

分野・専門名： 映像学

試験科目： 映像学

【正解・解答例】

問 1

(1) 解答のポイントは、i. 「どのような映画あるいはジャンル」に答える具体例を明記していること、 ii. それらの例が実際に「作品をテキストとして解読するだけでなくスクリーンと観客の間の情動を伴う身体体験」への着目を強調してきた映画・映像学研究の動向を裏付けること、 iii. 「自分の言葉でわかりやすく説明」されていることの3点である。解答例：ホラー映画と呼ばれるジャンルを考える際、観客が映画から得る快楽を視聴覚的なキューの知覚あるいは物語の理解、主人公への同一化といった従来のテキスト分析のアプローチのみから検討することには限界がある。身体体験に着目することで、快楽の所在が恐怖そのものにあるのか、恐怖の感情を律する知覚活動にあるのか、受容空間の違いによって快楽の質や度合いが変化するのか分析を深めることができる。

評価の観点：i. に関して、タイトル、ジャンル名を一字一句正確に記す必要はない（誤記があっても解読可能であれば減点しない）。ii. に関して、身体性に着目した理論がどのようにテキスト分析とは異なる視点を提供するかが明らかにされていない場合、また、身体性を論じた情動論・知覚論・ジャンル論の観点に裏付けられていない説明である場合は部分減点とする。iii. に関して、表現力、構成力、語彙力を基準とする。

(2) 解答のポイントは、i. 「重要な作品やジャンル、あるいは作家」の具体例を明記していること、 ii. それが実際に「消費文化の歴史と映画史の相互関係」を説明するために有効であることが示されていること、 iii. 「自分の言葉でわかりやすく説明」されていることの3点である。解答例 (あ)：消費文化の歴史では、近年、モノの消費に限らず時間や注意の消費に依拠するアテンション・エコノミーの重要性が指摘される。国際映画祭や独立系アート・シアター、あるいはシネフィル向けの配信サイトといった特異な場で受容されるラヴ・ディアスの一連の映画は通常の商業的な劇映画の2倍、3倍の上映時間であり、こうしたいわゆる「スローシネマ」は消費文化全体で時間や注意が希少化する中で贅沢さや付加価値として受容される側面がある。このように、映画文化の動向は、消費文化の動向の影響を受けるだけでなく、批判的な省察を促す相互関係があると言える。解答例 (い)：宮崎駿や新海誠をはじめとするアニメ作家の作品は、ファンによる「聖地巡礼」と呼ばれるツーリズムを伴う点でサービス業中心にシフトした現代の消費文化と深い関係がある。歴史的な観点からは、現代のツーリズムがそもそも展示文化と消費文化の接点である万博から派生している。このように、上記のアニメ作品は、単にツーリズムという消

費文化と接点があるというだけでなく、鑑賞者・観客が消費者となる歴史的に繰り返されてきたプロセスを示す事例とも言える。評価の観点：i. に関して、一字一句正確に記す必要はない（誤記があっても解読可能であれば減点しない）。ii. に関して、両者の関係に言及するだけでなく、どちらかの転換点を指摘するなど何かしらの歴史的な観点が示されていない場合、あるいは、関連性を2つ以上の視点から捉えられていない場合は部分減点とする。iii. に関して、表現力、構成力、語彙力を基準とする。

