

C003	特殊講義（専門）「ジャパン・コンテンツの悠久と先端」		
英名科目名	Lectures (Advanced)		
大学名	立命館大学		
連絡先	【衣笠教学課】TEL：075-465-8310		
担当教員	細井 浩一		
開講期間	2021年10月2日（土）～2021年12月11日（土） 原則、大学コンソーシアム時間割の3-4限目（12:40-16:00） 詳細は講義スケジュールに記載する。 <教室案内> キャンパスプラザ京都		
開講形態	後期・秋学期	開講曜日・講時	土曜日 3講時
単位数	2	履修年次	1回生以上
会場	キャンパスプラザ京都、他		
授業定員	125		
単位互換生定員	45	京カレッジ生定員	5
試験・評価方法	【平常点評価】100% 出席、および、毎回実施する小レポートの内容、授業の反映、クオリティを総合的に評価する。		
超過時の選考方法	書類選考		
受講料	京カレッジ生の方のみ、以下の受講料が必要です。 ・科目等履修生：63,800円・聴講生：38,200円		
別途負担費用			
その他特記事項	<p>【重要な留意事項】 12月4日（土）の「マンガ」（京都精華大学担当）については、「京都国際マンガミュージアム」での実施になります。受講生は同館の入り口の券売機で団体割引券（640円）を購入の上、入場する際、受付にて大学コンソーシアム京都の授業に出席する旨を伝えてください。</p> <p>12月11日（土）の「ゲームとクロスメディア」については、キャンパスプラザ京都の補修工事のため教室を立命館大学衣笠キャンパスに変更します。利用教室については追って指示します。</p> <p>新型コロナウイルス感染症への対応情報について 立命館大学では、新型コロナウイルス感染症に対する独自の行動指針（BCP）を設け、BCPレベルに応じて授業実施形態や入構制限等を判断しています。 立命館大学の行動指針（BCP）や入構制限状況、その新型コロナウイルス感染症への対策等の情報は以下HPからご確認ください。</p> <p><新型コロナウイルス感染症に関する特設ページ> http://www.ritsumeiji.ac.jp/news/detail/?id=1679#page-title1</p> <p>【諸手続】（単位互換生のみ） 受講が許可された場合は下記ホームページで手続の案内をしますので、必ず期間内に手続して、特別聴講生証を受け取ってください。期間内に指定の手続のない方は、試験の受験や通常授業の受講ができませんので注意してください。 <受講手続案内ホームページ> http://www.ritsumeiji.ac.jp/acd/ac/kyomu/kyotuu/enraku.html</p> <p>シラパスの内容は本掲載内容から変更になることがありますので、立命館大学HPから最新のシラ</p>		

