No.1
PLAYFUL MANAGEMENT SEMINAR
LIVE プレイフル経営ゼミ
毎月第4木曜日
20:00 - 21:00
なぜPLAYFULなの？
組織経営の理論は大切だけど…！
楽しい
おもしろい
そんな気持ちは軽視されがち…？
プレイフル経営ゼミは
そんな思いを大切にしていきたい！
安斎勇樹 × PLAYFUL
ポジティブ心理学もあるけれど…。
なんか、しっくりこない…
プレイフルな経営を探求したい！
Painful Approach
痛みを伴いながらも組織システムを変化させるアプローチ。
ここが鍵!!
ガーン
Playful Approach
実験的に日常とは違うモードで活動してみることで新たな組織システムの可能性を楽しみながら探索するアプローチ。
こんな一面もあるんだ…
Playful Approach 発想のきっかけ
無気力
怒り
悲しさ
円になって…。
トーキングオブジェクト
どうにもならない社会の中での対話をどうするか…
意味のないことをやりたい…？
うーん!! もやもやなんだっ
あんざい
中野民夫さんのワークショップ！
『死なない』って幸せ？
それでも人は変化したいって思うはず…。
ある種の無意味さにフォーカスしていきたい。
必要!!
様々な無意味なもの…
Yoshikazu Tateno
舘野 泰一
立教大学経営学部
准教授
安斎 勇樹
Yuki Anzai
Mimicry Design CEO,
DONGURI CCO
東京大学大学院 情報学環
特任助教
ゲラレコ Marina!
WORKSHOP DESIGN ACADEMIA.
MIMICRY DESIGN

NO.2

PLAYFUL MANAGEMENT SEMINAR

LIVE プレイフル経営ゼミ

毎月第4木曜日
20:00 - 21:00

ホイジンガによる遊びの定義

- 定められた時間・空間の範囲で自由に行われる
- 自発的に受け入れたルールに従って行われる
- 日常生活とは「別のもの」として意識される
- 何かのためではなく、それ自体が目的である
- 緊張と歓喜を伴いながら喜びを感じる
- 互いに競い合うタイプと、何かを表現するタイプがある

「ホモ・ルーディクス」ホイジンガにのってるよ！

PLAY MATTERS

プレイ・マターズ

PLAY MATTERS
PLAYFUL

活動としての遊び

態度としての遊び心

3つのキーワード！

Playful Leadership Education

LEGOを使えばプレイフル？

ものだけあってもプレイフルにはならない。

カイヨワによる遊びの類型

舘野泰一 × PLAYFUL

今まで「遊び」を全面に研究してはいなかったけれど…。

Playfulな場づくりをしていた。

おどる

うたー

「遊び」の自己目的性

外発的なものではなく

内的なもの

今日は左手で歯を磨いてみようかな…？

楽しいだけでいいんですか？

あらためて、「遊び」「楽しさ」の価値を考えたい！

「1年間対話するより、1時間とモに遊んだ方が、相手の人柄はよくわかる」
by プラトン

No.3

PLAYFUL MANAGEMENT SEMINAR

LIVE プレイフル経営ゼミ

毎月第4木曜日
20:00 - 21:00

「遊び」と失敗

創造に必ず必要な「失敗」が
遊びの中では、むしろ「価値」をもってる。

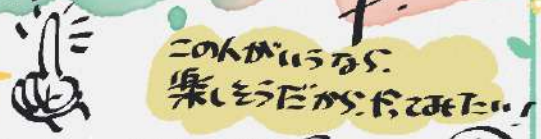
「遊び」は不要不急?

プレイフルより、ペインフルの方が
お金をとりやすい!

いかにして、この、不要不急が
中長期的に大切なのかを伝えたい。

Topのペインフルロジック

Playful Leader-ship



遊び心のあるリーダーシップ発揮して
組織を前進させることができる人へ…。

PLAYFULアプローチは理解されにくい…

怪訝な顔のTopほど、体験してもらえ
ればノリノリになる。

Change!!

