

講義名	アミューズメント事業論			授業形態	
担当教員	金 承珠	開講期・曜日・時間	前期 火曜日 2 時限		
		単位数	2	履修開始年次	2 年生
			ナンバリング・コード	S0C267	

主題と概要

本講義では、最新の「レジャー白書」等の統計データを基に、日本の余暇市場の構造を理解します。コロナ禍を経て変化した消費行動、デジタル技術の融合、インバウンド需要の爆発といった現状を分析し、将来の成長可能性と、避けて通れない労働不足やコスト増といった課題に対する解決策を考察できる能力を養います。

到達目標

- 市場構造の計量的把握と分析
「レジャー白書」等の統計データを正確に読み解き、75兆円規模の市場の内訳（観光、娯楽、趣味、スポーツ）とその増減要因を、社会情勢（インフレ、人口動態、デジタル化）と関連付けて論理的に説明できる。
- リーディングカンパニーの戦略論理の理解
主要企業の成功事例を通じ、現代的なビジネスモデルの仕組みを、他者に対して解説できる。
- テクノロジーによる変革（DX）の構想
AI、メタバース、キャッシュレス決済などのテクノロジーが、アミューズメント施設の運営効率や顧客体験（CX）をどのように変えるかを理解し、具体的な導入案を提示できる。
- 業界課題に対するクリティカル・シンキング
労働不足、コスト高騰、オーバーツーリズムといった業界が直面する負の側面に対し、持続可能性（サステナビリティ）の観点から、実現可能な解決策を多角的に考察できる。

提出課題

- 課題レポートは、提出期限を厳守すること。期限を過ぎた場合は、いかなる理由があっても受け付けません。
- Ryukaポータルやキャンパスブログを必ず確認してください。

課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバックの方法

- 講義の約10分前に講義内容の理解を確かめるため講義毎に質問、コメント表作成を行います。
- 登壇の講義では前回の講義内容に関する質問等に対してできるだけ回答します。

評価の基準

- 授業回数の3分の1(5回を含む)以上を欠席すると評価を受ける資格がなくなります。
- 課題のレポートは、指定した内容でのレポートを提出。
- 評価については、授業態度（ミニッツ・ペーパー提出等）30%、課題レポート30%、期末テスト40%で総合的に評価する。
- 毎回の出席確認は、キャンパスブログやresponを用いて実施します。
- 「ミニッツ・ペーパー」の提出がない場合、出席は無効とします。

履修にあたっての注意・助言他

- 教室内での私語および飲食、不要な出入り、携帯電話の使用などは禁止します。
- 授業開始から20分後の入室は禁止します。

教科書

.使用しない。

参考図書

.なし。

その他

- テキストは使用しない。レジュメや資料中心に授業を進める。
- 講義の理解に役立つ文献や資料等は随時、授業中に紹介する。

授業計画

- ガイダンス**
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- レジャー白書から読み解く「余暇の4部門」
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- 消費行動の変化「モノからコト、そして「トキ」消費へ」
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- 観光・行楽産業（1）・インバウンドと国内旅行の二極化
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- 観光・行楽産業（2）・テーマパーク・遊園地の戦略
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- エンタメ・コンテンツ（1）IP（知的財産）とビジネスの構築
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- エンタメ・コンテンツ（2）ライブ・エンターテインメントの復活
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- エンタメ・コンテンツ（3）キャラクタービジネス
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- アミューズメントDX：無人化・省人化
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- バーチャル・エンターテインメントの可能性
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- オーバーツーリズムと地域社会との共生
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- 差別化する労働不足と「2024年問題」
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- アミューズメント・エンターテインメント業界におけるSDGs
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- オーバーツーリズムと地域社会との共生
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- ウェルビーイングと余暇の実現
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）
- まとめ
事前学習：シラバスを読み、本講義に期待する内容を考えしておく（60分）
事後学習：講義内容、受講ルールを理解する（60分）

授業形態（アクティブ・ラーニング）

ア：PBL（課題解決型学習）	イ：反転授業（知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）
ウ：ディスカッション、ディベート	エ：グループワーク
オ：プレゼンテーション	カ：実習、フィールドワーク
キ：その他（A-L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）	

卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

- 目標（1）と（2）の達成を通じてアミューズメント・エンターテインメント業界を含む観光関連産業について広く学び、観光産業全体の構造と概要を総合的に理解することができる。
- 目標（3）と（4）の達成を通じて、テクノロジーによる変革（DX）や、労働不足といった現場の課題を深く知り下げることで、観光ビジネスの経営構造を深く理解し、既存ビジネスモデルの限界や今後の可能性を論理的に考える特長を養うことができる。全ての目標に取り組みることによって変化の激しいエンターテインメント業界において、自ら考え挑戦することができ、観光産業における即戦力となる人材を目指す。

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

オンライン授業は動画配信によって実施します。授業動画のURL、配付資料等、必要な連絡はRyukaポータルの「講義連絡」で行います。講義に関する質問に対してはメールやレスポンスでも対応することになります。

実務経験の有無及び活用

備考

シラバスの内容は場合によって変更の可能性があります。