

2009 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、それに続く問 1)、2)の両者について、自分の考えを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 枚程を目安としますが、その中に図表を含めて構いません。

これまでの工業社会のパラダイムでは、経済成長やニーズの充足といった目標の達成が、すなわち豊かさの実現を意味してきました。しかし、これからの社会では、日々の仕事や暮らしの過程そのものを充実させることに、豊かさの内容が大きくシフトしていくものと考えられます。また、そのような過程重視の社会においては、「効率性」や「合理性」もさることながら、「楽しさ(Fun)」や「遊び心(Playfulness)」といった基準がより重要になります。つまり、「楽しさ」や「遊び心」が労働や生活の過程にうまく取り入れられることで、高いモチベーションや想像力が引き出され、その結果としてこれまで予想もしなかった新たな価値が生み出されるものと期待できます。

このような問題意識に関連して、以下の 2 つの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」や「遊び心を喚起する仕掛け」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、また遊び心を喚起するのか)について、簡潔に紹介してください。メディア、エンターテインメント、ゲーム、アート、小説、演劇、パフォーマンス、コメディ、広告、製品、サービス、店舗、施設、街づくり、イベント、スピーチ、スポーツ、料理、ボランティア活動など、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」や「遊び心を喚起する仕掛け」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。