

立命館大学大学院
2025度実施 入学試験

修士課程

デザイン・アート学研究科
デザイン・アート学専攻

入試方式	専修	実施月	論述試験	
			ページ	備考
一般入学試験	1年制: 新領域デザインストラテジー/新 領域アートディレクション	11月	P.1~	
		1月	P.7~	
	2年制:—	11月	P.1~	
		1月	P.7~	

【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

(第1時限：90分)

(2025年11月実施)

2026年度

デザイン・アート学研究科 修士課程

入学試験問題 (全7ページ、表紙含む)

問題冊子1冊、解答用紙1枚、メモ用紙2枚

注意事項

1. 指定された方法に従って解答してください。
2. 試験開始後、問題冊子、解答用紙に受験番号と氏名を記入してください。
3. 問題冊子、解答用紙は回収します。メモ用紙は持ち帰ってください。
4. 2テーマ以上解答した場合は、採点対象としません。

受験番号	氏名

以下の3つのテーマから1つ選択し、解答用紙に選択したテーマを記載したうえで、各問いに答えなさい。

テーマ1. 「メタバースと創造的デザイン」

参考文献：『メタバース進化論——仮想現実の荒野に芽吹く「解放」と「創造」の新世界』
バーチャル美少女ねむ (著)、技術評論社、2022年

【論述課題】

近年、メタバース（仮想世界）はエンターテインメント領域を超え、教育、医療、産業、そして芸術・デザインの分野にまで広がりを見せています。

『メタバース進化論——仮想現実の荒野に芽吹く「解放」と「創造」の新世界』では、メタバースが単なる技術トレンドではなく、人々の自己表現や社会構造に大きな変化をもたらす可能性を持つことが論じられています。

メタバースは、「誰もが創作者になれる場」であり、アバターを通じた新しい自己表現や、国境・身体・現実世界の制約を超えたコミュニケーションを実現します。

一方で、技術的な課題（通信遅延、UI/UX、セキュリティなど）や、社会的課題（倫理、ジェンダー、経済格差、依存など）も存在し、メタバースの発展には慎重な設計が求められます。

『メタバース進化論』を参考に、メタバースがデザイン・アートにもたらす影響について、あなた自身の考えを論じなさい。

その際、以下の観点を含めること。

- ・メタバースが創作活動やデザイン・アート表現にどのような新しい可能性をもたらすか
- ・メタバースを支えるプログラミング、インタラクション設計、UI/UXなどの技術的課題とその解決の方向性
- ・あなたが大学院で取り組みたい研究・実践テーマとの関連

テーマ2. 「デザインを通してパブリックに関与する作戦」

参考文献：『行政×デザイン 実践ガイド 官民連携に向けた協働のデザイン入門』
中山郁英 (著)、BNN、2024年

【論述課題】

デザインの対象領域が拡がり、公共政策の立案にもデザインの方法論が適用されるようになっていきます (p.21)。そして伝統的行政に対する新たなかたちとして示されるガバナンス論では、市民の役割は、公共サービスを共に作っていく共同生産者と位置づけられることが解説されています (p.62)。

あなたも住民として公共政策の共同生産者となりえます。仮に自分の住む自治体から地域課題に対するデザインのワークショップの企画を依頼されたならば、決して他人事ではいられないでしょう。しかしながら「デザイン」という言葉には先入観がつきまとうため、あえて別の言葉に置き換えた方が真意が伝わりやすい場合もあります (p.166, 202)。

そこで、あなたの住む自治体において「通常はデザインとはみなされないが、そこには確かにデザインの重要なエッセンスが埋め込まれている」とあなたが考えるもの／ことを取り上げ、それをもとに公共への関与をつくりだすワークショップを構想したうえで他者に伝わる企画案として提示しなさい。またその活動を起点として、どのような意味や解釈を広げ得るかを論じなさい。

テーマ3. 「現代における美術の問題とあなた自身の関わり方」

参考文献：『大学4年間の西洋美術史が10時間でざっと学べる』

池上英洋（著）、KADOKAWA、2020年

【論述課題】

大問1 参考文献を読んで以下の問いに答えなさい。

小問1) p.162 に記述されている2つの問題の具体例をそれぞれ図解しなさい。図解には説明文を添えても構いません。

小問2) p.162 に記述されている2つの問題にそれぞれ同意するかしないかを示し、それぞれどのように判断した理由を自分の経験に基づいた根拠を元に述べなさい。

小問3) pp.222-223 をよく読み、「社会での役立ち方」についてあなたの考えを述べなさい。

『大学4年間の西洋美術史が10時間でざっと学べる』(抜粋)

