

〔一〕 次の文章を読んで、後の問い合わせに答えよ。解答番号は〔一〕の□1から□13までとする。

「私たちに課せられた使命は、私たちのための新しい詩学を実現させることだろう」。このように述べるジャマイカ人思想家シルヴィア・ワインターは、「1492のまつたく新しい解釈」を要求する。彼女は、私たちの無自覚な西洋中心主義的な認識構造を舌鋒鋭く批判し、1492という歴史の転換点をカリブ海的視点から再訪する。カリブ海思想の急先鋒として彼女が突き付ける「人間」の批判的系譜学は、カリブ海の人々のための「新しい詩学」の羅針盤である。

1492年8月3日、西航ルートでインドを目指しスペインのパロス港を出港したクリストファー・コロンブスは、同年10月12日、現在バハマ諸島として知られるカリブ海の群島に行き着いた。彼は最初に到着した島を「サン・サルバドル（聖なる救世主）」と名付けた。インドに着いたと思い込んでいたコロンブスは、その島々をインドと呼び、住民たちをインディアンと呼んだ。この誤認が、カリブ海の別称西インドの由来である。私たちの多くは、この出来事を単に「コロンブスによる新世界の発見」という歴史的事実として認識するだけだろう。この「発見」を境にして、私たちが世界の「歴史」として受け入れている時間の流れの中に、新世界が存在し始める。□6□、カリブ海にとつてこの「発見」は、自分たちの存在に打ち込まれた永遠の楔となる。というのも、その瞬間から、カリブ海は西洋という歴史の主役によつて発見される「客体」となり、「他者」となるからである。

ワインターは、デイヴィッド・スコットによるインタビューにおいて、1492という出来事の功罪についてこう語る。
①

一方では大規模な残虐行為があり、最終的にはアラワク族の絶滅を招きました。※
カ人に中間航路というトラウマを植え付け、大量死をもたらし、そしてたどり着いた先では奴隸プランテーションのためだけの存在に変えられるという恐怖を与えました。しかし他方では、私たち自身の存在を可能にする出来事でもあります。近代世界を誕生させ、私たちすべてにとつての現実を変え、私たちが今生きている単一の歴史に私たちを挿入する出来事

でもあるのです。では、私たちはそんな出来事にどのようにアプローチするべきなのでしょうか。

コロンブスの「発見」後、カリブ海の先住民アラワク族は、植民地主義者たちによる虐待と西洋から持ち込まれた天然痘やマラリア、腺ペストという感染症によって、早々にほぼ絶滅へと陥った。住民を失ったカリブ海の島々は、西洋が思うがまま己の欲望を流し込むクウキヨ^(a)な受け皿、つまり奴隸制によってアフリカ人たちを強制労働させるプランテーション植民地となつた。労働力をホカン^(b)するための奴隸として送り込まれたアフリカ人たちは、プランテーションでただひたすら砂糖を生産させられた。西欧列強は、その非人道的搾取により得られた「物質的幸福」を独占的に享受した。こうして1492という出来事は、カリブ海を人々が絶滅、奴隸制、年季奉公制などセイサンな経験を耐え続ける舞台へと変えた。しかしその一方で、それまで地球に離れて存在していた人種をソウグウさせ、混淆を引き起こすことで近代世界を誕生させもした。この歴史の転換点を、カリブ海思想はどう見直すのか。ワインターはこう語る。「1492という出来事を『人間』のザンティ的な歴史の枠組みで見ることだ。その枠組みでは、西欧の歴史はただ的一面でしかない」。

この1492という歴史の転換点においてワインターが重要視するのは、「人間」である。1492は、西洋が「人間」であること⁽²⁾の意味を独占する決定的契機となつた。ワインターの言葉を使えば、西洋による「『ヒト』の発明」（“the invention of Man”）だ。

彼女は「ヒト」をこのように説明する。「あたかもそうであるかのように自身を表象するが、『ヒト』は人間のことではない。それは、特定の地域文化的な人間の概念、すなわちユダヤキリスト教的西洋による人間の概念が完全に世俗化した形態である」。ワインターの系譜学によれば、中世ヨーロッパにおいて「人間であるとは何か」という問いは宗教的議題であった。人間のあるべき姿は「真のキリスト教的自己」であり、この人間としての存在の枠組みから零れるものはすべて軽蔑すべき「キリストの敵」、つまり「他者」である。ワインターは、この人間のあり方が当時の「[世界が]神の恩寵の中にある居住可能な地域と、その外にある居住不可能な地域という非均質な2つの地域に分かれている」という中世地理学に基づいていたと述べ

