

## 第8回：アンパンマンと富士登山ツアー物語

ダークサイドの話

ダークサイドは後から見たら悪くない。  
ダークサイトの時は才能が開花したりする。

闇に落ちて、復活すると、  
闇と光が統合される。

光だけよりも、闇と統合して復活した人の方が強い。

だからと言って、闇に落ちる必要はない。

アンパンマンの話。

ロールパンナちゃん  
メロンパンナちゃんの姉という設定、

ジャムおじさんに頼んで、  
お姉ちゃんが出来たという設定。

後から出て来たのに、姉という設定。

作る時の材料がまごころ草ってのを垂らして、  
人に優しく、尽くして生まれてくるって言われて、創造される。

これはある意味、使命。

そこにバイキンマンがやってきて、  
ダークエネルギーを垂らして、少し悪に染まる。

アンパンマンとかを攻撃するし、めっちゃ強い。

ロールパンナちゃんの中で、光と悪が葛藤する。

一瞬、光の記憶が蘇るけど、  
闇が消えたわけじゃないから、一人でどっか行く、っていうストーリー。

アンパンマンは大人目線では面白くない。

あれは、普遍的な要素が詰まっているから、  
ワンパターンでも子供は面白いと思う。

大人はスパイスが効いてないと、面白くない。  
複雑じゃないと、面白くない。

ダークサイドに落ちるんだけど、  
光と闇が統合されて、戻ってくるってのは、普遍的なストーリー。

人は過去に闇の時期があるから、  
で、決してそれは無駄じゃない。

いい経験になってるから、  
それを統合させて、自分の力に変えることができれば、強い。

そういう感覚で書くと変わる。  
この言葉を使えばいいとかじゃない、イメージを描くだけで変わる。

エネルギーが下がってる時も別人。

ダークサイトの時は逆にエネルギーが上がってる感じがある、  
人によっては、ステージが高い印象を持つ。

だからといって、光に戻るべき。

いかに最終的に統合させるか、  
光を消すのではない。

新田さんのダークサイドの時期。

大学の頃とかが闇の時期があって、  
病んでたわけじゃないけど、でもダークサイドの時期じゃない。

大学2年時、週8回のバイト、  
飲食店で週3回、塾講師、家庭教師。

余ってた時は、派遣のバイト、平均睡眠時間3時間。

結構キツキツだった。  
家庭教師は楽だった。

特に一番きつかったのは、  
派遣のバイトの富士山のガイド。

バスに乗って、バスガイドをする。  
リラックスしている間に、ご飯を予約したり、山小屋の予約して、  
みんなと一緒に登るバイト。

最初はすごいみんなと仲良くなって、  
ご来光を見るツアーで、いい盛り上がりだった。

ついて、富士山に登る。

先頭と最後を行き来する、  
頑張りましょうね！とか声かけをして。

富士山に登る時は、プロの人と一緒に登る。  
プロは先頭で、新田さんは最後で遅い人を調整する。

最初はうまくいっていた。

山小屋で一泊して、仮眠して、また登る。

山小屋で休憩しようかなーと思ったら、  
プロの人が寝なよ、明日起こしてあげるからって言われて、寝た。

いや～よく寝たな～スッキリした、って思ってたら、  
みんな下でカンカンに怒っていた。

どうしたんですか？って聞いたら、  
3、4時間ぐらい寝てて、出遅れてた。

そして、プロの人がいなくなった、  
電話しても繋がらない。誰もわからない。

みんな怒ってるし、今すぐでないとご来光が見れないって怒ってる。

一生懸命探して、見つかった。

プロはお酒飲んでたら、べろべろになって、倒れてた。

プロの人を連れて来ても怒っていて、  
ぜんいんで登り始める。

でも、みんな薄々ご来光見れないなって思っている。

で、みんなが怒ってるし、  
罵声を浴びせてくる。

大丈夫ですか？って言っても、  
いやお前のせいだからなって怒られる。

プロの人もみんなと一緒に怒り出した。

タッグを組んで、責任転嫁し出した。

そうすると、精神的にきて、  
なんとかプラスに変換できないかな～？ってなって、  
裁判を起こそうってなった。

絶対慰謝料取れるなって思った。

ということは、  
罵声を浴びせられたら、  
いい材料になると思っていた。

そう思うと、苦にならなくなった。

途中でリタイアしてくる人もいる。

人を置いて来たら、  
なんで置いて来たんだってまた罵声を浴びされる。

絶対訴えてやろうと、  
復讐心に燃えてた。

頂上につくと、まだ真っ暗。

で、ご来光の時に、  
光が当たった時に、心の闇が消えた。

帰り降りてくると、  
見てない人はイライラしてくる。

罵声を浴びせられて、  
帰りのバスでも罵声を浴びせられる。

バスがその一件で遅れて、終電で帰れなくなる。  
