

科目名		イベント・メディア業界研究 1						年度	2024	
英語科目名		Event & Media Industry Study 1						学期	前期	
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		
【科目の目的】										
エンタテインメント業界において、ミュージック・ビジネスは重要な位置をしめる。多方面にわたる基本的な音楽ビジネス、マネージメントの役割など仕事の内容を理解するとともに、広く様々な音楽のルーツ、ジャンルやエリアごとのそれぞれの特徴やマーケットを分析し、エンタテインメント業界での今後の可能性を探る。また、新しいビジネスモデルやヒットを生み出すための戦略を考え行動できる人材を目指す。										
【科目の概要】										
エンタテインメント業界の歴史と進化を通じて、学生たちが多様な文化や新たなエンタテイメントの創造に理解を深め、デジタルメディアとオンラインエンタテイメントの重要性を認識し、今後のイベントメディア制作における新たな視点と社会的責任に対する意識を養う。										
【到達目標】										
A. 多様な興味の醸成 - 新しいアイディアやエンタテイメント形態の発見 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										
【授業の注意点】										
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はなく、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メントの形について理解をしている。		エンタテイメントの形について一部理解している。		エンタテイ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										
【教科書】										
適時プリントを配布する。										
【参考資料】										
【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		イベント・メディア業界研究 1			年度	2024
英語表記		Event & Media Industry Study 1			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	この授業のコンセプト	これから学ぶイベントメディアについて考えるきっかけを作る	1 自己紹介と実績	教員の実績からこれから何を学ぶのかイメージを持つ。	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 エンタメについて	エンタメについて考え、未来の自分の関わり方を想像できる。		
2	変遷するエンタメの形	エンタテインメント業界の推移と変遷について学ぶ	1 エンタメ業界の推移	昨今のエンタメ業界の推移について理由を説明できる。	3	
			2 コロナ禍のエンタメ	コロナ禍の影響と、新しい形のエンタメについて解説できる。		
			3 今後の可能性	新しい技術を用いたエンタメの可能性を考えることができる。		
3	5G	通信技術の進化とそれらがもたらす可能性について考える	1 5G	5G通信について学び、その可能性について考えることができる。	3	
			2 ソサイエティ5.0	今後訪れるソサイエティ5.0時代を見据えた視点を獲得する。		
			3 メタバース	メタバースの可能性について考え、自説を述べられる。		
4	フェスの成り立ち	世界の音楽フェスの紹介と発祥や歴史を学ぶ	1 フェスの発祥	フェス文化の成り立ちについて説明できる。	3	
			2 ウッドストック	ウッドストックなどの主要なフェスの歴史を知る。		
			3 世界のフェス	世界の中で有名なフェスについて学び、解説できる。		
5	日本の音楽フェス	日本の音楽フェスの特徴とブランディングについて	1 フジロックフェス	フジロックを初めとした日本のフェスの成り立ちを説明できる。	3	
			2 日本のフェスの紹介	日本で行われている様々なフェスについて解説できる。		
			3 フェスのブランディング	様々なフェスの差別化からブランディングについて考えられる。		
6	カルチャー	文化の成り立ちと関係性について学ぶ	1 フェスから生まれたカルチャー	フェスから生まれていったカルチャーについて解説できる。	3	
			2 文化の成り立ち	カルチャーという言葉について自説を述べられる。		
			3 様々なカルチャー	様々なカルチャーの関係性について理解し説明できる。		
7	カウンターカルチャーから考える思考方法	物事の考え方についてヒッピーやパンクロックを通して学ぶ	1 ヒッピー文化について	カウンターカルチャーとしてのヒッピーという存在を説明できる。	3	
			2 パンクロック	カルチャーの成り立ちを踏まえ、パンクロックについて説明できる。		
			3 ヘーゲルの弁証法	思考の発展のさせ方を学び、これを活用できる。		
8	サイケデリックとコンセプト	サイケデリックという文化を通してコンセプトという考え方を学ぶ	1 サイケデリック	サイケデリック音楽について解説できる。	3	
			2 コンセプト	コンセプトについて学び解説できる。		
			3 ブランドのコンセプト	様々なブランドのコンセプトについて学び、考える。		
9	イノベーター理論	マーケティングの観点から物の流行り方について考える	1 イノベーター理論	流行の生まれ方を知り、自ら施策を考えられる。	3	
			2 ゴールデンサークル理論	自分の考えの伝え方の技術を身につける。		
			3 プレゼンテーション技術	プレゼンテーションするにあたっての技術を身につける。		
10	日本の音楽市場と音楽配信の歴史	日本の音楽市場の推移を音楽配信文化の変遷と照らし学ぶ	1 日本の音楽市場の推移	日本の音楽市場の推移について学び、問題点を考えられる。	3	
			2 世界の中での日本の音楽市場	世界の音楽市場と日本の音楽市場を比較し、違いを説明できる。		
			3 音楽配信の歴史	通信網の発展と音楽配信の形態の移り変わりについて解説できる		
11	海外の音楽市場と音楽配信の今後	海外の音楽市場の推移を音楽配信文化の変遷と照らし学ぶ	1 海外の音楽市場の推移	海外の音楽市場について国ごとに推移と原因を説明できる。	3	
			2 世界の音楽市場の動向	世界の音楽市場の推移と原因を説明できる。		
			3 海賊版と法整備	通信網の進化による問題点と法整備による解決策について解説できる		
12	レンタル業	アーティストの経済的な実情とレンタルという形式について学ぶ	1 アーティストの収入	現在のアーティストの収入について学び、問題点を指摘できる。	3	
			2 レンタル業と貸与権	レンタル業の創業から宅配レンタルまでの歴史とシステムを理解する。		
			3 ラウド・ミクスチャーロック	音楽ジャンルについて概要解説できる		
13	サブスクリプション	サブスクという現在の音楽配信の文化のメリット・デメリット及び課題点を考える	1 メロコア・ハードコア	音楽ジャンルについて概要解説できる	3	
			2 サブスクリプション	現在の音楽配信ビジネスについて学び、問題点について考えられる。		
			3 ディスカッション	音楽業界を成長という観点から各自意見を交換して見識を広げる。		
14	ブランド	前期授業を通してブランドやブランディングの答えを見つける。	1 K-POP	音楽共有・配信の主要な出来事を説明できる。	3	
			2 ブランド	ブランドという言葉について説明できる。		
			3 ブランディング	自らのブランディングについて考えられる。		
15	まとめ	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様になる。	1 エンタメ業界のこれから	エンタメ業界について自分の意見を持つことができる。	3	
			2 音楽市場のこれから	音楽業界について自分の意見を持つことができる。		
			3 ブランドの在り方について	ブランドという言葉について自分の意見を持つことができる。		

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