

授業概要

私たちが子供のころからなじんできたアニメーション・ゲームはすでに学問領域に入っている。そして日本を代表する「クール文化」となっている。

本講義では、現在のアニメ・ゲームが過去の「芸術」によってどのように形成されたかを学ぶ。同時に、未来に向けてのアニメ・ゲーム文化の拡張をも講義する。

授業計画

第 1 回	日本の絵巻物
第 2 回	自由民権運動と雑誌のなかに描かれる挿絵
第 3 回	新聞マンガと岡本一平
第 4 回	戦前の大人気マンガ・のらくろ
第 5 回	マンガ家からアニメーターへの黎明期
第 6 回	芸術アニメーション
第 7 回	雑誌「漫画」
第 8 回	プロパガンダアニメーション（日本）
第 9 回	プロパガンダアニメーション（ディズニー）
第 10 回	占領期の娯楽
第 11 回	アニメーションの歴史
第 12 回	マイコン創世記
第 13 回	ゲームの歴史
第 14 回	「刀剣乱舞」への道
第 15 回	大英博物館での日本マンガ展覧会
第 16 回	筆記試験

到達目標

日本におけるアニメーション、ゲームの歴史を学ぶことにより、他分野からの影響を理解することができる。

履修上の注意

積極的に授業へ参加。事前に調べたことやもともと知識としてあることなどを踏まえ、参加すること。小レポートではそれを反映させる。

予習・復習

授業後に小レポートを提出。事前に予習内容を知らせるため、それをそのレポートに反映すること。授業で質問したことに対し、回答を必ずレポートに記入する。復習は筆記試験ではかる。

評価方法

授業態度 20%、授業内レポート 40%、学年末試験 40%。

テキスト

教科書は特に指定しない。必要に応じて参考資料を授業内で指示する。