

入試方式	科 目	学 部	学 科	分野・コース	
ゼミ方式	講義と資料の理解	文芸学部	文芸学科	—	
受験番号		氏 名			採 点

I. 講義の内容について、以下の問に答えなさい。解答はすべて解答用紙に記入すること。

問1 「コンテンツ」の説明としてもっとも適切なものを、次の中から選び、番号を答えなさい。

- ① 「中身」や「内容」を意味することばであり、グローバル化する世界の潮流にあわせて用いられるようになったものである。
- ② 個人の感性を表現するための重要なツールであり、感性の表現を重視しない人々の場合にはツールとして機能せず、またそうした人々が用いても特に意味はない。
- ③ 「コンテンツの創造、保護及び活用に関する法律」（コンテンツ振興法）第2条の文言に指定されているために用いられるようになったものである。
- ④ 単なる「内容」に加えて、関連するデジタルデータが増加し、種類もさまざまに展開されるようになって来た実情を踏まえて、用いられるようになったことばである。

問2 「コンテンツ」文化の説明としてもっとも適切なものを、次の中から選び、番号を答えなさい。

- ① 「デジタルデータ」という選択肢が増えたことで、従来のさまざまな表現媒体が一段と豊かになった。
- ② 文字も図形も動作も「デジタルデータ」として流通することで、これまでよりも多くの消費者に届くようになり、それぞれの表現手法が別々に進化を見せ始めた。
- ③ 「デジタルデータ」という共通項をもつことにより、以前では想像できなかった、表現方法や媒体の組みあわせが可能となり、人類の創造は新たな局面を迎えつつある。
- ④ これまでは別個の表現方法、媒体とされていたものが「デジタルデータ」という共通項を持つことにより、アナログデータとしての遺産や伝統は命脈を絶たれることとなった。

問3 UGC、UCC の説明として、次の中からもっとも適切なものを選び、番号を答えなさい。

- ① User Generated Contents, User Created Contents は著作権の新しい形式であり、プロではなくアマチュアが制作してインターネットに配信しているために、誰もが自由に無料で利用できる資産として重要視されるようになってきた。
- ② これまでさまざまなジャンルや分野で重要視されてきた約束事を離れた創造が見られるようになり、ジャンルを越えたコンテンツ、新しいタイプのクリエイターが現れるようになって来た。
- ③ これまでさまざまなジャンルや分野で重要視されてきた約束事を離れた創造が見られるようになり、ジャンルを破壊するコンテンツ、伝統を転覆するクリエイターが現れるようになり、社会問題と化している。
- ④ これまでさまざまなジャンルや分野で重要視されてきた約束事を離れた創造が見られるようになり、ジャンルを越えたコンテンツ、新しいタイプのクリエイターが現れるようになって来たが、そこにも AI 時代に特有のパターンを見て取ることができる。

問4 UGC の課題についてもっとも適切なものを、次の中から選び、番号を答えなさい。

- ① これまでのコンテンツを支えていた「鑑賞」もまた「デジタルデータ」化し、「情報」のひとつとして個性を失った営みとなってきた。
- ② これまでの「鑑賞」を主張するプロと、「参加・遊び」を主張するアマチュアの対立が深刻化し、社会の分断をもたらしている。
- ③ これまでのコンテンツを支えていた「鑑賞」に代わって、「デジタルデータ」化に最適化した SNS 上の「考察」が出現し、「鑑賞」を駆逐した。
- ④ 文化・芸術を「情報」として取り扱い、消費の対象として見る態度を助長する恐れがある。

入試方式	科 目	学 部	学 科	分野・コース	
ゼミ方式	講義と資料の理解	文芸学部	文芸学科	—	
受験番号		氏 名			採 点

問5 「コンテンツ」文化の現状に関する講義の内容に合致しないものを、次の中から選び、番号を答えなさい。

- ① 文化作品を「理解・吟味・継承」することには相応の意味がある。
- ② 「コンテンツ」文化、「デジタルデータ」、「情報化」は避けられない社会的潮流である。
- ③ 「コンテンツ」文化、「デジタルデータ」、「情報化」には抗うべきである。
- ④ 「コンテンツ」と主体的に向き合う姿勢は重要である。

Ⅱ. 次の文章を読んで、以下の問に答えなさい。解答はすべて解答用紙に記入すること。

コンテンツ（contents）とは、そもそもの語義から考えれば、「中身」や「内容」を指す言葉である。たとえば新聞であれば「記事」、テレビであれば「番組」、ゲームであれば「〈 I 〉」などがコンテンツに①ガイ当する。なお、この②ガイ念は二〇〇四年六月四日に成立した「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」、その第一章第二条では以下のように規定されている。

この法律において「コンテンツ」とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるよう組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。

