

# デジタルハリウッド大学

## 2020年度 一般入学試験 A方式

### 国語 [60分]

#### 【注意事項】

1. 試験監督の指示があるまでは、問題冊子は開かないこと。
2. 試験監督から指示があったら、解答用紙に氏名・受験番号を正確に記入し、受験番号マーク欄にも受験番号を正確にマークすること。
3. 試験開始の合図後、この問題冊子を開き、32ページ(白紙ページ含む)揃っているか確認すること。
4. 乱丁、落丁、印刷不鮮明などがある場合は、手を挙げて試験監督に知らせること。
5. 解答は、すべて別紙の解答用紙の解答欄にマークすること。
6. 試験開始から終了までの間は、試験教室から退出できません。
7. 不正行為を行った場合は、その時点で受験の中止と退室を指示され、同日受験したすべての科目の成績が原則無効となる。
8. 解答用紙は試験終了後、回収される。問題冊子は持ち帰っても良い。





第一問 次の小説の一節を読んで、後の設問に答えなさい。

今は陸上に熱中している高校二年生の「おれ」は、進路を絞らなければならない時期に来ていたが、大人になってもずっと続けたいと思  
うような本当にやりたいことにまだ出会えていない。そんな中で父親が何十年もロックに魅せられている理由を知りたくなり、音楽にさ  
して興味はなかったが、父に誘われたライブハウスに行ってみることにした。

要するに「レコ発ワンマン」っていうのは「CD発売記念単独ライブ」ってことだった。やだなあこういう専門用語は。だいたいレコードな  
んかおれが生まれる前のものじゃねえか。言葉変えるよ。きつとディーブなマニアがうじゃうじゃ集まって変な空気発散してるんだろうなあ。  
おれはあんまり気乗りしないまま、生まれて初めてライブハウスってところに行った。親父が昔から好きなバンドなんだから、高校生なんてお  
れだけかも。それはいいけど、やっぱり「イエー」って叫ばないといけないのか、と思ったら自分がいろいろ考えてたことが一瞬どうでもよく  
なって、もう面倒だから帰る、って言いそうになった。

ライブハウスのあるビルの周りには人ばかりができて、親父はそちこちで、

「おっ高ちゃん<sup>たか</sup>」

「久し振りい」

なんて声を掛けられて、おっさんばっかりじゃなくて若い女の人もいたのには驚いた。女の人たちはおれが想像してたキテレッツな<sup>かつろう</sup>恰好じゃ  
なくて、化粧もそんなにしてなくて、親父がおれを指して、

「うちの愚息。今日デビューでさ」

って言うのにも、ちゃんと、

「はじめましてー。いつも高ちゃんにはお世話になってます」  
って挨拶してくれた。

「親父」

「何だ？」

「高ちゃんて呼ばれてんの」

①壁際に並んで、おれはちよつと呆おろれてた。そりや「高松たかまつ」だから変じゃないけど、ずいぶん年下の人たちも、みんな「高ちゃん」だ。親父は大真面目にうなずいた。

「こういうところはな、歳も仕事も関係ねえんだよ。みんなへブンリーが好きで集まってる。それがいいんじゃないか」

そういうもんすか。おれは絶対、年上の人には敬語しやべで喋ろうって決めた。普段でもそうだけど、今日は特にだ。やっぱりスポーツをやつてない人間は駄目だ。礼儀つてもんを知らない。

狭くて急な階段を降りて、ドリンクチケットなんてものをもらって、会場に入った。思ったより、ずっと狭い。奥がステージで、ドラムセツトがやたら大きく見える。客席には傾斜も段差もなくて、おれは背があるからいいけど、さっきの女の人なんかたいへんだ。おれの後ろだったら、絶対何も見えない。

それでも来るんだ。あの人も、取り憑とかれてるんだ。

開演を待ってる間にも親父は、

「高ちゃん。来てたの」

「あつたりまえだろう」

っていうのをしょっちゅうやってて、<sup>②</sup>そのたびにおれは、

「これ愚息。今日デビューでさ」

って指さされて、もうかなりうんざりしてきてただけど、

「どうも、はじめまして」

っていちいち頭を下げた。声をかけてくる人種は本当にばらばらで、普通のサラリーマンみたいな人も、そのスキンヘッドでお仕事は？ っ  
て言いたくなるような人も、えらいきれいな親父くらいの歳の女の人もいた。だけどみんなちゃんと、

