

I 期 (一般)

受験 番号		フリガナ	
		名前	

令和3年度 春入学

武蔵野大学大学院 言語文化研究科 言語文化専攻 ビジネス日本語コース 入学試験問題

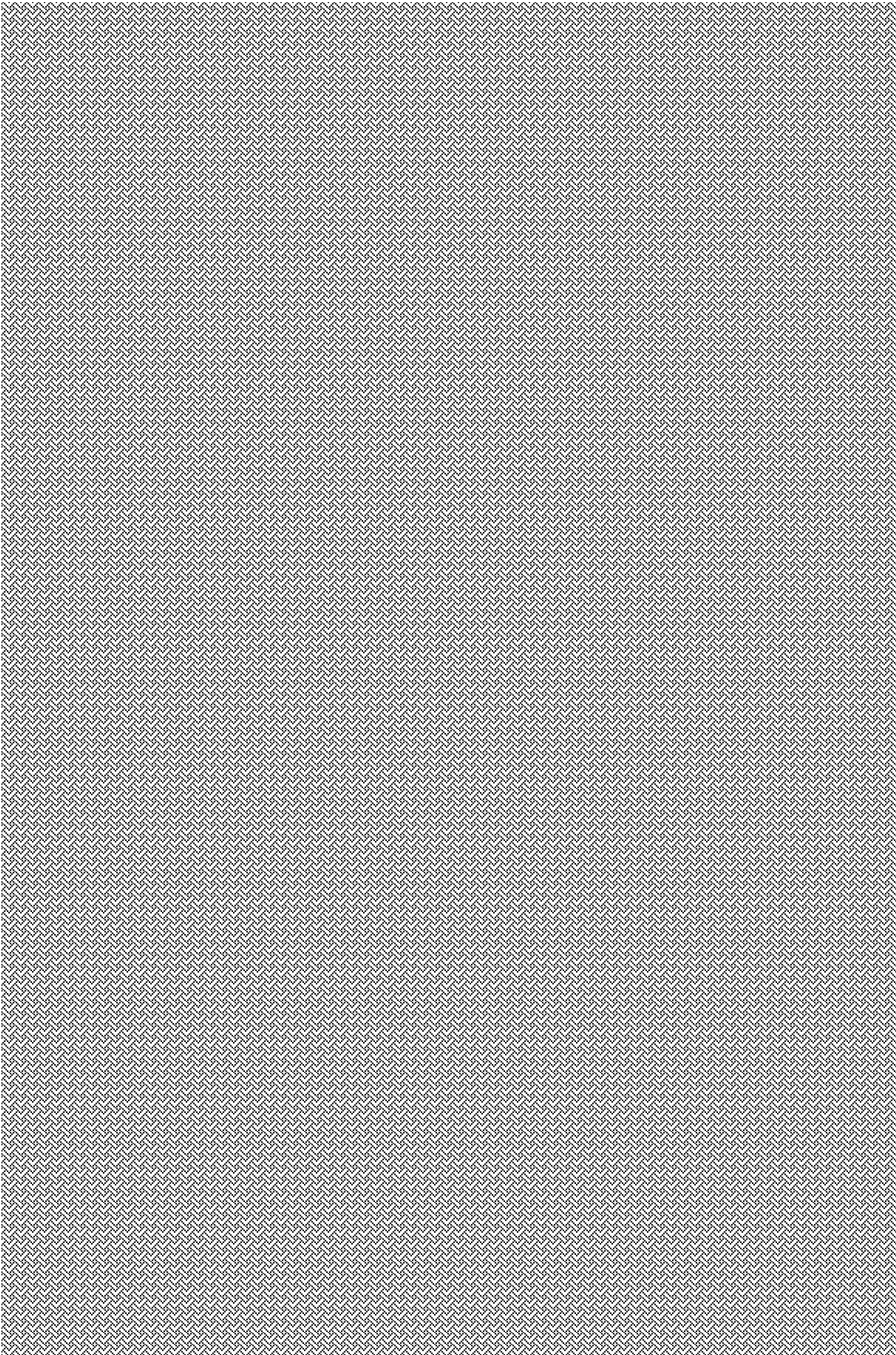
9 月 27 日 実施

<100 点 ・ 90分>

[小論文および日本語]

注 意 事 項

- 1 試験開始の合図があるまで、この問題冊子を開いてはいけません。
- 2 この問題冊子は全部で8ページ(表紙・余白含む)あります。問題 I ~ IIIの全ての問いに答えてください。
- 3 試験時間は90分です。途中退室はできません。
- 4 試験中に、問題冊子および解答用紙の印刷不鮮明や汚れなどに気がついた場合は、速やかに手を挙げて監督者に知らせてください。
- 5 解答には、鉛筆、シャープペンシル、黒または青のボールペン、万年筆を使用してください。
- 6 修正をする場合には、解答用紙を汚さないよう、消しゴム等できれいに修正してください。
- 7 解答は全て解答用紙(B4用紙3枚)に記入してください。
- 8 この問題冊子と解答用紙の両方に、受験番号、名前(フリガナも)を丁寧に書いてください。
- 9 問題冊子の余白等は、メモなどに使用してもかまいません。
- 10 試験終了後、解答用紙(答案)のみ回収します。この問題冊子は持ち帰ってください。



