

東京工科大学メディア学部

School of Media Science

1999年に日本で初めてメディアを専門的に学ぶ学部として誕生以来、革新的な教育や研究を展開し、メディア社会をリードしてきたメディア学部。実践重視の教育によって、幅広い視点と多様な知識・技術・スキルを身につけた卒業生たちは、技術の進歩が著しいメディア社会の中で、豊かで活力ある生活やビジネスとコンテンツを創造できる人材として幅広く活躍しています。メディア学部は、これからも多彩なメディア基礎技術の修得や専門教育を通じて、21世紀のメディア社会をさまざまな形で支える、創造性豊かな人材を育成します。

LIVE ENTERTAINMENT THEORY 2017

一般社団法人コンサートプロモーターズ協会

All Japan Concert & Live Entertainment Promoters Conference

一般社団法人コンサートプロモーターズ協会は、音楽を主としたライブ・エンタテインメント産業に関する調査研究、教育・啓蒙・普及ならびに知的財産権の維持・管理・保全等を行うことにより、ライブ・エンタテインメントの健全な発展を図り、日本の経済・文化の発展に寄与することを目的として設立されました。現在、アーティストが聴衆と同じ空間で音楽やパフォーマンスを共有するライブ・エンタテインメントは、生の芸術に触れ、その感動を体験できるものとして広く国民の共感を得ながら、文化産業の中で大きな位置を占めています。このような状況の中で、各地のライブ・エンタテインメントを主催するプロモーターの重要性は、日本の文化産業を支えるアーティストを全国各地の聴衆に紹介するとともに、聴衆の求めるライブ・コンテンツを提供する事業として、ますます高まっています。

東京工科大学

八王子キャンパス
〒192-0982 東京都八王子市片倉町 1404-1 ☎ 0120-444-903
● URL <http://www.teu.ac.jp/> ● E-mail pr@stf.teu.ac.jp

©TOKYO-U-T(PR)2018.00

東京工科大学メディア学部
メディア特別講義

LIVE ENTERTAINMENT THEORY 2017

ライブ・エンタテインメント論

「一般社団法人コンサートプロモーターズ協会」寄附講座
(A.C.P.C)

ごあいさつ



一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 会長

中西 健夫
なかにし たけお

トッランナーによる 刺激的な講義を展開します。

2007年度より東京工科大学メディア学部において開講させていただいております「ライブ・エンタテインメント論」が、2017年度もご好評をいただき、11年目を終えることができました。将来のライブ・エンタテインメント業界を担う人材の育成を目的にスタートした本講座ですが、これまでの受講生がメディア関連の企業に就職して活躍されるなど、成果を感じることができ、大変喜ばしく思っております。また2018年度も業界のトッランナーによる充実した講義を予定しておりますので、メディア学部に入學した際には、ぜひ教室に足を運んでいただけたら幸いです。最後になりましたが、特別講座をお引き受けいただきました講師の皆さまおよび講座の運営にご尽力いただきました大学関係者の皆さまに、改めて感謝申し上げます。

PROFILE

TAKEO NAKANISHI

株式会社ディスクガレージ 代表取締役社長
一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 会長

開講にあたり



音楽評論家／本寄附講座コーディネーター

反畑 誠一
たんばた せいいち

有望な知識と技術を修得できる カリキュラムを編成しています。

一般社団法人コンサートプロモーターズ協会が寄附講座として初めて、日本の経済・音楽文化のさらなる発展に寄与することを目的に、東京工科大学メディア学部と提携して開講したのがメディア特別講義「ライブ・エンタテインメント論」です。日本のエンタテインメント産業は、世界各国から高い評価を得る優秀なコンテンツを創出する能力を有しており、21世紀の日本を支える新しい主力産業として発展していく可能性が十分にあると考えています。ついでに教育機関において早い段階から教育を始めることで、より実践的な人材の輩出が望まれています。「ライブ・エンタテインメント論」は、学生が「自分にとって有益な知識や技術の修得」と「学習した内容が実社会で使われることを実感できる学習」ができるようにカリキュラムを構成しました。理系で培われた「研究」ノウハウと文系の「実践的教育」とが、東京工科大学メディア学部ならではの環境の中で実を結んだと思います。

PROFILE

SEIICHI TANBATA

音楽評論家

最新のトピックスを学び、ダイナミックに広がる知識 寄附講座

産学連携で実現する寄附講座の魅力は、第一線で活躍するゲストスピーカーを招き、最新のトピックスに触れられるところ。大学の枠を超えた刺激的な授業は、学生の知識と視野を広げる貴重な機会となります。

