



プロセスリーディング用ワークシート

解答例

テーマ

グループに分かれた争いを人間はいかにしてやめられるのか？

記入する	読むこと	予習段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった ()
		授業段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった ()
	クラスの話し合いから考えたこと					

課題Ⅰ

アメリカ大統領選挙について、一般的な理解とエイミー氏の説明の違いは何ですか。

一般的な理解が、トランプ氏は「移民排斥」や「賃金上昇」を唱えることで労働者の支持を得たというものであるのに対し、エイミー氏は、労働者が考える素朴なアメリカ人氣質にトランプ氏が合致していたことが重要な勝因だったと説明した。

課題Ⅱ

「身内びいき」のメカニズムについて、近年になって浮上しているのはどのような説ですか。

身内びいきとは、もっと原始的で本能に根ざしているのではないかという説。(単なる所属やグループ分けであっても身内びいきは生じるということ)

課題Ⅲ

ダナム氏らが「最小条件集団」で実験を行ったのはなぜですか。

くじ引きの結果であれば、自分のグループを肯定的に評価する理由は特にないと考えられるから。(人工的に「最小条件集団」を作るため)

課題Ⅳ

ダナム氏らの実験結果から、どのようなことがわかりましたか。

- ・単に「そのグループに所属している」というだけの理由でも、人間は身内びいきをする。
 - ・子どもでも性別を意識し、同じ性別の子どもに対して身内びいきする。
- (ほかに気づいた内容があれば、自分の意見として書いてください)

課題Ⅴ

筆者が「バイアスを受け入れ共に生きる努力をするしかない」と言う理由は何ですか。

同じTシャツを着ただけの子どもでさえ「身内びいき」をすることから、人間には「グループ化本能」があると考えられる。バイアスを完全に取り除くのが不可能であるならば、バイアスそのものから目を逸らさず、正確に把握した上で共に生きる努力をすることが大切だと考えられるから。

次の授業のために…

筆者の主張についてあなたはどのように考えますか。



プロセスリーディング用ワークシート

解答例

テーマ

「多文化共生」は寛容な社会を作るのか？

記入する	読むこと	予習段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった (理由:)
		授業段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった (理由:)
	クラスの話し合いから考えたこと					

課題Ⅰ

一般に言われる「資本」と「ソーシャル・キャピタル」との違いは何ですか。

資本が、工場や機械など、それを保有し蓄積することで長期にわたって利益が生み出されるものを指すのに対し、「ソーシャル・キャピタル」とは、ある社会に所属する人々の、人間関係の充実度を指す。

課題Ⅱ

「コンタクト理論」と「コンフリクト理論」との相違点は何ですか。

異なる点：人種や民族の「多様化」が望ましいことだと考えているかどうかで異なる。

同じ点：「グループ間」の信頼感と「グループ内」での信頼感との関係について、一方が上昇すれば、他方が低下する関係にあると想定している点は同じである。

課題Ⅲ

パットナムらが実施した調査はどのようなものですか。

アメリカ国内の41の地域、3万人弱の住人を対象に、同質的な地域と異質な地域を比較して、「同じ人種内での信頼感」や「異なる人種間での信頼感」にどのような違いがあるかを分析した調査である。

課題Ⅳ

パットナムらの調査からわかったことは何ですか。

- ・異質な地域（多様な地域）ほど、「人種間」の信頼感が低い傾向があること。
- ・同質的な地域ほど、異なる人種に対する信頼感が高いこと。
- ・異質な地域ほど、同じ人種内での信頼感も低い傾向にあること。

課題Ⅴ

「多文化共生社会」の実現に向けて、どのようなことが必要であると考えられますか。

- ・個人が異なる人々や価値観に対して寛容性を持ち、異なって当たり前だと相互理解をすること。
- ・人の持つ特性やジレンマの実態を丁寧に把握し、多様性に適応するための相互理解に時間をかけてじっくりと取り組むなど、長期的なビジョンを持つこと。

