

2022 年度
青山学院大学大学院
社会情報学研究科社会情報学専攻
博士前期課程(第 2 期)入学試験

コース共通

**「英語」
問題冊子**

受験番号：	氏名：
-------	-----

[注意事項]

1. 本問題冊子は表紙を含め全 3 頁、解答冊子は全 2 枚である。
2. 問題冊子及び解答用紙一枚ごとに、受験番号と氏名を必ず記入すること。
3. 解答冊子、問題冊子とも全て回収するので、綴じたままにしておくこと。

博士前期課程 コース共通「英語」問題用紙(2021 年度第 2 期入学試験)

以下の問題 I を全文訳しなさい。また、問題 II は英語で答えなさい。その際、解答用紙の左上に記載された問題番号に注意して解答すること。

問題 I 次の文章を読み、日本語に訳しなさい。

Studies have shown that full-day telework results in fewer daily travels and avoids rush-hour traffic congestion^{*1}. Henke (2016) investigated the impact of telework intensity^{*2} on employee health and concluded that employees can benefit from telework opportunities, suggesting that the health risks of teleworking are related to work intensity. Non-teleworkers had a higher risk of health indicators^{*3} (e.g., obesity^{*4}, alcoholism, physical inactivity, and smoking), and teleworkers were less likely to be depressed.

A review of the literature related to ergonomics^{*5} and telework show that teleworking is an effective tool for work-life balance and contributes to well-being. For example, a study by Gajendran (2007) concluded that teleworking offers greater autonomy^{*6} and lowers conflict between work and family. It also showed favorable effects on job satisfaction, performance, replacement^{*7} awareness, and role stress. In addition, intensive telework (more than 2.5 days per week) was also beneficial in lowering work-family conflict. Another study provided further evidence to support the idea that telework improves an employee's quality of life. Teleworkers may have more time to prepare and consume food at home, and as home-cooked food has lower calories and higher nutrition^{*8}, it may provide health benefits for teleworkers. Research has also shown that teleworking can provide job opportunities for vulnerable^{*9} people such as postpartum^{*10} women, the elderly, and people with disabilities

In short, teleworking helps avoid traffic congestion, increases work independence and satisfaction, reduces health risks and depressive^{*11} tendencies, maintains work-life balance, improves the quality of life and well-being, and facilitates^{*12} re-employment of vulnerable people thereby achieving social equality.

語注

congestion^{*1} 渋滞、

obesity^{*4} 肥満、

replacement^{*7} 交換、

postpartum^{*10} 産後の、

intensity^{*2} 強度、

ergonomics^{*5} エルゴノミクス、

nutrition^{*8} 栄養、

depressive^{*11} 憂鬱な、

indicator^{*3} 指標、

autonomy^{*6} 自律性、

vulnerable^{*9} 弱い、

facilitate^{*12} 促進する

問題Ⅱ 次の質問に英語で答えなさい。

How has the spread of cashless payment (contactless payment) changed your daily life? Write your thoughts in at least ten sentences in English.

2022 年度
青山学院大学大学院
社会情報学研究科社会情報学専攻

博士前期課程(第 2 期)入学試験

社会情報学コース

「小論文」 問題冊子

受験番号：	氏名：
-------	-----

[注意事項]

1. 志願したコースの問題冊子であることを確認すること。
2. 本問題冊子は表紙を含め全 2 頁、解答冊子は全 2 枚である。
3. 問題冊子及び解答用紙一枚ごとに、受験番号と氏名を必ず記入すること。
4. 解答冊子、問題冊子とも全て回収するので、綴じたままにしておくこと。

博士前期課程 社会情報学コース
「小論文」問題用紙（2022年度第2期入学試験）

【問 題】

「デジタル庁も開設され、行政を含めて本格的な情報社会が進展している。良いところがある反面、様々な問題も生じている。良いところあるいは問題を一つ取り上げ、あなたの研究領域と関連付けて、論じなさい。」

（1,000字以内）

2022 年度
青山学院大学大学院
社会情報学研究科社会情報学専攻

博士前期課程(第 2 期)入学試験

ヒューマンイノベーションコース

「小論文」 問題冊子

受験番号：	氏名：
-------	-----

[注意事項]

1. 志願したコースの問題冊子であることを確認すること。
2. 本問題冊子は表紙を含め全 3 頁、解答冊子は全 2 枚である。
3. 問題冊子及び解答用紙一枚ごとに、受験番号と氏名を必ず記入すること。
4. 解答冊子、問題冊子とも全て回収するので、綴じたままにしておくこと。

博士前期課程 ヒューマンイノベーションコース
「小論文」問題用紙 (2022 年度第 2 期入学試験)

以下に示す①～②から 1 つを選び解答せよ。解答についてはそれぞれの問いの指示に従うものとする。

1 学習デザイン系

昔の子供遊びにある「だるまさんがころんだ」(注 1)にある「コミュニケーションの仕組み」を社会人に理解させるためのワークショップの企画書を作ってください。

ワークショップを企画する場合、中野民夫のワークショップの定義「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して、共同で何か学びあったり、創り出したりする学びと創造のスタイル」を必要条件とします。

