

NEXTGENERATION 通信

無料メルマガ NEXTGENERATION 通信のバックナンバーです。
「ストーリー作り」の基本を解説しているので、まずはこちらで学んでみて下さい。

Vol.1:新世界へようこそ！

こんにちは、新田です。

いよいよはじまりました！
NEXTGENERATION がスタートします。

ちょっと最初に、ルールを説明したいと思います。

このメルマガでは、
僕がビジネスに関する情報やマインドセットを
リアルタイムでお伝えしていきます。

とにかく毎回きちんと読んで下さい。
それだけでだいぶ意識は変わるはずです。

そして、余裕があったら、返信をください。

面白い返信とかあったら、
どんどんメール内で取り上げようと思ってます。

いわば「参加型メルマガ」ですね。

こういったメルマガをやった時、
たいてい、毎回メールくれてる方って
数年後にすごい有名になってた、とかよくあります。

その理由は、また後々解説しようと思ってます。

返信自体はそんな時間かけなくていいです。
むしろ、最初のうちはスピード重視で、送ってもらえたらと思います。

そうやって「毎日文章を書く癖」をつけてほしいです。

あまり長々と書かず、
ポイントをさらっと書くくらいがちょうど良いです。

そういうのを意識して、
文章を書く練習してみてください。

あと、名前を出されたくない方は、ハンドルネームとかで名乗ってもらったり、
あるいは匿名希望と最後に書いておいて下さい。
そしたら名前は伏せて紹介しますので。
(でもできたら分かりやすいHNとかで名乗ってもらえたらと思います)

さて、それではさっそく、
最初のお題を出したいと思います。

僕はよくコピーライティング勉強会で、
CMだったり、実際のセールスレターだったりを題材に
解説したりします。

その一部を、ちよくちよくメルマガでも紹介したりしてます。
昔、ディズニーのCMを紹介したことがありますね、そういや。
(知らない方のために、会員サイトに載せとくんで、読んでみてください。)

まああんな感じのノリで、
ぜひ今回も、色々考えてもらえたらと思います。

今回紹介するCMは、
何回か勉強会で紹介したんですが、誰も知らなかったので
多分ほとんどの方ははじめて見ると思います。

なぜかという、日本のCMじゃないからです。
でも、一切喋って来て音楽だけなので、
理解はできるはずですよ。

ただ、何のCMか？が、たぶん最後まで分かりません。

なので
「何のCMだろう？」
って考えながら見てもらえたらと思います。

特に、大事なのは最後の20秒です！
最後まで集中して見てくださいね。

というワケで、どうぞ!!
<http://nextgt.jp/cm/>

それじゃあ、どしどし返事くださいね～！
あんまり悩んだりせず、直感で思ったこと書いてもらっていいですよ。

その他、質問とか、テーマとか、随時送って下さい！
タイミングあったら取り上げていきます。

皆でコミュニティ盛り上げましょうね！！

では、また。

Vol.2:最高の盛り上がりを作るコツ

こんばんは。新田です。

NEXTGENERATION スタートしましたね！

長いので「ネクジェネ」って略したらいいと思います。
ラブジェネみたいなノリですね(笑)

このメルマガもネクジェネ通信という感じで呼びます。

なんか色々な業界で話題になってるそうで、
あちこちで紹介してもらって、ありがとうございます。

ちょっと集まりすぎて、
昨日だけでメールが数百通来ててびっくりしたんですが(笑)、
全部読みましたよ！！めっちゃ時間かかった！！

いや～でもやっぱりメール大量に来てると、
エネルギーが集まって来てる感じがします。

元気玉みたいな感じですね。

皆のエネルギーを集めて書いていきます。

なるべく色々な人のメール取り上げていこうとは思ってますが、
さすがに数百通取り上げるわけにはいかず、
実際は一部のメールを取り上げることになるんですが、
全部読んで、全員のメールを何らかの形で反映させていきます。

なんか「これから毎回返信します！」と宣言してくれてる方もいて
頑張ってもらいたいですね(笑)

皆で大きな元気玉を作る感じで、
やっていけたらと思います!!

さて、お題のCM、もう見ましたでしょうか？

メンバーサイトに置いてるので、
まだの方は見ておいて下さいね！！
<http://nextgt.jp/cm/>

以下ネタバレになるんで
先にCM 見てから進めて下さい!!

このCM、本当良くできてるなあと昔から思ってた、
多分これだけで1冊本書けるくらい語れます。

それくらい色々な角度から解説できるので、
今日1日では無理なんで、
何回かに分けて、順番に解説していきます。

なので、何度も見てほしいですね。

ネクジェネでは、テクニク的なことも沢山解説して、
参加者全員が自分1人で稼げるようになればいいなと思っているんですが、
最終的には、情報発信力を付けてもらいたいと考えています。

このメルマガが1万人になったとして、
例えばもしこの1万人が、それぞれ1000人のコミュニティを作ったら
それだけで日本の1割を占めることになります。

まあ実際は被ったりするのでそうはならないかもしれませんが、
それくらいの規模感を意識して伝えていきます。

情報発信力が身につけば、
今後、どんなビジネスをやっても成功します。

一生モノのスキルです。

じゃあ、それを磨いていくためにはどうすれば良いか？

ってことなんですけど、
「ユニークなフィルター」
を作っていく必要があるんですね。

どれだけ世界を面白く見れるか、ってことです。

赤い下敷きを通して世界を見たら、
赤い世界が見えます。

それは何故か？

下敷きが、赤以外の光を全部吸収してるからです。

そしたら、まるで別世界が見えるわけです。

フィルターってそういうものです。

今回のCMも、どの切り口で見るか？によって、
全く見方が変わってきます。

じゃあちょっと、さっそくメールを1つ紹介しましょう。

=====ここから=====

初めまして。
初めてメールを返信いたします。
さくらと言います。
よろしくお願いいいたします。

CMの動画を拝見しました。
セールスレターの流れを捉えているということですが
私が気になったのはストーリーよりも音楽です。

喜怒哀楽を曲調で表していることはすぐにわかりますが
それとは別に音の使い方、音の数、スピードまで計算されているような気がしました。

55秒あたりまではピアノとストリングスのみでスピードも安定していません。
発音タイミングもバラバラでリズムがとれない状況です。
幼少期と関係性の不安感を音楽で煽っているような感じですね。
音に対するちょっとした違和感も感じます。
主人公の成長過程という感じでしょうか。

1分25秒あたりまではスピードと音使いが先程よりかは安定します。
しかし不要な音や不安定感が残っています。

1分50秒あたりまではわかりやすい悲しげな曲ですね。
2分20秒までは完全に不協和音で余計な音が入っています。
敵を印象づけたいような感じにとれます。

そして2分44秒までは覚悟と成長を感じます。
くるぞくるぞ！と期待が膨らみます。

2分45秒からは音の数が一番多いと思います。
ストリングスも力強く、ピアノの転がり方も波打っています。
音の安定感も今までで一番良いです。
でも、ちょっと過剰に音を出して印象づけているという感じですね。

3分20秒からの静寂がラストの盛り上がり印象づけます。

そしてラストの3分24秒からの音使いは違和感がありません。
適度な音の数、適度なスピード、適度な発音タイミング
全部が安定しています。

このように音だけに集中しても感情の高ぶりを意図的に操作しているように
思えました。

これをテキストで表現できれば人の心を動かすレターができあがりそうですね。
適切なタイミングで、適切な言葉を使って感情を揺り動かしてあげることでしょうか。

今度はストーリーを言語に直して説明できるように頑張ってみます。

ありがとうございました(^)
=====ここまで=====

栄えあるメール第一号、おめでとうございます!!笑

なかなか面白い視点だと思います。

実際このCMは一切誰も喋っておらず、音楽だけで作られているので、
音楽が、何らかの形でストーリーが反映されている、
ということ自体は全員分かったと思いますが、

さくらさんが言語化することで、
「ここまでは気づかなかった！」
という部分もあったのではないのでしょうか。

例えば、冒頭のシーンは、
非常に美しい音楽が流れます。

これは、テレビの女性が優雅に踊っている姿が写像されてるのです。

しかし、26秒(バレエ教室のシーン)からの音楽は、
少し不安感が出ます。

これはさくらの、

「幼少期と関係性の不安感を音楽で煽っているような感じですね
音に対するちょっとした違和感も感じます。
主人公の成長過程という感じでしょうか。」

というのが非常に上手に表していますね。

ここからは、主人公の女の子・・・
えーと、名前がちょっと分かんないですけど。

ロシア人なのでロミータハシニコフと勝手に名前付けちゃいますが
ロミータの精神状態が音楽に反映されています。

特にクライマックスの前に、
ロミータのライバル(敵?)が出て来てからは、
微妙に音にノイズが入っています。

これは、漠然とした不安や、これから起こる良くない出来事を表していて、
そのノイズがだんだん大きくなって来た時に、視聴者も気づきます。

「良くない出来事」というのは、
必ず前兆みたいなものがあって、
人はそれになかなか気づけません。

それは音楽にも反映されていて、
最初のノイズはほとんど分かんないくらい小さいので
聞いててあまり意識にのぼって来ないようにになっています。

それがだんだん大きくなっていくことで、
「あれ？何かおかしい！」
という不安を煽るわけです。

そういった様子を音楽に取り込んでいって、
気づいた時には、問題は悪化しているのです。

こんな風に、さくらは
「音」という下敷き(フィルター)で見ることで、
それ以外の情報を削ぎ落とした結果、
ユニークな視点で見ているわけですね。

最初はこういった練習からやってみるのを勧めます。

なんでもかんでも盛り込もうとしても、
なかなか面白い発信になりません。

1つの切り口(フィルター)を通して、
徹底的に書いてみる、ってことですね。

ちなみに、
「神話の法則」
というフィルターで見ている人も結構いました。

多分100人以上いました(笑)

色々当てはめたりして書いてくれる人もいて、
だいたい全員合ってると思います。

神話の法則は、僕もこれまで色々なコミュニティで解説してきたんで
もう共通言語になってると思いますが、
今回は完全初心者もたくさんいることを想定してるんで
簡単に解説しておきます。

神話の法則っていうのは、

「日常の世界 (Ordinary World)」
にいる主人公ロミータが、
「新世界 (Special World)」を知り、冒険の旅に出て、
様々な困難を乗り越えながら、
最終的に最大の問題をクリアし、
報酬を持って帰る、
というのが神話の法則です。

超ざっくりです w

日常の世界→＜困難、敵、壁＞→新世界

こういう構図で、新世界に行って冒険をして、
宝を持って帰るという流れです。

まあ神話の法則に関してはここ1年でだいぶ作り変えたので
またそのうちきちんと説明します。

確かにこのCMも、神話の法則に見事に当てはまってるワケなんですけど、
ちょっと今回はもう一歩踏み込んでみましょう。

神話の法則では、
主人公は大きく分けて2回、
大きな困難を乗り越えなければいけません。

ロミータで言えば、
1つ目が幼少期に、バレエ教室に通ったけど
体も硬くて皆に陰で笑われている状態から、成人になるまでですね。

基本的に、1つ目の壁は、
きちんと努力したり、仲間が現れたり、メンターの手助けによって、
割と簡単に乗り越えることができます。

ロミータも、努力することで1つ目の困難はクリアできました。

しかし、問題は2つ目です。

2つ目の壁は非常に大きく、努力でなんとかなるようなものではありません。
もう、パラダイムがガラッと変わったり、
ちょっと次元が変わるようなことをしたり、
あるいは特別なアイテムや必殺技とかがないと

乗り越えられないような壁です。

ロミータで言えば、2つ目の最大の壁(これをオーディールと言います)は、おばあちゃんにもらった服を破られ、絶望的な状況になっている時がそうです。

ちょっとこのシーンはコピーライティングで非常に重要な学びがあるんですがそれ話すと長くなるので、また次回ということで、今日は別の視点で。

ロミータは、絶望的な状況に追い込まれるも、あえてそのままの服で、演技をしました。

すると、あらふしぎ。

素晴らしい演技で、会場全員がスタンディングオベーション。

なぜ・・・？！

ここが最大のポイントです。

普通、ストーリーだと、窮地に追い込まれた主人公を助けてくれる何かが出て来るんですよ。

たとえば仲間が殺されて、怒りによって覚醒してパワーアップ！みたいな少年ジャンプ的なアレもあれば、

秘密のアイテムや必殺技を手に入れる、とか、まあ色んなパターンがありますけど。

音楽も明らかに「もうムリぽ」的な空気を醸し出してたのに、どうしてそこから逆転できたのか？

視聴者の中で、そのモヤモヤ感がずっと残るわけです。

これを「認知不協和の状態」と言います。

あ、ネクジェネではあんまり難しい用語とか使わないようにしたいので、認知不協和とか分かんなければ「もやもやした感じ」でいいです。

うまく行って良かったけど、あれ？何でうまくいったんだろう？みたいな。

そう思いながら見ていたら、最後に答えが分かるのです。

「そうか！パンテーン(シャンプー)のお陰だったんだ！！」

と(笑)

人は、もやもやしてる時に、
もやもやを解消する薬を欲しようとするんです。

そして、その薬を渡された時に、
無条件で受け入れてしまう性質があります。

今回も、認知不協和に陥ることで、
「パンテーンのお陰だ」
という謎なロジックを、受け入れてしまうんですね(笑)

しかも、最初は「髪が綺麗だったから！」という薬をまず渡して、
この時点ではまだ認知不協和が解消し切れていない状態になります。

確かに髪はめっちゃ綺麗だけど、
そうなる伏線あったっけ？

髪を綺麗にする描写とか無かったけど、
どういうこと・・・？

みたいになるのです。

その直後、パンテーンのロゴを出すことで、
「ああ、パンテーン(のCM)だったんだ！」
とようやく解消されます。

この段階で、ストーリーの世界から、現実世界に戻るわけです。

そもそもこのCM、「何のCMか分からない！」という状態が最初からずっと続きます。
「保険のCMかと思いました」ってメールが100通くらい来てたほど(笑)

なので、そういう意味での「もやもや」も、
最後のシーンで解消されるのです。

色んな伏線が最後のシーンで一気に解消される、
そういう多重構造になってるワケですね。

そういえば、ピークエンドの法則というものがあって、
これは、人がストーリーを見る時、
ピークとエンドしか印象に残らない、という法則です。

このCMでいったら、最後のシーンでエンドとピークが両方同時に来てるわけですが、
そのピークとなる部分に、全ての伏線を回収する、
最大の盛り上がりポイントを持って来ているのです。

だから盛り上がり感半端ないですよ。

しかも、このCMはある特徴があります。
こちらのメールを紹介しましょう。

=====ここから=====

はじめまして。
永田と申します。

今回のCMはPANTENE、
いわゆるシャンプーのCMなんですが、
私が

『これってシャンプーのCMかな』

って気がついたのが、
2:45の、ライバルに意地悪されて、
結んでいた髪を下ろすところです。

その時に、

『うわ、めっちゃ綺麗な髪やんけ』

と思い、

『あ、そういえばこれなんかのCMだった』

と気づき、シャンプーかなと思いました。

今回のCMのようなストーリーをもちいたCMは、
今の時代、星の数ほどあると思うのですが、
このCMの素晴らしいところは、

”圧倒的な引き立て役”

に徹しているところだなと。

シャンプーやブランド名を売り出すのはもちろん、
髪的美しさや、髪の効果や効き目(ベネフィット)すら一切出てきません。

出てくるのは、一人の少女の成長と挫折と栄光のストーリー。
そんな人生にちょっとだけ華を添えているという感じ。

このナチュラルに馴染んでいて、
それでいて魅力を引き立てている”立ち位置”が素晴らしいなど。

このCMにあえてナレーションを入れるのであれば、

・今までよりも最高に輝く一瞬のために

という感じでしょうかw

繰り返し見ると、
CMの中では何度も何度も髪にフォーカスされていて、
それが最後の数秒で最高に輝いてみえる、
そういうエンターテインメント的な魅せ方もあるなど感じました。

とりとめもない内容になりましたが、

初めてのメール送らせていただきました。

今後も楽しみにしています！

=====ここまで=====

これすごく大事なポイントで、
このCMにおいて、一切シャンプーの機能性を説明してないし、
そもそもシャンプー自体が出て来てないんですね。

シャンプー使ってるシーンとかあったら嫌らしいし、
「髪が綺麗だったから優勝できた」
とも一言も言ってません。

だから、このCMを見て、
「うお～～パンテーンのシャンプー買いに行こう！！」
みたいにはならないでしょう。

しかし、優勝した後の髪を上げるシーンが強烈な印象を残します。

すると、例えば店頭で「どのシャンプー買おうか？」ってなった時に、
パンテーンのシャンプーを自然と選んでしまうようになってたりするのです。

makyさんからも、

> シャンプーひとつで壮大な世界観を感じさせられたり、そこまで考えることもないけど！と思ったり！

>

> 結局ドラッグストアに行ったら

> パンテーンしか目に入りません。笑

というメールを頂きました。
まあそういう状態になるわけです。

先ほども言いましたが、
このCMでは、最後の盛り上がる瞬間に、全てのエネルギーを凝縮してるのです。

いわば、全てのストーリーは最後のシーンのためにあると言っても過言ではありません。

その最後のシーンで、あのロミータの髪。

あの髪は、これまで一切自己主張することなく、
だけど動画の切り替わりで必ず出てきた、いわば「陰の主人公」。

パンテーンのシャンプーは、それをさらに陰で支えた、
陰の陰。

ん？陰の陰だったら陽になる？とか考えないでください。

陰の陰なので、さらに陰なのです。笑

そんな「陰の存在」が、最後の瞬間、はじめて顔を出します。

まるで、金メダルを取って、表彰台に上がって、
「ほら、私(パンテーンのシャンプー)が1位ですよ(ふぁさーっ)」
といわんばかりに。

なんか全てを持っていかれた感あります(笑)

ハスキーさんが、

> 決してそうではないんですが、
> さも髪の良い人グランプリの表彰式のような
> 錯覚さえ起こしてしまいました。

というメールをくれてましたが、
まさにその通り。

この「盛り上がり」を作る演出を、
ぜひ今日は覚えておいてもらいたいですね。

「ストーリーの濃淡」
とも言えます。

濃さが一定なストーリーって面白くないんですよね。
ピークでどれだけ濃密にできるか、
しかもそれ以外の部分が全てその一瞬のために集約できているか？
ってのが大事なんですね。

・・・と、あんまり盛り込みすぎるのもアレなんで、
今日はこの辺にしておきましょう。

実は、本当に大事なものは、こっからなんですけど(笑)、
まあピークは次回に取っておきます。

今日は本当「さわり」だけ解説しましたが、
次回は、いよいよ「コピーライティングの極意」の部分を
解説したいなと思います!!

このCMの本当の凄さは、これからです。
それを伝えたいと思います。

・・・とハードルだけあげておきます(笑)

引き続きメールはどんどん送ってください。

動画を見て新たに気づいたことだったり、
今日のメールに対しての感想でもいいですし。

取り上げることができるのは一部なんですけど、
全員のメルマガを反映させて書いていこうと思っています!!

発信力鍛えたりもそうだし、
もっと具体的なテクニックの話、
集客とか、自動化とか、プロモーションとか、
色々話せたらいいなと思ってます。

要望とかも頂けたら、反映していきます。

全員のビジネススキルを一気に上げますので
当面はフルコミットして頂けたらと思います!!

ではでは～！

Vol.3:コピーライティングの極意

こんばんは、新田です。

ちょうど昨日、「千と千尋の神隠し」を見て、
「よし、温泉に行こう！」
と決めて四国に旅立つことにしました。

なので今日は温泉巡りをしています。

まあ旅行とか言いつつ僕はどっか行ってもほとんど仕事してるんですけど(笑)

ただ温泉って、入っていると頭がぼーっとしてきて、すっきりして、
その後やたらと仕事が捗るんですよね。

だから僕は、一気に仕事したい時とかは、
温泉旅館にこもったりよくしてます。

今日は、温泉に浸かりながら、
大量に来てるメールを読みました(笑)

本当に皆さんユニークな視点で書いて下さっていて
面白いですね。

僕の読者さんって、色んな勉強されてる方が多いんですが、
情報発信力付けようと思ったら、今回みたいな、
「4分のCMを見てどれだけ深く語れるか?！」
みたいな練習をした方が、圧倒的に良いですよ。

僕も、有料講座では色んな知識とか話すようにしていますが、
ネクジェネでは、極力難しい言葉とか知識は使わず
感覚的に理解できるような話のみにしようと思ってます。

そうやって全体を一気に底上げしていきます。

そういえば、KKさんからこんなメールが来てました。

====ここから====

前回はなんだこのCM長いなくらいにしか思わなかったんですが、
今回の内容を一度読んでからもう一度CMを見直すと
とても見所のあるCMになりました(笑)
見方を変える、あることに集中すると感じ方が異なると学びました！
今度とも、メールがくることを楽しみにしています！ありがとうございました！

====ここまで====

これ、結構同じメールが何人かから来てました。

このCM、8割くらいの方は「感動しました!!」って感じのメールだったんですが
「自分にはよく分からなかった」みたいな人も何人かいたんですね。

だけど、KKさんみたく、
前回のメルマガを読んで改めて見たら、なぜか面白く感じた、
という不思議なことが起こった方が結構いたのです。

これは一体何が起こってるのか・・・？

ここで、いきなりですけど、
非常に重要なこととお話します。

もう一度言います。すごく重要です！！

超重要なんで、ぜひ、赤線引いといしてほしいんですが、
何かと言いますと、

「人は、ある商品・サービスに対して満足したかどうかは、
自分で都合の良い方を選択している」

ということです。

これ、とりあえず覚えておいて下さい。
今後とても重要になってくる考え方なので。

例えば「ねじれ」という性質を持った人がいます。

ねじれの人って、まわりの人がAが良いと言ったら、
「いや、でもAってこういうトコあるからなあ」
って言ってねじれ、

逆に、まわり の人がAってイマイチ、って言っていたら、
「いや、俺はAは良いと思うよ」
って言ってねじれるのです。

つまり、ねじれの方は、
「まわりの人とは違う自分でありたい(ユニークな存在でありたい)」
という価値観の元に思考、発言するタイプの人です。

すると、例えばねじれの方が何か映画を見た時に、
面白かったかどうかの判断基準は、
「どちら(面白かったか、面白くなかったか)の立場を取れば
より自分のユニークさが際立つか？」
になります。

そして、
「面白かった」を採用した場合、
面白いと言える材料を探しはじめ、

「面白くなかった」を採用した場合、
面白くないと言える材料を探しはじめます。

特にねじれの方は、

「皆が評価していないけど自分だけが本質分かってる」
みたいな状況を作るのが好きなので、
あえてそういうのを「面白い」って思うように“選択”するのです。

逆に、例えば「流されやすい人」だったら、
映画を見て、イマイチだったなあって思ってたけど、
まわりの人が「超面白かったね〜！！」って言うたら、

「え？ そうなの？？ あーでも確かにこの部分は面白かったよなあ。
そう思ったらなんとなく面白く思えて来たなあ。」

みたいになります(笑)

ようは、原因と結果の逆転現象が起こるんですね。

この“選択”ってのが非常に重要なポイントで、
これを分かっているかどうかで、セールススキルが格段に変わってきます。

この考え方がいかに大事かは、
今後徐々に解説していこうと思ってるので
まずは覚えておいて下さい。

で、KKさんみたいに、
面白くないと思ってたけど、メールを読んでから見返したら
面白く感じれた！ っていうのは、今回だけじゃなく、
昔からよくそういったメール来るんですよ。

例えば、去年僕が「君の名は。」の解説を書いたことがあります。
(知らない方はブログに載せてるんで読んでみて下さい。)

まああれもあくまで僕のフィルターで書いたものなので、解釈の1つですけど、
あれを読んでから映画を2回目観たって人がめっちゃめっちゃいて、

「1回目はつまらなかったのに、メルマガを読んでから2回目観たら
こんなに奥が深かったのか！ と面白く感じれました！」

というメールが結構来たんですよ。

ようはこれが「価値を生み出す」ということなんですね。

フィルター A とフィルター B の差分によって、
価値が生まれて来るのです。

価値はもともとあったけど、見えていなかった。
それを“見えるようにする”のが情報ビジネスです。

赤い下敷きで世界を見れば赤く見えるのと同じように、
あの CM を「音」にだけフォーカスすることで、
あえて見えて来る世界というものがあります。

情報をそぎ落とすことで、
「本質」が抽出される感じですよ。

情報は沢山あるよりも、削ぎ落とした方がエネルギーが高いんですね。

で・・・この話が、今日話そうとしている、「コピーライティングの極意」に関連して来ます。

第3回にしていきなり出しちゃって今後大丈夫なの？！
と思われるかもしれませんが大丈夫、
きっと皆のエネルギーがどんどん集まって
さらに巨大な元気玉ができるはずですから。

なので、これから非常に重要なこと話すので、
太い赤ペンを用意して線引きといて下さいね。

ではいきます。

コピーライティングの極意。

それは・・・

「ホンモノの輝きを演出する」

ということです。

ホンモノの輝きとは、
・無くならないもの
・永遠普遍のもの
・唯一のもの
を言います。

そして、「ホンモノの輝き」を作るためには、
余計なものをそぎ落とす必要があります。

過去への執着、見せかけの自分、邪魔なプライド、
つまり「これは失いたくない！！」としがみついているものです。

それを手放した時、
人はものすごいエネルギーを発揮するんですね。

「うーん、抽象的でよく分からない・・・」
という方のために、
ちょっと実際にプチ体験してもらおうと思うので
想像してみてください。

目を瞑って想像して下さいと言いたいところなのですが、
目瞑ってたら読めないのw

読みながら自分に置き換えたりしつつ、
頭の中でイメージを膨らませていって下さい。

ある男が、自分の家が突然の火事で全焼し、

財産も、住むところも、無くなってしまっていました。

彼の家族はすでに他界しており、
もはや彼は持っている全てを失ってしまったのです。

真っ黒になった家を前に、
ただ呆然としています。

何で自分だけこんな目に・・・

彼は悲しみに暮れ、泣き出します。

もう自分には何も残ってない。
これからどうしていいかも分からない。

彼は、海辺に行き、
座って今後のことを考えていました。

これから自分はどこに行けば良いのだろう・・・。

そう思って、ただひたすら海辺で座っていたら、
いつの間にか夕暮れになって、
彼はぼーっと夕焼けを眺めています。

もう何も考えられない。考えたくもない。

だけど、夕焼けが海にうつってとても綺麗だ。

彼が夕焼けをじっと眺めていたら、
なんだか頭がぼわーんとしてきました。

目を瞑ると、まるで頭のとっぺんが光っているような感覚になります。

ああ、なんだか気持ちいい。

温泉に入ってるかのような、ほんわかした気持ちになってきました。

風が涼しく吹いていて、
波の音がとても綺麗。
鳥が鳴いてるのも聞こえます。

すると、彼は笑いがこみあげてきます。

「ふっ。ははは・・・」

全てを失った彼は、もう笑うしかありません。

もう笑っているうちに、
悲しみは次第に無くなっていきました。

むしろ、清々しい気持ちにすらなっているのに気づきます。

綺麗な夕焼け、気持ち良い風、心地よい波の音。

あれ？なんでだろう。

全部失ったのに、もう帰るところもないのに、
どうしてか分かんないけど、今オレ幸せ。

・・・

夕焼けが沈む頃、
男は、吹っ切れた表情になっていました。

もう、ここまで来たら何も失うものはない。

全部なくなった。

だけど、またイチからやり直そう。

そう決意した彼は、海辺を歩き出します。

FIN

・・・と、イメージできましたでしょうか？

ちなみにこの男の人はこれからビジネスをやって成功して
ロミータと結婚する、っていう流れになります(笑)

冗談ですが、多分この人ビジネスうまくいくと思います。

だって、彼は持っている全てのものを手放す、という経験をしてるわけで、
もうこれはある種の悟りです。

きっと彼は、今後どんな状況だろうと、
何を失うのも恐れず、挑戦していけるはずです。

一度は全てを失った彼ですが、おそらく彼は、
「光(ホンモノの輝き)」
を見つけたのです。

ちょっと理屈を色々説明するより、
実際に具体例を聞いた方が早いと思ったので作ってみました、
なんとなくイメージつかめましたでしょうか。

これが、「ホンモノの輝き」です。

そして、このCMでは、それが上手に演出されてるんですね～。

それを今日は伝えたかった。

では、どうやってそれを表現しているのか？

それを説明するために、
こちらのメールを紹介しましょう。

これは素晴らしい考察です！
=====ここから=====
新田さん、こんばんは。
大塚です。

皆さん、やる気でいきなり文章のクオリティ高くてびっくりしました。
この勢いに乗って返信しますね。

CM 再び見て、前は気づかなかった所に気が付きました。

それは「おばあちゃんの影響」です。
そもそも、このCMにはやたらと何回もおばあちゃんが出てきます。

「なんでこんなにおばあちゃんが出て来るんだろう・・・？」

そんな疑問を持った方も多いのでは無いでしょうか。

このおばあちゃん、見ているだけのようで
実はロミータに渡しているものが2つあります。

1つはライバルに破られた服、
そしてもう1つは髪留めです。

よく見ると子どもの頃のロミータの髪におばあちゃんが付けています。

そして、その髪留めを外すのは、
ライバルに服を破かれて戸惑い、
そして開き直ってそのままの姿で演技すると決めた時です。

という事は、髪留め、服、そしておばあちゃんの視線は、ロミータのための様で、
実はロミータの実力を制限するリミッターの役割を果たしていたのでは無いでしょうか？

1つ目の困難は、自分の努力とおばあちゃんの応援で乗り越える事が出来た。

しかし、2つ目の困難は、借り物のドレスでは乗り越えられない。

借り物のドレスとは、幼少期から知らず知らずのうちに受け入れて来た他人の影響でしょう。

それら一切の束縛から解放された時に、
ロミータの真の実力が発揮された・・・
というストーリーです。

そういう点から考えるとこのCMでは、
多くの人々が潜在的に望んでいる、
「他人や親族から受けた束縛からの解放」
をテーマとしているのでは無いでしょうか。

CMの中でロミータはおばあちゃんのくれた服を着て踊ることはありませんでした。

しかし、結果的には最後にはおばあちゃんは喜んでくれました。

「他人の期待に応えなくても、
あなたらしく振る舞えば良いんですよ」

というメッセージを感じます。

それを言語では無く映像の中に上手く組み込む事で、
親や社会からの期待やプレッシャーを受けている女性の共感を得る事が出来そうです。

そうなれば、例えシャンプーが売れなくても会社のイメージアップになります。

と、いう事はコピーライティングの極意とは、

相手の潜在ニーズを把握してそれに答えること、
そして、売ることを目指すのでは無く、
応援されることや理念を伝えることを目指す、
ということかなと考えました。

それでは、ピークの話を楽しみにしつつこれで失礼します。
ありがとうございました。

=====ここまで=====

実は、これが非常に重要な部分で、
「服」と「髪留め」(さらにはおばあちゃんの期待)
は、ロミータにリミットをかけていたのです。

特に服は、「ホンモノの輝き」ではなく、
表面的な「作り物の輝き」です。

これは、ロミータ本来を光らせるものではなかったのです。

しかし、幸か不幸か、ライバルによって、
ロミータの服は破られてしまいました。

彼女はいったん落ち込み、絶望するも、
全ての執着を手放すことを決意します。

コピーライティングで重要なので、
このどん底(闇)から光への瞬間です。

もう一度言います。

「闇から光」の瞬間が大事なのです。

彼女は、ずっと付けていた髪留めを取りました。

それはまさに、幽遊白書に出てくる「魔封環」のごとし。

分かんない人すいません。笑

今まで制限されていた力が解放され、
スーパーサイヤ人になったロミータは、
偽物の光に頼ることなく、内なる光を存分に発揮しました。

そして、その光の源は・・・？

パンテーン(シャンプー)でしたー！

っていうのがあのCMです(笑)

それはどうなのwっていうツッコミは置いていて、
パンテーンが言いたかったのは、

「たとえ全てを失っても、髪だけはずっとあなたのそばにあります。
ホンモノの輝きを放つ髪を持つあなたは、どんなことがあっても、輝き続けます。

パンテーンは、そんな髪を、あなたに提供します。」

ということです。

こういったメッセージを、暗に投げてるんですね。

この「どん底(闇)から光へ」の瞬間って、色んな作品で感動的に描かれているので色々研究してみたら良いですよ。

ワンピースの頂上戦争編の最後に、兄(エース)を失ってどん底にいるルフィに、「失ったものばかり数えるな！お前にまだ残ってるものは何じゃ！！」って魚のおっさんが言ってましたが、あれも、闇→光の瞬間ですね。

ルフィにとっては、「仲間との絆」が、決して失われない「ホンモノの輝き(光)」なのでしょう。

いや～感動しますよねあれ。

ほんとよかった。あの頃のワンピースやばかったですね。

じゃあ、もうちょっと他のメールも紹介しましょう。

=====ここから=====

祝！「ネクジェネ」開始！

新田さん、ネクジェネの皆さん、ゆっきです。
今日も返信させていただきますね。

仕事疲れにより絶賛ゲツソリしていますが、皆さんのコメントを見ていると私も動画を見返さなきゃという意欲がモリモリ湧いてきました。

ありがとうございます。
動画早速二回目も見てみました。

さくらさんのコメントにもあった通り、一回目では気づきませんでした、私も音楽というフィルターでこの動画を見ていたことに気がつきました。

バックで流れているのはバッハのパッヘルベルのカノンだと思うのですが、個人的には、高校の吹奏楽部で演奏したものすごく思い入れの深い曲で、それが結構頭に響いてしまって(動画の中身が結構入ってこないくらいに)、フィルターが入ると情報が何も入ってこなくなりますね。

一回目では神話の法則というフィルターで見ていたのですが、二回目では音楽というフィルターで見ていて、そうすると音楽に意識が持って行かれてしまいました。。

ということで、音楽をOFFにしてもう一度見てみました。
するとどうでしょう、印象が言葉としてスッと浮かんできました。
シーンの移り変わりにタイトルを添えてみました。

憧憬 0:00~
困惑 0:40~
旅路 1:25~
対峙 1:51~
窮地 2:19~
決意 2:37~
終曲 3:22~

気がついたんですが、
シーンが移る(動く)時ってかならずロミータの髪のアップが映ってますね。
髪を縛ったり、髪をほどいたり。

これ、すごいと思いました。
シーンは移り変わっても、ロミータの髪はずっと輝いていた。
それがライバルに打ち勝ち、困難を乗り越えるきっかけにもなった。

そういうものに実は一番価値があるのです・・・と訴えかけているような
感じにも見て取れました。

フィルターの影響力がすごいですね。
赤い下敷きと青い下敷きだったらそれはもう確かに見える世界が違います。
Vol.2の皆さんのコメントを見ていても感じましたが、同じ動画を見て
あれだけ見える世界が違うのですから。

下敷きを取り外したほうがいいのかなあ？とも思いましたが、でも、
下敷きって誰もが生まれつき持っているものだと思うし取り外すのは逆に難しい。

だから、いっそのことユニークなフィルター、ユニークな色眼鏡を買って
それで見える世界を上手く描写できるようライティングの訓練をしていくことが
ユニークな文章を書くことにつながるのではないかと思います。

メガネも、1個じゃなくて沢山揃えれば尚良いかもですね。
いろんな視点が手に入るわけですし。

なんか、仕事の疲れがエネルギーになって自分の中に再充填されたようです。
ありがとうございます。

これはもう「ネクジェネ道場」ですね。
ネクジェネという「場」の提供、ありがとうございます。
引き続き訓練させてください。
(私事ですが、明後日に会社でミーティングがあるので、
もうちょっとだけエネルギーを高めておきたいです。)
明日もメールいただけたら嬉しいです！
=====ここまで=====

というわけ、今日はゆっきさんの為に書きましたよ！！
冗談ですけど(笑)

でもエネルギーは送られたと思うので
エネルギー高めてミーティング頑張ってくださいね!!

ゆっきさんの言う通り、実はロミータの髪は、
作中で何度もクローズアップされていたのです。

最初はちょっと痛んでたのですが、
成長してからはずっと輝き続けています。

もちろんパンテーンを使ってたからなんだと思いますが(笑)

「ホンモノの輝き」というのは、
・無くならないもの
・永遠普遍のもの
・唯一のもの
ということを説明しましたが、も1つ付け加えるなら、
「もともとあるもの」
なのです。

皆、持っているはずのものなのに、
過去への執着だったり、親の影響だったり、
色んな価値観が植え付けられて、
「こうあらねばならない」
「”自分は”こう思う」
「これが無いと自分はダメだ」
といった余計な考えが、
ホンモノの輝きを見えなくします。

まあ、CMのロジックで言えば
ロミータのライバルはパンテーン使ってなかったから
ホンモノの輝きを持ってなかったことになりますけど ww

いや、冗談半分で書いたんですが
実はこれも結構重要な部分で、
ただあまりに長くなりすぎるとアレなんで
これに関しては次回書きましょう。

まだまだCMから学べることは山ほどあります。

というか取り上げたいメール山ほどあるんですよー。

次回以降取り上げていこうと思います。

取り上げられなかった、ってへこまないでくださいね。

あと、
「こんなクオリティの返信書けねえ(ーⅢ)」
とか悩んだり卑屈になったりしないで下さいね。笑

最初はまだ数分とかで、さくさくって書いて送ってもらって構いません。

反射神経鍛えて、毎日書くことに対するストレスを減らした方が良く、
書きまくりましょう！

あと、まだ3回目なんですけど、
相当重要なこと盛り込みまくったので
これきちんと腑に落とすだけで相当レベルアップしますよ。

というかもう情報発信力上げたければ、
ある程度フレームを学んで、あとは書きまくることだと思います。

最初から高い理想を求めすぎたり、
「自分は」が強くなりすぎると、書けなくなっていくます。

僕は、ネクジェネという生命体と対話してるイメージで書いてます。

自分で書いてるんですけど、あんま自分で書いてる感覚がなくて、ネクジェネという生命体に言われたことを、自分の知識を使って書いてる、みたいな感じですね。

これは感覚伝えにくいんですが、なんとなくそういうイメージでやってもらえたらと思います。

大事なフレームはもうこの3回でだいぶ提供したんであとは書きまくって下さい。

あと、僕書くのは結構はやいんですが、日頃からずーっと考えたりしてるんですよ。

今日も四国来るまで、車で運転しながらずーっと考えてましたから。

どれだけ普段考えてるかですよ。

色んなセミナー受けてりするよか、こんな風に1つのCMをとことん深めた方が大きな学び得られます。

ちなみに、僕はこのネクジェネ通信書いた後、今日はあと3つメルマガ書く予定です。

それはネクジェネ通信より時間かかります。

とは言っても、別にこれに手を抜いてるわけではありません。無料でやってますけど、僕は無料と有料でクオリティに差は付けなかつもりなんでやるからには真剣に、全員成長してもらおうと思って書いてます。

僕も文章力鍛える時期ってのがあって、その時は毎日メルマガ3〜4通くらい書いてましたから、やっぱりそれくらい習慣化した方がはやいですよね。

インプットは本とか読んだりセミナー受けてる時だけじゃなく、人生全てがインプットです。

さて、今日の話をもとめると、「ホンモノの輝き」というのは、自分の中にある執着を手放した時に見つかります。

この瞬間が、自分をもっとも輝いてる時！

というのを見つけて、それを演出していくのがポイントです。

まあとりあえず今回はなんとなく覚えておいてもらえれば、いずれ腑に落とせるようになるはずですよ。

次回はもうちょい使いやすいフレームを紹介します。今回はコピーライティングの極意の部分だとすれば、

もうちょいテクニクの、実践的な話です。

というわけで、あんまりクオリティは意識しすぎず、
どんどんメールくださいね!!

ネクジェネ道場に皆でエネルギーをためていきましょ～!

それでは、今日はこの辺で。
僕は今からまた温泉入ってきます。

ありがとうございました!!

Vol.4:プロパガンダの基礎

シャンプーは旅館に置いてあった SHISEIDO を使ってる新田です、こんばんは。
(パンテーンは残念ながらなかったです w)

今日も温泉旅館で作業してます。

温泉、仕事、温泉、仕事、・・・

この生活ものすごいフロー状態でできますよ。
まあ僕の場合なので、自分の良いパターンみたいなものを見つけてもらいたいですね。

じゃあ、今日もネクジェネっちゃいましょう。
(↑なんかこうメールで書いてた人が何人かいたので
真似してみることにしました w)

ほんと、皆さんのお陰でどんどん盛り上がってきましたね～。

今日は最初に、
「ネクストジェネレーションの使い方」
についてお話させて頂こうと思います。

まあ、ネクジェネに限らず、「コミュニティの活用方法」です。
これは絶対知っといた方がいいですからね。

ネクジェネでは「元気玉を作る」ということを
これまで何度もお伝えしてきました。

皆がネクジェネにメールを送ることで、
ネクジェネにエネルギーが集まって、巨大な元気玉ができるのです。

しかし、ここでポイントがあって、
例えば100人が1のエネルギーを集めたからと言って、
元気玉は100のエネルギーになるとは限りません。

実は、1000、1万、あるいは1億とかになったりするのです。

これが「創発(そうはつ)」という現象です。
あるいは「シナジー」と言っても良いでしょう。

しかし逆に、1のエネルギーを100人が集めたのに、合計したら10にしかならない・・・なんてこともあります。

つまり、エネルギーは単純な「足し算」ではないということです。

ここで言うエネルギーは「価値」と言い換えてもらっても良いのですが、これを理解しようと思ったら、例えば「ハンバーグ定食」を考えてみると良いです。

10の価値があるハンバーグと、
10の価値があるエビフライと、
5の価値があるサラダと、
5の価値があるスープを足して、
「ハンバーグ定食」
を作りました。

単純に足し算をすれば30になるのですが、
実は「ハンバーグ定食」と名前を付けただけで、
これが100とかの価値になっていたりするのです。

逆に、
10の価値があるラーメンと、
2の価値があるコーヒーを足して、
「ラーメン&コーヒー定食」
を作ったとします。

果たして、 $10 + 2 = 12$ の価値になるでしょうか？

たぶん、「ええ、その組み合わせ気持ち悪い・・・」となるはずです。

つまり、この2つを組み合わせたら、
3の価値にしかならない、みたいなことになったりします。

足したことで逆に減ったりするんですね。

このように、エネルギーというのは、単純な足し算にはならず、
創発(シナジー)によって、桁が変わったりするし、
間違えると減ってしまったりするのです。

そして、コミュニティのリーダーの仕事は、
この「創発(シナジー)」を起こすことです。

つまり「シナジスト」としての役割があるのです。

僕は毎回、色んな人のメールを取り上げていますが、
それは決して「一番良かったメールを取り上げてる」というワケではありません。

むしろ、
「あ～、これすごい良いメールなんだけどなあ」
というのがいっぱいあります。

最初は取り上げようと思っていたけど、
書いてるうちにやっぱりやめた、というものも結構あります。

なんでそうなるのか？というと、
僕が取り上げるメールは、「一番良かったメール」ではなく、
「その日のテーマが一番合っているメール」
だからなのです。

まあクオリティの高いメールはなるべく取り上げたいとは思ってるんですけど
全部そうとは限りません。

良かった順番に取り上げても、シナジーは起こりません。

いわば、皆からもらったメールを通して「今日のテーマ」を見つけ、
1つの軸を通して、それに関連するメールを取り上げて、
1つの大きなゲシュタルト(まとまりのある塊)を作ることで、
創発(シナジー)は起きるのです。

なので、多分莫大なエネルギーがネクジェネというコミュニティで生まれているはずですよ。

そして、「莫大なエネルギー」は、参加者全員に送られるわけなのですが、
このエネルギーは、均等に分配されるわけではありません。

これも非常に面白いところで、
ある人には1000送られるし、
ある人には10しか送られない、
またある人には1万も送られている、
みたいなことが起こります。

じゃあ、この違いは何なのさ？という話ですよ。

それは、

「どれだけコミュニティに意識を向けているか？」
「どれだけ自分が『もっと成長したい』と求めているか？」

によって決まります。

この「意識を向ける先」というのが、
実はビジネスで成功する上で非常に大事になってきます。

例えば、多くの方が、普段意識を向けてる先って、
Facebook だったり、LINE だったり、Youtube とかなんですかね。

確かに Facebook って情報は多いですが、
エネルギーは低いんです。

なぜか？というと、情報のほとんどは無駄情報が多いし、
そもそも色んな情報が無秩序に投稿されていて、
シナジーが起こりようがありません。

「エントロピーが高い」という風に言います。

あ、難しい用語使わないだった。

エントロピーは忘れて下さい。
無秩序だ、ってことです。

エネルギーは高いところから低いところに流れていきます。

つまり、エネルギーの低いところに意識を向けすぎると、
自分のエネルギーはどんどんそっちに流れていきます。

四六時中 Facebook 見てると、どんどん疲れて来ますよね。

Facebook 見て、
「よーっし、仕事めっちゃやる気出たぞおお！！」
とかなったらエネルギーもらってることになりすけど、
そうならないなら、Facebook に自分のエネルギーが流れていってる、
ということです。

これは色んなことに当てはまります。

例えば、
「フラれた相手のことを四六時中考えてる」
とか。

これも、「フラれた」という事象は、ネガティブなもので、
そこにずっと意識合わせてるワケですから、
エネルギーは下がっていきます。

エネルギーは「意志力」と言ってもいいかもしれませんが、
意志力というのは有限なリソースです。

つまり燃料みたいなもので、
これが切れたら何もやる気が起きません。

しかし、補給することも可能です。

前回、ゆっきさんが、
ネクジェネという場(ネクジェネ道場)でエネルギーを補給してる、
みたいなことを書いてたと思いますが、
これはコミュニティの使い方をよく分かってるんですよ。

エネルギーの高いコミュニティに、普段から意識を向けていれば、
勝手にエネルギーは供給されていきます。

だから、僕も日頃から、
「次、ネクジェネで何書こっかな～」
って考えてたら、不思議と元気になって来るんですよ。

でもって、色んなアイデアが降って来たりします。

なので、
「メールを取り上げられること」
を目的にしたり、
「メールを取り上げられることで皆に認めてもらおう」

とか考えるのは、コミュニティの使い方としては間違っていて、

「どうすれば、ネクジェネがもっと盛り上がるか?!」
「どうすれば、ネクジェネでの学びを日常で活かせるか?!」

を考えてもらえたら、皆にとってもプラスだし、
自分にも莫大なエネルギーが来るので、大きなプラスになるのです。

僕はよく、
「ビジネスで成功したければ、マインドシェアを獲得せよ！」
ということを言います。

どれだけ自分のコミュニティに意識を向けてもらえるか? が大事なのです。

「シェアを獲得する」と言うと、
ソフトバンクとdocomoとAUが争っているように、
なんだか奪い合いのように思えるかもしれません。

しかし、シェアには「奪い合い」と同時に「共有」という意味もあります。

だから、僕がよく映画とかを題材にしているのは意味があります。

その映画のことをずーっと考えてる人って、
そこに意識を向けているわけですから、
エネルギーをそっちに流れていってるんですね。

だけど、僕がその映画を題材に、
もっとエネルギーの高い視点(フィルター)を提供することで、
同じ映画を見ているのに、意識を向ける先が一気に高くなるのです。

これは、「映画」と「自分のコミュニティ」で、
マインドをシェア(共有)している、ということです。

高いところに意識を向けたら、当然、
エネルギーは自分に流れ込んで来るので、
自分のエネルギーは上がります。

そしたら、色んなアイデアが降ってきたりして、
それがビジネスや日常に活かせたりするわけです。

こんな風にして、皆のエネルギーを高めていけば、
自然と成功していくんですね。

僕は英語の講座とかもやってますが、
ただ英語を勉強する、ってだけじゃ、そんなにエネルギーは上がりません。
むしろ消費するだけで終わります。

だから、何をしてるか、っていうと、
「その人にとっての英語という空間の位置エネルギーを上げている」
のです。

そしたら、英語を通して、エネルギーが上がるのです。

今回テーマにしているCMも同じ。

題材は何でもよくて、とにかく意識を向けてもらって、何かを通して、視座を高める、ということをするれば、その人のエネルギーは上がっていきます。

だから、情報を情報として受け取っているだけの人と、巨大なエネルギータンクから莫大なエネルギーをもらってる人とは、成功スピードが圧倒的に違う、というのは当たり前の話なのです。

この話は数年前から僕が一貫して言ってることなんですけど、本当にネクジェネだけじゃなく、どんなコミュニティに参加しようと、同じです。

特に、「リアルタイムで参加していることの重要性」がここにあります。

リアルタイムの流れに乗かって、エネルギーをもらいながら自分の日常で生かしていけば、人生は一気に変わります。

これはもう究極のマインドセットというか、「最短最速で成功する方法」ですよ。

こう言うと急に安っぽく聞こえるけどw

まあ難しい概念だと思いますので、これから何度も説明しまっす。今日はなんとなくでもいいんで、意識してみてもらえたらと！

というわけで、じゃあ今日も元気にメールを取り上げていきましょう!!

いきなりすごいのきました。非常に重要な気づきを送って下さいました！

=====ここから=====
新田さんこんにちは！

Sと申します！

あの「PANTENE!!!」ドンッ
を見てからというもの、

CMを見ても「髪」にしか注目できません！

「これが作戦だったのか？」と疑ってしまいます。笑

しかし、新田さんの赤い下敷きの話がきっかけで気づいた事が・・・

それは「色」という視点で見てもおもしろいってところですよ。

パンテーンのロゴやボトルに使われている「色」(イメージカラー?)は、

「白」と「金(黄色)」です。

そしてこの映像は、
ほんのり薄暗い、
常に夕暮れ時のような
明るさで進行していきます。

昼間でも映像全体が夕暮れ時のような「金色」をしています。

パンテーンのイメージカラーをさりげなく見ている人にすりこむ。

そして金色の光に当たった髪はより美しく見えるので、
気づかぬうちに商品の魅力を受け取っている。

そういう仕掛けがあるのかな？と思いました。

最初枝に巻き付けてるリボン、
最後に踊っている時のリボンなんかは、
もろ商品をイメージできます。

ロミータやおばあちゃんの普段着も
どことなくパンテーンカラーです。

そして、途中ででてくる髪留めは「赤」
最後の破られた衣装も「赤」が入ってます。

これらはいずれも
「はずされる」「破られて使われない」
といった具合に活躍しません。

なぜなら「赤」をつけていると、
人間どうしても目立つところに目が行くので、
「髪の毛」を注目してもらいにくくなります。

さらに、最後のシーンでは、

シンプルな「色」の服と、
黒背景に強いライトアップで、
髪の毛を美しく見せていると思います。

一番「髪」を見て欲しい最後の瞬間を、
舞台の暗さとステージのライトの輝きで、
より強調しているように見えました。

なぜなら、下半身は「黒」。
下は目立たなくていいからです。

「ほら、上の方見ろよ。」ニコリ
って仕掛ける側の意図が垣間見えます。

初期ロミータの衣装もボトルカラーです！！
上が白、下が黄色。ときどき青のボトルもあります。(これは思い込みかも？)

とはいえ、
CMは映像なので視覚にうったえるのは基本ですから、
「色」って部分も十分に戦略をたてて作っているんじゃないかと思いました！

ありがとうございました！
=====ここまで=====

みなさん、これ気づきました??

これ、実は広告戦略で非常に大事なことを言ってくれてるんですね。

1回目でさくらさんは「音」という視点で全てを説明したのと同じく、
今回、Sさんは「色」という視点で説明して下さいました。

色に関して言及してくれていた人は他にも何人かいましたが、
ラストの「下半身が黒だった理由」まで書いてくれていたのは
Sさんだけでした。

すばらしい！

前回はコピーライティングの極意の部分をいきなり出しちゃいましたが、
今回は、コピーライティングのよりテクニク的な(実践的な)部分を解説しようと思っています。

それが、

「”こちら側”と”あちら側”を明確にする」

ということです。

これはコピーライティングの基本中の基本。

このCMで言えば、

こちら側:パンテーン

あちら側:ライバル会社のシャンプー

ですよ?

そして、それぞれ、

こちら側:ホンモノの輝き

あちら側:ニセモノの輝き

ということを言いたいワケです。

ロミータは当然、「こちら側」の人間。

ロミータのライバルの性格悪い女が「あちら側」の人間。
まあ「パンテーン以外のシャンプーを使ってる人」の象徴です。

しかし、この CM がうまいのは、
それを露骨に言うのではなく、
「色」によって表現したという点です。

最初巻きつけてあったリボン、
最後に踊っている時のリボン、
これらはいずれもパンテーンのイメージカラーに近い「黄色」。

これはつまり、
「幼少期から変わらず持っているホンモノの輝き」
を表しています。

そして、
途中ででてくる髪留め、
最後の破られた衣装は「赤」。

これは、ホンモノの輝きではない、
見せかけの、ニセモノの輝きです。

いわば、GOLD のまわりにこびりついたメッキです。

だから”はがされた”のです。

あるいは、こういう見方もできます。

ちょうど僕が泊まってる温泉旅館に置いてある資生堂 (SHISEIDO)。

この会社のイメージカラーは？

そう、「赤」です。

実は、シャンプーの会社って、
イメージカラーが「赤」の会社はかなり多いのです。

ヴィダルサスーンもそうだし、
TSUBAKI もそうです。

まあこれらの商品がこの CM の国で売ってるかは知りませんが、
多分同じようなものがある筈です。

ということは、この「赤」というカラーは、
ライバル会社のイメージカラーを「一般化」したものなんですね。

ちなみに、ロミータのライバルの子は赤とか青とかカラフルな色使いの服ですが、
これも他社商品でよくある色を連想できます。

まあ分かりやすく SHISEIDO で話を進めます。

つまり、パンテーンは色によって、

こちら側：パンテーン、ロミータ

あちら側：SHISEIDO のシャンプー、おばあちゃんに貰った服や髪飾り、ライバルの女
という構図を作り上げてしまったのです。

そして、おばあちゃんに貰った服や髪飾りは、
前回大塚さんが言ってくれたように、
ロミータの本来の力を制限するリミッターだったのです。

それを外したら、優勝した。

まるで、
「SHISEIDO を使うのをやめてパンテーンを使ったら髪が綺麗になった」
って言っているかのようです(笑)

あ、もし SHISEIDO 関係者の方がいたらすみません。

今日使ってみましたけど本当良いシャンプーです！（ふおろー）

さて、この CM のすごいところも1つあって、それは、
「上に色々書いたけど、パンテーンはそんなこと一言も言っていない」
ということ。

あくまで、
「そう取れなくもない」
という範囲にとどめてるわけなんです。

これが「プロパガンダ」ってやつですよ奥さん。

CMってこんな風に、
特定の価値観を、一切言っていないのに植え付けられてしまうんですね。

しかも、これは意識にのぼらないので、
潜在意識に組み込まれるのです。

だから、CMを見ているほとんどの人は一切気づくことなく、
知らず知らずのうちに、パンテーンにとって都合の良い価値観を植え付けられてしまうのです。

なんかこんな言い方したら、パンテーンが悪いやつみたいですが w

まあ広告ってどれもそういうもんだってことです。

これを悪だと言い出したら CM は全部悪です。

まあでも、ほんと、テレビとかボーっと見てたら
色んな価値観が知らず知らずのうちにどんどん植え付けられますからね。

おそろしいですよー。

例えば、こんなメールも来てました！

=====ここから=====

新田様
こんばんは、本日もメール拝受しました。
るるです。

昨日イヤホンがなく、音楽なしでCM拝見しました・・・。
で、今日、イヤホンありで2回目のCM拝見したわけです・・・。

もう・・・
髪の毛しか目に入りません！
どうしたらいいんでしょうw

ロミータの笑顔も、おばあちゃんの心配そうな顔とか、とてもよくできているのに、
ほとんどロミータの髪の毛しか見ていません・・・w

そしてドラッグストア行ったら、パンテーンを見て、このCMを思い出すんでしょう・・・
なんというループ状態・・・

これと同じ状態をコピーライティングで作れたら、無敵ですね・・・。
明日もメール配信楽しみにしております。
=====ここまで=====

こんな状態になってしまうんです。笑

分かっているけど、なんかパンテーンが目に入ったら気になってしまう、
という状態です。

まあこれだけ言っただけ僕パンテーン使ったことないんですけどねw

さてどうでしょう？

これがコピーライティングの基礎の基礎なので、
しっかり頭に入れておいて下さいね。

よく、

「世の中には『仕掛ける側』と『仕掛けられる側』の
2種類の間がある」

とか言われたりします。

まあこの言い方あんまり好きではないんですがw

仕掛けられる側の間というものは、
常に色々な情報に洗脳されて、エネルギーをたれ流しにして、
操作されてしまうのです。

「仕掛ける側の間」というのは、
その背景に存在するロジックに気づき、
情報を正しく処理できる人です。

情報を「インフォメーション」と言うなら、

情報を正しく処理する能力を「インテリジェンス」と言います。

仕掛けられる側の人間から抜け出すためには
インテリジェンスを上げていかないといけないんですね。

まあでも今日だけで相当インテリジェンスは上がった筈ですよ。

いや～なんてお得な講座なんでしょう！（冗談です笑）

ちなみに、「こちら側」と「あちら側」を作るのは良いんですが、
その扱い方には注意点があって、ちょっとそれも書こうと思ったんですが、
長くなりそうなのでそれはまた今度にしようかなと思います。

ってことで、違う話題です！
これまた面白い視点ですな。

=====ここから=====

新田さん

こんにちは
星野です。

あまりにも皆さんの深い視点で笑ってしまいました。本当すごいなあと感心です。

再度動画を見ました。
今回、とにかく髪に注目して見たんですが、驚くべきことが分かりました。笑

登場人物全て(観客含め)

「髪がサラサラストレートな人がいない」

ということがわかりました。
ぼさぼさか、必ず髪を結んでます。

30秒～ 子供達もロミータ以外みんな髪を結んでます。
1分23秒～ 先生の髪は、ぼさぼさです。
1分41秒～ 駅員さんの女性も三つ編み？です
1分59秒～ 審査員や観客ですが、髪の影響はやはりぼさぼさです。

ライバルにしてみても、ペタツとしてほぼ坊主頭で、髪の影響がまったくありません。

ロミータ以外はホンモノの輝きを出せてなかったんですね。

これだけ手の込んだ動画を作ったパンテーンに感心しました。

フィルターを変えるだけで見える世界が全く変わりましたね。

こんな勉強の機会いただきありがとうございます！

=====ここまで=====

お～これは僕も気付かなかったですね。
(もりさんから同様のメールが来てました)
何回も勉強会で使ったCMなのに言われてはじめて気付きました。

まあうっすら分かってたんですが言語化できてなかった、って感じですね。

きっと、ロミータ以外は皆パンテーンのシャンプー使ってなかったんでしょうね。w

最初のメール(Sさん)で

「ラストシーンで下半身が黒なのは、
下は目立たなくして髪に視線を集めるため」

という分析をしてくれてましたが、
こういうのは随所でかなり意識して作られていますね。

ロミータ以外に綺麗でさらさらストレートの人を出さないことで、
ロミータの髪がより際立ちます。

Vol.2のメールで、
「ピークエンドの法則を使ってエネルギーを凝縮」
という話をしました。

エネルギーを凝縮するのは、最後のシーンですが、
それだけじゃなく、「髪」に凝縮しているワケです。

情報をより圧縮すればするほど、エネルギーは高まり、輝きが増します。

さらに、「認知不協和」の話もしました。

人は、無意識に神話のパターンを持っています。

今まで色んなストーリーを読んだり見たりしてきて、
だいたい、CMのような最大の試練に直面したら、
何らかのアイテムを手に入れたりしてクリアするんですが、
それを出さずにクリアしてしまった。

つまり、今までの神話のパターンから
わずかに外れた状態になっているのです。

完成された神話を1つの塊(ゲシュタルト)として見るなら、
ゲシュタルトに穴が空いているような状態です。

そして、ここで1つ重要な法則を紹介しましょう。

「人は、ゲシュタルトの穴を見ると、無意識に埋めたくなる」

という法則です。

これを「ゲシュタルトの穴理論」と呼んでいて、
記憶術とかで必須の考え方です。

英単語とか覚えようと思ったら、
全部覚えるより、一部穴を開けて覚えた方が
覚えられたりするんですよね。

記憶の濃淡ができるからです。

CMでいうと、
アイテムが存在しないのに最大の問題(オーディール)をクリアした。

これは視聴者からしたらゲシュタルトに穴が空いている状態です。

穴は大きすぎるとゲシュタルト崩壊を起こしますが、
小さい穴だと、埋めたくなくなってしまいます。

穴があると分からないくらい小さい穴、というのが、
プロパガンダにおける最適な大きさです。

健在意識ではなく、潜在意識で「穴を埋めたい！」と思ってくれるからです。

認知的不況の状態に陥り、潜在意識で
「穴を埋めたい、穴を埋めたい！」
と思っている状態が作れたら、後はカンタン。

そこに、最後のシーンが持ってこられると、
まるでパズルの最後のピースがぴたっとはまって、
パズルが完成して光り出すかのごとく、
強烈な印象が脳内に刷り込まれるのです。

しかもそのシーンは、
スローモーションで髪をファサってするシーン。

これに、全エネルギーを凝縮してる感じがしますよね。

もうあのシーンは忘れられません。

しかもあのシーン、パンテーンのCMでよくやってる動きなので、
他のパンテーンのCMを見てもフラッシュバックする筈です。

それくらい、大きな効果があるんですね。

さて、どうでしょう。

このCM、コピーライティング勉強会とかでは
何時間もかけて解説してたんですが、
それくらい時間かかるのも分かって頂けたのではないのでしょうか。

まだまだ解説するところはあるんですが、今日はこの辺にして、
最後に、もう1個メールを取り上げて終わらしましょう。

=====ここから=====

新田さん
こんばんわ！
ラムネです。

今回一番キタ言葉はこれですね。

> それはまさに、幽遊白書に出てくる「魔封環」のごとし。

ありがとうございます。
めっちゃめっちゃコエンマの顔浮かびましたからね。
新田さんが遊白世代被ってて涙出ますよ。ほんと。

今回のホンモノの輝きという言葉で、ハッとしたんですが、

お婆ちゃんの髪留めだけでなく、あの可愛い顔した小悪魔ライバルの蛮行もまた、ロミータのバレリーナに新次元の力を授けるキッカケになってたんですね。

ただ顔が美人なだけじゃなかったんですね。
(性格はともかく主人公より顔は良いと思ってますから僕は。)

そういう主人公に転換点を与えるキャラって、他にいないかなあと思ったら、ヒソカが浮かんできました。
皆大好きハンターハンターです。

新田さんの言われるように、
ホンモノの輝きを演出出来るようになるためには、
出来るだけ強烈な敵対者を設定した方がいいと言う事も学びました。

闇の状況、敵対者、光の演出。

こんなシンプルな展開だけで、あれほど魅力的なCMになるんですから、
ほんまにホンモノの輝きの演出の威力は五大大陸に響き渡るで。
(笑ってはいけないの藤原的)

ネクジェネ道場マジでヤバいですね。
学べて、参加できて、返事もくる。

今後ますます目が話せません。
常に正座して新田さんのメール待ってますので！
=====ここまで=====

そう！ネクジェネ道場やばいのですよ！！(自分で言うなって感じですが笑)

しかしロミータも、あのライバルの女の子には感謝すべきですよ。

あの子いなかったとしても、そこそこの演技で、
そこそこの結果は出てたかもしれませんが、
今後の人生を大きく変えてくれたでしょうね。

実は、僕がああのCMを通して一番言いたかったのはここからなんですが、
それはまた次回、しようと思います。

まだまだああのCMは奥が深いので、
何度も見て、また気づいたことがあればメール下さいね！

ではでは！

次回、ついにロミータが結婚！？

お楽しみにっ！！

Vol.5: プラスとマイナスのアウトヘーベン

こんばんは、新田です。

今日はロミータとライバルの過去がいよいよ明らかに？！

的な予告があるとキャッチーだろとか思って入れてみました。
実際どうなるかは書いてみないと分かりませんが(笑)

さてネクジェネ通信、ゾクゾクするくらい続々と会員が増えてきて、
なんか今まで全然いない層が増えてきて面白いですね。

例えばこんな方とか(前半だけ載せます)。

- > こんにちは、はじめまして。
- > メルマガを同棲している彼に教えてもらい、ネクジェネ参加させていただきました！
- >
- > サラリーマンで文具の営業と週末のアロマエステティシャンをやっています、my です^^
- >
- > 一昨日、新田さんイチオシ CM のメルマガが届き、
- > 感想は1日経った昨夜お送りしようと思っていたら、すでに新田さんからのメールが届き、
- > 凄く鋭いメルマガ読者さまの意見があがっていて
- >
- > 楽しくもあり
- > 刺激にもなり
- > 新しい視点を教えて頂けて有難いと思いつつながら、
- > 「感想なんて即送らないとヤベーじゃん」とも思いました。笑

いや～ネクジェネ通信を教えてくれるなんていい彼氏さんですね！（とか言ってみる笑

他にも、
「中学生の息子もネクジェネに入れました！」
という方も!!

僕のメルマガって、基本的には経営者が読んでるんですが、
僕が伝えたいことってビジネスやってない人でも知ってほしいことばかりなので
こうして今まで全くビジネスとか興味なかった人が読んでくれるのは
とても嬉しいですね。

なんか、カップルとか、家族とか、友達とかで、
「今日のネクジェネ面白かったねー！」
「今週のロミータ半端なかったね！！」
とか色々盛り上がってくれるといいなあと思ってます。

ちなみに、僕は昨日から香川県の方に移動したんですが、
昨日メール送った後、温泉入ったら目の前で花火が打ちあがってました。

らっきー！！(死語?!)

って思ってたんですが、そういえば、この旅館、

入ってから部屋に辿り着くまで、やたらと入り組んだ構造なんですよ。

部屋までの道のりが長いので、面倒くさいっちゃ面倒くさいんですがまるで洞窟の中を彷徨ってるような感じで、ある意味、「異世界に来た感」が演出されてるんですよ。

これ、実は前々回くらいに話した、

「人は、ある商品・サービスに対して満足したかどうかは、自分で都合の良い方を選択している」

という話に関連してきます。

これに関して、

「まだ完全に理解しきれてないです。」

というメールが何名かから来ました。

まあ「完全に理解した」って思ってることって大抵理解できてないことなので、こういうのはモヤモヤさせたまま、ずーっと考えていた方が良いでしょうけど。

今回題材にしてるCMだって、Vol.2とかVol.3とか読んだら「もうこのCMで何が起こったか完全に分かった！！」って気分になったけど、Vol.4を読んだら全然理解できてなかったことに愕然としました、というメールが何通か来ていました。(そして、まだまだ話してないことは沢山あります！)

ようするにフィルターを変えれば、また違った角度から発見があるのです。

赤い下敷きで見れば赤い世界、
青い下敷きで見れば青い世界、
緑の下敷きで見れば緑の世界、
...

そうやって色んなフィルターで世界を見ていきます。

太陽の光というのは、プリズムを通すと色んな色に分かれます。

逆に言えば、全ての色を足していけば、最終的に太陽光(もともとの光)になるのです。

それと同じように、世界を正しく認識しようとしたら、まずはフィルターで1つの角度から見て、他のフィルターでまた別の角度から、と繰り返していったら、それらを全て重ね合わせた結果、

本来の姿が見えてくるのです。

・・・というワケで、完全に理解とか考えなくていいんですが、
そうは言ってもアレなんで、今日はもう少し、深めてもらいましょう。

「人は、ある商品・サービスに対して満足したかどうかは、
自分で都合の良い方を選択している」

例えば、今回僕が泊まった旅館は、
ものすごく入り組んでいて、洞窟のようだった、と言いましたが、
その分、部屋に着いた時に、
「まるで長い旅の末に辿り着いた隠れ家のような空間」
だと感じたのです。

で、、これを上の理論に当てはめるとどうなるのか？というと、

「人は、自分がした行動に対して、損をしたと思いたくない生き物」
なのです。

あの行動は無駄だった、とか、思いたくない！

ましてやそれが自分の責任だと思いたくない！

そう思ってます。

すると、どうなるかというと、
長い時間とエネルギーをかけて辿り着いた部屋に対しては、
「満足した」という価値観を選択しやすくなるのです。

かけたエネルギーが無駄になったと思いたくないので、
積極的に、好意的に受け取ろうとするのです。

もちろん、それで部屋が汚かったり、サービスが悪かったらダメなんですけど、
コンテンツが良い場合は、満足度は高まります。

他にも、思い当たる経験は沢山あります。

僕は大学時代(もうだいぶ昔)、九州に友人4人で行ったことがあるんですが、
そこで博多の一風堂に行ったんですよ。

一風堂でラーメンを食べて、
「いや～やっぱり本場のは全然違うねー！！」
って全員大満足でした。

でも、よくよく考えたら、
一風堂なんて全国チェーンなわけで、
博多だからって、そんな大差は無い気がするんですよ。

いや、もちろん、作る人とか、食べる場とかで変わるのは分かります。

多分、博多の方が美味しいことは美味しいのでしょう。

だけど、言ってもチェーン店なわけで、「わざわざ来たんだから、美味しかったと思いたい」という心理がかなり大きく影響してたのも事実なんです。

もうちょっと分かりやすい例をあげたら、3000円のセミナーより、10万円のセミナーの方が同じ内容だったとしても、満足度は格段に上がります。(もちろん、コンテンツが良いことは前提ですが。)

人って、多くのお金を払った方が、「これだけ払ったのに、無駄だったと思いたくない！！」って思って、必死に聞くんですよ。

だから、その分満足度は高くなるのです。

そう考えると、ネクジェネ大丈夫か！？っていう話なんです(笑)、今回、あえて「無料です！」とせず、「御玉串制です」と言ったのには訳があります。

神社で、御玉串って、5円入れてお参りする人もいれば、何百万円と寄付する人もいます。お金を入れずに観光に来るだけの人もいます。

それってようするに価値の感じ方が人によって違うからなんですよ。

逆に言えば、大きいお金をあえて払うことで、覚悟を決める、って意味もあります。

「これだけ払ったんだから、絶対今年は運の良い年にするぞ！！」

みたいな。

だから、神社で大きいお金を寄付とかしてる人って、良いセルフイメージを自分で作るので、成功しやすいんですよ。

ネクジェネは、まあお金入れるとこ無いんですが(笑)、こうやって毎回返信をくれる(エネルギーを送ってくれる)のがそれはイコール御玉串だし、まわりに紹介してくれたり、あるいはここでの学びを活かして誰かの助けになったり、世のために貢献したりするのも御玉串です。

無料だから、と思わず、本当に100万円払って受けてる、くらいの気持ちで受けて、その分、全員で、ネクジェネを盛り上げて、エネルギーを高めて、そのエネルギーで、世界中の色々な業界を盛り上げていきましょう！

さて、前回は「”こちら側”と”あちら側”を定義する」という話をしました。

コピーライティングの基本です。

ただ、この扱い方をどうするかで、全然違った印象を与えてしまうので、

かなり気を付けないといけない部分でもあります。

なので、それに関して、何回かに分けて解説していこうと思ってるのですが、まずはこちらのメールを見てみましょう。

=====ここから=====
こんばんは、新田さん！

松尾です。
昨日のメールに返信できなかったので、ひっそりと復帰させていただきます(笑)

なんか文面から、新田さんもまったく気楽にメールを書いてそうなので私ものんびり書ける雰囲気です！

では、今日もネクジェネっていきます(笑)

昨日今日と、新しい視点がたくさん生まれてとても感動です。

その視点の原点(というか、テーマ)がたった1つのCM動画であると思えば、ますますこの動画の凄まじさを実感します。

このCMは音、色、ストーリーなど様々なところで、視聴者の意識を向けさせるようにできています。

最後のパンテーンの商品名を出すところに繋げるための伏線という感じでしょうか。

この音やら色やらストーリーやらが、全て同じ目的に向かっていているという意味では、情報がまとまっているというか、同じベクトルに沿っているという点で新田さんの言う「エネルギーの高い状態」だなあと肌で感じる事ができました。

一番意外に思ったのは、ロミータのことを一番応援していたおばあさんを「あちら側」に置いていることです。

解説(衣装と髪留めを身につけなかったことや、応援の重圧の事)を読むと納得ですが、最初に読んだときは何か釈然としないものがありました。

ただ、自分の中で思い当たったことがあったので書いてみます。

おばあさんとロミータの関係は、受験生の親と受験生本人の関係に置き換えられそうです。

受験生を一番に応援しているのはもちろん親のはずです。

ただ、その応援がアダになることもあります。

良かれと思って応援していることが受験生本人には重圧になったり、余計なお世話になって足を引っ張ってしまったりすることもあります。

何より、受験は個人戦です。

周りを排除する時間が必要な場合もあります。

...ここでの受験をバレエのコンテストと置き換えると、ロミータの話になるのではないのでしょうか？

まあ何か月並みな着地点になってしまいました(笑)^;

とにかく、自分の経験から納得できたということをお伝えしたかったのです！

このCM やディズニーのCM など、1つのものを深く考察する大切さも痛感しました。

そうした素材になるものを考えていく方が、コピーライティングの本や商材を読むより、よっぽどコピーライティングが学べそうです(笑)

また、このような素材や推薦図書などがあれば紹介していただきたく思います！
(私は個人的に本の方が研究しやすいので...)