コンテンツといった場合、それは一般的には、いわゆる「作品」の単位として想定されることも多いだろう。というのも、ふつう「作品」と呼ばれるものは明確なパッケージに包まれているからである。〔 A 〕従来であれば、そのパッケージは物質的な形態をそなえることも多かった。それは〔 B 〕、「中身」や「内容」であるところのコンテンツがむきだしのままに存在することは難しく、何らかのパッケージを〔 C 〕いることで〔 D 〕人びとに認知されうる、という点をも⑦示唆している。

たしかに物理的なモノの売買を前提とするコンテンツ市場では、「情報」と「モノ」の密接な関係がある程度は認めることができるだろう。だが、現在のコンテンツはそのような市場にとどまらず、ソーシャルメディアやサブスクリプション・サービスをはじめ、インターネット空間に③イ拠したプラットフォームにも流通の場を拡大しつつある。「情報／モノ」や「中身／外身」や「コンテンツ／パッケージ」をめぐる④キ存の関係性がインターネットの介入によって①瓦解しつつあることから理解されるように、コンテンツの形態の変容は、その流通環境の変容とも不可分に関連しているのである。

急速な変容を⑤トげつつある現代社会においては、もはやコンテンツを「作品」という単位でのみ想定することは難しくなりつつある。ソーシャルメディアを含むインターネット環境が〈 II 〉としての役割を担いつつある今、そこに浮遊するコンテンツは必ずしも明確な〈 III 〉をもって存在するわけではなく、より断片的な情報単位で受容される場合もあれば、反対に、諸断片の集積からなる総体が一つのコンテンツ受容の単位になる場合もある。これらを⑨勘案すると、現在的なコンテンツはどこかにそっと置いてあったり、はたまた、〈 IV 〉な導線上のみを移動したりするものではない――換言すれば、それは「循環」の構図を④随伴するものになりつつあるのだ。

（松本健太郎・塙幸枝『コンテンツのメディア論』新曜社、2022年による）

問1 ①～⑤のカタカナ部分を、それぞれ適切な漢字に改めなさい。

入試方式	科 目	学 部	学 科	分野・コース	
ゼミ方式	講義と資料の理解	文芸学部	文芸学科	—	
受験番号		氏 名			採 点

問2 下線部㉑～㉔の意味としてもっとも適切なものを、それぞれ次の中から選び、番号を答えなさい。

- ㉑ 示唆

1 さししめすこと
2 そそのかすこと
3 ほのめかすこと
- ㉒ 瓦解

1 全体がこわれること
2 互いに理解すること
3 重ね合わされること
- ㉓ 勘案

1 考え合わせること
2 思い付くこと
3 まとめること
- ㉔ 随伴

1 勝手に生じること
2 同時に起きること
3 そのまま反映すること

問3 [A] ～ [D]に入る表現としてもっとも適切なものを、それぞれ次の中から選び、番号を答えなさい。

- 1 ひるがえって 2 はじめて 3 まとって 4 くわえて

問4 < I > ～ < IV >に入る語としてもっとも適切なものを、それぞれ次の中から選び、番号を答えなさい。

- 1 プラットフォーム 2 パッケージ 3 ソフト 4 リニア

2024年度 共立女子大学 総合型選抜 解答用紙

入試方式	科 目	学 部	学 科	分野・コース
ゼミ方式	講義と資料の理解	文芸学部	文芸学科	—
受験番号	氏 名			採 点

I. 問1

問2

問3

問4

問5

II. 問1

①

②

③

④

⑤

問2

㉠

㉡

㉢

㉣

問3

A

B

C

D

問4

I

II

III

IV

2024年度 共立女子大学 総合型選抜 試験問題

入試方式	科 目	学 部	学 科	分野・コース	
ゼミ方式	ゼミ	文芸学部	文芸学科	—	
受験番号	氏 名			採 点	

【ゼミ ディスカッションテーマ】

1. 身の回りの「コンテンツ」がなくなったら、誰しも困ることでしょう。皆さんは「コンテンツ」文化とどのように接していますか。自分にとって「コンテンツ」文化とはどのようなものですか。具体例を挙げながら、論じてみましょう。
2. UGC, UCC の魅力と今後について、皆さんはどのように考えますか。これまでに親しんできたものを踏まえつつ、具体的に論じてみましょう。
3. UGC, UCC では味わえない体験が可能となる「コンテンツ」はありませんか。そうした「コンテンツ」の具体例を挙げながら、どのような体験をしたか、なぜその体験ができたのか、その体験が皆さんにとってどんな意味を持っているのか、論じてみましょう。

No. 1

【課題】 デジタル社会の中で「作品」やその鑑賞はどのようなべきだと考えますか。1、2限の内容を踏まえて具体例を出し、考えたことを700字以上、800字以内で述べなさい。

 (25×32)