

# そうたん

Episode 17

「産業社会と人間(1年次)」で大学の先生から講義をしていただきました!



ありあけ新世マスコット  
キャラクターしんぼち

テーマ：日本経済大学出張講義

目的：専門分野の最新研究などを知ること、我が国の産業の発展と社会の変化について学び、2年次からの課題研究につなげていきます。また、進路意識の向上を図り、進路実現につなげていきます。

## 「SDGsとデジタルコンテンツビジネスについて」

経営学部 経営学科 福地先生

世界に様々なキャラクターがある中で、ビジネスの点において最も成功しているキャラクターが日本にあること、コロナ禍の中でポップカルチャーのビジネスチャンスが大きくなったものの、ビジネスが大きくなり、グローバル化したことで、新しい問題が生じてきたことなどを教えていただきました。生徒たちは、日本の有名企業でも管理職に就いている女性の割合が非常に少ないことや給料の面でも男女格差があることなどを具体的な数字で知り、これらの問題点について考えることができました。



## 「ポップカルチャー×地方創生」

経営学部 経営学科 坂口先生

「カルチャー」という言葉の語源や意味から講座が始まり、現在、アニメやゲームなどのポップカルチャーが地方創生に結び付いた成功例などを教えていただきました。また、ポップカルチャーが地方創生にもたらすものには、「住み続けるまちづくり」や「質の高い教育をみんなに」などのSDGsにつながるものがあり、ポップカルチャーがエンターテインメント以上の力を持っていることを学びました。生徒たちは、街が活性化すること、地域が抱える問題を解決する方法の1つになることなど、新しい視点でポップカルチャーを見ることができるようになりました。



## 「まとめ・感想」

大学ではどのような学びをするのか、どのような授業が行われるのか、ほとんどの生徒にとって、初めての経験でした。ポップカルチャーなどの身近なテーマが大学での学びの対象となることに、多くの生徒は驚いていました。

### 生徒感想・コメントより

- ・知っているゲーム会社がいっぱいあって、何のキャラクターが一番人気を知ることができました。また、労働力不足、低賃金など知らなかったことをより詳しく知れたので良かったと思いました。もっとほかのことも知りたいと思いました。
- ・日本と海外の企業の比較、企業の平均収入やシステムなどについて知ることができ、興味深かった。
- ・大手の企業であってもほとんどの人が男性で、女性がないというのを初めて知りました。また長時間労働や低賃金であることなど問題がたくさんあるということを感じました。
- ・アニメや漫画、ゲームの世界観を再現したり、聖地として取り上げただけで、絶大な経済効果が得られることに驚きました。
- ・ゲームやアニメと地域の活性化との結びつきが面白かった。アニメなどで使われる実際の場所が聖地巡礼の場所になって、観光客が増えたりしているのがすごいと思った。また、アニメとその場所がコラボレーションしたり、PRしたりしているのも、素敵な活動でいいなと思った。

エンターテインメントとして見ていたポップカルチャーの見方が  
変わりました!ありがとうございました!



ありあけ新世マスコット  
キャラクターありしい