

# 2010年代のビジュアル文化研究

## Visual Culture Studies

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
最大授業定員	54名
開講学期	前期1時限(10:50~12:20)、水曜日(4月10日~7月17日、5月1日(祝日)は授業実施)
成績評価	出席(30%※)、平常テスト(20%)、レポート(50%) ※ 毎回授業中に配布するコメントペーパーの内容で評価は上下する。
テキスト	特になし
参考文献	毎回の授業で提示する
授業以外の学習方法	・ 講義において出された課題について取り組むこと。 ・ 講義のテーマ上、新聞やニュースサイト、SNSなどを通じて時事問題について知識を得ることが望ましい。
その他の特記事項	特になし
講義概要	マンガ・アニメ・ゲームなどのさまざまなビジュアル文化は、メディアの変容に伴い、どのようにその姿を変えて、現在の私たちの前にあるのか。そして、そのビジュアル文化は私たちに何をもたらしているのか。2000年代までのビジュアル文化の変遷を踏まえたうえで、2010年代以降に見られるビジュアル文化の特徴を論じる。
授業計画・内容	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. はじめに ~ 2010年代を振り返りつつ ~</li> <li>2. ビジュアル文化研究の視点</li> <li>3. オーディエンス研究の視点(1)メディアと利用者の欲望の変容</li> <li>4. オーディエンス研究の視点(2)参加型文化</li> <li>5. 日本のビジュアル文化の変遷(1)戦前のマンガ・アニメの想像力</li> <li>6. 日本のビジュアル文化の変遷(2)手塚マンガから何がはじまったか</li> <li>7. 日本のビジュアル文化の変遷(3)アニメのビジネスモデルの変容</li> <li>8. 日本のビジュアル文化の変遷(4)おたくからオタクへ?</li> <li>9. 日本のビジュアル文化の変遷(5)マルチメディア化するネットとUGC</li> <li>10. 日本のビジュアル文化の変遷(6)SNS映えする体験を求めて</li> <li>11. 2010年代ビジュアル文化(1)『魔法少女まどか☆マギカ』の想像力</li> <li>12. 2010年代ビジュアル文化(2)「聖地巡礼」は変わったのか?</li> <li>13. 2010年代ビジュアル文化(3)『FGO』から見る「キャラ」と「キャラクター」</li> <li>14. 2010年代ビジュアル文化(4)セカイがつながり、重なった2010年代</li> <li>15. まとめ</li> </ol>