

|                                                                                                                                                                                                                    |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------|---|----------------|---------|-----|-----------|-----|------|
| 科目名                                                                                                                                                                                                                |                                                             | 企業・業界研究                     |                                              |   |                |         |     |           | 年度  | 2024 |
| 英語科目名                                                                                                                                                                                                              |                                                             | Business Industry Research  |                                              |   |                |         |     |           | 学期  | 前期   |
| 学科・学年                                                                                                                                                                                                              |                                                             | スポーツ健康学科<br>スポーツビジネスコース 1年次 | 必／選                                          | 必 | 時間数            | 30      | 単位数 | 2         | 種別※ | 講義   |
| 担当教員                                                                                                                                                                                                               |                                                             | 小松雅樹                        | 教員の実務経験                                      |   | 有              | 実務経験の職種 |     | プロスポーツチーム |     |      |
| 【科目の目的】                                                                                                                                                                                                            |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| スポーツに関連する様々な産業がどの様に形成され機能しているのか、構造的な課題を抱えつつも新たな時代の変化に沿ってどの様に進化を続けているのかについて、最新の知見を基に理解を深めることを目的とします。                                                                                                                |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 【科目の概要】                                                                                                                                                                                                            |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| スポーツの商業化と他産業との複合化が急速に進む中で、スポーツビジネスは独特の産業を形成しています。本授業では、国内や海外の実例を取り上げながら、スポーツ関連産業が持続的に発展するために克服すべき課題とその解決策についても考察を進めていきます。                                                                                          |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 【到達目標】                                                                                                                                                                                                             |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 到達目標 A：スポーツ産業に関する基本的知識を深める。<br>到達目標 B：スポーツ産業における新たなビジネス・傾向を知る。<br>到達目標 C：スポーツ産業におけるビジネスが成立する仕組みについて理解し考察する。<br>到達目標 D：スポーツ産業における問題点・課題点を知り、解決策を考える。<br>到達目標 E：自分の考えを論理的に主張できるようする。                                 |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 【授業の注意点】                                                                                                                                                                                                           |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 本授業では学生間および教員とのコミュニケーションが大切になります。授業で提供される情報から業界動向への認識を高めて、自分自身の職業観を高めていきましょう。<br>成績評価については、筆記もしくはレポートによる試験結果（中間/期末/定期的な提出物など）30％、授業中の参加姿勢/学習意欲（リーダーシップ、積極性、学習に対する向上努力など）30％、出席状況40％とし、授業内における達成度・到達度を総合的に判断して行います。 |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 評価基準＝ルーブリック                                                                                                                                                                                                        |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| ルーブリック 評価                                                                                                                                                                                                          | レベル3<br>優れている                                               |                             | レベル2<br>ふつう                                  |   | レベル1<br>要努力    |         |     |           |     |      |
| 到達目標 A                                                                                                                                                                                                             | スポーツ産業の動向を理解し、業界が抱える課題に対する対応策を提案出来た。                        |                             | スポーツ産業の動向を理解し、業界が抱える課題について理解できた。             |   | 到達目標の達成度として不十分 |         |     |           |     |      |
| 到達目標 B                                                                                                                                                                                                             | スポーツ産業の基本的な構造と発展の経緯について理解し、自分のキャリア目標と結びつけて考えることが出来た。        |                             | スポーツ産業の基本的な構造と発展の経緯について理解することが出来た。           |   | 到達目標の達成度として不十分 |         |     |           |     |      |
