

2025年度 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、90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2問、問題用紙はこの表紙を含めた10 ページ(最後の白紙部分は下書き用)です。

解答用紙は2枚です。横書きで記入してください。さらに下書き用紙(白紙)を1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1

次の文章を読んだ上で、問いに答えなさい。

次頁の図1は「じゃんけんゲーム」のフローチャートです。

じゃんけんの手を表す数字として、ぐーは0、ちょきは1、ぱーは2とします。

「入力」のところで、コンピュータが出したじゃんけんの手を0、1、2の数字でXに入れます。

人間が出したじゃんけんの手を0、1、2の数字でYに入れます。

XとYが同じであれば、「あいこ」なので、もう1回じゃんけんをします（入力に戻る）。

「あいこ」でない場合は勝ち負けを判定します。

コンピュータが勝つのは、次の時です。

コンピュータの手がぐー（Xが0）、人間の手がちょき（Yが1）

コンピュータの手がちょき（Xが1）、人間の手がぱー（Yが2）

コンピュータの手がぱー（Xが2）、人間の手がぐー（Yが0）

ここでコンピュータに勝たせる手を示す新しい変数Zを考えます。

コンピュータの手がぐーとちょきの場合には $X + 1$ をZに代入します。

コンピュータの手がぱーの場合にはZに0を代入します。

こうすれば、コンピュータが勝つのは、以下のようにZとYが同じ値をとる場合です。

コンピュータの手がぐー（Xが0なので、Zは1）、人間の手がちょき（Yが1）

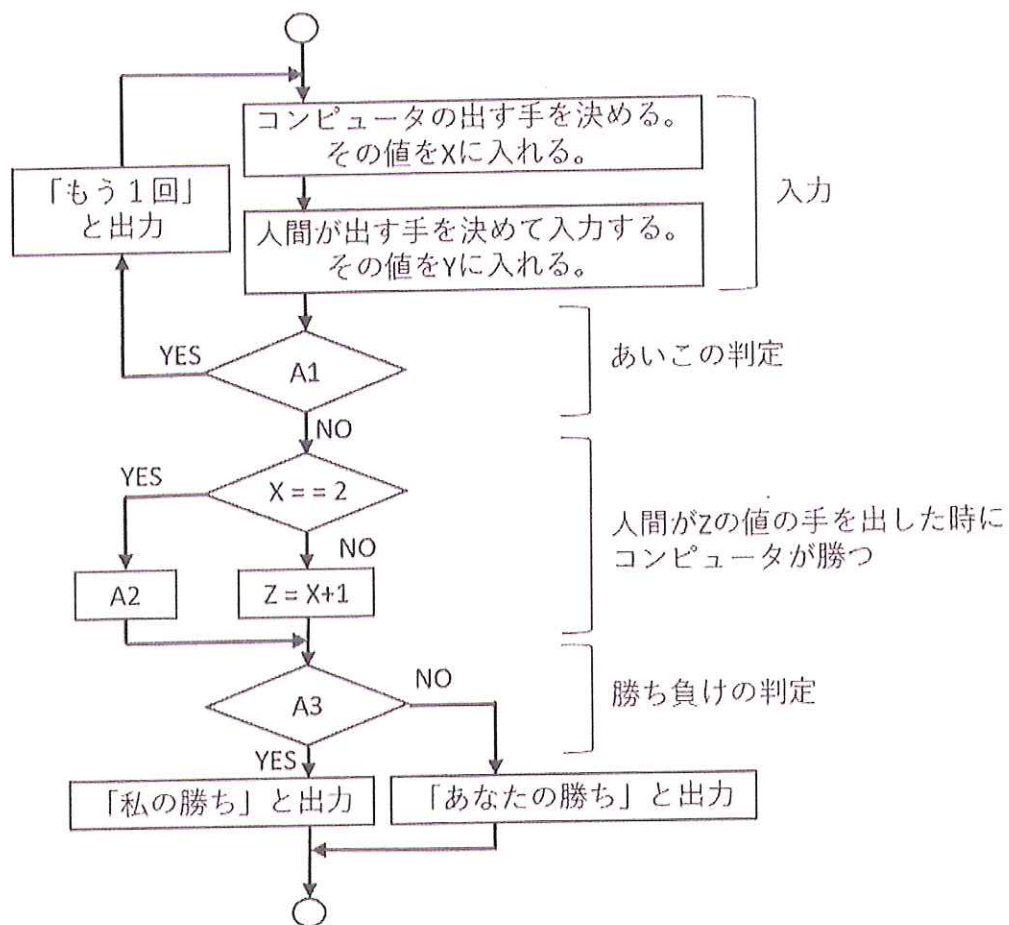
コンピュータの手がちょき（Xが1なので、Zは2）、人間の手がぱー（Yが2）

コンピュータの手がぱー（Xが2なので、Zは0）、人間の手がぐー（Yが0）

問1 上記の説明を理解した上で、次頁の図1のA1からA3に入るものを、図の下にある＊の記述を考慮して答えなさい。

問2 下線部分について、コンピュータがぱーの場合、なぜこのような処理をする必要があるのか説明しなさい（文字数は自由です）。

図1 「じゃんけんゲーム」のフローチャート



* 等価は「==」で表記し、代入は「=」で表記する。

問題2

次の文章およびグラフは、「ドイツ語で出版された本」に登場する芸術家名の出現頻度について、時代背景と共に説明したものである。傍線部「これを見ると、ナチスによる抑圧がシャガールらの芸術家に及ぼした影響がはっきりわかる」とあるが、グラフから読み取れる影響を説明しなさい。それを踏まえたうえで、文化・芸術活動と政策の関係について、あなたの考えを述べなさい(400字以内)。

著作権上の都合により、ウェブサイトでの公表はしていません。

著作権上の都合により、ウェブサイトでの公表はしていません。

著作権上の都合により、ウェブサイトでの公表はしていません。

エレッツ・エイデン、ジャン＝バティスト・ミシェル著、阪本芳久訳『カル
チャロミクスー文化をビッグデータで計測する』（草思社、2016）

※ 図表番号は出題にあたって変更した。

※ 原注は出題にあたって省略した。

【出題者注】

（１）退廃芸術展

ナチス政権によって行われた、近代美術や前衛的な芸術に、「退廃」のレッテルを張り、糾弾するための展覧会。

（２） n グラム

任意の個数（ n 個）の単語の集まりのこと。本文中では、Google が提供する N グラム・ビューワーを利用して、出版物中の単語の出現回数を出版年ごとに算出し、グラフ化したものを指している。

下書き用