

受 験 番 号						
M						

問題用紙

専門科目

[一般選抜]

以下の問題にそれぞれ答えてください。

答えは解答用紙（1問につき1枚）に記入し、問題番号をそれぞれの解答用紙に必ず記入してください。

【問1】

近年、観光における「没入型体験」や「ゲーミフィケーション」の重要性が注目されています。観光体験の設計において、報酬（リワード）やペナルティなどの仕掛けが、訪問者の感情や行動に与える影響について、観光学および行動科学の観点から分析してください。

【問2】

観光体験における「ペナルティ要素」が観光者の没入感や再訪意図に与える影響を調査するためには、どのような調査手法や理論モデルが有効であると考えられますか？具体的な事例や仮説検証の視点を交えて論じてください。

解答例

専門科目

[一般選抜]

【問1】出題意図

この設問は、受験者が次の観点から分析的思考を展開できるかを評価する：

- ・観光学における体験価値の構造理解（特に「イマーシブ体験」「ゲーミフィケーション」）
- ・行動科学や心理モデル（例：SORモデル）を用いた論理的説明力
- ・報酬（リワード）とペナルティが観光者の感情・行動に与える双方向の影響評価
- ・実際の事例との関連付け能力
- ・観光体験設計に対する応用的視野

◆解答例

近年の観光開発では、来訪者が空間や物語に深く入り込む「没入型体験（イマーシブ体験）」が重視されており、これを支える仕組みとして「ゲーミフィケーション」が注目されている。Xu & Buhalis (2021) によれば、ゲーミフィケーションとは報酬やルールを取り入れた設計であり、観光者の動機や行動を活性化する手法である。多くの先行研究は、報酬設計によって観光者の満足感・忠誠心・再訪意図が向上することを示している (Lee, 2023)。一方で、ペナルティ要素もまた観光者の「感情体験」を形成する鍵となりうる。ペナルティも報酬と同様に観光体験の一部として組み込まれることで、物語への没入感や社会的共有を促進する可能性がある。行動科学的には、SORモデル（刺激-有機体-反応）を用いて、刺激（罰）→感情（恥ずかしさ＋楽しさ）→行動（再訪・共有）の連鎖が説明できる。

【問2】出題意図

この設問では、以下のような受験者の研究設計力と仮説検証的思考力を測る：

- ・観光体験における心理的要素（没入感・感情）の理論的定義
- ・測定可能な調査枠組みの提示（例：SORモデル、SEM）
- ・ペナルティを含む体験設計の事例応用
- ・仮説設定・調査項目設計の妥当性
- ・質的・量的手法のバランスある活用視点

◆解答例

ペナルティが観光者の没入感や再訪意図に与える影響を分析するには、心理的メカニズムを明確にする調査枠組みが必要である。本研究では、SORモデル（Stimulus-Organism-Responseモデル）を応用し、以下のような調査設計を提案する。

S（刺激）：観光中に体験するペナルティ（例：NPCによる逮捕、銀票没収、引き回し）

O（有機体）：観光者の感情（楽しさ、恥ずかしさ、ドキドキなど）、認知反応（リアリティの高さ）

R（応答）：再訪意図、SNSでの共有意欲、口コミ

調査手法としては、まず参与観察を通じてペナルティ体験の実態と現地の反応を記録する。次に、現地観光者に対するアンケート調査を実施し、リッカート尺度による主観評価を収集。SEM（構造方程式モデリング）によって、没入感・楽しさ・再訪意図の因果関係を検証する。