

人 文 ・ 社 会 科 学

問 題 冊 子

指 示

合図があるまでは絶対に中を開けないこと

1. この試験は、資料を読んで、あなたがその内容をどの程度理解し、分析し、また総合的に判断することができるかを調べるためのものです。
2. この冊子は前半が資料で、後半に40の問題(1-40)があります。配点は80点満点です。
解答カードには表裏あわせて50の解答欄がありますが、41以降は使用しないで下さい。
3. 解答のための時間は、正味70分です。資料を読む時間と問題を解く時間の区切りはありませんから、あわせて70分をどう使うかは自由です。
4. 解答のしかたは、問題の前に指示してあります。解答のしかたが指示どおりでないと、正解でも無効になります。
5. 答えはすべて、解答カードの定められた枠の中に鉛筆を用いてマークして下さい。
それ以外のところに書いたり、また答え以外のものを書きこんだりすると無効になります。
6. 一度書いた答えを訂正するには、消しゴムできれいに消してから、あらためて正しい答えを定められたとおりに、はっきりマークして下さい。
7. メモにはこの問題冊子の余白を用い、ほかの紙は使用しないで下さい。
8. 「解答やめ」の合図があったら、ただちにやめて下さい。試験監督が問題冊子と解答カードを集め終わるまでは、退室できません。
9. この指示について質問があるときは、試験監督に聞いて下さい。

「受験番号」を解答カードの定められたところに忘れずに書き入れること

(余 白)

1952年1月、アメリカの人類学者グレゴリー・ペイトソンはサンフランシスコのフライシュハッカー動物園にいた。言語学や心理学など幅広い分野で横断的に研究を行っていた彼は、動物のコミュニケーションにおいて人間のようなそれ、つまり、他の個体が発するシグナル（指示信号）をそのシグナルが示す現実と切り離し、単なるシグナルとして理解するような、A されたレベルでのコミュニケーションが可能なかを観察しようとしていたのだ。たとえば、誰かが困った表情をしているとする。それは一見するとその人が実際に困っていることを表すシグナルであろう。だが困った表情が示されたからといって、その人が真に困っているかどうかは確定できない。もしかするとその人は意図的に周囲の人々の同情を誘おうとしているかもしれないし、あるいは“困った表情”とはこういうものだよと別の誰かに教えているのかもしれない。つまり、人間のコミュニケーションにおいて困った表情は真に困っていることを示すシグナルでもありうるし、さらに一段階抽象レベルが上がった“困った表情”というシグナルとしても用いられるわけだ。ペイトソンの関心はこの後者にあった。彼はA されたシグナルの使用をメタコミュニケーションとよび、動物にこのようなメタコミュニケーションが見られるのかを調べるために動物園へ向かったのだ。

動物園でペイトソンを驚かせたのは2匹の子ザルだった。その子ザルたちはじゃれ合って遊んでいた。たがいを追いかけ、ときに咬みつく合う。動物園ではごくありふれたこの光景を見てペイトソンは次のことに気づく。この子ザルたちは闘いごっこをしている。そして彼らはそれが本当の闘いではないし、その「咬みつき (nip)」は相手を傷つけるための本当の「噛みつき (bite)」ではないことを了解し合っている。そうするとこの両者は、「これは（本当の闘いではなく）遊びである」というメッセージを何らかの仕方で交換していることになるだろう。ここにペイトソンはメタコミュニケーションと呼べるものがあると考えた。そしてペイトソンは子ザルたちの遊びが内包するさらに深い意味を追究していく。

さて、ペイトソンがここから何を考察したかは後述することにしよう。ペイトソンに限らず、遊びという現象はこれまで幅広い分野の研究者たちの関心を引きつけてきた。遊びは長い歴史を持つと同時に私たちの日常生活にも深く浸透している。休日のレジャーだけでなく、通勤・通学の電車やバスの車内ではスマートフォンでゲームに興じる人々が多くいる。あるいは、学校や職場でさえ、誰かが冗談を言い始めるとそこは一気に遊びの空間になるかもしれない。遊びはいまや大きな産業となっているし、それは人々のコミュニケーションを円滑にする手段でもある。以下では遊びをめぐるいくつかの研究を概観しながら、人間のコミュニケーションや文化、社会について、遊びが何を教えてくれるかをみていこう。

遊びを人間の文化の一つとして捉えるのではなく、逆に人間のさまざまな文化形態そのものが遊びから発生しているという大胆な発想をしたのが、オランダの歴史家ヨハン・ホイジンガ

である。彼は1938年に刊行された『ホモ・ルーデンス』において、詩や舞踏、音楽などの芸術、さらに哲学や法律、さらには戦争までもが遊びの要素を内包し、そこから発展した文化であると論じた。ホイジンガによれば遊びは文化よりも古く、「文化は遊びの形式のなかに成立」し、「文化は原初から遊ばれるものであった」という。そうしたことをあらわす一つの事例がポトラッチだ。ポトラッチとはアメリカ北西部やポリネシアなどでおこなわれていた贈与や破壊をともしなう儀礼行為である。儀礼のおこなわれ方はさまざまであるが、共通しているのは部族間で贈り物を与えあったり、あるいは自分の所有物を捨てたり破壊したりするということがある。こうした行為は自分たちの気前の良さを相手に見せしめ、威厳を示すことにより、相手よりも優位に立とうとするために行われる。ホイジンガはこの原初的な文化の根源にあるのは闘技的本能だとし、共同体の遊びこそがそもそもの始まりだという。ホイジンガはポトラッチを人間社会に広く発展した名誉や名声を求める遊びにとらえ、「人類の根本的な欲求のうちの最も高度に発達した、最も明確な形式」と考えた。つまり、人間の文化形態の根源には遊びがあるということを、ポトラッチを含むさまざまな事例から論じていったのである。

ホイジンガは、遊びの一般的特徴として、それが自発的な活動であってさらに日常生活から切り離されたものであるということに注目する。遊びは生活における直接的な物質的利害や必要性の埒外にあり、そうしたものへの欲望を一時的に停止させる。そして遊びは日常生活から区別された特定の空間・時間でおこなわれ、さらに日常生活とは別の秩序・規則によって統治されている。たとえばサッカーにおいて、プレーヤーたちはボールを相手チームのゴールに入れようと必死である。だがそれは、金銭的な報酬をもらうプロの選手でない限り、現実生活における必要性となんら関係がないだろう。また、サッカーはグラウンド上に引かれた白線の枠内で行われ、開始時刻と終了時刻が設定される。そして、ゴールキーパー以外は手でボールを扱ってはいけないという規則は、まさに日常生活から切り離されたサッカーという遊びそのものを成立させる秩序なのである。このように、遊ぶとはその遊び固有の秩序に従うことでもある。サッカーの途中で誰かがボールを手で持って走りだしたらその遊びは終わるだろう。トランプのポーカーで自分だけ何回も手札を交換することはできない。こうした規則違反が起こると遊びの空間は崩壊し、プレーヤーはプレーヤーではなくなって、日常世界へと再び戻ってしまうのだ。

