

なぜインプロ（即興劇）なのでしょう？
答えは簡単です。
私たちの日常にも、即興劇同様、台本がないからです。

マニュアルにとらわれず、変化に対応できる力を養う体験型研修
インプロジャパン・メソッド™による

インプロ・シンキング・ワークショップのご案内

「インプロ」とは、「インプロビゼーション」すなわち即興からきた言葉です。
台本や打ち合わせが一切なく、「その場でその瞬間に起きた事を全て受け入れながら作られていくエンターテイメント」です。
インプロ・シアター（即興劇）は、オペラや演劇などと同じように15世紀頃から行われていたようです。
そして、1960年頃に演劇の1形式として確立されました。
世界中のインプロヴァイザー（即興劇を専門に演じる役者）が、即興的に物語を作り上げる能力の向上を目的としたゲームを開発し続けています。昨今はビジネスや教育の場への導入も広がっています。

インプロ・シンキング・ワークショップは、インプロ＝即興劇の「ゲーム」を体験することによって、様々なコミュニケーション力を強化する、
インプロジャパン・メソッド（登録商標）によるオリジナルプログラムです。

インプロ・シンキング・ワークショップは、インプロ（即興劇）から生まれた、 頭と体を使ったゲームを中心とした体験型のワークショップです。

～ ガイドブック目次 ～

- P.3 : インプロ・シンキング・ワークショップの特徴
- P.4 : 引き出される様々な力
- P.5 : 受講後の変化
- P.6 : 各種プログラムのご紹介
- P.7 : プログラム例
- P.8 : プログラム例
- P.9 : インプロにより身に付く考え方
- P.10 : 受講者のコメント例
- P.11 : ゲーム例
- P.12 : ゲーム例
- P.13 : インプロ・シンキング・ワークショップ
イベント導入例
- P.14 : 講師のご紹介
- P.15 : 書籍 / メディアでの紹介事例

なぜインプロ（即興劇）が必要なのでしょうか？

それは、ビジネスに台本がないからです。

現代のビジネス界では、日々変化していく社会の中で常に新しいアイデアを出し続ける事、様々な価値観を持った世代と短い時間で深いコミュニケーションを築く事、が求められています。

