

●出席者
糸井重里
石原恒和
呉智英
橋爪大三郎

ゲームと戦争

『日本文化デザイン会議 '91島根デザインフェスタ』 (Inter Design '91 Shimane)
pp. 58, pp. 106-109 1992. 3. 10 発行 日本文化デザインフォーラム事務局

ゲームとしての社会

●糸井重里 五八ページ参照

●橋爪大三郎

社会学者。東京工業大学助教授／著書「はじめの構造主義（講談社現代新書）」「冒険としての社会科学（毎日新聞）」「言語ゲームと社会理論—現代思想はいま何を考えればよいのか」（勁草書房）など



橋爪●ゲームというものはルールがあります。ではルールというのは何かというと、二人以上の人間が何かをするときに、お互いに矛盾しないよう事前に何かを決めておき、複数の人間が守らなければいけないのです。ルールには秩序を生み出す力があり、逆に、何か社会のなかに秩序があればそこには必ずルールがあり、そのルールを守ってみんながやっているゲームがあるはずなんです。

たとえば男女関係なんかでも、指輪を買ってあげると婚約、三三九度をやると結婚、みたいなルールがあります。これはルール通りに行動していることになるので広い意味でいうと一種のゲームですね。だけど普通ゲームというと、遊びのためのゲームで、それにももちろんルールはあるけれども、ゲームにはそれ以外に時間的、空間的に限られているという

特徴があります。時間的とは簡単にいうと始めと終わりがあるということで、空間的ということとは参加者が限定されていることです。ただ、参加していない人もそれを見て観察することが出来ます。たとえばトランプとかスポーツですね。このような、時間と空間が限られている遊びとしてのゲームの進化したものがコンピュータゲームで、コンピュータの中にプログラムがあり、これがルールのかわりをしていきます。テレビの画面で自分のやりたい体験をする、それがシミュレーションゲームです。

次に、戦争についてですが、これは秘密にいうと人間しかやらないものです。人間の社会には人を殺してはいけないというルールが根本的にあります。この、殺人をしてはいけないという集団が、同じようなルールを持った別の集団と出会ったときに、仲間を守るため、仲間の命を保障するために起こるのが戦争だと思えます。敵を殺しても仲間を守るという現象が戦争で、仲間同士の内輪もめが紛争だといえます。紛争には解決の手段があります。親分みたいな人のところへ頼み

に行ったり、あるいは裁判所で解決してもらったりできます。しかし戦争には解決の手段がありません。

次に歴史的に戦争を見てみますと、最初にあったのが、お祭りの一種として攻め込んでいく戦争。日常はしてはいけないけれど、特別な日、つまりお祭りの日には食人や首狩りなどをしたり、戦利品を持ち帰る祝祭型で、一番古い戦争の形です。近代戦争はこれとは正反対で一種のビジネスになっています。職業軍人がいて日常の延長として戦争という仕事をします。この場合、相手に対する無関心があり、首も取らないし戦利品も取りません。敵地へ武器や弾薬のほかに生活のセット全部を持って行きます。アメリカの軍隊はこれが顕著ですね。ところが大日本帝国の陸軍は、中国に攻め込んだとき、食料は現地調達せよとしただけで、さんざん悪いことをしなければいけない構造になっていたもので、とても近代軍隊といえません。近代軍隊のもう一つの特徴として、官僚制ということがあり、それは指揮系統があって命令一下で行います。それは、近代戦争には目的があり、政治

的に解決できない目的を戦争という一種の手段ではたします。

次に個人的にどういう動機で戦争に参加するかというと、昔、お祭だったときは、戦争にはイニシエーション、つまり成人式という意味がありました。もう少し時代が下ると、神がかりになる人がいて、その人のあとにくっついて攻めていきました。その後は王様がいて、官僚がいて、組織的にギリシャの軍隊のように集団戦をするようになります。個人戦ではないんです。このときには、ギリシャのように市民の義務として参加する軍人もいれば、中世のように王様への忠誠の証として戦争に参加する場合もあります。現代では、フランス革命以後、市民軍というものができて、国民の義務として戦争をするようになりました。とにかく、戦争というのは、殺人をするという点と、自分が殺されるかもしれないという生命の危険があり、それはすごいストレスで、それをどうやって耐えさせるかというのは戦争の一つの特徴です。ですから、お祭りにするか、神様を持ち出すか、あるいは王様を持ち出すか、はたまたイデオロギーを持ち出さなければ、戦争に耐えられないということなんです。

