

法政大学専門職大学院イノベーション・マネジメント専攻入学試験問題
外国人・小論文問題

〔問題〕

以下の資料1から3を読み、設問に答えよ。

資料1.

米メディア最大手のタイムワーナーは、有料会員制のインターネットサービス「AOL」を無料にすると発表した。従来のプロバイダー（ネット接続）事業を大幅に縮小し、ヤフーやグーグルと同様の無料ポータルサイトサービスに軸足を移す。ヤフーなどが利用者を増やしているのに対抗、収入源を会費から広告に切り替える。

ネットサービスの代名詞にもなったAOLの戦略見直しは、ネット事業のモデルが無料化に向かっていることを象徴しているようだ。

AOLの月会費は最大で26ドル。会員だけに提供していた電子メールアドレス、独自コンテンツを閲覧するための専用ソフト、セキュリティ機能などのサービスを無料にする。AOL以外にネット接続手段がない場合は、ネット接続に限り有料となる見通し。

現在、AOLの利用者は会費に加え、ケーブルテレビ会社などが提供する高速通信や電話の料金を払っている。「多くの利用者はAOLと電話会社の両方に料金を払いたくない」（タイムワーナーのジェフ・ビュクス社長）と判断し、無料化を決めた。無料化されれば、利用者はヤフーなどと同じ負担で済む。

AOLは会費とホームページに掲載するネット広告の2つを収入源としている。タイムワーナーが発表した4～6月期決算によると、AOL部門の営業利益は前年同期比5.2%減の3億2,800万ドル、売上高は同2.4%減の20億4,600万ドル。このうち会費収入は11%減の15億ドルだったが、広告収入は40%増の5億ドルに達した。

会員数はピークだった2002年9月の2,670万人から1,770万人に減った。無料にすることで一時的に収入は激減するが、利用者増加に伴う広告収入の拡大で生き残りを目指す。

AOLと競争するヤフーやグーグルなどは広告収入に前面依存している。4～6月期のネット広告収入はグーグルが24億3,000万ドル、ヤフーが15億8,000万ドルとAOLを大きく引き離れた。

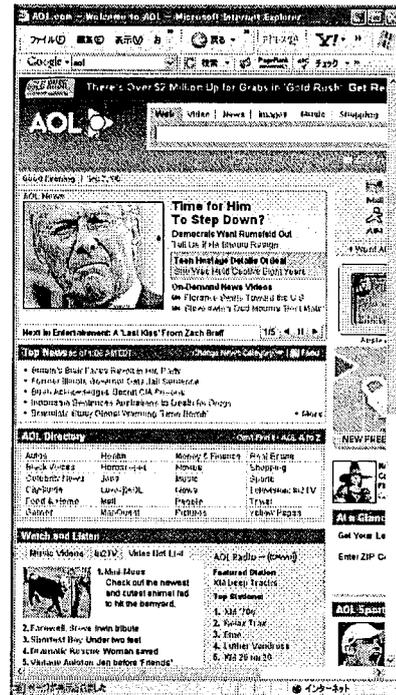
AOLは、2001年にタイムワーナーと合併。当初はタイムワーナーのCATV部門が提供する高速通信網とAOLのコンテンツを組み合わせ、ネットサービスで覇権を握る戦略だったが、社内の連携が取れずに競合他社に市場を奪われた。

資料 2.

AOL

タイムワナー傘下のインターネットサービス大手。タイムワナー元会長のスティーブ・ケース氏らが1985年にサービスを始めた。90年代後半にネット接続で急成長、2001年にタイムワナーと合併した。米国での月間利用者は1億700万人で、ヤフーやグーグルなどと並ぶ人気サイト。

日本には96年に進出。ADSL（非対称デジタル加入者線）サービスのイー・アクセスが04年7月にAOL日本法人の営業権を取得した。現在は、ニュースなどのコンテンツやメールアドレスサービスを提供し、加入者数は約30万件。



AOL ホームページ（一部）

資料 3.

