

기획단계부터의 계획에 참여를 하도록

■ 시청자 참가프로그램이 표본

텔레비전에서 텔런트나 배우, 가수, 개그맨 등이 출연하는 드라마나 가요프로그램, 퀴즈 등 초호화프로그램에 대하여, 일반 시민이 참가하는 그런 프로그램이 분명히 높은 시청률을 얻고 있다. 강한 애정드라마, 호화스테이지나 재치 있는 회화, 할 수 있을 것 같으면서도 할 수 없는 스포츠에의 도전 등은 확실히 보기가 즐겁다.

그러나 그러한 것들은 어쨌든 텔레비전 방송물에 지나지 않는다는 느낌이 들어버린다. 그에 대하여 일반인이 참가하는 프로그램은 확실하게 자기에게도 있었던 일, 있을 것 같

은 일로서 아마도 브라운관에 비치는 것이 자기일지도 모른다고 생각이 들게 한다. 즉 사람마다 다 그런 것이 아니라 자기 일로서 텔레비전에서 울고 웃는 것이다.

왜 이런 말을 하는가 하면, 보내는 쪽과 받는 쪽이 확실하게 알 수 있는 텔레비전의 세계에서도 받는 쪽과 상호 교환을 하지 않으면 프로그램이 설립되지 않는 시대가 되고 있음을 생각해 봐야 하기 때문이다. 그렇다면 같은 사내에서의 레포트활동, 건강관리 활동에도 그러한 활동의 기회를 제공하는 측과 제공받는 측이라는 두 부류의 방향을 잡아야 하지 않을까. 간단하게 말하면 기획 단계부터 사원의 참여를 도모하는 레포트활동을 제안하고자 한다.

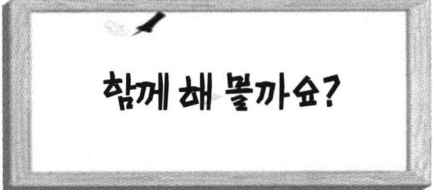
레포트활동이 회사의 후생부문이 일방적으로 제공되는 것이 아니라, 여러 가지 사원의 아이디어나 재능을 일으켜 누구나 참가할 수 있는 활동으로, 그러면서도 재미있는 것이라는 이미지로 만들어 가면 참가자들 동원하는 수고가 덜어질 것이다. 그리고 기획으로 골치 아파할 일도 없다. 풍부한 아이디어가 차례차례 나오기 때문이다.

■ '재미있는 사람'을 스텝으로

그러나 실행위원회를 구성하고 젊은 사람을 후원자로 멤버를 채운다는 방법을 택하더라도 결코 성공하기가 어려울 것이다. 거기에는 자유롭게 자기 의사에 따라 즐겁게 받아들이는 사원이 거의 없을 것이기 때문

이다.

그러면 어떻게 해야 하는가. 일반사원부터 널리 공모하며, 다만 매사에는 실마리가 필요하다. 응모하여 기획스텝이 되면 어떠한 즐거움을 기대할 수 있고, 무엇이 얻어지며, 무엇을 할 수 있는가를 구체적으로 명료하게 해놓지 않으면 안된다. 그리고 공모와 동시에 사전에 사내에서 '재미있는 사람'으로 눈여겨 두었다가 그 사람들에게 반드시 기획스텝에 들어오도록 하는 것이다. 한번 즐거운 기획스텝역이라는 이미지가 생기면 되는 것이다. 앞으로는 '이 사람에게 이런 유능한 재능이?' 하고 놀랄수록 다양한 사원이 다양한 능력을 제공하기 시작할 것이다. 제공하는 측의 개방도 필요한 시대인 것이다.

