

本問は、高3 SAとAD(ただし2学期)の中間レベルの問題である。2002年度前期の都立大・理工の出題。

下線部(1)は語法と構文にわかりにくい点があるので、英語下線部和訳 20 でも扱っている。

今回、本問を取り上げた理由は、設問全体を通じて、正確に効率よく解答する方法に言及しておきたいからである。

大手予備校の講師がパラグラフ・リーディング(好感の持てる言葉ではないが略してパラリー)をめぐって本家争いを演じたり、受講生を引きつけるために、少しばかりアカデミズムの匂いを感じさせるもっともらしいネーミングを考案したり、それはそれで受験生の英文読解力が増して、志望校に合格する一助ともなれば大いに結構なことに違いない。しかし現実には受験生一般の明らかな読解力不足と、それをあざ笑うかのように長文化に歯止めを掛けない大学入試出題者の思惑の狭間で、少なからぬ受験生が藁にもすがらる思いで、意味をよく理解できていないパラリーだスキミングだスキニングだという言葉に救いを求めているのだ。

最近、Yゼミ系の掲示板で見かけた次の言葉が、この本質を的確に表現しているので、無断で引用させてもらいました。悪しからず。

「もうテクニックとかにすぎるとやめなよ、普通に解くのが一番のテクニックだって。あ、先にちらっと問題見るぐらいでしょ」

わかる生徒はわかっているのだ。

どうせなら某塾の某講師のように、本文を一切見ずに設問に解答し、それなりの正答率を出して見せる(他教科にも通じる)古典的なテクニックを伝授する方が、力不足の受験生のためかもしれない。ただしこのテクニックも通用する大学と通用しない大学がある。もともと選択形式の設問で選択肢を見比べていくやり方だが、早慶や、マークシートの草分け的存在の上智やセンター試験は言うにおよばず、難関大学には、まったくとは言わないが、ほとんど通用しないはずだ。

もう何年も前になるが、英文の量が多いことで有名だった慶大SF Cの問題を、某テレビ局の報道番組で取り上げたことがあった。日本の大学受験生(≒高校生)にここまで求めることの是非と、問題自体の妥当性が主なテーマであったと記憶しているが、教養あるネーティヴ(現職の有名大学教授、プロの翻訳家、高学歴の実業家)に実際に制限時間内で問題を解いてもらうという試みも、今となればむしろ牧歌的なものであった。1500語の英文2題(全問選択式)を120分で解くぐらいは、現在の入試ではむしろ楽な部類に属すると言ってよいだろう。私自身、日本の大学に留学しているアメリカ人学生、日本で英会話を教えている、相応の教養を備えた英米人教師たちに日本の大学入試の読解問題を何度か見せたことがあるが、彼らの反応は「啞然」という表現に近いもので、"difficult, too difficult"の連発であった。しかし量的には今に比べればまだずっと穏当なものであった----度を越した長文化について嘆くのはこの辺で止めておこう。「赤信号、皆で渡れば怖くない」もうそろそろ反動(反省)が生じてもよい頃だ。超長文化の背景については、別の機会に論じたい。

問題に戻ろう。

次の英文を読み、設問に答えなさい。(高3 S A)

①(1)Worried that little girls were being overlooked as equal participants in modern life, society has spent the last 20 years focused on how to raise them to become happy, productive and successful women. They have learned the new rules for females: they can be lawyers, bankers, boxers, doctors or police officers and still find fulfillment as caring mothers, wives and lovers.

②Meanwhile, many experts now say, we've been making our little boys crazy. We send them out in the world each day with outdated, confusing messages about how they should act and what it means to be a man. They must be stoic but sympathetic, strong yet sensitive, tough but never too forceful. (2)They must be masculine while embracing their feminine side.

③"Big boys don't cry" is still heard across the nation as parents and teachers try to make boys understand the meaning of "manliness," despite the fact that most adults nowadays would have difficulty in defining the current meaning of "manly," and despite the fact that psychologists tell us that big boys should cry and that (3)parents should encourage them to express all sorts of emotions once identified as being for "girlish" boys.

④"Boys who can't shed tears shoot guns," says William Pollack, author of *Real Boys*, one of a number of new books and articles that deal with the problem of raising boys in our changing culture. Pollack argues that we raise our boys along outmoded gender guidelines, so they cannot find satisfying and meaningful lives as grown men. Studies of teens by Pollack show that even boys who get good grades, and who are considered "normal, healthy and well-adjusted" by friends, parents and teachers say they are deeply troubled about the roles and goals of their gender.

⑤Pollack believes this is because we begin to distance little boys from their mothers prematurely, we raise them to suppress their feelings and emotions, and (4)we treat them as "poisonous" little creatures whose wild behavior must be tamed. He says that from babyhood onward, parents still use an out-of-date "boy code," and persist in old-fashioned myths about males that focus on strength, athletics and stoicism, which create young men who do not understand themselves or those around them.

⑥(5)Contradictions and confusions about masculinity are abundant in our culture, the experts agree. For example, we remove toy guns and tell little boys they must not embrace violence. Then we watch them use twigs, rulers and pencils as weapon replacements. "Boys will be boys," we say to each other, unsure what to do next.

⑦Parents and teachers shame boys into following the old and now useless idea of masculinity. Boys are taught not to cry, to hide their emotions and their hurts, and to stand on their own two feet to be strong and silent and tough.

⑧Thousands of tiny incidents occur every day, without parents ever realizing what they are doing. When little boys scrape their knees and come to their parents crying, for example, moms and dads tend to brush off the dirt and send them back into the fight without discussing what happened or how the boys feel about it. "Big boys don't cry," or the ever popular "You're crying just like a girl" are common phrases used by parents to get boys to be "manly." Little girls with scraped knees are usually encouraged to linger for a while, to "tell Mommy (or Daddy) what happened." Early in life, many boys stop trying to express their feelings and emotions.

