

# 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 Media and Entertainment Contents Law		Z 133	1 単位	2 学期	ハイフレックス
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 リ ー ア ド レ ス	連絡方法 / オ フ ィ ス ア ウ ズ			
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 好 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

授業内で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	<input type="radio"/>	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	<input type="radio"/>	X3: 調査・分析	<input type="radio"/>
Y4: マネジメント	<input type="radio"/>	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 べ ント / ケ ー ス		教 育 技 法	マ テ リ ア ル / ツ イ 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、課題を出しがある。
クラス貢献	20%	課題レポートは初回に課題を与える。
課題レポート	30%	期末テストは本講座の理解度を確認するために行う。
期末テスト	40%	毎回、事務室より出席簿を準備する。
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	・M&E産業と法律の関わり ・M&Eコンテンツに適用される知的財産権(著作権、商標権不正競争防止法[2条1項1号2号])、パブリシティ権の概要	テキストの熟読	大橋	90分
	イベント レポート課題発表			
2	・M&Eコンテンツに適用される知的財産権(前回の続き)の概要 ・エンタテインメント契約の特徴	前回の復習	大橋	90分
	イベント			
3	・音楽法務の基礎 (楽曲の著作権関係・原盤権関係・アーティストマネジメント関係のポイントを学ぶ)	前回の復習	大橋	90分
	イベント			
4	・映画法務の基礎(企画・製作から二次利用までの流れの理解と法務のポイントを学ぶ)	前回の復習	大橋	90分
	イベント			
5	・演劇・ゲーム法務の基礎(映画との相違点を踏まえながら、演劇・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			
6	・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			
7	・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)	前回の復習	大橋	90分
	イベント レポート提出締切			
8	・試験 ・提出レポートを踏まえた討論とレポート講評	前回までの復習	大橋	90分
	イベント 試験			

2025.12

※ 講義日程は、学事ポータル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。