

人生はドラゴンクエスト？
試練も冒険だと考えて楽しむ生き方

まとめ
試練も冒険だと考えて
楽しむ生き方 まとめ

人が作ったプログラムをやるよりも、
自分で創る人生に没頭するほうが、自由で楽しいはず

人生はゲームよりもっとエキサイティングだ

もしかしたら人生の中で恥ずかしい思い、
辛い思いを何回もするかもしれない

それをゲームと捉えたと、自分の
夢を叶えるための試練と冒険と置き換えられる

試練や冒険を乗り越えるたびレベルが上がり、
体力も上がり特殊なスキルも使えるようになる

嫌なことから逃げ回っていると何にも成長しない

会社であれば「上司」、経営者であれば「お客様」
がゲーム上の敵と考え、どう攻略すればいいかを
毎日考え立ち向かう

自分の人生の「夢」を叶えるために、
「上司やお客様（敵）」を攻略し、
「法というルール」を守りながら人生ゲームをする

営業が失敗して上司に怒られる、同僚に先を越される、
彼女に振られる、友人に騙される、とあった時、絶望して立ち直れないのか、
それともこれはドラクエだ、人生ゲームだと思って淡々とやり直すか

自分の夢がどうしてもなく手に入れたい、眩しくて光り輝く
ものなら、「会社の上司やお客様」を攻略することを
諦めないはずだ

はじめに
あなたの人生をゲーム化、ドラクエ化する教え

自分の人生を辛く否定的に考えず、まるで1つずつ
クリアしていくドラクエのようなゲームに変えてしまおう

人生はドラクエ化できる！

ドラクエは面白い
人生は面白くないと思われている

ドラクエ：ドキドキ、ワクワク、刺激

人生：苦痛

だから、人はドラクエに現実逃避する

ドラクエの中で主人公になり切り、冒険を
終えてしまうと現実社会に戻され絶望してしまう

一方、人生をまるでドラクエで冒険している
ように遊び尽くしている人達もいる

起業家ヒュー・ヘフナー氏

雑誌『プレイボーイ』を創刊

「プレイボーイマンション」という豪邸を建築

正妻を含む多数の美女に囲まれながら
酒池肉林の人生ゲームを心底楽しむ

映画監督、アニメーション作家
ジョン・ラセター氏

ディズニー社に就職したが会社をクビに
どん底の落ちるも人生ゲームを再スタート

『トイ・ストーリー』『アナと雪の女王』など、
大ヒットアニメを連発

実業家カーネル・サンダース氏

62歳のとき、生活保護を受けていた
ところからゲームスタート

まるでスゴロクで、ゲームを進めるように
全世界にケンタッキーフライドチキンを広めていった

覚醒せよ！人生は
命がけのドラクエだ！

ドラクエは始めてしまったら最後、
面白すぎてつい徹夜してしまうほど魅力的なゲーム

人生をドラクエの何万倍も
面白いゲームに変える

ドラクエ

フィールド上では、「話す」「呪文」「強さ」「道具」
「階段」「扉」「取る」「調べる」の9つだけ

戦闘時では、「闘う」「呪文」
「逃げる」「道具」の4つのみ

人生

選択できるコマンドは無量大

全てが5感でリアルに体感できる

完全な3D立体ゲームであり、超体感ゲームでもある

痛いものは本当に痛いし、
気持ちいいものは本当に気持ちいい！

さらにはプレイヤーが死ねば、
自分も死ぬ、まさに命がけのゲーム

人生ゲームは
「夢」「敵」「法」
で出来ている

目的
ルール
敵

ゲームの3大構成要素

人生に、ゲームの3大要素（目的、敵、ルール）
を投入すれば、人生はゲーム化する

人生ゲーム化理論

この理論を当てはめれば、世の中の
あらゆるものを楽しく変えることができる

人生をゲーム化し、
「苦痛」を「快感」に変えろ！

人生をゲーム化できると、
毎日が本当に面白くなる

ゲームの定義：
目的を達成するためのルールに沿った
敵との楽しい闘い

ドラクエならドラクエ、スーパーマリオなら
スーパーマリオの独自のルールの沿った敵との楽しい戦い

ゲームの本質は「楽しい闘い」だが、人生での闘いは
「辛く苦しいもの」と定義付けられてしまっている

人生をゲームのように、「闘い=楽しいもの」と
定義付けられれば人生はゲーム以上に楽しくなる