

2014 年度 立命館大学大学院
先端総合学術研究科（一貫制博士課程）

一般入学試験問題

論文

入試方式	領域	試験時間	解答方法
一般入学試験	表象	90 分	問題 1（選択問題 A or B）、問題 2 を解答

（途中退室はできません）

【解答にあたっての注意】

1. 解答は設問ごとに指定の解答用紙を使用すること。
2. 配布されたすべての答案用紙に受験番号・氏名を記入すること。
3. 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。

*この問題冊子は、試験終了後に回収します。

2013年9月8日(日)実施

2014年度 立命館大学大学院 先端総合学術研究科 9月一般入学試験
(表象領域)

問題1は選択問題であるが、問題2は全員が解答すること。

問題2は全10題のうち4題を自由に選択して解答すること。

解答する際の文字数は特に指定しないが、解答用紙の表面に問題1の解答が、裏面に問題2の解答が収まるようにしなさい。

問題1 次の選択問題A・Bから、いずれかを選択して解答せよ。

選択問題A 次の文章を読んで、設問(a)～(d)に答えなさい。

検索エンジンは、インターネット上に置かれた膨大な情報群から、特定のキーワードにかかわるものを自動的に拾ってきて表示します。検索キーワードを複数入れれば、そこから更に絞り込むこともできるし、閲覧数や頻度が上位のものから表示してくれる。だから普通、何か調べものをする場合には、せいぜいが上から数件とか、多くても十数件くらいの参照ページをチェックすれば事足ります。

けれども検索結果には、それ以後も延々とページが続いている。ある数を超えた検索結果をすべてチェックすることは、事実上、不可能だと言えるし、何より時間の無駄です。しかしそれでもネット上に、その事象にかかわる情報が、少なくともそれだけの量は有るといふ事実だけは間違いない。そうすると、ふと段々と心配になってくるのです。(……)

もちろん、このような心配は、検索機能を上手に駆使することで、かなりの程度、回避することができますし、誰もがいつでもこんな心配に陥るわけではない。しかし、ここで言いたいことは、ネット検索は、ある情報のエッセンスをコンパクトに得るためのツールであるとともに、その情報の総体の膨大さと遍在ぶりをも同時に表示してしまうということです。

(出典：佐々木敦『未知との遭遇——無限のセカイと有限のワタシ』、筑摩書房、24-25頁、2011年、一部を省略)

- (a) 問題文では、下線部の直後に続く部分を省略してある。そこに書いてあるだろうことを推測し、筆者の言う「心配」とはどのような心配であるのかを簡潔に説明しなさい。
- (b) 筆者は、インターネット以前の状況を念頭に置きながら、インターネット時代の説明をしている。以上の文中では説明されていないが、筆者は、情報収集ということに関してインターネット以前はどうであったと考えているのだろうか、推測して説明しなさい。
- (c) 問題文を参考にして、あなたの研究の遂行に検索エンジンを活用することの利点/欠点について、具体的に説明しなさい(あるいは、そもそも検索エンジンを使用するべきでないという意見でもよい、その場合は理由を説明しなさい)。
- (d) 問題文を参考にして、「文化と情報」はどのように関係してきたのか、そして今後はどうなっていくのか、自身の見解を述べなさい。

選択問題 B 次の文章を読んで設問 (a) ～ (d) に答えなさい。

この問題は著作権の関係上、掲載することができません。

(出典：ジャン・ボードリヤール『消費社会の神話と構造』今村仁司・塚原史訳、紀伊國屋書店、19-20 頁、1995 年、一部を省略)

- (a) 下線部で言われる、商業センター等が「あらゆる現実生活、あらゆる客観的^レ社会生活の昇華物^ト」であるというのはどういう意味か、簡潔に説明しなさい。
- (b) 筆者はここで消費社会について論じるにあたり、消費社会以前の状況を念頭に置いている。それは、どのような状況であったと推測されるか、説明しなさい。
- (c) 引用元である『消費社会の神話と構造』は 1970 年にフランスで出版された本である。この事実をふまえ、(i) 問題文で言われていることは、現代の日本社会にも当てはまるかどうかを論じた上で、(ii) 現代日本において消費の状況はどのようなものであるとあなたは把握しているか、具体的な事例を挙げながら論じなさい。
- (d) 現代において消費社会に「抵抗」する文化のあり方はどのように考えられるか、「抵抗」するべきなのかしなくてよいのか、といったふうに、「消費社会とそれに抵抗する文化」について、自身の見解を述べなさい。

問題 2 次の語句について説明しなさい。全 10 題のうち 4 題を自由に選択して答えること。文字数は特に制限しないが、それぞれについて必要十分な記述を行うこと。ただし 4 題分の解答が解答用紙の裏面に収まらなくてはならない。

- (a) イデオロギー
- (b) シニフィアン/シニフィエ
- (c) ジェンダー論における構築主義
- (d) キャラクター (アニメやゲーム等における)
- (e) ナルシシズム
- (f) 感情労働
- (g) ソーシャルゲーム
- (h) かわいい
- (i) ノンバーバル (=非言語) コミュニケーション
- (j) 無意識