

授業科目	アニメビジネス論					実務家教員担当科目	-		
単位	2	履修	選択	開講年次	1	開講時期	後期		
担当教員	高橋 幸夫								
授業概要	本学の立地する北九州市はマンガ、アニメを中心としたエンターテインメントを都市ブランド力向上の起爆剤と位置付けている。本授業では、今や日本を代表するエンターテインメント領域であるアニメ業界におけるビジネスの仕組みを深く理解し、アニメ制作から販売、マーケティング、国際展開に至るまで、アニメビジネスの多面的な側面について学ぶことを目的とする。学生は、アニメ業界のビジネスモデルを実務的に把握し、アニメがどのように商業的に成り立っているのか、またどのように戦略的に市場で成功を収めるのかを理解する。								
	また、アニメ制作における著作権や資金調達、国際的な展開に伴う課題など、制作過程、マーケティング、国際展開など幅広く学びます。アニメがどのようにして文化的、経済的な影響を持つに至ったのか、また地域活性化との関連をなど実際の事例を通じて理解を深める。								
	具体的には下記内容を学ぶ。								
	アニメ産業の基本的な構造とビジネスモデルを理解する。								
	アニメ制作のプロセスとその経済的側面を学ぶ。								
授業形態	対面授業								
	授業方法								
	学生が達成すべき行動目標								
標準的レベル	・アニメビジネスの仕組みを理解できる ・観光、地域活性化とアニメビジネスの関連を理解できる。								
理想的レベル	・上記標準的なレベルに加え、 ・アニメが市場で成功を収めることができるポイントを説明できる。								
評価方法・評価割合									
評価方法			評価割合（数値）				備考		
試験									
小テスト			30						
レポート			50						
発表（口頭、プレゼンテーション）									
レポート外の提出物									
その他			20				授業出欠回数、授業態度、授業貢献		
カリキュラムマップ（該当 DP）・ナンバリング									
DP1	○	DP2	-	DP3	○	DP4	-	ナンバリング	-
学習課題（予習・復習）									1回の目安時間（時間）
授業で配布された資料をもとに復習し、興味・関心や疑問点を整理しながら授業内容を把握する。									4
授業計画									

第1回	オリエンテーション ・授業内容と進行説明
第2回	アニメビジネスの全体像1 ・アニメビジネスの定義と概観 ・アニメ産業の歴史と発展
第3回	アニメビジネスの全体像2 ・日本と海外におけるアニメ市場の比較 ・アニメ制作の基礎とビジネスモデルの概要
第4回	アニメ制作プロセスと関連業界 ・アニメ制作の流れ（企画・脚本・絵コンテ・作画・音響・編集） ・アニメ制作会社、プロダクション、スタジオの役割 ・音楽、声優、アニメソングなど、制作に関わる関連業界
第5回	アニメの著作権と知的財産権 ・アニメにおける著作権の重要性 ・脚本、キャラクター、音楽、映像の権利管理
第6回	アニメの制作予算と資金調達 ・アニメ制作のコスト構造 ・資金調達方法（クラウドファンディング、スポンサーシップ、海外投資）
第7回	小テスト ・授業前半内容の理解確認
第8回	アニメの放送・配信ビジネス ・アニメ放送・配信メディアの仕組みと視聴率ビジネス ・ストリーミングサービスとVOD市場（Netflix、Crunchyroll など） ・海外市場への展開方法
第9回	アニメイベントとコミュニティビジネス ・アニメイベント（コミケ、アニメフェア等）の役割 ・ファンイベント、ファンミーティング、オンラインイベントの運営 ・アニメ文化とその商業的影響力
第10回	アニメ市場分析と消費者行動 ・アニメ視聴者の動向と消費者行動 ・アニメのマーケティング戦略（SNS、PR、広告） ・キャラクター、ストーリー、ブランドを活用したプロモーション ・コラボレーション企画とコラボ商品の成功事例
第11回	アニメ戦略と地域活性化（北九州市の事例 ゲスト講師）1
第12回	アニメ戦略と地域活性化（北九州市の事例 ゲスト講師）2
第13回	アニメ戦略と地域活性化（北九州市の事例 ゲスト講師）3 ・ポップカルチャーフェスティバルほか事例視察（予定）

第 14 回	アニメ業界の未来と技術革新 ・AI、CG、VR/AR 技術がアニメ制作にもたらす変化 ・デジタル化とオンライン配信の進化 ・アニメ制作における新たなビジネスモデル
第 15 回	本授業のまとめとテスト
テキスト	授業内で都度紹介する。
参考図書・教材／データベース・雑誌等の紹介	授業 Classroom を中心に授業内でフィードバックする。
課題に対するフィードバックの方法	マンガ・アニメのコンテンツ（内容）自体を楽しむだけではなく、それらの社会・文化・生活に及ぼす影響まで考えながら幅広いコンテンツに接してください。
学生へのメッセージ・コメント	