

科目名	イベント・メディア業界研究 2						年度	2026	
英語科目名	Event & Media Industry Study 2						学期	後期	
学科・学年	コンサート・イベント科 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	山本璃空		教員の実務経験	有	実務経験の職種	プロデューサー、メディアクリエイター			
<b>【科目の目的】</b> 『イベントメディア業界研究』は、様々な音楽ジャンルの初め、エンタテインメント業界の多様な要素を網羅し、学生たちが歴史的背景を踏まえつつ未来のエンタメを創造するための知識やスキルを身につける。 文化の相互作用やデジタルメディアの役割に焦点を当てながら、イベントとメディアの連携を通じて総合的な理解を促進させる。									
<b>【科目の概要】</b> 音楽の歴史を世界史と結びつけ、文化と音楽ジャンルの発展の相互関係を紐解いていく。現在の大衆音楽の中心にあるネット発のクリエイターがインターネット通信網やネットカルチャーの進化を不可欠な要素として位置づけ、これまでの音楽と文化の進化を知ることを通じて、未来の音楽業界を展望するための知識と視点を学生に提供する。									
<b>【到達目標】</b> A. 多様な興味の醸成 - 新しいアイデアやエンタテインメント形態の発見 B. 主体的な情報収集と調査能力の向上 - わからないことに対して主体的に調査し情報を収集する C. 総合的な思考力の発展 - 多面的な視点から問題や課題へアプローチ									
<b>【授業の注意点】</b> デジタルツールの有用な使用方法を模索する用途でのみ、携帯電話及びタブレットやノートパソコンの授業内での使用を許可する。 板書を写す事だけでなく、講話と併せて要点をまとめる事を意識して受講すること。 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	現在から過去までの様々なエンタテインメントの形について理解をしている。		エンタテインメントの形について一部理解している。		エンタテインメントの形についてほとんど理解していない。				
到達目標 B	授業の内容のみならず、わからない事を調べ自ら説明できる程度に理解する能力を有している。	授業の内容のみならず、わからない事を自ら調べることができる能力を有している	興味関心を持ったわからない事を調べ自ら説明できる程度に理解する能力を有している。	興味関心をもったわからない事を自ら調べることができる能力を有している	自らわからないことを調べる力が乏しい。				
到達目標 C	得た知識を用いて様々な分野への転用を考えられる。		広い視野を持って物事を考える事ができている。		物事を多面的に考えることができていない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 適時プリントを配布する。									
<b>【参考資料】</b>									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 期末試験、授業内課題									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		イベント・メディア業界研究 2			年度	2026
英語表記		Event & Media Industry Study 2			学期	後期
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	アウトプット	前期の振り返りと後期の目的と概要	1 前期の振り返りと確認	前期に学んだ内容を振り返り確実に理解する。	3	
			2 後期の授業について	後期の授業について何をテーマに学ぶか理解する。		
			3 アウトプットについて	アウトプットの必要性について理解できる。		
2	ネットエンタメの歴史	ネットエンタメの進化の歴史を学ぶ	1 ネットの歴史	ネットの発展の歴史を理解する。	3	
			2 通信の高速化の恩恵	通信の高速化によって生まれた文化を解説できる。		
			3 クリエイター一般化	クリエイターが生まれた背景を理解する。		
3	ネット文化の進化とインフルエンサー	ネット文化の発展の過程とインフルエンサーという職業について学ぶ	1 ネットリテラシー	ネット文化の発展に伴う法規制を知る。	3	
			2 常時接続	常時接続が一般化したことで生まれた文化を解説できる。		
