愛知東邦大学　シラバス

開講年度(Year)	2023年度	開講期(Semester)	後期
授業科目名(Course name)	コンテンツビジネス論		
担当者(Instructors)	舩木 恵一	配当年次(Dividend year)	2
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	選択
			実務家教員科目(Pro teacher course)

■授業の目的と概要(Course purpose/outline)

本講義は、第4次ブームとなっているアニメ産業など様々なコンテンツビジネスについて学びます。クールジャパン戦略の一環として、新たな成長産業として期待されている一方、旧態依然としたビジネス構造も温存され、変革が求められる産業領域です。コンテンツのカテゴリーごとに講義のテーマ（問い）を設定し、表現技術の進化、海外市場との比較、メディアとの関係、著作権管理、人材育成など、多角的な視点から様々なコンテンツビジネスを考察し、人間が創造する無形物の価値創造とビジネス構造の理解を深めます。

■授業形態・授業の方法(Class form)

授業形態(Class form)	講義
授業の方法(Class method)	対面による授業方式で行います。毎回主要なテーマ（問い）を設定し、その問いに関する回答や関連する情報をもとに各種のコンテンツ産業の機会と課題を理解します。対面授業ではスライドや動画による解説を行います。学生は、講義後に毎週提示される課題に取り組むことで、復習・予習を行い、テーマ（問い）に関する理解をより深め、コンテンツ産業の知識を深めることができます。
当該科目と実務との関係(Relationship between cource and practice)	広告・メディア産業にて、国内外でテレビCMやアニメ作品、ゲームアプリの制作、国際共同制作に携わった経験をもとに、消費者側視点のみならず、事業者側や国際的な視点からコンテンツビジネスを解説してゆきます

■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)

回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	ブリーフィング～コンテンツビジネスとは？　コンテンツビジネス論の学び方	講師略歴紹介、授業の狙い、到達目標、講義の進め方、課題の取組方法、成績評価基準、参考書籍紹介などを行います	□
第2回	コンテンツの範囲、知的財産とは何か？マルチユースウィンドウ・マルチユースとは何か？	注目を集めているアニメやゲーム産業など、コンテンツビジネスの特徴、他産業との違いの理解を通じて、何故成長が期待されているかを考察する	□
第3回	最先端xR技術が注目される理由は何か？VRによってビジネスや暮らしはどう変わるのか？	VR/AR/MRが用いられている分野を理解し、各産業や暮らしにどのような未来をもたらす可能性があるのか、先端技術が及ぼすインパクトを考察する	□
第4回	テレビ番組は誰が制作しているのか？なぜ、若者のテレビ離れが進むのか？テレビは生き残れるのか？	インターネットやVOD定額サービスの伸長はテレビ事業者にどのような影響を与えているのか、日本のテレビ制作産業の実態を把握し、映像制作産業やテレビ業界の問題点や課題を理解する	□
第5回	映画における制作委員会方式とは何か？俳優や映画監督は賞を貰えるのに制作プロデューサーが貰えないのはなぜか？	映画ビジネスの歴史や構造を、世界と比較しながら俯瞰する。日本の映画産業の構造、映画の制作プロセスの理解を通じて、出資者と制作者の権利について考察する	□
第6回	日本のアニメは何が凄いのか？　世界が爆買いする日本アニメの魅力とは何か？	世界のVODサービスの勢力争い、日本アニメの海外での成績や、2Dと3D制作プロセスの違い、収益性や人材育成などから、日本アニメの実力と魅力を探る	□
第7回	電子書籍は出版産業を救えるのか？出版ビジネスの電子化は創作活動にどういう影響を与えるのか？	webtoonとは何か、スマホ時代の出版ビジネスの変化、電子書籍の成長、ePUB3ソフトが変える表現の多様化等、出版事業を多角的に俯瞰し、創作活動の未来を考える	□
第8回	電子空間に人は何を求めるのか？　メタバース、NFT, web3は何を変えるのか？	メタバースへの注目・期待とはどういうものか？　どのような背景があるのか？　NFTやweb3との関連を理解し、電子空間の未来を考える	□
第9回	K-POPはなぜ世界で注目されたのか？　Spotifyはなぜ無料で音楽が聴けるのか？　CDが売れない時代に音楽でどう稼ぐのか？	音楽産業における技術の進化、音楽ビジネスの構造の変化を理解し、音楽プロダクションやアーティストの収入機会と権利保護のしくみを考える	□