AOL の歩み

- 1985年 スティーブ・ケース氏らがパソコン通信サービスのAOL開始。
- 1990年 出版大手のタイムと娯楽大手のワーナー・コミュニケーションズが合併。旧タイムワナー発足。
- 1998年 競合のコンピュサーブを買収。
- 1999年 ネットスケープを42億ドルで買収。
- 2001年 タイムワナーと合併、「AOLタイムワナー」発足。
- 2002年 12月通期に約1,000億ドルの最終赤字を計上。
- 2003年 社名からAOLを外して「タイムワナー」に。
- 2006年 AOL部門に米グーグルが5%出資。
AOL部門が会費制から無料に移行。

（資料出所）日本経済新聞2006年8月3日の国際面記事より、一部修正し引用

[設問1] 本文に表記された、以下の漢字の読み方を、ひらがなで記せ。

- ① 傘下
- ② 合併
- ③ 覇権
- ④ 買収
- ⑤ 競合

[設問2] この記事に付ける適切な見出しを、15文字以内で示せ。

[設問3] 以下の文章の、(A)と(B)に当てはまる語句をそれぞれ10文字以内で示せ。

「AOLは、収入源の軸足を、従来の(A)および(B)から、(B)のみに転換する。」

[設問4] AOLが、なぜ[設問3]のような転換を強いられたのか、原因を2つそれぞれ50文字以内で示せ。

[設問5] あなたの現在のビジネスまたはこれから起業するビジネスにおいて、インターネットを利用する場合、どのような活用方法が考えられるか、200字以内で述べよ。

以上

法政大学専門職大学院イノベーション・マネジメント研究科入学試験問題
外国人・小論文

問題

次の文章を読み、設問に答えなさい。

遊びというものは解放のようであり^①束縛であり、束縛のようであり解放であるという特徴をもっている。その両方がなければ遊びは遊びになりにくい。

また、一人遊びと二人遊びと集団遊びとのあいだには、^②微妙なズレがある。このズレは子供にとってはたいせつなもので、たとえば二人や集団で遊んだ楽しさをいつか一人で再現したくなる時に、子供はこのズレを意識しながら「一人演じ分け」という方法を習得する。ロールプレイの内在化がおこるのだ。すなわち、楽しかった遊びを一人で再現しようとする、そこに体験の「情報化」という作業が必要になる。楽しかった記憶をアタマの中で再構成する必要があるわけだ。カラダで体験した遊びはここでアタマの中に移っていく。これが情報化である。そこにはズレが生きている。

ついで、この情報化された体験を自分一人の遊びに振り分ける。それにはちょっとしたシナリオや舞台^③設定や役割の配分が必要になる。なにしろ複数で遊んだ体験を自分一人の遊びに変換するのだから、いろいろな工夫がいる。これが「編集化」なのである。編集術は、このように遊びやゲームのような^④発端と終結がある情報の流れを、いくつかの場面に振り分け、組み替えることに始まっている。まず情報化、ついで編集化、である。

逆に、一人遊びや二人遊びの体験を集団に^⑤拡張したいときもある。このとききまって「情報化」と「編集化」をおこす。一人遊びの^⑥体験が情報化されて一般性をもち、それが編集化されて、さらに^⑦適応力をもつ。ここにもズレが生きてくる。そしてそこにあらたな^⑧工夫が発生し、遊びはゲームとしてのシステム性をもつにいたるのだ。「ごっこ」「しりとり」「宝さがし」には、このようなしくみがまことにうまくとりこまれていた。

子供の遊びには、われわれが学ぶべきことがいっぱいまっている。とくに編集の方法にとって学ばされることが多い。

情報を編集するという目でみると、情報の^⑨特徴のつかみかた(A)、その情報の再生のしかた(B)、情報の探し方や入手のしかた(C)、その情報の連絡のしかた(D)、次の情報への進みかた(E)、そして情報のマッピングのしかた(F)。遊びにはこうしたことがしっかりビルトインされている。われわれは子供時代からの遊びを通して、編集^⑩稽古をしてきたといえよう。

問1.本文中に表記された、以下の漢字の読み方を、ひらがなで記せ。

- ① 束縛
- ② 微妙
- ③ 設定
- ④ 発端
- ⑤ 拡張
- ⑥ 体験
- ⑦ 工夫
- ⑧ 特徴
- ⑨ 適応力
- ⑩ 稽古

問2.以下の遊びには、情報の編集の6つの方法のうちどれとどれがふくまれているか、A,B,Cなどの記号で答えなさい(複数回答を許す)。

- 特徴のつかみかた (A)
- その情報の再生のしかた (B)
- 情報の探し方や入手のしかた (C)
- その情報の連絡のしかた (D)
- 次の情報への進みかた (E)
- 情報のマッピングのしかた (F)