（3）解答のポイントは、i. 「理論家あるいは研究者」を明記していること、ii. 彼・彼女が論じる「同一化」（identification）の働き」が的確に要約されていること、iii. 「わかりやすく説明」できていることの3点である。解答例1：映画における「同一化」について、ローラ・マルヴィは「男性の視線」をキーワードとしてジェンダー化されたプロセスとして説明している。古典的ハリウッド映画の様式が、男性作家、男性観客、男性主人公を間主體的につなぐ「男性の視線」に裏付けられていることを指摘したマルヴィにとって、主人公の視点への同一化は観客のジェンダーアイデンティティに関わらず「見る男性、見られる女性」という二項対立の力関係を受け入れることで初めて果たされるものだ。解答例2：映画における「同一化」について、1970年代には戯曲家ベルトルト・ブレヒトの唱えた「異化作用」あるいは「距離化」といった考えに基づき消極的な評価を下す理論家が台頭した。ブレヒトの異化作用あるいは距離化は、例えば登場人物が観客に直接語りかけることで観客が登場人物の知覚活動への同一化を敢えて妨げる作用を指し、観客の受動性を問題視する観点において重視された。評価の観点：i. に関して、一字一句正確に記す必要はない（誤記があっても解読可能であれば減点しない）。ii. に関して、複数の理論体系で論じられている「同一化」あるいは関連性の高いコンセプトの概要が要約できているかどうかを基準とする。iii. に関して、表現力、構成力、語彙力を基準とする。

問2

（1）次の中から3つ

- 哲学的な思想よりも、詩、文学、レトリックの伝統に位置付けられる
- （具体的で）身体化した知識を通じて、より一般的な社会的事象を理解させる
- 主観的で情動的な現象による意味付け：主観的経験、事実よりも記憶
- 経験、記憶、感情的な関わり、価値や信念の問題、傾倒と原則
- 制度的な枠組みと特定の社会的実践→複雑さ
- 事実と想像の自由な結びつき
- レトリック上の操作よりも、即興的な反応に観客を係らせる：情動的、主観的

-観客に、世界に対する主観的な見方を共有させる

-事実かどうか、正しい情報かどうかではなく、知識と理解には異なる関わり方

があるということを示す

(2) -Marlon Riggs, *Tongues United* (1989) : 黒人およびゲイとしてのアイデンティティにかかわる個人的な問題を詩の朗読や演技によって表現

-宣言、再現、詩的朗読、演出→ゲイ文化における人種的性的関係の複雑さ：観客を当事者の位置に置く＝主観的経験

- 1) 詩、文学、レトリックの伝統
- 2) 黒人ゲイの主人公の視点からの主観的経験の共有
- 3) 情動的な社会・世界への関わり

(3) 事実を唯一のものと想定して第三者的な観点から客観的に伝えようとするのではなく、出演者ないしは製作者の行為や観点を通して、つまりはそのパフォーマンスを通して世界を伝えようとするから

分野・専門名： 映像学

試験科目： 映像学

【出題の意図】

問1

- (1) 具体的な作品あるいは作品群に関して、批評的な表現を用いて作文する能力を量るとともに、映画・映像学における近年の研究動向への親しみの度合いを確認するため。
- (2) 映画史の基礎的な理解を確認するとともに、映画史の重要な局面を間メディア的なつながりや社会的なひろがりを踏まえて説明する能力を量るため。
- (3) 映画理論の主要概念の理解の度合いを確認するとともに、特定の理論家あるいは研究者の考えを的確にまとめる文章力を量るため。

問2

- (1) 英文の意図を正確に理解する能力があるかどうかを判断するため
- (2) 英文における抽象的な説明と具体的な説明の関係を正確に理解する能力があるかどうかを判断するため
- (3) 長文の英文の要点を理解する力とともに、それを批判的に考察する力（クリティカル・シンキングの力）があるかどうかを判断するため

分野・専門名： 日本文化学

試験科目： 文献解読

【正解・解答例】

評価の観点

[1]

- 文献の内容を適切に理解しているか。
- 要約は適切な文章でわかりやすく書かれているか。

[2]

- 用語、時代背景、文学史などについて、関連する知識を有しているか。
- 指定したキーワードを適切に用いているか。
- 解答の文章は論理的・説得的に書かれているか。
- 文献の内容を踏まえながら、異なる観点や新たな見解、適切な批判などを提示できているか。

