

あなたの仕事に、

“遊び”はあるか？

楽しさ

工夫

没入感

成長

つながり

余裕

達成感

“遊び”の要素を日常に取り込み
仕事に活力と創造性をもたらしませんか？

あなたの心のワンダーが目覚める

遊ぶ 研修

バケーション・ラーニング

vacation learning

無料体験プログラム

- ・この資料は、音声シリーズ「遊ぶ研修」全5話の要点をまとめた資料です。音声は特設サイトにてお聞きいただけます。
 - ・重要な用語は**強調**しておりますので、心に留めてみてください。
 - ・☆マークは、**ワンダー・クエスチョン**です。
- 問うことで、ご自身の「仕事と遊び」の理解を深められますので、**あなたなりの答え**を出しながら進めてみてください。

【第1話】

なぜ、今こそ

『遊び』が仕事を面白くするのか？

「あなたの仕事に”遊び”はあるか？」

- ・遊びに含まれる7つの要素は
楽しさ・工夫・没入感・成長・つながり・余裕・達成感
- ・日本人の多くは「学び」「仕事」にあまりいいイメージがなく、研修を「学ばされている」仕事を「やらされている」ことは多い
- ・ゲーム業界では「遊んでもらう」ことを真剣に科学している
- ・敵の配置は？報酬は？ストーリーは？
どうやればくり返し遊んでもらえるか？
- ・仕事では「**ゲーミフィケーション**」という分野で研究されている
- ・研修でも、最初に学びたくなってもらえるよう「問いを共有する」

「失敗を設計する」など、すぐに実践できることはあった

- ・楽しみながら仕事でき、昇進・昇格・昇給などにつながり、しかも四苦八苦ではなく楽しみながら実践できる方が増えてきた
- ・周りの方にも、楽しく取り組んでもらえるようになる

☆ あらためて、自分の仕事に”遊び”はあるか？

☆ 仕事がどんなふうになったら楽しめそうか？

「アンダー」で働く人と 「ワンダー」を生み出す人の3つの違い

アンダーとワンダーの違い



アンダー

ワンダー

外から

内から

無関心・無感動

好奇心・発見

やらされ

やりたい

硬直・固執

自由・柔軟

盲信・盲疑

検証・実験

妥協案

第3の案

足ひっぱり

応援

消費

創造

・ 違い1

アンダーな人は**外から**の価値観で動くが、
ワンダーな人は**内から**湧き出る想いで行動する

・ 違い2

アンダーな人は、情報を「**盲信・盲疑**」して
すべて鵜呑みにするか、まったく受け入れない

ワンダーな人は、情報を「**実験・検証**」するべく
まず行動し、結果を自分の軸として取り入れていく

・ アパホテルの社長いわく「会長の言うことを絶対に信用します」
これは、アンダーな状態なのか・・・？

・ アパ社長「会長が『カラスは白』といえ、カラスは白です」
これは、内から絶対に信じると決める、ワンダーなあり方

・ 違い3

アンダーな人は、外から得た情報を**消費**したまま生きる
ワンダーな人は、自ら外へ働きかけ、理想を**創造**して生きる

・ 日本人はPC普及率が低く、創造よりも消費で生きている
※コロナ禍以前の話

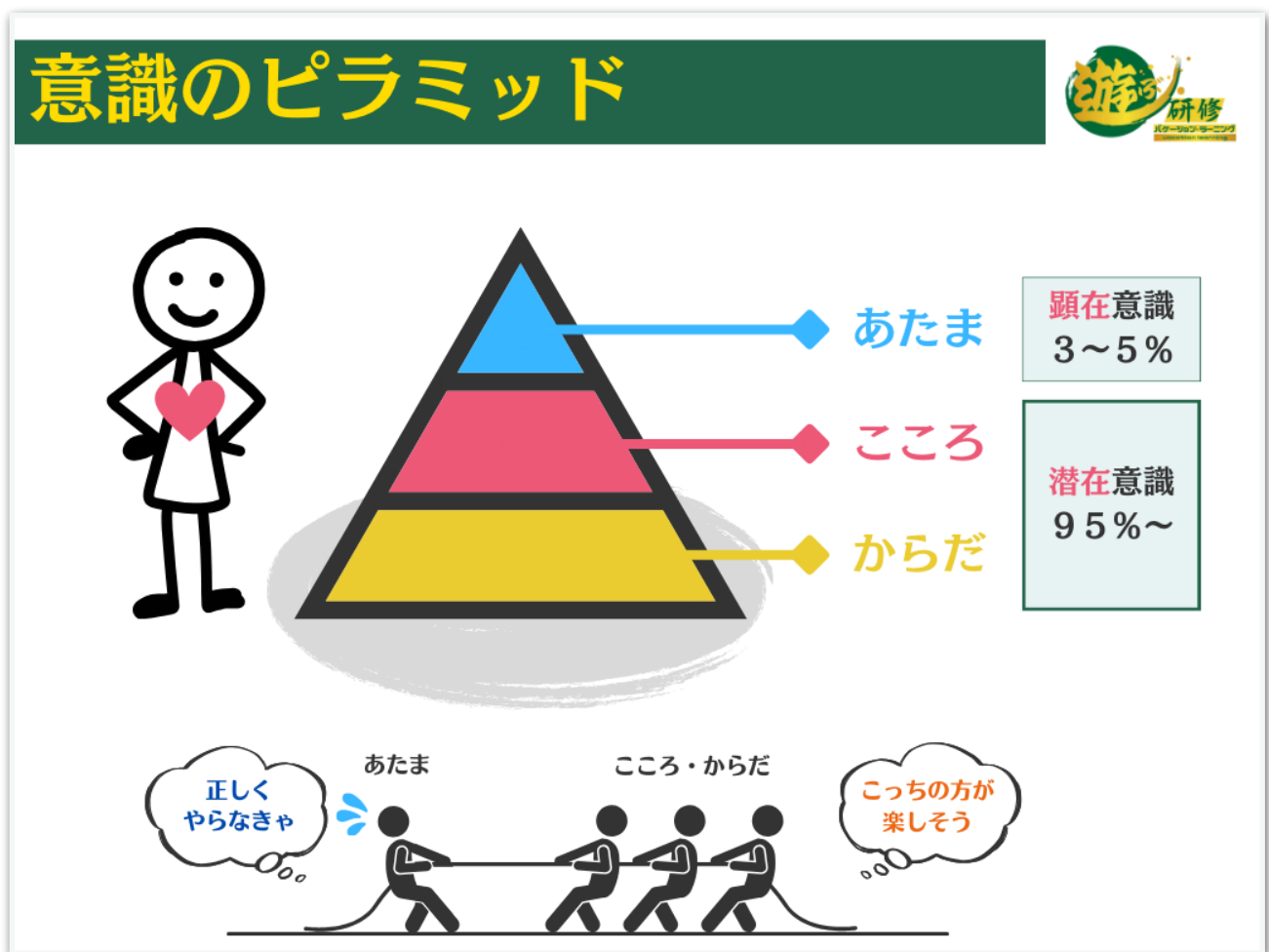
☆ 情報を受け取るだけになっていないか？

☆ 周りを良くするべく発信しているか？

**なぜ、95%の人は、自分が
「アンダー」だと気づいていないのか？**

- ・なぜなら、自分で「大丈夫」と思いこんでいるから。
「自分が大丈夫」である情報だけを盲信し、その他は盲疑する
- ・「気づく」ことができないと、アンダーなまま
- ・気づくためには「問う」しかない。