10 hours
Art history Studies
5
美術の歩み

▶ 25

フロイトの精神分析 理論に影響を受けた 「シュルレアリスム」

「無意識の力」に新たな芸術の可能性を見る

ダダイズムの理論的支柱の1人であったフランスの詩人**アンドレ・ブルトン**は、**トリスタン・ツアラ**との対立を契機にダダイズムから離れ、1924年に『**シュルレアリスム宣言**』を発表します。ブルトンの提唱した「**シュルレアリスム**」という新しい芸術は、フロイトの精神分析理論に影響を受けており、**意識下・認識下では予測のつかない無意識の力に、新たな芸術創造の可能性を見る**というものです。

このブルトンの主張は各国に多くの賛同者を得て、絵画のみならず文学や音楽などあらゆる芸術分野に広がっていきました。『**シュルレアリスム宣言**』が発表された同年末には、雑誌『**シュルレアリスム革命**』が刊行され、**エルンスト**や**デ・キリコ**、**ピカソ**らの作品が掲載されます。キュビズムを創始したピカソは、後年、シュルレアリスムに関心を移していました。また、キリコ作品に感動した**マグリット**もシュルレアリスムに深く関わっていきます。

さて、シュルレアリスム以降の現代美術については、あまりに多様な傾向が生まれ、それぞれが細分化されているため、一口に説明することはできません。

ただ、そんな現代美術が共通して抱えている問題が2つあります。1つはインターネットの登場により、誰もが自由に作品を発表できるようになったことでプロとアマの境目があいまいになったこと。もう1つは、識字率の低い時代に絵画が担っていたメディアとしての役割がほぼ消滅したことです。そのため現代において美術は、趣味的な表現の場や自己表現としての側面が強くなっています。

おわりに

私が美術史という学問に出会ったのは、中学三年生の時のことです。それまで、漠然と本を書く作家になりたい、それもその頃好きだった澁澤龍彦のような、何か専門分野がある書き手になれないものかと夢想していました。そのためには、大好きだった歴史と美術のどちらか**いっぽう**に絞らないといけないのかな、とぼんやり考え始めていたときに、高階秀爾たかしなしゅうじという人が書いた『名画を見る眼』（岩波新書）に出会い、美術史という学問があることを知ったのです。これなら、歴史と美術のどちらも捨てずにいられる！ 結局そのまま、今に至るまで美術史を生業なりわいとしています。

勤務している美大には、毎年たくさんの学生が入ってきます。彼らは美術という好きなものがひとつは見つかっており、将来的にはその世界で生きたいという願望を持っているので、大学生になったはいいが、やりたいことが何も見つかっておらず、苦惱しがちな多くの一般大学生よりも迷いが少なく幸せそうに見えます。しかし、そのかわりに彼らの多くがぶつかる悩みが、美術のような道を選んで、はたして社会の役に立つのだろうかという迷いです。とくに、現在世界が直面しているような病禍のなかでは、そうした考えを抱くのは当然のことと思います。病で苦しんでいる人を治療するような、あるいは食べ物や日用品を生産したり届けたりするような、物理的に明瞭に役に立っている分野に比べると、美術はいかにも趣味的な楽しさばかりを追っているように見えますから。

しかし、社会での役立ち方には、さまざまな方法があります。描かれた絵を見て強く心を動かされる、あるいは小説を読んで想像力を刺激される、映画を観て別の人生を疑似体験する——。こうしたことをうながす芸術はすべて精神的に人々の役に立っているといえますし、

そもそも、私たちが手にする、あるいは目にするあらゆる商品がデザインされたものなので、デザインのない生活などあり得ないといえます。

さらにいえば、物理的に役に立たないことをする生物は人間だけです（もちろん犬なども遊んでいると楽しそうではありますが）。他の動物も食べる、眠る、子孫を得るなど、本能的に必要な行動はしますが、そのために不要な行動は限られます。ということは、芸術こそ、人間と他の動物をわかつ行為であると極論することもできるのです。だから、自信を持ってこの世界で生きていこうとしてください、と悩める美大生には話すようにしています。

美術史が何のためにあるのか、何の役に立つのか、そして具体的に何を学ぶのかは、すでに本書を通じて読者の皆さんにもご理解いただけたと思います。願わくば本書が、一歩進んで皆さんの今後の美術鑑賞や、それを通じた異文化理解をより豊かなものとする一助となれば幸いです。

ただ、本書でお伝えできた部分は、美術史という学問のほんのさわりに過ぎません。なにしろ人類が創り出してきた文化的所産すべてを対象とする学問ですから、この先にははるかに広大で深い世界が待っています。幸い、美術史においては比較的容易に入手できる良書が数多く出版されているので、本書をきっかけに、その先の世界へと進んでいかれることを願っています。

池上英洋

(第1時限：90分)

(2026年1月実施)

