

森林サービス産業

「山村と企業をつなぐフォーラム」

森の企業研修・オフサイトミーティングで拓く、
自律型・共創型の組織づくり・人づくり



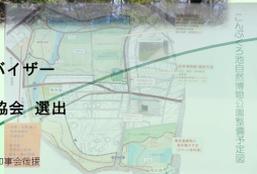
株式会社ライジング・フィールド
〒389-0111 長野県北佐久郡軽井沢町大字長倉2129
ライジング・フィールド軽井沢内

自然環境 管理～保全



- ・NPO法人 こんぶくろ池自然の森 特別顧問
- ・信州森林サービス産業推進ネットワーク（長野県）アドバイザー

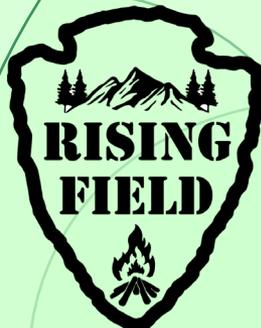
- 2010年 「関東・水と緑のネットワーク拠点百選」日本生態系協会 選出
- 2011年 日本自然保護協会『沼田賞』受賞
- 2012年 市民が創る環境のまち“元気大賞” 受賞
- 2012年 国土交通大臣賞『みどりの愛護功労者』受賞
- 2013年 国土交通大臣賞『手づくり郷土賞』受賞



体験学習

冒険教育・自然体験

2022年 ジャパンアウトドアリーダーズアワード 受賞



観光

アドベンチャーツーリズム



軽井沢観光協会 副会長
Karuzawa Tourism Association
Vice President



- ・軽井沢KRCC推進協議会 理事
- ・軽井沢リゾートテレワーク協会 副会長
- ・軽井沢エコツーリズム推進協議会 委員
- ・軽井沢環境ネットワーク 幹事
- ・グランフォンド軽井沢 実行委員
- ・軽井沢ワインポータル株式会社（オーデパール） 代表取締役

Business

組織開発・組織心理・行動科学





自然環境

管理 ~ 保全 ~ 活用



- ・ NPO法人 こんぶくろ池自然の森 特別顧問
- ・ 信州森林サービス産業推進ネットワーク（長野県）アドバイザー

- 2010年 「関東・水と緑のネットワーク拠点百選」日本生態系協会 選出
- 2011年 日本自然保護協会『沼田賞』受賞
- 2012年 市民が創る環境のまち“元気大賞” 受賞
eco-japan 内閣府、復興庁、総務省、外務省、農林水産省、経済産業省、国土交通省、全国知事会後援
- 2012年 国土交通大臣賞『みどりの愛護功労者』受賞
- 2013年 国土交通大臣賞『手づくり郷土賞』受賞





体験学習

冒険教育・自然体験

2022年 ジャパンアウトドアリーダーズアワード 受賞



JOLA
 ジャパンアウトドアリーダーズアワード 運営委員会

OBJ
 日本アウトワード・バウンド協会
 理事

PAJ
 プロジェクトアドベンチャー
 ジャパン 取締役



CONE
 自然体験活動推進協議会
 理事



森のようちえん全国交流フォーラム
 実行委員

長野県キャンプ協会
 常任理事



Patagonia Pro Sales



観光

アドベンチャーツーリズム



豊かなライフスタイルは軽井沢から始まる

軽井沢リゾートテレワーク協会

軽井沢観光協会 副会長

Karuizawa Tourism Association

Vice President

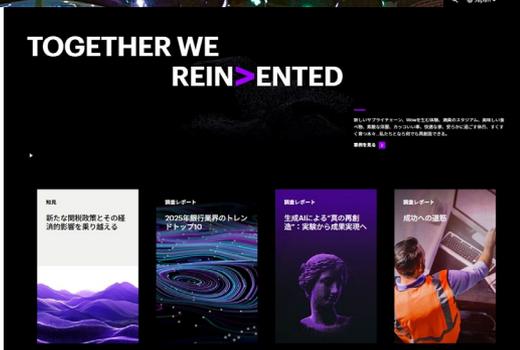
- ・ 軽井沢KRCC推進協議会 理事
- ・ 軽井沢リゾートテレワーク協会 副会長
- ・ 軽井沢エコツーリズム推進協議会 委員
- ・ 軽井沢環境ネットワーク 幹事
- ・ グランフォンド軽井沢 実行委員
- ・ 軽井沢ワインポータル株式会社（オーデパール） 代表取締役



Business

組織開発・組織心理・行動科学

元 アクセンチュア ディレクター
 組織開発・人材開発の実績:延べ30万人以上



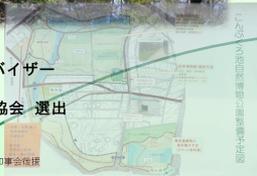
*代表の森和成が過去に携わってきた実績も含んでいます。

自然環境 管理～保全



- ・NPO法人 こんぶくろ池自然の森 特別顧問
- ・信州森林サービス産業推進ネットワーク（長野県）アドバイザー

- 2010年 「関東・水と緑のネットワーク拠点百選」日本生態系協会 選出
- 2011年 日本自然保護協会『沼田賞』受賞
- 2012年 市民が創る環境のまち“元気大賞” 受賞
- 2012年 国土交通大臣賞『みどりの愛護功労者』受賞
- 2013年 国土交通大臣賞『手づくり郷土賞』受賞



体験学習

冒険教育・自然体験

2022年 ジャパンアウトドアリーダーズアワード 受賞



JOLA
ジャパンアウトドアリーダーズアワード 運営委員会



OBJ
日本アウトワード・バウンド協会 理事



PAJ
プロジェクトアドベンチャージャパン 取締役



長野県キャンプ協会
常任理事



CONE
自然体験活動推進協議会 理事



森のようちえん全国交流フォーラム 実行委員



Patagonia Pro Sales



観光

アドベンチャーツーリズム



軽井沢観光協会 副会長
Karuzawa Tourism Association
Vice President



豊かなライフスタイルは軽井沢から始まる
軽井沢リゾートテレワーク協会

- ・軽井沢KRCC推進協議会 理事
- ・軽井沢リゾートテレワーク協会 副会長
- ・軽井沢エコツーリズム推進協議会 委員
- ・軽井沢環境ネットワーク 幹事
- ・グランフォンド軽井沢 実行委員
- ・軽井沢ワインポータル株式会社（オーデパール） 代表取締役

Business

組織開発・組織心理・行動科学



株式会社ライジング・フィールド

自然環境を活かしたアクティブラーニングを手掛ける教育事業会社。
軽井沢を起点とし、北海道から沖縄まで全国各地で、
その地の自然素材を活かしたアクティブラーニングソリューションを創り展開しています。



Outdoor Professional Team
RISING FIELD
Corporation



Rising = 上昇する、成長する
Field = フィールド、場、空間

<会社概要>

設立	: 2014年3月25日
資本金	: 1億円
代表取締役	: 森 和成
従業員数	: 43名(2022年8月現在)

*非常勤・アルバイト等含む

ライジングフィールド軽井沢



そこで、ライジングフィールドが実現してきたい Mission, Visionの実現に向けて、心温かい、とあるお力添えを頂戴し、様々な設備投資をすることができ、子供たちの避難所設置、トイレの水洗化、漏電しまくっていた電気設備の整備などを実現することができました。

