

Project-based Japanese (Advanced): Anime Culture Studies

KCJS Spring Semester 2025

Course format: Discussion and hands-on activity based learning conducted in Japanese

Targeted Japanese level: Intermediate-High to Advanced level

Instructor: Sho Kobayashi (Center for Japanese Language and Culture, Osaka University)

Since the 1960s, "anime" has solidified its position as a youth-oriented entertainment medium, gaining international reception and creating fans across linguistic and cultural barriers. Early examples include "Astro Boy" and "Robotech." In the 1990s, works such as "AKIRA," "Ghost in the Shell," and "Princess Mononoke" were highly acclaimed in the West and recognized as representative of Japanese pop culture. However, despite the growing international value of anime being acknowledged in Japan with the term "Japanimation," the anime industry continued to focus on the domestic market, remaining largely unaffected by globalization. Nowadays, the anime industry's market is dominated by overseas markets, and demands from platforms have compelled the globalization of anime.

This course will focus on the seemingly contradictory elements of "locality" and "globality" in anime, considering the process through which the expression "animation," imported from the United States, evolved into the autonomous form of "anime." Specifically, the course will:

1. Investigate how the "Japanese-ness" (locality) of anime, which symbolizes Japan, has been created by referencing works, materials, and the industry's practices.
2. Examine the current situation where such "locality" has been transformed into "globality" under international support, by analyzing works from a comparative cultural perspective.

Through historical, industrial, and cultural lenses, students will explore Japanese "anime."

This course consists of lectures, discussions, and student presentations. Students are expected to write a final report based on their studies throughout the course.

Students are required to watch designated anime works or episodes before each class. Therefore, they need to subscribe to specified VOD services. Additionally, students should have an interest and knowledge in modern Japanese pop culture, the history of animation (not just anime), manga, and games. Independent study in these areas is also expected. The course materials and discussions will be conducted in Japanese, aiming to provide students with a fruitful learning experience in Japanese language and contemporary Japanese cultural studies.

1960年代以降、若者向けの娯楽メディアとして確固たる地位を築いてきた「アニメ」は、いまや国際的な受容と、言語や文化の壁を越えたファンを生み出しています。古くは、『鉄腕アトム』や『ロボテック』。1990年代には、『AKIRA』、『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL』、『もののけ姫』といった作品が欧米でも高い評価を受け、日本を代表するポップカルチャーとして認識されていきました。しかし、アニメの国際的価値の高まりを日本では「ジャパニメーション」という造語とともに認識していたにもかかわらず、グローバル化とは無縁の国内市場にアニメ産業が注力し続けていたことは周知の通りです。とはいえ、いまやアニメ産業のマーケットは海外市場に席卷され、プラットフォームからの要請はアニメのグローバル化を余儀なくさせています。

本コースでは、アメリカからもたらされた「アニメーション」という表現が、どのように「アニメ」として自律していったのかのプロセスを念頭に、アニメの「ローカル性」と、「グローバル性」という一見相反する要素に注目します。具体的には

1. 日本を象徴するアイコンであるアニメの「日本らしさ (ローカル性)」がどのように生み出されたのか、作品や資料、産業のあり方を参照しながら検討する
2. そうした「ローカル性」が国際的な支持の下で「グローバル性」へと反転している今日の状況について、比較文化論の観点から作品の読解に取り組む

というように、歴史的・産業論的・文化論的観点から日本の「アニメ」について学んでいきます。

この授業は講義とディスカッション、受講生による発表から構成されます。受講生は最終レポートを、それまでの学習を踏まえて作成してください。

受講生には授業ごとに指定したアニメ作品やエピソードを事前に鑑賞してもらう必要があります。そのため受講にあたっては、指定する VOD のサブスクリプションに加入してもらうことに留意してください。

また、アニメ以外にも、現代日本のポップカルチャー、アニメーションの歴史 (not Anime)、マンガ・ゲームについての関心、知見が求められます。それらについても自主的な学びを期待します。授業で扱うテキストは日本語の文献であり、指導やディスカッションも日本語で実施します。この授業が学生にとって、日本語や現代の日本文化研究の実りある学習経験になることを願っています。