愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2025年度	開講期(Semester)	後期
授業科目名(Course name)	日本文化論		
担当者(Instructors)	松本 杏奴	配当年次(Dividend year)	1
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	選択

■授業の目的と概要(Course purpose/outline)

本授業では、日本アニメ産業における制作課題と業界の現状を理解し、日本アニメの歴史を振り返りながら、各課題の解決策を模索する。近年、日本ではアニメ作品の量産とクオリティの向上が求められる中、業界は競争の激化、人材不足、制作会社の経営難、さらには人材が海外へ流出という深刻な問題に直面している。これらの問題に対し、人材育成と制作力強化の必要性が課題としてある。この授業を通して、アニメ産業の未来を支えるための方策を考察していく。

■授業形態・授業の方法(Class form)

授業形態(Class form)	講義
授業の方法(Class method)	日本のアニメ作品の視聴と講義を中心に進め、映像資料とPowerPointを使って商業アニメの歴史や制作工程を解説する。学生は、視聴作品の分析、演出や制作を意図的に理解する。また試験や課題に関わるものという前提で提示資料の予習復習を行うこと。

■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)

回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	イントロダクション アニメとアニメーションとは	授業の内容、進め方について説明。 アニメの定義を解説する。	□
第2回	日本アニメーション史１ 初期～戦前・戦後 1945年～1950年代	日本アニメーションの初期から戦前・戦後、1945年～1950年代の作品を分析し、社会背景や文化への影響を探究する。	□
第3回	日本アニメーション史２ 1960年代～1970年代	テレビアニメの黎明期から発展期に至るまでの制作技術の進化、作品の多様化、社会的影響や視聴者層について考察する。	□
第4回	日本アニメーション史３ 1980年代～1990年代	アニメ作品の内容や視覚的なスタイル、物語の深みがどのように進化し、視聴者に与える影響がどのように変化したのかを探る。	□
第5回	日本アニメーション史４ 2000年代	インターネットの普及によるアニメの影響について考察する。 1.視聴者層の拡大 2.視聴方法の変化 特に、深夜アニメの人気の変化と、配信サービスの登場について取り上げる。	□
第6回	日本アニメーション史５ 2010年代	地上デジタル放送への完全移行によって、アニメ制作のデジタル化が加速ことを踏まえ、制作効率の向上や新たな表現方法を学ぶ。	□
第7回	日本アニメーション史６ 2020年代	新型コロナウイルスの影響による家庭でのアニメ視聴の増加と配信サービスの普及との関係性について解説し、 社会現象となる作品を紹介する。	□
第8回	前半のまとめと中間テスト	日本アニメーション史について記述式のテストを行う。第1回から第7回が範囲とする。	□
第9回	日本アニメの制作１ 日本の商業アニメを制作の仕組みと成り立ちについて	日本の商業アニメの制作仕組みと成り立ちを学ぶ。制作過程や制作委員会制度、アニメ制作会社の役割、また資金調達や放送・配信の仕組みを分析し、業界の構造とその変遷を理解する。	□
第10回	日本アニメの制作２ 日本アニメ制作の制作工程を各セクションごとの理解	日本アニメ制作の工程を、企画、脚本、絵コンテ、作画、撮影、編集、音響など各セクションごとに学び、それぞれの役割や連携、完成までのプロセスを詳しく理解する。	□
第11回	日本アニメの制作３ オリジナル作品	各制作会社の方向性や強みがどのように作品に反映され、独自の世界観やキャラクターが構築される過程を分析する。	□
第12回	日本アニメの制作４ 漫画とアニメ	漫画とアニメの枠組みを理解する。漫画原作からアニメ化までに表現が変化する過程を映像から学ぶ。	□

第13回	ゲストスピーカー	外部講師をお招きし、日本アニメの制作現場から専門的なアニメの演出について特別講義を予定としている。なお、授業内容については講師の都合により前後する場合や、内容の変更が行われる場合がある。その場合は事前に通知する。	□
第14回	日本アニメの制作5 アニメにおけるメディアミックス	アニメと周辺文化の関係性を探究し、漫画やゲームのアニメ化、アニメの漫画・ゲーム化などのメディアミックスがもたらす影響について概観する。アニメ産業が他の文化領域といかに相互作用をしているか理解する。	□
第15回	期末テストとまとめ	日本のアニメ制作について記述式のテストを行う。範囲は第9回から第14回とする。	□

■授業時間外学習（予習・復習）の内容(Preparation/review details)

講義の中で紹介した作品、またそれらの関係する文献、映像資料などを活用し、予習復習を１～２時間程度を心がける。 アニメに対し自身が持っているイメージを言語化できるように意識的にアニメ作品を見る。（2時間程度） 今まで見てきたアニメや授業で一部しか流せなかった作品を全編通して見ること。（2時間程度）

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)

アンケートでもらったコメントを次回の授業冒頭に紹介する。中間テストは後日授業内にて成績告知や解説を行う。

■授業の到達目標と評価基準(Course goals)

区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)
主体性	◆ 2021地域ビジネスDP3	日本のアニメ産業市場を理解し、アニメビジネスの全体を捉えることができる。 日本アニメの歴史を知識として習得することができる。

■成績評価(Evaluation method)

筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験（in-class exam)	その他(Other)
0%	0%	0%	70%	30%

授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

授業の内容理解度の確認のため中間テストと期末試験を行う。（ノートなどの持ち込み可）
中間テストは日本アニメーション史について記述式のテストを行う。
期末テストは日本のアニメ制作について記述式のテストを行う。
授業内で扱った作品は試験に関係する。
中間試験30%、期末試験40%、アンケート・授業態度30%。
随時、アンケートの回答を行う。

■テキスト(Textbooks)

No.(No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	テキストはありません。必要に応じ、プリントの配布や参考文献を紹介する。	
2		
3		
4		
5		

■参考図書(references books)

No.(No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	津堅 信之『新版 アニメーション学入門』平凡社 2017年2月	978-4582858365
2	氷川竜介『日本アニメの革新 歴史の転換点となった変化の構造分析』KADOKAWA 2023年3月	978-4040822044
3	増田 弘道 『製作委員会は悪なのか? アニメビジネス完全ガイド』星海社新書 2018年5月	978-4065120026
4	桝本和也『アニメを仕事に！トリガー流アニメ制作進行読本』星海社 2014年5月	978-4061385498

5		