	パスを確認してください。 http://www.ritsumeiji.ac.jp/acd/ac/kyomu/gaku/onlinesyllabus.htm
パッケージ科目	
低回生受講推奨科目	
講義概要・到達目標	<p>【授業の概要と方法】</p> <p>本授業については対面授業として実施します。ただし、新型コロナウイルスの感染状況の推移およびそれに対応する科目実施責任校（立命館大学）の授業実施方針に従って、オンライン授業へ切り替える場合があります。</p> <p>授業の会場は、12月4日の「マンガ」および12月11日の「ゲームとクロスメディア」以外、すべて「キャンパスプラザ京都」（京都駅）になります。授業時間は大学コンソーシアム京都の時間割の3～4限目である「12:40-16:00」になります（初回はガイダンスのため3限目のみ＝12:40-14:10）。立命館大学および受講生の所属する大学の授業時間とは異なる可能性がありますので留意して下さい。</p> <p>各回の成績評価については授業中に指示される小レポート（毎回実施）とその提出によって行います。</p> <p>各回の講義についての質問については、授業中に担当講師に対して行って下さい。講義についての全般的な質問や照会についてはmanaba+Rの掲示版のスレッドあるいは科目実施コーディネータまでメールで連絡して下さい。</p> <p>細井 浩一 hosoik@im.ritsumeiji.ac.jp</p> <hr/> <p>京都は、いうまでもなく美術、書画、文学を中心とする伝統的な日本文化の源流であるが、そのみならず、日本で最初の本格的な劇映画が制作され、産業としての映画製作が発祥、発展した地であり、太秦は日本映画の中心としての長い伝統を誇っている。また、家庭用ビデオゲームを世界的な産業に発展させ、現在のデジタルゲームの隆盛を築いてきた原動力が京都に本社を置く任天堂にあったこともよく知られている。</p> <p>本講義は、日本および世界のコンテンツ分野に関する教育研究を推進している京都の大学や博物館（嵯峨美術大学、京都市立芸術大学、京都大学、京都造形芸術大学、立命館大学、京都精華大学、京都文化博物館）が協力して、それぞれアート、デザイン、映画、マンガ、アニメ、ゲームの分野を分担しつつ、各大学の力量と特色を生かしたりレクチャー講義を実施することで、京都を中心に、また京都から発展してきた日本の表現文化、映像文化に関する総合的な理解と現状、そして今後の展望について学んでいく。</p> <p>【到達目標】 京都の地に発展してきた伝統的、現代的な表現文化、映像文化を学び、それらを歴史的、産業的に理解して、その展望について思索しうる力を養成する。また、それによって、地域や社会とコンテンツ＝表現、映像との有機的な関係を創造する地域プロデュース力を養うことを目標とする。</p> <p>【事前に履修しておくことが望まれる科目】 コンテンツ産業論、情報メディア産業論、コンテンツマーケティング論、グローバルクリエイティブ産業論</p> <p>【授業外学習の指示】 京都におけるコンテンツ分野の歴史、および、その振興政策の経緯や現状について、京都府および京都市の商工労働観光部のホームページ、また、京都商工会議所のホームページなどの情報に基づいた事前、事後学習を進めておくこと。また、それらのコンテンツ振興政策を統合したオール京都のイベント「KYOTO CMEX」については下記ホームページを参照しておくこと。</p> <p>http://www.kyoto-cmex.jp/</p> <p>【授業内外における学生・教員間のコミュニケーションの方法】 manaba+R,その他(教員より別途指示)</p>
講義スケジュール	
【第1回】	

「イントロダクション」10月2日(土) コンソーシアム時間割の3限目(12:40-14:10) 対面授業
担当:立命館大学(細井浩一・映像学部教授)
ガイダンス「京都とコンテンツの歴史～本講義の概要とねらい」

<キーワード・補足事項等>

このパッケージ履修のねらい。京都の地に発展してきた伝統的、現代的な表現文化、映像文化を学び、それらを歴史的、産業的にも理解して、その展望について思索しうる力を養うことについて考える。さらに、そのことを通じて、地域や社会とコンテンツ=表現、映像との有機的な関係を創造する地域プロデュース力を養う意義について解説する。

【第2回】

「アニメプロモーション」10月9日(土) コンソーシアム時間割の3-4限目(12:40-16:00)

担当:京都情報大学院大学(武田康廣・教授)
講義「アニメプロモーション・企画立案と製作」
講義「アニメプロモーション・制作への実際」

<キーワード・補足事項等>

前半においては、アニメプロモーションについての企画立案と製作について、後半においてはアニメプロモーションの制作への実際について講義する。

【第3回】

「アニメーション」10月23日(土) コンソーシアム時間割の3-4限目(12:40-16:00)

担当:京都造形芸術大学(野村誠司・芸術学部教授)
講義「アニメーションのリアルを考える」
講義「アニメーションと琳派」

<キーワード・補足事項等>

前半においては、アニメーションに於けるリアルとは何かを考える。後半においては、アニメーションと琳派の繋がりを考える。

【第4回】

テーマおよび講師調整中

10月30日(土) コンソーシアム時間割の3-4限目(12:40-16:00)

