

## ネットカルチャーとオタク文化

### Net Culture and Otaku Culture

科目提供大学名	大手前大学
担当教員	谷村 要 (メディア・芸術学部メディア・芸術学科准教授)
単位数	2単位
募集定員	54名
開講学期	後期1時限 (10:50~12:20) 水曜日 (9月26日~1月16日、12月25日~1月7日は冬休み期間)
成績評価	出席 (30%)、平常テスト (20%)、レポート (50%)
テキスト	特になし
参考文献	毎回の授業において提示する。
授業以外の学習方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 講義において出された課題について取り組むこと。</li> <li>・ 講義のテーマ上、新聞やニュースサイトを通じて時事問題について知識を得ることが望ましい。</li> </ul>
その他の特記事項	特になし
講義概要	<p>2000年代に広く普及するようになったインターネット発の文化 (ネットカルチャー) は、日本ではオタク文化と混合していく中で、インパクトのある社会現象を多くつくりだすことになった。「踊ってみた」、「歌ってみた」、初音ミクなどのさまざまなインターネットミームや、聖地巡礼現象はその代表的なものであろう。ネットカルチャーはオタク文化とどのような親和性を持って結びつき、2000年代から2010年代に拡大していったのか。本講義では、その過程を踏まえて、現在のネットカルチャーの可能性と問題点を論じる。</p>
授業計画・内容	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. イントロダクション ~ ネット × オタクの生み出したもの</li> <li>2. 1980年代までのビジュアル文化の変遷</li> <li>3. 1990年代以降のビジュアル文化</li> <li>4. ネットの普及と技術革新</li> <li>5. ネットカルチャーの感性 (1) ハッカー倫理とネット社会の精神</li> <li>6. ネットカルチャーの感性 (2) サイバーリバタリアニズム</li> <li>7. ネットカルチャーの感性 (3) 繋がりの社会性とサイバースケード</li> <li>8. オタク文化の感性 (1) 「裏」を読むことへの欲望</li> <li>9. オタク文化の感性 (2) 蛸壺的コミュニケーション</li> <li>10. オタク文化の感性 (3) 二次創作文化の深化</li> <li>11. ネットカルチャー × オタク文化 (1) アキバと「聖地巡礼」</li> <li>12. ネットカルチャー × オタク文化 (2) ハルヒダンスと「〇〇してみた」</li> <li>13. ネットカルチャー × オタク文化 (3) 初音ミクとサブカルチャーの宿命</li> <li>14. 現在のネットカルチャーの可能性と課題</li> <li>15. まとめ</li> </ol>