る。「眞のキリスト教的自己」も「他者」も神に守られた「居住可能な地域」に存在し、海の先には「居住不可能な地域」が広がっていると考えられていた。つまり、西洋という「居住可能な地域」にのみ「人間」は存在しており、それ以外の存在はあり得ないと考えられていたのである。

しかし、1492という出来事によってこの前提が崩れた。海の向こうには「居住可能な地域」があり、しかもそこに自分たちと同じような姿をした生物がいる。しかしこの生物は、自分たちの文明レベルに遙かに劣った野蛮な生活を営んでおり、自分たちと同じ「人間」と見なされるには致命的な欠如がある。救済が必要な眞の「他者」は、西洋の内側ではなく海を越えた先にいたのだ（この点で、コロンブスが最初に上陸した島を「聖なる救世主」と名付けたのは非常に示唆的である）。この「他者」の発見により、西洋はウインターが「ヒト（1）」（“Man (1)”）と呼ぶ新たな人間のあり方の規範を発明する。この「ヒト（1）」は、白人男性を理想像とし、「国家の法律に何よりも従うことにより自分の理性を表す主体である。以前のような教会の戒めに何より従うことで原罪への隸属状態からの解放を目指すような主体ではない」。つまり、理性的・政治的白人男性像を指すと考えてよい。この規範に従えば、西洋国家とその政治に理性的に従うことができる存在こそが「人間」であり、それができない有色の非理性的存在（たとえば原住民や黒人）は、「人間」として不完全な存在である。そして、このような劣つた者たちは、理性的主体の理想である自分たちによって奴隸とされることで救済され、ようやく文明を享受することができるのである。こうして、西洋の思い上がった認識ができあがるのである。「その『他者』とは、すべての先住民、そして最も極端に、絶対零度にまで除外されたすべてのアフリカ系の人々だ。（……）『人間』であるとは何かという認識において、「彼らは」不完全な人間として否定的な烙印を押されるのだ」。

ウインターによれば、19世紀になると、ダーウィンの進化論に見られるように、西洋が独占する「人間」の価値に経済的・生物学的な意味合いが侵入するようになる。生物的差異に経済的格差を接続することによって、西洋は「ヒト（2）」（“Man (2)”）を発明するのである。「ヒト（1）」が理性的・政治的白人男性像を指していたのであれば、「ヒト（2）」は理性的・政治的・経済的白人男性像を示していると理解してよい。この「ヒト（2）」は、「人間」のあるべき姿として、現代まで支配的

であり続いている。この規範に従えば、もはや「他者」は原住民や黒人に限らなくなる。現代の「他者」とは、「貧者の枠組みなのである。つまり、無職やそれに近い者、そしてグローバルシステムの観点でいえば、概していわゆる『開発途上』の国々だ。（……）どれも、不完全な稼ぎ手という否定的な他性を持つ地位を象徴させられているのである』。「ヒト（2）」において、理性的・政治的であるだけでなく、経済的に充足していることも「人間」としての基準となつた。そして経済的に貧しい人々は、「ヒト（1）」におけるアフリカ系の人々や先住民と同様絶対零度にまで除外され、救済が必要な「他者」に分類されるようになつたのだ。

このように、1492以後の「人間」のあり方の認識が、西洋によつて独占されてきたこと、そしてその認識は、踏み台として利用される「他者」があつて初めて成立するということを、ウインターの系譜学は暴露する。（略）

ウインターは、西洋中心的な「人間」の認識の構築、つまり「真のキリスト教徒」、「ヒト（1）」、そして「ヒト（2）」による西洋の一方的な「人間」イメージの独占を、^⑤「過剰表象」（“Overrepresentation”）と呼び批判する。この「過剰表象」された「人間」の条件に合わない存在は、「人間」として欠如があるとされる。こうして、劣等の役割を担う「他者」は、非西洋人に押し付けられていったのである。

