

# 中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

## 壹、計畫名稱

以文學物語論來研究日本動漫電玩內涵及宅商品創作之教學計劃

## 貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：日本動漫御宅學

教授教師姓名：沈美雪

## 參、前言

本課程為105學年度下學期的新課程。而本課程的創新之處在結合課程負責人身為一名日本文學研究者的專長，以物語論的文學評論方式來延伸探討日本的動漫、電玩等所謂宅文化的產物，目的在學習利用文學、文化的方法論來分析並評論ACGN作品(如動漫、遊戲、輕小說)，同時亦鼓勵學習者創作具有經濟價值(可以商品化)的宅產品，如創作輕小說、繪製插畫等。在研究方面，主要透過每週主題的學習過程中激發學習者的思考能力，同時更夠過連結日本文學、歷史等相關主題來思考動漫電玩背後的日本文化背景，以及創新思維與應用資訊。

## 肆、計畫特色及具體內容

### 一、課程特色

#### (一)課程特色

本課程目的在學習利用文學、文化的方法論來分析並評論 ACGN 作品(如動漫、遊戲、輕小說)，並學習「メディア・リテラシー」(媒體素養 media literacy)，以期藉由結合青少年興趣來提升學習者批評與思考之能力。而主要的內涵有以下四點。

1. 認識並理解文學、文化批評理論。
2. 以日本文化作品為主要教材，讓學習者運用批評理論來做分析研究。
3. 提昇思考與分析之能力，培養研究性思考。

4. 創作具有商品價值的宅文化相關作品。

**(二) 課程分類**

語文  人文學科  社會科學  自然科學與數學

**(三) 教學目標：**

語言溝通與表達  認識與理解多元文化  關懷與省思當代社會議題  
 科學素養  資訊應用能力

**(四) 課程能力：**

藝術品味與人文涵養(30%)  國際視野與多元文化(30%)  
 社會關懷與公民責任(10%)  創新思維與資訊應用(30%)

**二、具體內容**

**(一) 授課內容**

1. 教師介紹本週的探討主題及作品
2. 學習者撰寫感想
3. 個人自由報名專題發表
4. 專業主題演講:邀請業界專家做特別演講(1-2 次)
5. 組成果發表與口頭報告

**(二) 授課方式**

1. 課堂講授      2. 課堂討論      3. 口頭發表      4. 分組討論
5. 研究或創作成果繳交      6. 專題演講 (1-2 次)

**(三) 評量方法：**

出席與課堂表現：20 %       平時作業：10%  
 期末作品繳交：60 %       期末口頭報告：10%

**(四) 教學進度：**

週次	上課內容
1	課程概論、進行方式與評量說明
2	第一講：日本動畫的黎明期(1)機器人的起源
3	第二講：日本動畫的黎明期(2)女孩們的物語
4	第三講：日本動畫的黎明期(3)世界名作劇場

5	第四講：文學與次文化(1)從光源氏談起:日本蘿莉史
6	第五講：文學與次文化(2)只為了一個人寫的名著『枕草子』
7	第六講：文學與次文化(3)異類交流譚
8	第七講：文學與次文化(4)文學與動漫中的少年愛
9	第八講：文學與次文化(5)TRPG 與文學
10	第九講：虛與實(1)TA 專題演講「二點五次元飛翔」
11	第十講：虛與實(2)競技/運動動漫與教育裝置
12	第十一講：虛與實(3)聖地巡禮
13	專題演講：台灣動漫產業現況 黃瀛洲老師「動畫《重甲機神》製作-從業餘玩家到專業創作之路」
14	第十二講：虛與實(4)新海誠『君の名は。』作品探討
15	第十三講：虛與實(5)治癒系與致鬱系動畫探討
16	期末發表第 1~5 組
17	期末發表第 6~10 組
18	成果、作品繳交期限

## 伍、實施成效及影響（量化及質化）

### 一、實施成效

本課程主要可分為三大項內容，一是老師主講，二是由學習者發表研究或創作成果，三是特別講義。在此分別就課程設計作以下說明。

#### （一）課堂講述

本課程主要分為三個單元，分別是「日本動畫的黎明期」、「文學與次文化」、「虛與實（二點五次元空間文化）」，希望透過與文學、歷史的連結，來重新認知動漫電玩作品的背景及文化意涵，並探討課堂提及之作品受評價之原因。例如討論去年(2016)賣座的動畫《你的名字。》的人物設定、故事結構、文化背景、地標取景等，做廣而深的探討。

#### （二）小組成果展現

根據上述的課程目標設定，學習者自我分成 3-5 人的小組，並設定小組研究或是創作目標；並在期中、期末各做一次進度報告。本課程強烈要求報告不可以只是資料的收集與羅列，必須要設定明確的研究目標，並具體提出方法論。而創

作作品則要求具有可成為商品的產品價值，如創作同人小說或是同人漫畫。

### (三) 特別講義

本課程的除教師的教學活動、學習者的研究與創作活動之外，亦安排特別講義，分別由大四生、碩二生、動畫界電影製作人擔任主講者。

## 二、課程迴響與反省

課程中發生的困難，學生的報告（研究或實作）上，因為本課程的選修者來自不同的系所，所以在分組作業及題目的設定上花許多時間磨合。參與意願較低的同學即使組了隊，在團隊的專題製作上還是表現不積極，帶給其他認真的小組成員負擔。而指導者方面的對策，是確實掌握小組專題的進行程度，另外設限若超過五次上課沒到，便失去提交期末報告的資格；另外為鼓勵同學積極參與課堂學習、培養良好學習態度，本課程每次都會點名，並會告之出席率為成績評量之一部分。借此使學習者培養良好的出席率，並藉由多數參與來凝聚課堂向心力。

