

キューブカフェの発展にむけて



合同会社Q³
ゴウドウガイシャキュービック



qube cafe
キューブカフェ

当初のキューブカフェの目的

スマホ・PCの使い方を教わる人

スマホ・PCの使い方を教える人

現在のキューブカフェの目的

課題を抱えている人

アドバイスができる人

体系的に教えられる人

解決できる人

解決を一般化できる人

継続性を持たせられる人

革新ができる人

例

課題を抱えている人	できるようになりたい・知りたい	できない・知らない
アドバイスができる人	教わった使い方を、困ってる人に教える	+できる
体系的に教えられる人	理屈も理解して、よりの確に教える	+わかる
解決できる人	解決方法が無ければ、作ればいい	+つくれる
解決を一般化できる人	課題を社会の課題として視野を広げる	+ひろげる
継続性を持たせられる人	生まれた価値を浸透させ、一般化させる	+つなげる
革新ができる人	誰も思いつかない課題解決を現実化する	+たびだつ

ITの例

課題を抱えている人	使い方がわからなくて困ってる	できない・知らない
アドバイスができる人	習った使い方を、隣人に教える	+できる
体系的に教えられる人	どうしてそうすればいいのか、説明できる	+わかる
解決できる人	既存技術の組み合わせや新規開発	+つくれる
解決を一般化できる人	製品化・サービス化	+ひろげる
継続性を持たせられる人	ビジネス化・組織化	+つなげる
革新ができる人	さらなる課題を探索	+たびだつ

メディアの例

課題を抱えている人	メディアに情報を出したい・得たい	できない・知らない
アドバイスができる人	メディアを繋げる・情報提供/取得を助ける	+できる
体系的に教えられる人	理屈を説明できる（コンサル）	+わかる
解決できる人	新規開発で今までにないサービス化	+つくれる
解決を一般化できる人	一般製品化・サービス化	+ひろげる
継続性を持たせられる人	ビジネス化・組織化	+つなげる
革新ができる人	さらなる課題を探索	+たびだつ

これらの段階を言い換えると……



現状の課題

- キューブカフェの**当初の幅**： 「IT活用の初歩（スマホとPC）」
- キューブカフェの**当初の奥行き**： 「できる」「わかる」を推進

- キューブカフェの**現在の幅**： 「IT全般、さらにそれ以外の分野も」
- キューブカフェの**現在の奥行き**： 「できる」から「たびだつ」まで

幅も奥行きも広がってきた今、活動がぼやけはじめている。
これらをきちんと場として成立したまま続けていくためには、
どうしたらよいだろうか？

案

- キューブカフェを目的別に分ける
 - たとえばITは月曜、石井さんのペダルや四輪自転車は水曜、など。
 - 火曜の絵手紙の会は前例とも言える
- キューブカフェを段階別に分ける
 - 「できる」「わかる」 → キューブカフェ、日曜キューブカフェ
 - 「つくれる」「ひろげる」 → キューブカフェ・プロ
 - 「つなげる」「たびだつ」 → ?

モヤモヤを分析してみよう

- 最初にも示した、右図にあるもの。
 - 共感力を広げたい
 - 好奇心のままにやりたい
 - 職人魂を突き詰めたい
 - 作ったものをより広く役立てたい
 - 作ったものが継続するように成長させたい
 - 自分がいなくても継続するようになったら、次の冒険がしたい
- 上記どの段階であろうと、それを深めたいという意味や目的があるのであれば、仲間と言えるのではないかな？
- ただ「いい話ができる」「なんとなく参加してる安心感」で来る人は、前に進む人の足を引っ張るし、本人のためにもならないから、追い出したほうがよくないかな？