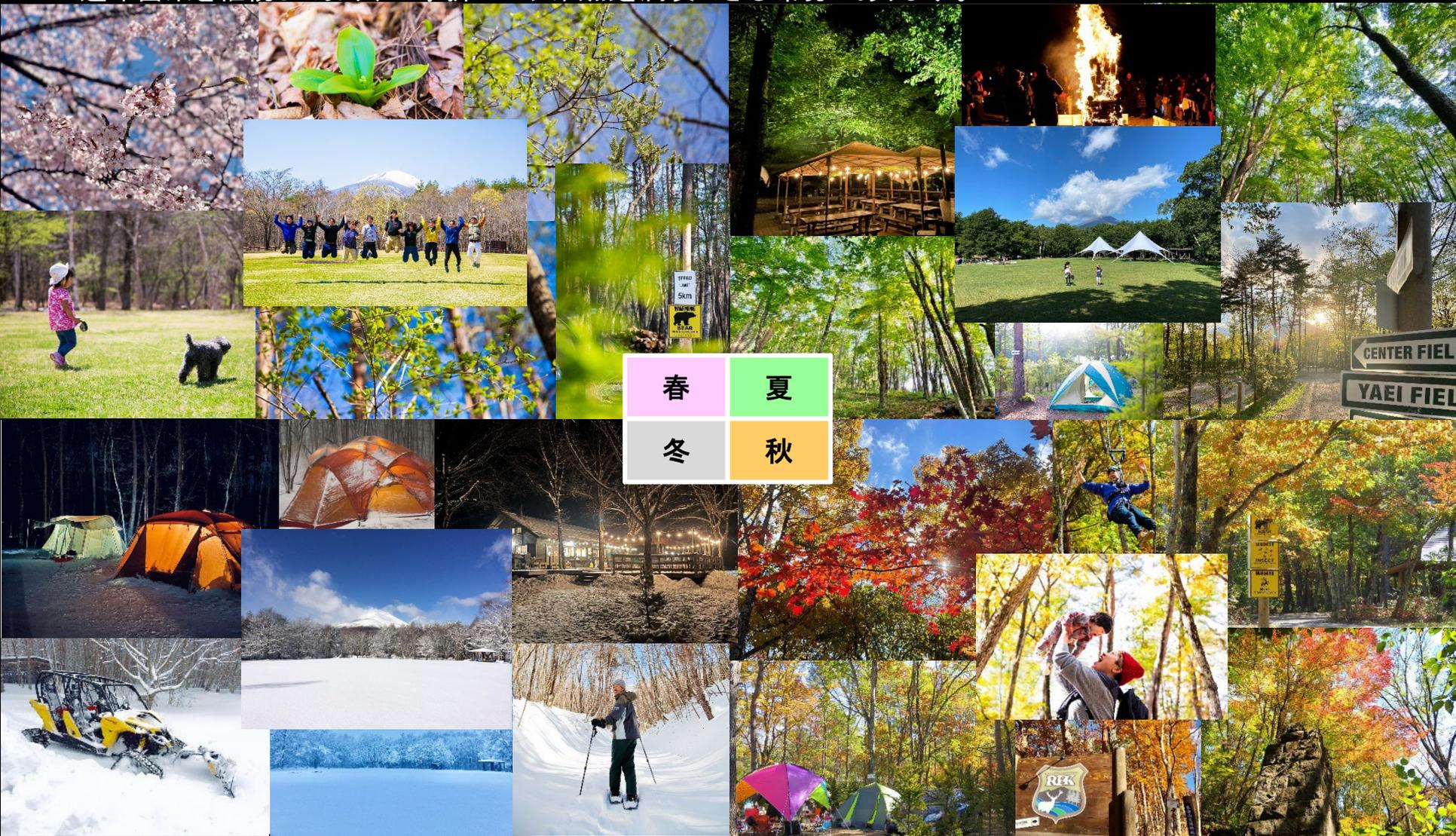


ライジングフィールド 現在の場内の様子

四季折々の様子



通年営業を継続しており、四季折々の大自然を満喫できる環境があります。



ライジングフィールド 現在の場内の様子

センターハウス・水回り施設



センターハウスには売店やレンタル品など、トイレ・炊事棟・シャワーなどの水回り施設は清潔感を大切にし、徹底清掃・管理を行っています。

<Center House> センターハウス



センターハウスは、チェックイン&チェックアウト機能の他、キッズコーナー、売店や、レンタルコーナーがあり、アウトドアギアのみならず、日用雑貨を始め、薪・炭、食料、飲料水等、必要なものは何でも揃います。

<水回り施設>

トイレ、ランドリー、シャワー、授乳室、キッズ用トイレなど、清潔感を大切に徹底管理。



トイレ等の水回りはスタッフが徹底清掃。



どろんこ汚れや長期滞在に必要なランドリー



授乳室、キッズ用トイレも完備しています

ライジングフィールド 現在の場内の様子

芝生広場・小川



様々なアクティビティや大型イベントを開催できる芝生広場の「スカイフィールド」や、透明度が高く川遊びもできる小川も自然の状態を活かした整備をしています。

<Sky Field>

スカイフィールド

様々なアクティビティや大型イベントを開催できる広大な芝生広場。



夕焼けや星空が超きれい！



<Creek side Field>

クリークサイドフィールド

透明度高く、川遊びや沢登りができる透明度高い小川や、水棲生物の観察ができる池などもあります。



あちらこちらで湧水も湧いており、湧きたての地球の水を飲む体験も！



ライジングフィールド 現在の場内の様子

アドベンチャー施設



大自然の中でも、構えず、気軽にアドベンチャー体験に挑戦できる施設、ロープコースや、エアリアルパークも有しています。

<アドベンチャー施設>

<ロープコース：ロー>

仲間と協力し、様々なアドベンチャーに挑戦する施設。



信頼関係醸成、チームビルディングなどにも活用しています。

<ロープコース：ハイ>

命綱を着けて上空10mでの様々なアドベンチャーに挑戦する施設。



<エアリアルパーク>

5階層のエアリアルパーク。



最年少挑戦者は、1歳10か月！（2023年現在）



1971年、マサチューセッツ州にあるハミルトン-ウェンハム高校の校長J.パイ（Pieh, J.）を中心とするスタッフの手で設立された。

ライジングフィールド 現在の場内の様子

ミーティング空間・雨天時対応



180㎡の多目的ホールに、超大型タープまで、500名規模のイベントも、雨天時でも問題なくプログラムを遂行できる環境が整っています。

<Sky Ark>

スカイアーク、多目的ホール

180㎡の多目的ホール「スカイアーク」
研修会場、会議室としての利用の他、雨天時のイベント開催等
様々な用途で活用できます。



目の前がスカイフィールド（芝生広場）なので開放感も抜群！

<大型タープ>

雨天時でも問題なくイベント等が開催できる
各種大型タープが20張り以上！
活用目的に応じて、レイアウトも自由自在！



BARカウンターもありイベントにも最適！



ライジングフィールド 現在の場内の様子



宿泊：キャンプフィールドはどんな様子？

全くアウトドア体験がない方々でも、安心してお布団で眠れる環境から、構えずにCAMP体験ができるリッジロッジ、自分たちでテントを設営し寝泊りする体験ができるブッシュクラフトフィールドまで、場づくりの目的に応じ、幅広い選択肢があります。

サルベージロッジ
ベットあり・電源あり

ガレージロッジ
常設ガレージ・電源あり

リッジロッジ
常設テント・電源あり

センターフィールド
テント設営・電源あり

ブッシュクラフトフィールド
テント設営・電源無し



ライジングフィールド 現在の場内の様子

夜の場内



夜は、TAKIBI BASEや、場内にあるCafé & BARのMoonBearで、仲間と共に、くつろいだり、焚火を囲んでゆっくり語り合ったり、振り返りを行える空間を整備。

<TAKIBI BASE>

焚火ベース

常設の焚火ベース。

20~30人でゆったりと火を囲みながらのミーティングにも最高です。



子どもたちのCAMP大会の時には
ここをBASECAMPにする利用方法もあり。

TAKIBI BAR TATANKA
も併設

<MoonBear>

場内にあるCafé & BAR

夜はスタッフの振り返り等で活用できたりもします。





森の企業研修・オフサイトミーティングで拓く、

自律型・共創型の組織づくり・人づくり



ライジングフィールドが手掛けていること

ライジングフィールドは、「子供たちの生きる力を高める」、「人・組織の可能性を切り拓く」ことを目的に、自然環境下において、知識学習×体験学習の場づくりを行っています。その背景にはUX(体験デザイン)の視点を持ちながらの場・機会づくりを行っています。

