Ph.D.)。現在、東京大学大学院人文社会系研究科社会心理学研究室教授。



国立大の人文社会系学部の見直しが波紋を呼んでいるが、人

文社会系学問のなかでも、理系との融合で新しい展開を見せる

研究者がいる。東大の亀田達也

教授だ。社会心理学という枠を越え、人間の社会行動に関する問い合わせを隣接領域の先端研究者とともに、人文社会系学問の可能性についてうかがつた。

### 人間の社会行動は合理性を持つている

——先生は、社会心理学のなかでも、どんな観点から研究されているのでしょうか？

亀田 僕はもともと人間の社会行動に興味があるんですが、必ずしも社会心理学という一つのデイシプリンのなかで研究しているのではありません。文系・理系の枠にも関係しますが、人間の社会行動はとても複雑な現象で、それを理解するには一つのデイシプリンだけで見るには到底無理があるからです。僕の専門分野としては、社会心理学

というより「行動科学」と言つたほうがいいでしょう。

普通の社会心理学の発想では、「人間の社会行動にはいろいろな問題がある」と考えることが多いですが、多くの生物の行動がそうであるように、「人間の社会行動というのは、適応的で

合理性を持っている」という観点から僕は考えたいと思っています。これを「進化・適応のメタ理論」と呼んでいます。

——具体的にはどのような研究をされていますか？

亀田 3つほど焦点をあてていますが、まず1つ目は「正義」の話です。

例えば、アメリカ大統領予備選でサンダースが人々の共感を呼んだ発言に「格差」の問題がありますが、我々はどうも格差がある状態は正しくないという気持ちを持っています。

実は格差の問題は、「富の分配の正義」という倫理学や社会哲学の中心的な問題です。これについては、ハーバード大学のジョン・ロールズの「正義論」が有名です。彼は「どのような

富の分配の仕方が社会的に正義といえるのか」ということを哲學的な思考実験から考えていました。それによると、人々は格差が大きい社会よりも最低限の生活を保証する社会を選ぶと推論され、それが社会正義になつていると結論付けました。これは1970年代に出た話なんですが、本当に人々はそのように考えるのかを調べてみました。行動的な選択実験を行って、その間に視線計測やMRIを用いた脳画像計測などを用いて、その結果、ロールズの主張はあながち嘘ではなく、人々はイデオロギーの差を越えて、最低限の生活を保証する社会を望んでいる、あるいは、少なくとも気にかけていることが分かったのです。

——この結果は何を意味しているのでしょうか？

亀田 哲理学や哲学は「べき」の学問です。人はこう生きるべき、社会はこう構成されるべき、と言います。それに対して心理学は「～である」の学問です。人はこのような行動をす

る、このような心理傾向を持つ、とします。「～である」から「～べき」は導けないというのが基本的な議論ですが、人間が生き、社会を作る上で、この2つは切ってはいけない。つなげる作業をきちんと考へることが必要ではないかと考えています。

――2つ目はどのような研究でしょ

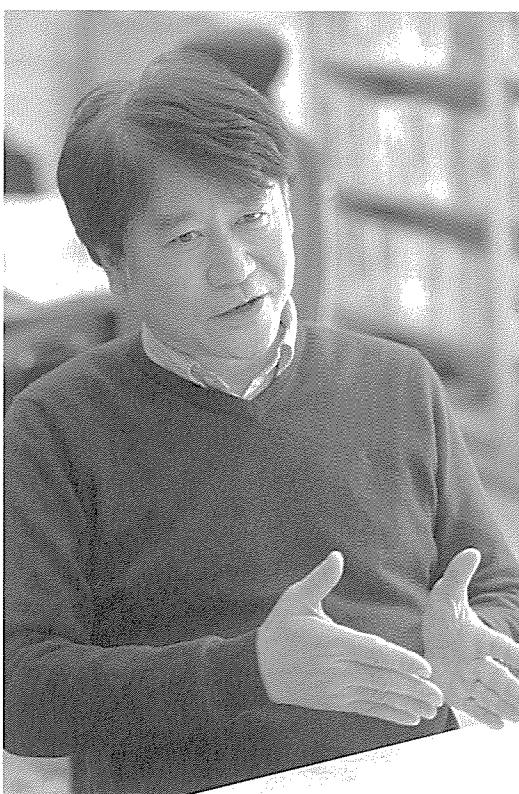
亀田 「共感性」についてです。共感性は複雑で多層な現象です。原始的なレベルでは、ある人がこつとすると、他の人もにこつとする、表情の模倣現象があります。同じように、我々の脳のなかには、他の人の行動を鏡的に映してしまったミラー・ニューロンという仕組みがあるとされています。もう一つ上のレベルになると、ある個体が「痛い」と感じると、他の個体も「痛い」と反応するという情動伝染があります。これらは他の動物種もあります。

