

Integrated Arts and Human Sciences Program,

Graduate School of Humanities and Social Sciences (Master's Course), Hiroshima University

Entrance Examination (August 2025)

Question Sheet Specialized Subject 【General Selection】

Answer each of the following two questions. The answers must be written on the answer sheet (one sheet per question) and the question number must be written on each answer sheet.

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。

【1】

Author-centered contents tourism has gained attention as a way of promoting rural areas through cultural branding and fan engagement. Discuss the ways in which a creator's hometown can be strategically transformed into a tourism destination. In your answer, examine both the potential benefits and the possible tensions involved in this placemaking process.

作者の出身地を活用したコンテンツツーリズムは、文化的ブランディングやファンの関与を通じて地方の振興を図る手法として注目されています。作者のゆかりの地が観光地へと変貌するプロセスについて分析し、その過程で生じうる機会と緊張関係について論じてください。

【2】

In contents tourism, various stakeholders—including fans, content creators, and local governments—play crucial roles in shaping place identity. Discuss an appropriate research framework for analyzing the interactions among these actors. In your answer, refer to specific examples and consider how different perspectives may align or conflict within the placemaking process.

コンテンツツーリズムにおいては、ファン、コンテンツ制作者、自治体など複数のステークホルダーがプレイスメイキングに重要な役割を果たしています。これらのアクター間のダイナミクスを理解するための調査枠組みを提案し、具体的な事例を用いて答えてください。

解答例

専門科目

[一般選抜]

【問題1】出題意図

本設問は、受験者が「作者中心のコンテンツツーリズム（Author-centered Contents Tourism）」に関する理論的理解と、それを地域振興やプレイスメイキング戦略に応用する力を持っているかを評価することを目的としています。

特に以下の点が評価基準となります：

- ・コンテンツツーリズムの基礎理解（定義・背景）
- ・作者の出身地をブランド化する際の戦略的側面の分析能力
- ・機会（benefits）と緊張関係（tensions）の両面をバランスよく考察する力
- ・具体的事例に基づく実証的または論理的な説明

【問題1】解答例

作者中心のコンテンツツーリズムは、単に作品の舞台ではなく、「作者そのもの」やその出身地を中心に構築される観光形態である。これは物語性とパーソナル・ナラティブの強調を通じて、地域ブランディングを可能にする。たとえば、鳥取県北栄町は『名探偵コナン』の作者・青山剛昌の出身地であり、作品に直接登場するロケーションではないにもかかわらず、町全体を「コナンの町」として再構築することに成功した。これは、物語的空間に対するファンの情緒的関与と、自治体の戦略的ブランド構築が組み合わさった好例である。このような取り組みは地域経済の活性化、人口流入、知名度向上など多くの利点を持つが、一方で地元住民とファンの間の価値観の衝突、トップダウン型開発によるファンの疎外感などの問題を持つ。したがって、作者の出身地を活用した観光地化には、地域性・物語性・住民参加・ファン文化のバランスが重要である。

【問題2】出題意図

本設問は、受験者がコンテンツツーリズムにおける複数ステークホルダーの相互作用について、実証的・理論的に理解しているかを測ることを目的としています。

特に以下の点に注目して評価されます：

- ・ファン・クリエイター・自治体などの役割の明確な把握
- ・アクター間の「共創」または「対立」構造を捉える能力
- ・それを分析するための「適切な調査枠組み」や理論的視座の提示
- ・事例に基づいた説明能力（研究対象地域など）
- ・研究者としての視点の展開力（方法論への自覚など）

【問題2】解答例

コンテンツツーリズムにおいては、ファン、コンテンツ制作者（コンテンツビジネス）、そして自治体の3者が複雑に関与しながらプレイスメイキングを進めていく。Seatonら（2017）はこの構造を「トライアングル・リレーションシップ」と呼び、各アクターの役割と相互作用の重要性を強調している。具体的には、ファンは単なる消費者ではなく、SNSやオンラインフォーラムを通じて

情報を発信する「プロシューマー (Prosumer)」である。彼らは物語世界に対して情緒的な結びつきを持ち、その熱量が現地への訪問という形で発現する。一方、コンテンツ制作者は知的財産の供給源として、ファンの感情を惹きつけるナラティブを提供し、時には自治体との連携を通じて「聖地」の形成を支援する。自治体はこれらの動きを受けて、観光政策・地域振興・空間デザインなどの形で現実世界の場を調整する役割を担う。例えば、鳥取県北栄町では「名探偵コナン」の世界観をまちづくりに反映させることで、三者の協働を具現化している。このようなアクター間の関係を分析する上で、本研究では質的調査法（文書分析・インタビュー・フィールド観察・メディア分析）を組み合わせるアプローチが有効である。