

國立清華大學課程大綱

| | | | | | | | |
|---------|------------------------|----|--|----|---|------|--|
| 科 號 | 11010GPTS522 000 | 組別 | | 學分 | 3 | 人數限制 | |
| 科目中文名稱 | 次文化專題 | | | 教室 | | | |
| 科目英文名稱 | Studying on Subculture | | | | | | |
| 任 課 教 師 | 王威智 | | | | | | |
| 上 課 時 間 | Tabc | | | | | | |

課程說明：

當小孩子說未來要成為電競選手或 youtuber 時，大人真的了解其中意思嗎？數位科技全面佔領生活、類比技術則創造出懷舊的熱門商品，當代社會有著眾多的娛樂選擇，但或許我們很少考慮過這些事物的生成脈絡與價值意義。不分小孩或大人，在個人的專業知識之外，都將面臨喜好高度分眾的情境，而如何創造溝通的基礎則是挑戰所在。

本課程定位在帶領已為人師的學生，了解現今數位時代中，小孩較可能接觸的媒體與作品。本門課藉由漫畫、動畫、遊戲、數位媒體等面向的討論，並加入文化研究、文學理論、社會學等批判思考之論述，讓修課學生具備更為全面的次文化相關基礎知識和分析、教學能力，以拓增與年輕學子溝通的另類途徑。

有鑑於此，本課程設計上將部分採取「翻轉教室」的設計。學生在教學設計呈現的週次，將按事先決定好之文本材料，結合自身專業科目，發展教學活動，並於呈現週次實際演練，與本門課師生交換意見。

指定用書：

- 自編選集將置於課程網供同學下載。
- 討論作品可於圖書館借閱或透過合法網路媒體線上收看。

教學方式：

本門課以「主題文本」之討論以及同學的「教學設計呈現」並行。

教學進度：

課程進度將隨時視修課人數與課堂狀況調整。

| 日期 | 課程內容 | 指定閱讀 |
|------------|--------|--------------------|
| W1 9/14 | 課程內容說明 | 泰瑞·伊格頓，《文化的理念》（緒論） |

| | | |
|-------------|--------|--|
| | | 方永泉，〈從次文化研究到後次文化〉，頁 24-47. |
| W2 9/21 | 中秋節 | |
| W3 9/28 | 教師節 | |
| W4 10/5 | 漫畫 (1) | <p>如何進行漫畫分析？</p> <p>史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》（全本）</p> <p>大塚英志，《「御宅族」的精神史：1980 年代論》（節選）</p> |
| W5 10/12 | 漫畫 (2) | <p>漫畫分析演練：文本內部生產與外部情境</p> <p>《北城百畫帖》（全本）</p> <p>《北投女巫》（全本）</p> <p>「CCC 創作集」主題導讀</p> |
| W6 10/19 | 漫畫 (3) | <p>學生教學設計呈現（一）</p> <p>教師講授：漫畫與文學</p> <p>《天橋上的魔術師》、《瘋狂山脈》</p> <p>四方田犬彥，〈漫畫與文學〉，頁 292-304.</p> |
| W7 10/26 | 動畫 (1) | <p>如何進行動畫分析？</p> <p>小山昌宏、須川亞紀子，《日本動漫研究入門》（第二章：影像論，頁 61-97）</p> <p>東浩紀，《動物化的後現代》（節選）</p> |
| W8 11/02 | 動畫 (2) | 動畫分析演練：文本內部生產與外部情境 |

| | | |
|--------------|-------|--|
| | | <p>《別對映像研出手！》</p> <p>《龍貓》</p> <p>《幸福路上》</p> <p>杉田俊介：《宮崎駿論：眾神與孩子們的物語》（節選）</p> |
| W9 11/09 | 動畫（3） | <p>學生教學設計呈現（二）</p> <p>教師講授：聖地巡禮</p> <p>Okamoto, Takeshi. 2015. "Otaku Tourism and the Anime Pilgrimage Phenomenon in Japan," in <i>Japan Forum</i> 27(1): 12-36.</p> |
| W10 11/16 | 遊戲（1） | <p>如何進行遊戲分析？</p> <p>遊戲感：遊戲操控感和體驗設計指南（節選）</p> <p>藍江，〈數碼身體、擬-生命與遊戲生態學——遊戲中的玩家-角色辨證法〉</p> |
| W11 11/23 | 遊戲（2） | <p>遊戲分析演練：文本內部生產與外部情境</p> <p>《返校》</p> <p>《還願》</p> <p>《偶像大師灰姑娘女孩》或《賽馬娘 Pretty Derby》</p> <p>胡依青加，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》（節選）</p> |
| W12 11/30 | 遊戲（3） | <p>專題演講：文學轉譯—桌遊或相關題材</p> <p>相關閱讀由講者指定</p> |

| | | |
|--------------|-----------|---|
| | | (演講可能依疫情情況以線上進行) |
| W13 12/07 | 2.5 次元舞台劇 | 2.5 次元舞台劇介紹及基本劇場分析知識 林孟寰，《自由新鎮 1.5》(全本) 門倉紫麻，《2.5 次元完全解析》(節選) |
| W14 12/14 | BL | BL 文化介紹 Nyaroro，《Debug 筆電的使用手冊》(全本) ころも，《大白熊熱戀中》(節選) 《腐腐得正：男人的友情就是姦情！》(節選) |
| W15 12/21 | 電競 | 專題演講：電競產業介紹 相關閱讀由講者指定 (演講可能依疫情情況以線上進行) |
| W16 12/28 | Vtuber | Vtuber 文化介紹及擬像相關之分析概念介紹 《鳥羽樂奈》 陳信宏，《日本 Vtuber 之考察 —以特有性與商業活動為中心—》(節選) 藝術松創刊號:VR 這回事 ARThon No. 1:VR Matters (節選) |
| W17 1/4 | 綜合發表 | 學生教學設計呈現(三) |

成績考核：

課堂參與 20%

- 含出席率。修課學生需要於上課前觀賞、閱讀完當週指定材料，並準備好相關問題，積極參與課堂討論。

教學呈現一 10%

- 同學自選一部「漫畫」作品，設計教學活動，時間按修課人數調整。

教學呈現二 20%

- 同學自選一部「動畫」作品，設計教學活動，時間按修課人數調整。

教學呈現三 30%

- 同學自選一部作品，類型不限，設計教學活動，時間按修課人數調整。

教學評量 20%

- 學期初，教師將與學生共同設計本學期「教學呈現活動」的評分表，同學需在他人呈現後，確實填寫評量表。此評分表撰寫詳實與否，將作為此項目教師的評分依據。

課程規範：

- 書寫請參照學術寫作格式，中文可見相關期刊，如《中國文哲研究集刊》。資料引用亦需按規範明確標注，未明確遵循格式書寫學術論文，易有抄襲嫌疑。口頭報告的概念引用亦需要於投影片或書面資料中標明。
- 除急病或突發事件之外，請假需於至少二天前，以電子信件告知助教，並確定收到老師回覆同意。兩天內的臨時請假，除非有醫生證明或合理原因，否則視同缺課。
- 缺席同學有義務自行向到課同學或助教確認當週課堂作業與待辦事項，請勿將通知課堂要求視為助教及老師應主動完成的責任。
- 一學期至多缺課三次，超過三次，每無故缺課一次，課堂參與扣五分，扣完為止。
- 請自行留意成績需求，期末確認送出後，「沒有」更改空間。