| 到達目標 C                                                                                                                                                                                                             | スポーツがもたらす経済的・社会的影響を活用して、地域活性化や住民生活の質向上に対する効果を考えることが出来た。     |                             | スポーツイベントやプロスポーツリーグがもたらす経済的・社会的影響を理解することが出来た。 |   | 到達目標の達成度として不十分 |         |     |           |     |      |
| 到達目標 D                                                                                                                                                                                                             | スポーツ業界に求められるマネジメント能力を理解し、スポーツ組織におけるリーダーシップや運営について考えることが出来た。 |                             | スポーツイベントやクラブチームの管理などに求められる知識や技術について理解できた。    |   | 到達目標の達成度として不十分 |         |     |           |     |      |
| 到達目標 E                                                                                                                                                                                                             | スポーツ産業に適したマーケティング戦略を理解し、スポーツ製品やイベントの成功を支援するための提案が出来た。       |                             | スポーツファンやユーザーを増やすための効果的なマーケティング戦略について理解できた。   |   | 到達目標の達成度として不十分 |         |     |           |     |      |
| 【教科書】                                                                                                                                                                                                              |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 授業に必要な教材資料等については教員にて準備・配布する。参考書等を使用する場合には授業内にて指示する。                                                                                                                                                                |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 【参考資料】                                                                                                                                                                                                             |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 【成績の評価方法・評価基準】                                                                                                                                                                                                     |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| 成績評価については、筆記もしくはレポートによる試験結果（中間/期末/定期的な提出物など）30％、授業中の参加姿勢/学習意欲（リーダーシップ、積極性、学習に対する向上努力など）30％、出席状況40％とし、授業内における達成度・到達度を総合的に判断して行います。なお、成績評価を受けるためには、全授業の75％以上の出席が必要となります。                                             |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |
| ※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。                                                                                                                                                                                              |                                                             |                             |                                              |   |                |         |     |           |     |      |

| 科目名                                                   |                   | 企業・業界研究                         |      |               |                                                       | 年度   | 2024 |
|-------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------|------|---------------|-------------------------------------------------------|------|------|
| 英語表記                                                  |                   | Business Industry Research      |      |               |                                                       | 学期   | 前期   |
| 回数                                                    | 授業テーマ             | 各授業の目的                          | 授業内容 |               | 到達目標＝修得するスキル                                          | 評価方法 | 自己評価 |
| 1                                                     | オリエンテーション         | スポーツ産業構造の基本的な理解                 | 1    | スポーツ産業の基本構造①  | スポーツとスポーツ産業の定義の理解                                     | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツ産業の基本構造②  | スポーツ市場の発生の経緯に関する理解                                    |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツ産業の基本構造③  | 近年のスポーツ産業トレンドの理解                                      |      |      |
| 2                                                     | 進化するスポーツ産業1       | スポーツ産業の発展の理解                    | 1    | スポーツ産業の発展①    | 伝統的3領域とその発展経緯の理解                                      | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツ産業の発展②    | ハイブリッド産業の形成に関する理解                                     |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツ産業の発展③    | PESTLEと5 FORCESによる業界分析方法の理解                           |      |      |
| 3                                                     | 進化するスポーツ産業2       | スポーツ産業の発展の理解                    | 1    | スポーツ産業の発展①    | 伝統的3領域の近接産業との複合化の理解                                   | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツ産業の発展②    | 近代のスポーツ市場の捉え方の理解                                      |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツ産業の発展③    | スポーツ市場規模の理解                                           |      |      |
| 4                                                     | スポーツ用品産業          | スポーツ用品産業の発展と産業構造の理解             | 1    | スポーツ用品産業①     | スポーツ流通構造の変化の理解                                        | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツ用品産業②     | スポーツ用品産業の3層構造体制の理解                                    |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツ用品産業③     | スポーツ関連流通業の特徴の理解                                       |      |      |