この批判的系譜学を用いてウインターが抵抗するのは、1492以後西洋に「過剰表象」され続けた「人間」を当然のもののように演出する、私たちが普段思想や哲学として触れ親しんでいる知識や言説である。「ヒト（1）」が支配的だった15世紀後半から18世紀後半に発展した啓蒙思想や倫理学は、たとえばナイジエリア人学者エマニュエル・チュクウディ・エゼが批判するように、^⑥「人種差別的議論」に溢れている。「啓蒙主義は自らを『理性の時代』と宣言したのだが、その宣言はまさに、理性が歴史的に近代ヨーロッパにおいてのみ成熟しうるという前提の上に成り立つていたのだと言える。一方で、ヨーロッパの外の地域に住む人々は、非ヨーロッパ的な人種的・文化的起源を持つと見なされ、理性的に劣る野蛮な存在として一貫して描写され、理論化されたのだ」。西洋は、自分たちの高度な文明においてのみ理性は成熟するとし、その理性を備えた存在（つまりヒト（1））こそが「人間」であるとした。啓蒙や倫理を説いたその思想には、西洋中心的、そして白人優位な人種的序

列が居座っている。その序列では、西洋人が「人間」として頂点に立ち、非西洋人は「人間」として欠陥を抱え、啓蒙と救済を求めている哀れな他者の地位にいる。

(中村達『私が諸島である カリブ海思想入門』による。ただし本文の一部と見出しを省略した)

※1518年……奴隸にされるための最初のアフリカ人が西インド諸島へ連れてこられた年

※中間航路……アフリカ大陸から南北アメリカ大陸まで黒人奴隸たちを運んだ航路

問一 二重傍線部ⓐ～ⓔの漢字と同じ漢字を含むものを、次の各項の中からそれぞれ選び、その番号をマークせよ。

- | | | | | | | | | | |
|----------|-----------|----------|----------|---------|---|---|------------------------|---|--------------|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | ⓐ | 1 | キヨジツのあわい
キヨジンの足跡 | 2 | コンキヨを示す |
| ④ | ③ | ⑤ | ② | ① | ⓑ | 1 | 金庫にホカンする
カンペキに仕上げる | 4 | タイキヨとして押し寄せる |
| 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | ⓒ | 1 | セイジツな態度
セイキヨクの行き詰まり | 2 | 逐次カンコウ物 |
| ザンキヨウを聞く | ソウダイン計画 | 山道でのソウナン | ソウルイにむせぶ | セイセイ食塩水 | ⓓ | 3 | セイゼツな最期
意欲のソウシツ | 4 | セイゼツな最高 |
| ザンジの猶予 | 機械によるエンザン | ソウイ工夫 | ザンシンな発想 | ザンシンな発想 | ⓔ | 4 | ザンシンな発想 | 4 | ザンシンな発想 |

問二 空欄 6 に入る言葉として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 ゆえに 2 さらに 3 しかし 4 次に

問三 傍線部①の説明として、最も適切なものを次の 中から選び、その番号をマークせよ。

- 7
1 西欧へは多くの富がもたらされたが、奴隸制度という悪しき慣習を生み出すことにもなった
2 異なる人種どうしの出会いをもたらしたが、先住民とアフリカ人には受難の始まりとなつた
3 近代世界を生み出す契機となつたが、以降アラワク族は奴隸として長きにわたり酷使された
4 カリブ海群島はインドと誤認されたが、救世主を意味する名称を付与される契機ともなつた

問四 傍線部②に関する記述として、最も適切なものを次の 中から選び、その番号をマークせよ。

- 8
1 神の恩寵の^{らち}境外に見出された存在は、西洋中世の地理学では説明できず、「ヒト」の定義を揺るがした
2 西洋中世において「人間」の本質は宗教的問題であり、キリスト教徒でないものは「他者」と見なされた
3 「聖なる救世主」の名を冠せられた島で、先住民は西洋中世的な「人間」として教化され、文明化された
4 「ヒト」の概念は西洋中世において発明され、居住不可能と考えられていた地域に住む人々を救済した