次の授業のために…

筆者の主張についてあなたはどのように考えますか。



プロセスリーディング用ワークシート

解答例

テーマ

人はなぜ「うわさ話」が好きなのか？

記入する	読むこと	予習段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった (理由:)
		授業段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった (理由:)
	クラスの話し合いから考えたこと					

課題Ⅰ

ダンバーらの調査で明らかになったことは何ですか。

人々の会話時間の60%から70%が、「ソーシャル・トピック」(個人的な人間関係、自分や知り合いが登場するエピソード、今後誰かと会う予定など)に費やされていること。

課題Ⅱ

古代の小規模で閉鎖的なコミュニティにおいて「うわさ」はどのような機能を持っていましたか。

社会的な絆を強める機能。例えば、うわさされている第三者が信用できる人物なのかどうかを判断したり、今後どのような行動に出るかを予想したりできる。また、フリーライダー行為を直接的な暴力を用いずに抑制する手段としても機能してきた。

課題Ⅲ

現代において「うわさ話」の有効性が低下したのはなぜですか。

人間関係が大規模かつ流動的なものになっていて、日常的に多数の「顔見知りではない他人」と関わりを持つようになったから。

課題Ⅳ

うわさ話と物語モードの思考と人間の世界の捉え方との間にはどのような関係がありますか。

筆者によると、人類は、うわさ話の交換によって言語能力を鍛えてきたため、うわさ話の形式が、人間の思考形式の一つである物語モードのもとになっている可能性があるという。つまり、人間は、物語モードの思考でも世界を捉えているが、そのもとにはうわさ話があるということである。

課題Ⅴ

筆者が主張していることは何だと考えられますか。

一見、不要なものに見える「うわさ話」にも人間や社会を理解するためのヒントが隠されているということ。

次の授業のために…

筆者の主張についてあなたはどのように考えますか。



プロセスリーディング用ワークシート

解答例

テーマ

グループ討議はアイデアの生産性を高めるのか？

記入する	読むこと	予習段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった
		授業段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった
	クラスの話し合いから考えたこと					

課題Ⅰ

ブレインストーミングとはどのようなものですか。利点やルールをまとめてください。

グループ討議によるアイデア創出法の一つ。参加者が次々に思いつくアイデアを共有していくというもの。「お互いのアイデアを批判しない」「討議の暴走を歓迎する」「とにかくたくさんアイデアを出す」「既出のアイデアの結合や改善を考えること」などのルールがある。

課題Ⅱ

テイラーらによる実験の内容をまとめてください。

91名の学生を対象に、4名のディスカッショングループと一人で考えるグループに分かれ、三つの問題について12分間でアイデアを出してもらった。一人で考えるグループを「ノミナルグループ」にまとめ、ディスカッショングループとの成果を比較した。

課題Ⅲ

テイラーらによる実験で明らかになった結果をまとめてください。

- ・ディスカッショングループよりノミナルグループのほうが、アイデアを1.8倍から2倍程度多く創出した。
- ・「両手に親指がもう一本ずつ備わっていた場合のメリットとデメリットは何か」という課題については、ノミナルグループのほうが優れたアイデアを創出した。

課題Ⅳ

ブレインストーミングがうまく行かない原因にはどのようなものがありますか。

- ・ルールにより自由な思考がむしろ妨げられること。
- ・他人からの評価をおそれることで、アイデアの共有が萎縮すること。
- ・他人任せにする態度を生むこと。
- ・周囲に気を遣うため、平均的な意見への収斂が起きてしまうこと。

課題Ⅴ

筆者が主張していることは何だと考えられますか。

アイデア創出を活性化するという点では、グループ討議ではなく個の力をより重視したほうがいい場合もあり、組織の運営法においては注意が必要だ。

次の授業のために…

筆者の主張についてあなたはどのように考えますか。

 プロセスリーディング用ワークシート

解答例

テーマ

テクノロジーは思想や文化とは無関係に発展するのか？

記入する	読むこと	予習段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった (理由:)
		授業段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった (理由:)
	クラスの話し合いから考えたこと					

