

社会と情報技術の基礎 II

科目ナンバリング POI-102

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であふれています。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、同時に、デジタルメディアの発展で、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、より豊かな社会生活に向けては、メディア・コンテンツを分析、創造する能力を教養として身につけていく必要がでてきています。本講義では、社会と情報技術の基礎 I を踏まえながら、コンテンツとは何かを再考した上で、メディア・コンテンツの分析手法や創造の仕方について、具体的な事例を紹介しながら解説します。以上を通じて、メディア・コンテンツを分析、創造するためのリテラシーを育てていくことを目指します。

2. 授業の到達目標

コンテンツとは何かを説明できるようになる
メディア・コンテンツを分析、創造するためのリテラシーを養う

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、教科書の内容を理解しているか、コンテンツとは何かを説明することができるようになっていくかを評価します。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レポート課題を提示し、メディア・コンテンツを分析、創造するためのリテラシーを養えているかどうかをはかります。LMSから提出してもらいます。

4. 教科書・参考文献

教科書

岡本健・田島悠来編(2020) 『メディア・コンテンツ・スタディーズ分析・考察・創造のための方法論』 ナカニシヤ出版

5. 準備学修の内容

各回に指定する教科書の該当箇所を読むこと。身のまわりにあふれるメディア・コンテンツに関心を持つこと。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。

なお、初回授業はガイダンスとしてオンラインによる授業(オンデマンド形式として1回目の対面授業開始以前にLMSで配信予定)を実施する。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(オンライン形式) |
| 【第2回】 | メディア・コンテンツを分析する視点①(9/22実施、対面1回目)
雑誌を分析する手順 |
| 【第3回】 | メディア・コンテンツを分析する視点②
雑誌×アイドル |
| 【第4回】 | メディア・コンテンツを分析する視点③
ライトノベル×メディアミックス |
| 【第5回】 | メディア・コンテンツを分析する視点④
クールジャパンを表象するテレビ番組 |
| 【第6回】 | メディア・コンテンツを分析する視点⑤
アニメ・物語構造論 |
| 【第7回】 | 物語構造論の観点からのアニメ鑑賞 |
| 【第8回】 | 小まとめ |
| 【第9回】 | コンテンツ研究の広がり①
アイドル×ゾンビ |
| 【第10回】 | コンテンツ研究の広がり②
2.5次元ミュージカル |
| 【第11回】 | コンテンツ研究の広がり③
海外からみる日本のメディア・コンテンツ |
| 【第12回】 | メディア・コンテンツの創造①
創造するためのリテラシー |
| 【第13回】 | メディア・コンテンツの創造②
リテラシーを養うためのワークショップ |
| 【第14回】 | メディア・コンテンツの創造③
アクションリサーチ |
| 【第15回】 | 総まとめ |