問五 傍線部③の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

9

- 1 「ヒト（1）」の理想とするものは白人かつ男性であり、法を遵守することにより国家に従うキリスト教的主体を指している

- 2 西洋中世の価値観に基づき想定された「ヒト（1）」は、キリスト教的地理学によつて居住可能とされた地域にのみ存在する

- 3 西洋中世的な「人間」の前提が通用しなくなつたとき、理性的白人男性をモデルとして作られた概念が「ヒト（1）」である

- 4 「ヒト（1）」は有色人種を奴隸とすることで救済され、みずからも文明を享受できるという思ひ上がつた認識を抱いている

問六 傍線部④の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

10

- 1 ダーウィンの進化論に基づいて発想された「ヒト（2）」は、生物学的な優劣を重要視するため、優生思想に繋がつていつた

- 2 「ヒト（2）」は「ヒト（1）」に経済的な要素を加味したもので、理性的白人男性であつても他者化される可能性を示唆する

- 3 「ヒト（1）」における有色人種と「ヒト（2）」における貧困層は、どちらも救済されるためにキリスト教徒となる必要がある

- 4 産業革命で貧富の差が拡大し、奴隸制も廃止された19世紀以降、西洋の優位を保つためには「ヒト（2）」の概念が必要だった

問七 傍線部⑤の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 11 1 西洋による「人間」表象の意味づけの過剰さは、カリブ海の新たな詩学にとって先例ともなる
2 西洋による「人間」表象は、本来条件など不要である存在に過剰な意味づけを行っている
3 西洋による「人間」表象における自己は、与えられるべき範疇を超えて過剰に広がろうとする
4 西洋による「人間」表象は、その過剰さに疑義が呈され、規範として通用しなくなっている

問八 傍線部⑥の説明として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 12 1 西洋哲学の「人間」は、当然のごとく白人を含意しており、それ以外の存在を暗に切り捨てている
2 啓蒙主義はヨーロッパでのみ成熟する理性を前提とし、アフリカ人には救済の可能性を認めていない
3 啓蒙思想の宣言は、非ヨーロッパ的な起源を持つ人々を、貧者として絶対零度にまで排除してしまう
4 自分たちが下位に序列されているにもかかわらず、有色人種が西洋哲学に親しんでいるのは奇妙である

問九 本文の内容と合致しないものを次の中から一つ選び、その番号をマークせよ。

- 13 1 世界史における「新世界の発見」は、カリブ海地域の人々を「客体」として位置づけてしまった
2 カリブ海の島々は、西洋の物質的な欲望を満たすために利用され、苦難の歴史を辿ることになった
3 西洋中世における「人間」は、国家ではなく教会への従順さによって条件づけられる主体だった
4 グローバルシステムの矛盾により、西洋近代的「人間」の欠陥が図らずも露呈されることになった

〔二〕 次の文章を読んで、後の問い合わせに答えよ。解答番号は〔一〕の□1から□8までとする。

山城國葛野郡松尾の近きに、梅津の里梅津川といふあり。ともに古歌に詠じたる所なり。そのかみ元亨の頃この里に梅津豊前左衛門清景といふ人ありけり。この所の領主にて、家富み榮へたる武士なりけるが、その頃月林大幢国師、洛北岩蔵の庵室におはすを深く尊信し法名を是球と称じ、領所のうちを附与して禪刹ぜんせつとす。今の大梅山長福寺といふは乃これなり。清景の墓今にこの寺にあり。さてこの清景の子孫に梅津嘉門といふ者あり。②累代この里に住みけるが漸々に零落し今嘉門が時にいたりてますます困窮す。嘉門年いまだ初老にいたらず。聰明聚に秀で胆力人に過ぎ、世に希有の英雄なり。③曾て六韜三略に眼をさらして、軍略の妙所をきはめ、弓馬鎗刀とうとうのたぐひ、武芸の奥儀を曉し、天文地理神機妙算進退懸引の道、その理を得ざるといふことなし。そのゆゑに英名かくれなく、④高禄を与へてめし抱へんと、懇望の諸侯おばかりけるが、名利に屈するをきらひて仕官をのぞまず、常に松尾山にのぼり、採薬して薬店にひさき、細き煙をたて清貧をまもりて、いささかも奢りの心なく、一人の老母に孝行を尽し、姿も斬髪にやつし、いとまには先祖清景大幢国師より伝來の禪味ぜんみをあまんじ、世に諂ははぬ暮し、實に一世の賢士とは知られぬ。母も又賢女にて、今の世やうやく治平といへども、仕へさす□7明君なしと心を決し、嘉門が名利に屈せざるを喜び、てづから布を織りて日々の費にかへ、いささかも貧苦を愁ひず暮しぬ。

(山東京伝「昔話稻妻表紙」による)