「こんにちは。高校生？」

とかきちんと返してくれて、マニアの人たちだから<sup>③</sup>斜に構えて「ふうん」くらいで終わるんだろうと思ってたおれは、<sup>④</sup>考えをちよつ  
と改めた。

鳴っていた音楽がふと途切れ、照明が暗くなった。いままでと雰囲気の違い、重厚な交響楽みたいな曲がヴォリュームを上げてくる。暗いス  
テージに、ばらばらと人が上がるのが見えた。

始まる。

次の瞬間ステージが明るくなり、絶対に手違いだ、と思えるくらいものすごい音量で、全部の楽器が音を出し始めた。音の振動で、おれの足  
許が震える。

おれは壊されそうな勢いで襲いかかってくる音の攻撃に、突っ立ったままだった。これが音楽なのか？ いや違う。おれが知ってる音楽じ  
や、ない。

これは、新しい何かだ。

ヴォーカルの若い男が登場して、ひときわ<sup>⑤</sup>カンセイが大きくなった。おれの周りにはもう、みんな頭だけじゃなくて全身が動いている。音の攻撃に加勢して、この場をがんが揺らしている。

ヴォーカルの男が、ひと声吠えた。<sup>⑥</sup>どこまでも続く、広い一本道みたいな声だった。人の身体から出てるなんて思えない、楽器みたいな確かさに、おれは思わず口に出した。

「すげえ……」

耳が痛くなるくらいの音なのに、うるさくなかった。それぞれの楽器とヴォーカルがちゃんと居場所を持って、そいつらはおれの頭を擱<sup>つか</sup>んで揺すった。おれは、頭を動かし始めた。そしたら、身体も動いた。ウォーミングアップを始める時と同じくらい、自然で気持ちよかった。

それにしても。

おれはステージを見ながら思う。みんな、身体の動かし方がきれいだ。変に踊つてるとか恰好よく見せようとしてるとかじゃなくて、ただ楽器を弾いてるだけなのに、フォームが洗練されてる。一流のアスリートみたいな動きだ。しばらく見とれて、ドラムだけが女なのに気づいた。気づいて、彼女をしばらく見てたら、胸の中がぎゅっと詰まった。

よく見えないけど、タンクトップから出てる腕も筋肉の線がはっきりしてるし、肩幅もしっかりある。ちょっとだけ見える太腿<sup>ふともも</sup>にも、張りが感じられた。

整った身体の人だ。それに、動きもすごくいい。時々、頭を左右に振るのが、子供みたいで何だか可愛い。

ずいぶん長い一曲が終わって、ヴォーカルの男があっさりしたMCをして、曲がどんどん続いた。おれたちは、挑まれてるのか？ おれはそんなことを感じて、<sup>⑦</sup>おれたち、なんて思ったことにびっくりした。

「じゃあこのへんでメンバー紹介をしときます」

ヴォーカルの男の言葉に、おれは思わずドラムの女の人を見つめた。客席に向かってにこにこしてる。演奏をしてる時と違って、カジュアルっていいのか、普通にいる可愛い女の人だった。あんな轟音ごうおんを引っ張っているなんて、全然思えない。

ドラムっていうのは、奥にいるから最後なのかな。だったらまあそれまでは適当に聞いて、と思っただらいいきなり、

「ドラム、椿久美」

って呼ばれて、客席から「久美姉ねえ」って声援が飛んだ。久美さんがマイクを通さずに、

「ありがとう」

って応えた。ちよつと低くて、艶のある声だった。

一曲終わるたびにヴォリューム大きくなってないか？ っって感じがしたけど、それは音の大きさじゃないしなかった。バンドと客席が互いに煽り合あおってどんどんテンションを上げてるような気がした。バンドが挑めば挑むほど、そしておれたちが応えれば応えるほど、音楽はもう誰にも支配出来ないモンスターになって、この場にいる全員を呑みこんでしまうんだ。みんな音の渦の中で、興奮しながら解放されてく。

◎おれはモンスターに呑みこまれながら、すごく透明な気持ちになっただけだった。

(榎井亜木子えいあきこ「おれがはじめて生んだ、まっさらな音」『Heart Beat』所収)より)



