

Project-based Japanese (Advanced): Anime Culture Studies syllabus

Course Overview

Instructor: Sho Kobayashi

Email: stgmte0@gmail.com

Classroom: Fusokan Room 212

Class Schedule: Every Tuesday and Friday, 14:55–16:25

Office Hours: Tuesday and Friday, 16:30–17:30

Recommended Texts: The required works for viewing will be indicated in the class schedule.

Class Rules:

- Laptops and tablets may be used.
- Only bottled beverages are allowed.
- During exams, students may bring reference materials (handwritten notes and Japanese dictionaries).
- The use of mobile phones is strictly prohibited.

Grading Criteria:

Attendance is mandatory; however, participation will not be a major criterion for grading.

No make-up classes will be provided, but students who wish to catch up on missed material may do so during office hours.

If you need to be absent due to unavoidable circumstances, please notify the instructor via email, either before or after the absence.

- **Weekly Worksheets and Reflection Essays:** 50%
 - Worksheets will be conducted in a Q&A format.
 - Reflection essays should be approximately 300–500 **Ji**.
 - Submissions must be uploaded to the designated Google Drive within one week of the due date.
- **Midterm Exam:** 20%
- **Final Report:** 30%
 - The midterm exam will take place in mid-March, and the final report will be due in mid-April.

Course Policies

On academic Integrity

As members of an academic community, each one of us bears the responsibility to participate in scholarly discourse and research in a manner characterized by intellectual honesty and scholarly integrity. Collaborative scholarship requires the study of other scholars' work, the free discussion of such work, and the explicit acknowledgement of those ideas in any work that inform our own. This exchange of ideas relies upon a mutual trust that sources, opinions, facts, and insights will be properly noted and carefully credited.

In practical terms, this means that, as students, you must be responsible for the full citations of others' ideas in all of your research papers and projects; you must be scrupulously honest when taking your examinations; you must always submit your own work and not that of another student, scholar, or internet agent.

Any breach of this intellectual responsibility is a breach of faith with the rest of our academic community. It undermines our shared intellectual culture, and it cannot be tolerated.

Accommodations for students with a disability

If you are a student with a disability and have a Disability Services-certified 'Accommodation Letter' from your home institution, please send me this letter before the first day of class to confirm your accommodation needs. If you believe that you might have a disability that requires accommodation and do not have an accommodations letter, you should contact the Center for Undergraduate Global Engagement at Columbia University (uge@columbia.edu).

1.授業概要

担当者：小林翔

Email: stgmte0@gmail.com

教室：扶桑館 212 号室、毎週火曜日、金曜日 14:55～16:25。授業スケジュールは下記。

オフィスアワー：火曜日、金曜日 16：30～17：30。

推奨テキスト：授業スケジュールにて視聴すべき作品は指示する

クラスルール

- ・ノート PC やタブレットを使用しても構わない
- ・飲料の持ち込みはペットボトルのみ
- ・試験においては、資料（手書きのメモや日本語の辞書）の持ち込みを認める
- ・携帯電話の使用は不可とする

成績評価：

授業への出席は必須です。ただし参加態度は成績の主要な評価基準にはなりません。

補講は実施しませんが、授業内容のフォローは希望者にオフィスアワーの時間を使って実施します。

やむを得ない理由で欠席する場合は、事前/事後に関わらず教員のメールアドレスまで連絡してください。

毎週のワークシートおよびリフレクションエッセイ：50%

ワークシートは Q&A 方式で実施する。リフレクションエッセイは 300-500 字程度で記述すること

それぞれ提出締切は 1 週間とし、所定の google drive にアップロードすること

中間試験：20%

期末レポート：30%

中間試験は 3 月中旬、期末レポートは 4 月中旬に実施する。

2.授業ポリシー

学問的誠実性について

学問的な共同体の一員として、私たちはそれぞれ、知的誠実さと学問的誠実性をもって学術的な議論や研究に参加する責任を負っています。学問における協働は、他の学者の研究を学び、それを自由に議論し、それらのアイデアが自身の研究に影響を与えた場合には明確に認識し、適切に引用することによって成り立ちます。このような知的な交流は、情報源や意見、事実、洞察が適切に記録され、慎重にクレジットされるという相互の信頼に基づいています。

具体的には、学生として、研究論文やプロジェクトにおいて他者のアイデアを正しく引用する責任を負い、試験では誠実に取り組み、必ず自分自身の成果を提出しなければなりません。他の学生や学者、インターネット上の

リソースを不正に利用することは認められません。

この知的責任を破ることは、学術共同体に対する信頼を損なう行為であり、私たちの共有する学問文化を脅かすものです。そのため、いかなる形であれ、学問的誠実性の違反は容認されません。

