

## 基本情報

時間割コード/Course Code	010478
開講区分(開講学期)/Semester	春～夏学期
曜日・時間/Day and Period	水 2
開講科目名/Course Name (Japanese)	現代人間学演習 I
教室/Room	
開講科目名(英)/Course Name	Seminar for Contemporary Philosophy I
定員/Capacity	0
ナンバリング/Course Numbering Code	01HUSC3D205
必修・選択/Required/Optional	
単位数/Credits	2.0
年次/Student Year	3,4年
分野/Field	
担当教員/Instructor	野尻 英一

## 詳細情報

講義題目/Course Name	現代日本の表象文化とグローバリゼーション
開講言語/Language of the Course	日本語
授業形態/Type of Class	演習科目
授業の目的と概要/Course Objective	<p>現代のグローバル社会において、いわゆる「クールジャパン」と呼ばれる日本の表象文化（マンガ、アニメ、ゲーム、ライトノベル等）は、広範な人気を得ている。F・ジェイムソンの言うことが真ならば、表象文化とはわれわれが現実に経験している解決不可能な社会的矛盾の想像的解決であり、物語のはらむユートピア的欲望を分析することで、文明の構造そのものに逆行することができる。誰も社会の全体そのものを見ることができない以上、むしろ表象文化こそが社会と歴史の構造に迫る唯一のルートなのだ。このように考えたとき、わたしたちがマンガやアニメを消費者として消費することの意味を、現代社会論として学問的に論じる入り口が開く。その先に、グローバル社会の現代人間学がある。</p> <p>この授業では、上記のような問題意識のもと、日本の表象文化を論じた内外の学問的業績を取り上げ、ともに講読し、議論することを通して、現代の人間学へ向かう感性を磨く。ほんらい表象文化を学問的に正統に論じるには、しっかりした学問的方法論を自己のものとする高度な知的努力が要求される。しかしまずはその手前で、専門の学者の理論を検討しながら、自分自身の文化消費体験を振り返り、互いに議論し、その意味を理解していくステップが大事である。この授業の主要な目的は、単なる消費者から自己理解への最初のステップを踏み出すことにある。</p> <p>またグローバル化の中で、海外に行った時や留学生と会話した際に、日本の表象文化について英語で表現できる能力も重要である。授業では、到達可能な目標として、表象文化について論じるた</p>

	<p>めの単語や表現をピックアップし、使える表現としてマスターする練習もおこなう。このため授業では、原書と邦訳書もしくは英訳書を並行して用いる。</p>
<p>学習目標／Learning Goals</p>	<p>(1) 現代日本の表象文化を論じる理論と概念を学び、自分なりの問題意識と素材を使って論述することができる。</p> <p>(2) 現代日本の表象文化を論じるための基礎的な英語表現を学び、使用することができる。</p>
<p>履修条件・受講条件／Requirement / Prerequisite</p>	
<p>授業計画／Class Plan</p>	<p>※授業計画は、初回授業にて受講者とともに相談し、指定テキストのうちいずれを講読するかを決めてから作成する。基本的には、受講者が順番にテキストの指定範囲について発表を行ない、議論する形式である。</p> <p>第1回 イン트로ダクション（授業概要、テキスト選択）</p> <p>第2回 発表とディスカッション（1）</p> <p>第3回 発表とディスカッション（2）</p> <p>第4回 発表とディスカッション（3）</p> <p>第5回 発表とディスカッション（4）</p> <p>第6回 発表とディスカッション（5）</p> <p>第7回 発表とディスカッション（6）</p> <p>第8回 発表とディスカッション（7）</p> <p>第9回 発表とディスカッション（8）</p> <p>第10回 発表とディスカッション（9）</p> <p>第11回 発表とディスカッション（10）</p> <p>第12回 発表とディスカッション（11）、仮レポート提出について</p> <p>第13回 発表とディスカッション（12）、仮レポート提出</p> <p>第14回 仮レポート応答とディスカッション</p> <p>第15回 まとめ、期末レポート提出</p>
<p>授業外における学習／Independent Study Outside of Class</p>	<p>テキストの次回範囲を読んでおくこと。発表担当者は発表の準備をすること。発表の仕方については、授業で教える。</p>
<p>教科書・教材／Textbooks</p>	<p>※最初の授業で受講生との相談のうえ下記の候補のうち一書を選択して、テキストとする。</p> <p>1. スーザン・ネイピア『現代日本のアニメー『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』中央公論新社、2002年（原書：Susan Napier, Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation, Palgrave Macmillan; 2001 edition）</p> <p>2. アン・アリスン『菊とポケモン—グローバル化する日本の文化力』新潮社、2010年（原書：Anne Allison, Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination, University of California Press; Annotated 2006 edition）</p> <p>3. 東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社現代新書、2001年（英訳書：Hiroki Azuma, Otaku: Japan's Database Animals, University of Minesota Press, 2009）</p> <p>4. 斉藤環『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫、</p>

	2006年（英訳書：Tamaki Saitou, Beautiful Fighting Girl, University of Minesota Press, 2011)
参考文献/Reference	
成績評価/Grading Policy	授業態度（発表とディスカッション）40%、期末レポート60%
コメント/Other Remarks	
特記事項/Special Note	本演習は、基本的に学生による発表と議論により進める。担当教員が適宜、講義やプレゼンテーションをいれる。レポート提出は、CLE上で行なう。
受講生へのメッセージ/Messages to Prospective Students	※本演習の基礎論にあたる内容を「文明動態学」の授業で行っている。「文明動態学」と併せて、もしくは「文明動態学」履修後に、本演習を受講すると、内容理解と習得度が上がり、おすすめである。

#### 学生への注意書き