

NEXTGENERATION通信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！！」という報告も沢山頂きました。

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?!ということですよ。

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、  
情報発信力はめちゃめ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、  
ヒソカカの心からすれば、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。

ヒソー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。

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、  
「まっくるくるすけ」  
とも呼ばれていて、こっちの方が有名かな？

彼ら（まっくるくるすけ）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、まっくるくる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るくるすけたちは、  
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、  
「気まぐれに手エ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、  
積極的に色ん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、  
ヒソー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、ヒソーカも、  
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、  
しかしそれはヒソー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。  
ヒソーカも、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の部分を見れば、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！！