☆ 今、自分はアンダーになっていないか？



- ・頭の思考は顕在意識。5%
- ・心・体の感情・感覚は潜在意識。95%

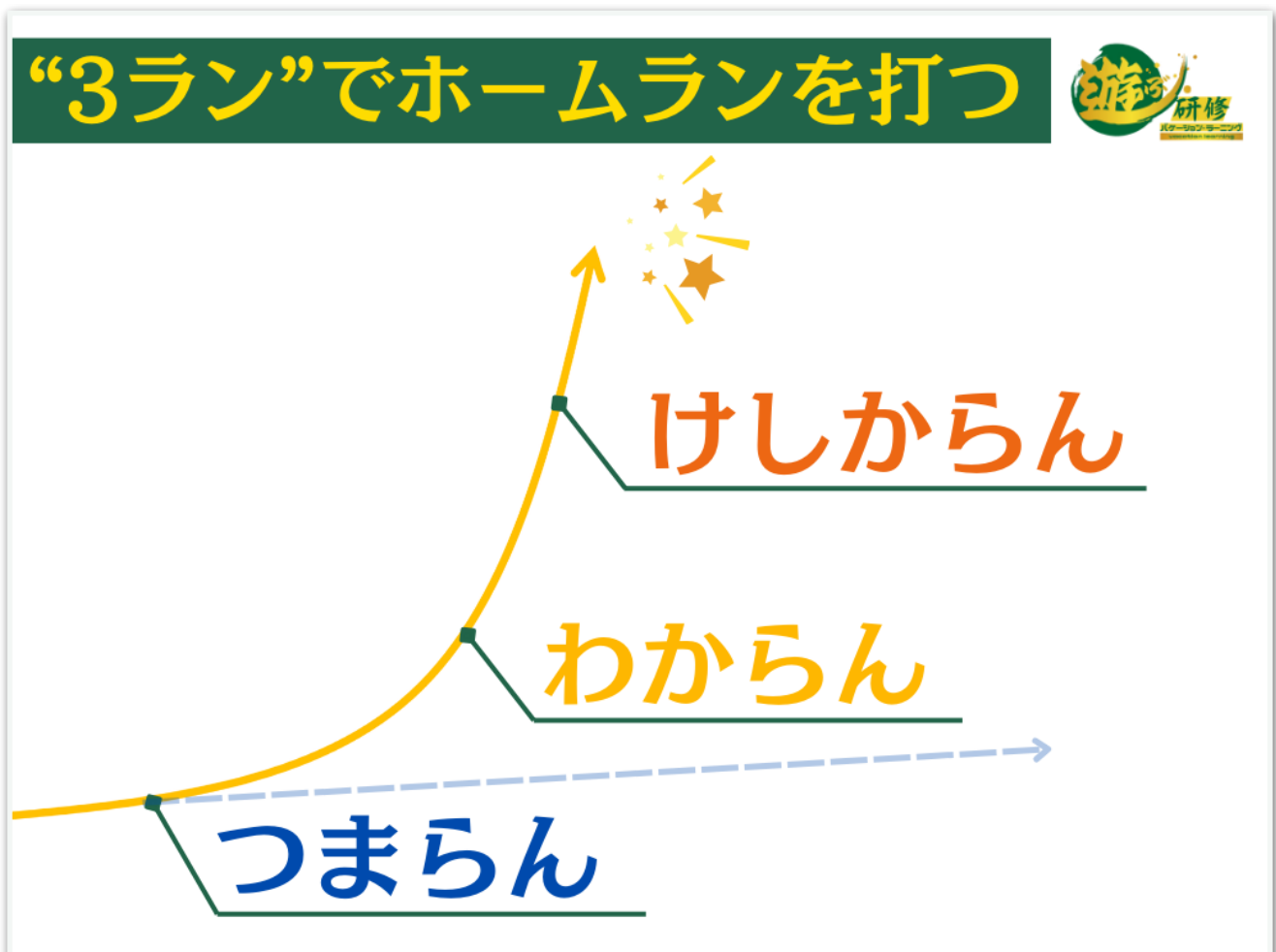
- ・潜在意識まで使えると、20倍の成果が出せる
心から理解できたら「実践してみたく」なるはず

☆ これまでの仕事の成果を20倍してみたら？

- ・奇跡の学校「**グリーンスクール**」での学びも、
まずは心・体で「楽しそう」と思えるものだけを学んでいた
- ・思考の「正しい」よりも、心・体の「楽しい」で人は動く
- ・部下に「動け」といっても効果なし。アンダーな指示の出し方
部下の「心と体が動くものは何か？」と問うことから

☆ 相手の心と体が動くポイントは何か？

”3ラン”チェックでホームラン級の目標を立てる



- ・ 「つまらん・わからん・けしからん」の3つのカベを越える
 - ・ まず「つまらん」仕事はしちやいけない
それをやっても面白くない。どうせ5%
 - ・ 「わからん」けれど、なんだか面白そう、となるまで持って行く
どうしたらこの「つまらん」は面白くなるか？
 - ・ 面白くできたら「けしからん」となるまで練ってみる
相手が「けしからん」までなれば、それは心も動いている
自分も「けしからん」を出すにはドキドキしている
 - ・ これからは「つまらん」アンダーな人生ではなく
「わからん・けしからん」けど面白そうなワンダーな人生を
- ☆ 「つまらん」まま、続けているものはないか？
- ☆ どうしたら「わからん」けど面白そうになるか？
- ☆ さらに「けしからん」までいくなら、どうすればいいか？
- ☆ ここまでの感想をアウトプットして、定着させましょう：

感想をアウトプットした方へ、第1話コメント特典

**【音声】「3ラン」チェックで
ホームラン級の理想を立てる実践ワーク**
をプレゼントいたします。

第1話の感想コメントはこちらから：

<https://wonder-zero.com/p/r/hDxw0aEL>

【第2話】

『奇跡の学校』で見つけた 学びを変える3つのワンダーとは？

バリ島「奇跡の学校」グリーンスクールとは？



- ・ 奇跡の学校、バリ島「**グリーンスクール**」へ視察に行った
- ・ 「世界のリーダーを育てる」ことを目標に、
サステナブルな地球を創る「起業家精神」をやしなう

- ・ グリーンスクールに来る人は、学びだけを見に来ていない竹の校舎を見る建築師、サステナビリティを学ぶ活動家
- ・ **ワンダー1**
卒業生コミュニティが一覧できる「アルムナイマップ」は世界が一枚に感じられる「世界一小さい世界地図」だった
- ・ 最初からフィールドが世界で、意識が地球からスタートする
- ・ **多様性が当たり前**の環境。意識が広ければ行動も変わる
島国・単一民族の日本人は、視野を広げるべく外に出よう

