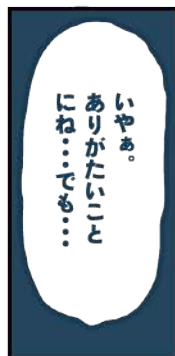
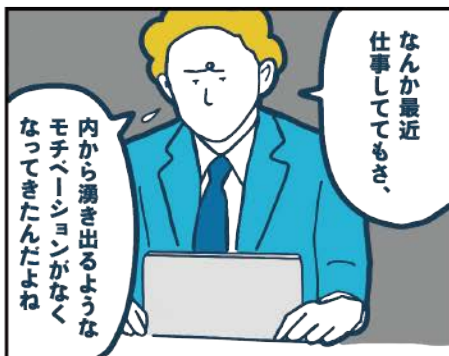


FUTURE READERS

仕事を楽しませる
リーダーが
組織を前進させる



ADFUNCE[®]
.Lab



んー、
まずは奥野さん自身の
問題を解決する必要が
ありそうですね



今度、リーダー研修を
お願いしようと思ってる
人にいろいろ教わってるん
ですけど、

よかったら奥野さんも
今から一緒に会いに
行ってみませんか？

へー興味あるな。
どんな人？



リーダー層の育成や研修を
やっている佐藤さんって
人なんです。
「仕事を楽しむ」ってことの
ヒントを教えてくださいかも！

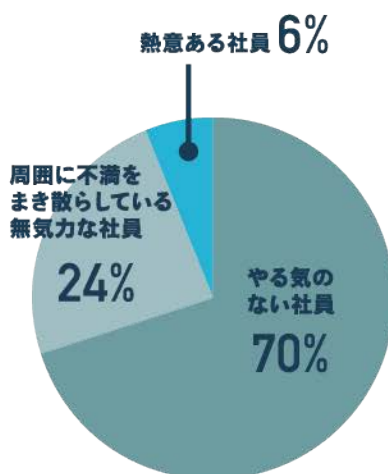
さっそく、行きましょー！



POINT /

**仕事がつまらない。
「熱意ある社員」は6%**

世論調査会社の米ギャラップ社が行った調査によると、
日本は「熱意あふれる社員」の割合が6%しかないこ
とがわかった。



従業員のエンゲージメント(仕事への熱意度)調査

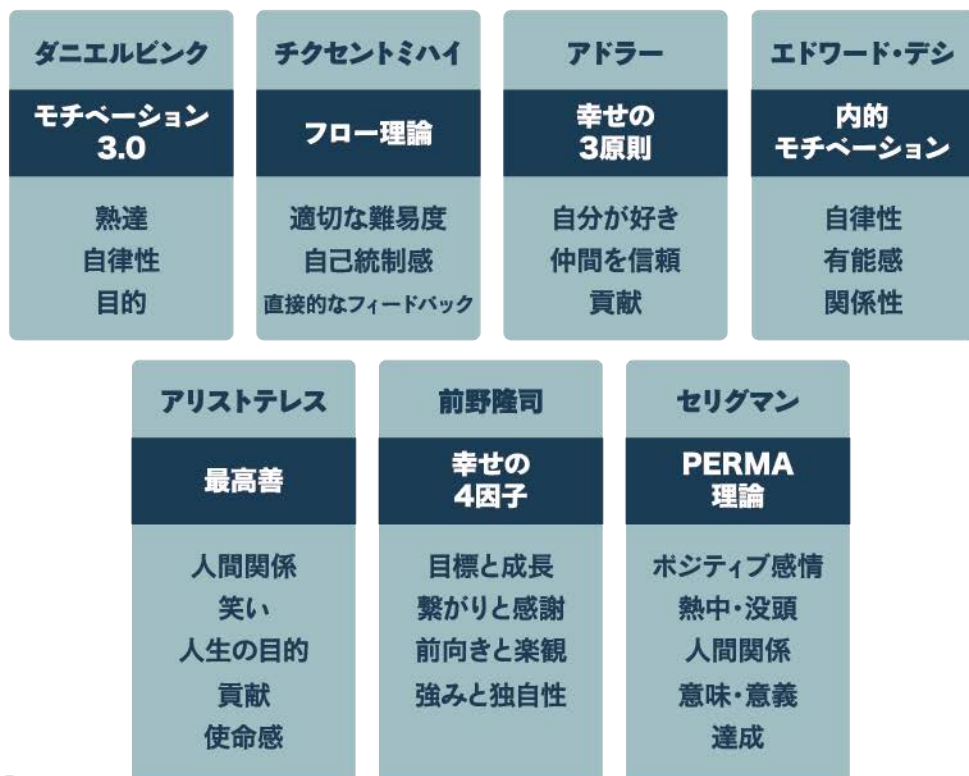
その理由のひとつに挙げられるのが、仕事への価値観が
変わってきていること。働く目的は、「経済的に豊かにな
ること」や「自分の能力を試す」ためではなく、「楽しい生
活をしたい」、「仲間と楽しく働きたい」というような、
「楽しみたい」願望にシフトしている。

