

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		
<p>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。</p>		
授業の達成目標・到達目標		
<p>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がらを理解する。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。</p>		

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)	60		30	10	100
ビジネスDP (4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の実務経験の内容 (内容・経験年数を記載)	
あり	《内容1》 デザイナー	《経験年数1》 11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
知らない文化や知識について、興味をもつ。	時代や文化的な背景を理解し、自分の好きなこと、嫌いなことなどの理由を考えることができる。	自分の知らないことと興味もち、それまで考え方や物の見方が広がる。	自分の知らないことに興味を持つ。	自分の知らない文化に興味を持ってない。好き嫌いでのみ判断をしている。
興味をもった文化や知識について調べ、実際に触れてみる。	現在ある作品/文化の源流に触れ、一連の流れから理解する。	キーワードや時代・地域背景などから、周辺作品や文化について調べてみる。	授業で扱った作家の他の作品や、導入しかなかった作品の全体を鑑賞する。	授業でとりあげた作品や文化について、自分で調べない。憶えない。
誤字・脱字がなく読みやすい構成で文章がかけられる。言葉にすることで、自分の意見を深める。	熟意ある文章で自分の意見が書かれている。	文章の構成が考えられている。丁寧な文字で書かれている。	読みやすい文章を書くことを意識し、丁寧に書こうと心がけている。	誤字・脱字、文章の構成が不適切で読みづらい。
授業レポート、ディスカッション等を行い、自分の考えを広げることができる。	自分の感想・意見を文字や言葉にすることで、思考が深まっている。気づきがある。	自分の感想・考えを自らの経験等と関連させ、自分の言葉や文字で表現しようとしている。	自分の感想・考えを言葉や文字で表現しようとしている。	自分の感想・考えを言葉や文字で表現できない。

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① サブカルチャーの源流 ビートニク(ディスカッション)	日本やアメリカの70,80年代文化に関する映像などを見ておく。	40分
第2回 サブカルチャー概論 ②音楽と若者文化 R&Rとサマーオブラブ	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① 日本の戦後と少年マンガ (webアンケート)	前回の授業(R&Rとサマーオブラブ)で紹介した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)で紹介した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)で紹介した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 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)で紹介した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 日本の80年代 セゾン文化	前回の授業((ニューウェーブの台頭 拡張する表現主義)で紹介した作家について調べたり、その作品を読んでおく。	60分
第8回 アニメ史① 日本アニメ史概論 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)で紹介した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価値観の変遷	前回の授業(日本アニメ史概論 東映からセカイ系まで)で紹介した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 アニメならではの動きと描かれる世界	前回の授業(日本アニメが描いた価値観の変遷)で紹介した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(アニメならではの動きと描かれる世界)で紹介した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 日本ゲーム史概論 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)で紹介した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 ゲームハードの変遷による遊びと体験	前回の授業(日本ゲーム概論 枯れた技術の水平思考)で紹介した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 日本の音楽とアイドル史 (webアンケート)	前回の授業(ゲームハードの変遷による遊びと体験)で紹介した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日本の音楽とアイドル史)で紹介した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

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、60%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 30% 授業での積極的関与 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り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