問1 傍線部①「壁際に並んで、おれはちよつと呆れてた」とあるが、「おれ」はなぜ呆れたのか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 年下の人間に「ちゃん」づけで呼ばれているのに、「それがいい」と大真面目で信じている父は、若い人たちからばかにされていることに気づいていないのんき者だと思ったから。

イ 年上の人間に対してなれなれしくニックネームで呼ぶ父の仲間に驚き、予想していた以上に、ディープなロックファンは、やはりそれらしい空気を発散していると思ったから。

ウ ロックファンは目上の人に敬語で話せないのだという印象を抱くとともに、父が「ちゃん」づけで呼ばれることを当然のように受け入れていることが信じられないと思ったから。

エ ライブハウスのあるビルに行くと、親しげに父に声を掛ける人たちがそこかしこにいたため、自分がまったく知らなかった父の一面が垣間見えたことを内心うれしく思ったから。

問2 傍線部②「そのたびにおれは、『これ愚息。今日デビューでき』って指さされて」とあるが、ここからわかる父の様子の説明として適切なものを、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 初めてライブハウスに来た息子がダイブなファンたちの反感を買うことがないよう、気配りしている様子。
- イ 今は自分だけが所属しているコミュニティだが、今後は息子にも加わってほしいと願い、苦心している様子。
- ウ 「愚息」というへりくだった表現を用いることで、大人の社会人としてのふるまいを息子に見せようとする様子。
- エ 息子が初めて一緒にライブを見に来てくれたことがうれしく、誰彼かまわず息子を紹介しようとしている様子。

問3 傍線部③「斜に構えて」とは本文中ではどのような意味か、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 正面から向き合わず皮肉交じりな態度で
- イ 他人を見下したような反抗的な態度で
- ウ 目の前の物事に身構え、改まった態度で
- エ 世間の常識に対してひねくれた態度で

問4 傍線部④「考えをちよつと改めた」理由として**適当でない**ものを、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア ライブハウスにロックを聴きに来る女性といえ、みんな年とし甲斐もなく珍妙な服を着て、派手な化粧をしているのだろうという先入観を抱いていたが、意外にも地味で若々しい女性ばかりだったから。

イ ライブハウスにはきつとディーブなマニアがたくさん集まってくるのだろうと思ひ込んでいたが、若い女の人や普通のサラリーマンなど、自分の先入観とは異なる様々な人たちが聴きに來ていたから。

ウ ライブハウスに來るのは昔ながらのロックに取り憑かれた変わった人たちで、理解し合えない人間だという偏見を持っていたが、実際には高校生の自分にも丁寧に接してくれる常識的な人たちだったから。

エ ライブハウスで父に気軽に声を掛けてくる人たちに対して、スポーツをやっていないから礼儀を知らないと決めつけていたが、失礼な態度をとる人もなく、普通に会話ができる人たちばかりだったから。

問5 傍線部⑤に合致する漢字を、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 感性

イ 喚声

ウ 慣性

エ 歎声

問 6 傍線部⑥「どこまでも続く、広い一本道みたいな声」とはどのような声か、ア～エの中から選んで答えなさい。

- ア 聴衆の喧噪けんざうの中でも際立って耳に入ってくる低い声。
- イ 会場の端の席にまで届く、のびやかでよくとおる声。
- ウ 正しい呼吸法で発声された、ふるえるような美しい声。
- エ 腹の底から絞り出したような、大きくて激しい声。

問7 傍線部⑦「おれたち、なんて思ったことにびっくりした」とあるが、なぜ「びっくりした」のか、そ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 ロックを聴いたのは初めてだったのに、「おれたちは、挑まれてるのか？」などといっぱしのロックファンのような発想をしていることに気づいたから。

イ 拒もうとしてもどんどん流れてくる音楽に圧倒されて、周りの人と同じように自然と身体が動いてしまっていることに気づき、急に我に返ったから。

ウ 父親に誘われて懐疑的な気持ちのまま来てみたライブハウスだったのに、予想以上に楽しくて、いつしか父と完全に心が通じ合っていることに気づいたから。

エ 周りはずべてデープなマニアで、自分だけが異質な存在だと思っていたのに、いつの間にか聴衆の一人として連帯感を覚えているのが意外だったから。

問 8 傍線部⑧「おれはモンスターに呑みこまれながら、すごく透明な気持ちになっていった」とあるが、このときの「おれ」の様子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 音が大きくなるにつれて聴衆の興奮も大きくなっていくという不思議な空気の中で思考を凝らし、父が何十年もロックに熱中する気持ち  
ちが理解できたような気がしている。

