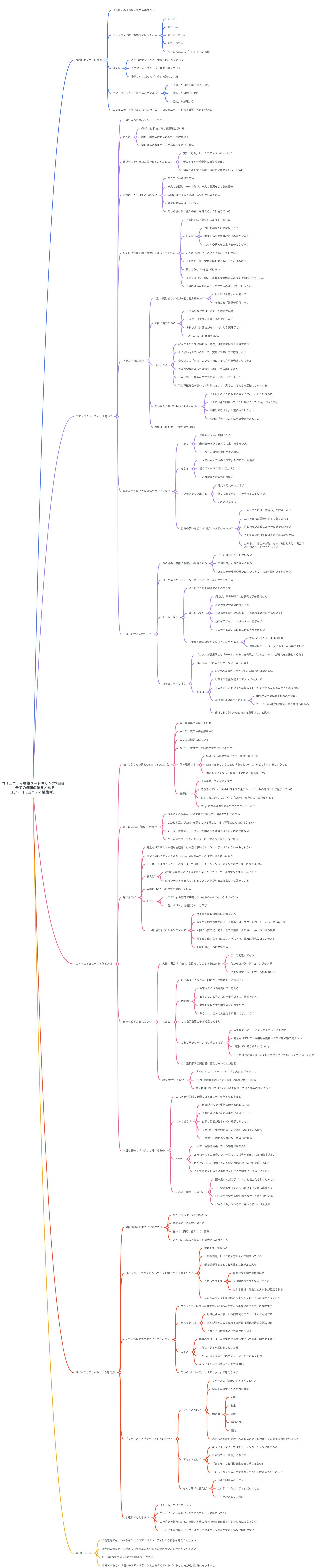




コミュニティ構築ブートキャンプ2日目「全ての価値の源泉となる コア・コミュニティ構築術」

1. 今回のセミナーの趣旨

- 1.1. 「価値」の「源泉」を生み出すこと
- 1.2. コミュニティは四層構造になっている
 - 1.2.1. ①コア
 - 1.2.2. ②チーム
 - 1.2.3. ③コミュニティ
 - 1.2.4. ④フォロワー
 - 1.2.5. 多くの人はこの「中心」がない状態
- 1.3. 例えば
 - 1.3.1. どんな活動だろうと一番最初は一人で始まる
 - 1.3.2. そこに一人、また一人と仲間が増えていく
 - 1.3.3. 物事はいつだって「中心」で決定される
- 1.4. コア・コミュニティがあることによって
 - 1.4.1. 「価値」が自然と湧くようになり
 - 1.4.2. 「選択」が自然と行われ
 - 1.4.3. 「行動」が加速する
- 1.5. コミュニティを作りたいならこの「コア・コミュニティ」をまず構築する必要がある