ホイジンガのこうした議論をさらに発展させたのが、『遊びと人間』を執筆したフランスの社会学者ロジェ・カイヨワである。カイヨワにとってもホイジンガのいうように遊びは日常生活から切り離された明確な規則によって成立する。そしてこの規則は恣意的であって、それがなぜそうでなければならなかったかの必然的な理由はないのだが、にもかかわらずプレーヤーはそれを厳守しなければならない。またカイヨワは明確な規則を持たない遊びもあるという。人形遊びやさまざまな種類の「ごっこ遊び」では厳格な規則は存在しないが、そのかわりに非

現実の役割を演じるという虚構性が規則のような機能を果たしている。その場合、遊び空間を維持するためにプレイヤーは、その遊びが差しだす幻想に従わなければならない。動物ごっこでは子どもたちの身体はゾウになり、電車ごっこでは機械のように、いや機械として走る。もしそこに日常生活の秩序を持ちだしたら遊びは終わるだろう。君はゾウではないよ、君は電車ではないよ、と指摘する者がいたら、それは遊びの破壊者である。

カイヨワは遊びの要素をアゴン（競争）、アレア（運）、ミミクリ（擬態）、イリンクス（眩暈）という4つのカテゴリーに分類した。スポーツ競技のように身体的な速さや体力、技術などを競ったり、チェスや将棋のように競技者が同じ条件を与えられたところから競い始めるゲームなどはアゴンに属する。アゴンにおいては不断の集中力、適切なトレーニング、努力、勝利への意志が前提となり、プレイヤーは自分の力に頼るしかない。次に、アレアとはラテン語でさいころ遊びのことである。アレアにおいては相手に勝つことよりも運命に勝つことが重要となる。サイコロやルーレット、宝くじなどがこの種の遊びであり、そこではプレイヤーは受動的となる。アレアにおいてはアゴンに必要であったような努力や訓練は必要ない。プレイヤーは一切を自分以外のものに、つまり運命に託すのである。また、ミミクリとは、人が自分を自分以外のなにかであると信じたり、あるいは他人にそう思わせたりするという遊びである。物真似や仮装がミミクリの代表的なものだ。ミミクリにおいては現実が隠蔽され第二の現実が顕示される。カイヨワはミミクリとは絶え間ない創作だという。そこで目指されているのはプレイヤーが見物人を魅了することである。そして見物人はこの第二の現実に身を委ねなければならない。最後に、イリンクスはもともと「渦」を意味するギリシャ語で、眩暈をとまなう身体感覚を追求する遊びである。カイヨワはイスラム教メヴレヴィー派の宗教儀礼とメキシコ先住民のボラドーレスの儀式をイリンクスの象徴的な事例としてあげている。前者においては信者たちが音楽に合わせてクルクルと回転し、この回転運動によってしばらくするとある種の恍惚状態が訪れるという。また、後者の儀礼では参加者は高さ30メートルほどのポールの頂上にのぼり、身体を縄で結わえてマストの周りを数回転しながら落下していく。これらの行為においては一時的に知覚の安定が破壊され、意識の明晰性が失われる。そして現実が消滅していくのである。カイヨワはこれら4つのカテゴリーが排他的に存在しているわけではないという。一つの遊びのなかにこれらの要素が複合していることもあるのである。

興味深いことに、ホイジンガもカイヨワも、人間の遊びが動物たちのそれと連続していることを指摘している。ホイジンガは子犬たちのじゃれ合いには遊びの要素が詰まっているという。子犬たちは特定の動作でおたがいの気を惹き合い、ときにはひどく怒っているようなふりをする。しかし相手の耳をちぎれるほど強く噛んだりしないという規則を守り、そしてなによりも嬉々としてそうした行為を楽しんでいる。こうした行動は外的刺激に対する生理的な反応を超えているとし、生存のための直接的必要を満たすというレベルを超えて、遊びは生活に何かし

らの意味を付与する機能を果たしているという。またカイヨワは野生の孔雀の闘いを例にあげている。カイヨワによれば雄の孔雀たちは毎日ある特定の芝地に集まり、闘いを始める。闘士たちは武者震いをし、頭を上下させ、羽根を逆立てる。くちばしを突き出して飛びかかり、相手をつつく。しかしながら彼らの目的は相手を真に傷つけることではなく自分の優位を示すことであって、結局のところ孔雀たちはアゴンを行っているというのだ。さらに、人間が変装したり仮面をつけたりして他の人物を演じるというミミクリは昆虫の擬態と非常に似ているという。このようにホイジンガやカイヨワにとっては、遊びこそが動物と人間とを結びつけるものだった。

遊びは歴史学者や社会学者だけでなく、精神分析学者にとっても重要な研究対象であった。精神分析学の創始者といわれるジークムント・フロイトが幼児の「いないいない・ばあ (Fort-Da)」遊びを、母親がいなくなることを自分なりに受け入れる方法として解釈したことはよく知られている。さらにフロイトの流れをくむイギリスの精神分析家ドナルド・ウッズ・ウィニコットは、遊びを彼の理論的核心部に位置づけた。ウィニコットは、人間の心理的発達過程において、いかに遊びが重要な役割を演じるかについて論じる。彼は遊びこそが成長と健康を促し、人々を集団的関係性へと導くという。対象関係論として知られる彼の理論的枠組みを簡単にみてみよう。ウィニコットによれば、まず赤ちゃんは、空腹のような自分の生理的要求が母乳を提供する母親のような他者によって満たされているとは認識していない。たとえば母乳が適切に提供されている場合、赤ちゃんを対象（ミルクを生み出す乳房）とは一体化しており、赤ちゃんはある種の全能感を感じるようになるという。適切なケアの提供という信頼感に支えられ、赤ちゃんにとってすべては私の延長 (me-extensions) となる。しかしそのあと、赤ちゃんは徐々に自分の欲する対象が常に手に入るわけではなく、それが手に入ったり入らなかったりすることを学ぶ。つまり、対象は自分のコントロールの及ばない私でないもの (not-me) として客観的に知覚されねばならなくなる。人間は幼いころの魔術化された主観の世界から徐々に脱し、自分の周囲にある環境を自己とは切り離された客観的世界として受け入れることになるのだ。この結びつけられ、かつ切り離されているような中間領域に生じるのが遊びであるとウィニコットはいう。赤ちゃんや幼児では指しゃぶりの現象がよくみられるが、しだいに自分の指ではなくタオルや枕といった自分ではないものへと対象が変わっていく。そして人形やぬいぐるみのようなおもちゃを執着の対象とし始める。これをウィニコットは移行対象とよび、私の延長と私でないものとの中間的存在だと考えた。幼児が移行対象と遊ぶのは、自己から切り離されたものをそういうものとして受け入れるプロセスなのである。そして最終的にはこうした移行対象への執着も消失していくという。