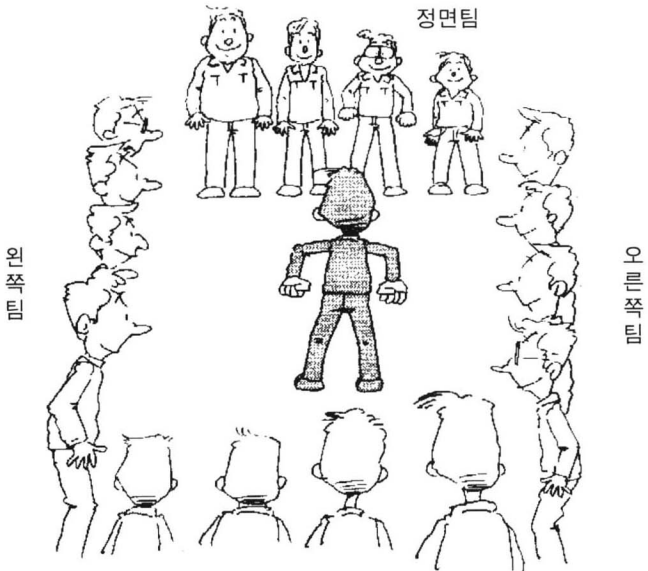


Quick Line Up (나란히 경주)

20여명 정도 모일 경우는 이런 게임으로 몸을 움직여 즐겁게 해보자.

같은 사람수로 하여 4팀으로 나눈다. 사람이 남으면 빠르게 움직이는 것을 알리는 심판역이 되도록 한다.

각 팀 모두 오른쪽에서 왼쪽으로 키가 큰 순서로 나란히 선다. 가장 오른쪽이 키가 가장 큰 사람이 된다. 4팀은 리더를 둘러싼듯



사내에서의 레포트활동, 건강관리 활동에도 그러한 활동의 기회를 제공하는 측과 제공받는 측이라는 두 부류의 방향을 잡아야 하지 않을까. 간단하게 말하면 기획단계부터 사원의 참여를 도모하는 레포트활동을 제안하고자 한다. 레포트활동이 회사의 후생부문이 일방적으로 제공되는 것이 아니라, 여러 가지 사원의 아이디어나 재능을 일으켜 누구나 참가할 수 있는 활동으로, 그러면서도 재미있는 것이라는 이미지로 만들어 가면 참가자를 동원하는 수고가 덜어질 것이다. 그리고 기획으로 골치 아파할 일도 없다. 풍부한 아이디어가 차례차례 나오기 때문이다.

이 리더의 정면, 뒤, 오른쪽, 왼쪽에 키가 큰 순서를 지켜서 나란히 선다.

처음에 각 팀이 자리한 위치에서 자기 열의 순서대로 얼마나 빠르게 정렬하는가를 시험한다. 리더는 자유로 움직이며 돌고 리더가 정지하면 빨리 열을 다시 만든다. 이동할 때에 각 팀의 멤버는 손을 잡거나 해서는 안된다. 리더는 그 곳에서 빙글빙글 돌거

나 속임수를 걸거나 해도 재미있다.

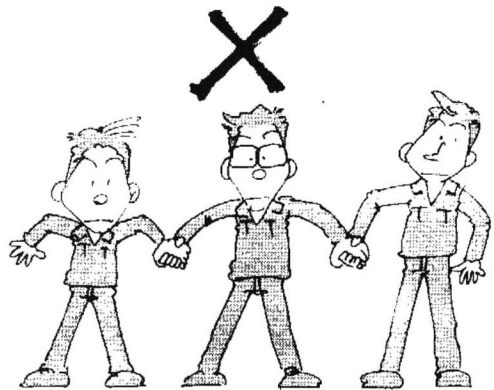
어떤 팀이 가장 빠르냐, 심판역인 사람이 판정한다. 가장 빠른 팀에게 1점을 준다.

리더는 게임이 가장 고조되었을 때쯤 중간점수를 들려준다. 가장 득점이 많은 팀에서 3을 더한 수를 빨리 획득한 팀의 승리로 한다. 이렇게 하면 마지막까지 흥이 나고 게임을 즐겁게 마칠 수가 있다.☞

〈勞動衛生에서〉



『속임수 걸기』



『손을 잡고 움직이면 안된다』