2. コア・コミュニティとは何か？

- 2.1. 「自分以外の中心メンバー」のこと
- 2.2. 例えば
 - 2.2.1. CMCには和佐大輔と安藤和也がいる
 - 2.2.2. 和佐・木坂の活動には和佐・木坂がいる
 - 2.2.3. 実は僕はこれまで一人で活動したことがない
- 2.3. 僕が一人でやったと思われていることにも
 - 2.3.1. 実は「母親」というコア・メンバーがいた
 - 2.3.2. 僕にとって一番最初の相談役であり
 - 2.3.3. 何かを決断する時は一番最初に意見をもらっていた
- 2.4. 人間は一人では生きられない
 - 2.4.1. 生きている意味もない
 - 2.4.2. 一人で決断し、一人で儲け、一人で贅沢をしても無意味
 - 2.4.3. 人間には共同体と理想（願い）が必要不可欠
 - 2.4.4. 僕には願いがほとんどない
 - 2.4.5. だから僕は常に誰かの願いを叶えるように生きている
- 2.5. 全ての「価値」は「選択」によって生まれる
 - 2.5.1. 「選択」は「願い」によって生まれる
 - 2.5.2. 例えば
 - 2.5.2.1. お金を稼ぎたいのはなぜか？
 - 2.5.2.2. 美味しいものを食べたいのはなぜか？
 - 2.5.2.3. スリルや快楽を追求するのはなぜか？
 - 2.5.3. これは「欲しい」という「願い」でしかない
 - 2.5.4. つまりそーゆー宗教に属しているというだけのこと
 - 2.5.5. 実はこれは「本能」ではない
 - 2.5.6. 本能ではなく、願い・宗教的な価値観によって価値は生み出される
 - 2.5.7. 「何に価値があるか？」を決めるのは宗教だということ
- 2.6. 本能と宗教の違い
 - 2.6.1. では人間はどこまでが本能と言えるのか？
 - 2.6.1.1. 例えば「恐怖」は本能か？
 - 2.6.1.2. それとも「経験の蓄積」か？
 - 2.6.2. 面白い現実がある
 - 2.6.2.1. とある少数民族は「時間」の概念が希薄
 - 2.6.2.2. 「過去」「未来」をほとんど気にしない
 - 2.6.2.3. それゆえに計画性がなく、今にしか興味が無い
 - 2.6.2.4. しかし、彼らの幸福度は高い
 - 2.6.3. ってことは
 - 2.6.3.1. 我々が当たり前に感じる「時間」は本能ではなく宗教である
 - 2.6.3.2. そう思い込んでいるだけで、実際に未来はまだ存在しない
 - 2.6.3.3. 我々はこの「未来」という宗教によって文明を発達させてきた
 - 2.6.3.4. つまり宗教によって価値を定義し、生み出してきた
 - 2.6.3.5. しかし逆に、無駄な不安や恐怖も生み出してしまった
 - 2.6.3.6. 特に不確実性が高い今の時代において、実はこれは大きな足枷になっている
 - 2.6.4. だから今の時代において入信すべきは
 - 2.6.4.1. 「未来」という宗教ではなく「今、ここ」という宗教
 - 2.6.4.2. つまり「今が間違っていなければそれでいい」という信念
 - 2.6.4.3. 未来は所詮「今」の連続体でしかない
 - 2.6.4.4. 理想は「今、ここ」に全身全霊であること
 - 2.6.5. 本能は価値を生み出すものではない
- 2.7. 選択ができない人は価値を生み出せない
 - 2.7.1. つまり
 - 2.7.1.1. 無宗教で人生に無関心な人
 - 2.7.1.2. 未来を怖がりすぎて今に集中できない人
 - 2.7.1.3. こーゆー人は何も選択ができない
 - 2.7.2. だから
 - 2.7.2.1. 一人ではなく二人の「コア」を作ることが重要
 - 2.7.2.2. 僕のイメージでは3人以上はきつい
 - 2.7.2.3. †これは僕だけかもしれない
 - 2.7.3. 子供の頃を思い出すと
 - 2.7.3.1. 悪友や親友がいたはず
 - 2.7.3.2. 何して遊ぶかは一人で決めることじゃない
 - 2.7.3.3. これと全く同じ
 - 2.7.4. 自分の願いを強くすればいいんじゃないか？
 - 2.7.4.1. しかしそこには「間違い」が許されない
 - 2.7.4.2. 二人であれば間違いすらも許し合える
 - 2.7.4.3. 許しのない宗教はただの監獄でしかない
 - 2.7.4.4. そして自分だけで自分を許せる人は少ない
 - 2.7.4.5. だからいくら自分が強くなってもほとんどの場合は 選択のスピードが上がらない
- 2.8. 「コア」があるからこそ
 - 2.8.1. ある種の「無敵の領域」が形成される
 - 2.8.1.1. そこには自分たちしかない
 - 2.8.1.2. 価値は自分たちで決められる
 - 2.8.1.3. あとはその理想や願いについてきてくれる仲間がいるかどうか

