

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。		

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)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し、様々な価値観を持つ他者との良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(2)	地域社会を理解し、様々な課題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、変化するビジネス社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。	
DP(3)	ビジネス実務の分野において、基礎知識を身につけるとともに、専門的な知識や技能を修得し、各種資格取得を目指して専門性を磨き、これらを柔軟に活用していくことができる。	○

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)	50		40	10	100
					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	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》 12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》

備考

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
ミニレポートに授業概要をまとめて記載してある。(授業内容の理解・受講態度)	ミニレポートに授業の概要がまとまっている。簡単な図や字の綺麗さなど読みやすさが考慮されている。	ミニレポートに授業の概要を記している。流れ全般に記載があり、自分の感想もメモされている。	ミニレポートに授業の概要を記している。流れ全般に記載がある。	ミニレポートに授業内容が記されていない。一部だけ記載してある。
ミニレポートに感想や自分の考えを書いている。(理解と浸透)	自分の経験や考察が実感ある言葉で書いてあり、内容が興味深い。	自分の考えや考察が書いてある。なぜ好きか、なぜ嫌いか感想の理由が丁寧に書いてある。	授業内容と関連した内容で、好き・嫌い・驚いたなど感想が書いてある。	感想がスペースの半分以下。授業内容と関連のないことが書かれている。
受講姿勢やミニレポートの丁寧さ、文章量(熱意と態度)	文章量が多く読みやすい。文体から熱量を感じる。	文章量が多く、読みやすい字で書いてある。	字を丁寧に書こうという態度を感じる。	字が乱雑。文章が少ない。授業を聞いていない。

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(ディスカッション) ユースカルチャーの誕生 ビート・ジェネレーション	アメリカ、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 ロック 反抗の音楽	前回の授業(アメリカのユースカルチャー)で紹介した作家について調べたり、作品を読む。	60分
第3回 マンガ①(Webアンケート) 少年マンガ 成長の物語	前回の授業(ロックと若者の反抗)で紹介した音楽や人物について調べたり、映像にふれる	60分
第4回 マンガ② 少女マンガ 少女の描く美意識	前回の授業(少年マンガと成長)で紹介した作家について調べたり、作品を読む。	60分
第5回 マンガ③ ギャグマンガ 笑いと恐怖	前回の授業(少女マンガの描く美意識)で紹介した作家について調べたり、作品を読む。	60分
第6回 マンガ④ オタク文化 パロディとエロス	前回の授業(非日常の笑いと恐怖)で紹介した作家について調べたり、作品を読む	60分
第7回 マンガ⑤ ニューウェーブ 拡張する表現	前回の授業(オタク的パロディとエロス)で紹介した作家について調べたり、作品を読む	60分
第8回 サブカルチャー概論② 日本の80年代 価値の相対化	前回の授業(うまいマンガへたなマンガ)で紹介した作家について調べたり、作品を読む	60分
第9回 アニメ① (Webアンケート) 日本アニメの歴史	前回の授業(日本の80年代)で紹介した社会的現象や個人について調べたり、映像にふれる	60分
第10回 アニメ② リミテッドアニメ 動きと表現	前回の授業(日本アニメの歴史)で紹介した作家について調べたり、作品を読む	60分
第11回 アニメ③ アニメに描かれたリアリズム	前回の授業(アニメの動きと表現)で紹介した作家について調べたり、作品を読む	60分
第12回 海外のマンガ アメコミとB.D.	前回の授業(アニメが描いた時代と価値観)で紹介した作家について調べたり、作品を読む	60分
第13回 ゲーム史①(Webアンケート) 任天堂とゲームの歴史	前回の授業(海外のマンガ)で紹介したゲームや社会的現象について調べたり、映像にふれる	60分
第14回 ゲーム史② 遊びとゲーム世界の広がり	前回の授業(ゲームの歴史)で紹介したゲームや社会的現象について調べたり、映像にふれる	60分
第15回 サブカルチャー概論③ アイドル 未成熟の肯定	前回の授業(遊びとデジタル表現)で紹介したゲームや社会的現象について調べたり、映像にふれる	60分

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学則第17条の2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十分に読んで下さい。

成績評価の方法・基準

定期試験は、50%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 40% 受講態度 10%

課題に対してのフィードバック

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