東京工科大学メディア学部では、現在、一般社団法人コンサートプロモーターズ協会の協力のもと「メディア特別講義Ⅱ『ライブ・エンタテインメント論』」として講義を実施しています。この講義は、将来のライブ・エンタテインメント業界を担う人材の育成をめざし、毎回、業界のトッランナーが、成功のための秘訣や今後の展望、また業界で働くためのポイント、社会人に求められる要素、知識などを実体験に基づいて学生たちに語っていきます。



講義レポート <講義タイトルおよび講師一覧 ~2017年度実施~> Contents

日程	講義タイトル	講師	ページ
● 第1回 <9/19>	オリエンテーション オリエンテーションでは、講義の開講にあたり、一般社団法人コンサートプロモーターズ協会(ACPC)寄附講座として行われているこの講義の概要、目的、キーワードなどについて説明し、各回講義のタイトル&ゲストスピーカーのラインナップを発表。	佐々木 和郎	—
● 第2回 <9/26>	ライブ・エンタテインメントの現在	中西 健夫氏	03
● 第3回 <10/3>	アーティスト・プロデュースとプロデュースについて	吉田 雄生氏	03
● 第4回 <10/17>	8Kが拓くライブ・エンタテインメントの新時代	田邊 浩介氏	04
● 第5回 <10/24>	グローバル社会の中の音楽コンテンツ	堀 義貴氏	04
● 第6回 <10/31>	アーティストとライブ・エンタテインメント	クレイ 勇輝氏	05
● 第7回 <11/7>	アニメーションとライブ・エンタテインメント	夏目 公一朗氏	05
● 第8回 <11/14>	アイドルとエンタテインメント	橋元 恵一氏	06
● 第9回 <11/21>	音楽コンテンツ配信の世界	美藤 宏一郎氏	06
● 第10回 <11/28>	テレビ放送のエンタテインメント	土屋 敏男氏	07
● 第11回 <12/5>	ディズニーのエンタテインメント	目黒 敦氏	07
● 第12回 <12/12>	学生だからできること	松任谷 正隆氏	08
● 第13回 <12/19>	笑いエンタテインメント	奥谷 達夫氏	08
● 第14回 <1/9>	ラジオの未来	松尾 健司氏	09
● 第15回 <1/16>	アーティスト・マネジメントの現在	伊藤 亜由美氏	09
◆ 寄附講座を受講した在校生の声			10

※各講師のプロフィールは2017年度講義時点のものです。

第2回
9/26

THEME

ライブ・エンタテインメントの現在

LECTURER

中西 健夫
なかにし たけお

TAKEO NAKANISHI

株式会社ディスクガレージ 代表取締役社長
一般社団法人コンサートプロモーターズ協会 会長



PROFILE

ライブ・エンタテインメントビジネスは、常に未来を見据えていなければならない

第2回は、株式会社ディスクガレージ代表取締役社長であり、一般社団法人コンサートプロモーターズ協会会長を務める中西健夫氏が登壇。講義は学生時代のバンド経験を含めると40年以上、日本の音楽に携わってきたという体験を交えつつ、これまでの音楽産業の発展と軌跡について解説。続いてライブ・エンタテインメントの未来を考える大変興味深い講義となった。

iPodやスマートフォンの登場など、テクノロジーの普及と音楽の「聴き方」が密接に関わっているように、ライブ産業もまた、音楽以外の技術と切り離せない関係にあるという。例えとしてSEKAI NO OWARIの旧国立競技場でのライブをあげ、デジタル技術を駆使しながらアナログ的な雰囲気や世界観を見事に演出したライブ・エンタテインメントの秀作とし、「音楽・建物・空気がマッチしたとき、素敵なモノが生まれる」と語った。

ライブ産業における今後の課題としては、「客層の変化への対応」「会場不足問題」「チケット高額転売問題」などがあると、特に「チケット高額転売問題」は、2016年夏に全国紙で展開した意見広告や「チケトレ」などの公式トレードサービスに触れ、A.C.P.Cとしての取り組みを紹介。これらは多方面から反響があったものの、まだ解決には程遠く、法改正などの対策を進めることが重要とのこと。さらにライブ産業全体が発展を続けていくためには「2020年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて、インバウンド/アウトバウンド需要を増やす」など、課題は山積みであると指摘した。音楽を愛する気持ちがひしひしと伝わる講義は、「企業・自治体・行政との協力が大切」であり、幅広い分野でライブの生み出す価値を向上させるべきとして講義を締めくくった。

第3回
10/3

THEME

アーティスト・プロデュースとプロデュースについて

LECTURER

吉田 雄生
よしだ たかお

TAKAO YOSHIDA

株式会社ワタナベエンターテインメント 取締役
第二マネージメント本部担当取締役員



PROFILE

アーティスト・プロデュースで大事なものは、メディアの変化に敏感になること

新人アーティストの発掘・育成に積極的に携わり、現在はワタナベエンターテインメント取締役を務める吉田雄生氏が登壇。講義は「現在、メディアが変化している」という現状についての説明からスタート。アーティスト・プロデューサーとして、また「メディアを送る」側として、最近のメディア環境の変化には敏感に対応する必要性を語り、「行列」ができるラーメン屋は、どこに理由があるのかを分析することが重要であり、そのカラクリが「アーティストを売る」という仕事の第一歩にも通じると吉田氏は語った。

