

2008年度 武山研究会入ゼミレポート課題：

以下の文章をよく読んで、設問 1)、2)について、レポートにまとめてください。提出形態と分量はA4用紙で2〜3枚程度としますが、その中に図表を含めて構いません。

「楽しさ」を社会の豊かさをはかる尺度としてとらえられることは、これまでの世の中ではほとんどありませんでした。しかし、「楽しさ」は、それ自体が人間の幸福と密接につながりながら、また近年の心理学や脳科学の研究では、「楽しさ」が人々の知的能力や創造性を高めていくという指摘もなされ始めています。武山研究会では、これから時代の人々が追い求める豊かさの一つの要素として、「楽しさ」という価値に注目し、それを余暇や遊びの中だけでなく、暮らしの様々な場面の中に実現していく方法について研究を行います。すでに世の中には、人を楽しませる工夫を凝らした仕掛けが数多くありますが、それらの既存の仕掛けも参考にしつつ、各種のメディアや情報技術を利用して「生活を楽しくする新たな仕掛け」を創造していきたいと思えます。このような問題意識に関連して、以下の2つの設問に答えてください。

- 1) 自分が実際に体験したことのある「人を楽しませる仕掛け」について、具体的な事例を挙げ、その仕掛けの本質的な特徴（どのような要素が、いかに人を楽しませるのか）について、簡潔に紹介してください。芸術、文学、サイエンス、テクノロジー、エンターテインメント、遊び、コメディ、広告、製品、サービス、店舗、施設、街づくり、イベント、パフォーマンス、スピーチ、スポーツ、料理、ボランティアなど、ジャンルや対象の種別は問いません。
- 2) ある分野の問題に取り組んでいるとき、しばしばその解決のヒントや着想が、それとはまったく異なる分野の事例を参考として導かれることがあります。1)で採り上げた、あなたが魅力を感じる「人を楽しませる仕掛け」をヒントとして、それをほかのどんな分野のいかなるテーマや問題に応用することが考えられるでしょうか。そのアイデアや期待される効果について自由に論じてください。応用する対象や分野は何でも構いません。