イ 演奏者と聴衆との相互作用によって生み出される音のうねりの中で会場全体が一体化していく心地よさに包まれて、いつの間にか余計なことを考えずに音楽に身を委ねている。

ウ バンドが挑発的な演奏をすればするほど聴衆のテンションが上がっていくのを目の当たりにして、生で音楽を聴くことの臨場感を初めて味わい、自分を制御できなくなっている。

エ 初めて経験するライブ会場の雰囲気呑みこまれて抑えがたい興奮を覚えながらも、同時に聴衆の熱狂ぶりを客観的にとらえ、冷静に見つめる視点を持つに至っている。

第二問 次の文章を読んで、後の設問に答えなさい。なお本文上には設問の都合で段落番号 1 ～ 13 を付してある。

1 ゲームの原初的な喜びとは、ボタンを押してキャラクターが動くという<sup>①</sup>「0秒の楽しみ」である。次に一つのアクション、剣を振る、体当たりする、ジャンプする、とにかくあるアクションをした時のレスポンスがある。敵にダメージを与える、対岸にたどり着く、などである。これが<sup>②</sup>「1秒～数秒の楽しみ」である。やがて行動を続けていると、ステージをクリアする、次の街に行く、など新しいゲームの局面が現れる。これが<sup>③</sup>「3分～数分の楽しみ」である。この局面の乗り越えを続けていると、今度はがらつとゲームの風景が変わる瞬間が訪れる。RPGでレベルが上がって魔法を使えるようになったり、新しい大陸に移動できたり、お城が構築できたり、といったように、これが「数十分～時間単位の楽しみ」である。

2 このように時間的にも空間的にも、多くの場合はこの二つが同期して、④複数のスケールでゲームの体験が構成されていく。0秒、数秒、数分の周期で体験が構成されるように、スケールも、これはゲームの種類によるが、自キャラクターの周囲、数m、数10m、数100mのよう、段階的に体験の空間スケールは構成されるのである。現在のオープンワールド（広大なシームレスな世界）では特にこの構成は重要である。（I）

3 ユーザーはゲームの始まりから終わりまで、キャラクターと⑤インタラククションしている。⑥キャラクターAIは局所、短時間のスケールの体験を構成する。剣戟や1回の戦闘など、0秒～数分のレベルのそれである。一方、⑦メタAIは比較的長い時間にわたるユーザー体験を整える役割を持つ。⑧ナビゲーションAIは、敵・味方のキャラクターAIに⑨パス検索や戦術的位置検索などをはじめ空間的理解を与えるものである。これは、ユーザーにとっても、敵・味方キャラクターが空間を深く理解をした上で行動するため、空間に意味と価値が与えられることを意味する。また、それに伴ってキャラクターAIも、メタAIも長い時間にわたる思考、たとえばプランニングなどが必要

とされてきたのである。(Ⅱ)

④ キャラクターAIに横たわる問題は、心身問題である。意思決定理論は人工知能学から引用し、身体アニメーション(モーション)はC Gの分野から<sup>③</sup>エンヨウできてても、心と身体を結ぶための決定的な理論は存在しない。ゲームや研究ごとに、個々のモデルがあるだけである。ゲームキャラクターを動かす際には、三つのファクターがある。意思決定、身体、環境である。この三者の関係を考えるのが、キャラクターAIなのである。(Ⅲ)

⑤ 古典的には、ゲームキャラクターの意思決定とは、身体に命令を与えてアニメーションを指定することであり、身体はそれを再生することで運動を行う。そして、環境との衝突を検知する。ファミコンからプレイステーション2までのキャラクターAIは、このようなシンプルな構造で構築可能であった。(Ⅳ)

⑥ しかし、プレイステーション3、Xbox360世代になると、環境側との複雑なインタラククションがキャラクターのアニメーションを変化させるようになってきた。壁面を歩く、ジャンプ、などの特殊なモーションは、環境が主導して変化を引き起こすのである。あるいは、トップダウン式の意思決定とは別に、高精細に描かれた身体から発するボトムアップ的なモーションも存在する。