それでは次回も楽しみにしています。

今回も最後まで拙文をお読みいただきありがとうございます。
返信は不要です。
=====ここまで=====

具体的な素材ってなかなか紹介するのが難しく、僕は勉強会とかではよく色々な人のセールスレターとかを題材に使ってるんですがセールスレターが上手なのとコンテンツの中身が良いかはまた別の話なので安易に紹介できないというのがあるんですよ(笑)

本でオススメなのは、とりあえず「影響力の武器」と「人を動かす」はまず最初に読んでみると良いんじゃないかなあと思います。

ただ、どちらもノウハウ本みたいになっていて、使いやすんですけど、あくまで統計的にはそうなりやすい、というだけで、万人に当てはまるものではない、という前提で読んだ方が良いでしょう。

例えば、「影響力の武器」には、「社会的証明(バンドワゴン効果)」というものが紹介されていて、これはカンタンに言えば、「皆が持っていたら、自分も欲しくなる」というものです。

確かに、そうなる傾向は強いんですが、しかし以前紹介した「ねじれ」の人は、逆に持ちたくないと思いますからね。

多くの方はそうなる(傾向にある)、というだけで、絶対ではないということです。

なので、これらのノウハウは鵜呑みにするのではなく、より背景にあるロジックをきちんと理解する必要があります。

社会的証明だったら、「場の理論」というものを僕はよく解説していて、まあこれまでの講座でも何度も説明してきたし、ネクジェネでもタイミングがあれば話すつもりなので、そういうのとセットで学んでいく必要はあります。

まあ興味があれば読んでみて下さい。

で・・・本題に戻りますが、松尾さんの、

- > おばあさんとロミータの関係は、
- > 受験生の親と受験生本人の関係に置き換えられそうです。
- >
- > 受験生を一番に応援しているのはもちろん親のほうです。
- >
- > ただ、その応援がアダになることもあります。
- >
- > 良かれと思って応援していることが受験生本人には重圧になったり、
- > 余計なお世話になって足を引っ張ってしまったりすることもあります。

これはとても重要な視点だと思います。

実は、僕のクライアントさんには、
受験ビジネスをやっている方が結構います。

オンラインでスクールをやったり、
ネットで家庭教師をやったりしてるんですが、
彼らがよく言っていることの1つに、

「受験勉強ができない原因の1位は親！」

というのがあります。
(ちなみに2位は「恋愛」)

どういうことか？っていうと、

例えば、受験生が、
「よしっ、これから勉強がんばるぞ！！」
と気合い入れてる時に、親が部屋に入って来て、

「おいたかし、お前ちゃんと勉強やってんのか？
ちょっと最近の成績見してみ？こんなんでホンマ大丈夫なんか？？」

とか言ってきたりするのです。

この時、何が起こるか？というと、
せっかくなかしのやる気になっていた(＝エネルギーが高まっていた)のに、
そのエネルギーは全部親に取られてしまいます。

そして、例えばこういうのが頻繁にあると、
たかしは「常に親に意識を向けないといけない状態」になります。

親のために勉強して、
親のために良い成績を取って、
親を喜ばせるために良い大学に行って・・・

という思考になっていくのです。

前回、普段意識をどこに向けるかが大事、という話をしましたが、
親に意識を向け続けるということは、
本来受験に注がなければいけないエネルギーが、

親に流れてしまっている、ということです。

しかも、こういう時、
親は、潜在意識では「善意で」やってます。
子供のことを心から心配しています。

実際、子供のためになることも色々してあげてるんですね。

しかし、潜在意識では、

「子供を自分の監視下に置くことで、自分が元気になっている」

ということを知っているのです。

だから、親によっては、
「子供が心配だから・・・」と言って、
やたらと過干渉になって、逆に子供のエネルギーを奪ってしまったりするのです。
(子供をエネルギー供給源に使っている、ということです。)

こういう親は本当に多くて、
モンスターペアレントならぬ、
「ヴァンパイアペアレント」
と言います。

ロミータのおばあさんがそう、と言ってるわけではないですが、
あの状況だと、どうしてもそういった一面を持ってしまいがちになります。

例えばこんな感じ。

ロミータは幼少期に交通事故で両親を亡くしました(勝手な設定 w)

おばあさんは、小さい頃から、
1人でロミータを育て続けました。

ロミータは、おばあさんを母親のように慕っています。

愛情をたっぷりかけてもらって、
時には叱られもしたけど、
おばあさんのお陰で大好きなバレエも続けられて、
心から感謝しています。

しかし、いつしかロミータは、

「おばあちゃんの期待に応えたい・・・」

そう思うようになってしまいました。

幼少期に、太っていて、体もかたかったロミータは、
皆に笑われていましたが、おばあさんだけは、ずっと応援してくれました。

「きっとロミータは良いバレエダンサーになるわよ。
いつか、テレビでロミータが舞台に立つのを、

おばあちゃん楽しみにしてるからね。」

幼い頃におばあさんに言われた言葉を、ロミータはずっと覚えています。

「絶対に大会に出て、優勝して、その姿をおばあちゃんに見せたい！！
それが私のできる恩返しなんだ！」

そういった思いが、ロミータのエネルギーの源泉になっていました。

しかしそれは同時に、ロミータの可能性に制限をかけるものとなっていたのです。

試合当日、おばあさんからもらった服は、
ロミータのライバルによって破られてしまいます。

ロミータは悲しみにくれました。

「おばあちゃんにもらった服を着て踊っている姿を、
おばあちゃんに見せてあげたかった・・・」

しかし、そこでロミータは鏡を見て気づきます。

あれ・・・私、いつから、おばあちゃんのためにバレエをやっていたんだろう・・・？

違う、おばあちゃんはそんなこと望んでいない！

私がおばあちゃんにもらったものは、服や髪かざりだけじゃない。

子供の頃、踊るのが好きで、
テレビの中で優雅に踊っている姿に憧れていたロミータ。

しかし、いつしか彼女は、
「おばあさんのために」踊るようになっていたのです。

ロミータは、心の中で言いました。

おばあちゃん、見てて。

おばあちゃんにもらった服はもう無いけど、
私は、ありのままの姿で、最高の演技をしてみせる。

おばあちゃんにいっぱい愛情をかけてもらった私は、
もうおばあちゃんに依存しなくても大丈夫。
きっと舞台上で最高に輝ける。

ロミータは鏡を見て、覚悟を決めました。

おばあちゃんにもらった髪飾りを外すと、さらりと長い髪がほどけました。

それは、おばあちゃん、そして亡くなったお母さんから受け継いだ、

世界でたった1つの、綺麗な髪・・・

・・・みたいなね(笑)

(最後は一応パンテーンにつなげておきましたよ！)

ロミータは、確かにおばあさんから沢山の愛情を受け取っています。

彼女が素晴らしい演技ができたのは、間違いなくおばあさんのお陰です。

しかし、同時に、ロミータの制限をかけていたのもおばあさんです。

一方で、ロミータのライバルは、ロミータにとって邪魔な存在でした。

ところが、結果的に、ロミータの制限を外したのは、彼女だったのです。

この世は陰と陽、闇と光、マイナスとプラスが同居しています。

ある角度から見たらプラスでも、またある角度から見たらマイナスなのです。

まさにプリズムと同じで、
マイナスの角度(陰)、プラスの角度(陽)、
両方を重ね合わせた時に、
はじめて本当の姿が見えるのです。

一方で、ロミータの演技を見たおばあさんはその後どうなったのか？

そのヒントとなるのが、このメールです。

=====ここから=====

新田さん はじめまして田中と申します。

三通のメールを読ませていただき、改めて動画を見返して見て私の視点で気づいた点を返信させていただきます。

私は動画に登場する2つのアイテムがなんとなく気になりましてそこにフォーカスして書いてみたいと思います。

まず一つ目が”リボン”。
序盤のシーンで若いロミータはテレビに映る新体操選手の優雅さに憧れを抱きます。
(まずその選手の演技はリボンの演技です。)

そして公園で一人自分の髪を束ねているリボンを外し、それを棒に結んでリボン競技の真似をします。

その後、幾多の試練を乗り越え終盤のステージのシーンではダイナミックなりボンの演技を披露し

ハッピーエンディングへ向かいます。

私が思うに、この CM 内ではリボンがパンテーンを暗に表現しているものではないかと考えました。

特に終盤ステージでロミータの美しい髪とともにこれみよがしにダイナミックに舞うリボンは女性の髪之美しさ・ロミータという女性の『ホンモノの輝き』に欠かせないアイテム・・・

つまりそれはパンテーンなのです！といった具合です。

小さい頃からロミータのそばにあった ”リボン” = パンテーン
髪のパリウーム感を引き立てる ”リボン” = パンテーン
サラサラ感を演出する ”リボン” = パンテーン

リボン(パンテーン)は女性が美しく輝く為に欠かせないアイテムだということをアピールする・・・
そんな狙いがあったのではないかと思います。

もう一つは ”蝶” ”ちょうちょ” です。

おばあさんがロミータに渡すアイテムには髪留めと衣装の2つがありますが
いずれも”蝶”をデザインしたものです。

小さな女の子が、美しい女性になって躍動する(羽ばたく)。
その成長過程を、蛹が蝶になる過程に重ねたかったのかな～と思います。

幼いロミータが公園でリボンを振って遊ぶシーン最後の彼女のポーズは蝶が羽ばたく仕草にも見えます。
まるで、『いつか私も蝶のように綺麗に羽ばたきたい』と言っているかのように・・・

終盤のステージ裏のシーンでロミータの足を引っ掛けたり、衣装を切り刻んだりするライバル(敵)の衣装は
蜘蛛にも見えるし、蛾のようにも見える いかにも”蝶の天敵”をイメージさせるものですね。

蝶の髪留めを外してステージに向かうこととの理由(上記との整合性)がちょっと解明できませんでしたが、
”女の子” ~ ”輝く女性” のストーリーを演出するのに”蝶”というアイテムが活かされたのでは無いかと思います。

今まで私はこのような”自分で考える”作業から逃げてきた人間なので、
仕事でも私生活においても、何か(誰か)を参考にしてその場しのぎの”他人の考え”を引用して(”自分の考え”と思い込んで)過ごしてきたのだと思います。

このような企画で、改めて自分の視点を通した考え方と言うものを経験させていただいた気がします。
うまく具現化出来ませんでしたが、自分で考え、自分の言葉で表現することを意識してみたら
今まで見えなかった視点というものを感ずることができました。もちろんまだまだトレーニングは必要ですが・・・

今後のメールもまた楽しみにしています。
ありがとうございました。
=====ここまで=====

「蝶」と「蛾」の対比、というのは面白いですね。

確かに幼少期のロミータは、まるで蝶のようにひらひらと舞っていました。

きっと美しい蝶になりたかったのでしょうね。

「髪留め」は、「蝶が羽ばたかず止まっている」ことを象徴していたのかもしれませんが。

そして、自分があげた服を着ずに演技したロミータを見て、
おばあさんは涙しました。

心から嬉しかったのと同時に、
自分のもとから羽ばたいていくのを感じ、
少し寂しくなったのです。

幼い頃、蝶のように舞っていたロミータ。

ずっと一緒にいたロミータ。

そんな彼女が、今や世界で活躍し、羽ばたいていった。

ロミータの夢を応援し続けてよかった。

これからはもう、自由に羽ばたいて行ってほしい。

だけど、疲れたらいつでも帰って来ておいで。

…と、そんな思いをにじませながら、
おばあさんは眠りにつきました(死んでませんよ！)。

…みたいな感じでしょうか。

ちなみに、ロミータはその後、
日本人と結婚することになります(無理やり前回の伏線を回収 w)

そんなロミータの前に立ちはだかるのが、
あいつです！！！！

さあ盛り上がってきましたね！(笑)

ではこちらのメールをどうぞ。

=====ここから=====
こんにちは！
星野です。

もう、全メールに返信しようとしてるくらいネクジェネってます。笑

ちょっと不思議に思ったことがあります。

ライバルの子、
名前は、(前回のメールを受けて)ヒソーカにしましょうか。笑

「あれ？ヒソーカは表彰台に乗ってないじゃん」

って不思議に思いました。

仮に、2位になってたらロミータを潰す理由が分かるんですが、そもそも2位にも3位にも入ってないんですね。

なんでそんなにロミータに固執したんでしょうか。
いわゆる、ライバルであるのであれば、キムヨナと浅田真央ちゃんのように、力の違いは僅差のはずです。

ロミータが覚醒して、圧倒的な力を出したっていうことも考えられますが、あえて、ライバルのヒソーカを表彰台にあげてないのは意図的なんではないかと思います。

一緒に練習してたシーンがあるので、同じチームメイトだったということは分かります。ロミータだけ、コーチに気に入られてて、それに嫉妬していたのかもしれない。

ヒソーカは、自分が表彰台に上がらなかったことよりも、ロミータが表彰台に上がったことに対して悔しがってるように感じますが、(動画で見る限り)ロミータは、良い子そうだし、そこまで恨まれるのかなあとも思います。

こう考えると、僕の中で答えは1つです。

ヒソーカはロミータが、ホンモノの輝きがあるのを知っています。
どんなストーリーでも、敵対者は、人を見る目がありますから。笑
そして、その力が自分がどんなに努力しても勝てない圧倒的な違いがあることにも気づいてしまってます。
その恐怖のあまり、早めに潰しておきたいわけです。

ロミータ＝パンテーン
ヒソーカ＝ライバル商品

この構図で考えた時に、

「ライバル商品とパンテーンは、圧倒的にレベルが違います。」

と伝えてたんじゃないかなあとって、自分なりに納得しました。

いつもありがとうございます。
明日も元気にネクジェネましょう！笑
=====ここまで=====

いや～今日もネクジェネってきましたねー！

非常に良い視点だと思います。

<ここからまた勝手に妄想します>

実はヒソーカは、子供の頃から、バレエがとても上手でした。

当時のヒソーカは、本当に輝いていました。

それを見て、ヒソーカのお母さんもとっても上機嫌。

「ホントに、ヒソーカはいつも凄い演技をしてて、私も親として鼻が高いわ。笑」

ヒソーカは、母親にそう言われるのがとても嬉しくて、

「お母さん、次の大会で、絶対1位取って、お母さんに金メダルをプレゼントするからね！！」

と約束しました。

そして、次の大会当日・・・

ヒソーカは、準優勝だったのです。

ヒソーカは嬉しそうに家に帰り、母親に報告しました。

「ねえ、私準優勝したよ！！」

ヒソーカは、銀メダルを母親に渡しました。

しかし、母親の反応は思ってもみないものでした。

母

「どうして優勝じゃないの・・・？」

ヒソーカは驚きました。

「えっ、でも準優勝も本当にすごいわって先生に・・・」

母

「先生とか関係無い！！一体あなたにいくら使ったと思ってるんだい！？高い家庭教師もつけて、高い服も買って、私近所にうちの子は絶対優勝するって言ってまわったんだから！！とんだ恥をかかせてくれたわね！！次優勝しなかったらどうなるか分かってるわね！！」

ヒソーカの心の中で、何かガラガラと音をたてて崩れていきました。

「ごめんなさい・・・次は、必ず、優勝します・・・」

それからというもの、ヒソーカは本気で練習を続けます。

お母さんにこれ以上恥をかかせるわけにはいかない。

絶対に優勝して認めてもらうんだ。

血のにじむような努力を続けていました。

そう思っていたある日、ロミータに出会います。

彼女は、一見地味ですが、
ヒソーカが失いかけていた輝きを放っていました。

ヒソーカは恐怖します。

この子はきっとすごい演技をできるはず。

しかし、同時に、ロミータの一生懸命練習する姿に、
ヒソーカは尊敬の念を抱くようになります。

私も、ロミータみたいに頑張ろう。

ロミータのこの輝きは、どこから来るのだろう？

もっとロミータのことを知りたい・・・

そう思い、ヒソーカはロミータに話しかけようと思いました。

そう思っていたちょうどその時、ロミータのおばあさんがやってきます。

おばあさん
「ロミータ、今日の演技とても上手だったわね！遠くで見てたわよ。」

ロミータ
「ありがとうおばあちゃん。まだまだ完成してなくて、最後の追い込み頑張らないと。」

おばあさん
「そうね。でもホントに綺麗だったわ。おばあちゃん嬉しい。」

ロミータがおばあさんと一緒にいる時、2人は本当に幸せそう。

ヒソーカが決して手に入れることができなかったものを、
ロミータは持っているのだとヒソーカは感じました。

そんな2人を見ていると、ヒソーカの中にある感情が湧いてきます。

許 せ ない・・・

ヒソーカは、ロミータを睨みつけるかのような表情で見ました。

ロミータは一瞬背筋が凍りついたような気がして、振り返ります。

そこには、笑顔で、ロミータを見つめるヒソーカの姿がありました。

その目からは、完全に光は失われていました・・・

それから1ヶ月後、ロミータは大会に出場します。

今までで一番大きな大会で、テレビにもうつります。

おばあさんとはしばしのお別れ。

おばあさんにもらった服を手に、会場に向かいます。

その列車の隣の車両には、ヒソーカの姿も・・・。

「ア イ ツ ヲ、コ ワ シ テ ヤ ル・・・」

そうヒソーカは呟いて、不敵な笑みを浮かべ、
遠くからロミータを見つめていました。

・・・的なね(笑)

まあきっとこんな感じなんじゃないですかね(てきとう)。

ヒソーカ怖いわ！！笑

さあその後、ロミータとヒソーカはどうなったのか？！

その前に、このメールを取り上げましょう。

=====ここから=====
こんばんは、原田です。

今日もお忙しい中、ネクジェネ、
次世代の日本を担う僕らに対してメッセージを送ってくださり、有難うございます。

今日もエネルギーが詰まったメルマガで、
読むことで行動の力を頂き、
明るく、軽く、元気に、温かくなるメルマガでした。

いつもの新田さんとは違って、
軽いテンポでメールが書かれているので、
新田さんに対しての親近感も湧きますし、
何よりも読んでいてとても楽しい気分になれます。

こういうと、他のメルマガが楽しくないみたいですが(笑)、
もちろんそんなことはなくて、どの抽象度でも語れる新田さんの力というか、
人間性がやっぱり魅力的で、色々な世界が繋がるのがどのメルマガも楽しいです。

今日の気づきをシェアさせていただきます。

メルマガを読んだ後に、もう二回動画を見てみました。

すると、

・ロミータの「お腹」が出ている
ということに気づきました。

あれも、ライバルから服を破かれなかったら、
真っ白の服で演技をしていないわけなので、
これも本物の自分を映し出すためのものだったのかなと思います。

とても綺麗だと思いました。

そして、見返してみると、
ロミータ、結構太ってるんですね(笑)

幼少期の時は、ぽっちゃりキャラとしてバレエを始め、
周りの子ども達をみて見ても、太っている子は一人もいません。

そして、練習をしている時には、お腹が一度 見えていますが、
周りの子どもたちは誰もおなかが見えていません。

これにも何か意味があるのかなあと考えたところ、

「幼少期のお腹」は、「コンプレックス」(おそらく)だったのに、
「本物の輝きの後のお腹」は、「女性の美」を表している

ということです。

かつてな解釈かもしれませんが、
最後の「お腹」は、とても綺麗で女性らしい美だなあと思ったので、
幼少期の頃のおなかとは、全く違う印象を受けました。

ようするに、

パンテーンによって、ネガティブだったこともポジティブに変わる

なんてことを表しているのかなと思いました。

ロミータの髪は、めちやくちゃ綺麗で、
お腹も、それに比例して綺麗になっていました。

綺麗になっていたと言うよりも、綺麗に見えたという感じですかね。

コピーライティングも同じで、
マイナスに思える過去を捨てる否定するのではなくて、
今からみてプラスに変える力があることを伝えるのが大切で、
「過去と現在と未来」を一つにするのが本物のコピーライティングで、
それが相手のエネルギーを高めて、お金の循環を生むのだと思いました。

同じ映像を何度も見るって、とっても面白い体験ですね！

自分がやっているビジネスにも十分応用できるし、
それが一番の近道なのかもしれません。

覚えやすいですし、何よりもカッコいいです。

本質を掴むって面白いですね。

長くなりましたが、最後までお読み頂き、有難うございました。

これからも楽しみにしております。

そして、返信と自分のビジネスの方も頑張ります！

たくさんのエネルギーを提供してくださり、本当に有難うございます。

循環させてきます。
返信は不要でございます。

PS.

「本物の輝き」について、今の自分にピッタリで驚きました。

春辺りから、親の会社を辞めて、
ビジネスにもっと集中することになります。

今までの人間関係も一度整理して、
色々なことを一度手放して、隠すことなく、
「本物の自分の光」を出していこうと思います。

2017年、人生が大きく変わるので、
そのつもりで、日常からきちんとエネルギーを高めます。

毎日、新しい気付きの連続です。

=====ここまで=====

なんかめっちゃ褒めてくれてありがとう！

次世代を担えるようがんばって下さいね！！応援してます。

・・・で、この「お腹に着目」というのもなかなか面白い視点だなと思いました。

まあ製作者がどこまで意図してるのかもはや分かんない領域になってきましたが、
そう取れなくもないですよ(笑)

今日話したように、マイナスとプラスは常に同居しているものです。

ヒソーカも、ロミータにとってはマイナスでもあり、プラスでもあった。

それは逆も同じだったのです・・・。

ヒソーカは、ロミータが優勝するのを見て、悔しい思いでいっぱいでした。

自分は、ロミータを勝手に逆恨みして、復讐することばかり考えて、
結局自分は演技中にこけてしまったのです。

本来だったら2位くらいは取れたかもしれないのに、

まさかのランク外。

親からは怒りの LINE が送られて来ています。

一方でロミータは優勝。

そしてあのおつややかな髪。美しすぎる。

きっとパンテーンのシャンプー使ってたんだわ！！

悔しい！！悔しい！！！！

そう思っていたヒソーカの耳に、
隣にいた人たちの会話が聞こえてきます。

「なあ、あの優勝したロミータって子、
子供の頃両親を事故で亡くしてるらしいぜ。」

「まじかよ。そんな辛い状況乗り越えて、
ああして美しい演技ができるなんて、オレ尊敬しちゃうな。」

それを聞いたヒソーカの頭の中では、
ロミータの演技が再生されていました。

美しく、蝶のように舞うロミータ。

悲しみも背負い、おばあさんの愛情もたっぷり受け、
それらを全身で表現している。

そこには、自分がずっと求めていた、ホンモノの輝きがありました。

ヒソーカの中から、涙がこぼれ落ちていました。

あれ・・・何で泣いてるんだろう、私・・・。

そんなヒソーカの前に、ロミータが現れます。

なんかもう勝手に作りまくってますけど、
かなりヒソーカを好意的に受け取ってます。笑

たぶん現実は違うんだと思いますが、
ネクジェネではこういう設定を採用しましょう。笑

というのも、実は、「こちら側」と「あちら側」を作った時に、
それをどう乗り越えていくか・・・？というのが大事になって来るんです。

その時に、

1. こちら側が、あちら側を倒すストーリー
2. こちら側とあちら側が、止揚されるストーリー

の2つがあります。
(止揚っていうのは、アウフヘーベンとも言いますが、

ひとつ上の次元で統合される(調和する)、ということです。)

今回作ったストーリーは、2になるようにわざと展開させています。

これがね、すごく大事なことなんですよねー。

なので、この続きは、、、誰か書いて下さい！(笑)

今回はコピーライティングで非常に重要な要素を盛り込みました。

それも、また今後解説していきますね。

別に続きを書かなくてもいいんで、
また感想とか、何でもいいんでメールもらえると、
エネルギーが集まって嬉しいです。
(難しく考えず、ゆるーい感じで返信頂けたらと思います。)

それでは、また～！！

(恒例の)次回予告:

ロミータの日本人の恋人がバツイチ子持ちだったことが発覚！！

どうするロミータ！！！！？？

怒涛のVol.6をお楽しみにっ！！！！

Vol.6: エネルギーの源泉とダークサイドの神話

ロミータとヒソーカの邂逅(かいこう)！！

互いの過去を知り、二人は・・・？！

衝撃の大増量センターカラー！！

・・・みたいな少年漫画の煽りみたいなのを入れてみた新田です、こんばんは。

邂逅(=思いがけなく出会うこと)なんて言葉、
こういう煽り以外で使う人いんですかね？笑

さて、四国から大阪に帰ってきました！

僕は車で四国に行った時は、必ず帰りに、
「淡路島ハイウェイオアシス」
というパーキングで休憩します。

ここ、本当オススメです！！

淡路島から、明石海峡大橋や神戸の街が見えるんですが、
夜とかめちゃめちゃ綺麗なんですよ。

そこで、
「ああ、帰ってきたなあ。」
みたいな感じになるんです。

今は寒いのでませんが、
暖かい時期なら、そこで仕事とかしてもはかどります。

僕はよく車で、海辺や、眺めの良いところに車で行って、
そこでパソコン開いて仕事したりすることが多いんですが
そういうのはカナリお勧めですよ。

ただ、あちこち行けばそれでいい、ってワケではなく、
「アイデアのもらい方」
ってのがあるんですね。

アイデアというのもエネルギーみたいなものです。

エネルギー下がってる時にロクなアイデア出てこないですよ。

良いアイデアを閃くには、莫大なエネルギーを必要とします。

そのために、どうすればいいか？
みたいな話を、今日はしたいなと思っています。
(書いてるうちに変わるかもですが、一応その予定ということで！)

というか前回、かなり話が進んだので、
これまでのあらすじを復習しましょう。
(これまでの5回は、ひじょーに重要な話をしてるので、
何度も読み返して、できたら印刷とかして持ち歩いて下さいね！)

主な登場人物

1. ロミータ

CMの主人公。ロシア人で幼少期に両親を亡くし、おばあさんに育てられる。
おばあさんにもらった服をライバルに破られることで、真の自分と向き合うことに。
執着を断ち切り、ありのままの自分を演技を通して見せ、見事優勝。
パンテーンを使い続けたおかげで美しい髪も一緒に評価される。
リボンにはパンテーンのイメージカラーの黄色。

2. ヒソーカ(星野さんが命名)

ロミータのライバル。
幼少期はバレエダンサーになることを夢見て、実力も非常に高かったが、
いつしか母親のためにバレエをするようになり、おかしくなってしまった。
(という勝手な設定を前回作りました。笑)
「ホンモノの輝き」を放つロミータに嫉妬し、逆恨みし、服を破るも、
最終的にロミータが優勝してしまい、キー！って顔をして試合場を去る。
赤いリボンを所持していて、これはパンテーンのライバル社のイメージカラーを象徴。
しかし最後はそれを捨てることになる。

3. ロミータの恋人(日本人の男)

Vol.3で「ホンモノの輝き」を説明するためにとりあえず作られた男。
家事で家を失い、家族もすでに他界。
一度は全てを失うも、それを機に悟りを得る。
その後、ビジネスで成功し、死んだと思われていた息子と再会を果たす。
男手1つで息子を育てていた時、ロミータと出会うことに・・・。
その息子が世界的に有名になるのは、もう少し先の話。

4. ロミータのおばあさん

幼少期に両親を失ったロミータを1人で育てた。
バレエダンサーを目指すロミータをずっと応援し続けるも、
過剰な期待をかけすぎて逆にロミータにプレッシャーを与えてしまう。
最終的には、ロミータが自分のもとから羽ばたいていくのを知り、
嬉しくもあり、悲しくもある、そんな気持ちで穏やかに過ごす。

まあこんな感じです(笑)

半分くらいは勝手に設定作ってるんで、
いわば「ネクジェネ限定の設定」だと思って下さい。

でも全ての設定に、意味があるというか、
学びになるように設定しています。

特に、ヒソーカに対しては、前回、
好印象を持ってもらえるようにわざとストーリーを作りました。

なので、実際のCMのももとの意図とは違うと思います。

多分、パンテーンの意図は、
ヒソーカをとにかく悪役にして、ロミータをいじめたけど負けて、
「きiiiiiii!!! 悔しいiiiiiii!!!」
って言わせることで、視聴者にカタルシスを得させるためのキャラなのでしょう。

まあ半沢直樹でいう大和田常務みたいな感じですよ。

土下座させたら視聴率40%取れたわけですからね。笑

多くの人って、とにかくムカつくやつを作って、
最終的にそいつを徹底的にこらしめたら、
「気持ちいい!!!」
って思うんですよ。
(ねじれの方は、そういうの嫌うことが多いですが。)

でも、そういった
「悪を徹底的に痛めつけて、カタルシスを得る」
というストーリー、確かに人は集まるんですが、
セールスレターでそれをやるのを僕はオススメしません。

これが過剰に演出したセールスレターを打ち出すと、

強いコンプレックスを抱えていて、ずっと虐げられてきて、
「まわりの人を見返してやりたい!!! (羨ましがらせたい!!!)」
って思って、それをモチベーションにしている人が沢山集まって来るんですよ。

そういう人たちを集めすぎると、
「エネルギーの奪い合い」
が起こります。

ネクジェネで目指している、
「コミュニティで元気玉を作る」
というスタイルとは真逆なんですよ。

本当に目指すべきは、「光と闇の統合」です。

なので、ヒソカに関しては、
そうなるようにわざとストーリーをいじっています。

これはビジネスでとても大事な考え方ですが、
商品やコミュニティの価値を作るのは、
その商品やコミュニティの背景にある「ストーリー」です。

ストーリーが、その物の位置エネルギーを上げるのです。

例えば、ある男が、戦争に行くとします。

そこで奥さんが、
「これ、朝から愛情込めて作ったおにぎりだから、
もしお腹が空いたら食べてね！！」
って渡してきました。

男は、戦争中、負けそうになり、
「もうダメだ・・・」
と諦めかけました。

しかしその時、ふと持っていたおにぎりに気づきます。

おにぎりを食べると、ふわっと暖かくなって、
奥さんの顔が思い浮かびます。

妻が愛情を込めて作ったおにぎり・・・
なんとしても生きて帰って、また妻の顔を見たい！！

そう思って男は再び立ち上がりました。

そして彼は、戦争で大きな活躍をします。

・・・みたいなことってあるじゃないですか？

この男は、おにぎりを通して、奥さんから莫大なエネルギーをもらったことになります。
そのエネルギーを生み出してるのが、「ストーリー」なんですよ。

「奥さんが愛情込めて作ってくれた」
というストーリーが、おにぎりの位置エネルギーを上げているわけです。

ストーリーは、その物の位置エネルギーを高めてくれます。

ヤフオクで、同じ商品なのに、商品説明によっては値段が倍以上違ったりしますが、
あれもストーリーの差によって位置エネルギーが違うからです。

別の言い方をすれば、フィルターの違いとも言えます。

もうネクジェネの皆さんは、ロミータのCMを見た時の感じ方が最初に見た時と全く変わっているはずです。

それは、色んな方がフィルターを共有してくれたお陰で、皆さんにとっての、CMの位置エネルギーがグンと上がっているからです。

言うなれば、あのCMを見ただけでエネルギーがもらえるような感じです。

例えば、こんなメールも来ています。

=====ここから=====

新田さん、おはようございます！
川俣です！

ネクジェネが最近、毎日の楽しみになってきました(笑)
今回もメールを送ってくださりありがとうございます！

今日は、ネクジェネの感想というか、
思った事を書いてみます。

今まで、僕は1つの事を深く考察するという事を
あまりやってきませんでした。

それが、今回のネクジェネの企画で、この動画に関しては
もう軽く10回以上見えています。

ネクジェネが送られてくる度、動画を見返して
メールに書かれている事を腑に落とすようにしています。

もう明らかにこの動画に関しては
最初に見たときとは、見方が変わってきています。

そして最近、日常でもちょっとした変化が起きてきました。

いつも何気なく過ごしている日常、風景の中、
今まではスルーをしていたような事でも

「あれ、そういえばこれってなぜこうなっているんだろう？」

「これにはどういう意図が含まれているんだろう？」

とちょっとした考察をする癖が身についてきました。

新田さんが、以前メールでも仰られていました、
「まわりにあるモノ、すべてが学びになる」
(だったかな)

というのは、こういうものなのかなと感じました。

それから、朝からこのメールと動画を見まして
すごく良い気分です1日をスタートできています♪

今回のネクジェネを企画してくださり、本当にありがとうございます！

今後もネクジェネを楽しみにしています^^
=====ここから=====

実はこれと同じようなメールが、ここ数日でかなり来ています。

取り上げているのは1つのCMだけなのに、
違うものの見え方まで変わって来ている。

なぜそうなるのか？と言うと、
CMを通して色々な視点をインストールしてもらっているわけですが、
その視点は、そのまま他でも活かせるからです。

だから、知らず知らずのうちに、世界の見方が変わってきているはずなんです。

最初は、
「音だけに着目」「色に着目」「エネルギーに着目」
「光と闇に着目」「アングルに着目」「対比構造に着目」
みたいな感じで、1つの視点で見る練習をします。

それができてくると、今度はそれを重ね合わせていきます。
「重層化」していくのです。

それはまるで、
バイオリンの練習をし、
ピアノの練習をし、
ドラムの練習をし、
ギターを練習をし、...

とそれぞれの楽器を練習した人が集まって、
1つのハーモニーを形成するかのようです。

それらが調和した時、世界の見え方がガラリと変わります。

同じものを見ても、位置エネルギーの高い視点で見ることができるわけです。

だから例えば、以前 Facebook を位置エネルギーの低いものの例として紹介しました。

エネルギーは、高いところから低いところに流れます。

「Facebook をボーっと見ていたら疲れる」
というのは、Facebook の位置エネルギーが低いから、
ずっと見てたら自分のエネルギーがそっちに流れていってしまう、
という説明でしたね。

しかし、たとえ Facebook でも、
位置エネルギーの高い視点で見るとは可能です。

そうすれば、別にエネルギーは流れていかないばかりか、
むしろ Facebook を見ていたら急にアイデアが降ってきた！
みたいなことも起こりうるのです。

そうやって、日常の全てを学びに変えていくことができれば、常にエネルギーが溢れた状態になっていくんですね。

だからこそ、普段からどこに意識を合わせているか？が大事なのです。

より高いところに意識を合わせていけば、その分、大きなエネルギーがもらえます。

理想は、無限遠点(∞)に意識を合わせることです。

ただ、それってイメージが沸かないと思うので、エネルギーの高い場を作って、そこに皆でエネルギーを集めていく、ということをやりたいのがネクジェネです。

ネクジェネ自体は、無限遠点を目指し、そこに向けて進んでいくイメージで僕はデザインしています。

この「無限遠点」が、Vol.3 で言った「ホンモノの輝き」と言っても良いでしょう。

人は誰も、ホンモノの輝きを感じる瞬間というものがあります。

それをやっている時は、心から楽しいと思える。

それをやっている時は、エネルギーが上がる。

それをやっている時は、他を忘れて集中(没頭)できる。

そんな瞬間です。

これは、
「幼少期に無意識によくやっていたこと」
がヒントになります。

例えばロミータで言ったら、
「公園で、まるで蝶のように羽ばたく」
ということを自然とやっていたわけですね。

つまり、ロミータにとって、
それが「エネルギーの源泉」になっていたのです。

「ロミータは、蝶のように美しく舞いたかった。」

蝶のように舞っている時、
ロミータはエネルギーの源泉から、
莫大なエネルギーをもらっていたのです。

しかし、いつしかロミータは、

その「エネルギーの源泉」を忘れてしまったのです。

それは、「おばあちゃんの期待に応える」ということが優先されてしまったから。

そんな中、試合の時、ヒソーカに服を破られたロミータは、おばあさんへの執着を断ち切り、再び、「蝶のように美しく舞う」という自分のエネルギーの源泉に繋がります。

だからこそ、ホンモノの輝きを放ち、優勝できたのです。

僕がビジネスのコンサルとかをやっていてよく意識しているのは、「この人のエネルギーの源泉は何だろう？」ということです。

それが分かれば、その人のエネルギーはびっくりするくらい上がり、パフォーマンスも格段に向上します。

例えば、ロミータの場合で言えば、「蝶のように美しく舞う」ということがエネルギーの源泉だと分かれば、別にその体現の仕方は何だっていいのです。

今回はたまたまそれがバレエただただで、例えば料理人をやっているのであれば、「美しく舞うように、料理を作る」ということをすれば良いのです。

何の仕事をするか？は関係なくて、その仕事を通して、その人のエネルギーの源泉と繋がるような生き方をすれば、その人は「ホンモノの輝き」を放つのです。

一方で、「エネルギーの源泉」と対になるのが、「ダークサイド(闇の力)」です。

実は、前回僕が作ったヒソーカの過去の話は、「ダークサイドの神話」をもとに作っています。

「神話」というのは、人類が無意識に持つパターンのことです。

「神話の法則」に出てくるのは、「ヒーローズジャーニー(冒険の物語)」ですよね。

これは、ハリウッド映画や漫画などでよく使われるパターンです。

それと同じく、「ダークサイドに落ちるパターン」というものがあります。

それが、「ダークサイドの神話」です。

これの最高の教科書となるのが、

「スターウォーズエピソード3」
でしょう。

そもそも人がダークサイドに落ちるのは、
「認められたい」
「もっと愛されたい」
「そのためにもっと力が欲しい」
という欲求が強くなるからです。

ロミータは、おばあさんにたっぷり愛情をもらっていたのに対して、
ヒソカは、もともとの実力はあったのに、
母親に十分な愛情をもらえず、ずっと認めてもらえないという実感を持っていました。

だから、認めてもらうために、必死に頑張ってきたのです。

スターウォーズエピソード1～3でも、
アナキンは最初は可愛い純粋な少年で、
能力も非常に高かったのです。

しかし、いつまでたってもオビワンに実力を認めてもらえず、
「認めてもらうために、もっと力が欲しい」
と思うようになりました。

この「もっと力を・・・！」につけ込んでくるのが、
「闇への誘い」です。

ヒーローズジャーニーの方の神話の法則では、
「冒険への誘い(コール・トゥ・アドベンチャー)」
があるので、それとの対比で覚えておいて下さい。

スターウォーズエピソード3で言うと、
「シス」がそれに当たります。
(ヒソカの場合は、明確には出してませんが、
長編を作るなら出しても面白かったと思います。)

シスは、アナキンに闇の力を与えると言い、
アナキンは自分の中で光と闇が戦っていました。

しかし最終的に、闇が勝ってしまい、
闇に取り込まれてしまったのです。

ダークサイドに落ちると、
今までとは別人なんじゃないかってくらい、
人格が変わってしまいます。

僕も、今まで自分のコミュニティでダークサイドに落ちた人は沢山見てきて、
その度に、呼び出して、ダークサイドから抜け出してもらおうよう話したりしてきました。

ダークサイドに落ちるのは、全てこのパターンです。

だいたい、幼少期に愛されなかった、とか、
もっと認めてもらいたい、っていう思いから、
闇の力を求めてしまうようになるのです。

ヒソーカの場合は、(前回の話を前提に考えると)彼女の母親がヴァンパイアペアレントなんですね。

ヴァンパイアペアレントに関しては前回解説しましたが、
ヴァンパイアペアレントのよくある特徴は、
「自分が達成できなかったことを、子供を通して達成したい！」
って思うのです。

たとえば、自分が落ちた大学に、子供を入れたい、とか、
自分が叶えられなかった夢を、子供に叶えて欲しい、とかですね。

それは「子供のため」ではなく、
「自分の夢を、子供を使って叶えようとしている」
わけです。

つまり、自分が不幸だから、
自分の子供に「自分の考える理想」を無理矢理押し付けようとするのです。

しかしそれは結局、エネルギーを奪っていることになるので、
子供を不幸にしている、ということを実感していません。

あるいは、子供を使って、まわりから認めてもらおうとします。
ヒソーカの親はまさにそのパターンですね。

そうやって、ヒソーカからエネルギーを奪い続けていて、
たとえばヒソーカが何かの大会で優勝して褒められたとしても、
それはヒソーカ自身を認めたのではなく、
ヒソーカの付属物を褒めているに過ぎません。

だから、いつまで経ってもヒソーカは、
「真に認められている(愛されている)」
という実感を持たずに生きてきたのです。

そんな時に、ロミータとおばあさんの関係を見て、
ショックを受け、「嫉妬」という感情が増幅してしまったんですね。

ヒソーカは闇に取り込まれるも、
結局その闇は、ロミータの光に負けてしまったということです。

なので、

ロミータ:エネルギーの源泉

ヒソーカ:闇の力(ダークサイド)

という対比で見ると面白いと思います。

分かりやすく、エネルギーの源泉に繋がることをロミって言うっておきましょか。

じゃあ、どうやったらロミれるのか？っていうと、最初に書いた通り、
まずは子供の頃から無意識にやっていたことや、
自分が最も輝いていた瞬間ってどんな時だろう？
ということを考えるのです。

逆に、エネルギーの源泉から断ち切られて、
どん底だった時もあると思うので、
それってどんな時だろう？と考えても良いでしょう。

そうやって、自分のエネルギーの源泉を見つけて、ロミることができれば、
それを軸に発信していくと、輝きを放つ発信になります。
(情報発信だけじゃなく、あらゆるビジネスにおいて言えることです。)

アナキンは、一時は闇に取り込まれたけど、
最終的にシスを倒したのも彼でした。

それは、彼の中で、完全に光を失っていなかったからです。

一方でシスは、完全に闇に覆われていて、
光なんて全く無くなってしまっています。

アナキンがそうなる前に、ルークが救ってくれて、
ロミり直すことができたんですね。
(これがエピソード6です！)

ルークスカイウォーカーがヒーローズジャーニー、
アナキンスカイウォーカーがダークサイドの神話と、そこから光を取り戻す神話、
という風に考えて見ると、非常に勉強になる教材ですね。

ヒソカは、闇に取り込まれて、しかし光に負けてしまいました。

しかし、これで単に「光が闇を倒した！」とするのではなく、
「そこからどうやって光と闇が統合されるか？」
が次に大事になってきます。

アナキンは、確かに闇に落ちましたが、
“だからこそ”最終的にシスに倒すことができました。

あれは、光と闇が、最終的に統合されたと言えるわけです。

こうした神話(パターン)を理解しておくだけで、
より輝きを放つ自分だけの神話を作ることができますよ。

なんとなくでもいいんで、覚えておいて下さいね。

さて、ダークサイドに関連して、
こちらのメールも取り上げてみましょう。

=====ここから=====

新田さん
スズタクと申します m(_ _)m

とても忙しい時期に、どうしても読みたくなくなってしまいうメールをありがとうございます！
毎日のようにワンピースの新刊が発売されている気分です！

更に、忙しいのに返信までしたくなってしまふ。

もう本当にありがとうございます！

そしてなぜか、
読んだあとの方が少ない時間で良い仕事出来てる気がします。

もう心からの感謝です！

実は今回のメールは、
読んでてどこかしら

「新田さんっぽくないな～」

と感じていました。

節々での言葉のチョイスとか。

誰でも分かるように書く。
を意識してるからかな？

と思っていたら、

=====

自分で書いてるんですけど、あんま自分で書いてる感覚がなくて、
ネクジェネという生命体に言われたことを、
自分の知識を使って書いてる、

=====

ってフレーズが出てきて、なんとなく納得しました。

僕も去年からコピーライターとして、他人や商品をプロデュースするお手伝いをしています。

となると、どうしても販売者をインストールして文章を書くことになります。

自分の情報発信は上手に出来ないのですが、
販売者をインストールして文章書くのはスラスラと行けます。

きっと、自分は余計なものを抱えすぎて本物の輝きを作れていないけど、

本物の輝きを持ったモノを演出することは出来るからなのかな？

ということを感じました。

最近、コピーライティング、プロデュースの仕事をとても楽しく感じています。

他人の光とコピーライティングのテクニックを利用して読者の心を動かす快感に、

「ダークサイドに堕ちているな」

と感じている今日この頃。

善い悪いは置いておいて、

【人の心を動かせること】

が楽しいのです。

もうダークサイドに堕ちてる気もするのですが、全体的に良い方向に進んでいるので、もう少し楽しみながら、実践ベースでコピーライティングを学びたいと思います！

コミュニティに価値を提供するぞ！と思って書き始めましたが、感想文になってしまったことを深くお詫び致します。

最後まで読んで頂いてありがとうございました。

次のメールも楽しみにしています！

※返信不要です m(_ _)m

=====ここまで=====

僕のメールのテイストが違うのは、意識してやってるというよりは、「勝手にそうなっている」が近いんですよ。

僕は自分で書いてる意識が全くなくて、ネクジェネという生命体と対話して、それを書いてる、っていう感覚なんです。(別に本当に喋ってるわけじゃないですよ。笑 そうじゃなく、そういうイメージでってことです。)

だから、集まっているメールのテイストや、抽象度に合わせて書くので、ネクジェネは、自然とそうなった、っていう感じですね。

あと、スズタクさんの仰る通り、コピーライティングにも確かにダークサイドはあります。

「人の心を動かすこと」自体は悪いことではありません。

ただ、それが「相手の人生をより良くするため」であれば良いのですが、「自分のため(相手を支配しコントロールするため)」になってしまうと、ダークサイドに落ちていきます。

多くのコピーライティングって「成約率至上主義」などところがあるので、僕はコピーライティング系の教材や本は、参考にはするけど、全てを鵜呑みにはしないようにしています。

僕も、色んな人の文章やセールスレターを代わりに書いたりすることはありますが、その時に意識しているのは、「この人が本当に輝く瞬間ってどんな時だろう？」です。

それを意識するだけで、もっと良い文章になると思いますよ。

闇に落ちないよう、がんばってロミって下さいね!笑

それでは、今日はこの辺で。

では、また!!

予告編：
結婚したロミータがアルバイト！？
次回、家政婦のロミータ！
お楽しみにっ！！

Vol.7:光の記憶を思い出せ！

こんばんは、新田です。

いや～びっくりしました。

僕はメルマガを書いてて、よく不思議な現象が起こるのを感じます。

ある程度全員の意識が揃って来ると、
まるで示し合わせたかのように、
全員から似たような話題のメールが来はじめるのです。

僕は、そういったことから「今日のテーマ」を読み解いて、
それを発信しているのです。

だから、結構色んな人から、

「自分のメールは取り上げられていないけど
まるで自分に直接言われているように感じました」

というメールが来ます。

そんな風に、全体性を意識して書いてて、
例えば取り上げなかったメールがあったとしても、
そのメールを何らかの形で、それこそ1行加えたり、
とかそういう形で反映させているつもりです。

そして、僕はメルマガをやりつつ、
セミナーも色々開催しているわけですが、
たいてい、メルマガで取り上げたテーマが、
次の日のセミナーのテーマになってたりするんですよ。

今で言ったら、
「ダークサイド」
がちょうどテーマでした。

で、昨日はネクディメのセミナーで、
そのセミナーの参加者は、2年くらい、一番上位のコースに参加されてる方たちで、
もうかなりビジネス的にも上手くいってる人が多いし、実的にも相当高くなっています。

そんなメンバーの1人が、久しぶりに会ってみたら、
なんと、ダークサイドに落ちてしまっていたのです！
(まあ、もう皆だいたい敏感になってるんで、会った瞬間空気が重いのに気づいて
全員で正せたので良かったんですが。)

ダークサイドに関しては、前回詳しく説明しましたね。

「スターウォーズエピソード3」を見て頂けたらよく分かるのですが、人がダークサイドに落ちるのって、まんまあの映画と同じパターンです。

その根本原因にあるのは、「支配欲求(愛情欲求、承認欲求)」です。

満たされない愛情欲求や承認欲求を埋めるために、誰かを支配し、エネルギーを奪いたい、そんな心に火が付いてしまうのです。

スターウォーズエピソード3のアナキンも、「オビワンに認めてもらいたい!!」と思って、必死に成長しようと思いました。

これが承認欲求です。

しかし、一向に認めてもらえないまま、もんもんとした日々を送っていました。

そんな時に、ダークサイドに落ちる決定的な出来事があります。

それが、「未来に対する恐怖」という感情が生まれたことです。

アナキンは、夢で恋人が殺される予知夢を見て、それに対して強い恐怖の感情が生まれました。

そして、「もっと強くならなくては!!」と思いました。

そこにつけ込んで来たのがシスで、彼は恐怖という感情を巧みに利用して、アナキンを「ダークサイド」に取り込もうとしてきたのです。

最初、アナキンの中で、光と闇が戦うようになります。

よく漫画とかで、心の中で天使と悪魔が戦っているような構図がありますが、まああんな可愛いモンではないにしろ(苦笑)、似たような感じです。

人の脳って、統一された思考があるわけではなく、潜在意識レベルではさまざまな思考が同時並行で存在して、そのうちの1つが顕在意識にのぼってきます。

当然、その中には闇の部分(シャドウ)も存在し、言うなれば、闇の部分(シャドウ)は誰しもがもともと持っているものなのです。

その闇の源泉となるのが「支配欲求(愛情欲求、承認欲求)」であり、闇の力を増幅させるのが「恐怖」という感情です。

そして、ここからが重要なのですが、
アナキンは、いつまでも認めてくれないオビワンに対して、

「もしかしてオビワンは、自分より僕が超えるのを恐れて、
わざと僕を認めないんじゃないか……？」

と”懐疑心”を抱くようになりました。

この、先生や仲間との信頼関係が崩れた時こそ、
闇の力に取り込まれはじめる瞬間です。

実際、アナキンはオビワンへの不信感を募らせたタイミングで、
シスはアナキンをまんまと取り込んでしまいました。

これが「ダークサイドの神話」なんですね。

前回もお伝えしたように、
神話というのは「パターン」であり、
人がダークサイドに落ちるパターンはこう！
というのを表しています。

アナキンは、力に頼ろうとしたのです。

「皆に認められたい！！だから、もっと力を！！」

が先行してしまい、そこに闇の力が入り込んだのです。

「力が欲しいのか？ならばくれてやる。
ただし、“闇の力”だけだな！！」

みたいなノリです。

そういえば前回、
「自分がダークサイドに落ちているのかどうか分からない」
というメールをスズタクさんからいただきました。

ダークサイドに落ちると、歪んだ正義感に支配され、
自分は「絶対に正しい」と思います。

ある意味、ブレない軸を持っているように見えて、
それを見る人によっては「ステージが高い(エネルギーの高い)人」に
思えてしまうのです。

しかし当然、それは「闇の力」であり、
心をどんどんむしばんでいきます。

自分でも、
「確固たる何か」
を見つけたような気がして、

時にはそれを「ホンモノの輝き」だと勘違いしてしまうことすらあります。

だから、自分がダークサイドに落ちているのかどうか？は、判別できるようになった方が良いでしょう。

では、ダークサイドに落ちている人はどうやって見分けたら良いのか？

それは、

「スキマが残っているかどうか？」

で判別します。

人は、成長すればするほど、自分の知のゲシュタルトが大きくなっていきます。

ゲシュタルトは「塊」だと思ったら良いでしょうね。

成長すればするほど、知識は増え、それがネットワーク化して、より大きなゲシュタルトになります。

風船をイメージしてもらえたらと思います。

知識が増えるほど風船は膨らんでいくわけですね。

そのゲシュタルトの中は「自分の知っていること」であり、そのゲシュタルトの外は「自分の知らないこと」です。

ということは・・・

ゲシュタルトの表面というのは、知っていることと知らないことのちょうど境界線であり、「『知らない』ということを知っている領域」です。

つまり、

ゲシュタルトの表面積＝無知の知

なのです。

風船が膨らむと、風船の表面積(外気と接してる部分)は大きくなるのと同様、ゲシュタルトが大きくなればなるほど、「無知の知」は大きくなります。

つまり、「いかに自分の知識がまだまだなのか」を痛感します。

どこまで？

どこまでもです。

1学べば、10知らないことが増えます。

それは永遠に終わりません。

一方で、ダークサイドに落ちるとどうなるのか？というと、

「まるで全てを知った(ゴールに到達した)」

「自分は一気にステージが上がって、もう誰にも負ける気がしない」

みたいな感覚になります。

人によっては、それ以上ゲシュタルトを大きくしようという気がなくなり、
虚無感におそわれたりもします。

だから、
「自分は絶対に正しい」
と、自分の(枠組みの中で)主張します。

で、ちょっと「オレ悟っちゃった感」「特別な力を得た感」みたいなものを出します。

もちろんそれは“エセ悟り”なんですけどね。

スキマを残す、とは、
「自分はこう思う(だけどそれはあくまで今のパラダイムにおいて)」
という意識を持つということです。

ステージが上がるとは、
パラダイムがシフトするということです。
(つまり、より高い視点で物事が見えるようになるということ。)

「今のパラダイムではこう思う、

だけど少し高い視点で見たら間違っているかもしれない、

それは今の自分には分からない」

こう考えるのが、「スキマを残す」ということです。

スキマを残さずに、
「絶対に自分は正しい！」
「自分はもう最強だ！」
と思い始めたら、危険信号です。

本当にステージが高い人は、落ち着いていて、冷静です。

必ず何らかのスキマ(余地)を常に残しています。

一方で、ダークサイドに落ちている人というのは、「妙な自信」を持っています。

そして、「自分はいかにすごいか？」を一生懸命まわりに言って、まわりから承認を得ようとしています。(それはつまりエネルギーを奪っているということなのですが・・・)

実は今回、セミナーでとある方に久しぶりに会ったのですが、完全にダークサイドに落ちているなという感じでした。

その方は決して頭の悪いわけではなく、むしろ非常にクレバーな方です。

にも関わらず、とある人の影響を受けて、ダークサイドに落ちてしまったのです。

実は、頭の良い人ほど、ダークサイドに落ちやすかったりします。

あるいは、頭の良い人ほど変な宗教にハマりやすいです。

東大生でオウムみたいな危険な宗教に入った人も山のようにいますよね。

どうしてか?!というと、

頭の良い人というのは、学生時代に莫大な時間を勉強に費やしています。

それくらい勉強し続けると、だんだん変性意識状態になっていくんですね。

昔、催眠術をセミナーで教えたことがありますが、あれで言うところの「トランス状態」、ようは、ぼわ~っとした感じですね。

高学歴な人って、受験勉強を通して、「すぐに変性意識状態を作ることができる」ような脳を作ってるんです。

だから、学んだこともすぐに潜在意識の奥深くに入るので、勉強するスピードが異常に早いのです。

そういった良い面がある一方で、変性意識状態というのは、「洗脳を受けやすい状態」でもあります。

だから、このネクジェネ通信で学んでいるような、「洗脳から身を守る術」も同時に身につけなければ、どんどん洗脳がかかっていきます。

高学歴だけど、簡単に洗脳される、じゃ話にならないですからね。

「自分は一切誰の洗脳を受けてない！」
と思ったら、それはもう危険信号です(スキマがないので)。笑

そもそも、この現代に生きる上で、
洗脳を一切受けずに生きることはほぼ不可能です。

親による洗脳・・・

資本主義の洗脳・・・

偏差値社会(受験システム)による洗脳・・・

テレビ(マスコミ)の洗脳・・・

あらゆる場所で洗脳されていきます。

まあそもそも洗脳とは、暴力などの手段を用いて相手をコントロールすることを言いますが
ここではプロパガンダ的なものも含めるし、
親は無自覚で自分の価値観を子供に押し付けるものです。

例えば、資本主義による洗脳を受けた結果どうなるか？
という事例をちょっとご紹介しましょう。

=====ここから=====

新田さん

こんばんは。

アナキンばりにダークサイドに落ちて、
今思い出すと顔が真っ赤になるレベルの醜態を晒しながらも

何とかギリギリ闇から光へ戻れた海沼です(笑

ボクの場合、そもそもがダークサイドに落ちた
原因ってたぶん親の愛情不足が大きくて

まだ小さかった頃からずーっと、両親は
毎日のようにケンカしてました。

だいたい口喧嘩なのですが、酷くなるといきなり
場外乱闘プロセスみたいなのが始まって

子供がレフェリー役で止めに入るみたいな毎日を送ってました。

さらに、そんなケンカばかりしてる両親でしたが、
いつも「相手を思いやったり、平和を願う気持ちが大重要だよ」

と言われて育ってきました。

でも、ボクは毎日ケンカばかりしている両親を見て、
「それ、あなたたちが言うことですか(# ㇿ)コルア!!」

と、いつも内心反発していたのです。

そんなボクはというと、自信がなくて、劣等感の塊で、自分が嫌いで、まあ性格もそうとう捻くれてました。

で、社会人になってから、本格的に「現実的な力」を求めて彷徨いはじめます。

想いとか気持ちとかいくらあっても幸せになれないし、人生もよくなる。世の中も変えられないんだ。

そう絶望していたボクは、「目に見えるチカラ」、リアリズムをどんどん追求していくようになります。

トレーダーという「おカネ」が蠢く一匹狼の世界に身を投じ、格闘技でひたすら体を鍛えまくったり、国際政治経済などリアリズムの知識を追いかけたり

とにかく感情や思いを消して、押し殺していった結果、「世の中はチカラがすべてなんだ」的な、ある意味中二病的な、夜神ライトばりにダークサイドにどんどん落ちていって

もし本当にデスノートがあったら、気に入らない人の名前をひたすら書き殴ってたんじゃないかってくらい性格オワコンになりました(笑)

でも結局「虚無」に落ちれば落ちるほど、物理的なチカラだけではどうしようもできないことがありますることに気づき始めました。

そこで初めて心の底から「想いとか、気持ちってやっぱ大事なんだ」ということに気づき、光に戻れた感じでした。

そして、これまでの苦労や苦しみは、結局闇と光、両方を知るためだったことに気づきました。

その時、ボクのエネルギーの源泉は、愛情不足や劣等感などの「過去の執着」から、スキルや能力と、想いや気持ち、

その両方の大切さを伝えていく「未来へのコミット」へと変わり、何とかロミれた感じでした！

ほんと、ロミれてよかったです！
=====ここまで=====

海沼さんは投資の業界でかなり有名で、昔から僕のコミュニティにいたので、知ってる方も多いと思います。

海沼さんが、どうしてダークサイドに落ちていたか？(今は大丈夫ですよ)

というと、リアルな「力」を追い求めすぎたからです。

言っておきますが、知識も力です。

知識を求めることは全く悪いことではないのですが、

ダメなのが、それを力に変えて、支配するために使おうとすることです。

投資の業界の方は、僕もクライアントさんでたくさんいますが、現実的な力の世界にハマってしまうと、大事なものが見えなくなる、とよく彼らは言います。

そもそも、経済とかを語る時に「景気が良い、悪い」とか言いますが、この「景気」の「気」って、「気分」であり、「エネルギー」です。

「なんとなく気分が良い」から皆がお金を使って、経済がまわるのです。

しかし、得てして、経済のダークサイドに落ちると、これを全て知識(ロジック)で説明しようとしています。

極端な話、
「よし、これから皆で日本を盛り上げていこうぜ！！」
みたいな人が誰か現れて、皆で盛り上がっていけば、勝手に景気は良くなります。

そこには
「何のロジックもない」
ですよ。

全部現実世界に落とし込んで説明しようとしたら、ロジックで説明できないものは全て排除され、批判されてしまいます。

そうやって批判する行為自体が皆を盛り下げて景気を悪くすることに繋がってる、ということに海沼さんは疑問を持ったそうです。

本当に光を感じられる時って、
「この人のために・・・！」
とか、
「もっと皆が幸せになるために・・・！」
って本気で思っている時なんですね。

ロミータも、
「蝶のように美しく舞いたい」
というエネルギーの源泉がありますが、

それは決して自分のためというだけでなく、
「それによって皆に光を届けたい」
という思いがある筈です。

そうじゃなきゃ、あんな演技できないですからね。

では、ダークサイドに落ちてしまった、と気づいた時に、どうすれば良いのか？という話です。

そのヒントが、このメールにあります。

=====ここから=====

こんばんわ。はじめっくすです。

今日のダークサイドの話聞いてなぜかずっと頭に浮かんで離れないキャラがいました。

それはスラムダנקの三井寿です。

ちょっと今回の話とは境遇が違うかなとは思いますが、彼の場合はケガをして、完治せずに早く自分が目立つ場所に戻ろうとして、無茶をします。その無茶が祟り、悪化させてしまいます。

そしてリハビリに励んで部を離れるた時に赤木が芽を出し、自分が集めていた注目は完全に赤木に行ってしまったと思います。しかし、それは三井の勘違いに近い所もあるのですが、それを見てくれました。正にダークサイドに落ちた瞬間ですよ。

今回のお話しと同じようにバスケット部を襲った後、桜木達に返り討ちに遭い、安西先生を見て、その呪縛が解ける。という感じでしょうか。しかも、その翌日に髪を切り、普通にバスケットが出来るというのを見て、本当にボタンの掛け違いでダークサイドに堕ちてしまうのだなと少年の頃のボクは思いました。

もしかしたらかなりの外的外れだったらすみませんw
でも今回のダークサイドの話で一番ピンと来たのは三井寿でした！

あと。人の心を動かすというのは確かに、善と悪の表裏一体な部分があるのはまさにそうだと思います。

今回のメールで思う事はまだまだたくさんあるのですが、今自分の頭の中で沸いてきた言葉が大渋滞してる状態で上手く出てきません(;´ω´) その中で突出して表現できたのが、三井寿でした。

ではまた次のメールを楽しみにしております。
=====ここまで=====

三井にとって、安西先生は「光」の存在でした。

かつて希望を失った三井が、
「諦めたらそこで試合終了ですよ。」
というエネルギーの塊みたいな言葉を言われて、
光を感じた瞬間があったのです。

きっと彼にとってのエネルギーの源泉でもありました。

しかし、いつしか、三井はダークサイドに落ちてしまいます。
ここでの原因も、「承認欲求」ですよ。

三井は、認められず、赤木は認められた。

自分はこんなに努力しているのに！！

それが許せない！！

という、アナキンも、ヒソカも、皆そうなんです、
原因は「支配欲求(承認欲求、愛情欲求)」なんです。

そして力に走り、自分の正義を(闇の)力によって証明しようとする。

最後に三井を闇から救ってくれたのは、安西先生でした。

安西先生が現れた瞬間、三井は、
「バスケットがしたいです・・・」

と言いました。

この時三井は、安西先生と再会することで、
かつての「光の記憶」を急に思い出し、ロミれたわけですね。

そう。

闇に落ちた時に、再び戻るために必要なのが、
「光の記憶」を思い出すことです。

三井にとっては、安西先生と出会った瞬間に「光」を思い出して、
「バスケがしたい」

という、素直な気持ちが出ました。

光の記憶を思い出した瞬間、
人は、もっとも素直な気持ちが出るのです。

一方で、ダークサイドに落ちてる時って、
その素直な気持ちだったり、
自分の原点だったり、
自分の本当の目的(使命)だったり、
そういったものを見失ってしまいます。

そして、「力」に走ります。
人によっては、「知識」を「力」にする人もいます。

だから、そうじゃないもの、
「自分の一番素直だった時の気持ち」
を思い出すことが必要なのですね。

そしてもう1つ、ダークサイドから復活するために大事なこと。
それがこちら。

=====ここから=====
どうも、青木です。

前回のメールはついにサボりました(笑)
というわけで、しれっと今回からまた復帰します！

今回のダークサイドの話は耳が痛いというか、
実体験で呼び出された一人なので、
かなり理解できていていい復習になりました。

で、ストーリーとしてのダークサイドの神話をシスではなく、
光を取り戻す物語として捕らえているところが
面白いなと思いました。

闇で力を手に入れたからこそ、

光だけではかなわなかったものを倒すことが出来た。

術に偏れば危険な方向に行ってしまうけど、
術がなければなんにも変えることが出来ない。

じゃあ、ダークサイドに落ちそうになったとき、
そこから引っ張り出してくれる存在(仲間)がやっぱり大事だなと。

アナキンの場合は息子でしたが、
そういう仲間のいる場所を自分で見つけられるかどうかだけで
大きく変わってしまうことを考えると、
こういう場につながれることって幸せだなとおもいました。

それだけでバリアになるというか、
結構、無理しても大丈夫かなと(笑)
(いや、ダークサイドに落ちるつもりはないんですが)

というわけで、僕もいまレターを書いたりしているので、
ダークサイドに落ちないように気をつけながら進めて行きたいと思います。
=====ここまで=====

青木さんは、実は、
ダークサイドに落ちたワケではないんですが
結構きわどい状態だったところを、
僕が呼び出してかなり喋ったことがありました。

まあ、ぶっちゃけ、セミナーで何十人、何百人も集めていたら、
そのうち何人かはダークサイドに落ちます。

ビジネスのスキルを学んで、大きなお金を稼いだり、
人をコントロールする技術を知るわけですから、
ダークサイドに落ちないようにするって大変なんですよ。

特に、能力が高い人ほど、
陥りやすかったりします。

だからこそ大事なのは、
「正してくれる仲間」
です。

おかしいなって時に、
「ちょっとおかしいんじゃない」
って言ってくれる仲間がまわりにいるかどうか？
そしてその仲間を信頼できるかどうか？

それが大事になってきます。

青木さんも、色んな方が正してくれたお陰で、
一時的にズレていた時もありましたが、正気を取り戻したそうです。

最近将棋の世界で5段を取ったそうで、
すごいですよね～。(おめでとうございます！)

将棋の羽生さんってステージかなり高いと思いますが、

やはりそういう人の本って、
将棋をやらない人でも、特に経営者とかは読んでるんですよね。

それは、「真に何かを極めた人」は、
“全てに通じる何か”を持っているからです。

ぜひ、ダークサイドに落ちず、
そういった感覚を、伝えていってもらえたらいいですよね。

さて、ダークサイドに関しては、
かなり理解できてきたのではないのでしょうか？

「完全に理解できた！」と思ったら、それはそれで違うんですが(笑)

ヒソカも、CMでは単なる「悪役」として描かれていますが、
きっと彼女にも、ああなった理由が必ずあるのです。

まあ僕が勝手に作った設定どおりかはわかりません。

というかそもそもパンテーンもそこまで設定は考えてないと思います(笑)

でも、こうしたダークサイドの神話とか、
そういったものを踏まえて、改めて見てみると、
2人の物語が交差する、
とても壮大なCMに見えてきませんか？

もう、あのCM見るだけで、
莫大な情報が入ってくるはずですよ。

それくらい、本来だったら色んな情報を脳は処理してるんだけど
それが頭を意識に上がってくるのって、ほんのわずかだってことです。

・・・で、もしかして、
「もうこのCMについては完璧に理解できた！！」
とか思ってますか？

そんなあなたはダークサイドルートですよ！

..というのは冗談ですが笑

ぶっちゃけ、ここからですよ！！

もう十分深めた、って時に、
「さらにそこからどこまで深められるか?!」
が大事になってきます。

まだまだこのCMは奥が深いので、
「もう飽きた！」とか言わず、
もっと深めていきましょう。

そしてヒソカはその後どうなったのか？！

ロミルことはできるのか？！

そして、なぜ返信でロミータのことをロリータと書いてる人がこんなにも多いのか？！

特に佐藤さんは何回間違えたら気が済むのか？！

全ての謎が、次号、明らかになる・・・！！！！

のかどうかは分かりませんが、また次回！！！！

Vol.8:ゆばーばとゼニーバ

こんばんは、新田です。

ここ何回か、エネルギーの源泉とダークサイドの話をしてました。

スターウォーズエピソード3はもう観てくれましたかね？

あんな可愛かったアナキンがダースベーダーになって
／▽益▽＼シュコーとか言ってるのを見ると
エピソード1で感情移入してる分、
なんと言えない悲しい気持ちになりますよね。

しかしエピソード3のヨーダは本当かっこいいですよ。
やばいですよね！！(テンション高いw

あまりにカッコ良すぎて、パーティの出し物のために
ヨーダの被り物を Amazon で注文したことがあるほどです。

まあ、ヨーダってあの身長であの顔だからカッコいい感じなんですけど、
大人の身長でヨーダの顔になると、ただの変質者でしかなかったのが
結局使わなかったのですが(・ω・)

・・・と、それはまあどうでもいいとして(笑)

そういえば、以前メルマガで「千と千尋みたよー」って書きましたが、
何名かの方から、あの解説が欲しい！というメールをいただきました。

なので、今日はリクエストにお応えしたいなと思っています。

実は千と千尋の神隠しは、もう解説したいことがありすぎるんですが
あれは一度ちゃんと観てもらった方が絶対良いんで、
近いうち観ておいてくださいね！
いやできたら今日か明日にでも！！

「子供の頃見たよ！」
って思ってるかもしれませんが、
何言うてますの！！って感じです。

京都弁になってしまうくらい、
ほんと、2回目見たら全然違います！！

あれは何度も見た方がいい、非常に深い映画です。

ジブリの中でも、異色を放ってるな〜という感じですね。

で、僕はよく神話の法則ってものを解説してますけど、
実は本音を言うと、あれは不十分なんですね。

なぜか？というと、
神話の法則はもともと海外から来たもので、
日本人に合わない部分が多いんです。

それでも、セールスレターとかではかなり強力な武器になることは間違いありません。

僕も講座ではよく解説してきたし、
あれを使えばかなりの成約率が出るセールスレターが作れます。

しかし、「コミュニティ作り」を考えた時に、
「ちょっとここは・・・」という部分もあります。

特にこれからの時代、
「コミュニティビジネス」
というのが非常に大事になってきます。

なので僕は、神話の法則を改良した、
「日本版神話の法則 (Japanese Hero's Journey)」
というものを作りました。

これ、まともに解説したらセミナー数日分とかになって
1回のメルマガじゃとても説明し切れません。

ただ、ネクジェネの皆さんにはきちんと稼いでもらいたいので、
ある程度使いこなせるよう、何回かに分けて説明していけたらなあと思っています。

(元祖)神話の法則は、どちらかというと
「短期的に売り上げを出すためのレター」
を書くときに使います。

それは結構有効です。

一方で、日本版神話の法則は、コミュニティ作りのセールスレターに向いています。
あるいは、普段のメルマガにも全然使えますが。

まあ、そういった使い分けをしてもらえたらなど。

で、まあ今回は「千と千尋の神隠し」の
基礎編ということで、神話の法則と共通する部分のみに絞って
解説していけたらなあと思っています。
(「日本版神話の法則」はまた今度解説するんで
千と千尋観ておいてくださいねー。)

大きな流れは、

日常の世界 (Ordinary World)



新世界 (Special World)



日常の世界 (Ordinary World)

ということで、
神話の法則と同じ流れです。

日常の世界にいた主人公(千尋)が、
「トンネルを抜けたらそこは新世界だった」という感じで、
不思議な世界で色々な人たちと出会い、
そこで成長を遂げ、日常に帰ってくる、
というストーリーですね。

神話の法則では、
「2度、大きな試練がある」
という話を以前しましたが、千と千尋でもそうです。

1度目の試練が、オサクレ様という、
泥まみれの神様が出てきた時です。

千尋がお風呂に入れて、
オサクレ様に刺さっていたゴミ(人間が捨てた不法投棄物)を取ることで、元の姿に戻し、
オサクレ様は元の姿(河の神様でした!)に戻ります。

それによって千尋は皆に褒められ、認められるのです。

これが第一関門ですね。

そして、千尋のにとっての「2つの試練」のうちの2つ目、
つまり「最大の試練(オーディール)」はどこでしょう？

それは最後の、ゆばーばから親を取り戻すところです。

最後のシーンで、
「さあ、この動物の中でお前の親はどれだ!？」
という質問をされ、千尋は見事正解します。

なぜ正解できたのか?というと、
あのシーンの前に、千尋は成長しているからです。

これは、神話の法則の醍醐味となる部分である、
「死と復活」
の部分です。

前に解説しましたよね?覚えてますでしょうか。

ヒーローは、一度死に、そこから復活するのです。

千尋はヒーローなのか?というところとイメージとは違いますが、

まあ主人公ということで、千と千尋でもそういったシーンが存在します。

それが「海列車でゼニーバのところに行くシーン」です。

あれ？海列車ってワンピースの用語なのかな？

正しくは電車ですね。

まあいいや。

千尋は、最初ゆば一ばのいる油屋にいましたが、そこから、電車に乗って、ゼニーバのいる島に行きました。

実はあの電車は、「あの世への電車」なのです。

あの電車の中にいる人は全員黒くて半透明なのですが、あの電車は「自殺をする人があの世に行くためのもの」を表しているからなのだそうです。

ちなみに、途中で通過する駅には、同じくジブリ作品の蛍の墓に登場する節子の霊もいる、とされています。(一瞬だけそれらしきものが映ります。)

そして、音楽も、なんとなく寂しい感じで、死んだ後の世界かのような演出がされています。

千尋は、一度死んで、ハクと一緒に戻って来ること(このシーンの解説はちょっとまた今度)、大きな成長を遂げます。

その時に千尋はアイテムを手に入れます。それが、ゼニーバのくれた「髪飾り」です。

千尋は、最後に日常の世界に帰る時に、ハクに「帰る時、絶対振り向くなよ」と言われていました。

神話だと大体、

1. 絶対振り向くなよ
2. 絶対箱を開けるなよ
3. 絶対見るなよ

は3大死亡フラグです(笑)

押すなよ押すなよって言われたら押したくなるのが人の心理で、やっちゃダメって言われると、やっちゃいたくなるものなのです。

現に千尋も、一度は後ろを振り返ろうとしました。

しかし、その瞬間に髪留めが「きらーん」と光って、死亡フラグを回避したのです(本当に光ってます)。

・・・と、まあこれが大まかなあらすじですが、

今日は加えて、もう1つの視点で解説したいと思います。

それが、「ゆばーば」と「ゼニーバ」について。

実は千と千尋の登場人物は、
全て「動物」として描かれています。

お世話係をする女の子はナメクジ(艶っぽさを演出してるそうです)、
番台にいるカエル、釜じいの蜘蛛、
ネズミ(坊がゆばーばに魔法をかけられた姿)、
などなど・・・

そして、ゆばーばは？というと、「鳥」です。

実は、ナメクジも、カエルも、蜘蛛も、ネズミも、
全部「鳥に食べられる生物」なんですね。

つまり、あの油屋にいる動物は、
全てゆばーば(鳥)にとっての「捕食対象」なんです。

油屋自体が、ヒエラルキー社会となっており、
その頂点にゆばーばが君臨する、ということを象徴しているのでしょう。

さて、このゆばーばとゼニーバですが、
この姉妹は、「母親の持つ2つの側面」を表しています。

母性の「陰」と「陽」と言ってもいいでしょう。

その2つの側面とは、
「子供を包み込む(陽)」
という面と、
「子供を抑圧、支配する(陰)」
という面です。

千と千尋で言えば、
ゼニーバは「陽」で、ゆばーばは「陰」です。

二人は、見た目が同じなのに、性格は真逆です。

ゆばーばは、千尋に対して常に高圧的で、
千尋を脅したりしていました。

一方で、ゼニーバは、千尋にはとても優しい存在でした。

千尋は、この姉妹を通じて、「母親の中にある陰陽」を学び、
最終的に「母親の抑圧を乗り越える」という成長を遂げます。

最後のシーンは、言わば「ゆばーばとの対決」のシーンです。

おそらく、最初の千尋があれをやっていたら、

ゆばーばのオーラに負けて、判断を鈍らせ、外れていたでしょう。

しかし、母親の抑圧を乗り越えることができた千尋は、
ゆばーばの高圧的な空気に飲まれることなく、
正しい判断をすることができました。

また、冒頭のシーンを見ると、
千尋の母親は千尋に対して強い(冷たい)物言いをして、
あまり愛情を注いでもらっているようには見えません。

そんな母親は、ゆばーばと被る部分があります。

千尋は最初、母親と同じく千尋を抑圧しようとするゆばーばに対して、
言われるがままで、勝てませんでした。

しかし、一度死に、そこから復活した後は、
ゆばーばの高圧的な態度にも一切動じることはありませんでした。

めちゃしっかりした子になってます。

つまり、この物語は、

日常→非日常→日常

という冒険をすることで、

「母親からの自立」

という”宝(リワード)”を日常に持って帰る、というストーリーで、
その「宝」を象徴してるのが「髪飾り」なのです。

まあ、大事なところは全部はしよったんですが(笑)、
それはまた観てもらってからにします。

これを知ってるだけでも、
相当見方は変わると思いますが、
ぜひもう一度観てみてください!!

