

講義名	アミューズメント事業論			授業形態	
担当教員	森脇 丈子	開講期・曜日・時限	後期 月曜日 5 時限		
		単位数	2	履修開始年次	2 年生
			ナンバリング・コード	S0C281	

主題と概要

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、縁台将棋など)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。この講義では、アミューズメントを含む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新領域の発展、成長可能性と問題点などをとりあげて学んでいきます。レジャー産業のどのような分野に消費者の潜在的な欲求があるか、企業はどこに業界の発展可能性を見出そうとしているか、消費者の立場からレジャー産業とどうつきあうていけばよいのか等について考えていきます。

到達目標

1. 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できるようになる。
2. 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できるようになる。
3. 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できるようになる。
4. 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、理解できるようになる。

提出課題

課題はありません。毎回の授業で、復習と予習を出します(提出の必要なし)。

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

授業開始時に、前回授業に関して出された質問や意見についてコメントをします。
授業開始時に、前回の授業の復習問題を提示します。手を挙げて発言し、各人の発言点を積み上げていってください。

評価の基準

1. 「授業中の発言・態度」... 点数 = 30点(1回の授業あたり2点×15回)
2. 「定期試験」... 点数: 70点

評価は、上記の「1+2」の合計点で、評価をします。
合計60点以上が、合格です。59点以下は、不合格です。

履修にあたっての注意・助言他

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。
第1回目の授業に必ず出席し、授業の進め方、課題の提出方法、評価基準をしっかりと理解したうえで、受講してください。
授業ではメモをとって、理解を深めてください(スマホによるPPT等の撮影は禁止します)。
出席者に、プリント、新聞記事を通覧配布します。就職活動等による欠席者は、登壇の授業開始前に前回プリントを受け取ってください。
正当な理由のある欠席については、欠席後10日以内に連絡をしてください。この期間を過ぎた申し出は受け付けません。
授業中の私語や教室内への勝手な出入り、スマホ等電子機器の利用を禁止します。授業態度の悪い人には、退室を求めることがあります。

関連科目として、次の講義の受講を勧めます。
「消費者問題論」、「消費文化論」、「生活構造論」、「NPO論」、「経済学入門」

教科書

・「使用しない」。

参考図書

.ゲームセンター文化論.	加藤裕康	新泉社	2800	9784787710185
.デジタルの罠.	河島茂生	聖学院大学出版会	2000	4907113110
.もてなしだけではもう食えない.	沢柳知彦	オータパブリケーションズ	1980	4903721914

その他

- ・参考文献：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。
- ・大江正章(2008)『地域力・食・農・まちづくり』、岩波新書
- ・石川拓治(2015)『新宿 ヘルエポック』、小学館

その他の参考文献は、授業中に適宜紹介します。

授業計画

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
2. レジャー産業とは、どんな業種か
3. レジャー産業の歴史について
4. スポーツ部門 市場規模、eスポーツ、人気スポーツ
5. 趣味・創作部門(1) 市場規模、音楽関連、学習関連
6. 趣味・創作部門(2) 書籍・雑誌、著作権
7. 観光・行楽部門(1) 市場規模、インバウンド効果
8. 観光・行楽部門(2) IR
9. 観光・行楽部門(3) コト消費、地域団体商標
10. 娯楽部門(1) 公営競技、パチンコ、依存症
11. 娯楽部門(2) ゲームセンター、ゲーム
12. 娯楽部門(3) カラオケ
13. 興行・映画・音楽、イベント
14. キヤクタービジネス
15. まとめと定期試験についての説明

授業形態(アクティブ・ラーニング)

<input type="radio"/> A: PBL(課題解決型学習)	<input type="checkbox"/> I: 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)
<input type="checkbox"/> W: ディスカッション、ディベート	<input type="checkbox"/> E: グループワーク
<input type="checkbox"/> O: プレゼンテーション	<input type="checkbox"/> K: 実習、フィールドワーク
<input type="checkbox"/> K: 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)	

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

【予習】 授業終了時に、予習について説明します。次回の授業内容に関連する基礎的な語句や情報を調べる等の予習を、授業開始時まで済ませておいてください(作業時間: 2時間程度)。

【復習】 その日の授業で扱った内容は、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。配布プリントの最後に復習問題を提示してあります。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、ノートに要点をまとめておいてください。(作業時間: 2時間程度)。
次回の授業開始時に復習問題を提示します。発言して回答してください。

卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

社会構造や社会制度といった社会の仕組みや働き、地域社会における人びとの生活や文化などについて専門的な知識を有し、さまざまなことからの社会における役割や意義を理解し、考えることができる。社会の発展や人びとの考え方を考えることができ、社会共創・産学連携、インターンシップなどで現実社会との接点を持ち、「社会人」として活躍できる基礎的な能力を身につけ、より良い社会を実現するための新しい社会、文化を創造することができる。

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

授業中に多くの質問を出します。受講者は、自分の意見を述べてください。

実務経験の有無及び活用

備考

大学の提示にしたがい、感染予防に努めてください。
第1回目の授業に必ず出席し、授業方法、成績評価方法について、しっかりと理解してください。
出席者に、プリント、新聞記事を通覧配布します。就職活動等による欠席者は、登壇の授業開始前に前回プリントを受け取ってください。
正当な理由のある欠席については、欠席後10日以内に連絡をしてください。この期間を過ぎた申し出は受け付けません。
授業ではメモをとって、理解を深めてください(スマホによるPPT等の撮影は禁止します)。
授業中の私語や教室への勝手な出入り、スマホ等電子機器の利用を禁止します。
授業態度の悪い人には、退室を求めることがあります。