ウィニコットは遊ぶことにおいて（そしておそらく遊びによってのみ）、子どもも大人も創

造的になれるという。そしてそれは、この中間領域にパラドクスが含まれていること、そしてそのパラドクスが解決されないままに受け入れられている限りにおいてだという。遊びにおいて人は興奮したり満足を感じたりするが、それは遊びが不確かなものだからである。そしてその不確かさは、主観的なもの（幻想）と客観的なもの（現実）とが結びつけられつつ切り離されるという相互作用から生じる。ウィニコットはぬいぐるみで遊ぶ一人の少女の様子を記述している。彼女は母親の心理療法のセッションにテディベアのぬいぐるみを持参してついでにきたのだが、母親と精神分析家（ウィニコット）が話しているあいだ、それらのぬいぐるみやおもちゃで遊んでいた。彼女は羊のぬいぐるみとテディベアとを自分の衣服のなかに入れてさも妊娠しているようにし、二匹を“産んだ”あと、自作のベッドに寝かせた。この遊びではその少女は母親役で、ぬいぐるみが子ども役である。カイヨワのいうように、ここでは虚構性がこの遊びを支えている。この少女は嘘とホント、あるいは空想と現実のあいだで遊ぶ。ぬいぐるみは本物の子どもではないし、少女は母親ではない。そして彼女はその現実を知らないわけではない。しかし同時に、彼女はそのぬいぐるみたちの母親となり、本物の子どものようにそれを大切にする。この虚構の空間ではさまざまなことが実現されうるだろう。二匹の枕元にたくさんのおもちゃを置き、それがかれらの見ている夢の内容となることも可能だ。このように遊びとは空想と現実が共存するパラドクスの空間であり、そこにおいて人々の創造性が発揮されるとウィニコットはいうのである。

それでは冒頭のベイトソンの話に戻ろう。ベイトソンは、遊びという現象はある程度のメタコミュニケーションをこなすことができる動物に限って現れるという。先述のように、メタコミュニケーションとは A されたコミュニケーションのことである。ベイトソンが子ザルたちのじゃれ合いに見出したのは、この遊びにおいて、子ザルたちはまさに咬むことそれ自体によって「これは遊びである」というメッセージを伝達しているということだった。たしかに君を咬んでは（nip）いるけれども、この咬みは本当の闘いにおける相手を傷つけるための噛みつき（bite）とは似て非なるものである、ということが咬むこと自体によって伝えられているわけだ。そうすると、この咬みつきは、相手を傷つけるという現実的なレベルとは異なるレベルで用いられていることがわかるだろう。

ベイトソンはこの咬みつきによるメッセージについてさらに考察をすすめる。人間は言語的に「これは遊びだ」というメッセージを伝達できる。言語的伝達の特徴は、表すものと表されるものが乖離していることである。これをベイトソンは哲学者アルフレッド・コージブスキーのいう地図（map）と現地（territory）という概念を援用して説明している。たとえば、大学のキャンパスマップはその大学の土地や建物を表すが、本当のところそれはただの紙、もしくはパソコンやスマートフォンのスクリーンに映し出された画像であって、その大学の現地そのも

のではない。同様に「サル」や「オレンジ」という言葉はサルやオレンジを表すとはいえ実物とは別物である。しかし子ザルたちの闘いごっこで伝達される「これは遊びだ」というメッセージでは、子ザルが発するシグナルは言葉ではなくて「咬むこと」である。そしてこのシグナルは実際の闘いにおける「噛むこと」と地続きであって、完全に乖離してはいないのだ。そうだとすれば、子ザルのじゃれ合いにおいてまず発生するのは「これは遊びか？」をめぐるゲームではないか、とベイトソンは考えた。一匹の子ザルが相手を咬む。そのとき、その咬みつきが現実の「噛みつき」として解釈されるならば、その咬みつきは本当の闘いを誘発するかもしれない。またその咬みつきが意図通り「噛みつき」の代わりとしてそれを表すならば、互いに今ここにはない空想としての闘いを遊び始めるだろう。現実と空想が重なりながらせめぎ合う。咬みつきは実際の闘いの噛みつき（現地）と部分的に重なりつつ、闘いにおける噛みつきではないものとして実際の噛みつきを表さなければならない（地図）。すなわち、咬みつきは地図であるはずなのに、現地の一部なのだ。少なくとも遊びのコンテキストにおいては、そうしたパラドクスをはらむ表象が行われるわけだ。

カナダ出身の哲学者ブライアン・マッスミはベイトソンの議論をさらに情動（affect）や創造性（creativity）という観点から発展させている。ホイジンガのいうように、たしかに遊びは日常から切り離された空間を切り開く。そして「これは遊びだ」というメッセージが相互に認められた場合、その後続く一連の行為は日常の現実とは異なるレベルに属した行為として枠づけられ切り離される。それは額縁に入れられた絵画がその背景の壁の模様とは異なったレベルで認知されるのと同様である。事象や情報の認識にかかわるこうした枠づけはフレーム化（framing）と呼ばれる。フレーム化はベイトソンのいうメタコミュニケーションのレベルにあり、フレームを画すメッセージは内側にくるメッセージの解釈の仕方を規定する。たとえばみなさんが読んでいるこの文章は、「1. この試験は、資料を読んで、あなたがその内容をどの程度理解し、分析し、また総合的に判断することができるかを調べるためのものです」という表紙の指示によってフレーム化されている。そのため、この文章がどれほどみなさんにとって魅力的な文章であろうとも（あるいは逆に退屈な文章であろうとも）、みなさんはそうした魅力を封印し、以下に続く問題を解くための資料として読まなければならないはずだ。つまりフレーム化は、遊びと現実のレベル間の混同を避けるための心理的な機制として機能するのである。

しかしながら、本当にフレーム化によって遊びと現実とは明確に切り離されるのだろうか。マッスミによるとベイトソンもまたこの両者の区別が完全ではないことを認識していたという。ベイトソンは咬みつきと噛みつきの違いが空想的な遊び空間を生み出すとしながらも、立体映画のスクリーンから槍が飛び出してきたり、夢の中で崖から落ちたりするとき、人は現実と同じような恐怖を味わうという。つまりそれは本物ではないにもかかわらず、本物と同じような

恐怖を生み出しているわけだ。ここでマッスミが注目するのが、情動という領域である。情動とは生物が環境から刺激を受けたときに生み出される生体的な反応といえるだろう。たとえば、突然の大きな音に身体がビクッとして心拍数が上がったり、暗がりでおのずと得体の知れない不安を感じたり、といったことだ。脳科学者のアントニオ・ダマシオは情動を感情に先立つ身体反応としてとらえている。つまり、情動とは意識のフィルターがかかる手前に生じる環境への身体的応答とってよいだろう。マッスミが主張するのは、この情動の領域においては、遊びと現実の境界はフレームによって厳密に切り離されるものではないということだ。遊びとしての「咬みつき」は「これは噛みつきではない」という。だがそれは同時に、「にもかかわらず、これは“恐怖”の状況である」と相手に伝達しているのだ。恐怖をともなわない闘いはないのであり、むしろその恐怖こそが闘いごっこに生命力を与える。咬みつきは闘いというコンテキストを生起させ、このコンテキストそのものが特定の情動を誘発する。これをマッスミはカテゴリー的情動 (categorical affect) とよぶ。さらに一匹目の身体的な「咬みつき」は、相手の身体に一定の痛み＝刺激を与える。そして相手の身体はこの刺激に触発され、興奮し、咬みかえしを行うだろう。これをマッスミは生気的情動 (vitality affect) とよぶ。「闘い」というカテゴリーに内在する恐怖、そして痛みが引き起こす身体的興奮。この二つの種類の情動が闘いごっこという遊びを成立させ、二匹の子ザルを遊びの関係性へと参入させるのである。

