

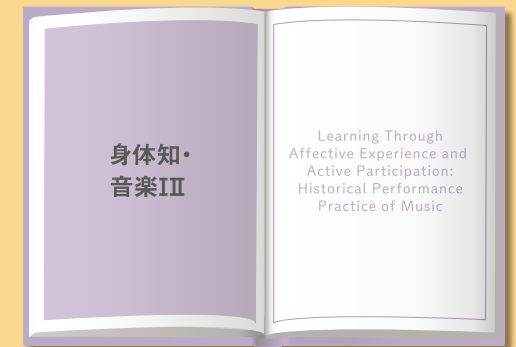
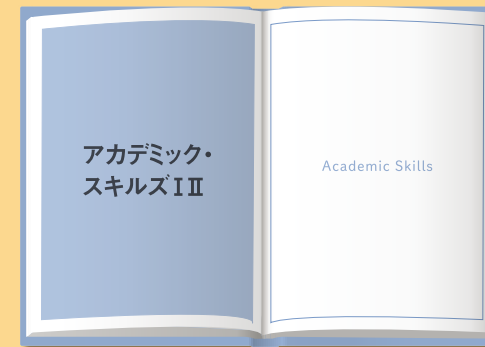
教養研究センターの科目を調べるには…

シラバスは「K-LMS(学修支援システム)」から利用できます。
keio.jp にログイン後、Application から「授業」→「K-LMS」を選択。

<https://gslbs.keio.jp/syllabus/search>

※単位の認定は学部によって異なります。所属する学部の履修案内を確認してください。

教養研究センター設置科目



いま、最先端の学問は「教養」かもしれない。

2024年度ガイダンス

4/2 Tue 13:00~14:30

日吉キャンパス独立館 DB203



「教養」のすゝめ

大学は専門教育と教養教育の両輪で成り立ちます。

なぜなら、複雑な現実社会の中で専門的知識はそのまま役立つものではないからです。

専門的知識は応用しないと、現実には、はまりません。

応用するために必要なもの。

それが教養です。

さらに専門教育は限られた一分野に徹するから専門。

世の中を生きていくためには専門だけでは偏ります。

そこでも教養は不可欠なのです。

福澤諭吉先生も言っています。

「決して字を読むことのみを勧むるに非ず」

『学問のすゝめ』の中の言葉です。書齋で狭い学問をしているだけでは駄目だということです。

社会的・実践的に、からだを動かして学ぶことまで含めた、広い学問の必要性を述べた言葉です。

福澤先生による「教養のすゝめ」と解してよいでしょう。

教養研究センターは慶應義塾における教養教育の力強い担い手です。

様々な授業を設置して、学部のしきりにとらわれない、教養教育の実践に取り組んでいます。

ぜひ、ガイダンスで情報を得て、履修の参考にいただければと思います。

Guidance

2024年度教養研究センター設置科目ガイダンス

日時

2024年4月2日(火) 13:00~14:30

場所

日吉キャンパス独立館 DB203

教養研究センターの設置科目や幅広い活動について紹介します。
教養研究センターの科目、活動に少しでも興味をもったら是非出席してください。

担当教員からのメッセージ

身体知

Learning Through Affective Experience and Active Participation

言葉と体を通して 全く新しい自分に出会ってみよう

普段皆さんが読んでいる物語や小説。それを声に出して読んでみたら・・・他者と一緒に議論してみたら・・・絵や歌、体を使って表現してみたら・・・。ふだん私たちが「学び」と思っていることを全く異なる方法で「体感」してみる授業です。

法学部教授 横山千晶

身体知・音楽II

Learning Through Affective Experience and Active Participation: Historical Performance Practice of Music

歴史的音楽(器楽・声楽)を 当時の演奏習慣に基づき演奏していきます

音楽は、身体を介し表現され、歴史の中で常に、人間の知的な活動と連携してきました。この授業では、音楽を身体で表現することを通じて、歴史・文化の中の人間の生を追体験し、芸術に秘められた人間の生を、文学・歴史・思想等、多角的視点から見つめ直すことを目的としています。

経済学部教授 石井明

ゲーム学

Game studies

ビデオゲームが提起する諸問題について アカデミックな立場から考察をおこないます

普段は遊びに過ぎないビデオゲームも、巨視的なスケールで見れば今日、多くの産業、文化、技術分野において中心的な位置を占め、また、さまざまな問題を提起しています。ビデオゲームの周辺で現在起こっていることを知り、ゲームに関する諸問題についてアカデミックな考察を試みませんか？

理工学部准教授 見上公一

アカデミック・スキルズII

Academic Skills

レポートと論文の違い プレゼンテーションの仕方を基本から学びます

論文の書き方、プレゼンテーションの仕方を徹底指導。滅多にない授業です。大学の授業ではレポートを書く機会が増えます。3、4年生になると論文の執筆を求められることもあるでしょう。では、レポートと論文はどう違うのか。さらに内容を口頭で発表するときはどうするか。アカデミック・スキルズはそのスキルをみなさんに伝授します。

法学部教授 片山杜秀

生命の教養学

The Liberal Arts of Life

文系・理系の垣根を越えて 「生命」をめぐる繰り広げられる白熱の議論

「学際的」という言葉を知っていますか？多様な専門領域を横断しながら、新たな知を生み出していく学問の方法を指す言葉です。ふだんは異なるフィールドの第一線で活躍している人文・社会・自然科学の専門家11名によるこのオムニバス講義で、「生命」をめぐる「学際的な知」の現場をぜひとも体感してください。

商学部准教授 石川学

日吉学

Hiyoshi-ology

ここでしか学べません 過去から未来を読み解く体験型教育プログラム

「日吉学」の特徴は、他では考えられない顔ぶれと手法と素材が合体すること。多様な受講生と共に探検・体感し、テーブルを囲み、新鮮な発想をぶつけ合い、多彩な教授陣と共に考えます。教材には塾生なら必見の歴史的宝物が続々登場！

文学部教授 安藤広道

エンターテインメントビジネス論

Entertainment Business Management

エンターテインメントビジネスについて理論と実務の 双方から学際的・分野横断的にアプローチします

アニメやゲームを始めとしたエンターテインメントビジネスは、法学・経済学・商学・文学・理工学等多くの学問分野を横断する学際的分野です。エンターテインメントビジネス関連分野の第一線の研究者・最前線で活躍する実務家による講義を通じて、エンターテインメントビジネス、とりわけアニメ・ゲーム・スポーツに係るIPの開発・展開に関する方法論を体系的に教授します。

経済学部准教授 三原龍太郎

敬称略。所属・職位は2024年1月現在

アカデミック・スキルズⅡ

協生の時代の知を築く



大学の授業では、自ら調べ、書き、発表する能力が求められます。レポートを書く。論文を書く。レポートや論文の内容について、プレゼンテーションする。学年が上がれば上がるほど、そういうことができるか否かが、評価の分かれ道になってゆきます。少人数の授業では特にそうです。

