

〔二〕 次の文章を読んで、後の問いに答えよ。解答番号は〔二〕の 1 から 13 までとする。

相沢沙呼は二〇〇九年に『午前零時のサンドリヨン』で第十九回鮎川哲也賞を受賞しデビューした。以後、二〇一八年一月現在までに一一冊の著作がある。相沢作品はそのほとんどが何かしらの形で学校を舞台にしている。高校や中学などの学校に通う生徒を主な登場人物とし、謎解きと彼らの葛藤を絡めた作品を得意としている。(中略)

『午前零時のサンドリヨン』は、次の四つの短編から成る。

第一話 空回りトライアンプ

第二話 胸中カード・スタッフ

第三話 あてにならないプレディクタ

第四話 あなたのためのワイルド・カード

④ 四つの話はそれぞれ独立した物語として読むことも可能であるが、第一話から第三話には第四話のクライマックスに向けたフクセンが描き込まれており、全体を一つの長編と把握することも可能となっている。

語り手と探偵役は全話で共通している。語り手を務めるのは、高校一年生の須川（愛称は「ポチ」）であり、探偵役を務めるのはその須川が一目惚れしたクラスメイトの西乃初である。西乃は高校内ではあまり社交的ではないが、実は凄腕のマジシャンであり、放課後にはマジックバー「サンドリヨン」でその腕前を披露している。この二人のほか、慶永裕美、瑠璃垣蘭子、飯倉静香、藤井綾香（故人）の四名が本作全体を通した謎に深く関わる。

各話の基本的なパターンは、「①謎の発見→②調査→③西乃による推理→④状況になぞらえたマジックの披露とそれを通した関係者への忠告・提案→⑤解決」というものである。ほかの「日常の謎」作品と比較して特徴的なのは、④の手続きがある

ことである。たとえば第一話であれば、書架の謎を解いた西乃は、慶永裕美が図書委員からいじめを受けていることを見抜き、一人で耐えずに誰かに相談すべきであることを示唆するマジックを見せている。その後、慶永は先輩の瑠璃垣蘭子らに事情を打ち明け、それをきっかけにいじめはなくなっていく。同様のパターンは第二話でも踏襲され、やはりマジックの披露をきっかけとしてある登場人物を救うこととなる。しかし、起承転結の「転」にあたる第三話は、このパターンから大きく外れている。^①本作の試みを分析するにあたっては、まずはこの「変化」に注目してみたい。

第三話「あてにならないプレディクタ」のあらすじは次の通りである。

須川は試験の前から落とし物ケースに入っていた生徒の手帳に、これから発表されるはずの英語の試験結果が記載されていることに気づく。手帳の持ち主であると名乗り出たのは、校内で霊能力者なのではないかと噂されていた飯倉静香であった。須川が、なぜ発表前の試験結果が書かれているのかと訊くと、飯倉は一年前の九月に屋上から投身自殺した藤井綾香の霊に教えてもらったのだと答える。

納得のいかない須川は、その謎を西乃に伝える。すると西乃は持ち前の推理力を發揮して真相を見抜き、須川と飯倉の前で説明を始める。(中略)

西乃は続けて、飯倉の「占い」がホット・リーディングやコールド・リーディングなどの技術を組み合わせたものであることを指摘する。そして、人が知らない技術を使えば誰もが注目してくれるが、周囲の人びとが見ているのは本当の自分ではないのだと論じ、カードマジックを披露しようとする。

^②問題が起きたのはそのときだった。飯倉はマジックのタネを見抜いて云い放つ。

「あたしだってトランプ使ったメンタルマジックくらいできんのよ。恥ずかしくないわけ、こんなことして。なに自分語りしてんのよ。アンタこそ調子に乗ってるんじゃない？　ひとさまの秘密をべらべら偉そうにご披露しちゃって、アンタはフリーディーニで、あたしはイカサマレイバイ師^bってワケ？　テレビの探偵じゃないんだからさ、ちょっとは落ち着いて、

アタマ冷やしたら?」

「……」

「はつきり言つてさあ、余計なお世話なんだよ。なんだよ、アンタこそ目立ちたいだけじゃん。トリックも先生とのも、わざわざあたしの前で話す必要なんかねーじゃんかよ。なに、大好きな須川君の前で、名探偵ぶってアタマイいところ見せたかったワケ? ばっかじゃないの」(二二〇～二二二頁)

