

教職科目「キャリア教育の理論と実践」における課題対応能力の向上 に関する実証的研究

——シミュレーションゲームを活用して——

田村 徳至（信州大学 学術研究院総合人間科学系）

1. 問題の所在と研究の目的

文部科学省は、キャリア教育を子ども・若者がキャリアを形成していくために必要な能力や態度の育成を目標とする働きかけであるとしている。さらに、「子ども・若者が、社会の一員としての役割を果たすとともに、それぞれの個性、持ち味を最大限発揮しながら、自立して生きていくために必要な能力や態度を育てる教育」と表すこともできるとも述べている¹⁾。

また、平成 23 年 1 月に中央教育審議会は「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について」答申を行い、その中で「基礎的・汎用的能力」を示した²⁾。基礎的・汎用的能力は「人間関係形成能力・社会形成能力」「自己理解・自己管理能力」「課題対応能力」「キャリアプランニング能力」の 4 つの能力によって構成されている。

このうち、「人間関係形成能力・社会形成能力」は、多様な他者の考えや立場を理解し、相手の意見を聴いて自分の考えを正確に伝えることができるとともに、自分の置かれている状況を受け止め、役割を果たしつつ他者と協力・協働して社会に参画し、今後の社会を積極的に形成することができる力である³⁾。さらに、「課題対応能力」は、仕事をする上で様々な課題を発見・分析し、適切な計画を立ててその課題を処理し、解決することができる力である⁴⁾。

筆者は、これまでシミュレーションゲームを体験させることを通じて中学生の経済概念の把握、金融リテラシーと情報活用能力・課題対応能力を向上させることの有効性を実証してきた^{5・6)}。中学校の教科書には経済単元の導入として、「コンビニエンスストアの経営者になってみよう」と題して店舗をどこに建てるかシミュレーションのさせるものがある⁷⁾。自分なりの考えをまとめて、他者との意見を交流し合う学習を通して経済への興味関心を深め、経済が身近なものであることを実感させ課題対応能力の向上を図ることがねらいの一つにあげられる。

本学の平成 27 年度の本学卒業生 2,134 名中 838 名（約 61%）の学生は民間企業（株式会社）に就職している。学部卒の就職者では、理学部・農学部・工学部・繊維学部卒業生 564 名中 453 名（約 80%）の学生が民間企業等に就職している⁸⁾ことを考えると、理科系の学生といえども株式会社の役割とその仕組みについては理解しておかなければならない重要事項と考える。これに関しても本シミュレーション教材を教職科目の一つ

である「キャリア教育の理論と実践」の授業において実施することは学生の将来設計に有効に作用すると考えた。

本研究においては、特に「課題対応能力」の育成について取りあげる。シミュレーションゲームを活用することにより、学習者の様々な能力を向上させることができるという先行研究の成果を基にして、教職科目「キャリア教育の理論と実践」の授業において金融系に関連した内容の実践を試みた。金融教育は、お金や金融の様々なはたらきを理解し、それを通じて自分の暮らしや社会について深く考え、自分の生き方や価値観を磨きながら、より豊かな生活やよりよい社会づくりに向けて、主体的に行動できる態度を養うことである⁹⁾。さらに、金融教育には、キャリア教育に関連する分野がある。中でも、人々の活動と願い・企業シミュレーション・企業経営と金融・相互依存関係の理解・はたらきかけの仕方という分野が、個々人に相応しいキャリアを形成していくために必要な意欲・態度や能力を育てることを目的としたキャリア教育に関連している。両者は生き方を考えること、自己実現、社会への貢献といった点で共通している¹⁰⁾。

キャリア教育の視点から金融経済に関係する内容についてシミュレーションゲームを行うことにより、学生の学修意欲の向上と企業の社会的責任・事業活動の方針決定についての理解と課題対応能力の向上に関して有効に作用することを実証することを目的としたものである。

2. 本研究と先行研究との関わり

中学生を対象としたシミュレーションゲームの実践研究では福田らのものがあげられる。福田らは中学校社会科の経済学習で経営シミュレーションゲーム「Restaurant」を行うことを通じて、生徒に損益分岐点の概念を形成することに成果をあげている。