| 5                                                     | スポーツメディア産業        | スポーツメディア産業の発展と産業構造の理解           | 1    | スポーツメディア産業①   | スポーツとメディアの関係と発展の経緯の理解                                 | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツメディア産業①   | スポーツメディア産業の基本的な産業構造の理解                                |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツメディア産業①   | スポーツイベントにおける権利ビジネスの理解                                 |      |      |
| 6                                                     | スポーツイベントとスポンサーシップ | スポーツイベント産業の発展と産業構造の理解           | 1    | スポーツイベント産業①   | マス広告時代における購買行動モデルの理解                                  | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツイベント産業②   | スポーツスポンサーシップの基本構造の理解                                  |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツイベント産業③   | 権利ビジネスにおける今後の課題の理解                                    |      |      |
| 7                                                     | プロスポーツ産業          | プロスポーツ産業の発展と産業構造の理解             | 1    | プロスポーツ産業①     | プロスポーツ産業の組織形態やその収益構造の理解                               | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | プロスポーツ産業①     | プロスポーツ産業における権利ビジネスの仕組みの理解                             |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | プロスポーツ産業①     | プロスポーツのビジネスモデルから見る経営的課題の理解                            |      |      |
| 8                                                     | スポーツ施設産業          | スポーツ施設産業の発展と産業構造の理解             | 1    | スポーツ施設産業①     | スポーツ施設産業の建設や運営管理に関する基本的な仕組みの理解                        | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツ施設産業②     | スポーツ施設産業における「公共」と「民間」の違いの理解                           |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツ施設産業③     | スタジアム・アリーナ改革におけるスマート・ベン्यूーの理解                        |      |      |
| 9                                                     | スポーツツーリズム産業       | スポーツツーリズム産業の発展と産業構造の理解          | 1    | スポーツツーリズム産業①  | スポーツツーリズム産業の産業構造とその特徴や現状の理解                           | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツツーリズム産業②  | スポーツツーリズム・アトラクションの4区分と旅行目的の3つのアトラクション・レベルの理解          |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツツーリズム産業③  | サブリメンタル観光行動を活用した観光戦略と持続的発展の理解                         |      |      |
| 10                                                    | 地域スポーツコミッションの役割   | 地域スポーツコミッションの発展と役割の理解           | 1    | 地域スポーツコミッション① | スポーツを活用した地域活性化の理解                                     | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | 地域スポーツコミッション② | 地域スポーツコミッションの役割・組織形態に関する理解                            |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | 地域スポーツコミッション③ | スポーツを活用した地域活性化のポイントの理解                                |      |      |
| 11                                                    | 進化する学生スポーツ        | 学生スポーツの発展と課題の理解                 | 1    | 学生スポーツ①       | 現在の学生スポーツの状況と課題                                       | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | 学生スポーツ②       | 大学スポーツ振興に向けた方針と取組みの理解                                 |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | 学生スポーツ③       | UNIVAS（日本版NCAA）の設立経緯と今後の目標の理解                         |      |      |
| 12                                                    | eスポーツ             | eスポーツ産業の発展と産業構造の理解              | 1    | eスポーツ産業①      | 国内ゲーム市場とゲーム人口の現状に関する理解                                | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | eスポーツ産業②      | eスポーツ産業の出現とその拡大・発展過程の理解                               |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | eスポーツ産業③      | 世界と国内のeスポーツ収益構造・市場動向と課題の理解                            |      |      |
| 13                                                    | スポーツ参加者の状況        | スポーツ参加状況と課題の理解                  | 1    | スポーツ参加者①      | スポーツ参加者とスポーツ観戦者の現状と実態の理解                              | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツ参加者②      | 国が提案する理想的なスポーツ参加形態の理解                                 |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツ参加者③      | スポーツ実施率向上のための施策の理解                                    |      |      |
| 14                                                    | スポーツ産業における人材マーケット | スポーツ産業が求める人材と予想される将来の産業動向について理解 | 1    | スポーツ産業の人材①    | スポーツ産業が求める人材と予想される将来の産業動向の理解                          | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツ産業の人材②    | スポーツ産業人材の獲得に対する政府動向の理解                                |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツ産業の人材③    | スポーツオープンイノベーションプラットフォーム（SOIP）の取組みに関する理解               |      |      |
| 15                                                    | スポーツ産業の予想される将来的動向 | スポーツ産業の現状・課題に関する振り返り            | 1    | スポーツ産業の現状・課題① | スポーツ産業が直面する社会的課題の理解                                   | 2    |      |
|                                                       |                   |                                 | 2    | スポーツ産業の現状・課題② | スポーツ産業に見られる2つの概念的傾向の理解                                |      |      |
|                                                       |                   |                                 | 3    | スポーツ産業の現状・課題③ | 「テクノロジーとスポーツの融合」による市場拡大と「経験価値とスポーツ」によるサービス差別化のポイントの理解 |      |      |
| 評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他                      |                   |                                 |      |               |                                                       |      |      |
| 自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった |                   |                                 |      |               |                                                       |      |      |
| 備考 等                                                  |                   |                                 |      |               |                                                       |      |      |