課題Ⅰ

暗号資産「ビットコイン」とは、どのようなものですか。利点と課題をまとめてください。

電子的な通貨のこと。

- ・利点としては、プライバシーを保ったまま送金が可能であることがある。
- ・課題としては、決済に時間がかかるためオンライン決済としては利便性が低いこと、手数料などが安く済むわけではないことなどが挙げられる。

課題Ⅱ

「ビットコイン」と1970年代の「カウンター・カルチャー」とはどのように関係していますか。

リチャード・バーブルックらが1995年に発表した論文によると、「ビットコイン」などを生み出したIT産業の方向性は、1970年代のカウンター・カルチャーの考え方に影響を受けているという。

課題Ⅲ

「個人を解放したいという思想が、個人を不安に陥れる社会制度に転じてしまった」のは、なぜだと考えられますか。

既存の体制や組織に抗い、そこから自由になることを重要視するあまり、社会に必要な制度（労働組合など）を作ろうとしなかったからだと考えられる。

課題Ⅳ

1990年代の日本で「フリーター」が増加した背景には、何があると考えられますか。

「フリーター」が自由な生き方として肯定的に語られ、経営者や株主が、それを利用する形で、非正規雇用の割合を増やしたこと。

課題Ⅴ

技術の発展と人間の思想の間には、どのような関係があると考えられますか。

技術とは、自律的な発展を遂げるとされているが、その背景には当時の思想や価値観があり、技術発展の方向性は、人間の思想や価値観の影響を強く受ける。

次の授業のために…

筆者の主張についてあなたはどのように考えますか。



プロセスリーディング用ワークシート

解答例

テーマ

人工知能はどこまですごいのか？

記入する	読むこと	予習段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった ()
		授業段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった ()
	クラスの話し合いから考えたこと					

課題Ⅰ

人工知能の第一次ブームと第二次ブームが起きたきっかけと終わった理由は、それぞれ何ですか。

- ・第一次ブームでは、人間より素早く問題を解く技術として注目を浴びたが、当時の技術で解ける問題は限られていたことから、ブームは衰えてしまった。
- ・第二次ブームでは、専門的な知識をインプットして答えを探してくる技術がもてはやされたが、知識を登録する作業が膨大になること、人間のように柔軟な判断ができるものを作れなかったことからブームは廃れてしまった。

課題Ⅱ

第三次ブームについて従来と違う点は何ですか。

パソコンやスマートフォンが普及し、インターネットに繋がって常にデータを送受信し合っている時代になったこと。(大量のデジタルデータを簡単に入手できるようになった)

課題Ⅲ

本文中で紹介されている人工知能の区分について整理してください。

- ・「強いAI」と「弱いAI」: 人間のように振る舞うものを「強いAI」と言い、特定のタスクを解決するために開発されたものを「弱いAI」と言う。
- ・「コネクショニズム」と「シンボリズム」: コネクショニズムでは、事前にデータを大量にインプットすることで、自分で判定できるようになるが、見分け方についてはブラックボックスになる。それに対し、シンボリズムでは、見分け方を人間が明示的にプログラミングすることで、データを大量にインプットする必要がなくなる。

課題Ⅳ

物理学者のヘンリー・リンは、「ディープラーニング」についてどのような仮説を提示していますか。

世界は複雑に見えるが、実は事物や現象がかなり偏って存在しており、近隣のものからしか影響を受けないものも多い。そのため、意外と単純なモデルで示すことが可能である。ディープラーニングのアルゴリズムも同じようなモデルとして考えられるという仮説。

課題Ⅴ

一般的に、人工知能技術が高度化することで、どのような問題が起きると考えられていますか。

人間の知的労働を容易に置き換えることができるようになり、失業者が増加して慢性的な不況に突入する可能性があると考えられている。

次の授業のために…

筆者の主張についてあなたはどのように考えますか。



プロセスリーディング用ワークシート

解答例

テーマ

スポーツで「地元チーム」が勝ちやすいのはなぜなのか？

記入する	読むこと	予習段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった ()
		授業段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった ()
	クラスの話し合いから考えたこと					

