

# 新しいことを一緒につくるときに、 僕がやること

---

鎌田 武俊 (kamadango) 株式会社オモロキ 代表

[kamadango.com](http://kamadango.com)

---

これは、写真で一言ボケて (bokete) を17年運営してきた経験をもとに整理した、新規事業を一緒にやる際の考え方のまとめです。

「こんなことをやりたいんだけど、どうすればいいかわからない」という状態から、一緒に形にしていくことが得意です。上下関係なく、フラットなパートナーとして動きます。

## まず「何をつくるか」を整理する

---

やりたいことを続けるには、立ち帰れる場所が必要です。僕は4つの問いを使って、事業の骨格をシンプルに言語化します。

### 哲学

自分は何が好きでしょうか。  
ここがないと続かない。

### ビジョン

どんな世界にしたいか。  
ここがないと進めない。

### アイデア

どういう仕掛けを用意するか。  
ここがないと作れない。

### コンセプト

どういう仕組みで実現するか。  
ここがないと動かない。

たとえば bokete でいうと

哲学 : 面白い人が好き  
ビジョン : 面白い人が作る側で大活躍して毎日笑える  
アイデア : 写真にボケる・良い評価だけ・ランキング  
コンセプト : 写真に一言ボケるウェブサービス

どんな事業も、この4つを揃えることで「なぜこれをやるのか」がブレなくなります。外からのアドバイスや流行に流されにくくなる。哲学とビジョンが違う人と何かを作るのはしんどい。逆に揃ってれば、一緒にやりたい人に見つけてもらいやすくなります。

最初に言語化する時間はかかります。でも、作るものへの共通理解が生まれるので、差し戻しやブレがなくなる。結果的に早い。

この方法論は、デザイン思考をベースに小規模チームのマネジメント向けにカスタマイズしたものです。より詳しい資料もあります。関心のある方はお声がけください。

## 少人数で、スピードを持って動く

---

子供のころ、秘密基地を作っている最中が一番楽しかった。それと同じで、小さいチームで何かをつくっているときが一番面白い。

### まず「何をつくるか」を2人で決める

コンセプト → デザイン → プロトタイピング の順に進める。

「何をつくるか」がいちばんの肝。ここを2人でちゃんと揃えてから動く。

コンセプトには、哲学・ビジョン・アイデアの3つすべてが揃っている必要がある。

### ブレストはホワイトボードで

頭の中にあるものを外に出す。見えるようにする。

アイデアが見える状態になってはじめて、2人でいじれる。

ルールはひとつ——否定をしない。

### ペアで意思決定する

いちいち上に報告とかない。メンバー2人の合意があれば進める。

それだけ相手を信頼する。スピードを重視する。

もし間違えたら、みんなでフォローする。間違えるのも面白い。

### リモートでも仕事は進む

たまにしか会わない方がうまくいく。

好きな人でも、毎日一緒にいると飽きる。

距離があることで自主性が生まれ、お互いの成長を促す。会うときは、それだけ密度が上がる。

## フラットな関係で、長く続ける

---

一緒につくる相手との関係を、どう設計するか。これが長続きするかどうかを決めます。オモロキという組織で17年かけて試してきたことをまとめます。

### 「了解」は「ありがとう」へ

メールやチャットで「了解」を「サンクス！」に置き換える。

感謝の気持ちを表しながら、了解の意味も内包する。

簡単なことだけど、毎日のやり取りがとても気持ちよくなる。リモートで働くとき、特に大事。

### みんなを対等に

社員ではなく、横の関係の「パートナー」を組んでいき、できることを増やしていく。

管理するのもおこがましい。管理されるのもうっとおしい。フラットな組織は人に優しい。

### 怒らない

怒った時点で思考がとまる。

怒りの感情は人に向けない。その人が置かれている仕組みに向ける。

好きな人へ怒りがわくということは、間違いなく仕組みが違う。改善する。

### メンバーを囲わない

他のプロジェクトでバリューが出せるなら、喜んでそっちと組んでもらう。

会社にとってのメリットより、個人にとってのメリットを最優先してあげる。

いろんな人といろんなことをやって、また一緒にやるときに、もっと面白いことができる。

良いモノを作るより、良い仲間をつくる方が幸せだと思います。

面白いと思ったことには、とりあえず手を動かしてみる。

面白いと思った人と、何か一緒にやってみる。

その積み重ねで今に至ります。

新しいことを一緒につくりたい方、お気軽にご連絡ください。

[kamadango.com](http://kamadango.com)

---

鎌田 武俊について

株式会社オモロキ 代表。写真で一言ボケて (bokete) を企画・運営。

投稿数1億件超、文化庁メディア芸術祭 審査員特別賞受賞。

日本テレビ、トロッコ株式会社を経て2007年に創業。

EYS音楽教室 役員としてWEBマーケティングを担当 (2009–10年)。

AIと大喜利を掛け合わせた「電笑戦」(AWS・電通デジタルと共同)でACC ブロンズ受賞。

慶應義塾大学総合政策学部卒 (奥出直人研究室)。