

デジタルハリウッド大学

2019 年度 一般入学試験 B 方式

国語 問題(60 分)

受験についての注意

1. 監督の指示があるまで、問題冊子は開かないこと。
2. 携帯電話、スマートフォンなどの音が鳴るような電子機器は全て電源を切っておくこと。
3. 腕時計を持ってきている者は、予め机の上の見える位置に置き、試験中は触らないこと。
4. 試験開始前に監督から指示があったら、解答用紙の所定欄に氏名と受験番号を記入すること。
5. 監督から試験開始の合図があったら、この問題冊子を開き、32 ページ(白紙のページを含む)そろっているか確認すること。
6. 解答は、選択肢から正解と思うものを選び、解答用紙のマーク欄をぬりつぶすこと。マーク欄以外には何も記載しないこと。解答の際には、マーク欄の枠からはみ出したり、白い部分を残したり、そのほかの部分に記入したりしないこと。マークの例は、解答用紙を参照のこと。
7. 筆記用具は HB の黒鉛筆、または HB のシャープペンシルを使用すること。その他の筆記用具の使用は認めない。
8. マークを訂正する場合は、消しゴムで丁寧に消すこと。消しきずはきれいに取り除くこと。
9. 時計のアラームや計算機能、辞書機能などは一切使用しないこと。
10. 解答用紙を折り曲げたり、破ったりしないこと。
11. 試験中の退場は認めない。
12. この問題冊子と解答用紙は持ち帰り厳禁とする。試験終了後、ともに回収される。

第一問 次の小説の一節を読んで、後の設問に答えなさい。

「ぼく」は全盲の高校三年生。「ぼく」の通う盲学校に転入してきた石永小百合^{いしながさ ゆり}は、学校案内を引き受けた「ぼく」に対してきつくあたったが、ある日、「全く目が見えなくなる前に海を見てみたい」と言い出し、二人で鎌倉の海を見に行くことになった。

池袋に着くと大勢の人が降りた。ぼくも流れに乗ってなんとかホームへ降りた。

彼女はすぐに「すみません！」と人に声をかけ、乗り換えの説明を受けた。躊躇^{ちゆうちゆう}なくどんどん質問するのだ。石を投げるようにぼんぼんと声をかけ、すると欲しい情報がすんなり手に入る。けれど彼女は記憶力はいまいちで、「次は右へ曲がるって言われたっけ、左だっけ」とすぐに忘れてしまう。ぼくは説明を一言一句忘れなかった。

そういうわけで、彼女が質問し、ぼくが記憶するというチームプレーでどんどん先へと進み、どうにか鎌倉にたどり着いた。車中は全く会話をしなかった。アナウンスを聞き逃してはならないからだ。

以前「助けてもらわなきゃ移動できないなんて嫌じゃない？」と言った彼女が①ソッセン^{ソッセン}して人に助けを求め、ぼくと言ったらただの記憶係だ。ぼくはそのことがおかしくて、車中で急に嘔^なき出しそうになったけど、必死にこらえた。

電車から降りるや否や石永はほっとしたように「お腹がすいた^{なか}」と言った。ぼくもだ。人の流れに乗って改札を出ると、ぼくらは全く同じことを考えていた。

「右手方向にハンバーガーショップがある」

それは匂いでわかった。ぼくらは鼻を使ってショップにたどり着いた。

「入り口はこっちみたい」

彼女の目がぼんやりとでも見えていることが、外ではかなり役に立った。

彼女は長野で友人たちとしょっちゅうこういう店に入っていたらしく、手際よく自分の分を注文した。ぼくは（注）西野と学校の近くのハンバーガーショップに入ったことが何回かある。その時と同じものを頼んだ。チーズハンバーガーとフライドポテトとチョコレートシェーク。西野は麺類が好きなのだが、「②後学のために」と時々ぼくを喫茶店やこういう店に誘った。「後学」というのはもちろんデートを指すのだが、ひょんなところで役に立った。

