

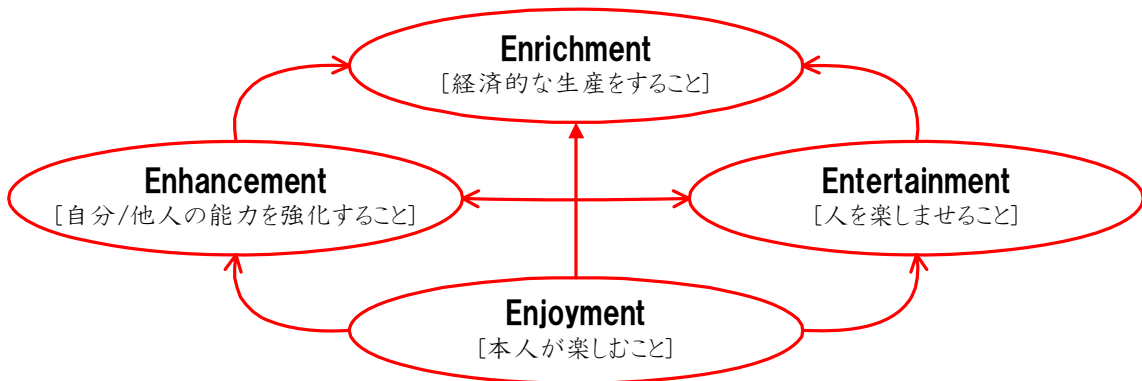
# 「テーブルゲームは芸術技術・芸道的一种」という、 社会的認知を得る

## Mission Statement

私はGamepersonとして上記の目標達成のため、  
下図の 5-ers能力と4 En\*ments提供者としての能力を  
テーブルゲーム内外を通じて高めます。

「芸」が社会的存在を認められるために提供しなければならない3要素

## "4 En\*ments"



提供した  
4 En\*Mentsが  
5 -ersの質・量の  
向上という形で  
還元される

5 -ersとして  
生産した物(有形  
無形問わず)を  
4 En\*mentsとして  
提供する

**Designer**  
[ソフトの提供]  
例) 新ゲームの作成

Playerの能力を持った上で  
持たなければならない  
拡張の-ers群

**Instructor**  
[技術の提供]  
例) ゲームスクールでの講師

**Coordinator**  
[場の提供]  
例) ゲームクラブの運営

**Navigator**  
[情報の提供]  
例) 情報誌への執筆

**Player**  
[ヒトの提供: 土台となる-ers]  
例) ゲームイベントへの参加

Gamepersonとしての4つのEn\*ment提供手段

## "5 -ers"

# Gameperson として

**Player-Enjoyment のみに活動をとどめてはいけない！**

- ※Entertainment を供給できない芸道活動は、  
活動の舞台を広げることができない。
- ※Enhancement を供給できない芸道活動は、  
社会的に存在を認めてもらうことができない。
- ※Enrichment を供給できない芸道活動は  
高レベルでの活動の継続ができない。

## 5-er の 4 En\*ment 供給力

	Enjoyment	Entertainment	Enhancement	Enrichment
Player	高	低～中	低	低～中
Coordinator	中	高	中	高
Navigator	中	高	中	高
Instructor	中	中	高	高
Designer	中	中～高	中～高	高

人に何かを供給することを優先したほうが、その芸道の発展と繁栄に近づく。

(Enrichment は、Entertainment/Enhancement を供給できれば、付加価値として獲得できる)