で...

もうお察しだと思いますが、
今回テーマにしているCM 言えば、

ヒソーカの母親→ゆばーば
ロミータのおばあさん→ゼニーバ

と対応してるんですね。

もう面倒くさいんで、
ヒソーカの母親はゆばーば、ロミータのおばあさんはゼニーバって呼びますね(笑)

ヒソーカの母親(ゆば一ば)とロミータのおばあさん(ゼニーバ)は、それぞれ陰と陽だったのです。

ゆば一ばは、ヒソーカのために莫大なお金を投資しました。しかしそれはヒソーカのためではなく、全て「自分のため」だったのです。ゆば一ばは、ヒソーカを支配下に置きたかったんですね。

一方で、ロミータは、ゼニーバに包み込まれるように、ずっと応援されていました。母親の陽の部分です。

で・・・ここで重要なのは、

「どっちの方が良い、というわけではない！」
ということ!!

これが、ネクジェネ的視点です。

確かに、どっちか選べと言われたら、
優しい方を選びたくなるのでしょうか(笑)

ロミータは、
確かにゼニーバに愛情をたっぷり注がれましたが、
それが「親の期待に応えないと・・・！」という
プレッシャーになってしまいました。
(あくまでネクジェネ的解釈です。)

結果的に、ロミータはヒソーカのお陰で、
それを乗り越えることができましたが、
ヒソーカがいなかったら、それは無かったでしょう。

一方で、ヒソーカは、幼少期からゆば一ばに抑圧(支配)され続け、
一時的にダークサイドに落ちましたが、
その分、彼女はずっと子供の頃から剋され続けました。

「剋(こく)される」とは、
ずっと試練を受け続けた、といことです。

つまり、常に鍛えられ、精神的に強くなっているのです。

だから、もし彼女がダークサイドから抜け出し、
ゆば一ばから自立することができた時、
「ホンモノの輝き」と「強さ」を兼ね備えた女性になることでしょ。

さて。では、以上を踏まえて、
今日もメールを紹介していきましょう!!

=====ここから=====

新田さんこんばんは！
どちらかという「ねじれ」気質のたけです。

メール読んでCMみて風呂に入って、ぼーっとCMのことを思い出していたら
なんか降りてきたので、メールします。w
vol7までいってるから、すでに似たような意見は出ているかもしれませんが…

ロミータ、ちょうちょのメタファー説です。
(蝶フィルターがすでに出ているのは存じていますが)

このCMは子供の頃からの成長を描いているので
幼虫の青虫がサナギになって最終的に蝶として羽ばたく様子を描いているんじゃないかなと思いました。

バレエ始めたてのロミータは緑っぽい色の練習着を着ています。
(なんか青虫みて一だなんてところから降りて着ましたw)
さらに、体型もぽっちゃり気味で体のかたいロミータ。
彼女をあざ笑う他の子供たち。

それは、彼女が青虫だから。
周囲のロミータへの反応は
我々が本物の青虫を見る感覚と似ていると思います。

ちょうちょ見て綺麗って思ったとしても
青虫見ても別に可愛いとは感じないのが普通です。

ぽっちゃり＝蝶に比べてカッコ悪い
体が硬い＝蝶に比べて優雅ではない

といった対比にも見えます。

そして、成長したロミータは
大会に出られるほどにはなりましたが、
まだこの時点では平均的などこにでもいるバレリーナ。

青虫はサナギの段階までできましたが
まだ蝶の世界を知りません。

この時、ライバルヒソカに嫌がらせを受けるなどします。

これは、サナギの脆弱さを醸しています。
サナギ中は動けないので、捕食されたり、潰されたりと
危険な状態です。

ロミータも一丁前に踊れるようにはなってきたけど、
おばあちゃんの期待だったり
ライバルとの競争だったり
大会へのプレッシャーだったり
実は心に秘めた人がいたり

様々な思いをサナギの殻のようにまとっていたのです。

この時のロミータは
蝶にならなければいけないけれど、どうしていいかわからない
でも、このままではいけない
という状態です。

そうこうしていると、大会でヒソカに
おばあちゃんからもらった大事な衣装を破壊されてしまいます。

これは、サナギがスズメに見つかってくちばしで突かれているような
ピンチ！な状況です。

助かるにはサナギの殻を破って脱出するしかありません。

ヒソーカは
「そろそろ狩るか◆」とつぶやいています w

蝶になるには邪魔なものを捨てなければいけません。

おばあちゃんの期待も
大会でいい成績取るぞっていう願望も

余計なものは全てを捨てて一つ上のステージへ変身(羽化)しなければならない段階だったので
す。

意を決した、ロミータはちょうちよとして演技をしました。

美しい羽(髪の毛)を羽ばたかせながら…

このCMが途中までなんのCMかわからない理由は
途中までは蝶ではなく青虫・サナギのロミータを描いているからだと思います。

そしてアウフヘーベンして
最終形態=ロミータの美しい髪=パンテーンのシャンプーのおかげ？
って感じの連想を生んでいるんですかね

別にパンテーンを使って変身したわけでもなく
ヒソーカをパンテーンでやっつけたわけでもありません
(優勝してますが)

なんのちょうちよになるかわからなかった幼虫が実は
パンテーンアゲハだったって感じ w
の話として捉えて見ました。

ヒソーカもロミータが蝶になって悔しがっています。
ロミータを仕留め損ねただけでなく、一つ上のステージにいつてしまったわけですから
彼女も自分の殻を破る必要がありますね。

なんかスッキリしましたー！
ありがとうございました。
=====ここまで=====

なるほどなるほど。

青虫(幼少期のロミータ)
↓
さなぎ(試合前のロミータ)
↓
蝶(覚醒後のロミータ)

という蝶の成長を表していたわけですね！
このメタファーは面白いですね。

実は、人が成長するには、
「天使性」と「悪魔性」
の2種類のエネルギーが必要なのです。

天使性は、包み込む、つまりゼニーバのエネルギー、

悪魔性は、剋する、つまりゆばーばのエネルギーです。

エネルギーというのは、バランスが大事で、
どちらかに偏っても真の成長はありません。

ロミータの場合、最初は青虫だったので、
天使性のエネルギーで育てられました。

しかし、さなぎになった時、
多くの方はそこから羽化することができないのです。

なぜなら、サナギのままの方が、
硬い殻に守られて、安心できるから。

殻から出たら、色んな敵に攻撃される可能性があります。

それって「怖い」んですね。

ステージが変わる時って、たいてい、
「強烈な恐怖」
が襲ってきます。

せっかく成長できるチャンスがあっても、
その恐怖に打ち勝てなければ、
またステージを自分で下げるような行動を取ってしまったり、
アナキンのようにダークサイドに落ちてしまいます。

そんなトランセルロミータの殻を強制的に壊してくれたのが、
実はヒソーカでした。

ヒソーカは、持っていたトランプを使って、
ロミータの服を切り刻んだのです。

それはまさに、サナギの殻を破ってくれたようなものです。

つまり、ロミータに今まで無かった、
「悪魔性(ゆばーば的エネルギー)をもらった」
ということです。

天使性と悪魔性が調和したロミータは、
サナギから蝶に羽化しました。

サナギから出てきたばかりの蝶というのは、
最初とても繊細で、少し触っただけで死んでしまいます。

ステージが上がった直後ってそういう感じ。
とても繊細で、ちょっとしたことですぐに落ちてしまうのです。

ロミータも同じで、服を破かれ、

サナギから出てきた時は、とても弱々しい状態でした。

しかし、ロミータは鏡を見て、
覚悟を決め、恐怖を克服したのです。

だから、羽ばたくことができました。

パンテーンで洗った美しい髪を優雅になびかせ、
美しく舞うことができたのですね。

ほんと、ヒソーカはロミータにとっての恩人ですね！！

それではもう1つ、こんなメールも来ていました。
(前半だけ取り上げます！)

=====ここから=====

新田さんこんばんはー
石崎です。

今回のネクジェネ、見る度にエネルギーが溜まって
日々の疲れがなくなります(笑)

これが無料なんてすごすぎですね(笑)

さて、もう様々な視点からの考察がされていて
色や音も出てしまったので、僕は盛り上がりの視点から
考えることにしました。

物語においてピークとエンドが一番記憶に残りやすいのですが、
そのピークを演出するためには振り幅が重要かなーと思いました。

といっても、最初からマイナスにずっと進んでいたり
ずっとプラスの方向へ進んでいっても、
ピーク時のカタルシスがなくなります。

だからこそ、途中途中でジャブというか
展開を進めて、感情に刺激を与えるのが大事になるのかなと。

そして、それをピークに向けて
徐々に振り幅を大きくしていく感じで。

今回の例でいえば、

テレビにいる人に憧れるヒロイン⇒プラス
みんなから笑われる・仲間はずれ⇒マイナス
努力を続ける・コーチに認められる⇒プラス
大好きなおばあちゃんとの別れ⇒マイナス
実力者が集う有名な大会に出られる⇒プラス
ライバルからの嫌がらせ⇒マイナス
自分を解放して大会で優勝⇒最大限のプラス

といった感じにピークに向けて
徐々に徐々に小さな困難と成功を繰り返し
最後に一気に落として爆発させるイメージです。

こうすることでより感情移入して
イメージもしやすく記憶にも残りやすいです。

人って自分の頭の中でイメージしたものは信じる生き物なので、
ストーリーはより頭の中に入りやすくイメージしやすいので、
やっぱりかなり効果的だなーと感じました。

ちなみに僕は敵が味方になるストーリーが好きで、

『こちら側とあちら側が、止揚されるストーリー』

もまさにそうですね。

ドラゴンボールとかワンピースも当てはまりますよね(笑)
(敵だと強大なのに味方になると急に弱くなるのはあるあるですがw)
=====ここまで=====

そう、物語は、必ずプラス(天使性)とマイナス(悪魔性)の2つが存在します。
交互に来るようなイメージですね。

しかし、マイナスは必ずしも「悪いもの」ではありません。

マイナスの部分は、主人公を剋して、進化させるのに必要なプロセスなのです。

そういう視点で見たら、
「物語の全てはプラスである」
とも言えるし、もっと言えば、
「人生の全てはプラスである」
とも言えます。

辛かった時期とか、マイナスだった時期は、
全て、自分を成長させ、プラスの時により大きなプラスを作るための
プロセスなのだという事です。

これが、いずれ解説する日本版神話の法則の鍵となる部分です。

まあ、続きはまた千と千尋を見てもらってからということで(笑)

ロミータとヒソーカ、
ゼニーバとゆばーばの影響を受けた2人は、
まさに陰と陽の関係でした。

ゼニーバから「天使性」のエネルギーをもらっていたロミータは、
ヒソーカの「悪魔性」のエネルギーを受け取ることで、
優勝することができました。

一方でヒソーカは、試合の後、
ロミータから髪飾りを受け取るのです(また勝手な設定 w)。

それは、ゼニーバがくれた、天使性のエネルギーが入った髪飾り。

そして、髪飾りをもらったヒソーカは、天使性、悪魔性が統合され、帰ってゆば一ばと対決することになったのです!!

まあそんな感じの設定にしといたら、いい感じにまとまるんじゃないですかね？(てきと一)

・・・というわけで、今日は千と千尋の神隠し基礎論でした！

また続き解説する前に、映画観ておいてくださいね！
(めっちゃ何度も強調したんで、きっと観てくれるはず！)

ではでは、今日はこの辺で！！
ありがとうございました。

次回、
ヒソーカのパンテーンガム vs ゆば一ばのカメハメ波！！
果たして、勝負の行方は・・・？！
そして、髪飾りを受け取ったヒソーカは、ティアマト彗星から街を救えるのか？！
お楽しみに！！

Vol.9:蚊の一生とまっくろくろすけ現象

こんばんは、新田です。

ネクジェネで推薦している
・スターウォーズエピソード3(ダークサイドの神話勉強素材)
・千と千尋の神隠し(日本版神話の法則勉強素材)
ですが、さっそく「DVD 借りて観てみました！」という方が沢山いて、勉強熱心で素晴らしいなと思っております。

「見え方が全然変わっていた！！」という報告も沢山顶きました。

ほんと、これまでお伝えしたフィルター(下敷き)だけで、映画の見方も、漫画の読み方も、そして世界の見え方も、全然変わってきます。

「情報発信力」が鍛えられてる、っていう実感を少しずつでも持って頂けたらなと思います。

ビジネスで成功するために情報発信力を鍛えるっていうよりは、ビジネスを通じて情報発信力を鍛えていけば、それは人生の全てで役立つと言っても過言ではありません。

極論を言えば、たとえ主婦になったとしても役立ちます。

だって、情報発信力って、
「相手が持っていないフィルターを提供することで、相手に新世界を見せること」
なのです。

子供を育てる時に、
「ほら、こんな見方もあるんだよ」

と毎日言えるわけですからね。

子供を教育する上で最高の力です。

旦那と喧嘩することも少なくなるでしょう。

「相手のフィルターで見たらこう」
というのを常に考えることができるので、
価値観の違いによる衝突が減っていきます。
(もちろん、より次元の高いレベルでの衝突はあるでしょうが・・・)

情報発信力が鍛えられると、
「矛盾」だと思っていたものが、
「無矛盾」になります。

「同じものを、違うフィルターで見ているから、違うものに見える」
というだけなんだと気づきます。

低い次元で見たら、
「こっちはプラス」
「こっちはマイナス」
と分かれていたものが、
そもそもプラスとかマイナスとかを超越した次元で
見れるのです。

情報発信力向上を阻害するのが、
「善悪を判定しようとするフィルター」です。

例えば、今回のCM(及び付随させたストーリー)で言えば、
普通にパンテーンの意図通りに見たら、

ロミータ:善
ゼニーバ(ロミータのおばあさん):善
ヒソーカ(ロミータのライバル):悪
ゆばーば(ヒソーカのお母さん):悪

という構図を、勝手に作ってしまいます。

しかし、本当にそうなの?!ということです。

確かにヒソーカはロミータの服を切り裂きましたが、
それによってロミータは覚醒し、
ゼニーバの呪縛から解放されました。

むしろ、ロミータに制限をかけていたのは
ゼニーバだったのです。

・・・と、そう言うと、今度は、

「なるほど、じゃあロミータのおばあさんは
一見ロミータにとって良い存在だと思っていたけど
実はロミータにとってマイナスだったんですね!!」

というメールをもらったりするんですが、それも違う。

ネクジェネで一貫して言いたいのは、
プラス、マイナスという概念から卒業しましょう

ってことです。

ロミータにとって、おばあさんは大事な存在です。

ロミータにめいっぱい愛情を注いでくれて、
大きく成長させてくれました。

だから、“その視点で見たら”プラスです。

しかし、世の中に、プラスしかないものなんて存在しません。

必ず陰陽の両方の側面を持っているのです。

これは磁石と一緒にです。

磁石は必ずSとNのセットです。

SとNを中間で切ったら、
SだったものがさらにSとNに分かれ、
NだったものがさらにSとNに分かれます。

どれだけ分割しても、常に2つに分かれるのです。

人は、普通に生きていたら、
起こった事象に対して、
プラス、マイナスのラベルを付けてしまいます。

「これは良かったこと」
「これは悪かったこと」

みたいな。

そのラベルが、人生を縛ってしまうのです。

だからどうすれば良いか？というと、
より大きい枠組みで見て、それを「プラス」だと捉えたら良いのです。

この、ラベルの付け替えのことを「再定義」と言います。

再定義って、難しそうに聞こえるかもしれませんが、
今までお伝えしてきたことと何ら変わりません。

ハンバーグ+エビフライ+スパゲッティ+スープ
=ハンバーグ定食

ってするのが再定義です。

「ゲシュタルトのラベル付け」ですね。

全体を1つと考え、それにラベルを付けるのです。

これをする事で、
100円の価値のものが、
1000円の価値になったりします。

つまり、

1. どういう組み合わせを作って
2. それをどう再定義するか？

という2ステップが重要なわけです。

いいでしょうか。

1. どういう組み合わせを作って
2. それをどう再定義するか？

です。

大事なので2回言いました。

だから、常に色んなフィルターを増やしていく、
ということが必要なんですね。

フィルターの数が多ければ多いほど、
組み合わせのバリエーションが増えるからです。

ところで、これまでかなり大事なフィルターはお伝えして来たのですが、

「そもそもフィルターの増やし方を教えて欲しいです」

というメールが来ていました。

確かに、ネクジェネでも色んなフィルターを提供していますが、
自分で新しいフィルターを作れたらより良いですね。

なので、今日はその方法をお伝えしようと思います。

もう、これ実践していくだけで、
情報発信力はめっちゃめっちゃ鍛えられるので
ぜひやってみて欲しいですね。

では、それを説明するために、次のメールを取り上げましょう。

=====ここから=====

新田さま

こんにちは。

お題のCMを見たり、
天使性と悪魔性の統合のことを考えていたら、
小さな変化がありました。

それは、視座の移動です。

今までは、ヒソーカや、
ロミータのおばあちゃん(以後ゼニーバ)の心を、
ロミータの視座から見えていました。

ロミータという枠の中から、
ヒソーカやゼニーバのとりわけ悪魔的な部分を
感じ取ろうとしていたわけです。

しかし、今日は逆に、ロミータの枠を出て、
ヒソーカやゼニーバの視座で、
ロミータを見つめていました。

するとおもしろいことに、
やさしいだけと思っていたゼニーバには、
たしかに、ロミータをコントロールしたいという
支配欲求がありました。

あと、ロミータが列車で旅立つとき、
BGMが不安な感じになりますが、あれは、
ゼニーバの心も表現していたことに気づきました。

他には、幼少期のロミータが公園で遊んでいるとき、
カメラの視点＝ゼニーバ視点という具合に見ると、
ロミータへの愛おしさがより伝わってきました。

ゼニーバよりおもしろかったのはヒソーカで、
ロミータの輝きを、誰よりも、
(覚醒前の)ロミータ自身よりも分かっていました。

ヒソーカの憧れ、嫉妬、怒り、もどかしさ、悲しみ、
そういった心の動きを感じました。

ゼニーバの愛の象徴である髪飾りなんて、
見るたびに腹が立ってくる(笑)。

自分の方が実力は上のはず・・・なのに、
あの子はあんなに愛されて、
自由に輝いている、くやしい!!

でも、そんな気持ちを認めたくなくて、
だからなおさら辛くて、ロミータに攻撃する。

歪んだ形の愛ですね(笑)。

衣装を破いたのも、第三者から見れば目茶苦茶ですが、
ヒソーカの心からすれば、必然的であり合理的でした。

おおよそ、このようなことを私は感じました。

お題のCMに付け加えられる新田さんの設定って、オリジナルのはずなのに、リアリティがあり、とても驚いていました。

よくここまで、心の深くに入っていけるものだと。

新田さんはきっと、私よりもはるかに、自由に視座を移動し、深く他者の心に入り込んでいる、そのように感じました。

ところで、天使と悪魔の統合については、興味深いことに気づきました。

それは、衣装と髪飾りの色です。

衣装は、赤色が目立ちますが、ベースは黄色に近い色で、金色も散りばめられています。

髪飾りも、赤色の中に、黄色があります。

この重要な2つのアイテムに、天使と悪魔の両方の色を配することで、効果的に、ゼニーバの愛の両面性を示していると思いました。

それを破るヒソーカ、取り外すロミータ、まさに2人でゼニーバを乗り越えたと言えますね。

ネクジェネ設定(解釈)は、一見無理があるようで、実は理にかなっている・・・うーむ脱帽です。

普通にみれば、敵対ストーリー、深くみれば、統合ストーリー、こういった2段構えになっている作品は強いですね。

あと、CMで見落としていた点がひとつありました。それは、冒頭のテレビです。

私は、幼少期のロミータは、何となく踊り始めて、体操を始めたのだと勘違いしていました。

そうではなくて、テレビの美しい演技に触発されて、ロミータは舞い始めたのですね。

初めてテレビで見た演技がロミータのひとつの理想と仮定すれば、コピーライティングの極意である、本物の輝きは「もともとあるもの」という点を、とてもうまく表現していると思いました。

そして、闇落ちしたヒソーカが光を取り戻すとき、このテレビ映像もうまく使えないかなと考えました。

どう使えばいいのかは、
まだわかりませんが・・・(汗)。

すでに、新田さんのメールにて、
触れられている点もあったかと思いますが、
私なりに感じたことをお伝えしたく、メールしました。

ヒソカをはじめとする登場人物と、
私自身が今後どう変化するのか楽しみです。

次号も心待ちにしております。
=====ここまで=====

というわけで、このメールでも言ってもらった通り、
情報発信力を鍛えるための最高の訓練法！

それはズバリ、

「視座の移動」

です。

人はついつい、自分が感情移入したキャラクターの目線で
物語を見てしまいます。

もっと言えば、物語というのは、
特定のキャラクターに感情移入をさせるように、
恣意的に操作している、ということです。

だから、
「あえて逆のキャラクターに視座を移動させてみる」
ということをします。

以前、メルマガで、
「ルフィに沈められた船に乗っている海軍の物語」
というのを書いたことがあって、結構反響が大きかったです。

どういうストーリーかっていうと、
娘がいて、その娘が海軍をやってるパパに誕生日プレゼントを買って家で待っている、
という設定をします。

そんな中、パパ(海軍の男)はルフィたちの船を見つけ、追いかけるのですが、
ギア3で巨大化したルフィの巨大な足によって、船は潰され、
娘のことを考えながら海に沈んでいく、みたいなストーリーだったと思います。

そういえば、新聞広告クリエイティブコンテストで、

「ボクのおとうさんは、桃太郎というやつに殺されました。」

というキャッチコピーが優勝しましたね。

これも、「視座の移動」によって生まれるアイデアです。

で、

僕は以前、コンサルをしていた方に
「コピーライティングを上達させるコツを教えてください！」
って言われた時に、こんな話をしたんですよ。

「ほら、そこに蚊が飛んでるでしょ。
今から、その蚊になったつもりで、情報発信してみてください。」

その方は目をまんまるくしていました。

まさかの返答だったからです。

もっと言えば、きちんと設定して、
名前を付けたりもします。

例えば、ネクジェネで言ったら、
そうですねー。

ヒソーカの家にいる「蚊(か)」！

とか設定してみます。

名前は、うーん……

モスちゃんとキートくんで！

まあ1匹でも良かったんですが、
あえてカップルで！

この2匹の蚊の物語を作ってみる、
とかどうでしょう？笑

なんか蚊が主人公のゲームとか昔ありましたが、
あんな風に、蚊の気持ちになって、考えてみるのです。

ぜひやってみてください。
(面白いのできたら送ってください！)

絶対、普段持ってないフィルターが手に入りますから。

そんなバカらしい！！とか思うかもしれませんが、
こういうので本当に情報発信力(つまりビジネスセンス)上達しますからね。

「自分はこう思う！」
とか固定はしない方がいいですよ。

そんな時は、あえて、違う価値観の人間の目線に移動してみたりするのです。

そうやってフィルターを増やしていくことで、
情報発信のバリエーションが増えるんですね。

自分が嫌い、価値観が合わない、って思う人がいたら、
その人に目線を移動させて、その人の価値観を採用してみるのです。

あるいは、「蚊」とか「ゴキブリ」とか、「わかめ」とか、
ちょっと極端なやつを選んでみたりします。

自分と真逆の価値観を取り入れることができれば、
アウフヘーベンができます。

合
↑
正—————反

こんな感じで、異なる2つの価値観(「正」と「反」)が、
1つ上の次元(「合」)に統合されるのです。

これができた時、パラダイムシフトが起こるんですね。

陰陽で言えば、統合されたものを「太極」と言います。

太極
↑
陰—————陽

高い視点で全体を見ることを「俯瞰(ふかん)する」と言います。

まずは俯瞰してみて、
自分の価値観(フィルター)を相手に共有しつつ、
相手の価値観(フィルター)で見ることもできる。

そのプロセスが「コミュニケーション」です。

フィルターが異なるということは、
見ている世界が違うようなもので、
生きている宇宙が違うのです。

コミュニケーションとは、
異なる宇宙で生きる人同士が
お互いの宇宙を共有していくプロセスなのです。

情報発信を面白くするコツは、
「普通はこう！」
って思うこととあえて異なる価値観を”採用”してみる、ということです。

僕はよく「採用」って言葉を使います。

「自分はAが好きだ」
って思っているのは、
「Aが好き、という価値観を採用している」
だけです。

そして、「普通、皆はAが好きと思う」ということは、
多くの人は「Aが好きだ」という価値観を採用してるのです。

だからあえて、「Bが好き」という価値観を採用してみたりするのです。

「ねじれ」の人は、これをデフォルトでできるんですが、
(まあ常に逆をいく性質があるんですけど w)
なかなか普通の人には意識しないとできないので、
「ねじれフィルター」なるものを獲得してみましょう。

では、実例いきます。

=====ここから=====

新田さん

お世話になっております。石川です。
今日も短いですが返信させていただきます。

今回僕にとって勉強になったのは、以下の新田さんのコメントでした。
—————

ロミータは、
確かにおばあさん(ゼニーバ)から沢山の愛情を受け取っています。

彼女が素晴らしい演技ができたのは、
間違いなくおばあさん(ゼニーバ)のお陰です。

しかし、同時に、
ロミータの制限をかけていたのもおばあさん(ゼニーバ)です。

一方で、ロミータのライバル(ヒソーカ)は、
ロミータにとって邪魔な存在でした。

ところが、結果的に、ロミータの制限を外したのは、
彼女だったのです。

この世は陰と陽、闇と光、マイナスとプラスが同居しています。

ある角度から見たらプラスでも、
またある角度から見たらマイナスなのです。
—————

なぜなら、ちょうどこのメールを読む前に、
海外で教師をやっている知り合いと話していた時に、
似たような話になったからです。

その教師いわく、例えばある行事がある時に
いくつかのグループに分けて色々な企画に取り組みます。

そして行事の当日に発表するのですが、駄目な先生は、
全てのグループが失敗しないように、ドンドン手を出します。

だから例えば、あるグループがAという企画を立てたはいいけど、
中々準備の進行が遅かったりすると、お手伝いしてあげちゃったりするそうです。

でも残念ながらそうやって手を出しちゃうと、本当の意味では学べないそうで、
理由は、自分がやらないでも先生がやってくれる、と思う生徒が多いそうです。

ここで逆に先生が手を出さないと成功するか？
と言われると、その行事が行われる時点でいい企画が出来ているかどうかは分かりません。
もしかしたら準備不足で結構恥ずかしい思いをするかもしれません。

でも、それでも良いんだそうです。
なぜなら、人間って痛みを伴わないと学べないので。
(もちろん、全員が全員と言っているわけではありませんが)

だから、準備不足で恥ずかしい思いをした、という痛みを通して、
来年はそういう思いをしたくないからしっかり準備しよう！
と思う事が結構あるそうです。

こういう教育をするのって教師としてはとても難しく、
っていうのは、失敗するのが分かっているけど、
それを忍耐強く手を出さないと見ていなければいけないからです。

という話をした事を改めて思い出しました。
結構お節介なので、クライアントが失敗する前に手を出してしまいがちですが、
失敗をさせてあげる余裕を持つことも必要だな、と感じました。

以上です。ありがとうございました。
=====ここまで=====

実はこれ、前回紹介した千と千尋の神隠しでも似たようなシーンがあるんですよね。

千と千尋の神隠しには、
「ススワタリ」
というキャラが出てきます。

トロでも同名のキャラクターが出て来るんですが、
「まっくろくろすけ」
とも呼ばれていて、こっちの方が有名かな？

彼ら(まっくろくろすけ)は、
油屋のボイラーを担当している「釜爺(蜘蛛のオッサン)」のもとで、
石炭を持って運んでいる真っ黒な生き物です。

千尋が、まっくろくろすけたちを見ていると、
石炭を運んでいる途中で、重みに耐えきれずに石炭に押しつぶされて
ジタバタいるやつがいました。

すると千尋は、親切心から、
彼の持っていた石炭を代わりに持ってあげて、
運ぶのを手伝ったのです。

ところが・・・

それを見た他のまっくろくろすけたちは、
次々と石炭に押しつぶされて、ジタバタするフリをし始めます。

つまり、
「そうやったら、千尋が助けてくれて、仕事しないで済む！」
とってしまったからです。

それを見た釜爺は、
「気まぐれに手を出して人の仕事を取るな！！」
と千尋を怒ります。

これって前回の天使性、悪魔性の話と同じですよ。

「子供にとって本当に良い親ってなんだろう？」
って考えたことはあるでしょうか。

子供のために何でもしてあげる親よりも、
多少ダメな親で何もできない方が、
実は子供はしっかりしたりします。

ダメな親の方が子供をしっかりさせる。
だけどそれだと愛情不足になったりもする。

愛情たっぷり注いで何でもやっけてあげると、
愛情溢れた子が育つが、親に依存しがちになったりする。

プラスとマイナスは常に同居してるってことなんですね。

ちなみに、この現象(まっくろくろすけ現象)は、
コミュニティ作りを考える上で、非常に重要になってくることです。

例えば、ビジネスのコミュニティを運営するってなった時に、
ついつい、一番下(まだ何も実践してない人)を
優先してサポートしよう、つまり「底上げしよう」と思ってしまいがちです。

しかし、僕が多くのコミュニティを実際に見たりアドバイスしてきた経験上、
そんな風に「一番下の人を底上げする」というコミュニティは
大抵誰も結果が出なくなります。

それは当たり前で、
「やらない方が得をする(エネルギーをもらえる)」
という場になってしまうからです。

皆がどんどん依存的になっていくということです。

逆に、参加者が次々と結果を出すコミュニティってどういうコミュニティか？っていうと、
「勢いがある人をどんどん応援(サポート)していく」
というコミュニティです。

僕も、基本的にこの方針を取っています。

何も実践しない人より、
積極的に色々なことを実践したり、報告したりしてくれる人を、
徹底的にサポートし、引き上げ、ということをやっていきます。

その方が、良い循環が起きはじめます。

・・・と、話を戻しますが、

結局、良い、悪い、プラス、マイナス、善、悪、というのは、
相対的に決まるものなんですね。

「絶対的な善があるのか?!」
とかは哲学的な問いだったりします。

まあそれをあえてあるとするなら、
「ホンモノの輝き」
は善なのでしょう。

ただ、それすらも、ロミータにとってのホンモノの輝きは、
ヒソカにとっては嫉妬の対象だったわけですから、
常に磁石と同じで、NとSの両側面があるということですね。

というわけで、今回も色んな話をしましたが、まとめると、

「視座の移動」の訓練(例:「蚊」の人生を考える)

そして、

1. どういう組み合わせを作って
2. それをどう再定義するか?

の2ステップ。

ぜひやってみてください。

かなり鍛えられるはずですよ。

全体から見たとき、
ゼニーバも、ヒソカも、
全てロミータにとってプラスの存在となります。

ゼニーバはロミータに圧倒的な愛情を注いでくれました。
一時的に制限はかけたかもしれないけど、
しかしそれはヒソカとの関わりによって制限が解除された時に、
一気にエネルギーを爆発させるための、言わば起爆スイッチをくれたようなものです。
ヒソカも、そのスイッチを押してくれたわけですから、当然プラスです。

ここで重要なのは、
「どちらかが欠けたら、マイナスのままだった」
ということ。

これは磁石の理論です。

<N I S>の磁石を沢山組み合わせた時に、
大きいNとSができます。

Nの部分を細かく見ていけば、NとSが沢山あるように見えるのですが、部分を取り出すのではなく、「全体でN」と捉えるのです。

それぞれを見たらマイナスだけど、全体で見たらプラスである、という風に捉えることがポイントです。

ぜひ、練習してみてください！

それでは、今日はこの辺で。
ありがとうございました。

次回、ロミータの恋人の息子がまさかの Youtuber デビュー？！
お楽しみに！！

Vol.10:進撃のストーリーテリング

今日からより実戦的な話を盛り込んでいこう！
と気合い入れて書き始めようとしてる新田ですこんばんは。

なんか最近面白いメールいっぱい来てて、
ちょっと取り上げられないネタが多いのが残念なんです(笑)、
皆さんすごい沢山送ってくれてありがとうございます。

本当に毎日返信とか習慣化すると文章力はどんどん上がりますよ。

ただ、やみくもに書くだけじゃなくて、
きちんと訓練法があるので、
それを今日は最初に話しますね。

まず、フィルターってのは何度も話しました。
今まで色んなフィルターを紹介したし、
フィルターを鍛える訓練として「視座の移動」という話もしました。

まあそれは前回までの話として、

今日話したいのは、
「メール1通はセールスレターを書くと思え！理論」
です。

これはむかーしむかーしあるところと言ったことなんですが、
メールは、送っても、読まれないと意味ないですよ。

いや、僕は読みますけど(笑)

でも、大量に読むので、基本速読なんですよ。

じっくり読んだら半日くらいかかるんでそこは勘弁してください。

ただ、その中でも、
「おっ、これは・・・！」

というのがあると、じっくり読みます。

そういう人のメールは、セールスレターをかなり意識して書いてるな、と思うんですね。

まずセールスレターで大事ななのは、
「ヘッドコピー」
です。

もうこれで8割決まると言っても過言ではないような過言なような、
まあそれくらいの意識でいても良いかもしれません。

ヘッドコピー作れる力は超大事。

でもってこれはメールでも大事なんですよ。

じゃあ、質問です。

「セールスレターにおける、ヘッドコピー(最初の数行)の役割って何でしょう??」

これは、コピーライティング検定が1~10級まであったとしたら、
これ分かんなかったら10級も落ちる、っていうレベルの、
コピーライティング少しでもかじったことある人は絶対に答えられないといけない問題。

答えは、

「とりあえず読もうと思わせる」

ということです。

商品を買いたいとか思わせなくていいんですね、
とりあえず一通り読んでみよう、と思わせたら勝ちです。

その方法はいくつかあります。

1つは、何でもいいから笑えるような、
あるいはキャッチーな1ネタを入れるということ。

もう1つは、ゲシュタルトの穴を最初に作ってしまう、ということ。

人は、穴があったら埋めないと気が済まない生き物なわけで、
簡単に言ったら、

1. 「謎」を作って、
2. その「謎」を気になって仕方なくさせる

この2つです。

これ文章書くときに常に意識して下さい。

まあ意識しすぎると露骨な感じでブサイクな文章になってしまうんですが(笑)
最初はどうもないんで、とにかく意識しましょう。

ネクジェネの過去のメールでいうと、こんな始まりがありました。

- > こんばんは、新田です。
- >
- > 今日はロミータとライバルの過去がいよいよ明らかに？！
- >
- > 的な予告があるとキャッチーだろとか思って入れてみました。
- > 実際どうなるかは書いてみないと分かりませんが(笑)

あるいはこんなのも。

- > ロミータとヒソーカの邂逅(かいこう)！！
- > 互いの過去を知り、二人は・・・？！
- > 衝撃の大量センターカラー！！
- >
- > ……みたいな少年漫画の煽りみたいなのを入れてみた新田です、こんばんは。

いや～なんか懐かしいですね！
数日前なのに(笑)

まあこの2つは、直後に「とりあえず書いただけ」って書いてるんで
すぐに謎は埋まるんですが、それでもいいんですよ。

大事なものは、「最初」なんです。

ゲシュタルトの穴(謎)があれば、
「とりあえず読もう」
スイッチが入る。

最初にスイッチを入れるかどうか大事なんです。

なので後から穴が埋まっても、いったん読む勢いがついたら、
とりあえずある程度読んでくれます。

なので、また飽きたり疲れたりする前に、
またゲシュタルトの穴を作ると良いわけです。

こんなタイトルもありました。

- > こんばんは、新田です。
- >
- > ちょうど昨日、「千と千尋の神隠し」を見て、
- > 「よし、温泉に行こう！」
- > と決めて四国に旅立つことにしました。

こう書くと、
「なんだ、四国の話になるのか?!」と興味付けされますよね。

あるいはこんなのも。

- > シャンプーは旅館に置いてあった SHISEIDO を使ってる新田です、こんばんは。
- > (パンテーンは残念ながらなかったです w)

過去のメールとリンクさせることで、
過去の記憶を呼び起こしてるんですね。

ようは、前のメールを読んだ勢いが復活するので、

その勢いを使って読んでもらえるわけです。

そういえば、こんなメールも来てました。
(最初だけ載せます)

> З д р а в с т в у й т е !
> ロシア出身のロミータ・ハシミコフ 24 歳です。
>
> すいません。
> しょっぱなから嘘つきました。
>
>
> 生まれも育ちも飛騨高山のゆうほです。

こういうのいいですよ。

なんだこいつー！？ってなるので。

まあ毎回やり過ぎるとくどいですけどね(笑)

ステーキの油は端っこだけだから美味しく感じるわけで。

たまーに使うのはおすすめです。

あと、メルマガの場合は、タイトルはキャッチーなものにした方が良いでしょう。

メールをオープンさせるための工夫を開封ギミックって言うんですけど。

前回の
「蚊の一生とまっくろくろすけ現象」
とかは、かなり開封ギミック意識してます。

なんか、これが、
「視座の移動とコミュニケーションのポイント」
とかだったらテンション上がらないですよ。

なんじゃこりゃー！ってタイトルをわざと付けると、
ゲシュタルトの穴ができます。

まっくろくろすけが今回のメールとどう繋がるのー？！
と頭の中で考えながら読むので、
それが解決されるまで読み続けてくれるし、
精読率も上がるわけです。

こういう工夫も大事です。

・・・とまあ色々解説しましたが、
あんまり気にしすぎて書けなくなって
今回から急に返信来なくなると悲しいので(笑)、
別に気にせず送ってくれたらいいんですが。

でも、こういうのがパッと思いつくセンスは

日々磨きたいですよ。

ちなみに、ゲシュタルトの穴は多過ぎるとダメです。

理解不能フォルダに入れられてしまうと終わりで、
理解できそうなんだけど、なんか穴が埋まらない、
というくらいが丁度良いです。

あと、その穴が、自分に関係あることなら、なお気になります。

例えば、僕の高校時代で、
こんなヤツがいたんですよ。

そいつの名前を、えーと、仮にたかのかのぶ君としようか。

ある女の子(仮にみさきさんとします)に、
「実は私、ある人に告白されたの〜」
って言われたんですよ。

たかのかのぶ君は、そういうゴシップネタ好きなので、
「え！まじ！だれだれだれ！！！」
と大喜び。

すると、みさきさんは、
「いや〜、本当びっくりする告白の仕方だったよ(笑)
多分聞いたらたかのかのぶ君絶対爆笑すると思う！！」
と言います。

たかのかのぶはさらに興奮して、
「えー！そんなすごいんや！！
だれなん！教えてや！！」
と食らいつく。

そしたら、みさきさんは、
「うん教える！でも、ちょっと今日はもう帰らないといけないから、
また今度話すね！」
と立ち去ろうとします。

たかのかのぶ君は、
「え、ちょ、待ってや、誰かだけでも教えてや。」
と焦る。

みさきさん
「いや〜でもこれ、ちゃんと聞いた方が面白いから、
また今度ちゃんと話すから、誰か想像しといて！(笑)」

たかのかのぶ
「えーーー！！」

それが連休前のこと。

たかのかのぶ君は、連休中、ずっとそのことで頭がいっぱいになります。

うーん、誰だーー！！

と唸り続けていたそうです。

しかし、ここで不思議な現象が起きます。
たかのお君は、連休中、ずっと、
みさきさんのことを考え続けていたのです。

しかも、考えたのは、みさきさんが告白されるシーン。

告白
みさきさん ← 男

という図が浮かぶわけです。

でもって、その「男」は誰か分からず、
コナンの犯人みたいに真っ黒な状態なわけです。

この男誰だ～！！そして何て告白したんだ～！！って考えるわけですね。

つまり、ゲシュタルトの穴は、

< >
みさきさん ← < >

というわけです。

この< >を何としても埋めたい！！

すると・・・あら不思議。

「どんな告白をしたのか？！」

を一生懸命考えていたたかのお君は、いつの間にか、

「どうみさきさんに告白したら良いか？」

を考えるようになってしまったのです。

つまり、

告白
みさきさん ← 男

という映像をずっと考えることで、
この真っ黒の男に、いつの間にか自分がすっぼりハマってしまっていたのです。

たかのお

「あれ・・・俺、みさきさんのこと好きなんやっけ？
よく分かんなくなってきた。
でもなんか分かんないけどずっと考えてしまうねん。
なんでやろ思う新田？」

新田

「お前がバカだからじゃない(笑)」

という感じのやりとりがあったんですよ。

いや～なつかしい。

どうしてるかなたかのぶ。

ここでのポイントは3つあります。

まず、人はゲシュタルトの穴があると、それを埋めたくなる生き物である、ということ。

2つ目は、何度もそのシーンを考えることで、
どんどん臨場感が高まるということ。
さらには、そのシーンに出て来る人に、親近感を持ってしまうということ。

そして3つ目は、人は、臨場感が高まると、
そのシーンに出て来るキャラに、自分を重ね合わせてしまう、ということ。

よく映画を見てたら、まるで自分が主人公になったかのような気分になったりしますよね。

あれは、映画の臨場感が高まると、
自分と主人公を重ねてしまう、という現象が起こるのです。

この3つは、どれも非常に重要なポイントです。

いや～みさきさん悪女だわ。

その後たかのぶは2年くらいみさきさんを思い続けたそうで、
まあそれくらい人は簡単に洗脳されるんだということが言いたかったわけです。

とりあえず、「ゲシュタルトの穴理論」は、何度も出てきてるので、もう覚えて頂けたでしょう。

これだけで相当「読まれる文章」が書けるようになるんで。

ほら、ワンピースとかも、
ゲシュタルトの穴開けまくってますよね。

いわゆる「伏線」ってやつですね。

2年くらいほったらかしてる伏線とかあるから、
「この伏線が気になるから続き読もう」
ってなるんですね。

ただ、ゲシュタルトの穴が多過ぎると話が理解できなくなるんで、
あくまで全体像はわかるようにしています。

これがポイント。

「ゲシュタルト崩壊」が起きてしまったらダメなんですよ。
ゲシュタルト崩壊が起きない程度の穴にするってことですね。

さて、では、前回話した「視座の移動」に話をうつします。

何かをセールスする、となったときに、とにかく考えたいのが、
「いかに相手に視点をうつして考えることができるか？」
なのです。

たとえばキンチョールとか売りたいんだったら、
蚊に刺されて悩んでいる人でもいいし、
あるいは蚊に視点をうつして、彼らがどんな気持ちで生きてるのかな？とか
考えてみたら良いのです。

これの良い例となるものがあるって、昔こんなCMを紹介したことがあります。
(ちょっと動画自体はもう無くなってるので、文章で書きます。)

とある健康サプリメントのCMなんですが、
そのCMでは、薬にどんな成分が入ってて、それがどんな効果があって、
とかそういったことを全く言ってなかったんですね。

じゃあ何をしてるか？っていうと、

「おばあさんと孫のストーリー」

をひたすら描いていたのです。

おばあさんが年を取って、だんだん足腰弱って動けなくなっていくんだけど、
孫に「遊びに行こう」と言われて公園と一緒にいくんですね。

「おばあちゃんこっちこっち〜」

って子供に言われて、
一生懸命階段を降りたりして、
子供と手を繋いで、幸せそうに散歩するわけです。

ようは、おばあちゃんは、健康サプリを飲んでいるお陰で
足腰が強くなって、今でも孫と一緒に遊んでるんですよ、っていう、
「そういう理想のビジョン」をストーリーにしているんですね。

これが大事なんです。

いかに相手の視点に立って、
そしてどういうストーリーを描くか？！です。

で、ちょうどこれ書いてる時に、
タイミングよく、このCMの解説音声聞いてる方から
メールをいただいたので、紹介しようと思います。

=====ここから=====

新田さん

お疲れ様です
広島でリラクゼーションを運営している清水と言います。

今回もついつい“ウォーター!!”って叫びたくなることがありました。

・まずは視座の移動について

自分は整体・リラクゼーションのお店をやっている、チラシなどを
作る際にも(自分で作成してました)お客様目線では作ってない事に気付いたし、
それこそ、

当店はこんなお店です
こんなことやってます。
今ならこんだけ割引してます。
こんな人にオススメですよ！

的な、なんか広島弁で言うと、

「こういう事やっとするけ～きんさいや！何で来んの～？」

みたいに、自分のチラシが見えてきました(恥)

一昨日も最近ウォーキングをしながら昔のコンテンツを聞いていたのですが
新田さんが誰かの質問に答えていたのを聞いてハッとしたのが、
テレビなどでサプリメントを売る際に、子供と遊んでいる年配の方の映像があるのも、
お客様の視点に立った時、サプリが欲しいわけではなく、元気で孫と遊びたいから、
サプリが売れるってことですよ。

自分の視座はお客様の立場になってるつもりでちゃんと視座がそこに降りていなかった
など今更ながら反省しました。

物を売るのではなく、事を売ってという人がいたのですが、こういう事でもあるんですね。

・次に再定義について、

今年に入って自分の店にテコ入れをし始めました。
理由はお店としてのコンセプトが弱い。
自分の思っていたお店作りが出来ていないことが挙げられます。

リラクゼーションの業界は今のところ、「何分何千円」ってところが多いです。

またはヘッドスパ・ストレッチ・タイ式 etc

でも、ヘッドスパ受けた～って言う人ももちろんたくさんいらっしゃると思うけど、
何かがあってヘッドスパを受けたい人が多いのかなとも思っています。

例えば、頭痛がする、肩が凝る、目が疲れやすいとか

なので、頭痛解消コースみたいなのを作って、その中にもみほぐしもします、
ヘッドスパもします、ストレッチもします。

ってな具合に時間によってやる施術も変えようと思いますが、やる技術は同じでも
切り口を変えるといっか、これを再構築と言っているのか分かりませんが、
ハンバーグ定食ならね、頭痛解消定食みたいに考えています(笑)

よく新田さんの言う情報発信力を鍛えるって言われる通り、僕らの仕事は
誰でも出来るものです(接骨や鍼は有資格ですが、巷のリラクゼーションは要りません)

その誰でも出来るお仕事にさらに練習を重ねて技術力をあげることももちろん
大事ですが、どういう風に付加価値をつけるかですよ。

この考えが(この切り口が)あっているかどうかはまだ分らないところもありますが、今回教えていただいた視座の移動や再構築の仕方を鍛えていこうと思いました。

色々忙しい中、わざわざここまで読んでいただいてありがとうございました。

返信は当たり前ですが不要です。

自分が考えている事、行動に移している良い事も悪い事も全てが少しでもこのコミュニティの糧になることを祈りつつポチッとやさしく送信させていただきます。
=====ここまで=====

これすごく大事な気づきで、商品を守るんじゃなくて、「理想の未来を売る」っていう話ですね。

例えば、リラクゼーションサロンを探してる時に、だいたいどの店も「何分でいくら！」しか書いてないんですね。

こんなんじゃ差別化しようと思ったら安売りするしかありません。

しかし、安さで勝負すればするほど「うちの店は値段を下げることでしか価値提供できません」って宣言してるようなもんです。

だから、もっと特定の誰かに視点をフォーカスした方がいいんですよ。

例えば、パソコンで仕事してる人だったら、確実に眼精疲労がたまってる、そこから首にきたり、肩にきたり、頭にきたりするわけです。

じゃあ、

「パソコンのしすぎで眼精疲労から全身に疲れが来ている人」

を自分に憑依させてみて、そんな人にとっての理想の未来って何だろう？

とか考えながら、上手にキャッチコピーできないか考えてみます。

あんまり僕が書きすぎると、めっちゃ多くの人がいっせいにそれやったら意味なくなっちゃうんで考え方しか書いてませんが、伝わりますでしょうか。

ターゲットをちゃんと絞って、その人が響くようにストーリーを作って、「理想の未来」を売れば良いのです。

だから、本当にその人を憑依させて、なりきる、くらいはやった方がいいです。

ところで、文章って、

1. 論理タイプ
2. 小説タイプ
3. キャラクタータイプ

の3つがあります。

論理タイプは、とにかくきっちりした、論理的な文章、
小説タイプは、描写を重視します。心理描写だったり、会話文、背景の細かい描写とかですね。
キャラクタータイプは、完全に自分のキャラを全面的に押し出して
キャラ重視でいきます。

僕はネクジェネでは、あえて毎回使い分けてるので、
送られてくる度にテイストが変わるなあと感じる方もいたんじゃないかな？と思います。

前回や前々回は完全に「論理タイプ」の文章で書いてます。

なので割とかっちりした文章を意識してます。

今回はもうちょいふわっと読める文章で、
2、3を強めにしています。

自分の得意なタイプがまずあると思うので、
まずはそれをとにかくそれを鍛えていくことをオススメします。

そして、苦手なタイプで最初から勝負しない方が良いでしょう。

僕はもともと理系で、大学の論文とかいっぱい書いてたので
論理的な文章は最初から書けたんですが、
どうしてもそればかりだとカタイ感じになっちゃうんですよ。

だから今度は「文章を崩す」練習をしたわけです。

最初はどれか1つきちんとできるようになって、
そのあとは、他のテイストでも書けるように練習していきます。

そしたら、より面白い発信ができるようになりますよ。

それぞれに関しては、また後々、詳しく説明しますんで、
今はぼんやりと覚えておいてもらえたらと！

じゃあ、次は、きちんと「描写」もあって、
かつ「キャラ」もしっかり出しているストーリーの作り方を
紹介しましょう。

まずは、実例をお見せします。

前回、蚊のお題を出したんですが、
あの後、僕も作ってみました。

...

ここは、ゆばーばとヒソーカが住む家。

この家で、今まさに、死闘が繰り広げられようとしていたのだ・・・！

「我々はこれより、あの超巨大生物の血液を吸いに行く！！
心臓を捧げよ！！」

一匹の蚊の号令とともに、
全員に緊張感が走る。

ムスティー
「おい、何シケた面してんだ。
これから美味しい血をたらふく吸うんだぜ。」

ジュルリとよだれを出しながら話しかけてきたのは、仲間のムスティー君だ。

彼は隊の中でもムードメーカーで、いつも僕らが落ち込んだ時に励ましてくれている。

キート
「いやあ・・・ちょっと最近考え込んじゃう癖があって・・・。
オレらって、この家の人たちにとって害でしかないんじゃないかって・・・。」

ムスティー
「かっかか！当たり前だろう！オレらの針から美肌効果のあるエキスでも注射されるとでも思ってたのか？」

キート
「そうだけども、オレ、昔からこの宇宙に生まれてきた以上は、
何かの役に立ちたいなってずっと思ってたんだ。
だけど、オレらはただこの家の人たちにマイナスの影響を与えることしかやってないんじゃない
かって思ってる。」

ムスティー
「は～～何わけ分かんないこと言い出すんだよお前。」

それを聞いていたモスちゃんが、会話に入って来た。

モス
「あのねキート。確かにこの家の人から見たら私たちはマイナスかもしれない。
だけど、私はあなたの子をたくさん産んだわ。
その子たちは、全部が全部生き残ってるわけじゃなくて、
多くは魚とかに食べられたりしたのよ。それで魚は成長する。
その魚を、また人間が食べる。
そうやって生命って循環してるのよ。」

キート
「それって、オレらの存在はこの家の人にとってマイナスだとしても、
宇宙全体から見たらマイナスではない、っていうこと？」

モス
「そうよ。全ての生命の循環の中で私たちは生きてるの。
私たちは所詮ちっぽけで、血を吸うだけの蚊。
部分だけ見たらマイナスかもしれない。
だけど、全体で見たらプラスになり得るのよ。
前回のネクジェネ通信でも言ってたでしょ。」

ムスティー
「いやメタ発言はやめろよモス！
蚊が知り得る情報だけで会話しろよ！」

キート、お前も蚊の誇りを持て！
オレらは生きてる。だから吸う。ただそれだけだ！！
オレは今日血をたらふく食って、必ず生きて帰る！
生きて帰ったら、好きだった子に告白するんだ！！
あと実家に帰ってお袋の面倒も見ねえとな！」

そんな会話をしていると、いよいよ作戦開始の時間が来た。

「このドアの向こうは、いよいよヤツらの寝室(アジト)だ！！
目標は、ベッドに横たわっている超巨大生物。
ヤツらは正面から行くと襲って来る。
背後からのびより、唯一肌が露出しているうなじを狙え！
うなじに正確に針をさし、血液を採取。
その後、すみやかに離脱せよ！！
もっかい言うぞ！！
心臓を捧げよ！！」

「うおおおおお！！！！」

いよいよ隊が動き出す。

一斉に蚊が目標の超巨大生物に向かって飛び立っていく。

ヤツらは夜になると活動が低下する。

今は全く動かない。

ムスティー
「はは、全然余裕だな！ 一気に行くぜ！！」

真っ先に向かったのはムスティーだった。

キート
「おい、危ない！！ 真っ向から行くなって言われてるだろ！！」

ムスティー
「かっかか！ 大丈夫だって、こいつぐっすり寝てやがんだ。
ほっぺたから思いっきり吸ってやるぜ！！」

が・・・しかし・・・！！

ゆばーば
「・・・何かきたね。」

ムスティー
「・・・え・・・？！」

パンっ！！

部屋に響き渡る音とともに、
ムスティーがひらひらとベッドのそばに落ちていく。

ゆばーば

「雨に紛れてろくでもないものが紛れ込んだねえ。」

超巨大生物は落ちていった蚊を見下ろして呟いた。

ムスティー

「ぐわあっ・・・」

キート

「ムスティー！！大丈夫か！！今助けに・・・」

モス

「ダメよキート。今行けば私たちも見つかってしまうわ。」

キート

「何言ってるんだ、このままじゃムスティーが・・・」

巨大生物は床に落ちたムスティーを拾い上げようとする。

「キート、お前は下がってろ。

オレらに任せろ！！ムスティーを離せ！！！」

後方から2匹の蚊がうなじを狙って突撃してきた。

パンッ！！

巨大生物はすかさずうなじを叩き、あっという間に二匹は潰された。

「ばかな・・・あいつ、うなじを守った。

蚊の動きを熟知している・・・！まさか、奇行種・・・！！

逃げろ～～！！！」

一斉に蚊が退却を始める。

キート

「はやく、はやくムスティーを助けないと！」

モス

「やめなさい。私たちも逃げるのよ。」

キート

「仲間を見殺せって言うのか？！」

モス

「もうムスティーは助からない。

このまま行けば私たちも潰される。

それとも、何か彼に特別な感情を抱いてるの？」

キート

「何言ってるんだお前・・・」

キートがモスの静止に戸惑っている時、

今まさに床から拾い上げられたムスティーが叫び始めた。

ムスティー

「キート！！！！聞こえるか！！！」

キート
「ムステイー！？ああ！聞こえる。」

ムステイー
「俺はもう助からねえ。
露骨な死亡フラグ立てちまったんだ、しょうがねえ。」

キート
「ムステイー……」

ムステイー
「いいか、キート！！お前、モスを一生大事にしろ！！
お察しの通り、俺が好きだったのはモスだ！！
死ぬ前に告白しとく！！
キート、モスはお前が守れ！！
モスに何かあったら、俺がお前をぶっ殺してやるからな！！」

キート
「…わ”か”った”あ！！絶対に幸せにする！！
どんなことがあっても、オレが守る！！」

ムステイー
「グッドラック！b」

巨大生物は、ムステイーの体を持ち上げ、
ティッシュに包んで、思いっきり握り潰した。

ドバツ

ムステイーの体から、彼が今まで吸った血液が
大量に溢れだし、飛び散る。

キート
「うわあああああ！！！」

一番の親友だったムステイー。
彼は体は、無残にも潰されてしまった。

「うわっ、手が汚れちゃったよ。
こんなに血ィ吸ってたんだね、こいつ。」

超巨大生物は、彼を包んだティッシュを、
無残にもトイレに捨てて、流してしまった。

キート
「モスちゃん…なんでかなあ。
悲しいのに、涙、出ねえや。」

モス
「仕方ないでしょ。蚊に涙なんてないわ。
そして、世界は時に残酷なんだから。」

続く。

あ、ムステイー君ってのは、
フランス語での蚊(ムステイーク)から来てます(笑)

ちなみに、これ書いた後、
「進撃の巨人」ネタで書いてくれた人は何名かいました！

皆全然違う話で面白かったんですが、
どれも全滅エンドだったので(笑)、
それだと次に繋がらないので、
僕が書いた方を採用させていただきました。

ちなみに、この話の数日後、ゆばーばは危険と判断して
ヒソーカの部屋に変えて作戦を実行することになりました。

その時の話を、川俣さんが書いてくれています。
(上のストーリーと整合性を保つため、一部修正しています。)

=====ここから=====

キート君「早く眠らないかな？」

部屋に入ってきた女の子は
なにやら四角い物を必死に見ている。

その四角い物の中にはさらに女の子がいる。

部屋にいる女の子とは別の子だ。

部屋にいる女の子(仮にヒソーカと名付けよう)は

真剣な目で、

そして時折、悔しそうな目で

じーっと四角いものを見ている。

ヒソーカ
「やっぱりすごく上手。悔しいけど。
私にもあれくらいの演技はできる。
でも、何かが違う。
なんだろう。」

ヒソーカは四角いものを見ながら

何か悩んでるようだった。

キートは、じっと血を吸う機会を伺っていた。

やがて、ヒソーカは動かなくなった。

四角い物には、相変わらず女の子が映り続けている。
ヒソーカはそれを見ながら、つい寝てしまったようだ。

「今がチャンス！」

十分な血を吸いとるのに要する時間は約90秒
たったの90秒なんだ。
だけど、この90秒間に

僕の命を賭ける！

この吸血を成功させる事、それが
自分の子孫を永く繁栄させる事。

そして何より、亡くなったあいつに報いる事なんだ。

やってやる！

(キート君はヒソーカに近づく)

よし、何とか気づかれずに腕までたどり着いた。

あとは、90秒。
何とか気づかれないように神に祈るだけ！

…頼む、このまま気づかないでくれ。

…なんて長い90秒。でもあともう少しだ！

…あと10秒

よし、十分だ！
やったぞ！

あとは、この部屋から抜け出すだけだ！

窓は閉まっているが、ドアは少し隙間が空いてる！

この間から！

(キート君はドアの隙間を通り抜け廊下に飛び出す！すると)

ゆばーば「なんだいこの蚊は」

キート君「しまったっ！人間に見つかった！」

ゆばーば「ほっとくと噛まれるかもしれないね」

キート君「こうなったら、この人間と反対側に逃げる！」

キート君は踵を返し、ゆばーばとは反対側に逃げる。

しかし

ゆばーば「蚊とて許さぬ！」

キート君「え？」

ゆばーばが放ったスリッパがキート目がけて飛んで来る。

果たして、キートの運命は？！

(続く)

=====ここから=====

本当はこの後殺される描写があったのに
書いててキート君に愛着が湧いてしまったせいで
そのシーンをカットしたなんてことはありません！！！！

そんなことは決してありません！！！！

というわけで、ここから「キャラ設定」について解説したかったんですが
長くなったので、また今度にします！

とりあえず今回の話もちゃんと意味があるんで
しっかり読んでおいて下さいませ！

ちなみに、ヒソーカが大会で失敗したのは
刺されたところが痒くて集中できなかったことも
理由の1つにあるそうです。

蚊とかほんと害でしかないですよね(え

それでは今日はこの辺で～！！また！！

ムスティーの死。
それはあまりにも突然の出来事。
悲しみを背負ったキート君は、
果たして立ち直ることができるのか？！
立ち上がれ、キート君！！
負けるな、キート君！！
次回、キート、覚醒！！
お楽しみに！

Vol.11:魅力的なキャラクター作り

こんばんは、新田です。

さて今日もネクジェネいきましょう！

今回もいっぱいメールが来ていて、
こんなメールが来てました。

> こんにちは、あゆこです。
>
> もう大興奮ですよ！
>
> 知人の名前が新田さんのメルマガに登場。
>
> 知人の視点、さすがだわ～と1人興奮し続けております♪
>
> ありがとうございます！

おお、ということは今回はその知人が
「うわ～あゆこ出てるよww」
ってなる番ですね。

なんかいいですねここの(笑)

じゃあこのまま続けてもう1人いきましょう。

=====ここから=====
妻の一言に爆笑したヌーニーです。

最近はおっぱらネクジェネ三昧なんですが、
毎回メールが来るたびに
アウトプットがてら妻に
ひたすら自分が思ったこと
教わった事をガーッと
一方的に話してるんです。

それをずっと黙って聞いていた妻が
一言こういいました。

「恋愛したてのカップルみたい！！」

。。。！！
笑うしかなかったです。

前にネクジェネに恋したようだ。
的なメールをさせてもらったんですが
それを思い出して一人でツボっちゃいました。

今回のネクジェネも
学びが凄まじい事になってて
でも、なんか辛くないなあって思うんですよ。

物事、好きになっちゃえば
なんでも出来る気がします。
努力してる感がまったくないんですよ。
不思議です。

ネクジェネも不思議で、
漫画ような感じがするし、
小説のような
でも、ちゃんとした本にも感じる。
一冊の本の1ページを
毎回もらって読んでるような。

たぶんそれが

論理的であり
感情的であり
キャラ的でもあるって
いう事なのかなあ。
っと、勝手に考察しましたw

読んでもらえるように
ちょっとヘッド考えてみましたが
自分に興味がないと
フックにならないなあと感じます。

謎的な要素を含ませましたが
ちょっと弱い気もしてます。

今回もありがとうございました。
次回のキャラ解説楽しみです。

失礼します。
=====ここまで=====

「ネクジェネに恋してるよう」というのは、
とても素晴らしいことだと思います！

恋してる、って、ようは、臨場感が非常に高い、ってことですからね。

前にも書きましたが、
エネルギーは、高いところから低いところに流れるものです。

なので、

位置エネルギーの高い空間に臨場感を持っていけば、
エネルギーは自分に流れ込んできます。

一方で、エネルギーが特に漏れるのが、
「たれば空間」

にエネルギーを流すことです。

たれば空間とは、
「もしあの時、～だったら」
「もしあの時、～してれば」
ということを考えている時に意識を向ける空間です。

ようは仮定法過去ですね。

例えば、
「もしあの時ひろしにあんな酷いこと言ってなければ・・・！！」
と言った時、
「実際はひろしに酷いこと言ってしまったせいで私フラれたorz」
という過去の臨場感が上がります。

すると、エネルギーは過去に流れていきます。

過去に流れるって言うても、
過去はもう現実ではありません。

現実の中にある、自分が「過去」だと認識している空間ということです。

現実は今この瞬間だけであり、
過去は事実としては変わりませんが、
その意味付けは変わってきます。

つまり、過去に意識を向けるとしても、
それが位置エネルギーが低い場合もあれば、
位置エネルギーが高い場合もあります。

「たれば空間」になると、エネルギーは漏れていきますが、
逆に、過去を”再定義”して、
「過去ああったけど、そのお陰で今はこんなことができるようになった！」
とかにすれば、過去から応援されるわけですから、
エネルギーをもらえます。

因みに、空間もそうですが、
これは人でも同じです。

エネルギーで気をつけないといけないことの1つが、
「エネルギーを人に取られないようにする」
ということです。

例えば、ここに旦那(トム)と妻(メアリー)がいるとします。

トムが、
「よし、これから大事な会議だから頑張るぞ！！」
とエネルギーを高めて家を出ようとした時、
メアリーが急に泣き出します。

トム
「えっ、どうしたの？！どうしたの？！」

メアリー
「ううん、なんでもない。ごめんね、仕事前に
行ってらっしゃい！」

と言って送り出されたとします。

トムは、工作中、メアリーのことが気になって気になって仕方がなくなり、
仕事に手がつきません。

…ってなるとどうなるかっていうと、

「トムはメアリーにエネルギーを奪われた」

ということになるのです。

メアリーは、何らかの原因で、エネルギー切れになっていたのです。

だから、トムが仕事前にエネルギーを高めているのを見て、
潜在意識で「エネルギーが欲しい！」と思いました。

そこで、わざと泣き出して、トムの気を引いて、
エネルギーを取ったのです。

もちろん、顕在意識でそんなこと考えてなくて
なんとなくでやったのでしょうが。

因みに、前回のみさきも同じです。

たかのぶがわざと気になって仕方無い状態にすることで、
エネルギーを供給しています。

結構、女性経営者とか、水商売やってる女性とかで、
男の人のエネルギー集めて成功してる人とかいますよね(笑)

そういう人はたいてい、適度な距離感をはかります。

ある程度近づいてきたら距離を取って、
逆に相手の熱が冷めてきた頃に連絡を入れてまた気をひきます。

だから、恋愛とかで、
「あの人のことが気になって他のことが手に付かない！！」
「会いたくて会いたくて震える！！」
ってなってる状態は、エネルギーどんどん漏れていきます。

相手が気を引いてそうなってる場合、
相手にエネルギーを取られているということです。

じゃあ、理想の形は？というと、「エネルギーが循環している状態」です。

例えば夫婦の場合は、
「共通の理想の未来」
を作って、お互いがそこに意識を向けたら良いのです。

位置エネルギーの高いところに意識を向けるので、
お互いエネルギーが上がります。

これが「エネルギーが循環している」状態です。

2人で一緒に、「理想の未来」を作って、
一緒に臨場感を高めていけば良いのです。

世の中の夫婦やカップルの大半は、
エネルギーを奪い合っています。

本当にちょっとしたことで簡単にエネルギー取られてしまうので
特にパートナーは気をつけないといけませんよね。

というわけで、お互いがエネルギーを奪う関係にならないよう、
ぜひネクジェネ通信は、夫婦(カップル)で一緒に読んで、
共に成長することにコミットして頂けたらと！笑

「コミットする」
というのは、理想の未来に対する臨場感を高めるということです。

100%コミットできた時、臨場感がMAXの状態になるので、
その未来は引き寄せられてきます。

「引き寄せの法則」とかそんな名前は覚えなくていいです。

あれって別に不思議なことではなく、
「東京に行こうとコミットしたら、新幹線に乗って東京に行ける」
のと同じです。

極端な話をしますが、
「1億円稼ぐことが当たり前」って思っている人にとっては、
「1億円を稼ぐこと」と「切符買って東京に行くこと」は
同じ感覚なのです。

位置エネルギーが高くなると、より俯瞰できる(全体が見れる)ので、
ゴールへのルートが見えるわけです。

逆に、位置エネルギーが低いと、壁がいっぱいあって、
どう進んでいけばゴールにたどり着けるか分かんなくなります。

そして、過去に対する臨場感が強くなってしまうと、
その過去に引っ張られて、
「過去から現在」の延長線上にある未来が引き寄せられます。

「公務員をずっと続ければ続けるほど、
どんどん起業で成功するのは難しくなる」

とされています。

それは、より過去から現在の積み重ねが大きくなり、それに対する臨場感が大きくなるからです。

そこから変えようとなった時に、過去が足かせになってしまうんですね。

常に過去に引っ張られるので、ジャンプしようと思ってもできない、みたいな感じですね。

だから、目標は、「過去」と「現在」を結んだ先には設定してはいけません。

それは例えば、「今ずっと月収50万で、毎月10万ずつ貯金してるから、年間120万たまるぞ。」みたいなのはダメ、ということです。

これだと、過去と現在を結んだ延長線上に未来を設定しています。

こうすると、過去にがっちり縛られて、その未来が引き寄せられて、1つ上のステージには行けなくなります。

1つ上のステージに行くためには、過去から現在の延長線上にない未来を作ることです。

時間の流れは、回転寿司のようなものです。

過去—————未来
今ココ

として、時間の流れを回転寿司と見立ててみましょう。

すると、自分が過去から未来に移動している、と考えることもできますが、逆に、未来からお寿司が過去に向かって流れて来ている、とも考えられます。

現在すべきことは「トロを注文する」というだけです。

注文したら、あとはそれが現在に流れて来るって決まってるわけですから、

「もうすぐトロが来る！」

という前提で生きるわけですね。コミットするというのは。

当たり前のように未来がやって来るということです。

さて、今は意識の話をしました、
「現実」を考えても、エネルギーの高い場所にいた方が良いです。

エネルギーは高いところから低いところに流れるなら、

エネルギーの高いところにいたら自分に流れ込んでくるし、
エネルギーの低いところにいたら、自分のエネルギーは流れていきます。

エネルギーが低い場所というのは、
例えば、満員電車だったり、皆が愚痴ばかり言っている安い居酒屋だったり、
渋谷とか新宿のゴミゴミしたところだったり、
などがそうです。

ようは、いるだけで疲れてくるような場所ですよ。

そこにずっといるとエネルギーは漏れていきます。

逆に、大自然の中とか、ゆったりリラックスできる場所、
呼吸が深くなって何かに集中できる場所は、エネルギーが高いです。

因みに、これは「コミュニティ」も同じです。

「所属してるだけで疲れる」というコミュニティは
位置エネルギーが低いということです。

なので、なるべくエネルギーの高い空間で、
エネルギーの高いところに意識を向けて、
毎日を過ごしてもらえたらと思います！

で、前回は、蚊の話をしました。

何気なく作って見たムスティーが異常に人気で
「生きてた設定にしてくれ！」という声も来るほど！

あの展開でムスティー生きてたら
ワンピースでペルが生きてた時くらいの衝撃ですよ。

トイレに流したと思ってたら実はティッシュは流されずにトイレにへばりついてて、
そこから瀕死のムスティーが抜け出して来た、とかでしょうか。

うーん 苦しい(笑)

やっぱりムスティーは死んだってことでいいんじゃないですかね(笑)

で、そうそう、ムスティー&モスちゃん&キート君のストーリーなんですが、
こういう話を作る時、どういう風にすれば良いのか？
っていうのをお話をしたいなと思います。

もうポイントは1つ。

「ストーリーよりも先に、キャラクターを作る！」
ということです。

まあこれ自体は漫画家とかシナリオライターとかが結構よく言ってることなんですが
これはなかなか奥が深いです。

前回のストーリーで言えば、
僕はストーリーは後回しにして、
先にキャラをきちんと設定したんですね。

例えばムスティーだったら、

- ・進撃の巨人のジャンみたいな感じ
- ・単純で深い思考はできない
- ・プラス思考
- ・軽率な行動を取ってしまう
- ・時々暴走して一人で突っ走る
- ・死亡フラグをよく立てる
- ・仲間思い
- ・ムードメーカー
- ・モスちゃんが好き
- ・キート君にやや嫉妬、だけど彼を親友として認めている

みたいな感じですね。

「弱点」も必ず作っておきます。

ムスティーで言えば、
「軽率な行動を取る」
「時々暴走して一人で突っ走る」
とかがそうですね。

何で弱点を作った方が良いのか？は
ちょっと話が逸れるんで、また違う機会に話します。

こうやって、キャラを作り込んでいくと、
だんだんそのキャラに魂が宿っていくような感じになります。

それで、
「よし、これでもう勝手に動くな！！」
ってなったら、あとはもう放っておけば OK。

勝手に動き出します。

まあなんか、イメージとしてはプログラムを作るような感じですね。

プログラムって、最初にある程度設定して、
あとは動かしたら勝手に計算してだ〜〜って動いてくれますよね。

あんな感じで、キャラ設定を先にしてしまえば、
あとは魂が宿って勝手に動いてくれます。

そして、それを見て、そのまま書いていけば良いだけ。

なわけです。

で、今のは物語(フィクション)を作る時の話で、
これがビジネスに何か使えるのか？って話なんですけど、
大事なのはここからです！！

実は、これは情報発信でも同じことが言えます。

前回、

1. 論理タイプ
2. 小説タイプ
3. キャラクタータイプ

の話をしましたが、3がまさにそれです！

「な〜んかつまんナイ文章になってしまう・・・
だけど論理的な文章なんて書けないし、
小説みたいな上手な描写もできない・・・」

そういう人は、とにかく3を徹底的に鍛えて欲しいのです。

どうすれば良いのか？というと、
「とにかく自分のキャラを詳細に設定しまくる」
ということです。

もっと言えば、
「自分のキャラを作る」
ということ。

なんかこう書くと、
「違う自分を演じる」
って言ってるみたいですが、そうではありません。

自分の中の、特に際立たせる部分、そうじゃない部分を作るということです。

よく「アイドルはプライベートを見せない」とか言われたりします。

あれと同じで、
見せるとこ、見せないところ(陰陽)をあえて作っていくことで、
よりキャラが際立っていきます。

そして、イメージとしては、
「自分の中で最もエネルギーの高い状態」
を1つのキャラとして完成させます。

そのキャラが完成したら、それに名前を付けておきます。

まあ自分と同じ名前でも構いません。

それはいわば、位置エネルギーの高いところに存在するキャラクターです。

難しければ、
「ネグジェネ空間にいる」
と意識しておくといいです。

そうしたら、もともと位置エネルギーの高いところに置いているので、
自然とエネルギーの高い自分が出て来るはずですよ。

自分が書いている時は、そこに意識を向けながら書きます。

言わば、WIFI でそこに接続(アクセス)して書く、みたいな感じ。

だから僕の場合は、僕が書いているんじゃなくて、僕が作った「新田祐士」というキャラクターが勝手に喋っているのを書いている感じですよ。

これが極意です。

あとはもう「腹で書く」ということをすればいいだけ。

頭で考えて書いたら、自分の知識をそのまま書いているだけでなんかツマンナ〜イ文章になるんですが、

「位置エネルギーの高い空間に設定した自分」にアクセスしながら書くと、全くストレス無く、特に「う〜ん」と考えることなくスラスラと言葉が出て来ます。

これは是非実践してみたいですね。

すぐには難しいかもしれませんが、慣れたら文章力が格段に上がります。

前回の「ゲシュタルトの穴」理論とかは、どっちかという論理タイプや小説タイプの文章を書く場合で、キャラクタータイプができるようになったら、細かいテクニックとか一切不要になります。

で、僕の考えに結構近いなと思うメールがあったので紹介したいなと思います。

前回のムスティーのメルマガを、僕がどんな感じで書いているのか？を考察してくれました。

=====ここから=====

『ネクジェネったら、トランス状態に！！
それ見て母親心配！？』

母親『あんたどうしちゃったの？？？』

こんばんは、新田さん
ネクジェネ読んだら、なんか行動したくなったんで、普段しない家事を手伝いまくった辻村です。

今回、新田さんが、このモス、キート、ムスティーの話を作っている最中を勝手に想像して僕は、書いてみたいと思います。

新田さんがメールを打っている最中の話ですね

『もう！お前の完全な妄想やん！』と言われてしまいそうですが、、、

情報発信力を鍛えるために笑

...