福田は、シミュレーションゲームはプレイヤーに新しい事態を仮想的に提供し、そこでの問題解決を通じて社会理解のモデルを構築させ新しい認識を形成すると同時に意思決定能力を育成する優れた方法であるとしている¹¹⁾。さらに福田らは、シミュレーションゲームを行うことは、意思決定能力を育成することに優れているとしている。本研究実践の主目的は学生の課題対応能力の向上である。意思決定能力と課題対応能力との関係であるが、平成14年に国立教育政策研究所生徒指導研究センターが示した「キャリア発達にかかわる諸能力」として4領域8能力の中にある「意思決定能力」が、基礎的・汎用的能力の1つとされる「課題対応能力」と関係性があると述べている。

大学における実践では、岡田が経営シミュレーションゲームを行いがあげられる¹²⁾。

岡田は経営シミュレーションゲームを行うことの成果つとして、コミュニケーションとリーダーシップの構築などの経営に関する意識や経営能力が向上することと常に問題意識をもって取り組むようになることをあげている。福田らと同様に意思決定能力の向上をあげており、大学生に対するシミュレーションゲームの効用を明らかにしている。

キャリア教育を目的としたシミュレーションゲームの実践では、豊田の研究があげられる¹³⁾。豊田は12名の高校生と大学生を対象にして国際トレーディングゲームを実践している。学習者から内発的動機付けと自己効力に結びつく結果を得ている。

3. 研究授業の方法

本実践は、大学の教職科目（選択科目）の一つである「キャリア教育の理論と実践」の授業（夏季休暇中に実施した3日間連続の集中2単位授業の3日目に実施）において行った。1日目にキャリア教育の概要説明と外部講師（株式会社 リクルートキャリア）から現在の大学生の就職状況・必要とされている人材（人物像）などを講義した。2日目はキャリア教育の歴史・背景などの講義と外部講師（日本証券業協会）から金融経済についてキャリア教育の視点から講義した。本実践は3日目に実践したものである。

（1）履修学生と実施時期

①履修学生

1年生 30名（工学部 18名, 理学部 4名, 人文学部 4名, 農学部 2名, 繊維学部 2名）
2年生（工学部 2名）, 3年生（理学部 1名）の計 33名

②授業日時

平成 28 年 8 月 24 日（水）1～2 限

（2）使用教材

本実践研究で使用した教材は「証券知識普及プロジェクト」が制作・発行した、高校生向け（現代社会, 政治・経済）の「ケーザイへの3つのトビラ」の中の1つである「ワールドトレジャーランド再生計画」である¹⁴⁾。学習内容のテーマとしては、主に株式会社の活動とその役割である。この教材を活用した理由の1つ目は、本授業の履修学生の29名（約88%）が理科系の学生であることから、高等学校での学習内容の確認・復習をすることができると思ったからである。理科系の学生であっても会社の利益の成り立ちや会社の意思決定の仕組みを理解することは重要である。2つめの理由は、グループで事業計画を決定し、株主総会で発表するというグループワークの要素を取り入れることにより、キャリア教育が目指す「人間関係形成能力・社会形成能力」「課題対応能力」の育成に直結すると考えたからである。

（3）本時の指導案（90分）

T：教師の発問など, S：学生の発言, ○学習内容, ・学生の学習

学習内容	教師の発問と学生の学習活動	指導上の留意点他
導入①（10分） 話し合いを行いやすい場（雰囲気）をつくる	<p>～グループ分け～</p> <p>①今朝、起きた時の気持ち（充実度・やる気）を100点満点の点数で表すと・・・</p> <p>②教室の空間を使用して点数人に並ぶ</p> <p>③両側からそれぞれ2名ずつ均等になるように（1チーム4～5名）分かれていく。</p> <p>④グループごとに分かれて自己紹介をする（1分間）</p> <p>・順番は教員から一番近い人から時計回り</p> <p>・学科（コース）, 学年, 名前, 夏季休業中楽しかったこと他</p> <p>【アイスブレイク】</p>	<p>・平均が同じになるようにチームを分けていく。</p> <p>・話し合いをスムーズに進めるにはメンバーの雰囲気が重要であるので、楽しい感じ</p>