戦争

シミュレーションゲームと
石原●「ファミコンウォーズ」というゲームの話です。これは任天堂のウォー・シミュレーションゲームで、日本でもア

メリカでも大ヒットしました。その次に「ゲームボーイウォーズ」をつくって発売するというときに、例の湾岸戦争が起こってしまいました。そういう社会現象のなかで慎重にことを進めたため発売が遅れてしまいました。あのシュワルツコフ指令官が記者会見のなかで、本当の戦争は任天堂のようにはいかない、つまりコンピュータゲームのようにはいかないといっていました。このとき、米国防天は湾岸戦争を戦う兵士のために、ゲームボーイを一万から二万セット提供して、兵士たちは、ソビエト製のテトリスをやってひまをつぶしていました。で、多国籍軍が勝利したときにシュワルツコフは、我々は任天堂のゲームのように勝利したといったんです。そのあと「ゲームボーイウォーズ」は発売され大ヒットした、という経緯があります。

戦争と戦争シミュレーションゲームとの関連でいいますと、実際に作戦本部が作戦をたてて実際に戦争をするのと、ゲーム上でプレイヤーがコマンド入力するのは、ほとんどかわらないということなんです。その精度が高ければ高いほどゲーム性は高いし、バランスがよければよいほど、拮抗した戦争ゲームが楽しめるということなんです。

もう少し根本的な部分でゲームというものを歴史的にみようとしたい『盤上遊戯の歴史』という本を読んでもみたら、そこにウォー・シミュレーションゲーム

の最初に将棋があり、それはインドの高僧が戦争好きの王様をいさめるためにシミュレーションとして王に与え、そのおかげで王様は将棋の盤上で戦争シミュレーションをするようになったという話のついていました。シミュレーションゲームのスタートラインはずっと昔にあったんだという感想を持ったんです。

呉●『盤上遊戯の歴史』という本は、遊戯の起源として、確か宗教的なものも挙げていたように思います。神の意志をゲームによって占うというようなことだったと思います。

湾岸戦争のときに新聞なんかで、しきりに、戦争というのはゲームではないんだと、良識派の人たちがしたり顔でいろいろいったわけですね。現実とシミュレーション化された世界という二つがあり、どうも若い人は後者の体験しかなくなっている、生の体験がなくなりつつある、これではいけないと。また戦争以外のことで、たとえば子供がテレビゲームばかりやって外で遊ばなくなっているのも、のどか、つまり、戦争というのは、ゲームのように済ませるものではない、ゲームばかりやっていると簡単に人を殺してしまふ人間が出てくる。こういったテレビや新聞でいっている評論家の説をすんなりと受け入れてしまふことがしばしばあります。しかしそれはまずいんじゃないかと思うんです。こういうような言い方でゲームを批判するのはおかしいという

1992-12-①



●石原恒和
東京芸術大学講師。九州産業大学大学院講師。
㈱セディックTVgame制作部長／プロデューサー作品 ファミコンソフト「OTOCOKY」
「ナイトムーブ」など／著書「テレビゲーム
（岩田遊技大全）」(D&C)など

気がします。

私は大学で『はだしのゲン』という作品をテーマに漫画の講義をしています。この作品は感動的ではいかにもおもしろいですが、感動へのアクセスの方法が反戦を訴えたからいいというのでは違うといいたいんです。この作品は作者自身が原爆の被災者であり、それ故に感動的な作品が書けたという矛盾があるわけですね。ゲームというのは、現実を模倣して成立していますが、シミュレーションは現実を縮小してからシミュレーションばかりしていると、だめな人間、人間らしきがない人間になるという人たちは、人間の持っている本質的な業のようなものがゲームになったときどうなのかということをお忘れしているのではないのでしょうか。さらにいうと、ゲームのなかにもそういう矛盾の要素が織り込まれているのではないかと思います。

糸井●今までのお話は、いいかえるなら現実と非現実の世界についての話をしていたいただいたとも考えられます。

今、あらゆるものをリアルと疑似リアルに分けて、その二つの世界を行ったり来たりする狭間のようなところに我々の思考の回路が押し込まれているのではないのでしょうか。たとえば今評判になっている「幸福の科学」をはじめとする宗教がありますが、これは現実と非現実とのあいだをやりとりするものです。もう少し卑俗にいうと、大林雅美さんという

