

DRAFT

CC: BY-SA

WANTED



Aoyama Kaizoku Dan since 2011

DRAFT

港の酒場の壁にあるという箴言

Sit tibi copia,
Sit sapientia,
Formaque detur,

お前が裕福ならば

それはそれでよし

お前が知力に恵まれたなら

それはけっこう

お前が美貌に生まれたのならば

それもよし

だが、このうちの一つであろうと

それが原因となり

お前が海賊の心を失ったのであれば

問題は別になる

Inq

S

SUCK SPURRY

DRAFT

海賊とは・・・

【定義】

- 短期間、少人数
- 成功報酬
- フラットな組織と、明確な役割付け
- 一連のプロジェクトライフサイクルを経験

アルバイト

2～3カ月と、短すぎず、長すぎず
やることを決めるところからスタート
報酬も自分たちで決める
チームを組む
正しい仕事の進め方（プロジェクトワーク）

ボランティア

2～3カ月と、短すぎず、長すぎず
自分の仕事に、値段をつける
正しい仕事の進め方（プロジェクトワーク）
我々は、『いい人』じゃない！

起業サークル

起業が目的ではない
2～3カ月と、短すぎず、長すぎず
役割を固定したチーム作り
正しい仕事の進め方（プロジェクトワーク）

DRAFT

行く先は・・・

前提

- 興味のあるもの
- 今ある能力を活かせるもの

テーマ（七つの海）

- ネットとリアルの狭間
- 日々の「あったらいいな」
- いわゆる「勉強」関連

- 小手先でない教養を身につける
- 子どもの頃好きだったもの、夢
- 22世紀から振り返って
- 人生の第2章でも活躍するために

DRAFT

海賊がこそが機能する

- 自由な参加
 - 年齢、性別、学歴、過去の悪事、一切不問
 - 興味、特技、技能、長所を重視
- シンプルなチーム作り
 - 多様性を重視したチーム作り
 - 明確な役割分担 (バックヤードを含む)
 - 公平な権限と配分
 - 期限があるから、役割を徹しきる
 - 楽隊とペット
- 明確なミッション
 - 明確な目標と期限
 - 成功報酬要素を含む
 - ピンチになった時こそ、頭脳を使う場面
 - ゴールがあるから、リスクテイクできる

【才能の証明と発見と育成】

- ライバルは・・・
 - 既得権益

DRAFT

海賊の掟

1. オレは、海賊だ！
2. 運を味方につけろ！
3. 人生とは行動することだ！
4. 失敗こそが財産だ！
5. 財宝は必ず“出させろ”！
6. 仲間の上のものは盗むな！
7. ペットには優しく！

この掟に背いた者は、無人島置き去り

DRAFT

時代は変わった

これからは、海賊の時代

『個人プレーのできる

チームプレーヤーの時代』

	個人 プレーヤー	チーム プレーヤー
個性的に 活躍できる	剣豪	！海賊！
個性的には できない	行商人	足軽
同じようにも できない	穀つぶし	丁稚

みんな、「おかしい」ってとっくに気づいているんだ。
 20世紀型社会の破綻していることは、もはや論を俟たない。
 20世紀型優等生が、21世紀型エリートに変貌することが
 今もっとも求められている。

考えろ！そして行動あるのみ！

DRAFT

船上での役割

- 船長（熱意、元気、公平）★
 - 熱意と誠実さ
 - 乗組員を盛り上げて、引っ張っていく
 - 港との連絡
- 副船長（温かさ、厳格さ）
 - 船長の相談相手
- 航海士（冷静さ）★
 - 進路に関する船長への助言
- 会計士（客観性）★
 - 財宝の管理
- 船医（思いやり、きめ細かさ）
 - 乗組員の各種サポート
- 見習い（謙虚に楽しく）
 - 初航海
- ペット（愛らしさ）
 - がんばれ！

DRAFT

港からの支援

- 楽団
 - No music, No life !
- 料理長
 - No food, No life !
- 詩人、劇作家
 - No word, No life !
- 法律家
 - 権力から、海賊団を守れ !
- 狙撃手
 - 遠方から、敵を狙撃しろ !

取り分は乗組員の 0.15人分

DRAFT

航海の流れ

1. 港の酒場に入入りし、情報交換
 - あの辺に宝があるらしいよ！
 - 今度の新入りは、かなりできるらしい・・・
 2. スキルを磨く
 - 射撃の練習
 - 海図の制作
 3. 仲間を募って、メンバー結成
 - おい、やらないか？
 4. 出航
 - Bon Voyage !
 - 航海日誌
 - 会計報告
 - 信任投票
 5. 帰港
 - 山分け
 - 海賊経験値UP (見習い⇒2級⇒1級⇒特級)
- CIAO !
 - また一緒に旅に出ようぜ！

DRAFT

航海における約束事

- ミッションを理解すること
- 役職は、全会一致で決定すること
- 役割に徹しきること
- 船名、シンボルマーク、マスコットまたはペットを全会一致で決めること
- 航海に関する決定事項は、全会一致を基本とすること

(ただし、航海中は、2 / 3 の決議で
船長強制権の発動可能 (回数制限付き))