(ネクジェ通信のたくさんのメールからコミュニティの方向性を感じ取った新田さん、日々生活の中で溜まったエネルギーをいざ！パソコンの前へ！)

新田さん
「よ～～し今日からより実践的な話を盛り込んでいくぞ！
モスとキートの話を書いた方がいい流れやな～
う～～ん、、、よし！
二匹のキャラがより立つようにもう一匹登場させよう
名前は、、、ムスティーで！！!(笑)」

ムスティーの御霊
「あれ、、、ここはどこだ、何故かふわふわして温かくて、、、
気持ちがいい」

新たに生を受けたムスティー、視界をはっきりしない、しかし
何かに包まれたように温かく、白く輝きを持った壮大な場所にふわふわ浮かんでいる
ような感覚。

ムス御霊
「我は、なんのために生まれたんだろうか、、、」
「あれ、何かが見えるぞ、、、」

もやがかかった視界には、光を発するパソコンの画面と一人の男性が見える。

新田さん
「よ～～し、じゃあ、、、
ムスティーは:みんなのムードメーカー
キートの大親友
実はモスのことが好き
:
:
。。。役

で行こう！！あとは話の中でうまく動いてくれて感動のフィナーレを
送ってくれるでしょう！！任せたぞムスティー笑」

(そしてスラスラと新田さんはメールを書き上げていく
意識は、ネクジェネの部屋に繋がながら、、、)

ムス御霊
「何だアレは、、俺の性格、、、そして最後の。。。役」

(そんなことを考えている間に、ムスティーは空間の気持ちの良さに深い眠りにつく。。)

時は流れ、

- > ムスティー
- > 「はは、全然余裕だな！ 一気に行くぜ！！」
- >
- > 真っ先に向かったのはムスティーだった。
- >
- > キート
- > 「おい、危ない！！ 真っ向から行くなって言われてるだろ！！」
- >
- > ムスティー
- > 「かっかか！ 大丈夫だって、こいつぐっすり寝てやがんだ。
- > ほっぺたから思いっきり吸ってやるぜ！！」
- >
- > が…しかし…！！
- >
- > ゆばーば
- > 「…何かきたね。」
- >
- > ムスティー
- > 「…え…？！」

ムスティーの中で、時間が止まった。
大きなものが自分のところに降りてくるのがわかった。

ムスティー
「あ、俺死んだわ www」

その瞬間、過去の記憶が一気に蘇った、走馬灯だ。
それは、まるで一匹の壮大な映画を体験しているように
キートとの出会い、初めての人間界への遠征、勝利を勝ち取った後の仲間楽しんだ Bloody 祭、
あらゆることを一気に再体験した。
しかし時は、ゆっくりと流れ、、、

- > パンっ！！
- >
- > 部屋に響き渡る音とともに、
- > ムスティーがひらひらとベッドのそばに落ちていく。
- >
- > ゆばーば
- > 「雨に紛れてろくでもないものが紛れ込んだねえ。」
- >
- > 超巨大生物は落ちていった蚊を見下ろして呟いた。
- >
- > ムスティー
- > 「ぐわあっ…」

体験したこともないような痛み、猛然するように転げ回る。
すべての五感が奪われそうな中、かすかに聞こえるキートの声、

- > キート
- > 「ムスティー！！ 大丈夫か！！ 今助けに…」

ムスティー

「まだ、死ぬわけにはいかない、、俺には伝えるべきことが、、」

(最後の力をムスティーは振り絞り、キートへ)

> ムスティー
> 「キート！！聞こえるか！！」
>
> キート
> 「ムスティー！？ああ！聞こえる。」
>
> ムスティー
> 「俺はもう助からねえ。
> 露骨な死亡フラグ立てちまったんだ、しょうがねえ。」
>
> キート
> 「ムスティー……」
>
> ムスティー
> 「いいか、キート！！お前、モスを一生大事にしろ！！
> お察しの通り、俺が好きだったのはモスだ！！
> 死ぬ前に告白しとく！！
> キート、モスはお前が守れ！！
> モスに何かあったら、俺がお前をぶっ殺してやるからな！！」
>
> キート
> 「…わ”か”った”あ！！絶対に幸せにする！！
> どんなことがあっても、オレが守る！！」
>
> ムスティー
> 「グッドラック！b」

言い終えた後、辺りは、何かに包まれたように温かく、
白く輝きを持った壮大な場所にふわふわ浮かんでいるような感覚

ムス御霊

「俺は死んだのか、、温かい、、これは、ティッシュの上か、そして海へ流されるのか、、
結局我は、何のために生まれきたんだ。。。モス、キート、ムードメーカー死亡フラグ、、」

思考はゆっくりと流れ、様々な言葉が浮かび、そして、

『名脇役！！！！』

その瞬間ムスティーは悟った。

このために我は生きていたのか！！

生きていた時に起こった困難、嫌なこと、楽しいこと、悲しいことは
すべてはこのための布石だったんだと。そしてムスティーはすべての出来事に感謝した。

人生の終わり。しかし自分の意思は受け継がれる！！

そんなようなことを考えながら深い海に飲み込まれながら、
ムスティーは自分の使命を思い出したのだ。

—————

以上です。

ここまで読んでいただき有難うございました。

Ps.

僕「ムスティー、メタ発言知ってる時点で最後死ぬの分かってんじゃない！！」です。
=====ここまで=====

いや～～素晴らしい！！

僕が書いている時のイメージを
見事に再現してくれています。

ムスティーは、言わば与えられたお役目を果たして、
天命を成就して死んでいったんですね。

因みに、ムスティーのようなペラペラとよく喋るやつを配置しておく、
主人公にあまり語らせなくて済むので、物語が非常に作りやすいです。

主人公に色々状況説明とかさせるより、
「お前ってほんと～～だよなあ」
みたいな感じで、ムスティーみたいなキャラに喋らせた方が
自然に見えるんですね。

ワンピースで言えば、うそっぷとかあの辺が
よく喋って、状況を読者に説明してくれたりするのです。

主人公や敵役どうでもいいことは言わせない方が良いでしょう。

こういうのは意識すると、より臨場感を高められます。

キャラクターを作り込めば、
あとは勝手に動いてくれるのです。

それを見ながら、描写していただくですね。

いや～またすごい奥義を教えてしまった！笑

これはもうコンサルとかでしか教えてなかったことなんですが、
ネクジェネメンバーはもう特別にどんどん教えちゃってるんで、
ぜひ実践してみてください。

本当に文章力相当上がりますので！

では、もう1人メールを取り上げましょう。

=====ここから=====

新田さん

こんばんは！
こびです。

新田さん！大変です！

良いこと思い付いちゃいましたっ(´・ω・`)!

「キート～小さな命の物語～」
(勝手にタイトルつけました。笑)

これ、映画化しましょう!! (真剣)

ディズニーにお願いしたら、
蚊さえも可愛く書いてくれそうじゃないですか??

というか、映画化したら
新田さんの名が、もっともっと知れ渡るし、ネグジェネも、日本中から注目されると思うんです～

色々想像してたら
ニヤニヤしてきました。笑

とまあ、キート君の予告を読みながら
浮かんだことをそのまま書きました。

よろしければ、ご検討ください。笑

話は変わって、、、

ゲシュタルトの穴についての説明を読み、ビジネスって本当に恋愛と一緒にだなんて思いました。

謎が多いミステリアスな人ってモテるじゃないですか。
まさに、ゲシュタルトの穴ですよー!

現役の合コン女王だったとき、
人脈を広げる&出会いの場を提供したい
っておもいでやってみましたけど、

いかに
【狙った男を落とせるか】
っていうのもやってたんです。笑

これ、誰にも言ってなかったんで、新田さん、バ、バラさないでくださいね(*> ㄏ <)
信頼してる新田さんだから、つい話しちゃったんですー!

こんなことやってるって知られたら友人たちから怒られるし、
それに当時は、、、
うん、この話は、また今度にしときます(* ー▽ー *)

いかに、
自分に興味を持ってもらえるか
相手に行動させるか
を考えてやってたなって思います。

最初の興味付けは、
すんごく大事だし、
ここに全力かけてたな～と。

合コンが始まって、

最初の3分で全てが決まる！って感じでした。

ここさえクリアすれば、
あとはノウハウとテクニックを駆使していけばトントン拍子。

相手に行動させるように仕掛けるんで、相手の男性からすると、自分が主導権を握ってるように思えるんですけど、
実際は私が主導権を握ってて、相手は私の手のひらの上で転がされてるだけっていう。

こういう事を話すと、
最低だ！って言われたりしますけど。笑

なんか合コンやってた頃を思い出したら、合コンやりたくなってきました～～！
新田さん、今度合コンやりましょー\(^)/

なんちゃって。笑

恋愛のノウハウは持ってるんで
ネクジェネの学びを生かして、恋愛系のビジネスも追々やりたいですー！！

今って恋人がいない若者が、多いじゃないですか。
恋愛って色々あるけど楽しいし、恋愛から学べることも多いんで、何か出来たらなって思うんです。

恋人が出来た後の「理想の未来」が見えてないから、こうなっちゃってるんですよね、きっと。なんともさみしい。

でも、新田さんのおかげで、やりたいこと、どんどん増えてきてワクワクしてます。
いつもありがとうございます。

キート君のその後楽しみにしています！

p.s.
私きっと、
ネクジェネ内の「みさきさん」だと思います。

なんかもう、思い当たることが多すぎて・・・orz

では！
=====ここまで=====

なんか取り上げて欲しそうなメールだったんで取り上げてみました。

みさきさん手法やってたんですね(笑)

まあ恋愛は、エネルギーの次元で見た方が
はるかに分かりやすくなります。

ほとんどの人は、エネルギーが切れて、
エネルギーを誰かから奪うために恋愛したい、って思うんですね。

でも、誰かからエネルギーを奪っていると、

どんどん自家発電できなくなって、
さらに色んな人から奪うようになっていってしまいます。

そして、自分のエネルギーが上がっても、
自分の周りにいる人たちのエネルギーが下がったら、
まわりに引っ張られて、いつか落ちてしまいます。

言わば、トランポリンの真ん中を下から押し上げてるような状態ですね。

自分だけ上がって、でもまわりから引っ張られ続けるので、
いつか反動で落ちてしまうのです。

そうじゃなくて、循環するような関わり方をしていけば、
関わる人全員のエネルギーが上がっていきます。

恋愛の情報発信するにしても、
・エネルギーを奪うためのテクニックを教えるのか
・エネルギーが循環する関わり方を教えるのか
で来るお客さんが全く変わってきます。

まあこれはビジネスでも一緒ですけどね。

やはり一番良いのは、位置エネルギーの高いところに意識を置いて、
皆に喜んでもらったり、楽しんでもらおう、って思いつつ、
腹で語っていく、ということです。

自殺をする時って、西洋だと頭をピストルで打ちますが、
日本は腹を切ります。

これはもう腹に脳があるようなもので、
日本人は、腹で考えるんですよ。

実際、腸は脳とつながっていて、
性格が悪い人って、腸内の微生物に悪いものが多いと言われています。

「腹黒い」ってのは、そういうことなんですね。

頭で理論をこねくりまわしても進まないって人は、
頭で考えて書くのをやめて、意識を高いところに置いて、
腹で考えて、書いてみて下さい！
絶対文章力上がりますから。

というわけで、今日はこの辺で！！
次回はさらにキャラクターについて解説していきます。

それでは、ありがとうございました。

次回、
「劇場版キート～小さな命の物語～(制作:ピクサー)」
巨大女型生物によって絶望的な状況に追い込まれたキートの前に、
蚊類最強と謳われるリバーイが登場！！
ゆばーばの放つスリッパを華麗に避け、

高速でゆばーばの全身を駆け巡り吸血するリバーイ。
果たして、ゆばーばは全身の痒みに耐えられるのか！！
決着やいかに・・・！？

Vol.12: 日本版神話の法則(キャラクター編)

こんばんは、新田です。

前はキャラクターの話をしたが、
「なんかコツが掴めた気がする！！」
というメールを結構いただきました。

いや～嬉しいですね。

まあよく分かんないって場合も、
なんとなくでいいですよ。

むしろこういうのは頭で理解しようとするのがダメで、
なんとなく分かったらそれで良いのです。

さて、では今日はキャラクターについての続きを話そうと思っているのですが、
キャラクターって一口に言っても、色んな性格があります。

・・・なのですが、どのキャラクターも、
位置エネルギー(＝ステージ)が上がるほど、
ある「共通する特徴」が見られるようになります。

まずはそれを解説していきましょう。

順番にいきますので、
最初はステージが低い人からです。

ようは「エネルギーが無い人」の特徴ですね。

それは、「冷たい」ということです。

まるで氷のように、冷たくて重くて暗い。

これがエネルギーが無い人の特徴です。

こういう人は、エネルギーが無いので、
誰かからエネルギーを取ろうとします。

「認めて欲しい」
「構って欲しい」
「自分は愛されていない(もっと愛して欲しい)」
「自分は不幸だ」
「どうせ自分なんか」
「あの時ああしてれば、こうしてたら」

みたいなことをよく思います。

「たられれば空間」にしょっちゅうアクセスしてます。

認めてもらおう(構ってもらおう)とする行動って、
大抵、エネルギーを奪う行動です。

「相手のため」ではなく「自分のため」の行動ですからね。

同様に、
「自分すごいでしょ！！」
と一生懸命主張するのも、
エネルギーを奪う行動です。

エネルギーの低い人は、そんなに凄いわけでもないことを、
一生懸命主張して皆の承認を得ようとします。

ところで、エネルギーが徐々に上がっていくと、
「氷」は溶けて、「水」になっていきます。

すると、「重さ」が「柔軟さ」に変わっていくんですね。

エネルギーが上がっていくと、
だんだん柔軟さが出て来るのです。

この時、「冷たさ」は無くなっていき、
どちらかという「ぬるい」感じになります。

どう違うのか？というと、

「冷たくて暗くて重い人」というのは、
まわりからエネルギーを奪います。
(氷を入れてるだけで冷たくなるのと同じで。)

それに対して、ぬるい人は、
まわりからエネルギーを露骨に奪ったりはしませんが、
熱がないので、「ぬるぬると生きている」感じになり、
放っておくとすぐに冷めていきます。

だから、普段は害は無いのですが、
たまにエネルギーが下がっていくと、
まわりから奪うようになってたりもします。

さて、さらにエネルギーが上がっていくと、
水は沸騰をはじめます。

この時、激しくグツグツと水分子は動きますが、
これは熱エネルギーが運動エネルギーに変換されているからです。

ステージが低い人は、「冷たい」のに対して、
ステージが高い人は「熱い」のです。

ただ、これは「暑っ苦しい」とはまた別です。

「熱い」というのは、燃えていて、
熱エネルギーに加えて、運動エネルギーもある、ということです。

だから熱い人って、常に燃えていて、
しかも行動力があります。

ぬるい人は、たいてい「口だけ」で、
言っても行動しない、とかになりがちなんですが、
熱い人は、きちんと行動にうつします。

ところで、さらにエネルギーが上がっていくと、
沸騰した水は、水蒸気になります。

蒸気って、「熱さ」というよりは「温かい」感じになりますよね。

ステージが上がると、「温かい」感じになります。

「熱い」よりも「温かい」の方が上ですが、
ここでいう「温かい」には、「熱い」も含まれています。

「熱さも含んだ温かさ」なんですね。

しかも、ここで、水から水蒸気、という、
「相転移」が起こります。

価値観がここでガラリと変わるし、
一気に視座が高くなっていきます。

さらにステージが上がるとどうなるか？という、
イメージとしては、水蒸気が一気に上空まで上がって、雲になるようなイメージです。

この時、温かいというよりは「涼しい」んですね。

ステージがめちゃめちゃ高い人って、「涼やかさ」があります。

ただ、これは当然、ステージが低い人の「冷たさ」とは全く異なり、
「熱さ」「暖かさ」を含んだ「涼やかさ」を持つのです。

さて、一通り説明してみましたが、これは難しい概念なので、もう少し説明しましょう。

「熱さ」というのは、
「自分はこれを成し遂げたい！！」
という熱い思いを言います。

でも、これってまだフォーカスは「自分」なんですね。

それに対して、「暖かさ」というのは
「愛念の気持ち」が混ざっていきます。

「誰かのために・・・！」
という気持ちだったり、
「本当にありがたい」
と思ったり。

そういう気持ちで日々生きてる人が、
「温かい」ということです。

さらにステージが高くなると、
一見「冷たく」見える場合があります。

しかしそうではない。

目に見える熱さは感じないけど、
「内に秘めた熱さ」
みたいなものを感じる、というイメージです。

「熱い人」とかは、パッと見、いかにも凄そうな感じに見えます。

それに対して、「涼やかな人」というのは、
パッと見はあんまりすごい人に見えないけど、
よくよくその人のことを知ったら、実はすごい！という感じ。

しかも、水蒸気が一気に位置エネルギーを高めるが如く、
視座がものすごく高くなります。

さて、ではまとめるとこんな感じですよ。

冷たい: 重くて硬い



ぬるい: 軽くて柔らかい



熱い: 運動エネルギーがある



温かい: 愛念の気持ちがある



涼しい: 内なる炎を燃やす

例えば、スターウォーズエピソード1～3で言えば、

シス、ダークサイドに落ちたアナキン: 冷たい

C3PO: ぬるい

ダークサイドに落ちる前のアナキン: 熱い

オビワン: 温かい

ヨーダ: 涼しい

って感じですね。

シスやアナキンは、
当然ダークサイドに落ちているので冷たいのですが、
代わりに「闇のエネルギー」をもらっているので
エネルギーは高く見えます。

逆に、ダークサイドに落ちてるわけでもなく、
「ただエネルギー低いだけの人」も沢山います。

まあ街をたむろしているモンスターとかがそうですね。

一方で、C3POなんかは、そんな冷たいという感じではないのですが、
すぐに「もうダメだ・・・」とか暗い感じのことを言い出します。

ああゆうのが、「ヌルい感じ」ですね。

でもって、ダークサイドに落ちる前のアナキンは、
割と熱かったのです。

もっと強くなりたい！と燃えていたし、
活発で行動力がありました。

さらに、オビワンは、「熱い」というよりは、
「温かい」という感じです。
(まあ最後熱い時もありますけど。)

アナキンは熱い思いはありますが、
基本的には「自分のため」が強かったのです。

「もっと認めてもらいたい」ですね。
だからダークサイドに落ちてしまった。

一方で、オビワンは、「まわりの人のために」が強いですね。
あまり「自分はこうしたい！」とかではないんです。

ダークサイドに落ちたアナキンに対しても、
愛念の気持ちがありました。

戻って来いと、必死に訴えていたのです。

そして、スターウォーズの中でステージが一番高いのはやはりヨーダです！

ヨーダは、一見冷たい感じに見えますし、
パッと見そんな凄そうにも見えません。

しかし、それは視座がものすごい高いからで、
「熱さ」や「温かさ」も包摂した、
「涼やかさ」があるのです。

まあ1000年も生きてりゃ、そりゃ悟ってますわな(笑)という感じですが。

で.....

何が言いたかったかというと、
いきなりヨーダみたいな感じは目指さなくていいんで、
まずは「熱さ」と「温かさ」を出していこう、ということです。

前回、位置エネルギーの高いところに自分のキャラクターを置いて、
そこにアクセスするイメージで、という話をしました。

その際、意識すると良いのが、

「愛念の気持ち」
で書くということです。

例えば、ネクジェネ通信に返信する時は、
「ネクジェネ通信を読んでいる全ての皆さんが
明るく、熱く、温かく、元気になりますように・・・！」
という思いを、ネクジェネ空間に向けます。

すると、それに応じて、
ネクジェネ空間から、「アイデア」をもらうのです。

そのアイデアを書いていく、という感じですね。

自分で書くのではなく、
コミュニティからアイデアをもらって、
それを書くのです。

これが大事なポイントなんですね。

そうやって、コミュニティに意識を向ける時に、
同時に愛念の気持ちを向けてみると、
エネルギーが高まっていくのが分かります。

全員がメールを読んで喜んでもらえる、
取り上げられなかったとしても、何らかの形で反映されて、
それが全員にエネルギーを送ることになって、皆を明るくする、
そんなことをイメージしてから、書き始めると、
いつもは出ないアイデアが次々と出たりします。

ぜひ実践してみてください！！

というわけで、では、今日の話をもとに、
頂いたメールを取り上げていきましょう！

まずはこちら。

=====ここから=====

こんばんは、高原です。
今日もネクジェネらせていただきます！

千と千尋の神かくし、10年ぶりに TSUTAYA で DVD を借りてみました！

ネットで検索したら普通に動画が出て来ましたが
「きちんとお金を払って勉強するつもり」
で見たかったのであえて DVD で見ました。

ネクジェネ通信で多くのフィルターを学ばせて頂いたおかげで
前見た時とは全く別物なんじゃないかとすら思いました!!

本当にありがとうございます。

1つ気づいたことは、
「なんか、千尋がかわいく見えるぞ！！」
です。

アニメの女の子ってたいい「もともとかわいい子」が多いです。
君の名は。の三葉もかわいいし。

ですが千と千尋の主人公は最初かわいいと思えませんでした。
むしろちよいぶさいく。

なんか暗い感じだし、礼儀知らずだし、思いやりのかけらもない。

クラスにいたら仲良くなれないタイプです。

なのに、物語が進んでいくにつれて、
別に顔が変わったわけでもないのになぜかかわいく見えてしまう！

まさに「まとっているオーラが変わっている」というかんじ。

これは昔経験がありました。

クラスの子で、最初かわいいと思わなかったんだけど
いつの間にか好きになってた子がいます。

よくよく見たらそこまでかわいいわけじゃないんだけど
「なんか雰囲気がかわいい！」
って思えるんですね。

それに似た印象だな～～と思いました。

これは新田さんのいう「日本版神話の法則」と
何か関係してるんじゃないかな？と思って書いてみました。

また解説楽しみにしています！！
ありがとうございました^^

PS.

ちなみにロミータは幼少期と比べて本当にかわいくなりました。笑
これが西洋と日本の神話の違いなのかな～？とか思ったり。

=====ここまで=====

これは、またいずれ解説しようと思ってたのですが、
千尋は、「冷たい」状態から、「温かく」なったんですね。

なぜそうなったか？というと、

千と千尋の世界に出てくる様々なキャラクターの
「温かい」部分に触れたからなのです。

で。。

ここからが重要なポイントなんですが、
実は、千と千尋に出てくるキャラクターは、
全て「2つの側面」があるんですね。

どのキャラクターにも、明確な形があります。

例えば、ハクだったら、
千尋に「気安く話しかけるな」と冷徹な面も見せるかと思えば、
冷静沈着に、千尋のためを思った行動を取ったりします。

釜じいは、最初千尋に対して無関心に見えますが、
実は、千尋の成長を考えて色々アドバイスをくれて、

世話焼きで気の良いオッサンだったことが分かります。

リンは、面倒臭がりでおせっかいだけど、
実は面倒見がいいということが後で分かります。

坊は、わがままで自分勝手だけど、
最後は千尋を助けるために「男気」を見せます。

ゆばーばは、支配的で、横暴な性格ですし、
傷ついたハクを捨てようとしたり、ムスティーを捻り潰したりと(笑)、
冷たい面もあります。
しかし一方で、「義理がたい」という面があります。
(例えば、千尋と一度約束したことは「約束しちやっただから」と
必ず守ってくれました。)

ゼニーバも、ハクに対して呪いをかけたりと冷徹な人間に見えましたが、
会って見たらすごく温かい、千尋にもロミータにも髪飾りをくれた、
優しいおばあちゃんという側面もありました。

そんなこんなで、千と千尋に登場するキャラは、
全て、良い面と悪い面の2つの側面を持っていました。
(カオナシはちょっと今は置いておきます。)

ただ、その2つというのは、決して人格が2つあるわけではなく、
「同じ性格を、違う角度から見たら2つに見える」
というだけなのです。

つまりフィルターの違いですね。

人は、ついつい、
「この人嫌い」とか、
「この人とは性格が合わない」とか、
考えてしまいます。

エネルギーが無くなれば無くなるほど、
「あの人のここが嫌！」
とか、
「自分はこう！！」
とか、そういうのが増えていくんですね。

だけど、千尋のように、
色んな人の、「2つの側面」を見ることで、
だんだん自分の中で「統合」が行われていきます。

「この人はこうだと思っていたけど、
でもこれって視点を変えたらこんな良い部分でもあるんだ。」

という感じですね。

だから、徐々に、
「受け入れられなかったものが、受け入れられるようになっていった」

のです。

そして、それは自分の中においても言えるのです。

「相手の嫌いなところ」はたいてい、自分の中の嫌いなところでは。

だから、相手の悪いと思っていた部分が再定義されていくと、
「自分の中のこういう部分が嫌いだったけど、
これってこういうフィルターで見たら、むしろ良いじゃん！！」
ってなるんですね。

そうやって、自分の中で統合が行われていくということが、
位置エネルギーを上げていくということです。

そして、これが、「日本版神話の法則」の大きな特徴です。

西洋版の、いわゆる「ヒーローズジャーニー」は、
色んなアーキタイプと出会うことで、それを取り入れていく、
という考え方です。

アーキタイプって難しい言葉なんで別に覚えなくていいんですが、
「元型」と言って、性格(役割)の型みたいなものです。

「メンター(師匠)」「シャドウ(闇)」「トリックスター(いたづら者)」
など、さまざまなアーキタイプがあって、それらと出会うことで、
自分の中に取り入れていき、人格を完成させていく、
というのが神話の法則です。

だけど、「日本版神話の法則」は違って、
1つのアーキタイプに、
・品上がった状態(エネルギーの高い状態)
・品下がった状態(エネルギーの低い状態)
の2つの側面を見ます。

性格的特徴というのは、それ自体に良い悪いはありません。

頑固な人、というのは、
「頭が固い」とも言えるし、
「職人氣質」とも言えます。

プラスとマイナスは常に同居しているのです。

だから、両方の側面を見ていくことで、
自分の中で、統合が行われていくのです。

千尋は、
「冷たい」という状態から、
色んなキャラクターの「温かさ」「涼やかさ」に触れることで、
それらを取り入れていったんですね。

そして、最終的に、
「光」と「闇」
が統合されて、ホンモノの輝きを手に入れる、
というストーリーになったわけです。

ちなみに、千と千尋のエンディング「いつも何度でも」の最後の歌詞は、

「海の彼方(かなた)にはもう探さない
輝くものはいつもここに
わたしのなかに見つけられたから」

なんですね。

めちゃめちゃ深い！！

ぜひ聴いてみて下さいね！！

今日は「日本版神話の法則」のかなり重要な部分を解説しました。
まあ「キャラクター」っていう角度から解説した感じですね。

まだまだ解説するところは沢山あるんですが
一気に説明してパンクするといけないので
またいずれということに！

では、もう1つメールを取り上げてみましょう。

=====ここから=====

新田さん

こんにちは、羽鳥です。
今日もネクジェネっていきます。

千と千尋の神隠し、土曜日になって
やっと見ることができました。

たぶん映画館で観た以来なので15年ぶりでしょうか。

当時は普通にボケーっと観ていただけで、
特に何か考察するワケでもなく、
ただ「面白かったな～～」という感じでした。

でも今回、新田さんの解説を元に観てみると、
全く違ったものに見え、とても面白かったです。
「母親からの自立」なんて考えもしなかった。

で、この流れとは全然関係ないかもしれませんが、
今回大人になって、千と千尋の神隠しを観た感想を素直に書いてみます。

一番「うわー」って思ったのが、千尋の働く油屋が
湯屋ということで、風俗産業が舞台になっていることです。

お客さんは八百万の神ということですが、
映画に出てきたのは全て男だったような・・・。
それぞれが個室になっていることや、
お風呂の世話をしているのが女性ばかりだったのも

それを物語っていると思います。

そう考えると、千尋の状況は、
親の借金を返すために泣く泣く風俗で働かされている、
という、よくドラマであるような設定とも考えられます。
(千と千尋では両親が神様の食事を食べる、という罪をおかしました。)

ゆば一ばに与えられた「千」という名前は源氏名で、
風俗業界にどっぷり浸かっているうちに、
現実世界で千尋として生きていけなくなってしまう、
みたいな、ダークな物語でもある、とも考えられるのでは。

そういう視点で観ると、、、

ゆば一ばの
「一番ツライ厳しい仕事を死ぬまでやらせてやろうか。」

とか、リンの
「いつかあの町に行くんだ。こんなとこ、絶対にやめてやる。」

とか、カオナシの
「金を出そうか？何が欲しいんだ？千欲しい。」

とか、いろいろな台詞が
とても生々しく感じられてしまいました。

また、そういう視点でゆば一ばとゼニーバの関係を考えると、
ゼニーバは元々はゆば一ばの中にいた陽の部分である、
といえると思います。

湯屋のトップとして下のもの達をまとめるには、
陽の部分があるとツライ。
だって、若い女の子たちに身体を売らせるんですから、
優しい部分があると情が移ってしまいます。

だから心を鬼にするために陽の部分を切り離れた、
いわばゼニーバはゆば一ばの捨てた感情とも
言えるんじゃないかな～、なんてふと思いました。

すみません、いまいち上手くまとまりませんが、
今回千と千尋を観て感じたことをさくっと書いてみました。

ってことで、次回のメール楽しみにしています。
=====ここまで=====

これはホントに宮崎駿監督がそうだと認めている設定なんですよ～。

言わば、ゆば一ばは、
「神様の世界におけるヤクザ」
のような存在だってことです。

ヤクザって、たいてい「義理人情」を大事にします。

だから千尋とも、一度約束したことは守ってくれたのですね。

一方で、ハクには、
「千尋を助ける代わりに、八つ裂きにする」
という約束(?)を交わしました。

だからハクはあの後、ゆば一ばによって八つ裂きにされた、
・・・とされています(都市伝説ですが)。

油屋という華やかな「光」の世界を描きつつ、
その裏にある「闇」の部分も描いている、という点で、
ホント、千と千尋は深い作品だなあと感じますね。

キートは八つ裂きにされないといいですね(笑)

それでは、今日はこの辺で。

ありがとうございました！

キート君とモスちゃんの間になんか生命が！！
次回、ボウ君とフラ子ちゃん誕生！？
お楽しみにっ！！

Vol.13: 世界を繋げていく力

こんばんは、新田です。

ちょっと配信が数日空きましたが、
一昨日は武術講座をやっていました！

僕は結構色々な講座をやっていて、
多言語講座とか、武術講座とか、古神道講座とか、
昔やったことあるので言えば、物理数学の講座とか、催眠術講座とか、
食の講座、医療講座、占い講座とか。

ただ、僕が教えるってことはほとんどなくて、
誰かその道のプロを呼んで、その人から僕も一緒に学ぶ、
というスタイルです。

まああえて言えば「学び方」を教えている、という感じですね。
一緒に学びながら、「こんな風に捉えていけば良いよ」みたいな、
そういうのを教えてるのです。

このスタイルの良いところは、
「自分も一緒に学べる」
っていうところなんですよ。

普通、多くの人って、
「インプットしてる時」
と
「アウトプットしてる時」

が切り離されています。

自分が一生懸命インプットして、成長して、その後、それをアウトプットする、という感じでやっています。

それに対して、僕は、インプットとアウトプットの時間の境目がありません。

これが大きな特徴です。

で・・・

じゃあ、誰か専門家とかを呼んだりしないとそうならないのか？というと、実は違います。

ここがポイントなのです。

例えば僕の場合、この「ネクストジェネレーション通信」は、アウトプットであり、同時に、インプットでもあります。

どうしてか？というと、僕はネクジェネ通信を書いている間、「自分が書いている」つもりで書いていないからです。

前々回話したように、位置エネルギーの高い空間を設定して、そこにアクセスしながら書く、というイメージでやっていると、今まで考えもしなかったアイデアが降って来たりします。

なんか不思議な現象に思えるかもしれませんが、これってコンサルとかしてたら誰にでも経験があるはずですよ。

誰かに教えていて、「この人のために、何かもっと分かりやすく説明できないだろうか・・・！」と必死に考えながら喋っていると、今まで聞いたこともないような説明がふっと降りてくる、みたいな。

コンサルとかをやってる人は、絶対誰でもあるはずですよ。

それって実は、究極のインプットなんですよ。

その時降りて来たものというのは、本当に活きた知識となるからですよ。

だから、僕がよく言っているのは、

アウトプットしている時が、最大のインプット

なのです。

ネクジェネ通信に返信する時も、同様です。

ただアウトプットするだけじゃなくて、
インプットしてるつもりで返信してみたいのです。

メールを読むだけがインプットではありません。
それは知識を得ているだけで、その後、
返信する時に「本当のインプット」が始まります。

よく、世間では、
「アウトプットを前提としたインプットが大事！」
とか言われたりします。

本を読んだりする時、
「次どんなコンテンツ作ろうかな」
とか考えながら読んだり、
あるいはそうアンテナを立てながら日々を生きてると
勝手に必要な情報が集まってくる、というやつです。

それも確かに大事でしょう。

だけど、僕が今回強調したいのは、逆の、
「インプットを前提としたアウトプット」
です。

これって意外と誰も言ってないんですが、
これができるかどうか、
実は非常に重要になってくるんです。

結局、
「インプットを前提としたアウトプット」
「アウトプットを前提としたインプット」
これらは両方やっていかないといけないわけで、
「両輪」だってことです。

自転車は前後両方のタイヤがまわって始めて動くのと同じく、
どちらかがパンクしたら前に進まないのです。

なので、こうして1人で発信し続けていけば、
僕は永遠にインプットできるわけです。

ただまあそれだと「知識」としては入って来ません。

あくまで既に持ってる知識の組み合わせとしての情報が入ってくるのです。

だから、色んなジャンルの講座をやるようにして、
色んな専門家を呼ぶようにしてるわけです。

また、色んな講座をやることで、
来てくれるお客さんの層が変わります。

中には、ビジネスの講座だと興味を持たないけど、物理数学になら興味があるって人とか、武術になら興味があるって人とかもいるんですよ。

それをきっかけに新たな出会いが生まれ、それで満足してくれた人は、他の講座に参加したりもしてくれます。

でも、どの講座に参加しても、「結局言ってることは同じである」という結論に最終的に至ります。

ネクジェネ通信で言ってることも、他の講座で話してることと同じです。

もちろん、切り口は違うので、違う風に聞こえるかもしれませんが、究極的には同じことを伝えたいと思っていて、それは数年前から一貫しているはずですよ。

これまで色んな専門家の人を呼んで喋ってもらっていますが、何か1つを極めていくと、最終的には同じような結論に辿り着くんだなあ毎回やってて思います。

「なんだ、皆言ってること同じじゃん」って、そう思っしてほしいんですよ。

色んな世界を見せるけど、だけどそれらは一段高いところで全部繋がっている。

僕は、色んなことを学んでもらうのを通して、それを見せていきたいんですよ。

でもって、当然その「本質」というものはビジネスにも活かします。

だから、僕は「ビジネスを教える」ということをやっていますが、結局それは何を学んでも最後は繋がるんだってことですね。

むしろ、全然関係ない、遠いものほど、それらを繋げた時に、より本質に近づきやすいですよ。

例えば、盆栽とビジネスどんな関係があるか？とか。

多分これらは遠すぎて、繋げるのは大変と思われるかもしれませんが、でも無理ではないはずなんです。

僕は盆栽とかやったことないんですけど、多分ちゃんと勉強したら、ビジネスの本質を盆栽で語ったりとかもできると思います。

むしろ、それを繋げられたら、めちゃめちゃ位置エネルギーの高いものが出来上がるはずですよ。

一方で、漫画や映画、神話とかは、繋げやすいです。

「人を魅了するストーリー作り」
という分かりやすい”共通因数”があるからです。

催眠術とかも繋げやすいです。
あれは僕がよく説明に使っている「場の理論」がベースにあるので
それはそのままビジネスに当てはまります。

物理数学とかは繋がりにくいはずですが。
だけど、僕はずっと物理数学を学んできて、
「ビジネスに繋がってる！」
って分かって、それはビジネスにすごく活かされました。

そのエッセンスは、ネクジェネ通信でも含んでいます。

方程式とか難しい用語とか一切書いてないですけど、
物理数学の考え方(エッセンス)は、混ざっています。

ネクジェネでは、なるべく難しい知識は使わず、
日常にあるものや、映画、CMなどを使って
本質を伝えようとしています。

書く前に「こんな感じにしよう」ってうだいたいの構成は決めるのですが、
書いてるうちにだんだん位置エネルギーは高くなっていきます。

で、結局、書き終わったら、最初に考えていたものとは
全く別物になってた・・・とかはよくあります。

前に送った蚊の話(モスちゃんとキート君の話)も、
実は、最初「こんな話にしよう！」って思ってたのと、
実際書いたのは全く違う話になっていました。

キャラ設定だけして、あとは勝手に動かしてると、
自分が思ったのと違う展開になったりするんですよね。

ちなみに、ワンピースの作者の尾田先生は、
「一番最高の瞬間(ピーク)」
を先に描くのだそうです。

そして、キャラ設定をしたら、
勝手にキャラが動いていきます。

あとは、自分が設定した「ゴール」に行くために
作者補正を入れていくだけです。

キャラは勝手に動いていきます。
だけど、まだ描いていない部分は作者が自由に決めることができます。

だから、キャラが動いていくその先を
作者が描いていく、という感じですね。

僕も、尾田先生と似たような方式なんだと思います。

まあピークは最初に決める場合と、そうじゃない場合がありますが。

そんな感じでできたキート君とモスちゃんの話ですが、
作ってみたら、意外と学びになることが沢山含まれていました。
ちょっとそれは後で解説します。

本当にこの「インプットとアウトプット」の感覚が身につけば
人生変わるので、ぜひ意識してみてくださいね。

そして同時に、「異なる世界を繋げる」ということも
今日から意識してみてください。

例えば、1つテーマを出してみましよう。

「自分が幼少期に遊んだゲームと、
ビジネスを繋げてみてください。」

ゲームは、テレビゲーム(Wiiとかプレステとかロクヨンとか)でもいいし、
スマホゲームでもいいし、ネットゲでもいいし、
鬼ごっことかでも、囲碁とかでも、なんでも構いません。

とにかく広い意味でゲーム全般 OK なので、
自分が子供の頃に遊んだゲームをテーマに、
ビジネスと結びつけてみてください。

たぶんパッと思いつくってのはなかなか難しいかもしれませんが、
ずーっと考えてたら、ふっと思いついたりするものです。

そういうのを意識してみてください!!

たくさんメール待ってます!

それでは、前置きはこの辺にして、
今日もメールを取り上げていきたいなと思います。

まずはこちらのメール。

=====ここから=====
新田さん

こんばんは。デイジーと申します。
初めてメールさせていただきます!

遅ればせながら、
スターウォーズエピソード1~3の後、千と千尋観ました。

千と千尋は以前観たことがあって気に入っていたのですが、
スターウォーズシリーズは、まったくの初めて。

ネクジェネでおススメいただくまでは、ほぼ興味ありませんでした。
(騒がれてるからいつか見なきゃいけないのかな、くらい)

そしてSNSなどにその旨書くと、
スターウォーズにそもそも興味ない、もしくは
今後も一生観るつもりもない、という人からの反応がありました。

根底では近いメッセージ性も流れていますし、
新田さんが解説されたように、何度か観たり、読み解かないと分からない
深い意味もあります。

思うに、
スターウォーズ＝正義と悪が比較的直喩で、描かれている
千と千尋＝正義も悪も比較的いっしょくたで、暗喩めいている

のかなと感じました。

このへんも西洋的、東洋的の違いですかね。

そんなわけで、2つの映画の世界観は
受け入れられる層が明快に分かれているような気がします。

ネクジェネに来るメールが鋭いものばかりで
なかなか自分なりの発想のメール、書き出せなかったのですが。

書いてみたらいろいろ浮かぶこともあらためて気づきました。

またメールを楽しみにしています！
ありがとうございました。
=====ここまで=====

おっしゃる通り、確かに外国の映画とかの方が、
善と悪が明確なものが多いですね。

日本は結構その辺曖昧だったりしがちです。

それが、
・”あちら側”と”こちら側”が分離するストーリー
・”あちら側”と”こちら側”が統合するストーリー
の違いだったりもします。

ちなみに、時代的には、
ひと昔前までは、善と悪に分かれて、
それでそれぞれがコミュニティを形成する、
という流れでした。

しかし、今の時代は、
善と悪とかそういった概念ではなくて、
何か1つの目的があって、そのもとでコミュニティが形成される、
という時代なのです。

例えば、ワンピースのストーリーを見ると分かりやすいです。

昔は、
・ルフィ側＝善
・敵＝悪
という明確な構図になっていました。

アーロン編とか、明らか「あいつら悪だ！！」ってなりますよね。

だけど、それがだんだん変わってきます。

例えば、エスニスロビー編とかでは、
善良な海軍の船が沈められまくってます。
そりゃあ相当犠牲者は出たでしょう。
帰りを待つ家族がいる人もたくさんいたでしょう。

Tボーン大佐とかめっちゃいいやつだったのに
斬られてますからね(笑)

あるいはインペルダウン編なんて
完全に凶悪な犯罪者と一緒に脱獄しようとしてます。

あれルフィの仲間全員悪いやつですからね。

ハンニャバルとか超カッコ良かったじゃないですか！

「貴様らが海へ出て存在するだけで、
庶民は愛する者を失う恐怖で夜も眠れない！！
か弱き人々にご安心頂く為に
凶悪な犯罪者達を閉じ込めておく
ここは地獄の大砦！！
それが破られちゃ、この世は恐怖のどん底じゃろうがァ！！
出さんと言ったら一歩も出さん！！」

どう見ても正論しか言ってません(笑)

つまり、この頃はもはや善、悪という概念を超えています。

これは、モスちゃんが言っていた、
「部分を見たらマイナスかもしれないけど、
全体を見たらプラス」
という話に繋がります。

ルフィのゴールである「海賊王になる」ということは、
おそらく世の中を変える大きな意味を持っているはずです。
(もちろん、ルフィは「世の中のために」とか
思ってるわけじゃないでしょうが。)

つまり、あの作品においては、
ルフィが海賊王になることが、究極の善なのです。

その目標のために、

ももとのコミュニティ(麦わら海賊団)から離れて、
一時的に別のコミュニティ(囚人たちや白ひげ海賊団)に
所属したりするし、
あるいは悪いやつらと共闘したりもするのです。

だから、
“こちら側”
“あちら側”
は、善か悪かではなくて、
どういう理念で集まっているか？
という違いです。

ただし、善、悪は超越していると言いつつ、
読者には”こちら側”に共感してもらった方が
より臨場感を持ってもらえます。

そこで使われるのが”ラベリング”というテクニックです。

例えば、エスニスロビー編で言ったら、
善良な海軍いっぱい沈められてるんですが、
敵側のリーダーの「スパンダム」は、
悪い奴として描かれてるんですね。

ようは”あちら側”の象徴となる1人をクローズアップして、
それに「悪」のラベルを貼ると、
まるで”あちら側”全体が”悪”というラベルが貼られているかのような
錯覚を起こす、というテクニックです。

これは結構漫画とかではよく使われるし、
あとは選挙とかでも使われます。

アメリカの大統領とかは必ず使ってます。

この辺は、意識してみると色々わかって面白い部分だと思いますね。

ちなみに、ワンピースとよく比較されるのがドラゴンボールです。

ドラゴンボールは、最近はまだ続編が作られていますが、
昔のやつ(魔人ブウ編まで)で言えば、
明らかに”こちら側(=正義)”と”あちら側(=悪)”が
明確に分かれていました。

ピッコロやベジータみたいに、
”あちら側”だった人が”こちら側”になる、
というのが少年ジャンプ的展開なんですが、
皆、仲間になったら改心して、良いやつになるんですよね。

だけど、最近のドラゴンボールは違います。

知らない人もいるかもしれないので少し解説すると、
ドラゴンボールの続編の最初となるのが
数年前に公開された、映画「ドラゴンボール Z～神と神～」です。

この映画では、「破壊神ビルス」というキャラが出てきます。

ドラゴンボールに出てくる神様には位があって、地球の神よりも位が高い界王神というのがいて、その界王神よりもさらに位が高いのが破壊神です。

破壊神ビルスは、宇宙のあちこちの星を破壊しまくります。

そして、地球も一度破壊の対象になりました。

それを聞いて悟空は、界王神に、

「星を破壊してるのか〜、じゃあ悪い奴なんか？」

と聞きます。

すると界王神は、答えます。

「それがそうとも言えんのじゃ。この宇宙は『破壊』と『創造』で成り立っておる。『破壊』があるから、新たな『創造』があるんじゃ。」

…と。
(うる覚えなので違ってたらすみません)

これって非常に深いなと思うんですよね。

人間目線で見たら、人を殺すことも、星を破壊することも悪です。

しかし、神様の視点で見た時に、星を破壊することが悪ではない、というのです。

まあそれを言い出したら、「じゃあ戦争も神様視点で見たら悪ではないんですか？」みたいな話になって、非常にデリケートな話になるんですけど。笑

僕は「戦争や殺人は悪だと考えるべき」という立場なんですけど、戦争があることが、文明の発展を後押ししているのも事実だし、「破壊があるから創造がある」というのも一理あるなとは思いますが。

最終的に、悟空はビルスと仲良くなるんですね。

ビルスのやってること自体はダースベーダーと変わらないのに、神様視点での行為だから、悪と見なされていないのです。

まあその割に、結構個人的な感情で星を破壊したりしてるんですが

それはアニメだからデフォルメされているということで、設定自体は深いなあと思います。

そう考えた時に、善とか悪とかって、結局どのパラダイムで見るか？という話になると思うんですよね。

デスノートで、

キラ(夜神月)vs L(エル=ローライト)

という違いの正義をかけた戦いが繰り広げられていましたが、Lって、キラのことは完全否定するけど、死神とは仲良くするんですよね。

死神がやってることはキラと変わらないどころか、正義とか関係なく無差別に殺してるので、余計タチ悪い筈なのに、それを一切非難したりしないし、普通に仲良くしています。

それはつまり、死神も神なので、「人間の善悪を超越した存在」とみなしてるからなんですよ。

そう考えていくと、正義って何だろうとか、善とか悪ってなんだろうとか色々考えてしまいますよね。

まあそういうのをきっかけに、皆哲学書とか読んだりするんですよきっと。

ネクジェネではこの辺で止めておきます(笑)

ではもう1人、紹介しましょう！

=====ここから=====

新田さん、こんにちわ。
最近、キート君&モスちゃんに血を吸いとられた松吉です……

まあ夢だったんですが(笑)

さて、キート君&モスちゃん物語を見て気づいたことがあったので報告します。

描写とキャラを意識して見ました。

まず、描写は具体的であればあるほどイメージしやすいのかなと思いました。

例えば、このシーン
「ジュルリとよだれを出しながら話しかけてきたのは、仲間のムスティー君だ」

このシーンではただよだれを出すのではなく、オノマトペを使って音まで表現しています。より具体的にしていることでイメージしやすいです。

情報発信でも難しいことを伝える場合、こうやって具体的に落とすことは大切だなと思いました。

次にキャラですが、
キャラは言葉遣いと価値観でよりひきたつのかなと思いました。
例えば、こちら

キート
「いやあ・・・ちょっと最近考え込んじゃう癖があって・・・。
オレらって、この家の人たちにとって害でしかないんじゃないかって・・・。」

キートは、フロイトの原因論的な考えで自分の行動に対して原因を、求めています。
そんな価値観が伺えます。

モス
「あのねキート。確かにこの家の人から見たら私たちはマイナスかもしれない。
だけど、私はあなたの子をたくさん産んだわ。
その子たちは、全部が全部生き残ってるわけじゃなくて、
多くは魚とかに食べられたりしたのよ。それで魚は成長する。
その魚を、また人間が食べる。
そうやって生命って循環してるのよ。」

モスは、アドラー的な再定義をおこなっています。

ムステイー
「おい、何シケた面してんだ。
これから美味しい血をたらふく吸うんだぜ。」

ムステイーは、過去も未来も関係ねえ！今を楽しむぜ！！みたいな価値観を感じます。

ストーリーには色々な価値観をもったキャラがいて、お互いに影響しあってお互いがお互いのキャラを引き立てているのかなと感じました。

1つの価値観は真逆の価値観があることによって成立するのかなと思います。

だから、あっち側とこっち側を明確にするのは大切なんだなと思いました。

それによって理想の世界がハッキリすると思います。

以上になります。いつもありがとうございます。
=====ここまで=====

さて、フロイトとアドラーの話が出ていたので、補足しましょう。

以前、時間についての捉え方を説明しました。

時間には2つの捉え方があって、1つは、

過去—————未来

という時間軸を考えて、
「自分が今いる場所(つまり現在)」は左から右へ移動している、
という風に捉える視点です。

もう1つは、
自分は常に「現在」という止まった場所において、
未来から過去に時間が流れている、という捉え方です。

これを「回転寿司のトロ理論」として説明しました。

回転寿司は、自分は「現在」で止まっていて、
お寿司が次々と流れてきます。

過ぎ去ったものを「過去」、
まだ来ていないものは「未来」とすれば、
時間は未来から過去に向かって流れてきているということです。

そして、どのお寿司を取るのか、
常に選択を繰り返しているのです。

例えば「何もしていない」人は、
「何もしない」という選択をずっと取っているのです。

キートの
「オレらって、この家の人たちにとって害でしかないんじゃないかって・・・。」

って思っている状態を、
「アイデンティティクライシス」
と言います。

これは多くの人が、大きく成長する前に起こる現象で、
「自分って世の中で何の役に立つんだろう？」
「別に自分がいなくなっても誰も困らないよなあ」
「自分が本当にやりたいことって何だろう？」
とか色々考えて悩んでしまうのです。

まあ誰もが一度は通る道です。

僕も今までアイデンティティクライシスになってる人は
たくさん見て来ました。

これは、
「今まで誰の役にも立ってなかったから」
という過去からの時間感覚で考えてるんですね。

これが「フロイト的」な考え方です。

フロイトって心理学者のフロイトです。

フロイトは、
「今悩んでいることは、過去のトラウマが原因」
という立場で考えました。

例えば、男性嫌いの女の人がいたとして、
その人は幼少期に父親に暴力を振るわれたから、
それが原因で今こうなってますよねー、みたいに考えるわけです。

過去(原因)→現在(結果)

という関係ですね。

だけど、アドラーは、これは間違いだ！と主張しました。

過去は、再定義することで、意味付けを変えられる、
という考えです。

フロイト的立場だと、トラウマとかは、
「必ずマイナス」となってしまいます。

言わば人生のマイナスポイントです。

だけど、アドラー的な立場で言えば、

「昔こんなことがあった、だけどそのお陰で、
こんな学びが得られて、こんな良いことが起きた！」

と再定義すれば、過去のマイナスポイントは無くなります。

さらに、アドラーの考えをもっと拡張させたら、

「未来、自分はこうなる！
だから過去のこの出来事は、このためにあったのだ！」

という再定義ができます。

そしてモスちゃんのこのセリフ。

「全ての生命の循環の中で私たちは生きてるの。
私たちは所詮ちっぽけで、血を吸うだけの蚊。
部分だけ見たらマイナスかもしれない。
だけど、全体で見たらプラスになり得るのよ。
前回のネクジェネ通信でも言ってたでしょ。」

この感覚を、アドラーは「共同体感覚」と言いました。

多くの人は、
「自分がプラスになっているという実感を持ちたい！！」
と思うんですね。

するとどうなるか？というと、
「承認欲求」
が生まれてきます。

もっと認められたい！！自分は役に立っているという実感を持ちたい！！

って思ってしまう。

しかし、承認欲求が大きくなっていくと、
まわりの人からエネルギーを奪うことになってしまいますし、
ダークサイドに落ちるきっかけになってしまいます。

だから、承認欲求ではなく、共同体感覚を持つのです。

それが、
「全体の中の一部を担っている」
という感覚です。

この感覚を持てば、承認欲求というものは消えます。

小指が、
「自分は親指より役に立ってないんじゃないか・・・？」
とか悩まないですよ。

どちらも、「体」という全体の一部だからです。

2:8の法則というものがあって、
アリは、100匹いたら、実際に働くのは20匹で、
残り80匹は何もしないそうです。

しかし、何もしない80匹を取り除いたら、
残った20匹のうち、8割がまたサボり出すのです。

ということは、
「働いていない8割は、残り2割に働いてもらうために
存在する意味はある」
ということになります。

このネクジェネ通信だって、
参加者全員で作っているという意識で僕は作っています。

たとえ取り上げているメールは一部だとしても、
全員から来るメールが、何らかの形で反映されるよう
意識しながら書いてます。

だから本当に、ただ返信するだけで、
コミュニティ全体にとって大きなプラスになるんですよ。

そして、このネクジェネ通信から、
未来の日本を変える人たちがたくさん生まれると僕は確信しているので、
メール1通返信することは、ものすごく大きな意味のあることなのです。

まあ普通に、今日の前半で話したように、
「インプットを前提としたアウトプット」
をすれば、返信することそれ自体がインプットにもなりますしね。

ほんとに回を増すたびに
皆のレベルはどんどん上がっているなと感じます。

「自分は上がっていない気がする・・・」
とか言わないで下さい！(笑)

知らないうちに上がってるので大丈夫です。

まだまだレベルアップしていきましょうね!!

それでは、今日の前半でお題
「ゲームとビジネスを繋げる」
は、ぜひやってみて下さいね！

またメールお待ちしております。

ありがとうございました。

次回

ボウくんとフラ子ちゃんを産み、
幸せな家庭を築いたモスちゃんとキートくん。
そんな彼らの幸せは長くは続かなかった・・・
ヒソーカが買ってきた毒ガス兵器「アース」により
次々と倒れていく仲間たち。
果たして、二人に再び平穏は訪れるのか？！
ご期待！！

Vol.14:ゲームからビジネスを学ぶ(冒険編)

こんばんは、新田です。

前回は、
「世界を繋げる」
という話をしました。

より遠いもの(盆栽とビジネス、とか、野球と数学、とか)を繋げるほど、
より高い位置エネルギーの情報が生み出されます。
(もちろん、その分、繋げるのは大変なのですが。。)

前回はゲームのお題を出しましたね。
ゲームって人生で何の役にも立たないと思われがちですが
とんでもありません。

例えば、これは昔別の講座で解説したことがあるんですが、
漫画「ハンターハンター」に出て来る、蟻の王メルエムは
軍議(将棋みたいなゲーム)を通して、戦いの本質に気づきました。

彼は、コムギという軍議の世界王者の少女と毎日対戦することを通して、
一流の人間が持つ「呼吸」を学びました。

彼は、戦いにおいては修行などしたことがないにも関わらず、
何十年もの修行の果てに辿り着いたネテロの攻撃を
「呼吸」という視点で見事に破ったのです。

そして死ぬ直前、再びコムギと対戦し、
その対局において、それまで感じたことのない一体感を感じます。

あまりに美しい対局で、
「そうか、余はこの瞬間のために生まれてきたのだ。」
と悟るほどです。

これこそ、「ホンモノの輝き」を感じた瞬間と言えるでしょう。

生まれた時から自分勝手に支配的だった王は、
最後に軍議を通して「ホンモノの輝き」を感じ、
幸せに死んでいったのです。

これ、同じようなシーンが、
「ヒカルの碁」
という漫画でもあります。

ヒカルの碁は、平安時代の囲碁の天才棋士の佐為(sai)の霊が、
主人公ヒカルの守護霊となり、囲碁を教えていたり、
時々ヒカルの代わりに囲碁を打ったりするストーリーなのですが、

佐為が、念願にして最大のライバルとの対局で勝利した後、
ヒカルに「こう打てば佐為は負けていた」ということを教えられます。

その瞬間、佐為は、

「今わかった、神はこの一局をヒカルに見せるため
私に千年の時を長らえさせたのだ」

と彼は悟ります。

囲碁をやっている者は、誰しもが「神の一手」を見たいと願います。

それは、囲碁を通じて、ホンモノの輝きを見ようとする、
囲碁棋士たちすべての最終目標でもあります。

人間が到底たどり着けないような、
美しい「一手」こそ、神の一手です。

佐為は、史上最強の棋士でありながら、
その神の一手に辿り着くことはできませんでした。

「私はまだ、神の一手を極めていない」

という思いが、佐為を再び現世に守護霊として蘇らせたのです。

しかし、佐為は最後に、
「神の一手に辿り着くのは自分ではなかった」
と気づきます。

神の一手に辿り着くのはヒカルであり、
その片鱗を見た佐為は、
自分はヒカルが神の一手に辿りつくための手助けとして現世に来た、
ということを悟ったのです。

ホントあのシーンはめちゃめちゃ感動的なので
ぜひ読んでみてほしいですよ〜。

まあそんなこんなで、
「どんなものでも必ず突き詰めると繋がる」
という視点でこれから色々見ていってもらいたのですが、
今回から数回に分けて、ゲームを解説していきたいなと思います。

さっそく、こちらのメールを取り上げましょう！

=====ここから=====

こんばんは。小川です。
ネグジェネ通信第13回の感想を送らせていただきます。

僕が幼い頃にやっていたゲームといえば
ポケットモンスターピカチュウ版です。

ゲームというのは、
そのゲームをプレイすることが習慣となるように
考えてつくられていると思います。

まず、どのゲームも始めたばかりのころには
「行動の制限」があります。

例えばポケモンでもいあいぎりを覚えていなければ
木が邪魔していけないマップがあったりします。

そこで、ひでんマシン01を手に入れるという
目標を達成することによって行動の制限が外れ、
次の展開へと進むことができる。

このような行動の制限→目標→達成→の繰り返しを
「プレイサイクル」というそうですが、
初級者ほどこのプレイサイクルの循環が
早くなるようにデザインされています。

これが俗にいう「チュートリアル」というやつですね。

思うに、何かをやり始めたときには、この
【行動の制限による軽い目標設定→達成の繰り返し】があるからこそ、
ゲームにドハマりしていくように
何かを習慣づけていくことができるのではないかと考えました。

新田さんがネグジェネのはじめの方で、
とにかくメルマガへの返信を心がけるように言われていたのは
そういうわけなのではないかと。

ここ最近、日々のネグジェネ通信の中で、

- 読者に立ち止まってもらうためのヘッドコピー
- 魅力的なキャラ設定の極意
- ネグジェネ返信時のマインドセット

…などなど様々な情報発信の極意を教えていただいているので、

「やべー全部意識して盛り込もうとすると返信できない…」
みたいな感じになっていましたが、
とにかく返信するというをまず目標にして、
極意の数々は少しずつ意識していくようにしたらいいと思いました。
=====ここまで=====

というわけで、実は頂いたメールを見ていくと、
ポケモンをテーマにしたメールが一番多かったです。

やはりポケモンは世代を超えて遊ばれてるんですね～。

さて、小川さんの言ってくれたことは、
まさに全てのゲームに共通する本質とも言える部分ですよ。

「行動の制限(壁)」
があって、アイテムを手に入れたり条件をクリアするなどして、
その壁を乗り越える(=自由度が上がる)、

基本的にはほとんどのゲームが、その繰り返しをしていく、
という単純な構造です。

人って、この行動の制限(壁)を乗り越えた時の「達成感(自由度の増大)」を得た時、
「自分は成長している」
という一種の快感のような感覚をおぼえるんですね。

まあそう思うように、DNAにプログラミングされてるわけです。

で…

これってビジネスでも同じことが言えます。

ビジネスで重要なのは、
「自分の提供する世界にいかにかのめり込んでもらうか？」
です。

当然、これは売り上げを伸ばすためにも必要だし、
また、お客さんに成長してもらうためにも必要です。

その世界に臨場感を感じてもらった方が
よりエネルギーが流れ込んでくるからです。

じゃあ、どうやってのめり込んでもらおうか？となった時に、

1. 壁の設定
2. 壁の乗り越え方の提示
3. 小さな成功体験(報酬の獲得)

というサイクルを繰り返してもらおう、ということなんです。

これがプチヒーローズジャーニーであり、
悪く言えば「中毒者を作るメソッド」でもあります(笑)

もちろん、良い使い方をすれば、
自分の提示している世界観にフルコミットしてもらえるのです。

ネクジェネでも、情報発信力を高めてもらいたいので、色んな視点を提供しています。

だけど、一気にには出さないようにしています。

いきなりあれもこれも、ってやるとパンクすると思うので、「今日は、キャッチコピーを意識してみてください」「今回はキャラ設定をしてみましよう」という感じで、毎回お題を変えています。

でもって、とりあえずその日はそれだけに集中してもらって、実際に「ああ！確かにこうやったら情報発信力上がった！」という実感を持ってもらえるよう意識して作ってます。

まあそれが小さな成功体験ですね。

だから、毎回きちんと返信して、情報発信力鍛えてる人は自然とレベルアップできるようになってるんですよ。

これはどんなビジネスをやっても言える非常に重要なポイントで、壁を設定→壁の乗り越え方の提示→小さな成功体験(報酬の獲得)を繰り返すことで、どんどんレベルアップしてもらいつつ、世界にのめり込んでもらえるのです。

そして、「行動の制限」を外すとともに、世界を広げていきます。

僕は、コミュニティビジネスをやっていて楽しいなと思える時があって、それは、メンバーに新しい世界を見せることができた時です。

今まで物理数学に全く興味なかったけど、僕が解説するなら、ってことで話を聞いてみようと思ってくれたり、

武術とか興味なかったけど、「繋がってる」って分かったら興味持ってくれたり。

人は、世界が繋がってるって分かったら、興味を持ってくれるんですよ。

だから、どんどん新しい世界と繋げて、その世界を楽しんでもらい、だけど「やっぱり同じことを言ってる」って知ってもらいたい、って思ってます。

何を学ぼうと、本質は必ず繋がっていて、それはゲームだって同じです。

だから、ゲームを極めたらビジネスの能力が上がる、なんてことは全然ありえるワケですね。

そういう意味では、ポケモンは、世界の繋げ方がとても上手です。

特に金銀とかは本当ストーリー良くできてるなあと思います。

全クリしたと思ったら、初代ポケモンの(未来の)フィールドが出てきて、「こんな風に繋がってるんだ〜！」という謎の感動がありますからね(笑)

人は、異なる世界が実は繋がっていた！ってのが分かった時、ある種の感動を覚えるようです。

ネクジェネでは色んな世界を無理やり繋げてますけど(笑)

またそれも楽しいですよ〜。

では、ちょっと別の視点のメールも取り上げてみましょう。

=====ここから=====

新田さん、こんにちは。

アイデンティティクライシスからようやく抜け出せた森田です。いつもネクジェネらせて頂き、ありがとうございます。

ネクジェネ通信を読んで、毎回「なんでそんな凄い視点で見れるの?! みんなすげー!!」っておもってしばらく返信できてなかったんですけど

「アウトプットするのはインプットのため」ということが分かったので、これからはきちんと返信しようとおもいました。

これはネクジェネ空間のエネルギーを高めるためでもありますし自分のインプットのためでもあります。なのでそう考えると余計やる気が湧いてきました。

ところで、前回の善と悪の話、そして神の視点の善悪は人間視点の善悪と異なるという話、言われてみたら確かになあとおもいつつも、そこまで考えたことがありませんでした。毎回ですが、また新たなフィルターを獲得できた気がします。

同じものを違うフィルターで見ることで全く違った視点で見れますね! 千と千尋とスターウォーズも最近また見直してみましたが、前見た時とは全く違う風に捉えることができました。

ありがとうございます。

しかも、あとモスちゃんがかかなり深いことを言ってたと分かってびっくりです(笑) とんでもなくステージの高い蚊ですね!! (笑)

そんな僕ですが、今回のお題「ゲームをビジネスに繋げる」に取り組ませていただきます。

僕はテレビゲームはしなかったのですが、ヒーローごっこはよくやりました。

ヒーローごっこって、今回のメールの善(正義)と悪の話とむすびつけたら
ヒーロー:絶対的正義
敵:絶対的な悪
の構図を作ってるなとおもいます。

ビジネスでもそうなのでしょうが、明確なゴールがあるとより臨場感がわきますね。

その上で、「絶対的な正義 vs 絶対的な悪」という構図を作らないと

子供は臨場感がわからないのではないのでしょうか。

その構図ができているが故に子供はヒーローに憧れて、正義の味方をカッコ良いとおもって、「自分もこうなりたい！」となります。

しかもヒーローごっこは、変身(Fake it)することで一時的にヒーロー(つまり違う自分)になりきります。

これは新田さんの「位置エネルギーの高いところにアクセスする」とつながります。

ヒーローって、子供達にとっての「最高の理想の男性像」です。ですので、それに Fake it する遊びをしていたら、その感覚が入ってきます。

ですので子供の頃からヒーローごっこかやってる子はビジネスでも一気にステージの高い自分に Fake it して、それがインストールされていきます。

しかし一方で、それは正義と悪の二項対立を生む(分離するストーリーになっている)ことにもつながるでしょうからそこは乗り越えないといけないところでもあるとおもいます。

それでは、また次回からも返信していきますのでよろしくお願いします。ありがとうございました！

=====ここまで=====

これはとても重要なことを言ってくれているなと思います。

昔よく「金田一少年の事件簿」とか、ああゆう推理モノのストーリーで、こんな展開があるんですね。

犯人が分かったあと、無惨な殺され方をされた人の恋人・・・

女
「許せない！！たかひろ(恋人)を奪ったこいつを殺して、私も死ぬのよ！！！」

探偵
「やめなさい！そいつを殺しても、たかひろさんは生き返らない。それに、そいつを殺したら、あんたもそいつと同じになってしまうよ。たかひろさんがそんなこと望むと思ってるのかい！？」

女
「ううう・・・うわーんたかひろ～～～」

・・・みたいなやつ。

一方で、よく少年ジャンプとかヒーロー物で、仲間が殺されて、

「許さねエ！！お前をぶっ殺す！！！」

と怒りに任せてパワーアップして敵をやっつける、みたいな展開があります。

子供の頃、
「これって何が違うんだろう・・・？」
ってずーっと考えてたことがあるんですよ。

どっちも復讐心からによる殺人じゃん、って。

だけどなんとなく、少年ジャンプ系やヒーロー物だと、主人公はカッコよく見える。

これって何でなんだろう??

ずっとそのことを考え続けて、辿り着いた結論。

それは、ヒーロー物は、「変身」してヒーローになることで、悪を倒すことが許される存在になる、ということです。

ヒーローのコスチュームを着た瞬間、それは「正義」の象徴であり、それと戦う敵は自動的に悪になるのです。

だから、その「悪」なる存在に対しては、基本的人権を考慮する必要もなければ、たとえ殺しても構わない存在として扱われるのです。

仮面ライダーになった瞬間、敵であるショッカーを痛めつけようが、殺そうが、それは賞賛されることになるのです。

ショッカーを人として認めていないのです。

ヒーローのコスチュームって、そういった「絶対的な正義が許されるサイン」として、象徴的に存在するものなのだと思います。

それによって、「正義が悪を倒す」という非常に分かりやすいゴール(理想の未来)を小さな子供にも共有することができるわけです。

というわけで、ちょっと今日の話をもとめておきますと、

まずゲームでは「分かりやすい理想の世界(ゴール)」を設定する必要があります。

ポケモンだったらポケモンマスター(図鑑を完成)やジム制覇とか。

特に「コレクター魂」を刺激すると良いですね。

人はもともと石器時代から
・狩り(敵を倒す、獲物を捕まえる)
・農業(育てる、集める)
をやっていたわけで、それを無条件に楽しむ傾向にあります。

・・・とちょっと話が逸れたので戻しますが、

理想の世界を設定したら、今度は、その理想の世界に行くために、

小さな壁(試練)を作ります(あるいは見つけます)。

そして、それを乗り越えるためのヒントやアイテムも同時に渡します。

最初はチュートリアル的に、すぐにクリアできる試練を出して、クリアしてもらって、小さな成功体験を得てもらいます。

それと同時に、その世界の仕組み(ルール)を学んでもらいます。

例えばポケモンだったら、最初の試練で、バトルの仕方だったり、モンスターボールの使い方だったり、そういった基本的なことを学び、その世界の最低限の仕組みを学んでもらうわけです。

「神話の法則」では、最初は「Ordinary World(日常の世界)」から始まるとされていて、このステージにおける目的は「初期設定を共有する」ということです。

そして、打ち立てている理想の世界に行くことがその世界における正義であることも共有していきます。

そうしないと臨場感がわからないからです。

そうやって、世界観が共有できてきたら、徐々に大きな壁を用意します。

だけど、あまりに越えられない壁を用意してしまうと挫折するので、ちょっと頑張らないといけない、くらいの壁を用意して、壁を越えるためのヒントやアイテムを渡していきます。

あとはもうそれを繰り返すだけです。

そうすればどんどんハマっていくわけです。

というわけで、今回はゲームの、特に「冒険」系のゲームとビジネスを結びつけた場合の解説です。

神話の法則がベースにあるし、「世界観にどっぷり浸かってもらう」ためには非常に分かりやすいモデルなのではないかなと思います。

メールでは、ポケモンやドラクエ、モンハンなどを例に色んな角度から解説して頂いていました。

またそれらの視点も紹介していけたらと思うのですが、ゲームって「冒険(ジャーニー)」系以外にも、色んなパターンがあります。

なので、次回はちょっと違ったゲームを解説していくつもりですが、基本的には今回解説したことは、どのゲームにも共通するし、かつ、ビジネスでも非常に重要な学びになるのではないかと思います。

まだまだゲームから学べることは山ほどありますので、
どんどん深めていきましょう!!

