

ゆっくりはしれば  
はやくなる



著：株式会社ブルーアート ひるきたけやす

## はじめに

---

こんにちは。まず、一応、自己紹介から。

名前は比留木 武泰（ひるき たけやす）と申します。

名古屋で、ホームページ制作会社を立ち上げ今年（二〇一三年）で十年目になります。

ペンギンが好きなホームページ制作会社です。

子供向けのアプリ制作やイラスト制作もやっています。

この本は、ブルーアート十周年を記念して、作成してみました。

「個人的なこと」、「走る」ということ、「仕事のこと」の三つのカテゴリで展開しています。

十年前からこつこつと書き溜めたものです。

拙い文ですが、よかったら読んでください。

### 人はなぜ生き、どこに向かっているのか？

「人はなぜ生き、どこに向かっているのか？」

なんていう、哲学的なことでも生きていく上で大切な気がします。

登山家はなぜ、命の危険を受けながらも、山に登るのか？

それは、ただそこに山があるからです。

ランナーはなぜ、苦しい思いしてまで、走るのか？

それは、ただそこに道があるからです。

クリエイターはなぜ、苦しい思いをしてまで、制作するのか？

それは、ただそこに作りたいモノがあるからです。

生きていく上で、あまり深い理由づけは必要ない気がします。

### 自分らしく生きる

"自分らしく生きる"と聞くと、どこか甘えやわがままなイメージを浮かべるかもしれません。

しかし、本気で真剣に考え、全てを貫き、するどく覚悟を持って"自分らしく生きる"。

そうすれば、一二〇%の力を出せれて、幅広く瞬間瞬間を力強く生きられる。

よいところ、悪いところ、全てをひっくるめて自分というのは確かです。

いまいちど、"自分"を真剣に見つめて生きてみたい。

五年間の社会人生活で学んできたことをフルに生かしたい。

よく過去を振り返るのはよくないといいますが、いい意味で過去を振り返り、利用していきたい

。

気持ちがだらけそうになったときも、あの時の初心の気持ちを思い出して、背筋伸ばしてしっかり気合を入れてやっていきたい。

私は、すごい嫉妬深いし、精神的にもろい。おまけに無口です。（笑）

それがどうした。そんなことで、いちいちクヨクヨしてはいられません。

自由におもいっきり世界が轟く動きをしていきたいです。

### 好きかどうか

好きかどうかが大切だと思う。

"一〇〇の努力も一の才能に負ける"って言葉があるけど、そんなことはない。

何を基準にするかによっても変わると思うし。

そして何よりも"好き"ってことが、一番の才能だと思う。

確かに、世の中には"どうしようもない事"ってのはあります。

だからといってそれであきらめたりするのはあまりに悲しすぎる。

どう決断するかは自分の決意に委ねればよいと思う。

思ったことはどんどん実行にうつしていきたい。

やるだけやったなら、"俺の屍を踏んでいけ"です。

## 一生

一生、絵（グラフィック）に携わる仕事をしていきたいです。

なにげないことのように、"一生"続けるというのはとても大変だと思う。

だけれど、やっていきたいと強く思う。

人生はマラソンだと思う。

ペース配分を考えながら、慌てず、能率よく走る。

最終的にいいタイムでゴールできればいいなと思う。

暑い日もあるし、傾斜もあるし、体調が悪い時もある。

ただ、できるだけ立ち止まりたくはない。

再び走り出す時に、倍の力が必要になるから。

誰かに追い抜かされても、競いすぎないようにしたい。

これからも、てくてくゆっくり走っていきます。

## 地域社会のつながり

最近また通り魔的な犯罪が増えてきているような気がする。

挨拶しても無視する若者が増えている気がする

。地域社会のつながりが希薄な人間が増えている気がする。

発展途上国での災害で起きる一般市民の略奪強奪。

ここ日本で災害が起きて、強奪が起きるんじゃないかと心配になる。

おばあちゃんが言っていた、「隣近所とは仲ようやるんだよ」この言葉は重いし、すごく大切だと思う。

昔は隣近所がオープンでプライバシーとかがあまり関係ない時代だったから、いやおうなしに近所と仲良くなれたというのもあるかもしれないけど、損得勘定なしのみんなで分け合う精神は本当に大切だと思う。

