

令和 8 年度 特色 入 試 問 題

《 文 学 部 》

論 文 試 験

A～Cの3段階評価

(注 意)

1. 問題冊子および解答冊子は係員の指示があるまで開かないこと。
2. 問題冊子は表紙のほかに9ページある。
3. 解答冊子は表紙のほかに4ページあり、そのうち「ます目」の部分が解答欄である。なお、別の下書き用紙4ページを配布する。
4. 試験開始後、解答冊子の表紙所定欄に受験番号・氏名をはっきり記入すること。表紙には、これら以外のことを書いてはならない。
5. 解答はすべて解答冊子の指定された箇所に記入すること。
6. 解答に関係のないことを書いた答案は無効にすることがある。
7. 解答冊子はどのページも切り離してはならない。
8. 問題冊子および下書き用紙は持ち帰ること。解答冊子は持ち帰ってはならない。

問 次の二つの文章を読み、以下の問いに答えなさい。なお、解答の中では、問題文 A（英語）の著者らを A、問題文 B（日本語）の著者を B と表記すること。

- (1) 問題文 A をまとめなさい。(400 字以内)
- (2) 問題文 B をまとめなさい。(400 字以内)
- (3) A、B の考えを批判的に検討しなさい。(800 字以内)

問題文 A

問題文 A は出典のみ公開する。

(Davey, Nicholas and Cynthia Nielsen, "Gadamer's Aesthetics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2023 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.),

URL = <https://plato.stanford.edu/archives/fall2023/entries/gadamer-aesthetics/>より。
一部改変)

注 (アルファベット順)

<i>Critique of Judgment</i>	Kant の著作のタイトル (1790 年)
Dilthey	ドイツの哲学者(1833-1911)
dismissive	軽蔑的な
finitude	有限性
Gadamer	ドイツの哲学者(1900-2000)
hermeneutics	解釈学
in-play	活動している
<i>Letters on Aesthetic Education</i>	Schiller の著作のタイトル (1795 年)
<i>nachleben</i>	(ドイツ語) 追体験
ontic	存在的
<i>pace</i>	(ラテン語) 失礼ながら
part ways with	〜と袂を分つ
subsumption	包摂
<i>theoros</i>	(ギリシア語) 観客
to-and-fro	あちこち動く
<i>Truth and Method</i>	Gadamer の著作のタイトル (1960 年)

問題文 B

遊びに文化あるいは文明のモデルとしての意義をみいだしたのはホイジンハであるが、そのさい彼は、ルールに支配される競争の遊び、つまりゲームをとくに重視した。プレーヤーが定められたルールを遵守し、平等公正な条件のもとで能力や技能を競うというゲームの理想型を実生活のレベルにおき直すと、それは文化や文明のモデルとしての意味をもちうる。したがってホイジンハによれば、「文化はある意味ではいつの時代でもやはり一定の規律への合意に基づいて遊ばれることを欲している。真の文明はいかなる見方に立とうと常にフェア・プレーを要求する」のである(里見元一郎訳『ホモ・ルーデンス』 河出書房新社、一九六六)。

むろん、実生活の世界では、ゲーム世界と同程度にフェア・プレーが実現されることはむずかしい。フェア・プレーの結果として、人はしばしば、さまざまの不利益や、ときには敗北をさえ甘受しなければならないからである。そして、不利益や失意や敗北を「甘受」しうる程度という点からみると、現実世界とゲーム世界とのあいだには大きな落差がある。その「落差」のぶんだけ、ゲーム世界ではフェア・プレーが実現されやすい。「フェア・プレー」ということば自体、もともとゲーム世界から生みだされたものだ。それは最初、スポーツ用語としてイギリスで生まれ、日本でも昭和のはじめごろからスポーツの世界で広く使われるようになった。しかしだからといって、フェア・プレーということを経験世界にとじこめておく必要はない。それは、ゲームの場にかぎられないひとつの倫理的態度として広く考えられてよい。

ゲーム世界に限定されたフェア・プレーはともかく、実生活レベルでの市民的倫理としてのそれは、わが国の場合、西欧にくらべてやや發育不全の観がある。日本の社会構造や文化の特質は、実人生の重味にたじろがない強靱なフェア・プレー精神の發展に有利に働くものではなかった。たとえば、上下のタテ関係が基本となっているような社会構造(いわゆる「タテ社会」)のもとでは、対等者同士のヨコ関係を基盤とするフェア・プレー精神は育ちにくい。そういう社会では、フェアな競争によってではなく、既成の權威によりかかることによって、あるいは「長いものにはまかれろ」というかたちで、物事の解決がはかられやすい。また日本は古来「和をもって貴しとなす」社会である。むろんどんな社会システムにとっても「和」は必要だけれども、一面的に「和」の徳目が強調されすぎると、正当で公正な競争や対立までも、「和」を脅かすものとして抑圧される結果を招く。もともと競争や対立の存在を前提とするフェア・プレー精神は、とうぜん、その發展をはばまれる。「和」の過度の強調はまた、内部批判の道を閉ざす傾向をもつ。外部の個人や集団に対してフェアであろうとすることから生じる内部批判もふくめて、内部に競争や対立を生じやすい自己主張は、たとえ正当なものであってもできるだけ抑えて、お互いに折れあい妥協しあって内部の和を守ってゆくべきなのだから、内部からの批判者はしばしば「異端者」として外部にはじき出されてしまう。さらには、

こうした内部の過剰な一体化が一種のエスノセントリズム(自集団中心主義)を生み、フェア・プレーのモラルの適用範囲が自集団の内部だけにせばめられる傾向も出てくる。外部の競争者や対立者には必ずしもフェア・プレーをもって対する必要はない。「勝てば官軍」なのである。