此外亦開放自由發表，由教師依據每週的討論主題來設定發表題目，並由同學自由報名發表。口頭發表可培養學習者思考主題、收集資料、製作 PPT 等發表用簡報、演講等口語表現等方面的技巧。在專題的討論上，除在校期間可討論外，亦透過小組之 line 群組，針對學習者的疑問隨時給予建議並做意見交換。

另外，因為期末的成果展現占整體評分 60%，所以教師的要求較高，希望同學的報告具有創意、或者是具有研究之價值。有些組的同學非常認真，課後留下討論內容並確實提交具有創意的報告；有的組因為團員磨合問題而對其他組員有所意見；有的組別中的成員認為老師對於報告的要求過高，認為自己沒有時間去做到老師要求的目標；有些則認為同組其他組員不積極，造成整體成果呈現不佳影響自己個人評價...等，各種情況都可見。團體共同完成一份的重要報告，提早讓同學們了解一個群體中自己應盡的責任，以及自己是否有能力投注於一份共同的計畫；相信同學們從過程中都可以了解自己認不認真，以及是否有足夠的溝通力、創作力。

## 陸、結論

本課程的創新之處在結合本人身為一名日本文學研究者的專長，以物語論的文學評論方式來延伸至探討日本的動漫、電玩等所謂宅文化的產物，目的在學習

利用文學、文化的方法論來分析並評論 ACGN 作品(如動漫、遊戲、輕小說)，同時亦鼓勵學習者創作具有經濟價值(可以商品化)的宅產品，如創作輕小說、繪製插畫等。在研究方面，主要透過每週主題的學習過程中激發學習者的思考能力，同時更夠過連結日本文學、歷史等相關主題來思考動漫電玩背後的日本文化背景。具體而言，除了教師進行課堂講述、給于專題研究或商品創作時的指導與建議外，本教學創新計劃另有以下幾個課堂活動特點。

### (1)由高年級生(大四生)引導做一次活動

此次是由財金系四的房匡愚同學引導同學做一次 TRPG 的活動，並由其他學習者協助攝影，並由該組成員紀錄活動的流程、對話與劇情發展，並於活動結束後將之改編成魔幻冒險故事之腳本。TRPG 與文學的相關性甚深，如日本有名的作品《羅德斯島戰記》便是 TRPG 改寫成的小說，而至今亦有許多將 TRPG 改寫成小說的作品出版。本計畫便由熟悉活動過程的高年級學習者帶領整個活動，除了讓參與者與觀看者了解 TRPG 之外，並透過將活動內容及對話的紀錄加以文字畫、文學化，讓學習者認知宅文化表象之一的 TRPG 遊戲也可轉換成小說的一種文化經濟活動。

### (2)由教學助理 TA 帶領專題探討

擔任專題主講者為本課程的 TA(教學助理)日研所二年級的楊雅婷同學在學術上有優良表現，不但在學術研討會上發表二次論文，在著名期刊上發表一篇論文，更獲得第「2016 年巴哈姆特論文獎」並被收錄在《第五屆御宅文化學術研討會論文集》(2017、國立交通大學出版)。此次由楊同學介紹所謂的 2.5 次元文化的內涵與種類，並引導同學進行相關的創作。

### (3)由電影版動畫製作人進行專題演講

預計於的十三週時邀請動畫製作人黃瀛洲老師作專題演講，講題為「動畫《重甲機神》製作-從業餘玩家到專業創作之路」。

《重甲機神》為目前精銳製作中，完全台資的獨立製片。而製作人為在國立交通大學任教的黃瀛洲老師，他亦是乾坤一擊創意公司的執行長，長期對於提升國內動漫等宅文化產業不遺餘力。此次有幸邀請到他特替來為本班同學主講台灣國內動漫作品創作的困境，以及在此困境中，創作者如何突破困境。此次由黃老師擔任製作人的動畫版電影的《重甲機神》便是一例，透過此次的演講，希望讓本課程的學習者能更了講到目前台灣的動畫製作困境，以及投身於此環境創作的台灣文創工作者的努力。

## 柒、執行計畫活動照片

※以下僅選擇 12 張，另有照片 100 餘張請參考附件（一）



高年級帶領學習活動



活動實際演練 (TRPG)



TA 專題演講



同學認真聽講



期末分組發表



期末分組發表



期末分組發表



期末分組發表



期末分組發表



同學專注聆聽



同學期末報告



同學期末報告



同學期末報告

## 捌、附件

(一) 課程活動照片

(二) 學生期末報告成果

(三) 台灣動畫創作現況專題演講海報

黃瀛洲老師「動畫《重甲機神》製作-從業餘玩家到專業創作之路」

備註：

1. 本報告書大綱得視需要自行增列項目。

2. 成果報告書須另以光碟儲存，並附加執行計畫活動照片電子檔。