現代人は、便利な世の中と引き換えに、大事なものを失ったと思う。

心の壁を取り払って、いつでも笑顔で近所の人とか、接しれたらと思う。

都会とか田舎とかネットの中とか関係なく。

まずできること、「ありがとう」、「こんにちは」、そんな挨拶とか最低限なことを当然にこなしていこう。

## 最高の笑顔

二〇一一年 明治生まれの祖母は九十九歳で亡くなりました。

昔からの長屋でそれはそれは古い家でした。

小さな頃から、夏休みとかには何日か泊まって、せみを取ったり、花火とかをしたものです。

おばあちゃんは近所には知り合い友達が多く、近所をおばあちゃんと一緒に少しあるだけで、多くの人が挨拶をしてきました。

近所づきあいが希薄になった現代ではあまりみられなくなった光景だと思う。

「隣近所とは仲良うやるんだよ」

口癖のようによく言っていた気がします。

そんな元気なおばあちゃんも九十九歳になり、歳には勝てず、意識も半分ない状態になりました。

年末だったか、お正月かに、訪問したとき、娘に「いないいないばあ」をするも、「いないいない...」で、とまってしまう状態でした。

翌日、一人で再訪問しました。

そのときは、それなりに意識もある状態で、僕がニコっと笑ったら、満面のニコが返ってきた。返ってきたその笑顔が忘れられない。

今まで九十九年間生きてきた集大成の笑顔だと思った。

一朝一夕ではあの笑顔は作れない。

家族や近所のと仲良くやり続けようと思う心、優しい心が作った最高の笑顔でした。

おばあちゃんのやさしい子守唄はいつまでも永遠に心の中にあります。

僕も死ぬ間際に子ども達に最高の笑顔を見せたい。

そのためには日々の積み重ねが大事だ。

損得勘定なしで、みんなが笑顔になれるモノ（サービス）をつくっていきたい。

## 死ぬのが楽しみ

大事な人がいなくなるというのは、本当に苦しいです。

でも自分も死んだらまた合えると考えると「死ぬのが楽しみ」と思えます。

## 海が好き

精神的に疲れたときに、海に行って、波が行ったり来たりしているのをただボーっと見ていると癒されるので海は好きです。

ずーっと大昔から、そしてこれからもずーっと、波が行ったり来たりし続けるのだと思うとなんとかすごいなと思えるのです。

そして、なんだか励まされているような気もしてきます。

震災の津波で、海の波は良いイメージがなくなったかもしれませんが、やはり自然は偉大だと思いますよ。

## こつこつと

繰り返しの地味な反復活動が、1つのすごいものを生み出す。

それは、他の人がみたら「奇跡」とすら思うものになるのです。

しかしそれは、「奇跡」ではなく「必然」なのです。

日が暮れようが、年が明けようが、こつこつやっていくことが大切です。

## 運って本当重要だよ

たかが運。されど運ですね。

どんなに実力があっても運のない人ってのは大成しにくいのではと思いますね。

まあ、「運だけ」ってのも、何か微妙ですが...