分野・専門名： 日本文化学

試験科目： 文献解読

【出題の意図】

- [1] 文献の内容を適切に理解し、自身の言葉で表現する力を評価する。
- [2] 関連する知識の有無、および自身の言葉で表現する力、文献を批評的に読む力を評価する。

分野・専門名： 日本文化学

試験科目： 論述問題

【正解・解答例】

評価の観点

[1]

- 出題の意味を適切に理解できているか。
- 用語、時代背景、文学史などについて、関連する知識を有しているか。
- 解答の文章は論理的・説得的に書かれているか。
- 解答に独自性はあるか。

[2]

- 用語、時代背景、文学史などについて、基礎的な知識を有しているか。
- 解答は適切な文章でわかりやすく書かれているか。

分野・専門名： 日本文化学

試験科目： 論述問題

【出題の意図】

- [1] 問題文に含まれる用語を適切に理解した上で、自分自身の知識を用いて適切に例示を行い、説得性・独自性をもって論述できているかを評価する。
- [2] 文学史、批評理論についての基礎的な知識の有無、回答を適切な文章で記述する力を評価する。

分野・専門名： 文化動態学

試験科目：

【出題の意図】

文化動態学に関連する領域の知識にもとづき、問題設定、論述、評価について、論理的に構成し表現する能力を問うものである。

分野・専門名：ジェンダー学

試験科目：専門試験

【正解・解答例】

問1 クィア理論によるアイデンティティ・ポリティクス批判は、同理論が、存在論を否定し、認識論に強く依拠していることによる。クィア理論が持つ脱構築的な理論的背景を適切に説明しながら、このアイデンティティ・ポリティクス批判が、性的マイノリティ運動の具体的戦略（例：アクティヴィズム、法制度の整備、当事者の経験など）と緊張関係を生むことを指摘することが望ましい。

問2 ピンクウォッシングとは、自身のイメージ向上を目的として、LGBTQ+の権利やジェンダー平等を尊重するかのように装いながら、実際には有効な策を講じていないことを指す。ピンクウォッシングの定義を正しく述べ、適切な具体例（プライドパレードの企業スポンサー、イスラエルの事例、など）を挙げながら、問題点を指摘することが求められる。

問3 日本をはじめ、多くの国で社会問題とされている出生率の低迷は、ジェンダー平等と関連付けて語られることがしばしばあるものの、その関連の有無や、関連付けることの是非など、多様な論点が提示されている。それら論点を踏まえた上で、自身の考えを論理的に展開することが求められる。

分野・専門名：ジェンダー学

試験科目：専門試験

【出題の意図】

問1 ジェンダー、セクシュアリティに関する理論（クィア理論）についての知識を問う。また、それらに対し、論理的な議論を展開する力を測定する。

問2 ジェンダー、セクシュアリティに関する事象（ピンクウォッシング）についての知識を問う。また、それらに対し、論理的な議論を展開する力を測定する。

問3 社会的事象（出生率の低迷、ジェンダー不平等）についての先行する議論をめぐる知識を問う。上記知識を踏まえ、論理的な議論を展開する力を測定する。

分野・専門名： メディア文化社会論

試験科目： メディア文化社会論

【正解・解答例】

A) Affordance アフォーダンス

（日本語の正解例）アフォーダンスとは、技術やメディアが利用者に提供する行為の可能性や制約を指す概念である。ギブソン（1979）に起源をもち、ノーマン（1988）はユーザーが行動可能性を認知する過程を強調した。メディア研究では、アフォーダンスは文化的文脈や社会的慣習との相互作用で生じ、ソーシャルメディアでは特定の行動や社会的実践を促進・制約する要因として分析される重要な概念である。

（英語の正解例）Affordance is a concept that refers to the possibilities and constraints for action that technologies or media offer to users. Originating with the theories of visual ecology by Gibson (1979), Norman (1988) emphasized the process by which users perceive these possibilities for action. In media studies, affordances are understood as arising through interactions with cultural contexts and social practices, and in social media, they are analyzed as important factors that can facilitate or constrain specific behaviors and social practices.