ところが大学では長いあいだ、どうすれば調べて書いて発表できるようになるかについて教えてきませんでした。大学の授業は、経済学でも政治学でも法学でも文学でも物理学でも化学でも、講座名にかなう専門的内容をきちんと教えます。けれどたとえば、学期末に提出の求められるレポートや論文の作り方のことになると、たいていは自助努力に任せられます。

もちろん、高校までの経験や大学に入ってからの見様見真似で、いきなり出来てしまう人はいます。しかし、かなり多くの学生が戸惑い躓いてしまうのもまた事実なのです。

そこで慶應義塾大学に生まれた授業が、教養研究センターの開講するアカデミック・スキルズです。この授業は、レポートや論文を執筆するときの調べ方、書き方、そして発表の仕方について、そのスキルを学ぶことを主眼とします。なるべく早いうちにそういう仕方を学ぶおくことは、どのような学問を専攻するにせよ、必ず役に立ちます。近年では多くの大学で同内容の授業が増えてきていますが、慶應のアカデミック・スキルズはこの道の老舗です。

といっても、調べ方、書き方、話し方に、絶対的に決まったスキルはありません。マニュアル本のようにはゆきません。最後は人それぞれです。とはいえ、多くの場合通用する、能率的で効果的なやり方というものはあるのです。そのことを少人数形式でじっくり学んでみませんか。

※授業の性質上、春学期・秋学期を通しての履修を推奨します。

授業の特長

学部共通科目・少人数制・複数教員制
さまざまな学部の学生が少人数で一緒に学びます。1クラスに専門分野の相異なる複数の教員がつかます。

コンペティションの開催と論文集の作成
授業のまとめとして、各クラスから優秀な論文とプレゼンターを選出し、コンペティション開催を予定しています。また、履修者の提出論文を掲載する論文集も作成されます。



佐藤望(編著)・湯川武・横山千晶・近藤明彦
「アカデミック・スキルズ
大学生のための知的技法入門 第3版」
(慶應義塾大学出版会、2023)

授業紹介

論文作成とプレゼンテーションの仕方を系統立てて学んでゆきます。個人で完成し、内容についてのプレゼンテーションを行います。論文のテーマの選択については自主性が尊重されます。

2024年度 アカデミック・スキルズⅡ 講師紹介

クラス・学期・時限	担当教員
木曜クラス (春・秋) 2限	若澤佑典 (文学部助教) 片山杜秀 (法学部教授)
木曜クラス (春・秋) 3限	片山杜秀 (法学部教授) 縣由依子 (教養研究センター非常勤講師) 玉木寛輝 (教養研究センター非常勤講師) 諸橋英一 (教養研究センター非常勤講師)
木曜クラス (春・秋) 5限	石川学 (商学部准教授) 小林拓也 (理工学部専任講師) 山口早苗 (理工学部専任講師)

敬称略。所属・職位は2024年1月現在

シラバス(春学期)の基本イメージ例

(実際の授業は各担当教員の創意工夫に基づき行います)

●グループ論文を作成する場合

回	授業内容
1	履修者を選考します
2	グループ分けとみんなの自己紹介をします ミニ講義「問題意識の見つけ方」
3	小論文を書いてみよう ミニ講義「論文とは何か」
4	グループ論文のテーマについて議論しよう ミニ講義「グループ論文の作り方」
5	メディアセンターで資料の探し方を学ぼう
6	そろそろグループ論文のテーマを決めよう
7	グループ論文の章立てを考えよう ミニ講義「参考文献表の作り方」
8	各章の概要を決めよう ミニ講義「プレゼンテーションの仕方」
9	グループ論文の骨子をみんなにプレゼンテーションしよう
10~11	論文の作成と指導に集中します
12~13	グループ論文の深まった内容を改めてプレゼンテーションしよう
14	グループ論文を最終完成します

論文コンペティション入賞作 (過去の例より)

- 文学部1年 陸上競技におけるリアクションタイムとトラックの色の関係
- 理工学部1年 2015年「文系学部廃止」報道における主要紙の論調から見る国立大学の役割

プレゼンテーション・コンペティション入賞作 (過去の例より)

- 商学部1年 日本の官公庁におけるナッジ政策の現状
- 商学部1年 『ファンタジア』と『ファンタジア2000』の映像と音楽の比較・考察

学生の声(2022年度受講生)

「実学」としてのアカデミック・スキルズ。

みなさん、論文と聞いてどのようなものを思い浮かべますか。卒業する時に書くもの、そんなイメージでしょうか。しかし、アカデミック・スキルズでは論文を1、2年生のうちから執筆することができます。一方、学ぶことができるのは論文の書き方だけではありません。論文を書く中で「考える力」を身につけることができます。また、社会人、ひいては国際人としての振る舞い、あるいはコミュニケーション能力をも磨くことができます。論文の書き方というアカデミックな学びをしつつ、社会に出てから必要な言わば「実学」をも学べるアカデミック・スキルズ。自信を持っておすすめできる授業です。

文学部2年

専門分野を学ぶ前に、自らテーマを決めて論文を書くという経験が積めると聞き、受講を決めました。

通常の大学の授業では自分の書いたレポートや発表に対して丁寧なフィードバックを貰える機会は少ないのですが、アカデミック・スキルズでは教授の方々からの細かな指導を受けたり他の履修者と比較したりする貴重な機会があり、論文作成の基礎となる論理的な思考力や文献の使用法、学術的な発表の方法を学ぶことができました。また、意欲的な講師の方や仲間たちとの交流は楽しく、論文を書き終えた際の達成感はひとしおで、今後の自信にもつながったと思います。

理工学部2年

身体知

創造的コミュニケーションと言語力



私たちはもちろん体を通して生きている。それは当然のことですが、あらためてこの「身体」に注目した全く新しい学びの在り方を、自分たちで探っていくワークショップ形式の授業です。鑑賞する対象の芸術作品を他者とともに議論したり、身体ワークショップを通して解釈したりしてみると、どんな新しいことが見えてくるだろう。そこから自分たち自身が創作者になってみたらどうだろう。創作したものを他者はどう見るだろう。そんな経験をワークショップを通して、異なる世代とともに味わうことが「身体知」授業の醍醐味です。夏季休校期間中の6日間を使って、集中的に通信教育課程の学生と通学生がともに活動するのもこのクラスの特徴。「学び」、「仲間」との新しい出会いのみならず、新しい自分との出会いが待っています。



2023年度の題材をとったジョー・ミノの短編集



授業の特長

全く新しい学びの体験

座学ではない、頭も体も総動員する授業です。

異なる世代が集う授業

通信教育課程の学生と通学生とが世代を超えて、学ぶ場を共有します。

夏期集中コース

夏季休校期間中の6日間を使った集中コースです。



授業紹介

言葉に命を吹き込んでみる。



通学課程と通信教育課程の学生がともに学ぶ場です。いくつかの短編小説を「読む」・「声に出す」・「作品について語る」ことを通して、言葉が織りなす様々な意味を味わってみましょう。自分がそこから読み解くことが他者とどう異なるのか。声というものを通して文学作品を読むと、どう自分の解釈が異なってくるのか。直に体感してみてください。その後、様々な身体ワークショップを取り混ぜながら、創作へと向かいます。他者の話を「聴く」・「からだで表現する」・「言葉で表現する」といういくつかの段階を経て、そこでの体験をもとに、言語や身体を使った新しい創作表現へとつなげます。性別や年代が異なるクラス環境だからこそ可能になる授業内容を展開していきたいと思っています。最終的に成果を一般に公開するミニ公演を開催し、皆さんの作品を他者とシェアします。