それでは、また次回！ありがとうございました。

PS.

ちなみに、ゲームは、メールで皆さんが取り上げられている回数が多かった順番に紹介していこう
と思います。

1位: ポケモン

2位:

3位:

ということで、今回は冒険編としました。

次回は2位のゲームを紹介！！

様々な機種でプレイされている、

僕と同じ世代の男子は大体やったことある、あのゲームです。

お楽しみに～。

Vol.15: マリオカートから学ぶ競争戦略

こんばんは、新田です。

前回から「ゲーム」をテーマに、
ビジネスとの繋がりを見ていってます。

ちょっと最初に、復習を挟みましょう。

=====ここから=====

新田さんおはようございます。

ネクジェネ通信は朝読む！と決めています、マナミです^^

以前、ネクジェネからエネルギーもらってます！と書いてた方がいましたが、
私も仕事前の気合い入れにネクジェネを読むのが習慣になってきました！

プラス、メール返信を部活の朝練感覚で頑張ってみようと思います！

冒頭読んでいただければお分かりかと思いますが、私は学生時代部活バカだったので(笑)
なんでもあの頃の経験と結びつけて考える癖があります。

ちなみに私の中でゲームというと部活でやった卓球です。

つまりスポーツですが、

上達までの過程は新田さんが書いてた通りだった！と改めて気づきました。

まさにゲーム(試合)。

- > 1. 壁の設定
- > 2. 壁の乗り越え方の提示
- > 3. 小さな成功体験(報酬の獲得)
- > というサイクルを繰り返してもらう、

この繰り返しなんて、スポーツを指導する際の基本と全く同じです。

この最初の壁をいかに楽しくクリア出来るように設定して導いていくかで
その子の上達へのモチベーションが決まると言っても過言ではないです。

ビジネスも同じなのですね！

すごい腑に落ちました！

自分が【過去にハマったモノ・ハマった体験】の世界観と新しい世界が繋がると、理解がぐっと深まる感覚がするのですね。

私の場合は部活ですが、ゲームも漫画も同じで
ネクジェネの世界がああハマったモノたちと繋がってる！と思った瞬間に
自分がエネルギーを注いだあの頃のステージまで一気に上がった気がします。

今日から私にとってネクジェネは
「ネクジェネ部」です^^

部活を始めたばかりの初心者として、
まずは基礎練(返信)を地道にコツコツやっついていこうと思います！

次のメールも楽しみにしています！
=====ここまで=====

いいですね!!
こんな感じで、自分のペースで楽しく部活感覚で続けてもらえるといいですよ。

たまーに、
「皆の返信見るとレベル高すぎて落ち込みます。笑」
ってメールが来るんですが、それはちょっと成功者のマインドからかけ離れてるので
修正した方が良いでしょう。

たいてい、ライティングスキル伸びない人(というかビジネスでうまくいかない人)って、
他人と比べてたりして、
「うわー自分はまだまだだ・・・」
とか思ってバッドになっていくパターンです。

この思考回路が最もビジネスでの成功を妨げます。

まあ偏差値至上主義の教育(という名の洗脳)を受けているせいなんですが。

ようは「余計なフィルター」がかかっちゃってるんですね。

フィルターは本来重ねていって、重層的にしないとイケないんですが、
洗脳により植えつけられたフィルターって
他のフィルターを弾いてしまうので、視野が狭くなります。

点数や偏差値ではかる教育を受けていると、
だんだん「同一直線上」に並べるフィルターが作られてしまうんですね。

そして、縦に並べて、一番上の人と比べて落ち込んだりします。

まわりに頭良い人ばかりだったら、
「うわー俺超バカだ」
ってバッドになったり、

まわりにめっちゃ稼いでる人だらけだったら、
「うわー俺全然稼げてない・・・」

って落ち込んだり。

そうやってどんどんまわりと比べてセルフイメージを下げってしまうのは成功できない人の典型的な思考パターンです。

じゃあ、このフィルターが外れて、ビジネスで成功できる人って、どう考えるのか？

例えば、自分のまわりでライティングスキル高い人たちがいっぱいいたら、「おおお〜！！こんなすごい人たちがいるコミュニティに所属できてラッキー！！」って思います。

僕は常にそう思ってきたんですよ。

京大にいた頃、僕のまわりにいた人って、ズバ抜けて頭が良かったんです。

ちょっと頭良すぎて何言ってるのか不明なレベルの人たちだったんですけどそれでバッドになったりはしませんでした。

「こんな頭の良い人たちと同じグループに入れてラッキー！！」って思っていました。

人って、ついつい、自分と同じくらい、あるいはちょっと下の人と付き合おうとするんですよ。その方が居心地が良いからです。

そして、自分が所属してるコミュニティのメンバーが自分よりも高いレベルにいると知ったら、少し劣等感とか、マイナスの感情を抱いてしまいがちです。

一方で、成功できる人は、積極的に自分よりもレベルが高い人をまわりに置こうとします。「居心地が悪い状態」をあえて作るわけです。

そうしたら勝手に引き上がっていくので、むしろプラスなんです。

「まわりの方がレベル高くて当たり前。むしろそうじゃないと成長の余地が無くてつまんない」

って思うくらいがちょうど良いです。

最初から上手な文章書けたらすぐ稼げるようになるわけで、そんな人稀ですし、いちいちそれで落ち込むのは全く無意味です。

そのために訓練していこうってわけですから、最低でも数ヶ月～半年くらいは、「毎日文章を書く練習」をした方がいいです。

コツは、「1日20分！」って感じで時間を決めて、とにかくその時間内でスピードを出して書くことです。

完璧さとか正確さは求めなくていいです。

しょうもない文章になっても落ちこまない、恥ずかしいと思わない、
というか最初は誰でもこんなもんでしょ(笑)って思うようにする。

これが大事です。

特に毎日必ず書くてのがもんの一すごく大事です。

脳は「やらなくていいことはできないようにする」という
“悪魔的特徴”があります。

なぜなら、毎日文章書くとか莫大なエネルギーが必要で、
脳からしたら、そんなエネルギーコストがかかることを
やって欲しくないと思ってるんですよ。

だから、あえてエネルギー負荷を大きくしたり、
わざとモチベーションが下がる理由を作ったりして、
必死にやらせないようにします。

「うーん、やっぱ自分は文章書いたりむいてない」
って思って諦めてくれたら、余計なことにエネルギー注がずに済むからです。

脳はなるべく生存に直結したことをさせたいので
食料集めたりとか子孫を残したりとか
そっちをやらせたいと思っています。

文章書くのが重要なてことは、
DNAレベルでそもそもそんな情報入ってません。

しかし、たとえ全然面白い文章が書けなかったとしても
毎日必ず20分の時間を使って書いてる、ってなれば、
脳も考え出します。

一生懸命諦めさせようと思ってたのに、
毎日必ず書いている。

そうなってくると、エネルギー負荷かけるのは逆にマイナスだから、
いっそのこと、良いアイデアひらめいて、さっさと書いてもらおう、
って思い始めるのです。

こうなってからが凄い！

まあ文章の質はがらっと激変しますし、
本当にスパークした文章になります。

ここまで来るのにはやくて3週間、
まあ長く見積もって数ヶ月～半年くらい、
って思っておくと良いです。

自分の1日に使えるエネルギーが100あった時に、
どれにいくら使うか？ってのを考えていく必要があります。

ゲームに90くらい使う人もいれば(笑)、
勉強に使う人も、恋愛に使う人も、色々いると思います。

エネルギーは取られたりもするし、他人から取る人もいます。

もちろん、なるべく取らず、取られず、
「循環させる」ことでエネルギーを増幅させていくことが
理想なのはこれまでお伝えした通りです。

僕は、「アイデアを閃く」ということに
かなりのエネルギーを使っています。

もちろん、ネクジェネ空間のエネルギーを使っているので
僕個人で閃く以上のアイデアが出たりもしますが。

この「何にエネルギーを使うか？」に関しては、
自分でコントロールできる部分とできない部分があります。

特に「アイデア」とかはそうですね。

「よし、アイデアを閃こう！」

と思ってすぐにエネルギーがアイデアに変換されたら楽なんですけど、
そううまくはいきません。

だから、「脳を説得していく」ことが必要なのです。

アイデアを閃いた方がエネルギーコスト的に得だ！！ってことが分かれば、
どんどんエネルギーをそこに使ってくれます。

そして、良いアイデアを閃いたら、それを共有することで、
誰かに感謝されたりすれば、エネルギーはもらえます。

この場合、エネルギーを奪ってることにはなりません。
自分がアイデアという形でエネルギーを与え、
エネルギーが循環して返って来た、という風に考えます。

そうやって循環させていけば、どんどんエネルギーは上がっていきます。

その一部が「位置エネルギー(ステージ)」になる、ということです。

ネクジェネでは、まずはコミュニティ(場)の位置エネルギーを高め、
そこに参加している全員が、場の力でエネルギーを高めていこう！
というコミュニティなんですね。

言わば全員の中で、全員で上がっていこうというコミュニティなので、
コミュニティ内で他人と比較して落ち込んだりするのは勿体無いです。

そもそも、同一直線上で考えること自体がナンセンスです。

文章のスタイル自体も違う(論理型、小説型、キャラクター型)し、自分に合ったスタイルで、得意な型を伸ばしていくのが一番です。

そして、だいたい数ヶ月～半年くらい習慣化するとそれなりに文章力はつくのでそしたらマネタイズ(収益化)はそこまで難しくありません。

なので今日から、「短時間で書く習慣」を続けてみてくださいね!!
だらだらと書かず、ポイントだけさっと書くのが重要です。

というわけで、じゃあゲームの話にうつりましょう(笑)
今回はメールで多かったゲームの第2位!!

もうなんかほとんどの人が予想通りだったんですが、「マリオカート」です!!

マリカーは最近東京とかにリアルマリオカートがよく出没して話題になってますよね。

僕も先週東京の道でみかけてリアルマリオカートとか乗ってみたいなあと思ってました。

「ってか、マリオカートって何??」

って方はさすがにいないとは思いますが、そんな勉強不足な方のため(失礼w)、簡単にご説明しましょう。

そもそもマリオシリーズってのは任天堂の代表作となるゲームで、基本的には、ピーチ姫がクッパにさらわれて、マリオが冒険してクッパを倒して助ける、というストーリーです。

平和な世界(OrdinaryWorld)
↓
ピーチ姫がさらわれる(冒険への誘い)
↓
マリオが旅に出る
↓
仲間と出会う
↓
最大の困難を乗り越える(クッパ倒す)
↓
報酬(ピーチ姫)をもらって日常の世界に戻る

というヒーローズジャーニーの流れになっています。

ついでに弟のルイージも一緒に行ったりしますけど

まあ大体美味しいところはマリオに持ってかれます。

基本的にはそのスタイルで続いて、スーパーファミコンで登場した「スーパーマリオワールド」という名作では、ヨッシーという「でっけい」って鳴く緑色の恐竜が仲間になって、マリオに乗り捨てされたりします。

そして、実はヨッシーは子供の頃のマリオを助けていた、ということがのちに「ヨッシーアイランド」っていう作品で分かります。

また、その後、スーパーマリオUSAというゲームでは、キノピオやピーチも一緒に冒険に出て、「実はマリオより強いんじゃないか説」が浮上したりします。

クッパは基本的には敵キャラ(ラスボス)として存在するんですが一度だけ「スーパーマリオRPG」っていうゲームでマリオの味方になって一緒に戦ってくれるという超アツイ展開になりました。仲間になると映画のジャイアンばりに頼もしくなります。

その後はクッパはずっと敵として出るんですがたまにゴルフしたりテニスしたりする時は皆で楽しくやったりします。

マリオカートもその1つで、このゲームは、マリオに出てくるキャラクターが全員でレースをする、というものです。

こういう色々な歴史を踏まえて、時には命を削り合った者同士が純粋にスポーツで競い合うっていうのはなんか良いですよ(何

で、マリオカートの面白いところは単にカートに乗ってレースをするってだけでなく「アイテム」を使えるって点です。

アイテムは
・パワーアップ系
・攻撃系
の2種類があって、

パワーアップ系は、キノコとかスターやキラーなどで加速したり、通常は通れない道を通ったりできます。

一方で攻撃系は、
・設置型
・発射型
・全体攻撃型
の3つがあります。

設置型は、バナナの皮とかがそうで、

道にバナナの皮を設置することで、
後から来た人がスべったりします。

発射型は、甲羅とかで、
自分よりも前の人を攻撃することができます。

ちなみに、ニンテンドー64以降は、
「トゲゾー甲羅(青甲羅)」という、
「誰が投げても必ず1位の人に当たる甲羅」
というアイテムも登場します。

そして、全体攻撃型は、
例えばサンダーとかがそうで、
使ったら全員が小さくなってしま
かなり強いアイテムです。

そして、普通のレースゲームと違うところは、
「低い順位の方が良いアイテムが出る」
という部分です。

1位だとバナナの皮とかばかり出て
パワーアップ系アイテムはほぼ出ません。

一方で、低い順位だと、スターとかサンダーとかがしょっちゅう出ます。

だから単純に技術の差があっても、戦略次第では勝てる、
というのがMarioカートの特徴です。

・・・と、以上を踏まえて、
さっそくメールを見てみましょう！

=====ここから=====
こんにちは、久次米智です！

お題であった
ゲームとビジネスを繋げるということで、
おそらくみんなが書いているであろう、
Marioカートを取り上げました。

Marioカートでは僕の中では必勝法が二つあって

- ぶっちぎり1位を獲得する
- 2位で影を潜めて最後に1位になる

です。

途中で一位になっても、すぐトゲゾー甲羅(青い甲羅)が
やって来てすぐ挽回されるんですよ笑

だから、最初からぶっちぎり1位になって
青い甲羅が来てもいいようにするか、
2位に影を潜めて最後にぬくツと顔を出すか、
という戦法が王道なんじゃないかなと思います。

で、この戦い方ってビジネスでも似たようなものなんじゃないかなと思いました。

どんどん新しいことをしていったり他の人がしないようなことをしてぶっちぎりで人気を獲得する系ビジネス。

それから、似たような相手の出方を伺って、そこから軌道修正したり、ライバルと違うやり方、世界観を作って差別化を測ったり、人気を獲得する系ビジネス。

ビジネスの戦い方にマリオカートの戦い方が含まれているんやんっ！！ってふと感じました。

(以下略)

=====ここまで=====

ちょっと途中まで抜粋させていただきました。

これはすごく大事なことを言ってくれていて、もう1つあえて付け加えるなら、マリオカートにおける戦略は”3つ”です。

1. ぶっちぎり1位で独走する
2. 1位と大きく離されずに2位を常にキープする
3. 下位で良いアイテムを狙ってショートカットで一気に追い抜く

マリオカートって、1位だけ圧倒的に不利です。なぜなら、1位は全員から青甲羅で狙われるからです。

これってビジネスでも同じで、業界 No.1 って、全員から攻撃の対象になります。

嫉妬や妬みも買うし、批判されます。

そういえばよく、「日本一かわいい○○○コンテスト」とかで優勝した女の子って大体ネットで批判されたりします。

「もっとかわいい子いるだろ！」
「2位の子の方が良かった」
みたいな。

1位を取るなら、誰も文句言えないくらいぶっちぎりの1位じゃないとマイナスのエネルギーを莫大に受けるのです。

実際、マリオカートでも、1位を走っていたのに、最後に青甲羅で攻撃されて10位まで一気に落ちてしまう、ということがあり得ます。

それだったら、意外と2位をキープしていた方が安定したりします。

また、ビジネスで言えば、業界 No.1 の人は、皆に真似されたり、パクられたりし続けます。

そういう意味で、常に全員から青甲羅で狙われる1位は、「圧倒的な実力」を付けてから狙った方が良いです。

あるいは、瞬間的に1位をとって、すぐに影をひそめるのも手ですが。

しかし、圧倒的な1位であれば、逆に有利になります。

なぜなら、ぶっちぎりで1位を独走していれば、他の人が「1位は諦めよう」と思ってくれて、2位争いをしてくれるからです。

つまり、2位以下の人たちがお互いに攻撃し合って足を引っ張り合ってくれるので、1位は青甲羅だけ気にしつつ、ぶっちぎって独走できるのです。

これもビジネスと同じだなあと思います。

業界 No.1 でも、「他を寄せ付けない圧倒的な No.1」になれば、ほとんど足を引っ張られなくなります。

むしろ、勝負したら負けるのが分かってるのであえてそこは触れず、2位争いをしてくれるのです。

ところで、マリオカートでは、たとえ実力では劣っていたとしても、下位から一気に逆転する方法があります。

それが

3. 下位で良いアイテムを狙ってショートカットで一気に追い抜く
というやつです。

基本的に、上の順位にいくほど、良いアイテムはほぼ出なくなります。

スターとかサンダーとかはまず出ません。

一方で、下の方の順位だと、良いアイテムがどんどん出ます。

これってビジネスでも同じだなあとつくづく思います。

まだ有名じゃない時こそ、色んなことができます。

有名になればなるほど
「ちゃんとしなきゃいけない」
みたいな意識が生まれてきます。

これは良くも悪くも、です。

まあ言ってみれば、だんだんリスクの高いことをするのが
怖くなっていくんですね。

マリオカートにおいて、
最下位だったけど一気に1位までいけるショートカットというのが存在します。

64だと、マリオサーキットでジャンプして壁越えるやつとかかなり難しいですし
ワリオスタジアムはうまくいけば5秒で一周できます。

これってかなり成功率が低いので、
失敗すると大きなタイムロスになり、
大きく順位を落とすことになります。

だから、上の順位の人ほど、そういったリスクを取れなくなります。

しかし下位の人であれば、
失敗してももともと下の方だし、
そもそも良いアイテムがたくさん出るので
あとからいくらでも挽回がききます。

だから積極的にショートカットとか
無謀な運転ができてしまうんですね。

僕がまだビジネスでそこまで結果が出てない段階の人に言っているのは、
「あんまりまわりの目は気にしない方がいいよ」
ってことです。

「こんなすごい人と比べると恥ずかしい」
とかは絶対思わなくていいです。

そもそも誰も比べないから。

「ちゃんとした発信しないと！」
とか思わなくてもいいです。

堅いこと考えず、自由にやったら良いです。

そんなん気にせず、どんどんショートカットして、
良いアイテム使っていきましょう。

1位の人が新しい道をどんどん切り開いてくれます。

それを後ろからおいかけていけば良いのです。

僕は、道を切り開く側でありたいと思っておりますが
同時にリスクをおそれずどんどんやっていきたいなとも思っております。

1位を独走しつつ果敢にショートカットにもチャレンジする、みたいな。

そういうのを見せていけたら良いですね。

逆に、これからって人は、
同一直線上の勝負をしてはいけません。

マリオカートは、
最下位でも、ショートカットを成功させたら1位になれるのです。

つまり、
「レースで1位を独走できるか？」
という勝負から、
「アイテムを駆使してショートカットを成功させることができるか？」
という勝負に切り替えることができるわけです。

これが「同一直線上で勝負しない」ということです。

ゲームのルールを変えてしまえばいい。

違うルールで勝負して、そこで負けなければ良いのです。

というわけで、今日はマリオカート編でした！！

別にやったことない人でも分かるように書いたんで、
むしろやったことない人ほど興味持ってもらいたいですね。

「自分が知らない漫画、知らないゲームだと興味持てない」
ってのはもったいないですよ。

いかに知らないジャンルと出会った時にそれに興味を持てるか？
がその人の成長のポテンシャルを表しますからね。

それでは、今日はこの辺で。

また！！

PS.

1位:ポケモン

2位:マリオカート

3位:???

さて次は・・・！！
・・・と言いつつ、実は1位2位がダントツで多くて
3位は結構並んで、まだどうするか決まってません(笑)
3位を決めるのは、あなたかもしれません！！
ということでまだまだメール募集中です！！

Vol.16:スマブラから学ぶ太陽系マーケティング

こんばんは、新田です。

ここ最近、ゲームネタを進めてきましたが、
第1位:ポケモン
第2位:マリカー
ということで、今日は第3位のゲームになります！

・・・と、実は、昨日まで別のゲームを紹介しようと思って
すでに書き始めてたんですが、
ここ数日で一気に違うゲームの票が入って、
3位が一気に変わってしまいました。

なので書き直します(笑)

ちなみに、対抗馬だったのは、
パワプロ、ドラクエ、ぷよぷよでした！
だけど抜かれてしまったのでお蔵入りです。笑

では第3位・・・！！

それは、

「大乱闘スマッシュブラザーズ(スマブラ)」

です！

結局1位～3位まで全部任天堂っていう(笑)

