

2024年度 大学院入学試験問題【Ⅱ期】

国際日本学研究科 国際日本学専攻 (博士前期課程)

科目：専門科目 【ポップカルチャー研究領域】

注意1) 解答用紙は、指定された用紙を使用しなさい。その際、問題番号を明記すること。

(例 I-(1)、II-(2))

注意2) 希望指導教員の所属する研究領域の問題を解答すること。

I. 論述問題

次の2題のうち1題を選択して、論述しなさい (字数の制限はありません)。

- (1) 日本には、既存の人気マンガを原作にしてアニメや特撮番組が作られる事例が多々ある一方で、複数媒体での展開を視野に入れた企画が最初に作られ、その企画をもとにマンガ誌における連載とテレビアニメや特撮番組の放映が同時に展開され、相乗的な人気を博して成功した作品の事例も目立つ。そのような、企画先行型のメディアミックス作品の事例を中心にしながら、日本におけるマンガ・アニメ・特撮にまたがるメディアミックスの発展史を、具体的な作品名とその年代を挙げながら論じなさい。
- (2) エルフやドワーフなどの人間外の種族の存在や、中世ヨーロッパ的な街や社会などによって特徴付けられる世界観を用いたマンガ・アニメ・ゲーム・ライトノベル作品が、日本では1980年代から多々作られるようになった。そのような、現在「異世界ファンタジー」とも呼ばれる世界観の、日本における1980年代から現在にいたる導入と浸透の歴史を、要となった具体的な作品名とその年代を挙げながら論じなさい。

II. 解説問題

次の(1)～(4)の中から2つを選んで、解説しなさい (字数の制限はありません)。

- (1) 落ち物パズル (ゲームジャンル)
- (2) つげ義春
- (3) 透過光 (アニメ制作技術)
- (4) 水野英子