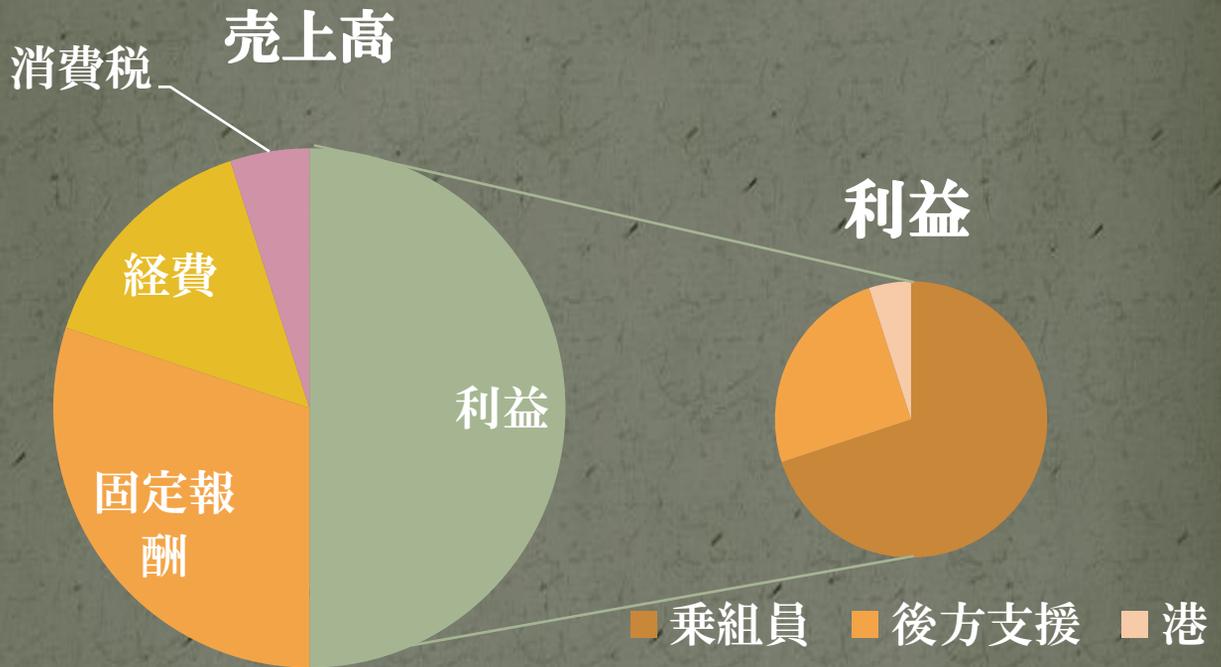
DRAFT

報酬の種類

- 着手金
 - オレたちは、命張って航海に出るんだ
- ボーナス
 - 良い仕事には
見合った報酬をいただくぜ
- スtockオプション
 - 長く儲けるんなら、
その権利は、オレたちにもあるはずだ

DRAFT

山分けルール



- 労働時間×評価指数の累積により、分配
- 評価指数は、船長が決定
- 船長への異議申し立ては、副船長を通じて行う
- 会計士が報告書の作成
- 船長は1.5人分、他役職は1.25人分で割増換算
- 港使用料は、利益の5%

DRAFT

海賊団で得られるもの

- 目標を実現する喜び
- チームで仕事をする楽しさ
- 成功（成果）に対する報酬
- プロジェクト型の仕事の進め方
- 経営に対する一通りの経験
(経営者になるつもりはなくても、家計もあるし)
- いつか、自分らしく生きたくなった時のための

未来への翼

DRAFT

CC: BY-SA

海賊スキルアップコース

● 必修コース

- 海賊の心得
- 海賊風海図トレーニング
- 海賊風プロジェクトマネジメント基礎
- 海賊風会計基礎

● 選択コース

- 海賊風楽器
- 海賊風文学
- 海賊風美術
- 海賊風IT

● 専門コース

- 海賊風リーダーシップ研修（船長）
- 海賊風組織マネジメント（副船長）
- . . .

DRAFT

海賊団の展開

- 青山プレップスクールにて試験航海
(2011.05～2011.08)
- ツールの整備
- 研修プログラム開発
- 成長企業の若手社員研修
- 小学生向けコース開発
- 大学生による航海
- 中高生w／大学生による航海
- 大学生w／留学生による航海

DRAFT

FIRST MISSION

- 依頼主： 青山プレップスクール
- 成果物： 「コンテンツ爆発後の新しい学び方」に関するレポート提出
- 概要：
 - テーマ：『新しい時代の、新しい学び方』
 - コンテンツの爆発的増加
 - デバイスの多様化
 - 国際化
 - 情緒や価値観、デザインの伝承
 - 21世紀型超一流人材の育成国内外の先進事例の調査し、
青山プレップスクール向けとして提案
- 期間： TBD
- 報酬： TBD

DRAFT

SECOND MISSION

- 依頼主： 未定
- 成果物： レポート作成のための
ユーザインターフェース設計
- 概要：
 - テーマ：『研究的読書のための、インタフェース設計』
 - マーカー
 - 注釈
 - 引用
 - スクラップ、並び替え、再編集
 - 関連の検索実証実験を行いながら、あるべきインタフェースの設計
- 期間： TBD
- 報酬： TBD

DRAFT

THIRD MISSION

- 依頼主： 青山プレップスクール
- 成果物： <小学生向け>
海賊プログラム開発
- 概要：
小学生向け
海賊型プロジェクト
コース開発
- 期間： TBD
- 報酬： TBD

DRAFT

CC: BY-SA

FOURTH MISSION

- 依頼主： 未定
- 成果物： 『代読屋』
ビジネスプラン作成
- 概要： CONFIDENTIAL
- 期間： TBD
- 報酬： TBD