導入②（10分） 本時の課題把握	<p>『キャッチ』</p> <p>①4～5人が輪をつくる。各自、左手は人差し指以外の指は折る。右手は空洞をつくる。</p> <p>②左隣の人の右手（空洞）の中に入れる。</p> <p>③教員が『キャッチ！』と言ったらすぐに右手の空洞を閉じて右隣の人の人差し指を押さえる。自分は左隣の人から人差し指を捕まらないように素早く逃げる。</p> <p>④上記のことを数回繰り返す。</p> <p>T：本時の課題を提示する 会社の目的、会社の事業活動、株式会社の仕組みなどについて、基本的な事項を確認しながら、ワールドトレジャーランドの課題を考える。</p>	<p>で行わせる。</p> <p>・DVDの教材を使用する。</p>
展開①（20分） 個人ワーク	<p>S：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・事業報告書を読み、ワールドトレジャーランドの経営状況を把握する。 ・事業報告書、4人の担当社員の話と来期の授業計画案を読み比べ、どの案が来期の事業計画案として最適かを考える。 ・ワークブックを読み、自分の考えをまとめ、「取締役会準備シート」に記入する。 	<p>【課題対応能力の育成】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人ワークの成否が展開②以降の学習に直結するので十分に時間をとる。
展開②（20分） グループワーク （取締役会の開催）	<p>S：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・取締役会準備シートに記入した自分の考えを1人ずつ発表する。 ・グループ内で、どの事業計画案にするのか議論することで、取締役会を体験する。 ・事業計画を1つに決定し、株主総会発表シートに記入する。 	<p>【人間関係形成能力・社会形成能力の育成】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループ内で代表取締役を決めるが押しつけにならないように配慮する。
展開③（20分） 株主総会の開催	<p>S：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループの代表取締役が株主総会で発表する。 ・発表を通じて、株主と経営者との関係や株式会社のしくみを理解する。 ・事業計画を選択した理由も明示する。 ・各グループの発表を聞き、評価シートに評価を記入する。 	
展開④（5分） 事業結果の確認	<p>T：各グループに結果シートを配布し、左右どちらかのシールを選んでめくるように指示をする。</p> <p>S：会社は調査や議論を重ねながら事業計画を立案し、利益を追求していることを理解する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・選択に正解はないことを強調する。 ・めくらなかった方の結果も確認させる。
まとめ（5分） （振り返り）	S:振り返りシートに記入する。	<ul style="list-style-type: none"> ・会社の活動、株式会社のしくみ、企業の社会的責任についての知識の定着を図る。

・指導案は、ケーザイへの3つのトビラ-教授用手引き書-P.5を参考にして田村が加除した。

4. 結果と考察

(1) 本研究実践の有効性を検証するため、本授業直前と本授業終了直後または、終了直後において、以下の各項目を質問紙法による 5 件法にてアンケート調査し、その結果を χ^2 検定した。

①本実践前後における金融・経済に対する興味・関心の度合い

質問項目：あなたは金融・経済について興味・関心がありますか。

表 1 興味・関心の変化 n=33

	意欲あり	やや意欲あり	あまり意欲なし	意欲なし
学習開始前	3 人(9%)▽	8 人(24%)▽	16 人(49%)▲	6 人(18%)▲
学習終了後	10 人(30%)▲	17 人(52%)▲	5 人(15%)▽	1 人(3%)▽

表中の数値は左側が人数、() がパーセント。

実測値と残差分析の結果▲有意に多い、▽有意に少ない $p<.05$ となり 5 %水準で有意という結果であった。

②自他の意見の相違を踏まえながらグループの考えをまとめることができたか。

質問項目：自分の考えを踏まえ他者の意見を参考にしながらグループとしての考えをまとめることができたか。

表 2 まとめることができたか n=33

	できた	ややできた	あまりできなかった	できなかった
学習終了時	9 人(27%)	21 人(64%)	3 人(9%)	0 人(0%)

