

科目名	イベント・メディア業界研究3						年度	2025	
英語科目名	Event media industry research-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	兵庫 慎司		教員の実務経験	有	実務経験の職種		音楽 イベント系企業		

【科目の目的】

コンサート/イベント業界で仕事をしていく上で把握しておくべき、日本のポップ・ミュージックの現在や歴史等に関する一般知識や、日本の音楽業界に関する一般常識・一般知識を身につける。

【科目の概要】

毎回テーマを決めて授業を行う。授業の前半で1テーマ、後半で1テーマの日もあれば、前半後半を通して1テーマの授業を行う場合もある。また、大きなテーマの場合は、2週にわたって行う場合もある。日本のポップ・ミュージックの各ジャンルや、音楽に付随するさまざまなエンタテインメント(ライブ、映像、グッズ、フェスなど)について、解説・説明をしていくことで、知識を付ける。映像や音源を使用することで、それらに対する理解を深める。

【到達目標】

エンタテインメント業界の中の業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、今後激動が予想されるエンタテインメント業界の未来に自分のポジションをイメージすること、著作権などの「権利を理解することの重要性」について学び、理解できることを目標としている。具体的にはイベントの予算表の作成と各種契約書の理解。

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度、遅刻などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、内容を理解することを求める。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	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力
到達目標 A	日本のポップ・ミュージックの歴史や現在の動向を深く理解し、自分の言葉で説明・考察できる。	歴史や動向を理解し、基本的な説明ができるが、一部理解が浅い部分がある	主要な歴史や現在の動向を把握している	日本のポップ・ミュージックの歴史や動向を一部しか理解しておらず、説明が難しい	日本のポップ・ミュージックの歴史や現在の動向をほとんど理解していない
到達目標 B	音楽業界の構造や主要企業、流通の仕組みを理解し、具体的に説明できる	音楽業界の構造や主要企業を理解しているが、一部説明が曖昧な部分がある	基本的な業界の仕組みは理解しているが、詳細な知識や流通の仕組みの把握が不足している	音楽業界の構造や流通の仕組みの理解が浅く、説明が困難	音楽業界の基本的な構造や主要企業についてほとんど理解していない
到達目標 C	音楽ビジネスの基礎的な用語や仕組みを理解し、適切に実務へ活用できる	主要な用語や仕組みを理解し、業務の場面である程度活用できる	基本的な用語や仕組みは理解しているが、実務での活用には課題がある	一部の用語や仕組みは知っているが、実務で使うには知識が不足している	音楽ビジネスの基礎的な用語や仕組みをほとんど理解していない
到達目標 D	業界の課題を深く理解し、自分の意見を論理的に説明できる	業界の課題について理解し、自分なりの考えを持っている	業界の課題について基本的な知識を持っているが、意見を深める必要がある	課題について部分的に理解しているが、明確な意見を持つまでに至っていない	音楽業界の課題についてほとんど理解しておらず、自分の意見も持っていない
到達目標 E	イベント業界と音楽業界の関係を深く理解し、実務に活かせる知識を習得している	両業界の関係を理解し、業務に応用できる知識を身につけている	両業界の関係について基本的な知識を持っているが、実務への応用には改善が必要	一部の関係性は理解しているが、業界全体のつながりを説明するのが難しい	コンサート・イベント業界と音楽業界の関係についてほとんど理解していない

