

H214

# 特殊講義（専門XIV）「空間エンタテインメント概論」

テーマ	H. 現代社会を学ぶ				
制度種別	単位互換/京カレッジ				
京カレッジの受講形態	科目等履修生・聴講生				
英文科目名	Lectures(Advanced 14)				
大学名	立命館大学				
学内科目コード	51073				
学内科目名	特殊講義（専門XIV）				
連絡先	衣笠学びステーション TEL：075-465-7865				
担当教員	菅野 聡之				
自大学生の出願	不可				
開講期間	2026年8月31日(月)～2026年9月5日(土)（連続6日間） 具体的な日程は後日受講者に連絡します。				
開講曜日・講時					
単位数	2	開講期	夏期集中		
受講料	京カレッジ生の方のみ、以下の受講料が必要です。・科目等履修生：70,200円・聴講生：41,800円				
授業形態	対面授業（オンキャンパス）				
遠隔授業として実施する	実施しない				
会場	衣笠キャンパス				
対象年次	3回生以上				
授業定員	70	単位互換定員	20	京カレッジ定員	5
試験・評価方法	【平常点評価】100% 受講生の到達目標①に対応して、1日ごとに授業内容への振り返りコメントを課し、理解度を評価する（40%） 受講生の到達目標②に対応して、グループでの企画立案への取り組み及び発表内容（プレゼンテーション）を評価する（60%）				
超過時の選考方法	書類選考				
別途負担費用	なし				
その他特記事項	<p>【諸手続】(単位互換生のみ)</p> <p>○受講が許可された場合は、下記ページで必要な手続を案内しますので、必ず確認してください。 期間内に所定の手続を行い、特別聴講生証を受け取ってください。 手続のない方は、授業の受講や試験の受験ができませんので注意してください。 &lt;受講手続案内&gt; 「大学コンソーシアム京都 立命館大学の開講科目を受講する皆様へ」 <a href="https://www.ritsumei.ac.jp/pathways-future/consortium_renraku.html/">https://www.ritsumei.ac.jp/pathways-future/consortium_renraku.html/</a></p> <p>※ シラバスの内容は本掲載内容から変更になることがありますので、最新の「立命館大学オンラインシラバス」を確認してください。 <a href="https://www.ritsumei.ac.jp/pathways-future/syllabus/">https://www.ritsumei.ac.jp/pathways-future/syllabus/</a></p>				

※ 補講日や祝日授業日など学年暦は、「立命館大学学年暦」を確認してください。  
<https://www.ritsumei.ac.jp/profile/info/calendar/2026/>

低回生受講推奨  
科目

## 講義概要・到達目標

### 【授業の概要と方法】

エンタテインメントを成立する場所ごとに分けると①ロケーション・ベースド・エンタテインメント、②ホーム・エンタテインメント、③モバイル・エンタテインメントの3つに分類。この授業ではテーマパークやシネマコンプレックス、アミューズメント施設、観光集客施設、テーマレストランなど街に存在し空間に人を集めて成立する「ロケーション・ベースド・エンタテインメント」、つまり『空間エンタテインメント』を主題として取り上げる。

授業内容としては「空間エンタテインメント」分野の現状から今後の動向までを、1：オリエンタルランド社での「東京ディズニーランド」立ち上げ、2：セガ社でのエンタテインメント施設の企画・プロデュース、3：シネマコンプレックス運営会社の経営、4：大手芸能プロダクション・アミューズ社の新規事業「東京ワンピースタワー」の企画・プロデュースといった講師自らが参画してきた具体的プロジェクトを紹介しながら、その真髄を学ぶ。

さらに学生自らがグループに分かれ、京都市内の現存するプロジェクトを課題にした「空間エンタテインメント」プランニングを、企業内での企画作成過程と同様の流れに沿って、コンセプト・企画立案からプレゼンテーションまでを主体的にワークショップ形式で実体験してもらおう。授業の全14回をすべて対面授業で行う予定。

### 【受講生の到達目標】

①「空間エンタテインメント」について、概観から最新事情までを具体的なプロジェクト事例を通して幅広く学び、理解することができる

②学生自らが主体となるグループでの「ワークショップ」を通して「空間エンタテインメント」のコンセプト・企画立案からプレゼンテーションまでを体験し、企業組織で通用する実践的な「企画立案スキル」を体得することができる

### 【授業外学習の指示】

- ①授業前に既存のエンタテインメント空間や大型の商業施設を可能な限り見学や体験しておくこと
- ②授業内で適宜指示する

### 【受講および研究に関するアドバイス】

- ①テーマパークやアミューズメント施設といった「空間エンタテインメント」に興味があること
- ②こんな「空間エンタテインメント」があったらよい、というラフなアイデアを携えて授業に臨むこと