注 1、だるまさんがころんだ 出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia) 』

概説

鬼ごっこの変種のひとつである。鬼が「だるまさんがころんだ」という掛け声を唱えることから、この名前がついた。鬼を一人立て、その鬼が他の参加者をすべて捕虜にすることを目的とする。また、鬼以外の参加者は、次の鬼になることを回避しようと、鬼に触れた後により遠くへ逃げることを目的とする。他の鬼ごっこに似た遊びとは違い、基本的に鬼は自陣から動かない。唱える言葉は「だるまさんが転んだ」の他にも、地域によりさまざまなバリエーションがある。近頃はこれより派生した「だるまさんの一日」という少し違う遊びがある。

ルール上、他の遊びと異なり「動くこと」でなく「動かないこと」を求められるゲームであり、座ったままあるいは寝たままでのゲーム参加も可能なので、介護の場や特別支援教育でも活用されることが多い。その場合は鬼へのタッチが困難になるため、「既定の回数生き残った者の勝ち」「誰が最後まで残れるか競う」等、独自のルールになる場合も多い。

進め方

地域や場面、コミュニティにより様々なルールがあるため一概に言うことはできないが、概ね『鬼は参加者の方を見ずに「だるまさんが転んだ」等と唱え、終わり次第振り返って参加者の動向を見る』『参加者は鬼が見ていない場合のみ行動を許される』『鬼が見ているタイミングで動いた者は鬼に捕まる』『生き残った参加者が鬼に何らかのアクションを取ったところで全員解放され、1回の遊びが終了する』の 4 点を基本とすることが多い。

以下に実例を示す。

1. 遊びを始める前に鬼の自陣を決める。普通、木や電柱、ブロック塀など、地面に建つ柱や壁のようなものを使うが、グラウンドの真ん中などでも行うことはできる。鬼以外の参加者は、この自陣からある程度以上離れた場所で遊びを始める。

ゲーム開始時に鬼以外の参加者が「はじめの一步」または「はじめの第一歩」と叫び、スタートラインから一步だけ前を出てよい場合もある。

2. 鬼は自陣の方に向かい、参加者に背を向けた状態で「だるまさんがころんだ」という掛け声を唱える。他の参加者の行動は見るができないが、唱え終わるまで振り返って周囲を見渡してはならない。唱える速度や調子を変えてタイミングをずらすことは一般に駆け引きや遊戯の一環として許容される傾向にあるが、反則とする場合もある。
3. 鬼以外の参加者は鬼が背を向けて掛け声を唱えている間だけ行動でき、鬼に向かって近づく。
4. 掛け声を言い終わった鬼は振り返って参加者の動向を確認する。この間、他の参加者は身動きをとってはならない。
5. 鬼が動いている者を見つけるとその者の名を呼び、捕虜として自陣に呼び寄せる。捕虜となった者は鬼の陣内に移動[注 1]する。『動いた』という判断基準に関して厳格なものではなく、グループ内での取り決めによるところが大きい。

特に鬼が『だるまさんが転んだ』と唱える速度やタイミングをずらすことが許容されている場合は、静止するために制動をかけている状態や何らかの理由で空中にいて着地のために動かざるを得ないとき、その他やむを得ず最低限の動きをしていると判断できるときなど、明確に止まろうとする意思を見せていれば動いていても対象から除外する傾向にある。ただし『一度制動をかけたがバランスを崩して動いてしまう』など新たな動きを取った場合や、行動の結果必要以上に鬼へ接近した場合はやむを得ずとも対象に含める場合が多い。

逆にタイミングや速度のずらしが認められていない場合は言い終わるタイミングを考慮するべきとして上記のような例も許されない場合が多い。

捕虜は、他の者が鬼に捕まらずに鬼にタッチする（触れる）まで、逃げることはできない。
6. 2～5をゲームが終了するまで繰り返す
7. 他の参加者すべてが捕虜となった場合は鬼の勝ちとなる。多くの場合最初に捕虜となったものが次の鬼となり、最初の状態から遊びを再開する。

逆に、参加者のうちの誰かが鬼にタッチした場合は、捕虜を含めた鬼以外の参加者は鬼の自陣から逃げる行動をとる。

また、ローカルルールとして、鬼に触れるのではなく、鬼と捕虜をつないでいる手を「切る」という動作とする場合がある。切る動作を行ったものは行動と同時に「切った」と宣言する。鬼と捕虜との間だけではなく、捕虜同士の部分でも「切る」ことが許される場合があり、その際、鬼より遠いほうの捕虜グループだけが逃げるができる。

2

学習学系

知識の文脈依存性を示す研究を複数示し、それがなぜ生じるかについて論じなさい。