A. 下線部(1)を日本語に訳しなさい。

B. 下線部(2)を日本語に訳しなさい。

C. 下線部(3)を日本語に訳しなさい。

D. 下線部(4)を日本語に訳しなさい。

E. 下線部(5)の具体的な内容を、この段落で挙げられている例を用いて70字程度の日本語で述べなさい。

F. 最後の段落で述べられている、男の子が泣いたときと女の子が泣いたときの親の対応の違いを、60字程度の日本語で記しなさい。

【設問解答】

A. B. C. D. 全訳下線部 A. は「英語下線部和訳 20」でも取り上げている。

[設問E解答例] 男の子が玩具の銃で遊んでいると暴力はいけないと取り上げるが、他の物を武器代わりにしても、男の子だから仕方がないと見過ごすだけである。(66字)

・Boys will be boys. は 覚えておきたい諺。cf. A drowning man will catch at a straw. (格言のwill=主語の強い意志・固執 → 習性・傾向)

[設問F解答例] 男の子の場合、理由や気持ちを聞かずに直ぐにまた送り出すが、女の子の場合、しばらく親のそばにいさせて理由を聞く。(55字)

- ・本文の主題は第一段落(の第一文)には述べられていない。したがって本文のテーマは掴めない。もちろん主題への導入部としての内容的な意味は十分にあるが、ここが下線部訳に指定されたのは、むしろ Worried と focused の使い方、つまり構文上のポイントがあるからだろう。
- ・第二段落以降は主題にストレートに関係してくるが、下線部(2)と下線部(3)が和訳の設問になったのは、while embracing と once identified as being for boys がやや訳し辛いからだろう。identify A as B 「AをBと認める」
- ・第四段落にはまったく設問がなく、しかも最後のセンテンスは構文が掴みにくい。時間に余裕がない人は、実際の試験では skim も scan も一切必要ない。ただし余裕のある人が目を通すのは大いに結構なことであるが、おそらく得点にはまったく影響しないだろう。
- ・第五段落の下線部(4)は they が何を受けているかを確認しさえすれば、下線部だけで処理できる。tame の訳語を思いつくかどうかは国語力の問題。ただしごく基本的な一般常識があることが前提にはなる。それがなければ、下線の前後を読んでも同じである。
- ・第六段落は設問Fが(字数制限を含めて)そのままヒント兼答えである。
- ・第七段落は大した量ではないので、設問Fにいまひとつ自信が持てない人は参考にしてもよいだろう。
- ・第八段落は第六段落と同様。

以上、大まかに見てきたが、このパッセージの主題を、第一段落の第一センテンスを読むだけで掴める人がいるだろうか。さらに、まず最初に第一段落の第一文と最後の段落の最後のセンテンスだけを読んだところで、第一段落で掴んだはずの主題がどこかへ行ってしまって、戸惑うだけである。しかも得点上は何のプラスにもならない。ただ時間の無駄である。要するに、最良のテクニックとは、確実に得点に結びつくテクニックでなければならない。実際の個々の入試の問題を脇に置いた一般的なテクニックなど、役に立つこともあれば、まったく逆効果のこともあるのだ。なお、スキムとスキャンについては、別の機会に触れたい。

要するに、試験である限り設問で問われているかどうか全てであり、筆者が本当に言いたいことと設問で問われていることが一致しているとは限らないという大前提を忘れないことである。この当たり前のことを無視した入試英文読解の方法論は基本的に役に立たない。

【全訳】(1)少女たちが現代生活の対等な参加者として見過ごされていることを懸念して、この20年間、社会は、どのようにして少女たちを幸せで、生産的で、成功した女性に育て上げるべきかということに重点を置いてきた。女性たちは女性のための新しい決まりを学んできた。女性は弁護士や、銀行家や、ボクサーや、医師や、警官になれるし、そのうえ子供の世話をする母親や、妻や恋人として生きがい[充足]を見出すこともできるのだ。

その間、私たちは少年たちを歪めてきた、と今では多くの専門家が言う。男の子はどう振る舞うべきか、そして男であるとはどういうことであるのかについて、私たちは日々、少年たちに時代遅れで彼らを混乱させるメッセージを与えて世の中に送り出している。男の子はストイックでなければならぬがしかし思いやりもなければならず、強くなければならぬがそれでいて感受性も豊かでなければならず。逞(たくま)しくなければならぬがしかし強引すぎてもいけないのだ。(2)少年たちは男らしくなければならぬが、一方では女性的な面もなければならぬのだ。

親や教師が男の子に「男らしさ」の意味を理解させようとするとき、「大きな男の子は泣くものではない」という言葉がいまでも国中で聞かれる。近頃のたいていの大人は「男らしい」とは現代ではどんな意味なのかを定義するのに苦労するであろうという事実や、心理学者が、男の子も泣くべきであり、そして(3)親は男の子に、かつては「女々しい」男の子のものとしてとされていた[認められていた]あらゆる種類の感情を表に出すよう促すべきであると私たちに言っているという事実にもかかわらずである。「涙を流せない少年は銃を撃つ」と Real Boys の著者、ウィリアム・ボラックは言う。これは私たちの変わりつつある文化の中で男の子を育てるという問題を扱う、多くの新しい本や記事のひとつである。私たちはジェンダーに関する時代遅れの指針に沿って男の子を育てている、だから大人になったとき彼らは満足のいく有意義な人生を見出すことができないのだ、とボラックは主張する。ボラックによるティーンエイジの調査によると、成績が良く、友人や親や教師に「正常で、健康で、うまく適応している」と見なされている少年でさえ、(男という)自分のジェンダーの役割や目標について深く悩んでいると言っていることがわかる。

これは、私たちが男の子を母親から引き離すようになる時期が早すぎ、男の子を自分の感情や気持ちを抑えるように育て、そして(4)私たちが[は]男の子を、乱暴な振る舞いを抑えなければならぬ「有害な」小さな生き物として扱う[と見なしている]からだ、と、ボラックは考えている。赤ん坊の頃からずっと、親は相変わらず、時代遅れの「男の子の基準」に従い、逞しさや運動競技や、感情を抑制する冷静さに重点を置く、男性にまつわる時代遅れの神話に固執しているが、そのために、自分自身のことも周りの人のことも理解できない若者が生み出されている、とボラックは言う。

私たちの文化は男らしさについての(5)矛盾と混乱に満ちているという点で、専門家の意見は一致している。たとえば、私たちは玩具の銃を取り上げて、暴力に訴えて[暴力を認めて]はいけなく幼い男の子に言い聞かせる。彼らが武器代わりに、小枝や定規や鉛筆を使うと、今度は私たちはただ見ている。次にどうしたらいいかわからず、「男の子はやっぱり男の子だ」とお互いに対して言うのである。

親や教師は男の子に恥ずかしい思いをさせて、男らしさに関する今では役に立たない古い考え方に従わせる。男の子は、泣いてはいけなく、感情や苦痛を表に出してはいけなく、強く、寡黙で、逞しくなるために自立しなければいけなくと教えられるのだ。

毎日無数の小さな出来事が起こるが、親が自分が何をしているか理解することはけっしてない。たとえば、幼い男の子がひざを擦りむいて、泣きながら親の所へやって来ると、ママとパパはほこりを払ってまた息子を喧嘩に送りだし、何があったのか、男の子がそれをどう感じているか話し合いもしない傾向がある。「大きな男の子は泣くものではない」とか、あるいはいつも耳にする「泣くなんてまるで女の子みたい」というのが、男の子を「男らしく」させるために親が使うよくある言葉である。ひざを擦りむいた幼い女の子は、ふつうしばらくそこにいるように言われ、「何があったかママ(あるいはパパ)に話してごらん」と言われる。幼い時期に、多くの男の子のは、自分の感情や気持ちを表現しようとするのをやめてしまうのだ。

次の英文を読み、設問に答えなさい。(高3 SA 上智・外国語, 他)

Play is an almost universal activity of higher animals but (1) one that is hard to define. In essence it consists of two main ingredients — activity for its own sake and experimentation with types of behavior that will be subsequently carried out in earnest (such as hunting, fighting, and hiding).