2.8.2. コアがあるから「チーム」と「コミュニティ」が生きてくる

2.8.3. チームとは？

2.8.3.1. やりたいことを実現するための人材

2.8.3.2. 僕らだったら

2.8.3.2.1. 例えば、ENERGEIAには開発者が必要だった

2.8.3.2.2. 最初の開発会社は散々だった

2.8.3.2.3. 今は運命的な出会いがあって最高の開発会社と巡り会えた

2.8.3.2.4. 他にもデザイナー、サポーター、監修など

2.8.3.2.5. このチームがいなければ何も実現できない

2.8.3.3. 一番最初は自分たちで全部やる必要がある

2.8.3.3.1. だからSNSやツールは超重要

2.8.3.3.2. 僕自身はホームページビルダーから始めている

2.8.4. コミュニティとは？

2.8.4.1. 「コア」が意思決定し「チーム」がそれを実現し「コミュニティ」がそれを応援してくれる

2.8.4.2. コミュニティの人たちが「リソース」になる

2.8.4.3. 例えば

2.8.4.3.1. ZOZOの前澤さんがやっているDAOの理想に近い

2.8.4.3.2. ビジネスを生み出すコアメンバーがいて

2.8.4.3.3. そのビジネスをゆるく応援してトークンを得るコミュニティがある状態

2.8.4.3.4. WEB3の理想はここにある

2.8.4.3.4.1. 中央が全ての権利を持つのではなく

2.8.4.3.4.2. ユーザーが分散的に権利と責任を持つ仕組み

2.8.4.3.5. 僕はこれは別にWEB3である必要はないと思う

3. コア・コミュニティを作る方法

3.1. No1になりたい男とOnly1になりたい女

3.1.1. 男は比較優位や競争を好む

3.1.2. 女は唯一無二や特別感を好む

3.1.3. 実はこの問題に似ている

3.1.4. なぜ今「女性性」の時代と言われているのか？

3.1.5. 僕の理解では

3.1.5.1. No1という概念では「コア」を作れないから

3.1.5.2. No1であるということは「もっといい人」がどこかにいるということ

3.1.5.3. 相対的であるならそれはもはや相乗りの感覚に近い

3.1.6. 実際には

3.1.6.1. 「相乗り」でも全然大丈夫

3.1.6.2. そうやっていくつのビジネスが生まれ、いくつもの名コンビが生まれている

3.1.6.3. しかし最終的にはお互いに「Only1」な存在になる必要がある

3.1.6.4. Only1になる努力をするのが人生だということ

3.2. まさにこれは「願い」の問題

3.2.1. 本当にその相手がOnly1であるかなんて、最後までわからない

3.2.2. しかしお互いがOnly1を願っている限りは、その可能性はゼロにはならない

3.2.3. そーゆー意味で、リアリストや相対主義者は「コア」には必要がない

3.2.4. チームやコミュニティのレベルにしてくれたらちょうど良い

3.3. 逆に言えば

3.3.1. 完全なリアリストや相対主義者には本当の意味でのコミュニティは作れないかもしれない

3.3.2. ビジネスは上手くいったとしても、コミュニティとは少し違う感じになる

3.3.3. そーゆー人はコミュニティのリーダーではなく、チームメンバーやインフルエンサーになればいい

3.3.4. 例えば

3.3.4.1. WEB3や宇宙やバイオやエネルギーなどのリーダーはロマンチストしかいない

3.3.4.2. ロマンチストを支えてくれるリアリストがいるから世の中は回っている

3.3.5. 人間にはどちらの性質も備わっている

3.3.6. しかし

3.3.6.1. 「ロマン」の部分で共鳴しないならOnly1になれるはずがない

3.3.6.2. 「愛」や「神」を信じないのと同じ

3.3.7. つい最近放送されたキングダムで

3.3.7.1. 呂不韋と嬴政の問答にも似ている

3.3.7.2. 戦争を人間の本質と考え、人間の「欲」をコントロールしようとする呂不韋

3.3.7.3. 人間の本質を光と考え、全ての闇を一身に受け止めようとする嬴政

3.3.7.4. 呂不韋は商人ならではのリアリストで、嬴政は稀代のロマンチスト

3.3.7.5. あなたはどっちに共感する？

3.4. 自分を成長させればいい

3.4.1. 大体の場合は「No1」を目指すところから始まる

3.4.1.1. これは間違っていない

3.4.1.2. だからUSPやポジショニングも大事

3.4.1.3. 相乗り感覚でパートナーも作ればいい

3.4.2. しかし

3.4.2.1. いつのタイミングか、同じことの繰り返しに気がつく

3.4.2.2. 例えば

3.4.2.2.1. お客様の悩みを聞いて、応える

3.4.2.2.2. あるいは、お客様の不安を煽って、希望を売る

3.4.2.2.3. 果たして何か世の中を変えられたのか？

3.4.2.2.4. あるいは、自分の人生をより良くできたのか？

3.4.2.3. この自問自答こそが成長の始まり

3.4.2.4. これはサラリーマンでも感じるはず

3.4.2.4.1. 人生が同じところでぐるぐる回っている感覚

3.4.2.4.2. 完全なリアリストや相対主義者はそこに違和感を覚えない

3.4.2.4.3. 「回っているならそれでいい」

3.4.2.4.4. ↑これは逆に言えば死んでいても生きていてもどうでもいいってこと

