

科目名	観光研究ゼミナール	科目コード	1234	単位数	2
担当者名	伊藤 寛幸	開講セメスター	第5セメスター	開講年次	3年次
授業の方法	演習	到達目標	F,H	実務経験	無
ナンバリング	LSe502	DP（ディプロマポリシー）と到達目標の関連性については、カリキュラムマップ参照			

● 授業のねらい

当ゼミでは、「コンテンツツーリズム」を探究の客体としてとらえ、学際的アプローチによって作品における「舞台」の観光資源化について学ぶ。映画、テレビ、小説などの“舞台”が観光の対象として注目されている今日、文化、芸術を通じて「観光」に関する総合的思考力を錬成する。具体的には、課題図書の内容を通して「コンテンツツーリズム」を理解する。さらに、自身の興味から研究対象を探る方法を修得する。加えて、他者を説得するプレゼンテーション技能も会得する。修得した知識および技能によって、自ら課題を発見し解決する能力を身につけることをねらいとする。

● 到達目標

- 報告と討議によって以下の点を目指す。
1. 自己の興味を学際的に発展させることができる。
 2. 自己の意思を他者へ伝達することができる。
 3. クリティカルリーディング力によって、主体的かつ批判的に読書活動することができる。
 4. 円滑なコミュニケーションを図ることができる。

● 授業内容

- 1週目 ゼミの進め方の説明、報告順の決定
- 2週目 映画の舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（国内）
- 3週目 映画の舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（海外）
- 4週目 テレビドラマの舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（国内）
- 5週目 テレビドラマの舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（海外）
- 6週目 小説の舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（国内）
- 7週目 小説の舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（海外）
- 8週目 アニメの舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（国内）
- 9週目 アニメの舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（海外）
- 10週目 ゲームの舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（国内）
- 11週目 ゲームの舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（海外）
- 12週目 ご当地ソングの舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（国内）
- 13週目 ご当地ソングの舞台を訪ねる旅を想定した報告と討議（海外）
- 14週目 ご当地アイドルを訪ねる旅を想定した報告と討議（国内）
- 15週目 ご当地アイドルを訪ねる旅を想定した報告と討議（海外）
- 16週目 ゼミ全般に対する講評。ただし、やむを得ず15週目までの講義が実行できなかった場合に補講授業を実施。

● 準備学修（予習・復習）の具体的な内容及びそれに必要な時間

予習：各週の講義において、講義内容から想定される観光関連情報について、テレビ、新聞、インターネットなどのメディア等からデータを収集するなどの事前準備を行う（90分程度）。
 復習：各週の講義において、課題解決に向けて話題となった観光に関連する情報を収集整理し、講義を振り返る（30分程度）。

● 成績評価の方法・基準

輪読における報告（プレゼンテーション）および参加貢献度40%、期末試験60%

● 履修上の留意点

- ・ コンテンツツーリズム研究に必要な教科書の輪読も同時に課す。
- ・ 資料、データの単なる収集結果の一時的なアナウンスではなく、以下を必ず報告内容としたプレゼンテーションとすること。
- ・ 1.背景（動機） 2.対象作品の概要 3.舞台の解説 4.観光との関連 5.データ 6.将来の展開予測 7.感想 など。
- ・ 成績評価は、全講義の2/3以上出席した学生を対象とする。
- ・ 連絡はLMSを介して行うことがあるので、常時LMSを確認のこと。
- ・ 欠席した場合あるいは欠席する場合は「欠席届」を提出すること。欠席届を提出しない欠席は無断欠席としてペナルティを課す。

● 課題に対するフィードバックの方法

提出された課題（期末試験）については、コメントを付して結果（点数）を本人に通知するなどフィードバックを行う。

● テキスト

初回開講時に、コンテンツツーリズム研究に必要な輪読用の教科書を指定する。

● 参考書

参考までに、過年度使用していたテキストを以下に紹介する。
 Takayoshi Yamamura, Philip Seaton. Contents Tourism and Pop Culture Fandom Transnational Tourist Experiences. Channel View Books, 2020. 20,138円

● 更新日付

2024/02/26 07:00