In animals both of these kinds of play are carried out by the young and are clearly a part of the learning process. Experimental activity familiarizes the young animal with its capabilities. (2) Among adult animals, by contrast, it is the first or exuberant type of play that predominates, particularly in such social and highly active species as the dolphin and otter. In adults play is normally transformed into ritual and serves a social function (as in courtship).

It is debatable how far the concept of "play" can be extended to include ritual social behavior and whether behavior such as grooming in primates (which increases group cohesion) can be described as play. (3) Human play clearly originates in the same two classes of behavior but is enormously extended and complicated by human self-awareness and sociability. The earliest child play, as in animal behavior, takes the form of exploration and experimenting with bodily skills. Then interaction with others becomes important, involving role playing and fantasy enactment. As in monkey play, for example, the "pretend" element in play sometimes involves learning what roles the individual is expected to adopt later. It is through play, too, that children learn that a functioning society is based on rules and values, and also what specific rules and values are current.

(4) Fantasy enactment, the use of play to explore dreams, may be uniquely human or not, but it is important. Where the physical side of play (running, jumping, throwing) develops physical coordination, fantasy play serves much the same purpose for emotional development. (5) Play violence, as in cowboys and Indians, far from encouraging violent, aggressive instincts, may teach the child that his aggressive fantasies do not destroy others.

The real difference between animal and human play is the persistent importance of play in the life of the human adult. For one thing, human playfulness leads to organized sports and games. These may be intellectual (such as chess), or physical (such as tennis), group oriented (such as ice hockey), or solitary (such as skiing). But (6) whatever form these games take they are an important point of social contact for many people and provide relaxation and adventure.

There are several psychological theories about games. It has been suggested that (7) through them the players release their aggressions in a socially acceptable way. The fact that retired athletes sometimes suffer from a variety of personality disorders suggests that (8) the absence of this means of release may be part of the problem. It has also been found that some people (from gamblers to racing drivers) deliberately put themselves at risk both for the intense emotional arousal that it gives and for the relief afterward. They may become dependent on this pain-pleasure combination. Games are also a natural expression of human competitiveness.

As far as spectators are concerned, sport is one way of achieving a sense of belonging to a group, but whether they also burn off their aggressions vicariously, in a kind of catharsis, or purging of pent-up emotion, (9) is open to question. Violence sparked by football games suggests that (10) the reverse may be true.

設問 下線部(1)～(10)の意味に最も近いものを、それぞれ a～dの中から1つ選びなさい。(選択肢一部変更)

- | | |
|--------------------|-------------------|
| (1) a. 高等動物の定義は難しい | b. 遊びの定義は難しい |
| c. 一般的な活動の定義は難しい | d. 定義の難しい遊びがひとつある |

【設問解答】

(1) b (2) c (3) c (4) c (5) c (6) b (7) d (8) d (9) b (10) d

・下から3行目の vicariously は、は今では難語のうちに入るだろう。

【全訳】遊びは、高等動物にはほとんど共通して見られる活動だが、しかし(1)定義するのが難しい活動である。本質的に、遊びは二つの主要な要素で成り立っている――活動のための活動と、(たとえば狩りや、戦いや、隠れることのような)後で本気で行なわれる種類の行動の実験という二つの要素である。

動物の場合、この二種類の遊びの両方とも子供によって行なわれるが、明らかに学習過程の一部である。実験的な活動によって、動物の子供は自分の(潜在)能力を熟知する。(2)(これと)対照的に、成長した動物の間では、盛んに行なわれるのは、一番目の、つまり元気あふれる種類の遊びであるが、特にイルカやカワウソのような社会的で非常に活動的な種(の動物)の場合はそうである。成長した動物の場合、遊びはふつう儀式に変わっていて、(求愛の場合のように)社会的な役割を務めている。

「遊び」という概念を、どこまで拡大して儀礼的な社会的行動を含めてよいのか、また(集団の結合を強める)霊長類の毛づくろいのような行動を遊びと言ってよいのかどうかは、議論の余地がある。(3)人間の遊びは明らかに(動物の遊びと)同じ二種類の行動から始まっているが、しかし人間の自己認識と社交性によって著しく拡大し、複雑になっている。子供の最初の遊びは、動物の行動の場合と同じように、(周囲の)探検と身体的技能の実験という形をとる。その後、他人との相互作用が重要になるが、そこには役割演技や空想の再現[実演]が含まれる。たとえば、お猿さんごっこの場合のように、遊びにおける「まねごと」の要素には、個人が後にどんな役割を受け入れるように求められているかということの学習が含まれている時もある。また遊びを通じてこそ、子供は、機能する社会は規則と価値観に基づいていることを、と同時に、どんな具体的な規則と価値観が現在受け入れられているかを学ぶのである。

(4)空想の再現[実演]、つまり夢の探検に遊びを利用することは、人間独特かもしれないし、そうではないかもしれないが、しかし重要である。遊びの肉体的な面(走ったり、跳んだり、物を投げたりすること)が身体的な(機能の)調整を促進する一方、空想に基づく遊びは情緒的な発展にとってほぼ同じ目的に役立つ。(5)カウボーイごっこやインディアンごっこの場合のように、遊びとしての暴力は、暴力的な攻撃本能を助長するどころか、攻撃的な空想では人は死なないことを子供に教えるかもしれない。

動物の遊びと人間の遊びの本当の違いは、成長した人間の生活においては遊びが持続的に重要なことである。ひとつは、人間の遊び好きから本格的なスポーツや競技が生まれる。こうしたスポーツや競技には、頭を使うもの(たとえばチェス)も、身体を動かすもの(たとえばテニス)も、団体で行なうもの(たとえばアイスホッケー)も、あるいは一人でやるもの(たとえばスキー)もある。しかし(6)どんな形をとるとしても、こうした競技は多くの人にとって重要な社会的接点[他人と接する重要な機会]であり、そしてくつろぎと冒険を提供する。

競技に関して、いくつかの心理学上の説がある。(7)競技を通じて、競技者は社会に認められる方法で自己の攻撃性を発散するのだと示唆されている。引退した運動選手がいろいろな人格障害に苦しむことがあるという事実は、(8)こうした発散の手段のないことが問題の一部かもしれないことを示唆している。また、一部の人は(賭博師からカーレーサーにいたるまで)、危険が与える強烈な精神的刺激と、その後の解放感の両方を得るために、わざわざ自分の身を危険にさらすこともわかっている。そうした人々は、この苦痛と快樂の組み合わせに依存するようになるかもしれない。競技はまた人間の競争心の自然な表れでもある。