障害のある学生への配慮について

障害のある学生で、在籍する大学の障害支援サービスから認定された「配慮依頼書（Accommodation Letter）」を受け取っている場合は、授業の初日までに私に送付してください。もし、配慮が必要な障害を持っている可能性があるが、正式な書類を持っていない場合は、コロンビア大学の「Center for Undergraduate Global Engagement（uge@columbia.edu）」へお問い合わせください。

Class schedule

Week	Topic	In-class Activity	Assignments
1	1/14 Course Orientation	Introduction to the course Practice discussions in Japanese	Worksheet
	1/17 What is Anime ?	We will exchange opinions on the images, scope, and academic definitions associated with the term 'anime.' Continuing from the previous session, this will be a practice for discussions in Japanese."	Worksheet and Anime Viewing (The target will be indicated as needed.)
2	1/21 Theory of Animation	Furthermore, we will revisit the question 'What is animation?' and approach it from a theoretical and conceptual perspective. By referring to several concrete examples, we will deepen our understanding of animation.	Worksheet and Animation Viewing : Norman McLaren <i>Neighbours</i> Asaki Misato <i>PUIPUI molcar</i>
	1/24 Theme-based Discussion	On Fridays, we will generally hold discussions based on the content of Tuesday's lectures. One or more questions will be assigned as tasks, and we will deepen the discussion starting from each student's individual solutions to those questions. The following discussion sessions will be conducted in a similar manner.	Reflection essay#1 Anime and Animation
3	1/28 Animation and propaganda	Against the backdrop of the pre-animation era before the rise of TV animation, students will learn about propaganda using images and the accompanying development of animation technology, using “Momotaro: Divine Soldier of the Sea” and Disney as examples.	Worksheet and Animation Viewing : Mitsuyo Seo <i>Momotaro: Umi no sinpei</i>
	1/31 Theme-based Discussion		Reflection on the Discussion

4	2/4,7 Begining of Anime	<p>During this week, we will primarily learn about The White Snake Enchantress and Astro Boy, which mark the direct beginnings of the anime we watch today, from the perspective of their production contexts.</p> <p>These works, created by Toei Animation and Mushi Production, respectively, established the format of anime and served as the starting point of the industry.</p>	Reflection
5	2/18 Anime and Mechanic#1	<p>Robots have been one of the most popular subjects in anime up to the present day.</p> <p>Through representative robot anime from the 1960s to the 1980s, we will explore the relationship between these works and Japan's national image as a technologically advanced country.</p>	<p>Anime Viewing : <i>Astro Boy</i> <i>Tetsujin 28-go</i> <i>Mobile Suit Gundam</i></p>
	2/21 Theme-based Discussion		Reflection on the Discussion
6	3/4 Anime and Bishoujo#1	<p>Alongside robots, another popular theme in anime is 'bishoujo' (beautiful girls). Not only are the charms of these girls fetishized and animated,</p> <p>but they are also endowed with 'magical powers,' achieving a form of self-realization that differs from the traditional Cinderella who ends up with her prince.</p> <p>We will discuss the role of bishoujo in anime from the 1960s to the 1980s.</p>	<p>Worksheet and Anime Viewing</p> <p><i>Sally the Witch</i> <i>Heidi, Girl of the Alps</i> <i>etc</i></p>
	3/7 Theme-based Discussion		Reflection on the Discussion
7	3/11 The Process of Making Anime	<p>Anime is a product that is completed through a division of labor and collective production by many people. This time, we will learn about how anime is made by referring to a specific workflow, while also discussing the issues related to its industrial structure.</p>	Worksheet and Anime Viewing Undecided
	3/14 Theme-based Discussion		Reflection on the Discussion

8	3/11 Japanese Media Mix	Many anime are part of a larger product known as 'media mix,' often positioned as one of the media that express a single world alongside manga, games, figures, and novels. This time, we will begin our discussion by learning about the history of this Japanese-style media mix and comparing it with examples from abroad.	Worksheet and Anime Viewing <i>Frieren</i> <i>Sword Art Online</i>
	3/14 Theme-based Discussion		Reflection on the Discussion
9	3/18 Glocalizing Anime	Historically, anime has been produced with the consumption of the Japanese market in mind as a local product. At the same time, in the 1960s, it was actively exported overseas as 'cheap visual works.' Anime that did not align with overseas consumption underwent numerous modifications and localization processes to penetrate internationally, leading to the discovery of anime in the 1990s. However, this localization carries various issues. We will discuss the merits and demerits of global anime consumption, using cultural friction and broadcasting codes as points of reference.	Worksheet and Anime Viewing <i>Plan to Robotech</i> <i>Noragami</i>
10	3/25 Anime and Mechanic#2	Robot anime serves as both a blueprint for a technologically advanced nation and a coming-of-age story for boys. However, following 'Neon Genesis Evangelion,' where Shinji Ikari rejects piloting the Evangelion, the relationship between boys and robots has become increasingly complex. We will discuss the changing significance of 'piloting a robot' focusing on robot anime from the 1990s onward.	Worksheet and Anime Viewing <i>Neon Genesis EVANGELION</i> etc
	3/28 Theme-based Discussion		Reflection on the Discussion