☆ 視野を広げるためにできる行動は？

- ・ **ワンダー2**
校舎が竹で、廊下が外。内と外の境目がない。
コンクリートの校舎では感じられない全体感覚



- ・「日常で使う」ことしか学ばない。**学び=人生**になる
- ・仕事は仕事、家庭は家庭。ワーク・ライフ・バランス・・・？
それらはすべて「自分の人生」。垣根をなくそう

☆ 日常の生活で、分離しているものはないか？

☆ それらを統合するにはどうすればいいか？

・ワンダー3

日本の学校にはない”コミュニティ・オーガナイザー”という仕事
学校を超えた視点で、親を含めたコミュニティを創っていく

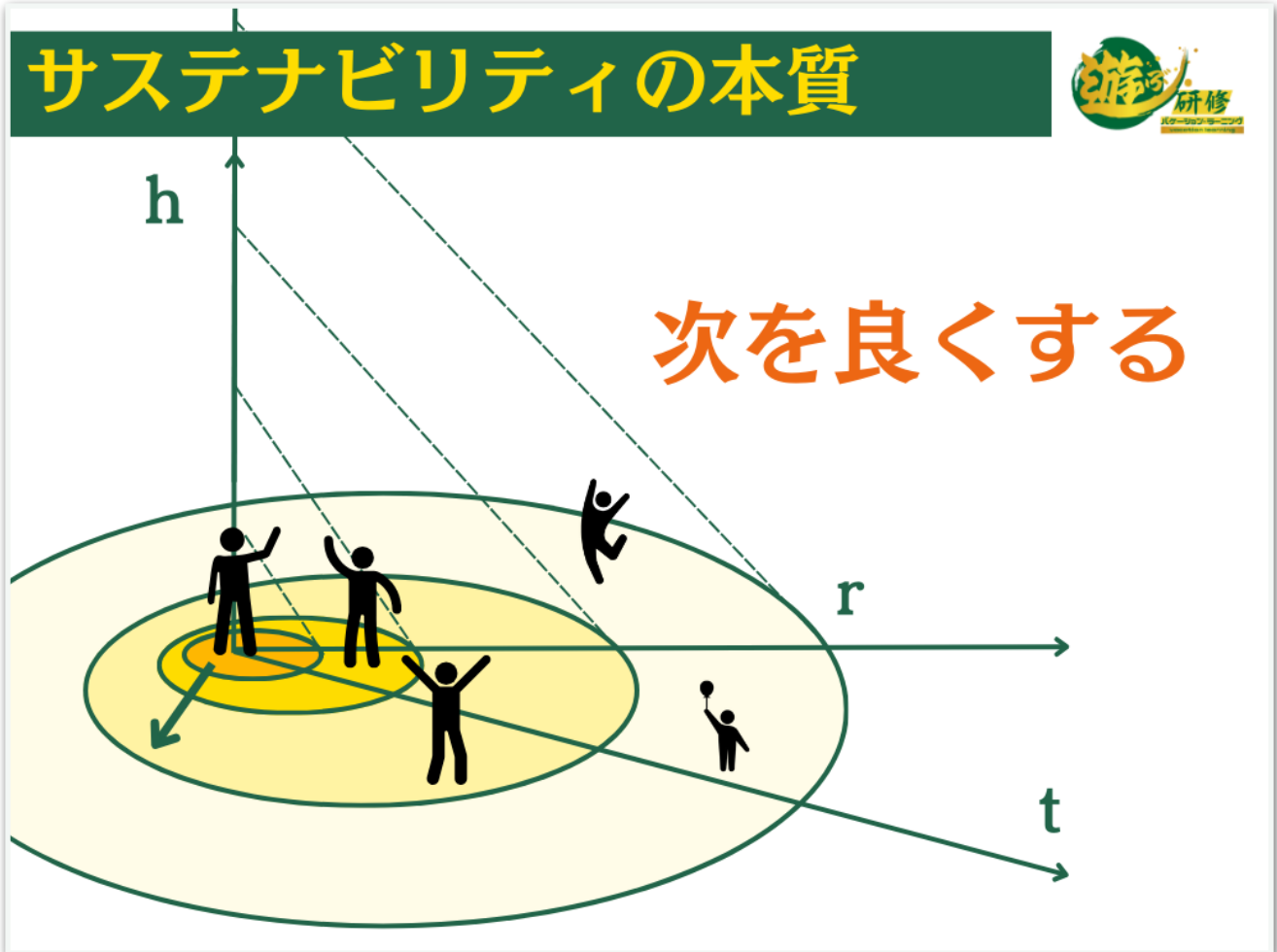
- ・親も積極的に参加するので、学びが生活の中にも溢れる
- ・今いる場所だけでなく、もっと外側を巻き込む視点を持つ

☆ 今抱えている問題は、もっと大きな目線で解決できないか？

「サステナビリティ」の本質は 仕事に生きる

- ・仕事を楽しめるように、遊びのようになっていくには
「サステナビリティ」つまり「続くこと」が欠かせない。
- ・グリーンスクールの**バリュー**
「あなたの行動が、あなたの孫にどのような影響を与えるか？」
とてもいい気はするけど、日常どうすればいいかわからない
- ・分離しては、学んでいても学んでない。日常に**統合**する

サステナビリティの本質



- ・ サステナビリティの本質は「次を良くする」こと
- ・ 自分の次・・目の前の人、次に使う人、その先にいる人のために
- ・ **例**：今使っていた場所をキレイにして出ていく
次の人の負担を減らし、新しいアイデアを生み出すのは自分
- ・ 会社の会議室も、”出て行き方”次第で、次の人の仕事が良くなる
- ・ ホテルの清掃も、ただ任せる前に、少し整えて出ていく
- ・ 清掃員いわく「お金持ちの人の部屋はきれいで掃除しやすい」
- ・ **バトンが渡る**ことで世界が良くなっていく

☆ 次の人に、どんなバトンを渡すか？

- ・ **視座**(h)が上がるほど、多くの人に影響を与えられる

☆ どの範囲の人までを幸せにしたいか？

- ・ 「次を良くする」ためには、**自分が楽しく**いなければいけない
- ・ **例**：「次を良くする」ご飯の食べ方は・・・「よく噛んで味わう」口の次にある胃のために。次に味わう食事のために
- ・ 味わって食べると、食べる量も減り、健康な体になってくる本当に食べたいものだけを存分に味わえて幸せな時間になる
- ・ この学びも、しっかり味わって次を良くするために考える
- ・ **学びの時間・労力**だけでなく、**どれだけ活かせたか？**という視点

☆ 今の仕事で「次を良くする」にはどうすればいい？

☆ ここまでの感想をアウトプットして、定着させましょう：

感想をアウトプットした方へ、第2話コメント特典

【音声】”進化し続ける自分”になるために

今・この場所からできること

をプレゼントいたします。

第2話の感想コメントはこちらから：

<https://wonder-zero.com/p/r/rPr01C8b>

【第3話】

バリ島生活でわかった 遊びに必須な”3つの資本”とは？

遊びに必須な”3つの資本”