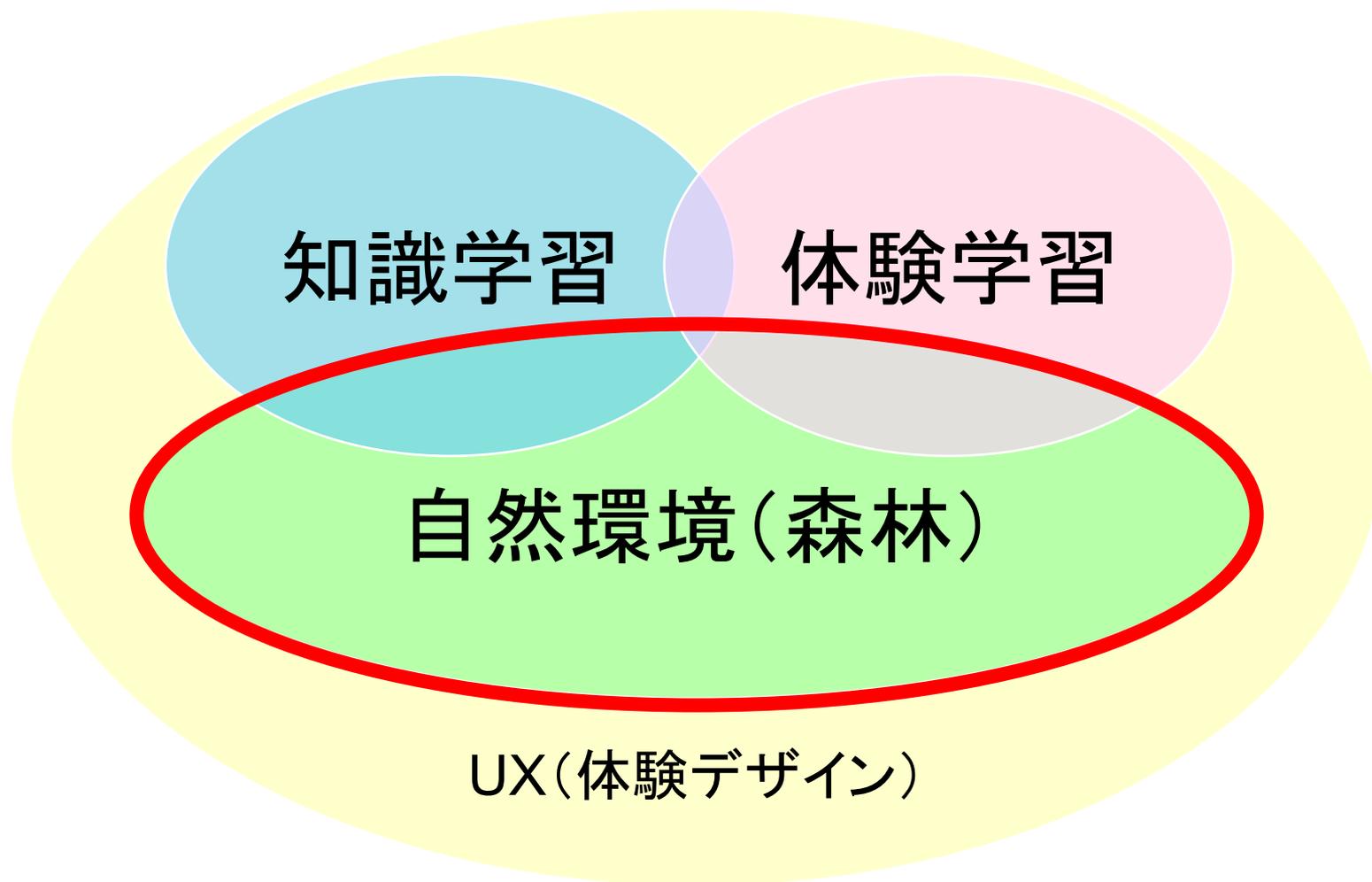


知識学習

体験学習

自然環境(森林)

UX(体験デザイン)



1. 自然環境(森林)を活かす なぜ、自然環境(森林)なのか？(概要版)



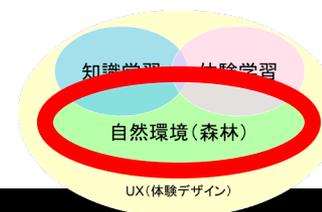
評価軸	都心 (人工的・都市環境)	森林 (自然的・超個体環境)	人体へのインパクト
存在論 (心理)	「何者か」である必要性 (Doing) 「何者かであること」を求められる場所 まんまの自分との分離、分離、孤独、競争	「ただそこに在る」自分 (Being) 「ただ存在していること」を許される場所 「接続感」、畏敬の念 (Awe体験)	役割という重力からの解放 自分らしさの探求がしやすい環境 社会的アイデンティティ vs. 生命的アイデンティティ 自己中心性の低下、利他的精神の向上 謙虚さ～関係修復
神経系 (自律神経)	常に戦闘モード 交感神経が優位 情報過多や時間的切迫による慢性的な緊張状態	修復モード 副交感神経が優位 安全信号の受容による深いリラクゼーション	自律神経バランスの最適化 HRV (心拍変動) の安定、血圧・脈拍の低下。
脳科学 (認知)	選択的注意による消耗～疲労 直接的注意の酷使 情報の取捨選択に疲弊、認知疲労、注意疲労	注意力の回復 (ART) ソフト・ファシネーション 無意識に引き付けられる受動的な注意力	DMN (デフォルト・モード・ネットワーク) の適切な抑制とART効果 判断の質、認知資源の回復。ネガティブな反芻思考 (ぐるぐる思考) の減少
視覚・幾何学 (視覚)	ユークリッド的 (直線・グリッド) 単調な人工物 規律、滑らか、対称性、静的	フラクタル的 (自己相似性) 粗さ、不規則、反復、動的。 自然界特有の複雑性。	「心地よい」複雑性による視覚的弛緩 脳波のアルファ波増大、視覚的リラクゼーション。
音響 (聴覚)	非周期的なノイズ 機械音、交通騒音、一定の人工的な低周波	自然環境音 (ハイパーソニックサウンド) 1/fゆらぎ、せせらぎ、鳥の声、風の音	聴覚ストレスの解消 基幹脳ネットワークの活性化、深いリラックス状態への導入 NK細胞 (免疫) の活性化 脳波 (アルファ波) の発生とストレス軽減
生化学 (嗅覚)	人工的燃焼由来の汚染・刺激物質 排気ガス、PM2.5、高濃度CO2、 VOC (揮発性有機化合物)、人工香料。	植物由来の揮発性物質 テルペン類、高濃度酸素、土の匂い 清浄で呼吸が深くなりやすい	細胞の酸化ストレス低減と免疫賦活 呼吸の深化 NK細胞 (免疫) の活性化、抗酸化作用の向上
微生物 (免疫力)	除菌された環境 多様性の欠如、過剰な衛生による免疫系の教育不足 (自己免疫疾患リスク)	多様な常在菌・環境菌との接触 土壌微生物 (M.ヴァッカエ等) 多様な菌類との共生	免疫バランスの調整 NK細胞の活性化、T細胞バランス改善 唾液IgA↑等、免疫システムの強化 アレルギー抑制、セロトニン放出による抗うつ効果
内分泌 (ホルモン)	ストレスホルモンの増大 コルチゾール、アドレナリンの慢性的な高止まり	幸福・修復ホルモンの分泌 オキシトシン、セロトニン、メラトニン、 アディポネクチンの増加	長期的なメンタルヘルスと代謝の改善 睡眠の質向上、脂肪燃焼、抗炎症、社会的結合感の促進

1. 自然環境(森林)を活かす 自然環境(森林)の使いどころ



切り口	都心（会議室）	森林（自然環境）
まとめ見出し	決める	整えて、決め直す
ガバナンス	ルールで揃える（外圧）	価値で揃える（内発）
全社最適	部門最適を整える	全体像を取り戻す
変革	管理で回す	学習で変える
KPI	数字で握る	意味で揃える
意思決定	速く決める	賢く決め直す
合意形成	結論を取る	納得を作る
エンゲージメント	目標を握る	意味を育てる
連携	役割で回す	人でつなぐ
思考	収束と決定	探索と回復
戦略	戦術を詰める	戦略を再定義する
リスク	リスクを潰す	盲点を見つける
未来	今を勝つ	10年を仕込む

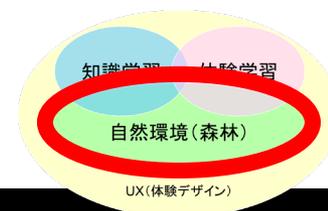
1. 自然環境(森林)を活かす 存在論(心理): 役割という重力からの解放



役割という重力から解放される環境。
普段、行使しているパワーは、何ひとつとして使えないが故に、固有名詞の自分、まんまの自分であるしかないのが自然環境。

Legitimate power 合法的パワー	一定の環境下で、ポジションや役割など、社会的・公的に認められたパワー。 その拘束力が高ければ高いほど、有効ですが、その拘束力を行使出来ない範囲では無力となります。
Reward power 報酬力	相手の望んでいるものを与えることによって、発揮するパワー。 相手は、その報酬に魅力がある場合には、服従しますが、報酬に魅力が感じられなくなったり、得られなかったりする場合は、指示や命令には従わなくなります。
Money power 金銭力	お金を活用することによって、行使できるパワー。
Coercive power 強制力	相手が脅威と感じるものをつきつけたり、環境を作ったりして、行使するパワー。 この場合は、相手が脅威を感じるような強制力を持っている場合にのみ有効です。
Connection Power コネクション力	自分が持っているネットワークやコネクションを元に発揮するパワー。 この場合は、相手が自分の持っているネットワークやコネクションに魅力を感じている場合に有効。
Expert power 専門・情報パワー	相手に対し、自分の持っている専門性や技術、情報を以って発揮するパワー。 その専門性が、従属者に不足しており、求めている専門力を持っている場合に、有効です。専門性が陳腐化したり、相手の専門性が上回っている領域では無効です。
Referent power 人間力	人格的に、相手が自分に対して、尊敬の念を持っている場合に有効なパワー。 他者からの尊敬、信頼、魅力を通じて自然に生まれる力。尊敬的一体感を持つものでもあり、心理学では、同一視とされています。

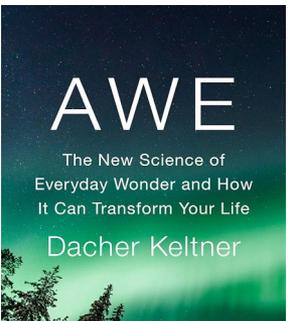
1. 自然環境(森林)を活かす 存在論(心理): AWE体験 (畏敬/Awe)



AWE体験
(Awakening, Wonder, and Elevation)
↓
ストレス軽減効果、リラックス効果、抗酸化効果、消臭効果等

大自然の悠久さや広大さを前に
自分の存在や小ささを感じたり
畏敬の念・感動・驚きなどが入り混じった**心が震える体験**

個人&社会のwell-being



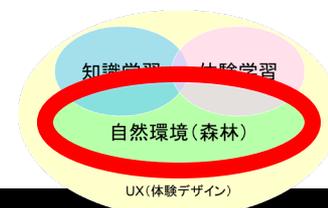
Dacher Keltner, PhD
University of California
Distinguished Professor