しかし、もつと上のレベルになると、遠くで苦しんでいるアフリカの人たちやシリアの人たちに共感するというものがあり

ます。これはミラーニューロンという動作系や情動伝染では無理で、もう少し想像力を働かせてはいけません。この高次の共感現象は、人間にかなりユニークなものであるはずです。実は、それはロールズに近い話で、人文系の倫理や哲学が考へてきたような共感性のあり方ではないでしょうか。

――3つ目はどのような研究でしょ

亀田 だとしたら、我々が共感といつているいくつものシステムがどのような形で動いていて、相互作用するのかとということを知るのが大事なことです。そこで、他の人の痛みを見たときにどのような情動が動くのか、自律神経系反応や視線、脳活動、情報探索行動などいろいろな指標を取ることで、いくつものレベルの共感性の質や量を調べ、人間の共感性の仕組みを探るということをやっています。



亀田 集団の知恵である「集合知」に関心があります。シンプルな例で言うと、素人の勝手な判断をただ単純に統計的に平均

してあげたほうが、エキスパートの判断よりも良くなるという現象です。例えば、ダーウィンの従兄であるゴルトンという学者の研究があります。牡牛の体重当てコンテストで、全ての素人の判断の平均値を出すと、ほとんどピンポイントで正解に近づいたというものがあります。

このように、人々が相互作用するなかで集団の知恵が生まれる場合もあれば、生まれない場合もあります。では、どんな場合に生まれて、どんな場合に生

まれないのか。かつ、どのような条件がそろうと集団の知恵は生まれるのか。集団の知恵のアルゴリズムを探るということを行っています。

数理モデルやコンピュータ・シミュレーションを使って調べるほか、ヒトとアリとの比較実験を行います。この実験では、ヒトよりもアリのほうが環境の変化に集団として対応できることがわかつてきています。ヒトは他の行動を気にするレベルが強く、空気を読む。このことが環境の変化への対応を遅らせる

場合があるんですね。

## 人文系は役立つ？ 位相が変わると変わる

——なぜこれらのことと調べているのでしょうか？

亀田　どのテーマも、もともとは人文社会系の学問だと思います。僕は文学部にいるので、人文学が数千年の歴史の中で積み重ねてきた知恵を、意思決定科学や脳科学、経済学などの知識を使って、いかに知恵と知識をつなげるかということをやっています。人文系の問いを理系的な手法でアプローチするといふことになりますが、僕自身が理系のテクニックを使うことはありません。そうした研究者たちとコラボレーションするといふことになります。

——コラボレーションで大事なことはありますか？

亀田　自分のやっていることを相手の視点から見ることです。僕自身は、人文社会系の問い合わせややりたいと思っていますが、それは彼らの目から見たらメモを理科系の研究者の知識を使つてやりたいと思っていますが、それは彼らの目から見たらメ

リットがありません。

ですから、彼らの立場に立つの知りたい問題として戻すということをきちんとやらないといけないと思っています。

——今までできてはじめて「文理融合」と言えると思います。

——人文社会系の見直しの動きをどのように見ていますか？

亀田　人文系ピンチと言われていますが、ピンチはチャンスだと思います。イギリスなど世界の多くの大学で文系の学問がクローズされてきている印象がありますが、日本はまだ良いほうで、人文学は批判されるけれど捨てられない状態ですから、チャンスだと思います。

亀田　適応の話に戻して考えてみると、例えば、純度の高い脂肪と糖が含まれるチョコレートは、進化時間で考えたら食べたほうが有利ですが、歴史文化時間で考えたら、日本のような栄養の高いリッチな社会ではあまり食べないほうがいいとされま

