

## 二〇二六年度入学者 転入学及び編入学試験問題

### 群馬県立女子大学 文学部 文化情報学科 専門科目

試験時間は、九十分です。中途退室は認めません。

途中で気分が悪くなった場合は、黙って手をあげてください。

問題は二問、問題用紙はこの表紙を含めた八ページ（最後の白紙部分は下書き用）です。

解答用紙は二枚です。問題一の解答は横書きで、問題二の解答は縦書きで記入してください。さらに下書き用紙（白紙）を一枚配ります。

それぞれが配られたら、指示に従って、各解答用紙の所定の欄に受験番号と氏名を記入してください。

試験開始の合図があるまで問題用紙の表紙をめくって問題を見てはいけません。



# 問題

## 問題一

ある街の1番地にはA氏、B氏、C氏の三人が住んでおり、その街の2番地にはX党、Y党、Z党という三つの政党の支部がある。このとき、

「この街の1番地の住人はみな、2番地のある政党を支持している」∴(ア)

という文には、二つの異なる解釈がある。その二つの異なる解釈を、必要であれば「A氏」「B氏」「C氏」「X党」「Y党」「Z党」の名前を自由に用いて、わかりやすく説明しなさい。その上で、なぜ(ア)のような文にはこのような二つの異なる解釈ができてしまうのか、その理由を考え、述べなさい(四〇〇字以内)。

## 問題二

以下の文章を読み、「現在のきわめて高度なメディア」の一例をあげて、それがわれわれの文化と社会をどのように規定しているかについて、本文の内容に則して論じなさい（四〇〇字以内）。

われわれは高度な技術メディアにとりまかれて生活している。単に、メディアにとりまかれて、というのではなく、きわめて高度な技術メディアにとりまかれている。例えば、テレビの解像度の進展を代表的な数字を挙げてみていくならば、ブラウン管でのアナログ放送の画素数は六四〇×四八〇（約三十一万画素）、フルハイビジョン（2K）では一九二〇×一〇八〇（約二〇七万画素）、4Kでは三八四〇×二二六〇（約八二九万画素）、8Kでは七六八〇×四三二〇（約三二八万画素）となっており、その増加の度合いは著しい。2Kから4K、4Kから8Kへは、縦横の画素数がそれぞれ二倍ずつ増えているので、全体としては四倍の画素数の増加となる。つまり、2Kを基準にして考えると、4Kと8Kはそれぞれ画素数が四倍、一六倍になっている。六四〇×四八〇のブラウン管を基準にすると、フルハイビジョン（2K）、4K、8Kの画素数は、それぞれ約七倍、二七倍、一〇七倍である。最初にあげたブラウン管テレビではアスペクト比（テレビ画面の縦横の比率）が異なるものの、だいたい同じ画面サイズでは、それだけの倍率で解像度が高くなっていることになる。

画素数が増えると、それだけ細かい視覚的情報量が増加し、感覚的には一言でいえば、それだけ「リアル」な実体感が生み出される。同じことは、聴覚的なイリュージョンのシステムであるオーディオの装置にもあてはまる。オリジナルの像に関する情報量が増えるほど、まるでホンモノのように、場合によってはホンモノ以上にリアルで生々しく、画像や音を体験することができる。

情報のデジタル化も、もちろん高度なメディア技術の一つである。映像、音声、文字、テキストなど、さまざまな領域でのアナログ的な保存媒体や紙媒体での情報がデジタル情報へと変換される。デジタルコンピュータでの演算処理は0と1の二進法によって行われているので、あらゆる情報（映像・音声・文字等）が最終的には0と1に還元され、一元化されて保存されることになる。もちろん、アナログ情報のデジタル化というよりも、現在ではむしろ、電子カメラ、デジタル録音、文字のコンピュータ入力のように、

はじめからデジタル処理を行うメディアによるデジタル情報の保存・流通があたりまえになっている。

現代の社会と文化のあり方を決定的に規定しているインターネット環境は、こういった情報のデジタル化を前提としている。ウェブのはりめぐらされた世界の上でデジタル情報が飛び交い、それによって多くの領域で、もはや実体をともなった〈モノ〉ではなく、それ自体としては形をもたない〈情報〉が、交換されるべき価値として流通する。そこでは、本も音楽もニュースも貨幣も、〈モノ〉としてのかたちをとっていたかつてのメディアのメタファーとして、いわば仮想的なプラットフォームの上で動いていく。

仮想的な現実感、いわゆるVR（ヴァーチャリアリティ）の装置を装着した場合に限られるわけではない。高解像度の映像やヴァーチャルサウンドの音声など、メディアを通じて体験するイリュージョン的感覚は、メディアの技術性が高まるにつれて強力なものになっている。われわれはさまざまな局面において、仮想的な現実を、われわれが「現実」だと思っているもののうちに、気がつかないうちにごく自然に取り込んで経験している。VRも、現在のところアトラクション的な性格を強く帯びていることが多いが（その点で、初期の映画がしばしば「見せ物」として機能していたことと重なる）、そのうちさまざまな領域で活用されるごく自然な技術となって、同じように生活のうちに溶け込んでいくかもしれない。電車のなかの広告にしても、「絵」から「写真」、そして「動画」の映像へと移り変わってきたことは、広い意味での仮想現実の展開のプロセスとして見ることができる。

そしてまた、同じくデジタル技術を前提として、いまや「人工知能」（AI）の進展が、とりわけ重要な社会的関心事になっている。洗濯機・調理器・エアコンなどの家電製品に組み込まれた、特定の機能に限定されたAIは、すでに生活のなかのいたるところに広範に浸透している。それとともにいまではむしろ、人間の多面的な能力を身につけ、人間の役割にとって代わるようなきわめて高度なAIに多くの人々の関心が集まっている。

こういった高度な技術メディアは、単にわれわれにとって役に立つものとして生活のなかで「手段」として用いられているだけではない。新しいメディア技術が社会や文化のなかで支配的なものになってゆくと、場合によってはほとんど気がつかないうちに、人間の思考、生活、文化のあり方全般を規定するものになってゆく。例えば、手紙からメール、そしてSNSへとコミュニケーションの形式が移り変わってゆくとき、そこで

は伝達される内容よりも、むしろその伝達のメディア形式そのものが、そのメディアを用いる文化全体を決定的に特徴づけてゆく。メディアは、よい・悪い、役に立つ・役に立たないといった価値判断から離れたところで、文化と社会に対して根底から枠組みを与えてゆくことになるのである。だとすれば、現在のきわめて高度なメディアは、われわれの社会・文化をどのように作り上げてゆくことになるのだろうか。人間の生活にとって役に立つものとして生み出され、展開してきた高度な技術メディアが、逆に人間がこれまで大切に積み重ねてきたものを失わせ、世界にとってきわめて憂慮すべき状態をもたらすのではないか、という懸念は確かに現在メディアについて考えるときに論点となる重要なテーマである。しかし、そこにもまた人間にとっての価値判断が強力に入り込んでいる。そのような価値をいったん脇に置いて、メディアという現象そのものについて考えることはできないだろうか。

山口裕之『現代メディア哲学——複製技術論からヴァーチャルリアリティへ』（講談社、二〇二二）

下  
書  
き  
用