

科目名	ミュージックリテラシー 3						年度	2026	
英語科目名	Music Literacy 3						学期	前期	
学科・学年	コンサート・イベント科 2年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	山中一郎	教員の実務経験		有	実務経験の職種		レコード会社、コンサートプロモーター、弁理士・行政書士		
【科目の目的】 音楽ビジネスの構造・諸問題・話題に関するリテラシーの向上、及び業界で活動するために必要なコミュニケーション能力を身につけることができる。一言に音楽業界といっても、さまざまな職種が存在するが、そのいずれにも通用する知識・能力であり、またその領域は、音楽業界と密接に関係する周辺のエンターテイメントにも及ぶ。									
【科目の概要】 音楽業界における知識・テーマ（特に実技ではカヴァーされない範囲）を意識して計画される。具体的には、現在のエンタメ業界を読み解く基礎知識を講義する。業界の基礎となる知的財産（著作権等）にも触れる。必要に応じ、グループワークも適宜実施し、様々な議題について意見交換し結論を導き出すことで、会議の意義を学習する。									
【到達目標】 A. 多様な興味の醸成 - 音楽業界周辺の各エンタテインメント業界について、音楽業界との関わり合いを理解する。 B. 各エンタメ業界特有の、専門用語の習得、歴史上の事象、業界のキーパーソン等の知識を習得する。 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									
【授業の注意点】 授業時限数の4分の3以上出席しない学生は、定期試験を受験する事ができない。									
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	音楽業界と、各エンタテインメント業界との関わり・相互作用について、全般的に正しく理解をしている。		音楽業界と、各エンタテインメント業界との関わり・相互作用について、一部理解をしている。		音楽業界と、各エンタテインメント業界との関わり・相互作用について、ほとんど理解していない。				
到達目標 B	各エンタメ業界特有の専門用語、事象、キーパーソン等について、正しく知識を習得している。	各エンタメ業界特有の専門用語、事象、キーパーソン等に関する知識を、概ね習得している。	各エンタメ業界特有の専門用語、事象、キーパーソン等の知識を、業界による偏りはあるものの、概ね習得している。	各エンタメ業界特有の専門用語、事象、キーパーソン等の知識について、大きな偏りがある。	各エンタメ業界特有の専門用語、事象、キーパーソン等の知識を、ほとんど習得していない。				
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									
【教科書】 毎回レジュメ・資料を配布する。									
【参考資料】 参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【成績の評価方法・評価基準】 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		ミュージックリテラシー 3			年度	2026	
英語表記		Music Literacy 3			学期	前期	
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	ガイダンス	音楽業界と、周辺のエンタメ各業界について	1	1年次の授業とのリンク	1年次同時期に学んだ業界・市場構造のアップデートを図る。	3	
			2	シラバス解説	授業の主旨を理解し、これからの学びの目的意識を持てる。		
			3	各エンタメ業界について	各エンタメ業界について考え、未来の自分の関わり方を想像できる。		
2	映画業界(1)	映画業界の基礎知識・基本構造・専門用語を学ぶ。	1	業界構造の基本	大手製作会社の名称や、製作・配給・興行の構造を把握する。	3	
			2	日本の映画業界の歴史(1)	「娯楽の王様」時代と衰退の理由、邦洋の比率の変化などを押さえる。		
			3	日本の映画業界の歴史(2)	業界の復活の理由を、シネコンや製作委員会など用語を押さえて理解する。		
3	映画業界(2)	世界の映画業界、最新トレンドを学ぶ。	1	世界の映画業界	「ハリウッド」「ビッグ5」などの用語と共に世界の業界構造を把握する。	3	
			2	主要映画祭・アワード	主な映画祭、アワードを押さえる。		
			3	最近のトレンド・課題	動画配信を主とする会社の勃興や、新たな鑑賞トレンド等を押さえる。		
4	アニメ業界(1)	アニメ業界の基礎知識・基本構造・専門用語を学ぶ。	1	業界構造の基本	日本のアニメ産業市場構造を把握する。	3	
