

2026年度 大学院入試（2月期）（児童文学専攻）

博士課程（前期） 「専門科目」

（2026年2月18日実施）

合否判定の方法 《外国語》《専門科目》《口述試験》

外国語（100点）、専門科目（200点）および口述試験（4段階評価）により評価する。

合否判定の基準 外国語：50点以上、外国語と専門科目の合計得点：180点以上、口述試験：C以上のいずれも満たすこと。

《専門科目》（200点満点）

出題の意図

問一 60点

現代の児童文学または児童文化が抱える課題を理解し、それに対する自らの見解を論理的かつ説得力をもって論述できるか

問二 40点（10点×4問）

児童文学または児童文化に関する基本的な知識を有しているか

問三 100点

選択したテーマについて、正確な知識に基づいて論理的に考察し、自らの見解をわかりやすく表現できるか

正答・正答例

【一】

児童文学または児童文化の範疇にあるものから具体的な事例（絵本、童話、ヤングアダルト文学、おもちゃ、マンガ、アニメ、ゲーム、キャラクターなど）を取り上げ、児童文学・児童文化研究の基本的知識や独自性に関する説明を交えつつ、現代の問題点について論述する。（例：絵本のデジタル化について、少年マンガ雑誌における読者年齢層について、若年層向けオンラインゲームの課金についてなど）

【二】 ①カ ②オ ③ケ ④エ

【三】

問一 めいぐるみを通じて行うさまざまな活動がSNSを中心に広がっていること等、現代的な現象として簡潔に説明する。「めいぐるみ」の持つ心理的意味作用に言及し、幼児期との関係を踏まえて理由を述べる。また、連れ歩く、着せ替える、手を加える、写真を撮る、SNSで共有する等の行為に触れ、現代的な自己表現として機能している点に着目して理由を述べるなど。

問二 メディアミックスとは、単なる広告手法や商業戦略であるにとどまらず、「ある作品とそこから派生した作品群（コンテンツ）を、複数のメディア媒体で展開すること」（『ライトノベル研究序説』参照）や、「表現の形式であり、複数の異なる断片からなる、より大きなメディアの世界を構築するための方法」（『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』参照）であることを念頭に、任意の定義を設定する。その上で、メディアミックスによって他／多メディアに物語や

キャラクターが展開されていくなか、そこにどのような功罪（例：作品の認知度向上／作品内容の一貫性の担保／制作現場で生じる軋轢やトラブルなど）があると考えられるのかを、具体的な事例や根拠を踏まえながら説明する。

問三 昔話の定義（関連語彙：「口承」「民間伝承」「おとぎ話」など）を踏まえ、昔話の特徴（関連語彙：「一定の形」「語り口の法則」「創作の物語との違い」など）を明らかにしたうえで、現代において様々な形で伝えられる昔話の具体例をあげて説明し（関連語彙：「語り」「ストーリーテリング」「再話」「絵本化」「映像化」など）、その意義や問題点について述べる。

問四 「YA文学」という語について、児童文学事典や研究者の定義に依拠して、あるいは、想定読者層、テーマ、内容など、ジャンルを特徴づける要素に着目して独自に定義したうえで、このジャンルの課題だとされていること（例：暴力や性をめぐる表現と自己規制／若年読者の嗜好の変化や視覚媒体との関係／不読率の上昇など）を、具体例を挙げながら説明する。

問五 子ども向け作品を含有する諸ジャンル（関連語彙：「絵本」「児童文学」「ゲーム」など）から少なくとも一作品を取り上げ、バディものの基本要素（関連語彙：「対照的な見た目・性格」「乗り越えるべきハードルの存在」「互いへの反発・信頼」など）がどのように表現されているか具体的に述べるとともに、それらがストーリーに摩擦・葛藤をもたらしたり、登場人物の成長・変化を促したりすることについて、大人向け作品との違いを意識しながら述べる。補足的に作品が子どもの読者にどのような影響を与えるかについて書いてもよい。