

科目名	ミュージックリテラシー 2							年度	2024
英語科目名	Music Literacy 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勤務経験		
【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									
【科目の概要】									
音楽業界における知識・テーマ（特に実技ではカバーされない範囲）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 - 自分がそれまであまり接してこなかった音楽ジャンルの魅力を発見する。B. 各音楽ジャンル特有の、専門									
【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＝ループリック									
ループリック 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音楽ジャンルの形、魅力について理解をしている。		様々な音楽ジャンルの形、魅力について一部理解している。		音楽ジャンルの形、魅力についてほとんど理解していない。				
到達目標 B	各音楽ジャンル特有の専門用語、事象、主要アーティスト等について、正しく知識を習得している。	各音楽ジャンル特有の専門用語、事象、主要アーティスト等に関する知識を、概ね習得している。	各音楽ジャンル特有の専門用語、事象、主要アーティスト等の知識を、ジャンルによる偏りはあるものの、概ね習得している。	各音楽ジャンル特有の専門用語、事象、主要アーティスト等の知識について、大きな偏りがある。	各音楽ジャンル特有の専門用語、事象、主要アーティスト等の知識の、いずれも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】									
適時プリントを配布する。									
【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 2				年度	2024
英語表記		Music Literacy 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	ロック・シーン(1) (ガイダンス含む)	ロックの発祥と、洋楽を中心としたロックの歴史、専門用語などを学ぶ。	1	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	
			2	ロックンロールの誕生	ロックの起源について理解する。		
			3	ビートルズの登場と影響	ビートルズがもたらした革新性、影響について学ぶ。		
2	ロック・シーン(2)	日本で根強い人気を誇る「パンク」とは何かを学ぶ。	1	パンクの発祥	ニューヨークでの発祥と、イギリスで現象となった理由を学ぶ。	3	
			2	パンクの進化	90年代にアップデートされたUSパンクと、日本への影響を押さえる。		
			3	パンクの発展	いかに日本で根強いジャンルとなったか、主要アーティストと共に把握する。		
3	ロック・シーン(3)	シンガーソングライター、日本のバンド・ブーム（70年代・80年代）を学ぶ	1	SSWとは？	その誕生（海外）と、日本での普及を学ぶ。	3	
			2	ニュー・ミュージック	主役となったSSWたちや、現代の「シティポップ」ブームと関連づけて学ぶ。		
			3	バンド・ブーム	主に80年代後半のシーン、背景を、主要アーティストと共に押さえる。		
4	ロック・シーン(4)	90年代以降、細分化していくロック・シーン（洋邦）を学ぶ。	1	J-POPにおけるロックの存在	主に90年代のシーン、背景を、主要アーティストと共に押さえる。	3	
			2	プロデューサーの時代	重視されるようになった「音楽プロデューサー」を把握する。		
			3	ロック・ムーヴメント	NewWave、Heavy Metal、グランジなど、著名な現象を押さえる。		
5	ロック・シーン(5)	00年代以降のシーンの変化と、今後への期待・課題を学ぶ。	1	確立された「邦ロック」	00年代以降のシーン、背景を、主要アーティストと共に押さえる。	3	
			2	ロック・フェス	ロック・フェスの重要性と、国内主要フェスを押さえる。		