このように、第三話はそれまでとは打って変わって、西乃のマジックとそれによる説得が失敗する場面で閉じられる。ここで注目すべきは、西乃は推理を間違えたために批判されたのではないということである。西乃の推理は真相を言い当てており、それは飯倉も認めている。問題になっているのは、^③推理行為自体の是非である。

飯倉から見れば西乃の行為は迷惑である。飯倉は周囲に秘密にしていた教師との交際や「占い」の真相を、無関係の第三者である西乃に暴かれてしまった。生徒と教師の交際も、手帳の入れ替えや藤井の名前を使って「占い」を行ったことも他人に大きな不利益を与えているわけではない。よって、そもそも西乃は推理を飯倉に伝える必要はなかった。にもかかわらず、西乃は推理を披露し、あまつさえ飯倉の行為を一方的に批判してしまう。軋轢^{あつれき}が生まれる原因はここに求められるだろう。

西乃の推理に先立って、須川は彼女の中学時代の様子を知ることになる。西乃には、友だちを作るために、自分には超能力があると嘘をついてマジックを披露していたが、タネがあることが判明し、周囲からいじめられるようになってしまったという過去があった。西乃の発言の裏にはこのような経験があるのだが、飯倉にしてみればそれはまさしく「自分語り」であり、「余計なお世話」だったのである。

ミステリ評論家の巽昌章は、『論理の蜘蛛の巣の中で』(二〇〇六年、講談社)のあとがきで次のように述べている。

「……」名探偵が超人的犯人に挑む物語は荒唐無稽かもしれないが、それを合理化しようとして、凡人のトリックを凡

人がカンパする小説を書けば、それはまた別の歪みを、つまり、なぜそんな人々が込み入ったトリックを考案するのかといった不自然をはらんでしまう。トリックに必然性をもたせようとして、犯人が密室を作らねばならなかったいきさつを縷々語れば、偶然が連鎖するインネン話の迷路に踏み込むことになりかねないし、トリックをなくせばなくしたで、よそに歪みがあらわれるだろう。

ここで異は、本格ミステリが「謎―論理的解明」という軸を構築する際に、不可避的に「不自然」や「歪み」を孕んでしまうことを指摘している。異は直接的に「日常の謎」に言及しているわけではないが、「日常の謎」も本格ミステリの一ジャンルである以上、この指摘と無関係ではない。「あてにならないプレディクタ」に見られるような、「解く必要のない謎」の存在は、「日常の謎」が抱え込んだ歪みの一例だといえるだろう。（中略）

④描かれているのが殺人事件や犯罪などに関わる謎であれば、それを推理し、犯人を糾弾する必然性は担保されやすい。しかし、「日常の謎」は、リアリティの基準を「日常」に置いているために、ときに推理行為の必然性に乏しい謎を描いてしまう。たとえば、紅茶に大量の砂糖が入れられていようが、木馬が一日だけ撤去されていようが、気にならなければ気にならないで済んでしまうだろう。実際、米澤穂信〈古典部〉シリーズの探偵役・折木奉太郎は謎解きに消極的であり、同級生の千反田えるに要求されなければほとんど推理行為をしない。これらと同様に、『午前零時のサンドリヨン』でも、手帳に発表前の試験結果が書き込まれていたからといって、それを必ず推理しなければならぬわけではない。また仮に推理したとしても、他人に伝える必然性もない。

きわめて散文的に捉えれば、このような謎が描かれるのは、それを謎として捉えて探偵に推理させなければ、ミステリにならないからだ。逆にいえば、「日常の謎」は「解く必要のない謎」という不自然さを抱え込むことによって成立するジャンルなのである。

このような文脈を踏まえると、飯倉の言葉が西乃への批判にとどまらないニュアンスを孕んでいることがわかる。彼女の言

葉は、西乃の行為のみならず、「日常の謎」の方法に対する痛烈な批判としても捉えることができる点で画期的なのである。

ただし、このような難題は従来の「日常の謎」では前面化してきていなかった。したがって考えなければならぬのは、なぜ『午前零時のサンドリヨン』^⑤において、この問題が明確化されたのか（＝従来の作品でなぜ問題化されなかったのか）ということである。この問題には舞台の選択が深く関わっている。

