

KIT虎ノ門大学院 学習支援計画書(シラバス)

科目名		科目コード	単位数	開講期	講義形式
M&Eコンテンツ法務特論		Z 133	1 単位	2 学期	ハイフレックス
Media and Entertainment Contents Law					
科目分野		課程領域			
M&Eマネジメント		イノベーションマネジメント共通科目			
担当教員名	メールアドレス	連絡方法 / オフィスアワー			
大橋卓生	-	メールアポイントにて随時			

関連している科目(履修推奨科目)		
M&E産業要論	M&Eマネジメント実務特論1/特論2	M&Eコンテンツ法務要論、特論2
著作権法特論/著作権法応用特論	民法特論/契約法特論	M&Eコンテンツ契約実務特論

授業の概要と到達目標

授業の主題と概要

メディア&エンタテインメント(M&E)産業で扱う主要なコンテンツに適用される法律(著作権法、商標法、不正競争防止法、民法(契約法・不法行為法))知識を前提に、M&E産業の基本的な仕組みを踏まえ、コンテンツ法務の基礎知識及び法適用の基本的な考え方を学ぶ。著作権法等の一定の知識はあるがM&E産業に馴染みのない方や、M&E産業で働いていてM&E産業全般について基礎的な知識を整理したいと考えている方を想定している。

到達(修得)目標

M&Eコンテンツ法務に関する基本的法律知識及びその適用を修得し、M&Eコンテンツ産業に想起する様々な法律問題への対応力の基礎並びにM&E産業における契約書作成の基礎となる各種コンテンツの法的な根拠を修得することを目標とする。

受講対象者

イノベーションマネジメント専攻全受講生
ただし、著作権法、商標法・不正競争防止法及び民法(特に契約法)に関する科目を修了しているか、これと同等の知識を有すること(著作権法、商標法、契約法に関する知識を有すること)が強く推奨される

履修上の注意事項やアドバイス

授業内にてショートレポートの提出及び授業内での貢献度が極めて重要

※ 欠席が、2コマ(90分=1コマ)を超える場合は、単位修得にも影響する。欠席の際は、事前連絡を徹底すること。
※ 担当する教員は実務家教員とする。
※ 授業にて配布する資料等教材や講義収録映像・音声の無断転用・転載を禁じます。

コンピテンシ修得目標

知識領域 (Y軸)		ヒューマンパワー (Z軸)		思考プロセス (X軸)	
Y1: 基盤法令・テクノロジー		Z1: 問題発見力	○	X1: 企画	
Y2: 応用法令・実務・テクノロジー		Z2: 独創力		X2: 構想	
Y3: グローバル法令・実務		Z3: 問題解決力	○	X3: 調査・分析	○
Y4: マネジメント	○	Z4: プレゼンテーション力		X4: 設計・開発	
Y5: 戦略立案		Z5: 変革推進力		X5: 変革	
Y6: 標準化		Z6: コミュニケーション力		X6: 導入・運用	
		Z7: リーダーシップ力		X7: 評価・検証	
		Z8: ネゴシエーション力		X8: リーガルマインド	
		Z9: オーナーシップ力		X9: ライフサイクル	

プラクティカム

イベント / ケース		教育技法	マテリアル / ツール
1	独自コンテンツの講義	講義	PPT
2	事例・判例検討	演習	配布資料

評価の方法

(総合評価項目と割合)		評価の要点	
出席・授業態度	10%	クラス貢献では各自の質問の量と質を加味する。理解度を確認するため、適宜、課題を出すことがある。 課題レポートは初回に課題を与える。 期末テストは本講座の理解度を確認するために行う。 毎回、事務局より出席簿を準備する。	
クラス貢献	20%		
課題レポート	30%		
期末テスト	40%		
合計	100%		

テキスト・参考図書など		備考
※ 追加する場合を含め、一部変更となる場合もございますので予めご了承ください		
テキスト (購入が必要)	講義資料を適時配布 なお、著作権法に関しては、下記参考図書①～④のうちいずれか1冊を選択して、当該図書の著作権法の解説部分を熟読しておくこと。	
参考図書 (購入は任意・講師推奨)	①『ライブ・エンタテインメントの著作権』福井健策・二関辰郎 ②『映画・ゲームビジネスの著作権』内藤篤・升本喜郎 ③『音楽ビジネスの著作権』前田哲男・谷口元 ④『出版・マンガビジネスの著作権』桑野雄一郎(いずれもCRIC) ⑤『エンターテインメント法』金井重彦・龍村全(学陽書房)	
参考URL		
適宜紹介予定		

コマ	学習内容	事前準備・課題	担当者	時間
1	講義のオリエンテーション/音楽法務の基礎1(楽曲の制作関係の法務ポイントを学ぶ)	テキストの熟読	大橋	90分
	イベント	レポート課題発表		
2	音楽法務の基礎2(楽曲の利用関係の法務のポイントを学ぶ)	前回の復習	大橋	90分
	イベント			
3	映画法務の基礎1(映画制作法務のポイントを学ぶ)	前回の復習	大橋	90分
	イベント			
4	映画法務の基礎2(映画の利用関係の法務のポイントを学ぶ)	前回の復習	大橋	90分
	イベント			
5	ライブ法務の基礎(映画との相違点を踏まえながら、ライブ法務のポイントを学ぶ)	前回の復習	大橋	90分
	イベント			
6	ゲーム法務の基礎(映画との相違点を踏まえながら、ゲーム法務のポイントを学ぶ)	前回の復習	大橋	90分
	イベント			
7	キャラクター法務の基礎(キャラクターを保護する権利とその限界、キャラクターの創作を巡る問題、商品化権の概要を学ぶ)	前回の復習	大橋	90分
	イベント	レポート提出締切		
8	スポーツ法務の基礎(オリンピックやサッカーワールドカップ、プロ野球などスポーツイベントに関する法務のポイントを学ぶ)	前回までの復習	大橋	90分
	イベント			

2026.06.12

※ 講義日程は、学事ポータルでの講義日程表をご参照ください。

※ 学習内容やスケジュールは、状況に応じて一部変更・改善が生じる場合があります。