問題Ⅰ 次の質問に対するあなたの考えを自由に書きなさい。

(改行等含め 800 字以内)

最近の経済や産業に関するグローバルなニュースを取り上げ、どのような点になぜ関心をもったのか理由を述べてください。またそのニュースに絡めて、あなたのキャリアのために本学大学院で、何を、どう学ぼうとしているのかについて、具体的かつ詳細に述べてください。

(※ 日本語での文章の適切さや構成、内容について評価します。)

問題Ⅱ 次の状況のとき、どのような表現で何を伝えたらよいかを考え、実際のメール文を想定して書きなさい。

(字数指定なし。ただし解答欄内に収まるように。)

あなたは株式会社有明商事の営業部に勤務しています。

武蔵野商事株式会社の担当者との新商品の打合せを次週木曜日に予定していましたが、海外工場からの試作品の到着が遅れているために次週は難しいことがわかりました。そこで、先方の担当者の高田さんに打合せ日変更のメールを送りたいと思います。理由や代案等も示しながら、適切なビジネスメールの文面を作成してください。

なお、メール文に必要な他の情報(変更の理由等)は、適宜想定して加筆してください。

問題Ⅲ 次の文章を読み、後の問いに答えなさい。解答はすべて解答用紙に書きなさい。

ポピュラーカルチャーにおけるコンテンツを提供する文化産業が、これまで注目してきたのは、<空間>の移動ではなく、①<時間>の消費であった。文化産業はでき得る限り魅惑的なコンテンツを生み出すことで、そのコンテンツ自体を商品として購入するだけでなく、スポンサーが提供する商品を購入するよう、人びとを誘惑してきた。

ゲーム、映画、アニメ、マンガ、音楽、これらの文化的なアイテムは、できる限り長い時間、人びとがこれらに接し、そのメッセージに意識を傾けることができるよう腐心してきた。文化産業のもとで、人びとはメディア・コンテンツに多くの時間を奪われ、メディアやその背後にある産業群が要請する欲望をもつように促されてきたのだと、石田英敬は指摘する。このことをふまえ、ベルナル・スティグレルは「②象徴的貧困」という用語を用い、「文化産業が生み出す大量の画一化した情報やイメージに包囲されてしまった人間が、貧しい判断力や想像力しか手にできなくなること」の危険性を述べていたのである。

しかしながら現在、文化産業は、社会がグローバル化するとともに、ますます大きな力を持つようになり、<時間>だけではなく、<空間>にも着目し欲望を創出しようとし始めている。これについては、「Pokémon GO」というゲームを事例に考えてみると分かりやすいだろう。このゲームは、GPS 機能を活用し、いろいろな場所に隠れているポケモン・キャラクターを見つけ、モンスターボールというアイテムを使ってポケモンを捕まえるというものであり、グーグルの社内 [③] としてスタートしたナイアンティック社が、日本発の多国籍企業である任天堂などと協力して開発・運営しているスマートフォン向けゲーム・アプリの名称である。

「Pokémon GO」では、AR（拡張現実）技術を用い、ポピュラーカルチャーの一形態であるゲームが現実の空間と入り混じるようになっている。ポケモンを捕まえるときに、スマートフォンにはその場所のリアルな風景が映し出されるのだが、それに重なり合うようにポケモンが出てくる。このゲームをするには、人びとはポケモンが隠れている場所にまで「移動」しなくてははいけないのである。

そのため最近では、「Pokémon GO」を活用して、その場所に来てもらい、④観光地の活性化をはかろうとする事例も増え始めている。例えば、東日本大震災や熊本地震で被災した地域ではナイアンティック社と共同で、「Pokémon GO」を用いて被災地の観光振興を行うと発表したし、鳥取県もあちらこちらの場所で「ポケストップ」（近くに行くとゲームの経験値などをあげることができるよう設置された場所）をつくるなどして観光に活用しようとした。またレアなポケモンが出現したり、いつもよりも強力な敵と戦えるレイドバトル（複数人で敵に挑むゲームバトル）が発生したりと、さまざまなイベント企画も行われ、少なからぬ人びとが会場へと移動している。

だが、ゲームをする人がその場所に移動するのは、ポケモンやゲームのアイテムが手に入りやすいからである。彼らがその場所に移動するのは、自分たちが行きたいと望んでのことではなく、たまたまゲームでポイントが稼げるからなのだ。「Pokémon GO」において自分たちがどの場所に移動するのか—それを決めるのは自分たち自身ではなくゲームであるのだとすれば、自分たちが望んでいきたいと思う「主体的な空間」が失われていると言うことができよう。ゲームをする人びとは、「主体的に空間を移動する」のではなく、ゲームのプログラミングによって「空間へと駆り出されている」のだ。

