

立命館大学大学院
2021年度実施 入学試験

一貫制博士課程

先端総合学術研究科
先端総合学術専攻

入試方式	実施月	専門科目		小論文	
		ページ	備考	ページ	備考
一般入学試験	9月	P.1~		P.3~	窓口公開 (WEB非公開)
	2月	P.6~		P.8~	
一般入学試験(自己推薦)	9月				
	2月				
社会人入学試験	7月 (2021年9月入学)				
	9月				
	2月				
外国人留学生入学試験	7月 (2021年9月入学)				
	9月				
	2月				
学内進学入学試験	7月				
	9月				
	2月				
APU特別受入入学試験	7月 (2021年9月入学)				
	9月				
	2月				
飛び級入学試験	2月	×	×	×	×
転入学試験	7月 (2021年9月入学)				
	9月				
	2月				

【表紙の見方】

×・・・入学試験の実施がなかった等の理由で入学試験問題の作成がなかったもの、または、問題を公開しないもの

斜線・・・学科試験(筆記試験)を実施しないもの

問題冊子は回収します

2022 年度

先端総合学術研究科（一貫制博士課程）

一般入学試験問題（2021 年 9 月 12 日実施）

専門科目

入試方式	試験時間	解答方法
一般入学試験	9 : 40～11 : 10 （90 分）	問題を解答

（途中退室はできません）

【解答にあたっての注意】

1. 使用する言語のすべての解答用紙に受験番号・氏名を記入すること。
（使用しない言語の解答用紙には受験番号・氏名を記載する必要はない）
2. 試験中に気分が悪くなった場合は、静かに手を挙げて監督者に知らせること。

問1 以下の中から用語を3つ選択し、それぞれの意味する内容を400字以内で説明せよ。

Q 1. Select three from the following terms and explain the meaning.

- 医療化 (medicalization)
- 機会の平等 (equality of opportunity)
- 近代家族 (modern family)
- アサイラム (asylum)
- アドバンス・ケア・プランニング (advance care planning)
- 同性婚 (same-sex marriage)
- オートエスノグラフィ (autoethnography)
- 共同体主義 (communitarianism)
- シェアリング/分配 (sharing)
- 隠喩 (metaphor)
- 装飾 (decoration)
- 人新世 (the Anthropocene)

問2 以下の設問から1つを選択し、1000字以上1500字以内で論述せよ。

Q 2. Select one from the following questions and answer it.

(1) 身体をなおすこと、なおされることについて考えたことを述べよ。

Discuss the cure of the human body.

(2) 社会政策における「ナッジ」について論述せよ。

Discuss the role of “nudges” in social policy.

(3) 自動化の問題点について自由に論述せよ。

Discuss the problems of automation freely.

(4) 現代における遊びと労働の関係について論述せよ。

Discuss the relationship between play and labor in the present.

問題冊子は回収します

2022 年度

先端総合学術研究科（一貫制博士課程）

一般入学試験問題（2021年9月12日実施）

小論文

入試方式	試験時間	解答方法
一般入学試験	11：40～12：40（60分）	問題を解答

（途中退室はできません）

【解答にあたっての注意】

1. 使用する言語の解答用紙に受験番号・氏名を記入すること。
（使用しない言語の解答用紙には受験番号・氏名を記載する必要はない）
2. 試験中に気分が悪くなった場合は、静かに手を挙げて監督者に知らせること。

日本語の論述試験と英語の論述試験の <いずれか1つ> を選択し、文章を読んで設問に答えよ。

(日本語の問題を選んだ場合には、英語の問題には解答しないこと)。

Select either the Japanese or English examination, read the sentences and answer the questions. (If you choose the English examination, you don't need to answer the Japanese one.)