そのためには、自ら関わる力、ポジティブに受け入れる力、新しい挑戦を仕掛ける力を鍛えることが大切です。

インプロシンキング研修は、限られた時間とルールの中で、自分自身の発想や周囲の人や出来事を柔軟に受け入れながら、協力して新しい物を作り上げていきます。

仲間と笑い、楽しみながら、自然と台本のない先の見えない世界を仲間と助け合い創造していく力が身につけていきます。

ひとつひとつのゲームの長さは5分～30分ぐらいです。半日プログラムで10前後、1日の場合は15～20前後のゲームを行います。



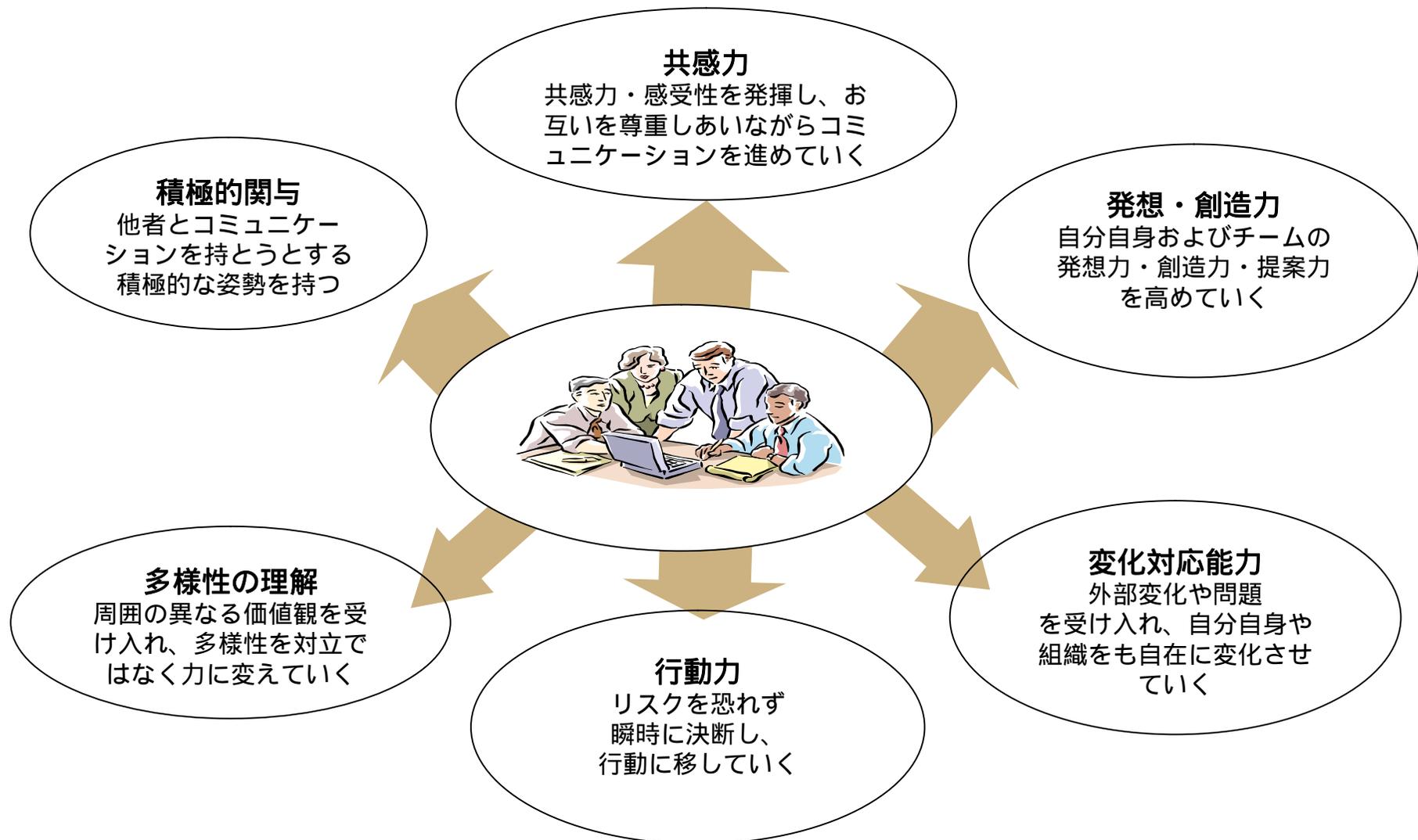
連想ゲームのような発想力を鍛えるゲームから、体を使って協力して同じものを表現しチームビルディングを高めるゲーム、全員で架空の物語を作る創造力を刺激するゲームや、野外で思いっきり走り回れるゲームもあります。



インプロ・シンキング・ワークショップの特徴

1	体験型です。	体や頭をたくさん使い、自ら考え行動するワークショップです。 「理解している」と「行動している」ことは違います。 多くのゲームを体験しながら「理解」を瞬間的に「行動」へと結びつけていきます。
2	即興力をつけます。	あらゆる瞬間に集中し、その場に起こった出来事、相手の言葉や感情等を瞬時に感じ取り、見極め、即座に対応していくのが即興力です。インプロのゲームを通じて、ビジネスの現場での変化にも即興力を発揮し、自らの判断で、素早く対応できるようになっていきます。
3	答は自分の中に。	変化の時代には過去の事例やマニュアルだけにたよることはできません。自ら感じ、考え、行動に移す力が必須です。インプロジャパンのワークショップでは、数知れない気づきと、それを行動に変えていく力が受講者ひとりひとりの中に生まれます。大切なことは、あらゆる瞬間に対応する即興力を、参加者自身の力で気づき、身につけていくことなのです。
4	大笑いします。	しかめつらで考え込むのではなく、大笑いしながらゲームを重ね、自然と自分の特性に気づき、まわりとのコミュニケーションの方法を学んでいきます。
5	階層や部署を越えて。	部署内はもちろん、他部署や階層の違うメンバー等、受講者に多様性があればあるほど、気づきも高まります。年齢や性別も超えて皆さんでご参加頂けます。
6	豊富な実績	日立製作所、全日空等の大企業から人事院等の公的機関、医療現場、教育現場など幅広く導入されています。
7	話題性抜群です。	メディアでも数多く取り上げられ、話題性も抜群です。（「EZ! TV (フジ)」「おはよう日本 (NHK)」「プレジデント」誌「Big Tomorrow」誌 等）