このようにマッスミにとって子ザルの「これは遊びである」というメッセージはそれ自体が自己と他者をなかなば強引に一つの関係性へと情動的にとりこむメッセージであるが、ここで重要となるのが、遊びを導くための咬みかたのスタイルであるという。どの程度の強さで、相手のどこをどのように咬むのか。その時の相手の気分や調子によって少しでも強すぎれば本当の闘いの宣言にもなりうるだろうし、逆に弱すぎれば相手に闘いごっこを始める十分な身体的興奮を呼び起こせないかもしれない。咬むという一つの行為が、闘いにおける噛む行為とそれを模す遊びのジェスチャーとの間にわずかな違いを生み出すメタレベルのコミュニケーションとならなければならない。つまり、遊びと現実の闘いとが、それぞれの違いを保ちつつも相互に重なっている (mutual inclusion) 状態を生み出さなければならないのである。そのとき重要となるのが即興性であり創造性であるとマッスミはいう。

私たち人間はともすれば理性という高みから、動物を本能に支配されたものとして自分たちと区別してきた。そうした立場からすると、本能とは生物が生得的に持つ環境に対する機械的な反応の仕組みであり、子犬や子ザルたちのじゃれ合いは、やがて来るべき本当の闘いの本能的な予行演習にすぎないとされるかもしれない。だがここでマッスミが言及するのが進化論で有名な生物学者のチャールズ・ダーウィンの研究である。ダーウィンは自宅や庭でミミズを飼育しながら何年も観察を続けていた。ミミズは土に巣穴を掘り暮らししているが、そこに葉っぱを引き込んで蓋をするという習性がある。ダーウィンはミミズが本能的にそれをどのようにや

るのかを明らかにするために、その土地に自生していない木の葉っぱを使ったり、葉っぱを置く距離や角度を変えたりしながら調べていった。そして驚くべきことに、ミミズたちには葉っぱを穴に引きずり込む決まったやり方はなかった。むしろその時その時の個別的な状況に応じて、即興的に葉っぱを引きずり込んでいたのである。ダーウィンはミミズが巣穴の口をふさぐのは間違いなく本能だという。しかしながら状況に応じて最善の方法を使うのを見ると、ミミズにある程度の知性を認めざるをえないという。

このダーウィンの研究からマッサミは、逆説的に、本能こそ創造性や即興性に満ちているものではないかという。つまり、本能的な行動には実のところ変化を受け入れる余白が含まれているのではないかというのだ。生物がもし遺伝子に決められたことをただ忠実に実行するのみであれば、環境の変化に適応することはできないだろう。実際に捕食者に襲われそうになったとき、動物は本能的に逃げるか、あるいは闘うかの行動をとらなければならない。だがそれは決して機械的に対応できるものではない。捕食者の種類や捕食者との距離など、個々の状況に応じて柔軟に行動を選択しなければならないはずだ。マッサミは遊びの闘いごっこにおける振る舞いを、闘い (combat) に類似性や特質 (～風の) を示す接尾辞 (esque) を付けた *combatesque* という造語で表している。そしてこの *combatesque* は機械的な反応を超えた余剰の領域であるという。興奮をともなう遊びのなかでエネルギーや精神は活性化する。遊びとしての闘いごっこは、まだ見ぬ現実のさまざまな襲撃に対して柔軟に対応する創造性や即興性をなくむ余白の場ではないかというのである。

さて、以上のような遊びについての考察からマッサミは独自の社会批評を展開していく。まず彼が疑問視するのは、動物園で子ザルたちを観察しているベイトソンの立ち位置そのものである。ベイトソンは動物を観察し、それを客観的事実として記述する。見るまなざしと見られる対象とは完全に切り離されている。マッサミによれば、ベイトソンは遊びや言語、再帰性 (reflexivity) について深く考察したにもかかわらず、無反省にも、この点において動物と人間とが単純な進化関係にあるという素朴な前提に立っており、さらに人間という観察者の存在を無意識のうちに消去しているという。すなわち、少なくともこの動物園の記述において、ベイトソンは子ザルたち＝動物を暗黙の裡にフレーム化し、人間をその外側に配置しているというのである。マッサミはこうした心理的機制、さらには社会的機制を、イタリアの哲学者ジョルジョ・アガンベンを参照しながら人間的政治 (human politics) とよぶ。この人間的政治においては二つのものは明確に切り分けられ、混ざり合うことや重なり合うことは忌避され排除される。動物園はまさに人間的政治を象徴する装置である。動物園はまずそれ自体が人間の日常生活から分離された空間だ。人間は観察者となり、動物は観察の対象となることが定められている。これが第一のフレーム化である。さらに内側に足を踏み入れると、それぞれの動物種が区

分けされ檻に入れられている。たとえそれがクマやライオン、トラといった猛獣であろうとも人間は安全にそれらを観察することができる。これが第二のフレーム化である。ペイトソン自身もこの二重のフレーム化について考察を深めていた。ペイトソンはイギリスの画家ウィリアム・ブレイクやフランスの画家ジョルジュ・ルオーの絵画の事例をあげている。彼らの絵には人物の輪郭線がはっきりと描かれており、それは絵の中で他の物から人物を浮き上がらせる。そしてこれらの絵が額縁に入れられることで、さらに絵そのものが背景の壁から浮き上がる。こうして絵の中の人物は二重にフレーム化されていることになる。マッサミによればまさに動物園は二重のフレーム化の装置として人間を動物たちと明確に区分けし、連続性を断ち切り、安全に観察者＝支配者の位置へと配置するのである。マッサミはアガンベンを引きながら、これは動物の生をゾーエー (zoe)、そして人間の生をビオス (bios) として位置づける政治的メカニズムであるという。ゾーエーとは、自然の法則のもとにおける単なる生物学的な生であり、社会的な権利をはく奪された生である。そして、ビオスとは社会の中でその存在が登録され法的なステータスが保証される、いわば市民の生である。