人材の採用でも運と言うか、運命のタイミングってのが大きく影響していると思います。

どんなに技術力のある優秀な人材もタイミング（運）が悪ければ縁がないですからね。

逆にタイミング（運）がよければ、めぐりめぐって、めぐり合うよね。

これは仕事だけでなく、プライベートでもそうだと思うよ。

ただ、自分の選択・決断したことに関しては、運のせいにはしたくないです。

結果はどうであれ、自分で決断したことは、それが常にベストな判断だと信じるようにしています。

むしろ迷ったら大変そうな道を選ぶくらいの心の余裕と覚悟を持って生きていきたいですね。

## ゴジラ松井

野球は好きです。

メジャー挑戦と、独立したのが同時期ということもあって、とても励みになりました。

"ホームラン"というものへのこだわり。

やはり、プロというものはこだわりが大切だと思います。

特に夢を与える商売というものには特に大切だと思います。

そういう人には自然と華やかなめぐり合わせとうものがめぐってくると思います。

私も、常に挑戦チャレンジをやめずに、がんばっていきたい。

その姿は多くの人共感を生むと思います。

## お金

お金ってどのくらい重要なのだろう？

あるにこしたことはないとは確かに思います。

でも、たくさんありすぎてもダメだろうなと思います。

"本当にやりたいこと"というのを見失うから。

経営には無駄をなくすというのは大切なことだと思う。

だけど、守ってばかりでは何も始まらないし増えもしないと思う。

"本当にやりたいこと"をみつけたなら、全てをかけてやりたいです。

二十代・三十代で老後のこと考えてもしかたない！

攻撃こそ最大の防御っていいですし、攻め続けることにより、心もだらけなれないと思います。

## 夢

夢があるから生きていけると思う。

どんなつらいことがあっても、夢が支えてくれることはよくあります。

夢に年齢制限はないと思うし、人生かけてもいいと思えることを見つけたなら、損得なしでとことんやってみたいです。

お金とか力とか、どうしようもない現実もあるけど、それをしっかりと見据えたうえで、貫き通したい。

私もまだまだ人生経験浅くわからないことも多いですが、貫き通した先には、何かあると思う。光があると思う。

## スノーボー

冬はスノーボードをときどきやっていました。

素人はコースの隅っこでのんびりするのではなく、素人もコースの真ん中を思いっきりよくスべるべきだと思う。

そうでなきゃ、上達もしないし、楽しくもないと思う。

デザインもそうだと思う。

手堅いデザインを当り障りなく作るより、自分のよいと思うものを思いっきり楽しく作るべきだ。

そうでなきゃ、これもまた、上達もしないと思った。

遠慮なんかせず、攻撃的なくらいがちょうどよいようです。

## 優しさとは

優しさや綺麗事だけでは生きてはいけないとよく聞きます。

同様に優しさだけでは商売は成り立たないのかな。

そんなことはないと思う。

マニュアルどおりの冷めた笑顔の店員から物を買ってもいいけど、どうせならあったかい優しさ

の感じるお店で買いたいと誰もが思っているはずです。

ホームページも同様だと思います。

企業のホームページなら"ホームページ"というものをひとつの支店だと考えるべきです。

それならば、人の温かみのある優しいホームページを作るべきだと思います。

## いさぎよさ

しっかり腹くくって生きているのなら"いさぎよい"のはよいと思う。

自分の見つけた生き方・考え方を踏まえ、やるだけやったらなら負けても問題ない。

腹すわった"いさぎよさ"があるなら嫌な事も何なくやれる。

負けたとしても、気持ち（心）で負けるってことはないし、そうゆう気持ちでいれば、結果的に負けるってことも減ると思う。

相手の気をつかってばかりいたり、負けを認めない生き方はつらいと思うし、よい結果を生まない。

いさぎよく、ダメなものはダメ、良いものは良い。

単純に考えて、生きて行きたい。

## 初心を忘れない

コツコツやってきたものを崩したくないと思ってしまうと、守りに入ってしまっ、初心を忘れてしまいがちになる。

でも、計算高くやるのではなく、本能にまかせて思いっきりやった方が、人の心を動かし感動させ、良い方向に進むと思う。

最近なにかと批判されていますが、日本の国技相撲の心・技・体も大切だと思います。

まず心が負けてなければ、何事にも負けないと思います。

それを支えるための、"技・体"もだらけないように日々管理していくことが大切だと思います。

日々毎日は、淡々と過ぎ、日が昇って、またいつものように沈む。

マイペースに自分の型にはめてしまっ可能性をつぶすような生き方はできるだけしたくない。コツコツやっていくまじめさと、思いっきり熱く冒険する心、両方重要で、うまくバランスをとりながらやっていきたいです。

ブルーアートを立ち上げ時の気持ちを忘れないようにがんばっていきたいと思います。

## 歳を重ねるということ

歳をとると安定とかを追いかけたくなるけど、常に感情的に攻めのスタイルでずっとやっていくことが大事だと思う。

若いときは早く年を取って大人になりたいと思っていたけど、三十過ぎたら、正直年取るのが嫌だなあって思いましたねえ。

北野たけし曰く、"若さというのはそうたいした特権ではなく、年齢に関係なく無茶できるかが重要だ。

"若いってゆうだけで、"すごい！"って思っちゃう自分もなんですが、たけしさんのこの言葉にはハッとしました。

八十過ぎてもひとつのことを極めて全うし続ける職人さんとかをTVで見ると、カッコいいと思うし、若々しいと思う。

いくつになっても自分に与えられた使命を一心不乱にやるのが大切で、そうすれば、老いは怖くないと思う。

自分自身を見つめて、等身大の自分を認めるとよいと思う。

## 老いはこわくない

三十歳くらいのときはまだまだ人生ながいと思えたけど、三十五歳過ぎると、短いと感じた。同時に死に対する恐怖も感じた。

しかし、死があるから生を思いっきりやれるのだと思う。

死を感じなかったら、それこそ生きた屍だよ。

老人と赤ちゃんは本当に似ていると思うのです。

歳をとるにつれて、ふたたび赤ちゃんに戻るイメージでしょうか。

ベンジャミンバトンという老人で生まれ、成長するにつれ、若返っていく映画がありましたが、それにも似た感じですよ。

赤ちゃんは、はじめは、歩くことはできず、次第にハイハイし、乳母車にのり、歩けるようになる。

老人は、次第に歩けなくなり、車いすにのり、床につく。

老いは悲しいことではないと思う。

ただ、初めの状態に戻るだけなんだと。

生まれたまんまの、まっさらな状態に戻るんだと。

## 初心を忘れない その二

"初心を忘れない"を書きましたが、あらためて、もう一度同じテーマで書きたいと思います。

まず、思うことは、プロとしての情熱、思い込み、がむしゃらな努力を忘れない、怠らないことが大切だと思います。

やる気になるのを待つのではなく、何でも思い立ったら即実行していく習慣をつけるのがよいと思います。

"ハートが熱くて、頭の中は冴えている"そんな良い自分を常にイメージするとよいようです。

周りの批判、声なんて聞こえなくなるくらい集中して自分の実現したい夢に一生懸命な状態がベストだと思います。

そのためには、何でも楽しく取り組むのがよいと思います。

自分が楽しければ、それは周りの人にも移って楽しくなると思います。

そして、自分がどんな立場になろうとも、"ひたむきさ"を大切にしていきたい。

どんな人にも"ありがとう"、"すみませんでした"と素直に言える人間であり続けたい。

"責任を持った自分らしさ"と"皆とコミュニケーション" 両方をバランスよく保ちながら、初心を忘れずに今後も頑張っていきたいと思います。

## 夢の叶え方

### 一.目標は書かない

書かないと忘れるような夢は、そうたいした夢じゃないです。

### 二.とりあえず実行する

すぐに形にして、リリースする。

### 三.改善（トライ&エラー）

良い所を伸ばし、悪い所を直しつつ、具体的な改善を行う。

### 四.はっきりとした未来予想図を描く

手ごたえを感じたら、次のステップを描く。

### 人生とマラソン

ビジネス人生の成功者とマラソンの速い人に共通することは、どちらも普通の人の半分の力で、普通の人の二倍進んでいることです。

あっというまに走り去ってしまうから、その秘訣が多くの人には気付かないのですが、成功者といものは、独自のやり方を見つけて、ものすごいスピードで進んでいます。

また、あまり必死には見えないので、多数と一緒に同じように進んでいるように錯覚しているだけなのでしょう。

実際は普通の人では追いつけないスピードで進んでいます。

まあ、僕もその成功者の秘訣というのは、探っている段階ですが、自分なりのスピードでコツコツやっていきましょう。

また、苦しみを堪え忍ぶ苦しく見せないところがポイントです。

大鵬関も「忍」ということばを選んだそうですが、一見華やかな栄光の裏には本人しか知る得ない忍びの努力があるのでしょうか。

前に倒れるようなイメージで走るとよいと言われていています。

前に倒れる力を利用して、足を一步前に出すのです。

そうすれば、どんなにつらくても苦しくても、本当に倒れるわけにはいかないから、自然と一歩が出るのです。

ビジネスも不況など苦しい状況のときこそ、後ろ向きになるのではなく、前へ前へと進むべきなのでしょう。

### 苦労はしない

「痛みを伴わない走り方でいかに速く走れるか」が重要だと思います。

マラソンだと、足を痛めやすいので、痛めにくい走り方として、

- ・スライド走法ではなく、ピッチ走法にする。  
※ピッチ走法：狭い歩幅で足の回転を速く走る走法
- ・着地は、足先ではなく、足全体で着地する
- ・シューズは靴底が厚めのものにする