現在の目からすると不思議なことに、初期の「日常の謎」は、中学校や高校といった、固定的なメンバーが密に人間関係を取り結ぶような学校空間を舞台とすることはあまりなかった。学校空間を舞台とした作例が増加したのは二〇〇〇年代に入ってからである。学校が舞台として選ばれるようになった理由はさまざまあろうが、少なくともメルクマールの一つとなったのは米澤穂信〈古典部〉シリーズ（二〇〇一年）である。のちにアニメ化もされたこの作品は、当時ライトノベルで流行していた学園ものの流れを汲みながら（第一作『氷菓』はライトノベルレーベルである角川スニーカー文庫から出版された）、「日常の謎」を描いて話題を集めた。以降、米澤〈小市民〉シリーズ（二〇〇四年）や東川篤哉〈鯉ヶ窪学園探偵部〉シリーズ（二〇〇四年）、似鳥鶏〈にわか高校生探偵団の事件簿〉シリーズ（二〇〇六年）、初野晴〈ハルチカ〉シリーズ（二〇〇八年）など、学校を舞台にした「日常の謎」が続々と登場するようになる。

『午前零時のサンドリヨン』もこの流れにある作品であるが、^⑥同種の作例と比較して、本作の舞台設定の特徴は、現実の学校空間のイメージが比較的濃厚に反映されていることにある。本作が依拠する学校空間のイメージは、たとえば土井隆義による現代の学校空間の分析などに適合的だ。土井によれば、現在の学校空間では「人間関係の確保をめぐるバトルが熾烈^{しれつ}を極め」ており、「人間関係を絶えず保とうと躍起になってしまうのは、人間関係の格差化が進行するなかで、その関係の多寡こそが自分の価値を示す物差しだと思っっているからである」。また、そのような空間は精神的な負荷が非常に高いものであるが、「互いのまなざしを集中させる標的をどこかに作ってやれば、それをネタにいじりあうことで仲間同士のつながりは相対的に軽くなり、また維持されやすくなる」。

これらの指摘をホジヨ線^⑦とすると、西乃や飯倉の反応の理由が明確になる。彼女らは学校空間の力学に依拠して行動してい

る。嘘をついてでも生徒の注目を集めようとするのは、人間関係を維持する＝自分の価値を維持するためである。また、西乃の行為が飯倉によって「大好きな須川君の前で、名探偵ぶってアタマイいところ見せたかったワケ？」と解釈（邪推）されてしまうのは、それが西乃と須川の人間関係を維持するための「いじり」行為として把握されたからである。ここには、学校空間における推理行為の危険性が表出している。

そもそも、学校空間における推理行為はリスクが高い。解く必要のない謎を解いて他の生徒を糾弾するという行為は、場の「空気」を乱す「上から目線」の行為であると把握される恐れがある。（中略）

学校を舞台にした〈鯉ヶ窪学園探偵部〉シリーズ、〈にわか高校生探偵団の事件簿〉シリーズや青崎有吾『風ヶ丘五十円玉祭りの謎』（二〇一四年）などにおいては、高校生が探偵役を務めるが、^⑦彼らは最初からエキセントリックな人物として認知されているため、周囲との軋轢を生まないようになっていいる。以上を踏まえていえば、問題が先鋭化するのは、比較的反アリズムに則った舞台設定を行い、なおかつ、探偵役と糾弾の対象がともに同じ学校の生徒である場合である。

「日常の謎」の舞台に学校が選ばれるようになり、学校空間における探偵行為をどのように描くかという問題系が前面化した。^⑧「日常の謎」の方法がその初期から内在していた「歪み」が、学校が舞台に選ばれることによって浮上しやすくなり、いっそう「こじれる」ようになったといつてよい。『午前零時のサンドリヨン』はこの問題系を正面から引き受けた作例なのである。