観客に関するかぎり、スポーツは集団への帰属意識を達成するひとつの方法である。しかし、観客もまた、自分も一緒に戦っている気分になり、一種のカタルシスつまり鬱積した感情の浄化作用で、攻撃心を燃焼しつくすかどうかは(9)疑問の余地がある。サッカーの試合がきっかけで起こる暴力沙汰は、(10)その逆が真実かもしれないことを示唆している。

次の英文を読み、設問に答えなさい。(高3 S A 2000年 名古屋・前期)

The scene: a traffic light crossing on a university campus in Japan. Crows and humans line up patiently, waiting for the traffic to halt. When the lights change, the birds hop in front of the cars and place walnuts, which they picked from the adjoining trees, on the road. After the lights turn green again, the birds fly away and vehicles drive over the nuts, cracking them open. Finally, when it's time to cross again, the crows join the pedestrians and pick up their meal. If the cars miss the nuts, the birds sometimes hop back and put them somewhere else on the road. Or they sit on electricity wires and drop them in front of vehicles.

Scientists have argued for decades over whether wild creatures, including birds, show genuine intelligence. Some still consider the human mind to be unique, with animals capable of only the simplest mental processes. But (A) a new generation of scientists believe that creatures, including birds, can solve problems by insight and even learn by example, as human children do. Birds can even talk in a meaningful way.

Some birds show quite astonishing powers of recall. The Clark's nutcracker, a type of North American crow, may have the animal world's keenest memory. It collects up to 30,000 pine seeds over three weeks in November, then carefully buries them for safe keeping over an area of 200 square miles. Over the next eight months, it succeeds in retrieving over 90 percent of them, even when they are covered in feet of snow.

On the Pacific island of New Caledonia, the crows demonstrate a tool-making, and tool-using, capability comparable to Palaeolithic man's. Dr. Gavin Hunt, a New Zealand biologist, spent three years observing the birds. He found that they used two different forms of hooked "tool" to pull grubs from deep within tree (1).

Other birds and some primates have been seen to use objects to forage. But what is unusual here is that the (2) also make their own tools. Using their beaks as (3) and snippers, they fashion (4) from twigs, and make barbed, serrated rakes or combs from stiff leathery (5). And they don't throw the tools away after one use — they carry them from one foraging place to another.

Scientists are still debating what this behavior means. Man's use of tools is considered a prime indication of his intelligence. Is this a skill acquired by chance? Did the crows acquire tool-making skills by trial and error rather than planning? Or, (B) in its ability to adapt and exploit an enormous range of resources and living conditions, is the crow closer to humans than any other creature?

Dr. Hunt said this of his research: "There are many intriguing questions that remain to be answered about crows' tool behavior. Most important would be whether they mostly learn or genetically inherit the know-how to make and use tools. Without knowing (C) that it is difficult to say anything about their intelligence, although one could guess that these crows have the capability to be as clever as crows in general."

(注) Clark's nutcracker: カナダホシガラス Palaeolithic: 旧石器時代の
grub: 地虫 (甲虫などの幼虫) barbed, serrated rake: 先のとがった、
のこぎり歯状のくま手 forage: えさを集める

- A. 第一段落で述べられているカラスの特異な行動を40字以上60字以内(句読点を含む)の日本語で説きなさい。
- B. 下線部(A), (B)を日本語に訳きなさい。
- C. Clark's nutcracker の行動を40字以上60字以内(句読点を含む)の日本語で説明きなさい。
- D. 下線部(C) thatの内容を具体的に日本語で説明きなさい。
- E. 本文中の空所(1)～(5)にあてはまる適切な語を、語群 a～e のから選びなさい。
a. crows b. hooks c. leaves d. scissors e. trunks

【設問解答例】

- A. 青信号の時に横断歩道にクルミの実を置いて車にひかせ、信号がまた青になると割れたクルミを拾ってきて食べる。(52字)
- B. 全訳下線部 — この下線部和訳は(A), (B)ともごく平易な部類に入る。
- C. 11月に3週間で3万個の松の実を集めて広い地域に分散して埋め、その後の8ヵ月間にその90%以上を回収する。(51字)
- D. カラスは道具を作って使う技術を学習するのか、それとも遺伝的に受け継ぐのかということ。
- E. (1) e (2) a (3) d (4) b (5) c

※過去に複数の大学で出題されたパッセージ。

【全訳】 次のような光景が見られる。日本の大学のキャンパス内の、信号のある横断歩道。カラスと人間が辛抱よく列を作って、車の流れが止まるのを待っている。信号が変わると、カラスは車の前にひょいと飛び降りて、近くの木から摘まんできたクルミの実を路上に置く。信号が再び青になると、カラスは飛び去り、車がクルミを礫(0)いて、クルミが割れる。やっど、また横断できる時が来ると、カラスは歩行者に混ざって、自分たちの餌を拾う。車がクルミを礫きそこなうと、カラスはひょいと戻ってきて路上の別の場所にクルミを置くこともある。あるいは、電線に止まってクルミを車の前に落とすのだ。

科学者たちは、鳥を含む野性の生き物が本当の知能を発揮するかどうかについて、何十年も議論をしてきた。人間の知力は唯一無二のものであって、動物にはきわめて単純な精神作用を行う能力しかない、と相変わらず考えている科学者もいる。しかし、(A) 新しい世代の科学者たちは、鳥を含む生き物は、人間の子供がそうするように、洞察力によって問題を解決することができ、さらには手本を見て学ぶことさえできる、と信じている。鳥は意味のある話をするこゝすらできる、と信じている。

鳥の中には、実に驚くべき記憶力を示すものもある。北米カラスの一種であるカナダホシカラスは、動物の世界で最も優れた記憶力を持っているかもしれない。このカラスは、11月に3週間かけて3万もの松の実を集めて、そして安全に取っておくために、2百平方マイルにも及ぶ地域にその松の実を念入りに埋める。その後の8ヵ月に渡って、このカラスは埋めた松の種の90パーセント以上を回収するのに成功する。何フィートもの雪に覆われているときでさえも回収に成功するのである。

南太平洋の島、ニューカレドニアでは、カラスは旧石器時代の人間に匹敵する、道具を作り、そして道具を使う能力を示している。ニュージーランドの生物学者、ギャビン・ハント博士は、このカラスの観察に3年を費やした。博士は、カラスが2種類の異なるカギ型の「道具」を使って、木の幹の深い所から地虫を引き出すことを発見した。