などがあります。

そして、ビジネスや人生の生き方も、痛みを伴わないやり方で、いかに楽しくやるかが必要な気がします。

長時間労働で、苦しみながら成功しても、ダメな気がします。

毎日夜遅く、土日働いて成功するのは、ある意味当たり前だと思うのです。

痛みを伴わず、楽しみながら成功してこそ、本当の成功なのだと思います。

## 何でも数値化しない

数値による検証・調査は確かに正確で、効率的なのですが、何でも数値化するのはよくないのでと思うので。

マラソンの場合、「あと何キロ」、「何時間走った」とかを小まめに時計や標識で確認したくなるのですが、長丁場の場合は、本当にたまに確認する程度でよいと思うのです。

小まめに見ていると、「まだこんだけしか進んでいないのか・・・」とか、がっかりして気持ちが萎えるときがあります。

たまに、見るだけにするとか、感覚だけでやった方が、本来の人間の持つ力を最大限に引き出せるのではないのでしょうか。

ビジネスも同様で、目先の利益ばかりでなく、長い目で目標を見ることも大切だと思います。

また、少し話がそれるかもしれませんが、人の命の数値化も違和感を感じる時があります。

ゲーム上では残り体力の表示は当然のことだけど、病院で意識のないひとの横で、数値化された命表示とともに「ピコーン、ピコーン」となっているのをリアルに間近で見たら、命の数値化はいかがなものかと思えてきます。

## 二種類の走り方

二種類の走り方をたまに交互切り替えながら走ると、たくさん早く走れるような気がします。

ずっと同じ走り方だと、同じ場所に疲労がたまってきますが、それが分散できるのだと思います。

長丁場のレースの場合、精神的に気分転換にもなりますし。

これも、またビジネスにも共通するなと思いました。

たとえば、「制作を頑張る期間」と「営業を頑張る期間」を交互にやれば、長丁場の戦いでは飽きずに頑張れるのではないのでしょうか。

## 趣味で迷惑かけない

フルマラソンとか走るのはすごく大変ではありますが、傲慢にはなりたくないと思うのです。

「こんなに走ったんだぞ」えらいんだぞ。すごいんだぞ。

だから、今日はもう寝る。

ではなく、どんなに走っても、そのあと、子供の相手をして、家事を手伝う。

これくらいじゃないと、本当にすごくないんだと思います。

趣味で家族や周りに迷惑かけたら、だめですよ。

あと、マラソン大会のボランティアの人にも感謝すべきだと思います。

最近、マラソンは流行っていることもあり、大きなマラソン大会はものすごく人数になったりし

ます。

大会が大きくなればなるほど、運営側も大変になり、多くのボランティアの人も運営の手伝いを行います。

大会前から夜遅くまで準備し、前日は一晩中コースを監視したり、当日も長時間、炎天下のなかランナーを待ち続けたりしています。

そんな運営側の人たちの感謝の気持ちも忘れずに走りたいですね。

「参加費払っているんだから当然」ではなく、感謝して、「ありがとう」をたくさん言いながら大会は走りたいですね。

また、ビジネスも気づいていないだけで、多くの人に支えられて、会社は運営されているのだと忘れずにいたいです。

## 自らの意思で流れよう

惰性走るべきではない。

世間や他人に流される生き方ではなく、自らの意思でしっかりと流れるのだ。

流行とかも気にしない。人の顔色も見ない。

目的があって走ると、ただ何となく走っているのでは、とても大きな差があります。

## 白身と赤身

筋肉には、白身と赤身があるのです。

白身はヒラメのように瞬発的に動く魚。

赤身はマグロのように長期間進見続ける魚。

瞬発、継続、両方大切ですが、長期間続けられる赤身は一朝一夕で手に入るものではないのでしよう。

何十年と続けて、少しずつ赤身が強化されていくのです。

基本を大切にしながら、コツコツ強化していくまじめさがあれば、スポーツでも、ビジネスでも、50歳になってすごく開花すると思います。

## 2つのがんばれ

マラソン大会での「がんばれ」はとても力になるのですが、印象に残った2つの「がんばれ」があります。

ひとつは、市をあげての大きな大会だったのですが、若い女性ボランティアが苦しく歩いてしまっているランナーに対して「歩かないで、がんばって走ってください！」というもの。

