

開講年度	開講学部等			
2018	共通教育			
開講学期	曜日時限	授業区分	AL(アクティブ・ラーニング)ポイント	YFL育成プログラム
後期	水9～10	講義	4.9ポイント	
時間割番号	科目名[英文名]			単位数
1002220001	知財展開科目 [コンテンツ産業と知的財産] [Intellectual Property Development Subject]			2
担当教員[ローマ字表記]				
木村 友久 [Tomohisa KIMURA]				
授業科目区分		対象学生	平成25年度以降入学者	対象年次
				1～
開設科目名(英訳)				

コンテンツ産業と知的財産 (Media Content Industry and Intellectual Property)

#### 使用言語

日本語

#### 概要(共通教育の場合は平易な授業案内)

コンテンツ産業と知的財産では、ゲームソフト、アニメーション、映画等のメディア産業の全体像を俯瞰し、そこで扱われる知的財産を総合的に把握しつつ権利化と管理および事業遂行に必要な知識とスキル習得を目指します。はじめに、メディア産業で必要な知的財産権法の概要を学びます。その後、コンテンツ産業の全体像、音楽産業、映画業界、ゲーム産業等の個別産業別に事業遂行に必要な知的財産の解説を行います。

#### 一般目標

本講義は受講者が、

1. メディア産業の全体像を把握。
  2. 特定領域のメディア産業(音楽、映画、アニメ、放送、ゲーム、プロバイダ、出版、キャラクター、広告、芸能プロ)の概略を理解。
  3. コンテンツ企業間の知財紛争事例把握。
- することを目的としています。

#### 授業の到達目標

知識・理解の観点	知財の観点から、メディア産業の全体像、特定領域のメディア産業を俯瞰することができる。
思考・判断の観点	特定領域のメディア産業の事業展開を想定して、知財の観点から戦略に関わることができる。
関心・意欲の観点	特定領域のメディア産業の事業展開を、自己の専門領域から企画・遂行する意欲を持つことができる。
態度の観点	特定領域のメディア産業の事業展開を知財の観点から遂行することができる。
技能・表現の観点	特定領域のメディア産業の事業展開を支援するための、分析力と契約等の初歩的な実務対応能力を獲得する。
その他の観点	新領域のメディア産業を企画することができる。

#### 授業計画

コンテンツ産業と知的財産では、ゲームソフト、アニメーション、映画等のメディア産業の全体像を俯瞰し、そこで扱われる知的財産を総合的に把握しつつ権利化と管理および事業遂行に必要な知識とスキル習得を目指します。はじめに、メディア産業で必要な知的財産権法の概要を学びます。その後、コンテンツ産業の全体像、音楽産業、映画業界、ゲーム産業等の個別産業別に事業遂行に必要な知的財産の解説を行います。

※この科目は、共通教育展開科目として開講しています。同時に、山口大学知的財産教育履修認定プログラム(BP)として提供される科目(1単位15時間)です。なお、履修認定プログラムにおいても科目の修得基準は60点以上です。また本科目では教員と学生が双方向で議論する授業を行います。

#### 【週単位】

AL(アクティブ・ラーニング)欄に関する注

A～Fのアルファベットは、以下の学修形態を指しています。

【A: グループワーク】、【B: ディスカッション・ディベート】、【C: フィールドワーク(実験・実習、演習を含む)】、【D: プレゼンテーション】、【E: 振り返り】、【F: 宿題】

【多】、【中】、【少】は授業時間内におけるALが占める時間の割合を指しています。

【多】: 授業時間の50%超、【中】: 授業時間の15%～50%、【少】: 授業時間の15%未満。「振り返り」と「宿題」については該当する場合に【あり】と表示されます。

項目	内容	授業外指示	授業記録	A	B	C	D	E	F
----	----	-------	------	---	---	---	---	---	---

第1週	ガイダンス	講義概要とコンテンツ産業における知的財産およびマネジメントの現状を考える			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)		
第2週	知的財産権概論	日本の知的財産権に関する制度の全体像及び各種権利の特徴と相違点を詳述する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第3週	日本のコンテンツ産業の現状について	各種コンテンツ産業の進展動向について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第4週	音楽産業と音楽出版ビジネス	音楽産業の構造と将来像ならびに急進する音楽配信ビジネスの状況について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第5週	音楽の著作権管理	音楽の著作権管理について、著作権管理事業者及び音楽出版社の役割について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第6週	映画産業	映画ビジネスの構造と将来像について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第7週	アニメーション産業	アニメーションビジネスの構造と将来像について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第8週	放送番組と放送局	放送業界の構造と、放送番組制作から放送されるまでの状況について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第9週	ゲーム産業	ゲームビジネスの構造と将来像について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第10週	サービスプロバイダの役割	コンテンツの配信を担うサービスプロバイダの役割と知財との関連について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第11週	出版ビジネス	出版ビジネスの構造と電子出版への変遷によって想定される将来像等について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第12週	キャラクタービジネス	キャラクタービジネスの全体像と知財の管理・利活用について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第13週	広告・マーケティング	広告・マーケティングビジネスの全体像と知財の管理・利活用について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第14週	芸能プロダクション	芸能プロダクションの役割と知財の管理・利活用について解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	
第15週	コンテンツ企業間の知財紛争	企業間における知財紛争事例を解説する。			【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【少】 (授業時間の15%未満)	【あり】	

#### 4.9ポイント

#### 成績評価法

毎時間の小レポート・小テストの評価割合が85%、受講者の発表あるいは制作物が15%で評価します。出席は成績評価の欠格条件(70%未満は評価しない)として判断します。

	知識・理 解	思考・判 断	関心・意 欲	態度	技能・表 現	その他	評価割合(%)	JABEE収 集資料
定期試験(中間・期末試験)	---	---	---	---	---	---	---	---
小テスト・授業内レポート	---	---	---	---	---	---	85%	---
宿題・授業外レポート	---	---	---	---	---	---	---	---
授業態度・授業への参加度	---	---	---	---	---	---	---	---
受講者の発表(プレゼン)・授業内での制作作品 演習	---	---	---	---	---	---	15%	---
出席	---	---	---	---	---	---	欠格条件	---
その他	---	---	---	---	---	---	---	---

	ファイル名	備考
ルーブリック等の評価基準	設定されていません。	

(注) ルーブリックとは、評価水準である「尺度」と、尺度を満たした場合の「特徴の記述」で構成される評価指標のことを言います。

## 教科書にかかわる情報

### 教科書その他の情報

教科書は、科学技術と社会( \*\* 学部生のための知財入門) で使用した書籍と同じものです。  
その他に、無償配信されている「文化庁著作権テキスト(pdf版)」を利用します。

## 参考書にかかわる情報

### 参考書その他の情報

## メッセージ

事前にWEB等を利用して、いろいろなメディア産業の内容を調べて、その内容を基に授業中に積極的に質問して下さい。

## キーワード

著作物、著作権者の権利、原盤権、マルチメディア、コンテンツ産業

## 関連科目

科学技術と社会( \*\* 学部生のための知財入門)

## 連絡先

t-kimura@yamaguchi-u.ac.jp 木村

## オフィスアワー

吉田キャンパスと宇部の常盤キャンパスで仕事をしています。

とりあえずはメールでご連絡ください。

t-kimura@yamaguchi-u.ac.jp 木村