（諸岡卓真「日常の謎」をこじらせる」による。ただし、見出しと文章の一部を省略した）

※「日常の謎」……犯罪にかかわる謎を解決するのではなく、たとえば、なぜ女子高生が大量に紅茶に砂糖を入れたのか、なぜ幼稚

園の木馬が一日だけ撤去されたのか、といった日常にある穏やかな謎を解く物語のこと

問一 二重傍線部①～⑤の漢字と同じ漢字を含むものを、次の各項の中からそれぞれ選び、その番号をマークせよ。

1

- ① シフクが足りず省略する
2 横領でシフクを肥やす

- 3 シフクのセンスが悪い
4 倒産後シフクの時を過ごす

2

- ② バイシヤク人を務める
2 損害バイシヨウ保険

- 3 センバイ制度を止める
4 細菌をバイヨウする

3

- ③ 豪雨で道路がカンスイする
2 地震で道路がカンボツする

- 3 政府の無策をカンカできない
4 議員に辞職をカンコクする

4

- ④ 休戦条約にチヨウインする
2 インシユウに縛られた村

- 3 名曲のヨインを味わう
4 村長のインボウをあばく

5

- ⑤ ホケツ選挙
2 犯人をタイホする

- 3 ジョウホの姿勢を見せる
4 道路をホソウする

問二 傍線部①の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

6

- 1 同じパターンを踏襲して登場人物を救っていれば読者をずっと惹きつけられるのにあえて外していること

- 2 論理的に解決しなければならぬ推理小説であえて超常的な霊能力を持っている探偵に解決させていること

- 3 探偵が解決する事件として「日常の謎」にはふさわしくない試験結果の漏洩という犯罪を選んでいること

- 4 穏やかなはずの「日常の謎」をテーマにした作品なのに探偵の推理を巡って不穏な状況を描き出していること

問三 傍線部②の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

7

- 1 西乃が見せようとしたマジックのタネを飯倉に見抜かれてしまったこと
- 2 西乃が的外れな推理を長々と語って飯倉を苛立たせてしまったこと
- 3 西乃がマジックを通して忠告しようとしたことで飯倉を怒らせたこと
- 4 西乃が秘かに名探偵を目指しているのを飯倉に指摘されてしまったこと

問四 傍線部③の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

8

- 1 試験結果の漏洩という犯罪が関係しているからといって、他人のプライバシーをあばく必要があるのかということ
- 2 犯罪と結びつくわけでもなく解決する必要もない謎を明らかにして、他人を追いかむ必要があるのかということ
- 3 事件の謎を明らかにするかどうかという問題に加えて、関係の無いマジックを見せる必要があるのかということ
- 4 被害者のために事件を解決するのはやむを得なかったとしても、犯人の行為を批判する必要があるのかということ

問五 傍線部④の理由として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

9

- 1 密室のような大がかりのトリックは不自然だが、推理する必要のないような「日常の謎」を解くのは自然だから
- 2 超人的な犯人の残した謎を名探偵が解決するのは自然だが、高校生が「謎」を解決してしまうのは不自然だから
- 3 虚構だから名探偵と超人的な犯人の対決が成立するのであり、現実では凡人同士の競い合いになってしまうから
- 4 「日常の謎」でも探偵が解決する「謎」は必要だが、解決が必要な「謎」を平穏な日常に探すのは不自然だから

問六 傍線部⑤の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 探偵によって「謎」が解決されることの危険性が浮き彫りになる、現在の学校空間を舞台に選んでいること
- 2 ほとんどの読者が体験済みであり、探偵のような特別な存在を目指していた学生時代を舞台に選んでいること
- 3 広い社会と違ってメンバーが固定されているため、同じ登場人物で続けやすい学校空間を舞台に選んでいること
- 4 様々な境遇の若者が所属させられるので、格差から生じた軋轢が題材にしやすい学生時代を舞台に選んでいること

問七 傍線部⑥の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 人間関係の格差が大きくなっているので、それを少しでも減らすようにお互いに対して「いじり」行為をすることが求められる場所
- 2 周囲の人間とのつながりの多さが価値を持ち、自身をその価値を測るまなざしの対象から外すために代わりの標的が求められる場所
- 3 他の生徒の注目を集めるための嘘が横行し、その嘘を維持するための精神的負荷を緩和するためにさらに嘘が積み重ねられる場所
- 4 仲間同士のつながりを維持するために、自分が相手と同等の価値を持つライバルであると示すことに皆が躍起になっている場所

問八 傍線部⑦の理由として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 変わり者と見なされがちな探偵役は、周囲から人間関係の確保をめぐるバトルの外側にいると思われるから
- 2 過剰に論理的な思考をする探偵役は、感情的な側面が重視される学校空間のバトルにかかわろうとしないから
- 3 自己中心的に事件を解決しようとする探偵役は、仲間同士のつながりを保とうと躍起になることはないから
- 4 感情に訴えて相手を変えようとする探偵役は、仲間同士のつながりを大切にすると信賴されているから

問九 傍線部⑧の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 名探偵と超人的な犯人が対決する物語の荒唐無稽さを避けようとしているので、平凡な探偵役が平凡な推理をする退屈な作品になる可能性があるということ
- 2 名探偵であっても人間関係にかかわる学校空間の力学から逃れることは難しいので、自身の価値を維持するために推理を歪めってしまう場合があるということ
- 3 探偵を活躍させるために解決する必要のない「謎」をわざわざ取り上げるので、場の空気を読まない者として逆に探偵役が糾弾される危険性を持っていること
- 4 凡人であるはずの登場人物を超人的犯人として扱うこと自体が滑稽なので、探偵役が謎を解決することが「いじり」行為として把握される危険が潜んでいること