お腹が満たされると、落ち着いた。

「鎌倉まで来られたね」と石永ははずんだように言った。

出会った当時は石のようなごつごつした顔だと思っていたけど、もう少し柔らかい感じかもと思い始めた。③石にしても、つるつるの丸い石かもしれない。

ぼくが点字ブロックをうまく見つけられなくても、乗り継ぎでおろおろしても、彼女はいらつきも怒りもなかった。彼女が石をぶつけてくるのは、たいてい、ぼくに余裕がある時だ。彼女はちゃんとぼくを見ていると感じる。とうさんのほうが視力がいいのに、彼女のほうがぼくをわかっているような気がした。

だからぼくは彼女に自分の希望を言ってもよいと判断した。

「江ノ電に乗って由比ヶ浜で降りるまでは、ぼくにやらせてくれないかな」

「人に道を聞かないってことね？」

「聞くのが嫌ではないんだ。石永が聞いてくれたので助かった。でもここから先は試してみたいんだ。後学のために。迷ったらぼくが人

に聞くよ」

「わかった」

江ノ電はJ Rの駅舎と隣接していたので乗車に苦労はしなかった。乗ると三分で由比ヶ浜に着いた。駅の周辺は点字ブロックがあるにはあったが、行く方向の指示はない。慣れた場所では有効だけど、初めての場所では使いにくいとあらためて感じた。有効ではない、と身をもって知るのも後学のためだ。

ぼくは自ら声を出し、駅員らしき人に浜の方向を尋ねた。石永は何も言わないでくれた。教えてもらった道には点字ブロックがあったし、ブロックが途絶える頃には潮の匂いがして、方向がつかめた。

石永はぼくの右腕をそつとつかんで付いてきた。ぼくが迷って立ち止まると、「こつちかな」とか「このままでいいみたい」と口を出すけど、④人に尋ねることはしなかった。潮の匂いがだんだん強くなる。それはかなり心強い誘導だ。

やがて浜へ出た。砂浜だ。

それは足が感じた。走り幅跳びで着地する砂場の感覚に似ている。しかしそれが広く一面に続いていると想像するのには少し時間がかかった。しだいに歩きにくくなった。足がもたつく。スニーカーに砂が入る。音がする。波の音だ。

石永はしゃべらなくなった。

ぼくの腕を離し、ひとりでどんどん行ってしまう。見えるのだろうか。海が。

ぼくはスニーカーと靴下を脱いだ。このほうが歩きやすい。でもここには下駄箱がない。砂浜に置いてしまうと永遠に見つからないような不安があったので、靴下をズボンのポケットに突っ込み、スニーカーは杖つえを持ってないほうの手にぶら下げた。

暑くはなく、肌寒さを感じる。潮風のせいかな。

ざぶう、ざぶうと波の音が聞こえる。海を見に来た。いや、ぼくは見えない。石に海を見せに来た。そして、できたのだ。ぼくはじんわりと⑤を味わっていた。

しばらく歩くと髪を感じた。石永が立っているようで、長い髪なのだろう、風で後ろになびき、ぼくの頬に触れた。

石永は立ち止まっていた。ぼくが追いついたのがわかった、「見えない」と言った。

「もっと近づけば見えるんじゃないか」

「うん、もっと近づいてみる」

「ぼくは靴を脱いだ」

「わたしも脱ぐ」

石永はしばらくもぞもぞしていたが、やがてまた歩き始めた。

「歩きやすいし、気持ちいいね」

「手がふさがるから面倒だけどね」

「手？」

石永は砂の上に靴を置いてきてしまったようだ。

「大丈夫」 ぼくは彼女を安心させようと思った。

「まっすぐに歩いて、まっすぐに戻ればいいさ」と言ったけど、実は少し不安だった。

「一緒に捜せば見つかるさ。それより、海だ。見えないか？」

海を見せに来たのだ。見えてくれないと困る。

「見えない」

「もう少し近づこう」

石永は前へ進もうとしている。ぼくは彼女の横に並んだ。足の下の砂はだんだんと湿り気を帯び、固くなり、歩きやすくなった。

「おっ！」

「きゃっ！」

ぼくらは突然足に波を感じた。それはすーっとやってきてぼくらの足を通り過ぎ、すぐにまたすーっと引き返し、すると足の下の砂が崩れた。波は浅くて、くるぶしまでが濡れた。ぼくは足の下が崩れる感覚がおかしくてたまらず、夢中になった。波はやってきては引いた。忘れずに足の下の砂を持って行くのだ。くすぐりたい。もう一度、もう一度と試す。