課題Ⅰ

「地元効果」について研究成果からわかっていることは何ですか。簡潔にまとめてください。

- ・サッカー W 杯において各国代表は勝ち点の 61.8% をホームグラウンドで獲得している。
- ・勝ち星や勝ち点の 50% 強から 60% がホーム戦で生まれている。
- ・地元効果の主たる要因は「地元サポーターの熱心な応援」である。

課題Ⅱ

「審判のひいき」と「闘争心の高揚」について、明らかになっていることをまとめてください。

- ・応援が審判の判断を地元びいきにする。(A・ネヴィル)
- ・ビジター側にレッドカードが出される頻度はホーム側の 1.59 倍に上る。ホーム側がペナルティキックの機会を得る頻度はビジター側の 2 倍に上る。(R・ポラード)
- ・地元コミュニティとの一体感だけではなく、地元観客の声援を受けることで、選手が自信を持ってプレイするようになる。(T・ジューコバック)

課題Ⅲ

ネルソン・マンデラはラグビーに何を期待しましたか。また、それはなぜですか。歴史的背景と併せて説明してください。

南アフリカではアパルトヘイト政策が実施されていた。ネルソン・マンデラ大統領は、ラグビーが「黒人と白人の融和」の象徴になることを期待した。もともとラグビーは白人のスポーツと見なされていたため、黒人層の関心が高まるように、PR 活動を推進した。

課題Ⅳ

スポーツ観戦における「地元有利」について筆者はどう考えていますか。

応援を通じた「観客とチームの繋がり」が勝敗に影響を及ぼすのは、スポーツ観戦の醍醐味の一つと言いきだと筆者は考えている。

課題Ⅴ

筆者が言いたいことは何だと思いませんか。「地元効果」「共同体との一体感」「ナショナリズム」それぞれの関係を踏まえてまとめてください。

「地元効果」における「共同体との一体感」は、スポーツとナショナリズムの議論にも見られるように、否定的に考えられることがある。しかし「共同体との一体感」をうまく働かせることで、人間や社会の能力を高めることができると述べられている。

次の授業のために…

筆者の主張についてあなたはどのように考えますか。



プロセスリーディング用ワークシート

解答例

テーマ

芸術はどのようなメカニズムで人の心を動かすのか？

記入する	読むこと	予習段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった (理由:)
		授業段階	a. よくわかった (理由:)	b. だいたい	c. やや難しかった	d. かなり難しかった (理由:)
	クラスの話し合いから考えたこと					

課題Ⅰ

「芸術作品」について、一般的な理解と哲学者の見解の違いを説明してください。

「芸術作品」は一般的には、人間が想像した「虚構」の一種であると考えられているのに対し、哲学者たちは、芸術とは、我々が生きている世界の「真実」を示す営みであると考えた。

課題Ⅱ

芸術家が対象物から「本質」を取り出す方法と人間の視覚の働きは、どのように関係していますか。

芸術家が対象物から「本質」を取り出すときに、簡略化や誇張を行うが、その方法と人間の視覚の働きは同じであるという。人間の視覚の働きは、一度に映像を捉えているのではなく、いくつかの階層に分かれており、それぞれの階層では特徴が省略や強調によって歪曲されて捉えられている。

課題Ⅲ

本文によると「ピークシフト」現象とはどのようなものですか。簡潔に説明してください。

ある特徴が美しいと感じると、その特徴が強ければ強いほどより好ましくなり、美を感じる基準がシフトしていくという現象。

課題Ⅳ

ラマチャンドランが示した「美しさの原理」について、視覚の進化との関係をまとめてください。

人間は、進化の過程において獲物を取り天敵から逃れて生存する必要があった。そのために人間の視覚は、離れたところにある別々の物に「共通の特徴」を見出した際に喜びを感じたり、明るい色と暗い色のコントラストを美しく感じたりするように発達してきた。

課題Ⅴ

フルカラー写真よりも白黒写真を美しいと感じるメカニズムを説明してください。

情報量が少ないほうがむしろリアルに感じられるが、それは、人間の視覚が一部の情報に注意を集中することによって世界を捉えているからだという。

次の授業のために…

筆者の主張についてあなたはどのように考えますか。