講義では、現在Webプロモーションで圧倒的な力を持つ「動画」のひとつ、ミュージックビデオについて取りあげ、MTV全盛期からYouTube全盛期へ、アイデアひとつあれば誰でも簡単に制作できる今だからこそ、どのような映像を公開すればプロモーションとしてハマるかについてシビアになる必要がある

と語った。自身がプロデュースしたLittle Glee Monsterについては、全編ワンシーン・ワンカットで構成した「CUPS」や、OK GoやPerfumeの映像監督を務める関和亮氏とタッグを組んだ「私らしく生きてみたい」などを例に、彼女たちの歌の素晴らしさを世の中にいかにアピールするか、悩みに悩んだと当時の振り返りつつ、プロモーションにおけるミュージックビデオの強いこだわりも示した。

講義終盤では、アーティスト・プロデュースの基本として「コンセプト→実行→継続→点火→繰り返す」といった、独自の方程式を紹介しながら、アーティストの魅力を最大限に引き出すプロモーションの仕事について、その可能性と醍醐味を熱く語った。

第4回
10/17

THEME

8Kが拓くライブ・エンタテインメントの新時代

LECTURER

田邊 浩介
たなべ こうすけ

KOSUKE TANABE

株式会社NHKエンタープライズ
イベント・映像展開 エグゼクティブ・プロデューサー



PROFILE

これまでのやり方にとらわれない、新たなメディア表現に挑戦しよう

NHKエンタープライズにおいて、VR/ARなど先進的な技術を用いた画期的な映像表現を日々探求し続けているイベント・映像展開 エグゼクティブ・プロデューサーの田邊浩介氏が登壇。講義は、「Aoi-碧-サカナクション」「東京 VICTORY」など、田邊氏の代表的な作品を振り返りながら、先端技術と音楽コンテンツの融合をテーマに進められた。4K/8Kの次世代放送技術をテレビ放送のみにとどまらず、人々にリアルに感じてもらう音楽イベントまで発展させていくことが近未来の映像表現だと学生に強く訴えた。昨年の「SXSW 2016」において展示協力した「8K:VRシアター」は、従来のVRで使用されるHMD（ヘッドマウントディスプレイ）を使用せずに、8Kの立体映像、22.2chにおよぶ立体音響、そしてレーザーによる空間演出とコンテンツ演出のみで仮想現実を成立させたという点で高い評価を得た。田邊氏は「HMDは高い没入感を得られ

るものの、極めてパーソナルなVR体験になってしまう」という気づきを大事にし、まるでライブハウスにいるようなメディア体験を可能にしたことで世界をアッと驚かせることに成功したのだ。さらに「8K:VRシアター」は、一年後「8K:VRライド」として新たなエンタテインメント・コンテンツに進化しているという。講義の後半「みなさんはImmersiveという単語の意味を知っていますか？没入という意味です。HMDを使う、使わないに関係なく、VR（ヴァーチャルリアリティ）は、脳をやさしく自然にだます体験です。そのためにはこの没入感が不可欠な要素なのです」と話した田邊氏。講義は、今後、映像の世界をめざす学生たちにとって、演出やプロデュースを手掛ける際のキーワード、大事なヒントがちりばめられた講義となった。

第5回
10/24

THEME

グローバル社会の中の音楽コンテンツ

LECTURER

堀 義貴
ほり よしたか

YOSHITAKA HORI

株式会社ホリプロ 代表取締役社長
一般社団法人日本音楽事業者協会 会長



PROFILE

世界を相手に戦っていかなければ日本のエンタテインメントの未来はない

5回目の講義は、メジャータレントを多く抱えるだけでなく、CMや映画などのコンテンツ制作も手がける日本屈指の芸能プロダクションであるホリプロの代表取締役社長、堀義貴氏が登壇。「グローバル社会の中の音楽コンテンツ」というテーマで講義を展開した。CDや雑誌など記録媒体の消費数下がっている近年、ほとんどが地産地消で満足し終えてしまう日本のエンタテインメントの運命は、2020年に開催される東京オリンピック・パラリンピックを海外進出のターニングポイントにできるかどうかで、大きく左右されると予測した。

世界地図で日本を見たとき、端に位置する小さな島国でしかないこの国の文化は、外国人から見て、日本語の壁が想像以上に大きいという。たとえば、ディズニーが生み出した偉大なアニメ作品は、音を消しても喜怒哀楽がわかる作品となっているため問題ないが、日本語の壁があるJ-POPについては事実、ヨー

