

H130		特殊講義(専門X)「空間エンタテインメント概論」	
英名科目名	Location Based Entertainment		
大学名	立命館大学		
連絡先	【衣笠教学課】TEL:075-465-8310		
担当教員	菅野 聡之		
開講期間	2021年8月23日(月)~2021年8月28日(土)(連続6日間) 具体的な日程は後日受講者に連絡します。  <教室案内> 「立命館大学の開講科目を受講する皆様へ」から確認してください。 <a href="http://www.ritsumeiji.ac.jp/acd/ac/kyomu/kyotuu/enraku.html">http://www.ritsumeiji.ac.jp/acd/ac/kyomu/kyotuu/enraku.html</a>		
開講形態	夏期集中	開講曜日・講時	
単位数	2	履修年次	3回生以上
会場	衣笠キャンパス		
授業定員	70		
単位互換生定員	20	京カレッジ生定員	5
試験・評価方法	【平常点評価】100% 授業への参加度、学習意欲を評価する(出席、質問、コメント):50% グループでの企画立案への取り組みと発表内容(プレゼンテーション)を評価する:50%  <備考> BCPレベル3~4の場合も成績評価方法は変更なし		
超過時の選考方法	書類選考		
受講料	京カレッジ生の方のみ、以下の受講料が必要です。 ・科目等履修生:63,800円 ・聴講生:38,200円		
別途負担費用	なし		
その他特記事項	<p>新型コロナウイルス感染症への対応情報について 立命館大学では、新型コロナウイルス感染症に対する独自の行動指針(BCP)を設け、BCPレベルに応じて授業実施形態や入構制限等を判断しています。 立命館大学の行動指針(BCP)や入構制限状況、その新型コロナウイルス感染症への対策等の情報は以下HPからご確認ください。</p> <p>&lt;新型コロナウイルス感染症に関する特設ページ&gt; <a href="http://www.ritsumeiji.ac.jp/news/detail/?id=1679#page-title1">http://www.ritsumeiji.ac.jp/news/detail/?id=1679#page-title1</a></p> <p>シラバスの内容は本掲載内容から変更になることがありますので、立命館大学HPから最新のシラバスを確認してください。 <a href="http://www.ritsumeiji.ac.jp/acd/ac/kyomu/gaku/onlinesyllabus.htm">http://www.ritsumeiji.ac.jp/acd/ac/kyomu/gaku/onlinesyllabus.htm</a></p> <p>【諸手続】(単位互換生のみ) 受講が許可された場合は下記ホームページで手続の案内をしますので、必ず期間内に手続して、特別聴講生証を受け取ってください。期間内に指定の手続のない方は、試験の受験や通常授業の受講ができませんので注意してください。 &lt;受講手続案内ホームページ&gt; <a href="http://www.ritsumeiji.ac.jp/acd/ac/kyomu/kyotuu/enraku.html">http://www.ritsumeiji.ac.jp/acd/ac/kyomu/kyotuu/enraku.html</a></p>		
パッケージ科目			
低回数受講推奨科目			