スマブラってどんなゲームなのか？
ってのを知らない方もいると思うので、
まずは、こちらのメールを取り上げましょう。

=====ここから=====
新田さん

こんばんは。坂本と申します。

「3位はこれでしょ！」ってのをあえて狙いに行きましたw
そのゲームについてビジネスとの繋がりを考えたいと思います。

僕が昔良くやっていたのが任天堂64のスマッシュブラザーズです。

これが発売した時、衝撃を受けました。

なぜかという
・ポケモン
・カービィ
・マリオシリーズ
・ゼルダ
・ドンキーシリーズ
・フォックス
・キャプテンファルコン
・ネス
などなど

「なんだ！！この夢の共演は！！」
というほどの豪華キャラクターたちが一つのゲームに集結していたからです。

このゲーム自体はキャラクターを選んでバトルを行うという
RPGではなく複数人で友達と遊ぶものという感じです。

このゲームをやった人はわかると思いますが
ある程度プレイしていると

ある特定のキャラクターを極める
~~~~~

ようになってきます。

最初は色々なキャラクターを使ってプレイしていきますが、  
慣れてくるとだんだんと自分の使いやすいキャラクターがわかってきます。

自分のプレイスタイルとキャラクターが合ってることがわかるというか・・・

すると今度はそのキャラクターを徹底的に極めるようになっていきます。

ちなみに僕はキャプテンファルコンを多用しました w  
(小学生の頃は友達とこればっかやりましたね w)

これがビジネスとどうつながるかという所ですが、  
まず一つ目が

異世界のキャラクターの共演で ”創発” が起きている

ということです。

異世界で生きてきたキャラクターたちが  
自分オリジナルの戦い方で世界観を崩さず共演しバトルという全体を盛り上げている  
という考え方をすると

ビジネスでも知識として  
一見異なる世界でも抽象度を上げて一つに統合することができれば  
位置エネルギーの高い創発を起こすことができるということです。

これはネクジェネ通信で新田さんがずっと言ってきたことでもありますけど  
本当に重要な視点だなと改めて感じました！

世界観を崩さずという所が大事だと感じていて  
スマブラに出てくるキャラクターの共通点として戦うキャラクターだということです。

おそらく「どうぶつの森」のキャラクターがスマブラに出てくると  
世界観が崩れてしまうのでは思います。  
(それはそれで面白いのかなと少し思っていましたけどww)

それともう一つ。  
先程話した ”一つのキャラクターを極める” という所が  
重要な所だと感じています。

スマブラでもそうなんですけど一つのキャラクターを極めると  
他のどのキャラクターを使ってもある程度強くなってるんですよ。

まあ基本的なゲーム操作が同じだからと言ってしまえばそれまでですが  
なんとというかゲームの勝ち方のルールがわかるというかそんな感覚をインストールしたような感じ  
です。

これはビジネスというより人生全般で言えることなのかもしれないですが、  
一つのことを極めることでより高い次元で物事を見ることができるといことなんじゃないかと思いま  
した。

だからどのキャラクターを使ってもある程度強いのではないかと。

20分で書こうと思ったのですが、まさかの倍かかってしまいました w

今日はこの辺りで失礼します。  
「スマブラに一票！」です w

ありがとうございました！！  
=====ここまで=====

あ、ちなみに WiiU では動物の森の主人公も戦いますよ(笑)

さて、このスマブラはいわゆる「格闘ゲーム」で  
任天堂が生み出したさまざまなキャラクターが  
1つの世界で「夢の共演」をするゲームなのですが、

このゲームの何がすごいか？というと、  
マリオ、ピカチュウ、ドンキーコングのような「多くの人を知ってるキャラ」もいれば、  
キャプテンファルコンやネスなどの「ほとんどの人が知らないキャラ」も出るということです。

これがポイントなんですね。

自分の知ってるキャラクターが全くいないゲームだと  
あまり興味が湧きません。

だけど、スマブラには、マリオシリーズやポケモンシリーズなど、  
馴染みのあるキャラクターが沢山出てくるので、  
自然と臨場感を持って世界に入り込むことができるのです。

そして、その入り込んだ世界で、

キャプテンファルコンやネスなど、  
どっちかというマイナーなキャラを知って、  
実際使ってみたりすると、そのキャラクターに愛着が湧いたりするのです。

それによって、  
「他のゲームもやってみようかな」  
というきっかけになったりします。

つまり、スマブラというゲームがあることで、  
任天堂のゲーム全体の売り上げを底上げすることに繋がるのです。

これ構造って、実は「少年ジャンプ」とかもそうです。

多くの人が少年ジャンプを購読しようとするきっかけとなるのって、  
ワンピースやハンターハンターなど、  
有名な漫画を読みたいと思って、それがきっかけに買うのです。

つまり、最初は何個かしか知らない状態で買います。

しかし、いざジャンプを買ってみると、

「せっかく買ったんだから、他のも読んでみよう(読まないで勿体無い)」

ってなって読み始めて、  
そのまま他の漫画にもハマっていったりするのです。

そんな風にして、少年ジャンプで連載している色々な漫画に  
どんどんハマっていくことになります。

そして、ハマればハマるほど、  
「少年ジャンプ」を買い続けたいといけなくなります。

実は、人が何かの業界にハマっていくのって、  
だいたいこれと同じ原理なんですよ。

例えば、これは大学時代の話なんですが、  
僕はもともと野球って全然興味が無かったんですよ。

野球って日本国内同士で戦うことが多いので、  
どっちを応援していいか？が分からないから  
あまり熱が入らないのです。

だけど、イチローにだけは興味があったんですね。  
ビジネスにも役にたつようなことをいっぱい言っていましたからね。

そんなある日、WBCがテレビでやっていたのです。

WBCは「日本チーム vs アメリカチーム」みたいな感じで、  
明確に”こちら側”と”あちら側”が分かれていて  
どちらを応援すべきかが明確でした。

だから入り込みやすく、  
さらにその時イチローという馴染みのあるキャラが出ていたということで、

始めて野球を見ようと思えたのです。

そして、日本を応援してるうちに、ダルビッシュなど、イチロー以外の選手のことだんだん知って、自然と皆に愛着が湧いていったのです。

こんな風に何かの業界(世界)に興味を持ち始める人って結構多い筈です。

例えば、もともとサッカーに全く興味無かったんだけど「内田篤人がカッコいいから」という理由で日本代表の試合を見るようになって、そこから本田や香川とか他のメンバーも知って、どんどんサッカーにハマっていった女性って結構いるらしいです。

これはワンピースとかもそうで、ワンピースはもともと男子向けの漫画だったんですが、女性ファンが一気に増えた時があります。

それがチョッパー編(ドラム王国編)で、「チョッパーが可愛いから」という理由で読み始めた人が沢山いるらしいのです。

AKB48もそうですよね。誰か好きなキャラクターが1人いるから、その人が所属するグループを応援するようになって、そしたら他のキャラクターのストーリーとかも見たりして、どんどんAKB48全体にハマっていくのです。

これは、非常に重要な性質なので覚えておいてほしいのですが、

「人は、その世界に好きなキャラクターが1人でもいたら、その世界に入り込む」  
のです。

色んなキャラクターがいて、それぞれのストーリーが重層的に重なっていると、どれか1つに興味を持ってもらえます。

そうすれば、その世界に臨場感が湧くので、そしたら他のキャラクターにも愛着が湧いてくるのです。

で...

これをビジネスに当てはめた時に、「長生きするコツ」というのが分かります。

なぜ、多くの方は、一度成功しても、短命で(2~3年で)終わるのか？

それは、すぐに飽きられるからです。

これを別の表現で言うと、  
「他の人(ストーリー)との関係性を作っていないから」  
なのです。

ビジネスが維持できなくなるというのは、  
言わば、そのコミュニティのエネルギーがゼロになるということです。

だけど、他人と関係性を作っておくと、  
それぞれの世界同士で、エネルギーのパイプみたいなものができます。

だから、エネルギーがゼロになっても、  
他からエネルギーが流れ込んできて、無くなりにくくなります。

関係性を作るとは、  
自分の世界観(ストーリー)の中に  
自分以外の登場人物(のストーリー)を出すということです。

多くの方は、ビジネスをはじめた当初、  
他の人を登場させたくないって思いがちです。

なぜかという、他の人を登場させたら、  
その人にお客さんが流れてしまうかもしれない、と考えるからです。

もちろん、エネルギーを奪う人とエネルギーのパイプを繋いだら  
どんどんエネルギーを取られて終わりです。

だけど、エネルギーを循環させる意識を持っている人同士であれば、  
エネルギーのパイプを繋げば、そこでもエネルギーの循環が起こるので  
「少年ジャンプ」式にお互いが上がっていくのです。

因みに、これは別に現実に存在する人じゃなくても構いません。

ネクジェネでも、  
ロミータ、ヒソーカ、ゆばーば、ゼニーバ、キート、モス、ムスティー  
という感じで、色んなキャラクターを出して、  
それぞれのキャラのストーリーを描きました。

こんな風に、色んなキャラクターを出しながら世界観を作っていくと、  
どれか1つでもキャラクターに愛着を持ってもらうことができれば、  
作っている世界の臨場感が上がるのです。

そうすれば、他のキャラクターにも興味を持ってもらえるし、  
発信自体が腑に落ちやすくなります。

だから、そういうのを意識してやってるんですね。

また、僕はビジネスを始めた当初は、  
メルマガで色んな人を紹介したりして、関係性を作っていました。

そうやってエネルギーのパイプを色んな世界と繋いでいくことで、  
より大きなエネルギー循環が起こせるからです。

時には、当時自分より結果を出している人とかも普通に紹介したりしていました。

それってお客さん流れていっていなくなるんじゃない？とか言われたりしたこともあるんですが全然逆なんですよ。

例えば、僕がAさんを紹介するとします。

僕は、ただAさんを紹介するだけでなく、「Aさんのどこが凄いか？どんな魅力があるか？」というのを書くようにしてたんですね。

するとどうなるか？というと、「Aさんのファンの人」は自分の発信を読んでくれるようになるのです。

Aさんのことが好きであればあるほど、Aさんのことを良く書かれてるものって読んで嬉しくなりますからね。

そうすると、自然と、「自分の視点(フィルター)」にも興味を持ってもらえるようになります。

Aさんが好き→Aさんが登場する世界Bが好き→世界Bが好き

という風になっていきます。

そうやって、どんどん世界観に入り込んでもらえるのです。

これを僕は「太陽系マーケティング」と呼んでいます。

自分は地球。

自分のお客さん(コミュニティメンバー)は月。

自分より実力がある人は太陽。

そして他の人(惑星)。

自分は太陽のまわりをまわっていて、自分のまわりに月もまわっていて、太陽のまわりに他の惑星もまわっている。

そうやって自分の物語の中に色々なキャラクターを配置していくことで、「地球」だけに注目させるのではなく、「地球を含んだ太陽系全体」に興味を持ってもらうことができるのです。

もう少し具体的に説明しましょう。

例えば、ワンピースが好き！って人がいたとします。

ワンピースだけ読んでたんだけど、  
もっとはやく読みたいので、ジャンプを買うようになりました。

そして、他の漫画も読むようになりました。

これは一見、ワンピースの読者が、  
他に流れていってるように見えます。

だけど、ワンピース自体は読まれ続けるのです。

そして、ワンピースも、ずっと面白いわけではなく、  
時にはダレたりもして、若干飽きられたりもします。

しかし、一時的にワンピースがつまらなくなっても、  
少年ジャンプに載ってる他の漫画で面白いのがあれば、  
とりあえずジャンプは買い続けてくれます。

そして、ジャンプさえ買い続けてくれたら、  
「買ったしとりあえず読むか」  
という感じで、ワンピースも読み続けてくれます。

すると、ワンピースがまた面白くなった時に、  
再びハマってくれるのです。

自分1人のストーリーだと、どうしても飽きられるのですが、  
「太陽系マーケティング」  
は、自分のストーリーを含んだ全体のストーリーを見せていくことで、  
より長期的に飽きられない状態を作ることが可能なのです。

最高のオリジナルコンテンツは、  
「関係性」  
を描いていくことです。

自分とAの関係性  
自分とBの関係性  
...

という感じで、それぞれとの関係性を描いていくと、  
それはもう誰にも真似できないコンテンツになります。

そして、ストーリーが重層的になっていきます。

それを説明するために、こちらのメールを紹介しましょう!!

=====ここから=====  
こんばんは。土屋です。

今まで、周りの受講生とのレベルの差にショックを受けていたのですが、今回のメールを読んで、自分のペースで少しずつ前に進めていけたらと思いました。

周りを気にしないで頑張ってみます。

第3位のゲームは何になるのか分からないですが、今回は、ゲーム自体のルールを変えるという視点で書いてみようと思います。

私が子供の頃、ゲームの楽しみ方といえば一人で楽しむか近所の友達とみんな遊ぶスタイルでした。

それが、インターネット誕生やニコニコ動画やyoutubeによる動画共有サイトの出現によって、ゲームを自分で遊ぶ人に加え、投稿されているゲームのプレイ動画を「見て」楽しむ人が増えてきました。

私にとって、ゲームをプレイして楽しむという枠組みを超えた瞬間でした。

今では、企業とスポンサー契約を結んでゲームの実況プレイをしている人もいます。

ゲームをしてお金を稼ぐこともできるので、たくさんの実況動画が毎日数多く投稿されています。

このゲームの実況動画ですが、人気の動画になればなるほど、再生数が多くなってユーザーの注目を浴びています。その一方で、たくさん投稿しても再生数が1ケタ、2ケタなど非常に少ないユーザーもいます。

資本主義の構造が、ゲーム実況のジャンルにおいても垣間見ることができます。

では、いったいどんなユーザーが人気の実況動画となっているのでしょうか。

再生数が多い動画について考えてみましょう。

まず、器として土台になるゲームがありますよね。

器にするゲームは、スーパーマリオ 64 にしてみましようか。

スーパーマリオ 64 のステージをクリアするためには、エリア内にあるスターを取ればクリアです。

至ってシンプルなルールです。

投稿者はこのゲームの素材をどうやって引き出せばいいのでしょうか？

人気の実況動画になっている傾向は大きく分けて3つあります。

- 
1. 投稿者がゲームの実況して独自の個性を出している
  2. 縛りプレイをする
  3. ゲームのルール自体を変える
- 

1. 投稿者がゲームの実況して独自の個性を出している

このタイプが1番再生数が多い傾向にあります。

ゲームのスタイルは、スターを取ってゲームクリアするだけですが、実況することによって投稿者の世界観を魅せていき、ユーザーが惹きつけられるケースです。

ゲーム内で実際にアクションした出来事と、投稿者の日常の出来事を結び付けて個性を出していき、オリジナルのコンテンツを上手に生み出している人がいます。

また、敵の鳴き声や見た目について、感想をいう人もいます。

ネクジェネの最初の講座に例えるなら、お題の動画についての感想について

- ・「音」の視点
- ・「色」の視点

で語っていた人のイメージに近いです。

その人のフィルターで新しい世界観を提示している人です。

2. 縛りプレイをする

縛りプレイは、何らかの行動を制限してスターを取る方法です。

- ・パンチ禁止
- ・キック禁止
- ・ダッシュ禁止
- ・タイムアタック

制限をするほど、同じようなスタイルで動画を投稿する人がいないためよりニッチに絞られていきます。

このやりかたも、今までのプレイスタイルとは一線を画するため同じゲームなのに違った世界観を提示してくれます。

3. ゲームのルール自体を変える

(スーパーマリオ64の)通常ルールでは、「エリアのスターを獲得したらステージクリア」になるのですが、これに新たなルールを加えて圧倒的な人気を誇っている実況者がいます。

まず、その実況者が加えたルールとは

1UPキノコから逃げつつ、  
エリア内の赤コイン8枚を全て取り、  
スターを取ったらクリアというルールに書き換えてしまいました。  
(1UPキノコを取ってしまったら、そこでゲームオーバーとなります。)

さらに、

1UPキノコ=緑の悪魔  
赤コイン=血塗られた小判

と新たに定義づけをしています。

緑の悪魔が表情一つ変えずにマリオに迫ってくる状況を  
臨場感たっぷりと実況することで、ユーザーにとっては、  
全く違うゲームをみているような錯覚になるのです。

ユーザーは目が肥えているので  
既存のプレイの仕方だと、すぐ見限られてしまうのですが、  
このように視点を変えてユーザーに新しい世界を提示した動画は、  
人気になっています。

これってブログの世界でも同じことが言えて、

私がいつも思っているのは、

人気ブログって独特な世界観を提示している  
特定のニッチな分野に絞って情報発信をしている  
新しい視点で情報を提供している

このようなブログは  
例外なく人気ブログになっているなーと思います。

ネクジェネ通信を読み返すごとに、  
日常になにか応用できそうなことはないかなーと  
いう発想に少しずつ慣らしている所です。  
=====ここまで=====

これは非常に重要な視点です！！

ゲームって、昔は「自分でプレイするだけで終わり」でした。

それはつまり、ゲーム製作者が作ったストーリーを消費して終わり、ということです。

だから昔は、ゲームのプレイ動画とかは  
ネタバレになるからという理由で削除されたりしていました。

しかし、今は、  
「ストーリーを再定義する」  
という遊び方が生まれたのです。

ただゲーム製作者が作ったストーリーを消費するのではなく、そのストーリーをベースに、新たなストーリーを創造し、シェアする、という楽しみ方が生まれてくるのです。

そうやってきたらもう、ゲームのストーリーがネタバレになる、とかはどうしても良くなってきます。

ストーリーはネタバレされて当たり前、そこから皆がどうやって新たなストーリーを作っていくか？という楽しみ方になっていったのです。

こんな風に、

昔:提供されたストーリーを消費する

今:提供されたストーリーをもとに新たなストーリーを皆が創造する

という時代の変化があるんですね。

だから僕も、自分でストーリーを全部作るんじゃなくて、色んな人にストーリーを作ってもらって、それを1つの世界観に統一する、ということをやっています。

1人1人が、世界の登場人物になって、ストーリーを作っていくのです。

皆でより面白い世界を作っていけば、その分、ネクジェネ空間のエネルギーは高まっていくのです。

今日はかなりこれからのビジネスに非常に重要な考え方を説明しましたので、ぜひ何度も読んでいただけたらと思います。

それでは、今日はこの辺で。

ありがとうございました！

## Vol.17:カオナシとカオアリ

こんばんは、新田です。

今日は、久しぶりにお寿司を食べてきました。

お寿司なんて半年以上ぶりなんですが(笑)、これまで様々なお店に行きました。

そして色んな思い出があります。

大食いの人を連れて行ってお店のお寿司を全部食べられて信じられない金額を請求されたことや、

京都でめちゃめちゃ高いお寿司屋に行ったらありえないくらい不味かったことなど、本当に色んなことがありました。

今日行ったところは、かなり良かった！  
・・・のですが、  
なんか知らないおっさんに絡まれました(笑)

そのおっさんは酔っ払ってて、  
ロレツがまわってない感じで、  
遠くに座ってるところから、  
「おい青年！！」  
と僕に話しかけてきたのです。

そしておっさんは語り始めます。

「いいかあ青年、kじゃ sfjksklsg・・・」

美味しくお寿司を味わっているのに、  
頻りに話しかけられて、熱く語ってるんですが、  
ロレツがまわってないので何言ってるのかさっぱり分かりません。

「さつf・あ・・・あ・・・さfkg・・・」

みたいな感じです。

なんかカオナシみたいです。

もうカオナシと名付けておきますね。

カオナシの隣には、ヒソカに似た女の人が座ってて、  
嬉しそうに話しているのですが、  
時折、こっちに話しかけてきます。

カオナシ  
「おい青年！！あ・・・sdkflじゃ・・・あ・・・s;gj:bk・・・わかったか！！」

何言ってるか全く分かんないけど、  
面倒くさいので「はい！」と言っておきました。

すると、カオナシはタバコを吸いに外に出ようとしたのですが、その時、  
急にはっきりした口調になって、

カオナシ  
「大将！！この若者に何か好きなもん飲ましてやってくれ！」

と言って出ていきました。

え？！奢ってくれた・・・！！

人生ではじめて、知らない人に奢られました(笑)

その後、カオナシが帰って来ると、  
再び寿司を食べはじめて、

「おお、これ美味しいなあ。  
大将！これあの若者にも食わせてやってくれ！！」

と色々ご馳走してくれました。

いや、別にいいのに、と言いたかったのですが、  
知らない人に奢ってもらうなんて貴重な経験だったので  
ありがたくご馳走してもらうことにしました。

ってか何気に超良い人ですね(笑)

カオナシってつけるのが申し訳ないので、  
カオアリに改名します。

いや、もう敬称つけないと申し訳ないので  
敬意を込めて、カオアリさんと言っておきます。  
(その呼び方敬意ないだろとか言わないで下さいね)

その後もカオアリさんはロレツの回らない感じで  
次々と話しかけてきます。

でもやっぱり聞き取れない(笑)

だけど、店を出る前に言われたことだけ、  
やたらとハッキリ話したので、聞き取れました。

カオアリさん

「いいか！！俺みたいなの60過ぎのおっさんが言ってることなんて、  
どうでもいいことばかりだから、9割くらいはテキトーに聞き流しとけばいい！！  
だけど、1割くらいは、言葉の意味を考えてくれ！！  
今はお前はまだそんなお金持ってないだろうから、今日は俺が奢ってやる！！  
俺はもう年金暮らしてるから、お金持ってもしょうがねえからな！！  
だけど、お前が将来、俺くらい稼げるようになったら、今度はお前が若いやつに奢ってやれ！！  
わかったな！！」

・・・ということで、  
今度ネクジェネの若い人に何か奢る企画をやろうと思いました!!笑

なんだかんだで良いこと言ってたなおっさん。

なんか最初は酔っ払ってて面倒くさい感じの人だと思ってたんですが  
こういう考え方ができるのは、きっとお金持ちなんだろうなって思いますね。

成功者のマインドで、  
「自分が与えたものは、どこかから必ず返ってくる」  
というのがあります。

カオアリさんは、  
僕にお寿司を奢ったけど、  
何も返ってこなくて良い、  
と思ってくれています。

多分、日頃から色んな人に当たり前のようにやってるのでしょう。

で、こういう人って、

「誰かに良いことをしたら、めぐりめぐって自分のところに返ってくる」  
っていうマインドが根底にあるんですよね。

いわば、鮭の稚魚を川にはなったら、  
いつかめぐりめぐって大きくなって返って来るに違いない、  
というマインドです。

これは本当その通りだなあと 생각합니다。

一応、脳科学的にも説明ができます。

脳の中には、  
「内側前頭前野(ないそくぜんとうぜんや)」  
という部位があります。

まあ名前は難しいんで別に覚えなくていいです。

この部位は、  
「自分を評価する部位」  
なのです。

たとえば、良いことをしたら、  
この内側前頭前野(名前は覚えなくていいですよ)が  
「これだけ良いことをした！」  
と評価してくれるわけです。

そして、人は、  
「自分が良いことをした分しか、受け取ろうとしない」  
という性質があります。

たとえば、内側前頭前野(覚えなくていいですよ)の評価が100の人と、  
評価が1000の人がいたとして、  
ビジネスがうまくいきた時に、  
100の人は、100以上の結果が出そうになった時に、  
無意識でブレーキをかけようとするのです。

無意識のブレーキなので、意識にはのぼりません。

だから例えば、内側前頭前野(覚えなくて ry)の評価がお金に換算して1000万円分だとしたら、自分の稼ぐ金額が1000万円を超えると、自然とブレーキをかけて、それ以上稼がないように制御するのです。

一方で評価がお金に換算して1億円の方は、その分だけ受け取ることができます。

それだけ色々な人に良いことをしてきたので、「1億円分を受け取る器」みたいなものができてるんですね。

よく「運が良い人」ってのがいます。

運が良い人は、なぜ運が良いのか？

それは簡単で、内側前頭前野(覚え ry)の評価が高いからです。

よくある自己啓発的な言い方をあえてすれば、「成功のチャンス」というのは、目の前にいくらでも転がっています。

フィルターによって、それが見える人と、見えない人がいるのです。

色々な人に良いことをしている人は、内側前頭前野(もしかして覚えちゃいました?)の評価が高いので、そのチャンスが見えやすくなります。

10チャンスが転がっている時に、評価が高い人は、9見つけることができるし、評価が低い人は、1しか見つけることができません。(それ以上見つけようとした時にブレーキがかかります。)

逆に、内側前頭前野(まあもう覚えてもいいですよ)の評価が低い人というのは、「受け取りすぎ」なんですね。

色々な人から色々なことしてもらってるのに、自分は誰にも返してない。

そういう人は、評価が低いので、チャンスが目の前に転がっていても、それが一切見えなくなります。

そういうフィルターになってるんですね。

だから、運が悪くなるのです。

カオアリさんは、ああやって色々な人に良いことをしているはずですよ。

そうやって誰かに与えていたら、  
必ず返って来る、っていうことを感覚的に分かってるんでしょうね。

だから、カオアリさんがエネルギーを色々な人に与えれば与えるほど、  
それが循環して、めぐりめぐって、時には増幅して戻って来るのです。

ただし、1つ注意があって、  
「奪う」人にエネルギーをあげてはいけません。

その場合は循環しないからです。

だから、多分カオアリさんに、

「え〜もっと奢ってくださいよー！！  
お金余ってるならくださいよ！」

とか言ったら怒られてたんだと思います。

ちなみに、今は脳科学的な立場から説明しましたが、  
この評価のことを、「信頼残高」とか「徳」とか言ったりします。

できたらこれは両方言葉を覚えて欲しいです。

じゃあちょっと、「信頼残高」という観点から説明しましょうか。

例えば僕が、すごい面白いメルマガを書いたとします。

いや、実際書いてるかは置いて、仮に書いてるとしましょう！笑

そして、1万人の人がそれを読んで、  
「おお〜！！おもしろかったー！！」  
とか  
「勉強になったー！！いえーい」  
とか思ったとします。

もし、1人につき、信頼残高が1000円分だとすれば、  
僕はメール1通送るだけで、1000万円分の信頼残高をためたことになります。  
(もちろん、全員が読むわけじゃないだろうし、  
全員が同じ価値を感じてもらえるとは限りませんが、  
単純化したモデルで考えます。)

この時、僕は何も売ってないので、お金にはなってないですよ。

だけど、これはいわば宇宙空間の见えない銀行に貯金されたようなものです。

「1000万円分のエネルギーがたまっている」  
と考えます。

このエネルギーが換金されると、お金に変わります。

読み手からしても、  
「これだけもらったんだから、何か返さないと勿体無い！！」  
という心理が働きます。

お金にはなっていないけど「信頼」という形で貯金されてるんですね。  
だから「信頼残高」です。

なので、次に何かをセールスした時に、  
最大で1000万円分が換金されるんですね。

そしてそれ以上は売れません。  
信頼残高以上にお金を稼ぐと、信頼の借金になってしまい、  
途端にクレームとかが大量に来るようになります。

よく、コピーライティングスキルを磨いて  
売れるセールスレターを書けるようになろうとしてる方が多いのですが  
セールスレターを流す前の段階で、売れるかどうかはもうある程度決まっています。

「いかに信頼残高を日頃から貯めているか？」

が重要なんですね。

信頼残高を日頃から貯めてる人は、  
いざという時に、一気にお金を稼ぐことができます。

そして、重要なのは、  
「信頼残高は全員で共有している」  
という意識です。

これを拡張したら「徳」という概念になります。

昔から、日本人は、  
全然知らない見ず知らずの人に良いことをすると、  
「徳が積まれた」  
という風に考えます。

積まれた徳は、エネルギーとして返ってくるので、  
めぐりめぐって、全然関係ない人から何かをもらったりするのです。

誰かに100良いことしたら、100の徳が積まれて、  
それがめぐりめぐって、後で100の良いことが起こる、  
という風に考えます。

何で？っていうか、そういうマインドセットだと思って下さい。  
それを「宇宙の法則」だというマインドを持ってる人ほど、成功します。

これを脳科学的にあえて言えば、  
内側前頭前野が覚えているから、です。

でもって、内側前頭前野の評価が高ければ高いほど、幸福度が高い、という研究データがあるそうです。

つまり「位置エネルギーが高い」ということです。

幸福度というのは、自分の行為にいかにか矛盾がないか？で決まります。

何かした時に、  
「あんなことしなければ良かったなあ」  
とか思ったり、  
「これ本当はやっちゃだめなんだけどなあ」  
とか思いながらやったり、  
というのは自分の行動に何らかの矛盾があるということです。

そういった矛盾が多くなればなるほど、幸福度は下がります。

ちなみに、満足度と幸福度は全く別モノです。

たとえばお金を散財して遊び呆けてたら、その瞬間の満足度は高まります。

だけど、その行為に対して疑問を抱いたりしていたら矛盾が生まれるので、幸福度は下がります。

幸福度は下がるものの、一時的に満足度が高まるので、なんとなくその瞬間だけは幸せな気がしてしまうのです。  
(満足度が高いと、幸福度が低いことは誤魔化せるからです)

だけど、心のどこかで常に不幸なんですね。

満足感だけ満たそうとし続けていたら、カオナシになってしまいます。

カオナシは、人間の欲望の象徴として描かれていますよね。  
人の欲望に火をつけて、欲望に取り込まれた人を食べてしまいます。

それに対して、カオアリさんは、自分が損してでも、色んな人に与えて、徳を積んでるわけです。

全く真逆なんです。

そんな色んな学びを教えてくれた、カオアリさんには感謝です！！

こうしてメルマガで取り上げることで、カオアリさんの徳が積まれて、さらに成功してもらって、色んな人にまた与えてくれると良いですね！笑

というわけで、今日もいくつかメールを取り上げていきましょう。  
あ、ゲームはもう飽きたんでやめます w 違う話題にいきます。  
まずはちょっと前のメールに対する返信です。

=====ここから=====

今回のネクジェネを読んで、  
自分がまったく無意味なことをしているということに気づき、  
戦慄をおぼえた増田です。

まさに僕自身「余計なフィルター」をガンガンにかけてしまい、  
自分と他人を比べてへこんだりするタイプの人間で、  
自分より能力高い人や稼いでる人と比べては  
気づかぬ間にセルフイメージを下げまくってました。苦笑

でも今回気づけてよかった！笑

ほんと自分がいかに勿体無いことしていたかわかりました。

成功しないマインドより、  
成功するマインドの方がそりゃ断然いいです！

自分のマインドを修正して、

「こんなレベルの高いコミュニティにいれてラッキー！！」

と自然と思えるような自分になっていこうと思います。

それと、毎日 20 分とか時間を決めて文章も書きます！

これまでは新田さんのメルマガに返信しているだけでいいや  
と思っていたのですが、  
下手でもいいから何かしら毎日書いて、  
ブログにでも貼っつけてみます。

やるからには思いっきり成長したいですし、  
ネクジェネを盛り上げていく一員として、  
新田さんや他のネクジェネメンバーからもらったエネルギーを循環させていきます。

そんなわけで今も 20 分をタイマーで設定しながら  
携帯鳴らないように機内モードにしてメール打ってます。

それで実はもう 20 分たちそうなので(笑)、  
今日はこのへんで失礼します。

本当に今回もエネルギーのこもったメールをありがとうございます。

次回もよろしくお願いします。

=====ここまで=====

いいですね～最初はこんな感じでいいですよ。  
20分でいいので、毎日何か書いてみる練習を続けていると、  
だんだん文章力は上がっていきますよ。

余計なフィルターは取っ払ってくださいね！

ネクジェネにエネルギーを送る、というのも、  
内側前頭前野(まだ覚えてました?)の評価を上げる、  
つまり「徳を積む」ことになります。

徳を積んだ分、それはエネルギーとなってどこかしらから返ってきます。

エネルギーは、アイデアになることもありますし、  
お金になることもありますし、  
やる気という形で、仕事に注ぐ熱エネルギーになることもあります。

色んな形で返って来るので、  
ぜひ、徳を積んでいって下さい！！

じゃあ、もう1人紹介しましょう。

千と千尋を(ようやく)見たそうです w

=====ここから=====

新田さん、こんにちは！

Sです！

遅ればせながらも千と千尋を数年ぶりに見ました！

千と千尋は大好きで  
昔何回もDVDで見っていたのですが、

ネクジェネメルマガを読んだ後だと  
入ってくる情報量が格段に増えていて、  
なんかいつも見る時よりストーリーが長編に感じました。笑

ぼーっと過ごす  
一日があつという間ですが、

予定がぎっしり詰まってる  
密度が濃くて長く感じます。

それに似た感覚になりました。

「風俗」って設定は知っていたのですが、  
以前メールで羽鳥さんがおっしゃっていた、

「名前を失う」  
＝「業界にどっぷり浸かって、現実世界に戻れなくなってしまう」

って解釈で見たら、

今までこの映画は何度も見て、  
泣いたことはなかったのですがところどころで不覚にも涙が……。笑

以前それほど気にならなかったシーンが  
じーんと泣けてくるシーンに変わりました。

これがフィルターを共有するってことなんですね……。！！  
(ネクジェネはんばないっす！)

今日のネクジェネメールでステージとエネルギーの話があったので、  
千尋の「成長」って部分にフォーカスしてじっくり見てみました。

そこで気づいたのが、

千尋は成長するにつれて、  
「目」が変わってるんですね……。！！

最初と途中と最後で全然目が違います。

登場シーンでは眠そうに半開きで、  
ここでの千尋はネクジェネ的に言えば、  
エネルギーが低い状態です。

「前の学校の方がいいもん。」  
ってセリフからも過去へエネルギーをダダ漏れにしている状態です。

(まあ小学生にとって「転校」って、  
地獄のイベントですから仕方ないと思いますが……！)

それからハクと出会い、  
釜じいに直談判、

バイト先の怖い先輩のような  
りに厳しくも優しく教育される、

そして、ゆばーばに直談判。

千尋はここまでですでに  
かなりの修羅場をくぐってますので、

この後の千尋の目は少し不安な様子が残りつつも  
以前よりも真っすぐな「目」になります。

次にクサレ神を綺麗にして成功体験を積み重ねることで、  
目をもっとまっすぐになります。

カオナシと対峙した時も、  
坊に捕まった時も、  
ハクを助けるシーンも、  
ゼニーバにあった時も、

まん丸く目を見開いて、  
相手の目を真っすぐ見て、  
言いたいことをはっきり言えるようになっていました。

最後の親を当てるシーンでは、  
ステージが上がり過ぎて「目」から  
「ふふっ…」って感じの余裕すらうかがえます。笑

こんな感じで「目」に注目することで、  
千尋の成長が如実に実感できました～。

現実世界でも「目」を見れば  
その人の事ってなんとなくわかりますよね。

目を合わすのが苦手な人は  
少し自信がなさそうに映るし、

逆に目を合わせられる人は  
自信がある人に見えます。

人の中身って「目」にでてきます。

千尋は修羅場をくぐってステージが上がる毎に  
「目」がまっすぐ強くなっていきました。

ステージが上がり「目力」が上がるにつれて、  
周りからも認められていきます。

そして「人のため」に行動するようになっていましたね…！

ハクのために危険を冒してゼニーバに会いに行ったり、  
腕を折られそうになった坊をお外(おんも)に出してあげたり、  
自分を食べようとしたカオナシもいっしょに旅に連れてってあげたり…。

最初は  
「自分のため」  
「お父さんお母さんのため」  
だけだったのが

成長を追うごとにどんどん

周りの人たちのためにも行動するようになっていきます。

これが千尋のステージがあがって  
「愛念」の気持ちが出てきたということなんですね。

逆にカオナシは「目」がないんですけど、  
仮面の目は常におどおどしています。

カオナシにあるのは「千欲しい…」だけです。  
つまり「自分のため」の願望です。

それを叶える手段も、  
「偽って大きく見せた自分」だけです。

なので「金の切れ目が縁の切れ目」ってことで、  
砂金が魔法で作った土くれとわかれば誰からも相手にされなくなります。

ゼニーバの、  
「魔法で作ったんじゃ意味ないからね。」  
ってセリフもありますが、

魔法は一瞬の効果はありますが、  
あくまで張りぼて。

本物の輝きではないのです。

もし橋ですれ違う千尋に  
花をそっと渡すようなことができれば、

もしかしたら海を見ながら  
2人で話すぐらいの事ならできたかもしれないのに…！笑

カオナシは自分を大きく見せて  
偽りの自信を手に入れました。

お金でちやほやされて態度も大きくなり、  
一見目に力が宿ったように見えますが、

食べたもの吐いたら  
また元の自分に元通りです。

それは彼にとっての本物の輝きではなかったという事ですね。

一方千尋は自分の力で手に入れた本物の輝きがあります。

なので現実世界に戻っても  
決して以前の「目」に戻ることはないでしょうね・・・！

みなさんの視点のおかげで  
何回も見たはずの映画が再び楽しく見れました！

ありがとうございました！！  
=====ここまで=====

Sさんのおっしゃる通り、  
ステージが上がると、それは目に表れます。

今日の話で言えば、  
内側前頭前野の評価が高い人(徳を積んでる人)ほど、  
目に光が宿ります。

内側前頭前野の評価が低い人(徳がない人)は、  
目に光がなく、どよんとした目をしてます。

千と千尋は、確かに千尋の顔は変わってないんですが  
目が微妙に変わってたりするのは、  
まさに「ステージが上がっていく(成長していく)様子」を  
描いているのだと言えますね。

というわけでぜひ、  
ネクジェネメンバーは、これから毎日1回、徳を積んでみて下さい！！

たまたま入ったお店のトイレを綺麗にした、とか、  
そういうのもいいですよ。

よく「トイレ掃除をするとお金持ちになれる」とか言ったりしますが、  
トイレ掃除するだけで徳積みになるので、あながち間違っていないです。  
(たとえ自分の家だとしても、場のエネルギーを高めるので、それは徳積みです)

そういうフィルターで色々見ていくと、また面白い発見があると思うので  
何か発見があれば、ぜひまたメール下さい！！

それでは、今日はこの辺で。

ありがとうございました～！

## Vol.18:この世の全てに感謝できる生き方

こんばんは、新田です。

前回はカオアリさんの話をしました。  
前回のを読んでない方はいないと思いますが(いたら先そっち読んで下さいね)、  
一応、(するほどでもない)おさらいをしますと、

カオアリさんは、ヒソカに似た女性を連れてお寿司屋さんに来て、  
僕に絡んでくる面倒くさい感じのよっぱらいのおっさんでした。  
滑舌が悪くて聞き取れなかったのでカオナシと名付けようかと思いきや  
色々奢ってくれる上に、若い人に何か学びになってもらおうという思いがある  
超良い人だったので、敬称を付けないのは申し訳ないということ

カオアリさんと呼ぶことにしました。

そして、「徳積み」の概念を教えてくださいました。

それを受けて、  
「私のまわりにもカオアリさんいました！！」  
というメールがちらほら来てました(笑)  
全国に出没するんですね。

さっそく徳積みをした、っていうメールも沢山来てました。

今日はいくつか紹介していきましょう！

=====ここから=====  
こんばんは！

今回もネクジェネメール読ませていただきました！  
カオナシさんと新田さんのやりとりが面白すぎて(どこでツボにハマったのかはわかりませんが)  
笑いが止まらなかった渡部です。笑

新田さんのメルマガを私が口に出して言う隣で  
旦那が「いや、カオアリだったら普通やん。」なんて言うもんだから  
またまた笑いが止まらず、一人ゲラゲラ笑ってました！

夜なのに  
なんか一気に元気になったようなそんな気持ちで今、返信を書かせてもらっています。

あ、でも最後にはちゃんと真面目に読んでいたので  
徳積みの話を読んで思ったことを自分なりに言葉にしてみようと思います。

あたくしごとですが、こないだ妹と子供と3人で焼肉に行っただけです。  
たまたま入ったトイレの個室にはティッシュの端切れ？がたくさん落ちていました。  
いつもだったら「汚いし、触りたくない！」と思ってしまうのですが  
たまたまその時、気になって床に落ちていたティッシュの端切れを数枚拾って片づけたんです。

その時は、ただ「きれいになってよかったな。」としか感じていなかったのですが  
それが徳積みということだったのかな？とメルマガを読んで感じました。

また、昔よく「物は大切にしてください。」と言われていましたが  
これも徳積みと同じことなのかな？と勝手に感じました。  
あ、違いますか・・・(・・;)笑

結局、物も人も同じように大切に思うことが徳積みになるのか・・・

簡単そうで難しい。

でも、トイレの話が徳積みになるのならこれからもっと心がけてみようと思いました！  
できることからコツコツと！

ありがとうございました！  
=====ここまで=====

いや～ネクジェネを夫婦の共通の話題として使ってくれるのは  
とても良いですね！！  
(最近そういう方からのメールが多くて嬉しいです)

おっしゃる通り、モノを大切にするとか、そういうのでも徳積みになります。

「徳」という概念を知ると何が良いかというと、  
「自分がやった良い行いを、誰かに知られたい！！」  
という感情が無くなっていくということです。

実は、そういった感情こそがエネルギー漏れの最たる原因なのです。

誰にも知られずとも、自分の脳は覚えているので、  
勝手に評価してくれています。

「誰かが見てる前だと良いことをして、  
誰も見ていないところでは何もしない」  
って人は、結局その生き方が、色んなところで垣間見えてしまいます。

そういう人って、  
「腹黒さ」  
みたいな印象を与えるんですよね。

前に、脳と腸は繋がってるって話をしましたが、  
腹黒い人というのは、本当に腸内環境が悪いです。

腸内環境は食事だけで決まるわけではなく、  
徳を積んでいる人ほど、腸内環境は良くなっていき、  
それは「良い雰囲気」を作ります。

だから、  
「誰も見ていない時に良いことをしてる人」  
って、自然とその人柄は、感じられるようになるんですね。

まあ今回のカオアリさんで言ったら、  
隣にヒソカがいたから、良いところ見せるためにやった、  
という可能性も無くはないですが(笑)、  
たぶん普段からやってるんだと思います。

カオアリさんの場合、  
僕に奢ることで徳が積まれて、  
そのうちのいくらかはヒソカの好感度を高めることに使われています。

イメージとしてはこんな感じ。

僕に奢る → カオアリさんが100の徳が積まれる

ヒソカの好感度アップ → カオアリさんが50の徳を消費(残り50)

僕がメルマガで書いてネクジェネの皆が成長 → カオアリさんに徳が1000積まれる(残り1050)

まあこんな感じです(笑)  
数字は適当です。

「いや、ネクジェネで書いたことはカオアリさん知らないから、徳積みにならないんじゃない？」  
と思われるかもしれませんが、確かに脳科学的にはそうなんですけど、  
徳という考え方はあくまでマインドセットなので、  
「たとえ本人が知らなくとも徳は積まれる」  
という風に考えて下さい。

そうマインドセットした方が、よりステージの上がる生き方ができるのでその設定を採用しましょう。

なので僕がこうしてネタにすることで、カオアリさんに徳が積まれている、というふうに考えます。

ちなみに、CMのロミータとヒソーカで言えば、ヒソーカは確かに、(持っていたトランプで)ロミータの服を切り裂きました。

しかしそのお陰でロミータは、ぜに一ばの呪縛から解放され、ホンモノの輝きを踊りで表現し、見事優勝することができました。

・・・ということは！

このヒソーカの行為は、結果的にですが、なんと「徳積み」になってしまったのです！！

ここが面白いところです。

結局、徳が積まれるかどうかは、相手がどう受け取るかによって変わるということですね。

そう考えた時に、「よりステージの高い人の生き方」とは何か？というと、

たとえ誰かに嫌がらせをされたとしても、それを再定義して、相手に感謝できる生き方なのです。

そうすれば、どんな人にも感謝することができて、人と関わるたびに、自分も相手も、徳が積まれていきます。

今のはロミータ視点で話しましたが、じゃあ今度はヒソーカ視点だと、どう再定義したら良いのか？というと、

ヒソーカが幼少期からゆば一ばに酷い扱いを受けてきたことも、キート君に試合前日に血を吸われて本領を発揮できなかったことも、パンテーンを使っていなかったせいで髪が傷んでいたことも、それによって気を狂わせてロミータの服を破いてしまったことも、

全ては、ロミータを覚醒させるために天が用意したこと！！

そして、それによって、ロミータを通じて、ヒソーカ自身もホンモノの輝きに気づくこと！！

そんなシナリオが用意されていたんだ・・・！！

そうヒソーカが思った瞬間、全ての人、これまでの全ての出来事に、感謝できるようになるのです。

そして、それに気づいた時、ヒソーカは、ホンモノの輝きを取り戻します。

...

ロミータが優勝し、表彰式から出てきた時、  
目の前にはヒソーカがいました。

ヒソーカ  
「ロミータ、優勝おめでとう。そして、ごめんなさい。  
あの服を切り刻んだのは、」

ロミータ  
「もういいの。ヒソーカのおかげで、私は大切なものに気づくことができた。」

ヒソーカ  
「そう言ってくれて、救われたわ・・・。  
ロミータ、あなたのダンス、とても美しかった。  
まるで蝶のようだったわ。  
私はずっと、あなたみたいになりたいと思ってた。  
あなたのように、美しい蝶のように舞いたいと。

だけど、違った。

あなたが蝶だとしたら、私は蛾(が)よ。  
私はあなたにはなれない。」

ロミータ  
「いいじゃない、ヒソーカには、ヒソーカの良さがあるわ。  
あなたは蛾かもしれない。  
だけど、蛾だって、色鮮やかで綺麗な蛾だっているのよ。」

ヒソーカ  
「そうね・・・本当その通り。  
あなたのお陰で、私は本当に大事なことに気付けたわ。  
ロミータ、あなたはこれからも美しい蝶として、舞っていきなさい。  
あなたが蝶だとしたら、私は妖艶な蛾になる。  
色鮮やかで、皆を虜にする、蛾に。  
昔の私は、ズルくて汚い蛾。  
けどそれは、ロミータを目覚めさせるために必要だったのかもしれない。  
もう今は役目を終えた。だから、私生まれ変わるわ。」

ロミータ  
「楽しみにしてるわ。そうそう、この髪留め、ヒソーカにあげる。  
これは私がおばあちゃんからもらった、大切なもの。  
けど私にはもう必要無いから。」

ロミータは髪留めをヒソーカに渡しました。

その髪留めは、ヒソーカにとって生涯の宝となるのです。

...

それから数ヶ月後・・・

ヒソーカ邸にて

キート君

「なあ、モスちゃん。最近、この部屋にいた女、全然帰って来ないよな。」

モスちゃん

「そうね。ムスティーが死んだ次の日から彼女はいなくなったわ。  
きっとテレビでいつも見ていた試合に行ったのよ。  
その後、ゆばーばが激怒していたから、多分ダメだったのね。」

キート君

「もしかして・・・俺たちのせいかな？俺たちが、あいつの血を吸ったから・・・」

モスちゃん

「またそうやってネガティブになるのやめなさい。  
ほら、見なさい、ゆばーばが『娘にお金持ちの彼氏ができた！』って喜んでるわ。」

キート君

「本当だね、“カオアリさん”って人と付き合うんだね。」

モスちゃん

「もしかしたら彼女が試合で失敗したのは私たちのせいかもしれない。  
だけど、それが必ずしもマイナスとは限らないのよ。  
それをきっかけに、彼女は大切なことに気づいた。  
そして、それをきっかけにカオアリさんと出会った。  
そうやって、一時的にマイナスなものも、大きな視点で見たら全てプラスになりうるの。  
前回のネクジェネ通信でも徳の概念を説明してたでしょ。」

キート君

「いやだからメタ発言はやめてよ！！！」

...

一方で、ロミータ邸にて

ロミータ

「おばあちゃん、ただいま！！」

ゼニーバ

「あらあら、久しぶりね。  
随分立派な顔付きになって。」

ロミータはゼニーバに、試合のことや、ヒソーカとの出来事を話した。

そして・・・

ロミータ

「あのね、私、日本に行くの！  
日本で、2020年のオリンピックを目指して、練習しようと思って！」

ゼニーバ

「そうかい。  
だいじょうぶ、あんたならやりとげるよ。  
行っといで。私のことは気にしないでいいから。  
ずっと過保護に育ててしまっていたけど、  
これからは好きに生きなさい。  
私は遠くで、いつまでも見守っているわ。」

ロミータ

「ありがとう！おばあちゃん。  
じゃあ、ちょっと出かけてくるね、また後で試合のこと報告するから！！」

ゼニーバ

「はいはい。行ってらっしゃい。」

ロミータが家を出て行くと、  
ゼニーバは、押入れから写真を取り出した。

そこには、ロミータと、ロミータの父親、母親、そしてゼニーバが写っている。

ゼニーバ

「みんな、見てるかい。ロミータは立派に成長したよ。  
私の役目はもう終わりました。  
これで、ようやく、・・・」

そう言って、ゼニーバは静かに、眠りにつきました。

(死んでません！)

そしてその頃、日本では・・・

ヒソーカ

「お待たせ～！！」

カオアリさん

「おお、来たか、ヒソーカ！」

ヒソーカ

「ごめんね～、遅れちゃって。  
今日はどこに連れてってくれるの？」

カオアリさん

「今日は、日本の名物、寿司を食べに行こう！」

ヒソーカ

「寿司！？何それ～、楽しみだわ！」

カオアリさん

「ああ、美味いから楽しみにしとけ～！！  
良いもん食って、2020年のオリンピックで活躍してもらわんとな！」

ヒソーカ

「まだ早いよ～～。  
でも、絶対負けたくないやつがいるから、頑張るよ！」

カオアリさん

「おや、それにしてもヒソーカ、  
本当に綺麗な髪だな。  
艶があって、滑らかというか、色っぽいというか。」

ヒソーカ

「ふふ。すごいシャンプー使ってるんだ。  
そのシャンプーは、ある髪はサラサラで美しい髪に、  
ある髪はしなやかで色っぽく、

その人の個性を最大限活かしてくれるの。」

カオアリさん  
「そりゃすごい！ 一体何てシャンプーを使ってるんだい？」

ヒソーカ  
「そのシャンプーの名は…」

風が吹き、  
ヒソーカの髪が美しく、妖艶に宙をを舞った。

そして、ヒソーカのポケットからは、  
リボンが少しだけ顔を出し、ひらひらと舞っていた。

・・・よしなんとかいい感じで締めた！ 笑

なぜか漫画の最終回みたいなテイストw

というか今みでのメールちゃんと読まないと  
この話もはやわけ分かんないですよね笑

いやでも毎回読んでる方からしたら、  
感動の最終回的な展開になってるはず！！

・・・いやそんなことないか。笑

ぜひ今までのを復習してみて下さいね～。

あっ、別にネクジェネは最終回じゃないですよ。

今最終回にするとロスジェネになる人が多くなりそうなので。

もうちょっとだけ続くんじゃ！（←と結構続くフラグを立てておきます

では、他のメールも取り上げてみましょう！

=====ここから=====

こんにちは！  
ネクジェネには初めてメールさせていただきます。  
田中です。

私はもともと、家事は全て妻任せだったのですが、  
あることをきっかけに朝起きてから仕事を取り掛かる前に部屋やトイレ掃除、家族の洗濯など、  
家事を自分でするようにになりました。

家事をやり始めてから、何となく気分がいいし、  
その後の仕事もすっきりした気持ちで取り組めるようになりました。  
家事をすることで自分の状態がよくなるので、自分のためにやっていたんですね。  
いわゆる、したいからやっていたわけです。

家事をやるようになってしばらく経った頃、  
妻から「いつもありがとう」と感謝をされるようになりました。

このとき、自分のためにやっていたことが、  
人のためにもなってそれで感謝されるなんてなんて素晴らしいんだろう！  
とエネルギーが一気に高まるのを感じました。  
「よし！明日からはもっと頑張ろう！」と思ったんですね。

しかし、それから今まで気持ちよくできていた家事が何となく義務感でやっている自分に気付きました。

「あ～、今日もやらなきゃ。。」

と思いながら家事をしているとそれが苦痛になっている自分がいたんですね。  
同時に、「妻から感謝の見返り」を求めている自分がいることにも気づきました。

「自分はこんなにやっているのに、なんでありがとうの一言もないんだよ・・・」

しだいにそんなことを思うようになっていきました。

家事をやり始めた最初の頃は自分がやりたいと思ってやっていたし、  
何の見返りももともとめてなかったのですが、

「家事をしなくてはいけない」

「家事をすることで妻から感謝されるはずだ」

という、義務感と見返りを求めて家事をすることで、  
おそらく逆にエネルギーが下がってしまっていたんですね。

徳を積むにしても「～ねばならない」という義務感ではなく、～したいと思ってやるのが大事だし、  
見返りを何も求めないことで一番自分にエネルギーとして帰ってくるんだなとつくづく感じました。

それでは、ここまで読んで頂いてありがとうございました！  
今回は25分かかってしまいましたが、次回は20分以内には書けるように頑張ります^^；

それでは、次回もメール楽しみにしています！  
=====ここまで=====

初メールありがとうございます！

これ陥りがちなやつですよ～

「見返りを求める」って何か？っていうと、  
「あげたエネルギーを返せ！」って言ってるようなもんなんですね。

つまり、いったんあげて、また奪ってるわけです。

え？それって循環じゃないの??

って思われるかもしれませんが、ぜんっぜん違います。

それは単に「奪い合い」なのです。

エネルギー循環というのは等価交換を超えた世界なので  
エネルギーは増幅していきんですが、  
奪い合いをしていると、エネルギーはどんどん漏れていきます。

特についついやってしまうのが、  
「これだけやってるんだから、感謝してほしい」  
ってやつです。

これも実はエネルギーを奪ってしまってるんですね～

そもそも感謝してるはずなのに、  
言葉にしてもらわないと納得できない、とか。

むしろ、  
「相手に気づかれない」  
方が徳が積まれます。

これを「陰徳(いんとく)を積む」と言います。

まあ難しい用語は覚えなくてもいいんですが  
これくらいは覚えておいてもいいかもしれません。

たとえば、多額の寄付をしたけど、  
誰にも一切言わない、とかも陰徳です。

1000万円を寄付して、  
1000万徳がたまつたとします。

その時に、そのことを公表して、  
皆から「すげー！この人1000万円も寄付してる、さすがだわー」って言われたら  
「皆からすごいと認められること」に500万徳くらい使われたりします。

せっかく積んだ徳が半分になっちゃうんですね。

まあちょっと数字は適当なんで、実際どれくらい減るかは分かんないですけど、  
そんな感じで、陰徳の方が、内側前頭前野(こっちは覚えなくていいですよ)の評価は  
高まるということですね。

「自分はこれだけ良いことをしてるけど、誰にも気づかれていない！」  
という状況はむしろ最高なのです。

それにいちいちネガティブになる必要は全くなく、  
むしろ喜ばしいことなんですね。

日本人の「お天道様は見ている」マインドですよ。

この辺は難しい概念が沢山あるので、  
特に夫婦の場合は、ぜひ、一緒にネクジェネを読んで、  
「お互いエネルギーを奪わないようにしよう！」  
とマインドセットすると、良い循環が作っていきけるんじゃないかと思います。

家族で読もう、ねくすとじえねれーしょん！！！！

さて(笑)  
もう1個紹介しましょう。

=====ここから=====  
今日は上司にお寿司をご馳走して貰った大塚です。

新田さん、こんばんは。

僕の上司のおじさんはちょっとふくよかで、  
食事が大好きで、  
人を笑わせるのが上手いです。

で、今日は仕事の後にみんなでお寿司を食べてました。

なのでカオアリのおじさんとお寿司の話はタイムリーでした。

気前の良いおじさんだったんですね笑

僕は以前、こんな感じの言葉を教わった事があります。

次の世代に  
財産を残すのは下等  
知育で終わるのは中等  
徳育をもって最上とする

徳を積む事が大事だという事ですし、  
この3段階は色んな事に当てはまると思うのです。

医療とかビジネスとか学問とか。

で、それはそうと昨日面白い事がありました。

いつもある仕事が休みだったのです。

でも、なんか体が朝から仕事する日のモードになってるんですね。

それで「じゃあ、いつも仕事してる時間に別の作業してみよう」と思って、  
わざわざ着替えまでして笑  
いつもと同じ時間に作業したら・・・

すごく作業が捗りました。

これが「仕事に打ち込んでいる時のエネルギー状態」なのだと思います。

仕事の前の儀式的な行動も、  
そのエネルギー状態になる為にあるのじゃないかな。

そして「同じ時間にやる」というのも有効です。

毎週繰り返していると、自然に仕事モードに入れたりします。

ネクジェネの「毎日 20 分文章書く」のも、  
ルールを決めてやると続きやすいのでは無いでしょうか。

…これで 20 数分ぐらい経ったので、  
今日はこれで失礼します。

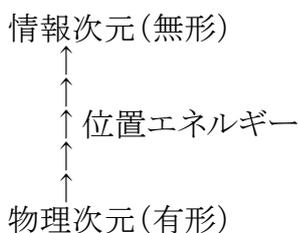
ありがとうございました。  
ネクジェネクラウドに徳がたまりますように。  
=====ここまで=====

クラウドにエネルギーためて下さりありがとうございます～

- ＞ 次の世代に
- ＞ 財産を残すのは下等
- ＞ 知育で終わるのは中等
- ＞ 徳育をもって最上とする

というのは本当に大事な考え方で、  
いわば、下に行けば行くほど、位置エネルギーが上がってるんですね。

ちょっと難しい話なので、ぼんやりと分かってもらえたらいいんですが、  
位置エネルギーが低ければ低いほど、「物質次元(有形)」になり、  
位置エネルギーが高ければ高いほど、「情報次元(無形)」になります。



物理次元というのは、分かりやすく言えば「お金」とかがそうです。

物理次元にいけばいくほど、  
「誰もが分かりやすく価値を認識できる」  
のです。

お金とかは、誰が見ても価値があるって分かりますよね。

一方で、位置エネルギーが上がれば上がるほど、  
分かる人にしか価値が分からないようになります。

大塚さんが言ってくれた

1. 財産(資産)を残す
2. 知育
3. 徳育

でいうと、知育というのは、  
「勉強になった！」  
って思ってもらったらOKです。

ようは情報を提供したってことですね。

だけど情報というのは、人によっては価値を感じなかつたりします。

ネクジェネほど、面白くて分かりやすくタメになるメルマガだったら別ですけどね。  
(うそ、冗談です、ごめんなさい。笑)

情報次元というのはそういう感じです。

そして「徳」というのは、情報次元の中でもさらに高い次元にあるものです。

もはや概念自体が捉えどころがないですからね。

ネクジェネの皆さんは、幸いにもカオアリさんのお陰で  
ある程度理解が深まったとは思いますが、  
こういった概念って結構難しいもので、  
人によってはピンと来ない場合もあります。

だから「徳育」というのは、より次元の高いものとして位置付けられるわけですね。

ちなみに、「次世代の教育」ということを考えた時に、  
「教え方」という切り口で見ることができます。

すると、大きく分けて3つのレベルがあります。

1つ目が、手取り足取り教える、というレベル。  
これが一番低いレベルですね。

2つ目は、模範を見せる、ということです。  
自分がまず体現して、それを見て、真似してもらう、というレベルです。

そして3つ目が、  
「何もしない」  
です。

何もしないことが、最高の教育なのです。

もちろん、本当に何もしてない、その辺のホームレスと変わらない、とかじゃダメですが(笑)

1つ目、2つ目を踏まえて乗り越えた上での「何もしない」が重要なんです。

ようは、  
「その人がただ存在しているだけで、なぜかまわりが勝手に感化されて、成長していく」  
という状態です。

分かりやすい例が、毎度お馴染み、スラムダンクの安西先生です。

三井がダークサイドに落ちて暴れていたのに、  
安西先生が来ただけで、別に何かしたわけじゃないのに、  
その空気感に触れただけで「自分は間違っていた」と気づいて  
正気に戻ったのです。

ようは、「何もしない人」というのは、空気で伝えてるんですね。

その人が存在するだけで、  
皆がエネルギー循環を起こして、  
コミュニティに徳が積まれていくような人って  
最高ですよ。

ちなみに、それが行き過ぎると、  
インドの聖者みたいになったりもします(苦笑)

インドの聖者って、座ってただじーっとしてるだけで  
皆がお金を入れたりしてくれるんですけど、彼らは、  
「自分たちが存在しているだけで、良い波動を送って  
世界に良い影響を与えている」  
って本気で信じてるんです。

まあ言わんとすることは分からなくもないんですが、  
いや〜〜〜そうは言っても、働けよ！って僕は思うんですけど。

僕がインドで出会ったヨガマスターの方が  
まだ働いてましたからね。

まあその話はブログの方を讀んどいて下さいということで・・・

というわけで、今日はようやくロミータとヒソーカの話の続きを書けました！！

いや〜無事に仲を取り戻せて良かったです。

あとキート君も生きてて良かった！笑

なんか最終回的な雰囲気漂わせてるので、書いておきます。

本当に長い間ご声援をありがとうございました！

次回作にご期待下さい！！  
(普通にまた次回送ります。)

ではでは〜！！

PS.  
全てに感謝できるとか書いておいてなんですが、  
僕は花粉だけはどうしても感謝できません。

まだそのステージに立っていないようです。  
本当花粉出す植物とか絶滅すればいいのに(何

## Vol.19: 一体感が作り出す美

こんばんは、新田です。

前回の話、やたらと好評で、ものすごい反響でした!!

というかここだけの話、  
あのストーリーはリアルにネクジェネ最終回に持って来ようと思ってたものだったので  
先に切り札使っちゃった感があるんですが(笑)、  
まあなんとかなるでしょう。

一体この先どこに収束するんだネクストジェネレーション!!

とネクジェネ空間に問いかけつつ書いております。

それはそうと、ここ数回、カオアリさんのお陰で、

- ・内側前頭前野
- ・信頼残高
- ・徳

と一気に共通言語が増えて、世界が広がりましたね。

内側前頭前野は覚えてない言葉なので、もちろん覚えてないとは思いますが、  
信頼残高と徳は覚えて下さいね。

この概念、ビジネスでは非常に重要です。

というか、僕がこれまで色んなコミュニティを運営してきた経験上、  
すぐに結果が出る人って、例外なく、「徳積み」を実践してる人なんですね。

意識してやってるというよりは、  
自然とそうなるって感じです。

すぐに結果が出る人って、コミュニティ内で、  
「皆に積極的に教えたりしている」  
「積極的にコミュニティを盛り上げようと貢献している」  
んですよ。

このどっちかを必ずやってます。

「まっくろくろすけ現象」の時にも話しましたが、  
成長していくコミュニティというのは、  
勢いがある人や、この人を育てたらコミュニティ全体に益すると思われる人を  
積極的に伸ばしていくという方針をとっています。

そうなった時に、  
「皆に積極的に教えたりしてる人」なんかは、  
自然と引き上げられるんですよ。

なぜなら、  
「この人をもっと育てたら、より皆にエネルギーがまわる」  
って分かるから。

どのコミュニティに入っていようとも、  
「可愛がられる力」  
って非常に重要です。

可愛がられ上手な人はビジネスうまくいきます。

なぜ彼は上司に可愛がられるのか？

とかそういうタイトルの本が出せそうなくらい喋ることがあるんですが、

大事なものは、色んな人を育てていたり、  
あとは「成果報告」を頻繁にする人ですよ。

特に、報告の仕方が重要です。

ほんの些細なことでもいいから、

「こんな成果が出ました！  
これも全て〇〇さんのお陰です！！」

って言いまくる。

これが可愛がられるコツです。

下心ある人なら  
「よし、こいつをもっと広めたら、  
こいつを教えた自分の価値がますます上がるぞ！」  
みたいになるんですが、

別にそういう下心無くたって、  
自分のお陰だ、って言ってくれる人には  
何かしてあげたいと思うのが人間です。

因みに、ネクジェネにも、色んな成果報告が送られてきています。

「ネクジェネのお陰で夫婦関係が良くなりました！」  
ってメールが現時点で8件くらい来てるし、

他にも、  
「ネクジェネのお陰で毎日落ち込まなくなりました！」  
「ネクジェネのお陰で彼女ができました！」  
「ネクジェネのお陰で嫌いだったピーマンが食べれるようになりました！」  
とか。

ピーマン関係 NEEEEEE！！

とか思ったけどまあいいか(笑)

さらにはこんなメールまで。

=====ここから=====

新田さん、こんばんは、lie です。  
今回のネクジェネ最高にヤバかったです。  
全部繋がってますやん！！って1人で部屋で興奮していました。

実は最近、職場に入ってきた女の子に一目惚れしてしまい、ソワソワソワソワ、仕事にも集中できないくらいに気になりだし、なんでこんなに好きなのか、自分でも説明できないんですが、彼女のことで頭がいっぱいで、妄想が膨らみ出し、しまいには彼女と結婚したい！と思うようになりました。  
こんな恋なんて10年以上味わったことがないので、1人で毎日盛り上がり、舞い上がっていました。

恋っていいなあ。彼女に彼氏がいてもいい、ずっと片思いでも。って思っていた今日、帰りのスーパーで、彼女が彼氏と超楽しそうに買い物している姿を発見…

もう、その瞬間全身の力が抜け落ち、放心状態で、家で1人でネクジェネを読んでいました。本当にネクジェネに救われました。  
ネクジェネの今号が無かったら僕は今、失意と絶望の最中にいたところでしょう。

彼女は、やはり天使だったんですね…僕に現実という絶望を与えてくれた天使。  
よくよく考えてみれば、ダラダラと日々を過ごし、なにも変わらない毎日に、なにか始めよう始めようと思いながらもなにもしない、そんな僕に絶望を与えてくれました。

同時にもう、恋なんてしてる時じゃない！！  
これはなにか新しいことをするきっかけを天が与えてくれたんだ！！と思ったら、なんか、このタイミング…

本当に、新田さん、あなたはすごい。  
そして彼女は本物の天使なんじゃないか…と笑えてきました。  
まだ、なにするかは決まってないですが、ネクジェネと一緒に、進展していけたら、と思います！！  
とりあえず、今のテンションで部屋、掃除します！笑  
=====ここまで=====

まじか、ネクジェネ SUGEEEE！（笑）

なんか「ええそれも？」みたいなのも結構来てて、まあでもそんな些細な成果報告でも嬉しいもんですね。

徳積みのポイントは  
「自分のお陰だ」  
って思わないことです。

例えば、誰かに感謝されて「～～さんのお陰です！」って言われても、  
「そうだろー！俺のお陰だろ！！」  
って言うんじゃないくて  
「いやいや、私は～～ただだから、何もしてないよ」  
的なスタンスでいると良いです。

これを、インド人の聖書と言われるバガヴァッド・ギーター（この名前は覚えなくていいですよ、リアルにw）の言葉で、  
「行為の果実を受け取らない」といいます。

「俺のお陰」

ってのは、果実を受け取って、満足感に変えることになり、  
それだけで徳は消費されます。

そんなことに徳を使っちゃもったいないですからね！

なので僕も、ネクジェネは「自分で書いた」って思わないようにしてます。  
というか本当に自分で書いてる意識あんま無いんですけどね。

ネクジェネという生命体が考えてくれて、それを代わりに書いている、というだけですから。  
そしてそのエネルギーは全員が送ってくれてるものを使わせていただいでるので、  
1人じゃ絶対こんなの書けないですからね～。

さて、前回最終回的なノリになってしまったCMですが、  
もっと他に新たな視点はないのか？！ということを考えて下さった方がいました。

また違った角度からのメールを紹介しましょう。

かなり強烈なキャラが来ました！！笑

この方、10カ国以上の多言語を操りながら世界を股にかけて活躍する謎の国際マーケッターで、  
最後に出てきたロシア語を解説して下さいました！！  
(すごいテンション高いんですけど、すごい良いこと言ってくれてるので、  
胃もたれ起こさずに真面目に読んでみて下さいね！笑)

=====ここから=====

夢見夢見て、愛し愛され～ 世界を旅する国際マーケッターの Mr. M です！

ネクジェネのみんな Love してるー?? いや、アタシ DEBU してる！！(汗)

ちなみに体重は今日現在で99.98キロ！ 水飲んだら、もう100キロ超越！！！！

もうこれってヤヴァにし ATSUSHI!!!!

それはそうとネクジェネ盛り上がってる?!!

きゃあー あたしテンション高すぎ?? ww ごめんなさいー w

Mr.M はパンテーンの CM に超感動!!

もう胸どっきゅん!!! THE 衝撃!!!

世界中を旅する Mr.M は、若い頃ロシア人に住んでたこともあるので、ロシア人の心になってこの  
CM 見入っちゃったわけ。

最後ロシア語出て来たけど、この視点で見た人いないと思うんで(そもそもロシア語分かんないと思  
うんで)、Mr.M が解説しちゃうよ!!

この CM のポイントはズバリ、priobrazenije (プリアブラジェーニエ) です！

これ最後にロシア語で出てくるめちゃくちゃ大事な概念ですけど、英語で言えばズバリ  
transformation (トランスフォーメーション) です。

トランスフォーメーションって、イモムシが蝶になる、みたいなことね!!

CM の最後にロシア語で書いてたのは、

「Transformation はすぐにはやってこないけど、必ずやってくる。(我慢すれば)」

的な話ですよ。

これに、

「綺麗な髪はすぐにはやっこないけど、必ずやってくる。(パンテーンを使い続ければ)」

を重ねてるってことね。

そのメッセージを伝えるため、CMのいたるところで、その肝となる transformation は仕込まれてましたね。

まず重要なのが列車のシーン！！

ちなみにあの列車！ あたし乗ったことあるわwwww

たぶんロミータの隣の車両にいたわアタシ！！

あの列車、さりげなく МОСКВА って書いてあったでしょ。

あれってロシア語で Moskva(マスクヴァ)のことね。つまり「モスクワ行きの電車」って意味。

モスクワって言ったらロシアでは「大都会」の象徴。

そこに行く列車に乗ってるってことは、ロミータは田舎娘だってことが分かるわよね。

つまり、あのさりげない МОСКВА という文字に込められているのが、

「田舎娘が、モスクワの大都会に行って、そこで蝶が解き放たれて、羽ばたいて、大空に飛びだっていく」

というメッセージなのよ。

「羽ばたく」というのはもちろん「ちょうちょ」からも来てるわよね。

蝶に込められているイメージは「羽ばたく」「飛翔」という意味だけじゃないわ。

キリスト教では「蝶」は復活の印だし、ギリシア神話ならプシュケーは羽をつけた美少女！

中国なら不老不死の象徴よね！

こんな風に、蝶だけで、いろんなイメージが込められてるの。

ちなみに、脳科学的には、言葉が全く無い状態でも、例えばさ、風景なんか見つめてる時、

脳の中の「言語野」が刺激されているんだって！！！！ すごーー！！！！

言葉を話している時だけが言語野が活動しているんじゃないんだって！！！！

ってことは

まったく言葉を発していない、山手線の車内でも

ただただ、アイスクリーム食べながら、カフェの外を見つめていても、

ア・タ・シたちは、セルフトーク まっしぐら！！！！

ってことは、ずっと、ずっと、ずっと、なんだかんだ言って、言葉を使って思考しているのね。

あの言葉が一切ないCMでもさ

私の脳の内部では、言葉を使ってセルフトークが行われていたのですよ。

だから、CMに言葉が一切ないことに気づかない人も出てきちゃう。

ロシアのCMなのに言葉が無いから、勝手に脳内で言葉を再生して受け入れられちゃう。

そんなにも、私たちは、脳内を、言葉におかされちゃってる！！っていう事実！！

しかもあえて言語化されてないから、そのセルフトークは潜在意識下で行われてるの。

だから、ちょうちょとか、МОСКВАという文字とか、色んなシンボルを見るだけで、知らない間に色んなイメージが勝手に入って来て、セルフトークしちゃうのよ。

記号は入れ物で、感情が中身なの。言語ってさ。

言語という記号に、感情が Love 注入されて、いっちょことばの出来上がり！

楽しんごもびっくりデスよ。

そうやって、ロミータは、transformation して、最終的に大空を羽ばたく様子を描いているわけだけど、

さらに、また宿り木のように、どこかで羽を休めて、卵を産み、新たな世代に命を繋げるの。

それも、CMの最後で表現されてるわ。

パンテーンの広告の最後にロシア語で書いてることを訳すと、

「このCMは、視聴回数が500万回に達するごとに、未来を担う新体操の選手を育てる団体に寄付を行っていく」ね。

メッセンジャーとして蝶はみなさんの前にあらわれ、そして、みなさんの思いを運んで、また違う宿り木に羽を休め、次世代に命を繋げるの。

ま・さ・に、ネクストジェネレーション！！！！ きゃ~~~~！！

CMを見てくれるという行為が、ネクジェネる、ということになるのね！！

普段何気ない行動が、結果、誰かを助けることになるっていう組み込まれ方ってなかなかよね。

CMを広める＝商品を売るため

ではなくて、

CMを広める＝ネクジェネる

という再定義が行われてるわけ。

こういう、ある意味、ズレた使い方の方が、より好感度ます＝印象に残るわけですよ。

パンテーンを広めるんじゃなくストーリーを広めて、それにパンテーンをさりげなく乗っけてるの。

なんてビューティフルなCM！！

そもそもなぜ、このCMがキレイだって私は思ったのかしら。

言葉が一言も発せられてないのに、美を私はどこで感じたのかしら。

ア・タ・シはズバリ言うわよ。

一体感だと思うわ。もっと言うなら三位一体感かもしれない。

綺麗はきたない・きたないは綺麗って、マクベスに出てくるわよね。シェークスピアの。

私が綺麗だと思うものも、あなたにはきたない。あなたがきたないと思うものだって、私には綺麗。

そもそも美なんて、単体として存在するものではないわ。

すべてが一体となって、インテグリティー(統合)として存在するの。

このCMも、音楽によって聴覚を刺激され

髪的美しさや映像の美しさに視覚を刺激され

いじめられながらも復活するストーリーに感情を刺激され

そこに愛しさと、切なさと、心強さ感じたのは私だけ？

これらのうち、どれか1つが欠けても美は消える。

すべてが一体となって、はじめて生まれるハーモニーが「美」を作るの。

最後ロシア語で書かれてるように、パンテーンって、アスリートにおもいきり寄付活動してるそうね。

アバンギャルドだわ！ 病気で髪が抜けちゃう人にかつらを作るための髪の寄付も積極的にやっているよね。

ス・ゴ・イ！ これぞCMがただのコマーシャルじゃなく、社会貢献になってるところに激しびれ！

ちょうちょー ちょうちょー 菜の葉に止まれ～！！！！

I have butterflies in my stomach !! って感じ！もう胸ドキュウウウ～ん！！！！

この英語、直訳すると「胃の中にちょうちょがいる」だけど、これってどういうこと！？

これは日本語で言う「めっちゃドキドキする」っていう意味なんだよね！ フランス語でもそうだけどさ！ ウシシ！

ちょうちょってそういう象徴ってこと！

蝶にはじまり、心技体で美がインテグリティーされ、トランスフォーメーションで結ばれるっていいですね！

しかもトランスフォーメーションは、ただの1人の人間の変化だけではなく

一体感を持って、社会を変えていきましょう、そして次の世代に繋げていきましょう(ネクストジェネレーション！！)というバイラル起こすうねりとなる。

このようなまとめを作れば、less is more のマイクロコスモスの世界で、大きく一つのストーリーテリングできるのよね。

マイクロコスモスの中に一体感を作れば、それが美なんじゃないかな。

そんなこんなで、思いつくままに書いちゃったア・タ・シをゆるして！！！！

今日も、Let's ネクジェネ！！

ちゃおちゃお～！！

=====ここまで=====

いや～、なかなか強烈でヤヴァにしATSUSHI!!なキャラでしたね(あ、やばい言葉がうつりそう笑)

こういうテンションって人によっちゃ胃もたれ起こすんですけど(笑)、  
変に真面目でお堅い文章より、これくらいぶっ飛んでた方が  
キャラ立っててファン付いて、ビジネスうまくいったりするんですよね。  
(実際、Mr.Mは本当にこのキャラでうまくいってるみたいなんで・・・笑)

Mr.Mは非常に重要なことを言ってくれていて、  
セールスで大事なことって、  
「どんなトランスフォーメーションがあるか？」  
をいかに伝えるか、なんですよ。

コピーライティングの世界で、FABって言葉があります。

F:フィーチャー  
A:アドバンテージ  
B:ベネフィット

シャンプーで言ったら、  
「こんな成分が入っています」  
とかがフィーチャーですね。

そして、  
「他社の製品とココが違う！」  
ってのがアドバンテージ。

さらに、  
「このシャンプーを使うと、こんな良いことがあります！(角質が取れて、髪がさらさらになっ  
て、・・・)」  
ってのがベネフィット。

で、よく、  
「ベネフィットまでちゃんと書きましょう」  
と言われたりします。

多くの方は、こんな成分入るとか、フィーチャーしか書いてないんですよ。  
よくてアドバンテージ止まり。

そうじゃなくて、  
具体的にどんな効果があって、その結果、どんなメリットがあるの？  
みたいな「ベネフィット」の部分までちゃんと書こうってことです。

・・・と、これがコピーライティングの世界でよく言われているセオリーなんですが、  
「ええ、そんな低いレベルなんだ世の中のコピーライティングって！」  
って思ったあなたは素晴らしい！

僕らが本当に伝えなければいけないのは、ベネフィットのその先、

Transformation(トランスフォーメーション)

です。

「それによって、人生がどう変わったか?!」

ということですね。

これはもうベネフィットとかそういう次元じゃないんですよ。

だからFABは、ネクジェネでは勝手にFABTに変えておきましょう。

トランスフォーメーションを描くために必要なのが、「変化前」と「変化後」ですよ。

以前、「こちら側」と「あちら側」の対比の話をしました。このCMでは、ロミータ(蝶)とヒソーカ(蛾)の対比ですね。

だけど、それとは別に、主人公の変化を描くのです。

Mr.Mが言ってくれたように、「田舎娘が大都会に行って大変身!」というのがトランスフォーメーションですね。(それを示唆してるのが「MOCKBA(モスクワ)」という文字なのでした。)

さらに、「バイラルを起こす仕組み」もCMに組み込まれている、とMr.Mは指摘してくれています。

バイラルを起こすための最大のコツは、「商品を広めてもらうのではなく、ストーリー(+理念)を広めてもらう」ということです。

基本的に、皆、商品は広めてくれません。

だけどストーリーと理念は広めてくれます。

だから、感動的なストーリーを作って、「このストーリー(+理念)を広めてくれ!」と言えばいいわけです。

さらに、動画が広まれば寄付をする、という風に、「広める理由」も用意してるんですね。

ビジネスで「仕組み作り」を考えた時に、5段階の仕組みを作る必要があります。

1. 集客する仕組み
2. 価値観を共有する仕組み
3. セールスする仕組み
4. コミュニティが自動運営される仕組み
5. バイラルが起こる仕組み

この5つですね。

詳しくはまたどこかで話しますが、このうちの「バイラルが起きる仕組み」の1つ、

という風に考えてもらえたらと思います。

そして最後、一体感の話もありました。  
それに関して、もう少し深めてもらうため、こちらのメールを紹介しましょう！

=====ここから=====

新田さん、こんばんは！  
いつもネクジェネ楽しみにしています！

ライターの今西

です！（覚えてもらえるまで改行して自己紹介します！！笑）

今回、返信するのは初めてなのですが、  
ネクジェネの皆さんの思考の抽象度に少しでも追いつけるよう、  
習慣化させていこうと思います！

よろしくお願いいたします！

どうしたら他の人とは違う視点で価値を提供できるか…と  
考えてたんですが、今回のメールを読んでいて、

カオアリさん、ロミータ、ヒソーカ、モスちゃん、キート君…

など、会話の中でこれまでのネクジェネで出てきたキャラクターが  
集結しているだけで、心なしか楽しんでいる自分がいました。

これって何度か体験したことがあって…

例えば、僕は ONEPIECE が好きで何度も繰り返し  
読んでるんですが、過去に出てきたキャラクターが  
ルフィの進んだ先の島で出てくると、妙な興奮を覚えるんですよ。

例えば、ドレスローザで出てくるベラミーも  
そうなんですが、出てくるだけで

「うおー！久しぶりにベラミーが出てきた！！」

という感じで懐かしさを感じたり、あとはそのキャラクターが  
成長してるとまた更に興奮を覚えるんです。

これと同じで、今回のメールでキートくんやモスちゃんまで出てくると、  
これまでのメールに一体感が出て、すごく読みやすかったんです。

また、メールの会話も全て描写を細かく思い描くことができました！

こうやって、これまでのストーリーが紡がれていくと

エネルギーというか、パワーというか。

そういうものを感じ取ることができるんだなあと思いました。

これってステップメールやオファーの投げ方、自分の発信するコンテンツを決める際にも使えるのではないかと思います！  
(まだまだそれを言語化はできないのですが、そう感じます！笑)

今回のメールでは、そんな

一体感

の持つエネルギーの高さを感じることができました。

いつもありがとうございます^^  
次回のネクジェネ通信も楽しみにしてます！  
=====ここまで=====

実は、前回の最終回的展開は、  
ワンピースの尾田先生が得意とする手法なんですよ。

僕も、昔出てきたキャラが再び出てきたりするとテンション上がります。  
インペルダウン編とか超アツかったですよねー。

今までのキャラクター、ストーリーを総出演させていって、  
「こんな風につながっている」  
というのを見せる手法です。

あと、違う世界の作品のキャラが出てくるってのも好きなんです。  
ワンピースの世界にドラゴンボールのキャラが来たりとか、  
コナンの世界にルパン三世が来たりとか・・・

ああゆう「コラボ」って、  
異なる世界観がうまく調和されてて面白いんですよ。

別の世界のキャラが、枠を超越してやってくる、みたいな。

さてさて、

以前、幸福な状態とは「矛盾が無い状態」という風に言いましたが、  
位置エネルギーが高まったときに生まれるのが「一体感」です。

バラバラだったものが一体となった時、  
位置エネルギーは高まります。

そこに「美」が生まれるんです。

僕がネクジェネに美を感じる瞬間も、一体感が生まれた時です。

皆から色んな返信が来てるのに、  
なぜか同じような返信が大量に来たりするという  
不思議な現象が起こるんですね。

まるで、全員が1つの会場にいて、  
一斉に皆が拍手をしたりするような、  
あのなんとも言えない一体感を  
メルマガを通じて感じてもらいたいのです。

100匹以上の鳥が、空を飛んでる姿って美しいですよ。

誰が統率取ってるわけでもないのに、  
まるで全員で1つの集合意識を持ってるが如く、  
一体感を持っています。

光と闇の調和も、一体感です。

だから、それらが統合された時に、  
ホンモノの輝きが生まれるんですね。

さて、では、もう1つメールを取り上げてみましょう！

=====ここから=====

新田さん、

こんにちは、Macchiato です。

今回のネクジェネ、本当最高です！  
前半は鳥肌が立ち  
後半は笑いました。

私は(一応)クリスチャンなのですが、  
宗教を超えた普遍的真理、神様の存在を信じています。

今回の前半の話は聖書に書かれている事にまさにあてはまるんです。

「徳積み」に関しては、聖書にこう書かれています。

「あなたは、施しをするとき、右の手のしていることを左の手に知られないようにしなさい。  
あなたの施しが隠れているためです。そうすれば、隠れたところで見られるあなたの父が、あ  
なたに報いてくださいます。」  
マタイの福音書6章3-4節

また、ロミータがヒソーカに対して取った行動も、  
こんな聖句を思い起こさせます。

「もしあなたの敵が飢えたなら、彼に食べさせなさい。  
渴いたなら、飲ませなさい。  
そうすることによって、あなたは彼の頭に燃える炭火を積むことになるのです。  
悪に負けてはいけません。  
かえって、善を持って悪に打ち勝ちなさい。」  
ローマ書12章20-21節

”燃える炭火を積む”というのは、

「後悔や回心を表明するエジプト人の儀式」  
を比喩として用いているそうです。

ヒソーカの悪意とも言える行為を  
ロミータは”自分にとって良い事だった”と再定義して  
ヒソーカに善意で対応することで  
彼女は新田さんが書かれたように、  
ホンモノの輝きを取り戻す(回心する?)ことができた。

そして、これは文語訳で書かれた聖書の一文なのですが、

「凡(すべ)てのこと相働きて益となる」  
ローマ書 8 章 28 節

という言葉があって、  
この二人のエピソードはまさにこれにあてはまるなあと。

もう一つ、旧約聖書の創世記の中にも  
この二人のエピソードと同じような物語があります。

ヤコブの子、ヨセフは幼い頃、兄弟たちに嫉妬されいじめられ、  
エジプトに売られてしまいました。

彼はエジプトで、様々な苦難に遭います。

いわれのない罪を着せられ投獄されますが  
神様の用意された良い計画を疑うことなく  
卑屈にならずに良い行いをし続けたことで  
エジプトの王ファラオの側近となり、  
エジプト全土を支配する権利を授かります。

ヨセフがエジプトに売り渡されて何十年も経ったある時  
飢饉が起き、ヨセフの兄弟たちは食べ物を請いにヨセフの下を訪れます。  
もちろん彼らはヨセフが王の側近になっているなんてつゆ知らずです。

兄弟たちが自分を訪ねてきたことを知ったヨセフは、感極まって号泣します。  
そして、兄弟たちに自分は彼らの実の弟であることを明かします。  
兄弟たちは驚きのあまり何も言えません。

そんな彼らにヨセフは言います。

「どうか、私に近寄ってください。  
今、私をここに売ったことで心を痛めたり、怒ったりしてはなりません。  
神は命を救うために、あなたがたよりも先に私を遣わしてくださったのです。

この二年の間、国中に飢饉があったが、  
まだあと五年は耕すことも刈り入れることもないでしょう。

それで神は私をあなたがたより先にお遣わしになりました。  
それは、あなたがたのために残りの者をこの地に残し、

また大いなる救いによってあなたがたを生きながらえさせるためだったのです。

だから、今、私をここに遣わしたのは、  
あなたがたではなく、実に神なのです。

神は私をパロ(ファラオ)には父とし、その全家の主とし、  
またエジプト全土の統治者とされたのです。」

創世記 45 章 1-8 節

まさにこれが、

>たとえ誰かに嫌がらせをされたとしても、  
>それを再定義して、相手に感謝できる生き方なのです。  
>  
>そうすれば、どんな人にも感謝することができて、  
>人と関わるたびに、自分も相手も、徳が積まれていきます。

ということを表していると思います。

ヨセフはどんな苦難をも嫌なものとして捉えず  
神という視点のもとに再定義して  
”善きもの”として受け取り続けたんですね。

その結果、王の側近になるまでステージが上げられました。

ビジネスの法則にもあてはまるなあと思いました。

徳を積み続けると、めぐり巡って  
思わぬ形で自分のところに返ってくるのですね。

最後にもう一つ聖書から

「自分の肉(欲望)のために蒔く者は、肉から滅びを刈り取り、  
御霊(徳)のために蒔く者は、御霊から永遠のいのちを刈り取るのです。

善を行うのに飽いてはいけません。  
失望せずにいれば、時期が来て、刈り取ることになります。」

ガラテヤ書 6 章 8-9 節

書くのに1時間ほどかかってしまいました！  
でも今回は書かずにいられない衝動にかられました。

ネクジェネの皆様の良い影響があることを願いつつ、  
アウトプットしながら新たな気持ちが入力されました。

>ネクジェネほど、面白くて分かりやすくてタメになるメルマガだったら別ですけどね。  
>(うそ、冗談です、ごめんなさい。笑)

って、新田さん謙遜な方ですね～。  
ますます高感度アップです。

これは事実ですよ。  
ネクジェネの読者の皆さんそう思っただらっしゃると思います。

もっと簡潔に書きたかったのですが、長々としつれいしました。  
=====ここまで=====

いや～今回は Mr.M の言語の視点だったり、キリスト教の視点だったり、  
なんかこう、勉強してる気分になれますよね(笑)

ちなみに聖書とかって、キリスト教に入ってる人じゃなくとも  
十分役にたつことは沢山あります。

ようは「マインドセット集」なんですね。

ストーリーを通して、さまざまなマインドを伝えてくれているのです。

だから、別に神様なんて信じてなくたって、  
神話や教典は役にたつのです。

ネクジェネは、僕のコミュニティにける教典みたいなものです。

ネクジェネというストーリーをインストールしてもらうことで、  
自然と人生やビジネスで活かせるマインドセットが身についていくはずですし、  
ネクジェネで基礎を学んでおけば、僕の他の講座に入っても、スムーズに理解できるはずですよ。

なので、あまり「勉強してる！」みたいな感覚で読むよりは、  
純粋に、漫画を読むように、ストーリーを楽しんでいってもらえたらと思います。

そうすれば自然と場に溶け込んで、  
一体感が生まれてくることでしょう！

それでは、今日はこの辺で。

ちゃおちゃお～！（やばい、うつりそうw）

## Vol.20:1日1変態習慣

連載20回記念センターカラー！！ネクストジェネレーション！！

というわけで、こんばんは。新田です。笑

昨日はネクジェネメンバーとお茶会をしました。

ネクジェネによくメールを送ってくれていた方限定でランダムに募集して、  
エネルギーの高いお茶&スイーツをご馳走しました。

結構沢山の方に送ったのですが、直前(しかも朝)に送ったので  
メールに気付かず、後から悔しいですメールが沢山来てました。  
まあ、そこは運も実力のうちということで・・・！  
(実際、そういうのにも徳は使いますからね。)

普段、セミナーやコンサル以外で人と会うことってほぼ無いんですが、コミュニティを盛り上げてくれてる人なんかにはたまにこういったイベントもやったりしてます。

今日参加された方は、1日で皆かなりマインドが激変したと喜んでくれていて、今後僕のビジネスを手伝ってくれるという方も何名かいらっしゃいます。

そういえば、昨日来ていたある学生の方が、こんなことを言っていました。

「今日、朝からずっと体が重くて、行こうか最後まで迷ってました。もともとお金もあまり無く、新幹線代も結構かかるし、アルバイトも入っていたんですが、こんなチャンス2度と無いと思って、バイト先に謝ってキャンセルして来ました!!」

実は、この現象、結構色々な方に起きることだと思います。

どういうことか？というと、人は「これから人生が大きく変わる！」というタイミングで、潜在意識の強烈な反発が起こるのです。

すると、体がやたらと重くなったり、なぜか「行かない理由」を探しだしたりします。

なぜこんなことが起こるのか？というと、人は、意識意識では「変わりたい！（もっと成長したい！）」と思うけど、潜在意識では「変わりたくない！（そのままでもいい！）」と思う生き物だからです。

この現象をホメオスタシスと言います。

まあ難しい名前なんで覚えなくてもいいですよ。

「いや、覚えなくてか言っても、そう言われたら逆に覚えてしまうじゃないですか！！内側前頭前野も覚えちゃったじゃないですか！！」

とか言わないでくださいね。

覚えたら覚えたで損は無いし、いいんじゃないかと思うんですが、ホメオスタシスとかカタカナいっぱい難しいんで覚えなくていいですよ。