〔二〕 次の文章を読んで、後の問いに答えよ。解答番号は〔二〕の 1 から 9 までとする。

※此道の、第一の面白づくの芸能なり。物狂の品々多ければ、この一道に得たらん達者は、十方へ渡るべし。繰り返し繰り

返し公案の入るべき嗜みなり。※仮令、憑き物の品々、神、仏、生霊、死霊の咎めなどは、その憑き物の體を学べば、易く、

便りあるべし。親に別れ、子を尋ね、夫に捨てられ、妻に後るる、かやうの思ひに狂乱する物狂、一大事なり。よき程の為手

も、ここを心に分けずして、ただ一偏に狂ひ働くほどに、見る人の感もなし。思ひ故の物狂をば、いかにも物思ふ気色を本意

に宛てて、狂ふ所を花に宛てて、心を入れて狂へば、感も面白き見所も、定めてあるべし。かやうなる手柄にて、人を泣かす

る所あらば、無上の上手と知るべし。これを心底によくよく思ひ分くべし。

※およそ、物狂の出立、似合ひたるやうに出立つべき事、是非なし。さりながら、とても、物狂に託せて、時によりて、何と

も花やかに、出立つべし。時の花を挿頭に挿すべし。

※又云はく、物まねなれども、心得べき事あり。物狂は、憑き物の本意を狂ふといへども、女物狂などに、或は修羅闍諍・

鬼神などの憑く事、これ何よりも悪き事也。憑き物の本意をせんとて、女姿にて怒りぬれば、見所似合はず。女懸りを本意に

すれば、憑き物の道理なし。又、男物狂に女などの寄らん事も、同じ料簡なるべし。所詮、これ體なる能をばせぬが、秘事な

り。能作る人の、料簡なき故也。さりながら、この道に長じたらん書手の、さやうに似合はぬ事を、さのみに書く事はあるま

じ。この公案を持つ事、秘事也。

（世阿弥『風姿花伝』「物狂」による）

※此道……能楽のこと

※十方……東、西、南、北、東北、東南、西南、西北、上・下を合わせた称

※仮令……概して。大体から言つて

※咎め……過ちを取上げて非難すること。祟ること

※手柄……手ぎわ、腕前、力量

※とても……それならそれで。いつそのこと

※修羅鬪諍……修羅道に堕ちて鬪諍を事とする悪霊

※鬼神……神に祀られた死者の靈魂

問一 傍線部①の意味として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

1

- 1 さまざまな流派があり得るだろう
- 2 数々の芸能の原点たり得るだろう
- 3 あらゆる物まねに通じることができだろう
- 4 物まねぶりも十人十色たり得るだろう

問二 傍線部②の現代語訳として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

2

- 1 簡単に手に入れられるだろう
- 2 たやすく手がかりが得られるだろう
- 3 すぐに手紙が来るだろう
- 4 容易に芸能に通ずるだろう

問三 傍線部③の指す内容として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

3

- 1 芸能の奥深さ
- 2 憑き物の生き死に
- 3 物まねする対象の家族構成
- 4 物狂いの要因

問四 傍線部④の現代語訳として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

4

- 1 ただひたすらに心乱れた所作をしても、見る者の感動を得られない
- 2 ただ大げさに狂っているさまを誇張して演じて、観客は興ざめだ
- 3 理性的な状態から物狂いへの変化を演じなければ、見る者には伝わらない
- 4 一度でも物狂いになった経験がないと、観客の心を動かすことはできない

問五 傍線部⑤の現代語訳として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

5

- 1 乱れた心という花も、やがて実になるという思いで
- 2 狂った状態を醜くでなく、むしろ美しく演じて
- 3 物狂いの胸中でなく、狂っているさまを描写して
- 4 狂っている状態を、おもしろい見せどころとして

問六 傍線部⑥の意味内容として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

6

- 1 物狂いは常態ではないのだから、そのいでたちはいかにもあでやかにすべきだ
- 2 物狂いのいでたちはできるだけ演じる対象に寄せ、いたずらに誇張すべきでない
- 3 物狂いは姿の華やかさでなく、内に秘めた狂気の「花」を演技の起点にすべきだ
- 4 物狂いの美点を、時代に応じた表現で最大限に伝えることを起点にすべきだ

