

エンターテインメントビジネス論

アニメ・ゲームIPの作り方



アニメやゲームなどが好きで業界の構造に興味を持っている学生や、卒業後はエンターテインメント業界で働きたいと思っている学生は多いと思います。本講義は、法学・経済学・商学・人文学・理工学など様々な分野に跨がるエンターテインメントビジネスの広がりとその可能性について、主に「アニメ・ゲームIPの作り方」に焦点を当てつつ学びます。

山下一夫: 慶應義塾大学理工学部教授、実験授業 エンターテインメントビジネス論 コーディネーター

中山淳雄: (株)Re entertainment代表取締役社長、慶應義塾大学経済学部訪問研究員

『推しエコノミー 「仮想一等地」が変えるエンタメの未来』(日経BP、2021年)

『オタク経済圏創世記 GAFAの次は2.5次元コミュニティが世界の主役になる件』(日経BP、2019年)

三原龍太郎: 慶應義塾大学経済学部准教授

『ハルヒ in USA 日本アニメ国際化の研究』(NTT出版、2010年)

吉川龍生: 慶應義塾大学経済学部教授

5月10日(火)	エンターテインメントビジネスの全体像(中山淳雄)
5月17日(火)	インタビュー①: メディアミックスプロジェクト(中山淳雄)
5月24日(火)	インタビュー②: ソードアートオンライン分析(中山淳雄)
6月 7日(火)	日本と中国のアニメーション(山下一夫)
6月14日(火)	中国語圏映画におけるゲームの可能性(吉川龍生)
6月21日(火)	日本のアニメビジネスとアジア(三原龍太郎)
6月28日(火)	総合討論(山下一夫・中山淳雄・三原龍太郎・吉川龍生)

時間: 各回とも 18:10 ~ 19:40 / 会場: 日吉キャンパス来往舎 1F シンポジウムスペース

対象: 塾生【要事前申込・先着 50 名】

受付: 4月15日(金) 午前 10:00 ~ 5月3日(火) 23:59 〆切 ★定員になり次第、締め切ります★

★全 7 回対面形式を予定していますが、新型コロナウイルス感染状況によりオンライン開講となる可能性があります。

【申込】 <https://bit.ly/35JLxUQ>

要 keio.jp 認証 (keio.jp 以外の Google アカウントにログインしているとアクセスできません。一度全てのアカウントからログアウトし、ブラウザを落としてから再度 Keio.jp にログインし直してください。)

問い合わせ先: 教養研究センター toiawase-lib@adst.keio.ac.jp