検定の結果 $p<.01$ となり 1%水準で有意となった。

③各種資料を活用して、課題を把握し自分なりの考えをもつことができたか。

質問項目：さまざまなデータを検討することで課題を把握し、自分なりの事業計画案を作成することができましたか。

表 3 データから課題を把握し、事業計画案を作成できたか n=33

	できた	ややできた	あまりできなかった	できなかった
学習終了時	19 人(58%)	11 人(33%)	3 人(9%)	0 人(0%)

検定の結果 $p<.01$ となり 1%水準で有意となった。

④会社の事業活動や企業の社会的責任など政治・経済の学習内容を理解することができたか。

質問項目：学生に本授業後に、政治・経済の学習内容を理解することができましたか。

表 4 政治・経済の学習内容を理解することができたか n=33

	できた	ややできた	あまりできなかった	できなかった
学習終了時	15 人(45%)	16 人(49%)	2 人(6%)	0 人(0%)

検定の結果 $p<.01$ となり 1%水準で有意となった。

(2) 考察

①本実践前後における金融・経済に対する興味・関心の度合いについて

本学習開始前では、「意欲あり」の学生が全体の10%弱であったが、学習後は全体の30%を占めるまでとなった。「やや意欲あり」の学生を含めると82%もの学生が金融・経済の学習に興味・関心を示した結果となった。

理科系の学生に対して、本シミュレーションによる学習が金融・経済分野の学習に興味・関心を高めることに有効に作用したと考える。

②自他の意見の相違を踏まえながらグループの考えをまとめることについて

1%水準で有意という結果とリアクションペーパーに記入された内容を総合的に考えると、意見の相違を調整することに難しさを感じている学生もいるが、多くの学生が自分の考えを踏まえながら積極的にお互いの意見を尊重し取締役会としての統一見解を出すことに価値を見い出していたと考えられる。

③各種資料を活用して、課題を把握し自分なりの考えをもつことに関して

1%水準で有意という結果とリアクションペーパーの記述内容から本シミュレーション教材は、学生の数値などデータを分析する力を刺激することができるものと考えられる。人文学部の学生4名は、3名が「できた」、1名が「ややできた」と回答した。人数が4名という少ない数であるので断定はできないが、本シミュレーション教材は、資料活用能力を生かすという点で、大学生においては文化系・理科系を問わず適切な教材であると考えられる。

④会社の事業活動や企業の社会的責任など政治・経済の学習内容の理解に関して

1%水準で有意という結果とリアクションペーパーの記述内容から本シミュレーション教材は、大学生（特に理科系）にとっては高等学校で学習した（政治・経済、現代社会）の内容を再確認・理解させることに有効に作用することが明らかとなった。疑似体験ではあるが、特に取締役会のしくみと株主総会がどのようなものであるのかの理解度が増加した。

5. 学生の感想等

- ・様々な視点から考えることが出来て面白かった。ゲームを通して経済について考えることができたこともあり、高校生の時よりも興味をもつことができた(人文1年)。
- ・自分で実際に考えてみることで、企業内でどのようなことが行われているのかが分かりやすかった。様々なデータがある中で、どの情報に注目するのかにより意見が異なるところに興味をもった。このシミュレーションを中学生や高校生の時にしていたら経済のことを楽しく・分かりやすく理解できたと感じた。グループ内でのコミュニケーションを図ることができてとても充実した時間だった(工学2年)。
- ・来年の就職活動や教員採用試験を受ける時に行われるであろう集団面接を意識してグループワークを行ったが、自分の意見を主張しつつ他者の意見を尊重することは