もとより、複雑で流動的な現代の社会には、フェア・プレー精神だけでは片のつかない問題も少なくないし、また「フェア・プレー」という美名が、あらわな権力的支配や搾取をおおいかくす隠れみものとして利用されている場合もあろう。しかし、だからといってフェア・プレーの精神が無意味だということには決してならないし、また古風な時代おくれのモラルにすぎないと笑うこともできない。とくに私たち日本人にとって、それが「古風」で「時代おくれ」だなどと、どうしていえよう。なんでもすぐに「古く」になってしまう世の中で、そうみえるだけのことである。

ゴフマンが指摘したように、プレーヤーがゲーム世界にまきこまれること(インボルブメント)がなければゲームは面白くない。しかもそれは、単にその当人だけの問題ではない。彼がゲームへの興味をまったく失ってしまったことがほかのプレーヤーにわかれば、ゲームの雰囲気は多かれ少なかれそこなわれざるをえない。ひとり遊びは別として、二人以上のプレーヤーをふくむゲームの場合には、ゴフマンのいう「共同関与」(co-involvement)が必要である。それゆえ、よきプレーヤーには、「共同関与」をこわさない配慮をもつことが要求される。

逆に、インボルブメントが強すぎるためにゲームの雰囲気がそこなわれることもある。過度のインボルブメントは、しばしばプレーヤーを「ムキ」の状態に導く。「ムキ」とは、プレーヤーがゲーム世界と現実世界とをへだてる境界線を見失った状態のことである。彼は、ゲーム世界での失策や敗北を現実世界でのそれと同じようにシリアスに受けとめて意気消沈したり、あるいはほかのプレーヤーに対してひどく攻撃的になったりする。そうなる座はしらけ、ときにはとげとげしい雰囲気につつまれる。それがひいては現実の人間関係をそこなったりもする。だから、よきプレーヤーであるためには、ゲームにまきこまれ熱中する一方で、常にそれが実生活とはちがうゲームであること、あるいはゲームにすぎないことを忘れてはならない。ゲームにインボルブし没入しながらも、どこかで抑制を保ち、さめていることが要求される。そのことはまた、ゲームに勝つためにも必要なことだ。ムキになって冷静さを失うことは、しばしばミスや敗北に結びつく。ロバーツらのいう「戦略のゲーム」においてはとくにそうである。しかし、「戦略」の要素は実際にはほとんどすべてのゲームのなかに多かれ少なかれふくまれている。たとえば表情や身ぶりの統制と操作が、ときに「チャンスのゲーム」において大きな役割を果たすように。

いずれにせよゲームは、インボルブメントの反面で、自己統制を保つクールな精神をプレーヤーに要求する。「日常生活におけるクールネス」という論文のなかで、リーマンとスコットは「クールネスとは……危機的な状況において自己統制の利いた渋滞のな

い仕方である」と定義している。なんらかの「危機的状況」(risky situation)に直面すると、人は通常「困惑」(embarrassment)の状態におちいる。したがって危機的状況とは「潜在的な困惑状況」でもある。そのような状況のなかで自己統制を失わない能力、少なくともそのような外見を保つ能力は、通例、社会的に高く評価される。それゆえ、「クールネス」はしばしば「リーダーシップの源泉」となり、また「エリート条件」ともなる。日常生活のなかで「クールであること」を要求される典型的な状況としては、試験その他の競争的状況のほかに、たとえば最初の性体験といった、人が自己の経験のシリーズのなかではじめて直面する「新機状況」(innovative situation)や、あるいはまた行動を導く価値や規範が混乱していて、どうふるまうべきかがはっきりしない「アノミー的状況」(anomic situation)などがある。そして一般にいて、現代の社会では人がそれらの状況におかれる機会がふえつつある。メリトクラシー原則の浸透、加速度的な社会変化、価値の多元化と分散化、権威や規範や儀礼的行動パタンの衰弱といった要因が、そうした状況と機会を増大させている。今や、絶えざる変動が常態となり、ものごとや関係の持続性や恒常性を期待することはむずかしい。すべてがうつろいやすい時代なのだ。「日常生活におけるクールネス」は、そういう現代社会の所産であると同時に、そこに適応してゆくために必要とされる能力でもある。そこでは常に抑制的であることが大切であって、人やものへの強い「愛着」(attachment)はときに身を危うくする(S. M. Lyman and M. B. Scott, *Coolness in Everyday Life, A Sociology of the Absurd*, Appleton Century Croft, 1970)。

リーマンとスコットは、要するに、あらゆるインボルブメントを注意深くさけて第三者的な位置に身を保ちつつクールであることが望ましいと主張しているようにみえる。しかし真に必要なのはむしろ、当事者として状況にかかわり、まきこまれつつ、しかもなお冷静さを失わないこと、人やものや観念に愛着しつつ、その愛着が妄執や固定観念におちいらぬだけの自己抑制をもつこと—つまりインボルブメントのなかでクールネスを保つことではないだろうか。ゲーム世界が要請し、また涵養するクールネスとは、そういうものだ。クールネスなきインボルブメントが妄執や固定観念にゆきつくとなれば、インボルブメントなきクールネスは空虚にゆきつくほかないであろう。

(井上俊『遊びの社会学』世界思想社、1977年より。一部改変)

問題訂正
文学部 論文試験

下記の問題訂正があります。

記

問題訂正

文学部 論文試験 問題冊子

6 ページ 注

(誤) Gadamer ドイツの哲学者(1900-2000)

↓

(正) Gadamer ドイツの哲学者(1900-2002)

以上