いや、そんなことはない、動物園では動物は人間のように愛されている、という反論もあるかもしれない。たしかにパンダやゾウのように、動物園のなかのある個体は人間のように誕生を祝われ、名づけられ、ときにはカップルの成立が報告され、最後には死を追悼される。だがマッサミはこうした振る舞いは動物園が人間的政治の装置であることを隠す壁紙のようなものであるという。メロドラマにも似たこうした動物の擬人化によって、見物人たちは、そこが動物と人間のカテゴリー間の連続性を排除しその階層的秩序を維持しつづける権力の空間であるという事実から心地よく目をそむけることができるわけだ。人新世 (anthropocene) といわれる現代において、人間による動物のこのようなフレーム化は人間中心主義の端的な表れとして批判されうるかもしれない。だが人間的政治の弊害はそこにとどまらない。民族や人種、ジェンダー、セクシュアリティといった領域における明確なフレーム化とそれにともなう階層化もまた、人間的政治に特徴的なものと考えられる。人間的政治は相互の重なり合い (mutual inclusion) やパラドクスを生きることを許さないのである。

こうした人間的政治に対してマッサミが提唱するのが動物的政治 (animal politics) である。ふたたび動物園に、そしてみなさんの子ども時代に戻ってみよう。動物園に向かうときのワクワク感。チケットを買って園内に入る。しばらく歩くと恐ろしい唸り声が聞こえ始める。ガォー！　トラだ！　たしかにトラは檻に入れられて、周りの大人たちは平気な顔をしている。ガォー！　私は怖くてたまらない。身体がドキドキする。ガォー！　家に帰ってきた。でもまだドキドキは続いている。パパ、今日動物園に行ったよ！　トラが怖かったんだ、ガォー！　って。次の日の学校でもあなたはトラになる。昨日動物園に行ったんだ、ガォー！　動物園の檻でさえ、トラが発する情動をすべて封じ込めることはできない。あなたの身体は檻から漏れ出した

トラの力に触発され、トラと共鳴し、共感する——そしてトラになる。あなたは人間でありながらもトラなるものを生きているのだ。これがマッサミのいう動物的政治の身振りなのである。たしかに動物園は人間的政治の空間である。しかしながら動物の生を既知の枠組みに囲い込もうとするその網の目をすり抜けて、動物たちの情動は見るものを触発し、そこに変化を引き起こす。そしてそれは新たなものに向かう即興的で創造的な変化なのだ。動物的政治は人間的政治のようにビオスの特権化せず、ゾーエーとの連続性を主張する。つまりそれは、人間と動物、自己と他者、自民族と他民族、男性と女性、異性愛と同性愛などを明確に切り分け、階層化する既知の境界線を曖昧にし、違いながらもおたがいを含み合うというパラドクスに生きることを肯定するのである。

このように遊びに着目してきた研究者たちは、分野を超えて遊びとコミュニケーションの関係、さらに遊びがはらむパラドクスとそこから生み出される創造性、さらには政治性について考察してきた。子ザルたちだけではなく私たち人間もまた、遊びにおいて自己と他者、そして環境との関係性を学び、紡ぎだしていく。それは空想と現実のはざまにおいて、「～である」と同時に「～ではない」というパラドクスを生きることである。「○○は～である／～でなければならない」という人間政治的な現実の規則への盲従ではなく、遊びという余剰の領域における創造性や即興性こそが他者への共感を生み出し、動物政治的な共生的世界を切り開いていくのではないだろうか。ベイトソンの次の言葉でこの文章を閉じるとしよう。

パラドクスが生じないようなコミュニケーションは、進化の歩みを止めてしまうのだとわれわれは考える。明確に規定されたメッセージが整然と行き交うだけの生には、変化もユーモアも起こりえない。それは厳格な規則に縛りつけられたゲームと変わるところのないものである。

[主要参考文献]

アガンベン、ジョルジョ『ホモ・サケル——主権権力と剥き出しの生』、高桑和巳訳、以文社、2003年（原著は1995年）。

ベイトソン、グレゴリー『精神の生態学へ【中】』、佐藤良明訳、岩波文庫、2023年（原著は1972年）。

カイヨワ、ロジェ『遊びと人間』、多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社学術文庫、1990年（原著は1958年）。

ダマシオ、アントニオ.R.『感じる脳』、田中三彦訳、ダイヤモンド社、2005年（原著は2003年）。

ダーウィン、チャールズ『ミミズによる腐植土の形成』、渡辺政隆訳、光文社古典新訳文庫、2020年（原著は1881年）。

ホイジンガ、ヨハン『ホモ・ルーデンス』、高橋英夫訳、中公文庫、1973年（原著は1938年）。

Massumi, Brian *What Animals Teach Us about Politics*, Duke University Press, 2014.

ウィニコット、D.W.『改訳 遊ぶことと現実』、橋本雅雄・大矢泰士訳、岩崎学術出版社、2015年（原著は1971年）。

次の問題（1－40）には、それぞれ a, b, c, d の答えが与えてあります。
各問題につき、a, b, c, d のなかから、最も適切と思う答えを 1 つだけ選び、
解答カードの相当欄をマークして、あなたの答えを示して下さい。

例 (H)

○ a ○ b ☒ c ○ d

1. 資料文の A に入る最も適切な語句はどれか。
 - a. 限定化
 - b. 単純化
 - c. 抽象化
 - d. 音声化

2. 「他の個体が発するシグナル（指示信号）をそのシグナルが示す現実と切り離し、単なるシグナルとして理解する」の事例として最も適切なものはどれか。
 - a. 自転車とぶつかりそうになったとき、「危ない！」と叫ぶ。
 - b. イワシが群れになって泳ぐ。
 - c. 待ち合わせに遅刻した友人の言いわけを疑う。
 - d. 孔雀のメスがオスの求愛行動を受け入れる。

3. 子ザルの「咬みつき (nip)」はなぜ「メタコミュニケーションと呼べるもの」となるのか。その理由として最も適切なものを選びなさい。
 - a. 相手を傷つけようとする意図の伝達を故意に遮断しているから
 - b. 相手を傷つけようとする意図が、じゃれあいのうちに明白に示されているから
 - c. 自分たちの行動の意味を言語化しているから
 - d. お互いの行動の意味を理解し合っているから

4. 資料文での「噛む」と「咬む」に関する記述として最も適切なものはどれか。
- a. 「噛む」は高度な知能を持つ動物のメタコミュニケーション所作である。
 - b. 「咬む」には明示的な機能を持つシグナルとしての役割がある。
 - c. 「噛む」は子ザル同士の間で起こる場合には遊びの開始を意味する。
 - d. 「咬む」は「噛む」と切り離すことはできない種類のものである。
5. 資料文の議論における「遊び」に関する記述として最も適切なものはどれか。
- a. 「遊び」は高度に発達した文化の原初に位置づけられ、人類固有の活動である。
 - b. 「遊び」は特定の時空間で行われ、一定の時間を経た後で終了する性質を持つ。
 - c. 「遊び」に存在する規則は厳格なものではなく、規則が破られても「遊び」は継続する。
 - d. すべての「遊び」は、参加者が共通した虚構を受け入れて初めて成立する。
6. 「遊びを人間の文化の一つとして捉える」という考えにおいて、「遊び」と「人間の文化」の関係を示す最も適切なものはどれか。
- a. 「遊び」と「人間の文化」は互いに重なり合うことのない別の集合を形成している。
 - b. 「遊び」と「人間の文化」は同一の集合の別名である。
 - c. 「遊び」は「人間の文化」という集合の部分集合である。
 - d. 「人間のさまざまな文化形態」は「遊び」という集合においてその部分集合である。
7. 「ポトラッチ」に関する記述として最も適切なものはどれか。
- a. ポトラッチが遊びといえるのは、そこに闘技的要素が含まれているからである。
 - b. 儀礼的に自分の所有物を捨てたり破壊するのは、相手の同情をかうことで協力関係を生み出すためである。
 - c. 重要なのは相手から受け取る富の量であり、たがいに与えあうことで相乗的に双方が豊かになる文化システムである。
 - d. そこに合理性はなく、単に呪術的なものだとして解釈すべきである。