2026年度

デザイン・アート学研究科 修士課程

入学試験問題 (全7ページ、表紙含む)

問題冊子1冊、解答用紙1枚、メモ用紙2枚

注意事項

1. 指定された方法に従って解答してください。
2. 試験開始後、問題冊子、解答用紙に受験番号と氏名を記入してください。
3. 問題冊子、解答用紙は回収します。メモ用紙は持ち帰ってください。
4. 2テーマ以上解答した場合は、採点対象としません。

受験番号	氏名

以下の3つのテーマから1つ選択し、解答用紙に選択したテーマを記載したうえで、各問いに答えなさい。論述する際には、必要に応じて図表を用い、その内容を文章で説明しながら論述することを推奨します。

テーマ1. 「石膏デッサンとあなたの立場」

参考文献：荒木慎也（著）2018/2/1 『石膏デッサンの100年』

アートダイバー ISBN-13：978-4908122088

【論述課題】

大問) 参考文献を読んで以下の問いに答えなさい。

小問1) 新古典主義様式である身体を図解しなさい。その際、説明文を加えても構いません。

小問2) 描写の能力を測るために石膏デッサンよりもよい評価方法を提案しなさい。そして、自身はその評価方法で評価されるとしたら、10点満点中何点になるかを、自身の体験に基づいた根拠によって理由を述べなさい。

小問3) 参考文献の「あとがき」を読んで、大学院で自分の研究をやり遂げる際に、大切なことをいくつか挙げてその理由を述べなさい。

テーマ2. 「自分自身を起点に社会を変革するための作戦」

参考文献：一般社団法人 公共とデザイン（著） 2023/10/25 『クリエイティブ・デモクラシー』

ビー・エヌ・エヌ ISBN-13：978-4802512541

【論述課題】

大問) 参考文献に関する以下の文を読み、以下の問いに答えなさい。

現代社会においてひとりひとりの人間は孤立しがちであり、いかにして公共性（地域、共同体、ケア、未来、コモンズ、政策）と接続しうるかは重要な問題である（P002-003 扉図）。著者らは、身近なところからソーシャルイノベーション（P071）を実現する概念として、マンズイーニの提唱する〈ライフプロジェクト〉を引用している。それは請け負った仕事ではなく、自身の内側から湧き上がって「これをやってみよう！」と好奇心や衝動をかたちにするための実践活動であり（P119）、他者とともに既存のルールを疑いながら異なる可能性を投げかけることで、新たな世界を立ち上げる試みである（P120）。それはあらゆる可能性を含んだ「実現可能性の領域」のなかで、自分が活動できる「活動の領域」のなかに立ち現れるという（P132）。

あなた自身が、あなたの住む自治体において、この〈ライフプロジェクト〉を実行するとしたら、どんな活動をおこないますか。その第一歩となる構想を提示しなさい（ただし、本書4章のケーススタディで例示されているものは除く）。また、その活動を起点にして、どのような意味や解釈を広げ得るかを他者に伝わるかたちで論じなさい。

テーマ3. 「生成 AI 時代における創作主体の変容」

参考文献：徳井直生(著) 2021/1/20 『創るための AI — 機械と創造性のはてしない物語』

ビー・エヌ・エヌ ISBN-13：978-4802512008

【論述課題】

大問) 参考文献に関する以下の文を読み、以下の問いに答えなさい。

近年、深層学習にもとづく生成 AI (拡散モデル、GAN、VAE、Transformer など) は、画像・音響・映像・テキストといった複数のメディアを統合的に生成する能力を獲得し、デザイン・アート領域の創作過程を大きく変えつつある。徳井直生『創るための AI — 機械と創造性のはてしない物語』(ビー・エヌ・エヌ) では、これらの生成 AI が独自の認識形式や潜在空間の構造を通じて創作に参加し、人間の創造性と相互補完的に働く「もう一つの創造主体」として捉えられる可能性が示されている。

生成 AI は、学習データの構造、潜在空間の形成、ノイズからの再構成といった技術的プロセスによって、作品に固有の方向性や傾向をもたらす。また、人間はプロンプト設計、データの選択・編集、生成物の評価といった新しい形の創作行為を担うようになり、従来の作者性や意図の位置づけも変化している。さらに、学習データに依存する特性やアルゴリズムの透明性の問題から、著作権、バイアス、責任の所在といった倫理的・社会的課題も浮上している。

生成 AI の導入によって「創作主体」がどのように変容しているのかについて、技術的特徴、人間と AI の役割分担、そして倫理的・社会的な含意をふまえて論じなさい。また、あなた自身の専門領域(音響、映像、インタラクション、VR/AR、デジタルファブリケーションなど)に即して、この変容が将来どのような応用可能性を持つかを、これまでの学びや経験を踏まえて具体的に述べなさい。