近年のテーマ

2023年度 「変身」

パンデミックとの共存の可能性が見えてきたのもつかの間、世界は新たな静いの時代に入っています。今年は、他者との衝突の中で自分の、あるいは知っていたはずの相手の新たな側面に気がついたり、共存の道を探ったりというこの状況を「変身」というテーマに託してみました。取り上げたのは、マレーネ・ボノの『捧げもの』、ジョー・ミノの『囁く高麗鶯だったあの子』、そして夏目漱石の『夢十夜』から「第一夜」、『永日小品』から「蛇」の4つの短編です。象徴の中に隠された、ときに静かなときにうねるような感情や、言葉の描き出す力強い「絵」を意識しつつ、特別講師としてお迎えしたダンサーで演出家のアオキ裕キさんの指導のもと、言葉を力強い身体表現に変えていきました。こうして出来上がった作品「蛇」は、10月10日に来客舎でダンス公演として発表されました。

2022年度 「さかのぼる」

「さかのぼる」をテーマとして、パンデミック前の自分たちにも思いをはせてみることにしました。また、このテーマをもとに題材として3つの作品を選びました。一つは大きな歴史を個人の歴史から見つめる、サム・シェパードの『ベルリンの壁のかけら』。そして、BLM運動という大きな問題につながるクルティア・ニューランドの『リバーシブル』。3作目は去年に引き続き、個人の命を宇宙の成り立ちにまでさかのぼって見つめる短編、ジュニー・ホロウエルの『あなたを含めて何もかも歴史』を取り上げました。これらの作品をもとに、グループによる議論と創作を行いました。それぞれの解釈と想いを戦わせる白熱した議論は、対面だからこそ可能となったものです。このぶつかり合いは新たな創作へとつながり、6日間という密な空間と時間を醸成しました。

学生の声(2023年度受講生)

想像もしなかったような化学反応が待っています。

踊りや朗読などの様々な表現を通して、受講者独自の身体性や経験があるからこそ輝く、唯一無二の個性に気づき、交流し、そして最後には作品として思考を表現する、この一連の流れが本講義の魅力です。多様なバックグラウンドを持った人びとが集まるほど表現の幅が広がります。何かを表現してみたい方、自分が今まで培ってきた表現方法をより深めたり、応用させたい方、ぜひお勧めです！この「身体知」の文字に目が止まった時点でぜひご一考ください。最終日には、想像もしなかったような化学反応が貴方を待っているかもしれません。

経済学部1年

安心して受講してください！

来年度、この授業をとろうと思っている方々へ伝えたいことは、なにか不安に思っていることがあってもそんなことは気にせず安心して参加してほしいということです。授業は、受講者自身たちも含めて作り上げていくもので、どんな人も活躍できるし、受講者の皆さんはどんな発言も受け入れてくれます。はじめは恐怖もあり積極的になれなくても、最後には自分を出せるようになります。

法学部2年

身体から発せられる言葉に直接触れる貴重な体験でした。

まず、他の参加者の方々の熱意に圧倒された。特に、通信教育課程の方々、目的意識がはっきりしていて、とても意欲的だった。翻って私は、そうした授業の雰囲気あまり馴染むことができず、自分の殻を破ることができなかった。そのような意味では、後悔が残っている。私は、皆が前傾姿勢を取って、活動に熱心に参加している時に、どうしても一歩引いてしまうところがあるのだ。また、生来の人見知りも災いした。ただ、収穫がないわけではなかった。私は、ふだん詩を書いたり、小説を書いたり、何かしら言葉を使った表現に挑戦している。「身体知」の授業では、普段職場や家庭、学校とそれぞれの場所にいる人々が一堂に会する。そして、各々のペースで表現活動を行う。言葉を使った表現をしたい私のような人間にとって、このような場所でしか出会うことのない人々の身体から発せられる言葉に直接触れられたのは本当に貴重な体験だった。

法学部3年

生命の教養学

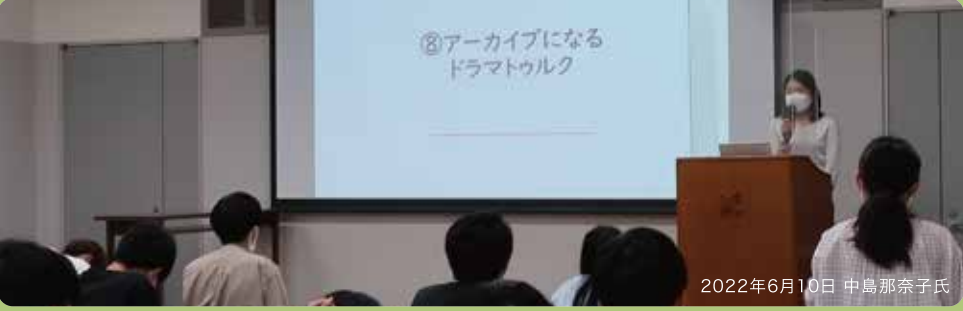
死と再生



2023年7月14日 石川学氏

この授業は「生命とは何か」「生きるとはどういうことなのか」という問いから始まる知的探究への誘いです。「生命」については生物学をはじめ、主に自然科学に属する諸分野が「生命科学」の枠組みで研究を進めていますが、それだけではありません。哲学・文学・歴史学・文化人類学などの人文学、経済学や政治学といった社会科学もまた、それぞれ異なる角度から「生命」を問い続けているのです。もとより一面的には捉えがたいこのような対象にアプローチするうえで、必要なものとは何でしょうか。それは、特定の学問領域に偏ることなく広く思考の素材を追い求め、各領域の研究成果には十分な敬意を払いつつも、その雑多な素材を元手として、新たな知を創り出そうとする探求の姿勢にほかなりません。ときに「教養」とも呼ばれるそのような態度を涵養する場、それがこの「生命の教養学」なのです。

西尾宇広(編)「生命の経済 生命の教養学16」(慶應義塾大学出版会、2020)

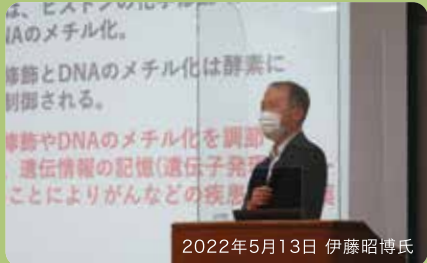


荒金直人(編)「組織としての生命 生命の教養学15」(慶應義塾大学出版会、2019)