小論文 (日本語)

以下の文章を読み、設問に答えよ。

感情についての哲学的考察で見てきた通り、感情とは何かという問いの答えは、時とともにきわめて大きく変化してきた。それは、あらゆる時代に不変であり続けてきた何かについての異なる考えや特徴づけの応答にすぎないのではないかと異議を唱えることもできるだろう。もしこれが正しければ、感情自体はいかなる歴史も有さず、感情の概念のみが歴史的に変化することになるだろう。普遍主義の中心的理論の多くはまさしくそう主張する。感情がさまざまなかたちで概念化されてきたことには疑いを差し挟まないが、感情は不変で、超歴史的で、文化的にも一般化された基礎を有するという事は譲れない、と。それゆえ、敵を目の前にしたときの恐怖は——古代ローマの軍団兵にせよ、中世の鉾槍兵や第一次世界大戦の激戦地ヴェルダンの一兵卒、はたまた二〇世紀末のコンゴ紛争の少年兵の恐怖にせよ——共通しており、同様の身体的徴候——早まる脈拍、拡張した瞳孔、ドキドキする心臓、冷や汗——を伴うだろう。このことと、アトウアから解放され、恐れることなく戦いに赴くマオリの戦士の例とは矛盾しない。というのも、彼らの場合は身体にプログラミングされた恐怖への反応が戦いより前の時間に移動させられただけで、恐怖自体は、あらゆる文化や時代に経験されるものと何ら違いはないからである。

これはたしかにその通りであろう。しかし、感情の概念が、感じる主体の自己認識——心理学ではクオリアと呼ばれる——において感情を経験する仕方にも影響力をもつということもまた正しそうである。マオリ戦士の例における感情の概念の影響は非常に強かったため、その戦士は普遍的とみなされる脅しの刺激——彼の命を狙おうとする目の敵——に対して、実際に恐れることなく反応しただろう。これは、生得的で自動的に誘発されるとみなされる感情的反応を無効にする文化的枠組の力の証拠である。ところで、今しがた、感情の在処の概念が脈拍などの身体的基本的变化へどう作用するかという重要な問いを掲げた。本書の第四章を先取りして、最近の神経科学と認知心理学の研究にもとづく簡単な答えを述べておこう。それは、感情語の表明と感情の知覚とのあいだのフィードバック効果に注意を促している。

「私は幸せだ」というとき、自己検証メカニズムが作動し、その瞬間に私が本当に幸せと感じているのかどうかを吟味する。このメカニズムの結果は未定である。すなわち、自己検証が進んだ結果、私は幸せを感じていないことが分かり、表現された感情と矛盾を来すこともある。逆の結論に至り、「幸せ」と同時に感じた別の感情を上書きすることもある。昨今はやりの心理学における神経言語プログラミング (NLP) や、言語化された感情がもつ変化させる力を能薬とみなすカウンセリングなどの大半が、この後者の仮定にもとづいている。法学者でありアイスランドのサガの感情に詳しい北欧学者ウィリアム・イアン・ミラーによれば、「ある感情に名前をつけると、その感情は独自に生き始める」のである。

身体が、感情表現において越えることのできない本当の境界をわれわれにもたらしていると仮定してみよう。例えば、戦場で——マオリの場合、戦いの前に——戦士を感じる敵に対する恐怖は、決して脈拍が遅くなる現象と並行して現れることはないかと仮定してみる。このことが何かを意味するだろうか。人文科学は文化的可変性に興味をもつため、普遍的なものはしばしば退屈なもの、「取るに足りない程度に正しく」普遍的な傾向をもつにすぎないものとされる。そのうえ、文化的な差異に関するデータ量の大きさと、普遍的なもののそれとは雲泥の差がある。こうした感情概念と文化的なパターンの多様性を強調することが、歴史学の特徴の一つである。感情は歴史を有するののかという問いの答えは、さしあたりここまでとしよう。

(注 アトウア マオリに伝わる聖霊で、それに取り憑かれた戦士は恐怖を抱くと考えられている。)

【出典】

ヤン・プランパー (著) 森田直子 (監訳) 『感情史の始まり』みすず書房、2020年、pp. 41-43

Jan Plamper, *Geschichte und Gefühl. Grundlagen der Emotionsgeschichte*

© 2012 Wolf Jobst Siedler Verlag, München, in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH

問1 下線部「ある感情に名前をつけると、その感情は独自に生き始める」とはどういうことか、具体例を挙げて1000字以内で説明しなさい。

問2 まずこの文章での筆者の議論を要約し、次にあなたの専門分野で「感情」を論じるならば、どのような事例をどのような問題点から考えていくことができるか1500字以内で述べなさい。

Discussion Exam (English)

この問題は、公開していません。

出典： Rogers, Richard. 2012. “Mapping and the Politics of Web Space”. *Theory, Culture & Society* 29 (4/5): 193–194
<https://doi.org/10.1177/0263276412450926>.

Questions:

1. What does the author mean by “demise of cyberspace”?
2. How does the conception of the internet space and its use change with the introduction of location-awareness?
3. Can you think of ways in which the current location-awareness of the web influences our daily life?

問題冊子は回収します

2022 年度

先端総合学術研究科（一貫制博士課程）

一般入学試験問題（2022年2月6日実施）

専門科目

入試方式	試験時間	解答方法
一般入学試験	9 : 40～11 : 10 （90分）	問題を解答

（途中退室はできません）

【解答にあたっての注意】

1. 使用する言語のすべての解答用紙に受験番号・氏名を記入すること。
（使用しない言語の解答用紙には受験番号・氏名を記載する必要はない）
2. 試験中に気分が悪くなった場合は、静かに手を挙げて監督者に知らせること。

問1 以下の中から用語を3つ選択し、それぞれの意味する内容を400字以内で説明せよ。

Q 1. Select three from the following terms and explain the meaning.

ステイグマ stigma

ベーシック・インカム basic income

SDGs

異種臓器移植 xenotransplantation

関係的自律 relational autonomy

市民社会論 theory of civil society

功利主義 utilitarianism

可謬主義 fallibilism

コモンズ commons

ニヒリズム nihilism

ソーシャルメディア social media

精神分析 psychoanalysis

問2 以下の設問から1つを選択し、1000字以上1500字以内で論述せよ。

Q 2. Select one from the following questions and answer it.

(1) 人を殺してならないなら動物、あるいはその一部も殺してならないという主張があります。この主張について考えたことを論述せよ。

There is a claim that if you must not kill a human, you must not kill animals, or at least some species of animals, either. Discuss your thoughts about this claim.

(2) 治療の差し控え（不開始）と中止について、その区別に留意して、倫理的に論述せよ。

Discuss the ethics of withholding (not starting) and discontinuing treatment, paying attention to the distinction between the two.

(3) 自生的な秩序について具体例をもとに論述せよ。

Discuss the spontaneous order based on specific examples.

(4) あなたの研究において「意味」とはどういうことかについて論述せよ。

Discuss what "meaning" is in your research.

問題冊子は回収します

2022 年度

先端総合学術研究科（一貫制博士課程）

一般入学試験問題（2022 年 2 月 6 日実施）

小論文

入試方式	試験時間	解答方法
一般入学試験	11 : 40～12 : 40 （60 分）	問題を解答

（途中退室はできません）

【解答にあたっての注意】

1. 使用する言語の解答用紙に受験番号・氏名を記入すること。
（使用しない言語の解答用紙には受験番号・氏名を記載する必要はない）
2. 試験中に気分が悪くなった場合は、静かに手を挙げて監督者に知らせること。

日本語の論述試験と英語の論述試験の <いずれか1つ> を選択し、文章を読んで設問に答えよ。

(日本語の問題を選んだ場合には、英語の問題には解答しないこと)。

Select either the Japanese or English examination, read the sentences and answer the questions. (If you choose the English examination, you don't need to answer the Japanese one.)