人がやたらに話題になる理由というのも彼女のよう現実を非現実のように生きてしまっている人がいて、その人によって自分自身が照らし返されるものを考えたり、発言したりしたくなってしまふ。このように、だいたい今問題になっていることほとんどが、現実と非現実の問題じゃないでしょうか。

ゲームとしての冷戦構造

橋爪●人間というのはそんなに進歩する動物ではないから、いつまでたっても差別しないと落ちつかない人も、人を殺さないと落ちつかない人もいて、殺人というのとは異なるのだと思うけれど、戦争と殺人とは違っていて、戦争は正常な人間が組織的にやるもので、その範囲が小さいものから、民族、国家と大きくなってきました。最終的に戦争がなくなるかどうか、よくわからないけれど、その可能性はあるんじゃないかな。

ゲームと戦争はいくら似るといっても違います。ゲームは個々別々ですが、戦争は集団で否応なくみんなを巻き込んでしまふ。コンピュータゲームに代表されるゲームには、リセットボタンがついていて、どこでも終われるし、やり直しもできます。しかし戦争で命がなくなるというのはゲームオーバーとは全然違います。しかもすごい恐怖もあります。戦争というのは敵国と自国を区別するという論理で、近代社会の主流派は、資

本主義と自由主義で仲間をつくり、反主流派は社会主義と共産主義で仲間をつくり、そこで戦争の危険が出てきたが、核兵器が「禁じ手」のようになって冷戦というものになりました。冷戦というのは不思議な戦争で、戦争のプラン、手段、組織などが全部ある、潜在的な総動員体制なわけで、これが半世紀も続きました。そこでの戦争というのは、ほとんどシミュレーションゲームになっています。つまり、実行ができない。実行できない戦争というのは一種のゲームなんです。そこで戦争とゲームの混同というのが我々のなかでも起きてきたんじゃないでしょうか。

糸井●すでにシミュレーションされているゲーム、たとえば野球などをするときには、熱狂的になれるけれども、そうじゃない場合に敵をつくるというのが非常に難しくなっているわけです。たとえば07が流行っていた時代は、とにかく悪いことはすべてロシアがやっていると、西部劇の時代ではインディアン、あるいはナチスの亡霊を敵としてつくったりしていたわけです。ところが、今では行き詰まり、ゲームをつくる側はどうとう宇宙人しか敵にできなくなりました。こういった構造は、非現実に対して現実である我々が対峙しなければならぬという、非常に複雑なリアリティを持たざるをえなくなってきたということです。さらに現在は、現実というもののルー

考放棄できるんです。

国際社会のルールとゲーム

糸井●たとえばテレビのインタビュイーに答えて若者がわからないというとき、それをしかるよね。僕はしかってる側の方が思考停止していると思うんです。

呉●よく、肩書き人間はいけないというでしょ。だけどその人のデータがなければ、その人がどういふことを考えてるかわかりっこないわけで、一種の無名がいみじいな神話のようになって、やたらにマイクを突き出して意見を集めたがって無名であつてもものを考えるべきだという、押しつけのイデオロギーがあるわけだけと、僕は信じない。私は世の中は賢者と愚民の二種類の人間しかいないという考えです(笑)。「愚民というのは、唯一沈黙することによってのみ賢者に近づく」という諺を今つくったんだけど(笑)。だけど賢者と愚民がはっきりわからないというところが人類の長い歴史の不幸だっ

糸井●湾岸戦争のときに、自称賢者たちが何をすべきかについて非常にあわてた反応をたくさんしましたよね。あのときに、愚民のようにしかいられなかった賢者たちは苛立っていたと思うんです。いつでも、本当は愚民でしかない賢者たちが一番声が大きくて力を持っていて、それによって思考が停止させられている図

●呉 智英
評論家／近代主義の評論から漫画評論まで幅広く手掛ける／著書「封建主義者かく語りき」「現代マンガの全体像」(史論出版)「読書家の新技術」(朝日文庫)「バカにつける薬」(双葉社)など



ルが見えなくなつて、非現実のルールを混ぜたらもっとおもしろくなるぞ、という形でゲームのテコ入れが行われています。今の若い人々には疑似敵もいないという状態のなかで、ではここから先、何を考えればいいのかという話になると思うんです。

呉●ルールというものを、規則と定石というように考えますと、敵が合理的判断をするであろうという前提のもとにゲームというのは組み立てられているわけですね。冷戦もそうでした。しかし定石を無視してメチャクチャやる奴が出てきたらどうなるか。