			2	日本のアニメ業界の歴史	過去・現在の「アニメブーム」の比較を通して、歴史と変化を把握する。		
			3	最近のトレンド・課題	「メディアミックス」「製作委員会」などの用語と共に業界トレンド等を押さえる。		
5	アニメ業界(2)	アニソン、声優文化等、音楽と関連の深い側面から現状を学ぶ。	1	アニソンの歴史	その成り立ちや、作品と音楽の関係性の変化を押さえる。	3	
			2	声優文化について	躍進する声優や声優ユニットの音楽・ライブ活動を押さえる。		
			3	最近のトレンド・課題	「Cruncyroll」などの用語と共に業界トレンド等を押さえる。		
6	ミュージカル業界	ミュージカル業界の基礎知識・基本構造・専門用語を学ぶ。	1	業界構造の基本	日本大手3社や、ブロードウェイと日本の公演形態の違いなどを把握する。	3	
			2	専門用語の習得	「アンサンブル」、「カーテンコール」等主な専門用語を理解する。		
			3	2.5次元ミュージカル	急速に躍進するシーンについて、基本的な情報を押さえる。		
7	ゲーム業界(1)	ゲーム業界の基礎知識・基本構造・専門用語を学ぶ。	1	業界構造の基本	日本のみならず、世界のゲーム市場の特徴と現状を把握する。	3	
			2	日本のゲーム業界の歴史	オンライン・プラットフォームの躍進を軸に、歴史と変化を把握する。		
			3	最近のトレンド・課題	「Web3ゲーム」などの用語と共に業界トレンド等を押さえる。		
8	ゲーム業界(2)	ゲーム実況、eスポーツ等、ライブイベントと関連の深い側面から現状を学ぶ。	1	新たなゲームエンタメ	ゲーム実況やバーチャルライブ等、ゲーム由来の新たなエンタメを把握する。	3	
			2	ゲーム配信と著作権	配信に関連する著作権問題のポイントを理解する。		
			3	eスポーツについて	その意味、現状、課題などを理解する。		
9	スポーツ業界(1)	プロ・スポーツ業界の基礎知識・マーケティングと専門用語を学ぶ。	1	スポーツ・マーケティング	その定義を理解する。	3	
			2	世界のプロ・スポーツ	北米4大プロリーグや、世界的に著名なスポーツ大会を押さえる。		
			3	フランチャイズとは？	日本のプロ野球・Jリーグを通して「フランチャイズ」の概念を理解する。		
10	スポーツ業界(2)	スポーツ・ビジネスと、ライブイベントの比較から現状を学ぶ。	1	オリンピックとは？	世界最大のスポーツビジネスのマーケティングを把握する。	3	
			2	スポーツと音楽ライブ	それぞれのマーケティングの違いや、交流を理解する。		
			3	専門用語の習得	「指定管理者制度」等ライブにも関連する主な専門用語を理解する。		
11	旅行業界(1)	ライブ・イベント制作にも必要な旅行の基礎知識・専門用語を、国内交通中心に学ぶ。	1	エンタメと旅行の関わり	「聖地巡礼」「インバウンド」などの用語と共にその関わりを理解する。	3	
			2	国内移動【鉄道】	JR(新幹線)を中心に、ツアーや出張に必要な基本知識を理解する。		
			3	国内移動【航空機】	鉄道と比較しながら、その専門用語や空港についての知識を理解する。		
12	旅行業界(2)	前回に続き、旅行の基礎知識・専門用語を、ホテル、海外渡航を中心に学ぶ。	1	宿泊について	ホテルを中心に、ツアーや出張に必要な基本知識を理解する。	3	
			2	海外渡航の基礎知識	邦楽アーティストの海外ツアーや出張に必要な基本知識を理解する。		
			3	海外アーティストの招へい	必須となる興行ビザの仕組みと取得方法を理解する。		
13	カラオケ業界	カラオケ業界の基礎知識・基本構造・専門用語を学ぶ。	1	カラオケ業界の歴史	日本発である業界の発祥や、市場の変化、主要企業等を把握する。	3	
			2	通信カラオケと著作権	通信カラオケを通し、音楽著作権の復習をする。		
			3	最近のトレンド・課題	技術革新による新サービスや、カラオケ以外のBOX利用等を理解する。		
14	まとめ(1)	各エンタメ業界の最新トピック、コロナ禍との比較などを学ぶ。	1	コロナ禍の影響	ダメージを受けたエンタメ業界と、むしろ追い風となった業界を把握する。	3	
			2	コロナ禍からの脱却	ダメージを受けた業界の復活状況や、それ以前からの変化を把握する。		
			3	最近のトレンド・課題	各エンタメ業界の、授業後に生じた最新トピックを押さえる。		
15	まとめ(2)	これまでの講義の要点を確認し自らの考えを述べられるようになる。	1	音楽業界と各業界の関係	音楽業界と各エンタメ業界の違いや関係性について、説明ができる。	3	
			2	各業界の現状とこれから	各エンタメ業界の現状と課題について自分の意見を持つことができる。		
			3	各業界と自分の指針	自分の目指す仕事と、そのまわりの仕事の関係性が把握できる。		

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