Dr. Jennifer Stellar
University of TORONTO
Department of Psychology

自己超越感	自分の存在がちっぽけに感じられ、より大きなものとの繋がりを覚えることができる。
謙虚さ	自分の自我(エゴ)を少なくし、謙虚な気持ちになる。
利他性	他者への思いやりや協力意欲が高まる。
幸福感	人生に対する満足度や幸福感が高まる。
ストレス耐性	心がリフレッシュされ、ストレスが軽減される。
炎症の抑制	体の炎症反応を抑制する。 *インターロイキン6の濃度が低く保たれる
一体感	共感性・対等性・一体感の醸成

1. 自然環境(森林)を活かす 音響(聴覚)：ハイパーソニック・サウンド



ハイパーソニック・サウンド Hypersonic Sound (高周波成分を豊かに含む自然の音) ↓ ナチュラルキラー細胞の活性化、免疫グロブリンの増大 他

自然環境音

ハイパーソニック
サウンド



可聴音と超高周波とが
共存している自然環境



人間の可聴音
(聴こえる領域)

20kHz

20Hz

「ハイパーソニック・サウンド」

森林での葉が擦れ合う音や微小生物音、滝や川の流れる音などの『自然環境音』を空気振動の周波数スペクトルで見ると、人間の可聴域をはるかに超えた100KHz以上の高周波音にあふれている



