科目コード　ENV021244

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		

＜講義の概要と目的＞

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、学生が自ら事業構造を読み解き、実務上の判断や提案ができるようになることを目的とする。

＜到達目標＞

・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説明できるようになる。

・権利や製作・制作に関する知識を修得し、実務上の判断に活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における課題を分析し、改善策や新たなビジネス提案ができるようになる。

＜アクティブ・ラーニング要素＞

毎回、質疑応答や議論の時間を設ける。また、グループワーク等を通じて意見交換を行うとともに、中間・期末レポートの作成およびプレゼンテーションを実施する。

＜ゲストスピーカー招聘＞

必要に応じて実施する可能性がある。

＜講義計画＞

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。

1 回目：コンテンツビジネス概論

・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

2 回目：アニメ制作の基礎

・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

3 回目：日本のアニメ産業史

・要点：アニメ産業の歴史とビジネスモデルの変遷を学び、産業の発展や成長を考察する

4 回目：漫画とアニメ市場概況

・要点：日本のコンテンツビジネスの中核である漫画とアニメの市場構造を学ぶ

5 回目：メディア分析

・要点：放送／配信／SNS 等のメディア特性を比較し、アニメの認知拡大や収益導線との対応関係を説明できるようにする

6 回目：コンテンツビジネス構造分析ワーク

・要点：既存のメディア・コンテンツビジネスを題材に、構造と競争優位を分析する。中間レポート作成に向けたワークを行う

7 回目：中間レポート発表・講評

・要点：中間レポートの内容をもとに、各自が分析結果を発表する。発表内容を共有することで多様

な視点や論点を確認し、理解を深める

8回目：アニメビジネスの構造（企画）

・要点：アニメの企画時における権利者の役割、契約構造について学ぶ

9回目：アニメビジネスの構造（制作・製作）

・要点：制作のライツマネジメントや、製作スキームを学ぶ

10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。権利・収益構造について学ぶ

11回目：単一IPを用いたアニメビジネス構造分析

・要点：単一 IP を起点に、企画段階から事業拡張に至るビジネス展開を追い、IP を核とした事業形成のポイントを学ぶ

12回目：アニメ産業における企業戦略の分析

・要点：アニメ産業を取り巻く環境変化を踏まえ、主要企業を事例に、各社のビジネスモデルを把握する

13回目：企業分析ワーク

・要点：対象企業を題材に、事業構造を分析する。現在の競争優位や制約条件を整理し、期末レポートに向けた土台を構築する

14回目：ケーススタディ

・要点：アニメビジネスの現場で実際に生じた権利・契約・慣習をめぐる事例をもとに、法的論点とビジネス判断を踏まえた適切な対応策を議論する

15回目：期末レポート発表と講評

・要点：期末レポートの内容をもとに、各自が提案内容を発表する。講義内では発表を中心に実施し、個別の講評は Teams を通じて行い、学修成果を総括する

＜講義の進め方＞

配布資料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＞

各回のテーマに関連して、学生各自が関心を持った企業・事例等について調査を行う。

事前学習では、講義テーマに関する問い・仮説・根拠を整理して講義に臨む。事後学習では、講義および討議内容を踏まえ、中間・期末レポートに反映させる。

具体的な課題内容や提出形式については、講義内で適宜指示する。

＜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。

『アニメ産業レポート 2025 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）、2026 年 1 月

https://aja.gr.jp/jigyou/chousa/sangyo_toukei

『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

＜参考書＞

科目コード　ENV021244

『18歳の著作権入門』福井健策、筑摩書房、2015年1月
『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
『メディア論―人間の拡張の諸相』マーシャル・マクルーハン、みすず書房、1987年7月
『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2025』一般社団法人日本動画協会、2025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＞

中間レポート、期末レポート、クラスへの討議の貢献度は30%：40%：30%の比率で評価する。なおレポートの未提出、期限・様式を踏まえない提出は評価外や大幅減点対象とする。レポートについて、生成AI等のツールを使用した場合は、使用箇所および使用目的を必ず明記すること。

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＞

中間レポートは講義内で全体講評に加え必要に応じて、個別コメントを行う。期末レポートはTeamsにて個別にフィードバックを行う。

＜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＞　koudate.toshiyuki@jigyo.ac.jp

非常勤のため、e-mailやTeamsで連絡すること。

＜その他＞

『18歳の著作権入門』（福井健策）などの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行うため、積極的な参加を望む。