

2023年度 経済学部外国人留学生入学試験

小論文 試験問題

(NO. /)

自分の人生が果たして生きるかあるものなのかどうか。言い換えると、自分の人生は生きるに値するだけの意味をもっているのかどうか。そういう問いを自分に対して立てざるをえないというのは、寂しいことである。せつないことである。

自分で意味を与えないことには意味が見いだせないというのは、一つには、自分の存在が他人にとって十分に意味のあるものになっていないということの意味する。またそのような問わないでいられないというのは、今の自分の生活のどこかに、そのような問いを発生させてしまうような空白があるということの意味する。何かよくわからないままに、とにかく、ある欠落、ある喪失の感情が、たぶんその人の中で滲むように広がりつつあるのだろう。

生きがい。人は生きていくのになぜそうした支えを必要とするのか。なぜ生きることにこだわらずにいられないのか。これ自体は哲学的といつていいような、とても難しい問いである。果たして私たち人間に答えることができるものなのかどうかもあやしい。だから、最後にはそうした問いに向きあわされるのだとしても、いきなりそういう問いからはじめるのは控えておこう。それより、この生きがいというものを、少し具体的に問うてみよう。

仕事が生きがいだ、という人は少なくないだろう。遊びが生きがいだ、と言い切る人よりは、おそらくはるかに多いだろう。なぜか。仕事には、何かを生みだす、何かを作りだすという加算のポジティブな意味があるのに対して、遊びのほうにはふつう、何かを使う、あるいは消費するという減算のネガティブな意味しか認められないからだろう。ところが他方で、数としては劣るとはいえ、遊びが生きがいだと考える人もいるはずだ。彼らにとっては、仕事とは嫌々させられるもの、つらいものであって、そのために生きるものではなく、逆である。生活するためにしかたなく働くのである。彼らにとっては、仕事とは別なところ、つまり、遊びやくつろぎの中にこそ、生きることのよろこびを感じられる場所がある。

しかし、こうした考え方はどちらも、仕事＝労苦、遊び＝安楽といった極めてステレオタイプな捉え方、ないしは一般的なイメージに寄りかかっている。このような考え方を純粋に適用できるような場面というのは、私たちの生活にはほとんど例外的にしか存在しない。働くか、遊ぶか、といったオール・オア・ナッシングの選択は、むしろ抽象的である。現に仕事を生きがいとする人がいる以上、仕事にはよろこびがあるはずであり、またゲームのように遊びにもルールがある以上、そこには訓練がつきものである。スポーツを職業にしている人たちにとっては、それは深い快楽を生みだすものであっても、少なくとも安楽な遊びではない。あるいはまた、遊興や賭け事で身を滅ぼすこともあるし、そしてその場合には自分の人生そのものを賭けているわけで、そのかぎりでは、遊びはときに仕事よりも重大な意味をもつこともある。そういう遊びへと人々を誘い、満ちたりた気分になるところまでセットしてあげるというサービス業務もある。仕事と遊びとは互いにそれほど入りこんでいるものだ。

私たちの時代になって、事情は明らかにもっと複雑になってきている。仕事が労苦として受けとめられているとき、人々は仕事と仕事ではないものを「労働」と「余暇」に分けて考えていた。「労働」と「余暇」は、目的の有無、価値の生産と消費、効率と非効率、規律と自由、まじめとあそび、つらさと楽しさというふうには、さまざまに対比されてきた。そしてリクリエーションということばに象徴されるように、後者は、いずれ前者により多くのエネルギーを注ぎ込むことができるように、休息し、リフレッシュし、エネルギーを蓄えるための時間とみなされてきた。つまりそういう思考の枠組みは、あくまで前者の労働を中心に設定されたものだ。労働を神聖化し、労働を核に生活が編成されているような社会、それは〈労働社会〉と呼ぶことができようが、そういう労働のありかたは、少なくとも現代社会の

2023年度 経済学部外国人留学生入学試験

小論文 試験問題

(NO. 2)

マジョリティである中間層、つまり自分を「中流」とみなしている人たちの実感からは遠い。実際の労働現場、あるいは余暇のひとつをみてみれば、ほとんど何も生みださないどころか消耗することを目指していると思えない労働もあれば、充実した時間の空白もある。もちろん、逆に空虚な時間を埋めるために働くこともある。楽しい仕事もあれば、つらい遊びもある。人々は労働の枠をもっと楽に考えるようになっている。

このように、現代の都市生活の中には、「仕事」と「遊び」、「労働」と「余暇」の概念的な対比が、ときにはほとんど無意味とさえ感じられるシーンが、次第に増えつつある。そして、皮肉なことに、現在では、会社での労働よりも無償のボランティアのほうが、かつての仕事、他者のために身体を動かすこととしての「働く」ことの原型イメージにより近くなっている。その背後にはどうも、現代社会における労働の形態と意味の変化という歴史的事情があるようだ。もし、現在の、あるいはこれからの私たちの活動にとって、こうした仕事／遊び、労働／余暇という二分法が非現実的なものになっているとしたら、働くことと遊ぶこと、何かをすることとしないこととの対比は今後、どのようなものとしてイメージしていったらいいのだろうか。それを考えるためには、そもそもそういう窮屈な労働観、遊び観は、いったいどこからきたのかも問わねばならないだろう。

(出典：鷲田清一 (1996/2011) 『だれのための仕事』講談社学術文庫より一部改題)

問1 「そういう問いを自分に対して立てざるをえないというのは、寂しいことである。せつないことである」とあるが、「そういう問い」とは何を指すか記しつつ、著者がなぜこのように述べているか、その理由を200字程度で述べなさい。

(40点)

問2 「仕事と遊びとは互いにそれほど入りこんでいるものだ」とあるが、なぜそのようにいえるのか。本文にある「仕事」「遊び」の一般的なイメージを踏まえつつ、具体例を挙げながら、400字程度でまとめなさい。

(60点)

2023 年度 総合政策学部 外国人留学生入学試験
小論文問題

問題 以下の問題文のうち一つを選び、1000 字程度で解答してください。

1. インターネット上ではフェイクニュースの問題が深刻化しています。フェイクニュースはネットビジネスにとって有害で、民主主義のメカニズムにもダメージを与えます。この問題に対し政府がネットを監視して対策に乗り出すことは、表現の自由やプライバシーの侵害という点から不適切です。フェイクニュース対策は、「ネット企業自身が自ら進んで協力するもの」としてデザインされる必要があります。ネット企業の多くが利潤獲得を目指す私企業であり、外国企業も多く存在することを踏まえたうえで、政府はどのようなフェイクニュース対策を講ずべきかにつき、あなた自身の考えをできるだけ具体的に述べなさい。
2. 世界には多様な文化がありますが、文化の違いによって起こり得る国際的な軋轢（あつれき）（問題）もあります。それが具体的にどのようなものか示した上で、その問題の克服のために何が必要なのか論じなさい。