8. カイヨワのいう「規則の恣意性」とはどのようなことを指すか。
- a. 規則は民主的に選ばれた政治家たちによって制定されるべきである。
 - b. 規則の制定は常にその時代の支配階層によって行われる。
 - c. 規則は暗黙の裡に決まっているものであり、それを覆すことはできない。
 - d. ネコをネコとよぶ必然性はないが、共有されたその規則に従うことでコミュニケーションが可能となる。
9. ホイジンガやカイヨワの考えを要約して、筆者は「遊びこそが動物と人間とを結びつけるものだった」と述べている。この要約を通じて筆者が読者に伝えようとしているメッセージとして、最も適切なものはどれか。
- a. 「遊び」の価値を肯定することによって、人間のなかにある動物的なものの価値を回復しようとしている。
 - b. ショウジョウバエの遺伝子の 60 %はヒトと共通の機能を持つ遺伝子である、というような科学的事実によって動物と人間の結びつきを強調するのは良くない。
 - c. 植物や菌類には「遊び」がないので人間とは結びつかない。
 - d. 人間は、自分を動物になぞらえることができるという遊びの能力によって、自分と動物とを結びつけることができる。
10. カイヨワのいう遊びの 4つのカテゴリーに関する記述として最も適切なものはどれか。
- a. オリンピック競技となりうるのは純粋にアゴンに属するものであり、その他の要素を含むことはできないだろう。
 - b. 演劇は役者の明確な意志が重要であるため、ミミクリの延長上にあるものとしては認識できない。
 - c. トランプや麻雀のようなゲームは、アゴンとアレアが複合した遊びだといえる。
 - d. 速さや高さ、危険さなどを売りにして現在マーケティング展開が進んでいるエクストリームスポーツは、遊びにおけるイリンクスの要素を極力抑制する傾向にある。

11. 資料文のなかで筆者が展開している考えに沿えば、「受験勉強」はどう捉えることができるか。
- a. 「受験勉強」は遊びの要素を内包している。
 - b. 「受験勉強」は外的刺激に対する生理的な反応の内に包摂される。
 - c. 「受験勉強」は「受験」という「闘いごっこ」に先行する「闘い」である。
 - d. 「受験勉強」は魔術化された主観の世界に留まっている。
12. ウィニコットのいう「魔術化された主観の世界」に関する記述として最も適切なものはどれか。
- a. 赤ちゃんは、適切なケアの提供があるなしに関わらず、魔術的に主観的存在となる。
 - b. 赤ちゃんは、適切なケアの提供があるとき、主観的判断によって世界を客観的に認識する能力を宿す。
 - c. 赤ちゃんは、適切なケアの提供がないとき、魔術的な力によって自分自身の欲求を満たすことを望んでいる。
 - d. 赤ちゃんは、適切なケアの提供があるとき、自分の欲求を自分自身の力によって満たしているという錯覚に陥っている。
13. ウィニコットのいう「中間領域」に関する記述として最も適切なものはどれか。
- a. 指しゃぶりを強く禁ずることによって、幼児はその行為が一人前の人間としてふさわしくないことを認識し、成人へと移行することができる。
 - b. 赤ちゃんにとって母親との信頼関係は不可欠であるが、中間領域において一時的に母親を忘却することで、自己のアイデンティティを確立することができる。
 - c. 中間領域において赤ちゃんや幼児はタオルや枕、ぬいぐるみなどに執着するが、それらをウィニコットは移行対象とよんだ。
 - d. 中間領域を経て私でないもの（not-me）を客観的に認識できるようになっても、移行対象への執着が消えることはない。

14. ウィニコットによる少女のふるまいに関する記述において言及される「パラドクス」と最も関係があるものは次のうちどれか。
- a. 少女の遊びでは、母親役を演じているはずの少女がぬいぐるみによって母親役を演じさせられているという主客転倒が生じている。
 - b. 少女のなかでは、空想と現実という一般的には対立するはずのものが共存している。
 - c. 少女は空想と現実の区別がつかないというパラドクスのなかにいる。
 - d. 母親は真面目に心理療法を受けているのに、その娘である少女はぬいぐるみで遊んでいるのは皮肉だ。
15. ベイトソンは子ザルたちの「これは遊びだ」というメッセージがある種のパラドクスをはらむと論じているが、そのパラドクスとはどのような種類のものであるか。最も適切なものを選びなさい。
- a. 走るのが最も遅いものでも最も速いものから追い抜かれることはないという、アキレスとカメのパラドクス
 - b. 全てのクレタ人は嘘つきだと一人のクレタ人が言ったという、エピメニデスのパラドクス
 - c. 探求の対象が何であるかを知っていなければ探求はできないが、それを知っているならば既に答えは出ているので探求の必要はない、という探求のパラドクス
 - d. 全能者は自分自身を「永遠にいかなる意味でも存在しない」ようにすることはできないという、全能のパラドクス

16. ペイトソンはウィニコットと同様に心理療法（psychotherapy）は遊びの現象に類似しているという。その説明として、最も適切だと推測されるものはどれか。
- a. 心理療法においては、患者をできるだけリラックスした状態に導くために、医師は冗談などを積極的にいう必要があるからである。
 - b. 心理療法においては、「闘いごっこ」の振る舞いが本当の闘いと似て非なるものであるように、「転移」の現象によって医師と患者のあいだに現れる“愛”や“憎悪”も、本当の親とのあいだの愛や憎悪とは似て非なる空想的なものだからである。
 - c. 心理療法において重要なのは患者の本心を暴き出すことであり、患者が遊んでいるときにそれが最も露見しやすいからである。
 - d. 心理療法においては医師の側のリラックスが重要であり、セッションを深刻な状態にしないようにする努力が不可欠だからである。
17. 「地図」と「現地」の関係について記述した以下の文章のうち、説明として、最も適切なものはどれか。
- a. 「地図」は「現地」を表す記号であり、「現地」と完全に乖離してはいない。
 - b. 「世界地図」は「現地」である地球を正確に表現したものである。
 - c. 「噛みつき」と「咬みつき」の関係は、「オレンジの実物」と「オレンジという言葉」の関係と同じである。
 - d. 「地図」が機能するためには、読み手が地図上の記号の意味を理解する必要がある。
18. 資料文のなかの「フレーム化」について、最も適切な記述はどれか。
- a. 動物園の動物側から見れば立場が逆転し、人間の「フレーム化」が起こる。
 - b. 「フレーム化」は主体と客体を断絶する作用において「他者化」と類似している。
 - c. 「フレーム化」によって異なるものが分割整理されて相互理解が促進される。
 - d. 動物の発する情動は「フレーム化」によって共感を引き起こすものとなる。