超高周波を含む豊かな音を

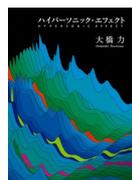
全身(聴覚系 + 体表面)で受容

※イヤホンやスピーカーからの聴取では、これらの効果が現れず人は「超高周波振動を聴覚のみではなく体表面で受容している」ことが確認されている



「ハイパーソニック・エフェクト」

ナチュラルキラー細胞の活性化、免疫グロブリン増大、
アドレナリンの減少、コルチゾールの減少、
手掌部発汗量の減少、血糖値の上昇の抑制



1. 自然環境(森林)を活かす

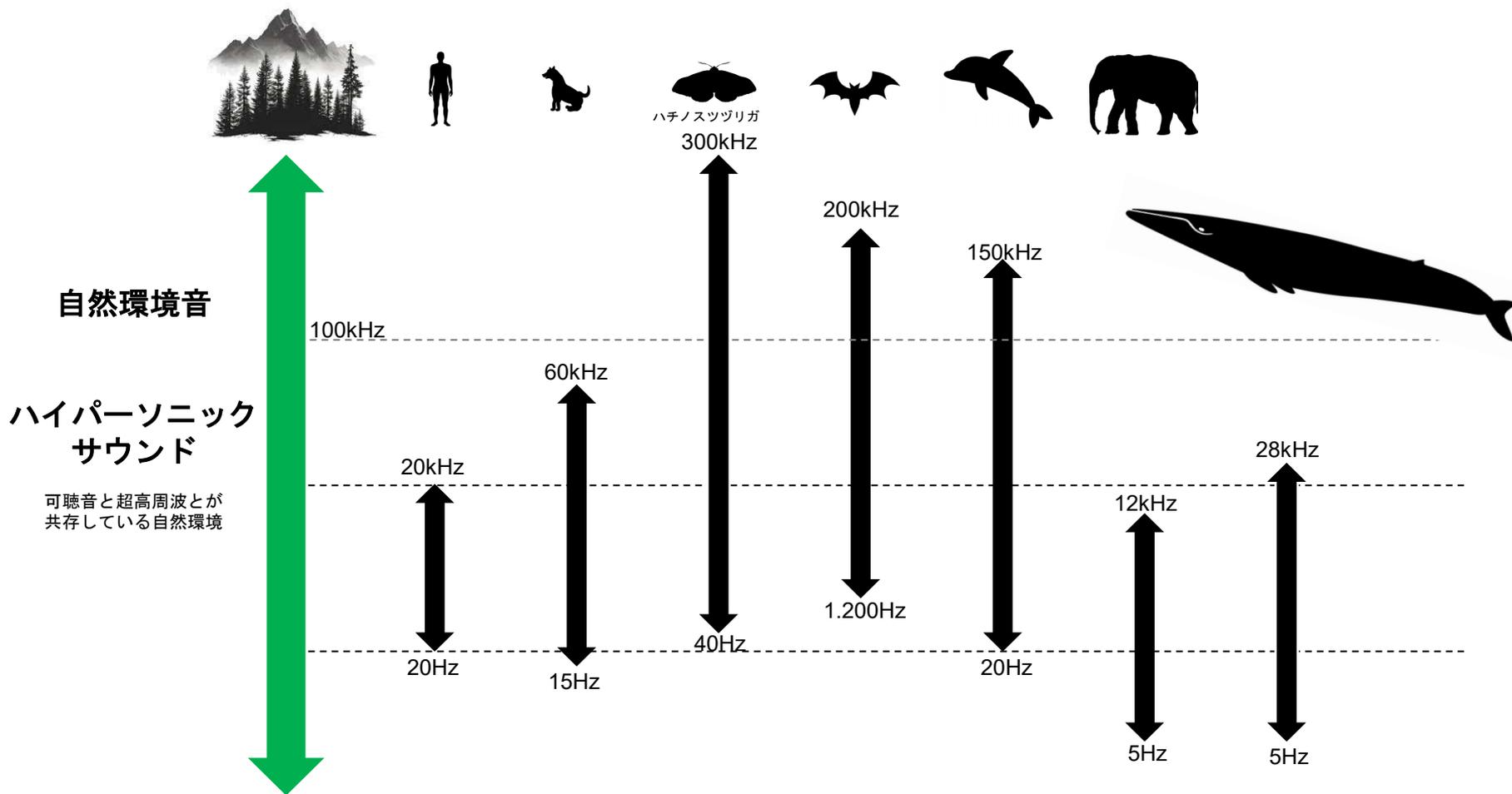
参考) 生物別の可聴域

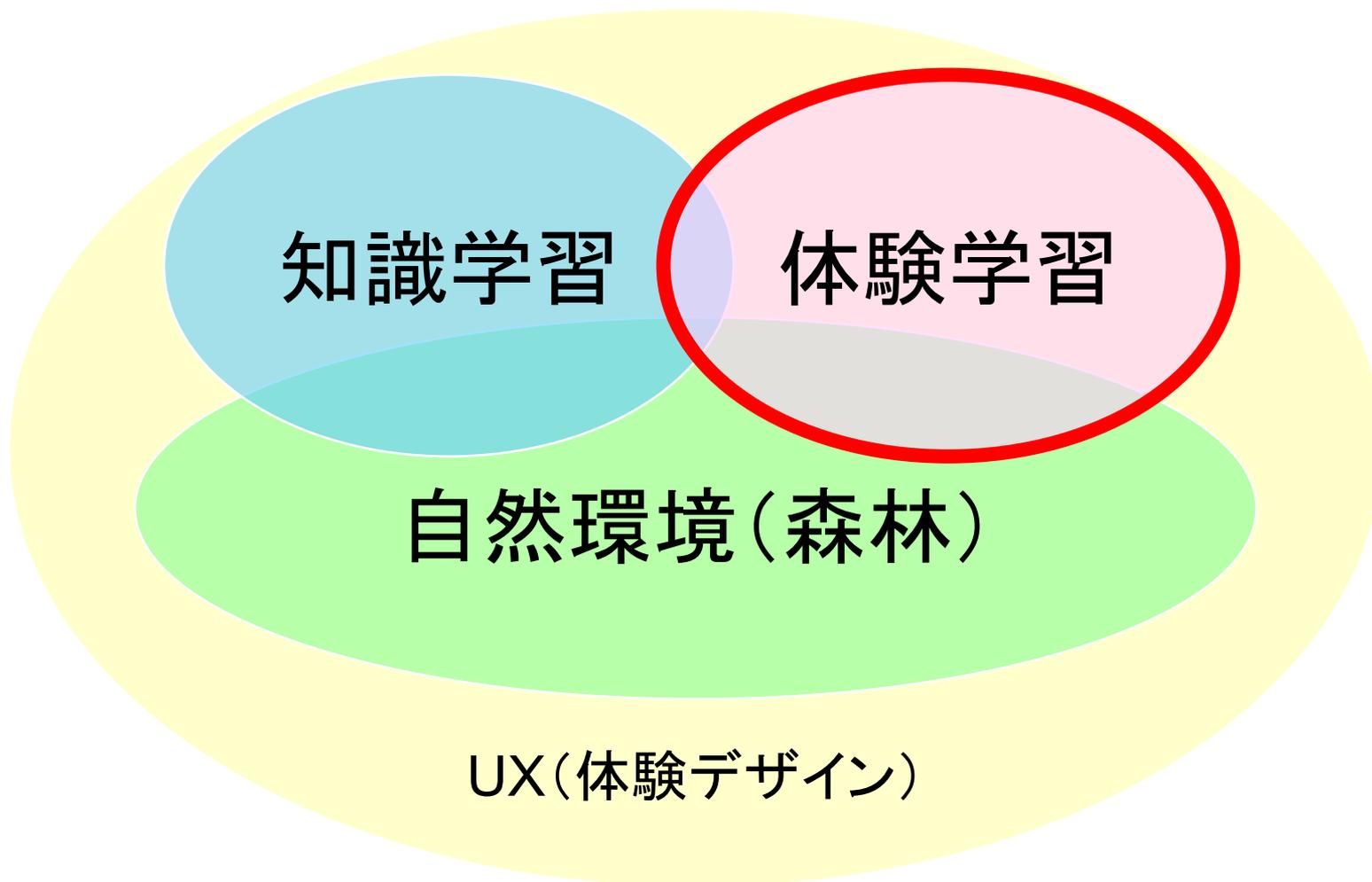
自然環境

体験学習



参考) 生物別の可聴域

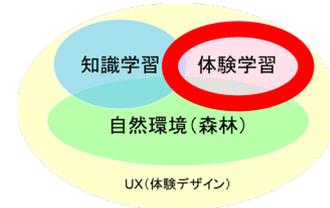




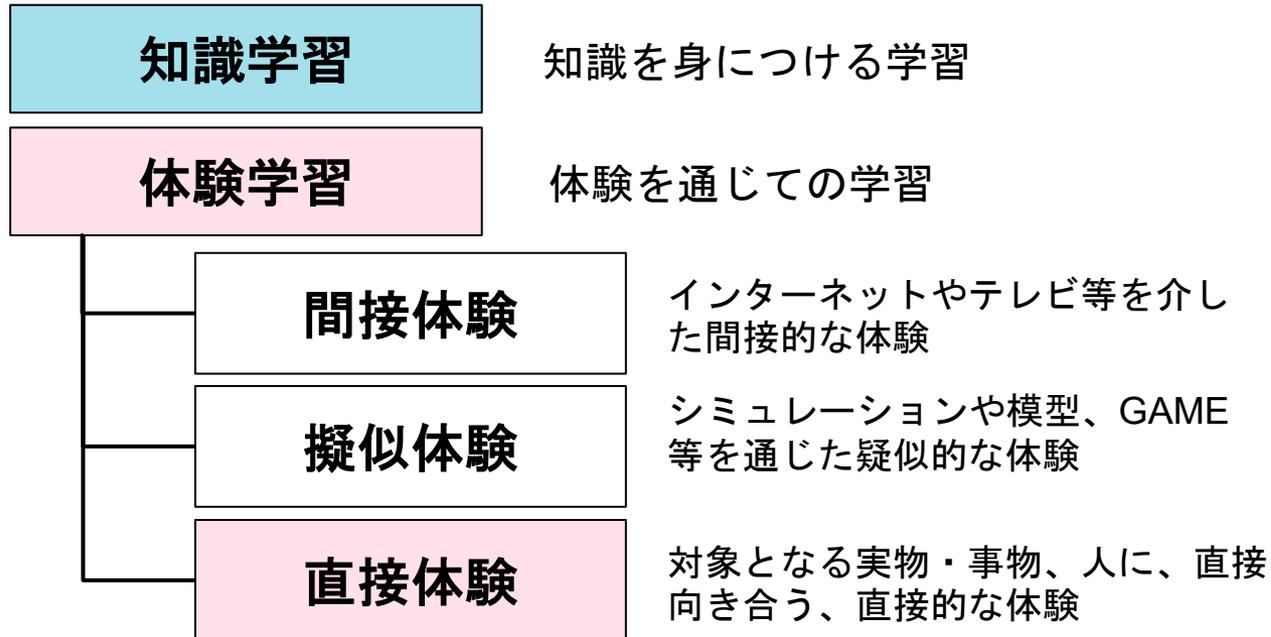
2. 体験学習

そもそも体験学習とは何か？

学習には、知識学習と体験学習があります。



知識学習と体験学習

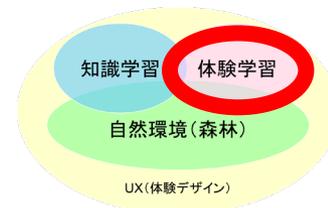


2. 体験学習

「体験から学び続ける力」が生きる力としてのOS

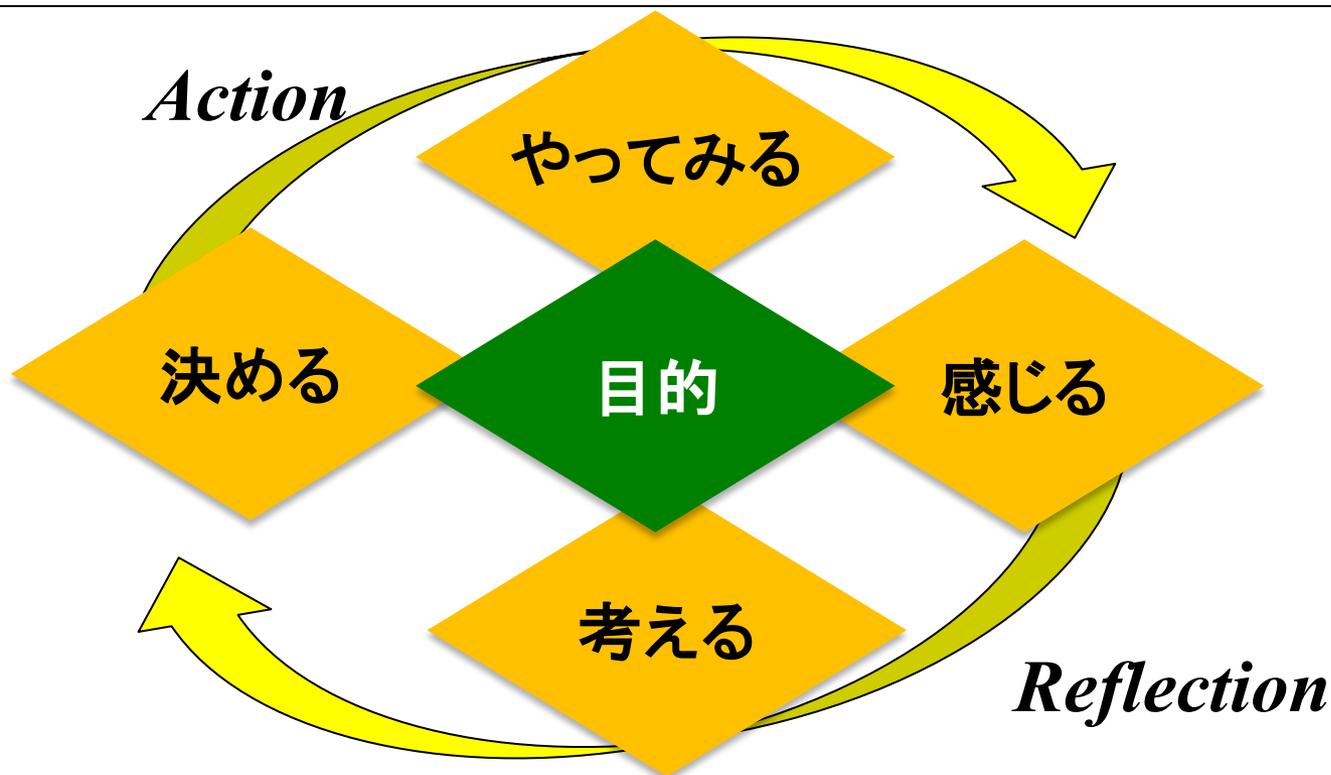


ActionとReflectionのサイクルをしっかりと
回し続けることにより、「体験から学ぶ力」
を育むことができます。



Active Learning Model

～ 体験から学び続ける力 ～

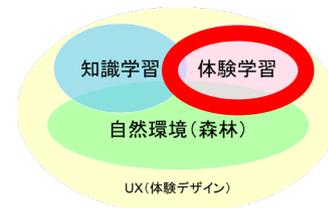


2. 体験学習

体験を経験へ...