⑥ 「見えない」と石永は再び言った。

「もう少し近づこう」

ぼくは杖を脇に挟み、空いた手で彼女の腕をつかんだ。思いのほか彼女の腕はほっそりとしていた。躊躇する彼女を前へ進ませようとした、その時だ。

「ちよつと、あなたたち！」

背後から女性の声が出た。おばさんとおばあさんの間くらいの女性の声だ。咎めるような声。ぼくらは何かいけないことをしたらしい。すぐに足を止めた。

「戻ってきなさい！」 女性は声をかぎりに叫んでいる。

「早く！ こっちよ！」

⑦ただならぬ様子に、ぼくらはあわてて乾いている砂の上に戻った。

その人は近くに住んでいる人で、ぼくらが東京から海を見に来たと話すと、「やだ、心中かと思うじゃない」とけらけらと笑った。

「海開きはしたんだけど、このところ寒いから、海水浴はできないし、人もいないのよ」

なるほど人の気配がしないのは、寒いからか。

石永は念願の海に来てから、口数が少なくなった。見えると思ったのに、見えないからだろう。へこむのはわかる。

「うちね、すぐそこなのよ」話好きのおばさんだ。「庭に蜜柑みかんの木があつて、冬になるとすっぱい実がなるの。売ってる蜜柑は甘いばかりだけど、蜜柑はすっぱくなくちやね。あなたたち冬にまたきなさいな。ごちそうしてあげるわ」

「ありがとうございます」

石永が何も言わないので、ぼくが言った。

その人が立ち去ろうとすると、やっと石永が口をきいた。

「あの、今、海はどんな色をしていますか」

⑧その人は戻ってきた。そしてしばらく黙っていた。ぼくは頬の感触から、日が差していないことはわかっていた。雲が厚いのだろう。海も灰色なのかもしれない。嘘うそでいいから、青いと言ってくれないかとぼくは願った。

その人はやっと言葉を見つけたように言った。

「美しい色をしているわ」

(注) 西野——同じ学校に通う「ぼく」の親しい友人。

おおよやまじゅんこ
(大山淳子『あずかりやさん 桐島くんの青春』より)

問 1 傍線部①に合致する漢字を、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 足先

イ 率先

ウ 即戦

エ 速戦

問 2 傍線部②の漢字の読みを、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア あとがく

イ うしろがく

ウ ごがく

エ こうがく

問3 傍線部③はどのようなことを表しているか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 石のように固く心を閉ざしていた「ぼく」が、石永に対しては、一人きりで電車に乗って鎌倉へ出かけることができるほど心を開くようになったということ。

イ 何かあるとすぐに怒ったりいらついたりする石永が、海を見られるかもしれないという期待のせい、今日は驚くほど機嫌がいいと「ぼく」が感じたということ。

ウ 石永は時折「ぼく」に石をぶつけるように言葉を投げつけてくるが、「ぼく」の様子をちゃんと観察していて、言われて立ち直れないような言葉は選ばないということ。

エ 出会った頃の石永は言動がきつくて扱いにくい印象だったが、本当は素直で安心して話ができる人物なのだろうと、「ぼく」が思うようになったということ。

問4 傍線部④について、石永はなぜ「人に尋ねることはしなかった」のか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 人に道を聞かないと言っていた「ぼく」が、約束を破って駅員らしき人に尋ねたことに怒っていたから。

イ わざわざ人に尋ねなくても、漂ってくる潮の匂いで、海のある方向を知ることができたから。

ウ 自分の力で目的地に行けるかどうか、後学のために試したいという「ぼく」の希望を尊重したから。

エ 駅のホームと違って、浜へ行く途中の道は人気がなく、誰かに声をかけることができなかったから。

問5 空欄⑤に入る言葉として適当なものを、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 達成感

イ 安心感

ウ 季節感

エ 解放感

問6 傍線部⑥について、このときの石永の説明として適当なものを、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 足の下の砂が崩れる感覚に夢中になっている「ぼく」に自分には海が見えないことを伝え、何とかしてもらおうと思っている。