B) Agenda setting アジェンダ設定

（日本語の正解例）アジェンダ設定とは、メディアが報道するテーマや問題の重要性を通じて、受け手の関心や社会的議題の優先順位に影響を与えるプロセスである。第一レベルは問題の重要性、第二レベルは側面やフレームの提示を通じた認知形成を指す。文化研究では、メディアは権力やイデオロギーを通じて社会的意味を構築し、近年はソーシャルメディアやアルゴリズムによってそのメカニズムが複雑化している。

（英語の正解例）Agenda-setting is the process by which the media influence audience attention and the prioritization of social issues through the importance they assign to reported themes or problems. The first level refers to communicating the significance of issues, while the second level involves shaping perceptions through the presentation of aspects or frames. In cultural studies, scholars such as Stuart Hall (1980) have highlighted the ideological dimensions of agenda setting, noting that media do not simply reflect reality but actively construct it within relations of power.

C) Attention economy アテンション・エコノミー

（日本語の正解例）アテンション・エコノミーとは、情報過剰の中で人間の注意が希少で価値ある資源として扱われる概念である。サイモン（1971）は注意の競争を指摘し、メディア研究では広告やデジタルプラットフォームが注意を引き収益化する仕組みが分析される。SNS やストリーミングでは注意が監視・抽出され、労働化される対象として理解され、アルゴリズムが操作手段となる。現代メディア生態の核心概念である。

（英語の正解例）The attention economy is a concept in which human attention is treated as a scarce and valuable resource amid information overload. Simon (1971) highlighted the competition for attention, and media studies analyze how advertising and digital platforms capture attention and monetize it. On social media and streaming services, attention is monitored and extracted, understood as a form of labor, with algorithms serving as tools of manipulation. It is a central concept for understanding the contemporary media ecosystem.

D) Celebrity セレブリティ

（日本語の正解例）セレブリティとは、メディアや文化を通じて公的に認知され注目を集める人物や地位を指す。ディヤー（1979）は「スター・イメージ」として社会的価値を反映すると分析し、ロジェック（2001）は文化資本として生成過程を重視。ファン研究ではジェンキンズ（1992）が共創を指摘し、ヒルズ（2002）はメディア経済や社会的帰属との関わりを論じる。文化的現象として理解される。

（英語の正解例）Celebrity refers to individuals or statuses that are publicly recognized and attract attention through media and culture. Dyer (1979) analyzed them as “star images” reflecting social values, while Rojek (2001) emphasized their production as a form of cultural capital. In fan studies, Jenkins (1992) highlighted co-creation, and Hills (2002) discussed their relationship to the media economy and social belonging. Celebrities are thus understood as a cultural phenomenon.

E) Digital detox デジタルデトックス

（日本語の正解例）デジタルデトックスとは、スマートフォンや SNS などデジタル技術の使用を意図的に制限・停止し、注意や心理的健康を回復する実践である。メディア研究では自己管理やストレス軽減の手段とされ、文化研究では常時

接続や注意搾取に対する個人の抵抗として理解される。注意経済やプラットフォーム支配への批判的対応としても重要な概念である。

(英語の正解例) Digital detox refers to the deliberate restriction or suspension of using digital technologies such as smartphones and social media to restore attention and mental health. In media studies, it is seen as a means of self-management and stress reduction, while in cultural studies, it is understood as an individual form of resistance against constant connectivity and the extraction of attention. It is also an important concept for critically responding to the attention economy and platform dominance.