第10回	人はなぜゲームにはまるのか？　ゲーム中毒や依存症が生まれる背景は？　eSportsが発展するには何が必要か？	ゲームハードやソフトの進化、ネットによるソーシャル化、課金や中毒問題など、ゲームビジネスの現状をもとに、ゲーム産業のリーダーシップ、eSportsの普及課題を考える	□
第11回	ストリートダンスはスポーツか？ 様々なスポーツのプロ化（リーグ設立）が進むのはなぜなのか？	教育からエンターテイメントへ、日本近代史におけるスポーツの変遷と、商業化・プロ化の状況の理解を通じて、周辺ビジネスの機会や地域社会に与える影響を考察する	□
第12回	ハローキティなどキャラクターでどう稼ぐのか？　企業がヒットコンテンツに相乗りする理由は何か？	キャラクター商品はどのように生まれるのか。ライセンスビジネスが成立する要件、ライセンサーとライセンシーのビジネス視点、見本市などの商取引の舞台の現況を理解する	□
第13回	2.5次元ミュージカルとはなにか？　ライブパフォーマンスは地域を活性化するか？	2.5次元ミュージカル、シルクドソレイユがなぜ人気なのか。昔から演じられてきた様々な芸能演劇を俯瞰し、ライブパフォーマンスと文化の関係を考え、ショービジネスの価値と未来を考察する	□
第14回	総合プロデューサーの責任と役割とはどういうものか？　リクープラインとは何か？	コンテンツビジネスにおける新作への財投資判断や、リスク管理のポイントなど、コンテンツビジネスのマネジメント、プロデューサーに求められる責任や役割を理解する	□
第15回	注目されるクリエーターエコノミーとは何か？　デジタルで日常化したコンテンツ消費の未来とは？	各回の振り返りと、コンテンツ産業の未来を俯瞰する	□

■授業時間外学習（予習・復習）の内容(Preparation/review details)

講義前に参考文献やインターネット検索等でテーマに関する予習（2時間程度）を行い、講義後は課題への取組を通じて講義内容の復習を行います（2時間程度）

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)

提出された課題は、添削や採点の上、LMSから返却します。講義内容についての質問はチャットにて受付ます。また公開されたオフィスアワー内であれば、アポイントを取り付けた上で、面談も可能です。

■授業の到達目標と評価基準(Course goals)

区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)
思考力・判断力・表現力	◆ 2021地域ビジネスDP2	わが国における主要なコンテンツ産業の特徴を、海外比較を交えて理解・説明できる。 コンテンツ産業を社会全体との関連で幅広く思考し、多面的な判断の上、自分の考えを発信できる。

■成績評価(Evaluation method)

筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験（in-class exam)	その他(Other)
			100%	

授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

授業内試験とは出席点ではありません。毎回の課題の提出状況とその内容、テーマの理解度によって評価を行います。本講義の出席は、各回の期日順守での課題提出をもって認定されます。

■テキスト(Textbooks)

No.(No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	テキストはありません。授業資料は講師が用意します。	
2		
3		
4		
5		

■参考図書(references books)

No.(No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)

1	田中辰雄・山口真一、「ソーシャルゲームのビジネスモデル」、勁草書房	978-4-326-50406-0
2	内藤篤・升本喜朗、「映画・ゲームビジネスの著作権」、☒　著作権情報センター	978-4-88526-055-1
3	草間文彦、「ライセンスビジネスの戦略と実務」、白桃書房	978-4-561-24694-7
4	北谷賢司、「エンタメの未来2031」、日経BP	978-4-296-11087-2
5	増田弘道、「アニメビジネスがわかる」、NTT出版	978-4-7571-2200-0