

開講年度	2024		開講学期	春学期	
科目コード	ZH0012		授業コード	40345	
科目名	情報メディアと社会 I			開講曜日・時限	月曜1限
担当教員名【代表】	谷村 要 (Kaname Tanimura)				
担当教員					
授業形態	講義				
単位数	2単位				
メジャー名	該当メジャーは、入学年度の履修ガイドを確認すること。				
授業の目的	情報社会に関する基礎的な用語や理論、モデルについて具体的事例を通じて知り、主に「メディアコミュニケーション」メジャーの200レベル以降への準備ができるようになること。それがこの授業の目的である。				
授業の内容					
①能力開発メソッド	レポート、問題意識の発見、分析フレームワーク、アナロジー、事例分析、ピクト図解、情報倫理				
②課題レポート等	授業で取り扱った内容に関連した課題・レポートを計5回課す。				
③授業概要	インターネットや、さまざまなモバイル・メディアの普及により、現在の社会は高度情報化社会とも言われる。その社会の変容に伴い、私たちのライフスタイルや価値観も大きく変わりつつある。特にインターネットの文化は新たな現象を数多く生み出しているが、ときにそれが既存の価値観との間に摩擦を生み出し、ときには社会を変革するような状況をつくりだしている。本講義では、主にインターネットを起点として拡がりを見せつつあるさまざまな「情報メディア文化」の現状を学ぶ。				
授業時間外学習	直近の講義において出された課題・レポートについて、取り組み、el-Campusから提出が求められているものは期限内に提出すること。 また、講義のテーマ上、新聞やインターネットのニュースサイトを通じて時事問題について知識を得ていることが望ましい。				
授業計画					
	目的	主題	概要	授業時間外学習	
01	知識／能力	知識：講義の概略、テーマ理解 能力：講義に取り組む姿勢	オリエンテーション～「デスノート」からメディアについて考えてみる～	事前学習課題	
02	知識／能力	知識：「メディア」の定義 能力：社会科学における専門用語の定義方法	「メディア」とは（1）	事前学習課題	
03	知識／能力	知識：「メディア」が社会に与える影響 能力：社会科学における専門用語の定義方法	「メディア」とは（2）	「メディア」に関する課題（提出期限：第5回まで）	
04	知識／能力	知識：「情報」の定義 能力：社会科学における専門用語の定義方法	「情報」とは何か	事前学習課題	
05	知識／能力	知識：梅棹忠夫の「情報産業論」、「お布施の論理」 能力：分析フレームワーク、アナロジー	情報産業論（1）お布施の論理		
06	知識／能力	知識：情報メディア産業のビジネスモデル 能力：分析フレームワーク、ピクト図解	情報産業論（2）情報産業のビジネスモデル	情報メディア産業のビジネスモデルに関する課題・レポート（第8回時提出）	
07	知識／能力	知識：情報メディア産業の構造的課題 能力：分析フレームワーク、ピクト図解	情報産業論（3）情報産業の構造的課題	事前学習課題	

08	知識／能力	知識：「ソフトパワー」、u-Japan政策 能力：分析フレームワーク、問題意識の発見	「ソフトパワー」への注目～なぜ2000年代に「アニメ」が注目されたか？	「ソフトパワー」に関するレポート（第10回時提出）
09	知識／能力	知識：コンテンツツーリズム、「アニメ聖地」 能力：事例分析	コンテンツツーリズムの浮上：「アニメ聖地」を事例として	事前学習課題
10	知識／能力	知識：Googleの広告モデル 能力：分析フレームワーク、ピクト図解	「検索」社会の光と影（1）検索産業のビジネスモデル	検索産業に関する課題・レポート（提出期限：第12回）
11	知識／能力	知識：「Google八分」、およびその問題点 能力：問題意識の発見、ピクト図解	「検索」社会の光と影（2）「Google八分」に見える問題	事前提出課題
12	知識／能力	知識：インターネットの「祭り」事例 能力：事例分析、情報倫理	「祭り」と「炎上」（1）	「祭り」「炎上」事例に関する課題・レポート（提出期限：第14回まで）
13	知識／能力	知識：インターネットの「炎上」事例 能力：事例分析、情報倫理	「祭り」と「炎上」（2）	事前学習課題
14	知識／能力	知識：「サイバースケード」 能力：問題意識の発見、分析フレームワーク、事例分析、情報倫理	サイバースケード～「祭り」と「炎上」のメカニズム～	
15	知識／能力	知識：情報メディアと社会の関係のおさらい 能力：授業内容の理解	まとめ	

到達目標と学習成果

①知識レベル	情報社会において見られる事例や情報社会に関する理論の基礎知識を習得し、説明することができるようになる。
②能力レベル	メディア文化や情報社会に関する基本的な用語について、説明することができる（コミュニケーション、論理的思考力）。 情報社会の文化のメカニズムについて、分析フレームに基づいて捉えることができる（分析力）。 情報メディア産業のビジネスモデルをかんたんなピクトグラムを用いて説明することができる（創造力）。 課題レポートを通じて、提出物を期限内に出す習慣を身につける（行動力、計画力、社会的責任）。

C-PLATS (Level)到達基準

コミュニケーション	1	プレゼンテーション		リーダーシップ		行動力	1
創造力	1	計画力	1	論理的思考力	1	分析力	1
チームワーク力		社会的責任	1				

成績評価の基準と方法	<p>期末試験（50％）と課題レポート（50％）を総合して評価する。 なお、最低でも課題レポート全5回中4回分を提出しなければ、単位修得を認めない。</p> <p>（評価基準例） 授業の内容を踏まえた上で独自性のある自身の考えを示したレポートを提出し、期末試験で90％以上の得点を得たもの：A 授業の内容を踏まえたレポートを提出し、期末試験で80％以上の得点を得たもの：B 授業の内容を踏まえたレポートを提出し、期末試験で70％以上の得点を得たもの：C レポートを提出し、期末試験で60％以上の得点を得たもの：D</p>
------------	--

	<p>※ レポートの出来や提出時期、期末試験の成績に応じて、評価は上下する。</p> <p>※ レポートの内容が剽窃したものであった場合、そのレポートは0点となる。</p>
教科書	特に指定しない。適宜、資料を配布する。
参考図書	講義中、必要に応じて適宜指示する。
授業に関する質問等の方法	初回授業で担当教員に確認をしてください。
備考	第1回の授業時に、授業の進め方や評価方法、注意点等について詳しく説明する。必ず出席すること。