問七 傍線部⑦はなぜか。その理由として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

7

- 1 そもそも女性の物狂いに、悪霊や鬼神が憑くことはあり得ないから
- 2 女性に修羅鬨や鬼神が取り憑けば、物狂いではすまないから
- 3 怒り狂う所作が、女性の姿態として観客に違和感を抱かせてしまうから
- 4 男物狂いは男性、女物狂いは女性が演じるのが、能楽の道理だから

問八 傍線部⑧の意味内容として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

8

- 1 つまり、憑き物による物狂い能楽には秘策が必要である
- 2 結局、異性の悪霊が取り憑く能楽は修しないのが秘訣である
- 3 所詮は、このような失敗につながる能楽は行なう価値がない
- 4 つまるところ、悪霊の物狂いの能楽は秘密裏に執り行うべきだ

問九 傍線部⑨の現代語訳として最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

9

- 1 しかしながら、長く能楽に携わっている作者は、そのような観客の想定をこえる激しい狂気を、演じ手に求めないだろう

- 2 しかしながら、能楽に熟達している作者は、そのような観客の目に不似合いなことを書くことはしないだろう
- 3 そうは言っても、能楽に熟達している作者は、いかにもまねがしにくい物狂いの台本を書くことはしないものだ
- 4 そうは言っても、年長の能楽の作者は、そうした若い演者にふさわしくない台本を押し付けることはしないだろう

〔三〕 次の文章を読んで、後の問いに答えよ。解答番号は〔三〕の 1 から 8 までとする。

ノーベル経済学賞を受賞したサイモンは、1971年に「情報が余剰になると、それらに振り向けられるアテンション（注意・関心）が希少になる」と述べた。その後、私たち人間の希少なアテンションを獲得することが経済的利益をもたらすというアテンション・エコノミーの時代がインターネット常時接続とともに到来した。そして常時身につけるスマートフォンの時代になると、その経済規模はFacebook、Instagram、YouTube、Twitter、TikTok、LINEなどがアプリを通じて私たちのアテンションを奪おうと目論むようになったことでさらに拡大した。

この行き過ぎたアテンション獲得^①に対して痛烈な批判を行ったのが、心理学者であり経営学者であるズボフ（2019）で、具体的には、利用者行動データの分析結果を自社サービスの体験向上のために活用していた企業群が、ある時から行動データを利用者の行動を予測して広告をタップさせる／商品を購入させるために使い始めたことが画期をなしたと指摘した。つまり私たち利用者が、巨大プラットフォーム企業の売る商品の原材料抽出の対象となったことが「監視資本主義」^②であるというのが彼女の議論のエッセンスだ。

（中略）

建築家の吉村順三は「建築家は夫婦を仲良くさせることも離婚させることもできる」と語った。こんな依頼をする夫婦はいないだろうが、玄関は別、寝室も別にして、食堂やリビングルームのような顔を合わせる場所も作らなければ、仲違いさせることができるというのがその趣旨だ。つまり物理的な建築物は人の行動を制限し、やがてその心にも作用する。

より包括的な議論をしているのが法学者のレッシング（1999）である。彼は人の行動を規制・制御するものには4つがあると言う。「規範」「法」「市場」そして「コード」である。人は規範を意識してある行動を控える。法に罰せられることを恐

れてある行動を起こすことをためらう。高すぎる商品は買うことができない。そして後に具体例を示すようにコンピュータのプログラムコードによって行動が規制・制御される。

「コード」は「アーキテクチャ」^③とも言われ、その言葉どおり物理的建築物とも関連が深い。そして「アーキテクチャ」は社会情報学や情報社会論、メディア論における専門用語として次のように定義される。

人びとの行動を規制・制御するプログラムコードが作るインターネットサービス上の情報環境

つまり建築物の例をサイバー空間にも適用した考え方が専門用語の「アーキテクチャ」である。YouTubeの動画推奨機能はプログラムコードで書かれているのでアーキテクチャの1つであるし、同時にスマホという小さな画面のデバイス上で動くYouTubeアプリが持つ全体アーキテクチャを構成する1つの要素でもある。

動画の推奨に限らず、多数のインターネットサービスには推奨機能が用意されている。Amazonの「よく一緒に購入されている商品」「この商品を見た後に買っているのは？」機能もそうであるし、Twitterにおいてあるツイートを優先的にトップに表示させる機能もそうである^④、Instagramにも同様な機能がある。TikTokで利用者に表示する動画を決める時にも推奨機能が使われている。