他の鳥や霊長類の中には、物を使って餌を集めるのを目撃されている例もある。しかしニューカレドニアで他と異なるのは、ここのカラスはまた自分が使う道具を自分で作っていることである。嘴(くちばし)を鋏(はさみ)と切断機として使い、木の小枝からカギ型の道具を作り、固い革のような葉から先の尖った鋸(のこぎり)の歯状の熊手や櫛を作るのだ。しかも、こうした道具を1回使うと捨ててしまうわけではない――餌場から餌場へと持ち運ぶのである。

こうした行動は何を意味するのか、科学者たちはまだ議論を続けている。人間が道具を使うことは、人間の知能の最も重要な指標であると考えられている。これは偶然獲得した技術なのだろうか。カラスは道具を作る技術を、計画を立てるというよりはむしろ試行錯誤によって獲得したのだろうか。それとも、(B) 広い範囲に及ぶ資源や生活環境に手を加えて利用する能力において、カラスは他のどんな生き物よりも人間に近いのだろうか。

ハント博士は自分の研究について次のように言っている。「道具に関するカラスの行動については、まだ答えの出していない興味深い問題がたくさんある。最も重要なのは、カラスは道具を作り道具を使うノウハウ [技術] を、主として学習するのかそれとも遺伝的に受け継ぐのかということであろう。(C) そのことがわからないと、カラスの知能について何を言うのも難しい。しかし、こうしたカラスが持っている賢い能力は一般のカラスと変わらない、と推測することはできるだろう」。

次の英文を読み、設問に答えなさい。(高3 S A 2002年 北里・薬/獣医)

Examining many of the thousands of chemical reactions occurring in the body, medical scientists can now investigate the effects of diseases and drugs on the body (1) more detail than ever before. This enables researchers (a) to design new drugs at will. They have produced thousands of molecules new to nature and synthesized many drugs to treat both humans and animals. Their task is enormous because most drug molecules contain between 10 to 100 atoms and the manner in which these can be combined is astronomical. Here is a story of a medicine developed to cure depression*.

Most of us probably feel 'depressed' at some time in our lives. The pressure at work, (b) a domestic crisis, the loss of a loved one — these and many other life events can make us feel (2). We refer to the resulting 'down' mood as depression. This is known as 'reactive' depression, and while it may (3) feelings of great sadness at a loss, or to strategies for coping with a change of job, the depression itself does not normally linger.

In some people, however, (4). They describe themselves as feeling permanently depressed even though there may have been no obvious trigger. The depression may last for months or years and this, (5), characterizes what clinicians call 'true' depression. It is not just that people feel depressed. They become very (6); they are unable to function socially and have no desire to interact with other people so that they become withdrawn, lose friends, and become isolated. Their body movements and often their speech become slowed and they often lose appetite and stop eating correctly.

The first drug able to reverse the clinical and more serious form of depression was discovered accidentally. In 1952, some researchers in France had noticed that chlorpromazine* would calm the patients with schizophrenia*. The drug makers then modified the structure of the chlorpromazine molecule to eliminate its undesirable effects. Eventually, the compound they produced was ready for testing in the schizophrenic patients. Alan Broadhurst, one of the team involved (7) the trial, relates what happened next:

At first, very little happened. Then, within a period ranging from a few days to several weeks, certainly, very definite results began to appear. These were not only fascinating. They were, in some patients, quite alarming. Several previously quiet patients began to deteriorate with increasing agitation. (8). The trial was abandoned.

Over the succeeding months the French scientists analyzed their results carefully and discussed the reasons for the drug's effects. Then they realized that the patients who had shown the greatest development of excitement and agitation were those who had been depressed as well as schizophrenic. So the idea developed of trying the new drug for patients who were only depressed. After forty patients had been treated, it was clear that G22355, the company's code for the drug, was producing a dramatic, and this time, (9) response.

Medicines related to G22355 have been proved to work also for animals that suffer from serious behavioral or 'psychological' problems. Some veterinary scientists argue that it offers good evidence that animals do have minds similar to ours. This and other findings have given increased credibility to the idea that humans and animals (10) the same kind of disorders, so medical treatments which work for human beings have the potential for working for animals as well. Today, the extraordinary accumulation of discoveries is fueling optimism that the major biological determinants of diseases can be understood and that those insights will open the way to improved methods of treating disorders in both humans and animals.

(注) chlorpromazine: クロルプロマジン(向精神薬の一種)

schizophrenia: スキゾフレニア(精神疾患の一種, schizophrenic はその形容詞形)

A. 上の英文の(1)～(10)の空欄に入れる最も適切なものを、それぞれ1～5の中から選びなさい。

- (1) 1. for 2. to 3. at 4. in 5. over
- (2) 1. as if we worked out our own destiny
2. as if it was our destiny to avoid depression
3. as if destiny made us get rid of depression
4. as if we were a man of destiny
5. as if we were not in control of our destinies
- (3) 1. get on to 2. make up to
3. give way to 4. live up to
5. look up to
- (4) 1. this is the case 2. this is not the case
3. this is true 4. this is impossible
5. this is possible
- (5) 1. coupled with the absence of a trigger
2. coming up with the presence of symptoms
3. corresponding with the presence of a cause
4. together with the absence of symptoms
5. furnished with the absence of a trigger
- (6) 1. pathetic 2. apathetic
3. sympathetic 4. compassionate
5. pathologic
- (7) 1. on 2. to 3. at 4. for 5. in
- (8) 1. We became excited 2. Our disappointment was intense
3. We were fully encouraged
4. We took no little delight in this
5. All of us cried with a look of joy
- (9) 1. adverse 2. inherent 3. prevalent
4. tedious 5. beneficial
- (10) 1. settle 2. supply 3. suppress 4. share 5. surpass

B. 次の(11)～(13)の各問の答えとして最も適切なものを、それぞれ1～5の中から選びなさい。

- (11) Which of the following best describes the meaning of (a) to design new drugs at will?
1. To create any type of new drug that researchers want.
 2. To design new medicines in order to meet patients needs.
 3. To create new drugs to meet doctors' demands.
 4. To design new drugs in a way pharmacists want to sell.
 5. To create new drugs that patients are willing to take.
- (12) Which of the following is an example of (b) a domestic crisis?
1. Increasing number of workers are laid off by the company executives.
 2. The father and the mother announce to their children that they are going to divorce.
 3. The price of stocks is going down worldwide.
 4. All the children in a family start going to new schools.
 5. Economic recession has been getting worse year by year.
- (13) According to the text, why is the researchers' task so enormous when they try to synthesize a new drug?
1. Because there are a tremendous number of diseases.
 2. Because they need to examine thousands of chemical reactions in the body.
 3. Because some drugs target human diseases while others target those of animals.
 4. Because molecules of the drug can be put together in astronomically different ways.
 5. Because they have to produce thousands of molecules new to nature.