ゲームを通じて、様々な力を伸ばしていきます。



受講後の変化

研修前

メールでのやり取りが中心で、同じオフィス内においても言葉を交わさない人がほとんどだった。そのためミスコミュニケーションが多く、会議でも否定的な反応になりがちだった。

新しいアイデアを出そうとしても、どこか以前と似通ったものばかり。また、せっかくアイデアを出しても、それを生かしさらに良くしていこうという関わりがないまま、実現されないことが多い。

昔からの体制のまま、誰も変えようとしなかった。変えることにあきらめる風潮があった。何か問題が起きた時、解決することにばかり意識がいき、その問題を生かすことを考えられない。

コミュニケーション力の強化



発想力の強化

変化対応力の強化

研修後

他者とコミュニケーションをとろうとする積極的な姿勢が見られるようになった。研修中はお互いをニックネームで呼び合い、常にアイコンタクトをしたり意思を確認することをしていたおかげで、研修後も積極的に声をかけあったり、笑顔が見られるようになった。また、会議でも他所との違いを受け入れ、まず肯定していきアイデアを膨らませていく空気が生まれている。

まったく違う角度から物事を捉えられるようになった。積極的に自由に発言する空気が生まれ、常に新しいことに挑戦できるようになった。誰かの突拍子もないアイデアにも、生かせる方法はないかに関わる姿勢があり、誰もが臆することなくアイデアを出し合えるようになった。

問題が起きたとき、チャンスだと思えるようになった。固定概念に縛られることなく、マイナスだと思える出来事がおきても、まず状況判断を的確にすることで前向きな関わりができるようになった。

各種プログラムのご紹介

こちらにご紹介するプログラムは一例に過ぎません。
インプロジャパンでは、研修御担当者様との事前のお打合せにより、御社の研修システムや回数にあわせたプログラムを無料でカスタマイズさせていただきます。

チームビルディング	お互いに協力しあい職場の上下関係や組織を超えたコミュニケーションを養います。 一人一人個別のアイデアではなく、多様性を生かしながら、全員で一つのアイデアを深めていく力を鍛えます。
顧客対応力強化	「自分が伝えたいこと」よりも「顧客が感じていること、求めていること」に意識をおくトレーニングを行います。お客様に強いフォーカスをおくことにより、素早くニーズに応える事ができるようになります。販売職、営業職などはもちろん、社内クライアントへのサービス向上にも役立つプログラムです。
発想力強化	アイデアを生み出す第一歩は、自分自身のアイデアを受け入れることです。 常に変化する物事や状況をいろいろな角度で捉え、感じ、瞬間的に創造するトレーニングを続けることで、新しいアイデアや考え方を導き出します。
プレゼン力強化	相手の目的、興味を観察し、感じ取りながら、自分のアイデアや目的をしっかりと相手に伝える表現力を身につけます。
その他	<ul style="list-style-type: none">・ JTBとの提携による、社員旅行へのインプロ導入プログラム・ 社内講師育成プログラム・ キックオフミーティング、社内パーティ等での懇親を目的としたプログラム 等様々なプログラムがございます。

プログラム例（3時間モデル）

項目		内容	詳細
導入	25分	ご挨拶他	
		オリエンテーション	講師自己紹介。研修の目的、プログラムの説明。インプロについて。
		ストレッチ	体をほぐし、簡単な自己紹介ゲームを通じて緊張をとります。
		ミーティンググリーティング	
ゲーム	45分	You	体と頭を使ったゲームを通じて、気づきの力、変化を受け入れ行動する力、コミュニケーション力等を高めていきます。それぞれのゲームの後には振り返りを行い、各人の気づきを確認していきます。チームの手中を高めていく「フォーカス」や、チームの役割を柔軟に変化させていく「LeaderとReader」について学びます。
講義		フォーカスについて	
ゲーム		拍手回し、ナイフとフォークなど	
振り返り		振り返りと質疑応答	
講義		LeaderReaderについて	
休憩	10分		
ゲーム	45分	否定肯定、イエスアンドなど	無意識に生まれる否定的な関わりや、肯定するだけの関わりから生じるマイナス面を感じ、受け入れることからアイデアを発展させていく「イエスアンド」について学びます。
講義		イエスアンドについて	
ゲーム		ワンワード	
ゲーム	30分	チャンスゲーム	受け入れ難い状況さえを「イエスアンド」する中で、より前向きな思考を促していきます。「チャンスゲーム」を通して、問題に対して解決ではない生かし方を学びます。
振り返り		振り返りと質疑応答	
講義		チャンスについて	
ゲーム		21	
振り返り	25分	振り返りと質疑応答	仲間と意見を共有し、より気づきを深めます。
まとめ		講師よりまとめ	講師より全体を通してのまとめ
テキスト記入			振り返りシート、アクションシートの記入。