イ 足下の感触から波打ち際まで来ていることがわかるのに、すぐ目の前にあるはずの海が見えないことに不安になっている。

ウ 今ならまだ見えると思っていたのに、ここまで来ても海が見えないことにいらだち、もう帰りたいという気持ちになっている。

エ 海はまだまだ先にあると思って歩いていたら突然波を感じ、見えないけれどもついにたどり着いたという感慨にふけっている。

問7 傍線部⑦について、「ただならぬ様子」とはどのような様子か、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 白い杖を手をしている男子学生が無理に連れの女子学生を海の中へ連れていっているように見え、引きとめようと声をかける様子。

イ 海水浴客が一人もないほど寒くて曇っているのに、こんな天気泳いだら溺れてしまうのではないかと心配している様子。

ウ 目が見えない高校生が浜辺にいることに危険を感じ、それ以上進んだら海に入ってしまうことを知らせようとしている様子。

エ 閑散とした浜辺を素足で海に向かっているのを、二人が入水するつもりだと思い必死で思い留^{とど}まらせようとしている様子。

問8 傍線部⑧について、なぜ「その人」は「しばらく黙っていた」のか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 「今、海はどんな色をしていますか」という質問から、少女の目が不自由であることにはじめて気づき、それではなぜ海を見に来たのだろうと不審に思ったから。

イ 少女の質問を聞いて、わざわざ東京から海を見に来たというのに、結局、海は見えなかったのだとわかり、かわいそうでたまらず言葉につまってしまったから。

ウ 曇天のせいで海も灰色だったが、海を見に来た少女にありのままを告げるのは忍びなく、少女をがっかりさせないためにはどう答えるべきかと言葉を探していたから。

エ 目が見えない相手に本当の海の色を伝えることは難しいと感じ、具体的な色を答えるのではなく、抽象的に表現した方がよいと思うつくまでに時間がかかったから。

第二問 次の文章は、米国のグーグル社による囲碁対局用プログラム「アルファ碁ゼロ (AlphaGo Zero)」の登場前に書かれたものです。これ

を読んで、後の設問に答えなさい。

汎用性は、現在の人工知能研究のなかで大きなテーマとなっています。^(注)ディープラーニングにしても、チェスから医療分野まで様々な応用事例が報告されていますが、チェスについて学習したソフトが、その学習成果を活かしてがんの検診をしてくれるわけではありません。

あくまでもチェスならチェス、医療なら医療と、人工知能が学習した専門分野に特化した判断が、とても高度なレベルで可能になるだけなのです。

一つの分野の学習に突出しているよりも、「広く浅く」ではないですが、どんな分野でも学習できる方が生物として、より生存に適しているのではないのでしょうか。人間は、一つの分野で自分が学んだことを、別の分野に応用する能力を持っています。汎用性は、人類がその長い歴史のなかで獲得してきた、圧倒的な強みなのです。

しかし、現状の人工知能では、①そういうことは難しいようです。

将棋ソフトに面白い事例があります。

それは、ソフトの探索部分に、「Stockfish (ストックフィッシュ)」というチェスの公開プログラムを使っているものが多い、という事実です。もちろん、将棋のプログラムを作ろうとするときには若干調整が必要だと聞きますが、そのまま使っても、結構良いものが出来るそうです。

かつては、「将棋のソフトには汎用性がない」と言われていたくらいで、他のジャンルのソフトを活用したり、あるいは逆に他のジャ

ンルに転用したりすることなどできないと考えられていました。

しかし、このストックフィッシュはジャンルの垣根を越えて、横断的にソフトウェアが機能している事例と言えるでしょう。そもそも昨今の将棋ソフトの発展の大きな理由の一つは、他のゲームのメソッドを将棋のプログラムにも応用・転換・導入してきたことにあるのです。

ちなみに、^(注2)アルファ碁にしても、その理論的な背景は「モンテカルロ法」(シミュレーションや数値計算の手法の一つ)という、他の人工知能でも使われているアルゴリズム(計算方法)だったり、すでに論文などで発表されたものだったりします。画期的な思考の^②ブレイクスルーは、実はないようなのです。

もちろん、プログラムの詳細は、^(注3)ディープマインド社も公にしません。しかしもし、^③アルファ碁の探索部分の設定が詳らかに
なれば、将棋やチェスにも応用できる可能性があるのかもしれないと、考えています。