糸井●そのとき、ルールの変更ということがゲームで行われるわけですね。一番になれないなら、自分の手であいつを一番から落としてやろうというゲームになるんです。ゲームメーキングが敗者にもできる。敵がいなくなった時代に、たまに強者を演じている人々と弱者を演じていた人たちの戦いみたいな図の方が増えたんです。

石原●コンピュータゲームでも、「パランスオブパワー」という冷戦のシミュレーションゲームがあって、それは東西のバランスをこわさないように何十年も運営していつか失敗すると核戦争でゲームオーバーになるんです。このゲームは遊んでいてつらいんです。最近のはなウォー・シミュレーションゲームは、突撃モードがついていて、プレイヤーが思

があり、今回の湾岸戦争はこれだけ定んだ空気のなかで、それをリトマス試験紙にするいいチャンスだったと思います。橋爪●戦後の日本は戦争しないという前提で国ができてくるけど、本来国家というのは戦争する存在なんです。憲法に戦争しない書いてあるけど、その憲法を変えてもいいと憲法に書いてある。憲法を変えれば戦争はできるんだよね。だから賢者たる自負を持つる賢者はこういう可能性についても十分に考えておくべきだった。幸いなことには命は大切というイデオロギーがあって日本は今更戦争をする国じゃないから、国際的にみて大きな危険はないでしょう。僕は冷戦が終わってから戦争の危険はもうないと思っています。紛争型の戦争はありますがね。冷戦がすんで敵がなくなつてとりあえず環境問題が出てきた。これは人類の外側にあつて、相手は人間じゃない。そういうところで新しいゲームを始めようというように国際社会は動いているんじゃないでしょうか。

糸井●環境問題といわれているけど、僕は少し怪しいと思ってるんですけど、橋爪●かなり舞台裏は怪しい。国際社会をゲームに見立てると、いくつかルールがあり、一つはお金です。もう一つが重要な切り札で核だった。あと工業力、技術力です。しかし、それらはみんな特定の国だけが持っている。そういう意味ではとても不公平なゲームですね。

夜楽5 糸井塾

●出席者
糸井重里
石原恒和
吳智英
橋爪大三郎



●糸井重里
コピーライター／著書「情熱のペンギン」はた
情報センター出版局「牛がいて、人がいて」
（徳間書店）「萬流コピー塾」(文藝春秋)「お
めでとこのいちねんせい」(小学館) など

●吳 智英 一〇九ページ参照

●橋爪大三郎 一〇六ページ参照

●石原恒和 一〇七ページ参照

糸井●この、日本文化デザイン会議のバ
ンフレット見て、何かうさん臭く感じる
んですが(笑)、ぼくたちはどういうもの
を見たかそう感じるのか、そのあたりか
ら話をすすめようではありませんか。

ぼくは、うさん臭さを全部排除するの
は好みじゃありませんが、最近、うさん
臭さが開き直ったような風潮があります
よね。本当にうさん臭さがおもしろい
は、本人はちっともうさん臭くないと思っ
ている場合ではないかと思うんです。

吳●変わってるのを喜ぶ風潮があるでしょ
う。それがうさん臭さに通じるんじゃない
かと思う。

糸井●橋爪さんはどう思われますか。

橋爪●人をだますんですよね。だまされ
そうだけど、だまされようかなと、非常
に微妙なところ、それがうさん臭いって
いうことだと思っただけです。

石原●このパンフレットの中で、「パー
チャル・リアリティ」って言葉が一番う
さん臭い感じがするんですが(笑)。

糸井●パーチャル・リアリティを体験し
よつというとき、どういうものがあるか
という例をあげてくれますか。

石原●最新のコンピュータ技術を使っ
て絵を動かすと、コンピュータ・ロボッ
トもそのように動いて、視覚的に実際に

は存在しない空間がつくられて、その中
で動いているような疑似体験ができる
いうものです。

糸井●ありもしないマイクにさわったら
消えちゃったとか、そういうものから始
まって、あの部屋のチョッキン、チョッ
キンの音もそういう範囲に入るんですね。
石原●そうです。パーチャル・サウンド
といっています。

