

講義名	アミューズメント事業論		
科目区分	学部フリーゾーン		
担当教員	森脇 丈子		
開講期・曜日・時限	後期 月曜日 5時限	授業形態	
	2019年度 人間社会学部 人間健康学科 スポーツマネジメントコース / 2019年度 人間社会学部 人間健康学科 スポーツ健康コース / 2019年度 人間社会学部 人間健康学科 / 2019年度 人間社会学部 観光学科 ホテル・ブライダルコース / 2019年度 人間社会学部 観光学科 観光事業コース / 2019年度 人間社会学部 観光学科 /		
履修開始年次	2年生	単位数	2
		備考	

<b>主題と概要</b>
<p>レジャー産業は、社会の生産力が高まり、生活条件が改善されてはじめて登場します。昔から余暇を楽しむ遊びはありました(歌、将棋将棋など)が、余暇の楽しみ方が産業として成り立ち、人々の生活に浸透するには、社会全体の経済力の発達と私たちの生活条件の改善が不可欠でした。</p> <p>この講義では、レジャー産業の発達の歴史と現状、現代の余暇市場の特徴と問題点などに焦点をあてて学んでいきます。</p> <p>レジャー産業にはどのような発展可能性があるのか、どのような分野に消費者の潜在的な欲求があるか、消費者の立場からレジャー産業とどうつきあっていけばよいのか等について考えていきます。</p>

<b>到達目標</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>レジャー産業とはどのような領域の産業であるかについて理解します。</li> <li>日本におけるレジャー産業、アミューズメント産業の歴史について理解します。</li> <li>少子高齢化社会のなかでのレジャー産業、アミューズメント産業の現状と課題について理解します。</li> <li>レジャー産業の発展はどういった面で社会に求められるかについて、考えます。</li> </ol>

<b>提出課題</b>
<p>2回の課題提出を予定しています。1回あたりの評価点は25点満点、課題の合計50点満点です。</p>

<b>課題(レポートや小テスト等)に対するフィードバック</b>
<p>「課題」提出の翌週の授業で、いくつかの回答をとりあげ、それらに対するコメントをします。</p>

<b>評価の基準</b>
<p>課題(50%)、定期試験(50%)による総合評価を行います。</p> <p>2回分の課題の50点満点と、試験の50点満点を合わせて、合計100点を合格とします。</p>

<b>履修にあたっての注意・助言他</b>
<p>日頃から、新聞・ニュース・雑誌等で社会の出来事や企業活動などに関する情報を収集しておいてください。</p> <p>第1回目の授業に必ず出席し、評価方法をしっかりと理解したうえで、受講してください。</p> <p>関連科目として、次の講義の受講を勧めます。</p> <p>「消費者問題論」、「消費文化論」、「生活構造論」、「NPO論」、「経済学入門」</p>

<b>教科書</b>
<p>・「使用しない」。</p>

<b>プリント資料及び参考文献</b>
<p>授業で使用するプリントは、「講義連絡」に添付します。印刷できる人は、印刷してください。授業ではメモをとってください。印刷できない人は、ノートを準備して、かならずメモをとってください。</p> <p>参考文献</p> <p>・村上和夫・長田佳久・河東田博編著『たのしみを解剖する アミューズメントの基礎理論』2008年、現代書館。</p> <p>・池内了(2008)『疑似科学入門』。岩波書店</p>

<b>授業計画</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 授業の内容紹介と授業の進め方について、余暇とは何か</li> <li>2. レジャー産業とは、どんな業種か</li> <li>3. 産業の歴史について</li> <li>4. アミューズメント産業とは、アミューズメント業界の歴史について</li> <li>5-11. アミューズメント業の具体例で考える ex. 観光、遊園地、テーマパーク、ゲームセンター、百貨店、カラオケ、ギャンブル</li> <li>12. アミューズメント業界の課題(1)</li> <li>13. アミューズメント業界の課題(2)</li> <li>14. アミューズメント業界の発展可能性</li> <li>15. まとめと試験</li> </ol>

<b>授業形態(アクティブ・ラーニング)</b>
<p>○ A: PBL(課題解決型学習)</p> <p>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)</p> <p>ウ: ディスカッション、ディベート</p> <p>エ: グループワーク</p> <p>オ: プレゼンテーション</p> <p>カ: 実習、フィールドワーク</p>

<b>準備学習(予習・復習等)の具体的な内容及びそれに必要な時間</b>
<p>「講義連絡」に掲載された予習を、授業開始時までに済ませておいてください(作業時間: 2時間程度)。</p> <p>その日の授業で扱った内容は、次の授業の理解の基礎になります。また、課題で合格点をとるために必要な知識となります。授業で使用したプリントを用いて、基礎的な内容の復習をしてください。また、配布した新聞記事などを利用して、具体的な事例で授業内容をより深く理解できるように努め、ノートに要点などをまとめておいてください。(作業時間: 2時間程度)。</p>

<b>双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述</b>
<p>LIVEでのオンライン授業になった場合には、授業中に質問を出し、受講生にチャットで意見を述べてもらいます。</p>

<b>実務経験の有無及び活用</b>

<b>備考</b>
<p>第1回目の授業に必ず出席してください。</p> <p>授業ではメモをとって、理解を深めてください。</p>