

2017 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、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。

2017 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 次の文章を読んで、設問 (1) ～ (3) に答えなさい。文字数はとくに指定しないが、問題 1 の解答は解答用紙の表面に収めること。

コンピュータ・スクリーンを、スクリーンの背後やその向こうにある視覚世界（文書、画像、デジタル映像、音響など、コンピュータが作る情報世界）へと開かれた窓と考えよう。文書や映像に集中しているとき、ユーザーはインターフェイス（メニュー、アイコン、カーソル）を意識しない。インターフェイスは透明となる。ヒューマン・コンピュータ・インタラクティブの専門家や一部のデザイナーたちは、情報世界の透明な窓となることがインターフェイス・デザインの唯一の目標だと考えている。

だが時として、ユーザーがインターフェイス自体を見つめるべきときもある。例えばアイコンをクリックするとかメニューを選ぶとか、インターフェイスを機能させるときである。そうしたときには、インターフェイスは窓ではなく鏡となり、ユーザーや、ユーザーとコンピュータの関係を映し出すのだ。要するに、インターフェイスは「私はアプリケーションで、あなたはそのユーザー」と言っているわけだ。インターフェイスは、完全に透明にはならないし、また、そうすべきでもない。時にインターフェイスは壊れるので、ユーザーは問題を診断しなくてはならないからだ。インターフェイスがうまく機能しているときでも、完全に飲みこまれてはいけぬ。インターフェイスを通してばかり見ていると、インターフェイスがいかにわれわれの経験を形作っているのか、評価できない。デジタル世界を提示する幻想を楽しむのはよいが、インターフェイスが技術の産物であるというところに立ち戻れないと、新しいデジタル・メディアの与えてくれる経験の半分を見失うことになるだろう。

同じことは他のメディアについてもあてはまる。例えば映画を見ると、物語に完全に没入して、映画を見ているということさえも忘れてしまうことがある。そのとき、その映画というインターフェイスは透明になっている。しかし時には、映画がいかにして作られたかというところに立ち戻って評価したい。こうした意識は、単に少数の学者にとってだけでなく、広く映画経験を豊かにする。多くの映画ファンが熱心に映画の作られ方を学ぼうとしているし、またそれは可能である。

（中略）映画やテレビ、音楽の制作過程への関心が近年一般に高まっており、われわれはこうしたメディア形態を窓としてだけでなく鏡としても楽しんでいる。同じことは、メディアとなったコンピュータについても言える。あらゆるデジタル・デザインは、窓としても鏡としても機能する。

（出典：ジェイ・デイヴィッド・ボルター＋ダイアン・グロマラ『メディアは透明になるべきか』田畑暁生訳、NTT 出版、2007 年、39-41 頁、一部を省略）

（出典：Bolter, Jay David, and Diane Gromala., Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency, pp. 26-27, © 2003 Massachusetts Institute of Technology, by permission of The MIT Press.）

(1) 下線部で著者が想定している映画の「評価」の仕方とはどのようなものか。またそうした評価が「広く映画経験を豊かにする」と考えられるのはどのような理由からか。それぞれ説明せよ。

(2) インターフェイスの「窓」としての機能と「鏡」としての機能は、それぞれどのようなものか。文章中の語句や事例を用いて説明せよ。

(3) ある一つのメディアやインターフェイスを例にとりあげ、それがもつ「窓」としての機能と「鏡」としての機能の両面を説明せよ。ただし文章中の事例と重複してはならない。

問題2 次の語句について必要十分に説明しなさい。全8題のうち4題を自由に選択して答えること。文字数はとくに指定しないが、問題2の解答は解答用紙の裏面に収めること。

- (a) データベース型消費（データベース消費）
- (b) ゲーミフィケーション
- (c) ポストモダニズム
- (d) フロー経験
- (e) ビジュアル・シンキング
- (f) ヴァーチャル・リアリティ
- (g) 創られた伝統
- (h) シニフィアン／シニフィエ