もうひとつは、小さな大会でしたが、ボランティアの男性が、苦しく歩いてしまっているランナーに対して、「無理せず、ゆっくり時間かけて行こう！」というもの。

どちらが、実際にパワーとなってまた走り出そうと思うかというと、後者です。

少し話はそれますが、震災の被災者に対する対応というものにも通じると感じました。

「がんばれ」はとても力になります、力があるだけに、プレッシャーにもなりうるのですよう。

## 戦略

完走を目指して長い距離を確実に走る走り方と、短い距離を記録更新を狙って走る走り方では、まったく違います。

練習方法も異なってきます。

ビジネスも、手堅い経営をするのと、ベンチャーとして一攫千金を狙う経営では、まったく手法は異なるのでしょうか。

マラソンなら、完走をベースとして目指しながら、後半余力があればペースを上げるという風が多いですが、最近のビジネスは一気に加速させる経営が多いですね。

ただ、マラソンでも、アフリカ勢の速いペースに無理して付いていこうとして、自分のペースで走れず、本来の力さえ発揮できずに脱落していく選手もよく見かけます。

やっぱり僕は自分のペースで、比較はせず、常に自分の持っている一二〇%を目指していくというスタイルがしょうに合っている気がします。

## ジョギングの利点

利点は大きく二つあります。

一つ目は、

「いいアイデアが浮かぶ」

です。

これは、軽く走るより、思いっきり走った方が、よいアイデア出ます。

特に限界ギリギリくらいのときに、よりよいアイデア出ますね。

いいアイデア出すのも大変ですね。

無駄な情報、偏見などかえってアイデアを出すときに邪魔になるものが、走ることによって、そぎ落とされるのでしょうか。

本来、その人が持っている、本能的なするどい感性が全面に出てくるのでしょうか。

そして、もう一つは、

「健康」

です。

まあ、当たり前というか、一般的なことですが。

仕事終わったあと、軽く走ると、だいぶ違いますよ。

肩の荷が下りる感じです。

気持ち的にも、切り替えもできるしね。

肩がこる、職業の人は、特に肩こり解消につながると思うよ。

疲れたときこそ、「走る」ですね。

本当に疲れているときは、近所をぐるっと軽く数分走るだけでいいんです。

迷っているとき、疲れているときは、「走る」ことをおすすめします。

## 動機付け

ただがむしゃらに二十K走るとか、二時間走るとかでは、動機付けが弱く、すぐなえてしまう。

具体的に距離&目標タイム 報酬を提示すると好タイムにつながる。

仕事も同様に、人に仕事を頼むとき、ただ最終目的を指示するだけでなく、なぜこの仕事をするのかを詳細に伝えるべきだと思います。

モチベーションもぜんぜん違えば、仕上がってくるものもぜんぜん違ってくるのではないのでしょうか。

## 長い目でやる

ジョギングを十年続ければ足の筋肉は二倍になり、どんなひとでもフルマラソンも完走できると言われています。

長い目でコツコツと自分の成長を信じてやっていくことが大切です。

スポーツの世界でも共通しますが、すごく地味な作業（練習）を延々繰り返している人ほど、成功しているのではないのでしょうか。

仕事を続けていると、仕事量が多すぎても大変で心配になり、少なすぎても今度はもっととってこなきゃと心配し、いつまでも心労しなければならない。

これが数ヶ月、数年の我慢でいいなら耐えられるけど、何十年も続けると鳴るとぞっとしますね。

そうならないためには。

まず、「会社の存続」を目的にしないことだと思います。

「会社の存続」目的だけでは、何十年も続けたいとは誰も思わないでしょう。

そのためにも、まず本当の目的を見つけること。

社会に役立つ目的、自分を含めみんなが楽しくなる目的・仕事を見つけるのです。

そうすれば、10年単位で考えても、つらくならない。

むしろワクワク、たのしく何十年もコツコツとやれると思います。

また平均寿命は延び、働く期間長くなっていくと思うので、一〇〇歳まで働くプランを考えるくらいでもよい時代だと思います。

その方が気持ちもいつまでも若く長生きできるよ思うよ。

### 目標は単純明快なほど良い

常に紙に書き出して、毎日それを見て、確認しないと、忘れてしまうような目標は達成が難しいと思います。

いちいち覚えなくてもよいくらい、単純明快なことを目標にするとよいです。

どのくらい達成できているかという成果もわかりやすくなります。

つつい、複数の目標をステップを踏んで設定したくなりますが、わかりやすいのを1つでよいのです。

会社も個人もわかりやすいのを1つ設定するべきだと思います。

### どれだけ、楽しく生きられるか

「生きているって素晴らしい」、「楽しくなっちゃうね!」と

どれだけ思えるか。

例え、周りに不機嫌そうな人がいても、それにつられないことです。

また、一般的に大変な作業とかも、いかに楽しく取り組めるかが、仕事や人生においても、すごく重要な気がします。

### ルールはない方がいい

本来、会社にもルールはない方がいいと思っています。

個人事業からはじめて、少しずつ会社のルール化を進めていきましたが、ルールを作れば作るほど、かたくなるしく、自分でも居心地が悪くなっていくような気もする。

本当は全て自由がいいよ。

働く時間も、収入もすべて自分で自由に決められるくらいが本当はいい。

そうは、簡単にいかないかもしれないけど。

### 他人を変える前に、自分を変える

「他人を変えよう」などという、おこがましいことはしない方がよいですよ。

他人を変える前に、自分を変える。

「どうして、わかってくれないんだ!？」と嘆いているひまがあったら、そういうものだんだと、わりきって、自分のやるべきことをやるべきです。

人の心の内を覗いてみようなんてしない方がビジネス的にもスムーズに進んで行くと思う。

仕事は仕事。遊びは遊び。しっかり、割り切って淡々とやるときはやるべきでしょう。

## 職人であり続けたい

一〇年前のエッセイにも書きましたが、ゴジラ松井がメジャー挑戦したのと、僕が独立してブルーアートを立ち上げたのが同時期で、とても励みになったのですが、今年二〇一二年に松井選手が引退しました。

