

科目：日文作文

系所組：日本語文學系碩士班

以下の文章【A】【B】は、「遊び」に関して書かれたものである。これを読んで、以下の問いに答えなさい。(出典：鷲田清一『だれのための仕事』岩波書店(一部を改編))

【A】

よく指摘されるように、遊戯としての遊び(Spiel)は、同時に、遊隙、つまり、ゆるんだ空間の遊び(Spiel)でもある。日本語でもそうだが、ドイツ語でもこの遊隙は「遊びの空間」(Spielraum)と呼ばれる。隙間、ずれ、わずかな隔たり、余地、そういう間合いが「シュピール・ラウム」と言われるのだ。この「遊びの空間」がなければ、たとえば歯車は互いにぎしぎしと擦れ、きしみあって動かない。しかし、遊びはあくまでも適度のものでなければならないのであって、遊びが大きすぎてもやはり歯車は回転しない。間(ま)は開きすぎても閉じすぎてもだめなのだ。

噛み合う二つの歯車のあいだに遊びがあるというのは、二項の運動がつねにわずかにずれてしまつて、過不足なく一致することがないということだ。それは、ずれとか、隙間ということがとてもポジティブな意味をもっている関係である。二項のあいだのこの不整合な関係、あるいは、ゆるんだ間(ま)というものが、そこに生成する構造をつねに可變的なものにしておく。このような間(ま)は、しかし、経験の最も基礎的なメディアである身体とそれを生きる私たち自身との関係のなかに、つまりは、わたしたちの存在の最も基底的部分に、すでに見出されるものだ。そういう遊びの存在こそが、身体を、はじめて誰かの身体として可能にしているらしいのだ。

現前と不在のたえざる交替と、緊張と弛緩という身体感覚の振幅は、遊戯に欠かせない契機である。じつは、これは、身体というものの最もベーシックな存在様態でもある。それは、曖昧な領域としての身体と言ってもいいし、緩衝地帯としての身体¹と言ってもいい。

身体は、たとえば試合とか演奏会の時、あるいは物を制作するときなど、集中して作業をしなければならないときに、いわば「わたしの奴隷」になってくれる。このとき「わたしは身体である」という表現が適切な状態にある。私の存在と身体が存在とがぴったり一致してしまうのだ。しかし、そのとき身体は、一個の觀念に憑かれて硬直し、痙攣しているともいえる。そういう痙攣状態は長続きしない。いや、長く続くと危ない。ところが他方で身体は、私たちの存在からそういうこわばりを解いて、〈わたし〉という人称的な意識をほとんど消失させたまま、その中でたゆたうことのできる揺り籠ともなりうる。あるいは、そのなかへと身をくらすことのできる隠れ家ともなりうる。そのとき身体はわたしたちにとって、いわば深い海である。

※ 注意：1. 考生須在「彌封答案卷」上作答。

2. 本試題紙空白部份可當稿紙使用。

3. 考生於作答時可否使用計算機、法典、字典或其他資料或工具，以簡章之規定為準。

科目：日文作文

系所組：日本語文學系碩士班

これが緩衝地帯としての身体¹だ。それは、緊張しすぎてもいけないし弛緩しすぎてもいけない。限りなく心に近いけれども心ではなく、限りなく物質に近いけれども物質でもない。限りなく従順であるが、思いのほか制御できないこともしばしばある。が、そういうゆるみが、私たちの身体との関係を滑りよくしていると言える。(中略) 自己意識が希薄で、その細部にまで浸透していないような身体、緊張と弛緩、人称と物質のあわいを揺れ動く身体、私たちの存在の縁や欄外にあって、自分のコントロールが及ばないような身体。そういう意味でのゆるみのある身体こそ、私たちの生存を痙攣や磨滅から遠ざけているものではないだろうか。つまり、〈遊び〉を内蔵した身体である。

【B】

〈遊び〉は、歯車のそれがそうであるように、構造体の隙間であり、それを内蔵してこそ構造体が作動し始めるのであるから、その作動は〈遊び〉がいかにか設置されているかにかかっていると言ってよい。人間の活動についていえば、〈遊び〉にこそ、アイデンティティを揺さぶるような、あるいはアイデンティティの根拠をかけるような真剣さがある。ときに厳肅さすらある。こわばりつつある自分の存在、それを解く力こそ、〈遊び〉というものではないだろうか。

からだの〈遊び〉についてこれまで見てきたこと、これはおそらく、そのまま、仕事についても言えるのではないか。〈遊び〉という間(ま)を欠いた仕事(work)が、労働(labor)、つまり「労苦」としての近代的労働なのではないか。「手応え」とか「真剣さ」は、仕事にだけでなく、遊びにも同じように要求される。それを欠いた遊びは退屈である。だから、仕事と遊びは、内容的に区別されるものではなく、時間的に互いに分離されるべきものではない。同じことをやっても、労働にもなれば愉しみにもなる。遊びは必ずしも快樂主義的であるわけではないし、スポーツや勝負事のように、あるいは研究やゲーム制作のように、集中した作業と愉しみとがほとんど区別のつかない仕事=遊びも数多くある。つまり、出現と消失、緊張と弛緩といった、存在の開閉という運動が遊びの快感を形作っている以上、仕事とはまさにそういう快感を内蔵していなければ、喜びとはなり得ないものである。言い換えると、何らかの意味で存在を揺さぶる可能性のない仕事など、およそ生きがいとはなりえない、ということである。そこから、仕事か遊びか、労働か余暇かなどといった二者択一が問題なのではなくて、同じ行為がどういうきっかけで愉しみになり、どういうきっかけで労苦になるのか²、その転回軸を見定める必要が出てくる。

科目：日文作文

系所組：日本語文學系碩士班

【注意事項】

- (1) 一行30字で書き、要求した字数制限を守ること。句読点は、字数に含める。
- (2) 所定の用紙に、横書きで書くこと。
- (3) 「だ、である」体（普通体・常体）で書くこと。
- (4) 要求した字数と形式を守らない場合は、大きく減点するので、注意すること。

【問題1】：下線部1「緩衝地帯としての身体」と同じものを指している表現を、次の中から全て選び、記号で答えなさい。

[10%]

- A. ゆるみのある身体
- B. 深い海
- C. 緊張がぷつんと切れて弛緩しきっている身体
- D. 私の存在とぴったりと一致した身体
- E. 遊びを内蔵した身体
- F. がちがちに硬直してしまっている身体
- G. 人称意識が希薄な身体

【問題2】：文章【A】を、150字以上210字以内で、要約しなさい。

[注：一行30字で書くこと]

[30%]

【問題3】：下線部2「同じ行為がどういうきっかけで愉しみになり、どういうきっかけで労苦になるのか」という問いに答える形で、〈仕事と遊びの関係〉について、あなたの考えを、510字以上600字以内で書きなさい。

[注：一行30字で書くこと]

[60%]