ロッパではアーティストを知っている人はほとんどいないとのこと。SNSという、世界と簡単に繋がるネットワークがあり、自ら拡散することが可能な時代となった今、日本の音楽コンテンツに足りないのは世界を舞台にして戦っていく「勇気」と「情熱」であると語る。

グローバル化は今後急速に進み、例えば英語ができる人とできない人とは待遇に格差が生まれるなど、世界に向けてどのような姿勢・考え方をしているのか、ますます個人レベルで問われる世の中になっていくのは間違いないと語り、「日本が今後、グローバル社会の中で勝負できるコンテンツを数多く発信できるかどうかは、今後日本の社会を担っていく若い世代にかかっている」と、学生に期待を込めてエールを送り講義を締めくくった。

※各講師のプロフィールは2017年度講義時点のものです。

第6回
10/31

THEME

アーティストと ライブ・エンタテインメント

LECTURER

クレイ 勇輝
くれい ゆうき

PROFILE

YUKI KUREI

ミュージシャン/元キマグレン



未来は誰にも分からない だから、失敗したっていい

6回目となる講義には、1億円以上の借金を抱えるなど波乱万丈な人生を送ったことがメディアで取り上げられ話題となった、元キマグレンでミュージシャンのクレイ勇輝氏が登場。「好きな子がギターをやっていたからバンド活動を始めた」「彼女にフラれ、見返してやろうと思って音楽を続けた」など、リアルなエピソードを交えて自身のこれまでの人生を振り返る講義は、常に学生の目線に立った共感できる内容を中心に進んでいった。特に学生から注目を集めていたのは、やはりクレイ氏の生き方についてだ。「どん底に落ちた時何を考えていましたか?」という学生からの質問には、「自分のドキュメンタリー映画が作られたとしたら、今が人生の一番つらい場面。ターニングポイントなんだなと思っていた」と回答。その失敗し立ち直ることも人生計画の範疇に入れていたという独特な考え方を、学生は熱心に聴き入っていた。さらに、「37歳になっても挑戦

したいことはたくさんある」と語り、最近のライブワークである4時間部屋で怒鳴りあい、泣き合うワークショップについて触れるなど、クレイ氏のチャレンジ精神はまだ衰えていないということがよく伝わり、何事にも一生懸命な生き方に勇気もらえるような内容となった。

その後講義は、それまでの雰囲気とうって変わったライブパートへ。キマグレンの代表曲「LIFE」をはじめ数曲披露し、会場を沸かせた。「苦勞したことがあったとしても、今という瞬間を楽しむということが大切だ!」というメッセージが伝わってくるライブに大講義室はまるでライブホールのような一体感に包まれた。ライブを織り交ぜた斬新な講義は、大盛況のまま終了となった。

第7回
11/7

THEME

アニメーションと ライブ・エンタテインメント

LECTURER

夏目 公一朗
なつめ こういちろう

PROFILE

KOICHIRO NATSUME

株式会社アニプレックス
スーパーバイザー



ビジネスモデルや制作環境の見直し がアニメ作品のクオリティ向上につながる

第7回のゲスト講師は、アニメ作品を企画制作から販売まで行い、多くのアニメファンから絶大な支持を得る株式会社アニプレックスのスーパーバイザーを務める夏目公一朗氏。アニメのビジネス構造と海外人気に対する日本市場の戦略に関するトピックについて講義を展開。全15回の寄附講座のうち、唯一のアニメーション作品を取り扱う内容とあって、学生の注目度も抜群の講義となった。

アニメ市場の売上は現在右肩あがり、アニソンライブや2.5次元ミュージカルなど国内イベントが隆盛を極めるだけでなく、聖地巡礼をビジネス化したアニメツーリズムや自治体の町おこしなど、関連事業にも良い影響が拡大していると語る。しかし近年、その需要に応えるべくアニメ制作会社が爆発的に増えた結果、原作不足や人材不足が目立ち、制作現場の疲弊が問題となっていると指摘する。また、テレビでアニメを流す

場合、莫大なテレビ提供費を払う必要がある、制作サイドは限られた予算の中で良質な作品を作らなければいけない状況にあるという。夏目氏はこれらの現状に対して「このままでは、日本アニメのクオリティが悪化しかねない。制作環境を即刻に見直すべきだ」と警鐘を鳴らす。アニメビジネスに携わりたいと考えている学生が、将来環境を改善してくれることに大いに期待すると語った。

さらに海外市場が急激な回復や成長を見せていることに着目し、ライセンスビジネスやエキスポ・フェスの共催、共同出店などから利益を上げることで、より制作環境に多くのお金を投入できるのではないかと持論を展開。日本政府のクールジャパン戦略は失敗に終わってしまった感があるが、それでも諦めない夏目氏のアニメに対する情熱が垣間見えた講義となった。