そして、それが何を意味しているのかと言うと、チェスや将棋や囲碁は、競技としては違っても、思考のロジックには共通のプラットフォーム(基盤)があるかもしれない、という可能性です。

異なったルールであっても、思考や論理的な考え方そのものには、突き詰めると、根本的なところで共通するものが存在する。もしそうなら、それは「知性」そのものの汎用性を考える契機にはならないでしょうか。(I)

ディープマインド社は囲碁だけでなく、様々な分野に進出しています。

二〇一六年二月、ディープマインド社は、イギリスの国民保健サービス(NHS)などと組んで、医療関係の事業に進出することを発表しました。

また、ディープマインド社には、人工知能のアルゴリズムを用いて、親会社であるグーグルのデータセンターの冷却に使用する電力

を、およそ四〇パーセント削減したという話もあります。アルファ碁のプログラムとどれほど関係しているかはわかりませんが、これだけの成果を短時間で達成しているのは、きょうがく驚愕としか言いようがありません。

人工知能の社会利用が進んでいくと、それに人間がどう向き合うかが課題となります。人工知能には、いくつかの特徴があつて、人間のこれまでの感覚とは大きく異なっているのです。(Ⅱ)

ここで面白いのは、現在、電王戦を中心としたコンピュータ将棋と人間の棋士の間で起きている様々な事象が、^④今後、人工知能が社会で応用されていくときに想定される事態を先取りしているように思えることです。

その意味で、コンピュータ将棋は、機械と人間をめぐる問題のモデルケースになつていようと思います。そこで、ここからは、コンピュータ将棋を相手にするなかで、私たち棋士が直面している「違和感」について説明していきたいと思います。

まず一つは、人工知能の思考が^⑤ブラックボックスになつていくことです。

特に、現在流行しているディープラーニングは、とにかく大量のデータを読み込ませて学習すれば、人工知能が判断を下せるようになるという発想のアルゴリズムです。だからこそ、囲碁に詳しくないエンジニアでも、アルファ碁の開発に^⑥携われるわけです。

^⑦、人工知能が発達して、政治や経済のような場面の意思決定に、もつと関与してくるようになった場合は、どうでしょうか。やはり意思決定の過程が、ブラックボックスになることには、多くの人が不安を覚えるように思います。

^⑧、人工知能が導き出した結論を、人間の側で解釈し直して、理解していくやり方もあるでしょう。しかし、本質的に人間には理解できないような答えを人工知能が提示してくる場合も考えられます。

^⑨、ピッチングマシンが球速一五〇キロの球を投げるのは、設定さえすれば可能です。それを参考にして、速い球を投げる人間が出てくる可能性もあります。でも、二〇〇キロのような異常な速度の球まで真似^{まね}できるのかと言えば、おのずと限界はあると思います。

肩を痛めるかもしれません。(Ⅲ)

これと同じことが、人間の思考の世界にも起き得ると思います。(Ⅳ)

それを示唆するのが、コンピュータ将棋の世界で言われる、「三駒関係」の問題です。駒を任意の位置に三個置くと、過去の^⑩ボウダイなデータにもとづいて、その手の良し悪し^{よあ}を判断する評価値を出してくれます。たった三個の駒で、です。

この「三駒関係」は、将棋の評価値のアルゴリズムの重要な考え方で、アルゴリズムそのものが、この関係をうまく使って作られています。「三駒」であるのは、現在の計算処理能力でこの値が有効だからで、将来は「四駒」を基本単位にして計算するようになるかもしれません。いずれにせよ、決してでたらめな数字ではありません。

もちろん、手の良し悪しの判断は確かにとても重要で、棋士もよく考えています。でも、それは「王の近くには金があった方がいい」とか「飛車と王は近くにない方がいい」というような、論理的に、なぜそれが良いのか説明できる事柄についてのことです。盤面に、適当に駒を三つ置いて、その良し悪しを判断するなんてことは、^⑪人間には到底不可能なように思えます。

ところが、将棋ソフトが算出してくる評価値は、極めて有効に働くのです。

私はこの問題が気になって、^⑫松原さんになぜ有効なのか尋ねたのですが、「いや、よくわかりません」と言われてしまいました。さらに、「では、その『三駒関係』を、人間が一万例ほど見て、ひたすら暗記したら将棋がうまくなると思いませんか」と聞くと、「たぶんならないでしょう」と答えました。