授業の特長

多彩な分野を代表する講師たちによっておこなわれるオムニバス授業

自然科学、社会科学、人文学など、多彩な分野のそれぞれ最先端で活躍している講師が週替わりで登壇し、濃厚な講義をおこないます。各講義では原則として1時間程度の講義のあと、自由な質疑の時間が設けられます。学期の最初と最後には、コーディネーターによるオリエンテーションと総括がおこなわれます。



2022年5月13日 伊藤昭博氏

授業紹介

再生の条件としての死？

2024年度のテーマは「死と再生」です。近現代は、戦争や虐殺、災害などによる大量死によって特徴づけられる時代でもあります。「〇〇名死亡」というかたちで数値によって均一化されてしまう「無名の死」は、最も非人間的な出来事と言えるでしょう。いっぽうで、大量死の時代の人間は、固有の名を持つ死の重みから逃げ出すかのように、進んで死を生の領域から排除してもきました。日常空間から切り離された医療機関でひっそりと迎えられる死や、特定の期間にのみ、形式化された儀礼を通じて想起される死が当たり前になったことは、その証左です。そうしたなかで、敢えて言えば、ある種の「死の魅惑」が機能しているようにも思われます。たとえば東日本大震災のあと、死者の来訪を受けたとする経験が、現地ですばしば語られました。あくまで言説としての意味に注目するならば、死者を(そして失われた生を)鮮やかに想起することが、愛する者とともに自らの一部をも失ってしまった生者にとって、再び生き始めるための力になったのだと考えられないでしょうか。そして、大量死の場合に限らず、ひとりひとりの死を引き受けることは、遺された者にとって、再生の導きの糸となるのではないのでしょうか。私たちの時代は、永遠の生の夢とも結ばれた(まさしく)再生医療への注力や、死なざる生命(?)たりうるかもしれないAI開発の試みによって、一見すると、さらに死を生から排除する方向へ向かっています。それは、死に条件付けられたものとしての「再生」の可能性をも封じることにつながるのでしょうか。古来、人間の最も主要な関心事だった、死と再生の絡み合いを、様々な領域の視点から、新たに問い直します。予定されているのは、生物学、細胞学、生態関連化学、AI研究、ヨーロッパ文学・思想、民俗学、宗教学、教育哲学等々の専門家による講義です。



2022年5月6日 坂内博子氏

2024年度「生命の教養学」

- 相分離生物学:タンパク質溶液から生命をイメージする
白木賢太郎(筑波大学 数理物質系 教授)
- 命のはじまりのポリテイクス
ーインドにおける中絶と流産の語りから
松尾瑞穂(国立民族学博物館 准教授)
- 道教における永生・再生・転生
松本浩一(筑波大学 名誉教授)
- 体運動習性とはなにか
新妻雅弘(慶應義塾大学 大学院システムデザイン・マネジメント研究科 准教授)
- 美術は「死と再生」をどう表現してきたか?
香川檀(武蔵大学 人文学部 教授)
- 神曲の生と死
村松真理子(東京大学 大学院総合文化研究科 教授)
- 生きるための死と再生
田口瑞姫(慶應義塾大学 文学部 助教(有期))
- 死と再生のコスモロジー ー出羽三山の修験道
鈴木正崇(慶應義塾大学 名誉教授)
- 「蘇生」論争と自然発生説(仮題)
鈴木忠(慶應義塾大学 医学部 准教授)
- 生まれることを問う
樋口大夢(東洋学園大学 グローバル・コミュニケーション学部 専任講師)
- 語り直されるノアの方舟の物語
ー20世紀ドイツ語圏の文学を読む
宇和川雄(関西学院大学 文学部 教授)

コーディネーター:石川学(慶應義塾大学 商学部 准教授)
敬称略。所属・職位は2024年1月現在
※講師、タイトルは変更となる可能性があります。

過去の開催一覧

2023年度 ● 「贈与」 2022年度 ● 「記憶」 2019年度 ● 「生命の経済」 2018年度 ● 「組織としての生命」

学生の声(2023年度TA:Teaching Assistant)

さまざまな学問の目線から1つのテーマについて学び、考えることで興味のある分野について深められる一方、新たな分野にも触れることができます。
商学部2年

1年次に、「生命の教養学」と同様、教養研究センター設置科目である「アカデミックスキルズ」を受講し、石川先生からの紹介で、本講義のTA(Teaching Assistant)をさせていただきました。「生命の教養学」のTAをさせていただいた経験から、自分自身も学びと成長の機会を得ることができました。私は本講義を、「自分の興味や知識の幅を広げることができ、新しいことを発見できるきっかけの場」だと思います。さまざまな学問の目線から1つのテーマについて学び、考えることで興味のある分野について深められる一方、新たな分野にも触れることができます。また、さまざまな分野に興味を持った学生が集まるため、多様な考え方やアイデアをディスカッションを通して共有しあうことができます。私も1年次に履修しておけばよかったと少し後悔しています。1回1回の講義の内容が濃く、学びになるこの講義を、ぜひ履修し、大学での成長、新たな自分の発見の場にしてほしいと思います。

身体知・音楽Ⅱ

—古楽器を通じた歴史的音楽実践—
—合唱音楽を通じた歴史的音楽実践—



写真提供：(公財)横浜市芸術文化振興財団

音楽を通じて歴史・文化の中の人間の生を体験し、芸術に秘められた人間の生を、文学・歴史・思想等、多角的視点から理論的に見つめ直します。音楽演奏の実践体験によって、身体を通じた歴史・文化・言語の総合的な学習を行います。

器楽・声楽それぞれ歴史的音楽作品の演奏実践を行い、耳と感性知識、身体を結びつけ、それによって身体を媒体として継承される歴史・文化・言語の連関を実際の体験によって学びます。学期末に公開演奏会を行い、学内・地域に開かれたかたちで成果を披露します。

授業の特長

器楽アンサンブルと、声楽アンサンブルの2つの部門に分かれて行われます。

器楽アンサンブル部門

バロック・ヴァイオリンやチェンバロなど、一般的に古楽器と呼ばれているバロック時代の楽器を用いて、17世紀および18世紀の西洋音楽を実践的に学んでいくというのがこの授業の最大の特徴です。

声楽アンサンブル部門

合唱音楽の原点とも言える、ルネッサンスおよびバロック期の合唱音楽を主に取り上げます。これを実践的に探究してだけでなく、学問的な観点からも合唱音楽の本質を考察していきます。音楽の発展の中で、人の声が担った役割は大きく、音楽の歴史に与えた影響は計り知れないところがあることを確認していきます。