第8回
11/14

THEME

アイドルとエンタテインメント

LECTURER

橋元 恵一
はしもと けいいち

PROFILE

KEIICHI HASHIMOTO

株式会社Zeppライブ
フェスティバル事業部 部長



アーティスト・マネジメントには アーティストの人生を背負う覚悟がいる

第8回は、Zeppライブ音楽プロデューサー、カルチャーフェス「@JAM」総合プロデューサーを務めたほか、SPYAIR、SUPER☆GiRLSなど数多くのアーティストのプロデュース経験を持つ橋元恵一氏による講義。よしもと芸人のスベリー・マーキュリー氏との対談形式で進行。学生たちは斬新な授業スタイルとその話の面白さに引き込まれ、会場は終始笑いに包まれていた。

講義では、「音楽マーケティング」から「プロデューサー・マネジメント論」まで幅広い内容で、音楽のプロモーション全般について、じっくりと語られた。特に橋元氏は、これからのアーティスト・マネジメントに必要なポイントとして、2000年以降現場ディレクターと宣伝ディレクターを兼任するのが当たり前となっていることや、アイドルが自主的に行う動画配信サービス（「SHOWROOM」「DMM.yell」など）、地下アイドルのセルフプロデュースが流行している点に着目。今後増え続ける多種多様なメディア

に対応していく能力と、アーティストの人生を背負うつもりで24時間365日アーティストのことを考える覚悟が、必要な素養であると説明した。

また、講義の主題でもある「ライブ・エンタテインメント」にも触れ、音楽業界は現在円熟期に入ったライブビジネスこそ大切にしていってほしいと訴えた。例えば自身のプロデュースしたSPYAIRでは、トラックに乗ってスタンド席の近くに行くなどファンを大事にした演出を心がけているそうで、「演出のアイデアは、アーティストとのコミュニケーションから」とアーティストと一緒に考えることを大切にしていると語った。長年の経験に裏打ちされた戦略的なプロデュース理論は学生にとって将来の財産になるものばかり。学生は熱心に講義に耳を傾けていた。

第9回
11/21

THEME

音楽コンテンツ配信の世界

LECTURER

美藤 宏一郎
みとう こういちろう

PROFILE

KOICHIRO MITO

株式会社エムアップ
代表取締役



長い道のりには、大きな壁がある それをぶっ壊しに行こう

第9回は、ビクター音楽産業株式会社、東芝EMI株式会社などのレコード会社を経て、現在はITとエンタテインメントを結び、ファンに直接サービスを提供する手法で成長を続ける株式会社エムアップの代表取締役、美藤宏一郎氏が講師として登場。ベンチャーとして会社を立ち上げ、上場するまでの流れやポイント、会社を運営する苦労と喜びなどをテーマに講義を行った。学生時代に起業して成功した例を数例紹介するなど、唯一無二のサービスを作る起業のやりがいと充実感が伝わってきたほか、「監査法人と内部監査の違い」や「上場の意味」、ビジネスに関連する言葉の解説、資本金の額から、必要な人材、役員の数、社長の給与、会社を法務局に登録する費用、会社を作るためのイロハなど、将来は自分で事業を、と考えている学生にとって、起業のヒントが学べる貴重な講義となった。

会社を作るための手順や起業したら取り組むことなど、講義

は実務的な内容が中心となったが、講義終盤には「俺たちでいつか起業しようという、熱い気持ちを持った友だちを探そう」「どんなに努力しても試合に負けることもある。その時、必ず失敗から何かを学ぼうとする姿勢が重要」と語り、チームワークの大切さや、素晴らしい人生の築き方など、美藤氏から放たれる起業以外にも役立つ多くの金言に学生たちは熱心にペンを走らせていた。また「就職後、4、5年後に起業するのも良い」と、まだ就労イメージのつかない学生たちに多様な働き方を提示し、業界への興味だけでなく、働くことの本質と面白さも理解できるわかりやすい講義となった。

最後に美藤氏は「どんなに小さいことでもいいから、これが自分だといえるものを見つけよう!」と、残りの大学生活を有意義に過ごすようアドバイスを送り、講義を締めくくった。

※各講師のプロフィールは2017年度講義時点のものです。

第10回
11/28

THEME

テレビ放送のエンタテインメント

LECTURER

土屋 敏男
つちや としお

TOSHIO TSUCHIYA

日本テレビ放送網株式会社 編成局
ゼネラル・プロデューサー

PROFILE



今ないものを作る それがクリエイティビティの醍醐味

「進め!電波少年」をはじめ、「天才たけしの元気が出るテレビ」などの演出・プロデューサーとして多くの人気バラエティ番組を制作。また萩本欽一の番組づくりを追ったドキュメンタリー映画「We Love Television?」を2017年に公開した日本テレビゼネラル・プロデューサー、土屋敏男氏が登壇。講義はバラエティ番組の未来、そして笑いと感動とは何かをテーマにスタートした。

