

课程名称	現代日本メディア文化論
教学语言	Japanese
教学方式	講義形式
课程描述	<p>現代において日本文化は急速に変化しつつある。昨今しばしば話題となる「アニメ聖地巡礼」をはじめ、マンガやアニメ、ゲームなど、なんらかの虚構世界を含むコンテンツが実社会に影響を及ぼす事例が散見される。本講義では記号論・メディア論・コミュニケーション論・観光社会学などをめぐる既存の研究蓄積をふまえながら、現代日本におけるメディア文化・コンテンツ文化の諸相を考えていくことになる。本授業の目的は、現代における日本文化の急速な変化を理解するための視点を提示することにある。</p>
课程大纲	<p>講義は 2 週間の予定。 第 1 日目 バックミラーのなかのメディア文化：メディアのデジタル化が意味するもの 第 2 日目 日本はいまだに高コンテクスト文化か：小津安二郎の「秋刀魚の味」を起点に 第 3 日目 ゲーム研究の最前線：テクノロジーによる「行為」のシミュレーション 第 4 日目 人はなぜゲームをするのか：日本における『三国志』ゲームの隆盛 第 5 日目 スマートフォンとは何か：「視覚に従属する触覚」がひきよせるリアリティ 第 6 日目 アテンションエコノミー時代の広告文化 第 7 日目 「四畳半神話大系」から考える日本的メディアミックス 第 8 日目 観光に憑依するハローキティ：コンテンツ文化 / 異文化への入口を考える</p>
课程评估	平常点（出席・毎回提出するコメントカード）および期末試験をもって評価する。