小論文 (日本語)

以下の文章を読み、設問に答えよ。

日常生活批判という視点は、現象学の立場から、またはアンリ・ルフェーブル、さらに青木保氏などによって提起されている。私も『文化と両義性』(岩波書店、1975年、岩波現代文庫版、2000年)のいくつかの章で、「中心」の現実を構成する要素としての日常生活の問題を、A・シュッツに倣って取り上げた。

科学史家の村上陽一郎氏は『科学と日常性の文脈』(海鳴社、1979年)のなかで、日常生活と科学世界を対比する前提として、日常生活そのものの成立の前提を次のように考えている。

氏によれば、我々のアイデンティティは、「原われわれ」→「われ」→「われわれ」という過程を経て成立したし、成立している。

……モナド化する以前のあの「われわれ」——それを仮にここで「原われわれ」と呼ぶことにしよう——は、こうした社会共同体としての「われわれ」の文字通り、「^{アルケウス}原態」であり、同時に「我と汝」という第二人称的人間関係が成立するための母胎でもある……。 (同書、73頁)

日常言語は、ある「社会の日常的世界」(すなわち「^レ一つの現実」)の構成を、ほぼ同型的に分節化し、組織化し、意味付けることのできるような「われ」を塑型する。日常言語は「まさしく「世界」(日常的世界)を組織化し、有機化し、分節化し、再構成するための最も重大な因子」である(92頁)。日常生活の媒介である「われわれ」のなかには「他者」も含まれており、「他者」への支配性は日常世界の成立の前提となっている。

それでは日常言語はどのようにして「他者」への支配性を確立するのか。それは排他性によってである、と村上氏は述べる。

言語は、まず、基本的に、鋭い排他性を持っている。日常言語の場面でさえ、それははっきりと「われわれ」と「よそのもの」とを差別する役割をもっている。「よそのもの」を「狂人」として「われわれ」のなかから排除する、という効果は、「われ」を分節化し、その「われ」にとっての日常的世界を分節化することを通じて、「われわれ」を構成する……。 (125頁) とは言え、村上氏は日常言語の限界を排他性のなかにのみ見ているのではない。例えば氏は、日常言語の分節化によって失われたものについて、次のように述べる。

……われわれが、日常言語によって「世界」を分節化し、意味付けることを学び、かつそのことを通じて「世界」と「われ」とを支配することを学んで行く過程のなかで、「原われわれ」の状態のなかでは可能性として許されていたいかに多くのものを失って行ったか……。 (142頁)

こうした自覚の上に立って、氏は、にもかかわらず日常言語は豊かな「孕み」を持っており、「日常言語」を成り立たせている概念群の間に多義的・曖昧・隠伏的な有機的連関が成立しているとする。こうした豊かな「孕み」の故に、「われわれは、日常言語のなかに納められた語彙によって分節化され、組織化された構成からはみ出した多くの何ものかを、日常的な世界のなかに読みとっている」(102頁)ということができるとするのである。

つまり、日常言語は、ある意味では両刃の剣であるということになる。日常言語は、その多義性のために隠喩や換喩などの技術によって「はみ出した多くの何ものか」を喚起する力を持つと同時に、他方では分節化の基礎に排他性を置いている。前者は人に「原われわれ」の再発見の手がかりを与えるであろう。後者は「他者」を無限に再生産していくための手段として働く。

結論的に言えば、前者は「詩的言語」に向かう道であり、後者はヴァルネラブル(vulnerable)なものの排除に向かう道である。両者とも「原われわれ」が「われわれ」に向かって自己「表出」(村上)する形態である。両者は同じ対象に対する二つの全く異なる態度である。そして日常生活に対する態度において両者は全く異なる立場を持つ。前者は日常生活およびそれを構成する言語の相対性を意識して、時にはそれを括弧にくくりつつも、さらにそれを包括するよりダイナミックなモデルを創出する方向へ向かう方法であり、生き方である。