講義では、「若者のテレビ離れは本当か?」という主題に対し、「テレビは暇つぶしに最適化しすぎた。そして、テレビ局がクレーム、ネット炎上、さらにビジネスを重視するあまり、新しいものに挑戦する力を失った」として、AbemaTV「72時間ホンネテレビ」やNetflixの台頭など、テレビ以外の勢力にも目を向ける必要があると語った。いまや地上波の希望は、「池の水ぜんぶ抜く大作戦」など、予算に縛られない番組制作を行うテ

レビ東京にあるとし、バラエティ番組の未来への糸口は、「Something New(technology) + Quality」だとの持論を展開した。講義終盤には、テレビコンテンツについてだけでなく、学生と社会人の仕事に対する考え方の差や、仕事と労働の違いなど、今後学生たちが社会に出て行くにあたってのポイントにも言及。数値化できる仕事は、今後次から次へとAI・ロボットに変わっていき、人間は必要なくなるとして、「今ヒットしているものを作るだけで満足してはダメ」と述べ、今ないものを作る仕事、すなわちクリエイティビティが重要であると学生に強く訴えた。経験と理論に裏打ちされた説得力のある言葉が胸に響く、土屋氏のクリエイティブに対する熱意がヒシヒシと伝わる講義となった。

第11回
12/5

THEME

ディズニーのエンタテインメント

LECTURER

目黒 敦
めぐろ あつし

ATSUSHI MEGURO

ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社
キャストイング・エグゼクティブディレクター
チーフマーケティングオフィサー

PROFILE



ハートのこもったエンタテインメントを お届けするのがディズニーの役目

11回目の講義は、多種多様なコンテンツで日本中に夢と希望を与え続けるウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社において、ディズニー・キャラクター・ボイス・インターナショナル、キャストイング、エグゼクティブディレクターなど多くの職を務める、目黒敦氏が登壇。講義は、ディズニーの事業紹介や、映画公開・ショー開催の歴史など、ディズニーのエンタテインメントを丁寧に振り返り、これまでディズニーをあまり知らない学生にもわかりやすい、とても親切的な構成となった。

いまや世界中の人々を夢中にさせるディズニーのエンタテインメントで一番大事にしていることは何なのか? その秘密を聞き漏らさない学生は真剣に耳を傾けていた。特に学生が一斉にメモをとり、大きく頷いていた場面は、「ディズニーの7つのDNA」について目黒氏が解説をしたとき。「楽しさ」「物語性」「革新」「品質」「品位」「共同体」「前向きな精神」が

DNAであり、それがあからこそディズニーのエンタテインメントが強靱なものになるのだという言葉に、学生たちは素晴らしいエンタテインメントには、優れたクリエイティビティと、お客様を楽しませようとするサービス精神が宿ることを理解したようだ。

目黒氏は、この7つを守りながら商品作りをしている企業のスタンスを誇りに思うと語るとともに、さらに仕事をする上で一番心がけていることについて、「ディズニーの素晴らしい音楽、素晴らしいストーリーをローカライズを通じて、クオリティをそのままに、日本のゲストにお届けしたい」と述べて講義を締めくくった。日本中を虜にするディズニーのエンタテインメントは、細部まで行き届いたサービス精神によって成立することが理解できた貴重な講義となった。

第12回
12/12

THEME

学生だからできること

LECTURER

松任谷 正隆
まつとうや まさたか

MASATAKA MATSUOYA

音楽プロデューサー
東京工科大学メディア学部 客員教授

PROFILE



「クリエイティブ」の源は、 実は「いたすら」だったりする

12回目は、メディア学部客員教授であり、音楽プロデューサーの松任谷正隆氏が登壇。松任谷由実のコンサートツアーの一部演出を学生たちとともに手がけた経験を持つ松任谷正隆氏の講義は、主に学生からのさまざまな質問に答える形式で進められた。常に音楽業界の第一線で活躍する松任谷氏の原動力、そして学生時代ならではの強みについて独自の視点で語られた講義は、大変興味深い内容となった。

特に、「学生時代は怖いものだらけだった」という松任谷氏の経験談に学生は意外だったようで、多くの質問が寄せられた。学生に一番伝えたいメッセージとして、「いい就職先というだけで、人生をともにする会社を選んではいけない。60を過ぎても大好きな仕事を、とことんやるべきだ」と熱く語った。