このように考えるならば、現代の文化産業は、観光産業と重なり合い相互に接続しながら、<空間>と絡めながら、<時間>を篡奪し、そのことによって同時に、<時間>と絡めながら<空間>

を篡奪することがさまざまな場面で展開されるようになってきているのである。私たちは、文化産業と観光産業の共犯関係のもとで〈時間〉と〈空間〉を生きる欲望をもつように [⑤] のである。「Pokémon GO」のプログラムをインストールすることで、実は、他ならぬ〈時間〉＝〈空間〉に対する自分たち自身の欲望がインストールされ、ゲームが呈示する場所へと移動し、少なからぬ時間をゲームで費やしたいと思いはじめるのである。

ただし、ここで注意したいのは、⑥それは決して強制されたものではないということだ。何らかの「大きな力（権力）＝ビッグブラザー」なるものが存在し、その力（権力）によって、私たちはゲームをするように強いられているわけでは決してないのである。私たちはすすんでゲームを行っている。ゲームをすることが心から楽しいと感じるがゆえに、私たちは自発的にゲームを行うのである。ゲームのプログラミングのなかで、自分たちの〈時間〉と〈空間〉を生きる欲望をもつのは強制されたことではなく、あくまで自発的なことなのだ。とはいえ、それは決して主体的なことではない。「Pokémon GO」では、私たちは「主体的な時間」「主体的な空間」を生きているのではない。私たちはゲームによって〈時間〉を篡奪され、〈空間〉へと駆り出されているのだ—ただし、すすんで自発的に。〈以下略〉

（遠藤英樹ら編著，寺岡伸吾ら著『現代観光学 ツーリズムから「いま」がみえる』新曜社による）

問1 ①「〈時間〉の消費」とは、ここではどういうことか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 ゲームや映画，アニメ，マンガ，音楽などの文化的なアイテムは，その制作にも莫大な時間がかかるということ
- 2 これまで文化産業が生み出してきたコンテンツは，人びとがより長い時間それらに接することを求めてきたということ
- 3 文化産業はこれまで数多くのコンテンツを生み出してきたが，それが人びとに受け入れられるには時間を要したということ
- 4 文化的なアイテムは，長い時間人びとと接することで，それ自体が時間と共に大きく変化してきているということ

問2 ②「象徴的貧困」が危険性をもつのはなぜか，最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 メディア・コンテンツの影響を受けた人間は，結果として判断力や想像力においてその自由度が奪われてしまっているから
- 2 メディア・コンテンツに心を奪われた人間には，まともに働いて生活しようとする意識自体が欠落してしまうから
- 3 文化産業によって生まれた格差は一定数の貧困層を生み出し，その貧困層が逆に文化産業の象徴となっているから
- 4 情報やイメージに包囲されてしまった人間は，従来の貧困とは異なる新たな困窮者を生み出しているから

問3 [③]に入ることばとして、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 カルチャー 2 ベンチャー 3 ランチャー 4 キャプチャー

問4 ④「観光地の活性化をはかろうとする事例も増え始めている」のはなぜか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 広い世代に人気のある「Pokémon GO」を観光に取り込むことで、観光地の魅力がさらに上がると考えたから
- 2 「Pokémon GO」の中には有名な観光地がそのまま出現するため、バーチャルでも観光を楽しむことができるから
- 3 レアなポケモンを捕まえることができる場所が観光地であれば、「Pokémon GO」の熱心なユーザーたちを誘導できるから
- 4 多くの人々が「Pokémon GO」を通じて観光地を知ることによって、その人たちの口コミによる活性化が期待できるから

問5 [⑤]に入ることばとして、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 脅かされる 2 囃される 3 癒やされる 4 促される

問6 ⑥「それは決して強制されたものではない」というのはどういうことか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 楽しいゲームを友人と一緒にする場合、友人に強制してまで行うべきものではないということ
- 2 ゲームを制作する側は、やらされている感が出ないように強制的な文言を用いないということ
- 3 私たちがゲームをするのは楽しいからであって、しなければならないからではないということ
- 4 ゲームをするのはその本人の意思であり、他からの影響などはなんら受けていないということ

問7 この文章の内容と合っているものはどれか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 ポピュラーカルチャーは<時間>の消費から<空間>の移動へ進化し、人びとは「象徴的貧困」を生じるまでになってしまった。
- 2 「Pokémon GO」に代表されるような新たなゲームの出現は、これまでゲームをしてこなかったような観光客をも取り込んでいる。
- 3 文化産業と観光産業は共に人間から<時間>と<空間>を篡奪してきたために、既存の価値体系が崩壊してきている。
- 4 私たちは自らの意思によって、しかし主体性を持たぬままにゲームによって時間を奪われ他の空間へ向かわされている。

問8 本文で述べられていることを、なるべく文中のことばを使って 300 字程度で要約しなさい。

【以下余白】

※ メモに使用してもかまいません。