- ・ 観光地、バリ島にて遊びすぎ・食べ過ぎにて体調を崩した
- ・ 日本での災害や事故の情報を見て、さらにメンタルも病む
- ・ 娘が誘ってくるもまったく遊べず、家族でぐったりする状況



- ・遊びに必須な”3つの資本”は「**体・仲間・環境**」
 - ・体が健康でなければ楽しめない、仲間がいなければ共有できない環境が良くなければ心もそちらに引き込まれる
- ☆ 体は健康で整っているか？
- ☆ 一緒に楽しめる仲間はあるか？
- ☆ 今いる場所は、楽しめるような環境か？
- ・ **意識のピラミッド**…どれだけ頭で「楽しもう！」と思っけていても、”3つの資本”が良くないと、意識・感情は引っ張られていく
 - ・ バリ島でも日本食を食べ、だしを飲むことで心から落ち着いた
 - ・ 旅行のさなかで忘れていた習慣「**呼吸法・発声法**」を思い出し、お腹の圧を上げていくことで気持ちも元気になってきた

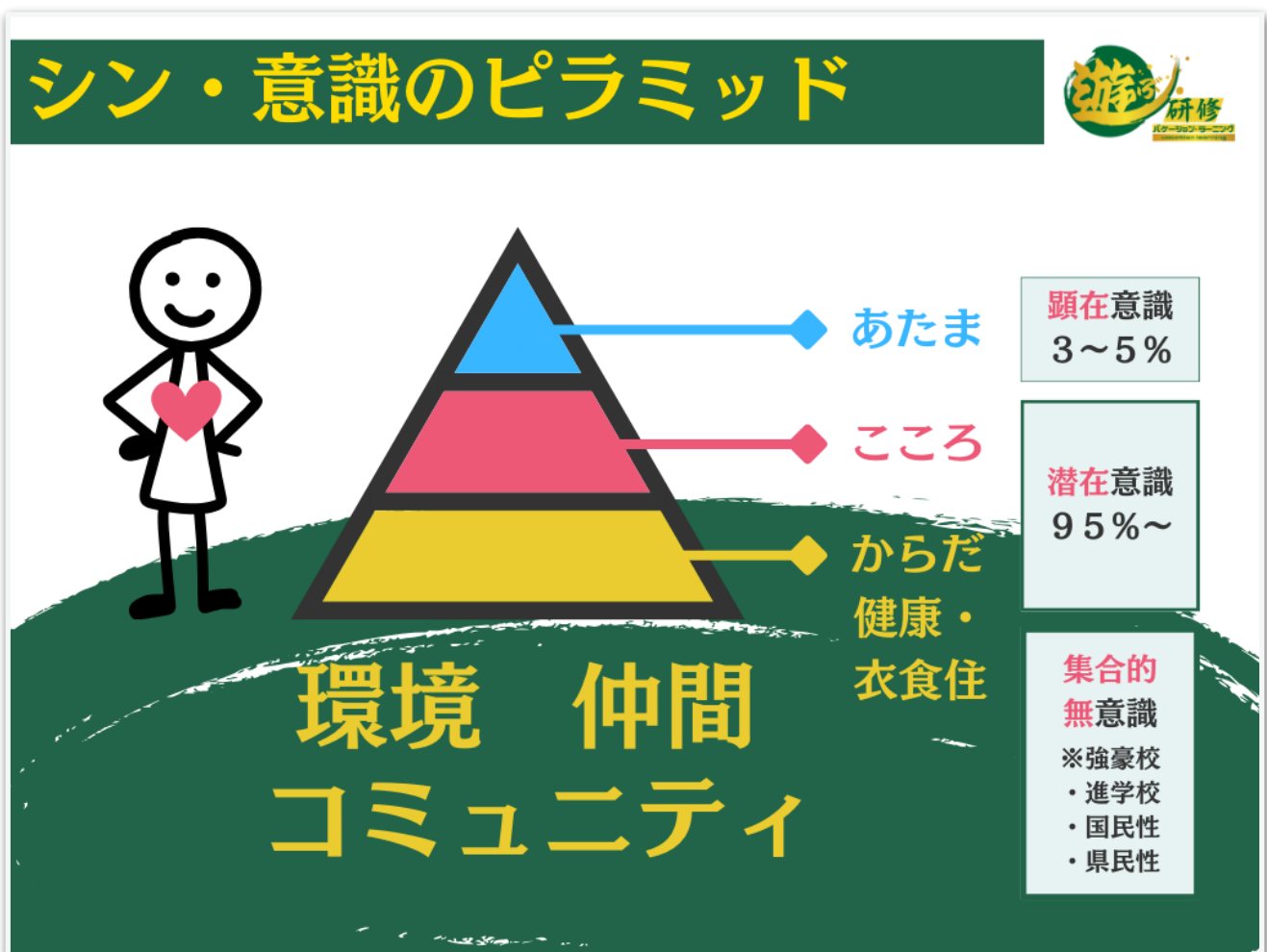


- ・バリ島でもゴーゴーカレーを見つけ、食べたことで、石川県からの**応援・つながり**を感じられて完全復調できた
- ・**肚（ハラ）**を整える、肚を決めることで**心の器を創る**

