

博物館情報・メディア論

(解答はすべて解答用紙に記入し、この問題用紙に記入しないこと)

1. 2006年に国連総会で採択された(日本は2014年批准)「障害者の権利に関する条約」では、障害者を包容するあらゆる段階の教育制度及び生涯学習を確保するための合理的配慮の必要性が示された。

博物館の情報提供・アクセスにおける合理的配慮には、具体的にはどのような内容が想定されるか。次の3つの言葉を用いて600字程度で論じなさい。(20点)

【音声ガイド バリアフリー ユニバーサルデザイン】

*参考:「障害者の権利に関する条約」(2006年)における合理的配慮

(Reasonable accommodation) の定義

「障害者が他の者との平等を基礎として全ての人権及び基本的自由を享有し、又は行使することを確保するための必要かつ適当な変更及び調整であって、特定の場合において必要とされるものであり、かつ、均衡を失した又は過度の負担を課さないものをいう」

(第2条)

2. IT(情報技術)時代における博物館のメディア性について、以下の5つの言葉を用いて600字程度で論じなさい。(20点)

モノ(資料・作品)

オーセンティシティー(真正性・信憑性・確実性)

エクスペリエンス(これまでになかった体験・経験内容・見聞)

個人

社会

3. 次の文章の（ ）に最も適する語句を下の選択肢より選びなさい。(各4点)

(1) コンピューター・ゲームの一種で、「プレイヤー」がそれぞれの「キャラクター」を戦闘(バトル)等によって成長させていく()は、近年はインターネットをとおして複数のプレイヤーで行うものを中心である。

- ① プロジェクション・マッピング
- ② KJ法
- ③ PDA
- ④ RPG

(2) アメリカの高等教育機関を中心に始められ、原則的に無料で公開されるオンラインの公開講座は()と呼ばれる。2010年代から日本でも開講例があり、各機関の判断で修了証の授与や対面授業等も実施されている。

- ① DAISY
- ② MOOC
- ③ 文部科学省認定社会通信教育
- ④ 放送大学

(3) 横縦ピクセル 4096×2160 または 3840×2160 の解像度を()と呼ぶ。

- ① 1K
- ② 2K
- ③ 4K
- ④ 8K

(4) 拡張子が、m4a、wav、aiff などのファイルは、主に()を扱うファイル形式である。

- ① 文書
- ② 音声
- ③ 画像
- ④ 映像

(5) 音楽レコードの著作権は、()にある。

- ① 作曲者・作詞者
- ② 演奏者・歌手
- ③ レコード会社
- ④ JASRAC

4. 次の(1)～(4)の文章のうち、それぞれ正しいものの記号1つを選びなさい。
(各5点)

(1) 日本における著作物の理解について

- ① 舞踏やパフォーマンス等の言語化を伴わない表現は著作物と成り得ない。
- ② 著作物を翻訳したり編曲したりして創作された作品は「二次的著作物」と呼ばれ、著作権の保護の対象と成り得る。
- ③ 著作物として保護を受けるためには、著作権法で定められた手続きにより文化庁に登録を申請する必要がある。

(2) 日本における著作物の活用について

- ① ある資料が消失した場合、資料の創作者がもつ著作権は存続し得ないため、創作者の許諾を得ずに資料を利用できる。
- ② 著作物は作者の意に反して変更等の改変ができないため、特定の電子計算機において利用できないプログラムを改変して当該電子計算機で利用できるようにすることは、著作権法では原則的に認められない。
- ③ 著作物は、視覚による表現の認識に障害のある者の利用のために、必要に応じて点字に翻訳したり、データ化した点字の情報の公衆送信を行ったりすることができる。

(3) カメラのオートフォーカスについて

- ① 位相差検出方式自動焦点は、センサーからのコントラスト値が最も高くなるように撮影レンズの位置を移動制御して焦点を合わせる。
- ② コントラスト検出方式自動焦点は、センサーの情報を解析してレンズを動かす方向とレンズの移動量を産出して焦点を合わせる。
- ③ 超音波方式自動焦点は、雨天時は距離測定の影響を受けないが降雪時は影響を受ける。

(4) 仮想化技術について

- ① AR (Augmented Reality) とは、その時の周囲の現実環境に情報を付加・削除・強調・減衰させ、人間から見た現実世界を拡張する技術のことである。
- ② VR (Virtual Reality) とは、実際の形状にこだわらず機能としての本質が同じ環境をユーザの感覚を医学的に刺激することにより作り出す技術のことである。
- ③ シミュレーションとは、あるシステムでの挙動をそれと異質な法則でコントロールされる他のシステムやコンピュータなどによって模擬的に再現することである。

5. 次の用語を簡潔に説明しなさい。(各10点)

- (1) スマートフォンなどの「NFC」
- (2) ウェアラブル端末