⑦ このように意思決定、身体、環境のいずれも、アニメーションの起点となりうる。アニメーションはこれらの統合(シンセシス)と調整・適応(アダプション)によってなされる。意思決定は先に自身の能力と環境との関係を認識してアニメーションを生成するべきであるし、あるいは身体は指定されたアニメーションを環境に合わせて変形するべきであり、環境は身体が可能な運動を指定するべきであり、この三者は結局④にあるのである。

⑧ これは哲学では「心身問題」と呼ばれる問題の、エンジニアリング的、人工知能的解題である。これらは未だ、哲学的にも、エンジニアリング的にも解かれていない問題である。



9 また意識と身体性の問題がある。キャラクターは現在、意識と身体性を持っていない。身体感覚がないのである。身体感覚がないのは、身体 of イメージを持たず、ただ身体を動かしているだけである。身体 of イメージと実際の身体の状態の差を感じることができれば、<sup>5</sup>身体性を獲得できるはずである。

10 キャラクターAIの目標の一つは、キャラクターに意識を持たせることである。この目標に対して、人工知能からは<sup>(注6)</sup>アーキテクチャ、アルゴリズム、ニューラルネットワークといった方法論があり、西洋哲学からは時間意識、生物学からは<sup>(注7)</sup>ユクスキュルの環世界、東洋哲学からは唯識論や有時の思想といったアプローチからのモデル形成が考えられる。

11 現象学では、最初から自己と他者があるのではなく、経験の中から自己と他者を見出す。<sup>(みいだ)</sup>⑥、メディアアートの作品で、マウスカーソルのダミーがたくさん運動する中から、鑑賞者がマウスを実際に動かしてみることで本物のマウスカーソルを見出す、という作品がある。同様に、ユーザーはコントローラをまずは無作為に動かしてみることで、ゲーム内のキャラクターの存在とコントローラの関係を発見する。また、そのキャラクターのインタラクティブから、キャラクターと周囲の他者の存在を認識するのである。

12 人工知能は人間ではない。⑦、人の似姿としてのキャラクターを作ること、人はキャラクターの内部に人間と同じ知性を「想定」する。また、人は人が<sup>8</sup>漠然と感じる「超自然」についても、擬人的に捉える傾向がある。それはゲーム内のメタAIも同様である。世界に通じる力を、メタAIはゲーム内で具現化している。<sup>9</sup>メタAIは人が漠然と捉えている擬人化された自然の力を、AIという形で擬知能化したものだと言える。実際、筆者が講演などで解説していても、「メタAI」は聴衆の理解や、注意を最も引き付けやすいテーマであると感ずる。日本人の直観に合っているのである。

13 ⑩、ゲームの中の記号であれ、人そっくりの3Dモデルであれ、そこにキャラクターや生命を見出すのは、人間の側に世界の中に知能を見つけ出そうとする意識的・無意識的な作用があるからである。キャラクターAIは、その想定を利用する。他者に人格と知能を見出すの

は、人間の性<sup>さが</sup>であり、人工知能に対しても同様の衝動をより深く引き出すことが、エンターテインメントにおけるAI利用のノウハウである。アカデミックな人工知能研究では、機械の側に人間をモデルにした「本当の知能」を構成しようとするが、エンターテインメントのAIは、①人間の側から世界の中で他者を構成しようとする「野生の思考」を引き出すのである。これは同時に、現象学としてのゲームのテーマでもある。

みやげよういちろう  
（三宅陽一郎「人工知能からはじめるゲーム学」〈中沢新一・中川大地編著『ゲーム学の新時代』所収〉より。

出題の都合上、本文中に一部省略・変更した箇所がある）

（注1） インタラクション —— 相互作用。

（注2） キャラクターAI —— 敵や味方のキャラクターなどを制御する人工知能。

（注3） メタAI —— ゲーム全体を制御し、ユーザースキルやゲームの展開に合わせてゲーム世界に変化を及ぼす人工知能。

（注4） ナビゲーションAI —— ゲーム内の位置情報を取得して、目的に向かう経路や地形などの環境を認識する人工知能。

（注5） パス検索 —— 目的地への経路や移動可能範囲などを検索すること。

（注6） アーキテクチャ、アルゴリズム、ニューラルネットワーク —— 「アーキテクチャ」は、ここではコンピュータシステムの論理的構造や設計思想のこと。「アルゴリズム」は、コンピュータのプログラムにおいて、問題を解決するための手順。「ニューラルネットワーク」は、神経細胞の仕組みを数値モデル化したもの。

