

平成 31 年度千葉大学工学部入学者選抜問題

AO 入学試験

(デザインコース)

課題 I (午前)

注意事項

1. この冊子は、監督者から解答を始めるよう合図があるまで、開いてはいけません。
2. 机の上には、問題冊子、解答用紙、画用紙、配布された物体、募集要項に示された用具、時計、受験票以外のものは置いてはいけません。
3. 解答用紙や画用紙に汚れがある場合、配布された物体に不具合がある場合は、手をあげて申し出てください。解答に支障があると監督者が判断したときは、新しい物と交換します。
4. 問題冊子に印刷または製本の不具合があったら、手をあげて申し出てください。
5. 監督者から指示があったら、解答用紙の受験番号欄に、受験番号を記入してください。画用紙は所定の受験番号欄に受験番号を記入し、横位置に用いて解答してください。
6. 問題の解釈についての質問は一切受け付けません。
7. 解答用紙ならびに画用紙、配布された物体は、解答の有無にかかわらず持ち帰ってはいけません。
8. この冊子は持ち帰ってください。
9. その他、監督者の指示に従ってください。

課題 I

与えられた物体を、自由に構成し平面上に写実的に描く。描画にあたっては以下に示す条件を満たすこと。物体は「段ボール」と「まち針」である。

【条件】

1. 構成は与えられた物体の特徴を良くいかしていること。
2. 物体の数は任意とする。
3. 物体は自由に加工して良い。

はじめに、構成を3種類考案し、簡略図を解答用紙に描きなさい。また、それぞれの構成について着目した物体の特徴と構成意図を文章で具体的に説明しなさい。

次に、考案した構成のうち一つを選び、それをもとに検討し画用紙に黒鉛筆で陰影をつけて写実的に描きなさい。画面の大きさは縦21cm×横30cmの長方形とし、それを画用紙の中央に描く。画用紙は受験番号欄のない面を用いること。

平成 31 年度千葉大学工学部入学者選抜問題

AO 入学試験

(デザインコース)

課題 II (午後)

注意事項

1. この冊子は、監督者から解答を始めるよう合図があるまで、開いてはいけません。
2. 机の上には、問題冊子、解答用紙、配布された物品、募集要項に示された用具、時計、受験票以外のものは置いてはいけません。
3. 解答用紙に汚れがある場合、配布された物品に不具合がある場合は、手をあげて申し出てください。解答に支障があると監督者が判断したときは、新しい物と交換します。
4. 問題冊子に印刷または製本の不具合があったら、手をあげて申し出てください。
5. 監督者から指示があったら、解答用紙の受験番号欄に、受験番号を記入してください。
6. 問題の解釈についての質問は一切受け付けません。
7. 解答用紙ならびに配布された物品は、解答の有無にかかわらず持ち帰ってはいけません。
8. この冊子は持ち帰ってください。
9. その他、監督者の指示に従ってください。

課題Ⅱ

遊びに関する以下の文章を読み、新しい遊び方を実現する遊具を構想しなさい。

遊びは人々が自発的に行う愉快的な楽しみとしての活動である。一般に遊びには約束事があり、あらかじめ活動する空間と時間の範囲が決められている。遊戯者には、その制約の下で自由な判断が委ねられている。

20世紀フランスの思想家ロジェ・カイヨワは、遊びについて、競争遊び、偶然遊び、模擬遊び、眩暈(めまい)遊びの4つの領域を示した。

競争遊びでは、遊戯者は同じ条件の下で体力、わざ、知恵などのはたらきにおいて相手に打ち勝とうとする。体力やわざのはたらきを主に競うものとして、かけっこ、鬼ごっこ、羽根つき、腕相撲などが挙げられる。知恵のはたらきを主に競うものとして、五目並べ、将棋、囲碁などが挙げられる。スポーツの多くは、身体能力に知恵のはたらきを合わせて優劣を競っている。

偶然遊びは、遊戯者の意志の力が及ばない偶然の決定を受け入れる遊びである。さいころの出目のような偶然の気まぐれが遊びの原動力となっている。純然に偶然の結果を受け入れて遊ぶ場合には、遊戯者の技能や判断によって結果が左右されることはない。じゃんけん、くじ、すごろく、ルーレットなどが挙げられる。複数人で一緒に遊ぶときには、すべての遊戯者にチャンスが均等にある。