詳細

課題を抱えている人

未成熟

ひとりで解決できないことを聞いてもらう。他人に解決してもらうのではなくヒントを得る。

アドバイスができる人

共感力

アドバイスしてもらって嬉しかった・助かった。だから今度は自分が、かつての自分のように困っている人に提供する。

体系的に教えられる人

好奇心

できたからおしまいではなく「なぜ」を探求する。それで初めてわかることがたくさんある。教える側も教わる側も、体験と知識がつながる。

解決できる人

職人魂

世の中に既にあるものをそのまま使う知識では限界がある。それらを組み合わせたり、新しいものを創造することで、より積極的に解決する。

解決を一般化できる人

奉仕の精神

ひとつの解決を達成したら、同じように困っている人が複数いるかもしれない。調査してみる。もしそうなら、より多くの人にそれを提供する。

継続性を持たせられる人

独立心

どんなに素晴らしいものを作り出しても、継続しなければ意味がない。継続性を確保できていないものはいずれ滅する。そうならないためには？

革新ができる人

冒険心

ひとつの体系（ライフサイクル）が確立したら、譲って去る。留まっている場合ではない。次の世代にバトンタッチして、新たな世界へ。

月曜・第3日曜キューブカフェの今後

【これまで】 PCやスマホのわからないことを教わる人、教える人

【追加】 人生攻略のわからないことを教わる人、教える人

学ぶ意欲は行動で示せ。意欲がない者はどうぞお引取りください。

課題を抱えている人	使い方がわからなくて困ってる	できない・知らない
アドバイスができる人	習った使い方を、隣人に教える	+できる
体系的に教えられる人	どうしてそうすればいいのか、説明できる	+わかる
解決できる人	既存技術の組み合わせや新規開発	+つくれる
解決を一般化できる人	製品化・サービス化	+ひろげる
継続性を持たせられる人	ビジネス化・組織化	+つなげる
革新ができる人	さらなる課題を探索	+たびだつ

キューブカフェ・プロの今後

【これまで】 ITのクリエイター・エンジニアが価値をつくる

【追加】 分野問わずクリエイター・エンジニアが価値をつくる

プロとして、職人として価値を与える。それは相手が客であっても個人的な趣味探求であっても同じ。追究するつもりがない者はどうぞお引取りください。

課題を抱えている人	使い方がわからなくて困ってる	できない・知らない
アドバイスができる人	習った使い方を、隣人に教える	+できる
体系的に教えられる人	どうしてそうすればいいのか、説明できる	+わかる
解決できる人	既存技術の組み合わせや新規開発	+つくれる
解決を一般化できる人	製品化・サービス化	+ひろげる
継続性を持たせられる人	ビジネス化・組織化	+つなげる
革新ができる人	さらなる課題を探索	+たびだつ

その先の世界（Q3の世界観）

【これまで】 とくに定義なし

【追加】 分野問わずクリエイター・エンジニアが価値をつくる

突き詰めて、唯一無二を創造する。新しい生き方を体現し、社会に提示する。趣味で終わってもいい人や、今までにない価値の創造に興味がない人はお帰りください。

課題を抱えている人	使い方がわからなくて困ってる	できない・知らない
アドバイスができる人	習った使い方を、隣人に教える	+できる
体系的に教えられる人	どうしてそうすればいいのか、説明できる	+わかる
解決できる人	既存技術の組み合わせや新規開発	+つくれる
解決を一般化できる人	製品化・サービス化	+ひろげる
継続性を持たせられる人	ビジネス化・組織化	+つなげる
革新ができる人	さらなる課題を探索	+たびだつ

林個人として思うこと

- 人生でやりたいことがたくさんある
 - それを達成するために必要なことをする
 - 他人の人生のために使う時間はない
 - 他人は変えられない
-
- キューブカフェに来る目的がよくわからない人にかかる時間はそんなにないよ。人生短いんだから。

掟

- No art, no life (アートなきところに人生はない)
- No drug abuse (ドラッグ濫用の禁止)
- Be honest (正直であれ)

心・技・体

心が豊かで在れば
体は鍛錬されゆき
技に磨きが掛かる

技を磨き上げれば
心が豊かに育ちて
体も鍛錬されゆく

体を鍛錬すればこそ
心が豊かに安定して
技は我が身に染まる