### 【授業内外における学生・教員間のコミュニケーションの方法】

学生との直接対話、その他(教員より別途指示)

## 講義スケジュール

第01回  
イントロダクション  
学生グループ分け/グループ内での自己紹介/課題のオリエンテーション等  
講師自己紹介、授業の全体概要と評価基準の説明  
社会で大切なこと  
+R授業：詳細はmoodle+Rを参照  
<キーワード>  
オリエンタルランド、セガ、アミューズ、仕事を選ぶこと、プロデュース力（創造力、プレゼンテーション力、人脈）

第02回  
講義：空間エンタテインメント概論①「創造力を身につける」  
ワークショップ：グループ内での議論  
<キーワード>  
3つの能力（①批判的思考、②課題発見、③発想力）と2つの心構え（①知的好奇心、②顧客の視点）、ブレインストーミング、仮説思考  
オズボーンのチェックリスト、目的、目標、手段の違い

第03回  
ワークショップ：グループごとに課題である京都市内の集客施設の情報収集  
<キーワード>  
施設（空間）の概要及び問題点の理解、活性化目的の把握、役割分担、質問準備、スケジュールの確認等

第04回  
ワークショップ：課題である京都市内の集客施設の視察  
<キーワード>  
施設（空間）の把握、交通アクセス、来場者の把握、施設責任者との質疑応答等

第05回  
講義：空間エンタテインメント概論②「エンタテインメントコンテンツ産業から考える」  
<キーワード>  
エンタテインメントコンテンツ産業規模、国内の映画産業、興行収入、アニメーション、マンガ、キャラクター、ゲーム、アミューズメント施設、東京ワンピースタワー、ウォルトディズニーカンパニー

第06回  
ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）  
<キーワード>  
エンタテインメントビジネスの事例紹介、企画・プロデュースの手法、これからの潮流

第07回  
ワークショップ：グループごとにブレインストーミング&プランニングを実施、適宜講師よりフィードバック  
<キーワード>  
ターゲット顧客の設定、エンタテインメントの企画案作成

第08回  
講義：空間エンタテインメント概論③「観光産業から考える」  
<キーワード>  
観光立国、訪日外国人数、地域活性化、まちづくり、北海道、伊勢神宮、土産土法、地産地消、身土不二、カジノ、シンガポール、MICE、ナイトタイムエコノミー、クールジャパン

第09回  
ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）  
<キーワード>  
エンタテインメントビジネスの事例紹介、企画・プロデュースの手法、これからの潮流

第10回  
ワークショップ：グループごとにブレインストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック  
<キーワード>  
空間エンタテインメントプランの企画詳細立案

第11回  
ワークショップ：グループごとにブレインストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック  
<キーワード>  
空間エンタテインメントプランの企画詳細立案

第12回  
講義：空間エンタテインメント概論④「プレゼンテーション力を身につける」  
<キーワード>  
相手のメリット、展開の型、PREP法、ホールパート法、ロジカルシンキング、アイコンタクト、ポイントは3つに絞る、オープニングとクロージングが大事

第13回  
グループごとにプレゼンテーションの準備及びリハーサル実施  
<キーワード>  
プレゼンテーションの表現手法（パワーポイント、OHP、模造紙、パフォーマンス等の組み合わせ）を考える

第14回  
グループごとにプレゼンテーションの実施と講師講評、意見交換  
本講義での重要ポイントの説明（復習）

<キーワード>  
ウォルト・ディズニーやエンタテインメント業界を代表する人たちの名言紹介

【授業実施形態】  
第1回から第14回を対面授業にて実施

教科書	
参考書	<p>(書名) 表現のビジネス コンテンツ制作論 (著者) 浜野保樹 (出版社) 東大出版会</p> <p>(書名) 模倣される日本 (著者) 浜野保樹 (出版社) 祥伝社</p> <p>(書名) クリエイティブ資本論 (著者) リチャードフロリダ (出版社) ダイアモンド社</p> <p>(書名) 「エンタメ」の夜明け ディズニーランド (著者) 馬場康夫 (出版社) 講談社</p> <p>(書名) 日本のポップパワー (著者) 中村伊知哉 (出版社) 日本経済新聞社</p> <p>(書名) ソフトパワー (著者) ジョセフ・ナイ (出版社) 日本経済新聞社</p> <p>(書名) 趣都の誕生 (著者) 森川嘉一郎 (出版社) 幻冬舎</p> <p>(書名) ディズニーランド物語 (著者) 有島哲夫 (出版社) 日経ビジネス人文庫</p>