模擬遊びでは、遊戯者が一時的に虚構の世界をつくって、自分を自分以外の何かであると自分で信じたり他人に信じさせたりして遊ぶ。架空の対象になりきってそれにふさわしい行動を行う。子供はまねごとやごっこ遊びとして、大人の生活や仕事、物語やスポーツのヒーロー・ヒロインのまねをして遊んでいる。人間をまねるだけではなく、動物や乗り物になってみることもある。

眩暈遊びは、滑走、加速、急速な旋回、墜落、平衡を破ることなど、身体をさまざまに翻弄することによって眩暈の感覚を生じさせ、一時的に知覚の安定を破壊し、意識をいわば官能的なパニック状態におとしいれるものである。すべり台、ブランコ、シーソーなどの公園にみられる遊具、ほかには、アスレチック、スキー、スケートボード、サーフィン、ラフティング(激流下り)、ジェットコースターなどが挙げられる。

これらの領域を複合する遊びがある。例えば、トランプを用いる多くのゲームや麻雀は基本においては知恵のはたらきを競う遊びであるが、ゲーム中に配られるカードや牌は偶然の気まぐれに左右される。泥棒と警察（悪漢と探偵）遊びは、逃げる犯人と捕り方を模した模擬遊びであり、また、知恵と体力を競う競争遊びでもある。従来から知られる遊びに他の領域の遊びを持ち込むことで、新しい楽しみ方ができる遊びとなることがある。

なお、カイヨワが示した4つの領域にあてはめにくい遊びもある。塗り絵や積み木などは作っていくことを喜ぶ遊びであり、シャボン玉や虫遊びなどは不思議さに好奇心を示す遊びである。一人で行うあやとりやお手玉、またボルダリングなどでは、他者と競わなくともより良くわざを達成しようとするのが遊びの原動力となっている。

遊びは、本来は現実世界において役立つ利益や効用を得るために行うものではない。遊びを行う原動力は、楽しみを得ること自体にある。しかしながら、子供の遊びにおいて、遊びを通して遊戯者の運動機能や思考力が向上したり、社会性やコミュニケーションの能力が培われるなど、遊びは心身の発達を促す側面を有する。

参考文献：ロジェ・カイヨワ（多田道太郎、塚崎幹夫訳）、遊びと人間、講談社学術文庫、1990年

下記に示す作業A～Cに従って、一つもしくは一揃いの遊具を3種類以上構想し、そのうちの一つについて遊具の模型を制作しなさい。遊具の構想は以下に示す要件にもとづくこと。

【要件】

1. 遊具は公園などの空間に設置して身体を使って遊ぶものとする。手に持って遊べる大きさの玩具とは区別する。
2. 対象は小学生とする。
3. 遊具は静的なものでも動的なものでもどちらでもよい。
4. エンジンやモーターなどの動力は用いない。

作業A:

スケッチや簡略な立体工作により遊具を自由に検討しなさい。適宜人物を配置すること。遊び方が異なる3種類以上の遊具の検討を行うこと。スケッチは解答用紙1ならびに解答用紙2の描画欄を用いる。立体工作は与えられた材料を用い、検討した立体は壊さずに残しておく。

作業B:

検討した遊具から一つを選び出し、遊び方と遊具の構想を解答用紙3の図解欄に図解しなさい。適宜人物を配置すること。あわせて、どのような遊び方を行うための遊具であるか、解答用紙4の記述欄に200字以内で記述しなさい。

作業C:

与えられた材料を加工して組合せ、構想した遊具の模型を制作しなさい。

模型の制作は以下に示す条件を満たすこと。

【条件】

1. 模型は遊具の構想を効果的に示すためのものとする。
2. 現実に製作するものとは違い、細部や機構を正確につくりあげる必要はない。
3. 模型の縮尺は任意に設定する。
4. 模型は持ち運んでも簡単には壊れないものとする。
5. 検討や制作に用いる材料は、与えられた物品から適切に選び出して使用する。
6. 板紙はカッターマットとして使用する。

【材料】

紙, プラスチック棒, 糸, 輪ゴム, ネット

【加工用具】

配付物 (セロハンテープ, ホチキス) ならびに学生募集要項に指定された携行品