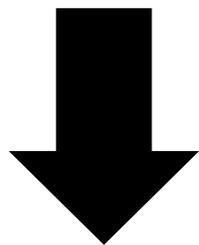


様々な体験機会もリフレクションにより、自分の「経験」という糧にできます。

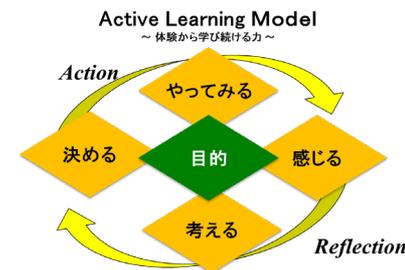


体験
Action

日々の様々なできごと。
直接的にやってみたこと。



Reflection、
=意味づけ
→学習（学び・気づき）



経験

ポータブルナレッジ
(Portable Knowledge)

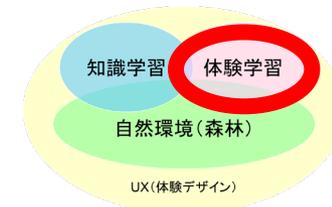
自分で実際に体験したことにより、
得た知識・技能。

2. 体験学習

Reflection(リフレクション)とは？



自己成長のみならず、自分の人生を豊かにするためにも、一旦、立ち止まりReflectionの機会を意図的に持つことが大切です。

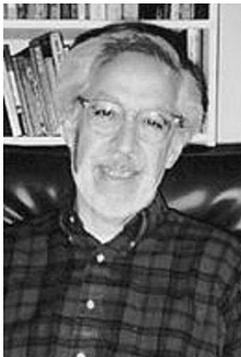
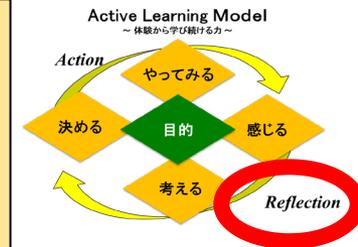


STOP

&

Reflection

一旦、立ち止まり、体験により発生した事実に基づき、その体験に意味づけを行う。
その一環で、チームや個々人が持つ暗黙の思考の枠組みを顕在化し、再構築する。
これらが、内発的な学び・気づきを促す。



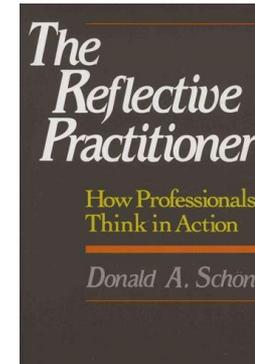
Donald A. Schon

元マサチューセッツ工科大学都市工学科教授

恒常的に変化を続ける組織と社会において学習がいかに起こりうるかを説いた。その後『安定状態を超えて (Beyond the Stable State)』として出版。

成人教育・組織行動の専門家であるクリス・アージリスとの数十年にわたる協働によって、致命的な状況において組織はいかに発展、受容、学習、失敗しうるのかという問題に対する鍵となる洞察が得られた。協働の成果は1970年代に2冊の著作として出版された。

『実践における理論 (Theory in Practice)』と『組織的学習 (Organizational Learning)』がそれである。後者については、全面的な修正の上で1996年に『組織的学習Ⅱ (Organizational Learning II)』として再出版。

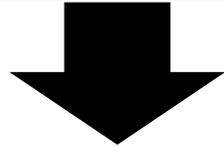


unlearn & unlock で本来の自分を取り戻そう！



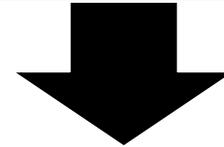
<思考制約>

- ・思い込み
- ・固定観念
- ・ステレオタイプ
- ・バイアス
- ・パラダイム 等



<行動制約>

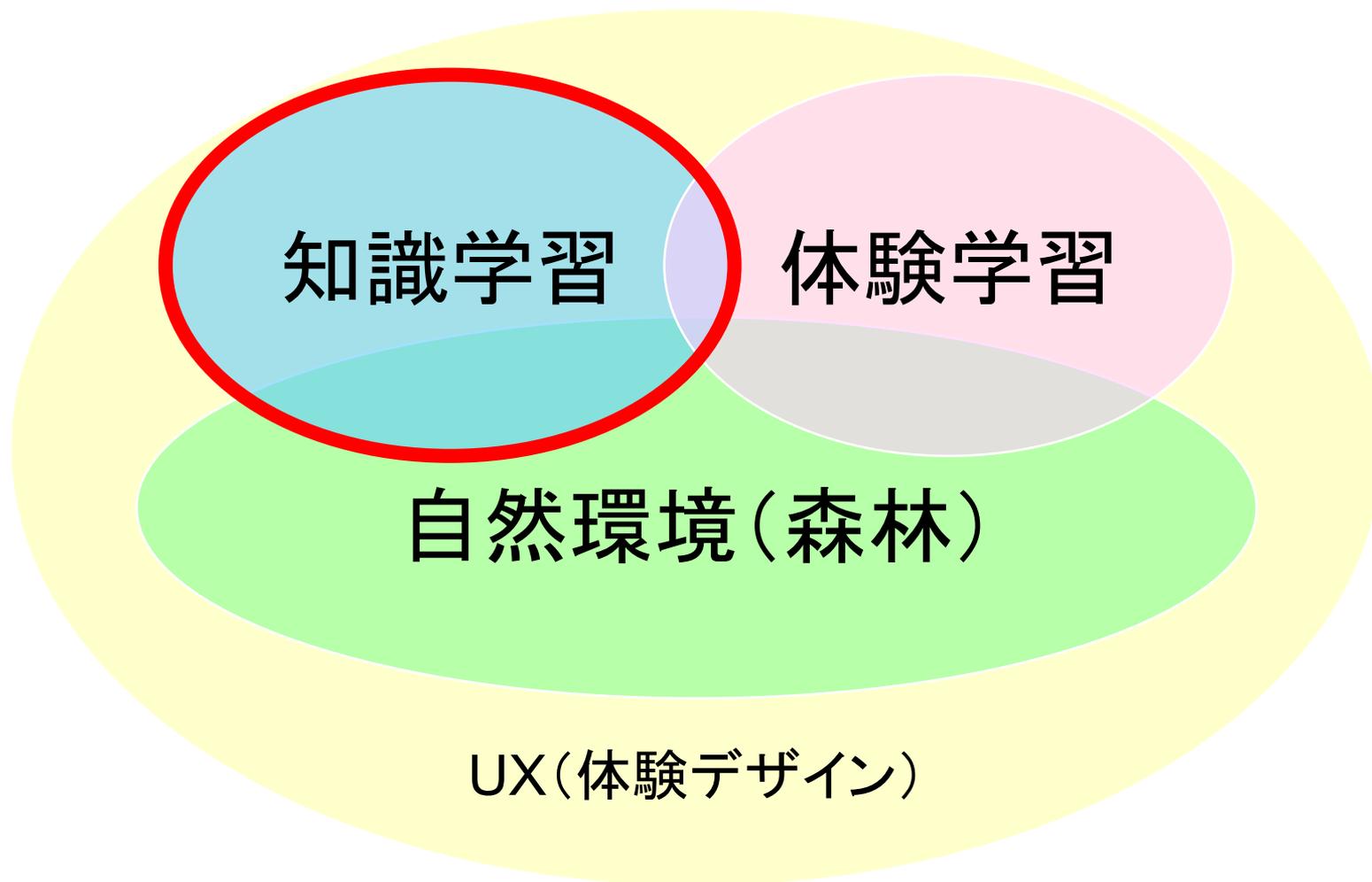
- ・立場・肩書・役割
- ・防衛機制
- ・目的喪失
- ・情報収集不足
- ・選択肢欠如 等



unlock

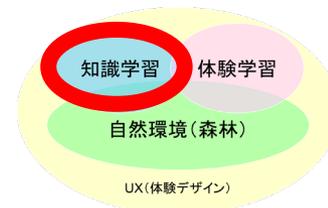
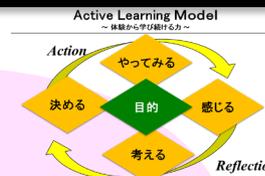
アンロック

思考&行動制約 解除！



3. 知識学習

ポータブルナレッジを身に着ける



知識学習

体験学習

知識

ポータブルナレッジ
(Portable Knowledge)

知識学習においても、体験学習のリフレクションにおいては、その場限りの浅いリフレクションではなく、
転用・応用可能なレベルの
「ポータブルナレッジ」
までのリフレクションが大事！



特定の分野や状況で学んだ知識・知恵を、他の文脈、状況、科目、環境に転用・応用できるレベルでの知恵であり・経験知。
文脈を超える応用力であり、汎用的な能力となるため、業種や職種が変わっても通用する持ち運び可能な知恵のこと。

3. 知識学習

具体と抽象の行ったり来たりでより精査されたポータブルナレッジへ精査



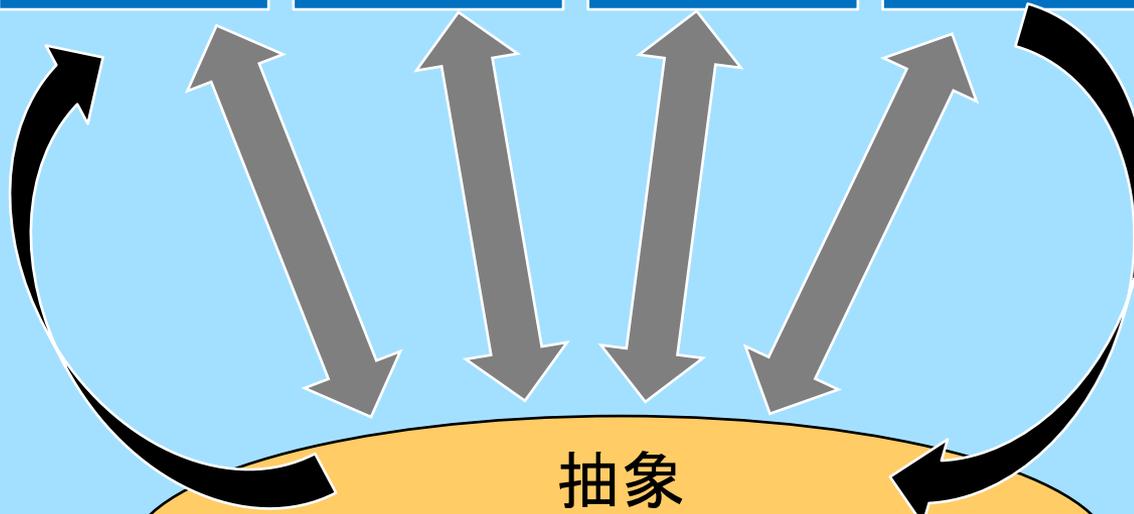
その場限りではなく、様々な文脈や具体的場面に応用が利くレベルでの持ち運びができる「ポータブルナレッジ」を身に着けるためにも、自らが、具体と抽象を行ったり来たりする思考を深めることが大切です。