11	4/1 Anime and Bishoujo#2	In contrast to boys who struggle with piloting robots, girls use 'magical powers' to engage in battle. Since the immense success of 'Sailor Moon,' the magic of 'magical girls' has been employed not for fulfilling desires or mischievousness but as a force to combat evil. This time, we will analyze bishoujo anime from the perspective of 'magical girls' up to the present day.	Worksheet and Anime Viewing <i>Sailor Moon</i> <i>Fate/stay night</i> <i>Puella Magi Madoka Magica</i>
	4/4 Theme-based Discussion		Reflection on the Discussion
12	4/8 Voice actor in Anime	In Japanese anime production, the role of voice actors has become indispensable. Traditionally, voice actors worked behind the scenes to portray the voices of characters, but they are now called upon as the face of programs for promotional activities, attracting fans' attention to their personalities. We will discuss how voice actors have leveraged this duality of character and talent in relation to the anime boom.	Worksheet
	4/11 Theme-based Discussion		Reflection on the Discussion
13	4/15 Hybrid Anime	While Disney abandoned its astonishingly delicate 2D full animation in favor of 3D animation that seemingly captures reality through Pixar, Japanese anime has continued to adhere to 2D. Even after digital technology made it easier to handle 3D animation, the hybrid of 2D and 3D has become mainstream. In this class, we will focus on this 'hybridity' in Japanese anime.	Worksheet and Anime Viewing <i>ARPEGGIO OF BLUE STEEL</i> <i>LOVELIVE!</i>
	4/18 Theme-based Discussion		Reflection essay#3 The Uniqueness of Anime

授業スケジュール（日本語版）

Week	Topic	In-class Activity	Assignments
1	1/14 オリエンテーション	コース紹介 日本語でのディスカッション練習	ワークシート
	1/17 アニメって何？	アニメ "という言葉から連想されるイメージや範囲、学術的な定義について意見交換を行う。 前回に引き続き、日本語でのディスカッションの練習となります。	ワークシートとアニメ作品の視聴 （作品については授業中に指示する）
2	1/21 アニメーションの理論	さらに、「アニメーションとは何か」という問いを再考し、理論的・概念的な観点からアプローチする。 いくつかの具体例を参照しながら、アニメーションに対する理解を深めていきます。	ワークシート ノーマン・マクラレン『隣人』を視聴しておくこと
	1/24 テーマディスカッション	金曜日は、基本的に火曜日の講義内容に基づいてディスカッションを行う。課題として1つ以上の質問が出され、それに対する各自の解答から議論を深めていく。 以後のディスカッションも同様に行う。	リフレクションエッセイの提出
3	1/28 アニメーションとプロパガンダ	テレビアニメが台頭する以前のプレアニメ時代を背景に、映像を使ったプロパガンダと、それに伴うアニメ技術の発展について、『桃太郎 海の神兵』とディズニーを題材に学ぶ。	ワークシートおよび『桃太郎 海の神兵』の視聴
	1/31 テーマディスカッション		リフレクションエッセイの提出
4	2/4,7 アニメのはじまり	この週では主に、今日私たちが見ているアニメの直接の始まりとなった『白蛇の魔女』と『鉄腕アトム』について、その制作背景の観点から学ぶ。 それぞれ東映アニメーションと虫プロダクションによって制作されたこれらの作品は、アニメのフォーマットを確立し、アニメ産業の原点となった。	リフレクションエッセイの提出
5	2/18 アニメとロボット#1	ロボットは現代に至るまで、アニメの中で最も人気のある題材の一つである。1960年代から1980年代までの代表的なロボットアニメを通して、これらの作品と技術先進国としての日本の国家イメージとの関係を探る。	『鉄腕アトム』、『鉄人28号』、『機動戦士ガンダム』のエピソード1を視聴しておくこと