C. 次の(14)と(15)の各英文のうち、本文の内容と一致するものを、それぞれ1~5の中から選びなさい。

(14)

1. In 1952, French researchers designed a new drug to cure patients with both schizophrenia and depression.
2. People with reactive depression show markedly diminished interest or pleasure in most activities over a long period of time.
3. Researchers today are more able to examine processes underlying diseases and this leads to the discoveries of medicines combating those processes.
4. 'True' depression is different from 'reactive' depression in that patients with the latter condition tend to lose confidence and have a low self-esteem.
5. Initially, one subgoal of French scientists who employed chlorpromazine to treat schizophrenia was to use it for those who suffered from depression.

(15)

1. Researchers who study diseases of animals believe that emotions in animals are fundamentally different from those we feel.
2. Patients with depression become sociable and try to seek strengthening human relationships to escape from isolation.
3. When scientists used G22355-related medicine on animals, the result showed to what degree humans are alike and different from animals.
4. Medical treatment that worked for human depression had no sign of giving positive effects on animals with the similar condition.
5. Drug designing involves choosing the best way to combine atoms of drug molecules based on the study of how chemicals have their effects in the body.

※理科大・薬学部は言うまでもなく、近年、薬学部の英語の難化が著しい。質・量ともに堂々たる出題である。早慶の理工と比べて易しいとは言えないだろう。薬学部志望者は出題傾向に即した徹底的な志望校対策が必要である。

特に C. の内容真偽は、限られた時間で細部の違いを正確に読み取り、消去法でやらないと正答に達しない。かなりの難問である。間違えた人は、本文のどこを読み違えたかを、全訳を参考にして確実に理解しておこう。

【設問解答】

A. (1) 4 (2) 5 (3) 3 (4) 2 (5) 1 (6) 2 (7) 5 (8) 2 (9) 5 (10) 4

B. (11) 1 (12) 2 (13) 4 C. (14) 3 (15) 5

(2) be in control of ~ と be in the control of ~ の違いに注意。(3) give way to ~ 「～に道を譲る, ～に移行する」は難。(4) the case = true (11) at will 「思い通り, 意のままに」(13) 第1段落第4文の Their task is enormous because ... と一致。(14) 第1段落第1文～第2文とほぼ一致するが, 消去法で他の選択肢が消えるため。(15) 第1段落第1文～第4文とほぼ一致。これも他の選択肢が消えるため。

【全訳】体内で起こる何千という化学反応の多くを調べて, 医療科学者は今では薬の身体に与える影響[に及ぼす作用]をかつてないほど細かく調べることができるようになってきた。このおかげで, 研究者は思い通りに[意のままに]新薬をつくり出すことができる。研究者は自然界になかった何千という分子をつくり出し, 人間と動物の両方を治療する多くの薬を合成している。たいていの薬の分子には10から100の原子が含まれていて, こうした原子の結合の仕方は天文学的に多いので, 彼らの仕事はとてつもなく大変なものである。以下はうつ病の治療のために開発された, ある薬の話である。

たいていの人はおそらく, 生きていくなかで「気分が落ち込む」ことがある。仕事上のプレッシャー, 家庭の危機, 愛する者の死----こうしたことを始め, 他の多くの人生の出来事によって, 私たちは, まるで自分の運命をどうすることもできないように感じることもある。その結果生じる「沈んだ」気分をうつ病と呼んでいる。これは「反応性」うつ病として知られている。何かを失った大きな悲しみや, 転職に対処しなければならぬことが「反応性」うつ病に移行する可能性があるとはいえ, 気分の落ち込み[うつ状態]自体, 通常は長引かない。

しかし, このことが当てはまらない人たちもいる。そういう人たちは, たとえ明白な誘因[引き金]がないとしても, 永遠に落ち込んだ気分だと言う。こうしたうつ病は数カ月あるいは数年続くこともあり, このことが, 誘因のないことと相まって, 臨床医の言う「真性」うつ病の特徴となっている。真性うつ病はただ人の気分が落ち込むだけではない。そうした人は非常に無感動[無関心]になる。つまり, 社会的な役割を果たすことができず, 他人と関わり合いたいと思わず, その結果, 引きこもり, 友人を失い, 孤立するのである。彼らの動作と, そしてしばしば話し方が緩慢になり, しばしば食欲を失い, 規則正しく食事をしなくなる。

臨床上, より深刻な種類のうつ病を完全に直すことができる最初の薬は偶然発見された。1952年には, フランスの一部の研究者たちが, クロルプロマジンがスキゾフレニアの患者を落ち着かせるだろうと気づいていた。そこで製薬会社は, 好ましくない作用を取り除くために, クロルプロマジンの分子構造を改良[修正]した。ついに, 製薬会社がつくった化合物をスキゾフレニアの患者に試す準備ができた。その実験に関わった研究チームの一員であるアラン・ブロードハーストはそのときの様子を次のように述べている。

最初は, ほとんど何も起こらなかった。それから, 2, 3日から数週間に及ぶ期間の内に, 確実に, 非常に明白な結果が現れ始めた。こうした結果は魅力的なだけではなかった。患者によっては, まったく驚くべき結果だった。それ以前は物静かだった数人の患者が, 興奮の度を増してきて, 症状が悪化し始めたのだ。私たちはひどく失望した。実験は中止された。

その後の数カ月にわたって, フランスの科学者たちは自分たちの実験の結果を慎重に分析し, その薬の作用の原因について論じ合った。そして彼らは, 最も著しい興奮と激高を示した患者たちはスキゾフレニアであると同時にうつ病でもあったことに気づいた。そこで, 新薬をうつ病だけの患者に試してみようという考えが浮上した。40人の患者が治療を受けた後, G22355----その製薬会社の, この薬品のコード番号----が劇的で, そして今度は有益な反応を生じていることが明らかになった。

G22355の関連薬は, 深刻な行動上のあるいは「心理的」な問題に苦しむ動物にも効くことが証明されている。このことは, 動物も実際に人間の心と似た心を持っている十分な証拠となる, と主張する獣医学者もいる。この発見を始めとするいくつかの発見により, 人間も動物も同じ種類の病気を持っていて, だから人間に効く医療は動物にも効く可能性があるという考えに対する信頼度が増している。今日では, 膨大な発見の蓄積により, 病気の主要な生物学的決定要因は理解可能であり, さらにそうした洞察によって, 人間と動物両方の病気の治療方法を改善する道が開けるだろうという楽観主義が勢いを増している。

次の英文を読み、設問に答えなさい。(高3 S A 2002年 早稲田・理工)

The ideal companion machine would not only look, feel, and sound friendly, but would also be programmed to behave in a congenial manner. Those qualities that make interaction with other people enjoyable would be simulated* as closely as possible, and the machine would appear to be charming, stimulating, and easygoing. Its informal conversational style would make interaction comfortable, and yet the machine would remain slightly unpredictable and therefore interesting. In its first encounter, it might be somewhat hesitant and unassuming, but as it came to know the user, it would progress to a more relaxed and intimate style. The machine would not be a/an (a) participant but would add its own suggestions, information, and opinions; it would sometimes take the initiative in developing or changing the topic and would have a personality of its own.