【教科書】

【参考資料】						
【成績の評価方法・評価基準】						
※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 3			年度	2025
英語表記		Event media industry research-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	コンサート・イベント業界で働く時の「守ると得をするマナー」	これだけ守っていればコンサート・イベント業界で仕事をしていける、それは何かを知る	1 授業定義	授業対象講義の意義がわかる	3	
			2 時間を守る	時間を守ることについて重要性を理解する		
			3 挨拶をする	挨拶をすることについて重要性を理解する		
2	日本のヒップホップの歴史	海外でどのように始まったヒップホップが日本でどう発展したかの歴史を知る	1 授業定義	授業対象講義の意義がわかる	3	
			2 HIPHOP	HIPHOPについて理解する		
			3 課題	課題の取り組み		
3	ダンスと結びついたヒット曲	昔も今も生まれ続ける、ダンスと結びついたヒット曲を知る	1 ダンスの起源	ダンスの起源に関して理解する	3	
			2 ダンスミュージックに関して	ダンスミュージックについて理解する		
			3 課題	課題の取り組み		
4	①アーティストグッズの発展 ②数字で見るライブ業界の推移	①アーティストグッズというものの重要性を学ぶ。②ライブ業界の発展の実態を知る	1 マーチャンダイジング	マーチャンダイジングについて理解する	3	
			2 グッズの重要性	グッズにおける収益とその影響力について理解する		
			3 現状の分析	現状の分析をする		
5	日本のロック・フェスティバル	日本のロック・フェスティバルの始まりと現状の知識をつける	1 ロックの歴史	ロックの起源と歴史について理解する	3	
			2 フェスについて	フェスに関して歴史と現状の理解		
			3 課題	課題の取り組み		
6	日本の女性アイドルグループの歴史	女性アイドルグループの始まりから現在までを学ぶ	1 アイドルの歴史	アイドルというものの起源について	3	
			2 昭和歌謡曲	ヒットチャートを知る		
			3 現在のアイドルについて	現在のアイドルについて理解する		
7	K-POPが世界を制した理由	K-POPが世界的にブレイクした理由を、音楽以外の部分から学ぶ	1 韓国の歴史	韓国の歴史について理解を深める	3	
			2 K-POPに関して	K-POPに関して知る		
			3 日本文化との違い	文化の違いを理解する		
8	①日本のライブハウス・チェーン ②配信ライブのメリットとデメリット	①日本のライブハウスの現状を把握する ②配信ライブというビジネスの実態を知る	1 ライブハウス界限に関して		3	
			2 配信ビジネスについて ①			
			3 配信ビジネスについて ②			
9	近年の音楽シーンで置きている新しい現象	①コロナ禍以降の音楽シーンで起きている現象についての知識を得る	1 近年の音楽シーンに関して		3	
			2 新型コロナウイルスの影響			
			3 課題	課題の取り組み		
10	現在の日本の音楽界における「カバー」の状況	カバーという音楽手法がどのように続いているか、なぜ続いているか、どんな現状なのかを知る	1 授業定義	授業対象講義の意義がわかる	3	
			2 著作権に関して	著作権との関係性やその定義について理解する		
			3 カバーについて	カバーの定義とは		
11	カバー、パクリ、サンプリング	カバーとパクリとサンプリング、3つの「人の曲を使う」方法について知る	1 パクリとは	パクリといわれるものの定義	3	
			2 サンプリングに関して	サンプリングという手法に関して		
			3 まとめ	前回の講義も含めたまとめ		
12	ジャニーズ事務所の歴史(前編)	日本最大の芸能事務所はどのように発展し、どのように終焉を迎えたかを知る	1 授業定義	授業対象講義の意義がわかる	3	
			2 事務所の役割	マネジメント事務所の役割		

		たのか	3 発展した理由の考察	歴史と時代背景の理解	
13	ジャニーズ事務所の歴史（後編）	正しい知識を身につける	1 どのような働きをしていたのか	現代における影響力に関して理解する	3
			2 プロモーション活動	事務所のプロモーションに関して理解する	
			3 まとめ	前回の講義も含めたまとめ	
14	ミュージックビデオの歴史	ミュージックビデオという「あつてあたりまえ」なものがどのように生まれ、発展してきたのかを知る	1 授業定義	授業対象講義の意義がわかる	3
			2 ミュージックビデオに関して	ミュージックビデオに関して知る	
			3 課題	課題の取り組み	
15	コラボレーションとは何か	複数のアーティストと一緒に音楽を作る、あるいは一緒にステージを立つ「コラボレーション」について知る	1 権利について	複製権に関して	3
			2 コラボレーションとは	コラボレーションについて理解する	
			3 課題	課題の取り組み	

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