組織づくりのアプローチ

1 ビジョンアプローチ
方向性を知る

2 カイゼンアプローチ
フィードバックの時間を設け
改善修正の仕組みをつくる

3 プレイフルアプローチ
あこがれ、かっこよさ、楽しさによって一体感
をつくる方法

今は、カイゼンアプローチが強すぎる!!
プレイフルアプローチを守りたい…。

「ハレ」と「ケ」

節はどちらの場をつくりたいのだろう?
正月 → 日常にどう取込まれるか?

No.4

PLAYFUL MANAGEMENT SEMINAR

LIVE プレイフル経営ゼミ

毎月第4木曜日 20:00 - 21:00

After Talk

対話と遊びの関係

対立？

『対話 ⟷ 遊び』 プラトン？

『対話 遊び』 こっちかもね！

重なり合ってる？

▶ 安藤さんの問いのデザインは『対話の遊び？』

▶ サードプレイス的、第3の場所で対話することが楽しい！

2つの活動モード

エンジニアリング ⟷ ブリコラージュ

OOつくりたいから、買ってこよ！

OOのぐだぐだしすぎ！

エンジニアモード

次前に あるものでつくる！

どーしよー

エンジニアリング ← 対話 → ブリコラージュ

目的のための会話

意味あるの？

扱学対話

問いが変化する

MIMICry議論の場

すぐ決めずに解釈をまわす。

貴族のあそびかよ！

対話にもグラデーションがあって、遊び的な対話もあるっていっていたら、何っていうかな？

なんで対話好きなの？

一番お金のかからない遊びなんですよ！

対話ファシリテーター和泉

遊びとしての対話

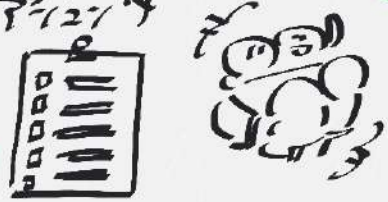
対話が目的になっていたら、遊び

× 意思決定

○ 対話が楽しいからやる。

グループワーク

アジェンダ



効率を求めるのか、あーだこーだするのが楽しいのか！

『ヒマとたいくつのりんり学』

うさぎを狩りに行こうとしているんへのいじわるは？

え…。狩りつくす…

とったうさぎをあげる。

ラーム

うさぎはほしいが、プロセスも好きなんだ…。

NO 5.

PLAYFUL MANAGEMENT SEMINAR

LIVE プレイフル経営ゼミ

毎月第4木曜日
20:00 - 21:00

遊びと目標設定

あそびは…。目的がない？

プロセス自体が目的？

映画！

プロセスを楽しみたい！

結果が知りたい！

キングダム

どうせ中国統一するんだと思って読むのやめました。

究極のブリコラージュ？

ゲーム

ボス戦の前にあきちゃうんですよね

おっ！オレも！

『遊び』は何を楽しんでいるのか？

研究って遊び的だと思う？

研究活動はあそびだけど、そのキャリアはエンジニアリングだね

楽しくてやってることだけど…。研究は労働なのか遊びなのか…？

あんど…

外側のアプローチ outside in

内的動機 inside out

研究

研究は両方とも関わるよね

研究は…。論文100本読んでこい

お前の研究はもうやられている

ガーン

研究は内発的動機だけでは、成し得ない。外側のアプローチも大切！

研究も完璧も。

研究も1つにさだまらない…

スーパー器用貧乏で！学問をまたいで研究と実践を行ったりきたり…！

あそびと世界…

自分があそぶことが周りをハッピーにしているのが楽しい

自分の楽しさ

対立？？

世の中のために自分の楽しさをどうするのか

ガタン

ガタン…

2項対立になりたくない

自分が楽しんで、周りが巻きこまれてハッピーになる！

『世界は贈与でできている』

相手がよろこぶ！

自分が楽しい！

キーワード！

祝祭

贈与

遊び