この回の担当講師については現在調整中です。決定次第シラバスに追記します。

<キーワード・補足事項等>

内容調整中

【第5回】

「映画」11月13日(土) コンソーシアム時間割の3-4限目(12:40-16:00)

担当:京都府京都文化博物館(森脇清隆・映像/情報室長)
講義「京都のものづくり産業としての映画の歴史1」
講義「京都のものづくり産業としての映画の歴史2」

<キーワード・補足事項等>

京都は日本のハリウッドと呼ばれ、日本映画の半数近くを製作してきた。120年前の映画上陸当時、日本各地に蒔かれた映画という種子は、東京と京都で花を咲かせ、実を实らせることになった。何故京都で映画というエンターテインメント産業が大きな実を实らせたのか?西陣織や清水焼といった京都のものづくり産業と映画づくりに共通点はあるのか?その養分となったものは他のエンターテインメント産業の養分にもなるのか?日本映画の歴史の中で京都が果たした役割、そして、京都の文化・産業史の中で映画が果たした役割を考える。

【第6回】

「キャラクター」11月20日(土) コンソーシアム時間割の3-4限目(12:40-16:00)

担当:嵯峨美術大学(安齋レオ・芸術学部准教授)

<キーワード・補足事項等>

前半においては、アニメの原点である、劇メーションという映像表現の可能性と今後の展開を分りやすく解説する。第17回文部省メディア芸術祭エンターテインメント部門文部科学大臣賞優秀賞を授賞した劇メーション「燃える仏像人間」を題材にして、それがいかにして制作され評価されたかを解説していく。後半では、漫画、アニメ、ゲームなどに影響を受けた絵画であるコミックアート絵画。それに関して、デジタル及びアナログのそれぞれの立場から紹介するとともに、無限に広がるキャンパス、RGB環境での絵画革命。そのアンチテーゼとしてアナログで描く絵画の充実を解説する。

【第7回】

「マンガ」12月4日(土) コンソーシアム時間割の3-4限目(12:40-16:00)

担当:京都精華大学(吉村和真・マンガ学部教授)
「京都国際マンガミュージアム」において対面授業を実施(入場料が別途必要)

講義「マンガとマンガ研究の現在」を考える」

講義「マンガとマンガ研究の現在」を考える」

<キーワード・補足事項等>

基礎知識となるマンガ作品・作家、マーケットや研究状況について、実例をまじえて考察する。

【第8回】

「ゲームとクロスメディア」12月11日(土) コンソーシアム時間割の3-4限目(12:40-16:00)

担当:立命館大学(細井浩一・映像学部教授)
立命館大学衣笠キャンパスにおいて対面授業を実施(教室は別途指示)

講義「ゲーム産業の黎明と京都」

ゲストレクチャー「クロスメディアの聖地としての京都」

<キーワード・補足事項等>

講義では、エレメカを含むゲーム産業の勃興、任天堂とファミコン、ゲーム産業の現在とこれから、ゲームを含むコンテンツとメディア革命、クロスメディアなどについて、京都との関わりに触れながら概説する。ゲストレクチャーにおいては、京都府および京都市においてコンテンツ支援政策を担当する当事者から、Kyoto CMEXなど京都エリアにおけるコンテンツ振興政策の現状と課題などを講義してもらい、あわせて会場との質疑を含むパネルディスカッションを行う。

【授業実施形態】

<BCP レベル1~2>

・第1回(ガイダンス)はWebを用いたオンライン授業とする
・第2回~15回は基本的に対面にて実施する。

<BCP レベル3~4>

・第1回~15回をWebにて実施する。

教科書	
参考書	以下の「書名」、「著者」、「出版社」、「ISBNコード」、「備考」を参照 ・アーカイブ立国宣言 吉見俊哉他 ポット出版 978-4780802139 12月11日 細井教授の講義の参考書 ・ファミコンとその時代 上村雅之・細井浩一・中村彰憲 NTT出版 978-4757170469 12月11日 細井教授の講義の参考書