

社会と情報技術の基礎 I

科目ナンバリング POI-101
選択 2単位

田島 悠来

1. 授業の概要(ねらい)

「現代社会はすべてのモノ、コト、ヒトが情報の発信装置と化し、メッセージ性を帯びるメディア社会である」と言われるように、わたしたちの生きる社会は情報にあふれています。特にソーシャルメディアが普及する2000年代以降は、それまでなかば自明のものとなっていたメディア＝マスメディア、情報の送り手／受け手という構図が揺らぎ、多くの人が情報の発信者となり得る時代が到来し、人びとのコミュニケーションのあり方もその影響を受けており、ますますメディア社会としての色合いが強まってきています。同時に、デジタルメディアの発展で、マルチメディア化が進行し、情報の内容・中身＝コンテンツの種類や領域も拡大していくなかで、コンテンツ産業としてメディアをみる必要もでてきています。

本講義では、こうした状況を踏まえ、メディア社会を考察する上で基礎となるメディア・コミュニケーションに関する枠組み、理論について知識を蓄えつつ、ソーシャルメディアの発展により人びとのコミュニケーションのあり方がどのように変容したのかに目を向けます。そして、日本を軸に、放送、新聞、出版、ソーシャルメディアといったメディア分野別に、また、マンガ、アニメ、映画、音楽、ライブエンターテインメントといったコンテンツ分野別に現在までの市場動向を捉えることで、メディアコンテンツ産業のこれまでとこれからについて考えていくことを目指します。

2. 授業の到達目標

メディア・コミュニケーションに関する基礎的な枠組みや理論について知識を蓄える
ソーシャルメディアとコミュニケーションについて理解を深める
日本のメディアコンテンツ産業の傾向や最新動向を説明できるようになる

3. 成績評価の方法および基準

平常点30%: 各回の授業で当該回に関連した小レポート課題を与え授業時間内で回答してもらいます。その回答をもって授業の理解度をはかります。また、回によってはディスカッション等のグループワークやペアワークを実施し、積極的な授業への参加度もはかります。

小テスト30%: 前半の授業を受けてメディア・コミュニケーションに関する枠組みや理論について知識を蓄えられているか、ソーシャルメディアとコミュニケーションについて理解を深めているかどうかを評価します。小まとめの回に実施する予定です。

期末レポート40%: 授業の総まとめとして授業全体を踏まえた課題を事前に与え、その課題に取り組んだ成果を期末レポートとしてLMSから提出してもらいます。日本のメディアコンテンツ産業の傾向や最新の動向について説明できているかどうかをはかります。

4. 教科書・参考文献

教科書

各回に関連した資料を配布します。

参考文献

経済産業省商務情報政策局監修・一般財団法人デジタルコンテンツ協会編(2021) 『デジタルコンテンツ白書2021』

5. 準備学修の内容

授業内で紹介する参考書や文献に目を通すこと。メディアに接し考える習慣を持つこと。帝京大学図書館(MELIC)を積極的に活用すること。

6. その他履修上の注意事項

講義中、他の学生の学習する権利を侵害する行為、または受講態度に甚だしい問題があると判断した場合は退出を命じることがあるので注意すること。初回に詳しく説明する。各回の授業内容は受講生の学修状況や新型コロナウイルス感染症の感染拡大状況に応じて変更する場合がある。

今般の情勢に対応して教室収容人数の関係で履修人数を制限する可能性がある。その場合は初回の授業等で説明するので注意すること。

なお、学期中少なくとも1度はオンライン授業を実施する(※便宜的に15回目を「オンライン形式」としているが、実際の日程等は受講生と相談の上決定する)。適宜LMSの「連絡事項」を活用することもあるので注意すること。

7. 授業内容

- | | |
|--------|---|
| 【第1回】 | ガイダンスおよびイントロダクション
メディア社会を生きること |
| 【第2回】 | メディア・コミュニケーションの枠組み |
| 【第3回】 | メディア効果理論 |
| 【第4回】 | ソーシャルメディアとコミュニケーション①
デジタルネイティブ |
| 【第5回】 | ソーシャルメディアとコミュニケーション②
映像資料鑑賞 |
| 【第6回】 | ソーシャルメディアとコミュニケーション③
インティメイト・ストレンジヤー |
| 【第7回】 | ソーシャルメディアとコミュニケーション④
Z世代 |
| 【第8回】 | ソーシャルメディアのメリットデメリット |
| 【第9回】 | 小テスト |
| 【第10回】 | ソーシャルメディアを用いたコミュニケーションの表象 |
| 【第11回】 | コンテンツ産業の動向①
メディア分野別の総論 |
| 【第12回】 | コンテンツ産業の動向②
マンガ、アニメ |
| 【第13回】 | コンテンツ産業の動向③
テレビ、映画 |

- 【第14回】 コンテンツ産業の動向④
 音楽、ライブエンターテインメント
- 【第15回】 総まとめ(オンライン形式※)