

2025 年度 早稲田大学大学院文学研究科 入学試験問題
 【修士課程】 専門科目 表象・メディア論 コース ※解答は別紙（横書）

[問1]以下の11項目から4項目を選び、それぞれについて3～5行程度にまとめながら解説せよ。

- (1) 山田太一
- (2) ジョン・カサヴェテス
- (3) イマーシブシアター
- (4) セルフ・ポートレート
- (5) トーマス・ラマール
- (6) コラージュ
- (7) 弱いロボット
- (8) 婚姻の平等
- (9) ダナ・ハラウェイ
- (10) アクセシビリティ
- (11) アルゴリズム・バイアス

[問2]以下の英文・仏文資料のうちから一題を選択して和訳せよ。

[英文] 以下の英文を読んで下線部を日本語に訳しなさい。

When I first tried playing Super Mario Bros. as a kid using a Player 2 controller, my digital maneuvers—no matter how enthusiastic—could not directly impact the onscreen events. (1)Naïve imagination led me to feel like I was in the driver's seat, but in terms of physical input, I had no agency per se. (2)Still, my presence and actions must have somehow mattered: just the fact that I was there should have been enough to encourage, amuse, distract, or otherwise influence my brother and his actual gameplay performance. In this regard, our parents played a role as well, sticking around to be the cheering section and going along with the virtual-controller shtick—a game all on its own. (3)Agencies of gameplay, as these simple reflections attest, are not reducible to the pressing of buttons and keys. (4)Communities and cultures of gaming thrive on the collective actions of individuals across space and time, from the original designers of a game to all the people who play, spectate, record, mod, and critique it long thereafter.

Cheng, William. Sound Play: Video Games and the Musical Imagination (Oxford Music / Media) (English Edition) (pp.8-9). Oxford University Press. Kindle 版.より

※ページ下部に出典を追記しております。

[仏文]以下の資料の下線部を日本語に訳しなさい。

(1) Pour reprendre les termes de Jonathan Crary, la relation entre le sujet (l'observateur) et les modes de représentation est en train d'être reconfiguré. Si l'observateur moderne existait sous la pression disciplinaire par l'institution et le discours sur la vision ou le regard, le nouveau sujet sensoriel de l'ère cybernétique serait l'effet de l'implantation d'un nouvel ensemble d'espaces préfabriqués, non plus seulement visuels mais aussi sensoriels, accessibles à son système nerveux par voie numérique. Tout comme le sujet moderne était passé, à la fin du XIX^e siècle, de la perspective picturale et de la *camera obscura* aux espaces

analogiques de la photographie, du cinéma puis de la télévision, le nouveau sujet cybersensoriel apprend à vivre dans l'espace numérique, un domaine abstrait déconnecté des yeux et de la peau humaine organique, et construit uniquement sur des données mathématiques et des signaux électroniques.

Nous assistons en direct à l'implant d'une peau électronique ou sans contact sur nos corps, un *contactless skin*. ⁽²⁾ Moins de deux ans de confinement*, de distanciation sociale et de télétravail sous la pandémie de Covid-19 : c'était le temps d'un processus de pédagogie collective visant à installer un pli numérique dans l'espace physique. La greffe de la réalité virtuelle prendra chair en nous. Nous ne serons plus les mêmes. Nous aurons perdu notre peau analogique. Nous aurons alors une nouvelle peau numérique. Nous serons des amphibies entre le monde physique et le monde virtuel.

※WEB掲載に際し、以下のとおり出典を追記しております。
Paul B. Preciado, "Dysphria Mundi"
©Editions Grasset & Fasquelle, 2019.
Used with permission.

*confinement : 封じ込め、閉鎖、巣ごもり

[問 3]

以下の3つのキーワードを軸にして、「選挙運動」について論述せよ。

キーワード：「メディア」「身体」「イメージ」

————これより先の余白には絶対に記入しないこと————

問2

——ここから記入すること——

————これより先の余白には絶対に記入しないこと————

問3

——— から配入する ——

————これより先の余白には絶対に記入しないこと————