「命懸けのプレーも終わりを迎えた」引退記者会見の言葉です。

プロ野球という一見すると華々しい世界ですが、裏ではものすごい苦勞と努力をしてきたのだなと感じ取れる言葉だと思いました。

オフでボウリングをやるときは怪我をしないようにするために利き腕ではない左手で放ったそうです。

高校時代も全打席敬遠されるも、本人だけは全くの冷静だったそうです。

松井選手はエンターテイナーではなく、職人として野球を続けてきたのだと思う。

ただ、淡々と、感情に流されることなく、ベストな結果が残せるように練習し、仕事をこなし続ける職人はとてもカッコいい。

派手なエンターテイナーより。

僕も職人として、ただベストな結果残せるようにこなしていきたいです。

## 伝えるということ

「伝える」コミュニケーションをとる手段はたくさんあります。

会って話す、電話、メールなど。

基本的に伝われば、何でもよいと思います。

たとえばテレパシーでも。

そして、無返答もひとつの返答の形だと思う。

逃げるのもひとつの前向きな行動だと思う。

もっともベストなのは、「会って話す」だとは思いますが、時代や年代、場面によって、それぞれベストな「伝える」手段をチョイスしていくことが重要なのでしょう。

## webサービスの収益化は後から

収益化から入るWEBサービスって成功しないと思うのです。

ユーザーにとって本当に必要なサービス、便利なサービスという、根源を一番に持ったサービスだからこそ、人も多く集まり、収益化も成功するのだと思います。

確かに収益化が成功するまで、サービスを運営し続けていくことは、大変だけど、執念を持って続けたサービスはとても強いと思います。逆に収益化を一番に考えているサービスはすごくもろいと思う。

有名な例では、グーグルやフェイスブック。

グーグルは、ひとつの図書館の書籍検索の最適化から。

フェイスブックもアメリカの学生限定の小さなサービスからスタートしています。

その出発点では、つくった本人も今の世界的シェアはまったく想定していなかったでしょう。

走りながら、アイデアを形にしていっているのです。

国内ではクックパッドも、収益化までは数年かかっており、それまでは、受託開発を続けながら、執念を持って続けた証が、今の成功につながっているのでしょう。

## とりあえず数をこなす

すごくクオリティの高いものを一個つくるために、まずは数をこなすことが大事だと思います。

いきなり、そんなにすごいものは作れない。

圧倒的な数が、質を高める。

今は大きな会社になった会社でも、はじめはどこも小さい会社だったんです。

たとえば、ゲーム会社のカプコンやセガ。これも今はすごく大きい会社で、すごいクオリティのゲームを多く作っていますが、ゲームの黎明期のころに、小さなゲームを数をこなしたから、今の輝きがあるのです。

お金儲けだけではなく、本当にユーザーが必要としているものを追求していけば、いつか大きな花をさかせることができると信じています。

あと、数をこなす為に重要なこと、必要なことは、そのことをどれだけ「好きか」だと思います。

そのためには、「好きなこと」を仕事にするべきです。

好きなことを仕事にするということは、人生においてもとても大切だと思います。

一日、一生の大半は仕事ですからね。

まだ、「好きなこと」が見つからない人は、広い視野でいろいろとチャレンジしながら探していくとよいと思います。

## 一番大切なのは熱意

最新技術や資金やマンパワーも重要だけど、やっぱり一番大切なのは熱意。

結果はどうであれ、やりたいことを貫き通す熱意が大切だと思う。

世間に流されるのではなく、自分の意思でしっかりと流れるのだ。

自分の流れる道が、正しい道と信じるのが、プロの道だとも思います。

僕が小学校の頃の校長先生がいつも言っていた言葉があります。

それは「念ずれば花開く」という言葉です。

元は、坂村真民という詩人が語った言葉ですが、長年たった今でも心に強く残っています。

一つのことを思い続ける「熱意」があればどんなこともできます。

すこしでもアクションを起こさないと、確率は0%のままです。

しかし、すこしでもアクションを起こせば0.001%でも成功できるかもしれないのです。

念ずれば（行動を起こす）、どんな花が咲くかはわかりませんが、必ず咲きますよ。  
「絶対無理だから」と何もしないことが一番いけないのでしょうか。

## 不正

ブルーアートは一切の不正をせず、活動していきます。  
人を裏切ってまで、お金を手に入れたくない。  
仕事というものは一人ではできない。  
幾人もの人と人のつながりがあって、進んでいきます。  
人を信じれなくなったら、仕事はうまく進んでいきません。  
信頼というものがすごく大切だと思います。  
自分の弱点をしっかり踏まえたくて、道の真中を堂々と歩いていきたい。

## 極めたいならシンプルに

何事も極めたいならシンプルにひとつのことだけに集中すべきです。  
スポーツの世界が顕著に現れますが、いかに早い段階でひとつのことだけを集中してがんばるかが、金メダルや世界へのもっと近道だと思います。  
ビジネスの世界もあれやこれや、戦略を練るより、シンプルに真正面からぶつかっていく戦法の方が、案外うまく場合も多いのではないのでしょうか。  
まあ、若いうちはいろいろ経験するのも大切だから、一概には言えないですが、年を重ねるたびにどんどん削ってシンプルに生きるってのもよいのではないのでしょうか。  
「成果をあげるには手を広げすぎてはならない。一つのこと集中する必要がある。」ピーター・ドラッカー（経営学者）

