

科目名	日本文化論(講義)		科目ナンバー	CL-JC1111		
担当者 (実務経験名)	非常勤講師 坂口 将史					
履修期	1年 前期			卒業単位	選択 2単位	
免許・資格						
授業概要	世界的な規模で広がるマンガやアニメ、実写映画などのポピュラーカルチャーに関わる現象を学び、その相互関係について検討することを通して、当たり前だと思っていた日本文化を捉えなおす。					
到達目標	知識・理解	視覚、歴史、文化といった観点からマンガやアニメについての知識を身に付ける。				
	思考・判断	文献やマンガ作品、映像作品等の資料を考察するための基礎能力を身に付ける。				
	興味・意欲・態度	凶化についての興味や関心、批判的態度を身に付ける。				
	技能・表現	自分の考えを明確に他者に表現することができる。				
授業計画	授業内容			事件事後学習内容		時間 (時間/週)
	1	「文化」とは		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	2	災害とポップカルチャー1:3.11とポップカルチャー		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	3	災害とポップカルチャー2:コロナ禍とマンガ		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	4	核・原子力とポップカルチャー1:戦争のトラウマとその溶解		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	5	核・原子力とポップカルチャー2:ポストアポカリプスの世界で		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	6	性別文化とポップカルチャー1:少女雑誌と少女マンガ		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	7	性別文化とポップカルチャー2:少女マンガの発展と24年組		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	8	性別文化とポップカルチャー3:「戦う少女」ができるまで		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	9	性別文化とポップカルチャー4:「戦う少女」の浸透と発展		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	10	マンガとリテラシー1:コマがもたらす表現、演出		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	11	マンガとリテラシー2:見開きのコマ構成		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	12	映画とマンガ1:静止画をどう動かすのか		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	13	映画とマンガ2:マンガ家が映像を作り出す		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	14	映画とマンガ3:デジタル技術が映像にもたらすもの		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
	15	まとめ		配布プリントを事前に読み込む。授業で紹介した事例を確認する。		4
成績評価方法		知識・理解	思考・判断	興味・意欲・態度	技能・表現	評価割合
	筆記試験	○	○		○	50%
	レポート					
	課題		○	○		20%
	実技					
	受講状況・態度			○		30%
	その他()					
フィードバックの方法	課題はコメントをして返却する。					
教科書	特になし。プリントや文献のコピーを配布。					
参考書	授業中に適宜紹介する。					
アクティブ・ラーニング	なし。					
ICT活用	本学e-ラーニングサイト(FWJConLine)を用いて、課題等の提示・提出を行う。					
メッセージ・備考	授業内で提示するマンガや映像作品について、可能な限り事前に読むか、授業で取り上げた後に読むと理解度が高まります。					
関連科目	なし。					