※元亨……鎌倉末期、後醍醐天皇の時の元号。一三二一～一三二四年の期間を指す

※六韜三略……古代中国の兵法書

問一 傍線部①の主語にあたるものとして、最も適切なものを次のなかから選び、その番号をマークせよ。

- 1 梅津豊前左衛門清景 2 月林大幢国師 3 梅津嘉門 4 諸侯

問二 傍線部②の意味として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 先代から移り
- 2 初めて訪れ
- 3 何代にも及んで
- 4 子孫も末永く

問三 傍線部③の意味として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 その言い訳が通用しないということはなかつた
- 2 その言い訳ができないということはなかつた
- 3 その道理を習得しようということはなかつた
- 4 その道理を習得できないということはなかつた

問四 傍線部④の意味として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 ご祝儀を与えて親しくなろうと
- 2 良い待遇で家来にしようと
- 3 贈り物を抱きかかえようと
- 4 高額の食事をご馳走しようと

問五 傍線部⑤の意味として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 身なりを整えて
- 2 みすぼらしくして
- 3 決めかねて
- 4 見守つて

問六 傍線部⑥の意味として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 6 1 世間にこびない暮らしさは、その時代の本物の賢人として知られた
- 2 世間にこびない暮らしさは、その時代の本物の賢人としては知られなかつた
- 3 世間におもねる暮らしさは、その時代の本物の賢人として知られた
- 4 世間におもねる暮らしさは、その時代の本物の賢人としては知られなかつた

問七 空欄

に入るものとして、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 7 1 けむ
- 2 まほしき
- 3 べき
- 4 まじき

8

問八 本文と同じ江戸時代に書かれたものとして、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 南総里見八犬伝
- 2 栄花物語
- 3 玉葉和歌集
- 4 宇治拾遺物語

[II] 次の文章を読んで、後の間に答えよ。解答番号は [II] の □ 1 から □ 7 までとする。

ボルターとグルーシンは、マクルーハンに倣い、メディアを常に他のメディアとの相互連関のうちに捉える。⁽¹⁾彼らはメディアをこう定義する。

簡単な定義を与える。媒介^{メディア}とは再媒介するもののいふである (a medium is that which remediates)。媒体^{メディア}とは、他の諸媒体^{メディア}の技術、形式、社会的意義を流用し、現実 (the real) の名のいふにこれらの諸媒体^{メディア}と張り合い、それらを作り直す (refashion) とするもののいふである。

新しいメディアは常に、古いメディアに対し、「より現実的」^{リアル}や「より直接的」であるいふを謳い文句に登場する。しかしメディアはその「媒介」としての本性上、どんなに洗練されたとしても、現実や直接的経験の代替物にはなりえない。どんなに「鮮やかに」「透明に」「現実的に」感じられるメディアも、いふに新しいメディアが出てきた途端、「粗野で」「不透明で」「現実感のない」媒体へと格下げされてしまう。⁽²⁾新しいメディアの登場によって初めて、われわれは古いメディアの欠陥に気付く。メディアの歴史はその繰り返しである。どんな新しいメディアも、結局は古いメディアを「作り直す」としかできない。「それに従つて新しいメディアがそれ以前のメディア形式を作り直すところの形式的論理」。それがボルターとグルーシンの言う「再媒介化」^{リメディエーション}の定義だ。そして彼らによれば、この再媒介化こそがニューメディアの最大の特徴なのだ。

ある媒体^{メディア}が別の媒体^{メディア}のなかで表象されるいふ (the representation of one medium in another) を「再媒介化(remediation)」^{リメディエーション}と呼ぶことができる。そして再媒介化は、新たなデジタルメディアを定義する特徴だと主張しよう。

今日あらゆる媒体は再媒介化の過程に巻き込まれている。「□3」、すべての媒介化が再媒介化である（all mediation is remediation）と考えられる。いかなる媒体も単独では、つまり他の諸媒体との関係なしには、その媒介機能を果たし得ない。

媒介化の媒介化としての再媒介化。どの媒介化の行為も、他の媒介化の行為に依存する。諸媒体は絶え間なく互いを批評し、再生産し、交換する。そしてこの過程 자체が媒体の一部となっている。媒体は媒体として機能するために互いを必要としているのだ。