各ゲームの後には振り返りや講義を行い、ワークショップの最後にはアクションシートの記入などを行います。

なお、1日コース（6時間）の場合、ゲーム数のみでなく、振り返り・まとめの時間や、筆記作業の時間も多くなり、より深い理解・気づきに結びつけることができます。より振り返り等のシート記入や気づきの時間が多くなります。

また、ゲームについては、対象者・研修目的によって変更となります。

プログラム例 (6時間モデル)

昼食休憩 1時間

項目		内容	詳細
導入	20分	ご挨拶他	
		オリエンテーション	講師自己紹介。研修の目的、プログラムの説明。インプロについて。
		ストレッチ	体をほぐし、簡単な自己紹介ゲームを通じて緊張をとります。
		ミーティンググリーンティング	
ゲーム	45分	You	体と頭を使ったゲームを通じて、気づきの力、変化を受け入れ行動する力、コミュニケーション力等を高めていきます。それぞれのゲームの後には振り返りを行い、各人の気づきを確認していきます。チームの手中を高めていく「フォーカス」や、チームの役割を柔軟に変化させていく「LeaderとReader」について学びます。
講義		フォーカスについて	
ゲーム		拍手回し、ナイフとフォークなど	
振り返り		振り返りと質疑応答	
講義		LeaderReaderについて	
休憩	10分		
ゲーム	45分	否定肯定、イエスアンドなど	無意識に生まれる否定的な関わりや、肯定するだけの関わりから生じるマイナス面を感じ、受け入れることからアイデアを発展させていく「イエスアンド」について学びます。
講義		イエスアンドについて	
ゲーム		ワンワード	
昼食休憩及びテキスト記入	60分		
ゲーム	75分	トラストゲームや、チャンスゲームなど	午前中同様、体と頭を使ったゲームと振り返りの形で進めて行きます。ここではチームの信頼感を高め、より前向きな思考を促していきます。また「チャンスゲーム」を通して、問題に対して解決ではない生かし方を学びます。
振り返り		振り返りと質疑応答	
講義		チャンスについて	
休憩	10分		
ゲーム	75分	同時会話やエクステンドなど	一方的な情報の伝達ではなく、お互いに想像力を使って、イメージを共有させていく「エクステンド」を学びます。
振り返り		振り返りと質疑応答	
講義		エクステンドについて	
休憩	10分		
ゲーム	70分	まとめのワンワードゲーム	ここまでのスキル総合的に活用し、自分自身のコミュニケーションの癖を知ると共に、相手を受け入れながらひとつのものを創り上げる力をさらに強めていきます。
振り返り		振り返りと質疑応答	
全体振り返り		全体振り返り	
まとめ		講師よりまとめ	

インプロにより身に付く考え方

インプロには、様々な「意識すべきポイント」があります。

フォーカス	全員が集中する場所のことです。 チームで何かを作り上げているときは、 今何が、どこで、誰が動いているかを、 全員が認識し、そこに集中していることが重要です。
LeaderとReader	LeaderとReaderが状況に応じて柔軟に変化して行くことが フラットな組織での新しいリーダーシップの形式です。
アクセプト	「アクセプト=受け入れる」こと。 変化を拒否したり、気付かないふりをしてはいけません。 自分の直感、パートナーのアイデア、現在の状況を 瞬間的に感じ取り、受け入れましょう。
イエスアンド	相手のアイデアや感情をアクセプトした上で、 瞬間的に自分のアイデアを加えて発信していきます。

上記の他にも、エクステンド、アドバンス、ポジティブオファー等様々なポイントがあります。

受講者のコメント例

感受性・共感力

- ・相手の真意を読み取ることを体感したワークだった。
- ・言葉がなくても、必死な思いがあれば、相手を理解することもできるし、共感することもできると強く思った。
- ・相手を一生懸命知ろうとし、見ていた。この感覚を大切にしたい。
- ・相手の意思を読み取ることを鍛えた。だんだんお互い顔色を見て、同調して言えるようになっていた。短時間で進歩を感じた。
- ・何かを伝えるとき、それを受け取る人の気持ちまで想像して伝える、ということが必要だと思った。