糸井●ヘッドホンつけて、散髪されてる
音を聞くんです。現実と現実でないもの
の、「あわい」の部分です。世の中、
今、それに注目しているらしいんです。

どっちともいえないものに対して我々
はうさん臭さを感じるんですね。

吳●境界線上にあるもんだよね。
橋爪●それはいえてると思うんですけど、
パーチャル・リアリティっていうのは假
想の現実で、どうして仮想だったってわ
かるんですか。人間の五感全部で確かめ
られれば現実だと思っただけでしょ。逆
いうと、本当のインテキでも人間の五感
を全部つかんでしまえばいいわけ、だか
ら徹底的にうさん臭いっていうのは、だ
んだんうさん臭くなくなるんじゃないか
と思うんです。

吳●それはね、天才的な詐欺師は詐欺師
じゃないわけだし、だましても。
糸井●伝説はうさん臭いね。
吳●大江健三郎先生の、死体を洗うアル
バイトを實際にやった人はいないし、野
坂昭如先生は学生時代に日本に来ている
米軍の女性兵士の相手をする慰安夫のアル
バイトを探したけどなかった。あれは
伝説じゃないかって、野坂先生も言って
おられるね。マクドナルドの猫の肉の話
とか、ミミズの話とかもね、冷静に考え
たらありえないことはわかるんですがね。
橋爪●噂のふたまたまをかけたようなこ
ろはありますね。

糸井●ピラミッド周辺の物売りが、「ア
ンティーク」といって安い値段で、うさ
ん臭いニセ物を売りつけるんですが、ニ
セ物とわかって買っただけで持って帰るでしょ。
ピラミッドっていうのは紀元前三千年か
ら五千年で、そのニセ物っていうのは三
百年前につくられているらしいんですよ
ね。するとニセ物なりにアンティークな
んだよね。それを知ったときに、うさん
臭く感じたことがすごく悪いような気が
したね。
吳●うさん臭さについて、伝説の話をし
ようか。
糸井●伝説はうさん臭いね。
吳●大江健三郎先生の、死体を洗うアル
バイトを實際にやった人はいないし、野
坂昭如先生は学生時代に日本に来ている
米軍の女性兵士の相手をする慰安夫のアル
バイトを探したけどなかった。あれは
伝説じゃないかって、野坂先生も言って
おられるね。マクドナルドの猫の肉の話
とか、ミミズの話とかもね、冷静に考え
たらありえないことはわかるんですがね。
橋爪●噂のふたまたまをかけたようなこ
ろはありますね。

THE BOOK REVIEW PRESS 1992-9-12

図書新聞

2117号

発行——(株)図書新聞
〒101東京都千代田区神田神保町2-18
電話 03-3234-3471(代)
購読料(送料共)一年4800円1040円半年
2400円520円 振替東京67-58833

思想

橋爪大三郎 著
民主主義は
最高の政治制度である
6・10刊 四六判238頁 2060円
現代書館

「たかが民主主義、されど
民主主義」「民主主義はフ
クシヨクである」「たしかに
民主主義は、中身の無い空
箱、筋書きのない台本みた
いなものだ。でも、だからい
ない」
民主主義に対するスタンス
のどの方は、けっこう私に近
い。
もちろん異論がないわけ
ではない。たとえば彼は、次の
ように言う。「資本主義でい
った悪いのか?」「資源消
費も廃物も、市場を通じて規
制することが容易である」
彼の資本主義観は「市場に
よる資源の最適配分のシステ
ム」という、初等経済原論的
解説そのままである。しかし
「市場による資源消費の規制
とは、「資源が枯渇すれば備
て運動している」「日本資本
主義の成功は独特の組織能力
による」とも言っている。だ
とすれば「社会主義に勝利
した」のは市場経済一般では
なく、日本型の「組織された
資本主義」だといふべきでは
ないのか。
国防論については、彼は戦
後保守の創作になる「物語」
を素直に信じている。「海賊
の一回やよその国家から市民
社会を防御する」「純粋な自
衛のための軍隊」「自衛隊も
日米安保条約も、もっぱら日
本を守るための動機にもと
つて」「現実的な選択だ」
「しかし安保も自衛隊も」日
本を守る動機にもつて」も
のはいえない。ともに朝鮮
戦争の産物であり、冷戦下で
「世界単一市民社会の成立」