☆ やりたいことがあれば、肚は決まっているか？

なぜ、“意識を変える”だけでは変わらないのか？ ～シン・意識のピラミッド～

- ・“3つの資本”は無意識のうちに意識に影響を与える



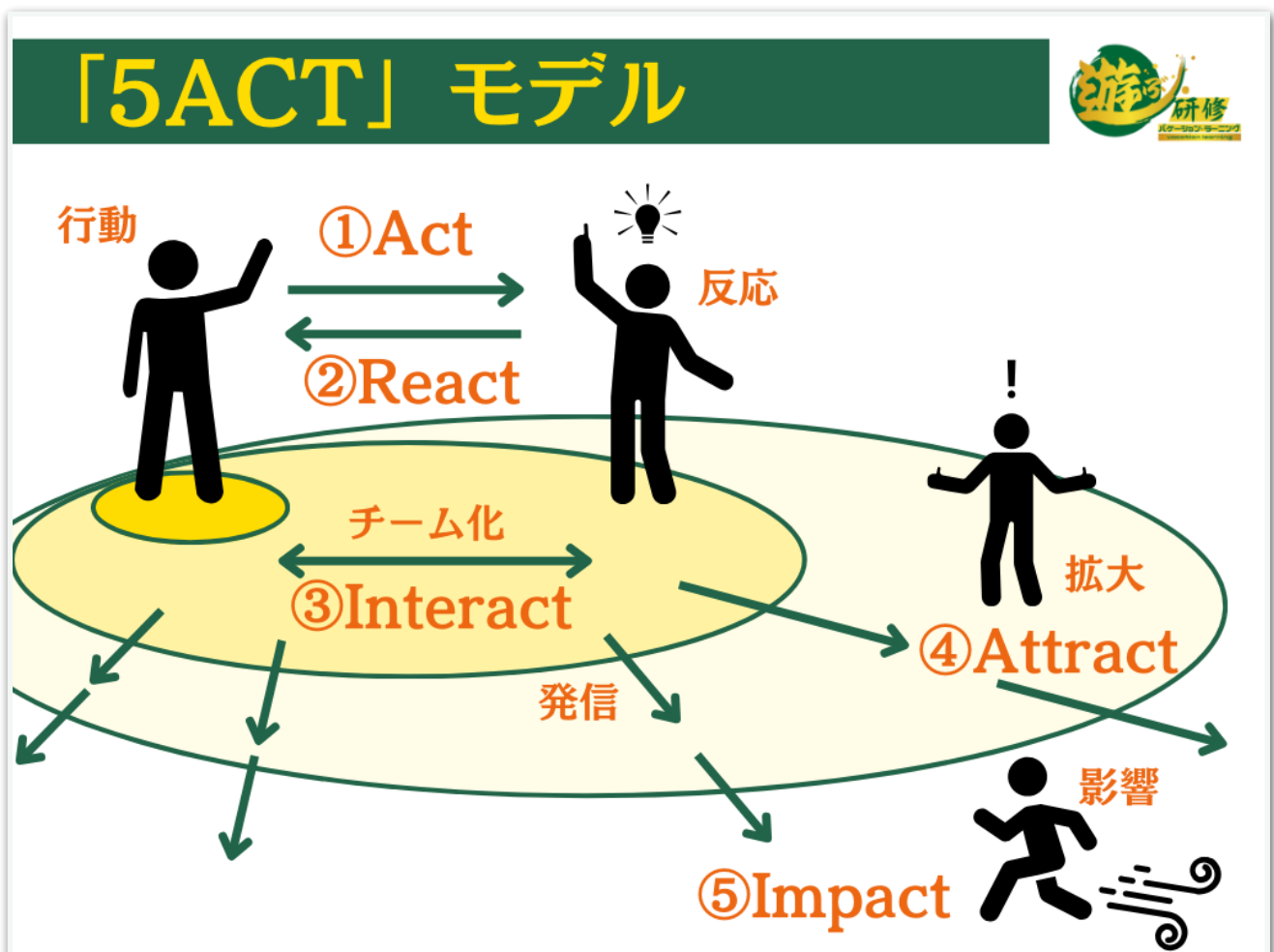
- ・「**集合的無意識**」が環境・コミュニティの中に形成されている

- ・強豪校が強い、進学塾が実績を出す、それらは環境の与える成果
- ・県民性・国民性は気づかぬうちに自分を創り上げている
- ・会社でいうと**風土・制度**。「私たちはこうするよね」という認識

- ☆ 今いる場所の風土はどのようなものか？
- ☆ それを支えているのはどのような制度か？

自分の世界にインパクトを与える 「5ACT」モデル

- ・自分のために、3つの資本に働きかけるという手段を持つ
- ・組織を変えたければ、肚を決めて（体）、仲間を作り
自分に近いところから影響していく（**5ACTモデル**）



- ・まずは行動(Act)することで、誰かから反応(React)がある。議論を重ねる(Interact)ことでチームができる。その様子を外へ発信することで人を惹きつけ(Attract)、仲間が増える。この循環を回すことで影響が広がる(Impact)
- ・すべては自分の**行動(Act)**から始まる

☆ いま、自分の活動はどの段階か？

☆ その場でできる行動は何か？

- ・ 「次を良くする」意識で3つの資本に働きかけ、**循環**をつくる
- ・ グリーンスクールのバリュー
「**環境をあなたのガイドにせよ**」は、ここまでの議論そのもの
- ・ グリーンスクールは、**ミッション**を元に竹の校舎ができた
- ・ 働き方改革企業「サイボウズ」も環境の開発に力を注いでいる

