

授業開講年度	2026	開講キャンパス	さくら夙川キャンパス
開講学期	秋学期	開講曜日・時限	集中講義
科目コード	ZH0263	授業コード	45376
レベルナンバー	200	配当年次	カリキュラムにより異なります。
授業科目名	出版メディア論（オンデマンド型／木曜日配信）		
担当教員名【代表】	谷村 要		
担当教員名			
授業形態	講義		
授業方法	メディア授業（オンデマンド）		
単位数	2.0		
ディプロマポイント評価観点（※本科目がどの項目に該当しているかを示す）			
Knowing			
(知識とリテラシー)	教養と専門知識【DP1】	○	知識・情報を活用する力【DP2】
Doing			
(実践力)	国際感覚【DP3】		対人基礎力【DP4】
	対自己基礎力【DP5】		対課題基礎力【DP6】
Being			
(信念と志)	豊かな人間性と肯定的自己概念【DP7】		社会的責任【DP8】
授業の目的	本授業は、(1) 出版メディア（印刷技術）が社会に与える影響について、メディア論の視点を活用して考察できること、(2) 出版文化の現状を理解することを目的とする。		
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 出版に関連したメディア理論について説明できる。 ・ 出版文化を取り巻く現状について説明できる。 ・ 「まんが文化」の事例から、近年の出版産業のビジネスモデルについて説明できる。 ・ デジタル化が出版文化に及ぼす影響について説明できる。 		
授業概要	<p>【オンデマンド配信型授業】</p> <p>15世紀後半以降にヨーロッパで普及していった印刷技術は、さまざまな「革命」を社会に起こすことになった。しかし、21世紀に入りデジタル化が進展する中で「出版」は大きな曲がり角を迎えようとしている。本授業では、その現状認識を踏まえたうえで、出版文化を捉えるための視座をメディア論の先行研究や日本の出版産業において大きな存在感を放っているまんが（マンガ）産業を学ぶことを通じて涵養する。</p>		
課題レポート等	<p>本授業はオンデマンド配信型授業である。コンテンツの視聴（利用）後に、毎回課される予習課題・復習課題に答えること。これらの課題は「平常課題」として扱う。</p> <p>さらに、以下の2つの「課題レポート」を課す。評価のウェイトは平常課題より重い場合、期限内に必ず提出すること。</p> <p>課題レポート1：出版メディアの社会的影響に関するレポート 課題レポート2：まんが文化に関するレポート</p>		
フィードバックの方法について	電子メールおよびLMSを通じて、フィードバックを行う。その他の方法を用いる場合は別途指示する（el-Campusの「お知らせ」などを参照）。		
授業時間外学習	<p>授業課題（課題レポートや平常課題）について真摯に取り組むこと。</p> <p>ま講義のテーマ上、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ることが望ましい。</p> <p>なお、授業時間外に取り組む学習時間としては全15回平均で2時間程度を想定している。</p>		
授業回数	主題	概要	授業時間外学習(学習内容・時間)
01	オリエンテーション	講義の概要と出版メディアを取り巻く現状について学ぶ。	授業に関連した課題
02	「出版」メディア史（1）	「出版」に関するメディア史の概略を学ぶ。文字の発明から印刷技術普及後の産業構造の変化を解説する。	授業に関連した課題
03	「出版」メディア史（2）	「出版」に関するメディア史の概略を学ぶ。近世から近代において印刷媒体が果たした役割を解説する。	授業に関連した課題

04	出版メディアを理解するための視座～メディア論（1）	出版メディアを理解するための視座として、マクラーハンのメディア論を解説する。	授業に関連した課題
05	出版メディアを理解するための視座～メディア論（2）	出版メディアを理解するための視座として、アンダーソンの「創造の共同体」に関する議論を解説する。	授業に関連した課題
06	日本の出版文化を取り巻く現状（1）	近代の日本の出版文化や産業構造について概観する。	・ 授業に関連した課題 ・ 課題レポート1（出版メディアが社会に与えた影響について、授業で示したメディア論を活用して論じるレポート）
07	日本の出版文化を取り巻く現状（2）	デジタル化以降の出版文化の変容を解説する。	授業に関連した課題
08	【事例研究】まんが文化（1）	日本の出版業界におけるまんが（マンガ）の存在感と、マンガの歴史について解説する（範囲：手塚治虫登場前夜まで）。	授業に関連した課題
09	【事例研究】まんが文化（2）	日本におけるまんがの歴史を解説する（範囲：まんが文化における手塚治虫が果たした役割）。	授業に関連した課題
10	【事例研究】まんが文化（3）	日本におけるまんがの歴史を解説する（範囲：週刊少年漫画誌の登場とまんが文化の多様化）。	・ 授業に関連した課題 ・ 課題レポート2（まんが文化の現状を分析したレポート）
11	【事例研究】まんが文化（4）	まんが産業のビジネスモデルの基本である「雑誌→単行本」ビジネスを解説する。	授業に関連した課題
12	【事例研究】まんが文化（5）	まんが産業を中核としたメディアミックスのビジネスモデルについて解説する。	授業に関連した課題
13	【事例研究】まんが文化（6）	まんが同人誌文化（まんがファン文化）と、まんが文化における意義について解説する。	授業に関連した課題
14	出版メディア文化の今後	デジタル化とグローバル化の進展が出版文化に及ぼす影響について解説する。	授業に関連した課題
15	授業のまとめ／最終試験	授業内容をまとめるとともに、授業内容について問う試験を課す。	
成績評価の基準と方法	<p>到達目標に基づき学習成果で示された能力に応じて評価する。 具体的には、第15回の最終試験（40）・課題レポート（40）・平常課題（20）で総合評価を行う。</p> <p>単位修得条件は、原則として、以下の通り。 ・すべての課題レポートを提出していること ・第15回で実施するまとめ試験を受験していること ・上記を総合して60%以上の評価を得ていること</p> <p>評価基準は原則として以下の基準例に従う。</p> <p>授業の内容を踏まえた上で具体的、かつ独自性のある課題レポートを提出し、最終試験で90%以上の得点を得たもの：A 授業の内容を踏まえた具体的な課題レポートを提出し、最終試験で80%以上の得点を得たもの：B 授業の内容を踏まえた課題レポートを提出し、最終試験で70%以上の得点を得たもの：C 総合評価で60%以上の得点を得たもの：D</p> <p>※課題の提出時期によって評価は上下するため、注意すること。</p>		
教科書	特に指定しない。		
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	本授業はオンデマンド配信型授業である。授業コンテンツは指定された曜日において毎週午前9時より配信される。公開期間は原則1週間となるため、その公開期間中にコンテンツを視聴（利用）し、指定された課題問題に答えること。		

	また、授業に関するお知らせはエルキャンパス（LMS）を通じて伝えるが、受講状況に応じて、メールやTeamsなどの情報ツールも活用する可能性がある。留意すること。
短大同時開講使用欄	