で、そのホメオスタなんちゃらって現象は、恒常性(今の状態を維持しようとする機能)のことです。

これはDNAに組み込まれた機能です。

僕らの祖先がまだ狩りをしていた頃、よく分かんない洞窟とかに果敢に入っていった種族は敵に殺されたり食べられたりしたのです。

それによって、

「なるべく新しいことに挑戦しない！」  
「今の居心地の良い状態を維持しよう！」

「無茶しない！安定が第一！」  
「保証がないと行動しない！」

ということ潜在的に思うプログラムが埋め込まれてしまったのです。

(まあ正確には、そういった遺伝子を持った種だけが生き残った、というべきでしょうか。)

なので、人は、  
新しいこと、リスクのあること、未知のことは、  
なるべくやりたくない！と潜在意識で思ってしまう。

頭在意識ではチャレンジしたい！って思いアクセルを踏んでも、  
同時にブレーキも踏んでる、みたいな状態ですね。

それが特に、  
「これから人生変わるぞ！！！」  
って時って、急激にアクセルを踏もうとするので、  
潜在意識が「うわっ！」ってなって  
急ブレーキをかけはじめるのです。

だから、  
「なぜかわからないけど、急に体が重くなってしまおう」  
といった現象が起こるんですね。

ちなみにその方は、  
情報発信したり、コンサルタントとして活動していきたいと言っていたのですが、  
どうしてもアルバイトと違って「必ず稼げる」って保証が無いせいで  
それがメンタルブロックになってしまっている、とも言っていました。

そこで僕は、こう言いました。

「え？保証が無いから、いいんじゃないですか！！」

・・・と。

人生を大きく変えたいと思ったら、

「いかに、常識とのギャップを作るか？」

を考えることが重要です。

普通の人はこちら思う。  
だけど俺はこちら！みたいな。

その辺は「捻れ」的要素が多少あった方がいいですね。  
(「捻れ」の人じゃなくとも、この要素は後天的に身につきます。)

結果が出る保証なんて何もない。

失敗しても誰も助けてくれない。

もしかしたら無駄になるかも。

だからこそ、いいんじゃないですか！

そこに常識とのギャップが生まれて、  
それが人を集める磁場を生むんです。

これはとても重要なことなのでぜひ覚えておいてもらいたいんですが、  
人は、何か商品を買う時に、次の2つのいずれかの理由で買います。

1つ目は、商品(知識、ノウハウ)自体に興味を持っているから。

2つ目は、その人の価値観(フィルター、世界観)をもっと知りたいから。

大事なのは、いかに2つ目の理由で選ばれるか？なんですよ。

僕は昔から、  
「いかに普通の人が取らない選択肢を取るか？」  
を常に意識してきました。

たとえば、飛行機のファーストクラスって  
1回で何十万円もして、普通に考えたら、どう考えても割に合わない。

なので、お金を持っていないなら、  
普通に考えたら乗るべきじゃないと思ってしまう。

だから、あえて乗ってみる！のです。

自分は「絶対割に合わないな」と思ったとしても、  
それってあくまで“自分の価値観で”の話です。

だけどこれに価値を感じて払ってる人がいるのです。

それって、実際に払ってみないと分かんないですよ。

しかも、お金を十分に持っている人が乗るファーストクラスと、  
まだお金がそんなに無い人が乗るファーストクラスって  
また違うはずなんですよ。

「全然お金無いのに、あえてファーストクラスに乗ってみる！」

という経験って、そうそうできる人はいません。

こういうのってチャンスなんですよ。

普通の人ができない経験なので、  
あえてそれをする事で、見ている世界がガラリと変わります。

別に高いものである必要はありません。

例えば、僕は今まで行った旅行の中で一番学びが大きかったなあと思うのが、インド旅行なんですね。

しかも絶対普通の人が行かないだろう山奥に行きました。

そこは、トイレが家の中になくて、外に行かないとだめ、みたいなところで、しかも夜とか虎がうろうろしてます。

現地の人のお話も  
「昨日外で電話したらトラが出てきて危なかったよ～ww」  
「どっ(爆笑)」

いや、どっじゃないよ！！って感じのすごい会話してます。

その後、  
「飼ってる犬が時々食べられるんだよ～ww」  
とか笑顔で言ってるようなスーパーデンジャラスなところですよ。

ああゆうところ行くと、ホント価値観壊れますよね。

自分が自然にやる行動って  
全て自分の価値観のもとに行うことなので、  
いかにその価値観から外れた行動をとるか？  
が大事なんです。

むしろ、意図的にそういった行動をとってれば、  
自然とマインドも変わってくるのです。

なので、今日からぜひ実践してもらいたいのよ、

「1日1変態習慣！」

です。

1日1回でいいから、  
普通の人絶対取らないであろう変態行動をとってみます。

とは言っても他人に迷惑をかけることはしちゃダメですよ。

急に駅のホームで叫び出したりとかは本当の変態ですからね(笑)

一見すると「頭おかしいんじゃないの？」と思えるのに、  
そこにきちんと理がある、というのが大事なのです。

普段だったら絶対行かない場所に行ってみたり、  
こんなもの絶対買わないだろ、ってものを買ってみたり、  
とにかく何でもいいので、やってみてください。

本当にマインドぶっ壊れます。

神社に10万円寄付する、とかもいいですよ。

そういう「何のリターンがあるのか分からない」ものほど  
価値観がぶっ壊れます。

寄付は「徳積み」にもなりますしね。

(ちなみに、寄付をした場合は、あまり人に言わない方が良いです。  
「隠徳」の方が積まれる徳が大きいので。)

変態エピソードが沢山あればあるほど、  
普通の人を持っていないフィルターが手に入って、  
情報発信した時に人が集まります。

そして、  
「この人の価値観をもっと知りたい！」  
という理由で商品が買われたりします。

そのモードに入ったら、  
もうどんな商品だって売れるんですね。

何を売ってるか？は関係なくて、  
「その人のことをもっと知りたい！」  
という理由で買ってくれるわけですから。

商品を消費してもらうのではなく、  
世界観を消費してもらう、ということです。

ちなみに、さっき話した方は、ちょうど僕と会うタイミングで、  
「ずっと連絡取っていなかった恋人」から連絡が来たそうです(笑)

こういう不思議な現象が起こるんですね～。

これも、人生が変わる瞬間(あるいは直前)によく起こる現象です。

今日とか、1日ずっとマインドが上がるような話をしたので  
エネルギー相当上がってる筈なんですよ。

すると、何が起こるか？というと、  
まわりの人が、そのエネルギーを取りに来ます。

一番多いのが、  
親が急に「帰って来なさい！」みたいに連絡してきたり、  
あるいは昔の恋人から突然連絡が来たり、  
昔のビジネスパートナーや、「腐れ縁」的な仲間から連絡が来たり。

また、自分が今いるコミュニティのメンバーが  
「そんなことやめときなよ！！」  
って止めに來ることもあります。

別に親や昔の恋人は絶対会ってはいけない！と言ってるわけではなく、  
「ステージがこれから一気に上がる！」  
というタイミングで、

過去の自分を知っている人が、反作用みたいな感じで、もとに戻そうとする力が生まれる、ということは意識した方が良いでしょう。

これもホメオなんちゃらの1種なのです。

ホメオスタなんちゃらって、自分1人の中でも起こるし、集団の中でも起こるんですね。

トランポリンの真ん中を下から突き上げたら、周囲から逆向きの力が働くのと同じで、一気にステージを変えよう！ってタイミングで、強烈な反作用の力が加わります。

なので、そういう時は、一時的に、反作用となる要素とは距離を取った方がいいです。

もちろん、「もう影響受けない！」ってくらいにステージが変わったら大丈夫なんですけどね。

その時は多分、その人たちとの関係性自体が変わっていると思います。

こういった一連の現象を「引き戻し現象」と言います。

人生が変わる直前って、引き戻し現象が頻繁に起こって、過去の居心地の良かった状態に戻そうという力が働きます。

よくあるのが、ようやくステージ変わろう！って時に、昔の恋人から「また会いたい」って連絡が来て、「やった～！！」ってなって昔の自分の状態に戻ってしまって、せっかく高めたエネルギーがそこで全部流れていってしまう、というパターン。

あるいは、たまたまそのタイミングで同窓会に呼ばれて、そこで「お前昔ってこんなだったよなあ」と過去の自分を思い出すエピソードを沢山聞いて、そこに感応してしまって元の状態に戻ってしまうというパターン。

そんな風にして、せっかく「これから！」って時に今までためたエネルギーが一気に発散されてしまうのって本当にもったいないので、気を付けてもらいたいです。

時には、何の連絡もしてなかったのに、「エスパーか！！」って思うくらい、ものすごいタイミング良く連絡が来たりします。

あまりにタイミングが良すぎて、ある意味、「天が自分を試している！」と思うほどです。(なのでこの現象を「神試し」と呼ぶ人もいます。)

でもそういう時は、運命の分かれ道です。

これから必ずそんな瞬間が何度も訪れるので、  
ぜひ意識しておくといいですよ！

エネルギーが上がって来ると、  
「何でそんな不思議なことが？！」  
ってことが日常的に起こり始めます。

ステージが高い人って、  
無意識の影響力(感化力)が強くなっていくので、  
自分が変わるだけで、遠く離れた会ったこともない人が  
変わっていきたりします。

すると、ちょっと常識では考えられない偶然が起き始めます。

このネクジェネも、コミュニティのエネルギーが上がっていくたびに、  
メンバー全員のエネルギーが上がって、  
そのメンバーに関わる人のエネルギーも上がって、  
という感じでどんどんその影響は広まっています。

すると、まるで示し合わせたかのように、  
色々な人から同じメールが来たり、  
参加者のまわりで同じことが起こったり、  
そんな不思議なことがいっぱい起き始めます。

しかも、ネクジェネ以外の全然関係無いところでも同じことが起きたりします。  
何これ怖っ！！って思うくらい。

だから、毎回、ネクジェネを送ると、  
「まるで私に言ってるようでした！！」  
「僕のこと見てるんですか？笑」  
とかそういったメールが大量に来るんですね。

ネクジェネの皆さんも、  
これからエネルギーが高まって、色々な人への影響を与えていくと思うので、  
そんな不思議な現象がどんどん起き始める筈です。

でも、だんだんそういうのも当たり前になって来て  
むしろそれが楽しみになってきます。

そうなってくると、本当にビジネスが面白くなってきますよ。

ちなみに今日会ったその方からは、こんなメールが来てました！

=====ここから=====

新田さん

今日は本当にありがとうございました。新田さんとお会いできて、貴重なお話が聞けたり、  
空気を感じ取れてとてつもなく充実した時間になりました。  
そしてお茶ご馳走様でした。とても美味しかったです。駅でまたお腹崩して、

しかしそれを境に体がびっくりするほどすっきりしました。  
本当に驚くほどデトックスされました。ありがとうございます！

今名古屋に帰ってるところですが、このエネルギーの感覚を大切にしていこうと思います。  
引っ張られないように！そして、どんどん徳を積んで行こうと思います。  
新しい考え方が、気持ちも、たくさん生まれた1日でした。  
メルマガこれからも楽しみにしています。そして、またお会いできることを願ってます。  
=====ここまで=====

この方、来てから何度もお腹を壊してたんですが、  
「なんか嫌な壊し方じゃないし、むしろ壊すたびにどんどん元気になっていきます。」  
と言ってたんですね。

これって一種のデトックス作用で、  
ステージが一気に変わる直前って  
一時的に体調崩したりとかすることがよくあるんですが、  
そのあとめっちゃめっちゃすっきりして、エネルギー高くなったりします。

病気って一見すると悪いものに思えるかもしれませんが、  
それは見方を変えたら「悪いエネルギーをデトックスする」期間なんですね。

だから、実は病気がちな人の方が、長生きしたりするそうです。

定期的に風邪でもひいた方が、デトックスされるんですね。

もちろん、そうならずとも自分でデトックスできているのが理想ではありますが。

こうやって人生が大きく変わるような人が出てきたり、新しいご縁が生まれるので、  
お茶会っていいですね。  
まあまた機会があれば、こういったイベントもできたらいいなと思います。

さて、では今日もメールを取り上げていきたいと思います！  
今回は Mr.M のメールがやたら反響が大きかったので、  
それについて取り上げていきます w

まずはこちら。

=====ここから=====  
新田さん

こんばんは、谷といいます。  
ネクジェネ通信Vol. 19ありがとうございました。

Mr. Mさんは口に入れた瞬間のインパクトはすごいけど、  
油は少なく胃もたれしない超濃厚スープといった感じでした。

Mr. Mさんは新田さんへの返信メールに

> そうやって、ロミータは、transformationして、  
> 最終的に大空を羽ばたく様子を描いているわけだけど、  
> さらに、また宿り木のように、どこかで羽を休めて、  
> 卵を産み、新たな世代に命を繋げるの。

と書いていましたが、このあたりを読んでいたら、

「バタフライエフェクト」

の言葉が頭に思い浮かびました。

しかも、ロミータの羽ばたきは  
「このCMは、視聴回数が500万回に達するごとに、  
未来を担う新体操の選手を育てる団体に寄付を行っていく」  
ということで、空間だけでなく時間をも超えて大きな影響を与えている。

パンテーンは僕の知らないところで徳を積んでいたんですね。

Mr. Mさんのお陰でパンテーンを見る目がガラリと変わりましたし、  
なぜ新体操の選手のストーリーだったのかを理解できました。

Vol. 19の件名は  
「一体感が作り出す美」  
ということでしたが、サッカーの試合を観ていても美を感じる時があります。

その時は

「ボールが流れるようにつながって、相手が一度もボールに触れることなくゴールが決まった時」  
です。

この時、各選手は1つの集合意識を持っているかの如く動いていて、  
一体感を持っています。

選手の一体感が作り出すゴールは美しいです。

ちなみに、  
「ビューティフルゴール」  
という言葉がサッカー界では使われます。

次は同じスポーツをマイクロな視点で見ます。

見るのは1人の選手の動作です。

新体操は選手の動きそのものに美を感じられる代表的なスポーツですが、  
どこか1つの関節だけでなく、複数の関節が連動して動くことで、  
アスリートの動きは美を感じられる動きになります。

パンテーンのCMを見ても明らかですが、  
新体操なら、肩、肘、手、指、膝などの関節が連動して動くことで  
美を感じられる動きになります。

つまり、関節の一体感が作り出す動きは美しいということです。

競技会に出場したロミータの演技も(僕にとっては)美を感じられる演技でした。

スポーツの視点から一体感について話しましたが、  
練習の積み重ねによって、選手や関節の一体感が作り出されます。

これをビジネスに置き換えたら、試行錯誤の積み重ねによって、  
商品やサービスの作り手と売り手、顧客の一体感が作り出されるのかなと。

そして、これら三者の一体感が作り出した商品やサービスは美しい。

コミュニティのメンバーに美しい企画を打ち出せるように、  
ネクジェネを楽しみながら読み続けます。

みんなが「ちやおちやお～」と言ったら、妙な一体感が生まれるでしょうが、  
ネクジェネが多様性のあるコミュニティであることの一旦を  
新田さんがMr. Mさんを登場させたことで垣間見ることができました。

ネクジェネには、Mr. Mさんくらいキャラが濃い人が  
まだまだいるのかもしれないですね。

最後まで読んでくださりましてありがとうございました。  
=====ここまで=====

バタフライエフェクトって言葉が出て来ましたが、これは、  
「蝶の羽ばたきが地球の裏側で台風を生む」  
という現象です。

空気って地球上で全て繋がっているんで、  
どこかで少し風が起これば、それは地球上全体の空気を動かすことになります。

そして、それが地球のどこかの場所で、台風を生んだり、竜巻を起こしたり  
あるいは逆に、台風を消したりする、という考え方ですね。

これがバタフライエフェクト。

「一は全、全は一」

という言葉もあります。

これは「鋼の錬金術師」という漫画に出て来る言葉なんですが、  
世界は全てが繋がっていて、  
どこか1箇所が変われば、それは全体が変わることになる、という思想です。

人も同じで、どこか1箇所だけ変わる、なんてことはないんですね。

だからホメオスタシスという(名前は覚えなくていい)現象が起こるのです。

何か一部を変えようと思ったら、  
全体が変わってしまう。  
(それを潜在意識は「怖い」と思い、反発が生まれてしまうのです。)

なので、新しい自分に変わるためには、今の自分を一度壊さないといけないのです。

錬金術は「理解、分解、再構築」という流れですからね。

分解(破壊)がなければ、再構築はされません。

ロミータも、ヒソーカの悪魔性によって破壊されたおかげで、  
新たな再構築が行われました。

そして、蝶のように舞い、  
その羽ばたきは世界の裏側の日本で、  
僕がこうしてネグジェネで発信することで、  
多くの人の人生を変えているわけです。

まさに、ロミータバタフライエフェクトですね！！

では、もう1人取り上げましょう!!

=====ここから=====  
新田さん

こんにちは。  
春分の日、あたらなスタートの気分でネグジェネ空間にアクセスして、  
ものすごいエネルギー注入された気がしている、kirara です。

ネグジェネがものすごいエネルギー空間になっていることに興奮しています。

前回もかなりかなりヒットだったんですが、  
今回はまたまた濃いキャラが登場してきて、かなり衝撃です。

まずヤヴァにし ATUSHI さん (Mr.M) には、すぐさま会いたくなりました！  
あのハイパーなテンションといい、  
それでいてものすごくポイントを突いているクレバーさといい、  
世界中を巡っているダイナミックなスケール感と、圧倒的に突き抜けている  
ラテン系の明るさ？といい、何からなにまで  
「え！この人、誰！？」という感じで(笑)。

いつも誰かの文章を読んでいて感じるのですが、  
本当に際立った文章やぶっとんだ文章、  
(ひとくちにいい文章といってもいろいろあると思うんですが)  
自分の「今」に確実に何かを投げかけてきて、  
アクションに導いてくれるような文章にであったときって、  
私の場合、顔が見えない分、余計に想像力をかきたてるし  
なによりも「この人に会いたいー！！！」となってしまいます。

これもその人物に自分が何かの共感ポイントで、臨場感が生まれ、  
その結果、強い衝動で会いたくなる、っていうことなんでしょうね。

今、ネットには膨大な情報と記事があり、  
それは日増しに増える一方ですが(ネットに限らず)  
そんななかから、ビビビ！とくる文章をかける、って素晴らしいことだし  
自分もそうなりたいな、と今日あらためて強く思いました。

でもつまるところ、  
人を振り向かせる文章をかく方って、  
経験していることがおもしろい。  
もともと文章がうまいとか下手とかそういう次元をこえて

「人物としておもしろい / とても魅力的」っていうことなんですよ。

これが私の一つの確信であり結論なんです。

今回は聖書の方もそうですが、  
あってみたい二人でした。

そしてそれを受け止める新田さんもすごいな～と感じて。

ちゃんと「トランスフォーメーション」のことについて  
受け止められているので、  
これも引き出しの多さだし、  
発信だけじゃなく、受けてとしてもとんでもなく優れていらして、  
アウトプットとインプットのバランス、  
右脳と左脳の連携プレーがめっちゃめっちゃできている方なんだろうなあ  
と感動した次第です。

私はすごくせっかちなので、  
いつも何か新しい技を習得したくなると、  
そういうソフトをインストールしてすぐにできるようにになりたい！とか  
すぐに思ってしまうんですが、  
ハイスpekになるためには、コツコツ発信のクセをつけるしかないのでしょうかね。。

早くそんなひきつける文章をかけるように、  
がんばりたいと思いました。

次回も楽しみしております！

いつも素晴らしい情報提供を、本当にありがとうございます。  
=====ここまで=====

まあMr.Mみたいなテンションのキャラはなかなか珍しいですが(笑)、  
ネクジェネのメンバーには、とにかく「魅力的なキャラクター」を  
作ってってもらいたいなと思っています。

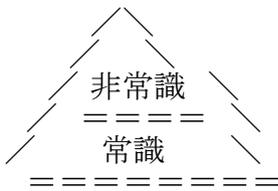
今日話した通り、  
キャラが立っていたら、  
コンテンツの説明とかいちいちしなくとも  
商品は売れるんです。

ディズニーランドに行くのに  
「このアトラクションに乗りたくないから」  
とかいちいち考えなくて  
「ディズニーの世界観を楽しみたいから！」  
「ミッキーに会いたいから！」  
って理由で行きますよね。

それと同じです。

でもって、キャラ立ちさせるためには沢山ポイントがあるんですが、  
その第一歩となるのが、今日話した「1日1変態習慣！」です。

「常識と反する」というよりは、  
常識がベースにあって、その上に非常識を作る、  
という感じですね。



こんな感じ！

間違っても、  
街で裸になって逮捕されて  
「ネクジェネで変態なことやれって言われたから・・・」  
とか言わないでくださいね(笑)

あくまで常識というベースの上で非常識を作りましょう！！

じゃないと、リアルな変態ですからね。

「常識の中に垣間見える変態さ」  
こそ、人を惹きつけるのです。

なので、「変態」と同時に「徳積み」も大事です。笑  
ふつうに部屋掃除したりとか、そういう地味なことが  
常識というベースを作ってくれます。

その上に、「変態」を重ねるんですね。

というわけで、また、皆さんの変態エピソード募集ちゅーです！！

今日はこの辺で。

また次回～！！

## Vol.21:いざ、狂気の世界へ！

こんばんは、新田です。

前回は、1日1変態習慣！の話をしました。

それに関して、こんなメールが来ていましたので  
ご紹介したいなと思います。

=====ここから=====  
おはようございます。

いつも勉強させていただいてます、米原です。

変態エピソードではないのですが、  
「変態」って、蝶々がさなぎから孵るときにもつかいます。

つまり、  
「変態」 = 「Transformation」

と、言うことですね。

それを踏まえた上で、  
自分の飛躍的な成長「変態」を前提とした、マインドをゲットする視点のことを、  
「変態フィルター」

と、言うのはどうでしょうか？

ちょっと人と違うことをやりたくなった時、

「変態フィルター！発動！！！」

で、実際に行動を起こしたら、

その「変態フィルター」を獲得できるという・・・

はい・・・

冗談というか、悪ふざけです(笑)  
(でも、直球だし語呂もいいと思うんですけどね・・・)

では、読んでくださりありがとうございました。

(静かにポチッと送信)  
=====ここまで=====

「変態フィルター」いいですね！

米原さんの言う通り、  
変態って、トランスフォーメーション(FABTのTです)の意味もあるんですね。

ここも蝶と繋がってるのか！という感じですが、  
本当このCMだけでビジネス永遠と語れそうですね(笑)

変態＝トランスフォーメーション  
ということは、つまり、  
「変態な行動をとることで、変態する」  
ということです。

トランスフォーメーションしようと思ったら、  
さなぎが殻を破るのと同じく、  
今の殻(既存の価値観)をぶっ壊さなくてははいけません。

この「殻を壊す」時には、勇気が必要です。

今まで全く知らない世界に飛び出さなくてはいけないからです。

しかも、この「殻を壊す」というのは、自分でやらないとダメなのです。

さなぎが蝶になる時に、もし誰かがさなぎの殻を破るのを手伝ってしまうと、  
その蝶はすぐに死んでしまうのだそうです。

なぜか？という、さなぎが殻を破ろうと「ふんがー！！」ってするまさにその瞬間に、  
その後、蝶として一生を終えるのに必要な筋肉が作られるからです。

常識という殻に縛られている限りは、さなぎは蝶になりませんし  
ロミータバタフライエフェクトも起こせません。

なので、必要なのが「変態フィルター」です。

ただ、変態なことしました、で終わってしまっでは非常に勿体無いです。

「その経験を通じて、自分がどれだけ変態(トランスフォーメーション)したか?！」

が大事なのです。

今日は、その事例も兼ねて、さっそく変態チャレンジをやってくれた皆さんのメールを  
紹介していきたいなと思います。

まずはこちら！

=====ここから=====

<タイトル:ホームレスとファミマの明太海苔弁当を食べたら人生変わりました!!>

新田さん&ネクジェネのみなさん。  
こんばんは。白玉といいます。

うっひゃー~~~~い!!!

・・・はい、すみません。

1日1変態!をやってみようがんばってはじめてみました(何かが違う)。  
Mr.M みたくはっちゃけれるようになりたいです(>\_<)

それにしても毎日変態習慣、素晴らしいですね!!「素敵やん!」と思ってしまいました。

すでに変態がうじゃうじゃいるであろうネクジェネ空間(いい意味で!)で  
さらに変態が量産されてゆくのでしょうか(褒めてます!)

こんな変態だらけのネクジェネにおいて、変態レベル2くらいのぼくが書くのはおこがましいのですが、  
ぼくも変態エピソードを1つ、紹介させてください m(\_ \_)m

実は・・・ぼく、このたび、ホームレスの人と仲良くなってみました(・∀・)  
そして、ファミマの弁当と一緒に食べたら、すごい発見をしました!

このエピソードをこれから話します。  
(・・・と新田さんのメルマガ毎日写経したらメールがセールスレター調になって  
キャッチコピーとか勝手に入れるくせがつかました w)

ぼくは(見ての通り)シャイなので、ナンパすらもできない人間です。  
がんばってみたことはありましたがあと一歩のところまでダメでした。

そんなぼくが!!ホームレスに話しかけることができました。

ホームレスに話しかけたら、きっと人生変わる気がする!!  
そんな期待に胸をふくらませ、話しかけたんですが、めーっちゃどきどきしました(;´Д`)

ここだけの話、ぼくはずっとホームレスのことをバカにしていました。  
僕は素直なので正直に言うと、社会の底辺だろゴミめ!!くらいに思っていました(口悪くてすみません)。

でも、そんな偏ったフィルターで見ていたぼくの方がどれだけゴミくずだったかを、この後思い知らされることになるとは、  
この時は思ってもみませんでした・・・  
(一応コピーライティングのセオリーにのっともういっかいフックを入れておきます。)

そのホームレス(ネクジェネに習って、仮にミカエルと名付けます！w)は公園で寝ていたのですがぼくはミカエルにコンビニ弁当を持って行って話しかけました。

ぼくは、自分は若くしてかなり稼いでいて、そこそこ幸せな人生を歩んでいると思っていて一方でミカエルは、社会の底辺のゴミくずだと思っていたので(口悪くてごめんなさい)完全に、下の人間に施してやってるオレかっこいいでしょ？的な感じで、自分に酔ってました。

なんか書いてて恥ずかしくなってきたので、一回休憩します。

(30分後)

休憩しました。  
朝に淹れるお茶は美味しいです。  
では続けます。

そんな、「そこそこ幸せで勝ち組のぼく」が、不幸のどん底にいる哀れな人生の負け組に施しをしてやろうと思っていたわけなのですが(酷い)、ミカエルは話しかけるととても嬉しそうにしてくれました。

弁当を渡すと、温かい食べ物は久しぶりだと、ものすごく喜んでくれました。  
ファミマで買った450円の明太海苔弁当をこんなにも美味しそうに食べるのかと。  
そう思うくらいむしゃむしゃ食ってました。

ほら、ふだん不幸のどん底にいるから、たまにはこうしてちょっとだけ幸せを分け与えてやったぜ、みたいなことをぼくは考えてました(ぼく性格おわってますねw)。

しかし、弁当を一緒に食べながらホームレスの人と話してみると、ぼくの価値観はガラガラと崩れました。

ミカエルの話を聞いているうちに、  
あれ、ひょっとしてミカエルってオレより幸せなんじゃね？(; ㄩ )  
って気がしてきました。

ミカエルは、お金をほとんど持っていません。ところが、話を聞いてみたら、お金はそんなに要らないと彼は言いました。

ぼくは、  
「ははっ。どうせ『お金が無くても幸せは見つかる』とか言っちゃってるんでしょ？そういうのは稼げるようになってから言えよ。」  
って最初は思っていました(ほんと性格終わってますねぼく)。

でも、ぼくが今まで見てきた経験上、そういうことを言ってる人って、「自分には家族がいるから」とか「好きな人と付き合ってるから」みたいな、「お金の代わりに何かは持っているよなあ」とふと頭によぎったのです。

それに対して、ミカエルは、お金も無ければ恋人もいなければ家もないです。  
金なし、コネなし、学歴なし、ノウハウなし、もう「なし」のフルコースです。

どう考えても幸せになる要素ねー！！！！(; ㄩ )  
だけどめっちゃ幸せそう。

もはやミステリー！！どうなってるのドレミファドーナつ。ぼくは混乱してきました。

なんなんこの人？？(; ㄩ )ってかんじです。

さらに、話をよくよく聞いたら、ミカエルはその公園を毎朝掃除してるらしいです。

そこは結構大きい公園なのですが、確かにその公園は、ディズニーランド並みに、ゴミ1つ落ちていませんでした。

「そもそも勝手に住んじゃダメなところに住んでる以上は、せめて掃除だけでもして、来る人が気持ちよく帰って行ってほしい。  
誰が来ても気持ちが良いと思える公園にこれからもしていきたい。」

とミカエルは言っていました。この人めっちゃ徳積んでますやん！！(° ㇏ °)

ミカエルに「幸せですか？」っていう愚問をしたら  
「幸せかどうか最近考えたことないけど、毎日楽しく暮らせてるし、不幸だとは全く思わないね。」  
と言います。

それを言ったときのミカエルのオーラは、ぼくを優しく包み込み、  
さっきまで社会の底辺とかごみくずとか言ってた自分を責めるスキすら与えないほど  
温かい気持ちにしてくれました。

ミカエルばねえ！Σ(° ㇏ °Ⅲ)

ぼくはそれまで、幸せって何か形としてないと得られないものだと思っていました。  
「お金を持ってる」「美人でナイスバディの彼女がいる」「可愛い娘がいる」エトセトラ・・・  
しかし、ミカエルとの出会いは、ぼくに何もなくても幸せになることはできると気づかされました。

当たり前ですけど、ミカエルみたいなホームレスはきっと少数派です。  
でも、ミカエルに出会ってしまった以上、ぼくはもう2度とホームレスをバカにしないと誓いました。  
できたら今度、ぼくのコミュニティメンバーを連れて、ホームレス交流会をやると思っています。  
それくらいの衝撃でした。

新田さんの「お金を使わなくたって変態経験はできる」という話がありましたけど  
ほんとうだー！！！！と心の中で叫んでいました。  
まさかのたったの450円で、「ホンモノの輝き」を、ホームレスに見せてもらったのです！！

1日1変態をすると、コンテンツはできるわ、今まで持っていなかったフィルターが手に入るわ、  
もう良いことづくめです。(° ㇏ °)ノ

本当に素晴らしい発見をさせていただいてネクジェネ(とミカエル)には感謝しています。  
ぼくも変態レベル5くらいまで上がった気がします。今年の変態レベル8まで目指して精進します。

それでは、最後まで読んでいただきありがとうございました。  
ありがとうございました！！(感謝の気持ちを込めて2回目)

返信不要です！！

次回予告：  
ヒソーカとカオアリさんが散歩中、ミカエルに遭遇！！  
そのとき彼らは・・・！！？  
ごめんなさい勝手に作りました(笑)  
=====ここまで=====

ミカエル悟ってますね～！！  
なかなかの変態フィルターをゲット(死語?)しましたね！

さなぎは1回しか変態できませんが、  
人間は何度も変態することができます。

だから1日1変態！をやっていたら、半年くらいたったら本当原型がないくらい別人になります。

そして、変態が極まってくると「狂気」になります。

「うわ、ちょっとこいつやべえ・・・！！」

という次元です。

変態レベル10を超えたあたりから狂気になります。  
ヤバにしATHUSHIも真っ青な世界です。

僕はコミュニティメンバーには  
「1日1狂気を実践してください」  
って言ってるんですが、本当はそれくらいを目指してもらいたいなと思っています。

そしたら、コンテンツに困ることはまずありません。  
しかも誰も真似できない完全オリジナルコンテンツです。

普通の人やらない(というかできない)ことをして、トランスフォーメーションして、  
「そこからどんな学びが得られたか？」  
もちやんと考えます。

そういう狂気的な人って、やっぱり面白いですよ。

もちろん、逆に「徳を積む」とか、そういうのも大事です。

でも、徳積みましようとか、掃除をして場のエネルギーを高めましようとか、  
そういうのって地味なんですよ(笑)  
だから大事なんだけど、あんまり響かない。

本音を言うと、成功法則の9割は地味なものです。

だけど、そればかりだと響かないから、  
世の中では1割のちょい派手めなものやキャッチーなものだけが  
クローズアップされたりします。

でも、逆にそれだけだとバランス悪くなるんですね。

「地味な成功法則」は、蝶で言ったら、幼虫からさなぎになるプロセスです。

毎日部屋を掃除して場のエネルギーを高める  
エネルギーが漏れないように日々気をつける  
感謝と愛念の気持ち

とかそういうのは幼虫からさなぎになるための「土台作り」で、  
それがベースに、さなぎから蝶になるには変態(トランスフォーメーション)、  
そして狂気的な要素を混ぜるわけです。

なので世の中の成功法則ってだいたい偏ってるものが多く、  
間違っていないけど鵜呑みにすると良くないものもあるので  
気をつけてください！

それでは、もう1人紹介しましょう。

=====ここから=====

こんにちは!! 高橋です。  
ネクジェネ通信も20号を迎え、これまでの流れを受けつつ、  
新たな世界へ突入した印象です!

今号も、とても盛りだくさんの内容でした。

ホメオスタシス、DNAに組み込まれた保守性、  
デトックス、引き戻し現象、神試し、  
インド旅行、ファーストクラスに乗る意味、  
バタフライエフェクト、サッカー、身体運動、  
Mr.Mのインパクト、1日1変態などなど。

まさに、このような文章を書いている人の世界を体験したい!  
と思わせるエネルギーがありました。

これが、商品を買う2つの理由、

-----  
1つ目は、商品(知識、ノウハウ)自体に興味を持っているから。

2つ目は、その人の価値観(フィルター、世界観)をもっと知りたいから。  
-----

の2つ目なのだなど、強く感じました。

自分自身が魅力的な世界を生き、多彩な体験をしていれば、  
自ずと人は集まり、商品も売れる。

何よりも大切なのは、自分自身の魅力なのですね。  
そして、このことはビジネスに限らないですね。

次第に、世界が変わる実感をもてそうな予感がしています。  
ゆくゆくは、「一は全、全は一」を体感する日々が  
やってくるといいなと思っています。

さて、その魅力を増加させるための1日1変態習慣、  
私にはハードルが高く尻込みしてしまいましたが、  
私もささやかながらアクションを起こしました。

いきなり変態になるのは無理だったので、まずは、  
今までの自分にはなかった選択肢を選んでみよう!  
という観点で行動しました。

今日は、手芸用のスパンコールを買ってきて、  
それをボンドで手鏡に付けて、キラキラに装飾しました。

女性がよく、キラキラしたパーツを貼り付けて、

スマホとかをデコレーションしていますよね。  
あんな感じです。  
(今はあまりしていないのかも!?)

男性である自分からすると、あのゴテゴテした飾りは、  
鬱陶しいし、重くなりそうだし、不可解なものでした。

ということで、ならば自分でもやってみようと思い、  
手鏡もちょうど最近壊れてしまったので、  
スパンコールといっしょに買ってきて、装飾してみたわけです。

すると！  
おもしろいことに、キラキラした手鏡を見ていると、  
テンションがやや上がっている自分に気づきました。

自分の手作りということで、手鏡に愛着が湧き、  
それが引き金となって、キラキラのもつ謎のパワーが、  
私に伝わってきたのだと思います。

ああ、このエネルギー、このパワーが、  
とりわけ女性たちの心を捉えていたのか！  
と、その感覚が少し分かりました。

私の装飾は、ボンドは多すぎてぐちょぐちょだし(汗)、  
スパンコールの配置も適当で、  
傍から見ると「何これ？」っていう完成度です。

それでも、一応、私にはエネルギーが伝わるわけで、  
上手くやれる人であれば、他者にも、  
もっと多くのパワーが伝わるのだと思いました。

そして、思い出したのが豊臣秀吉です。

秀吉って、やたら派手好きで、  
城や芸術品や服装などなど、とにかく、  
金ピカ、キラキラなイメージです。

私としては、悪趣味でちょっと頭悪そうな印象だったのですが、  
きらびやかなものの持つエネルギーに惹かれていた感覚が  
ほんの少しだけ分かった気がしました。

何だか、落ち込んでいても、  
パッと気が晴れるというのでしょうか。

理屈や感情を飛び越えるエネルギーが  
“キラキラ”にはあるのだと感じました。

(逆に言うと、  
秀吉の“闇”もそれだけ深かったのかもかもしれませんが、、、)

というわけで、ささやかながら、  
未知の行動を試してみました。

これって、小さな冒険であり、  
プチヒーローズジャーニーですね。

やがては、インド旅行や、  
ファーストクラスといったスケールにも挑みたいですが、  
まずは、コツコツと経験値をためて、  
レベル上げをしていきたいと思います。

それでは本日もありがとうございました！  
またまたお会いしましょう♪  
=====ここまで=====

いいですね！

こんな風に、  
「その人になりきってみる！(Fake it する)」  
というのも変態の基礎です。

プロのコピーライターは、  
女性向けの商品のレターを書く時は、  
彼女たちの気持ちになるために  
女装したり化粧したりすると言います。

狂氣的な彼女ですね(笑)

それくらいしないと、感觉得て入ってこないんですよ。

僕も、例えば女性モノの雑誌とかいっぱい買って、  
読んだりすることがあります。

ふだん男脳になってると、  
ああゆうのって全然頭に入ってこないし、  
読んでてわけ分かんないんですよ。

だけど、  
「うーん、これを女の人はどう楽しむんだろう・・・」  
と考えながら読んでると  
なんとなく感覚が分かたりするんですよ。

あるいは、女の人に聞いてみたりするのです。

「これ何が面白いの？」  
って聞いて、どういう視点で見てるのか話を聞いたりします。

そうやって、なるべく自分と遠い人とかに Fake it してみると、  
より面白いフィルターが手に入って、  
変態しやすくなります。

ホームレスの感覚は、実際に公園で寝てみないと分かんないし、  
お金持ちの人の感覚は、実際にファーストクラスに乗ったり高級ホテルに泊まらないと分かりませ  
ん。

どっちがいい？とかは無いんで、  
色んなフィルターを集めていって、  
よりバリエーションを増やしていくことをお勧めします！

そしたら、世界がより多面的に見えてくるはずですよ!!

変態になり、変態して、いざ、狂気の世界へ！！

皆で進んでいきましょう。

それでは、今日はこの辺で。

ありがとうございました！

## Vol.12:ロミータ式成長段階

こんにちは、新田です。

昨日は、受験生の人たちと喋ってました！  
今関わってる受験塾で「医学部の人を増やそう」という話になり、  
医学部志望の子を集めて、1人1人と話してたんですね。

結構数学がネックになってる人が多かったんで、

数学が得意な人ってどんな感覚なのか？とか、

数学ができるとビジネスもできるのはなぜか？とか、

数学の成績を短期間で伸ばす方法とか、

受験を通してその後の人生の流れを大きく変えるには？とか、  
いろんな話をしてました。

何気に僕のメルマガ取ってる子とかもいてびっくりしたんですが(笑)

まだ入塾してない子たちだったので、  
まずは入塾してもらうことがゴールでした。

ここで普段ビジネスやってきたセールストークが活かされる時だ！  
と思い、必死に魅力を伝えてたんですが、話しているうちに、  
全員に共通する“ある問題点”に気づきました。

皆、ある程度喋ったら  
「この塾入りたい！！」  
「すごい！！」  
ってなってたんですけど、  
ただ1つ、問題となっていたのが、「親」でした。

もともと、他の予備校と迷ってるって人が結構多くて、  
親としては、なるべく有名な予備校に行って欲しいんですよね。

あるいは、遠くの人だと、下宿させたくなくて、  
家に置いときたい、って親も多かったです。

どんなに魅力を伝えても、  
最終的に「親」がブロックになっていたんですね。

そこで、僕が全員に話していたのが、  
「ほんと、親の期待答えようとするのやめなよ」  
って話でした。

そもそも医学部自体が親の期待によるものだった子も多かったんですが  
まあそこは、とりあえず医学部目指したらいいんです。  
(医学部行ける実力ついたら、他は全部いけるので。)

でも、「親がこの予備校行って欲しいから」とか、  
「親がずっと家にいてほしいと思ってるから」とか、  
「親がこうなって欲しいって言ってるから」とか、  
そういうの気にしてると、ホント、どこ行っても成績伸びないです。

親の目を常に気にしてるってことは、  
いわば、自分と親との間にエネルギーのパイプがつながって、  
そこからずっと漏れ続けているという状態です。

スマホで言ったら、裏でアプリがずっと起動して  
ほっといたら勝手に電池が消耗する、みたいな。

親の期待に応えようとするほど、  
親はだんだん、自分の人生を生きなくなります。

「自分の子供にこうなってほしい！」  
という理想像を押し付けてくるからです。

期待に応えようとするほど、  
エネルギーはそこに取られていきます。

だから受験に注ぐエネルギーが無くなってしまいうんですね。

しかも、これは受験が終わった後も続きます。

この関係性を変えない限り、  
永遠に親は「こうなってほしい！」を子供に押し付けてくるのです。

ネクジェネには、受験ビジネスをやってる方は結構多いのですが  
皆こぞって「最大の関門は親」と言います。  
(というかその考えに至ってないとかちゃんと結果出せないと思います。)

もちろん、最大の味方も親です。

当然、色んな面で応援もしてくれるのですが、同時に、(自覚なく)エネルギーを奪ってしまっている、という両極面があるのです。

・・・と、そんな感じの話を色々していました。

かなり響いていたようで、今度また親も連れて来て話す、ということになりました。

まあそれは置いていて、昨日、「数学がどうしてもできない〜!!! (T\_\_T)」って悩んでいた子が結構多かったので、僕がどんな風に数学ができるようになったのか？という話を今日しました。

僕は、もともと小学校の頃は成績めちゃめちゃ良かったんですけど、中学校に入ってからサボってて、数学全然できなかったんですよね。

確か、ひどい時は後ろから二番目とか(笑)

でも成績悪くてもあんま気にしてませんでした。

で、

高校入ってから数学伸びたんですけど、何がキッカケだったか？って言ったら、「確率」の試験だったんですね。

それまで、因数分解とか、方程式とか、全くできなかったんですけど、確率だけは、小学校の時に散々やってたんで、その知識だけでテストで満点が取れてしまったのです。

いつも赤点だったのに、確率の試験だけは毎回めちゃめちゃ成績がいい。

先生もびっくりしていたのですが、そんな時に、今まで数学苦手だと思ってたけど、実は苦手じゃ無いんじゃないか説が僕の中で浮上したのです。

するとあらふしぎ。

今まで難しいと思っていた色んな問題が、次々と分かるようになっていったのです。

というか、新しい単元のこと習う時って、そんないきなり解けるわけないんだから答え見ずに解こうとしたって、どうしても難しく感じてしまうんですよね。

でもそれって慣れてないだけで、苦手ではないはずなんです。

でも、それを「苦手だ」と錯覚して、「苦手意識」が強化されてしまうと、いつまで経っても慣れないんですよね。

逆に、「得意だ！」って思っていたら  
新しいことでもあんまりストレスを感じないというか、  
「知らないんだからできなくて当然、でも得意だからすぐできるようになる」  
って信じれます。

そしたら、すぐに慣れるのです。

これ、本当ビジネスも一緒だな〜と思うんですよね。

「ああ、いけるな」  
って感覚が大事で、そう思ってた  
どんなノウハウ実践しても稼げるんですよ。

僕にとって、数学の問題において「確率」は、  
「この問題が来たら行ける！」  
という、ある意味、「安全地帯」だったのです。

この「安全地帯」を先に作るのがコツです。

ここだけは自信ある！！っていうところですよ。

そこだけエネルギーの高い空間ですね。

エネルギーには、

「どこか1箇所でもエネルギーの高いところがあれば、  
全体の位置エネルギーが底上げされていく」

という法則があります。

よく、家に神棚を置いてる人とかがいますが、  
あれって何で良いか？っていうと、神棚を置くと、  
「家の中で、ここだけは絶対に綺麗にしよう！」  
って思うからなんですよ。

絶対ここだけは綺麗にする！っていう場所があれば、  
全部は汚くならないので、ここだけは掃除する、っていう習慣がつかます。

そうすると、他の場所も勝手に掃除したくなったりして、  
自然と全体のエネルギーは上がるんですよ。

このエネルギーの法則は、何をやっても同じってコトです。

数学でも、どこか1箇所エネルギーの高いところを作って、  
そこから広げていけば良いのです。

そういや前回から、蝶の成長に合わせた成長段階について  
お話しさせていただきましたが、  
これは受験にもビジネスにも通じます。

つまり、

幼虫→さなぎ→成虫

の順番だということです。

もうちょっと細かく分けて解説すると、

まず幼虫の時期は、たとえば数学で言ったら、  
三角関数でも方程式でも微分でも、  
何でもいから1つだけ得意なフィールドを作っ飛ばせばいいのです。

そのために、そのテーマだけどひたすら反復練習して、  
白紙に超高速ですらすら書けるようになるまで暗記します。

まあそれ以前に「エネルギーをためる(徳を積む)」というのも大事です。

特にビジネスにおいては重要で、この時期においては、  
一見地味なことでも、必死に取り組んだ方がいいです。

成功法則の9割は地味なことですからね。

また、幼虫の時期は、失敗してもダメージが少ないので  
まわりの目は気にせず、何でも挑戦していったら良いです。

ビジネスで言ったら、この段階でしないといけないのが  
「自分の『理想の世界』を明確にする」  
ということです。

ただ、理想ばかり追い求めて現実的に何もしない、とならないよう、  
あくまで地を這い葉っぱを食べる芋虫として、エネルギーをためていきます。

これがビジネスの始まりでもあります。

理想の世界は、なるべく一言でまとまるようにして、  
そのストーリーもきちんと作ります。

僕は、ビジネスをはじめた当初に打ち出していたのが  
「NEXTSTAGE(ネクストステージ)」  
でした(今はNEXTGENERATIONですが)。

皆でどんどん新しい世界に行きながら、  
一緒にステージを高めていこう、  
という意味を込めてつけています。

そして、色んな業界の人たちを集めて、  
ネットビジネスのノウハウやシステムを各業界に広め、  
さまざまな業界を教育産業化していく、という理念も打ち出しました。  
(教育産業化とは、その業界を通じて、  
皆がステージを高めていってもらえる教育をしていく、ということです。)

そうやって理想の世界が提示できたら、  
それに共感した人たちが集まって来ます。

また、自分の発信の軸となるものも決まってきます。

僕が軸としているのは、ネットビジネスだったり、物理数学です。  
(ネクジェネではあんまり物理数学要素は出さないようにしていますが、  
その感覚は伝えるようにしています。)

軸が定まってくると、  
それを中心とした「世界観」が構築され、  
独自のワールドが出来上がっていきます。

軸ができて、世界観が固まっていけば、  
「サナギ」の段階に入ります。

受験においても、1つ得意フィールドができれば、  
サナギになったと言えるでしょう。

ただ、サナギになった時に、やってはいけないのは、  
その殻にこもってしまう、ということです。

サナギになれば、今度はそこから殻を壊して、他のフィールドに行く、  
ということをしなさいといけません。

そういや昨日進撃の巨人 2nd を見てたんですが  
あれも、壁で閉ざされた世界が、巨人によって破壊されて、  
外の世界に行くことになった、みたいな話ですね。

壁作っちゃうと外に行かなくなるので、破壊しないといけません。  
(あるいは、それをしないと、外部から強制的に破壊される何か起きるのです。)

ちなみにサナギって、  
成虫になるために、いったん中でドロドロに溶けないといけません。

これは人も同じで、サナギから成虫になろうとする前って、  
いったん今の自分を壊す(ドロドロに溶かす)必要があります。

この時起きるのが「アイデンティティクライシス」です。

まあ難しい言葉なんで、覚えなくてもいいですよ。

カンタンに言ったら、

自分って何なんだろう？

自分って何の役に立つんだろう？

自分はこれが得意だと思ってたけどそうでもないのかな？

自分よりもっとすごい人たくさんいるしなあ。

とか色んなことを考えて、1人でバッドになってしまうのです。

ドロドロに溶けて新しい形に変わろうとする前って  
必ず皆この状態になります。

今までの形が壊れるんだから、当たり前です。

まあ「ああ、いよいよ蝶になる手前まで来たんだな！」と  
そう思ったらいいいんです。

そして、そこから「変態」することで、  
蝶になります。

蝶になった直後って、意外と繊細です。

サナギから出た直後の蝶って、半透明で、  
ちょっと触っただけですぐ死んでしまいますよね。

あれと同じで、変態後は、  
ちょっとしたことですぐに感覚は落ちてしまうので  
気をつける必要があります。

余計なことにエネルギーを取られたり、  
引き戻されるようなことはなるべく避けるべきです。

そうやって、蝶になり、大きく羽ばたいていけば、  
「バタフライエフェクト」  
が起こります。

バタフライエフェクトを起こすために、  
意識フィールドをどんどん広くしていきましょう。

僕は、ネクジェネ通信を通じて、  
多くの方が様々な業界に影響を与えてくれるはずなので、  
それによって日本全体が変わるはずだと確信しています。

だから1通1通が本当に重要だし、  
そこにエネルギーを送ってくれている多くの方は  
ものすごい大きなことをしている、と思っています。

それくらいの意識フィールドでいると、  
やっぱりこもる熱量が違ってきます。

日本が変わって、世界が変わって、時代を動かすような、  
それくらいの気持ちでやると良いですよ。

変態は、つきつめたら「狂気」となります。

本当の狂気って、そういう世界ですからね、  
世界中を巻き込んで何かやる、という意識。

ただ、それは決して大きなコミュニティを作らないといけないとか、  
そんなことでは全くありません。

そういえばこの前のお茶会にはコンビニで働いてる人とか来てて  
「自分はコンビニで働いてるんですが、特に成長とかないんです」  
とか言ってたんですが、全くそんなことないよ、って話をしました。

コンビニって基本的にエネルギー低い場所です。  
(特に夜はそうです)

じゃあ、それをいかにエネルギー高い場所にして、  
来た人を少しでも変えれないか？  
って考えたらいいんですよ。

あるいは、来てる人をよくよく観察してたら、  
そこに絶対学びはあるはずですよ。

こういう人は立ち読みをする傾向にあるよな〜とか、  
こういう人はこの商品よく買うよなあとか  
色々分かってきます。

自分の人生が面白いかどうかを決めるのは自分自身で、  
何をやっているか？はあんまり関係ないんですよ。

だから究極の変態フィルターって、  
普通のことを、変態的に見れる、ってことです。

そうやって、新たなフィルターを手にいれて、  
どんどん世界をユニークなものとして見ていきます。

自分が変われば、世界が変わる、というのが、

「一は全、全は一」

という考え方です。

蝶の羽ばたきが地球のどこかで台風を作ってるなら、  
僕らがちょっと窓を開けたりしただけで  
世界中の空気の流れが変わることになりますからね。

僕らは生きてるだけで、色んな人に迷惑かけてるし、  
逆に、色んな人を助けてるし、  
そういうモンってことです。

そして、最後の段階は、  
蝶が卵を産んで、次の世代を育てることです。

つまりネクストジェネレーションですね。

そうやって、ビジネスの成長は、蝶の成長に例えることができます。

そうしてみると、ホント幼少期のロミータが芋虫に見えてくるふしぎ。

ヒソカに服破られる前のロミータがサナギに見えるふしぎ。

そして最後、まるで羽がはえてるかのように見えますよね。

ほんとよく出来た CM だな～と思います。

皆でロミータのように、変態していきましょーね！！

変態していったら、きっと羽はえてきますよ。

・・・と、いうわけで、

じゃあ今日も、変態エピソードをご紹介します。

なんか最近「ちょっとこれ載せれないぞ！」ってのも多いんですよ。

> はい、わかっています・・・

> これたぶんコミュニティにはシェアできない内容ですよ(笑)

>

> でも、新田さんだけでも楽しんでいただけたらと思います(笑)

とか書いてたりとか(笑)

いや、載せれるメール送ってください w

ということで、載せれる軽い感じのメールいきます！

=====ここから=====

さくらです(^)

みなさんがネクジェネの影響を受けてどんどんアウトプットに変化があるように見ていて  
楽しくなりました。

あれから一日変態習慣を何度も考えてきましたが  
前回の自分の殻を自分で壊すという新田さんの教えを受けて  
なんでも良いから、普段しないことを実行しようという気になりました。

で、すぐにできそうなものがぱっと目の前に広がりました。  
それは「雨」です。

その日は気持ちのよい晴れの日でした。

昼ごはんを買おうと車で近くのスーパーマーケットに行ったんです。

ハンバーグ弁当を手にとってレジで会計を済ませると  
入口付近に人だかりができていました。

どうやらスクールです。

晴れで買い物に来ていた人たちが入口付近で  
混み合っている様子です。

雨宿りしている状態ですね。

そこで私は思いました。

この土砂降りの中、平然と歩いていたらどうなるだろう？

さんさんと太陽がふりそそいでいるかのごとく、  
雨に打たれながらも何食わぬ顔で車に乗り込んだらどんな感じだろう？

そう考えると私は自然と足が入り口付近に進んでいました。

自動ドアが開くと皆不安な顔で空をみあげています。

「すぐにやむかしら？」  
「傘持ってきてないわよ…」

奥様方からはそんなセリフが聞こえてきそうでした。

皆さんが足を止めているときに私は  
遅く歩くわけでもなく、  
早歩きになるわけでもなく、  
目を細めるでもなく、

一瞬たりとも足を止めず  
本当に普段のままに歩いていきました。

普段と違うのは土砂降りということだけです。

後ろも振り向かず堂々と車まで歩き、  
自然と乗り込みました。

まだ皆さんは雨宿りしています。

あいにく反応を見ることはできませんでしたが  
自分の中でちょっとした殻が壊れたような気がしました。

雨が降っていると今回のように確実に人の足に影響がでます。

でも考えてみると雨などたかだか「水」じゃありませんか。  
風呂に入れば毎日頭からかぶっているようなシロモノです。

そりゃ、雨をかぶってそのまま放置したら病気になるかもしれませんが  
家に帰って着替えれば済むことです。

これらの一連の流れから  
必要以上に雨を怖がっているような気がしましたね。

本当は大したことではないのに、必要以上に恐れているなあと  
そんな思いでした。

よくよく考えれば世の中にはそんなことで溢れているのかもしれませんがね。

一步を踏み出せばたいしたことはないのに、その一步を踏み出せず人生の雨宿りをしまくっている。。

自分もこれまでそうだったのかもなあと、そんな気がしました。

ネクジェネが始まってからは雨宿りどころではないですけどね(〇)

ありがとうございました！

=====ここまで=====

うわ〜ちょっと想像するだけで「かっこいい！」っ思ってしまった。  
すごい経験ですね、風邪ひかなくてよかったです(笑)

サナギから成虫になる時に、  
絶対乗り越えないといけないのが「恐怖」です。

恐怖を乗り越えるためには、  
「ああ、な〜んだ」  
という感覚が必要なんですね。

今日の前半の受験の話もしかり、  
さくさんの雨の例もしかり。

すごく恐ろしいものだと思っていたけど、  
「な〜んだ、大したこと無いじゃん。」  
って気づけば、カンタンに乗り越えられます。

まあ土砂降りの中で悠然と歩くのは全くお勧めはしないですけど(笑)、  
自分が怖いって思っていることを乗り越える経験って本当人生観変わります。

だからバンジージャンプとかスカイダイビングとかも良いと思いますよ。  
僕未だにやったことないんですけどね(笑)

さて、ではもう1人、  
変態エピソードではないんですが、メールを取り上げたいと思います。

=====ここから=====

新田様

こんばんは！  
いつもエネルギーの高いネクジェネメルマガをどうもありがとうございます！

「1日1変態」  
という強烈なコピーを見せられて、思わずビビってしまいました…  
これがホメオスタシスなんですね。

1日1変態メールで気づいたのは、  
私は今、めちゃくちゃホメオスタシスにハマっている！！  
ということです。

「変わりたい！！だけど変わりたくない！！」  
の渦中にいます。

去年の夏に施術のサロンをオープンしました。  
しかし恐らくそこに全エネルギーを費やしてしまい、  
燃え尽き症候群的なものになっているんだと思います。

やっと半年経った今、落ち着いて改めて自分の立ち位置を見直している最中です。

もっとセラピストとして爆発したい！  
講座も開いていきたい！！  
と考えているのですが、  
お店をオープンし、お客様に足を運んでいただいてなんとか経営できているこの状態が  
きっと居心地良くて、次のステップに踏み出すのを怖がっています。

何より私…  
この半年、自宅とお店の往復だけで  
ほぼお客様にしか会っていないんです！！

友達にも会ってないし、ほとんど遊びや飲み会にも行っていません。

こんな小さな世界で生きていて、  
トランスフォーメーションも徳積みも1日1変態もないですよ。

先日その事を夫にも指摘され、  
こうしてネクジェネでも指摘(?)され、  
身に染みて分かりました。

変わりたいです！！  
会社員に戻りたくないです！笑

だから、今月から以前の活動的な自分を思い出してあちこちに出掛けて、  
積極的に人にも会ってほしいと思います！

ほんとにほんとにナイスタイミングのネクジェネ、どうもありがとうございます！

私も新田さんのお茶会に誘っていただけるくらいネクジェネに貢献できるように、  
トランスフォーメーション目指していきます！

どうもありがとうございます。  
=====ここまで=====

まあ、人と会っていくのもいいんですけど、  
お客さんとだけ会ってるとのは、別に悪くはないと思いますよ。

僕もお客さんとしか会ってないです、って言ったら  
そんだけ色んなバリエーションの人と会っててどの口が言うか、って感じなので  
言いませんけど(笑)、

ふしぎなもので、目の前のお客さんにめちゃめちゃエネルギー注いだら  
巡り巡って、良い出会いって勝手に生まれるんですよ。

もちろん、無礼な人や、徳がない人は、  
エネルギーを注げば注ぐほど「もっとくれ」ってなりますけど、  
そうじゃない人には、注いだエネルギーは無駄になりません。

新しいところに行って新しい人と会うのもいいんですが

今のお客さんにもっとできることは無いだろうか？とか、  
お店をもっと(良い意味で)変態できないか？って、  
考えていくのも、面白いと思いますよ。

徳がないと、良い出会いって生まれませんからね。

というわけで、今日はこの辺で～。

ありがとうございました！

## Vol.23:浄水器マインド

めんそーれー！

新田です。

今日は沖縄からお届けします！  
僕は毎年1回は沖縄に来るようにしています。

主に3月～4月に花粉から逃れるためなんです、  
2014年は2ヶ月以上沖縄に滞在していました。

毎週20人ずつくらい呼んで沖縄合宿していて、  
車であちこち行ったりしていたし、

みんなで、車であちこち巡ったりして、  
夜遅くまで語って、みたいなことをしていました。

毎回違うところ行ってたんで、  
多分、沖縄で行ってないところってほとんどなくて  
沖縄マスターの称号をもらえそうくらい  
あちこち回りました。

まあ沖縄は庭みたいなもんですねもう(笑)

一般の人が入れないところ(米軍基地とか)も入りました。  
米軍基地は、ホントすごいですよ、  
沖縄の中にアメリカの街がある！！って感じです。  
みんな超～贅沢な暮らししてますからね。

ところで、  
当時沖縄合宿に来てくれていた方って  
それをきっかけにビジネスでブレイクした人がかなり多かったんですよ。  
(当時のメンバーは、今も繋がってる人が多いです。)

1人1人は数日しか来てないんですが、  
あれほど参加者のほとんどが短期間でブレイクスルーした企画って  
無かったんじゃないかなあと思います。

何でなんだろう～？って当時は思ってたんですが、  
1つ大きかったのは「メンタルブロックが外れた」ということです。

沖縄に行くって、皆、「たいそうなこと」ってイメージがありますよね。

人によっては人生で数回しか行かないんじゃないかって。

だけど、実際、そんなことは全くありません。

例えば、大阪から沖縄まで行こうと思ったら、2時間くらいで行けます。

つまり、新幹線で東京行くよりはやんです。

しかも、ホテルとかなんとなく高いイメージがありますが、石垣島とか、リゾートホテルとか、一部のホテルは高いですがそれ以外のところは、そうでもありません。

特に、夏場とかじゃなければ、1日1万円台でそこそこ良いトコ泊まれます。

東京で同じクオリティのホテルに泊まろうと思ったら2~3万円はするので、そう考えるとかなり安いです。

つまり、沖縄って、「気軽にふらっと行ける場所」なんですよ。

僕が定期的に沖縄に行く理由はこの感覚を忘れないようにするためでもあります。

皆、「物理的に距離が遠い」というだけで(本当はすぐ行けるにも関わらず)心理的距離が遠く感じてしまいます。

だけど、実際は東京よりすぐ行けるし、低コストで済みます。

「よし、これから行こう！」  
くらいのノリで行けるんですよ。

なのにそう思えないのは、何らかの「メンタルブロック」があるからです。

この「メンタルブロック」が、ビジネスの成功を阻害する大きな要因です。

例えば、今、年収600万円だとして、「年収1億円」というゴールがあったとします。

年収600万円 → 年収1億円  
(現在) (ゴール)

と進みたいけど行けない、というのは、  
2つの可能性があります。

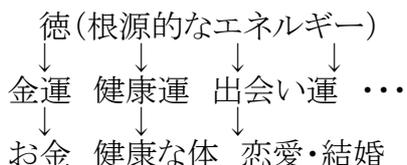
1. そもそも徳が足りない
2. メンタルブロックがある

まず、年収1億円を稼ごうと思ったら、  
「年収1億円分の徳」を積んでいる必要があります。

お金というのは、エネルギー（徳）が物質化したものの1つです。

もっと細かく言えば、  
エネルギー（徳）という次元の高いものが、  
まず金運というエネルギーに変換されて、  
それが「お金」になる、という感じで、  
どんどん次元が降りて来ていると考えてください。

あくまでイメージですが、



という感じです。

よく「金運がある！」という人がいますが、  
それは、自分の持っている徳が、金運に変換されやすい、  
まあいってみたらそこにエネルギーが流れるような太いパイプがある、  
という感じでしょうか。

逆に言えば、徳がないのに、金運ゾーンにエネルギーを流しすぎると、  
健康運が足りなくなると、病気になったりします。

なので、大前提として、日々徳を積んでいることが必要です。

でも、徳を積んでるのに、全然お金に変換されない！というのは、  
メンタルブロックがあるからです。

いわば、徳が金運に変わろうとする時に  
エネルギーがせき止められているようなイメージです。

このメンタルブロックに関しては、さっきの、

年収600万円 → 年収1億円  
(現在) (ゴール)

を、大阪と沖縄に置き換えたら分かりやすいです。

大阪 → 沖縄  
(現在) (ゴール)

本来、大阪から沖縄に行くのは、  
大阪から東京に行くよりも近いです。

しかし、なぜか行くことに心理的抵抗があるのは、  
この間に心理的なブロックがあるからです。

大阪 → ブロック → 沖縄  
(現在) (ゴール)

でも、実際行ってみたら、  
「あれ、こんなすぐ着いちゃうんだ」  
という感じです。

ブロックは一瞬で消えます。

ああ、なんだ、すごく難しいものだと思ってたけど、  
こんなモンか。

という感覚、つまり、  
「メンタルブロックが外れた」  
という経験をたくさんしていれば、  
新たにメンタルブロックが見つかって、  
「どうせまたすぐに外れる」  
と確信できるようになります。

これを「コミットする」と言います。

だから例えば、  
年収1億円の人と1週間くらいずっと生活を共にしていれば、  
「年収1億円ってそんな遠い世界じゃないんだな。」  
って思えるようになります。

なんか別次元の世界だと思っていたけど、  
意外と普通だなあとか、感じるようになったら、  
そこへのルートが見えて来るんですね。

これからビジネスをやって、コンテンツを色々作っていくにあたって、  
オススメしたいことを1つ挙げると、  
「自分のメンタルブロックが外れた経験をコンテンツ化する」  
ということです。

こんなメンタルブロックがありました。

↓  
そのせいでこんなことができませんでした。

↓  
こんな経験をしました。

↓  
メンタルブロックが取れました。

↓  
世界がこう変わりました。

これをテンプレートにしてもらえたらと思います。

1日1変態(1日1狂気)習慣をつけてると、  
毎日コンテンツが1個できます。

人は、世界を変えてくれる人を探しています。

世界を変えるとは、フィルターを変えるということです。

フィルター A ではブロックがあって見えなかったものが、  
フィルター B ではブロックが無くなっていて見える。

そうなった時に、フィルター A しか持っていない人に、  
フィルター B を提供する、というのがビジネスの基本です。

ブロックが外れると、そこに「価値」が生まれます。

価値というのは、空間にあると思ってください。

その辺にいっぱいあるのですが、  
パスワードがかかかっていて誰でも取り出せるわけではありません。

あるフィルターが、そのパスワードを解除することができるならば、

そのフィルターを提供すること = 価値を提供すること

になります。

実際は、価値を提供しているわけではなく、  
空間から価値を受け取るためのフィルターを提供している、  
という感じです。

しかし、人は、フィルターをもらってそれによって価値が手に入ると、

まるで  
「フィルターを提供してくれた人が価値をくれた」  
かのような錯覚を起こします。

100円のりんごを200円で売りたいければ、  
+100円分の価値を見つけるためのフィルターを  
提供すれば良いのです。

じゃあ例えば、

「このりんごは、こんな風にして食べたらさらに美味しくなるよ！」

とか言われたとして、本来よりも大きな価値を感じ、

200円払ってくれる人がいたとします。

この場合、先にフィルターを提供した(広い意味で、価値を提供した)ことになり、その対価としてお金をもらっていることになります。

これが重要な点です。

お金と商品は等価交換されているわけではありません。

先に、価値を手に入れるフィルターが提供されて、そのフィルターによって、相手は価値を受け取って、その対価としてお金を払ってくれて、その際に商品を渡している、ということです。

ややこしい話ですけど、この感覚が掴めたら、ビジネスセンスはかなり上がります。

人は、生きてるだけで、色んなメンタルブロックを勝手に作ります。

例えば、「体が硬い」というのは、メンタルブロックです。

前に、お茶会に来ていた人で、「自分体がかたいんです」って言って、前屈したら手が地面から手のひら2個分くらい空いていた人がいたんですが、僕が1〜2分イメージで誘導するだけで、手が地面にピタつくようになりました。

何をしたか？っていうと、「大丈夫、絶対つく」って確信させただけです。

体がかたいのは、脳が「もう無理」って思ってるだけで、そのメンタルブロックが外れたら一瞬で体は柔らかくなります。

ちなみに、その場にいた人全員、1〜2分で手が地面につくようになりました。

みんな、「こんなに柔らかくなったのは人生で初めて！」って言っていたのですが、

「柔軟を毎日やらないと体は柔らかくならない」みたいな思い込みがあるからです。

それはメンタルブロックがあるというだけで、全くそんなことはないです。

すぐ付きます。

思っている以上に、  
「これはできない」  
って信じてることは、ただのメンタルブロックによるものだった、  
というケースは多いんですよね。

今日話した、

- ・徳を積む
- ・メンタルブロックを取る

これら2つは、両方大事で、  
どっちかだけに偏らないよう気をつけたいところです。

メンタルブロックは「徳切れ」による自己制御が働いている可能性もあります。

例えば「これ以上お金を稼いだら徳が無くなる！」って思ったら  
潜在意識が強制的にブレーキをかけます。

それを強引に壊して、  
「徳を積む」がないままメンタルブロックが外れたら  
「お金は稼げば稼ぐほど良い」という価値観になって、  
どんどんダークサイドに落ちてしまいます。

だから、この辺のバランスを取っていかないとダメなんですね。

意識したら良いのは、  
大きなエネルギーの循環の中に自分がいる、という感じです。

お金というのもエネルギーの1つであって、  
それが物理化されて、たまたま今自分のところにあるだけです。

だから、お金を使ったら、  
またそれは大きなエネルギーの循環の中に戻ります。

良い稼ぎ方、良い使い方をしていて、  
自分のエネルギーが良いものになっていって、  
それを元の循環に還すわけですから、  
それは全体のエネルギーを良いものに変えていくことに繋がります。

なので、イメージとしては、流れるプールがあって、  
ぐるぐる回っている中で、浄水器を置く感じです。

自分は浄水器であり、  
自分を通過することで、エネルギーは綺麗な状態になっていきます。

そのセルフイメージがあれば、  
「自分のところにもっとエネルギーを流せば、  
もっと全体のエネルギープールは綺麗になっていく！」  
と確信できるので、  
それがお金に対するメンタルブロックを勝手に壊してくれます。

逆に、悪いことしてお金を稼いでいると、  
お金＝悪いエネルギー  
になるので、自分を通過するエネルギーが  
どんどん汚れています。

流れるプールを汚染していったようなもんですね。

そうすると、徳も減っていくし、悪いエネルギーがたまって、  
いつしか病気になったり、急に稼げなくなったり、  
色んな問題が勃発し始めたりします。

そうならないよう、「浄水器マインド」でいると良いですね！

さて、それでは今日も、  
いくつかメールを取り上げていきたいなと思います。

まずはこちら！

=====ここから=====  
いつもお世話になっております、  
西野です。

私はずっとスカイダイビングをやりたいと  
思っていたのですが、言い訳かもしれませんが  
なかなか実際にやる機会がありませんでした。

が、グアムに行く機会があったので  
生まれて初めて挑戦してみました。

そして、体験してみた感想としては、

『恐怖は妄想でしかない』

ということです。

というのも、ダイブする前というのは  
色々と考え込んでいました。

「呼吸はできるのだろうか？」  
「高所恐怖症の自分でも大丈夫か？」  
「パラシュートが開かなかったら？」

そういう事ばかり考えていて  
心の中では緊張していたのです。

しかし、いざ航空機に乗って  
上空 4200m まで上がったときには、

「あれ？なんか高過ぎて怖くない笑」

そう感じ始めました。

そして、そのまま拒む暇もなく、  
後ろのインストラクターに無理矢理  
押されて空に飛び出しました。

一瞬、股間が「フワッ」というような、

ジェットコースターで良く味わう感覚がきて、

「え！これずっと続くのは無理だー！！」

って思ったのですが、その感覚は  
航空機から飛び出した一瞬だけで、  
すぐに消えてしまいました。

そして、最初は呼吸することを  
忘れていたのですが、

思い出していざ呼吸してみたら  
地上にいるときと同じように呼吸できました。

パラシュート開いてからは  
色々と自分の責任で問題があったのですが…

途中から景色を楽しむ余裕も生まれ、  
本当に、最高に気持ち良かったです。

で、無事なにごともなく地上に着地して  
一緒に挑戦したメンバーと合流しました。

そこでみんなと話していたのは、

「最初にあれだけビビってたのって  
なんだったんだ…ってくらい最高でしたね！」

ということです。

全員が全員、たまたま一緒になった  
他の日本人もみんなして、

「気持ち良かったね～」

と話していました。

今回のスカイダイビングを通して  
改めて実感したことは、

「人が恐怖だと思っていることは  
あくまで妄想でしかない」

ということです。

私たちはどうしても、  
何か問題が起こる前から

「失敗したらどうしよう」  
「悪い結果にならないかな」  
「できないかもしれない…」

そういう恐怖を勝手に想像し、  
そして自分が作り出した虚像に  
“ビクビク”と怯えます。

これはビジネスにも同じ事が言えます。

何か自分で商品を販売するときも、  
まだ一度も販売したことがなかったときは、

「売れなかったらどうしよう…」

という、意味のわからない恐怖に  
囚われて行動が鈍っていました。

でも実際に販売してみたらなんてことない、  
商品が売れました。

しかも、そもそも商品が売れなかったとしても  
別に何かあるわけでもありません。

「売れなかった」

という事実が残るだけです。

にも関わらず、私たちはなぜだか  
目に見えない恐怖を自分で作り出し、  
そしてそれに怯えて動けなくなります。

今まで私は幾度となく  
こういう経験をしてきました。

初めて高額商品を販売したときも  
全く同じような状況に陥りました。

それでも、過去に同じ経験をしてきていたので、  
そのまま恐れずにオファーをしました。

そうしたら、決して多い人数ではないですが  
数人から申し込みを頂きました。

つい先日のスカイダイビングもそうですが、  
私たちが恐怖に思っている事っていうのは  
実際にはなんてことないですよ。

それは勝手に自分が作り出しているだけで、  
現実には何も起こっていない。

こういう経験を繰り返してきたからこそ、  
今では、

「恐怖が出てきたときこそ、敢えて踏み込む」

という意識を持つようにしています。

そして、そう意識するようになってから、  
どんどん自分が良い方向に成長している  
という実感があります。

しかも、かつてないほどのスピードで。

もし実際に、今の自分にとって  
ネガティブ(に見えるような)事象が起こっても、

「これは神様からの何かのメッセージだ」

と捉えるようにしています。

(ちなみに、私は無有神論者です。

つまり、居ると思う人には居るし  
居ないと思う人には居ないと考えています。)

そして、そう捉えられるようになってから  
以前よりも意味のない恐怖で身動きが取れなくなる  
ということがなくなりました。

なので、これからも、

- ・恐怖が出てきた時こそ踏み込む
- ・起こる事象は何かのメッセージ

そういう心構えで生きて行こうと思います。

それでは今回はこの辺で  
終わりにます。

最後までお読みいただき  
ありがとうございました。  
=====ここまで=====

スカイダイビングは僕は(自分はやってないのを棚にあげてw)かなりお勧めしてます。

絶対あれやったら世界観変わりますよね～

やったことないから想像なんですけど、  
多分蝶が羽ばたくのと同じなんだと思うんですよ。

サナギの時って、  
「こんな高いところから落ちても怖いのに、  
こっから飛び立つなんて怖いよなあ」  
とか思ってるかもしれないですよ。

それと同じで、スカイダイビングって、  
多分、航空機に乗って地面から離れて行ってる時が  
一番怖いんじゃないかなあと思います。

「うわ～どんどん高くなってく！これやばいんじゃないの！！」

みたいな。

だけど、あまりに高いところまで行くと、

「もうここまで来たら、まわりのもの小ちゃく見えるし、  
そもそも自分が今まで悩んでたこととかどうでもいいよなあ」

とか思えるようになるはずですよ。  
(まあジャンプする瞬間は怖いでしょうけど。)

多くの人って、何か悩みを見つけたら、  
それにフォーカスして一生懸命エネルギーを使って  
どんどん悩みが大きくなっていきます。

ゴミ袋が沢山たまっていくようなもんです。

しかし、それを1つ1つどうこうしようとするよりも、  
視座を一気に高めてしまえば、  
ゴミ袋の山がどんどん小さくなって、  
最終的には「点」になりますからね。

つまり、  
「人間が抱えるおよそほとんどの悩みは、  
ステージを上げたら解決される」  
ということになるわけです。

では、ちょっとこれに関連して、  
こちらのメールも取り上げてみましょう。

=====ここから=====  
こんばんは！

パソコンが壊れたと思ったらなぜか直った！と思ったらまた壊れた！  
このまま直らなかったら、かれこれ7-8年も頑張ってくれたので、感謝の気持ちで別れようと思う福  
永です。  
(バックアップはとれてるハズ)

おすすめのPC あったら教えてください笑

スマホで返信頑張ります！

“苦手じゃないんじゃないか説”  
ありますよね！

もっとまだるっこしいのですがw

私は運動オンチで、今も不器用なんですけど、

体育が大嫌いでした。  
水泳とか最悪…

バレーボールやバスケも突き指しよっちゅうだし、  
いやでいやでいやでした。  
(でもそれで成績1と2も切なかったなー  
親に体育=健康だったら5なのよって励まされましたw)

でも、ある時いやいや言ってるから嫌なのかも？  
“嫌”っていう風船は、自分で一生懸命膨らませてしまったのかもしれないって気づいたんです。

それは、  
バレーボールの時。

いつものように嫌だったんですけど  
(何回言ってるんだろ…ネガティブメールにならないか心配になってきた;\_A)

割と仲のいいメンバーのチームで、自然と声が出しあえたんですよね^^

その時に、初めて「楽しい♪」って気持ちがふわっと胸の中にあることに気付いて、  
なんでなのかわちよっただけですが、考えてみたんです。

- 私は下手だけど、チームは責めない。だからこそ、なるべくできるだけ頑張ろうと思う。
- 声をかけあって、勝敗に重きをおくのではなく、輪になってみんなでボールをまわしている(?)よ  
うな、いい雰囲気があるから、下手なことに後ろめたさがなくのびのびとできる。

そこから、  
私の場合は“運動が下手でも完璧に嫌いなわけじゃないんじゃないか説”(まだるっこしい!)  
が浮上し、

それ以来、嫌だな～ってもやーっとボール(あっ風船がボールになっちゃった)  
が出てきた時は、  
気のせいとか、自分で自分を追い詰めないよう気をつけるようにしています。

思い込みが原因で、  
ガンダムとかエヴァ好きな人をキモいと思ってましたからね(ホームレスに話しかけたお話の人より  
私ひどいですよね笑)

今ではアスカが好きで、  
アスカのモノマネの稲垣早希ちゃんも好きです♡

あら不思議ですよ笑

ただ、ビジネスにはうまくつなげれてないのが悩みです。

いろんなことを底上げできるよう、  
そのやれること  
基本の徳積みから、改めてきちんとしていきたいです！

時間なので今日のところはここまででお送りします。

いつもありがとうございます m(\_)\_m  
=====ここまで=====

おすすめの PC ですか、  
僕は Macbook air が好きですね。

コンパクトで持ち運びも便利だし  
起動もはやく、充電も長持ちするので。

そして、変態習慣で1つオススメなことは、  
「あえて逆のフィルターでしてみる！」  
ということです。

みんな、よく、  
「俺はこう思う！！」  
「私はこういう人間！」  
とか、自分で勝手に決めてしまうんですけど  
そういうのは全部“嘘”です。

「たまたま今、そのパラダイムを採用しているだけ」  
なんですね。

この「採用する」という感覚は  
僕が昔から非常に重要視していることです。

例えば、福永さんのように、  
「オタクの人とかキモい！」って思っていたなら、  
あえてそのフィルターを手に入れてみたら良いのです。

僕も大学時代、オタクの友人がいて、別にキモいとか思わなかったんですが、全く理解できなかったので、「なんとか理解したい！！」って思ってたんですよ。

そこで、とにかく彼が勧めるアニメをかたっぱしから全部見てみたのです。

そしたら、意外と面白い！

ハマるってほどじゃないんですが、その人になりきってみたらまあハマる気持ちはわからんでもないよなあ、って感じだったんですよ。

そこからかなり色々な学びがあったんですが、こんな風に、何かのフィルターに偏ったら、あえて逆のフィルターを採用してみると良いです。

前半の西野さんの話で言えば、神様についての捉え方もそうです。

「神様はいる！」って思っている(有神論)なら、あえて「無神論」のフィルターを一時的に採用してみるのも面白いです。(それが「有神論」フィルターの否定には決してなりませんし、むしろ強化されたりします。)

逆に、「神様なんていない！」って思っている(無神論)なら、あえて神社でめっちゃめっちゃ祈ってみたりしたら良いのです。

そしたら、意外と清々しい気分になって、「なるほど、有神論フィルターも悪くないな」って思えたりします。

その後、また無神論に戻りたかったら戻って、必要な時にだけまた有神論フィルターを採用したらいいんです。

そんな感じで、どちらか一方を排除するのではなく、両方のフィルターを同時に持って、どちらも採用できるようにする、ということが重要です。

「Aが嫌い！」  
って思うのは、それは単に、「『Aが嫌い』というパラダイムを今採用してる」  
ってだけの話です。

まるで自分はそういう人間みたいに決めつけてしまうんじゃなくて、「じゃあ『Aが好き』というパラダイムを一時的に採用してみよう」  
って考えてみたらいいのです。

そしたらAの良いところが色々見えてきます。

思考のブロックって、偏ったフィルターで見ることで生まれるので、あえて逆を採用してみる、という感覚は日頃から意識してみると、かなり世界の見え方は変わるはずですよ！

変態週間を強化するにはオススメなので、ぜひ！

というわけで、今日はこの辺で。

また～！

## Vol.24: 徳高きパン屋さん

めんそーれー！新田です。

昨日は、沖縄のとあるパン工場に行ってきました。

というか今回沖縄に行ったのは  
この工場を見学したかったから、ってのが  
一番の理由だったりします。

僕は今まで、クライアント以外の会社で、  
「面白そう！」って思ったところはちょくちょく行ったりしてます。

あるいは、面白そうな人(ビジネス関係なく)にも  
話を聞きに行ったりとかよくしてますし  
「皆で話を聞きに行くツアー」  
とかもやったりしてます。

実際見に行くと、めっちゃめっちゃ勉強になるし、  
あとビジネスのネタとしては最高に良いんですよ。

1日1変態習慣で特にオススメなのは  
「興味を持った会社に見学に行く」  
です！

意外と「見学させてください！」って言ってみたら、  
普通にOKもらえる会社は多いです。

まあだからと言って  
「新田さんの会社見学させてください！」  
とか言わないでくださいね(笑)

ちなみに、そのパン工場は何で行こうと思ったか？っていうと、  
めっちゃめっちゃ良い思いでやってるところだったからです。

山を車で30分くらいかけて登ってたどり着くトコなんですが、  
さすが山の頂上にあるだけあって、空気も綺麗だし、  
何より皆楽しそうに働いてるんですよ。

僕は以前、違うパン工場も行ったことあるんですけど、  
そこは、働いてる人が皆「感情のないロボット」のように、  
淡々と作業してて、くらーい感じだったんですよ。

だけど、僕が行った沖縄のパン工場は、  
ほんと和気藹々としてるし、  
雰囲気すごく良いんです。

で・・・

その会社のオーナーをしてるおばあちゃんがいて、色々話を聞いたんですが、

そのおばあちゃん、もともとパン屋ではなく、旦那が経営してる病院で一緒に働いていたそうです。アメリカに留学したりもしてて、バリバリ仕事できる感じの人でした。

その病院で、色んな患者さんを見て、一体何が一番の原因なんだろう？って考えるうちに、「食だ！」ってことに気づいたらいいですね。

皆、ついつい「自分の好きなもの」ばかり食べてしまうのですが、人の体って半年前に食べたものでできているので半年間、エネルギーの低いものばかり食べていたらエネルギーの低い体になります。

そして、エネルギーの低い時に限って、エネルギーの低いものを食べたくなくなります。(同じエネルギーのものが引き寄せられるのです。)

だから例えば、急にコンビニのおでんが食べなくなったり、夜中にカップやきそばが食べなくなったり、突然ファーストフードに行きたくなったりした時は大抵、エネルギーが切れている時だと思った方が良いでしょう。

ということは、エネルギーがしょっちゅう切れてる人は、しょっちゅう体に超悪いものを食べて、どんどん体がおかしくなっていってるのです。

そうやって、食べ物が原因でエネルギー不足になっている人たちを見て、「なんとかしたい！」って思っていた時に、「もう自分でエネルギーが高くて毎日食べれるものを作るしかない！！」ってなったそうなんです。

そこで、毎日食べれるパンを作ろう！ってなって、しかも一切悪いものを使わず、良い素材だけで作ろうと考えたそうです。

コンビニのパンと違って、防腐剤(臭素酸カリウム)が入っていてめっちゃめちゃ体に悪いんですが、その代わり保存が効くんです。

それに比べて、そのパンは作って数日しか持たないし、原価もめっちゃめちゃ高いので、それで利益も出していくとなったら、正直かなり大変です。

だけど、それでも経営が成り立ってるのは、多くの人が「そこで買いたい！！」って、わざわざ買いに来てくれるからなんです。

お金っていうのは投票権みたいなもので、

お金をたくさん持っていればいるほど、  
投票権をたくさん持つてるようなものです。

そして、たくさん投票された人(会社)は生き残り、  
投票されなかった会社は倒産することになります。

だから、僕は「これが欲しいから！」よりは、  
「この人(会社)を応援したいから！」  
を優先して、そこに積極的にお金を払うようにしています。

A社とB社があって、  
A社の方が安いけど、B社の方が良い思いでやっているなら、  
僕はB社から買うようにしています。

なぜなら、それによってB社に”投票”できるからです。

ちなみに、そのおばあちゃんが言ってたんですが、  
「皆が意識を合わせて場の空気が良い時って、美味しいパンができるんだけど  
誰かの意識が低くなったりして、そこに皆が意識を持っていかれていたりしたら  
突然パンが不味くなったりする」  
らしいんですね。

食べ物も「場の力」を受けるので、  
場のエネルギーを高く保っていないと、  
不味くなります。

それを添加物やら体に悪いものを混ぜて  
無理矢理美味しくすることもできるんですが、  
あえてそうじゃない道を選んでもってところに  
「応援したい！」って思ったんですね。

人から応援されるためには、  
「こうした方がビジネス的には楽だけど、あえてそうしない！」  
を作ることが重要なのだと僕は思います。

確かにハードルは上がるけど、  
その分、良い思いを持った人に共感されて、  
「応援料」を込みで、少し高い値段でも払ってくれたりします。

そして、「浄水器マインド」というのを前回話しましたが、  
自分は大きな流れるプールの中の浄水器となるように、  
つまり、大きなエネルギー循環の中で、エネルギーを浄化する存在である、  
というセルフイメージを持っていれば良いのです。

つまり、自分が色んな人に”応援”されて、そこで集まったエネルギーを、  
また自分も応援したい人に渡す、という風にする事で、  
良いエネルギー循環のサイクルが生まれます。

こうしていれば、  
「お金を使う」  
という行為そのものが「徳積み」になります。

お金というのはエネルギーの1つの形にすぎず、  
大きなエネルギー循環の中で、たまたま今自分の手元にあるだけです。

だから、お金を使うということは、  
また元の大きなエネルギー循環の中に戻す、  
ということになるわけですね。

そうやっていけば、エネルギーもどんどん集まり、  
自分の位置エネルギー(ステージ)もさらに高くなっていきます。

ちなみに、よく勘違いされがちなんですが、  
「ステージが高くなればなるほどお金を稼げる」  
というわけではありません。

まあお金を自分で生み出そうと思ったら  
ステージがある程度高くないとダメなんですけど、  
それは”ある程度”の話で、ある一定ラインを超えたら  
そこから先の領域は、ちょっとパラダイムが変わってきます。

ステージがある一定以上高くなっていくと、  
稼ぐ金額を増やすよりも、  
良い思いの人を応援したいとか、  
もっと自分のエネルギーを高めたいとか、  
そっちの方が強くなってくるのです。

もちろん、結果的に、収入が増える場合が多いのですが、  
自分の必要な分だけを稼ぐだけでいい、という人もいます。  
(その分は徳として残るので、他の違う形に変わります。)

今回見学した工場のオーナー(おばあちゃん)は、まさにそんな感じでした。

病院で働いていた方が収入は良かったけど、  
あえてパン工場をはじめて、儲かりにくい道を選んだのです。

それでも、多くの人に応援されることで経営は成り立ってますが、  
おばあちゃん自身は、  
「私はもう歳だし、いまさらお金持ちになろうとか思ってなくて、  
それよりは、スタッフをちゃんと養えて、皆が幸せに暮らせたならそれでいい。」  
って言ってたんですよ。

こんなすごいパン屋があったのかー！！

って感じです。

こういって1回見学に行くだけで、  
世界観ガラリと変わったりするので、ほんとオススメですよ。

そういう経験をたくさんしていれば、  
オリジナルコンテンツが量産できますからね。

自分の業界じゃないとことかの方が  
意外と面白いアイデアが沢山もらえたりします。

ぜひ、チャレンジしてみてくださいね！！

というわけで、  
今日もメールを取り上げていきたいなと思います！

=====ここから=====  
新田さん、ネクジェネのみなさん  
お疲れさまです。

やまひでといたします。

普段は、スマホで講座に参加しているんですが  
今回は、PCから書き込んでみました。  
一日一変態とはいきませんが、新しいことをしようと思い  
PCからです。

さて、今回のメンタルブロックの話で  
僕の経験をシェアしたいと思います。

食べ物の話です。

僕は、小さいころ食べず嫌いが多い子供でした。  
ところが、いま大人になって全然嫌いな食べ物が  
無いんです。

これは、どうしてなんだろう？  
って、振り返ってみますと。

子供ならではの理由に行きつきました。  
まず、食べてもいないのに周りの子が嫌いという  
理由だけで、自分の中に「この食べ物はまずい」  
という情報が記憶されてしまったこと。

「この食べ物はまずい」というフィルターが  
作ってしまったこと、それを採用してしまったこと。

自分が体験していないのに、周りからの情報  
かってに正しい情報として取り入れて思い込んで  
しまったことです。

子供の嫌いな食べ物の代表的なものに  
ピーマンやニンジンなどありますが、  
僕の場合は生魚がダメでした。  
魚の臭味が苦手だったんですね。

寿司を食べるとなると、いなり・たまご・サラダ巻き

とかになってしまいます。

今となつては、損した気分です(笑)

で、僕が「食べ嫌いフィルター」がなくなったのは大人たちです。

あるとき、親戚たちの集まりのときに寿司が出てきたんです。で、自分が食べられるものを探していたら「食べれるものがない」ってなったんです。(^-^;

マグロやトロやハマチなどなどです。

大人たちは、僕のことをお構いなしに生魚を「美味しそう」に食べるんですよ。

「なんで食べないの？」って言いたそうな顔して。

そんな顔を見ていたら、なんだか食べたくなくなってきたんですよ。

で、思い切って口に入れたら「美味しい」ってなったんです。

「えっ？こんな美味しいものだったっけ」と。もう、これまでスゴく損していたなあと思いました。

ここで、僕の中で「フィルター」が書き換わったんです。自分で体験したことで、「まずい」が「美味しい」に。

この体験から、僕は色々な食べ物の食わず嫌いがなくなりました。

ちょっと、長くなりましたがメンタルブロックとは、こういうちょっとした一歩が大切なのかもしれませんね。

