

「マンガ・アニメを学問する？」（模擬授業：武蔵野高等学校、令和5年8月23日）

高校2年生を対象に実施した。おもな内容は以下の通り。

「マンガ、アニメの表記」「外国人のマンガ／アニメの定義」「日本のマンガ／アニメの定義」「日本のマンガの原点は？」「戦後のマンガ／アニメ」「原点は手塚治虫か？」「日本のマンガにはストーリー性がある」「アトムが与えた影響は？」「ロボットと美女」「日本のアニメ、世界へ」「1990年欧米の映画館で公開、『AKIRA』」「やがて『ドラゴンボール』」「日本のTVアニメの影響」「日本が世界に広めたイギリス児童文学『フランダースの犬』」「日本のアニメ 新概念：戦闘美少女」「『美少女戦士セーラームーン』」「冒険する女の子から戦う女の子へ」「まずは魔法少女から」「庵野秀明」「細田守」「マンガ→アニメ→ゲームへ」「メディアミックス」「『ポケモン』が常識を超えた」「TVドラマの原作になったマンガ」「コンテンツツーリズム」「観光資源に悩む自治体」

パワーポイントに動画を埋め込みながら40分の模擬授業を行った