松原さんの言葉が正しいとすれば、機械には学習できるけれども、人間には学習できないブラックボックスが人工知能には存在することになります。

^⑬先ほどのパトロールの事例でも、ベテランの警察官でさえ予想し得ない判断を人工知能が下していましたが、計算すべきボウダ

イな情報をどのように処理して、その結論に至ったのかはわからないそうです。社会が人工知能を受容していくなかで、このブラックボックスの存在は大きな問題となる可能性があると思います。

もう一つ、コンピュータ将棋で言われるのは、人工知能には「12がない」ということです。

棋士がしばしば口にする感想に、「将棋ソフトの指す手には、人間から見ると、違和感を覚える手が多い」というものがあります。通常なら怖くて指せないような、常識外の手を人工知能は指してくるのです。もちろん、将棋ソフトについて言うなら、人間の持つような盲点がない分、自由に手を選べるということでもあるでしょう。

しかし、人工知能が社会に進出してきたら、どうでしょうか。

特に人工知能ロボットのような事例を考えてみると、「恐怖」を覚ええないのは社会生活を営む上で、そもそも困難を来すように思います。私たちが道路で車にぶつからないように歩いたり、エスカレーターの前でしっかり歩みをステップに合わせられたりするのは、煎じ詰めれば「恐怖」で危険を察知できるからです。

また、ブラックボックスの話のときと同様、人工知能がさらに大きな進化を遂げ、社会的な意思決定を任せられるようになったらどうでしょう。人工知能が人間では受け入れがたい、危険な判断をする可能性もゼロではないように思うのです。

(羽生善治・NHKスペシャル取材班『人工知能の核心』より。出題の都合上、本文中に一部省略した箇所がある)
はぶよしはる

(注1) ディープラーニング——コンピュータが自らデータの特徴をとらえて判断する技術。人間の脳をモデルに開発された。

(注2) アルファ碁——「ゼロ (Zero)」が登場する前に初代〜三代目までのバージョンが発表されており、初代の「ファン (Fan)」は、

二〇一五年、人間のプロ棋士に初めて勝利した。

(注3) デイープマインド社——アルファ碁を開発したイギリスの人工知能企業。現在はグーグル社傘下。

(注4) 松原さん——人工知能研究者の松原^{ひとし}仁さん。

(注5) 先ほどのパトロールの事例——筆者はこの文章の前の部分で、パトロールの適切な行き先を人工知能が指示した事例を紹介している。

問9 傍線部①の「そういうこと」とはどのようなことか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 一つの専門分野に特化した技術を身に付けること。

イ 様々な分野にわたって「広く浅く」学習すること。

ウ ある分野で学習したことを、他の分野で応用すること。

エ 長い歴史のなかで圧倒的な強さを獲得すること。

問10 傍線部②の言葉の正しい意味はどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 目標に対する距離をわずかずつでも確実に縮めるような技術的進歩。
- イ あえて何もせず受け流すことで、状況の変化を待つという対処方法。
- ウ 既存の技術やこれまでの仕組みの枠を打ち破るような飛躍的進歩。
- エ 急激に一般に流布し、周知のものとして受け入れられる革新的技術。

問11 傍線部③について、なぜ筆者はこのように言うのか、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア アルファ碁のように「モンテカルロ法」を用いたゲームは将棋やチェスにはないので、アルファ碁の探索システムが明確になれば、将棋やチェスのゲームがより進化するから。
- イ 将棋もチェスも囲碁とはルールが異なるが、論理的な考え方そのものには共通性があるため、アルファ碁の探索システムは思考法として参考になるのではないかと考えるから。
- ウ コンピュータ将棋は機械と人間をめぐる問題のモデルケースとなつていたので、囲碁の世界ではアルファ碁と棋士の対局がどのように展開するのか興味を持って見ているから。
- エ 将棋のソフトにチェスのプログラムが使われたり、アルファ碁に他の人工知能で使われている理論が使われたりしているように、人工知能には応用できる部分が大きいから。