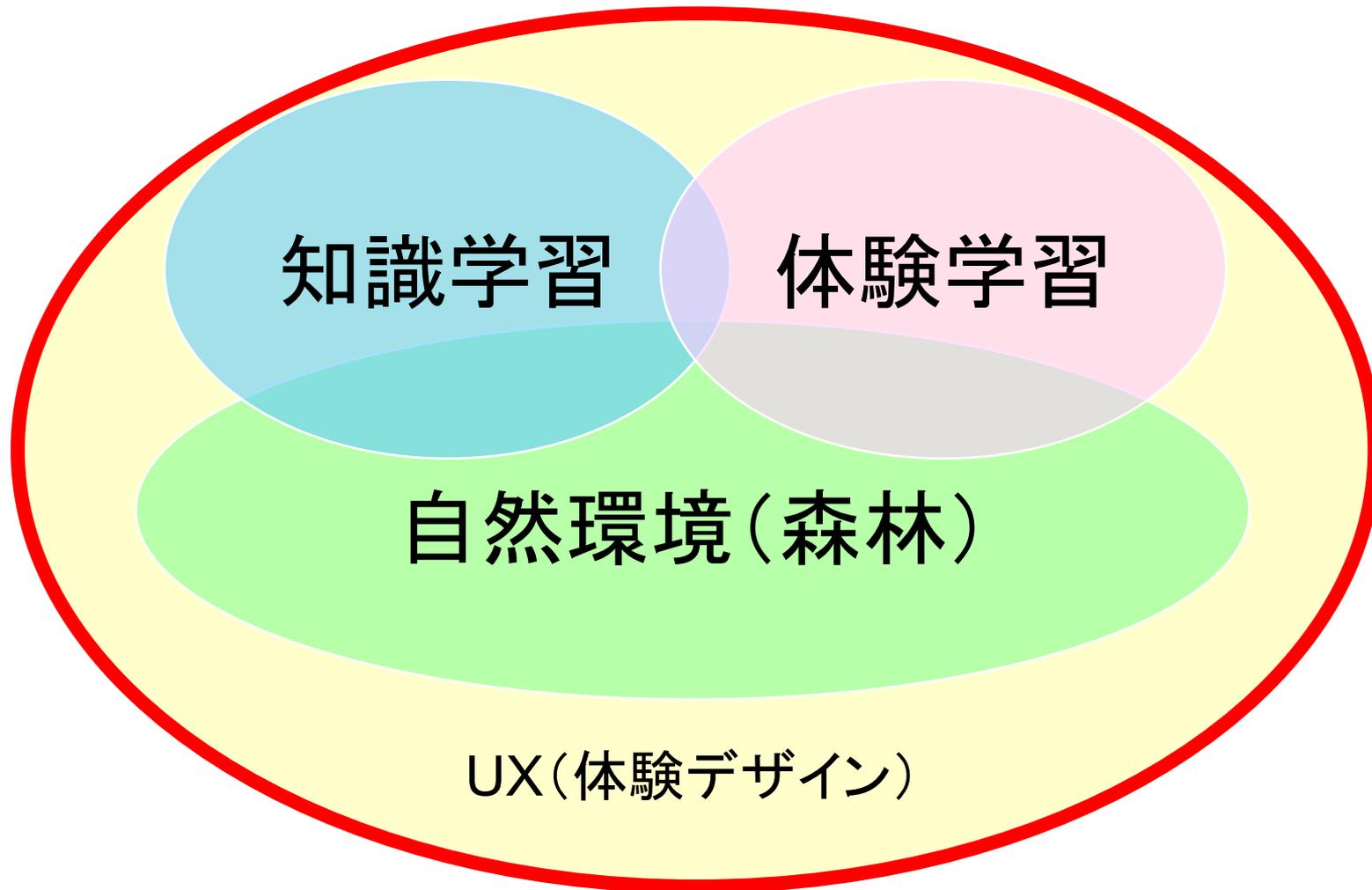
様々な文脈、具体的場面・・・職場・実務、家庭などなど



知識



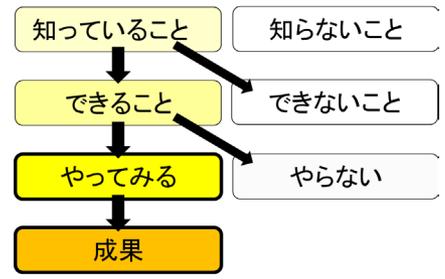
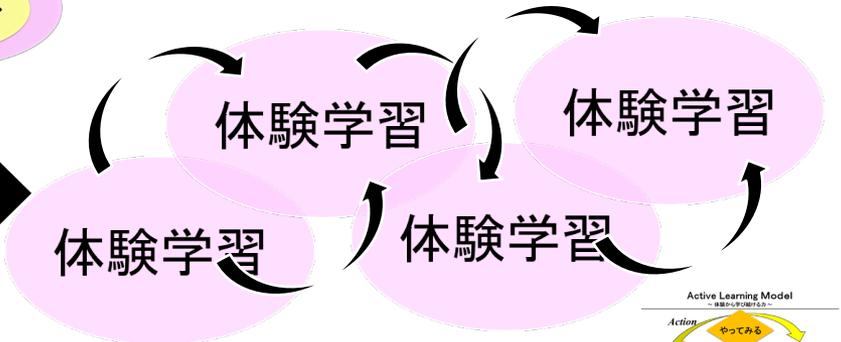
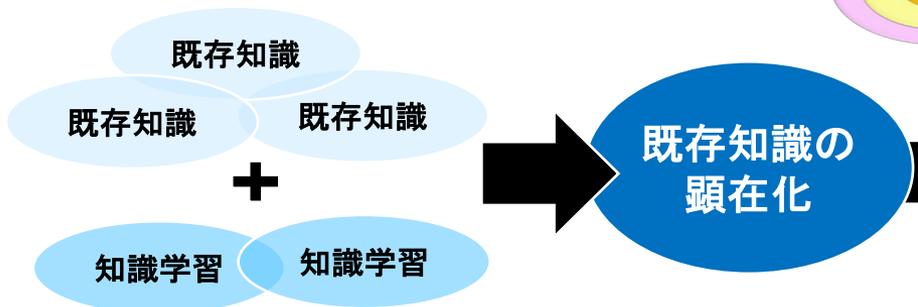
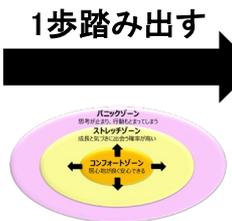
ポータブルナレッジ
(Portable Knowledge)



4. UX(体験デザイン)

体験設計: 伏線を張り~刈り取る場づくり~ものになる

知っている・わかってる **伏線** ➔ 1歩踏み出す ➔ やってみる~振り返る **刈り取る**



自ら顕在化した既存知識に基づき、やってみる場を通じ、知っていること・できることを真に実践できているか？職場・実務においては？の問いを立て続けることにより、実践で使える「ものになる」レベルに昇華させます。

ものになる
~やれる
行動変容

職場・実務における具体シーンでは？



4. UX(体験デザイン)



体験設計上 背景にあるコンセプト: ヒーローズ・ジャーニー



ヒーローズ・ジャーニーの視点も入れ込みながらのリアルストーリー作りをライブで行いながら進めていきます。

これは、人間の成長プロセスそのもので、新しい挑戦(旅立ち)をし、困難にぶつかり(試練)、それを乗り越えて一回り大きくなる(帰還)という経験を繰り返します

スター・ウォーズ、ハリリー・ポッター、ドラゴンボールなど、私たちが熱狂する物語の多くはこの法則に則って作られています

旅立ち

試練

帰還

主人公が住み慣れた日常から、未知なる非日常の世界へと踏み出す段階。

- ・冒険への召喚～拒否：何か事件が起き、旅に出るきっかけが訪れる。
- ・賢者との出会い：導き手(メンター)から武器や助言をもらう。

過酷な試練を乗り越え、内面・外面ともに成長する段階。

- 試練・仲間・敵：協力者を得たり、ライバルと戦ったりする。
- 最も危険な場所への接近～最大の試練：最も恐ろしい敵や、自分自身の弱さと向き合う。
- 報酬：試練を乗り越え、特別な力や知恵(宝物)を手に入れる。