積極的関与

- ・自分はあまり関わりがないと思う人と接するのが苦手だが、相手を受け止めて接すると楽しいし、これからは関わってみようと思った。
- ・とても勉強になった。伝えることと相手が何をいいたいかを受け取ること、それには、そこに集中することが大切だと思った。

行動力

- ・「まずやってみる」という姿勢が、自分にとっても響いた。現場では、どうしても失敗を恐れる風潮があり、自分もその1人だった。
- ・なにごとにも「考えすぎてしまう」自分に気づいた。今日からは、「まず行動してみる」を信条としたい。

発想力

- ・人の発想に乗っかることが体感できた。相手に信頼して楽しんでいくことがよかった。
- ・自分の発想の乏しさを感じたが、活性化した。頭は疲れてなくて、むしろ脳が動いた感じ。
- ・徐々に五感を刺激され爽快！
- ・自分ひとりでは思いつかないであろうアイデアを、乗っかりあいながら出しあえて面白かった。
- ・頭の中で考えすぎていた。直観、ひらめきを大切にしたい。

業務に関わるコメント

- ・普段の業務の場面では、顧客に対して「こうしたい」「こうしたい」がどうしても多くなる。相手の意見を聞こうという意識をもっと持ちたい。
- ・同じ言葉でも、人によって捉え方が違う。お客様と自分、という立場でも、そんな1人1人の考えの違いを、まずは受け入れる事から心がけていきたい。
- ・ユーザーに対しても、工場に対しても、またプライベートでも、ある程度自分はできていると思っていました。でもそれは、自己満足だったと今思っています。相手の本意を受け止めていなかったからです。
- ・相手の話を聞きながら、自分も引っ張るという事。職場で言えば、周りや部下のモチベーションを上げる上で必要な考え方だと思った。
- ・振り返りの中で、「今後、業務にどう生かすか」を話し合い、「お客様の話をよく聞き、聞いてからアドバイス」「目を見て話を聞く」「質問を、お客様が満足するまで聞き、それから答える」「常にプラス思考で」「断定しない」などの意見が出ました。早速実行したいと思います。
- ・若い子達を指導する立場に立って、Rのリーダーの力が必要だと今日やってみて思った。皆の意図を読みながら、一方でLのリーダーの力で明確な方向付けももってやっていきたい。

ゲームの例(1)

【ナイフとフォーク】

1

今から言う物の形を作ってください!



10秒間で全員であるモノの形を作ります。(人数は様々です)言葉を使っちゃいけません・

2

吊り橋!
10,9,8,7,...



インストラクターがカウントダウンします。

3

吊り橋に見えるかなあ!?



「東京タワー!」「社長のイス!」「空港のロビー!」等次々に作っていきます。

4

東京ディズニーランド!



限られた時間の中で、言葉に頼らないコミュニケーションを体感できます。チームの中での自分の役割を見つける力も自然とついていきます。

ゲームの例 (2)

【ワンワード】

<p>1</p> <p>これから全員で物語を作ります。 タイトルは「その後の桃太郎」</p>  <p>10人前後で輪になります(人数は様々です)</p>	<p>2</p> <p>鬼ヶ島から</p> <p>戻ると</p> <p>えっとー</p>  <p>1人1文節ずつ、物語を作っていきます。</p>
<p>3</p> <p>村人が</p> <p>全員で</p>  <p>他の人のアイデアをきちんと受け入れるのがポイントです。</p>	<p>4</p> <p>めでたしめでたし</p>  <p>自分の番になるまで、どんな風にストーリーが変化していくかわかりません。お互いのアイデアを受け入れながら、チームが向かおうとしている方向に自然と全員が集中していくようになります。</p>

インプロ・シンキング・ワークショップ/イベント導入例(順不同)