④ 推奨機能以外にもアーキテクチャはたくさん存在する。スマホのホーム画面に並ぶアプリのアイコン右上に表示される「通知」の数を示すもの、LINEのトークの吹き出しもそうだ。通知の数は私たちにアプリの起動を促すし、吹き出しが短いメッセージを何度もやりとりさせることに作用している部分はあるだろう。

なかでも強力だとネットメディア事業者が経験的に知っているのが「タイムライン」あるいは「ストリーム」と呼ばれるスマートフォンSNSアプリなどでタテ一列にコンテンツが並ぶ画面を作るアーキテクチャである。私たちは新たなものを求めてついつい下へ下へとスクロールしていき、気がつけば思っていた以上の時間を費やすことが多い。

購入によって収益がうまれるサービス／アプリでは、「購入」ボタンが大きくなっていることはあるし、Amazonの特許でもある「今すぐ買う」ボタン（ワンクリック特許）も楽をして買いたい者にとつてはたしかにありがたいが、それがあつて⑤で浅はかな意思決定がなされている面も否めない。ホテル予約サービスで「現在このホテルを閲覧している人がほかに164人います」であつたり、「残りあと2部屋!」と画面に表示されれば、急いで浅慮のうちに予約するように行動が促されることもあるだろう。

レッシング流に言えば、そのようなアーキテクチャが予約を考えている者の行動を望ましくない方向に規制・制御しているということになる。

話をYouTubeに戻すと、そのアーキテクチャの中で特徴的なのは、(1) 推薦候補の生成、(2) 順位づけ、の2段階で構成される動画推奨アルゴリズムを利用したものである。

情報推奨の手法には大きく「コンテンツマッチ」と「協調フィルタリング」の2つがある。コンテンツマッチとは、アイテム同士の類似度を元に利用者にアイテムを推奨する方式であり、事前に各アイテムの特徴を数学的なベクトル量として把握している必要がある。このためアイテム数が膨大になった時には計算量がボトルネックとなる可能性がある。またアイテムの特徴が似ていれば利用者行動とは無関係に推奨されるため、実際には適合性の低いアイテムが推奨され続けることもある。

⑥ 他方の協調フィルタリングは、「Xが好きな利用者はYも好む傾向があるので、Xが好きなあなたにはYを推奨します」という利用者の類似度を元に推奨する考え方で、最大の利点は蓄積されていく利用者行動データを活用できることである。しかしこれは逆に難点にもなる。「コールドスタート (cold start)」と呼ばれるように、最初期のデータが何もない場合にはある程度の精度を持つ推奨が著しく難しくなるからだ。そしてこのことは先行者、特に巨大な先行者にとっては圧倒的な優位性をもたらす。また、利用者が複数の嗜好を持っている場合にそれぞれに対応する推奨を行うことが難しいという点も協調フィルタリングの弱みである。けれどもAmazonの「この商品を買った人はこんな商品も買っています」に代表されるように、推奨システムは利用者の行動データを活用する協調フィルタリング方式をベースに改善を重ねてきた。

YouTubeの動画推奨も動画Aを見た利用者が動画A以外にも見た動画のうち視聴回数が多いものを示した共視聴動画グラフと呼ばれるものが基礎にあるため、大別すれば協調フィルタリング方式である。

近年のYouTubeの動画推奨アルゴリズムには機械学習の成果も利用され、検索語履歴、利用デバイス、性別と年代や居住地などから利用者の類似性が計算され、動画推奨がなされる。また内容が似すぎている動画を推奨すると視聴確率が下がるため、そのような動画を利用者の視聴可能性のより高い動画に置換する「改良」も、2018年時点では研究途上ではあるが、目指されているようだ。

「改良」は今やYouTubeの主な利用端末となったスマホのアプリにおける「ホーム」画面と「次の動画」リストが現れる画面の総称である「フィード画面」の使い勝手の印象向上のために行われているが、「使い勝手」とは表向きの当たり障りのないことばで、実際のところは視聴時間が長くなるように考えられていることは想像に難くない。そしてその背景には、先に記したアテンション・エコノミーの存在がある。

(佐々木裕一・山下玲子・北村智『スマホでYouTubeにハマるを科学する』による。ただし、本文の一部を省略した)