19. マッサミのいう「カテゴリー的情動」に関する記述として、最も適切なものはどれか。
- a. カテゴリー的情動で言及されるカテゴリーとは生物学的な種の区別であり、種に固有の情動反応のことである。
 - b. カテゴリー的情動に抵抗するためには、生氣的情動を最大化し、カテゴリーを維持しようとする力を無効化する必要がある。
 - c. 新聞、ラジオ、テレビ、インターネットなどメディアには多様なカテゴリーが存在し、それぞれが独自のカテゴリー的情動を発信している。
 - d. インターネットの動画プラットフォームなどに投稿される暴力的なコンテンツは、たとえそれが台本のある演技だと分かっているとしても、視聴者にカテゴリー的情動反応を引き起こすだろう。
20. なぜマッサミは咬みかたのスタイルが重要だと論じたのか。その理由として、最も適切なものはどれか。
- a. 遊びであることが伝達されるためには、量的な意味での咬みの強度の違いだけでなく、質的な意味での違いが必要となるから
 - b. 遊びにおいては安全性が優先されねばならず、強く咬まないことが重要だから
 - c. 闘いごっこを開始するためには遊びであることが明確に伝わらなければならない、強く咬まないことが重要だから
 - d. 闘いごっこを開始するためには初めのひと咬みが重要であり、できるだけ本物の闘いの噛みに近づける必要があるから
21. マッサミのいう「それぞれの違いを保ちつつも相互に重なっている (mutual inclusion) 状態」に関する記述として、最も適切なものはどれか。
- a. 闘いごっこにおいては、遊びと闘いが弁証法的に総合される。
 - b. 闘いごっこにおいては、参加者の振る舞いは遊びでも闘いでもない第三の行為となる。
 - c. 闘いごっこにおいては、参加者は遊びと闘いとが判別しづらい領域に参入するが、それらの違いは消去されない。
 - d. 遊びにおいて実現される抽象化のモードにはつねに排除される要素があり、それを内側に取り込むことによって創造性が発揮される。

22. マスミはなぜダーウィンのミミズの研究に言及したのか。
- a. ミミズには人間同様の知性があることを示したかったから
 - b. 著名な生物学者であるダーウィンの研究そのものが本能についての私たちの一般的イメージを覆すものだから
 - c. ミミズは葉っぱを巣穴に引き込むやり方を多く持つが、それは人間社会が目指すべき多様性のモデルとなりうるから
 - d. 驚くべきやり方で巣穴に葉っぱを引き込むミミズの即興性は、本能ではなく知性と呼ぶべきものだから
23. 本能について、この資料文の論考で取られている立場に最も近いものはどれか。
- a. 本能は遺伝子に組み込まれた機械的で画一的な反応を引き起こす。
 - b. 人間は理性によって本能を制御することができる点で他の動物と異なる。
 - c. 本能には創造や即興を許容する柔軟な余白が備わっている。
 - d. 本能が興奮をとまって活性化するにつれ、生存可能性が高まる。
24. マスミのいう *combatesque* に関する記述として、最も適切なものはどれか。
- a. 機能的な闘いを生の使用価値 (use value) だとすれば、*combatesque* は生の剰余価値 (surplus value) であり、その領域において生は柔軟な創造性を発揮しうる。
 - b. 遊びのジェスチャーは不可避免的に他者を巻き込むものであり、自己に完結せずに余剰的な参加者を生み出す。
 - c. 捕食者に襲われた場合、遊びのジェスチャーを巧みに表現することによってその状況を即興的に回避することが可能になる。
 - d. *combatesque* のような遊びの領域においては身体的高揚感に満たされるため、理性的な判断が後退する。

25. マスミがベイトソンの立ち位置を疑問視したのはなぜか。

- a. ベイトソンは動物園で客観的な観察者となることに躊躇しており、動物との適切な距離感を保つことができてないから
- b. ベイトソンの立ち位置からは見るまなざしと見られる対象を客観的に測定することができないにもかかわらず、動物と人間との単線的な進化関係を前提としているから
- c. 人間という観察者の存在を意識しなければ動物を客観的に観察することができないにもかかわらず、その存在に目を閉ざしているから
- d. ベイトソンは遊びや言語、再帰性について深い考察をしているにもかかわらず、動物園における観察者としての自分を客観視していないから

26. マスミのいう「人間的政治」に関する記述として、最も適切なものはどれか。

- a. 人間的政治とは、できるだけ多くの人々の幸せの実現を目指したヒューマニズムに基づく政治である。
- b. 人間的政治とは、カテゴリー間の差異を保守しようとし、パラドクスに生きることが否定しようとする機制である。
- c. 人間的政治を行うためには適切な選挙制度のもとで市民を代表する議員が選出され、理性的な討論によって政策を決定しなければならない。
- d. 人間的政治の根本的な問題は人間中心主義にあり、それによって動物たちの権利が疎かにされてしまうことである。

27. 「二重のフレーム化」に関する記述として、最も適切なものはどれか。

- a. 街の壁などに描かれるグラフィティはフレーム化されておらず、日常空間と芸術空間の境界を曖昧化するため見るものは不安を感じるが、バンクシーの作品のように芸術性が高ければ大衆の支持を得ることができる。
- b. 資料の事例でいうならば、人々の日常生活は壁の模様、動物園は額縁、そして動物を囲む檻は人物の輪郭線である。
- c. フレーム化とは、属性を同じくするAを集合として囲い込むが、そのとき必然的に非Aの集合が生じる。したがって心理的にもAと非Aは等価なものとして認知される。
- d. 二重のフレーム化が行われることによって絵画はより正確に鑑賞者にメッセージを伝えることができる。

28. 動物園における「動物の擬人化」に関する記述として、最も適切なものはどれか。

- a. 動物園において動物は擬人化されることを通じて見物者の共感を生み出し、人間と動物との区別を越えた普遍的な愛をはぐくむことができる。
- b. 動物の擬人化において問題なのは、擬人化を通じた共感によって、人間とは異なる動物たちの動物性が見物人に伝わりづらくなることである。
- c. 動物園は動物の擬人化を通じてあたかも動物たちを人間と対等に扱っているように振る舞うが、それは動物園が人間と動物のカテゴリー的差異を補強する装置であることをカモフラージュする壁紙のようなものである。
- d. 動物の擬人化は端的に禁止されなければならない。なぜならそれは個々の動物種が持つ固有性を抑圧し、動物一般へと抽象化してしまうからである。