- ① ごっこ
- ② しりとり
- ③ 宝さがし

問3.「体験の情報化」の例を自分の経験のなかからひとつ選び、200字以内で説明しなさい。

問4.遊びを通して編集の稽古ができるのはなぜか、その理由を筆者の意見に沿って800字以内でまとめなさい。

[2007 年度第 3 回]

法政大学専門職大学院イノベーション・マネジメント研究科入学試験問題

外国人・小論文

問題

以下の資料を読み、設問に答えよ。

資料

今、とても奇妙なことが日本に起こっている。これまで日本の弱点や欠点と言われてきたことが強さに変わる可能性のある、きわめて面白く刺激的な時期にさしかかっている。

日本は「世界第 2 の経済大国」として 40 年近く思考停止を続けてきた。「世界第 1 の経済大国」であるアメリカを常に眺め、その後を追い続けることに熱中し、自立的に考え、独自に新しい構想を打ち出す訓練を怠ってきた。

日本には今、重要なことがある。日本は「課題先進国」になったのである。すなわち、世界で最初に日本が新たな課題に直面するステージに来たのである。日本の歴史にとって初めての経験だ。これまで習い性になっていた世界、特に「欧米先進国」の事例からならうべき先例のない「先進課題」を世界で最初に自力で解決しなければならない時代になった。では、どのような「先進課題」に直面しているかという、「少子高齢化」である。気をつけなくてはいけないのは「少子化」と「高齢化」は別問題であり、たまたま日本では同時に起きているのである。「少子化」に関しては既にフランス、スウェーデンなどに先例があり、出生率を高める対策が試みられている。それらの施策を実施すればよい。アメリカは「少子化」の問題はなく、「高齢化」には直面し、高齢者医療費増加で日本と同様の問題を抱えている。しかし、日本の「高齢化」は人類が世界史上初めて経験する「超高齢化」という問題である。100 歳以上の人がうんざりするほどいる時代が来るのだ。このような社会をいまだかつて誰も「経営」したことがない。「超高齢化」が日本社会に及ぼしえる影響を示せる団体や組織は存在しない。外国の研究機関が日本のことで研究予算を取ることは現実的にありえない。

日本で日本人による「内向き」ではあるが、真剣に考えぬいて、「超高齢化社会の経営構想」を自力で打ち出すよりしようがないのである。この「先進課題」の解決策を具体的に指し示し、成果によって裏打ちすることができれば、日本は「課題解決先進国」になれるのである。

「超高齢化」という課題解決は、日本がその先陣を切るだけの意味がある。

- 1) 解決策を見つけ出さなければ、最初に困るのは日本である。
- 2) 日常生活の隅々まで変革を起こしえる幅広くかつ複雑な課題である
- 3) 世界に対して「来るべき新たな社会構想の提示」という知的貢献が可能である。
- 4) 単に技術やお金の問題では解決できないため、多面的な能力を必要とする。

横山禎徳 「アメリカと比べない日本」(2006)より抜粋

問1 日本の弱点や欠点に関して、

1.1 文中の、日本の弱点や欠点とは何を指しているか説明せよ。

1.2 また、なぜそれが弱点や欠点なのかを論じよ。

問2 資料の文中で、

2.1 先例がなく、日本が世界で最初に自力で解決しなければならない「先進課題」とは何を指しているかを説明せよ。

2.2 また、その課題をなぜ日本が自力で解決せねばならないのかを、資料の内容に基づいて説明せよ。

問3 日本が「課題解決先進国」になるためには、何がなされなければならないのかを資料の内容に基づいて説明せよ。

問4 資料では、「超高齢化」という課題解決は、日本がその先陣を切るだけの意味があるとする根拠の第2点として、日常生活の隅々まで変革を起こしえる幅広くかつ複雑な課題であるとされている。幅広くかつ複雑な課題とは具体的に何を指すと想定されるかを論じよ。