## メジャーかマニアックか

自分の信じた道なら、メジャー路線でなく、マニアックものでも構わないと思いますが、最低限の収益はあるべきです。  
自己満足の人生より、数多くなくとも、支持されて、それで多くの収益が上げられたらそれがベストでしょう。  
たしかに売れる売れないは関係なしにやってもいいとは思いますが。  
あまりに、そのときの流行に振り回されるのも、どうかと思うので。  
本当に良いもの、流行に関係なく永続的に良いものを作りたいですね。  
その人にしかわからないものを作る。  
それはすなわち、その人にしか作れない。  
コアなファンは必ず支援してくれるでしょう。  
メジャーかマニアックではなく、その人が本当に輝くことをやるということでしょう。

# 存続よりもゾクゾク

会社続ける理由が「存続」だけでは、すごくつまらないと思うのです。

とても「存続」が理由だけで、あと10年やろうと思いません。

「存続」よりも「ゾクゾク」することをやっていきたいです。

クリエイターなら、「ゾクゾク」することとは、「新しいモノ」、「面白いモノ」を創造し続けることだと思います。

世界を変えるようなサービスが作れなくても、誰かの心を少しだけ「ぽわっ」させるモノなら提供できます。

普遍的で永続的な本当に必要とされるモノを提供し続けたいと思っています。

## チームの士気

クリエイティブな仕事で、チームをまとめるときは、全体に向けて士気を上げるのもいいけど、やはりクリエイティブな仕事の場合、個性的な人材が集まりやすいこともあって、ひとりひとり接し方を変えて、個別に士気を上げていった方が、結果的によいものが創造できると思う。

個性を大事にするためにも、その人個人の接し方で接するべきですね。

どうしても全体に向けてだと、そこら辺の伝わりが弱い気がします。

あくまで、目的、着地点がチーム全員同じ方向を向いていることが重要です。

それを実行させるのがチームリーダーの一番の仕事なんだと思います。

難しいですけどね、権力やお金の力を使わず、同じ方向を向かせるのは。

ただ、それが実行できれば、どんなことだって出来る気がします。

## リーダーにとって

リーダーにとって大切なことを考えてみました。

リーダーにとって必要なこと1

判断力と決断力。

リーダーはいつも決断に迫られます。

いくら時間をかけて考えても、人に意見を求めても、それが必ずとも正論とは限りません。

むしろ、直感の方が正しいことの方が多いくらいです。

とにかく、"正しい正しくない"はともかく、リーダーの決断は、自信を持ってしっかり周りに伝えることが重要だと思います。

リーダーにとって必要なこと2

いい意味で執着しない生き方。

あまりひとつのことに執着すると、考えに融通がきかなくなり、新しいチャレンジができなくなります。

また、緊急性がない重要事項も後回しにしています。

ひとつのことに深く取り組んだら、一旦アウトプットして、身軽になるとよいでしょう。

身軽になれば、本来やるべき新しいチャレンジもできると思います。

リーダーにとって必要なこと3

自分のもっとも得意とする分野に没頭する。

無理して、世間一般の言うリーダーになろうとしない。

今まで積み重ねてきた、自分の一番得意なことが一番他人から見ても説得力がある。

自分らしいリーダーを目指していこう。

## 内村のドヤ顔

体操 内村航平選手の最後の着地ポーズを決めたあのドヤ顔がすべてを語っているなと思った。自分の得意なことをやり続けた自信が、あのドヤ顔を作り、金メダルという結果を残したのだと思う。

自分の進むべく道を決めたなら、自信を持って、取り組んでいくことが大切で、結果を残す秘訣なのかもしれない。

だから、逆に迷って自信なげな悲しい顔でやると、よい結果は生まないんだろうと思う。

## 検索力

なんでもwebで検索して、すぐに答えを出してしまうと、本来持っている人間に知恵・力が発揮されないと思う。

なので、何を検索して、何を検索しないのかの判断「的確に検索する能力」とういのは大切だと思います。

ツイッターやフェイスブックのSNSも、ものすごくたくさんの情報が流れてきますが、どれを信じるかという、情報の整理能力というものが、これからの現代人には重要になってくるでしょう。

## 反フリー論

ソーシャルゲームをはじめ、ネット上のサービスは無料なものがあふれています。

しかし、僕はこう考えます。

元来お金のやり取りを行ってきた商品を無料にすべきではないと。

"時代の流れだから"仕方がないという考えも確かにありますが...

今まで有料であることが当然だったモノが、突然無料になると、歯車が狂う気がします。供給側も消費者も。

ある力を持っている企業が、一気に有料の意識を無料に差し替えることによって、その力を持っている企業が独占権を持つ。

そうなる、いままで有料で出していたところは、みんなダメになります。

独占している企業にただ従うしかなくなる。

昔からの、「がんばれば暮らしがよくなる」という考えが、ごく一部の勝ち組企業のみが利益を独占する仕組みに変わってしまった気がします。

夢のない日本にはなってほしくないのです。

ただ、無料の持つ集客力には確かに魅力を感じるので、うまく無料の力を利用していくことが、供給側も消費者も大切だと思います。

## 自分のやりたいことをやるのがイチバン

やりたいことをやるのが一番だと思いますよ。

他人に迷惑かけない範囲でどんどんやるべきだと、学生さんとか、将来なにしようと悩んでいる若い人たちに言いたい。

ココロの奥底からわきでてくる気持ちに素直に従うのが一番だと思うし、それが一番強い。そして、その自分のやりたいことが世間の求めていることと合致すれば、それはヒットさせる才能がある人だし、世間の求めているものとは違えば、コアでマニアックなニッチな分野というだけ。