まで、人類は鉄砲と離れられ
ないことになる。
いま必要なのは、全世界的
な軍縮と冷戦の清算である。
この文脈に置けば、憲法九条
も新しい意味を帯びてくる。
唯一の超大国アメリカも冷戦
後の世界戦略を策定できず、
ギリ貧の経済と過剰なブライ
ドの間で右往左往している。
「アメリカが平和を脅かすケ
ーヌもある」とする橋爪の独
自の世界戦略も、こうした
筋道で考えてみてはどうだろ
う。
一方で、「冷戦後逆に地域
的紛争突発の危険性が高まっ
た」とする意見もある。しか
し「仮にそうだとすると、湾岸
戦争やユーゴの内戦に対処す
るのに、対冷戦を想定した軍
事力の温存が必要だとは思え
ない。PKOにしても同様だ。
米軍の対冷戦支援用の装備
を維持したまま、自衛隊に海
外派兵のお墨付きが与えられ
ようとしている。国際情勢や
外交戦略をめぐる討論不在の
PKO論議、橋爪も巻き込
まれかかっている。「自衛隊
神話」は、だから危険なので
ある。
社会主義は敗北した。かと
いって資本主義が無傷かとい
うと、そうでもない。体
制の側も行き詰まっている。
日本型資本主義のみが意気軒
高にみえるが、その代償が橋
爪もいう「自由をこんなにも
束縛する」社会なのである。
「すべては論じつくされてい
る」と橋爪は言う。だが、本
当にそういえるのだろうか。

「たかが民主主義、されど
民主主義」「民主主義はフ
クシヨクである」「たしかに
民主主義は、中身の無い空
箱、筋書きのない台本みた
いなものだ。でも、だからい
ない」
民主主義に対するスタンス
のどの方は、けっこう私に近
い。
もちろん異論がないわけ
ではない。たとえば彼は、次の
ように言う。「資本主義でい
った悪いのか?」「資源消
費も廃物も、市場を通じて規
制することが容易である」
彼の資本主義観は「市場に
よる資源の最適配分のシステ
ム」という、初等経済原論的
解説そのままである。しかし
「市場による資源消費の規制
とは、「資源が枯渇すれば備
て運動している」「日本資本
主義の成功は独特の組織能力
による」とも言っている。だ
とすれば「社会主義に勝利
した」のは市場経済一般では
なく、日本型の「組織された
資本主義」だといふべきでは
ないのか。
国防論については、彼は戦
後保守の創作になる「物語」
を素直に信じている。「海賊
の一回やよその国家から市民
社会を防御する」「純粋な自
衛のための軍隊」「自衛隊も
日米安保条約も、もっぱら日
本を守るための動機にもと
つて」「現実的な選択だ」
「しかし安保も自衛隊も」日
本を守る動機にもつて」も
のはいえない。ともに朝鮮
戦争の産物であり、冷戦下で
「世界単一市民社会の成立」

本当に「すべては論じつくされてい

坂内仁

(評論家)

民主主義「物語」と 「自衛権神話」

権力論を欠いた資本主義論

1992年
4月10日
第847号
年間1500円(千共)
1部 80円

—新入生に向けて— 一般教育教官座談会

新しく入学した一年生は、これからの大学の講義についてどの様に考えようか。一年次における講義は、一般教育科目が主である。その中身は、自然科学、人文・社会科学、語学、保健体育であり、実際には、かなりハードなものとなっている。これからの学生生活を営んでいく上で、ぜひ積極的に二つ三つのかかわって欲しい。今回、工業大学新聞では新入生歓迎特集として、東工大でも一般教育の授業を担当されている教官方にお集まり頂き、新入生が大学で学んでいくにあたってのアドバイスや御意見を伺った。普段学生と接しておられる教官の方々の生の声であり、新入生ならずとも、何がしかの励まし言葉になるだろう。

〔出席者〕(敬称略)

市村 禎二郎 助教授(化学科)

〔専門〕 物理化学、光化学

橋爪 大三郎 助教授(人文社会科学)

〔専門〕 社会学

里見 達郎 助教授(フランス語)

〔専門〕 フランス文学・フランス現代思想

一年次での一般教育

司会 まず、一般教育科目の中で、自分の科目がどのような位置づけになっているのかというところ。あと、その中で一年生にどの様な学びを欲しいのか、ということをお聞かせ願います。