F) Mediatization メディア化

(日本語の正解例) メディア化とは、社会的・文化的現象や日常生活の諸領域が、メディアを介して形成・再構築され、その表現や経験がメディアの論理に依拠する長期的、歴史的な過程を指す。デジタルメディアの発展に伴い、ソーシャルメディアやプラットフォームによる情報流通やコミュニケーションの構造もメディア化の分析対象となり、メディアが社会的関係、個人の経験、文化的価値の形成に深く関与することを示している。

(英語の正解例) **Mediatization** refers to a long-term, historical process through which media become integrated into and increasingly shape social institutions, cultural practices, and everyday life. Recent scholarship also highlights digital mediatization, analyzing how networked platforms and algorithmic systems intensify the shaping of social life. Overall, mediatization theory provides a way to conceptualize how media are not external influences but constitutive forces in contemporary culture and society.

G) Participant observation 参与観察

(日本語の正解例) **参与観察**とは、研究者が調査対象の社会的場面に実際に身を置き、参加者として関わりながら観察を行う質的調査手法である。参与観察は研究者の存在や関わりがデータを形づくるという再帰性を重視する。近年ではオンライン空間にも適用され、SNS や仮想世界における実践を分析する手法としても展開している。

(英語の正解例) **Participant observation** is a qualitative research method in which scholars immerse themselves in a social setting, engaging both as observers and as participants. Participant observation emphasizes reflexivity: the researcher's presence and interactions shape the data. In digital media research, participant observation has extended to online environments, where scholars explore virtual worlds and social platforms.

H) Platform capitalism プラットフォーム資本主義

(日本語の正解例) プラットフォーム資本主義とは、デジタルプラットフォームが経済・文化活動の中核インフラとなり、情報やユーザー行動をデータ化・収益化して資本を蓄積する現代経済モデルである。スルニチェク (2017) は Google や Facebook、Amazon を「マルチサイド市場」として分析し、ヴァン・ディックら (2018) は設計原理やアルゴリズムが公共空間や文化実践に及ぼす影響を指摘。テラノヴァ (2012) やフックス (2014) は、ユーザー生成コンテンツや注意の労働化による価値創出構造を論じている。

(英語の正解例) Platform capitalism refers to a contemporary economic model in which digital platforms function as central infrastructure for economic and cultural activities, accumulating capital by datafying and monetizing information and user behavior. Srnicek (2017) analyzes Google, Facebook, and Amazon as “multi-sided markets,” while van Dijck et al. (2018) highlight the impact of platform design principles and algorithms on public space and cultural practices. Terranova (2012) and Fuchs (2014) discuss the structures of value creation through user-generated content and the labor of attention.

I) Postfeminism ポストフェミニズム

(日本語の正解例) ポストフェミニズムとは、個人の選択や主体性、自己表象を強調する 1980 年代以降の文化的・社会的傾向を指す概念である。ポストフェミニズムは自由や自律を装いつつ、依然として性別規範や美的規範を再生産する。個人の選択とメディアによる規範形成が交錯する現代社会の特徴を理解するための枠組みとして、ジェンダー・表象・消費文化の分析にこの概念が広く用いられている。

(英語の正解例) Postfeminism is a concept that emphasizes individual choice, agency, and self-representation as cultural and social tendencies since the 1980s. Postfeminism, while presenting an appearance of freedom and autonomy, can still reproduce gender norms and aesthetic standards. To analyze gender, representation, and consumer culture, this concept serves as a framework for understanding contemporary society, where individual choice intersects with media-driven norm formation.

J) The tourist gaze 観光のまなざし

(日本語の正解例) 観光のまなざしとは、観光客が訪問地、人々や経験を見たり、消費したり価値づけたりする際の文化的な枠組みを指す。ジョン・アーリーによれば、観光客はメディア、ガイドブック、広告などを通じて形成された期待やイメージに基づき「見る」行為を行う。近年は、SNSやセルフイー文化が観光のまなざしを可視化・共有する手段として注目され、観光体験とメディア表象が密接に結びつくプロセスを示している。

(英語の正解例) **The tourist gaze** is a concept developed by sociologist John Urry to describe how tourism is structured through culturally mediated ways of seeing, consuming, and valuing places, people, and experiences. Tourists are guided by shared expectations shaped by media, guidebooks, advertising, and broader cultural imaginaries. Film, television, and digital platforms construct tourist imaginaries and shape practices of looking.

