

映像コンテンツビジネスのプロデュースとマネジメント

映像文化演習概要

担当：細井浩一

太秦活性化Project

Game Archive Project



Second Life Project



大学ワンセグ放送局 Project



Kyoto Street Fashion Project

プロデュース指向の学生にとってのゼミとは

プロデュースとは理論と実践を総合する創造行為です（そしてマネジメントも

大学における紙メディア電子化 Project



同様です）。知識や知恵のアーカイブである「専門書」や「講義」を通じた形式知的・思索的・静態的な学習と、参加型の「場」における暗黙知的・体感的・動態的な学習をダイナミックに統合することができてこそ、プロデュース指向の映像学部生の真骨頂があるとも言えます。短い学生生活を考えると、そのような「場」の一つとしてゼミはとても重要な位置にあります。

細井ゼミの特徴と方向性

ゼミでは、これをしなさい、あれをしなさいと言うのではなく、ゼミ生には活動の場と枠を提供するようにしています。場の例としては、「テレビゲームの保存と活用をめざす産官学連携プロジェクト」や、「映像コンテンツを活用した新しい地域振興モデルのプロジェクト」、「メタパース（3D仮想空間）におけるビジネスモデル開発」などがあり、いずれも京都府・市などの行政やコンテンツ系、IT系企業との連携、そして太秦などの地域をベースとする産学公地連携プロジェクトです。企業や経営という学生は少し誤解しているかもしれませんが、お金をどれだけ儲けるか戦略を練るだけではありません。企業が順調に成長するには「どのように消費者の信頼を得るのか」、「どのように地域に与えていくか」といった社会的関係が仕事のベースにあるのです。会社では当たり前のことですが、自分が実際に社会で仕事をするまではなかなか分からないものです。

ゼミで身につけるべき力

ゼミは、そういう現場に近いものを擬似的に作ってしまおうという試みでもあります。細井ゼミの基本になるテーマは「映像コンテンツビジネスのプロデュースとマネジメント」ですから、情報テクノロジーやメディアの革新が、人間や組織の働き方、動かし方、変わり方などにどのような影響を及ぼすかという大テーマのも

とに、各ゼミ生が自由に小テーマを設定

MITE/NELS Project



したり、プロジェクトに参加したりする方法をとります。ゼミ生は、自分で考える力とそれを実行する力を身につけることが一番大事です。これからは小さな変化が断続的に起こる時代ではなく、根本的に大きな枠組みが崩れてしまうことが何度も起こる時代になります。そのような時代にこそ思考力と実行力というのは自分を助ける大きな力になり得るのです。ゼミでは与えられたテーマに取り組むのではなく、新しい価値観や環境の中で自分で考えてデザインしたテーマを掘り下げていってほしいと考えています。