☆ 環境から影響を受けていることは何か？

☆ 環境に対して、何かできることはないか？

☆ ここまでの感想をアウトプットして、定着させましょう：

感想をアウトプットした方へ、第3話コメント特典

【音声】心の器を創る呼吸法・発声法

をプレゼントいたします。

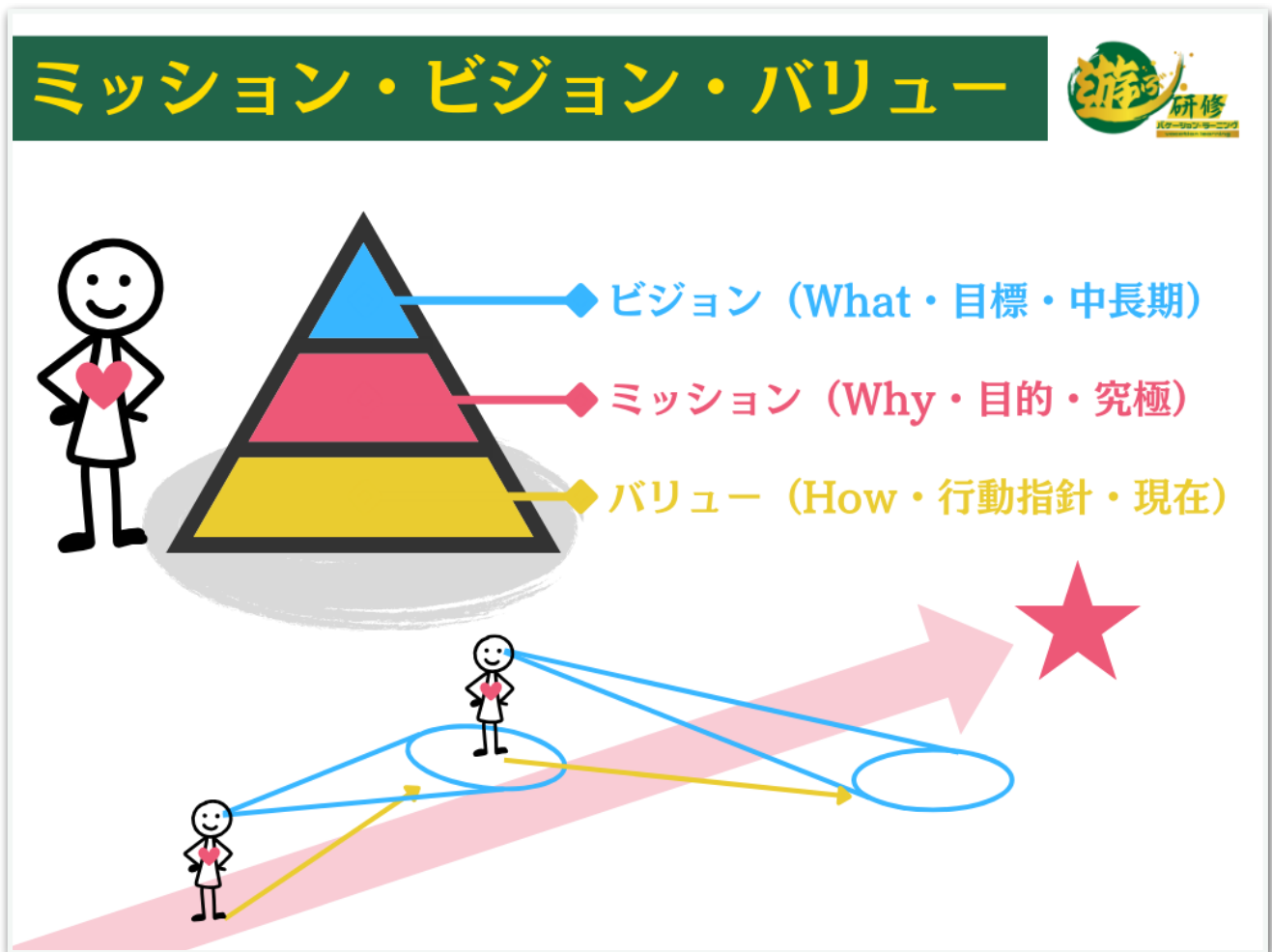
第3話の感想コメントはこちらから：

<https://wonder-zero.com/p/r/vXyfwMH0>

【第4話】

人が自ら動くチームで 共有されている**3つの要素**とは？

ワンダーな組織の 「ミッション・ビジョン・バリュー」研究



- ・ **ミッション**：心の原動力。究極のゴール・目的
- ・ **ビジョン**：これから目指す場所。中長期の目標
- ・ **バリュー**：現在、どう動くか。行動指針

ミッション・グリーンスクールWay



Create a global community of learners,
making our world sustainable
学ぶ人たちのグローバルコミュニティを作り、
世界をサステナブルにする

- ・ グリーンスクールのミッション
「学習者のコミュニティを創り、世界をサステナブルにする」
- ・ ミッションがあるから、行動が決まり、そのように環境を整えた

☆ あなたの組織のミッションは、何ですか？

- ・ 働き方改革で有名な「サイボウズ」も、ワンダーな組織
- ・ サイボウズのミッションは「チームワーク溢れる世界を創る」
そのための商品や制度、オウンドメディアでの発信
- ・ チームワークを育むためのオフィス設計がある

- ・自分（たち）の良さを探すには、外から見る必要がある
例：海外に出ると、日本の素晴らしさが見えてくる

人が自ら動く組織で 共有されている3つの要素とは？

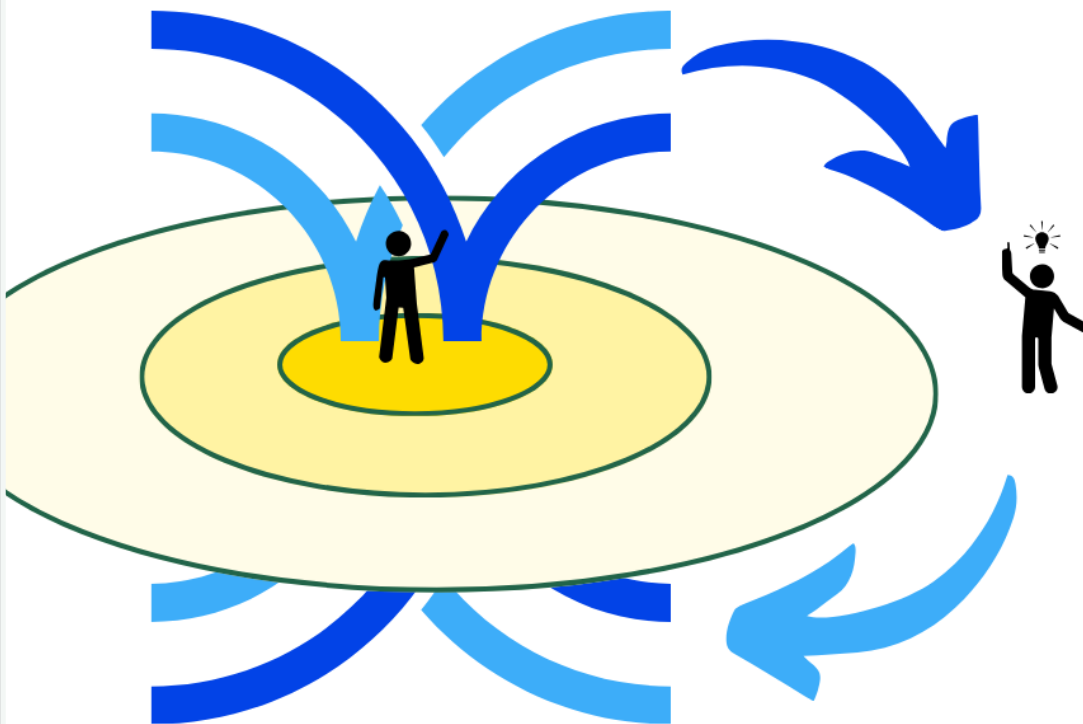


- ・「グリーンスクール」と「サイボウズ」を比較したところ、
3つの共通点が見つかった
- ・ **共通点1**：チームを語れるメンバーがいる
- ・ 組織への質問に、メンバーのエピソードが返ってくる

- ・ グリーンスクール「中学生が育てた野菜でレストランをして…」
サイボウズ「営業の方が商談中、子守をチームで担当して…」
- ・ **共有しているもの1：ストーリー**
「**私たちってこうだよ**ね」がストーリーによって共有されている
- ・ **共通点2：ルールを変えられる意識**
- ・ 総務「この法律が私たちに合わないので、提言しに行きます」
社員それぞれがルールに対して働きかけられていると思っている
- ・ 「**質問責任**」上から説明されたものをただ受け取るだけでなく
疑問があったら「質問」する責任がある（ワンダー意識）
- ・ ルールを変えられるという意識は自主性を育む
- ・ 「うちはそういう組織じゃないから・・・」は、アンダー。
今いる組織に関わらず「**自分がどうしたいか？**」がベース
- ・ **共有しているもの2：「できること」**が共有されている
- ・ **共通点3：高いマーケティング力**
「私たちはこうですよ」が、入る前から行き届いている
- ・ グリーンスクールでは親も積極的に活動に参加する
なぜなら「そういう組織だ」という認識のもと来るから
- ・ 外に向けて「私たちはこうです」と語ることで
「ゴールを目指す私たち」の**セルフイメージ**も強くなっていく

- ・サイボウズでは新入社員が「サイボウズっぽくないですね」「副社長、Twitter（現 X）ヘタですね」など働きかけているそのストーリーが、またオウンドメディアで外へ出ていくそのメディアを見た人が門を叩き、循環が巡っていく

循環が巡る



- ・ 共有しているもの3：目指すゴール
- ・ **究極的に目指すゴール（=ミッション）** が共有されているのでそちらに向かうことならば自らやっていく

- ☆ あなたのチームの「私たちは〇〇です」は何か？
- ☆ お互いのストーリーは共有されているか？
- ☆ あなたのチームメンバーは、できることを理解しているか？

