

# インターネットメディアデザイン

選 択

開講年次：3年次後期

科目区分：演 習

単 位：2単位

講義時間：30 時間

**■科目のねらい：**集合知やキュレーションといったインターネットの基本的特徴について、実際に社会で機能しているソーシャルメディア／ウェブサービスを利用した実践演習を通じて理解する。インターネットのアーキテクチャを理解し、その可能性と限界を知ることにより、自分が生きていくためのメディアとして主体的にインターネットを活用する姿勢を学ぶ。個人のブログからソーシャルメディア、多様な社会参加を促す実験的メディアに至るまで、インターネット活用の様々な側面を概観し、メディアの特徴と可能性を理解する。ファンダムを想定したオンラインメディアの企画・制作演習を通じて、インターネットメディアデザインの基本的手法を理解する。

**■到達目標：**①インターネットの思想・特徴を理解し、それらの特徴を活かしたインターネットの主体的利用ができる。インターネットのアーキテクチャや、メディアを支える基本的仕組みを理解する。  
②創出価値の明確なビジョン、コンテンツの編集手法、UIデザインの提案とともに、インターネットを活用したメディアの企画・提案をすることができる。

**■担当教員：**

須之内 元洋

**■授業計画・内容：**

- 第1回 オリエンテーション / なぜメディアをつくるのか?  
第2回 講義/演習 集合知とソーシャルメディア  
第3回 講義/演習 Wikipedia / 客観知、共同編集、文章記述  
第4回 講義/演習 Wikipedia / 客観知、共同編集、文章記述  
第5回 講義/演習 Wikipedia / 客観知、共同編集、文章記述  
第6回 講義/演習 Pinterest / ソーシャルメディアとキュレーション  
第7回 講義/演習 Pinterest / ソーシャルメディアとキュレーション  
第8回 講義/演習 Pinterest / ソーシャルメディアとキュレーション  
第9回 講義 インターネットのアーキテクチャとハック精神  
第10回 講義 インターネットの文化、フラタニティとファンダム  
第11回 講義 インターネット起源の表現、課題オリエンテーション  
第12回 演習（制作、作業）  
第13回 演習（制作、作業）  
第14回 演習（制作、作業）  
第15回 演習（プレゼンテーション、総括）

**■教科書：**必要に応じて資料を配布します。

**■参考文献：**インターネットの思想史（2003, 喜多千草 青土社）、ウェブ社会の思想（2007, 鈴木謙介NHK）、アーキテクチャの生態系——情報環境はいかに設計されてきたか（2008, 濱野智史 NTT出版）、新世紀メディア論-新聞・雑誌が死ぬ前に（2009, 小林弘人 バジリコ）、ウェブ文明論（2013, 池田純一 新潮選書）、集合知とは何か - ネット時代の「知」のゆくえ（2013, 西垣通 中央公論新社）

**■成績評価基準と方法：**出席、演習のプロセスと成果物で評価します。演習ごとの評価基準・得点は都度事前に提示します。単位修得には6割以上の得点と10回以上の出席が必要です。課題内容は授業中に発表します。

評価方法	到達目標		評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	
演習プロセス	○	○	30%
発表	○	○	40%
出席			30%

○：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

**■関連科目：**創造産業論、情報社会論、メディアデザイン論、デジタルアーカイブ、メディア芸術論

**■その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）：**インターネットは地球上の全ての利用者に開かれたメディアプラットフォームです。なぜ我々にはメディアが必要なのか？インターネットは我々に何をもたらし、今後どのような可能性が開かれているのか？刺激的な思索を巡らせましょう。