

コンテンツの日常利用が進んでいる

- 脳トレ・ブームやマンガ蘊蓄本などは一過性？
- コンテンツには人間生存に役立つ本質的な要素がある
- 「コンテンツの文法」を適用することによって人間の心に働きかける力が格段に進歩

ハリウッドによる映画のおもしろさとは？

- ・ 映画のおもしろさは観客が感情移入できることである。この感情移入はヒーローを通じて行われる。
- ・ ヒーローの本質は自己犠牲であり、ストーリーの中で学び、成長しなければならない。
- ・ このためにストーリーは、人間がもつ普遍的な葛藤をテーマとしなければならない。
- ・ 観客が感動し、納得して帰るためにストーリーは次の4つの構造をもたなければならない。

物語構成法

- ・ 第一幕: 旅立つ前のヒーローの日常生活と冒険へ決断までが描かれる。
- ・ 第二幕前半: 冒険への出発、試練、最大の試練への接近する過程である。
- ・ 第二幕後半: 最大の試練が待ちかまえ、ヒーローはそれを克服しなければならない。そして報酬を受けとり、日常生活へ復帰していく。
- ・ 第三幕: 復帰した日常世界と宝をもつての帰還が描かれる。

コンテンツの文法

- ・ 仮想世界の設定
 - 冒険や葛藤が生まれる状況が明確に設定されていること
- ・ 主人公及び役割の設定
 - ヒーローとその達成すべき課題が設定されていること
- ・ 物語の構成
 - 努力と報酬の因果関係が適切に語られること
- ・ 報酬の設定
 - ヒーローが得る「報酬」を通じて観客が得る人生観などの報酬が適切に設定されること

コンテンツの日常利用の効用

- 共感性の獲得
 - キャラクター設定による共感性の獲得
- 原因と結果の説明容易性
 - 物語構成による因果関係の説明
- 人間力の向上に寄与
 - やる気や社会的態度の向上に寄与
- 動機付けの強化
 - バリアーの大きい学習等の意欲向上

コンテンツの日常利用がもたらす ライフスタイル

- コンテンツ利用でバリアーを乗り越える。
 - ゲームでリハビリ、キャラ付き貯金箱など
- コンテンツ利用で人間力を養う。
 - 教科書に取って代わるマンガ「日本の歴史」
「美味しんぼ」で料理道
- コンテンツ利用で「やる気」やモラル向上
 - モラル向上マニュアル本など