

社会学演習Ⅳ

科目ナンバリング SEM-402
必修 2単位

山下 雅之

1. 授業の概要(ねらい)

ピエール・ブルデューの文化社会学で学んだ考え方をベースとして、自分の興味を持つ文化的領域でテーマを設定し、資料やデータを集め、ゼミでの発表を行う。
日本やフランスを中心として、マンガ、アニメ、美術、映画、音楽、文学、ファッション、インテリア、食文化などの諸領域から、自分でテーマを設定して下さい。

2. 授業の到達目標

文化社会学の概念を踏まえながら、現代の文化的領域で見られる特徴的な現象について、自らテーマを設定し、調べた結果をゼミで発表する。

3. 成績評価の方法および基準

テーマの設定、資料の収集と分析、ゼミでの発表を総合的に評価する

4. 教科書・参考文献

参考文献

ピエール・ブルデュー 美術愛好 木鐸社
ピエール・ブルデュー ディスタクシオン 藤原書店
ピエール・ブルデュー 写真論 法政大学出版局
東 浩紀 動物化するポストモダン 講談社新書
いとう のいち 涼宮ハルヒの憂鬱 角川文庫、Youtube・DVD
Nintendo あつまれどうぶつの森 Switch
evil line ヒプノシスマイク Youtube
フレディ・マーキュリー ボヘミアンラブソフィー Youtube、DVD

5. 準備学修の内容

自ら設定したテーマについて資料やデータを集め、ゼミで発表する。個人ではなく、グループワークを中心におこなって下さい。

6. その他履修上の注意事項

7. 授業内容

- 【第1回】 文化社会学の基本概念を確認する
ハビトゥスや文化資本といったブルデューの基本概念について主著である『ディスタクシオン』を中心に調べ、発表してもらいます。図書館を利用して下さい。
- 【第2回】 文化社会学の研究手法1
ブルデューは文化の社会学を構想するにあたり、具体的な分野として美術館訪問や写真を写すという、人々が普段に行なっている実践を通して調査をしました。。どのような方法を用いたか、それぞれの著作を通して学び、グループで発表して下さい。
- 【第3回】 文化社会学の研究手法2
ブルデューは文化の社会学を構想するにあたり、具体的な分野として美術館訪問や写真を写すという、人々が普段に行なっている実践を通して調査をしました。。どのような方法を用いたか、それぞれの著作を通して学び、グループで発表して下さい。
- 【第4回】 文化社会学の諸領域
このほかにブルデューが取り上げた文化的消費のアイテムとしては、食べ物や飲み物、新聞や雑誌、自宅のインテリア、好きなアーティストやミュージシャン、好きなスポーツなどがある。自分がどのような物に囲まれ、どんな趣味を持っているのか、グループワークで発表してもらいます。
- 【第5回】 現代日本の文化現象 1) アイドル文化
日本では他の国にあまり見られない、固有の文化現象を持っている。その一つがアイドルで、女性アイドルの代表としてはAKBグループやモー娘、坂道などがある。これらはどのような歴史をたどって形成されて来たのか、どのようなブームを巻き起こしたかのかなど、その文化現象としての特徴を調べて発表してもらいます。
また男性アイドルとしてジャニーズがある。こちらについても同様に、スマップ、V6、Kinki、Snowマンなど、それぞれの特徴や活動の実績などを調べて発表してもらいます。
- 【第6回】 現代日本の文化現象 4) 韓流、中国、台湾など近隣アジア圏からの輸入：(例)BTS、twice・・・
アイドルという韓国ではハイレベルのグループが次々と誕生し、とくにBTSは世界的なヒット曲を連発する。国内的な人気にとどまりがちな日本のアイドルとどういう点でちがいで国際性を持つのか、これを探るため韓流アイドルの中からいくつかを選んで発表して下さい。
- 【第7回】 現代日本の文化現象 2) スポーツ文化
日本で人気のスポーツといえば〇〇やサッカーなど、またオリンピックごとに再燃する水泳や柔道などの種目も有名です。これらのスポーツの中から、興味あるものを選びグループで発表してもらいます。
- 【第8回】 現代日本の文化現象 3) マンガアニメ
海外で、日本を代表するCOOLな文化といえば、マンガやアニメということになります。とくに少女マンガやスポーツマンガなど、海外にはあまり見られない作品も数多い。これらの中から特徴的なものを選び、グループで発表をおこなってください。
- 【第9回】 現代日本の文化現象 5) 擬人化によるゲームやペット
日本では古くからあるキヨロちゃんや人気者のくまモン、あつもりのキャラそして家のネコや犬・・・数多くのキャラと友達になり、一緒に暮らし、楽しんでいるが、これらのキャラは創作物であり、また人々の愛を投影したかわいらしさを生きている。
日本ではなぜこうしたキャラやペットが人間に近い存在として扱われるのか、いくつかを取り出してグループ@ワークにより発表して下さい。