だから、大阪で降りさせてくれ、って頼んだ。

最後に謝ったら、  
お前これくらいでやめるなよって言われて、  
この一言で、頂上の光を思い出して、訴えるのやめよって思った。

まあその後、エネルギーがなくて、1週間ぐったりしていた。

みんなに罵声を浴びせられ続けて、  
闇の中で光を見るっていう経験はよかった。

闇の中でみた光はすごく輝いていた、  
この光をみるために、みんなはキャストイングされたって思うようになった、  
自分の中で変換された。

光をただ見る時って、  
いきなりみてもピンとこない。

闇の経験ってすごく大事、  
真逆に触れた時に人は感動する。

マイナスがおつきければ、大きいほど、プラスが大きく見える

## メルマガ

【愛と勇気だけが友達さ】

光というのは、常に「系の外」から降って来る。

富士山の話でも、  
なぜ自分が闇の中にいたのか？というと、  
「自分と、罵声を浴びせられ続けている人たち」  
という小さい系の中にいたから。

しかし、そこに系の外から光が差し込み、

その瞬間に、世界が一気に広がった。

そんな風に、光というのは、  
「系の外の世界」を見せてくれる。

だから人は感動をする。

じんせにはプラスとマイナスが必ず存在する。  
プラスだけで存在することはあり得ない。

どれだけマイナスがあっても、  
「全体で見てプラス」という大きなラベルが貼れたら、  
まるで全てがプラスであるかのように感じる。

それをやってくれるのが  
「系の外の視点」である。

【○がゴミのようだ】

「人はどのようにしてダークサイドに落ちていくのか？」

未来A：ライトサイド

未来B：ダークサイド

## 1、「闇への誘い」

人は誰しも、心の中に闇のタネを持っている。  
劣等感、コンプレックス、復讐心、承認欲求など。

例えば、  
今まで認められなかったのに、ちょっと認められた時。

それは、すなわち行為の果実を受け取った時。

そうなった時に、  
「もっと認められたい！」が強くなる。

## 2、「未来Bに対する恐怖」

未来Bを知って、  
この未来を回避しようとする。

スターウォーズで言えば、  
アナキンは、自分の恋人が殺される未来を知った。

### 3、「力への信仰（系の中で考える）」

闇のエネルギーを手に入れてでも、  
恋人を救おうとした。

未来Bを回避したい。

### 4、「猜疑心」

SWで言えば、  
「そうか、オビワンは自分に超えられるのが怖いんだ」  
って勘違いする。

そして、

闇の力を得ると、  
「自分はすごい！」 「もっと皆んなに認めて欲しい」  
と思うようになり

自分のことを認めてくれない人に対しては、  
猜疑心を抱くようになる。

### 5、「歪んだ正義感」

「もうみんなのことは信じられないから自分の力でなんとかしよう！」  
って歪んだ正義感が生まれる。

自分が正しい、だけどみんなが間違っている

だから自分が糺さないと！って思う。

この時は、完全に闇に支配されている。

最終的に自分で未来Bを引き寄せてしまう。

ここがポイントで、  
未来Bを回避しようと、  
必死に「自分の力で」なんとかしようとした挙句、  
最終的にはダークサイドに落ちて、  
自分で未来Bを引き寄せてしまった。

「自分の力」というのは、  
“系の中で”なんとかしようとしたことになる。

系の外に助けを求めることを考えたら、  
未来Bを回避できたこと。

未来Bに対する恐怖というのは、  
過去の記憶（＝自分の中の闇）によって作られるもの。

スターウォーズを見るおすすめ順は、  
4、5、6、1、2、3、4、5、6、7、8

闇に支配されないポイントは、  
「系の外の世界に目を向けること」。

### 【世界を広げるビジネス】

「教育ビジネス」は相手の世界を広げてあげること、  
知識を与えるというのは、教育の一部であり、具体例でしかない。

多くの人が持っている悩みは、  
「その系（世界）の中にいるから」。

人は系の外に行くことで、今悩んでいることはどうでもよくなる。

だから、人は、  
「系の外に連れて行って欲しい」  
と思っているのと同時に、

「今の世界を壊しくない」  
とっている。

分厚い壁で囲まれた世界は平和だから、  
その平和を保ち続けたいっておもう。

それが神話の法則でいう、  
オーディナリーワールドである。

そこから出るには2種類のパターンがある。

1つ目は、  
Call to adventure（冒険への誘い）  
という、「系の外の世界からの使者」あきて、  
系の外の世界（新世界）がいかに素晴らしいかを知り、  
「いいね！！よし行こう！」と積極的に冒険に出るパターン。

