

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2		Z 134	1 単位	4 学期	ハイフレックス
Media and Entertainment Contents Law 2					
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コンテンツ法務特論1
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

M&Eコンテンツ法務の基礎知識(M&Eコンテンツ法務特論1で学んだ基礎知識)を前提として、判例等の応用事案やハリウッドで現に生じている訴訟事案をベースに、権利者や利用者など各当事者の立場からいかなる対応をとるべきかを考え、他の受講生や講師との議論を通じて、コンテンツを使っていかにビジネスを構築していくか、法務の観点から検討することを学ぶ。

到達(修得)目標

M&E産業におけるビジネスの構築・リスクの把握およびその対応について法務の考え方の修得を目標とする。

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。 課題レポートは、その都度与える。 最終回に、理解度を確認するため、試験を行う。 毎回、事務室より出席簿を準備する。
クラス貢献	55%	
講義レポート	35%	
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	
参考図書 (購入は任意・講師推奨)	『エンタテインメント契約法第3版』内藤篤(商事法務) 『エンタテインメント法実務』福井建策ほか(弘文堂)	
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	コンテンツ知財復習 事例検討【コンテンツと知財】(例: Banksyと無名アーティストの落書きの取扱の違い、映画の有名なシーンの商品化)	参考図書の熟読	大橋	90分
	イベント			
2	事例検討【音楽】(例: 音楽生成AIサービスの適法性、原盤権侵害の有無と損害額の算定)	事例予習・指定判例の熟読	大橋	90分
	イベント			
3	事例検討【映画】(例: 映画の著作者・著作権者、映画表現の類似性)	事例予習・指定判例の熟読	大橋	90分
	イベント			
4	事例検討【アーティストマネジメント】(例: アーティストマネジメントに関わる諸問題、タレントの性加害疑惑に関する諸問題)	事例予習・指定判例の熟読	大橋	90分
	イベント			
5	事例検討【キャラクター】(例: 初音ミクを使った自社CMソングの制作、産学連携によるキャラクター制作の諸問題)	事例予習・指定判例の熟読	大橋	90分
	イベント			
6	事例検討【ライブ】(例: 夏フェス開催に関する諸問題、まねきTV進化事案の適法性)	事例予習・指定判例の熟読	大橋	90分
	イベント			
7	事例検討【スポーツ】(例: eスポーツリーグの組織化、スタジアム・バーチャル広告を巡る紛争)	事例予習・指定判例の熟読	大橋	90分
	イベント			
8	事例検討【お笑い】(例: そっくりさんを使用したCMの適法性、お笑いとお笑的財産権の諸問題)	事例予習・指定判例の熟読	大橋	90分
	イベント			

※ 講義日程は、学事ポータル内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。