1

問一 傍線部①はどういうことか。最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 インターネットへの接続を促すために、本来不要なスマートフォンを販売し続けたこと
- 2 SNSでの情報発信に良い評価を集めるために、ステルスマーケティングを実施したこと
- 3 多くの人がスマートフォンを持っていることをデータ収集に利用して利益につなげたこと
- 4 人々の注意を引くために、SNSや動画投稿サイトに過激な逸脱行為の様子を投稿したこと

問二 傍線部②はどういうことか。最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

2

- 1 消費者の行動データが価値をもちはじめ、アプリ利用者のデータをいかに大量に収集するかについて、激しい企業間競争が起こった結果、人権を無視する事態が生じ、そうした状況を監督する必要があるが出てきたこと
- 2 消費者の行動データが価値をもちはじめ、アテンション・エコノミー時代が到来したことにより、人々を監視して働かせることが可能となり、それは、あたかも人間が商品の原材料になっているように見えること
- 3 企業が消費者のデータを取得し、監視下におくことによって、利用者がスマートフォンで商品に低い評価を発信しないようにすることが可能となり、それによって商品の原材料を抑えて収益を上げること
- 4 企業が消費者のデータを取得し、その分析結果を自社の商品開発に利用するだけでなく、利用者の行動をコントロールするために、アプリなどで利用者の動きをつぶさに把握することに、価値が見いだされたこと

問三 傍線部③はどういうことか。最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

3

- 1 「コード」を含む「規範」「法」「市場」などの人の行動を規制する情報空間の決まり
- 2 人の行動や心理を変化させたりコントロールしたりするネット上に構築された仕掛け
- 3 建築物に特有な、人間の行動を制限してサイバー空間へのアクセスを促進する構造
- 4 社会情報学、情報社会論、メディア論の成果を活かしたプログラムコードのこと

問四 傍線部④に当ては、ま、ら、ないものを次の中から一つ選び、その番号をマークせよ。

4

- 1 カメラ機能によって動画を撮影せずにはいられなくなるスマートフォンの仕様
- 2 SNS上に写真を継続的に投稿しやすいように他の人の投稿を通知するアプリ
- 3 たくさん視聴されている人気の動画やコンテンツを並べて表示する仕掛け
- 4 アプリに新着のニュースが届くと自動的に端末に通知が表示される機能

問五 傍線部⑤はどのようなことか。最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

5

- 1 便利に買い物をしたり、動画を見たりできるのは良いが、スマートフォンにはデメリットも多く、結果的に無駄な決断を重ねていること
- 2 選択肢を慎重に検討して決断を下すのではなく、認知をハッキングされるような仕方、ゆつくり考える猶予なく決断してしまっていること
- 3 スマートフォンアプリの推奨機能によって、人間には把握できない大量の情報から、最適な選択肢を選んでくれるので、深く考えずにすむこと
- 4 アーキテクチャによって知らぬ間に行動が操作されており、自由意志を奪われた状態になってしまうため、自身が望まない結果を招いてしまうこと

問六 傍線部⑥はどういうことか。最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

6

1 事前に登録されている利用者情報を企業同士のアプリ間で協調させることによって、当該利用者の購買傾向を予測してリコメンドを行う形式

2 アイテム同士の類似度ではなく、相違度を計算することによって、異なる性質のアイテムを協調させて表示することで購買意欲を高める方式

3 利用者がアプリを使えば使うほど行動データが蓄積され、それらのデータ間の様々な事象の関連性に基づいて、コンテンツを推奨する仕組み

4 アプリへの商品掲載情報が増えれば増えるほど、それらの売れ行きのデータが蓄積され、利用者への情報推奨の精度が高まるアーキテクチャ

問七 傍線部⑦はどういうことか。最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

7

1 成熟した資本主義社会では、経済的利益ばかりに注意や関心が向けられるようになることへの警鐘

2 人々が外界に向ける注意や関心を資源ととらえて、それらが経済的利益の源泉になるという考え方

3 人口減少社会において希少価値が生じた人間に対して、注意や関心を引いて労働力を確保する手法

4 インターネット常時接続の時代には余剰情報が多く、真に必要な情報はより価値を持つという理論

問八 本文の趣旨と合致するものとして、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 YouTubeの動画推奨アルゴリズムには生成AIが用いられているので、人間には制御できなくなる
- 2 アーキテクチャによって商品が高額になりすぎると、人々の購買意欲が操作され消沈してしまう
- 3 協調フィルタリングは便利なシステムだが、個人の購買行動が抑制され続けることで成立している
- 4 建築と同様に、情報環境も適切にデザインされなければ、人間の行動が管理されることにつながる

(以下余白)