29. マッサミのいう「動物的政治」に関する記述として、最も適切なものはどれか。
- a. 動物的政治においては、人間の理性の限界を正しく認識し、本能的な直観を交えて議論を進めていくことが目指される。
 - b. 動物的政治においては、これまでの人間中心主義の反省を踏まえ、動物の視点に立って社会のあり方を組み替えていくことが目指される。
 - c. 動物的政治においては、既存の社会秩序のもつフレーム化の力に抗し、ゾーエーのレベルにおける連続性のなかで他なるものと重なりながら生成変化していくことが目指される。
 - d. 動物的政治においては、動物種たちが調和的な生態系を営んでいるように、人々がおたがいの確固たるアイデンティティを尊重する共生的社会の構築が目指される。
30. 「人新世」の意味として、最も適切なものはどれか。
- a. 近年になって提唱された、人類の活動が地球に与えた影響に注目した地質学上の時代区分
 - b. 動物と人間を非連続なものとする、動物学におけるフレーム化の仕組み
 - c. 動物の擬人化やメロドラマを演出する人間中心的な構造
 - d. 人類が地上に登場するようになってからの新しい世の中のあり方
31. 種類別に展示する近代動物園は動物学とともに近代に発展した。この歴史的事実と資料文から導くことができる文章として、最も適切なものはどれか。
- a. 動物園は帝国主義的欲望を背景として、世界中から収集した動物を展示することで帝国の威光を顕示する施設だった。
 - b. 動物園は近代化する社会の中で周縁化されつつあった動物と人間の有機的関わりを維持するための施設だった。
 - c. 動物園が全世界に広まるにつれ、人間と動物の相互理解や共棲が目指されるようになった。
 - d. 動物園の動物たちは野生動物とは異なり、個性のある人間界の一員として位置付けられた。

32. 災害時にフェイク画像を通じてデマが拡散されたとする。このとき生起しているのは、資料の論旨によれば次のうちどれか。
- a. 空想と現実のはざままで生じている画像というあり方を通じて共感的な世界の構築が
目指されている。
 - b. 「現地」を「地図」に見せかけている。
 - c. 「これはフェイクだ」というメタコミュニケーション的的了解が働かないようにして
いる。
 - d. 「ゾーエー」としての災害の現実を「ビオス」の秩序へ回収している。
33. 言語的コミュニケーションと非言語的コミュニケーションについて述べた次の文章のうち、最も適切なものはどれか。
- a. 言語は非言語的コミュニケーションでは不可能な、抽象的な概念を伝達できる。
 - b. 非言語的コミュニケーションでは表すものと表されるものが乖離している必要がある。
 - c. ピクトグラムや文字を使用していない地図は非言語的コミュニケーションに属する。
 - d. 言語を用いていても非言語的コミュニケーションが同時に成立しうる。
34. 資料文の最後に引用されているバートソンの文章から導かれる主張として、最も適切なものはどれか。
- a. 他人を簡単に信用してはならない。
 - b. 校則や法律に違和感を抱いても、「悪法もまた法なり」として従うべきだ。
 - c. 誰かがユーモアで発した言葉を、もとの文脈から切り離して非難すべきではない。
 - d. ユーモアこそが人間のコミュニケーションを円滑にする。

35. 資料文の論考を踏まえると、人間的／動物的政治に関する次の文章のうち、最も適切なものはどれか。
- a. 動物園は人間的政治に属するが、サファリパークは動物的政治に属する。
 - b. 人種やジェンダー・セクシュアリティによる差別は人間的政治によって解決が図られるべきである。
 - c. 歴史を振り返れば、人間の中にもゾーエーに位置付けられたものがある。
 - d. パンダはゾーエーからビオスに移された特権的存在である。
36. 動物学者でありフェミニズム理論の論客でもあるダナ・ハラウェイは、馬や犬など伝統的に人間によって飼育されてきた動物の遺伝子と人の遺伝子は影響しあって改変されてきたと主張している。この主張について、資料文との関連を示すとすれば、次の文章のうち最も適切なものはどれか。
- a. 人間と動物間の非言語的コミュニケーションについて資料文を例証する。
 - b. 動物と人間のカテゴリー化の不当について資料文の主張を科学的に補強する。
 - c. ビオスに組み込まれた家畜とそれ以外の獣を分離することで資料文の主張を覆す。
 - d. 発展した遺伝子学を利用して、ビオスを細分化させる必要性を論点に加える。
37. 理性を備えた人間を動物と区別して高みに置く、という考え方が資料文で言及されている。この考え方と共通する観点を持つ表現として、最も適切なものはどれか。
- a. 一寸の虫にも五分の魂
 - b. AI (Artificial Intelligence) は「知性」(intelligence) を備えているので、知性を持つ点ではミミズと同類である。
 - c. 理性だけが我々を人間にする。
 - d. 理性はいかなる風土の下にもある。

38. 資料文の内容へ批判的思考を働かせて問いを投げかけるとすれば、次のうちどれが最も適切か。
- a. 参考文献は全て西洋の著作であり、筆者の思考の枠組みそのものが西洋中心主義的に偏向しており、多様性を包摂した普遍性のある論文とはいえないのではないか。
 - b. 動物園でトラを見て子どもが「トラになる」という共感の仕方を論じるなら、主人公が虎になる中島敦の小説『山月記』には少なくとも言及すべきではなからうか。
 - c. 人間の政治が内包する制度的枠組みによって生み出される、あるいは生み出されてきた肯定的な効果も論じるべきではないか。
 - d. 「明確に規定されたメッセージが整然と行き交うだけの生」を否定的に扱うこの論説は、エビデンスに基づく科学的論述を否定することにつながり、科学の進化を阻害する恐れがあるのではないか。
39. 資料文のタイトル／サブタイトルとして、最も適切なものはどれか。
- a. クリエイティブ社会の到来——遊びと本能——
 - b. 遊びにおけるメタコミュニケーション——相互理解のために——
 - c. パラドクスを生きる——動物的政治に向けて——
 - d. 動物と人間——共生社会の実現——
40. 資料文の趣旨に合う記述として、最も適切なものはどれか。
- a. 遊びは空想と現実のあいだにあり、本質的にパラドクスを内包する。パラドクスを生きるという遊び的な振る舞いのなかで、私たちはカテゴリーを超えた関係性を構築することができる。
 - b. 厳格な規則群によってフレーム化されることにより、日常生活とは異なる遊び空間が創出され、それによって人々は創造性を発揮することができる。
 - c. 遊びと真面目さを厳密に区別することはできない。オリンピックスポーツのように真剣に遊びに取り組むことによって、創造性と付加価値を生み出すことができる。
 - d. 現代社会において遊びが産業化されるにともない、遊びの各要素はデータ解析の対象となり、興奮を呼び起こす魔術的な力が失われている。

(このページは空白です。)

(このページは空白です。)

(このページは空白です。)