Friendships are not made in a day, and the computer would be more acceptable as a friend if it simulated the gradual changes that occur when one person is getting to know another. At an appropriate time, it might also express the kind of affection that stimulates attachment and intimacy. The whole process would be accomplished with subtlety to avoid giving an impression of over familiarity that would be likely to produce irritation. After experiencing a wealth of powerful, well-timed friendship indicators, the user would be very likely to accept the computer as far more than a machine and might well come to regard it as a friend.

An artificial relationship of this type would provide many of the benefits that people obtain from interpersonal friendships. The machine would participate in interesting conversation that could continue from previous discussions. It would have a familiarity with the user's life as revealed in earlier interchanges, and it would be understanding and good-humored. The computer's own personality would be lively and impressive, and (b) it would develop in response to that of the user. With characteristics such as these, the machine might indeed become a very attractive social partner. This may strike us as quite shocking. It may be felt that there is a sanctity* about human relationships that places them beyond artificial simulation, but arguments of this kind cannot rule out the possibility that a person may come to regard a nonhuman object as a friend. It is clear, for example, that some people set the value of their relationship with an animal above that of any human friendship, and the possibility that a computer might achieve such favor cannot be rejected merely on the grounds that it is not human.

At this point, we may begin to wonder whether there is any limit to the potential intimacy between a person and a machine. Some human friendships progress to a very high level of intimacy. (c) They speak of shared lives and in terms of love and devotion. Is there any guarantee that feelings of even this level of intensity could not be stirred by a machine? If those qualities that lead people into the closest of relationships were understood, would it not perhaps be possible to simulate (d) them and thereby stimulate the deepest of human emotions?...

How should we regard the suggestion that a future "best friend" might be delivered in a box, or that the object of our deepest affections might be made insensible by a power failure? (e) The idea does seem shocking, but not too long ago, it was thought that the idea of the non-living intimate machine that could play a reasonable game of chess was equally absurd. The imagined impossibility of the chess-playing machine was based on a lack of vision in the technical area. Those who might suggest that the idea of an intimate human-machine relationship is entirely fantastic are likely to have disregarded the psychological responses to complex interactive computer systems. If we use the available evidence as a basis for predicting the likely reactions to "softer"

and more sophisticated* machines, then it will be seen that the concept of the companion machine is in fact highly likely.

This does not mean that we have to like the idea, however. We may be less than delighted with the suggestion that the deepest human need might be satisfied by an electronic package. Somehow it feels as if it should not be that easy. Perhaps we shall find that relationships with artificial devices make personal demands just as human relationships do, but at least computer companions would be easily available, and they would be programmed to get on well with a wide range of potential human friends. Many people suffer severely from a lack of social contact, (f) an invention that could bring considerable benefits to a large number of people.

*simulate: imitate *sanctity: holiness

*sophisticated: smart and complex

1. What is the best word to fill (a)?
a. active b. affirmative c. creative d. passive
2. If the machine in question acted like an old friend immediately, what would probably happen?
a. It would annoy the user.
b. It would not show any friendship indicators.
c. The user would be attracted to its overfamiliarity.
d. The user would welcome it.
3. What does (b) it refer to?
a. a very attractive social partner b. an artificial relationship
c. the computer's personality d. the machine
4. We can infer from the 3rd paragraph that the author believes:
a. artificial relationships are similar to relationships with animals in that they are not real.
b. machines can never replace human friends.
c. some people would consider machine friends more important than human ones.
d. none of the above.
5. What is the most appropriate sentence to fill (c)?
a. A man and a woman often fall in love at first sight.
b. Friendship is easily written into the software.
c. People become emotionally dependent on those who are close to them.
d. We have all seen how a computer's use of personal names fascinates us.
6. What does (d) them refer to?
a. feelings of even this level of intensity
b. people
c. relationships
d. those qualities that lead people into the closest of relationships
7. (e) The idea includes:
a. demand of friendship forced to a human by a machine
b. potential intimacy between machines
c. suggestion of your parents to have a best friend
d. suspension of interaction with your best friend due to cutting of electricity
8. Why does the author mention the chess-playing machine?
a. to show that machines are never better than humans
b. to show that people have a limited ability to foresee future technology
c. to show that the idea of machine friends is equally absurd
d. none of the above
9. Which statement can be inferred from the text?
a. The author believes in the idea of machine friends and pushes it to everybody.
b. The author doubts the possibility of machines benefiting human beings.

- c. The author suspects that machines may cause a lack of social contact.
 - d. none of the above
10. What is the most appropriate phrase to fill (f)?
- a. and we should not be too hasty to accept
 - b. and we should not be too ready to disapprove
 - c. but we should not welcome
 - d. but we should refuse to adopt

※800語に及ぶ本文も、現在の入試の長文としては特に長いほうではない。とはいえ、かつて標準的とされた400語の倍に当たる。旧式な構文偏重の精読方式ではまず対処できないことは言うまでもないが、パラリーなどという怪し気なテクニックも単なる時間の無駄遣いであることはやってみれば分かる。段落を一応の区切りとして、文脈を追っていく練習を重ねる以外に、対処する方法はない。ただし、満点を狙う必要もない。合格ラインをクリアする正答率に達すればよいのだ。英語で点を稼ぎたい人は別。速読即解の力が付けば全問正解も可能である。

【設問解答】

1. d 2. a 3. c 4. c 5. c 6. d 7. d 8. b 9. d 10. b

【解説】

各設問の該当箇所を挙げておく。自分が読み取った内容と全訳とのずれがどこで生じたのかを自分で検証できなければ、高得点はおぼつかない。パッセージ全体(と段落ごと)の主題、それに対する筆者の立場(主張)をいかに早く正確に掴むかがポイント。一般常識を含む背景知識と単語・熟語の重要性を改めて実感するはずだ。