今回も新たな気づきをありがとうございました。

返信は不要です。  
=====ここまで=====

食べ物の好き嫌いって、本当にアレルギー的なものを持っていて拒否反応が出ている場合もあるんですが、メンタルブロックによるものも多いです。

これは、後天的なものもあれば、DNA に組み込まれた情報の場合もあります。

例えば、子供がピーマンやニンジンを嫌いな理由は、ピーマンやニンジンが「色鮮やかな野菜」だからです。

人は原始時代に、植物を採って食べていたわけですが、当時、色鮮やかな植物って、毒を含んでいる場合が多かったんですね。

なので、長い進化の歴史を経て、人は、「色鮮やかな野菜＝危険！」というブロックが勝手に埋め込まれてしまったのです。(というよりは、その価値観を持った遺伝子が生き残ったという感じです。)

普通は、大人になるにつれ、メンタルブロックが取れて、食べれるようになるのですが、中には、メンタルブロックが取れずに、残ってしまっている人もいます。

本当に体に合わない場合もあるので、まあどうしても嫌なら無理に食べる必要もないとは思いますが、

僕はかつて、クライアントの方で「この野菜が苦手！」という方に、その場で食べれるようにしたことが何度かあります。

例えば、ブロッコリーが食べれない、って方がいたんですが、どうしたか？っていうと、そのブロッコリーが目の前に運ばれるまでの歴史を語ったのです。

生産者さんは、こんな思いで、この野菜をこんな風に育てて、これだけのエネルギーが全て凝縮されて、それを運ぶ人はこんな気持ちで、さらに作る人は・・・

と永遠に語っていくと、どうなるか？というと、そのブロッコリーに含まれる情報量が増えていきます。(話は適当に作ってるだけですが、それでも良いのです。)

情報量が増えると、位置エネルギーが上がるので、「このブロッコリーは、今まで食べたものとは全くの別物」と認識させることができるのです。

あとは、前回話した、体を一瞬で柔らかくするのと同様、「絶対美味しい」と確信させたら良いだけです。(その際、若干、催眠誘導的なこともしました。)

ちなみにその方は、「こんなブロッコリーが美味しかったなんて・・・！」と涙を流して喜んでいて、その後も普通に食べれるようになったそうです。

こんな風にして食べ物の情報量を増やすと、やたらと美味しく感じられるし、食べた時にエネルギーがもらえます。

昨日行ったパン工場でも、  
たくさんパンを買って帰ったんですが、  
いっぱい話を聞いてから食べたので、  
めっちゃめっちゃ美味しく感じました。

いや、もちろん元々素材的にも美味しいんですが、  
なんか「感謝」とか、そういった感情が湧いてきたりするんですよね。

「うわ～こんな良い思いで作られたパンなのか～」

って思いながら食べると、

「自分もこんな風に、色んな人に喜んでもらえるよう頑張ろう！！」

とか思えるんですよね。

その勢いでメルマガとか書いたら、  
良い感じで書けけたりするんです。

それが「食べ物からエネルギーをもらう」ということです。

ぜひやってみてくださいね！

それでは、もう1通取り上げましょう。

=====ここから=====

新田さん、こんにちは～！  
いつも楽しみにネクジェネ読ませてもらってます、富田です。

今回のネクジェネ通信の内容は、「あえて逆を採用してみる」というお話でしたが、  
そのお話を受けて、個人的に最強だと思っているマインドセットの話を見せてください！

名付けて、  
『ネテロ式ドMマインド』  
です！

ネーミングには、深い意味は無いので、言葉自体は覚えなくて大丈夫です！（←新田さんのパクリw）

このマインドセットが腑に落ちれば、  
「これからどんな嫌な事が起きても幸せでいられる」  
というほどのものだと思います！

文字通り、「ドMであれ」ということなのですが、これだけだとわからないと思いますので、説明していきますね！

「あえて逆のフィルターを採用してみる」というのは、自分の努力でできるものもありますが、  
自分の努力だけでは、絶対に手に入らないフィルターというのも存在します。

それは、「自分以外の人間、もしくは外部の力」が働くものです。

たとえば、「友達との待ち合わせに遅れる体験」というのは、なんとか努力すれば経験できますよね。友達との待ち合わせの時間に、自分があえて遅れれば、体験すること自体は可能なわけです。(相当性格悪いですがw)

ただ、逆の立場の場合、つまり「相手が遅れてくる」という状態は、自分だけの努力だけでは絶対に経験できないことです。

普通、友達が待ち合わせに1時間も遅れて来た場合、「ふざけんなよ！」で終わってしまうと思うのですが、

これは見方を変えると、「自分の努力だけでは絶対に手に入らなかったはずのフィルターを頂けた」という風に捉えることもできるわけです。

つまり、これまでは「ただ嫌な思いをしただけの経験(エネルギーが漏れている状態)」だったものが、「新しいフィルターを手に入れるために、わざわざしてくださったこと(感謝、エネルギー UP!)」だと捉え直すことができるようになります。

「1時間も遅刻して来てくれてありがと☆」という、字面だけ見ると相当なドMっぷりのように思えるのですが、普通に考えれば嫌な体験すらも、「新しいフィルターを手に入れるための貴重な体験」だと再定義”することによって、新しいフィルターが手に入ったうえに、エネルギー漏れまで防げてしまうのです！

最強じゃないですか？このドMマインドセット？w

しかも、このマインドセットの良いところは、過去からもエネルギーを貰えるということです。

人間誰しも、  
・学校や職場でいじめられた  
・恋人に浮気された  
・親の借金に苦しめられた  
などなど、後ろ暗い過去があると思います。

ただ、ドMマインドセットがインストールされてしまえば、それらの辛かった過去すらも、「新しいフィルターを手に入れるために必要だったこと」だと再定義することができて、ただの黒歴史でしかなかった、それらの辛い過去からも、エネルギーを貰えることになるのです！

もちろん、これから起こる体験にも同様に適用できますから、どんなことが起こっても、その体験を再定義して、エネルギーを貰えるはずですよ。

このマインドが全ての体験に適用可能かどうかはわからないので、飛躍があれば新田さんに訂正してほしいのですが、少なくとも、くだらない過去への執着は取り除けますし、エネルギーもその分漏らさずに済みます

から、  
騙されたと思って、『ネテロ式ドMマインド』を実践してほしいですね。

新田さん、今回もメールを読んでいただきありがとうございます！  
次回も楽しみにしておりますね☆

PS.

なんで、『”ネテロ式”ドMマインド』っていう名前にしたのかですが、  
これはハンターハンターのネテロ会長の名前からとっています。

「過去の経験を再定義してエネルギーを貰える」というところと、  
メルエム戦での、ネテロ会長の「感謝するぜ お前と出会えた これまでの 全てに!!!」  
というセリフがなんとなくシンパシーを感じたので、会長の名前を勝手に拝借しましたw

ハンターハンター上での実際のネテロ会長は、エピソードを見る限りテラ級のドSですし、今回の  
ネーミングにはふさわしくないかもしれませんが、  
なんとなく名前がついていたほうが覚えやすいかな、と思ってつけとききました。(←覚えさせる気  
あったんかいw)

ハンターハンターを知らない人にとっては、ちょっとわからないかもしれませんが、  
名前は僕が勝手につけたものですし覚える必要ないので(新田さんのパクリPart2)、なんとなく  
ニュアンスが伝われば幸いです。

では、失礼致します。  
=====ここまで=====

お～。いいですねー！

ネーミングセンスが良いかどうかはこの際置いておいて(笑)、  
このマインドは大事だと思います。

ようは、「友達が遅れて来て怒る」というのも、  
「待たされたら腹が立つ」というパラダイムを採用しているからです。

それって普通で面白くないですよ。

じゃあ「待たされても腹が立たない」というパラダイムを採用したら  
どうなるんだろう？

とか考えてみます。

案外、めちゃめちゃ待たせて怒られるよりも、  
めちゃめちゃ待たせたのに全く怒らずにケロッとしてる方が  
罪悪感を感じて「もう遅れないように気を付けよう」と  
思うことも多かったです。

中には一切罪悪感を感じない人もいますが、それはそれで、  
「そういう状況だとしても気にしない」  
というパラダイムを採用したら良いです。

あと、もう1つ言うと、怒りに任せて感情をぶつける時って  
相当な徳を使います。

なんで？っていうよりは、  
「そう設定する(そのパラダイムを採用してみる)」  
という感じでいたら良いです。

ネクジェネでは、  
「相手の幸せを考えて、心の中は平安を保ちつつあえて怒る場合は徳は積まれますが、  
そうじゃない場合は徳を消費する」  
というパラダイムを推奨します！  
(というか、実際そうなります。)

そしたら、  
「そんな無駄なことに徳使うのって勿体無い！」  
となって、割と多くの人間関係の問題が解消できます。

そう思えるようになったら、相当変態的で、面白いですよ(笑)

というわけで、今日はこの辺で。

ありがとうございました！

## Vol.25: 暴れ馬調教マニュアル

こんばんは、新田です。

この1ヶ月、ネクジェネメンバーとの交流を増やそうと、  
お茶会&勉強会を結構頻繁にやっていたので  
面白い人との新しい人出会いがかなりたくさんありました。

今回も、  
参加したい！と言っていた方を何人か呼んで  
お茶会&食事会をしていたんですが、  
なかなか面白い会になりました。

多分5時間くらいぶっ通しで話したんですけど、  
ちょうど話した内容をダイジェストで書いてくれた方がいたので  
紹介したいなと思います！

=====ここから=====  
新田さん、お世話になります。佐竹です。

今日はお茶会&食事会に参加できて  
めっちゃめっちゃ勉強になりましたし、  
めっちゃめっちゃ濃い時間を過ごせて、本当に楽しかったです！

カフェのドリンクも、お肉も、  
感動的に美味しすぎました。。

目を閉じて味を噛みしめるほど、  
こんなに美味しい食事は本当に久しぶりです。

ごちそうさまでした！！

無事、家に帰り着き、  
お風呂にゆっくり浸かりながら今日のことを思い出して  
お風呂上がりにコーヒー牛乳を飲みながら、これを書いています。

いやあ。。いろんな話が盛りだくさんすぎて、  
どれも感化される内容ばかりだったので  
頭の中を整理するのに時間がかかりそうです。

とにかく今、僕の頭に強く残っているのは、

—————  
エネルギーが下がったときの自分は別人だから  
そのときの自分の判断や行動は、絶対に信頼してはいけない。

そうなったときにすぐに回復できるように  
「エネルギー回復 自分マニュアル」を作っておく。  
—————

という話です。

僕は今まで、完璧主義なところもあって

「大きく成功しているステージの高い人は、みんな完璧超人で、  
エネルギーの低いダメな瞬間は1秒もないはずだ」

みたいに思っていたんですが、  
それは大きな勘違いだったということがわかりました。

大きく成功している人は、  
決してエネルギーが低いときに1秒もないわけではなく、

「エネルギーが下がってもすぐに元に戻るのがうまいから  
表面的にはエネルギーが常に高く見える」

というだけだったんですね！

僕は、一度エネルギーが下がってしまうと  
いちいちその自分に自己嫌悪して、なかなか回復できずに、  
ポテチをボリボリ食りながら1日中ネットサーフィンをして  
1日を無駄にして、さらに自己嫌悪する、

というような経験が何度もあったので、  
今回このことを知れて本当に良かったです。

「エネルギーが下がってしまうのは仕方ないこと」

ということを前提に、

「下がった時にいかにすぐ回復できるか？」

ということを考えるべきだったんですね！！

早速、「エネルギー回復自分マニュアル」を作って  
次にエネルギーが下がってしまったときには  
それを思い出してすぐ回復できるように気をつけたいと思います。

それから、

「エネルギーが下がった自分は本来の自分ではなく  
まったくの別人なので、いちいち自己嫌悪する必要なし」

というのも、めちゃめちゃ心が軽くなりました！！

今までこれを知らなかった自分は  
どれだけの時間を無駄にしてきたか・・・

本当に、今日知れて良かったです！

「エネルギーが下がったらすぐに上げてはいけないような洗脳が多い」

という話も、新田さんの小学生時代の話为例に解説していただき  
めちゃめちゃわかりやすかったです！

小学生のとき、悪いことをして先生に怒られたときに  
一回反省した後すぐに切り替えて楽しくすると  
「お前反省してないのか？」とか言う先生、  
確かにいましたよね。。笑

今思えば、「別にすぐ切り替えてもいいじゃん！」ってことですよね！

この話のおかげで、

「エネルギーが1度下がっても、すぐに切り替えて、  
エネルギーをまた上げて、別にいいんだ」

という風に思えるようになったので  
これからは一瞬で切り替えられる気しかしません。

他のお話についても、  
新田さんの身振り手振りなども思い出しながら、  
また何度も復習しようと思います。

文章を読んだり音声を聞いたりするのも良いんですが、  
やっぱり、実際に会って、その空気感に触れて話を聞いた方が  
得られる情報が圧倒的に多いんだなあと体感しました。

急だったので参加するか少し迷ったんですが、  
本当に参加して良かったです！

今日をきっかけに、  
理想の未来への流れに乗ったと確信できたので  
僕もこれからどんどん成長して行って

新田さんのように徳高き人になっていきたいと思ひます。

また成果報告などもさせていただきます！

今日は本当にありがとうございました！！

=====ここまで=====

いや～、1日でかなり色んなメンタルブロックが取れたようなので  
これからの成長が楽しみですね！！

ところで、メールでも書かれている、

「大きく成功しているステージの高い人は、みんな完璧超人で、  
エネルギーの低いダメな瞬間は1秒もないはずだ」

という“誤解”をされている方は  
実は沢山いるんだなあということが今回改めて実感したわけですが、  
これって本当、大きな間違いです。

どんなにステージが高い人だって、  
無限にエネルギーがあるわけではありませぬし、  
エネルギーが切れる時は切れます。

ただ、ステージが高い人ほど、  
「エネルギーが切れた時の対策」  
をしっかりしています。

メールでも書いてくれてますが、  
エネルギーが切れた時って、普通の人には、  
バッドになったり、  
さらにエネルギーを下げることをしたり、  
他人からエネルギーを奪ったり、  
っていう感じで、ロクなことをしませぬ。

しかも、そんなことをしている自分に自己嫌悪になって、  
さらにバッドになる・・・

・・・みたいなループに入る人もいます。

これは最悪！！

というか、このせいで、多くの人は  
ステージを上げれずにいます。

ステージを上げるために最重要なことは  
「下げないこと(下げてもすぐ戻すこと)」  
です。

そこで、まず覚えておいてほしいのは、

「人は、エネルギーが切れた時には、  
全く違う自分になっている！！」

ということです。

これは、人の脳の仕組みを考えても明らかです。

人間の脳というのは、

「動物的な脳(大脳辺縁系)」に、  
「理性的な脳(大脳新皮質)」が増設されているのです。

まあ名前は難しいので覚えなくていいですよ。

これはいわば、  
ワープロに、最新のパソコンを外付けでくっつけてる、  
みたいな感じです。

外付け  
＜ワープロ＞ー＜最新のパソコン＞  
↑  
こちらは常に使ってる

エネルギーが高い時は最新のパソコンがきちんと機能してるのですが、  
エネルギーが切れると、外付けのパソコンが機能を停止してしまい、  
ワープロだけになってしまいます。

古い脳(大脳辺縁系という名前は難しいので覚えなくていいです)というのは、  
動物的、つまり本能のみで動いている脳です。

なので、エネルギーが切れると、  
途端に、思考力が低下して、理性が無くなり、  
欲望に忠実な動物と化してしまいます。

それは、普段の自分とは全く「別人」なのです。

そういう時の自分取る行動は  
大抵ロクなものじゃありません。

エネルギーが高い時の自分が見たら、  
「ええ、なんでこんなことするの?!」  
というようなことばかりです。

間違っても、そんな状態で恋人にメールとか送ったりしてはいけません。

メルマガとか書いて出した日にゃあ、後で「うわあああ」ってなります。

また、そういう時は、絶対に情報発信してはダメ!  
たとえ何か書いたとしても、送信せずにエネルギー回復してから見直す。

というのは結構大事です。

まあ僕も昔ありますよ。

エネルギーの低い時にメルマガ書いてしまって、  
とりあえず保留にして、次の日読んでみたら、  
「あぶねー、これ出さなくてよかった！！」  
みたいなの。

修正したから良かったけど、  
送っちゃうともう修正できないですからね。

それくらい、エネルギーが切れた時に作ったものは  
すぐに発信しないよう気をつけてます。

それは、  
「エネルギー切れたら、ロクなことしない」  
って分かっているからです。

その時に考えることなんてIQの低い価値観で生まれたものであり、  
エネルギー高い時の自分とは全く違った世界観になってしまっています。

行動選択も、おかしいことばかりです。

例えば、僕が中学～高校の頃、  
よくエネルギーが切れたら、深夜にカップ焼きそば食べてたんですよ。

夜中にあんなもん食べたら、明らかに胃もたれして、気分悪くなって、  
体調めっちゃめっちゃ悪くなるのに、  
なぜだか分からないけど食べたくなるのです。

でも、そういう時って、  
「お腹が空いて死にそう」  
ってほどでもないんですよ。

どっちかっていうと、「小腹が空いてる」感じですよ。

なので、食べなくても別にいいんですよ。

だけど、食べたくなくなってしまう。

あるいは、夜中にふらっとコンビニでおでんとか買って食べたりとか。

あれも大体後で気分悪くなるの知ってるんですけど、  
ついついやってしまっていました。

今思えば、愚かなことしてたなあと思います。

それは、本来の自分ではなく、  
エネルギーが切れた時の自分(動物脳)が  
そうさせているのです。

だから、どうしたらいいか？っていうと、

「エネルギーが切れた時の自分の言っていることは、  
ぜったいに信用しない！！」

ということです。

絶対、言い訳してきます。

「今日くらいいいだろ」

「これくらいなら大丈夫」

とか言って、悪い方向へ、悪い方向へと誘導していきます。

つまり、エネルギーが切れた時点で、  
もうロクな思考力を持っていないので、  
一切信用できないわけです。

ということは、そうなる前提で、

「エネルギーが高いうちに、  
エネルギーが切れた時の自分対策マニュアルを作っておく」

ということが必要になってきます。

エネルギーが切れた時に自分はどんな行動をとるのか？

それをした時にどうなるのか？

どうすれば回復できるのか？

といったことを、きちんと書いて、  
攻略本を作っておくのです。

そして、エネルギー切れた時は、  
自分の考えを一切信用せずに、  
絶対に対策マニュアルに書かれていること”のみ”を  
徹底して実行します。

そうすれば、元の状態に戻せます。

ステージが高い人と低い人の違いは、  
エネルギーが切れた時にどれだけはやく復活できるか？  
であると言っても過言ではありません。

エネルギーが下がった時に、どんどんおかしいことをして、  
さらに後からその行動に対して自己嫌悪に陥り、  
それによって自分でステージを下げてしまうのです。

でも、本来は、自己嫌悪に陥ったりする必要は全くないんですよ。

だって、それは「自分じゃない別の人」がやったことだから。

イメージとしては、  
「暴れ馬に乗っている」  
という感じです。

本来の自分は、あくまで、馬に乗っている人。

暴れ馬を一生懸命、指導して、調教して、  
うまく乗りこなしているのです。

しかし、エネルギーが切れたら、  
馬に乗っている人が寝てしまって、  
馬が暴れ出します。

だから、それは自分ではなくて、

「ああ、また馬が暴れたんだなあ。」

って思ったらいいんです。

というか、自分がエネルギー切れた時のために  
馬の調教の仕方をマニュアル化しておくって感じですね。

なのでもし、エネルギーが切れて、誤作動起こしてしまった！としても、  
自己嫌悪に陥るんじゃなくて、

「暴れ馬を調教する対策がまた1つ増えた！」

と思えばいいです。

それで、すぐ立ち直る、という癖をつけて、  
とにかく「一時的に落ちてもひきづらない」を意識します。

そうやって、自分の中にある暴れ馬を調教するマニュアルが完成したら、  
誤作動起こすことはほぼなくなります。

ちなみに、そのマニュアルは、  
一般化すれば、そのまま「コンテンツ」になります。

自分の体験をもとに作ってるので、  
こんなリアルで良いコンテンツ無いですからね。

だいたい、ネットビジネスやってる人って、  
物販とか、トレンドとか、サイトアフィリエイトとか、

色々種類がありますけど、  
どれもそんな複雑なノウハウじゃないんですよ。

まあ言ってみたら、  
「半年くらいきちんと続けていたら絶対成果出る」  
ものばかりです。

それくらいシンプルなことをしているのに、  
多くの人が続けられないのは、

「エネルギーが下がった時に、復活する術がない」  
からです。

一度エネルギー下がった時に、そのままずるずると引きずって、  
そんな自分に自己嫌悪に陥ったりして、  
それでモチベーションが保てなくなります。

逆に言えば、  
エネルギーが下がっても、  
即座に復活する習慣をつければ、  
どんなノウハウを実践してても  
だいたい成功します。

だって、多くの人はずうとできないわけですから。

それができるだけで、トップ1%に入れます。

そしたら、そのノウハウを使ってコーチングやコンサルもできるし、  
コンテンツとして売ったりもできます。

ビジネス、恋愛、健康、投資、  
どんなジャンルの発信をすとしても、  
必ず必要となってくることです。

だから、「コンテンツが無い！！」って人は、  
まずはここから始めてはどうでしょうか。

・・・という話を、ちょうど肉食べながらしてたんです(笑)

まあ凝縮版ではありますが、  
重要な部分は大体書きました。

これ知ってるだけで、本当人生変わりますよ！

しかもコンテンツが毎日量産されていきます。

エネルギーマネジメントがうまくいっても、ダメだったとして、  
「やったー！良い事例ができた！」  
とポジティブに捉えることができますからね。

あと、どうしても、エネルギーが切れた時の自分を制御できるか不安・・・

と思う場合は、

「これから、エネルギーが切れた時の自分は、絶対に信用しません！！」

って誰かに宣言してみてください。

まあ僕にメール送ってもらってもいいです。

誰かに宣言することで、マインドセットされます。

エネルギーが切れた時に、

「ああ、そーいや宣言したんだって、  
ということは今の自分の考えは全部別人なんだな。  
じゃあもう絶対信用しない！！  
対策マニュアル通りの行動を取ろう。」

と気づきます。

そして、対策マニュアル通りの行動を取れなかったとしても、絶対自己嫌悪に陥らないことです。  
(新しいコンテンツができたのです、ラッキーですね！)

それくらい、暴れ馬を操るのは大変ってことです。

それができたら、全員成功しますからね(笑)

なので、ぜひ、今日から、「エネルギーが切れた時の自分対策マニュアル」を作りはじめて、暴れ馬をコントロールできるようになるまで、どんどんアップデートしていきましょう!!

というわけで、今日はこの辺で。

ありがとうございました。

## Vol.26: 恐怖の自動原因探査プログラム

こんばんは、新田です。

今日は「本当にあるこわーい話」をします。

前回は「エネルギーの下がった時の自分のことを信頼してはいけない！」という話をしてその続きですね。

ちょっと先に復習です。

人の脳というのは、  
古い脳(大脳辺縁系という言葉は覚えなくていいです)に、  
新しい脳(大脳新皮質という言葉も覚えなくていいです)が  
「増設」されています。

いわば、ワープロに、最新のパソコンが外付けされているようなものです。

外付け  
＜ワープロ＞―――＜最新のパソコン＞  
古い脳                      新しい脳

このイメージとして、  
「暴れ馬の上に人間が乗っている状態」  
という風に説明しました。

エネルギーが切れると、最新のパソコンは機能が低下して(フリーズみたいな状態)、  
暴れ馬が勝手に暴れ出してしまうようになります。

もはやそれは、「本来の自分とは全くの別人！」であるということです。

でも、なんとなーく、統一されたアイデンティティがあるかのような  
そんな錯覚を起こしてるんですね、僕らは。

本当は、僕らの潜在意識では色んな思考が並列回路で存在していて、  
色んな人格がいます。

でも、それが顕在化する時に「直列回路」に変換されるのです。

だから「1つの人格」があるような気分になりますけど、  
実際は、人は皆、多重人格者です。

分かりやすく言えば、  
外の顔と、家にいる時の顔は異なります。

これはほとんどの人がそうで、  
全く変わらない人って、10人に1人くらいです。  
(それでも、細かく言えば違います。)

つまりどういうことか？っていうと、  
「恋愛と結婚は別！」  
ということです。

恋愛してる時は外の顔で、  
結婚したり同棲したら内の顔になります。  
そしてこれは全く「別人」です。

だから  
「あの人は結婚して変わってしまった！！」  
とか言う人いるけど、いやそんなん当たり前やん、って話なんですよ。

それくらい、自分の中には、色んな人格が住んでいる、と思わねばいけなくて、それを大きく分けると、  
・古い脳(動物的な脳)  
・新しい脳(理性的な脳)  
なのです。

ただ、こう言うと、  
なんとなーく、古い脳はダメで、新しい脳はイイ！って思われがちなんですが一概にそうとも言えないところがやっかいなのです。

実は、新しい脳には、あな恐ろしきプログラムがあります。

それが、  
「恐怖の自動原因探査プログラム」  
です。

新しい脳は、スペックの高いパソコンなのですが、時々「バグ」が発生します。

どういう時か？っていうと、  
過去の失敗、トラウマなどを自動で検索して今のネガティブな状況と結びつけてしまう、  
というものです。

このやっかいなところは、  
エネルギーが高くて、調子の良い時でも、  
このプログラムが発生してしまうっていうこと。

むしろ、エネルギーが余っていると、  
余ったエネルギーを使ってこのプログラムを起動させてしまう人もいます。

そして、自分で勝手に調子を悪くしてしまうのです。

さらに、その調子悪い理由を、  
「過去のこれのせいだ！」  
と決めつけて、どんどんバッドになって、エネルギーを下げているのです。

そして、しまいには、最新のパソコンはフリーズしてしまいます。

一番最悪な状態は、  
最新のパソコンがエラーを起こしてフリーズしてしまい、  
そのプログラムがずーっと動き続けてパソコンはあつーくになって、  
今にも壊れそうで、

一方で、暴れ馬は暴走し続けて、とても制御できない、という状態。

だから、何をしないといけないか？っていうと、

その意味不明なプログラムを、アンインストールしてしまう！ということです。

「過去の～～のせいで、バッドになってる」  
と思っていることは、100%幻想です。

ちなみに、  
「今起ってることは過去に原因がある」  
というのはフロイト的な考え方なんですが、  
それに対して、アドラーは、

「それは間違ってる！！  
その人は、バッドになりたいからなっていて、  
それに原因を無理やりくっつけているだけだ！」

と主張しました。

これはまさにその通りです。

つまり、今バッドになっていることと、  
過去にしたことは、本来、“何の因果関係もない”のです。

過去の自分と今の自分は、全くの別人です。

このプログラムのやっかいなことは、  
すごく調子が良くて、このままいったらさらに次のステージに行く！！  
というまさにそのタイミングで発動して、わざとエネルギーを落としに来ることです。

「けど、やっぱり～～～」

とか思い始めるんですね。

もはやコンピュータウイルスです。

だから、  
「いつまでもエネルギーが上がらない！」  
と思ってしまうのです。

いや、エネルギー上がらないんじゃなくて、  
せっかく上がったエネルギーを、無駄なプログラム動かすことに使ってるだけですやん！  
っていう話なんです。

このプログラムを消してくれるのが、ドーパミンという脳内物質です。

そして、ドーパミンを出す最も良い方法は、  
「エネルギーの高い時の状態を思い出す」  
「誰かの幸せを祈る」  
「自分の志を思い出す」  
ということです。

そういう状態の時って、脳内に快樂物質が出て、  
自動原因探査プログラムは強制終了してくれます。

ステージの高い人は、だいたい、  
このドーパミンのコントロールする術を身につけてるんですね。

それからもう1つ。

無駄なことにエネルギーを使わないための方法があります。

これに関して、こんなメールをいただいたので、  
紹介しましょう！

=====ここから=====  
お久しぶりです新田さん。地雷屋です。

ここ1ヶ月ほど、かなりエネルギーが上がり活動的になった地雷屋です。  
長期高額コンサルなどもとったりして、それが自分にあって楽しんでます。  
で、今日のは面白い……というか大分身に覚えがある内容だったので返信させていただきます。  
ついでに、最悪のモチベに陥った時の、自分なりの復帰マニュアルというのもかかせていただきます。

もう8年ほど前になりますかね〜これは。  
僕は元々、6年ニートしてましたが、その状態でも如何に就職するか？という  
「ニートのための記事」を書いてたことを思い出しました。  
最終的には、200記事ぐらいになりましたが、8割ぐらいはまさに、  
「モチベーションをどう上げるか」あるいは「下げてくる世の中や自分自身にどう立ち向かうか」に  
終止していました。

最終的には、そのただのニートが語ったのが出版までいきましたからね。  
だから、コンテンツがない！の人はそこからはじめたら？は全く同意しますね。本も売れるかもしれない(笑)

さらに最初に Web 講義したのも「挫折回復セミナー」というのだったというのも思い出しました。

最初は「挫折しないぜセミナー」だったんですが、作りながらこんなの無理だし、自分もこんなことした覚えはないなど(笑)

なんせ、僕はネットビジネス界限に入ってから、しょっちゅうガス欠起こして、  
半年以上の失踪を4回近くもやってますからね！

「しない」といっても説得力がない(笑)

でもまあ、復帰も同じ回数ある。つまり、回復力はかなりあると思っています。  
「倒れるのは大前提」コケないヤツなんていない。  
そういう時に、どうするか。そういうセミナーをしました。  
ウケは大変よかったです。他の人は出さないから(笑)

そういうことが初心者の頃あったので、今回のメールは、まさにそれだけ！って思いました。

……ただ、1つだけ。どういべきか。そんな自分ですが、  
ここ3年ほどは大分長く表の活動してなくて、色んなものを試したけど、  
直接的復帰には結びつかず、結構どうしようかなーって思ってたんですが。

ある考えにたどりついたことで、かなり動けるようになりました。  
多分ここ最近、過去8年でも一番コンテンツ作ってるんじゃないかってぐらい作ってると思いま

すし、行動に食欲です。  
これは「回復するのが大事」という考えでは太刀打ちできない場合……  
あるいは、自分みたいな「思考を重視する」タイプに効く(回復の)やり方だと思います。

で、それは何かというと「モチベと関係なく行動するのが理想！」ということ念頭においたことですね。

いわゆる無意識的行動。これにたどり着くことをゴールとする。これでメチャクチャ動けるようになりました。  
これは、いわゆる「質」よりも「速度」「スタート」「最低限の行動」が求められる時に特に有効です。  
1→10に悩むのではなく、-1→0、0→1のスタートダッシュに悩んでる時なんかも同様ですね。

「メール一言だけでいい。返信しないと……分かってはいる。  
でもなんかやる気がでない……回復を待たないと……しかし、一言程度に待っていたら時期を逃す……」  
とか  
「資料を1ページでも作り出せばやるのはわかってる……しかし1ページも中々作り出せない」とか。  
「誰かと会う予定入れたほうがいい……会えば元気であるのはわかっている。  
しかし、まず申し込む一手が入れられない……」なんていうときですね。

そんな時、前まではモチベの回復を待っていたり「高めてからやろう」みたいに考えてたんですが、  
そもそもそこまで高まらないんですよ！(笑)

何故なら、疲労中は「回復力そのものも、半分以下に落ちている」からです。

また、疲労中は  
「疲労力も3倍ぐらいになってるので、健常な時の想定3倍ぐらいのモチベが必要」  
になるというのがあります。  
↑これらは自衛隊のベテランメンタル担当教官が言ってたことです。  
それにより「回復きる前に『うわー結局機を逃した』みたいなぐらい時間がたち、  
それが原因で落ち込んでループ」とかなるからですね。

でも、それも、そもそも「エネルギー高くないからできない思考」をやめて。  
「高かろうが低かろうが、関係なくやるんだよ」という思考になることで、脱却できました。

ビジネスも仕組み化が大事ですし、人間は習慣化が大事。

明らかに簡単なことが何故かできない……そんなときは、この思考が有用だと思われますね。

人間、食事や睡眠はモチベなくてもやりますしね。  
高度に活動的な方たちは「回復力」もありますが。  
「なんで毎日こんなにやれるんだ」みたいなものは、  
「そもそも低くても関係なくやる」というのが、  
重要な行動に関しては特に習慣として身につけてるのではないかと思います。

ただこれは、あくまで肉体エネルギーが余ってるけど、思考エネルギーが枯渇してる時の考えで。  
肉体も枯渇してる時にやると、ブラック会社によくいるもはや壊れかけのロボットになってしまうので、  
それだけは注意だとは思いますが。肉体疲弊したらそっち回復優先。体は資本。

以上です。長文になってしまいましたが、  
自分なりのモチベ論の古いやつと新しいやつを刺激されたので、返信させていただきました。  
メール面白かったです。

というわけで、元気になってきたので、また今度、機をみてお話できればと思います。

ではではっ  
=====ここまで=====

これは一理あると思うんですよね～。

だいたい、ずっとエネルギー上がらない人って、  
「エネルギー上がらない理由を自分で探して、上げないようにしている」  
だけのことが多かったです。

どうでもいい思考に余計なエネルギーを使うくらいなら、  
むしろそれに関しては思考を挟まない方が良かったりします。

一番分かりやすいのが「睡眠」でしょう。

多くの人が日中眠い理由って、朝起きた時に、

「あ～、今日は○時間しか寝てないのか、  
じゃあきつと今日1日中眠くなるなあ、辛いなあ」

とリピートすることで、自分で自分に催眠をかけているのです。

特に、半分起きてる状態って一番催眠が入りやすいので、

「今日ずっと眠い！」  
「昼になったら眠くなるはず」

とか、そういった催眠を入れて、  
そんなことは忘れていたとしても、もう催眠が潜在意識に入ってるので  
昼くらいになったら勝手に眠くなります。

その時に、  
「うわ～昨日寝てないせいだ！」  
「昨日の夜ずっとニコニコ動画見てたからだよなあ。」  
と自動原因探査プログラムが起動し始めます。

そして、  
「ああ、もっとはやく寝ていたら！！」  
「あの時ニコニコ動画つけずにすぐお風呂入ってれば！！」  
と”タラレバ空間”にアクセスしはじめます。

タラレバ空間は、エネルギーの低い空間なので、  
そこと繋がっているだけでエネルギーをごっそり持っていかれます。

じゃあ、どうすればいいか、というと、  
朝起きた時に、  
「一切の思考を挟まずに、まず起きる」  
ということです。

基本的にまだ新しいパソコンは正常に機能していないので  
理性で考えようとする100%負けです。

なので、朝起きた瞬間は、自分のことは絶対に信用してはいけません。

眠いなあとか、あんま寝てないよなあとか、  
そういうのは一切考えずに、とりあえず起きます。

起きたら、そのまま一切の思考を挟まずに  
歯を磨きましょう。そして顔を洗います。

顔を洗ったらだいぶ目が覚めてきますが、  
ここでまだ思考を挟んではいけません。

一切思考を挟まずに、寝間着を脱いで、着替えます。

また、やかんにお水を入れて、お白湯を作っておきます。

服を着替えて、頭が冴えてきたら、  
そこでようやく思考しても OK、と許可を出します。

お白湯を飲んで(あるいはお茶を入れて飲んで)、  
リラックスした状態で、1日をスタートさせます。

この一連の流れは僕も教えてもらって実践してみたことなんですけど、  
実際やってみたら、本当に朝いかに無駄な時間を使っているかが分かります。  
多くの人は朝だけで相当エネルギー浪費してるんですね。

いわば、電池満タンで1日スタートさせたいのに、  
朝だけで20%くらい使ってスタートさせて、  
さらにアプリがずっと裏で起動したまま1日過ごすので  
途中でエネルギーが尽きてしまうのです。

もったいない～！

で、実は、これって仕事でも同じです。

「記事書かないとなあ」  
と思いつつ、一生懸命エネルギーが低い理由を探していると  
膨大なエネルギーを消費することになります。

その場合は、  
「とりあえず書き始めてみる」  
と良いです。

一切の思考を挟まず、まずは書き始めて、何でもいいから書いてみて、  
そこではじめて思考を挟みます。

その時、完璧さは求めなくていいから、  
1日10分でも、もう5分でもいいです。

とりあえず「やった！」という既成事実を作ることが大事です。

英単語毎日覚える！とかだったら、  
とりあえず1日1個でもいいです。

とにかく「毎日やってる(当たり前)」って状態であることを  
脳に納得させます。

そうすれば、「習慣化」されて、  
いったんそうなればエネルギー消費量が大幅に減ります。

消費量が減ってから、ようやく増やしていったらいいんですね。

こうやって、習慣をデザインして、エネルギーマネジメントをしていくことで  
人生は変わっていきます。

ぜひやってみて下さいね！！

意外と  
「エネルギー無いと思ってたけど、実は無駄使いしてただけだった」  
ということが分かりますよ！

さて、最後にもう1人、メールを紹介しましょう。

=====ここから=====  
新田さんこんばんは！

エネルギー切れの状態が2日に1回あるんじゃないか？説が浮上している村田です。

今回のネクジェネ Vol.25  
すごく重要で大切なお話ありがとうございます。  
僕もステージが高い人はエネルギー切れになる事自体がないと思い込んでいました。  
いつもエネルギーに満ち溢れているような存在に感じていました。

でも、今回のメールで復活するまでが早いのがステージが高い人の特徴、  
とゆう事を知れて1つブロックが壊れた感覚があります。

とゆうか、今日まさにエネルギー切れの状態だったんです！

今日運動会に行って来たんですけど、朝起きた時からやる気がなく、  
どこかイライラしながら1日終わりました。

せっかくの子供の晴れ舞台の日に、まさかエネルギー切れの状態を迎えるとは……笑  
それで今さっきネクジェネを読んで今返信してるんですが、エネルギー回復してます！

読みはじめた時から回復している感覚がありました。  
なんか集中出来るとゆうか、落ち着くとゆうか…

改めてネクジェネ凄いですね！

本当に感謝感激ですね！

マニュアルに入りたいぐらい効果あります！

だからどんどん返信して、ネクジェネに微量ながらエネルギーを送りたいと思います！

で、僕が考えた1つの方法なんですが、鏡に向かって自分の顔を見て

「お前は誰だ？何がしたいんだ？」

と自分に質問する

とゆう方法です。

効果はまだわかりませんが風呂入っている時とかにたまにやります。

やる気がなくエネルギーじゃない時の自分に質問すると、引き締まる感覚があります。

これから、エネルギー切れになった時はすぐにやるよう心掛けます！

最後に宣言します！

暴れ馬なんかに負けない！

エネルギー切れの自分なんか信用しない！

常にエネルギーな自分だけを信じる！

今日もありがとうございました！

また次回楽しみにしています！

=====ここまで=====

これ、すごく大事です！

人は、誰もが多重人格であり、

エネルギーが切れてる時って、たいてい本来の状態ではない状態の、

動物脳が優位になっています。

暴れ馬だけじゃなく、もう色々な動物がいます。

まあけものフレンズがまわりにいっぱいいる状態だと思って下さい。

(けものフレンズよく知らないんですけどw)

そしたらもう自分じゃない色々な思考がどんどん入ってきて、

感情が乱れ、本能的になり、いらいらして、

さらに自動原因探査プログラムも起動して…

…と、そうなるとヤバいので、そんな時は、

実は鏡を見て「お前は誰だ！？」って言い続けると、

ケモノたちが消えてくれます。

ちなみに言うと、  
自己催眠を入れる究極の奥義があります。

それは、鏡を見て、  
「お前はぜったいに〇〇できる！！」  
「明日絶対〇時に起きる！！」  
とか、何でもいから言い続けるのです。

ちょい叫ぶくらいがちょうどいいです。

10分くらいやってると、顔がゲシュタルト崩壊起こしはじめます。

「あれ、自分ってこんな顔だっけ？」

とか、よく分かんない気分になります。

けど無視して続けて、潜在意識に入った！と確信したら終了。

これはちょっと「荒技」なのですが、  
短期間でどうしても自分を変えたいって時は  
抜群に効果があります。

ただ1つ、欠点は、  
家族に聞かれると、  
「うわあ・・・あいつやばい・・・」  
と思われることです。

そこは、家族がいない時か、  
あるいはホテルとかでやったらいいんじゃないですかね。

ぜひ試してみてください!!

それでは、今日はこの辺で。

ありがとうございました！！

## Vol.27:脳内のけものたち

こんばんは、新田です。

前回は  
「人は全員多重人格」  
という話をしました。

僕らは、統一されたアイデンティティを持っているようで、  
実は中にはたくさんの人格が存在します。

しかも、その最下層には、

けものフレンズがたくさんいます。  
(けものフレンズって何か未だに知らないんですけどw)

色んなけものがいて、  
時々、ひょっこりと顔を出します。  
(脳の中の、その部位が活性化します。)

すると、  
まるで何かによけられたかのように、  
突然人格が変わったりします。

まあ言ってみたら「エネルギー状態」が変わるということです。

例えば、武術講座に出てくれている方は分かると思うんですが、  
武術だと、鶴とか、龍とか、虎とか、  
その動物の動きを真似するだけで、  
その動物のエネルギー状態に一時的にして、  
その動物のパワーを引き出すことができます。

ジャッキー・チェンとかがよくやっているやつですね。  
あれは本当に可能なんです。

脳内にいるけものフレンズが顔を出すということは、  
人間なんだけど、エネルギーが動物的になっていて、  
その動物に似た行動を取るようになります。

では、今日は、よく見かける「脳内けものフレンズたち」を紹介しましょう！！

#### ○きつねくん

よく昔から「狐憑き」とか言ったりしますよね。  
テレビで霊媒師とかが「狐の霊が憑依してるぞおお！」みたいな。  
あれって、別に霊媒師パラダイムじゃなくても、脳科学的に説明できることです。  
つまり、僕らの脳の中には狐的な部分があって、  
そこが活性化している状態は、エネルギーが狐的になるのです。  
脳内けものフレンズの中でも、よく登場するのが「きつねくん」です。  
きつねくんが出ている時は、人は、やたらヒステリックになります。  
「きいー！！」って感じですね。  
あとは、(悪い意味で)ずる賢くなって、  
色んな人の気をひいてエネルギーを取ろうとします。  
そうやっているうちに、だんだん目つきが狐みたいになって、  
人を平気で騙したり(特に異性をもてあそんだり)、  
感情的になって泣き出したりします。  
あとで「あれ？何であんなに感情的になってたんだろう・・・？」って時は、  
結構きつねくんのせいだったりすることが多いです。

#### ○たぬきくん

脳内けものフレンズ No.2 は「たぬきくん」です。  
たぬきくんが登場すると、人は「だらしなく」なります。  
お腹を出してぐだーって寝転んだり、部屋が汚くなったり、  
下品な感じになったり・・・  
あとは、腹黒くなります。  
ドラマ「白い巨塔」とかで、札束渡して、

「これでいっちょたのんますさかい(・∀・)」とか言ってるシーンありますよね。  
(適当な関西弁ですみませんw)  
あぁゆうのはたぬきくんが活躍してる時です。  
実際、そういう人って見た目もたぬきっぽく見えてきますよね。

○へびちゃん

脳内けものフレンズ、エントリーナンバー3は「へびちゃん」です。  
へびちゃんが活躍している時は、基本ネガティブになります。  
へびが同じところをぐるぐるとまわっているがごとく、  
同じことでずーっと悩み続けます。  
そしてだんだん自己中心的になって、自分のこと以外考えられなくなります。  
さらに、動きもだんだんへびみたいになって、くねくねして軸が無くなっていきます。

○てんぐくん

脳内けものフレンズ、次に登場するのは「てんぐくん」です！  
天狗って実在はしませんが、脳内にはいるんですね。  
天狗が出てくると、だんだん偉そうになり、自己顕示欲が強くなります。  
つまり「ほら、こんな凄いなだぜ！！」と自分の凄さを見せびらかしたりします。  
てんぐくんが出てくると、誰かに天狗の鼻を折ってもらわないと  
どんどん調子に乗っていきます。

・・・と、こんな感じで、  
脳内には色んなけものフレンズがいて、  
それらが顔を出した時に、まるで動物霊に憑依されたかのように  
性格が変わってしまうのです。

ということは、「動物霊」と呼ばれているものって、  
決して動物が死んで霊になって、それが取り憑いて・・・とかそういう話をしてるのではなく、  
情動的なもの(エネルギー的なもの)だと捉えるといいですね。  
(まあ色んなパラダイムで捉えることができるということです！)

僕らの体には、色んな動物のDNA(情報)が含まれていて、  
何らかの原因によって、そのスイッチが入ると、  
動物的になってしまうのです。

武術とかでは、その動物のエネルギーをコントロールして、  
動物のような動き、パワーを使って戦うわけですが、

この「けものフレンズ」たちに支配されてしまうと、  
欲望に忠実な動物のようになってしまい、  
別人格に支配されてしまうのです。

こわいねー！！！！

このように、けものフレンズたちに支配されないためには、  
脳内に外付けでつけている最新のパソコンを  
正しく機能させておく必要があります。

昨日話したような、  
「恐怖の自動原因探査プログラム」  
が発動すると、どんどん過去の束縛を受けてバッドになり、  
脳内けものフレンズたちが暴れ出します。

ところで、けものフレンズたちに支配されないために、意識すべきことの1つを昨日のお茶会で話していたのですが、それは、

「エネルギーの消化不良を無くす」

ということです。

実はエネルギーって、ためることもできるけど、その日のうちに使わないと消費期限が過ぎてしまうものもあるのです。

つまり「1日に使えるエネルギー」です。  
(これを「エネルギー数値」と呼びます。)

で・・・これって、ステージの高さとは無関係なんですね。

ステージはめちゃ高いけど、エネルギー数値が低い人もいれば、ステージは低いけどエネルギー数値が高い人もいます。

まあ個体差だと思ってもらえたらと思います。

エネルギー数値が高い人は、1日で使えるエネルギーが多いので、割と無理しても大丈夫だったりします。

だからと言って、高ければ高い方がいいのか？というと、実はそうでもないんですね。

ちょうど昨日、またお茶会をやっていたんですけど、そこにとある主婦の方が来ていて、その方は子供が2人いるらしいんですが、「最近、エネルギーが切れてしまっていてなかなか仕事にまわせず、結果がまだ出てないのが不安です。」と悩んでいたのです。

最初は「子供も2人育ててるし、エネルギーをまわせてないのかなあ」って思ってたんですよ。

でも、よくよく話を聞いてみると、違ったんです。

どういうことか？というと、その方はエネルギーを使い切れておらず、むしろ余り過ぎていて、消化不良になっていたのです。

それが分かったのが、その方の過去のエピソードを聞いた時です。

実はその主婦の方は、昔、ほぼ毎日のように合コンをしていたそうなんです。

しかも、時期によっては、1日に複数回！

そんな漫画みたいなことやってる人いるんだ、って感じだったんですがその話を聞いた時に、ピンと来たんですね。

「この人、エネルギー数値めっちゃめっちゃ高いんだ」  
って。

普通、毎日合コンして、しかもそれを1日に何回も、とか、絶対体が持たないんですよ。

それを平気でできるって、よっぼどです。

そして、今の状況を聞くと、  
子供が2人いながらビジネスをやろうとしているとはいえ、  
それでもエネルギーを十分に使い切れてなかったんですね。

ちなみに、エネルギーが余ると、人はどうなるか？という、  
そのエネルギーを思考に使い始めます。

それが「自動原因探査プログラム」なんですが、  
エネルギーが余りまくっている人ってどういう状態かっていうと、  
心の中にある大地をどんどん掘削していくんですね。

掘って、掘って、と進んでいくと、  
地下に「不発弾」みたいなものを発見します。

「うわ～、自分の心の中にこんなもんが埋まっていたんだ！  
これが原因でバッドになってたんだ～～」

と意味付けを始めて、さらにバッドになります。

毎日エネルギーが余っているので、  
毎日のように掘削作業をして、  
次々と不発弾を発見して、バッドになっていくのです。

このループから抜け出すには、  
消化不良を無くす、つまりエネルギーを使い切るしかありません。

仕事めっちゃやって、体をめいっぱい動かして、  
エネルギーを余らせないようにするのです。

あるいは、勉強して、「位置エネルギー」に変えるのも OK です。

位置エネルギーに変えたら、エネルギーは保存されます。

どうせ使い切れずにエネルギーの消化不良になってしまうなら、  
たくさん勉強して位置エネルギーに変えるのを勧めます。

そのためにも、ネクジェネ何度も読んで、深めていってくださいね！！

というわけで、その合コンめっちゃやってたという方からメールが来ていたので紹介したいと思います。

=====ここから=====

新田さん

こんにちは、こぴです(-^)

昨日は、お茶会&勉強会にお誘い頂きまして本当にありがとうございました！

1日本当にあつという間でし、  
新田さんから濃いお話をたくさん聞くことが出来て、とても心が軽くなりました。

どのお話も印象的でしたが、  
中でも1日に使えるエネルギー量についてが、衝撃的でした。

なぜ自分が普段から、常に何かを考えている状態なのか。  
そして、その結果バッド状態のループにハマることが多かったのか。  
その全てが納得できました。

1日に使えるエネルギー量が多いと、思考に余ったエネルギーを使ってしまい、  
そして消化不良を起こす。

自分の特徴を知ることが出来てよかったですし、これからは余ってしまったエネルギーは、  
どんどん還元したり、位置エネルギーに貯めていきますね！

そして、新田さんとお会いして感じたのは、  
新田さんが心からみんなの人生がよりよくなるために  
一つ一つお話してくださっているなーということです。

これまで合コンをたくさんやってきて、本当に色々な方にお会いしてきましたが、  
こんなにもコミュニティメンバーのことを思って行動されていると感じたのは、  
新田さんが初めてでした。

「与える」ということの大事さ。  
一切の見返りを求めず与え続けること。

新田さんと過ごすことで、  
「これが与えることなんだ！」と感ずることも出来ました。

自分は見返りを求めていないつもりでも、  
心のどこかで「欲しい！」と欲求していましたし、  
「与えるんだから、ちょーだいよ！」  
という前提のマインドだったなーということにも気付きました。

新田さんからは全然それを感じなかったですし、  
お話しているだけで、

その場に一緒にいるだけで、  
心がほっこりするのには新田さんの温かい想いがあるからなんだなと感じました。

そして、それはとても心地がよく、嬉しいことでしたし、  
自分がされて嬉しかったことを、今度は自分がしていこうと思いました。

このような貴重な会に参加できたのも、  
会社を休んで子供たちを見てくれた夫のおかげですし、  
家族には感謝の気持ちでいっぱいです。

また新田さんを始め、  
参加メンバーの皆さんも素敵な方たちばかりで、本当に心から感謝しています。

普段は毎日子供たちと過ごしていて、  
基本的には同じことの繰り返しの日々ですが、  
それも「当たり前」と思っていたなと気付きました。

「当たり前」と思った瞬間から  
人は感謝を忘れてしまうと思います。

どんな毎日も「当たり前」なんてなくて、  
どれだけ毎日小さなことに対しても感謝できるか。

それはとても大事ですし、  
どれだけそれが出来るかは、  
いい人生を過ごしていくためにも、  
ビジネスで成功するためにも重要な要素なのかもしれません。

毎日家族みんな健康で過ごすことができますが、  
それって当たり前じゃないですし、  
一つ一つ感謝の想いを忘れず過ごしていきます。

長時間に渡り、  
貴重なお時間本当にありがとうございました！

また色々ご報告もさせていただきますね。  
それでは(^)  
=====ここまで=====

こびさんのように、エネルギー切れてるようで、  
「実は余っている」せいで不活性になっている、という方は  
意外と多かったです。

心の中を掘削していくと、  
どんどん過去のトラウマとか悪い記憶が出てくるので、  
これってキリがありません。

まあ、一時期、それをやる必要がある人もいるかもしれませんが、  
ずーっとやっても、永遠に不発弾は見つかり続けます。

なので、過去を探索するのではなく、

未来の位置エネルギーの高い空間に意識を向けて、  
どんどんエネルギーを使っていってもらえたらと思います！！

それでは、他にもメールが来ていたので  
いくつか取り上げてみましょう。

=====ここから=====

新田さん、こんにちは。  
中国に住んでいるエリカです。

主婦になってから朝もだらだら服汚れちゃうしなーとか思ってパジャマで過ごす時間が長かったんですが、  
今日はネクジェネの通りに朝の過ごし方を変えて見ました。

そしたらいつもあー、やらなきゃなあって思ってた家事があっという間に終わって、  
子どもと2時間くらい思いっきり遊んで今一人でのんびり過ごしています。(子どもは疲れて寝ました)

今まで朝起きてからいつもお弁当つくって、子どもにごはんつくって、  
家事してー、とひとつひとつにすごくエネルギー浪費してたのを実感しました…

心の余裕も全然違います。  
これ習慣化します。

ありがとうございます。  
静かにポチっと送信。  
=====ここまで=====

よかったですね！  
朝の習慣が変わっただけで、  
もう人生で積分したら何千時間、何万時間と増えたことになるので  
それだけで人生絶対変わりますよね。

それくらい、「習慣をデザインする力」って大事です。

それから、こんなメールも来てました！

=====ここから=====

新田様  
ネクジェネの皆さま

こんにちは

ケンシロウと申します。

最近ほんと朝起きれなくて、悩んでいました！(笑)

1日の生活デザインを朝しっかり起きることで回るように設計していたので、  
朝起きれずモンモンとしていました。

正確には予定通りに目を覚ますのですが、体を起こさないで頭の中で色々考えて、  
いつの間にか二度寝の流れ…  
何でゴロゴロしてるだけなのに疲れるのか不思議だったんですけど、  
バグにエネルギーを浪費していたんですね。

私の場合それが、悪習慣となって定着し始めているところでした。  
なんとかせねば！ って時だったので...いつもぴったりのメルマガありがとうございます。

ということで早速、本朝から「一切の思考を挟まずに起きる」やってみました！

起きてすぐ、

思考を挟まない...

思考を挟まない...

と、心の中で唱えながら、  
白湯を作るためにヤカンに水を入れ、コンロをひねってセット、  
白湯が出来上がる間に服を脱いでシャワーを浴びに風呂場へ...

別人の会話...

別人の会話...

何度も思考が入ってくるので、これは別人の会話とつぶやきながら、時には歌を歌ったりして、  
なんとかごまかしながら、風呂場から帰って来て着替えて白湯を飲みました。

布団に戻りたいと別人さんが言ってきましたが、  
着替えているので別人さんを見無視して家を出ちゃえーってことでカフェへ。

カフェは人もいなく静かだったのですが、別人さんがまだうるさいので瞑想をすることに。

瞑想後、別人さんの会話が止み、めちゃくちゃ頭がすっきり...

ホントに、別人というか、他人というか、さっきまで自分の頭の中で会話してたの誰？ 状態。

ホントに別人で、別世界じゃん！ って感じです。

今までは、別人さん(エネルギーが低い状態)というハッキリとした認識がなかったようで、  
前回と今回で「エネルギー低い状態は別人だよ！」と何度も教えて頂いたり、  
自分攻略本を作ったりしているなかで、  
いつの間にか、別人さんのゲシュタルトが形成されて  
ハッキリと別人と認識できるようになってきたのではないかと思います。

久しぶりにスッキリと1日を始められています。

浪費しないですんだエネルギーを循環させていきます！

後はこの朝の流れを習慣づけたいと思います。

最後までお読みいただきありがとうございます。

=====ここまで=====

それが認識できただけで、大きな進化ですね！！

だいたい、エネルギーが下がっている時って、  
脳内けものフレンズが自分と合一しちゃっているの  
自分の思考と別人さんの思考の区別がつかなくなっちゃうんですね。

しかも、脳ってミラーニューロンというニューロンがあるので、  
まわりにきつねさんが沢山いたら、  
自分もきつねくんが引き出されやすくなるし、

まわりにてんぐくんがいっぱいいたら、  
自分も天狗っぽくなっていきます。

これが「エネルギーの共鳴現象(波の共振)」です。

最初はとにかく「あ、別人さんだ」と気づいて、  
慣れてきたら「あ、今きつねくんだ」とか「てんぐくんだ」とか  
分かるようになると良いですね。

他にもけものフレンズはいっぱいいるので、  
どんどん名前をつけていって、  
まあそれが悪いっていうよりは、  
それに支配されないようにして  
ペットとして可愛がってあげてください！

けものたちも、自分の中にいるうちの1つなので、  
分離させるのではなく、飼いならすといいですね。

さて、最後にこちらのメールを紹介します。

====ここから====  
こわいこわいこわい  
新田さんもネクジェネもこわーい。

斉田康子です  
返信させてください  
よろしくお願いします。

以前

寝不足だったり  
育児と仕事の疲れがとれていない  
せいなのか

早朝起きて  
お弁当つくったり  
ごはんの準備や  
みんなの支度が億劫でした。

ときには  
仮病を使い  
早く出勤しなきゃいけない夫に  
すべてをたくして  
放棄したことさえも。。

ある時ふと思ったのです。

とりあえず起きよう。  
とりあえずやろう。  
とりあえず記事を書こう。

その時から  
起きてだるいと感じても

うつろな目をして  
死んだようでも  
とりあえず  
淡々とこなしていきました。。。

家族に死人のようだと笑われていましたが。

結果

うまくいったのです。

とりあえずやっそこ！が  
身に着いたのか

以前とは比べ物にないほど

ぼーーーと  
している時間が  
ほとんど  
なくなっている！！

そのことに  
数日前に気づき、  
この効果というか、  
経験はなにか  
裏付けできるものなのだろうか？  
と考えていたら

このネクジェネの内容ですよ。

新田さんこわい  
ネクジェネこわいこわいこわーい。

人間は多重人格？

それも  
考えてたし！

新田さんも  
ネクジェネもこわいー。

考えてることぜんぶ  
ネクジェネがしゃべりだすー。

(\* 㐂 `)

というわけで今日は  
鏡をみて  
やってみます！

いつもありがとうございます。

深謝

=====ここまで=====

まあ、ネクジェネはいつもその時のテーマを喋ってるんで  
ネクジェネクラウドに接続していたら、  
だいたいその時考えてることが、そのままテーマになります。

皆がメールをくれたらくれるほど、  
よりネクジェネクラウドにエネルギーが集まって  
テーマが分かりやすくなります。

けものたちに負けず、  
皆で元気玉を集めていきましょう！！

それでは、今日はこの辺で。

ありがとうございました！

## Vol.28:けものウォーズ

こんばんは、新田です。

前回は脳内にいるけものフレンズの話をしました。  
(けものフレンズって何か未だに知らないんですが  
言葉だけ気に入ってるので勝手に使ってます w)

きつねくん、たぬきくん、へびちゃん、てんぐくん・・・

他にもいっぱいいるんですが、  
特に代表的なのがこの辺ですよ。

脳の中には、目には見えない闇のけものたちがいて、  
やつらは時として牙を剥き、僕たちを襲ってきます。

僕らは、統一された思考があるようで、  
実は脳内に色んな思考が混ざっていて、  
エネルギーの高い時と低い時とでは、

“全くの別人になっている”のです。

「別人だ！」ってことを知らないから、  
自分の考えを信じておかしいことをしてしまったり、  
あるいは、それに対してずっと引きずって後悔したり、  
みたいな感じでどんどん BAD になっていくのです。

だから、

エネルギーの低い時の自分はぜーったいに信じてはいけない！！

ということを何度も言ってきたし、それによって、  
多くの方が「もうエネルギー低い時の自分は信用しません！！」と  
宣言してくださいました。  
(宣言したからには、絶対信じちゃダメですよ！笑)

で、エネルギーが下がると、  
けものフレンズたちに思考が乗っ取られることが多い、  
という話もしました。

けものたちは、自分たちが主人格になろうと必死になっていて、  
まさに陣取り合戦みたいなことを脳内で繰り返しています。

ディズニーで「インサイド・ヘッド」っていう映画があって、  
脳内で色々な感情が領土を広げている話でしたけど、  
まさにあんな感じで、

けものたちは、自分たちの領土を拡大しようと、  
日々狙っていて、時々戦うのです。

まさに、けものウォーズ！！

で・・・ちょっとやっかいなことに、  
エネルギー低い時に、けものフレンズに思考が乗っ取られて、  
「その思考は自分のものだ」  
と勘違いしてしまう人がいるんですね。

するとどうなるか？というと・・・

エネルギーが上がった時も、けものフレンズに思考が乗っ取られたままになってしまうのです！！

うわ～恐ろしい！！

で、もひとつやっかいなことに、  
そうやってけものフレンズたちに思考が乗っ取られたままでも、  
成功してしまう人がいる、ということです。

例えば、エネルギーが下がった時に、きつねくんに思考が乗っ取られて、  
「自分ってこういう性格だ！」

って思ったまま生きてると、  
だんだんその人の主人格がきつねくんになっていきます。

すると、きつねくんの性格、つまり、  
色んな人の気を引いてエネルギーを集めたり、  
メリットデメリットだけで人付き合いをするようになったりします。

同じように、例えば、てんぐくんに思考が乗っ取られたまになると、  
だんだん自己顕示欲が強くなって、「俺すごいだろ！」アピールをして、  
お山の大将みたいになっていきます。

あるいは、てんぐくんに乗っ取られて、  
そのままダークサイドに落ちるのが、  
vol.6 で解説したダークサイドの神話(アナキンスカイウォーカーのやつ)ですね。

てんぐくんに乗っ取られると、  
「もっと力を！！！」  
と力に走って、相手をねじ伏せようとします。

怖いね！

で・・・

ここからが大事なので、よくよく読んでもらいたいところです。

実は、ちょっと混乱させるかもしれないのですが、  
けものフレンズに思考が乗っ取られたまでも、  
エネルギーが高ければ、ビジネスとかで成功してしまう人もいますよ。

「なんだ、じゃあ別にいいじゃん！！」  
って思われるかもしれませんが、  
けものフレンズ的な思考での成功って、  
“短期的な”成功になりやすいんですね。

つまり、一時的には良くなるけど、長期的に見ると・・・  
というやつです。

人は誰しも、  
「こういうことをしたい！」  
という最終的なゴール(使命)を持って生まれてきていて、  
それを成し遂げるために日々徳を積んでいます。

それを成し遂げるためには、莫大な徳が必要なので、  
その目標に向かって、コツコツと日々徳を積んでるんですよね。

もちろん、全部ためているわけではなく、  
お金に変えたり、出会いに変えたりしながら、  
残った分をためていっている、というイメージです。

しかし、けものフレンズに思考が乗っ取られると、  
そういった計画を無視して、  
短期的な成功をするために徳を使いまくって、  
後に使うはずの徳が無くなってしまったりするんですよ。

まあ、イメージしづらければ、  
「徳」を「お金」に置き換えたらわかりやすいですよ。

マイホームを買うために必死に貯金してたはずなのに、  
知らない間に息子が勝手に引き出して豪遊してた！みたいな感じです。

おいおい～～～みたいな。

けものフレンズたちは、後先考えずに、  
勝手に徳を換金して、色んなものに使っていきます。

まあ一番は「満足感」を満たすために使われたりします。

皆に認められたい！  
すごいと言われたい！  
羨ましがらせたい！

といった欲求を満たすことに徳が使われます。  
特に、きつねくんとか、てんぐくんはそのパターンですよ。

そうやってエネルギーの無駄使いをすることで、  
短期的には成功するんだけど、  
性格も偏る(動物的になる)し、長い目で見たらマイナス、  
ということは往々にしてあります。

世の中に出ている成功本や自己啓発書って、  
結構、「けものフレンズ的なもの」が多いので  
そこは気をつけなければいけないところです。

例えば  
「元キャバ嬢が教えるどんな男でも手玉に取ることができる魔法のテクニック」  
とか、そんなタイトルの本がもしあったとら(てかありそうw)、  
だいたいそれは「きつね的ノウハウ」です。

多分何かしらの効果はあるのだろうけど、  
性格がきつね的になって、特定の男しか落とせなくなります。  
(というか、きつねくん以下のステージの人しか相手にできなくなります。)

ビジネスでもそうで、  
「情弱を刈り取って、大金を稼ぐ手法」  
ってのはだいたいてんぐくんとか、きつねくんとか、  
そういうノウハウのことが多いです。

「生き方」とか「考え方」とかがなく、  
ノウハウに偏っているものにハマると  
だいたい何らかのけものフレンズに感応しやすいですよ。

けものフレンズに乗っ取られないようにするためには、  
まずは「自分はどんな生き方をしたいか？」を明確にして、  
その軸をブラさないということが必要です。

それに沿ってないことであれば、  
短期的には美味しい話でも、やらない、とか。

そしてもう1つ、意識したら良いことがあります。

それが、  
「過去の延長線上に現在を置かない」  
ということです。

これは、vol.11 で解説したことなのですが、

過去→現在→未来

という風に時間が流れるのではなく、

未来→現在→過去

という風に時間が流れる、と考えるのです。

これが「回転寿司理論」でしたね。

自分は「現在」という地点にいて、  
回転寿司でお寿司が流れてくるかのごとく、  
未来から過去に向かって時間が流れてくる、  
という風に考えます。

そうすると、過去に縛られないので、  
思考がけものフレンズに乗っ取られにくくなります。

だいたい、多くの人って、  
過去に何らかのトラウマとかネガティブなことがあって、  
「そのせいで」自分の性格に影響が出ている、と考えます。

確かに、過去から未来に時間が流れる、というパラダイムで見たら、  
その通りなんですけど、その視点しかない、と、  
永遠に過去に縛られて生きることになります。

「恐怖の自動原因探査プログラム」の話でも出しましたが、  
人は、エネルギーが余っていると、勝手に過去を深堀りして、  
心の中の不発弾をどんどん発見していきます。

そして、これはやり出すとキリがありません。

「あのトラウマのせいで・・・」

「過去に愛情が満たされなかったせいで・・・」

という感じで、探せばいくらでもあるのです。

そうやって不発弾を見つければ見つけるほど、

「もっと認められたい！」

「愛情が欲しい！！」

「構って欲しい！注目されたい！！」

「すごいと思われたい！」

といった欲求が強くなって行って、  
そういった思考が、

きつねくん、たぬきくん、へびちゃん、てんぐくん、

といったけものフレンズたちに餌をあげてしまいます。

けものフレンズは、誰の脳の中にもいて、  
必ず一度は顔を出すのです。

時には、一時的に思考が乗っ取られることもあるでしょう。

その時、その過去の延長線上に現在を置いたら、  
一度乗っ取られたら、なかなかそこから抜け出せなくなってしまいます。

なので、  
「時間は未来から流れている」  
というパラダイムを採用してみるのです。

回転寿司でトロを注文して流してくるがごとく、  
未来にこんな風になってる！という理想の姿があって、  
そこから時間が流れてくるイメージです。

それが過去に向かって流れると、  
過去の「事実」は変わらないんだけど、  
その「意味」は変わってきます。

すると、どうなるか？

ちょっと具体的に見てもらった方がいいので、  
こちらのメールを紹介します。

=====ここから=====

新田さんこんにちは！  
お久しぶりです。矢野です。

今日はメルマガ読んで  
新たな境地にいる自分に気づいたので  
その報告を簡単にしようかな？と思います。

結論から書くと、

今まで恐怖でしかなかったトラウマなどの嫌な記憶に対して  
猛烈に感謝している自分がいる  
事に気づいたのです。

僕は、自身のトラウマがフラッシュバックする事で、鬱病やストレス性健忘症も経験した人で、

元から、  
何かと嫌な事があると  
トラウマを思い出して  
だから俺は…  
と、無理やり自分で← 結びつけていたと思います。

しかし、  
とあるきっかけで  
そのトラウマを経験したおかげで  
今、目の前の人を助ける事ができた。

という機会に恵まれました。

その体験のおかげで  
トラウマを経験した自分を  
経験してもなお、進んでいる自分を  
けっこー凄いんじゃない？笑  
と、思えるようになって

いつしか、  
自分が強くいられる理由が、

過去に経験した  
何くそ！  
死んでも死に切れん！！  
あー、もう最悪。

みたいな、  
記憶の数々だったのです。

このメールを読んで  
そういえば、フラッシュバックしたとしても  
むしろエネルギーめちゃくちゃ上がるんですけど？

とあって  
色々考えて見たら  
こんな結論になりました！！

…と、  
高田馬場から新宿までの山手線でサクサクと書きました！

二駅くらいぼーっとするか〜  
ではなく、  
たったそれくらいの隙間時間でも  
こうして返信できるんではね〜

思考停止で行動してしまうことを

さらに普段の生活に取り込んでいきまーす！

それでは、  
ありがとうございました^^  
=====ここまで=====

こんな風に、  
過去にあった嫌な出来事(マイナス)が、  
意味付けが変わることで、プラスに変換されてしまったりするのです。

<過去>の”せいで”でなく、  
<過去>の”おかげで”と思えるようになります。

「～～のせいで」と意味付けした時は、  
その記憶は「位置エネルギーの低い場所」に置かれるので、  
思い出すたびに、その空間にエネルギーを持っていかれます。  
(「タラレバ空間」も同様です！)

逆に、「～～のおかげで」と意味付けすると、  
その記憶は「位置エネルギーの高い場所(=未来)」とつながります。

この出来事があったのは、未来、こんな自分になるために必要なことだったんだ！！

と思えるわけですね。

ロミータが、ヒソカに(トランプで)服を切り刻まれた記憶が、  
ネガティブなものではなく、  
「あのおかげで、生まれ変わった！！(さなぎから蝶になった！)」  
と思えるようになると、過去の自分が応援してくれるのです。

そしてロミータは、

「私は、蝶のように舞い、それを多くの人に見せることで、  
世界中に光を届けたい！！」

という”使命”に目覚めました。

その時、過去、現在、未来が全てつながり、  
すべてから応援を受けて、エネルギーが満ち溢れてきます。

自分を引っ張るものは何もなく、  
迷いがなくなり、けものフレンズなんて顔を出す余地がありません。

ペットとして大人しくしてくれているはずです。

「もっと認められたい！！」

とか、

「構って欲しい！」

とか思ったら、

「ああ、けものフレンズが暴れてるなあ。  
どうどうw」

とペットをなだめるがごとく、冷静に対応したら良いのです。

ペットが大人しくなれば、  
承認欲求やら自己顕示欲やらは  
消えていきます。

な～んだ、そんなもの無くたって、幸せジャン！

って思えるわけですね。

それでは、最後にもう1通紹介しましょう。

=====ここから=====

新田さん、おはようございます！  
25才の大学生、都内在住の石山です。

今朝は、前回のネクジェネの朝起きルーティン、  
僕もやってみてスッキリ起きられました！

理性的な脳が起きるまでは、  
別人脳が「まだ寝よう」とか「これだけしか寝てないと日中辛くないか」とか  
言ってきましたが、朝起きたばかりの脳は信頼しない！と思い出して  
思考を挟まない。思考を挟まない。と繰り返して、  
朝起きルーティンを淡々と実行しました。

するとどうでしょう、  
最近の朝はギリギリまで寝て、目を覚ましてからも時間がどんどん過ぎてしまっていたのが、  
朝の支度がさっさと終わり、お白湯(今は電子レンジの即席版ですみません><)を飲み  
リラックスした状態になって、  
朝の守れたエネルギーをネクジェネに成功報告と共に循環させたいと思います。

新田さんの人柄も、お茶会に参加されたこびさんが言われていたように、  
温かくネクジェネメンバーのことを考えてくれているのですね。

いつかお茶会か何かの機会でお会いできた時には直接お礼の言葉を伝えられたらと思います。  
その日を楽しみにしつつ、今日も届け元気玉！  
そっと朝のエネルギーを送り循環させたいと思います。  
=====ここまで=====

朝の時間が変わるだけで、人生は激変するので、  
それは大きな一歩ですね！

せっかくなので、今日は人生をどんどん加速させるための合言葉を教えます。

それは、

「・・・ということは」

です。

朝絶対起きれないと思ってたけど、起きれるようになった。

“ということは”

絶対無理と思ってるこれも、できるかも？

“ということは”

これも、あれも、きっとできるはず！

という風に、「ということは」を使って、連鎖反応を起こしていきます。

そうやっていくと、  
「これは無理」  
ってのは、無くなるんですよ。

想像できるあらゆる未来が創造できるようになります。

この魔法の合言葉「ということは」を  
ぜひ使いこなしてください！！

それでは、今日はこの辺で。

「けものフレンズフィルター」を手にいれた皆さんは  
また見えている世界がさらに変わったと思います！

今回紹介したディズニーの「インサイド・ヘッド」も  
勉強になるので、ぜひ見てみてくださいね！  
(Youtube で 400 円くらいで売ってたはずです。)

色んな漫画、映画、CM を見る時に、  
そのフィルターをかけて見ると、新しい発見があるかもですよ？

というわけで、また次回。  
ありがとうございました～！

## Vol.29: インサイドヘッド・ストーリー

こんばんは、新田です。

前回も「脳内けものフレンズ」の話をしました。  
(ちなみに、未だにけものフレンズが何なのかよく知りません。)

語呂が気に入ってるので使ってるだけです。)

その理解を深めてもらうために  
「インサイド・ヘッド」という映画を紹介しました。

脳の中で色々な感情のキャラが、  
主人公を操作してるという物語です。

まあストーリーは賛否両論だと思いますが  
そういう好き嫌いはこの際置いておいて、  
「脳科学の勉強」だと思って見ると、非常に学びが多いです。  
(CMだけでも見てもらえたらと思います！)

感想が来てたので紹介しましょう。

=====ここから=====

新田さん、こんにちは！  
25歳の主婦、わだです。

インサイド・ヘッドみました(\*^o^\*)  
喜びや悲しみ、怒りなどの感情が  
擬人化されることで  
思春期を迎えた主人公の女の子の  
感情の動きが表現されていて勉強になりました。

恐怖を感じたら潜在意識に格納される、  
寝ている間は思考という列車が働かなくなる  
抽象化される過程の表し方など  
頭の中で起きていることを  
アニメーションで描写されていて  
興味深かったのですが、、

やはり1番注目したのは  
喜びや悲しみなどの感情達が  
対抗(=葛藤)しながらも  
それぞれが役割を担っているというところでした。

悲しみというマイナス感情は  
いらない存在みたいな扱いだっただけですけど  
最終的には悲しみが仕事することを認め、  
感情達が一つになって主人公を幸せにしようとする場面は  
エネルギーの高さを感じました。

インサイドヘッドをみたことで  
より、自分や相手の感情に目を向けようという意識になりました(^\_^)

紹介していただきありがとうございます。  
ではまたメールしますね。  
=====ここまで=====

インサイド・ヘッドで描かれているような世界は  
まさに僕らの脳内で常に繰り広げられていて、

僕らの中には常に色んな思考が同時に存在しています。  
しかし、顕在意識には1つの統一された思考として出力されてきます。

ただ、たまに2つの思考が同時に出てくることがあります。

例えば、よくアニメや漫画とかで

天使「だめよ、寝ちゃ！今日は起きるって言ったでしょ！！」

悪魔「へっへっへ、いいじゃねーかちょっとくらい。眠いんだから寝たらいいんだよ。」

みたいな感じで天使と悪魔が戦っている(葛藤してる)シーンがありますが、  
ああゆう時はけものフレンズたちが活発に活動している時です。  
(ただ、まだけものに完全に負けてはいない状態です。)

ちなみに上の例だとたぬきくんですね。

たぬきくんは怠け者なフレンズなので、  
たぬきくんが支配されると、だらしなく、下品で、  
(きつねくんとはまた違う意味で)ズル賢くなります。

悪魔の声に負けて、  
「ん～、まあ今日くらいならだらしなくてもいっか！」  
ってなったら、顕在意識がたぬきくんに乗っ取られて、  
ぐだーっとしはじめます。

たぬきくんも、そういう時しか主導権を握れるチャンスがないので  
必死なんですよ。

「たぬきくん必死だなあ、どうどうw」

となだめてやりましょう。

「自分の思考ではない」と分かっていたら、  
混乱することがなくなります。

どんなけものフレンズにも、それぞれ特徴があって、

「これをすると暴れ出す」

というスイッチみたいなものがあります。

だから、それぞれの性質をよくよくおさえておけば、  
コントロールすることができます。

きちんと鎖でつないで、  
大人しくさせておかないとですね。

ちなみに、こんなメールも来てました。

=====ここから=====

いつもありがとうございます。  
福岡の筆跡診断士の吉野です。

けものフレンズの話を読んでいて、日頃の生活で実感したことをメールします。

それは、けものフレンズは、自分だけではなく、  
他の人にもいるということです。

家族や職場の人など、身近な人が別人のように感じる時があります。

そんなとき、「ああ、けものフレンズが出てきていのかも」と思えるようになりました。  
そのおかげで、他の人に、今までよりも寛容になれました。

短いですが、報告でした。

返信は不要です。

=====ここまで=====

これも重要な視点で、  
自分の中のけものフレンズたちを認識できたら、  
今度はまわりの人の中にいるけものフレンズたちも  
認識することができます。

例えば、  
普段おとなしい人なのに、  
何かをきっかけに急に偉そうになって、  
そんな大したことではないものを得意気に語り、  
「俺すげーだろ！」アピールうぜえ！！って人がいたとします。

そんな時に、  
「あいつは変わってしまった・・・」  
「もう付き合うのやめよう」  
とか思うのではなく、

「なんだ、てんぐくんが暴れてるのか^^;」

って思ったらいいんですね。

ここで、  
「すごいね～！！」  
と自己顕示欲を満たし続けると、  
どんどんてんぐくんに餌をあげてしまって、  
てんぐの鼻が伸びていきます。

それで、エネルギーを取られることになります。

下手したらダークサイド行きです。

あ、別に子供とかだったらいいと思いますよ。

テストで良い点取って自慢してる子供を見て  
「てんぐくんだ！！」  
とか思わなくていいですからね。

でも、ビジネスとかで、てんぐくんのせいでおかしくなる人はいます。

てんぐくんは、鼻が伸びすぎると暴走してしまうフレンズなので、てんぐの鼻を折ってあげたら、元の状態に戻ります。

つまり、

「いやいや、そんな小さい山に籠って満足してないで  
もっと高い目標持とうよ！」

ってことを伝えたらいいんですね。

他のフレンズたちも同様です。

だから、昔から「狐憑き」とか呼ばれたりしますが、  
ああゆうのって、霊媒師が「ふぁー！！」とかやらずとも、  
普通に喋って元に戻すことができるのです。

ところで、けものフレンズに乗っ取られないための対策を色々話してきましたが、

「もし乗っ取られてしまった場合」

はどうしたらいいのか？

まあ完全に乗っ取られてしまうと、  
それを認識することすらできなくなって  
自分の正当化に走る場合が多いんですが、  
認識できたとして、どうすれば良いか？

それは、こちらをお読みください！

=====ここから=====  
こんばんは！米原です。

何か、返信しよう・・・  
と思っているのですが、  
最近、インプットに偏っていて、  
なかなかアウトプットができていない自分がいます。

そういう時って、グダグダしていて、  
ほんと、へびちゃんが取り付いているようです。

その場合、なるだけ、  
「とりあえずやる」

という考えを採用するようにします。

返信しようとしても、なかなか浮かばない・・・

でも、とりあえずやる。やってみる。

文字を打ち込んでみる。

環境を変えてみる。

姿勢を変えてみる。

パソコンではなく、スマホで打ってみる。

と、とにかく違うことをやって返信するようにします。

「いま、自分は、けものフレンズが憑依しているから、エネルギーが高い返信はできないんじゃないか？」

なんて、思ったりもしますが、  
そういう時こそ、  
「エネルギーを循環させる意識」が大事なのだと思います。

けものフレンズたちが出てきた時、僕は、  
「感謝」「祈り」の気持ちを忘れないようにしています。  
(・・・しています、つつつても忘れがちですがw)

何故なら、けものさんたちは、  
「感謝」とか、「祈り」という、  
「光の力」に弱いからです。

誰かに対して、  
「有難いなあ」とか、  
「頑張っ欲しいなあ」  
「応援したいなあ～」

...

「自分のことは、どーでもいいから！」

なんて時は、けものフレンズは顔を出さない感じです。

なので、感謝を忘れた時に、

てんぐくんが、  
「俺、すげーだろ?!」

へびちゃんが、  
「でも、色々やってるのにうまくいかない」

きつねくん  
「みてみてwほら?もっと構って?」

たぬきくん  
「ぐへへ、今の信頼残高を現金化して、へっへっへw」

てな感じで、顔を出すのだと思います。

そう言う時こそ、感謝の気持ちを忘れないようにしたいと思います。

へびちゃんを取り憑いていて、

「何も、浮かばないから返信できない」

そんな思っていたのですが、  
僕は、新田さんやネクジェネの皆さんに、  
とても感謝をしていて、  
そのおかげで今の自分がある・・・

そう思ったら、へびちゃんが大人しくなった感じがします。

微力ではありますが、少しでもこのコミュニティに  
貢献できればいいな・・・と、思い、返信させていただきました。

あ、ちなみにですが、  
書いているうちに、けものフレンズが大人くなりました。

やっば、ネクジェネ SUGEEEE！ ですね w

もっと、けものフレンズをコントロールして仲良くなりたかったです。

では、読んで下さりありがとうございました。  
(静かにポチッと送信)

追伸

けものフレンズと仲良くなる、と返信内で述べましたが、  
それって、価値のあるコンテンツになりますね。

今回、けものフレンズと仲良くなる方法として  
僕がオススメしているのは、

「感謝(祈り)の気持ちを持って、ネクジェネに返信する」

です。  
(別にネクジェネじゃなくてもいいのですが(おい)  
ネクジェネと言う、「徳積みボーナスステージ」を  
活用しないと云うのはもったいないと思うからです)

書いていて、へびちゃんが大人しくなったので、  
これはオススメです。  
=====ここまで=====

これはとても重要な視点で、

けものフレンズたちは、光に弱いのです！！！！

けものたちは、心の中の闇から生まれて来ます。

だから、光に当たると、石化して動かなくなるか、  
闇が浄化され、大人しくなるのです。

この「光」というのは、  
感謝(祈り)の気持ちだったり、  
あるいは、「志」です。

ロミータが、ヒソーカに服を切り裂かれた時、  
ロミータの心の中で、けものフレンズたちが一気に暴れ始めました。

「許せない！！ヒソカ！！」

「おばあちゃんにもらった服が・・・」

「もう無理だ、諦めよう・・・」

そんなけものフレンズたちが、  
(心の中の)ロミータの手足を引っ張り、  
闇に引きずり込もうとします。

真っ黒な闇の中に、  
ロミータ(インサイド・ヘッド)の体は、引きずりこまれていきました。

片足が闇の中に入り、  
そのまま完全に闇に飲まれそうになった時、  
彼女は気づいたのです。

ロミータ(インサイド・ヘッド)  
「待って・・・  
まだ、私は、やらないといけないことがある・・・！」

けものフレンズたちは、驚きます。

「いや、ないよもう！！」

「服が破られてるというのに、今更どこに行こうというのかね！！」

へびちゃんが足に絡みつきます。

「もうダメだによろ、いつも大事な時にこう。  
おばあちゃんの期待に応えなかったのに、どうせ私なんて・・・。」

てんぐくんがロミータの顔を押しえつめます。

「ヒソカのやつ、試合で勝てないと思って、服破きやがった！  
もうあいつは自分で負けを認めたってことやねんから  
今更試合出て恥晒さんでもええやろ！  
試合出てたら余裕で勝ってたんやからなあ！！」

きつねくんが服に噛み付いて離れません。

「きいーー悔しい！！！！  
あいつ本当むかつくー！！！！  
あいつの服も破いてやるコン！！！！」

たぬきくんが前に立ちふさがって、闇の中に押し込めようとしています。

「もう疲れたから帰って寝るポン！  
別に服破られたのはあいつのせいなんだから気にしなくていいんだ！  
誰も責めないポン！」

ロミータ(インサイド・ヘッド)の全身が、間もなく入ろうとしかけた時・・・

ロミータ(インサイド・ヘッド)はふっと、  
幼少期の頃の記憶が蘇って来ました。

幼い頃、テレビで見た蝶のように舞っていたあの人に憧れ、  
自分も蝶のように羽ばたいていたあの頃を・・・

ロミータ(インサイド・ヘッド)  
「違う！！こんなところでくじけちゃいけない！！  
私は、世界中の人に、自分の羽ばたきを見せるって決めたんだ！  
服なんか関係ない。  
私は、羽ばたいて、世界中の人に、本当の輝きを届けるんだ！！」

その瞬間、  
ロミータの心の中の世界(インサイド・ヘッド)に、  
光が降り注ぎだしました。

てんぐくん「うわああ～～～なんやこれえ！！」

へびちゃん「いやあ～～～もうちょっとだったのに・・・」

きつねくん「こーん」

たぬきくん「ぼーん」

けものフレンズたちは、ひかりに当たって、動けなくなってしまいました。

そして、ロミータ(インサイド・ヘッド)を包んでいた闇に光が当たって、  
闇は消えていきました。

すると、闇の中から、「羽」が出てきました。

ロミータ(インサイド・ヘッド)  
「なんだ・・・ずっと闇だと思ってたのに、  
こんなところに、羽があったんだ。  
見てておばあちゃん、服は破れてしまったけど、  
私には、羽がある。」

ロミータが振り返ると、  
けものフレンズたちは、気持ち良さそうに、すやすやと眠っています。

ロミータ(インサイド・ヘッド)  
「ふふ・・・かわいい。」

ロミータは、羽を背中につけて、光に向かって、飛び立ちました。

ロミータ(アウトサイド・ヘッド)は、目をあけました。

そして、髪を結んでいた紐を取りました。

おばあちゃんにもらった、髪留め。

それを取った瞬間、  
彼女の目には、光が宿っていました。

一方で、ヒソーカの脳内(インサイド・ヘッド)では・・・

てんぐくん  
「わっははは！！  
完全に闇に落とされたっで！！」

きつねくん  
「これでうちらがこの世界(インサイド・ヘッド)での支配者どすなあ。」

てんぐくんときつねくんが、ヒソーカの脳内を支配していました。

きつねくん  
「今ごろロミータはん、服を破かれて泣いてはるやろうなあ。  
可哀想やけど、かんにんな。  
試合に出れるわけもないし、これで勝利は確定どすなあ。」

てんぐくん  
「まあそんなことしなくても勝てたやろうけどな！  
むかつくから破ってやっただけやからな！」

そんな会話をしていると、  
ロミータが会場に現れます。

てんぐくん  
「なんやて?!」

きつねくん  
「こーん?!」

そして、ロミータは、会場で美しく舞い始めました。

そのあまりの美しさに、  
ヒソーカの心の中に光が。

てんぐくん  
「ぐわあああ！！！！」

きつねくん  
「あかん、せつかく闇に取り込んだのに・・・」

闇に光が当たり、  
ヒソーカの体が半分だけ闇から出てきました。

ヒソーカ(インサイド・ヘッド)  
「このまま闇から抜け・・・出せない！！  
私の体に鎖が絡まって、取れない・・・」

てんぐくん  
「まだ闇は残ってる。このままもう一度引きずり込むんや！」

きつねくん  
「ほな、これでいこか！」

きつねくんが妖術を使います。

すると、ヒソーカ(インサイド・ヘッド)は再び闇に取り込まれていきます。

それと同時に、ヒソーカ(アウトサイド・ヘッド)は、  
「きい～～！！！！悔しい！！！」  
と会場を立ち去って行きました。

てんぐくん  
「よし、このままヒソーカを再び闇に引きずり込むで！！」

きつねくん  
「なあ、てんぐはん、うちら、本当に彼女にとって良いことしてるやろか？」

てんぐくん  
「何言うてんねん、当たり前やろ！！  
世の中綺麗事じゃ生きていけん！！  
どんな手を使ってでも這い上がって一番取るんや！  
そのためには、オレらが心ん中の主導権握らんとあかんねん！  
一緒に幸せを掴むんや！！」

きつねくん  
「せやな、かんにんな。やりましよ、彼女の幸せのために！！」

そう言って、2人がヒソーカを見ると、  
ヒソーカの中から涙が溢れていました。

てんぐくん&きつねくん  
「?!」

ヒソーカ(アウトサイド・ヘッド)

「あの子、あんな美しい演技ができたんだ・・・  
今の私には、勝てない・・・  
あの子、おばあちゃんの期待に応えるためにずっと練習してた。  
だけどいつしか、それが重荷になって、あの子に制限をかけてたんだ・・・。  
私が服を破ることで、あの子の力を解放してしまったのね。」

てんぐくん  
「おい、何言うて・・・」

ヒソーカ(インサイド・ヘッド)の上から光が当たり、闇が消えていきました。

てんぐくん  
「きつねくん、どうやらここまでのようや・・・」

きつねくん  
「みたいだね。」

ヒソーカ(インサイド・ヘッド)  
「行くわ、私。ロミータのところへ。」

きつねくん  
「行ってきなはれ。  
うちらは、あんさんが幸せになってくれることを望んでいるから、  
そうあんさんがそう決めたなら、それでええ。  
せやけど、覚えといてくんなはれ。  
もし、あんさんがまたブレて、おかしい方向にいきそうになったら、  
その時は、またうちらが暴れて、あんさんを闇に閉じこめます。  
それが、あんさんのためやと思っているさかいな。」

ヒソーカ(インサイド・ヘッド)は頷き、  
立ち去っていきました。

すると、ヒソーカ(インサイド・ヘッド)が閉じ込められていた闇の中から  
何かが出てきました。

てんぐくん  
「おい、これ何やと思う・・・？」

きつねくん  
「羽・・・？せやけど、やたらカラフルで、なんだか蛾みたいどすなあ。  
こんなの、何に使うんやろか・・・？」

...

...

・・・みたいな感じですよ！！

あー、ロミータとか久しぶりすぎて  
過去のメール読んでました(笑)

関西弁と京都弁無理やり過ぎて、  
名探偵コナンの世界みたいになってはるけど  
気にしんといってください！

脳内けものフレンズフィルター、  
だんだん馴染んできたんじゃないですかね。

新たなフィルターを手に入れ、  
さらに世界を面白く見れるようになってもらえたらと思います!!

それでは、今日はこの辺で。

さいならー！