授業紹介

器楽アンサンブル部門

バロック・ヴァイオリンやチェンバロの他に、バロック・ヴィオラ、バロック・チェロ、ヴィオラ・ダ・ガンバ、バロック・オーボエ、リコーダー、フラウト・トラヴェルソ、バロック・ファゴットなどの、バロック時代に使われていた楽器を用いて、当時書かれた、トリオソナタなどの室内楽編成のための作品と、より大きめのアンサンブルであるバロック・オーケストラ(20人程度)のために書かれた音楽作品を取り上げ、バロック時代の音楽作品について深く理解していきます。実践を通じ、17・18世紀の作曲家たちが何を演奏者に、そして聴衆に求めていたのかということや、17・18世紀の器楽作品には、どのような音楽的メッセージが込められているのかということなどを、現代ではなく、当時使われていた楽器を用いることで探求していきます。なお、使用ピッチはa=415となります。一年を通じて、2回ほどの成果発表演奏会を、協生館藤原洋記念ホールで行う予定です。

声楽アンサンブル部門

音を記号化し記録するという行為、つまり楽譜の発展は、多声音楽と共に歩んできたと言っても過言ではありません。そのくらい、合唱音楽が音楽の歴史の中で重要な役割を担っていました。ルネッサンスの時代が終わるまでには、4声、5声、6声またはそれ以上の声部のために、複雑な作曲技法が用いられて数多くの声楽作品が書かれました。そのような時代では、芸術性を高めるといことが神への距離を縮めるとも考えられていました。結果、現代までに残されているルネッサンス期の合唱曲の大半は、宗教音楽の分野に属する作品です。しかしながら、バロックの時代の幕明け頃(1600年前後)には、世俗的な音楽にも宗教作品で培われた、もしくは新たに生まれた作曲技法が用いられるようになっていき、声のための音楽の奥行きが広がっていきます。このような状況を合唱音楽を実践的に取り組むことを通じて、学んでいきます。



2023年度は、ドイツから来日したユエルニグロア放送合唱団青年部と合同演奏会を開催しました

この授業は、日吉音楽学研究室と連携して行っています。詳しくはホームページ <http://www.musicology.hc.keio.ac.jp/> をご覧ください。



学生の声(2022年度受講生)

古楽器の演奏を通して音楽観が広がる。

私は小学生でバイオリン、中学生ではフルートを演奏し、高校時代は、ティン・ホイッスルというアイルランド発祥の縦笛を演奏していました。石井先生の「身体知・音楽」は4年生になって履修。初めてバロック・バイオリンに触れたとき、すぐに「違い」を感じ、演奏してみると古楽ならではの奏法や拍の取り方などが新鮮でした。自分自身の音楽観が広がり、今まで以上に演奏することや音楽を鑑賞することを楽しめるようになったと感じています。

文学部4年

難しさの中にやりがいを感じる。

この授業は自分の担当楽器以外にもさまざまな珍しい古楽器と接することができ、また幅広い年齢層の方々と演奏する機会でもあり毎回楽しみです。現在のオーボエは金属製のキーを押さえて演奏しますが、バロック・オーボエはリコーダーと同じく自分の指でしっかりと穴を押さえずには良い音は出ません。それが難しさでもあり、演奏しがいを感じる点でもあります。この授業を通して音楽を一生の趣味にする気持ちがますます強くなりました。

薬学部4年

慶應義塾発行「塾」2022 SUMMER(No.315)より引用

日吉学

発見編 見えないものを見てみよう



日吉キャンパスには広大かつ豊かな自然や歴史環境があります。縄文、弥生、古墳時代の遺跡や1200種を超える生物や植物が生息する森、アジア太平洋戦争末期の帝国海軍の秘密基地や建築史上重要な建造物。福澤先生は『学問のすゝめ』で、「事物の観察」が学問の第一歩と語っています。「日吉学」では観察とフィールドワークを介して体感し、単なる知識の蓄積にとどまらず、生きた知へ発展させることをめざしています。これからの社会には、文系理系にとらわれず多面的視点から生み出される創造的な発想が求められるでしょう。つい見過ごしがちな身近なことから現在の我々を取り巻く問題とのつながりに触れることで、広い視野と深い洞察力の重要性に気づき、グループで課題に取り組むことで、問題の発見・解決における個人の主体性と他者との対話・協働の大切さを学びます。



コーエーの襟川陽一社長から盾を授与された受賞者

授業の特長

■ 慶應義塾唯一の授業 慶應のお宝に触れ学びます。

■ 多彩な講師陣と幅広い受講者が魅力

対象は慶應義塾に在籍する高校生(オブザーバー)から大学院生まで。年齢の異なる参加者が混在するグループワークで、多様な発想からの刺激、異なる意見の調整方法を学ぶことができます。

■ 多様な「熱い」学びのかたち

講義とフィールドワーク・体験と討論。最終プレゼンテーション等では予行演習で教員の指導、本番では学生と教員による熱い合評会。各自レポートの書き方も学べます。

日吉学修了証がもらえる
公開発表会も予定されています。



授業紹介

こんな授業があったのか！
キャンパスを通して自分たちの過去・現在・未来を考える。

みなさんは、ふだん何気なく過ごしている日吉キャンパスがどんなところか、改めて考えてみたことはありませんか。ちょっと気にして目を向けると、いろいろな発見があるはずです。キャンパスを散歩してみてください。意外と複雑な地形のうえにあることに気づくと思います。そこにはさまざまな動植物も生息しています。また、キャンパスには、台地を構成する地層が見えているところや、弥生時代の巨大な集落の痕跡など、地中の様子を垣間見ることのできる場がそこかしこに存在するほか、地下深くにはアジア太平洋戦争期の巨大な地下壕が構築されています。授業を受けている校舎だって、それぞれの特徴に目を向ければ、そこからキャンパスの歩みが見えてきます。2024年度の日吉学は「発見編 見えないものを見てみよう」です。皆さんがまだ気づいていない、キャンパスのさまざまな特徴を見つけ出し、その成り立ちを探ることを通して、多様な視点から日吉の過去・現在・未来について語り合いたいと思います。前半の7回で課題発見のための学習とフィールドワークを行い、後半7回で各自が発見した課題を解決するための資料・情報の収集や整理、理解を深めるための議論を行います。最後に各自、プレゼンテーション等を行い、それを踏まえてレポートにまとめて提出してもらいます。



2024年度 講師紹介

■ 安藤広道 (文学部教授)

縄文から戦争遺跡まで幅広く専門とする慶應のインディアナ・ジョーンズ? 考古学者。

■ 都倉武之 (福澤研究センター准教授)

慶應義塾のことなら何でもお尋ねあれ、即座に! 詳しく! 解説可能な歴史学者。

■ 有川智己 (経済学部教授)

日吉の広大な森の地面を見つめる不思議な人、実は昔の系統分類が専門の生物学者。

■ 大出敦 (法学部教授)

アカデミック・スキルズ教育のプロ。本当はボール・クローアルが専門の仏文学者。

■ 阿久澤武史 (高等学校教諭)

日吉台地下壕保存の会の会長にして日吉の建築探偵・塾高の校舎をこよなく愛する国語の先生。

■ 杵島正洋 (高等学校教諭)

ハレー彗星に魅惑され天文学者になるはずが、地学学者に。地形や地層や岩石のわずかな痕跡から、過去の出来事を読み取る名探偵。

■ 高橋傑 (高等学校教諭)