では、楽しむためにはどうすればいい？

NEXT



7人の賢人が残した「楽しむ」ことへのヒント



これらを集約すると「9Fun!」になる

「楽しむ」ための9つの要素



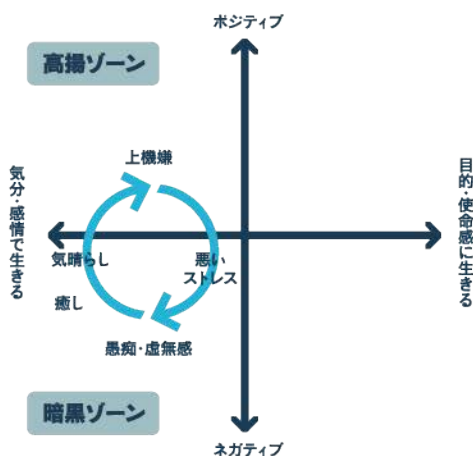
では、169の要素を
見つけていくためには？

NEXT





目的・使命感がない人が生きるゾーン



POINT/
仕事を楽しめない人は
ピアプレッシャーに
まみれている

ピアプレッシャーとは周囲からの圧力や期待のこと。ピアプレッシャーにまみれた目的・使命感を持っていても仕事は楽しめない。他者から強制された責任と義務を果たすとき、人間は楽しむパワーを失う。

実は、仕事を楽しんでいる
人たちには共通するステップがある

共通する
3つのステップ



トニーワグナー著
「未来のイノベーターは
どのように育つのか」より

例えば、ボールを蹴って遊んでいる子どもがいるとする。最初
はただの「遊び」であつたものが、サッカーチームに所属し、練習
や試合を繰り返すことによって「情熱」が生まれてくる。そうす
るうちに、「周りの人に喜んでもらいたい」、「誰かを元気づけた
い」、「そのために勝ちたい」という「使命感」につながっていく。

CHECK!

使命感や目的に繋がる
「内的」なモチベーションは
全て「遊び」からはじまる

3つのステップを
「9Fun!」にあてはめると



ここで大切なのは、このステップの順番を無視しない
こと。たとえば、いきなり「貢献しろ!」と言われても、
自分のなかで「内的」なモチベーションを持てない。その
結果ピアプレッシャーのなかで働くことになり、仕事
を楽しめなくなる。

「遊び」を使命感や目的に
つなげるには?