さらに講義後半では、毎年学生が取り組む「NET MAGAZINE IN NAEBA Y MODE」が話題に。学生たちは、今や定番となった

松任谷由実の冬のイベント「SURF&SNOW in Naeba」のネット配信を行うだけでなく、映像コンテンツの企画立案から撮影・編集・配信まで全てを担当しているが、企画において「定番をあえて外して新しいものを出していくことに怖さがある」という学生に対し、「理由が説明できれば、またそれが自分で美味しく感じるのであれば良いと思う。自分を信じる力っていうのも性格のうちだから」とアドバイス。学生ならではの自由な発想を後押しした。

「3度の飯よりいたすらが好き」と自称するほどサプライズ好きだという松任谷氏は、「クリエイティブの源はそこにある」とも話し、「失敗を恐れずたくさんアイデアを出し、挑戦して欲しい」と大盛況の講義を締めくくった。

第13回
12/19

THEME

笑いエンタテインメント

LECTURER

奥谷 達夫
おくたに たつお

TATSUO OKUTANI

株式会社よしもとクリエイティブ・エージェンシー
取締役

PROFILE



ライブは心のインフラ コミュニケーションのきっかけになる

13回目の講義は、所属タレント約6,000人、年間ライブ本数約11,000本を超える株式会社よしもとクリエイティブ・エージェンシーの取締役・奥谷達夫氏が登壇。よしもとのビジネスモデルから「エンタテインメントとは何か」ということまで、多岐に渡ったテーマが取り扱われ、受講生の関心を大いに集める内容となった。

講義は主に「よしもとにおけるプロダクションのあり方」が説明されており、「新人→若手劇場出演→本劇場出演→テレビロケ、テレビひな壇→テレビ」といった芸人成長モデルなどを紹介。また、現場におけるプロデューサーの役割について触れ、大切なこととして「背負う、きちんと聞いてきちんと伝える、愛することの3つが必要だと説明した。主観の世界で生きているからこそ、あらゆる関係者から文句やわがままを言われることも多いが、「人のエネルギーを体感する」「スターが育つその

プロセスを共有できる」という面白さが仕事のたまらない魅力だと語る。「人が集まることで、コミュニケーションがはじまる。そのきっかけづくりを、エンタテインメントの力でお手伝いしたい」という会社の想いは、特によしもとのライブビジネスに強く表れているようだ。

講義終盤では、学生から寄せられた「お笑いの主流は近年テレビにあるが、テレビ離れが進むと今後はどうなるのか」という質問に対し、「タレントと一緒に共に歩いていくビジネスモデルをとっているため、テレビ離れはむしろマイナス要素ではない。またライブにお客さんが戻ってくると信じている」とポジティブに回答。「メディアの変化による影響よりも、可能性に期待している」との言葉は、これからエンタテインメントの未来を担う学生たちへのエールの意味も込められていた。

※各講師のプロフィールは2017年度講義時点のものです。

第14回
1/9

THEME

ラジオの未来

LECTURER

松尾 健司
まつお けんじ

KENJI MATSUO

株式会社J-WAVE
編成局次長 エグゼクティブ・プロデューサー

PROFILE



愚直たれ、非凡たれ どんな時も、あきらめないでやり続けよう

14回目は、日本を代表するラジオ局J-WAVEのエグゼクティブプロデューサー、松尾健司氏が登場。講義はJ-WAVEのデジタル展開のトピック、スポンサー事例の紹介、そして企画発想術の3本仕立てで展開されていった。近年、テレビや新聞など若者の「メディア離れ」が進んでいる中、J-WAVEはあらゆる戦略を立て、新規ユーザー獲得に力を入れ、着実に成果を出しているという。中でも松尾氏が特に力を入れてきた事業が、IPサイマルラジオサービス「radiko」。これは元々は大手広告代理店と共同で開発されたサービスであったが、2016年にタイムフリー機能が導入され、たとえば深夜ラジオを通勤・通学時間中に視聴することが可能になったこともあって、新規ユーザーが拡大。また、番組をSNSで手軽に拡散・共有できるようになり、#jwaveをつけてポスターの写真をSNSに投稿するとサイン入りポスターがもらえるなどとい

たアピール企画も好評とのこと。他にもYouTube、LINE、Gyao!、Spotifyなどとも連携するなど、テレビや新聞などのメディアにはできない自由さ、可能性を生かしたプロモーションを展開しているとのこと。

講義後半、松尾氏は企画の発想法・プロデュース法について、「問題を探す」「思いを共有する」「プロセスを公開する」など10個のポイントにおさえ、わかりやすく解説。日本のラジオ業界を盛り上げてきたという実績を持つ松尾氏の的確な企画発想法が伝授されるとあって、学生はいつか役に立てようと必死にメモをとっていた。最後に松尾氏は「一番大事なのは、“あきらめない”こと。下手でも愚直にやり続けることが大切」と熱いエールを送って講義を締めくくった。