問12 傍線部④について、「想定される事態」とはどのような事態か、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 人工知能には人間の感覚とは大きく異なる特徴があり、それに人間が向き合うことが課題となる事態。
- イ 人間には理解できないような答えを人工知能が提示し、人間の側で解釈し直すことが困難になる事態。
- ウ 人工知能には学習できるが人間には学習できないことが存在するという、衝撃的な事実が明白になる事態。
- エ 社会的に重要な意思決定に人工知能が関与して、人間が理解したり受容したりできない判断を導き出す事態。

問13 傍線部⑤について、筆者は人工知能のどのような点を「ブラックボックス」にたとえているのか、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 機能的には優れているが、判断力に不安が残り、信頼できない点。
- イ 情報をどのように処理してその判断に至ったのかわからない点。
- ウ 人間が意図していないような判断を結果として導き出してしまう点。
- エ データを恣意的に読み取って、誤った判断を下す可能性がある点。

問 14 傍線部⑥の漢字の読みを、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア たずさ

イ かか

ウ さそ

エ とら

問 15 空欄 ⑦・⑧・⑨に入る接続語の組み合わせとして適当なものを、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア ⑦ では ⑧ したがって ⑨ なぜなら

イ ⑦ ところが ⑧ さらに ⑨ もつとも

ウ ⑦ 例えば ⑧ あるいは ⑨ ところが

エ ⑦ しかし ⑧ もちろん ⑨ 例えば

問 16 傍線部⑩に合致する漢字を、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 謀大
- イ 膨大
- ウ 冒大
- エ 暴大

問 17 次の一文は、本文中の（ I ）～（ IV ）のどの部分に入れるのが適当か、ア～エの中から選んで答えなさい。

抽象的な世界なので気づかれにくいですが、人間の身体が物理的な制約を受けるように、思考にも制約はあるのではないのでしょうか。

- ア （ I ）
- イ （ II ）
- ウ （ III ）
- エ （ IV ）

問 18 傍線部⑪について、なぜ「人間には到底不可能な」ことだと思えるのか、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 論理的な裏付けもなく適当に置かれた三個の駒の関係性を説明することは、プロ棋士にもできないから。
- イ ルールや定跡としてまだ確立されていない「三駒関係」は、論理的に説明できる事柄ではないから。
- ウ 任意の位置に置かれた三個の駒から予想される展開をすべて検討することは、人間にはできないから。
- エ たとえ一万例もの「三駒関係」をひたすら暗記したとしても、将棋がうまくなる可能性はないから。

問 19 空欄 ⑫に入る言葉として適当なものを、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 恐怖心
- イ 盲点
- ウ 常識
- エ 危険性

問 20 本文の内容に合致しないものを、ア～エの中から一つ選んで答えなさい。

ア 人工知能が人間のように判断を下せるようになっても、「三駒関係」の評価値が有効である理由がわからないように、人間には理解できない部分が残ることが不安である。

イ 将棋ソフトの場合は、人工知能は常識にとらわれない手も指せるという利点があるが、直観や大局を見て判断を下す人間と違って、人工知能全般は社会への影響や危険性を見落とす可能性はある。

ウ 人間には自分が学んだことから共通性を見出して他のことに応用する能力があるが、将棋ソフトの例からわかるように、人工知能も人間が持つ汎用性を獲得しつつある。みいだ

エ 大量のデータを読み込ませて人工知能に学習させるディープラーニングは人工知能の発達に寄与したが、学習した分野での判断がそのまま汎用につながるわけではない。

第三問 次の設問に答えなさい。

問 21 次の熟語の正しい読みはどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

金輪際

ア かなわぎわ

イ きんりんさい

ウ こんりんざい

エ きんゆさい

問 22 次の熟語の対義語はどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

干渉

ア 自由

イ 放任

ウ 束縛

エ 放置

問 23 次の二つの四字熟語の□に共通して入る漢数字はどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

悪事□里

□載一遇

ア 一

イ 三

ウ 千

エ 万

問 24 次の意味を表す四字熟語はどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

悪いことが続いた後、ようやくよい方向に向かうこと。

ア 一陽来復

イ 起死回生

ウ 夏炉冬扇

エ 七転八倒

問 25 次の故事成語の正しい意味はどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

他山の石

ア 他人の持ち物は何でもよく見えるということ。

イ 他人の良い行いを自分の手本にするということ。

ウ 他人と接するようによそよそしい態度をとること。

エ 他人の誤った言行も自分の戒めになるということ。