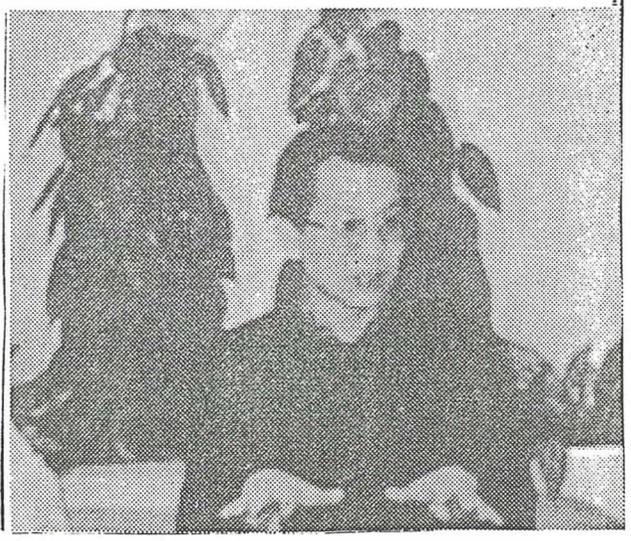
里見 第二外国語ですが、これから日本がますます国際化していく時に、語学というのはどうしても必要不可欠です。その中で英語が国際語というところになっていくわけに、英語はきき取り前というか、英語を聞き取りやすいという用は済むかもしれませんが、しかし、問題はそこから先です。理工系の大学ですから、技術者として、社会に出てから海外に派遣される機会も多いと思いますが、どこに飛ばされるかわからない。現地にいったら、英語で用が足りなければいけません。それ以上の必要性が必ず起ってくると思つて。相手かたと英語が話せるとしても、人間関係の深いところのために現地の話せるというところは欠かせないわけです。第二外国語として、フランス語とかドイツ語とか、ロシア語とか、基礎だけでも学んで将来に役立てて欲しいですね。

市村 一般教育を担当しているのが、化学第一、第二で化学実験。化学の講義は、自然科学系科目に含まれてたつたつたですね。化学と

いう質問自身が、どの分野でも使われる化学物質を扱うわけです。化学物質に関する基礎的事柄を、物理化学の基本的な考え方を理解すること。化学第一、第二であるわけです。教官の方で望んでいるのは、どの学科にいても、化学の基礎となる、物理化学的な考え方というのを学んで欲しい、ということですね。

市村 化学というのは歴史があつて、講義から学べる部分と、実験・観察を通して、自分で直に学ぶ部分がある。東工大に入ってくる学生は比較的实验をやっている人が多いいですね。専門でいっても、どのくらいか。実験をやらなければならぬことは多いわけに、基礎的な化学実験の技術を身につけてもらおうというわけです。東工大を卒業してからは、科学・技術者として生きていくわけに、そのために必要な化学実験の基本的操作だけは、修得しておいて欲しいというわけです。ただ、物理実験と違って、前期と後期に分かれている。最近の傾向では、後期の化学実験第二を切つちやう学生が、何割かいるんですね。化学実験を準備する立場としては、前期の方は装置を比較的

〔写真〕橋爪助教授「社会学」



もって示してやる。私もなるべくそういうことかと思つているので、専門と直接関係なくとも、一度ちょっと触れておけば、そのときは単位とらなきゃ、しかたないな、なんて消極的な形でもいいんです。後で必ず、聞いていないのとえらい違いになる、と思つて。そういう長い効果がある先生は漢方薬とおっしゃっているんですけれど、そういうじわりと効いてくるのが、教える側の目指しているところですね。

里見 僕が東工大にきて、非常に印象的であったのは、道ですれ違ふ学生の会話がふと耳に入りまして、大抵、数学の話をしていて、数学はやっぱり。理科系の学生とは違うものか、数式が洋服を着て歩いているみたいだな、と感心しました。それは非常にさっぱりして気持ちいいんだけど、やっぱりそれだけじゃ、人間的に偏っているわけですね。橋爪先生がおっしゃったように、それ以外の世界に触れておく必要が、絶対あるわけです。左脳に対する右脳の開発とか、いますけれども、やはり、創造的な新しい事を作り出すためには、直感とか感性とかも、日頃から鍛えておかないとですね。

ですから、理系の実験ばかりやらないで、それ以外の、社会学ももちろんですけれども、ぜひ、芸術や音楽、美術なども興味を持って欲しいんです。やっぱり入ったばかりの諸君は、専門の勉強をやりたくて、熱意に燃えている人が多いと思いますが、高学年になって、一つの専門に縛りつけられて、連日実験ばかりやっていると、自分が馬鹿になつていくような気がすると言つた学生がいます。そのとき初めて、専門以外の勉強の必要性を痛感したそうです。それも、一年生の諸君には、心得ておいて欲しい。