1. 第1段落の空所の前後。not A but B を見落とさなければ出来る。
2. 第2段落第3文の The whole process ... produce irritation.
3. 第3段落下線部前の and の前の主語。代名詞が前の語を受けているときは、近いものから押さえていくのが原則。
4. 第3段落最後の文の It is clear, ... it is not human.
5. 第4段落空所の前後の内容からして、他に紛らわしい選択肢はない。
6. 3.と同様、近いものから押さえていき、該当するものがなければ前に遡ることになるが、仮に注がなくても、simulate(模倣する)という単語の意味が分かれば、答えに迷うことはない。
7. 第5段落下線部の前の文の内容を受けていることは明らか。The idea は the suggestion that ... or that ... という2つの that節(いわゆる同格節)の内容を受けているが、設問が The idea includes: となっているので、or that 以下の内容だけでよいことになる。
8. 第5段落第3文の The imagined impossibility ... に該当。
9. 選択肢aは pushes it to everybody が第6段落第1文の内容に反する。選択肢cは suspect≒doubt と思うとひっかかる。suspect that ... ≒think that ... で doubt that ... ≒don't think that ... である。
10. 第6段落第4文の but at least から空所の前までの文の内容と、空所の後の an invention that ... (関係詞節)の内容から判断する。

※こう見てくると、空所や下線部を含めて、設問は完全に本文の展開に沿って配置されていることが分かる。段落一つにつき設問一つというもっと分かりやすいパターンもある。これが早慶を中心とする私大の最近の超長文化の実態である。ただし全ての大学・学部が読解問題が百パーセントこのパターンを踏襲しているとは限らない。しかし、いずれにしても、要求されるのは速読即解、迅速な問題の処理能力である。この種の私大型の長文問題では、まず文構造を把握することに時間を費やす短文精読方式では対処できないことも、途中をはしょって読むパラリーなるものが役に立たないことも明らかである。と同時に、パラグラフごとに、どれがトピック・センテンスでどれがサポート・センテンスであるかを押さえながら読んでいくという、正攻法のパラグラフ・リーディングと言われるものでさえ、半ば無意識のうちに行なうのでなければ、時間との勝負の妨げになることもまた明らかである。

【全訳】理想的な友としての機械は、単に親しみがあるように見えたり、感じられたり、聞こえたりするだけでなく、人と気が合う動作をするようにプログラムもされることだろう。他人との言葉のやりとりを楽しくする特性はできる限り綿密に模倣されるだろうし、機械は魅力的で、刺激的で、気楽に見えるだろう。くだけた会話のスタイルは言葉のやりとりを心地よいものにするだろうが、それでいて、機械はちょっと予測の出来ないところがあることに変わりはないだろうし、だから興味深いことに変わりはないだろう。最初の出会いでは、機械は少々ためらいがちで、控え目かもしれないが、しかし、ユーザーのことを知るようになるにつれて、もっとくつろいだ、親密なスタイルへと進んでいくだろう。機械は受動的な参加者ではなく、自分自身の提案や情報や意見をつけ加えるだろう。ときには話題を発展させたり、変えたりする際に主導権を発揮することもあるだろうし、自分自身の個性も持つだろう。

友情は1日で築かれるものではないので、コンピュータは、人が別の人間と知り合いになるときに生じるゆるやかな変化を模倣すれば、友人としてもっと好ましいものになるだろう。適切な時期に、コンピュータはまた愛着や親密さを促進するような愛情を表現するかもしれない。この過程全体は、人を苛々させる可能性がある、馴れ馴

れし過ぎるという印象を与えるのを避けるために、巧みに成し遂げられるだろう。力強い、時宜を得た友情の表現[指標]をたくさん経験した後では、ユーザーはコンピュータを多分、機械をはるかに超えたものとして受け入れるだろうし、おそらく友人と見なすようになるだろう。

このような人工的な関係は、人が人間相互の友情から得る利益の多くを提供してくれるだろう。機械は、前に行なった討論に続いて行なわれる興味深い会話に加わってくれるだろう。機械は、以前のやり取りで明らかになったユーザーの生活をよく知るようになり、そして、思いやりがあって、親しみやすくなるだろう。コンピュータ自身の個性は、生き生きとしていて、印象的であり、ユーザーの個性に応じて発展していくだろう。このような特徴を持っているので、機械は実際に非常に魅力的な交際相手となるかもしれない。このことは、私たちにとても衝撃的だという印象を与えるかもしれない。人間関係には、人間関係を人工的な模倣よりも上位に置く神聖なものがあると感じられるかもしれないが、この種の議論[主張]は、人が人間でない物を友人と見なすようになる可能性を排除することはできない。例えば、動物との関係の価値を、どんな人間との友情の価値よりも上位に置く人たちもいることは明らかだし、コンピュータがそのような好意を獲得する可能性を、それが人間でないという理由[根拠]だけで拒否することはできない。

ここまでくると、私たちは、人間と機械の間の潜在的親密さに、はたして限界があるのだろうかと思い始めるかもしれない。人間の友情には、非常に高い水準の親密さにまで達するものもある。人々は、自分に近い者に感情的に依存するようになる。彼らは、一緒に生活することについて語り、そして愛や献身という観点から語り合う。これほどまで強烈な感情は機械によってはかき立てられないという保証はあるのだろうか。人々を最も親密な関係に導く特質が理解されたなら、そうした特質を模倣し、それによって、人間の最も深い感情を刺激することも、もしかすると可能ではないのだろうか。

未来の「親友」は、箱に入れて配達されるかもしれないとか、私たちの最も深い愛の対象が、停電によって意識を失ってしまうかもしれないという示唆を私たちはどう考えたらよいのだろうか。そうした考えは実際に衝撃的に思われるが、しかし、比較的最近まで、それなりのチェスの試合ができる、生命を持たない親しみの持てる機械という考えも、同じように馬鹿げていると考えられていたのだ。チェスをする機械など出来るはずがないという考えは、技術分野における想像力[洞察力]の欠如に原因があったのだ。人間と機械の親密な関係という考えはまったくの幻想にすぎないと示唆するような人たちは、複雑な対話方式のコンピュータ・システムに対する心理的な反応を無視してきた可能性がある。「よりソフト」でより洗練された機械に対して起こり得る反応を予測する基礎として、私たちが入手可能な証拠を利用するならば、友人としての機械という発想は、実際、十分にあり得ることがわかるだろう。

しかしながら、このことは、私たちがこの考え[発想]を好まなければならないということの意味しているわけではない。最も奥深い人間の欲求がエレクトロニクスのパッケージで満たされるかもしれないという示唆を、私たちは少しも喜ばないかもしれない。どういうわけか、私たちは、そのことはそんなに簡単であってはいけないような気がするのだ。おそらく私たちは、人工的な装置との関係が、人間関係とまったく同じように、個人的な要求をすることに気づくだろう。しかし、少なくともコンピュータという友人は簡単に手に入るだろうし、広範な、潜在的な人間の友人とうまくやってくれるようにプログラムされるだろう。多くの人々が社会的な接触の不足に深刻に悩んでいるし、だから、大勢の人々にかかなりの利益をもたらす得る発明を、あまり簡単に好ましくないと考えるべきではない。