（注7） ユクスキュルの環世界 —— ユクスキュルはドイツの生物学者・哲学者（一八六四～一九四四年）。生物は独自の知覚世界を持ち、その主体として行動すると考え、それぞれの生物が知覚した認識世界が、その生物にとっての環境であるという「環世界」説を唱えた。

問 9 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。

このようなゲームデザインのノウハウは、将来はメタAIとレベルデザインの中に集約されていく。

ア （Ⅰ）

イ （Ⅱ）

ウ （Ⅲ）

エ （Ⅳ）

問 10 波線部①～③の指す内容を端的に述べた語句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。

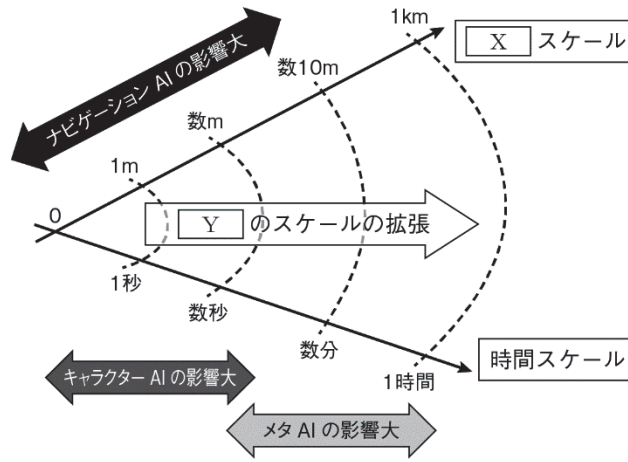
ア ① 出発 ② 行動 ③ 経験

イ ① 作動 ② 結果 ③ 体験

ウ ① 行動 ② 反応 ③ 展開

エ ① 出発 ② 進展 ③ 移動

エ	ウ	イ	ア
X	X	X	X
段階	段階	空間	空間
Y	Y	Y	Y
体験	構成	体験	構成



問 11 傍線部①「複数のスケールでゲームの体験が構成されていく」とあるが、この内容を次のように図式化したとき、空欄  ・  に  
 入る語句の組み合わせとして適当なものを、ア～エの中からそれぞれ選んで答えなさい。

問12 傍線部②「キャラクターAIに横たわる問題は、心身問題である」とあるが、「心身問題」とはどういうことか、ア／エの中から選んで答えなさい。

ア 意思決定、身体、環境の三者がアニメーションの起点になりうるが、心と身体がどう結びついて人間を構成しているかという哲学の問いが繰り返されているように、ゲームキャラクターにいかにして心を持たせるかが今後の課題になっていくということ。

イ ゲームキャラクターを動かす際に、意思決定、身体、環境の三者の関係を考えるのがキャラクターAIであるが、ハード面の進化にAI技術が追い付いていないために、複雑な構造下でキャラクターを動かすことが難しくなっているということ。

ウ ゲームキャラクターを動かすのは意思決定、身体、環境という三つの要素であり、意思決定理論や身体アニメーションは他技術の応用で構成可能だが、キャラクター自体は意識も身体性も有していないため、心と身体を結ぶための理論が存在しないということ。

エ ゲームキャラクターの意思決定とは、身体に命令を与えてアニメーションを指定することだが、地形や環境が対応していなければ、矛盾によってバグが引き起こされてしまうので、キャラクターAIとナビゲーションAIとの連携が不可欠であるということ。

問 13 傍線部③に合致する漢字を、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 遠洋

イ 援用

ウ 縁容

エ 延様

問 14 空欄④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 循環した構造

イ 反発する関係

ウ 相殺し合う要素

エ 原因と結果の関係

問15 傍線部⑤「身体性を獲得できる」とあるが、筆者は「身体性」をどのように考えているか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 理想的な身体とその動きについてのイメージをあらかじめ持って行動し、その結果、実際の身体の有限性を理解して身体の動きを修正できる能力が身体性だと考えている。

イ 身体を通して環境と関わりつつ、無意識のうちにもその結果を常に予測していることで、身体からのフィードバックを受けて、予測との違いを感じ取れるのが身体性だと考えている。

ウ 物理的な身体を持たず、身体に命令を与えることはできないキャラクターが、ナビゲーションAIの力を借りて、空間を理解して行動できようになる能力が身体性だと考えている。