結果はどうであれ、やりたいことを貫き通すことが大切だと思う。

世間に流されるのではなく、自分の意思でしっかりと流れるのだ。

自分の流れる道が、正しい道と信じるのが、プロの道だとも思います。

## やる気が出るの待たない

「やる気が出てからやろう」などと、やる気が出るのを待つのではなく、とりあえず、手を動かしながら、やる気が出るのを待った方がよいです。

そして、自分のモチベーションは、自分で上げるしかありません。

「モチベーションが上がらないのは会社のせいだ」などは、自分への甘えでしかないでしょう。

## ビジネスと人生の必勝パターンを見つける

ビジネスと人生は深く関連しているものだから、両方共通した必勝パターンを見つけることがすごく大事だと思う。

ある程度儲からないと生活もままならないですからね。

確実にこれを繰り返せばビジネスも人生も成功するというものを見つけるのです。

見つけたら、ひたすら反復する。

飽きがこないように、ときどき変化をつけながら。

目立つことじゃなくてもいいんです。

地味なことでも、こつこつやれば、どんな不器用な人でも成功するし、人生もすごく充実すると

思いますよ。

## 社内で競いあうくらいがちょうどいい

よく、一致団結してやろうと聞きますが、実際には、他人を蹴落としてでも、這い上がろうとがんばる方が、会社としても伸びるんじゃないでしょうか。

## 会社の存続率

10年後には約6%。

設立20年続く会社は0.3%。

設立30年続く会社は、0.025%しかいないという統計が出ています。

しかし、実際10年やってみて、存続させる上で一番重要なのは、モチベーションだと思います。

10年間続けるモチベーション。

なので、これから起業しようと思っている人には、これから成長が望める市場を狙うとかじゃなく、自分が何十年やってもモチベーションが下がらないことをやるといいと思うよ。

## 会社は誰のもの？

会社は誰のものか？

僕は誰のものでもないんだと思っています。

「ブルーアート」という、ひとつの人格を持った生き物がそこにいるという感覚だと思う。

だから、きれいごとだけでなく、会社は誰からも必要とされる存在であるように目指していくべきだと思います。

やっぱりどうしても、創業からやってると、会社は社長のものという意識が残って、何でも社長がやらなきゃ、決めなきゃって考えしまいます。

また社員もそう考えてしまうでしょう。しかし一歩引いて、客観的に会社を見つめるためにも、

「社長=会社」という考えを捨てるべきだと考えています。

社員も何でも会社や社長に任せっきりでなく、会社のことを考え、自発的に行動していくべきではないでしょうか。

ドラッカーさんは、「利益は目的ではないし、動機でもない。利益とは、企業が事業を継続・発展させていくための条件である。」と言っています。

社会的責任を果たすためにも、利益を生み出していく必要があるのです。

## 一〇年後も存在する会社に

また一〇年後も存在する会社でいたいです。

でも、存在する理由があるかどうかは、自分で決めるものではなく、社会が決めるものなんだ

と思っています。

個人の存在する理由は自分で決めてよいと思いますが、会社はそうはいかないなと思います。ただ、会社（組織）として伝えたいメッセージというのは、結局のところ、突き詰めれば全て個人の熱い想いなのです。

一〇年前のエッセイでも書きましたが、私はすごく嫉妬深いし精神的にもろい。おまけに無口です。

残念ながら、一〇年たった今もそう変わっていません。

たぶん、また一〇年後もそうは変わっていないでしょう。

でも、それでいいんです。

みんなが楽しく、笑顔で生きられれば。

最後まで読んでありがとうございました！

お知らせ

---

## ブルーアート会社概要

会社名

株式会社ブルーアート

所在地

愛知県名古屋市西区幅下2-17-5 タウンズ幅下301

代表取締役

比留木 武泰

電話番号

052-564-8300

事業内容

Webサイト制作・アプリ開発・システム開発・イラスト制作・フラッシュゲーム制作

社員数

8名

[株式会社ブルーアートHP](#)

## おすすめアプリ



[電車でしゅっぱつしんこう!](#)

先頭車両と後続車両（4両）を順番に選択して走らせるアプリです。親子で楽しく、新幹線や機関車を走らせよう！



### [歌入り! 大入り! 童謡えほん](#)

歌入りの鬼のパンツ・大きな栗の木の下で・桃太郎 など有名な童謡や手遊び歌が8曲入ったアプリだよ。



### [くろねころびんちゃん ごろごろ](#)

とてもかわいい、ろびんちゃんがごろごろするお話だよ。

## おすすめサイト

### [「親子で楽しむ」アプリシリーズのご案内](#)

アプリだけで完結するのではなく、リアルな世界（現実）の親子の生活を充実させるキッカケ作りになればと、このシリーズのアプリを制作しています。

### [「くろねころびんちゃん」](#)

### [アプリシリーズのご案内](#)

とてもかわいい、くろねころびんちゃんの動く絵本のシリーズの紹介です。

## あなたも電子書籍リリースしてみませんか？

制作会社ブルーアートが電子書籍のリリースのお手伝いします。

[詳しくはこちらからお問い合わせください。](#)

ゆっくりはしればはやくなる

<http://p.booklog.jp/book/73222>

著者 : blueart21

著者プロフィール : <http://p.booklog.jp/users/blueart21/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/73222>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/73222>

電子書籍プラットフォーム : ブクログのパブー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社 : 株式会社ブクログ