	2/21 テーマディスカッション		リフレクションエッセイの提出
6	3/4 アニメと美少女#1	ロボット と並んで、アニメのもうひとつの人気テーマが 美少女 である。美少女たちの魅力がフェティッシュ化され、アニメ化されるだけでなく、彼女たちには「魔法の力」が与えられている、彼女たちは「魔法の力」を持ち、王子様と結ばれる従来のシンデレラとは異なる自己実現を遂げる。1960 年代から 1980 年代までのアニメにおける美少女の役割について議論する。	ワークシートの提出 『魔法使いサリー』『アルプスの少女ハイジ』のエピソード 1 を視聴しておくこと
	3/7 テーマディスカッション		リフレクションエッセイの提出
7	3/11 アニメのつくり方	アニメは、多くの人が分業し、集団で制作することで完成する商品である。今回は、具体的なワークフローに触れながら、アニメがどのように作られているのかを学び、その産業構造に関する問題点についても考察する。	ワークシートの提出、および 『SHIROBAKO』のエピソード 1 を視聴しておくこと
	3/14 テーマディスカッション		リフレクションエッセイの提出
8	3/11 メディアミックスについて	アニメの多くは「メディアミックス」と呼ばれる大きな商品の一部であり、マンガ、ゲーム、フィギュア、小説などと並んで、一つの世界を表現するメディアの一つとして位置づけられることが多い。今回は、この日本型メディアミックスの歴史を学び、海外の事例と比較することから議論を始める。	ワークシートの提出 『葬送のフリーレン』『ソードアートオンライン』のエピソード 1 を視聴しておくこと
	3/14 テーマディスカッション		リフレクションエッセイの提出
9	3/18 グローバル化するアニメ	歴史的に、アニメはローカルな商品として日本市場での消費を念頭に制作されてきた。同時に、1960 年代には「安価な映像作品」として積極的に海外に輸出された。海外消費にそぐわないアニメは、国際的に浸透するために何度も改変やローカライズが行われ、1990 年代のアニメの発掘につながった。しかし、このローカライズには様々な問題がある。文化	ワークシートの提出 『ロボテック』と『超時空要塞マクロス』のエピソード 1 を視聴しておくこと

		摩擦や放送コードを切り口に、グローバルなアニメ消費の功罪を論じる。	
10	3/25 アニメとロボット#2	ロボットアニメは、技術先進国の青写真であると同時に、少年たちの青春物語でもある。しかし、碇シンジがエヴァンゲリオンの操縦を拒否した「新世紀エヴァンゲリオン」以降、少年とロボットの関係は複雑さを増している。1990年代以降のロボットアニメを中心に、「ロボットを操縦する」ことの意義の変化について議論する。	ワークシートの提出 『新世紀エヴァンゲリオン』のエピソード1を視聴しておくこと
	3/28 テーマディスカッション		リフレクションエッセイの提出
11	4/1 アニメと美少女#2	ロボットの操縦に苦戦する少年たちとは対照的に、少女たちは「魔法の力」を使って戦いに挑む。美少女戦士セーラームーン」の大ヒット以降、「魔法少女」の魔法は、欲望を満たすためでも、いたずらのためでもなく、悪と戦う力として使われるようになった。今回は、現在に至るまでの美少女アニメを「魔法少女」の視点から分析する。	ワークシートの提出 『美少女戦士セーラームーン』 『Fate/stay night』『魔法少女まどか☆マギカ』のエピソード1を視聴しておくこと
	4/4 テーマディスカッション		リフレクションエッセイの提出
12	4/8 アニメと声優	日本のアニメ制作において、声優の役割は欠かせないものとなっている。従来、声優はキャラクターの声を担当する裏方であったが、現在では番組の顔としてプロモーション活動に呼ばれ、その個性にファンの注目が集まっている。声優がキャラクターとタレントの二面性をどのように活かしてきたのか、アニメブームとの関連で考察する。	ワークシートの提出 『それが声優!』のエピソード1を視聴しておくこと
	4/11 テーマディスカッション		リフレクションエッセイの提出
13	4/15 アニメと3D	ディズニーが驚くほど繊細な2Dフルアニメーションを捨て、ピクサーによる現実を切り取ったかのような3Dアニメーションに移行したのに対し、日本のアニメは2Dにこだわり続けてきた。デジタル技術によって3Dアニメーションが扱いやすくなっても、2Dと3Dのハイブリッドが主流となっている。この授業では、日本アニメにおけるこの「ハイブリッド性」に焦点を当てる。	ワークシートの提出 『蒼き鋼のアルペジオ アルスノヴァ』『ラブライブ!サンシャイン!』のエピソード1を視聴しておくこと

4/18

テーマディスカッション

リフレクションエッセイの提出