

問題 1

20 世紀の終わりから現代まで、ナラティブ（経験の語り）がさまざまな分野や実践において注目されてきました。「なぜナラティブなのか」という問いに対して、米国の心理学者ジェローム・ブルーナーは次のように述べています。

(Bruner, J., (2002) Making Stories, Law, Literature, Life. Harvard University Press. 岡本夏木, 吉村啓子, 添田久美子訳 (2007) 『ストーリーの心理学～法・文学・生をむすぶ』 ミネルヴァ書房. より抜粋)

前近代や近代に社会を覆っていた大前提が崩れ、様々な価値観や見解あるいは小さなナラティブが錯綜する現代社会において、（１）ナラティブが合意形成に果たす役割について、あなたの考えを論じなさい。（２）また、近年の具体的な事例をあげ、ナラティブによってどのような新たな価値が生まれるのかを論じなさい。

Question 1

From the end of the 20th century to the present, narrative (telling one's story) has come to attract attention in a number of fields and praxes. American psychologist Jerome Bruner has the following to say about why narrative is so important:

(Excerpt from Bruner, J., (2002) Making Stories, Law, Literature, Life. Harvard University Press) .

In contemporary society, where dominant modern and pre-modern narratives have crumbled, a plurality of values systems, points of view, or small narratives have become complicatedly interwoven. Taking this into account, 1) describe your thoughts about how narrative serves to build consensus; and, based on specific examples from recent years, 2) discuss whether or not narrative has the potential to bring forth new value.

問題 2

下記の文章は、1999 年に出版されたジョン・マエダ著「Design By Numbers」からの抜粋です。この中で著者は、コンピューテーションを「『素材』と『素材を形づくるプロセス』が同じ実体——すなわち数——の中で共存する、唯一のメディア」と位置づけ、その性質を体現した上で表現されたものが、真のデジタルアートであると主張しています。

また、コンピュータを用いた表現が既存アートの進化や拡張に留まっており、コンピューテーションによる真のデジタルアートは実現していない状況を指摘し、その実現には 10 年か 20 年にかかるであろうとも述べています。

以上を踏まえた上で、あとの問いに答えなさい。

(Maeda, J., (1999) *Design By Numbers*. The MIT Press.

編著 ヘレン・アームストロング, 監訳 久保田晃弘, 翻訳 村上彩, (2016)『未来を築くデザインの思想—ポスト人間中心デザインへ向けて読むべき 24 のテキスト』, ビー・エヌ・エヌ新社. より抜粋)

<問 1>

なぜ筆者は、真のデジタルアートは実現していないと考えたのか、その理由を推測し根拠とともに述べなさい。

<問 2>

出版から 20 年過ぎた現在におけるコンピューテーションと表現の関係について、あなたの考えを述べなさい。

Question 2

The following text is an excerpt from *Design By Numbers* by John Maeda, published in 1999. In it, Maeda claims that “Computation... is the only medium where the material and the process for shaping the material coexist in the same entity: numbers” and asserts that true digital art is something that embodies this property.

Maeda also indicates that art created using computers has not progressed beyond an evolution or expansion of conventional art – true digital art has not yet been achieved. He writes that it will take 10 or 20 years for this to be realized.

Answer the following questions based upon Maeda's claims:

(Excerpt from Maeda, John. Design By Numbers. The MIT Press, 1999.)

First, 1) explain why Maeda thinks that true digital art has not yet been achieved and give evidence to support your answer. Then, 2) describe your thoughts about how creation and computation currently relate to one another now that 20 years have passed since Maeda's book was published.