

面接試験 (個別面接用・口頭試問用)

学部学科 (課程) 名等

情報学部 情報社会学科

選抜区分	学校推薦型選抜【共通テストを課す】 (令和5年度)
面接員数	3人
面接時間	約20分 (受験生1人に対して)
主な質問内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 志望動機、興味、関心 2. 情報社会学科の研究・教育内容について事前に調べたか (Web、MOVE、学部説明会、等) 3. どういう勉強をどのようにしたいか (内容面と方法面) 4. 卒業後の進路希望 5. 「ミニ講義」 (情報社会学科教員による「ミニ講義」) の内容についての理解と、それに対する見解について <p>ミニ講義</p> <p>(タイトル) バーチャル空間のルールメイキング</p> <p>(ねらい) 情報技術の発展に伴い、人間の新たな生活・社会領域として近年注目されている「メタバース」等のバーチャル空間において私たちが共生していくための社会的課題について、受験生の理解力、論理的思考力、課題発見力を精査することが本講義の目的である。</p> <p>(概要) 「バーチャル空間」は、私たちの肉体が存在する現実の物理空間とは異なるが、完全に仮想の世界なのではない。Virtualは英語では「実質的」という意味であり、「バーチャル空間」とは、現実に類似する、あるいは現実の一部として機能する空間と言える。本講義では、その「バーチャル空間」において、どのようなルールを作っていくべきか、誰がルールを作るべきかという「ルールメイキング」のあり方について考える素材を提供した。なお、「ルール」には、国が制定する法律のほか、倫理やマナー、技術的な仕様・規格などを含んでいる。具体的なトピックとして、①アバターの姿で活動するバーチャルYouTuberに対する誹謗中傷の違法性が</p>

裁判で認定されたこと、②アバターによるバーチャル空間でのハラスメントを防ぐため、接近・つきまどいを防ぐアーキテクチャが実装されていること、③「あつまれどうぶつの森」というゲームにおいて、不適切なコンテンツやユーザートラブルに対応する措置をサービス提供者が準備していること、④自らのアバターをプラットフォームを超えて利用できるようにする権利を認める必要性が高まっていることを紹介し、自分たちが暮らす社会のルールを自分たちでデザインしてみるという意識を持つことの重要性を述べた。

(質問)

- (1) あなたは、「メタバース」あるいは「アバター」という言葉を知っていましたか。今までに聞いたことがありましたか。
- (2) あなたが、今日のミニ講義の中で、特に興味を持った点はどこですか。
- (3) あなたは、バーチャル空間において、どのようなルールが必要だと思いますか。自分がバーチャル空間で暮らす（例えば、そこで仕事をしたり、遊んだり、人と話をしたりする）ことを想定して、こういうルールがあったら過ごしやすくなると思うものを提案してみてください。
- (4) あなたは、現実空間とバーチャル空間とで、何か違いはあると思いますか。例えば、「できること」と「できないこと」に、現実とバーチャルではどういう差があると思いますか。