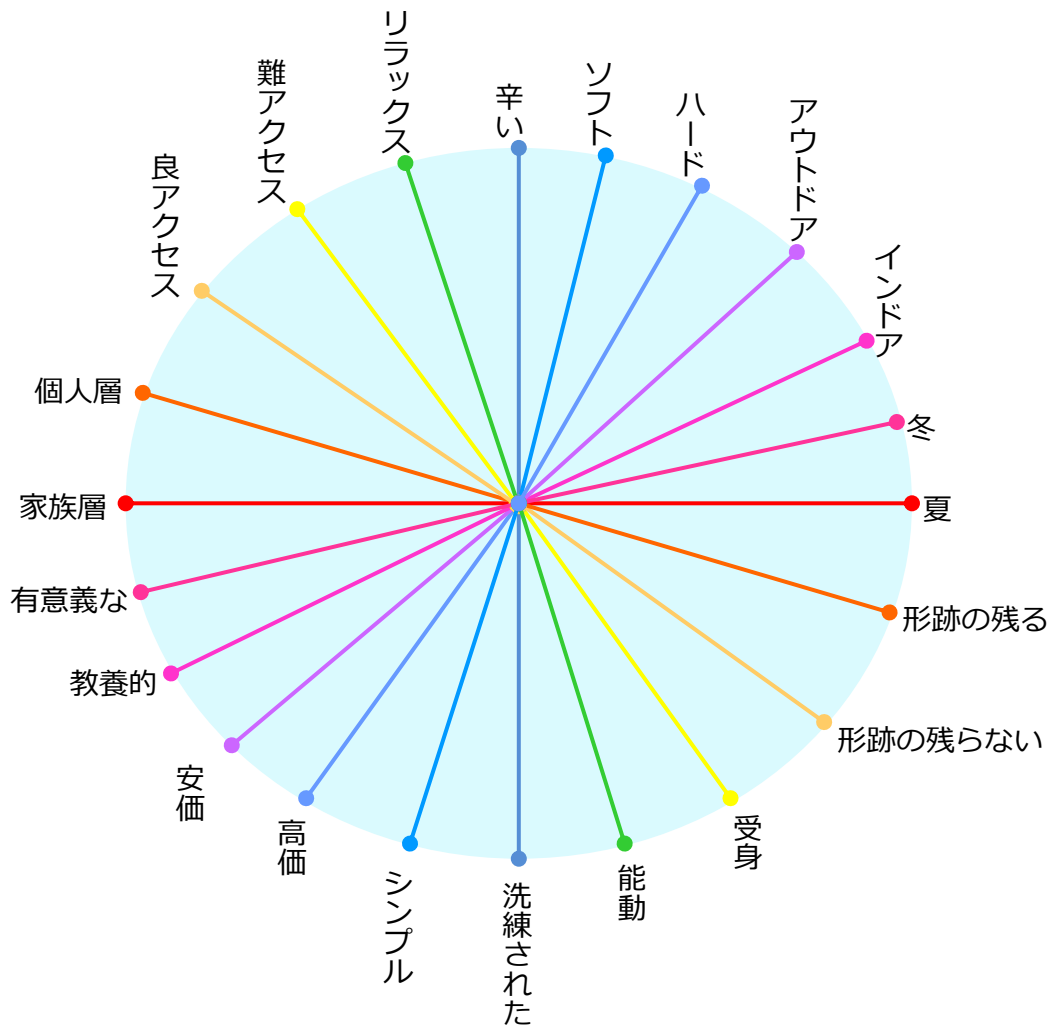


アクティビティのキャラクター分類



なるべく遠い関係にあるキャラクターが含まれていれば、それだけユニークなアクティビティであり、近い関係にあれば非常にシンプルなものになります。

(例1) 美術館・博物館

「ソフト」「教養的」「リラックス」

この3つが美術館や博物館のベースとなっています。

ところがここに「能動」を加えてみます。

すると、博物館の中に体験型アクティビティが入ったりするわけです。

(例2) スキー

「冬」「能動」「有意義な」

冬のアクティビティの代表的なスキーですが、ここに「家族層」を加えるか「個人層」を加えるかによって、宿泊施設やスキーコースのテーマが変わってきますね。

逆に、「夏」というカテゴリは課題としてあがってきます。