

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	前期 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	SOC267	

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べきな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）。なお、復習と予習をしっかりとやってくる受講生は、発言得点が高く、かつ、単位修得の割合が高いです。

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、前回授業に際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ただきます。

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、発問の仕方、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。 理解を深めるために、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」、「生活術道論」、「NPC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
.再考 ファスト風土化する日本 変貌する地方と郊外の未来.	三浦展	光文社	990	4334046592

その他
・参考文献 ・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。 ・大江正章(2008)『地域の手・食・農・まちづくり』、岩波新書 ・石川拓治(2015)『新宿 ベルエポックス、小字町 ・高橋祐貴（2023）『道徳 税金のゆくえ プラックボックスを暮く』、光文社 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、余暇、レジャー、リフレッシュ 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 2. レジャー産業とは、どんな業種か：アミューズメント事業とその他のレジャー産業 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 3. レジャー産業の歴史について：第二次世界大戦後の経済発展とレジャー産業 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 4. スポーツ部門の市場規模：eスポーツ、人気スポーツの発展 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 5. 趣味・創作部門の市場規模：音楽関連、学習関連 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 6. 趣味・創作部門：著作権との関連で、書籍・雑誌、映像 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 7. 観光・行楽部門の市場規模：インバウンド効果、地方観光 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 8. 観光・行楽部門の活性化と課題：IR 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 9. 観光・行楽部門の地方活性化：コト消費、地域団体商標 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 10. 行楽部門の市場規模：公園緑地、パチンコ、依存症 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 11. ゲーム業界：ゲームセンター、ゲーム 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 12. 国民的娯楽：カラオケ 13. 興行・映画、演劇、イベント 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 14. アミューズメント事業の海外展開：キャラクタービジネス 毎回の授業の配布資料の最後に、予習と復習を提示します。今回の授業までにそれぞれ2時間程度をかけて準備してください。 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）	
☐ 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
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、さまざまなことが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。社会の問題や人びとの考え方を捉えることができ、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付け、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。また、授業態度の悪い人には、退室を求めることがあります。