3.4.2.5. この違和感や自問自答に蓋をしないことが重要

3.4.3. 相乗りからOnly1へ

3.4.3.1. 「ビジネスパートナー」から「同志」や「盟友」へ

3.4.3.2. 自分の意識が変わると必ず新しい出会いが生まれる

3.4.3.3. 自分自身がNo1ではなくOnly1を目指して歩き始めるタイミング

3.5. 本当の意味で「コア」と呼べるもの

3.5.1. これが無い状態で無理にコミュニティを作ろうとすると

3.5.2. 大体の場合は

3.5.2.1. 自分が一人で一生懸命頑張る感じになる

3.5.2.2. 頑張れば頑張るほど結果も出るけど・・・

3.5.2.3. 自然と価値が生まれている感じがしない

- 3.5.2.4. なぜなら一生懸命自分一人で選択し続けているから
- 3.5.2.5. 「選択」には相当なカロリーが要求される

- 3.5.3. だから
 - 3.5.3.1. 一人で一生懸命頑張っている感覚がある人は
 - 3.5.3.2. たった一人との出会いで、一瞬にして限界が解放される可能性が高い
 - 3.5.3.3. 何かを選択し、行動することがどれほど楽なのかを実感するはず
 - 3.5.3.4. そして今の苦しみや頑張りさえもがその瞬間に「運命」に変わる
- 3.5.4. これは「幸運」ではない
 - 3.5.4.1. 運が良い人だけが「コア」と出会えるわけじゃない
 - 3.5.4.2. 一生懸命頑張って選択し続けてきたから出会える
 - 3.5.4.3. ロマンや希望や信念を捨てなかったから出会える
 - 3.5.4.4. だから「今」やれることをやり続ければ大丈夫

4. リソースとアセットという考え方

- 4.1. 男性性的な旧来のビジネスでは
 - 4.1.1. キャピタルゲインを狙いがち
 - 4.1.2. 要するに「売却益」のこと
 - 4.1.3. 作って、売る、仕入れて、売る
 - 4.1.4. どんな方法にしろ売却益を最大化しようとする
- 4.2. コミュニティでキャピタルゲインを狙うとどうなるのか？
 - 4.2.1. 信頼を失って終わる
 - 4.2.2. 「信頼残高」という考え方がそれを物語っている
 - 4.2.3. 僕は信頼残高はとても男性的な発想だと思う
 - 4.2.4. これってつまり
 - 4.2.4.1. 信頼残高を積みば積むほど
 - 4.2.4.2. 人は騙されやすくなるってこと
 - 4.2.4.3. だから極論、最後にとんずらが想定される
 - 4.2.5. コミュニティって最後はとんずらするものでしたっけ？ってこと
- 4.3. そもそも何のためのコミュニティか？
 - 4.3.1. コミュニティは広い意味で言えば「みんなでより幸福になるため」に存在する
 - 4.3.2. 例えばそれは
 - 4.3.2.1. 地域社会や国家という旧来的なコミュニティにも通ずる
 - 4.3.2.2. 国家が国家として存続する理由は国民の最大幸福のため
 - 4.3.2.3. それこそ日本国憲法にも書かれている
 - 4.3.3. じゃあ
 - 4.3.3.1. 為政者やリーダーが最後にとんずらするって意味不明ですよ？
 - 4.3.3.2. コミュニティが変わることはある
 - 4.3.3.3. しかし、コミュニティは常にリーダーと共にあるもの
 - 4.3.3.4. キャピタルゲインを狙うものではない
 - 4.3.4. だから「リソース」と「アセット」で考えるべき
- 4.4. 「リソース」と「アセット」とは何か？
 - 4.4.1. リソースとは？
 - 4.4.1.1. リソースは「実現力」と変えてもいい
 - 4.4.1.2. 何かを実現するための力の全て
 - 4.4.1.3. 例えば
 - 4.4.1.3.1. 人脈
 - 4.4.1.3.2. お金
 - 4.4.1.3.3. 情報
 - 4.4.1.3.4. 数的パワー
 - 4.4.1.3.5. 情熱
 - 4.4.1.4. 選択した何かを実行するために必要なものがすぐに集まる状態を作ること
 - 4.4.2. アセットとは？
 - 4.4.2.1. キャピタルゲインではなく、インカムゲインになるもの
 - 4.4.2.2. 日本語では「資産」にあたる
 - 4.4.2.3. 「売らなくても利益を生み出し続けるもの」
 - 4.4.2.4. 「むしろ保有することで利益を生み出し続けるもの」のこと
 - 4.4.3. もっと簡単に言えば
 - 4.4.3.1. 「金の卵を生むガチョウ」
 - 4.4.3.2. これが「コミュニティ」だってこと
 - 4.4.3.3. 一生手放さなくて当然
- 4.5. 水瓶ができれば次は
 - 4.5.1. 「チーム」を作りましょう
 - 4.5.2. チームメンバーもリソースでありアセットであるってこと
 - 4.5.3. この感覚を持たないと、結局、本当の意味で仕事を任せられないし楽にはならない
 - 4.5.4. チームに恵まれないリーダーはキャピタルゲイン感覚が抜けていない場合が多い

5. 本日のワーク

- 5.1. ①暫定的でもいいからあなたのコア・コミュニティになる相手を考えてください
- 5.2. ②今回のセミナーでわからなかったことやもっと聞きたいことを考えてください
- 5.3. 以上の2つをコメントにて投稿してください
- 5.4. やる・やらないは個人の判断ですが、学んだらすぐアウトプットした方が絶対に身になりますよ