成長した主人公が、元の世界(日常)へ戻る段階。

- 帰還の路：宝を持って故郷へ帰る。
- 復活：最後に一山越えて、完全に新しい自分に生まれ変わる。
- 宝を持っての帰還：得た知恵や力を使って、元の世界を豊かにする。



* 『千の顔をもつ英雄』：ジョゼフ・キャンベル

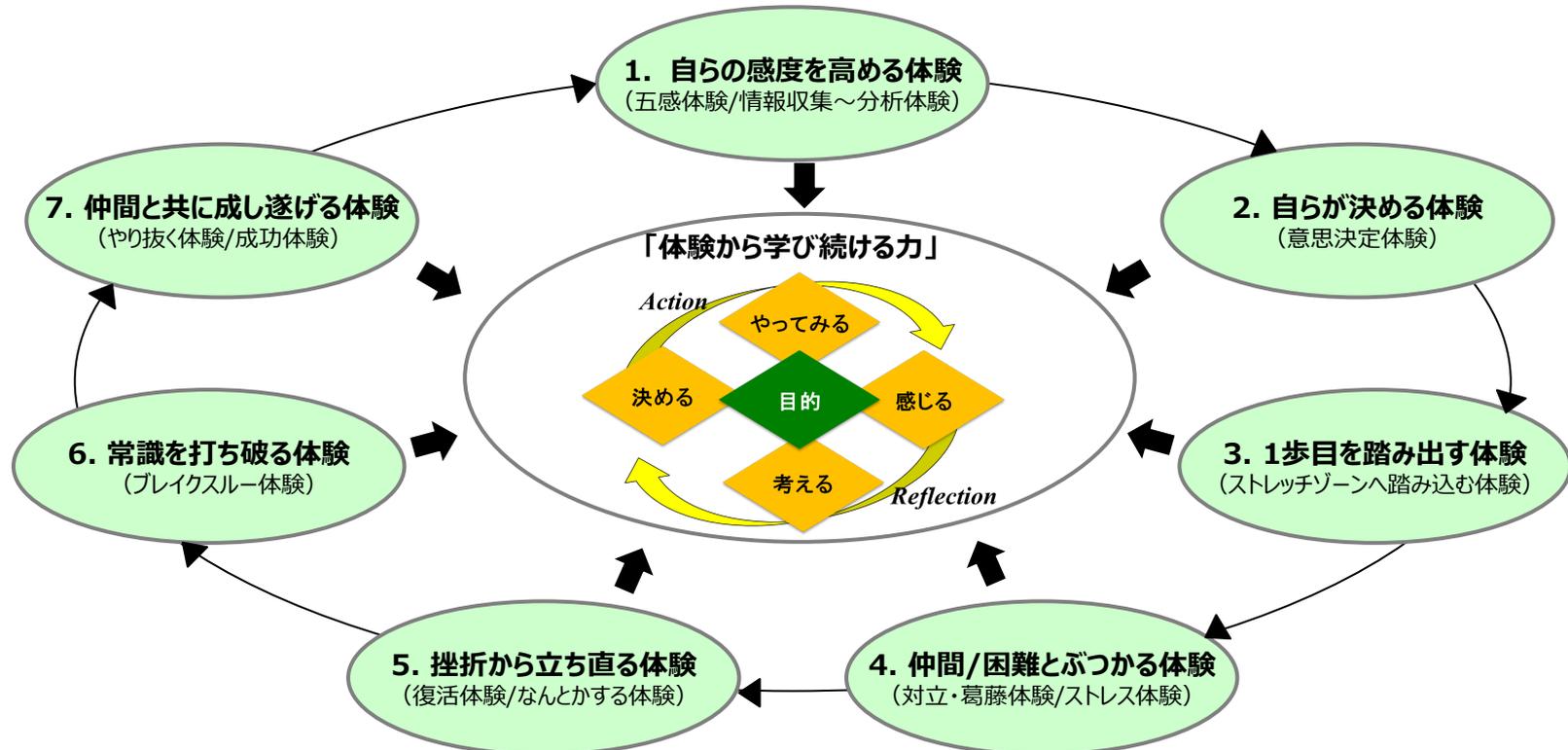
4. UX(体験デザイン)

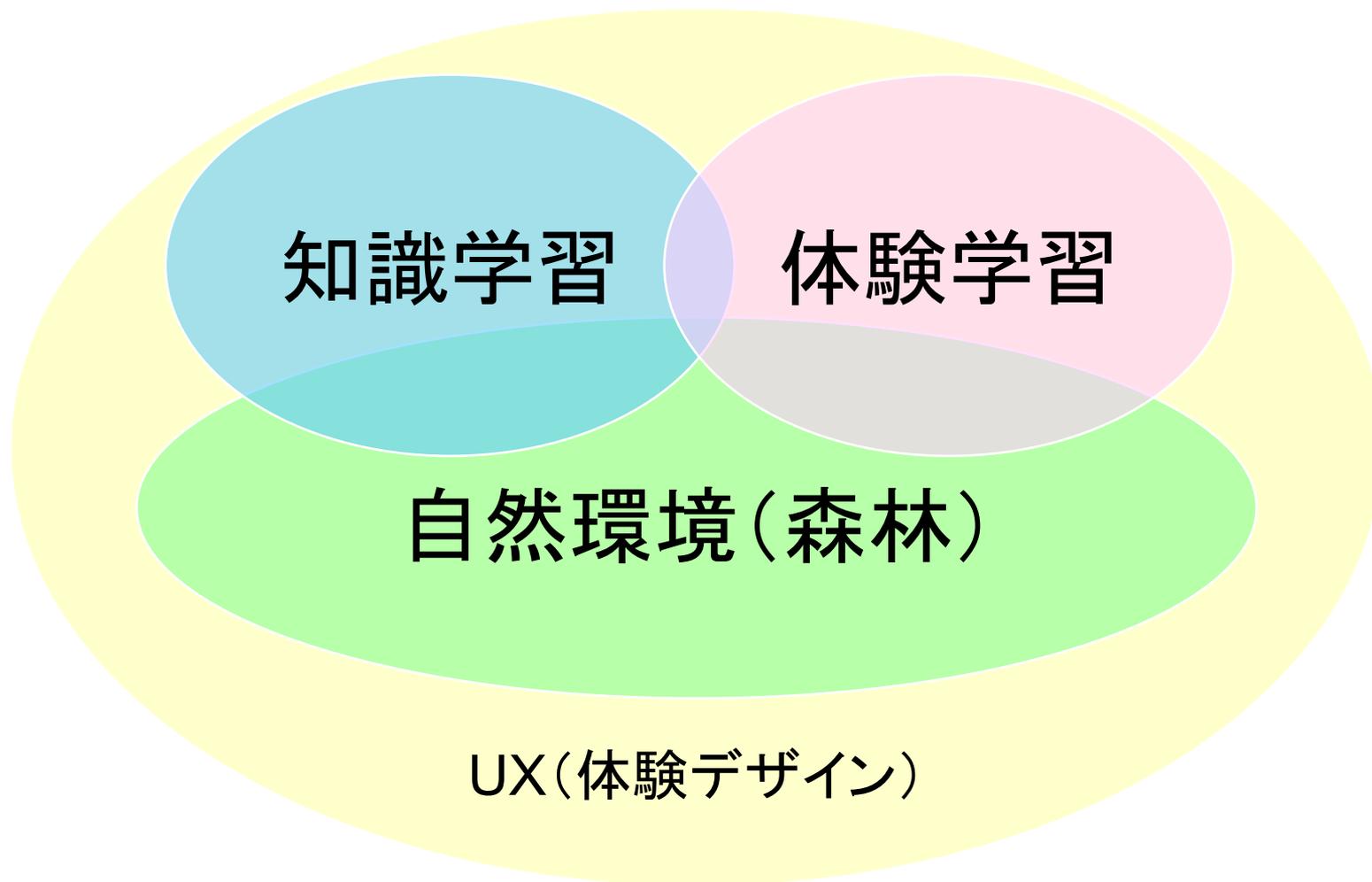
体験設計上 背景にあるコンセプト:「7つの体験機会」



幅広い体験機会に、バランスよく、
自分の身を投じていこう！

(参考) 7つの体験機会





森 和成

Mission (志)

和を成し 人・組織の可能性を切り拓く



◆本社、ライジング・フィールド軽井沢
〒389-0100長野県北佐久郡 軽井沢町 長倉山国有林2129
TEL 0267-41-6889
<https://www.rising-field.com/>

◆ライジング・フィールド東京 法人営業本部
〒103-0027 東京都中央区日本橋3-5-9-1303号室
TEL 03-6910-3855



<ご質問・お問合せはこちらまで>

森 和成
(KAZUNARI MORI)



kazunari.mori@rising-field.co.jp



<https://www.instagram.com/kazunari.mori/>



<https://www.facebook.com/kazunari.mori/>