仕事は、まんま、ゲームだ

- ・ 漫画『ワンピース』に見るゲーム性
 - 「海賊王に俺はなる！」という**ゴール (ミッション)**
 - そこに共感した仲間が集まってくる
 - 「次はあの島に行くぞ」という**目的地 (ビジョン)**
 - お互いがそこを目指して力を集結する
 - それぞれの「メンバーのストーリー」を通して、大事にすべき**テーマ (バリュー)**が見つかる
- ・ これらは会社と同じ



- ・ グリーンスクール「学習者のコミュニティを創るゲーム」
- サイボウズ「チームワークを良くするゲーム」

- ☆ あなたの会社は、どんなゲームに参加しているのか？
- ☆ あなたは、仕事を通じてどんなゲームをやっているのか？

- ・ もしわからなければ、無理やり定めず、方向性を決める
- ・ 営業なら「目の前のお客様を幸せにするゲーム」
総務なら「チームのみんなが楽しく働けるゲーム」
- ・ **家族というコミュニティ**でも、どんなゲームに参加しているか？
「みんなが笑顔でいるゲーム」「世界を旅するゲーム」
- ・ その他の仲間たちとは、どんなゲームに参加しているか？
「楽しく学び合うゲーム」「みんなでワンダーを広げるゲーム」

- ☆ あなたの組織はどんなゴールを目指しているのか？
- ☆ お互いの中で、どんなストーリーがあったか？

- ・ ストーリーがなければ、これから創ればいい（ワンダー）
自らストーリーの主人公として、ハッピーエンドを描いていく

- ☆ あなたは仕事を通じて、どんなストーリーの中にいますか？

- ☆ ここまでの感想をアウトプットして、定着させましょう：

感想をアウトプットした方へ、第4話コメント特典
【音声】仕事を面白くする”ストーリー”の作り方
をプレゼントいたします。

第4話の感想コメントはこちらから：

<https://wonder-zero.com/p/r/97DDcuT8>

【第5話】

人生・仕事をゲームする 3つのマインドセットとは？

仕事や人生がつらくなる人が 陥っている3つのゲーム

- ・ 仕事と同じく、人生もゲームである…だけど、ゴールも見えない
- ・ なぜなら、多くの人は何かのゲームにはまり込んでいるから
- ・ ビジネス(business)の語源は「busy + ness」
人は何かのゲームで心を忙しくしている



- ・ 「ひどいあの人」ゲーム：あの人のせいで、私は不満で辛い・・・不平不満、愚痴、泣き言、責任転嫁、悲劇、不幸の中にいる
- ・ 「かわいそうな私」ゲーム：無力感、言い訳、行動できない自己犠牲、こんなに頑張っているのに、誰か認めてほしいのに
- ・ **問題解決ゲーム**：無理やり問題を見つける、自己満足、承認欲求、目標達成、お金稼ぎ、集客、効率アップ、勝負に勝って優越感
- ・ 仲間を見つけるゲーム、協力して実現するゲーム、感動ゲーム、信頼感を味わうゲーム、成長ゲーム、努力ゲーム、楽しいゲームお役立ちゲーム、貢献ゲーム、世直しゲーム、などなど・・・
- ・ 大事なものは、**それ、楽しいですか？**

☆ あなたはどんなゲームにハマっていますか？

☆ そのゲーム、楽しいですか？

- ・ 正しいことだけでは、破綻する。楽しくなくては、続かない

☆ どんなゲームなら、楽しめそうですか？

☆ そのゲームをもっと楽しくするには、どうすればいいですか？

なぜ、人生はゲームのはずなのに、大変なのか？

- ・ それは、ゲームにはマイナスがないと面白くないから。
- ・ 主人公がお金持ち、最強、敵なし・・・そんなゲームは面白くない
- ・ 人生は、自分がゲームを楽しむために、わざわざマイナスを創る

無意識がシーンを作る



- ・ 潜在意識や無意識がこれらのマイナスを創り出す
深層心理でマイナスを楽しみたいから、マイナスがやってくる
それを乗り越えるゲームを自分で楽しんでいるから
世界と無意識との**共同創造**
- ・ これを変えるには、ハラを決めて潜在意識・無意識に働きかける
- ・ いちばん簡単な事例が「**掃除**」
机の周りが汚いときは、頭の中もごちゃごちゃしている
これを意識だけで変えるのではなく、掃除をして片付けていく
- ・ 都会の喧騒から、自然に囲まれた環境へ行き、**意識を掃除する**
- ・ バリ島のプールで「**地上の楽園**」を見た
それを見た日から、日常見える景色がキレイだと気づいた

地上の楽園



- ・意識をキレイにしていくことで、見える世界が変わる
日常あるがままで見られないのは、心が思考で曇っているから
- ・日常の中に「真・善・美」を見つける
周りの人が行ったいいこと、周りの人が創ったきれいなもの

ゲーム視点を持つ

- ・人生はゲームであり、どんなふうに関わりかけるかは自分で選べる
- ・ゲームならば、マイナスのストーリーも楽しめる
なぜなら「これはゲームだ」と割り切っているから

- ・主人公が良くななくなっても、「きっと成功する」と楽しめる

☆ もし、毎日がゲームなら、どんなふうに良くなるのか？

- ・人生は、**学びのゲーム**である
- ・困ったことすら、学んでいる
言われても動かない人は、
「言われて動かないとどう困るのか？」を実体験で学んでいる
- ・何を学んでいるかというと、**自分の理想**を学んでいる
マイナスが生まれると、プラスも同時に生まれている (**対生成**)
- ・マイナスを味わいきり「じゃあ、どうしたい？」と問うことで
マイナスを**プラスに転じられる**
- ・愚痴や不平不満を言う人は、鬱憤を晴らすゲームに興じている
そのために、また新しい鬱憤を見つけてくる。このループ
- ・「どんな学びを得て、どんな理想を見つけるか？」と
人生から問われ続けていく

☆ これから自分で、どんなゲームに取り組んでいきたいか？

- ・ワンダーゲーム、自然体ゲーム、ステキを見つけるゲーム
・ ・を皆んなでやるゲーム、に取り組んでいきたい

☆ あなたが参加するゲームを3つ決めてみてください

人生・仕事をゲームする3つのマインドセット

人生をゲームする3つの言葉遊び



世界をRe:
Creationする

情報を受け取る
In-formationから
外へ 形作る
Ex-formationへ

ゲームチェンジャー
になる

- ・ 1 : In-formationから、Ex-formationへ
- ・ 今この状況は、ただ情報を受け取っている(In-formation)もの。そればかりでなく、自らの理想を外へ出して(Ex-formation)理想の世界を自ら創っていく
- ・ これまでの情報発信は In-formation (イン-フォメーション) 知っている人が知らない人へ伝えるアンダーな情報発信
- ・ これからの情報発信は Ex-formation (エクス-フォメーション) 頭の中の理想を出して「**こんなことしたい**」からでもできる

