

## 新刊書籍のご案内

「楽しさ」に、仕事の本質がある。

10年ぶりの改訂で「決定版」が登場

## 『プレイフル・シンキング[決定版]』

## 働く人と場を楽しくする思考法』

マーケティング・広告・広報の専門誌を発行する株式会社宣伝会議（本社：東京都港区）は、書籍『プレイフル・シンキング[決定版] 働く人と場を楽しくする思考法』を、全国の有力書店とオンライン書店で発売中です。



How型? Can型?



プレイフル・シンキング



発売中  
定価 1600円+税  
出版社：宣伝会議  
ISBN  
978-4-88335-493-1

※詳細・購入は  
こちらから



仕事に取り組むときに「私にできるだろうか?」と消極的になるのではなく、「どうやったらできるだろうか?」と考え、ワクワクしながら仕事に取り組む、そんな状態を生み出すための思考法—それが「プレイフル・シンキング」です。

「セサミストリート」の制作現場を体験したことをきっかけに、「プレイフルに働く」ことについて考え始めた著者・上田信行が、オリジナリティあふれる、ユニークなワークショップの実践や学習環境についての研究をふまえて執筆した前著『プレイフル・シンキング』から10年。企業との建築プロジェクトなどの活動を経て、前著から大幅に加筆改定し、さらにパワーアップした決定版が完成しました。

「プレイフル」という言葉を聞くと、「楽しく愉快地に学ぶ」ことを想像する方もいるかもしれませんが。

本書で著者は「学びに楽しさが生まれるのは、本気になるからだ。真剣勝負を重ねた人だけが、本当の意味で“プレイフル・シンキング”ができるようになる」と語っています。

コロナ禍で仕事や生活の環境が大きく変わり、働き方が大きく見直される現在だからこそ、ぜひ手に取っていただきたい1冊です。

# プレイフル・シンキング [決定版] 目次

## 序章 プレイフル・エンジンをスパークさせよう

あなたは Can I タイプ? それとも How can I タイプ? / ネガティブに考えてしまう人の心理 / 誰もがプレイフルになれる思考法 / 『セサミストリート』の制作現場で感じたプレイフルな空気 / 「働くこと」を「学び」の視点で見ると? / これからの時代の求められるプロフェッショナルとは? / ドキドキをワクワクに変える / つらいだけの人生はつまらない / 楽しさにこそ仕事の本質がある / 状況に応じてプレイフル・エンジンをスパークさせよう

## 第1章 見方を変えれば気持ちも変わる

プレイフルを阻害する心のあり方 / フィックスドマインドセット vs. グロウスマインドセット ① 固定的知能観 vs. 成長的知能観 ② よく見せたい vs. よくなりたい ③ 失敗は過ち vs. 失敗は自己投資 ④ 自己防衛 vs. 課題挑戦 / 僕らはみんなプレイフルな存在だった / コチコチな心から自由になる - メタ認知 / 仕事をおもしろくする - 課題設定 / 可能性は「状況」のなかにある - How can we do it? / 素材を使いこなす - プリコラージュ仕事術 / プレイフルに働くための大切な4つのP / やる気がないのは本人の問題なのか / 認知的ハイヒールを履いて学びを深化させよう / 心のゲージを自由に動かそう

## 第2章 目標をデザインしよう

認知心理学的に見た「目標」の役割 / 成績目標と学習目標をバランスよくもつ / 長期目標と短期目標をすりあわせる / メタレベルから省察する / 体験を経験に熟成させる / 省察を超えて即興の世界へ / 目標はダイナミックに変化する

## 第3章 足踏みしないでチャレンジしてみよう

一歩を踏み出す勇気をもとう / 足場をかける / ときには他者評価もバネにしよう / 仕事のやり方はひとつではない / 失敗は恥ではない / 制約を超える楽しさがある /

## 第4章 形にしないとほじまらない

アウトプットは省察のもうひとつのカタチ / ビジネスで使えるプレイフル・アウトプット ① ポストイット ② ロッケンロール (大きなロール紙) ③ レゴブロック / プロトタイプをつくる / プレイフル・プレゼンテーション /

## 第5章 もっと他力を頼りなさい

知能や能力は分散して存在する / 憧れの最近接領域 / クラッシュを恐れない / 自分の枠組みを広げてみる / 境界線がどこまで広がるか試してみる / プレイフルに対話する / わかりあえない壁に立ち向かうとき / 「何をやるか」より「誰とやるか」 / もっとも新鮮な素材は現場にある / 誰もがデザイナーになって、もの作りに興奮する / わたしたちの時代、プレイフル・カンパニーの時代 /

## 第6章 人をプレイフルにする環境の力

ハンズオン! の環境が学びを楽しくする / プレイフルな働く場をデザインする / 〈空間編 ( K )〉 ① 空間と活動をリンクさせる / 〈道具編 ( D )〉 ② キューブで意見交換 ③ パスタでプレゼンテーション ④ 風船で自己紹介 ⑤ ランチョンマットでおもてなし ⑥ 市販の板チョコが特別なプレゼントに変身 ⑦ ドレスコードで参加意識を高める / 〈活動編 ( K )〉 ⑧ TKF モデル ( つくって、かたって、ふりかえる ) ⑨ イタリアンミールモデル ⑩ ドキュメンテーション ( 記録する ) ⑪ 100 の線引き ⑫ レゴの高積み ⑬ みんなで似顔絵 / 〈人編 ( H )〉 ⑭ 多層的なコミュニティ 日常 / ワークショップを取り込んでみよう / [コラム] ケーススタディ 企業のプロジェクトとワークショップを取り入れてみた

## 終章 プレイフルに働く場としてのオフィスの可能性

オフィスを変えて、働き方を変える / 「自分たちの場所」にする / プレイフル OS を入れよう

### ◆著者 上田信行 (うへだ・のぶゆき)

1950年奈良県生まれ。同志社女子大学名誉教授、ネオミュージアム館長。同志社大学卒業後、『セサミストリート』に触発され、セントラルミシガン大学大学院にてM.A.取得。ハーバード大学教育大学院にてEd.M., Ed.D. (教育学博士)取得。専門は教育工学。プレイフル・ラーニングをキーワードに、学習環境デザインの先進的かつ独創的な学びの場づくりを数多く実施。1996~1997年ハーバード大学教育大学院客員研究員、2010~2011年MITメディアラボ客員教授。著書に、共著『協同と表現のワークショップ: 学びのための環境デザイン』(三省堂 2010年)、『プレイフル・シンキング』(宣伝会議 2009年)、共著『プレイフル・ラーニング』(三省堂 2012年)など。

### ◆お問い合わせ先 (献本、著者への取材などご相談ください)

株式会社宣伝会議 書籍部 TEL: 03-3475-3010 担当: 篠崎

〒107-8550 東京都港区南青山3-11-13 新青山東急ビル9階 [shoseki-henshu@sendenkaigi.co.jp](mailto:shoseki-henshu@sendenkaigi.co.jp)