難しいと感じた（理学3年）。

- ・実際にしてみるとすごく難しく、意見もなかなか一致しなかった。しかし、自分の考えを、データを元に構築し、他者と議論することはコミュニケーション能力の向上に役にたったと思う（繊維1年）。
- ・高校の時に学習した政治・経済の内容を思い出すことができた。実際に事業計画を考えるにあたって、自分が選んだ案のメリット・デメリット、他の方針との差違を検討することができた。また、自分のグループではBを選んだが、最終結果は上手くいかなかった。事業は最後まで何が起きるか分からないというリスクがあることを学ぶことができた（人文1年）。
- ・いろいろな視点から話し合っただけで考えることができた。ゲームのような感じで経済について考えることができたこともあり、以前よりも興味が持てるようになった。Bを選択したグループが多かったが、選択した理由が各グループによって違っており、同じ判断でも理由が異なることに興味を持った（人文1年）。
- ・この授業を受ける以前は、金融や経済のことに全く興味がなく、つまらないものだと考えていました。実際にやってみると意外と楽しく感じられた。専門が化学系なので数式のことなどを考えている日々ですが、理数系の考え方（データの解釈）を経営に生かすことができるのだと実感しました。今後、似たような教材を行う時間があれば、今度は自分たちで解決策を練って、それをもとに交流することができたらもっと楽しいだろうなと思いました（工学1年）。
- ・グループワークでは、自分の考えを相手に納得してもらうようにまとめて話すことの難しさを実感することができました。グループワークをすると、その人の個性が出てきて面白いので、中学校や高校の授業でも積極的に取り組んでいくべきなのではないかと思いました（工学1年）。
- ・経済についての話は今まで詳しく学んだことがないのでとても勉強になりました。グループワークも興味深かったです。このような学び方であれば、つい難しく感じてしまう金融や経済への興味が高まると思いました。自分でも少し経済について調べてみようと思いました（工学1年）。
- ・企業経営陣の大変さが分かった。この教材はレジャーランドが舞台だったので、東京ディズニーランド（TDL）をイメージしながら考えることが多かった（工学1年）。

6. 成果と課題

（1）成果

1つ目の成果としてあげられることは、課題対応能力の向上があげられる。さまざまな現状とデータ（課題）から最善の事業計画案を作成し（対応）、グループのメンバーと時に対立しながら合意に至る過程を通じて、いろいろな課題にどのように対応したらよいのかを考える力が向上したと考える。

2つ目として、学生の感想等の内容から、実際の株式会社の取締役会や株主総会の疑

似体験を行うことにより、将来就職する可能性がある株式会社のしくみの一旦を垣間見ることができたことは成果の一つといえる。

3 目として、キャリア教育で育成が重視されている基礎的・汎用的能力の一つである「人間関係形成能力・社会的形成能力」の重要性を学生に認識させることができたことである。本実践授業のみでこれらの力がすぐに向上することではないが、これからの学生生活に重大な影響を及ぼしていくことが学生からの反応で感じられた。

4 目としては、理科系の学生に高校時代に学習した政治・経済への興味関心を高めたことである。4 検証結果 (1) の数値変化では、学習前には「あまり意欲なし・意欲なし」が 22 名いたが、学習後は 16 名減少して 6 名となった。「意欲あり・やや意欲あり」は学習前が 11 名 (33%) であったが、学習後は 27 名 (82%) となった。このことから本シミュレーション教材を活用することにより理科系の学生の政治・経済に対する興味関心を高めることができた。

また、学生の感想からも、データ解析など論理的思考力を要求される多くの理科系の学生の反応が「充実した内容であった」ということから前向きな姿勢への変化が顕著に見られた。

(2) 課題

課題の 1 目としては、今回は初めての試みであったので本シミュレーション教材を加工することなく使用したが、学生からの感想にあったように、事業提案を選択するのではなくさまざまなデータ・資料を基に学生に考えさせることも重要であるということである。今後、本教材を使用する場合は学生への熟練度も勘案しながら検討の余地があると考ええる。

2 目として、本実践だけで学生の人間関係形成能力の向上を図ることは難しいことである。学生の自己評価では、他者と交流することができなかったと回答した学生が 2 名 (理科系) いた。学生自身の特性も考えられるが、キャリア教育の理論と実践の 15 コマの授業全体を通じて、更なる授業改善が必要であると考ええる。

3 目として、本実践で学び得たことを学生がどのように継続していくかということである。理科系の学生にとっては、今後の学修には本授業以外に社会科学系の科目を履修することはないことを想定すると、本実践で学んだことや興味を持ったことをどのようにして維持させていくかということが課題である。今後の教職科目の在り方にも関わってくる事項である。これから学生への追跡調査、継続研究と授業科目配置の工夫が今後の課題としてあげられる。