- ・ 2 : **世界の再創造 (Re:creation レクリエーション)** を楽しむ
- ・ 情報をアンダーで消費するだけでなく、それを受けて「どんな世界を作りたいか？」と想像・創造していく
- ・ それを仲間と楽しむことが、レクリエーション (=遊び) になる
- ・ 3 : **ゲームチェンジャー** になる
- ・ 自分のゲームを変えて、没頭していく
その過程を共有し、周りの人のゲームも面白くしていく

☆ あなたはどんな世界を創っていきたいですか？

☆ 周りの人を、どんなゲームに招待していきますか？

遊びと仕事を統合するための7つのスキル



- ・ ここまで全5話の話は
「仕事に遊びを取り入れる」のマインドセットの部分のみ
- ・ 仕事と遊びを統合するには、7つのスキルが必要になる

「仕事に遊びを取り入れる」

1. 心：遊ぶゲームを決める
2. 体：心の器を作る
3. 頭：ゲーミフィケーション

「遊びで学び、仕事に活かす」

4. 心：感受力・味わい力
5. 体：感覚の言語化・言語のストーリー化
6. 頭：アナロジー・転用力

7. これらすべてを統合する

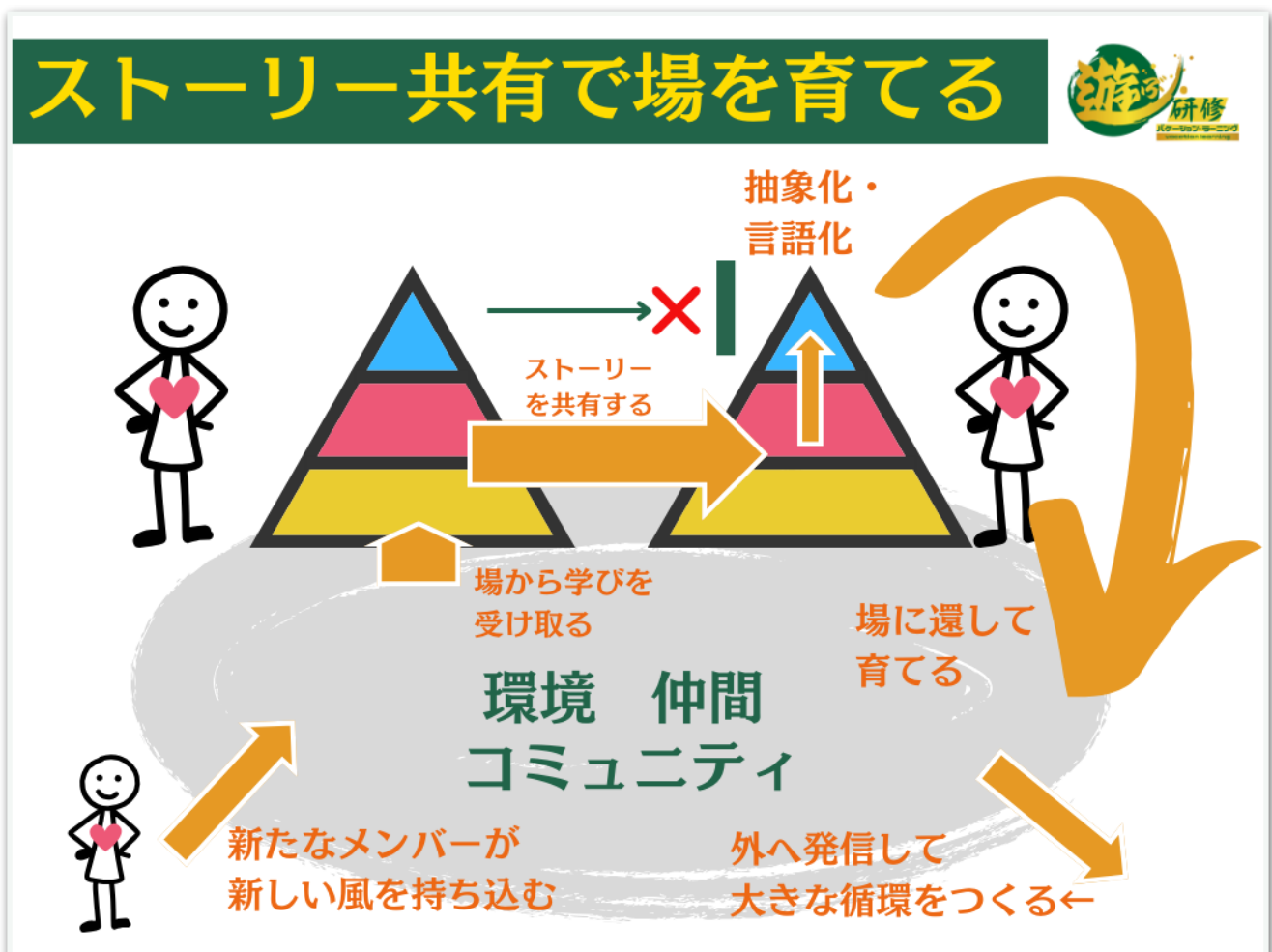
「仕事に遊びを取り入れる」

- ・ 心が決まれば、**進む道（＝ミッション）**が決まる
- ・ それを実現するために、仕事のやり方を具体的に変えていく
- ・ 仕事の中で働く**自分の軸・心の器**を整えて、つらい状況でも「自分らしく」働きかけられるようになる
- ・ 周りに提供する方法「**ゲーミフィケーション**」を学んで、実際に皆んなをゲームに巻き込んでいく
- ・ 仕事の中に”遊び”をもたらすだけでなく、

仕事以外の「遊びの経験から学び、仕事に活かす」チカラも磨く

「遊びの経験から学び、仕事に活かす」

- ・たとえばこのプログラムも、
バリ島で遊んで楽しんでいた経験を元に作られた
- ・同じ体験をしていても、生み出すものは全く違う
- ・そのためには「**今この瞬間**」を味わい切る
「**感受性・味わい力**」を育てる、もしくは思い出す必要がある
- ・体験から得た「**学びを言語化し、ストーリー化**」して
周りの人にも共有し、場を育てていけるようになる



- ・ 「**アナロジー・転用力**」を磨いていくことで、
まるで「**一を聞いて十を知る**」のように、
一つ体験したら周りの人をどんどん幸せにできる人になる
- ・ これらすべてのスキルを「**統合する**」ことで
いつでも「**ぜんぶ、じぶん**」の感覚で充実して生きられる

これらの情報は、この先の講座プログラムでお伝えしていきます。

”遊び”の要素を日常に取り込み 仕事に活力と創造性をもたらしていく

仕事と遊びの境目がなくなり、働く喜びを感じながら
驚きと学びに溢れた人生を生きる

アンダーな状態から、ワンダーになっていく
周りの人も、どんどんワンダーに導いていく

そんなゲームを、これからも一緒にやりませんか？

最後までご覧いただき、ありがとうございました。

☆ここまでの感想をアウトプットして、定着させましょう：

感想をアウトプットした方へ、第5話コメント特典
【音声】仕事・人生のゴール”ラスボス”を
設定するワーク

をプレゼントいたします。

第5話の感想コメントはこちらから：

<https://wonder-zero.com/p/r/wANC1diW>