

明治大学大学院

国際日本学研究科

ポップカルチャー研究領域

マンガ・アニメ・ゲーム・特撮・おたく文化

日本のポップカルチャーの中でも、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮・おたく文化の発展過程や現状について、さまざまな角度から研究します。



サブカルチャーともみなされてきた文化のアーカイブ構築
や、保存・運用に関する実践的研究も行います。



明治大学 米沢嘉博記念図書館

講義担当教員



ひ かわりゅうすけ
氷川竜介 特任教授

日本アニメーション技術研究

アニメ・特撮



ふじもと ゆかり
藤本由香里 教授

少女マンガの発展過程・

マンガの国際比較

マンガ



みやもとひろひと
宮本大人 教授

漫画史

マンガ・アニメ



もりかわ か いちろう
森川嘉一郎 准教授

現代日本文化・意匠論

マンガ・アニメ・ゲームの展示・資料保存

アニメ・ゲーム・おたく文化



総合数理学部

ふくちけんたろう

福地健太郎 教授

インタラクティブメディア

エンタテインメント応用

ゲーム

2024年度1期入試（博士前期課程）で 入学者を募集する研究指導担当教員



ひ かわりゆうすけ
氷川 竜介 特任教授



みやもとひろひと
宮本大人 教授



もりかわ か いちろう
森川嘉一郎 准教授

研究テーマの事例

- 「ニコニコ動画」における利用者の視聴傾向の変遷とその要因に関する定量分析
- 1980年代初期の中国における日本のアニメーションおよびマンガの進出について：『鉄腕アトム』を中心に
- アニメ等のキャラクターを題材とした美少女フィギュアの発展と関連分野におけるファン活動との関係について
- 韓国Webマンガ発展史と日本のマンガアプリにみる韓国の位置付け

国際日本学研究科ホームページ掲載の「入学試験向け参考文献等」にある文献を読んで、基礎的な知識を身に着けた上で、具体的で独自性のある研究計画を立てて、入学試験に臨んでください。

主な就職先

J R 東日本

オラクル

株式会社東芝

日本アイ・ビー・エム システムズ・エンジニアリング株式会社

ヤマダホールディングス

株式会社DMM.com

株式会社グラウンドワークス:

Tokyo Otaku Mode

国立新美術館（任期付）

アニメ特撮アーカイブ機構

その他、マンガ編集プロダクション、ゲーム制作会社、イベント会社等

意欲的な受験生の皆さんとお会いできるのを
楽しみにしています。