慶應高校の先生にして、中世日吉の百科全書。

■ 不破有理 (名誉教授)

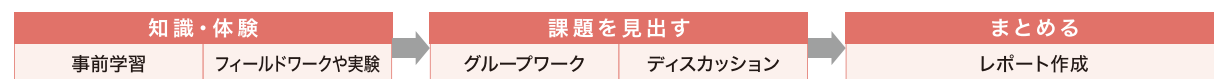
日吉のマドンナ。なぜかアーサー王伝説が専門の英文学者。

■ 縣由衣子 (文学部非常勤講師)

反転学習のプロフェッショナル。ミシェル・セールの専門家。

敬称略。所属・職位は2024年1月現在

【授業の形式】 春学期・火曜5限 知識と体験を自由な発想で味付けをして、熱く冷静に考察する、ユニークな授業



学生の声(2023年度受講生)

多くの学びを得られる授業。

私は日吉学を受講したおかげで、今通っている日吉という場所の地理的性質、歴史等がわかってキャンパスにも愛着が湧くようになりました。多分野の先生方のお話を一遍に聞け、実際に自分の目で見て感じて学べる上に論文もしっかり書けるようになるので、特に1年生には受講をおすすめしたいです。

商学部1年

半年間、私は日吉と一体化した。

私は、本授業を通して日吉を「食べた」。つまり、自分の中に、日吉を取り込むことができました。見て、聞いて、歩いて、調べて、学んで…。五感を使って、日吉という場所が持つ文化、歴史、地理的特徴について知り、自分のテーマに沿って研究をしたことで、自分と日吉の境界線が曖昧になり、一体化したように感じます。この感覚を味わうことができるのは、世界でこの場所しかありません。あなたも、日吉を味わってみませんか?

法学部3年

まだ知らない日吉の一面が見られる授業。

日吉学で学ぶキャンパス周辺の歴史や自然は、どれもかけがえのない、そして大変興味深いものですが、自分たちの身近にあるものなのに、普段は見落としてしまいがちです。しかし、それを知らなくて日吉での学生生活を終えてしまうのは本当に勿体無いと感じました。せっかく日吉で学んでいるのなら、ぜひ受講して欲しいです!

法学部2年

慶應義塾でしかできない経験。

普段なかなか関わる機会のない他学年の学生や塾高生、そして日吉のプロフェッショナルともいえる教授とのフィールドワークを通じて、自分の視野が大きく広がりました。また、大学生活の中の半分を日吉キャンパスで学ぶのには意味がありました。日吉学で得た知識によって慶應義塾への愛がずっと深まるはず!

文学部1年

ゲーム学

——— ヴィデオゲームについて学ぶ、考える ———



2023年11月14日(火)ローベル, ロラン氏(慶應義塾大学 商学部非常勤講師)

みなさんのなかにも平素、コンピュータゲーム、ビデオゲーム、ゲームアプリに親しんでいる人は多いでしょう。それは遊びや息抜きの時間かもしれませんが、巨視的なスケールで見ればゲームは今日、多くの産業、文化、技術分野において中心的な位置を占め、また、さまざまな問題を提起しています。たとえば桁外れのエンターテインメント市場と化した中国と日本のIP(知的財産)の関係。仮想現実技術などの高度なテクノロジーがいかに最新ゲームに応用されているか。あるいはゲーム依存が社会問題化する一方、物語の伝播媒体として、これまで本や映画が担っていた役割を今ではゲームが果たしているともいえます。ではそうした旧来のメディアとゲームとの違いはなんでしょう？ つまりゲームには学問をする余地があります。普段は遊び、消費するだけのゲームかもしれませんが、そこから一歩踏みこみ、ゲームの周辺で現在起こっていることを知り、ゲームの諸問題についてアカデミックな考察をしてみませんか？

授業の様子



ローベル, ロラン氏



アーチ株式会社 代表取締役 平澤直氏 株式会社コーエーテクモホールディングス 横川陽一代表取締役社長 (ゼネラルプロデューサー シブサワ・コウ)



授業の特長

ビデオゲームをアカデミックに考察する

ビデオゲームが提起する諸問題についてアカデミックな立場から考察をおこないます。個々のタイトルについてのゲーム批評とは異なり、学際的な立場からゲームの現状や、ゲームとはなにかを考えるためのヒントを提供します。

授業紹介

ビデオゲームが提起する諸問題について、アカデミックな立場から考察をおこないます。

ビデオゲームをめぐる多岐にわたるテーマを、産業、文化、技術といった分野の専門家とともに学びます。慶應義塾教員、他大教員に加え、ゲーム業界の最前線にいる方にも講師として登壇していただきます。講義のあとに質疑応答をおこない、履修者にはリアクションペーパーの提出が課されます。授業はすべて対面でおこない、出席とリアクションペーパーの充実度で評点をつけます。



2024年度「ゲーム学」

- ゲームとはどういう概念か
井上明人 (立命館大学 映像学部 講師)
 - 脳の学習機構とゲーミフィケーション
牛場潤一 (慶應義塾大学 理工学部 教授)
 - コミュニケーションを拡張するインターバース技術とバーチャルエコノミーの拡大(仮)
大隈隆史 (産業技術総合研究所 人間拡張研究センター 研究チーム長)
 - 中国巨大市場への挑戦
大里雄二 (日中エンタメプロデューサー/ZENY代表取締役)
 - ゲームとヒューマンエージェントインタラクション
大澤博隆 (慶應義塾大学 理工学部 准教授)
 - 日本のゲーム産業の市場構造
小山友介 (芝浦工業大学 システム理工学部 教授)
 - デジタルゲームに見る着せ替え人形的表現
堺文男 (尚美学園大学 総合政策学部 非常勤講師)
 - 社会課題解決・コミュニケーション技法としてのシリアスゲーム活用
標葉靖子 (実践女子大学 人間社会学部 准教授)
 - CG制作の御紹介
野末武志 (株式会社スクウェア・エニックス イメージスタジオ部 ジェネラルマネージャー)
 - ゲーム依存について
藤田博史 (医療法人ユーロクリニック理事長/狭山メンタルクリニック院長)
 - リモート社会におけるゲームの新しい役割と可能性
宮本道人 (北海道大学 CoSTEP 特任助教)
 - フランスにおけるビデオゲーム
ローベル, ロラン (慶應義塾大学 商学部 非常勤講師)
- コーディネーター: 見上公一 (慶應義塾大学 理工学部 准教授)
敬称略。所属・職位は2024年1月現在
※講師、タイトルは変更となる可能性があります。

学生の声(2022・2023年度受講生)