<註>

- 1) 文部科学省『高等学校キャリア教育の手引き』, 平成 24 年 2 月 29 日, P. 14-17
- 2) 同上, P. 21-23
- 3) 同上, P. 21
- 4) 同上, P. 22
- 5) 山本友和・田村徳至「中学校社会科における金融・消費者教育の学習単元の開発に関する研究—行動経済学の知見を手がかりとして—」上越教育大学教育実践研究センター『教育実践研究』第 23 集, 2013 年, PP. 7-12
- 6) 山本友和・田村徳至「行動経済学の知見を取り入れた金融・消費者教育の実証的研究—中学校社会科における開発単元の実践分析を中心に—」上越教育大学教育実践研究センター『教育実践研究』第 24 集, 2014 年, PP. 7-12
- 7) 『新編 新しい社会公民』公民 929, 東京書籍, 平成 28 年 2 月 10 日発行, PP. 118-119
- 8) 信州大学『採用ご担当者の皆様へ—求人のための信州大学案内 2018—』, 信州大学キャリア教育・サポートセンター
本学は人文・社会科学系の学部として経法学部がある。しかし, 教職課程を設置していないこともあり, 経法学部生で教職科目を履修する学生はいない。
- 9) 知るぽると 金融広報中央委員会, 『金融教育プログラム改訂版 —社会の中で生きる力を育む授業とは—』平成 26 年 10 月, P. 10
- 10) 同上, P. 18
- 11) 福田正弘・佐藤弘章『ビジネスゲームを用いた中学校社会科経済学習 : 経営シミュレーションゲーム「Restaurant」の実践』, 長崎大学教育学部附属教育実践総合センター紀要 13, 2014 年, P. 31
- 12) 岡田好史『経営シミュレーションゲームの構築』, 大阪成蹊大学研究紀要 2-(1), 2005 年, PP. 1-15
- 13) 豊田聡『キャリア教育を目的とした就業シミュレーションゲームの開発と実践』, 神田外語大学紀要 23 号, 2011 年, PP. 75-91
- 14) 本教材は, 3 部構成 (第 1 部: ワールドトレジャーランド再生計画, 第 2 部: チャレンジ! 大航海, 第 3 部: 景気変動の謎を追え) となっている。第 2 部の「チャレンジ! 大航海」は主に直接金融と間接金融のしくみ, 第 3 部の「景気変動の謎を追え」は主に外国為替・金利・景気のしくみを学習する内容となっている。3 つともに学習する必要はなく, 必要に応じてそれぞれ選択して学習することも可能である。また, どれも学習者の体験活動を重視しているものであり, 金融・経済の知識・理解を深めることとキャリア教育で重要視されている「人間関係形成能力・社会形成能力」「課題対応能力」の育成に活用できるものとする。

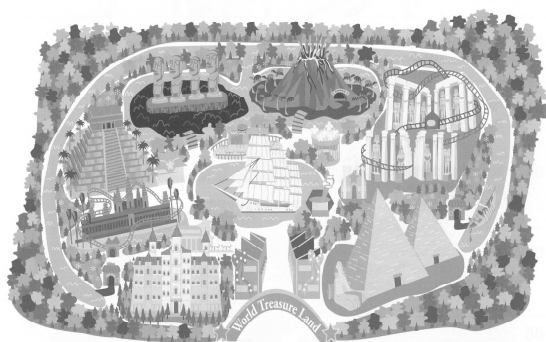
<参考資料>本研究実践において使用した教材の一部

あなたはテーマパーク「ワールドトレジャーランド」を経営する取締役の1人です。近年売り上げの減少が続き、ついに株主から「来期こそは、利益（利潤）を増加させろ」と言われ、経営方針の見直しを迫られてしまいました。あなたは会社を代表して来期の事業計画を決定し、会社の出資者である株主にどのような工夫をして利益を上げる努力をするのかを発表しなければなりません。来期の利益アップを目標に、事業計画を立てましょう。また、みんなから愛される企業を目指すべく、どのような社会貢献を行っていくのかも考えましょう。