文化にはさまざまな方法で、この道へ向かう助けとしての「仕掛け」があり、この仕掛けを分析することが「文化の詩学」の課題であるということができる。後者(「排他性」)は日常生活を絶対化し、それを不動のものとして捉え、これを脅かす「他者」をあらゆる手段を使って排除する構えである。柔軟性を喪失したアイデンティティが向かうのは、ほとんど例外なく、快適さを保証する自動車がそうであるような意味において、潜在的凶器としての後者の道である。

日常生活は、本来それ自体が排他的な構造を持っていることは、私自身もさまざまな機会に論じてきた。文化記号論の教えるところでは、ある一つの文化の内側に住む人間は「非文化」(外)を排除することによって、自分の住む「文化」(内)の安定が保証されると感じる。しかし真にソフィスティケートされた文化とは、「非文化」「影」「闇」「外」「他者」「死」とのあいだに、ひそかにさまざまな対話の機会を仕掛けとして残している。このことと、「文化」が排除の原則によって成り立っていることとは、決して両立しないわけではない。具体的に言えば、かつては「都市」とか「村」の小宇宙は、そういった対話を可能にする薄暗がりにも満ち満ちていた。家ですらそういう可能性を豊かに孕んでいた。劇場とか祝祭、サーカスもそのような仕掛けのもっとも精巧な表現である仲介空間であった。

【出典】山口昌男 「ヴァルネラビリティについて—潜在的凶器としての「日常生活」—」(1980年)『文化の詩学 I』岩波書店、2002年、250-254頁

問1 著者は「日常生活の問題」をどのように論じているか1000字以内で解説しなさい。

問2 著者が主張する「日常生活の問題」や「文化の仕掛け」について、今日具体例を挙げて1500字以内で自由に論述しなさい。

Discussion Exam (English)

Economic crisis, environmental catastrophe, the collapse of civilization – apocalyptic and post-apocalyptic narratives express a “bold desire to imagine a totally different world by questioning the current order of things” (Moon 2014, iii). These stories are often allegories that reveal the nature of human experience in contemporary culture. Alexander Galloway argues that videogames have transformed the allegory by way of a unique form of political transparency in which players must not only work to recognize the allegorized representation of an apparatus of control but must actively and purposefully engage with that apparatus. He argues that “to *interpret* a game means to interpret its algorithm” (Galloway 2006, 91, original emphasis). Rather than obfuscating their structures of organization behind allegorical metaphors and symbols, videogames wear those structures on their sleeves: they “deliver to the player the power relationships of informatic media firsthand” (Galloway 2006, 92). Galloway’s (2006, 91) term for this, “algorithm,” highlights the role that both allegory and algorithms play in the making of meaning in videogames as players enact the metaphors that reproduce the various structures of organization and regulation of our contemporary political situation. This potential for reflective, creative action is why videogames are a useful tool for exploring and exposing the various structures of informatic control in our globally-networked world.

In this article, I examine Kojima Production’s *Death Stranding* (2019) through the lens of Galloway’s algorithm to reveal how the game’s systems replicate the real world systems of precarization and the emerging class of workers it has produced: the precariat. First, I provide a summary of work on precarious labor and the precariat to make the argument that matters of American capitalism are fundamentally also matters of American democracy. Next, I investigate the evocation of Johan Huizinga’s concept of the *homo ludens* throughout the game to present *Death Stranding* as a ritualization of life in the *gig economy* in which labor dimensions are characterized by temporary and variable employment. Through this analysis, I argue that the precariat and *homo ludens* share a status of liminality that carries with it the potential for revolutionary, democratic action. The article concludes with an appeal to embrace the *homo ludens* through aggressively creative responses to the structures of power that move us ever closer to precarity.” (pp. 290-292)

【出典】House, Ryan. “Likers Get Liked. Platform Capitalism and the Precariat in *Death Stranding*.” *Gamevironments* 13 (December 21, 2020): 290–316. <https://doi.org/10.26092/elib/408>

Questions:

1. What is the difference between allegory and algorithm, according to the author?
2. What do the precariat and *homo ludens* have in common, according to the author?
3. Please give one example of how we encounter the structures of informatic control or precarity in our daily lives.