科目名	イベント・メディア業界研究1					年度	2025		
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 プロデュクリエイ		ーサー、メディア 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=/	レーブリック		
ルーブリック	レベル 5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1
評価	優れている	よい	ふつう	あと少し	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	マ、わからない事を調べ自ら説明できる程度 に理解する第1なまた。	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。	らない事を自ら調べる	自らわからないことを
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。

【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	年度		02		
英語表記		Event & Media Inc	dustry Study 1	学期	前	Т	
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	
1 この授業のコンセプト	セ 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。			t	
		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			3		
		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。			
		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。			1	
2 変遷するエンタメ の形	エンタテイメント業界 の推移と変遷について 学ぶ	タテイメント業界					
		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		3		
			5G通信について学び、その可能性について考えることが			_	
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	ప .		_		
		2 ソサイエティ5.0	今後訪れるソサエイティ5.0時代を見据えた視点を獲得	する。	3		
		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。				
		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		
			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。 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	ヨガキ		_
		日本の音楽フェスの特 微とブランディングに ついて	1 フジロックフェス	る。	179		
5	日本の音楽フェス		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	
	1941	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 る。	こられ			
		チャー 文化の成り立ちと関係 性について学ぶ	フェスから生まれたカル 1 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。		
6	カルチャー		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	
			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。			
	4 4 V A . 4 1	物事の考え方について - ト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読る。	き明でき		
7	カウンターカル チャーから考える		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きる。	説明で	3	3
	思考方法		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。			
			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。			-
8 サイケデリックとコンセプト	サイケデリックと		2 コンセプト	コンセプトについて学び解説できる。		3	
			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。			
		マーケティングの観点	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。	0		
9 イノベーター理論	論 から物の流行り方につ	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。				
		いて考える	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) 。		
			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	-		
10 日本の音楽市場と 音楽配信の歴史			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、違いを説明る。			
	日水品品が延久		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	 群説でき		
			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。		
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	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		
	配信の今後と照らし学ぶ	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			
		1 アーティストの収入	できる 現在のアーティストの収入について学び、問題点を指摘	うでき			
	NII/	アーティストの経済的 ンタル業 な実情とレンタルとい う形式について学ぶ		る。 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		
12	レンタル業		2 レンタル業と貸与権 。ラウド・ミクスチャー	解する。	<u> </u>	3	
		3 ロック	音楽ジャンルについて概要解説できる				
		サブスクという現在の音 「スクリプショ 楽配信の文化のメリッ ト・デメリット及び課題	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			
13 サブスクリプション	サブスクリプション		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 れる。	きえら	3	
	点を考える	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る。	見を広げ			
		- 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	1 K-P0P	音楽共有・配信の主要な出来事を説明できる。			-
14	ブランド	前期授業と通してブラーンドやブランディング	2 ブランド	ブランドという言葉について説明できる。		3	
		の答えを見つける。	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。			
			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。			
15	まとめ	これまでの講義の要点 を確認し自らの考えを	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	
	述べられる様になる。	ブランドの在り方につい	ブランドという言葉についてに自分の意見を持つことが	(マキ			

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