

科目名	デジタルマーケティング 2						年度	2026	
英語科目名	Digital Marketing 2						学期	後期	
学科・学年	スポーツ健康学科三年制 スポーツビジネスコース 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	春原 涼太	教員の実務経験		無	実務経験の職種		WEBマーケティング コンサル		
【科目の目的】 人と人との間に入り、人を繋げるコミュニケーション・ツールとしてのメディア。20世紀の間に大きな技術変化を遂げました。21世紀に入り本格的な情報化社会の到来と共にその役割は多岐にわたり、人の存在すらもメディアであると言われるようになってきました。21世紀の特色であるインターネット技術、デジタル技術は社会変化を起こし、社会における情報の有り様も大きく変化させました。情報によって私たちの生活やスポーツとの社会的な関係に大きな影響力を持ったメディアの理解を深める事を目的とします。									
【科目の概要】 SNSやデジタルメディアを駆使したマーケティング戦略を理解し、スポーツイベントやオンラインイベントの企画や運営への活用方法を学びます。この授業では、前期の基礎知識から「スポーツとメディアと社会の関り」を中心に学ぶ事を目標とします。メディアを中心に置き、人間、スポーツ、文化、ビジネスの関係性を多元的に理解する事から始めます。そして現代社会におけるコミュニケーションにおいてメディアはどのような働きと役割を持つのかを理解出来しながら、現代メディアの理解を推し進め、スポーツのメッセージを通して社会に貢献できる活動を考えます。現在のマスメディアからパーソナルなメディアまで多様な現状と可能性の試みを参考にしながら、個人で活用できるメディアの構築方法の知識取得を目標とします。									
【到達目標】 到達目標A：人間とメディアの歴史的関係の概要を理解 到達目標B：メディアの働き、コミュニケーションのパターンとメディアの関係の理解 到達目標C：メディアとスポーツの歴史的関係の理解、アナログ時代からデジタル時代への変化の理解 到達目標D：スポーツ活動のプロモーションやイベントを行う際のメディア活用の理解 到達目標E：デジタル化以降、現代社会に必要なメディア・リテラシー獲得への理解									
【授業の注意点】 日常生活で当たり前のように触れているメディアに対する視点を変える事が必要になります。視点を変えるという事は意識を変えないといけません。単なる批判、無責任な評論は思考の混乱を招くだけです。論理的、客観的にモノを見る目を養う事を重視します。授業中は集中してノートを取り、毎時間必ず「授業振り返りシート」を提出します。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができません。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう				レベル1 要努力		
到達目標 A	人がメディアを使ってきた目的、手法の歴史的概要を理解する		人がメディアを使ってきた歴史のステップを理解出来る				人の歴史の中でのメディアの役割が理解できない		
到達目標 B	コミュニケーションの概要とメディアの存在意味が理解出来る		コミュニケーションにおけるメディアのポジショニングが理解できる				コミュニケーションにおけるメディアの存在意味が理解できない		
到達目標 C	明治時代からのメディアとスポーツの関りと発展、現在の変遷まで理解できる		メディアとスポーツ、両方が積極的に関わり発展したことが理解できる				メディアとスポーツの相互発展の理由が理解できない		
到達目標 D	スポーツイベント等の情報発信時にメディアを戦略的に使う事が理解できる		スポーツイベント等の方法発信時に複数のメディアを使い分ける事が理解できる				スポーツイベント等の情報発信時のメディアの使い分けが分からない		
到達目標 E	デジタル、インターネット時代におけるメディアとの接し方、管理の仕方が理解できる		デジタル、インターネット時代のメディア操作の怖さが理解できる				デジタル、インターネット時代のメディアの利便性しか理解できない		
【教科書】 授業に必要な教材資料等については教員にて準備・配布する。参考書等を使用する場合には授業内にて指示する。									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 学期末の課題レポート40%、毎時時間の授業振り返りシート30%、受講態度等30%。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デジタルマーケティング2			年度	2026
英語表記		Digital Marketing 2			学期	講義
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	授業ガイダンス	授業の概要、スポーツに関わるメディアと仕事の関係を知る	1 授業ガイダンス	授業の目的、目標、進行方法の理解	2	
			2 メディアと生活	私達の生活の中のメディアの役割の概要を理解する		