エ ゲーム世界でキャラクターが行動するのはある目的が設定された結果であるが、本来、行動は生命の維持など身体的欲求を基盤としており、目的を作り出すのが身体性だと考えている。

問16 空欄⑥・⑦・⑩に入る語句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 | ⑥ すなわち | ⑦ もちろん | ⑩ ところで |
| イ | ⑥ いわば  | ⑦ ところが | ⑩ さて   |
| ウ | ⑥ 要するに | ⑦ むしろ  | ⑩ なぜなら |
| エ | ⑥ たとえば | ⑦ しかし  | ⑩ つまり  |

問17 傍線部⑧の漢字の読みを、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア ぼうぜん

イ はんぜん

ウ ばくぜん

エ ぶぜん



問 18 傍線部⑨「メタAIは人が漠然と捉えている擬人化された自然の力を、AIという形で擬知能化したものだと考える」とはどういうこ

とか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 世界の中に知能を見つけ出そうとするのが人間の性なので、キャラクターの内部に知性を「想定」してしまうように、メタAIも人間と同じ知性を持った存在だと考えてしまうということ。

イ ユーザー体験を支える役割を持ち、ユーザーのスキルに応じてゲームの難易度を変更するなどの調整を行うメタAIは、人間にストレスや恵みを与える超自然的存在と同じだということ。

ウ 人は「超自然」を擬人的に捉える傾向があるが、メタAIも、ゲーム世界を総合的な視点から支配する点で、超自然的な存在と同じものとして擬人化されやすいということ。

エ 人は超自然的な力を何者かの知性によるものと捉える傾向があるが、ゲーム世界を支配する高次な存在であるメタAIは、人が捉える超自然的存在を擬したものだということ。

問 19 傍線部⑩「人間の側から世界の中で他者を構成しようとする『野生の思考』を引き出す」とはどういうことか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 自然からゲーム内の記号まで、様々な対象の中に人格と知能を見つけ出そうとする人間の性質を利用して、ゲーム世界での経験の中から人間自身がキャラクターや周囲の他者の存在を見出す過程を創出すること。

イ アカデミックな人工知能は人間をモデルとして設計されているが、エンターテインメントの人工知能は、世界が本来有する知能を前提に、新たな知能を生み出そうとする衝動を引き出すことを目的とするということ。

ウ 人間は「擬人化」「記号化」を意識的にも無意識的にも行う性質があるので、エンターテインメントの人工知能は、その性質を利用してキャラクターに感情移入させるという原始的な方法でゲーム世界に引き込むということ。

エ キャラクターに生命や知能を見出させるには、知能だけではなくリアリティーを伴う実在性が必要なので、人間が他者を見るときに潜在意識も研究して、キャラクターの性格や行動を設計する必要があるということ。

問20 本文を意味段落で三つに分けたとき、どのように分けるのが適切か、ア～エの中から選んで答えなさい。

エ	ウ	イ	ア
1	1	1	1
7	5	3	/
/	/	/	2
8	6	4	4
11	7	10	/
/	/	/	5
12	8	11	13
13	13	13	

第三問 次の設問に答えなさい。

問21 次の四字熟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。

一病息災

- ア 病氣一つしないで、いつまでも健康な身体で無事に過ごすことができること。
- イ 体に悪いところが一つでも見つかり、安心して暮らすことができないこと。
- ウ なにか一つ病氣をすると、次々に影響が出てすっかり体調が悪くなること。
- エ 持病が一つくらいある方が、健康に注意するのでかえって長生きできること。

問22 次の四字熟語の□に入る漢字の組み合わせはどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

□憂□患

- ア 天・下
- イ 内・外
- ウ 日・月
- エ 千・万

問 23 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。

不和

ア 円満

イ 和解

ウ 信頼

エ 調整

問 24 次の慣用表現の正しい意味はどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

うがった見方をする

ア 未来に対して悲観的な考え方をする

イ 頭から疑ってかかる考え方をする

ウ 本質を的確にとらえた考え方をする

エ 個性的な発想に基づく考え方をする

問25 次の文の中で言葉の使い方に誤りのないものはどれか、ア～エの中から選んで答えなさい。

ア 彼女は押しも押されぬ大女優となった。

イ 役員を一新して、新規巻き返しをはかる。

ウ 油断していたら足元をすくわれるぞ。

エ 父は怒り心頭に発するという様子だった。



