

科目名称：	サブカルチャー論（ビジネス実務学科）	
担当者名：	新井 浩	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	講義	2
授業の目的・テーマ		
もともと芸術とは特権階級及び知識層のためのものであり、その文化を享受するには、文脈を理解する一定の教養が必要であった。社会の民衆化や経済発展に伴い、娯楽性・商業性が高く一般層が手軽に親しむ芸術文化が広まる。これらはポピュラーカルチャー・サブカルチャーという概念で捉えられ、日本でも70～80年代に定着する。特にマンガ・ゲーム・アニメといったジャンルにおいては、世界に類をみない広がりを見せている。これらの文化を牽引した技術や、参照された芸術表現の共通言語を獲得し、サブカルチャー的教養を身につける。		
授業の達成目標・到達目標		
マンガ・ゲーム・アニメを中心とした日本のサブカルチャー文化の変遷を知り、現在まで繋がっている考え方や技術、それらに影響を与えたことばを理解する。また代表とされる作品に親しみマンガ的教養を広げることで、芸術全般への興味と理解をより深める。		

ビジネス実務学科	ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	重点項目
DP(1)	建学の精神と設立の理念を基に、ビジネス社会で求められる基礎知識を修め、地域社会を理解するとともに多様な文化に対応できる幅広い教養が身につけている。	
DP(2)	医療事務や観光業を含むビジネスの専門知識や技能を身につけ、各種資格を取得し、ビジネスワーカーとして他者と協調・協働することのできる実践力を身につけている。	
DP(3)	多様なビジネス社会に対応できるよう豊かな人間性を養い、人との関わりの中で自己の考えを的確に表現するとともに、他者の意見を尊重し良好な信頼関係を築いていくことができる。	○
DP(4)	学生一人ひとりが、ゼミナールを通して、ビジネス現場における様々な課題に取り組み解決する学修経験を積み重ねることで、その場の状況に応じた活用力を身につけている。	

評価方法/ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	その他	合計
ビジネスDP(1)					0
ビジネスDP(2)					0
ビジネスDP(3)	70		20	10	100
ビジネスDP(4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の实務経験の内容（内容・経験年数を記載）	
あり	《内容1》 新井浩/デザイナー・イラストレーター・映像制作	《経験年数1》 10年
	《内容2》	《経験年数2》
	《内容3》	《経験年数3》
	《内容4》	《経験年数4》

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間(分)
第1回 サブカルチャー概論 サブカルチャーの源流 ビートニク (ディスカッション)	日本の70,80年代文化に関する映像などを見ておく。	40分
第2回 マンガ史① 戦後と少年マンガ (webアンケート)	前回の授業(ビートニク)で紹介する作家について調べたり、その作品を読んでおく。	60分
第3回 マンガ史② 少女マンガにみる内面表現	前回の授業(戦後と少年マンガ)で紹介する作家について調べたり、その作品を読んでおく。	60分
第4回 マンガ史③ オタク文化とアマチュアリズム	前回の授業(少女マンガに見る内面表現)で紹介する作家について調べたり、その作品を読んでおく。	60分
第5回 マンガ史④ ニューウェーブの台頭 拡張する表現主義	前回の授業(オタク文化とアマチュアリズム)で紹介する作家について調べたり、その作品を読んでおく。	60分
第6回 若者の反乱 R&Rとサマーオブラブ	前回の授業(ニューウェーブの台頭 拡張する表現主義)で紹介する作家について調べたり、その作品を読んでおく。	60分
第7回 日本の80年代① 80sとセゾン文化	前回の授業(若者の反乱 R&Rとサマーオブラブ)で紹介するミュージシャンについて調べたり、映像を視聴する。	60分
第8回 アニメ史① 日本アニメ概論 東映からセカイ系まで (webアンケート)	前回の授業(80sとセゾン文化)で紹介する作家について調べたり、その映像作品に触れておく。	60分
第9回 アニメ史② 日本アニメが描いた思想	前回の授業(日本アニメ概論 東映からセカイ系まで)で紹介する作家について調べたり、その映像作品に触れておく。	60分
第10回 アニメ史③ アニメ表現の変遷にみる動きの進化	前回の授業(日本アニメが描いた思想)で紹介する作家について調べたり、その映像作品に触れておく。	60分
第11回 海外のマンガ動向 9番目の芸術BDとアメリカ的ヒーロー像	前回の授業(アニメ表現の変遷にみる動きの進化)で紹介する作家について調べたり、その映像作品に触れておく。	60分
第12回 ゲーム史① 日本ゲーム概論 枯れた技術の水平思考 (webアンケート)	前回の授業(9番目の芸術BDとアメリカ的ヒーロー像)で紹介する作家について調べたり、その作品を読んでおく。	60分
第13回 ゲーム史② ハードの推移からみる表現の拡張	前回の授業(日本ゲーム概論 枯れた技術の水平思考)で紹介する人物について調べたり、時代背景となる映像などを見ておく。	60分
第14回 日本の80年代② メディアとアイドル史 (webアンケート)	前回の授業(ハードの推移からみる表現の拡張)で紹介する人物について調べたり、時代背景となる映像などを見ておく。	60分
第15回 インターネット文化史 アンダーグラウンド文化としてのインターネット(ディスカッション)	前回の授業(日本の80年代②メディアとアイドル史)で紹介する作家について調べたり、その作品を読んでおく。	60分
事前事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め短期大学設置基準で規定された学修時間が必要である。また、事前事後学修としては、調べた内容や読んだ作品にふれ、授業で配布したプリントをまとめる。		
成績評価の方法・基準		
定期試験は、70%で評価する。その他の評価配分は、以下のとおりである。 授業で課す感想レポートの内容 20% 受講態度 10%		
課題に対するフィードバック		
感想レポートや授業内で行うGoogleフォームを活用したリアルタイムアンケートなどを使って疑問点を収集し、講義の中で解説する。また感想レポートの評価に関しては、評価観点を示し、章ごとにS-Cの評価をつけ返却する。		
教科書・参考書		
東京大学「80年代地下文化論」講義(白夜書房 宮沢章夫) 「おたく」の精神史(講談社 大塚英志) 動物化するポストモダン(講談社 東浩紀) 他		