そして「」でもう一つ重要なことは、ボルターとグルーシンがメディアの歴史を「直線的進歩」として見ることを明確に拒否している点である。

「」で真っ先に考え付くのは、歴史的進歩のようなもの、新しい媒体が古い媒体を再媒介すること、とりわけデジタルメディアが先行する媒体を再媒介することかもしれない。だがわれわれが考えているのは、提携の系譜であつて、直線的歴史ではない。そしてその系譜のなかでは、古い媒体が新しい媒体を再媒介する」ともできる。

この点で、彼らが提起する再媒介化の観念は「ベーゲル的な止揚の概念」からは区別される。「古い媒体が新しい媒体を再媒介する」とは、具体的には、テレビ放送がインターネット（ワールドワイドウェブ）の形式を模倣したり、アニメーション映画（『トイ・ストーリー（Toy Story）』（一九九五年）など）がコンピュータグラフィックスを取り込んだりすることを指す。こうした現象は「〈逆行的〉再媒介化（“retrograde” remediation）」とも呼ばれる。（略）

※「」で個々の媒体が扱われる第二部は「コンピュータゲーム」の章（第四章）から始まる。ボルターとグルーシン

によれば、コンピュータゲームの再媒介化^{リメディエーション}の対象は、少なくとも三つ存在する。

(1)コンピュータゲームは、それに先行して存在してきたゲーム（ボードゲームや戦争ゲーム、スポーツ）を再媒介する。ボルターとグルーシンはこの語を用いないが、ここではそれらを非デジタルゲームと総称する。またスポーツの場合、再媒介化^{リメディエーション}は「二重のレベル」で生じている。ゴルフやアメリカンフットボールのデジタルゲームは、競技そのものを再媒介していると同時に、そのテレビ放送をも再媒介している。

(2)コンピュータゲームは、コンピュータを再媒介する。一九七〇年代から八〇年代にかけて、アーケードゲームや家庭用ゲームが、デスクトップコンピュータやそのインターフェイスの発展と同期し、それを促進してきた。つまりゲームがコンピュータというメディアを再活用し、作り直してきた。

(3)コンピュータゲームは、映画とテレビを再媒介する。『ミスト』（一九九三年）や『ラスト・エクスプレス』（一九九七年）といったゲームは、プレイヤーが物語のなかに入り込んでキャラクター（登場人物）になる感覚をもたらす点で、映画を再媒介する。実際こうしたゲームは「インタラクティブファイルム」とも呼ばれてきた。他方、視聴者が（チャンネルを選択するよう）メディアを選ぶ感覚や世界を監視（モニター）する感覚をもたらすゲームは、テレビの再媒介化^{リメディエーション}と言える。『ドゥーム』（一九九三年）や『グエイク』（一九九六年）などリアルタイムのアクションゲームがその典型例である。^④

このうち第三のものについては若干補足が必要だろう。ボルターとグルーシンによる映画とテレビの独特な対比が、その前提になっているからだ。

これらのゲームは、コンピュータそれ自体を再媒介することに加え、テレビと映画をもまた再媒介する。実際、より超媒介的な（more hypermediated）ゲームと、より透明な（more transparent）ゲームとの区別は、主な再媒介化^{リメディエーション}「の対象」がテレビか映画か（television or film）ということにしばしばかかっている。

テレビを「再媒介するデジタルゲームは、より「超媒介的」に、そしてそれとは逆に、映画を再媒介するデジタルゲームは、より「透明」になる傾向がある」と言うのである。」)ではまず、「超媒介性」と「透明性」(または「直接性」)という、ボルターとグルーレンの再媒介化理論の根幹をなす対概念を理解する必要があるだろう。

「超媒介性(hypermediacy)」とは、字義通りには「媒介が過剰」なことであり、「見る者に媒介^{メディア}媒体を思い出させる」とを目的とした視覚的表象の様式」と定義される。それは「再媒介化の二つのストラテジー」のうちの一つであるが、もう一方が「直接性(immediacy)」あるいは「透明な直接性(transparent immediacy)」である。)ちくは「見る者に媒介^{メディア}媒体の存在を忘れさせ、自分が表象の対象物のすぐそば(in the presence of)にいると信じ込ませる」とを目的とした視覚的表象の様式」と定義される。簡潔に言い直せば、ある媒介^{メディア}媒体は、その存在が意識される時に「A」で「B」的となり、忘却される時に「C」で「D」的となる。そして「ルネサンス以来の他のメディア——とくに遠近法絵画や写真、映画、テレビ——と同様に、新たなデジタルメディアはD性とB性の間を、C性とA性の間を揺れ動く(oscillate)」と言われる)とから分かるように、両者は「長い歴史」をもつ「再媒介化の二つの論理」なのだ。