講義概要・到達目標
<p>【授業の概要】</p> <p>エンタテインメントを成立する場所ごとに分けると ロケーション・ベースド・エンタテインメント、ホーム・エンタテインメント、モバイル・エンタテインメントの3つに分類。この授業ではテーマパークやシネマコンプレックス、アミューズメント施設、観光集客施設、テーマレストランなど街に存在し空間に人を集めて成立する「ロケーション・ベースド・エンタテインメント」、つまり『空間エンタテインメント』を主題として取り上げる。</p> <p>授業内容としては「空間エンタテインメント」分野の現況から今後の動向までを、1 オリエンタルランド社での「東京ディズニーランド」立ち上げ、2 セガ社でのエンタテインメント施設の企画・プロデュース、3 シネマコンプレックス運営会社の経営、4 大手芸能プロダクション・アミューズ社の新規事業「東京ワンピースタワ」の企画・プロデュースといった講師自らが参画してきた具体的なプロジェクトを紹介しながら、その真髄を学ぶ。</p> <p>さらに学生自らがグループに分かれ、京都市内の現存するプロジェクトを課題にした「空間エンタテインメント」プランニングを、企業内での企画作成過程と同様の流れに沿って、コンセプト・企画立案からプレゼンテーションまでを主体的にワークショップ形式で体験してもらおう。授業の全15回をすべて対面授業で行う予定。</p>
<p>【到達目標】</p> <p>「空間エンタテインメント」について、概観から最新事情までを具体的なプロジェクト事例を通して幅広く学び、理解することができる 学生自らが主体となるグループでの「ワークショップ」を通して「空間エンタテインメント」のコンセプト・企画立案からプレゼンテーションまでを体験し、企業組織で通用する実践的な「企画立案スキル」を体得することができる 街で体感する様々な「空間エンタテインメント」を、授業を受ける前とは異なる「プロデューサー」としての視点で見直すことができる</p>
<p>【授業外学習の指示】</p> <p>授業前に既存のエンタテインメント空間や大型の商業施設を可能な限り見学や体験しておくこと 授業内で適宜指示する</p>
<p>【受講および研究に関するアドバイス】</p> <p>テーマパークやアミューズメント施設といった「空間エンタテインメント」に興味があること こんな「空間エンタテインメント」があったらよい、というラフなアイデアを携えて授業に臨むこと</p>
<p>【学生・教員間の連絡について】</p> <p>学生との直接対話,その他(教員より別途指示)</p>
<p>講義スケジュール</p> <p>1 学生グループ分け/グループ内での自己紹介等 講師自己紹介、授業の全体概要と評価基準の説明 社会で大切なこと 【キーワード】オリエンタルランド、セガ、アミューズ、仕事を選ぶこと、 プロデュース力(創造力、プレゼンテーション力、人脈)</p> <p>2 課題のオリエンテーションと質疑応答 ワークショップ:グループ内での議論 【キーワード】施設(空間)概要及び問題点の理解、活性化目的の把握、役割分担、スケジュールの確認</p> <p>3 講義:空間エンタテインメント概論 「創造力を身につける」 【キーワード】 3つの能力(批判的思考、課題発見、発想力)と 2つの心構え(知的好奇心、顧客の視点)、プランニング、仮説思考 オズボーンのチェックリスト、目的、目標、手段の違い</p> <p>4 ワorkshop:グループごとに課題である京都市内の集客施設を見学 【キーワード】施設(空間)の把握、交通アクセス、来場者の把握</p> <p>5 ゲスト講義:エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者(予定)</p>

【キーワード】企画立案の手法、最新事例紹介、今後の潮流

6 講義：空間エンタテインメント概論 「エンタテインメント施設のマーケティング」

【キーワード】ライブエンタテインメントの導入、外国人観光客を誘引、異分野とのタイアップ、東京ジョイポリス、東京ディズニーランド

7 ワークショップ：グループごとにブレーストーミング&プランニングを実施、適宜講師よりフィードバック

【キーワード】ターゲット顧客の設定、エンタテインメントの企画案作成

8 講義：空間エンタテインメント概論 「エンタテインメントコンテンツ産業から考える」

【キーワード】エンタテインメントコンテンツ産業規模、国内の映画産業、興行収入、アニメーション、マンガ、キャラクター、ゲーム、アミューズメント施設、東京ワンピースタワー、ウォルトディズニーカンパニー

9 ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）

【キーワード】企画立案の手法、エンタテインメントビジネス事例紹介、これからの潮流

10 ワークショップ：グループごとにブレーストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック

【キーワード】具体的なエンタテインメントプランの企画詳細立案

11 ワークショップ：グループごとにブレーストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック

【キーワード】具体的なエンタテインメントプランの企画詳細立案

12 講義：空間エンタテインメント概論 「観光産業から考える」

【キーワード】観光立国、訪日外国人数、地域活性化、まちづくり、北海道、伊勢神宮、土産土法、地産地消、身土不二、カジノ、シンガポール、MICE、ナイトタイムエコノミー、クールジャパン

13 講義：空間エンタテインメント概論 「プレゼンテーション力を身につける」

【キーワード】相手のメリット、展開の型、PREP法、ホールパート法、ロジカルシンキング、アイコンタクト、ポイントは3つに絞る、オープニングとクロージングが大事

14 グループごとにプレゼンテーションの準備及びリハーサル実施

【キーワード】プレゼンテーションの表現手法（パワーポイント、OHP、模造紙、パフォーマンス等の組み合わせ）を考える

15 グループごとにプレゼンテーションの実施と講師講評、意見交換  
本講義での重要ポイントの説明（復習）

【キーワード】ウォルト・ディズニーやエンタテインメント業界を代表する人たちの名言紹介

【授業実施形態】

BCPレベル1～2

・第1回～15回を対面にて実施

BCPレベル3～4

・第1回～15回を原則としてWebにて実施

教科書

参考書

以下の「書名」、「著者」、「出版社」を参照  
・表現のビジネス コンテント制作論 浜野保樹 東大出版会  
・模倣される日本 浜野保樹 祥伝社  
・クリエイティブ資本論 リチャードフロリダ ダイヤモンド社  
・「エンタメ」の夜明け ディズニーランド 馬場康夫 講談社  
・日本のポップパワー 中村伊知哉 日本経済新聞社  
・ソフトパワー ジョセフ・ナイ 日本経済新聞社  
・趣都の誕生 森川嘉一郎 幻冬舎  
・ディズニーランド物語 有島哲夫 日経ビジネス人文庫