



人が演じることを通して価値観・行動を変える
演じることを問題解決の手法・新しい体験（ビジネス・サービス）へと応用する

チームの研究目的

私たちの班はARG（代替現実ゲーム）というエンターテインメントの基礎研究から、人が演じることで新たな行動を喚起する可能性があるという気づきを得ました。

現在、演じることを他分野に応用し、問題解決の新たな手法・新しい体験（ビジネスやサービス）として利用する方法、Performinificationの確立を目指し、日々研究とトライアル企画を進めています。

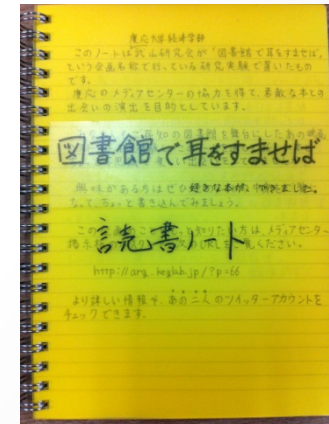
現在の活動内容

ちょうど今、ヒットした映画やドラマなどから演技の要素と物語の構成要素を分析しています。これから、その要素をどのようにして他分野に応用し、ユーザーが物語世界の体験を通じて新たな行動をしていくのかを考察し、実際のトライアルに落とし込みます。

トライアルのひとつに慶應のメディアセンターで行なっている「図書館で耳をすませば」という企画があります。これは映画『耳をすませば』の物語世界の一部を図書館で展開し、ユーザーに新たな本との出会いを促すためのものです。



代表的ARG
オーディオが行いました



「図書館で耳をすませば」
企画の鍵となるノート

<アジェンダ>

- ・ 前回までのまとめ
 - Performinification とは
 - まとめた物語構造について
- ・ 最終発表会に出す提案企画づくり
 - ブレスト
 - アイデアまとめ
 - 設定、ストーリーづくり

<目標>

- ・ 最近班内で生まれた言葉で僕ら自体もまだつかみ切れていない Performinification について感触をつかむ
- ・ ストーリー構造をリアルの世界で活用するコツをつかむ
- ・ 最低1つ！提案を絶対形にする！

<補足>（2年生へ）

是非ブレストやアイデア出しなど積極的に参加してください！しかし、僕らの班は正直余裕がありません。「普段のサブゼミ活動を体験してもらおう」という趣旨に全面的に賛成をしてどんどん進ませていただきます。

そこについてきていただくためにも、とりあえずARG（代替現実ゲーム）の理解は必須かと。

こことか結構まとまってるかな。 http://www.cbc-net.com/dots/tomo_nozawa/nozawa_02/

また、意欲的な方は高山明さんの取り組みなんかも調べるとより理解が早いかと思います。

<http://www.cinra.net/interview/2010/10/19/000000.php>

あとはgamificationとかリアル脱出ゲームとか近接分野はたくさんあるので適宜！