ゲームを取り巻く様々な環境を、理解することができました。

私はゲーム学という学問自体あまり知らず、ゲームについての興味本意で履修したため、当初は優秀なゲームを鑑賞する授業だと考えていました。しかし履修してみると、ビデオゲーム自体ではなく、ゲームを取り巻く環境に関する授業でした。製作者側のお話はもちろん、中国やフランスなどの海外のゲーム市場、新しいゲーム形式やゲームに取り入れられる新しい技術、逆にゲーム手法を新しい技術に取り入れる事例など、ゲーム自体に対する知識(制作過程、面白くするコツなど)、よりゲームを取り巻く環境を色々知ることができたと思います。また、講義にいらっしゃる講師の方々が様々な領域で活躍しているというのもあり、ビデオゲームに限らず世界は自分が思っていたより広く、さまざまなことに取り組んでいる人がいるということに分かるきっかけにもなりました。この授業を履修するにあたって、メジャーな企業やタイトルを押さえておく程度のゲームに対する理解はあった方が授業内の事例を直感的に感じることができるので、オタク文化を空気として理解しているほうが好ましいとは思いますが、無くても特に問題はないと思います。本当に楽しい授業なのでぜひ皆さん履修してみてください。

環境情報学部3年

ゲームに対する造詣を深めるだけでなく、商業展開や他国との繋がりを実感しました。

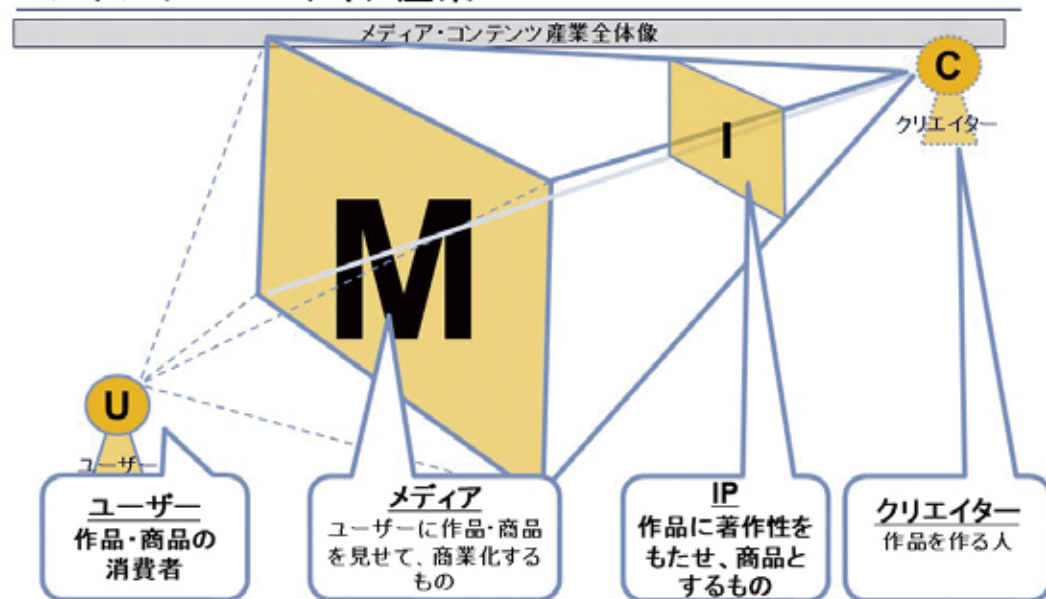
ゲーム学の講義では、単純にゲームそれ自体に対する造詣を深めるだけでなく、ゲームを軸として商業展開や他国、特に中国との繋がりを実感しました。国によってゲームに何を求めるのか、国ごとの文化の特性も分かり、今後、ゲームに関わる仕事をしたいと思っていなくても、ゲームを作る国自体に興味を持つことができると感じました。また、ゲームの進化の過程で、AIや脳波を組み合わせて、一口にゲームと言っても、私たちが日常的に遊ぶものだけでなく、医療やスポーツとしても成立していった、または、していく過程を学ぶことができます。授業内においては、単純に講義を聞くだけでなく、脳波とゲームを組み合わせた回では、希望者は装置を使って、自身の脳波を測定し、ストレス、喜びなど様々な項目を調べることができました。日吉キャンパスの先生以外にも、三田や湘南藤沢、他大学の先生や、様々な分野に精通している方々の話を聞けるのもこの講義の魅力だと思います。

経済学部1年

エンターテインメントビジネス論

アニメ・ゲーム・スポーツIPの作り方

コンテンツ・IP・メディア産業



アニメやゲームを始めとしたエンターテインメントビジネスは、法学・経済学・商学・文学・理工学等多くの学問を横断する学際的な講座です。

エンターテインメントビジネス関連分野の第一線の研究者による講義のみならず、エンターテインメントビジネスの最前線で活躍する数多くの実務家によるゲスト講義も行われます。そのため、エンターテインメントビジネス、特にアニメ・ゲーム・スポーツに係るIPの開発・展開に関する方法論を体系的に学ぶことができます。講義は、理論と実務を往復しながら展開され、エンターテインメントビジネスについて、理論的・批判的な思考を身に付けられます。加えて、具体的な実務の現場で、それがどのように展開しているのか「地に足の着いた」観点も学ぶことができます。



授業の特長

学問横断的かつ産業横断的であり、さらに国際的な講義を提供します

エンターテインメントビジネス(アニメ・ゲーム・スポーツに係るIPの開発・展開)を共通項として、特定の学問・産業分野に限定することなく、学問横断的(経営学/社会学/文化人類学/文学/映画論etc.)かつ産業横断的(ゲーム/アニメ/マンガ/マーチャンダイジングetc.)であり、国際的(日本/米国/欧州/中国etc.)な講義を展開します。

授業紹介

エンターテインメントビジネスについて、理論と実務の双方から学際的・分野横断的にアプローチします。

国・地域的な多様性を確保し、エンターテインメントビジネス関連分野の第一線の研究者による講義、かつ、エンターテインメントビジネスの最前線で活躍する実務家からも数多くのゲスト講義が展開されます。

法学・経済学・商学・人文学・理工学など様々な分野に跨るエンターテインメントビジネスの広がりとその可能性について、主に「アニメ・ゲーム・スポーツIPの作り方」に焦点を当てつつ学びます。

アニメやゲームなどが好きで業界の構造に興味を持っている、卒業後はエンターテインメント業界で働きたいと思っているみなさんに必見の講座です。



2024年度「エンターテインメントビジネス論」

講師 中山 淳雄 (株)Re entertainment代表取締役社長、慶應義塾大学教養研究センター非常勤講師
 主著:『エンタメビジネス全史 「IP先進国ニッポン」の誕生と構造』(日経BP、2023年)
 『エンタの巨匠 世界に先駆けた伝説のプロデューサーたち』(日経BP、2023年)
 『推しエコノミー 「仮想一等地」が変えるエンタメの未来』(日経BP、2021年)

コーディネーター 三原龍太郎 慶應義塾大学 経済学部 准教授

授業タイトル(予定)