長文読解 2-1 (日本語の正解例) Patrick Jagoda (2020) は、21 世紀のゲームが遊びと労働の境界を曖昧にし、新自由主義的社会構造に影響を与えることを論じている。Gamified アプリは日常作業をポイントや報酬、アバターでゲーム化し、Habitica や Nike+の例のようにユーザーの生産性や自己管理を促進する。一方、WoW のようなオンライン RPG では、反復作業 (grinding) が娯楽化され、消費と労働が同時に行われる文化的空間を生む。非物質労働時代には homo faber と homo ludens の区別が失われ、常時接続型環境で遊びと労働の融合が加速している。Jagoda はこれを現代社会に適応する新しい文化装置として位置づけている。

(英語の正解例) Patrick Jagoda (2020) argues that 21st-century games blur the boundaries between play and labor, profoundly shaping people's behaviors and values within neoliberal social structures. Gamified apps turn everyday tasks into interactive, game-like activities using points, rewards, and avatars, as seen in Habitica and Nike+, promoting user productivity and self-management. Meanwhile, online RPGs like World

of Warcraft (WoW) transform repetitive tasks (grinding) into entertainment, creating cultural spaces where consumption and labor occur simultaneously. In the era of immaterial labor, the distinction between homo faber and homo ludens is lost, and in always-connected digital environments, the fusion of play and work accelerates. Jagoda emphasizes that gamified apps and online RPGs function as new cultural devices linking play and labor, adapting to contemporary economic and social conditions and shaping individual behaviors and values.

長文読解 2-2 (日本語の正解例) 私自身の経験でも、非物質的労働の中で仕事と遊びが曖昧になる現象を観察しています。SNS やスマートフォンでは、通知チェックやフィード閲覧が休憩のつもりでも、情報収集や自己ブランディング、ネットワーク維持と重なり、労働的活動となります。特に Twitter や Instagram では投稿の工夫やフォロワーとのやり取りが娯楽でありながら個人の影響力向上にもつながり、遊びと労働の境界が曖昧です。また、Habitica や Duolingo などのアプリでは、日常の勉強やタスク管理がゲーム化され、報酬構造に沿った行動が遊びと労働の両立を可能にします。リモートワークの普及もあり、日常生活では遊びと労働が交錯し、Jagoda の指摘通り、現代のデジタル環境では「働きながら遊ぶ」行為が常態化し、両者の区別はますます曖昧になっています。

(英語の正解例) In my own experience, I have observed how work and play become blurred within the context of immaterial labor. On social media and smartphones, checking notifications or browsing feeds—even as a supposed break—overlaps with information gathering, self-branding, and network maintenance, turning into labor-like activities. On platforms like Twitter and Instagram, crafting posts and interacting with followers is enjoyable yet also enhances personal influence, further blurring the boundary between play and work. Apps like Habitica and Duolingo gamify daily study and task management, allowing actions aligned with reward structures to serve both play and labor simultaneously. With the rise of remote work, everyday life increasingly intertwines play and work, and as Jagoda notes, in contemporary digital environments, “working while playing” has become normalized, making the distinction between the two ever more ambiguous.

