

研究科 /Graduate School	デザイン・アート学研究科
課程 /Program	修士課程
専攻・コース等 /Major, Course	デザイン・アート学専攻
入試方式 /Admission Method	一般入学試験（1年制・2年制）
試験科目 /Exam Subject	論述試験
実施年月日（試験日） /Exam Date	2025年11月15日
解答又は解答例及び出題意図 Answer or example of answer Intent of the question （試験問題自体を公開しない場合はその理由） (Reasons for not publishing exam questions)	
<p><b>【出題意図】</b></p> <p>デザイン・アート学研究科は、アートの技術と感性を基盤に自然科学と人文・社会科学を横断した研究領域を開拓し、新たなデザイン学を追究することを目的として構想している。この本研究科の学際的な特徴を踏まえて、論述試験では異なる3つのテーマから1つ選択し、解答を求めることとした。</p> <p><b>【採点時の観点】</b></p> <p>テーマ1. 「メタバースと創造的デザイン」</p> <p>本テーマは、『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）を参考文献として、メタバースがデザイン・アートにもたらす影響について受験者自身の考えを論じるものである。採点にあたっては、まず、メタバースが創作活動や表現にもたらす新たな可能性について具体的に論じられているかを確認した。さらに、プログラミングやインタラクション設計、UI/UX など、メタバースを支える技術的課題とその発展の方向性が適切に整理されているか、そして受験者自身が大学院で取り組みたい研究・実践テーマとの関連が明確に示されているかを重視した。あわせて、文章表現の適切さ、主張の明確さ、論理展開の妥当性、大学院での学修への意欲、総合的な表現能力の5点から解答全体を評価した。</p> <p>テーマ2. 「デザインを通してパブリックに関与する作戦」</p> <p>本テーマは、『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）を参考文献として、出題した。採点時の観点は以下の通りである。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) デザインという領域からデザインを考えるのではなく、自分の生活の周囲に実践可能な題材を見出すことができているか</li> <li>2) ワークショップ企画案について、具体的かつ実現性を持たせた記述がなされているか</li> <li>3) 自分の経験との関連付けを示しているか</li> </ol>	

4) 構想した活動を起点にして、どのような意味や解釈を広げ得るかについて、他者に伝わるかたちでその活動が作用していく先について論じられているか

以上の4点から解答全体を評価した。

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」

本テーマは、西洋美術史を図解で俯瞰的に記述した参考文献『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）を参照しながら回答を求めるものであった。当該文献には、現代における美術の問題点や、美術を学ぶ学生が社会でどのように役立つかについて述べられた箇所があり、西洋美術史を踏まえたうえで自分の考えを展開することが採点の観点となった。また同文献では現代における美術の問題点は二つ述べられており、それぞれの内容を正確に把握したうえで、自分の経験に基づいた自分の考えと社会での役立ち方について述べることが求められた。その際、アドミッション・ポリシーに基づき、日本語表現の正確さ、主張の明確さ、論理構成、問題の再定義と意欲、美的感性を備えた言語または視覚による表現能力を評価した。

研究科 /Graduate School	デザイン・アート学研究科
課程 /Program	修士課程
専攻・コース等 /Major, Course	デザイン・アート学専攻
入試方式 /Admission Method	一般入学試験（1年制・2年制）
試験科目 /Exam Subject	論述試験
実施年月日（試験日） /Exam Date	2026年1月31日
解答又は解答例及び出題意図 Answer or example of answer Intent of the question （試験問題自体を公開しない場合はその理由） (Reasons for not publishing exam questions)	
<p><b>【出題意図】</b></p> <p>デザイン・アート学研究科は、アートの技術と感性を基盤に自然科学と人文・社会科学を横断した研究領域を開拓し、新たなデザイン学を追究することを目的として構想している。この本研究科の学際的な特徴を踏まえて、論述試験では異なる3つのテーマから1つ選択し、解答を求めることとした。</p> <p><b>【採点時の観点】</b></p> <p>「テーマ1 石膏デッサンとあなたの立場」</p> <p>本テーマは、『石膏デッサンの100年』（荒木慎也 著, 2018）を参考文献として、アートにおけるデッサンでの有効性の理解を測るものであった。評価に当たっては3つの小問をもとに以下の観点で総合的に評価した。小問1は新古典主義様式の身体図解によって古代ギリシャ・ローマの理想美を再現した均整の取れたプロポーションを知識として持っているかを評価した。小問2はデッサンが「観察力+構成力+表現力」を総合評価する課題であり、石膏デッサン以外でそれら进行评估する発想と客観的視点として自己評価できているかを評価した。小問3は長期的な研究では方向性を見失いやすいため、明確なテーマ設定と記録が不可欠であり、参考文献の著者の試行錯誤の経験を参考に、批判的視点を持っているかを評価した。</p> <p>「テーマ2 自分自身を起点に社会を変革するための作戦」</p> <p>本テーマは、『クリエイティブデモクラシー』（一般社団法人 公共とデザイン 著, 2023）を参考文献として、ソーシャルイノベーションを実現する概念として、受験者自身の〈ライフプロジェクト〉の構想を論じるものであった。評価にあたっては、まず、1) 請け負った仕事ではなく、自分自身だけでも始められる具体的な実践活動が描けているか、2) その活動が持つ意味や解釈について他者に伝わる説明がなされているかの2点を確認した。あわせて、アカデミックポリシーに基づき、日本語表現の適切さ、主張の明確さ、論理展開の妥当性、問題の再定義と意欲、図表を用いた視覚的表現を総合的に評価した。</p>	

### 「テーマ3 生成 AI 時代における創作主体の変容」

本テーマは、『創るための AI — 機械と創造性のはてしない物語』（徳井直生, 2021）を参考文献として、生成 AI 時代における創作主体の変容について、受験者自身の考えを論じるものであった。評価にあたっては、まず、生成 AI 時代における創作主体の変容について、具体的かつ主体的な考察がなされているかを確認した。さらに、自身の専門領域に即して、この変容が将来どのような応用可能性を持つかについて、大学院での研究を想定した主体的な議論が展開されていることを重視した。あわせて、文章表現の適切さ、主張の明確さ、論理展開の妥当性、大学院での研究への意欲、図表を用いた視覚的表現も含めた総合的な表現能力という 5 つの観点から、解答全体を評価した。