【ワークショップ】

【講演、ショー、イベント】

【企業】

- ・花王販売株式会社(チームビルディング)
- ・シスコシステムズ株式会社(チームビルディング)
- ・株式会社日立製作所(発想力強化)
- ・全日本空輸株式会社(顧客対応力強化)
- ・株式会社ロフト(顧客対応力強化)
- ・キッザニア東京(顧客対応力強化)
- ・三菱マテリアルツールズ株式会社(顧客対応力強化)
- ・富士通技術学院(新人教育・コミュニケーション力強化)
- ・アルテマイスター(管理職研修・全社員対象)
- ・株式会社資生堂・ビューティークリエーション研究センター(美容部員対象)

- ・株式会社日立製作所(「ユビキタスフォーラム」ビデオをインプロの手法で企画・撮影)
- ・株式会社日立製作所(「ユビキタスフォーラム」出演)
- ・住友3M株式会社(「建築建材展」にて商品をインプロの手法にて紹介)
- ・株式会社インテリジェンス(マネージャのキックオフミーティングにて講演&役員によるパフォーマンスを実施)
- ・マイクロソフト株式会社(チームビルディングを目的として、パフォーマンス体験とインプロ観劇)

【官公庁・行政】

- ・人事院公務員研修所(各省庁メンバーへコミュニケーション研修)
- ・参議院(新採用者研修)
- ・海上保安庁(チームビルディング)
- ・東京都市町村職員研修所(各市町村職員コミュニケーション研修)
- ・静岡県富士市役所職員組合女性部(チームビルディング)
- ・新潟市障がい福祉課主催・就職支援「はたらく準備教室」
- ・福岡県新社会推進部青少年課「青少年アンビシャス運動参加団体地域別研修会」



【労働組合・各種団体】

- ・全国共済農業共同組合連合会(チームビルディング)
- ・キャノングループ労働組合協議会(チームビルディング)
- ・ヤマザキ製パン従業員労働組合(チームビルディング)
- ・全神戸製鋼労働組合連合会(チームビルディング)
- ・小牧・笠間・朝霞商工会議所(例会での講演・ワークショップ)
- ・多治見・榑原・仙台青年会議所(例会での講演・ワークショップ)
- ・幸手青年会議所(地域の子ども向けワークショップ)
- ・聴覚障害公務員会(コミュニケーション力強化)



- ・日本糖尿病教育・看護学会学術集会(講演)
- ・日本血液事業学会・ランチョンセミナー(講演)

【教育・学校】

- ・神奈川県立青少年センター(教員対象・教員志望者対象)
- ・さいたま市PTA協議会(PTA及び教員対象)
- ・青鳥養護学校(教員および生徒対象)
- ・東京電機大学(新入生支援講座/全入生対象)
- ・つくば市大曾根小学校(親子対象)
- ・NPO育て上げネット(若者無業者対象)
- ・こども国連環境会議推進協会(中学生対象)
- ・日本の次世代リーダー養成塾(高校生対象)
- ・文化庁事業「次代を担う子どもの文化芸術体験事業」(都内小学校)
- ・千葉県教育庁「夢チャレンジ体験スクール事業」(中学生対象)

- ・名古屋市の中川区母親研修会(講演)
- ・大田区立新宿小学校(公演)
- ・ブーク人形劇場夏休みワクワク大作戦(公演・WS)
- ・まなびびあ2005・2006(出展)
- ・世田谷ものづくり学校「KIDS IN SUMMER」(WS)
- ・~THINK SETAGAYA 2008~「せたがやしぐさ」イベント
- ・名古屋青年会議所主催「わんぱく相撲名古屋場所」(親子WS)
- ・あびこ子ども劇場(公演)
- ・多摩・ぼこぼこフェスタ2012(公演・WS)

講師のご紹介

池上奈生美

インプロジャパン代表取締役。

高校在学時代より、役者として舞台、テレビ等で活躍。

平成6年にインプロと出会い、以後定期的なインプロシアターのプロデュースを開始。平成13年、インプロの普及を目的に有限会社インプロ・ジャパンを設立。現在は、ほぼ毎日のようにワークショップの監修、指導やインプロシアターのプロデュース・出演など、インプロに関わるすべての業務を行っている。著書に『インプロシンキング』（ダイヤモンド社）『インプロであなたも「本番に強い人」になれる』（フォレスト出版）。

岡崎チカ

インプロジャパン公認講師。

日本女子体育短期大学舞踊専攻卒業後、江戸川区役所勤務。窓口業務を経て、初等教育現場に関わる業務に従事。退庁後、舞台・ミュージカルを中心に活動を開始、平成15年よりインプロジャパン公認講師となる。公務員時代の経験も生かし、公的機関から一般企業まで幅広く担当している。

