

人気者創造
研究所

人気者/秘伝の設計書

～惚れさせるしくみであなたを変える！～

二十の段 プレイバック



ここまでの振り返り

ここまで、20回に渡り「人気者設計」を行なってきました。
ここで、もう一度原点を振り返ってみましょう。

人気は科学です。

いくつかの要素（ファクター）を積み重ねることで、
誰もが、間違いなく人気者になれます。

しかし、一番大切なのは相手だということ。
「あなたごと」

デジタル時代は個人主義になりがち。
もう一度思い返してください。





チェック・タイトル

- ① 全ての人が人気者になる
- ② 人気者になるために
- ③ あなたごと
- ④ ポジティブを考える
- ⑤ 自分にタイトルを付ける
- ⑥ ビジュアル・アイデンティティ
- ⑦ ビヘイビア・アイデンティティ
- ⑧ ノーマライゼーション
- ⑨ インフォメーション
- ⑩ Just Do it



チェック・タイトル

- ⑪ ビッグコンセプト
- ⑫ オブジェクション・ハンドリング
- ⑬ 爬虫類脳と人間脳
- ⑭ 共鳴
- ⑮ 証明
- ⑯ セールスポイント
- ⑰ ストラテジー
- ⑱ シーダー
- ⑲ アウトゴーイング
- ⑳ プレイバック

自分ではなく自分のアバターを 人気者にする＝プロデュース

これまでのファクターが無事こなせていたら、
あなたは、間違いなく、プロデュース力が上がっています。

自分には自信がないという人も、理想の芸能人はいる。
好きな対象がいるのであれば、その人に注目できる。
そして、自分のアバターにそれを真似させる。

それに加えて、いくつかのファクターをこなしていけば、
確実に人気者は出来上がっていきます。