			3 インフルエンサー	インフルエンサーを通じて情報の発信メソッドを理解する。		
4	ハイパーコネクティビティとネットマーケティング	常時接続をキーワードに現在のネットマーケティングについて学ぶ	1 ネットにあふれる情報	ビックデータとその性質について理解する。	3	
			2 ハイパーコネクティビティ	ハイパーコネクティビティ時代によって変化した生活様式を理解する。		
			3 これからの広告の在り方	現代のマーケティングの在り方について自分の考えを持つ。		
5	UGCマーケティング	SNSを利用したUGCマーケティングについて学ぶ	1 UGCマーケティングの仕組み	UGCマーケティングについて解説できる。	3	
			2 ULSSASとUDSSAS	ソーシャルネットごとのアプローチの仕方について考えられられる。		
			3 認知のプロセス	情報が人から人へ伝達する流れを理解する。		
6	ブラックミュージック	ブラックミュージックが生まれた時代背景を学ぶ	1 R&B概論	R&Bの概要を解説できる。	3	
			2 黒人奴隷の歴史	黒人音楽が生まれるバックボーンを理解する。		
			3 黒人音楽	ワークソングや黒人霊歌について説明できる。		
7	ジャズとブルース	ジャズとブルースの発祥を時代背景と合わせて学ぶ	1 自由を得た後の音楽	ラグタイムやブルースの成り立ちを説明できる	3	
			2 ニューオリンズジャズ	ニューオリンズジャズとクレオール関係を理解する。		
			3 シカゴジャズ	シカゴで更に変化したジャズの形を知る。		
8	ジャズとブルースの大衆化	ジャズとブルースが大衆化するまでの流れを紐解く	1 ジャズの商業化	ジャズがビックバンド化していく流れを知る。	3	
			2 ブルースの大衆化	ブルースが大衆化していった流れを理解する。		
			3 ソウルミュージックの意味	思想と音楽の関わりについて理解する。		
9	現代までのブラックミュージック	R&Bと呼ばれるジャンルについて	1 白人音楽との融合	白人音楽と融合し変化していく黒人音楽を理解する。	3	
			2 ブラックコンテンポラリー	ブラックコンテンポラリーについて理解する。		
			3 現在のR&B	現代のR&Bの特徴を理解する。		
10	島国の黒人音楽	カリブ海で生まれた黒人音楽について考える	1 カリブ海での黒人音楽	異なる環境で同じ様に発展していった音楽について理解する	3	
			2 島で生まれた様々な音楽	メント・カリブソ等の島ごとに異なる音楽を理解する。		
			3 サウンドシステムの歴史	サウンドシステムが生まれた時代背景を解説できる。		
11	ラスタファリズム	音楽と思想の関係性について学ぶ	1 黒人の王の誕生	黒人の王の誕生が時代にどの様な影響を与えたかを理解する。	3	
			2 ラスタファリズム	レゲエが生まれるに至った思想について解説できる。		
			3 思想を込めた音楽	思想と音楽の関わりについて理解する。		
12	ヒップホップの誕生	ヒップホップの誕生の経緯について学ぶ	4 NYの都市開発	ヒップホップの生まれたブロンクスの歴史を知る。	3	
			5 コミュニティをつなぐ音楽	コミュニティをつなぐブロックパーティについて解説できる。		
			6 DJ文化とスタイルの誕生	そこで生まれたDJ文化について理解する。		
13	ヒップホップと文化	ヒップホップから生まれた文化について学ぶ	1 ヒップホップの四大要素	ヒップホップの持つ音楽的思想について理解する。	3	
			2 セルフプロデュース	音楽と思想の関わりを理解し、それを世に発信する考えを理解する。		
			3 ミームという文化	ミームという伝達から生まれる文化を理解する。		
14	ソサイエティ5.0の可能性	これからの文化の進化について考える	1 NFTとブロックチェーン	NFTとブロックチェーンの関係の概要を理解する。	3	
			2 ソーシャルVR	ソーシャルネットとVRが連携する事の可能性について考えられる。		
			3 メタバースの可能性	メタバースの可能性について考えることができる。		
15	後期	文化を学ぶ意味	1 後期授業の総まとめ	後期に学んだことを振り返り理解する。	3	
			2 ジャンルとは	ジャンルという枠組みについて自分の考えを持つ。		
			3 本当に学ぶべきこと	知識だけでなく学ぶことで新たな視野が生まれる事を知る。		

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