			3	ロックの現在、未来	国内外の最新トレンドと、未来への課題・期待を検討する。		
6	ダンス・シーン(1)	重要なルーツ（モータウン、ディスコ、エレクトロ）を学ぶ	1	モータウンとは何か	モータウン・レーベルと、その現代にまで及ぶ影響を学ぶ。	3	
			2	ディスコとは何か	ディスコ・ミュージックと、その現代にまで及ぶ影響を学ぶ。		
			3	エレクトロとは何か。	電子音楽の普及を、機材の発達と共に学ぶ（主に80年代）。		
7	ダンス・シーン(2)	90年代以降、世界を席巻したダンス・シーン（洋邦）を学ぶ。	1	クラブ・ミュージック	拡大するシーンと、拡散するジャンルについて学ぶ（主に90年代）。	3	
			2	EDMとは何か。	EDMの発祥、ライヴ・シーンへの影響などを学ぶ。		
			3	ダンスの現在、未来	国内外の最新トレンドと、未来への課題・期待を検討する。		
8	ダンス・シーン(3)	ヒップホップの誕生と、日本の受容・発展の歴史を学ぶ。	1	ヒップホップの誕生	ニューヨークでの発祥とその定義、背景にあるカルチャーを学ぶ。	3	
			2	ヒップホップの日本での普及	日本で受容されるようになった歴史を、主要アーティストと共に押さえる。		
			3	ヒップホップの現在、未来	国内外の最新トレンドと、未来への課題・期待を検討する。		
9	ダンス・シーン(4)	R&Bの歴史と日本への浸透、ブラック・カルチャーの総括を学ぶ。	1	R&Bとは何か。	その語源、ソウル、ブラック・コンテポラリー等を学ぶ。	3	
			2	R&Bの日本での普及	日本で受容されるようになった歴史を、主要アーティストと共に押さえる。		
			3	ブラックカルチャー	黒人文化のダンス・シーンへの寄与、近年のBLM運動などを学ぶ。		
10	アイドル・シーン(1)	日本のアイドル・シーンの歴史を学ぶ（70年代・80年代）	1	アイドルの定義と市場の確立	日本におけるその定義、市場の確立を学ぶ（主に70年代）。	3	
			2	80年代アイドルの成功	シーンの拡大、成熟について、主要アーティスト共に学ぶ。		
			3	アイドル冬の時代の到来	80年代後半のシーンの衰退について、その背景を押さえる。		
11	アイドル・シーン(2)	日本のアイドル・シーンの歴史を学ぶ（90年代～現代）	1	アイドル・シーンの成熟	90年代以降のシーンの復活、成熟について、主要アーティスト共に学ぶ。	3	
			2	TVオーディションの歴史	革新的だった日本のオーディションの歴史と、近年のそれを比較する。		
			3	「（旧）ジャニーズ」問題	長年シーンをリードした事務所に顕在化した問題を総括する。		
12	アイドル・シーン(3)	洋楽アイドルの歴史と、K-POPの概要を学ぶ。	1	洋楽アイドルの歴史	日本で受容された主な洋楽アイドルと、その背景を学ぶ。	3	
			2	K-POPの躍進	K-POPの誕生から近年の躍進まで、歴史と背景を学ぶ。		
			3	K-POP、アイドルの未来	K-POPと国内アーティストの比較、未来への課題・期待を検討する。		
13	ボカロ・シーン	ボカロ・シーンの誕生と発展の歴史を学ぶ。	1	ボカロの誕生	その定義、ニコニコ動画や初音ミクの重要度をおさえつつ、歴史を辿る。	3	
			2	歌い手文化の発展	シーンについて、カヴァーやSSW、n次創作の観点からも考察する。		
			3	ボカロの現在、未来	最新トレンドと、未来への課題・期待を検討する。		
14	2024年のシーン総括	2024年のヒット商品・作品を総括し、トレンドを把握する。	1	2024年の音楽・エンタメ	各種ランキングを参照しながら、トレンドを把握する。	3	
			2	2024年のヒット商品	各種「ヒット番付」を参照しながら、トレンドを把握する。		
			3	2024年の時事問題	流行語や主な出来事を振り返り、時事問題対策とする。		
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ようになる。	1	各音楽ジャンルへの関心	あまり聞いてこなかったジャンルに関心をもち、その魅力を理解する。	3	
			2	各音楽ジャンルの基礎知識	あまり聞いてこなかったジャンル含め、基本的な知識を習得する。		
			3	好きなジャンルへの考察	好きなジャンルについて、深く考察し、自分なりの意見を持つ。		

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