峰松佳代

インプロジャパン公認講師。日本大学芸術学部演劇学科卒業。幼少より映像・舞台分野で活動。

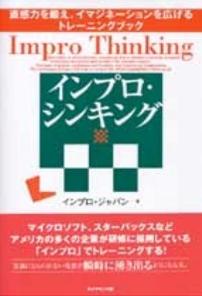
平成17年よりインプロジャパン公認講師となり、現在は教育関係者や子ども達を対象としたインプロの指導も行っている。

秋山桃里

コーディネーター。

慶應義塾大学卒業後、平成5年よりマネジメント研修会社の設立と運営に携わる。リーダーシップ・チームビルディング・コーチング・ファシリテーション等のプログラム開発に関わり、講師、コーディネータとして幅広い経験を持つ。平成13年よりインプロジャパン取締役。著書に『インプロシンキング』（ダイヤモンド社）『インプロであなたも「本番に強い人」になれる』（フォレスト出版）、プレジデント誌への執筆等も行っている。

書籍 / メディアでの紹介事例



『インプロシンキング』
ダイヤモンド社刊（インプロ・ジャパン）
誰かの言葉、新しい出来事、そして自分自身のアイデア
その全てを瞬間的に受け入れ、即興的に反応することを始めたとき、私たちの中の眠っていた感覚が動き出します。



『インプロであなとも「本番に強い人」になれる』
フォレスト出版刊（インプロ・ジャパン）
事前準備やりハーサルまったくなしの状態ですべてが即断・即決だけで成り立つ即興芝居、インプロから生まれた「本番に強くなる」ための本です。



『楽しい仕事 なぜ働いても達成感がないのか 明日からやる気がわき出る心理学』
プレジデント社刊
インプロジャパン秋山桃里による「変化対応力を高めるインプロ・シンキングとは」が収録されています。

- 日経産業新聞「即興劇ゲームで機転鍛える」
- 読売新聞「先読めない」時代にピッタリ!? 「即興」劇団が大集合
- プレジデント「変化対応力を高めるインプロシンキングとは」
- ダ・カーポ「即興劇の発想・思考法で自分が変わる」
- ビジスタ「ステージからのヒント」 等





- 「EZ! TV」(フジテレビ)
これは究極の変化対応習得術だ
「いま変化の激しい時代でしょ。僕見ててね、インプロは究極の変化対応習得術でありかつコミュニケーション術なんだと思います。企業社会はやりとりの中で成り立っているわけだし、一人ひとりと同じこもるんじゃなくて、発言しながら身体を動かしながら作っていくことは重要なことだと思う」(コメントより)
- 「おはよう日本」(NHK)
- 「シャキーン!」(NHK教育)
- 「ワールドビジネスサテライト」(テレビ東京)
- 「ラジオ・あさいちばん」(NHK) 等

いつもと違う研修をお探しのかたへ

通常の研修プログラムに加え、「インプロ」を使ったいろんな形のプログラムを提供いたします。

対戦形式発表会！	インプロ公演鑑賞！	野外でインプロ！
 <p>研修後、チームに分かれてその成果を対戦形式で発表します。点数が出されることで、自然とチームワークが築かれていきます。</p>	 <p>インプロシアターの出張公演もしています。皆様からのリクエストに答えて、その場で即興のミュージカルや、お客様と一緒にお芝居を作ることも可能です。</p>	 <p>自然の空気の中でインプロを思いっきり楽しみます。いつもと違う環境で、よりオープンなコミュニケーション力を培うことができます。</p>
100人以上でインプロ！	一泊二日の社員旅行で！	親子でインプロ！
 <p>体育館やホテルの宴会場などの広い場所を借り切って、社員全員で研修をすることができます。普段、出会うことが無いメンバーと深く関われる機会となります。</p>	 <p>社員研修を兼ねて二日に分けたプログラムです。いろいろなバリエーションのインプロゲームを体験し、夜の宴会はその発表の場となります。個々の魅力を再発見する機会にもなります。</p>	 <p>社員のご家族の方と一緒にインプロでコミュニケーションしませんか。いつもと違う話題がひろがり、家族サービスにもなります。</p>