- 【第10回】 現代日本の文化現象 6)VRとAR:ポケモンGOとマリカー
 コロナで下火になったとはいえ、都心でよく見かけるマリオカート、ニンテンドーが開発したゲームは今や世界に広がり、大手町を駆け巡っている。プレスデではゴーグルを使用するVRが一般化し、またスマホを利用するARが地理情報システムでポケモンを秋葉原に追いかけている。さらに盛り上がるのは、次の次といわれるe-スポーツのオリンピック参入だ。これらのゲームの現状についてグループワーク@発表をおねがいします。
- 【第11回】 現代日本の文化現象 7)コミケやコスプレなどのイベント現象
 コロナで密が回避されてイベントが減ったとはいえ、都心のJRでは刀剣乱舞風のレイヤー女子を見かけます。パリの日本イベントであるJapan Expo で人気は黒執事にメイクを決めたりセエヌたち・・・
 東京ビッグサイトからパリのバルクデクスボまで、レイヤーのあつまる撮影イベントは世界に広がります。
 グループワーク@発表
- 【第12回】 現代のグローバルな文化現象 1)ダンスミュージックやラップバトル
 ...そんなんじゃねえ、こんなんじゃねえ、コロナなんじゃね？
 今やラップはニューヨークの、パリの、ロンドンの、そして愛知(?)の若者に支持される世界の言語、パンタンからエミネム、パリのRERで流れるフレンチラップはシャンペンのおい・・・
 オリンピックで次回はブレイクダンス、2028がe-スポーツとなれば、2032はラップバトルだ。
 ...トキョーはもはや過去、それってどんな過去、どんなにカッコつけ・・・
- 【第13回】 現代のグローバルな文化現象 2)CDからライブへ:フランスのアイドル
 コロナで下火になったとはいえ、世界の音楽シーンはCDが激減し、配信が今や主流、さらに世界各地で増加するのが大小を問わず開催されるライブイベント、次々と大物アーティストが日本を訪れてライブを開催する予定だった・・・パリではモンマルトルの小さな劇場でも選流アイドルグループがライブをやれば化粧姿の若者たちが会場を取り巻く列をなす。日本や韓国以外のアイドル文化を深掘りできるか、グループワーク@発表をおまちしてます！
- 【第14回】 現代のグローバルな文化現象 3)クイーンの世界的リバイバル
 クイーンのボーカリストだったフレディー・マーキュリーはインド系出身のイギリス移民、最後は自らのLGBTをカミングアウトしエイズに起因する病に倒れた・・・民族そして性的嗜好のまさに多様性を生きるヒーロー、あのアメコミのヒーロー「フラッシュゴードン」を歌い、ボヘミアンを響かせた
- 【第15回】 現代のグローバルな文化現象 4)フランスの有名パティシエが日本のファーストフード店にスイーツを創作:(例)マルコリーニ 5)ミシュランのフランス版で日本人が3つ星
 現代の文化といっても音楽や舞台やおたくたちだけじゃない・・・料理が文化になっているのがフランスらしさ、ミスドでは昨春がピエール・エルメ、今年はマルコリーニ、来年はエヴァン(?ケリオンじゃない?)
 パティシエやキュイジニエがフランス文化を世界へ広げ、その味を8000キロの彼方で楽しめる・・・料理やお菓子やショコラの革新性とは何か、エッフェル塔の上で食べるデュカスの味とは?グループワーク@発表まっています。