

科目コード ENV021245

科目名	メディア芸術産業特論 Media Arts Industry		選択	2 単位
学期・曜日・時限	春・木・4 限	春・木・5 限	-	-
担当教員名	高達 俊之	e-mail		
講義形式	ハイフレックス（教員は学外から講義を実施するが2回程度は講義室から行う場合がある。）※対面履修生は全回講義室から参加			
<p><講義の概要と目的></p> <p>日本のメディア芸術産業におけるアニメビジネスを中心に、構造、市場、権利、制作プロセス等について学ぶ。アニメビジネスは、キャラクターを活用したファンコミュニティの形成や、多様な収益化モデルが確立されており、これらの手法は IP（知的財産）ビジネスにおける重要な要素を体系的に学ぶ上で有効である。業界の分析や課題解決を通して、学生が変化の激しいコンテンツ市場で活躍するための実践的な能力を身につけることを目指す。</p> <p><到達目標></p> <ul style="list-style-type: none"> ・アニメ産業を中心としたコンテンツビジネスの構造や特性を理解し、その背景にあるロジックを考える。 ・権利や製作・制作に関する知識を修得し、実務に応用できる能力を身につける。 ・ディスカッションや課題レポート作成を通じて、アニメ産業をはじめとするメディア芸術分野での問題解決力、分析力、および提案力を向上させる。 <p><アクティブ・ラーニング要素></p> <p>毎回、質疑応答や議論の時間を設ける。また適時、レポート作成などの課題を出す可能性がある。なお 12・13 回目（前後する可能性あり）の講義では、基礎的なアニメ事業の検討をグループで議論し、各自課題レポートとしてまとめる。</p> <p><ゲストスピーカー招聘></p> <p>必要に応じて実施する可能性がある。</p>				
<p><講義計画></p> <p>講義計画は以下の通り。ただし講義の進行状況によっては、講義計画を若干変更する場合がある。</p> <p>1 回目：コンテンツビジネス概論</p> <ul style="list-style-type: none"> ・要点：オリエンテーション。並びにコンテンツビジネスの概況や特徴を理解する <p>2 回目：日本のアニメ産業市場</p> <ul style="list-style-type: none"> ・要点：アニメ産業の歴史と市場概況を学び、現状や見通しを議論し、アニメビジネスの特徴を考察する <p>3 回目：アニメ制作の基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> ・要点：プロダクト＝アニメ作品がどのように制作されるのかを理解する <p>4 回目：アニメビジネスのステークホルダー①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・要点：アニメ原作の多様性や市場構造を理解し、関連ビジネスの連携や収益モデルを学ぶ <p>5 回目：アニメビジネスのステークホルダー②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・要点：アニメ原作の多様性や市場構造を理解し、関連ビジネスの連携や収益モデルを学ぶ <p>6 回目：アニメビジネスの構造（企画・制作）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・要点：アニメの企画・制作における権利者の役割、契約構造について学ぶ 				

7回目：アニメビジネスの構造（製作）

・要点：メディア戦略や製作委員会の役割、資金調達方法を学び、製作の全体像を把握する

8回目：アニメビジネスの構造（利用）

・要点：アニメは利用されることによって収益化される。収益構造について学ぶ

9回目：メディアの進化とコンテンツ

・要点：メディアの進化に伴う新しいアニメや宣伝手法の出現を考察する

10回目：ケーススタディ

・要点：実際の事件やトラブルをケーススタディとして取り上げ、適切な対応策を議論する

11回目：アニメ業界の動向研究

・要点：企業の動向を探り、各々の競争優位性や成長戦略を分析する

12回目：アニメの事業企画検討①

・要点：マーケティングフレームワークを用いながら、グループワークを通じて事業企画を検討する

13回目：アニメの事業企画検討②

・要点：グループワークを通じて事業企画を検討し、課題レポートとしてまとめていく

14回目：プレゼンテーションと講評①

・要点：受講者による提出課題のプレゼンテーションとフィードバックをおこなう

15回目：プレゼンテーションと講評②

・要点：受講者による提出課題のプレゼンテーションとフィードバックをおこなう

<講義の進め方>

配布資料や教科書を中心に講義を進めるが、適時ディスカッションやプレゼンテーション、グループワークなども実施し双方向的に展開する。

<事前事後学習内容>

各回の講義に先立ち、関連する項目を調べ疑問点・質問事項を準備すること。

講義後には授業内容を振り返り、ディスカッションで出た論点や指摘なども基に自身の意見を整理し、指定された課題に取り組むこと。なお、講義計画から想定される準備学習内容には変更が生じる場合があるため、詳細は講義時に指示する。

<予習・復習時間>

各回の予習・復習には計4時間相当かかると想定され、詳細については講義時に指示をする。

<教科書及び教材>

講義用の資料を配布する他、以下も読んでおくこと。

『アニメシリーズにおける制作進行のマニュアル』 一般社団法人日本動画協会（無料ダウンロード可能）、2022年8月

https://aja.gr.jp/download/tv-anime_seisakushinko_manual

『アニメ産業レポート2024 サマリー』 一般社団法人日本動画協会（無料ダウンロード可能）、2025年1月

https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2024-summary_jp

<参考書>

『著作権法』中山信弘、有斐閣、2023年10月

『エンタテインメント契約法』内藤篤、商事法務、2012年

『コンテンツビジネスの会計実務』 あずさ監査法人、中央経済グループパブリッシング、2010年7月
『アニメ産業レポート2024』 一般社団法人日本動画協会、2024年12月
『アニメビジネスがわかる叢書① 2024版 アニメ産業構造論』 増田弘道、kindle publishing、2024年4月
『エンタメビジネス全史』 中山淳雄、日経BP、2023年3月
他、必要に応じ指示する。

<成績評価方法>

ディスカッションと課題レポートは50%：50%の比率で評価する。欠席6回以上は成績評価しない。

<課題(試験やレポート等)に対するフィードバック方法>

各講義中にフィードバックをおこなう。

<履修条件>

特になし

<ディプロマポリシーとの関連>

アントレプレナーシップ発揮に必要な専門的かつ実践的知識の学修に該当

<録画映像の視聴> 可

<オフィスアワー>

非常勤のため、e-mailで連絡すること。

<その他>

特に指定はしないが、基本的な著作権や知的財産権などの書籍は事前に読んでおくこと。また、毎回ディスカッション等のアウトプットをおこなうため、積極的な参加を望む。