■ 第1回 エンタメビジネス全体像	■ 第8回 ゲーム ビジネスモデル講義
■ 第2回 テレビ ビジネスモデル講義	■ 第9回 ゲーム 業界ゲスト講師との対談
■ 第3回 テレビ 業界ゲスト講師との対談	■ 第10回 出版/ラノベ ビジネスモデル講義
■ 第4回 音楽 ビジネスモデル講義	■ 第11回 出版/ラノベ 業界ゲスト講師との対談
■ 第5回 音楽 業界ゲスト講師との対談	■ 第12回 玩具 ビジネスモデル講義
■ 第6回 アニメ ビジネスモデル講義	■ 第13回 玩具 業界ゲスト講師との対談
■ 第7回 アニメ 業界ゲスト講師との対談	■ 第14回 テスト、サマリー

敬称略。所属・職位は2024年1月現在
 ※講師、タイトルは変更となる可能性があります。

学生の声(2023年度受講生)

エンタメの世界がどんな仕組み、どんな数字、どんな歴史に基づいて動いているのかを学び、深めていく道具も得られます。

この講義では、一口にエンターテインメントといっても、独力で把握するにはあまりに広大なその領域を、手際よく概観することができます。かねてからマンガ、アニメ、ゲーム、スポーツ、映画、音楽といったエンタメに親しむ学生はとて多く、私もそのひとりです。けれども、日常的にエンタメを享受しながら、それがどのように手元に届いているのか考えることは意外に少なく思えます。そのためエンタメに対する理解も漠然としていて、「エンタメが好き」と言いつつも、「なんとなく」と付け足してしまう、というひともいるのではないのでしょうか。もちろん、好きという気持ちはそれだけで十分に違いありません。しかし、なんとなくとはいえ、時に持て余してしまうほどの好きを、より具体的なものに変えたいと考えている。つまり、エンタメの世界がどんな仕組み、どんな数字、どんな歴史に基づいて動いているのかを知りたいと考えている。そんなひとは、この講義や対談からそれを学び、さらに深めていくための道具も得られるはずです。

経済学部2年

Information

● 庄内セミナー 『庄内に学ぶ「生命」』

<https://lib-arts.hc.keio.ac.jp/shonai/>



慶應義塾大学鶴岡タウンキャンパス(TTCK)がある山形県鶴岡市を拠点にして開催している、生命をテーマにした教養セミナーです。対話と議論を中心に掘えつつ、専門家や地元の方々のお話と体験・体感型プログラムを組み合わせた4日間、自然豊かな庄内の地で学部生・大学院生等と一緒に精一杯「生命」について考え、語り、体感します。修験体験、先端生命科学研究所ラボ見学、論語の素読体験など、過去・現在・未来が体の中を突き抜ける「学び」の場に立ち会ってください。(実施方法につきましては慎重に検討し、周知いたします。)

● 情報の教養学

<https://lib-arts.hc.keio.ac.jp/education/information/>

■ 2023年度講演



情報に関わる技術は年々進化しています。しかし、それが世間一般に広く浸透するためには、何らかのきっかけが必要になることが多いです。例えば、新型コロナウイルス感染症がきっかけで、オンライン会議システムが広く使われるようになりました。「情報」は技術だけではなく、様々な事柄が相互作用し、その成否につながります。また、本来良いと思われることであっても、利用者の使い方次第では悪い結果になりかねません。このようなことを理解するために、2024年度の「情報の教養学」は、情報に関わる様々な話題を一流の講師に講演いただきます。



● 学習相談

アカデミック・スキルの修了生を中心とした学生相談員が、学習に関するさまざまな相談を受け付けています。お気軽にどうぞ!

期間: 学期中の平日 (Webサイト参照)

場所: 日吉図書館1Fスタディサポート

https://libguides.lib.keio.ac.jp/hys_studyadvise



学習相談の様子

2023年度読書会ポスター

● 読書会「晴読雨読」

学生も教員も対等に語り合う読書会を開催しています。

● アイディアの系譜学

2023年4月～2024年3月 (講師) 若澤佑典 (文学部助教)

● アカデミック・スキルズ -10分講義ビデオ-

アカデミック・スキルズでは、自分で問題を発見し・調べ・発信する力を1年にわたって実践的に習得します。その心得を誰でも学べるよう、センター所員がテーマを設けて約10分語るビデオ講義を制作しました。

- 「科学史」
- 「サブカルチャー研究」

見上公一 (理工学部准教授)
新島進 (経済学部教授)

- 「映画は読むことができるのか?」
- 「ロシア語について」

佐藤元状 (法学部教授)
越野剛 (文学部准教授)

その他20本以上

※詳細はポスター、web等でご確認ください。 <https://lib-arts.hc.keio.ac.jp/>
※所属・職位は講義、イベント等開催当時のものです。

Publications

教養研究センターで行われている研究・教育・交流活動は、各種刊行物やウェブサイトにて発信しています。



● 教養研究センター選書

教養研究センター所員が独創的な論考を平易なスタイルで紹介する、個性ある魅力的なシリーズです。諸国の文学、言語、哲学、芸術表現、社会学など、様々な学部所属する所員の多様な関心を反映して、多彩なテーマで刊行されています。



理性という狂気
—C・P・タイユから現代世界の倫理へ
石川学 2020年

コミュニティと芸術
—パンデミック時代に考える創造力
横山千晶 2021年

『ダフニスとクロエ』の世界像
—古代ギリシアの恋物語
中谷彰一郎 2022年

「アーサー王物語」に憑かれた人々
—19世紀英国の印刷出版文化と読者
不破有理 2023年

〈選書刊行記念企画〉「著書と読む教養研究センター選書」

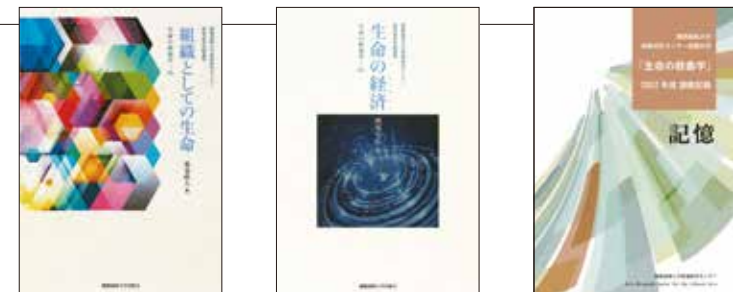
「著書と読む教養研究センター選書」は「教養研究センター選書」をより広く知ってもらうことを目的とした企画です。

2023年度 「アーサー王物語」に憑かれた人々 - 19世紀英国の印刷出版文化と読者 (不破有理)
2023年11月30日開催



● 刊行物

「生命の教養学」の授業をまとめた「生命の教養学」シリーズの他、教養研究センター監修の書籍も随時刊行しています。



『組織としての生命
生命の教養学15』
荒金直人 編 2019年

『生命の経済
生命の教養学16』
西尾宇広 編 2020年

『記憶』生命の教養学
2022年度 講義記録

● 学生論文集

「アカデミック・スキルズ」で執筆された学生論文は、2005年以降年毎に、一冊の本にまとめられ、「アカデミック・スキルズ学生論文集」として刊行されています。



2019年度

2020年度

2022年度