この二つの論理の区別を踏まえ、ボルターとグルーレンは、映画とテレビを比較した場合、前者よりも後者の方が、より「超媒介的」に作動する傾向にあると言つ。

(吉田寛『デジタルゲーム研究』による。ただし本文の一部と註、作品情報を省略した)

*ボルターとグルーレン……シェイ・ディヴィッド・ボルター(一九五一～)とリチャード・グルーレン(一九五三～)。ともにアメリカのメディア研究者

*マクルーハン……マーベヤル・マクルーハン(一九一一～一九八〇)。その著書はメディア論の源流のひとつに位置づけられる

*『再媒介化』……ボルターとグルーレンの共著である *Remediation: Understanding New Media* (1999)

問一 傍線部①の説明として、あてはまらないものを、次の中から一つ選び、その番号をマークせよ。

- 1 ボルターとグルーシンによると、メディアは他のメディアを作り直そうとする
- 2 ボルターとグルーシンによると、メディアはその中で他のメディアを表象する
- 3 ボルターとグルーシンによると、メディアは絶え間なく他のメディアを否定する
- 4 ボルターとグルーシンによると、メディアは他のメディアとの関係を必要とする

問二 傍線部②のようにいう理由として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 古いメディアがどれだけ鮮やかで透明であろうとも、新しいメディアはその欠陥を瞬時に見抜くため
- 2 あらゆるメディアは、既存のメディアとの間でどれだけ現実に近いかを競う関係の中から誕生するため
- 3 新しいメディアは、粗野で不透明でリアルではないメディアの代替にはならないことを謳い文句にして登場するため
- 4 先行メディアの持つ形式的論理をあまねく再媒介するところにしか、後発するデジタルメディアの特徴はないため

問三 空欄 3 に入る言葉として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 したがって
- 2 ところが
- 3 というのも
- 4 かたや

問四 傍線部③の理由として、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 新しいメディアが古いメディアを作り直すことによって達成される進歩などないと考えているため
- 2 西洋近代の直線的な時間感覚だけではなく、東洋の円環的な時間の流れも含めて考えているため
- 3 ヘーゲルの提唱した進歩を前提にする弁証法の概念とは区別される過程だけが重要だと考えているため
- 4 新しいメディアを先行するメディアが再媒介するという、時間的に逆のケースも含めて考えているため

問五 傍線部④の説明として、最も適切なものを次のの中から選び、その番号をマークせよ。

- 5 1 映画が見る者にカメラなどメディアの存在を忘れさせるのに対し、テレビはむしろメディアの存在を意識させる
2 映画は精密な環境設計のため気づかぬうちに見せられるのに対し、テレビは見る者みずからがメディアを選ぶ
3 映画はインタラクティブフィルムへの応用に留まるのに対し、テレビはネットを真似るほどの自由さを持つている
4 映画がルネサンス以来の遠近法を取り入れた視覚的表象の芸術であるのに対し、テレビは再媒介化に固執している

6

問六

空欄

A

D

(二箇所ずつある)

その番号をマークせよ。

- | | | | |
|---------|-------|-------|-------|
| 1 A 過剰 | B 視覚 | C 過少 | D 再媒介 |
| 2 A 過少 | B 再媒介 | C 過剰 | D 視覚 |
| 3 A 不透明 | B 超媒介 | C 透明 | D 直接 |
| 4 A 透明 | B 直接 | C 不透明 | D 超媒介 |

問七 本文の内容と合致するものとして、最も適切なものを次の中から選び、その番号をマークせよ。

- 1 プレイヤーが物語の世界に入り込んで相互作用性を手にするゲームは、リアルタイムのアクションの監視を取り入れている点で映画の再媒介化といえる
- 2 コンピュータゲームによるスポーツの再媒介化は、画面で観戦するテレビと、臨場感をもたらす映画とを同時に再媒介しているという意味で二重化する
- 3 ボルターとグルーシンによれば、メディアはより現実的な方向に進化するため、究極的には媒介される現実そのものと化すことすらある
- 4 媒介作用における映画とテレビとの間に見られる差異が、それを再媒介するコンピュータゲームの中でも同様に繰り返されている

(以下 余白)