もう1つは、  
壁が突然破壊されて、平和な日常が突如崩れ、  
強制的に外の世界に行かざるを得ないパターン。

で、人は、根源的に  
「外の世界に行きたい！」とっている。

そこで求めているのは、  
「安心して、外の世界に連れ出してくれる人」。

「ああ、この人について行ったら、きっと今まで知らなかった素敵な世界が観れる！」  
「安心して、この人について行こう！」

って思える人を探している。

だから、今後必要な力は、  
「系の外に連れて行く力」。

では、どのようにして系の外に連れて行くことができるのか？

それは、  
「2つの異なる世界を繋ぐ”接合点”に着目する」

ということ。

例：ネクジェネ

世界A：ビジネス

世界B：nextgeneration

という異なる系をつなげる必要があった、

その接合点として、

「ストーリーライティング」。

例：英語の講座

世界A：ビジネス

世界B：英語

接合点は、

「英語を通して脳をバージョンアップさせよう」。

英語を学ぶプロセスを通して、

学習の仕方、脳の構造の変え方、

抽象概念の捉え方などを学び、その思考法をビジネスに活かす、

という見せ方。

これだと

英語に興味ない人にも講座をうることができる。

「系の外の世界に連れていく」

ということができれば、どんなことだってできる。

「閉じた系」の中にいると、必ず腐っていく、

(これを「エントロピー増大の法則」という)

「系の外に連れていく」例として、

タイタニックの話をしている。

タイタニックには、3人の主人公がいる。

- ・ヒーローのジャック
- ・ヒロインのローズ

・トレジャーハンター

の3人。

それぞれの主人公は、  
「系の外の世界を旅することで、報酬（リワード）を手に入れる」  
という神話の法則に則ったストーリーを歩む。

トレジャーハンターにとって、  
宝を集めることが喜びで、これが彼にとっての日常の世界。

おそらくこのままだったら、ずっと宝を求めるだけで終わっていた（未来B）

彼はローズの話を聞きながら、タイタニック号を「冒険」することになる。

最終的に「宝より大事なものがあるんだ」と気付かされる。

つまり、  
そのままいけば「宝だけを永遠に求める人生（未来B）」だったが、  
ローズからの冒険への誘いによって、  
「宝より大事なものに気づいた人生（未来A）」に変わった。  
この気づきが彼にとっての報酬（リワード）。

優先順位が変わった、  
まさにパラダイムシフト。

次は、ジャック。

ジャックにとっては、貧乏の生活。（オーディナリーワールド）

タイタニック号に乗れることに。（系の外の世界の冒険）

ローズと結ばれることが報酬。

少年が未知の世界を冒険して、  
愛する女性を手に入れる、というストーリー。

最後にローズ。  
上流階級の令嬢で婚約者も勝手に決められ、  
退屈な日々。（オーディナリーワールド）

ずっと退屈な人生を過ごす（未来B）ことになるはずが、  
ジャックが系の外に連れて行ってくれた。

ローズは本当の愛と、  
ジャックとのかけがえないのない思い出というリワードを手に入れる。

こんな風に、  
ジャックの冒険物語（若い男性向け）  
ローズのシンデレラストーリー（若い女性向け）  
トレジャーハンターの精神的な成長物語（年配の人向け）  
という3つの物語が組み合わさっている。  
どの年代にも反応するようになっている。  
（そして、パニック映画、アクション映画、ラブロマンス映画などの要素も混ざっている）

いずれのストーリーも系の外からの冒険への誘いによって、  
外の世界を冒険して、何らかのリワードを手に入れることになる。

こんな風に、人生を変えるのは、  
「系の外からのオファー」である。

これは、人生のどこかで、必ず何回も来る。  
エネルギーがないとオファーに気づくことすらできないし、  
気づいても流れに乗れません。

そんな時に、（人生の岐路）に、  
ビッグウェーブに乗れるか？が重要。

そういうストーリーをどんどん作って、  
そして、共有して、他の人にもパラダイムシフトを起こさせて、  
という循環を作っていくのが、コミュニティビジネス。