す。一方、ハイキングで遭難したときには食べたほうがいいですね。

——役立たない学問はいらないといふ議論がありますが、役立つ學

問しかなくなると、一面的な考え方しかできなくなる危険性はないでしょうか？

文学部の学問は、実時間で考えたら役立たないと言われるかもしれませんけれど、歴史文化時間や進化時間で考えたら役立つかもしれませんと、いうことです。

社会における大学の役割は、いまこの問題を解くということもあるけれど、もう少し長尺で、人類史レベルや日本の歴史レベルで見る位相もあるはずで、全て一つの時間軸だけで見てしまうのは、とても危ういこ



とだと思います。

——人文社会系を残すには、新しい人文社会分野を作るという気概も大切でしようか。

亀田 文学部の学問は大きく分けると、哲学・史学・文学・行動科学になりますが、やはり大本流は「哲史文」だと思います。行動科学は新しくできた「鬼つ子」のようなもので、でもだからこそ哲史文の本流に対して恐れずにいろいろなことが言えるのだと思います。

ただ、哲史文の研究者が偉いと思うのは、「これまでつながってきた伝統をいかに次世代につないでいくかが大事なんだ」と言っていることです。確かに、そのような意味もあると思います。

いろいろな立場があり得るわけですが、やるべきことは、それぞれの分野で、「なぜこれが大事なのか」を真剣にアピールすることだと思います。ただそのとき、「いまのマーケットに役立つか」ということは決して言う必要はありません。

## 環境変動に対応できるバッファを持つ

——高校の進路指導で、4年後の就職を見据えた指導をすることについてどう思いますか?

亀田 企業からの視点で考えるとき、全て同じタイプの人間ばかり採用したらどうなるのかといふ問題があります。生物の適応の話で、ローカル・マキシマムという考え方があつて、いろいろな適応をしていく際に、局所的に一番いいところでやつてしまふと、少し環境が変わっただけで、あつという間に死んでしまうということがあります。

そう考へると、環境変動に対して内部的に対応できるバッファのようなものを持つていないと危ういと思いません。

——多様化した高校生をどう導いてあげればいいでしょうか。

亀田 生物の適応で普通に考えたら、就職に合わせて平均的なところで染まっていくと思いますが、問題は、適応というのがあるということです。環境の

変化は予測できないですから、事前にそのばらつきをどう組み込むのかは読めません。基本的には平均になるのは間違っていますが、平均だけではないと思いますが、平均だけでこの「だけではなく」をどこまで読み切れるのかがある意味、才覚だと思います。

——いま東大生の様子はどのよう反映っていますか?

亀田 やはり潜在力は高いです

が、平均的なレベルでどう勝負するかに懸けてきた学生たちですから、冒険しない学生が多いです。なので「リスクを取り」とは言っています。ただ、何もバッファがなくリスクを取るのは無謀です。リスクヘッジしながらリスクを取ることが基本になります。これはある程度、教育でなんとなると思います。

日本では「リスクは取るな」ということが多い気がしますが、リスクヘッジしながらリスクを取りという訓練をしたほうがいいと思います。

——高校生の進路選びに対してアドバイスをお願いします。

亀田 僕がここにいるのは運のよいものです。もともと理科系志望だったのが文転して、外交官、弁護士、ユング派臨床家などと目標が変わり、心理学をはじめました。心理学のなかでも消去法で社会心理を選びましたが、入ってすぐに後悔しました。僕はその後悔を一生かけて直しているんだと思います。

ある程度、やり直しはききます。進路は狭く決めないほうが多いでしょうね。大学の制度がゆるやかなならば、自己検閲や自規制をあまりかけないで、欲望に忠実なほうがいいと思いません。その時点でやりたいことをやつたほうがいいでしょう。

ただ、「自分探し」は勧めません。どうしてかというと、若いときは、自分のなかに回答を求めて回答なんてあるわけがないからです。知識や経験が限られているから、自分が何を知りたいかなんてわからないと思います。だとしたら、外に出たほうがいい。さまざまな経験をしていくうちに面白いものが見つかります。面白いと思ったらやればいいのです。