

令和2年度(前期日程)

入学者選抜小論文試験問題

小 論 文

試 験 時 間 90 分

文 学 部

注 意 事 項

1. 試験開始の合図があるまで、この冊子を開いてはいけません。
 2. この冊子の問題は、2ページからなっています。試験開始後、この冊子又は解答紙に落丁・乱丁及び印刷の不鮮明な箇所など
があれば、手を挙げて監督者に知らせなさい。
 3. 下書き用紙1枚、解答紙1枚があります。解答紙には受験番号を必ず記入しなさい。
なお、解答紙には、氏名や題名などは記入してはいけません。
 4. 解答は、必ず解答紙の指定された場所に記入しなさい。
 5. この冊子の白紙と余白部分は、適宜下書きに使用してもかまいません。
 6. 試験終了後、解答紙は持ち帰ってはいけません。
 7. 試験終了後、この冊子と下書き用紙は持ち帰りなさい。
- ※この冊子の中に解答紙及び下書き用紙が挟み込んであります。

次の課題文を読んで設問に答えなさい。

わたしたちは、自分の人生が、ダイナミックで、魅力的で、遊びが持つ表現力に満ちたものになってほしいと思っている。一方でわたしたちは、自分の人生が、実利的で、成果を生み出し、まじめで、有益なものであってほしいとも思っている。ようするに、わたしたちは遊びを必要としてはいるが、遊びのすべての側面を必要としているわけではないのだ。必要なのは遊びが持つ魅力的な側面、物作りに役立ったり成果につながったり人を引き込んだりする側面だけであって、全部入りの遊びは必要ないのである。

わたしたちが求めているのは、遊びの活動ぬきの遊びの態度だ。わたしたちは、遊びの最中にとるのと同じ態度を、事物に対して、世界に対して、あるいは他人に対して、とるように迫られている。とはいえ、わたしたちは、そこで本当に遊んではいけない。むしろ、わたしたちがしなければならぬのは、当の(まじめな)文脈のなかで、当の(まじめな)物を使いながら、遊びをしているときのようにふるまうことだ。わたしたちは、遊びぬきの遊びを——つまり遊び心を——求めている。それは、遊びの文脈の外側で遊びを使う能力のことだ。(中略)

遊びと遊び心の主なちがいは、遊びが活動(activity)であるのに対して、遊び心が態度(attitude)であるという点にある。活動とは、ある特定の目的のために行われる複数の行為が一貫したかたちで一定の範囲のうちにまとまったものである。一方、態度とは、活動に向かう姿勢である。それは、活動や人や物に対してわれわれがとる、心理的・身体的・感情的な見方である。

(中略)

この意味で、態度の一種としての遊び心は、遊びの特性のいくつかを、遊びでない活動に投影するものである。結果として、遊びでない活動に対してだけでなく遊びの活動に対しても、遊び心が発揮される場合がある。わたしたちは、非常に厳密に型が決められた遊びの文脈——その構造が持つ強制力によって、遊びが強力に縛られているような文脈——のなかで、遊び心を発揮することができるのだ。たとえば、遊び心は、ゲームのプレイやスポーツの試合で生じることがある。アスリートが遊び心を発揮して、試合の目的にとって最善ではないようなふるまいをすることもあるだろう。マジック・ジョンソンは魅せるバスケットボール選手だったが、その華々しさの多くは、ゴールを目指す合理的なプレイによって生み出されていたわけではない。むしろ、それを生み出していたのは、観客に向けたある種のショー、つまり勝つか負けるかの一番大事な場面でプレイを楽しんでみせることだった。ジョンソンの見事な遊び心は、プロスポーツという真剣な文脈とのコントラストをはっきりと作り出していた。そして、そのコントラストは、ジョンソンのプレイを、より見事なものに、バスケットボールの理想を体現するものにしていった。

(中略)

遊び心は、わたしたちが当たり前だと思っている行動やテクノロジーや状況の穴を暴露するという仕方だ、ある種の攪乱かくらんとして使うこともできる。Newstweekプロジェクトは、公衆無線ネットワークを文字通り乗っ取って、ニュース消費のあり方に遊び心ある仕掛けをほどこすもの

だ(主要なニュース配信サイトのヘッドラインをリアルタイムで操作するというやり方で)。Newstweekは、ネットワークを利用するとか、ニュースを見るとか、あるいはポータルサイトが提供する物語を消費するといったことに関してわたしたちが抱いている想定をぶち壊しにしてしまう。モス^{※社}・グラフィティも同様だ。モス・グラフィティは、公園——しばしばその利用者に對して念入りに壁を作るもの——のような空間を乗っ取って、遊び心のあるやり方でそれを再び公共の場に変える。わたしたちは、遊び心を通じて、身の回りの環境に個人的なものの見方をすべり込ませる。遊び心は、カーニバルと同じように、ふだんの生活という文脈のなかにあって、批判や風刺が、つまり自由が許された場なのである。

個人的なものであるという遊びの特性もまた、遊び心の態度のなかにあらわれる。遊び心は、機能重視の世界を個人的な表現で彩るのに使われる。デスクトップからモバイルまで、現代の個人的なコンピュータ使用の進展を見ると、コンピュータがユーザーの個性に合うようにより柔軟なものになってきているのがわかる。たとえば、画面の背景や着信音を変えることで個性を表現できたりするのだ。携帯電話で昔懐かしい電話の音を使うのが一時期流行ったことがあるが、それもまたあの機械そのものや電話の本来のあり方に遊び心をもって接している例だ。テクノロジーと音とをあえて調和させないことは、たんに皮肉というだけでなく、個人的な表現にもなる。遊び心を通して、わたしたちは世界を個人化する^{パーソナライズ}。つまり、世界を自分のものにする。同時にわたしたちは、遊び以外の目的がそこにあることも依然として認めている。わたしたちは、遊びから生まれる創造的で自由な個人的表現を、遊び心を通して遊びの外側にある世界に持ち込む。そして、そうすることで世界を個人的なものにするのである。

(ミゲル・シカル(松永伸司訳)『プレイ・マターズ 遊び心の哲学』による)

原文を改めた箇所がある)

※注 モス・グラフィティ……スプレー塗料のかわりに生きているコケを使うグラフィティ・アート。

設問

傍線部「わたしたちは、遊びから生まれる創造的で自由な個人的表現を、遊び心を通して遊びの外側にある世界に持ち込む」という筆者の主張を課題文に即して説明し、それをふまえて「遊び心」に対するあなたの意見を一〇〇〇字以内で述べなさい。