2	コミュニケーションの理解(1)	メディアとスポーツ、新型コロナウイルスの蔓延で変わってしまった日常で考えられた事	1 コミュニケーション	コミュニケーションの基本構造の理解	2	
			2 アナログとデジタル	メディアは技術革新に敏感な事を理解する		
			3 大衆文化	第2次世界大戦後の日本の大衆文化とメディアの関りを知る		
3	コミュニケーションの理解(2)	メディアと社会の関係を社会的なアプローチで考え、その影響力の大きさを知る	1 広報の基本	多くの人々に情報を伝える事の基本の理解	2	
			2 コミュニケーション	ビジネスの世界でのコミュニケーション戦略の概要を知る		
			3 スポーツ広告	スポーツ広告を気にして見る事の重要性を知る		
4	コミュニケーションの理解(3)	スポーツとメディアの歴史的関係(復習を兼ねて再確認)	1 多種多様性	スポーツ領域でのコミュニケーション分類を理解する	2	
			2 メッセージ	スポーツの世界での色々なメッセージを理解する		
			3 専門化	情報が増える事でコアなファンが増える事を理解する		
5	スポーツとコミュニケーション	スポーツはメディアを通してどんなメッセージを伝えようとしているのか	1 スポーツの世界の中で	スポーツを行っている時のメッセージの有り方を理解する	2	
			2 スポーツの世界の外へ	スポーツを実践してる場からのメッセージの発信を理解する		
			3 プロモーション	プロモーションの基本構造を理解する		
6	スポーツのメッセージ	見る楽しみとしてのスポーツとマスメディアの役割	1 メディアの捉え方	スポーツ自体をメディアとしてとらえる考え方を理解する	2	
			2 スポーツの魅力	情報発信する「スポーツの魅力」を理解する		
			3 日常生活の中で	日常生活の中でスポーツはどのようなポジションか理解する		
7	メディアの多様性(1)	行う楽しみとしてのスポーツとメッセージ、どの様な方法でメディアを使っているか	1 情報発信	現代社会における情報発信とメディアの構造を理解する	2	
			2 世界を認知する	私達はメディアを通して世界を認知する事を理解する		
			3 情報の価値	私達の日常とメディア操作、情報の価値の有り様を理解する		
8	メディアの多様性(2)	メディアリテラシーの活かし方＝現代社会で私達がメディアで情報発信するメリット、デメリット	1 デジタル世界	リアルな現実社会と虚構の世界との共存を理解する	2	
			2 ゲーム	情報社会におけるゲームの力を理解する		
			3 情報の信頼性	新しいメディアとしてのe-Sportsを理解する		
9	メディアの歴史的理解(概論)	伝達手段としての「メディア」、コミュニケーションとプロモーションの基本を知る	1 信頼性の理解	マス・メディアとスポーツの関係を理解する	2	
			2 心理学のアプローチ	メディアはいかにしてスポーツに価値を見出したかを理解する		
			3 メディア病	コンテンツとしてのスポーツの側面を理解する		
10	メディアの歴史的理解(1)	メディアのビジネス使用、その「目的」「方法」「手段」の時代変化を知る	1 現在の問題	メディアと人の関係を理解するには歴史の変遷を知る	2	
			2 様々な現れ	「身体性」と「行動」からメディアの関係性を理解する		
			3 ジェンダーの問題	技術変化によってメディアの力が増大する事を理解する		
11	メディアの歴史的理解(2)	情報発信のための取材、編集の方法からメディアの組み立てを考える	1 正しい情報発信とは	20世紀終盤に語られ始めた「情報社会」を理解する	2	
			2 情報を整理する	「情報社会」を支える電気・電子テクノロジーを理解する		
			3 編集と言う技術	この10年で普及しきったメディアの特性を理解する		
12	スポーツとメディアへの理解(1)	私達の生活を取り巻く視覚メディアと私達のライフスタイルの関係	1 文字文化	世界中を網羅するインターネットを理解する	2	
			2 ディストピア	個人を魅了して、分断してしまうSNSを知る		
			3 伝達障害	私達が付き合える人の数には限りがある事を理解する		
13	スポーツとメディアへの理解(2)	見る事「文字、絵、記号、漫画、映像、風景」でのメッセージの伝え方	1 何を見てきたのか	メディア同士が更新する言葉は私達は知らない事を理解する	2	
			2 複製されるイメージ	メディア同士が更新する言葉は私達は知らない事を理解する		
			3 視覚イメージ	私達が必要とする情報と生活時間の関係を理解する		
14	現代のメディアを理解するには	21世紀型コミュニケーションの時代、私たちの身体性とメディアとメッセージの社会的関連	1 スポーツを描く	インターネットでのサービスの多くは無料、その仕組みを知る	2	
			2 東京オリンピック	メディアから流れてくる情報は無料、その仕組みを理解する		
			3 パラリンピック	メディアから流れてくる情報は無料、その仕組みを理解する		
15	後期のまとめ	現代社会に向けてスポーツ企業出すメッセージ、メディアが担う役割を考える	1 社会へのメッセージ	フェイクニュースを避けて生活するには何が必要なかを知る	2	
			2 メディアの力	現代メディアで流れてくるスポーツの価値変化を理解する		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等