第15回
1/16

THEME

アーティスト・マネジメントの現在

LECTURER

伊藤 亜由美
いとう あゆみ

AYUMI ITOU

株式会社クリエイティブオフィスキュー
代表取締役

PROFILE



人生において一番大事なことは、 何事もチャレンジ精神を持って取り組むこと

講義の最終回を飾るゲスト講師には、株式会社クリエイティブオフィスキュー代表取締役、伊藤亜由美氏が登場。伊藤氏は自身の女優業や、大泉洋などを発掘した経験などから、アーティスト・マネジメントの現在について解説した。また、人気番組「水曜どうでしょう」や「あぐり王国北海道」など、地方にフォーカスしたコンテンツ作りに関わった経験から、今後のエンタテインメントビジネスの展望についても語った。

「水曜どうでしょう」の放送開始は、1996年のこと。予算もなく、スタッフもたったの4人という人数でのスタートだったことから、徹底して企画にこだわると語り、「サイコロを転がす」というアイデアをもとに、体当たりの旅番組が生まれたのだという。その後も「地方にしか発信できないコンテンツがある。ローカルこそが、街づくりに貢献する」を頑なに信じ、北海道の「食」にフィーチャーした映画「しあわせのパン」「ぶどうの

なみだ」を発表。単なるエンタテインメントではなく、自分たちの次の世代に日本の文化を「繋げる」という意識を持って数多くの企画に挑戦し続けているのだと伊藤氏は語る。

講義の中で、特に学生が熱心に耳を傾けていたのは、プロダクションにおける人間関係、コミュニケーションについて。「信頼関係を築き切磋琢磨しながら、アイデアをぶつけ合うなかで、認められたものが生まれていく、ワクワクする感覚をみなさんにも味わってほしい」。将来エンタテインメント業界に就職を考えている学生に、伊藤氏はコンテンツ制作の楽しさとやりがいを伝えた。最後に「オフィスキュー」の「キュー」が「きっかけ」という意味であることも交え、「きっかけを持ちながらいろいろなことチャレンジしてほしい」と学生にエールを送った。

※各講師のプロフィールは2017年度講義時点のものです。

◆ 寄附講座を受講した在校生の声

Student's Voice

中西健夫先生が、少子高齢化時代のなかライブが大衆化していることで、今後八十代の方のライブも考えなければならぬと話されました。ライブは若い人のイメージですが、今後のエンタテインメント業界では、人口問題からもさまざまな発想をしなければならないというのがよくわかりました。



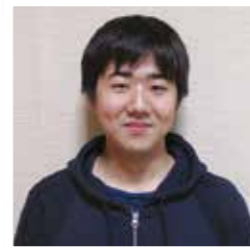
PROFILE

メディア学部2年
仲見 帆乃菜

カリタス女子高校出身(神奈川県)

Student's Voice

松任谷正隆先生の授業が一番印象に残りました。著書「僕の音楽キャリア全部話します」に書かれた内容に対して、学生と対話形式で進行する授業スタイルでした。音楽プロデューサーとしてのリアルな本音や音楽の考え方が深く聞けたのがとても良かったです。



PROFILE

メディア学部2年
齋藤 荘太郎

公文国際学園高等部出身(神奈川県)

Student's Voice

私はゲーム業界でのプランナー職を希望しているのですが、全体の講義を通していろいろな観点からものを見て、新しい発想をすることの大切さが学べたと思います。さまざまなコンテンツの現状を聞くことができ、VRもいろいろなデバイスとゲームが結びついて成り立つものだとわかりました。



PROFILE

メディア学部2年
中村 直紀

県立小松明峰高校出身(石川県)

Student's Voice

夏目公一郎先生のお名前は知っており、どんな方なのか講義を楽しみにしていました。自分が小さい頃に観ていた熱血系のロボットアニメを夏目先生が手がけており、やはり情熱がある人が作ると熱くなる作品になるのだと感動しました。



PROFILE

メディア学部2年
弓田 伊舞喜

浦和学院高校出身(埼玉県)

Student's Voice

私が最も印象に残ったのはウォルト・ディズニー・ジャパンの目黒敦先生の講義です。ワールドワイドな映像をたくさん観ることができ、また、仕事に対するパッション、フレキシビリティ、アダプタビリティ、チャレンジ精神の重要性をわかりやすく話され、一つひとつの言葉が心に響きました。



PROFILE

メディア学部2年
羽生田 甲斐

長野日本大学高校出身(長野県)

Student's Voice

クレイ勇輝先生の講義が良かったです。自分の失敗を話すのは勇気がいりますが、先生は挫折を含めたバイオグラフィーを話され、やはり諦めないで続けることは素晴らしいことだと思いました。日本人であってもサウジアラビア人であってもそれは同じ。私も好きなことに向かって生きていこうと思います。



PROFILE

メディア学部2年
クルディ・ゼヤード

サウジアラビア出身

※学生の学年表記は取材時のものです。