NEXT



遊びが使命感に
繋がるかあ。
ピンと来ないかも…

たとえば、
小さい頃熱中していた
ことってありますか？

…虫採りですかね

では、虫採りのどの
部分に熱中していた
とか好きだったとかって
覚えてますか？

知らない虫を
カゴのなかで
観察したり…

あとは図鑑で調べたことを
自分なりにまとめたり
するのに夢中でした

いいですね！

それが奥野さんの
持っている
ハイエストバリュー
です！

POINT /

ハイエストバリューとは

むかし、時間が経つのも忘れて熱中していた行為は、「生まれ持って好きで得意なこと」。つまり、生まれながらにして持っている「没頭・フローポイント」である。

「没頭・フロー」ポイントは
仕事を楽しむ起点になる

仕事を楽しむための要素とステップ

STEP3

使命感

目的・使命感

貢献

STEP2

情熱

勝利・達成 強み
熟達・自信

STEP1

遊び

没頭・フロー 笑い
自由・自律 仲間

同じ「遊び」でも人によって
「没頭・フロー」「ポイント」は異なる

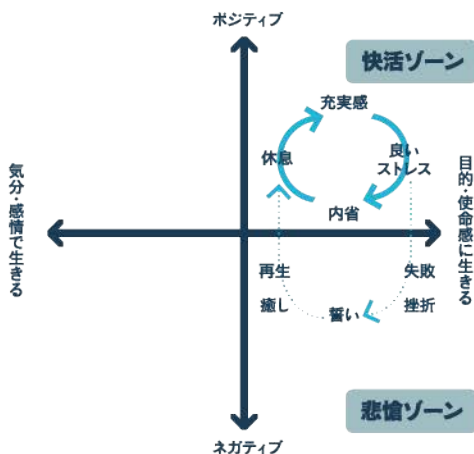
EXAMPLE

夢中になっていた遊び		ボールの壁当て	
	Aさん	Bさん	
それをやっているどの瞬間に最も没頭していたか？ (結果に関係ない所で)	プロ野球選手になりきって打者と対戦しているイメージに没頭	的に当たりやすい腕の角度を探すことに没頭	
生まれ持っている没頭・フローポイント(ハイレストバリュー)	・なりきって、演じること ・表現すること	・分析、観察すること ・質と正確性にこだわる	
没頭・フローポイント(ハイレストバリュー)を仕事に活かすと？	・相手に合わせて演じながらテレアボをする ・プレゼンで自分を表現する	・相手に伝わるテレアボトークスクリプトを分析し構築する ・緻密なプレゼン資料を作る	



目の前の仕事を楽しむヒントは
「没頭・フロー」ポイント

目的・使命感に生きる人のゾーン



「没頭・フロー」ポイントを見つけると、それはやがて「強み」へと進化する。その「強み」を磨くことで、「勝利・達成」し、「熟達・自信」を高める。そのとき結果的に「貢献」を果たしている。

「貢献」を繰り返すことでやがて使命感や目的が芽生え、仕事を自ら楽しむことができるようになる。

NEXT





\ POINT /

仕事を楽しませる次世代リーダーが 組織を前進させる！

まとめ

STEP1

熱意ある社員は6%？

働く人々の価値観に変化が起きており、かつての管理職像では、リーダーもメンバーもポジティブにはなれない。時代的背景からも楽しませるリーダーが要請されている。

STEP2

7人の賢人が唱える要素をまとめたのが9Fun!

仕事を楽しむ要素9Fun!を発見し高める、9Funリテラシーをどのように高めていくかが肝。リーダーはチームの9Fun!を高めていくことが重要。

9Fun!

勝利・達成	貢献	没頭・フロー
自由・自律	強み	熟達・自信
目的・使命感	笑い	仲間

STEP3

遊び→情熱→使命感・目的

遊びから始まる9Fun!は最後は目的・使命感につながる。しかしその目的・使命感への導き方を誤ると、生き活きと活躍はできない。その理由はピアプレッシャーにある。

STEP4

ハイレストバリューを見つけて真の強みを磨く

子どもの頃に時間が経つのも忘れて、熱中していた行為に、没頭・フローに入るためのポイントがある。没頭・フローは強み、貢献へとつながり、使命感・目的へと昇華する。