長文読解 次の文章は、石川洋行「消費社会における認識問題 社会変動と＜日本共同体＞のゆくえ」『消費と労働の文化社会学 やりがい搾取以降の「批判」を考える』（2023 年、ナカニシヤ出版）、19-20 頁からの抜粋です。これを読んで、問 3-1 と問 3-2 に日本語または英語で答えなさい。

問3-1 下線部(a)はメディアに関する研究にどのような弊害をもたらすと考えられるか、具体例を用いて論じなさい。(12行程度)

(日本語の解答例)

映画学者の L・マルヴィーによる男性視線(the male gaze)論を消費社会分析に応用し、研究者は広告に描かれた女性が視線の対象として客体化され、現実離れした美をまとうされている様を批評してきた。消費文化が痩せた身体を女性美の標準とする社会規範を助長し、女性の自己肯定感の低さや摂食障害を引き起こすという仮説に基づいた調査も行われた。しかし近年、多くの化粧品会社や石鹸ブランドなどが SDGs のキャンペーンを行い、多くの広告が身体美の多様性を称揚する方向に舵を切った。この状況下で、女性身体の客体化を含む性差別の問題が社会からなくなりつつあるような印象がつけられている。これはポストフェミニズムと呼ばれる大衆文化の潮流の一部で、ジェンダーを扱う批判枠組みがより複雑化せざるをえなくなった。

(英語の解答例)

By applying the film scholar L. Mulvey's theory of the male gaze to the analysis of consumer society, researchers critiqued the way in which women in the advertisements are objectified through the gaze and made to embody unrealistic beauty. Surveys have been conducted based on a hypothesis that consumer culture reinforces the social norm that regards a thin body as the standard female beauty, causing women's low self-esteem and eating disorders. However, cosmetics companies and soap brands recently carry out SDGs campaigns and shifted their direction toward the celebration of the diversity of physical beauty. Under these circumstances, the impression is being fabricated as if sexism, including the objectification of women's bodies, is disappearing from society. This is a part of a current called postfeminism in popular culture, which has inevitably made the critical framework dealing with gender more complex.

問3-2 本文で述べられた消費社会の特徴はメディアのどのような側面に当てはまるか。あなたの考えを述べなさい。(12行程度)

(日本語の解答例)

メディアはコミュニケーションの道具であると同時に商品である。メディア機器の性能やスタイルに関する価値づけは、消費社会の差異化の仕組みの中で生み出されるという点で、本文で論じられた特徴が当てはまる。スマートフォンを電話の用途だけでなく、音楽やビデオ視聴のために用いることが当たり前になったが、アナログのレコードプレ

ーヤーも音の温かみを魅力として売りに出されている。またスマートフォンやノートパソコンを含むモバイルメディアとインターネットは、公私の時間と空間の区別を曖昧にしたとされる。家がくつろぐための「自由」な空間ではなくなり、場所を選ばず仕事を行うことが一般化した点は、本文で述べられた「システムの貪欲さ」の現れと言えるだろう。

(英語の解答例)

Media is simultaneously a communication tool and a commodity. The values assigned to the specs and styles of media devices are created through the system of differentiation in consumer society, corresponding to the characteristics discussed in this text. While it has become common to use smartphones not only for calls but also music and video, analog record players are marketed for the warmth of their sound. Furthermore, mobile media, such as smartphones and laptop computers, and the Internet are said to blur the boundaries of time and space between the public and the private. Home is no longer a “free” space to relax, but working anywhere has become normal – this is a manifestation of “the system’s greediness” that the text describes.

分野・専門名： メディア文化社会論

試験科目： メディア文化社会論

【出題の意図】

論述問題 1－A 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－B 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－C 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究について

ての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－D 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－E 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－F 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－G 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－H 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－I 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

論述問題 1－J 基本的な用語の理解をもとに、メディア研究若しくは文化学研究についての知識と理解を問う問題。

長文読解問題 2－1 英語の長文の読解力と正当な摘要の能力を問う。

長文読解問題 2－2 指定されたキーワードの理解を踏まえて文章全体の大意を把握する力、また理解したことを分かりやすく説明できる表現力を問う問題。

長文読解問題 3－1 指定された文章の理解を踏まえて、メディア研究の動向を説明する表現力を問う問題。

長文読解問題 3－2 文章全体の大意を把握する力、また理解したことを分かりやすく説明できる表現力を問う問題。