ワールドトレジャーランド事業報告書

— 事業報告書を読み、会社の状況を把握しよう —



ワールドトレジャーランドとは？

ワールドトレジャーランドは世界を巡って宝を集める冒険型テーマパークです。6つのエリアにはそれぞれのテーマに沿った趣向を凝らしたアトラクションが設置され、訪れたお客様に迫力ある大冒険を提供しています。

①会社概要

社名	株式会社ワールドトレジャーランド
設立	1983年10月5日
資本金 ※	20億円
事業内容	テーマパークの運営
事業所	東京都
従業員数	200名
	アルバイト400名
売上高	100億円（2012年度）
配当実績	1株2円（2012年度）

※株式を発行して株主から調達したお金

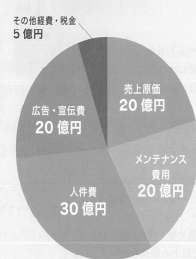
今期売上高と配当・主な支出の内訳

今期の我が社の売上高は100億円でした。費用や税金を差し引いた利益（純利益）は5億円となりますので、その内の20%を配当としてお支払いいたします。

売上高	利益	配当
100億円	5億円	1億円（1株あたり2円）

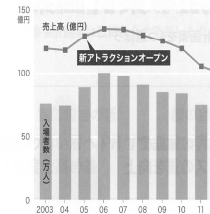
※発行済み株式数—5000万株

②主な支出の内訳

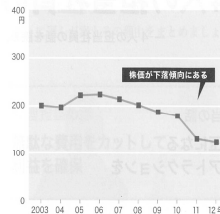


- 売上原価
パーク内の飲食店の原材料費や、販売しているグッズ類の仕入れ費用など。
- メンテナンス費用
建物やアトラクションの管理や修理、保全などに必要な費用。
- 人件費
事務・管理部門・パークスタッフなどの社員、アルバイトなどの従業員を雇用するためにかかる費用。
- 広告・宣伝費
テレビCM、公共交通広告、インターネット広告、雑誌広告など、パークの宣伝費用。
- その他経費・税金

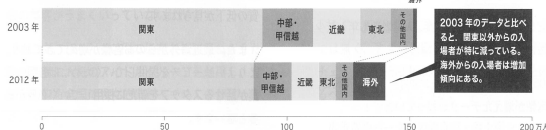
③入場者数と売上高推移



④株価推移



⑤地域別入場者数（2003年との比較）

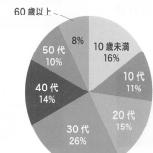


⑥入場者の声

- 飲食店で注文してから20分以上待たされた。(10代男性)
- 外国人が日本語がわからず困っていた。(20代女性)
- もう少し丁寧な接客を望みたい。(30代女性)

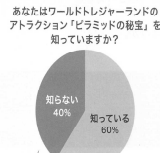
スタッフの接客に対する不満の声が増えている

⑦年代別入場者割合



家族連れが多く、10代・20代の若者が少ない

⑧認知度



40%が目玉アトラクションを知らない

企業の社会的責任（CSR）や社会貢献活動

ワールドトレジャーランドは、お客様が楽しく過ごせる時間・空間を提供します。また、スタッフの働き方に配慮し働きやすい職場をつくることや、地球環境を考えたアトラクションの建設などを通して社会に貢献し、健全な利益を追求します。



CSR：Corporate Social Responsibility…企業が利益を追求するだけでなく、企業活動が環境や社会へ与える影響に責任ある行動をとること。

ディスクロージャー…利害関係者への情報公開。（※利害関係者はステークホルダーともいう。）

コンプライアンス…法令を守るだけでなく、倫理的な視点にも配慮した事業の展開。

メセナ（文化・芸術活動支援）…楽団、オペラ、演劇など文化・芸術活動に対する支援、美術館やスポーツの振興。

フィランソビー…ボランティア活動、教育機関や福祉機関への寄付などといった非営利の社会貢献活動のこと。

- ・ 本実践研究に使用した「ケーザイへの3つのトビラ」に関する記載と教材の掲載については、日本証券業協会から許諾を得ている。