

次の文章を読んで後の設問に答えよ。

進歩主義の態度には遊びの要素が少ない。遊びとは、厳格なルールに従い、非日常的な形で、緊張とそれからの解放とを味わうことである。遊びの反対を真面目とよぶなら、「今日まで、ある世紀が自己自身を、また存在のすべてを、ものものしい真面目さで受けとったことがあったとすれば、それはこの十九世紀にほかならなかった」（ホイジンガ）のである。そして進歩がその世紀の主題であり、経済がその主役なのであった。経済における進歩が経国済民の中心であるとする真面目すぎるイデオロギーは、今世紀をも強く呪縛しつづけている。

その結果はといえば、「人々は、世界を彼ら自身の日常平俗の型にはめこんで聖化するという運命をおびた存在になってしまい、また事実、そんなことをするのにふさわしい存在になってしまった」（同）ということである。スコレー（余暇、学校）あるいはルードウズ（遊び、学校）の人であるはずの知識人も日常の聖化という仕事に、つまり進歩主義にたいする弁護論に真面目に励んでいる。言論はかつては真剣な遊びであり、非日常性の領域において演じられる厳格な競技であった。それが今ではヒダイした日常性の領域にますます組み込まれていつている。

遊びが徳であるのか悪徳であるのか、真面目であることが善なのか悪なのか、それについてはここでは議論しない。ある人は遊びを人間に本来的な狂気の沙汰とみるかもしれないし、他の人はそれを麗しい人間性のハツロといふかもしれない。いずれにせよ、言論の質が保たれるべきだとするなら、非日常において遊ぶという精神が必要である。そして遊びの善悪について考えることも高度な遊びなのであろう。十九世紀のブルジョワにはそうした精神が希薄であった。その意味で、経済学はブルジョワ精神の表象であった。また、ブルジョワ精神が大衆にカクサンしたのが二十世紀であり、その成果が高度産業社会ということなのである。

よく知られているように、ローマ人は“パンとサーカス”の両方を必要とした。ここでのつながりであれば、パンは日常的の真面目な仕事にかかわり、サーカスは非日常的の真剣な遊びにつらなる。パンなしにサーカスを享受することはできないし、サーカスなしにパンの製造に精出すこともできない。これが人間の是非もない条件のように見える。だが、パンとサーカスという対比は両断論理にすぎない。両者のあいだの相互浸透が見過しにされている。現在において日常的なものは、過去において非日常的であったもの*の*いわば沈殿物である。たとえば、飛行機は翼ある蛇という空想の産物であり、スカイ・スクレイパーはタワー・オブ・バベルという野望の産物だということである。逆に、現在において非日常的なものも、そこに何ほどかの秩序があるからには、過去の日常性をひきずっている。あれこれの芸能が退屈な余暇消費の手段と化しているのがその分かりやすい例である。

現下の大衆化状況というのは、あっさりいえば、真面目な日常の仕事がなしくずしに爛惰らんだな遊びに傾き、真剣な非日常の遊びがじよじよに風俗的な仕事に近づいて

いるという、パンとサーカスの融解現象のことだと思われる。このような現象はいつの世にあっても避けることのできないものあるうが、その規模の大きさにおいて、しかもそれが進歩とみなされているという点において、今世紀は高度大衆社会とよばれるべき独特の性格をもっているのである。

社会科学の主要な役割は、この融解の様相を解き明かすところにあると私は思う。自然科学的の知が、技術学に結実することをつうじて、真面目な仕事(パン)に寄与しようとするのにたいし、そして文芸・人文的の知が修辞や物語をクシすることによつて、真剣な遊び(サーカス)に貢献しようとするのにたいし、社会科学の知は両者を架橋しようとする。つまりそれは、技術と芸術という二種のアートを媒介する知の様式である。この媒介がうまくゆかないと、技術と芸術もそれら自身の径路をひた走つて、いずれ、自動症に墮するほかない。

とうぜん予想されるように、媒介者としての社会科学は二面的な表現法を採る。文芸・人文知にたいしてはミュートス(物語性)の肢を、自然科学知にたいしてはロゴス(論理性)の肢をのばしてそれぞれ理解しようとする。しかしこれは社会科学の第一次の作業にすぎない。先にのべた融解現象のせいで、自然科学知のなかにはずでに、ミュートスがふくまれている。たとえば、技術的知識の体系は技術信仰という現代の神話によつて支えられている。同じように、文芸・人文知にもロゴスがふくまれている。たとえば、芸術的表現の世界も市場的計算という現代の論理のうえになりたっている。社会科学の第二次の作業は、そしてこれがより重要なのだが、ロゴスとみえてくるものの根底にミュートスを探り、そしてミュートスとみえてくるものの背後にロゴスを発見することといえよう。

このミュートスとロゴス、つまり物語と論理の相互乗入れこそオルテガのいう物語的理性ということなのである。社会科学は科学的理性に依存するでもないし文学的感性に頼るでもない。むしろ両者の絶妙な混合あるいは化合をめさして、自分に独自の文体を練るのである。それが緊張をはらんだ作業でないはずはない。社会科学がはたしてサイエンスになりえるのか、それともエッセイにすぎないのか、などという二者択一の議論は、ウこの緊張に堪えられないことの証左であろう。

設問

(1) 「非日常性において遊ぶ」という精神が必要である(傍線部ア)とあるが、「非日常性において遊ぶ」という精神」とは、どのようなことをいうのか、説明せよ。

[17.8cm×2行]

(2) 「両者のあいだの相互浸透」(傍線部イ)とはどういうことか、説明せよ。

[17.8cm×2行]

(3) 「この緊張に堪えられないことの証左であろう」(傍線部ウ)とあるが、どのような理由によつてそのように言えるのか、説明せよ。[17.8cm×3行]

(4) 傍線部a・b・c・dのカタカナに相当する漢字を楷書で記せ。(略)

