

「知好楽」

1. 「知好楽」

右掲は、ネットサーフィンで出遭った論語の言葉で、今回も、3文字の言葉です。その頁には、『読み下すと「子の曰わく、これを知る者はこれを好む者に如かず。これを好む者はこれを楽しむ者に如かず。」となる。日本での一般的な解釈は「知っているだけの人は好んでやっている人になかなわない。好んでやっている人も楽しんでやっている人にはかなわない。」と仕事やその他のことへの取り組み方を述べている、というものである。』とあります。(http://d.hatena.ne.jp/himazublog/20070330/1175206875)

「知好楽」(論語より)
「子曰、知之者不如好之者、
好之者不如樂之者」

右掲のイラストは「関心のフィルター」を通して見ていることを表しています。誰でも「関心」がなければ、「情報」は素通りしてしまうのです。よく、物を買うとその関連の情報が飛び込んで来ると言われますが、この現象も同じ事なのです。物を買うとその行為を正当化しようという心理が働き、無意識のうちに「関心」が働いてしまうのです。この「購買心理」は、ある一定期間が経過すると薄れるものですが、一般的な「関心」も同じ原理であります。物事と出合った時に「これは、おもしろい」と反応できる事が重要なのですが、日頃から柔軟性を鍛えておかないと「おもしろい」と反応できないのも事実です。



従って、流れ的には、「知っている」⇒「好きになる」⇒「楽しくやっている」という風になりますが、「知る」前に「関心というフィルター」が存在しているのです。このフィルターの周波数に合う「情報」だけが飛び込んで来るのでは、偏ったものになってしまいます。幅広い分野の情報が入り込むように「関心のフィルター」を数多く持つ必要があるのです。これは、経験とも関連するので、時間的要素で見る必要があります。

右掲は、「成果」が出て、皆で楽しんでいる風景を表すイラストです。確かに、「知る」⇒「好き」と経験を積んで一段レベルアップしても「成果」が出ないと「楽しい」という状態は長続きしないのです。従って、何事も「成果」を出しやすい物を選んで取り組む事が重要です。余り、最初から、ハードルを高くすると達成感という感情的なエネルギーを得ることが出来ないのです。よく、「とりあえず」という主義でカンタンな事から始めると「壁」が低い分、PDC Aサイクルを回しやすいのです。



2. 「仕事」=「好き」==>「楽しい」==>「1:1.6:1.6²の法則」

右掲のイラストは何度もご紹介していますので、ご記憶の方もいらっしゃると思います。砂時計に「好きな事」と「仕事」が書かれてあり、それを楽しそうにひっくり返している構図になっています。まさに、今回の「知好楽」のテーマその物のイラストであります。この記事を毎週発行して334回目になるのですが、「好き」でなければ、ここまで継続する事ができなかったと思います。少なくとも記事を書くテーマに恵まれて楽しく書くことが出来たのです。



以前にもご紹介しています「1:1.6:1.6²の法則」があります。「好き」になれば、1.6倍の作業効率になるし、「楽しい」のレベルでは1.6²≒3の倍の作業効率に跳ね上がるのです。その要因は、「ゴール」がハッキリしているか否かであると考えています。この記事を書くのにイラストなどを引用

しますが、書く作業効率も上りますし、イラストでイメージが膨らみますので、読まれる方もより理解が進みやすくなります。

3. 「Know-How」⇒「Do-How」⇒「Do-Why」

「1:1.6:1.6²の法則」は、言い換えると、

1の状態は、「知った」(Know-How)だけで経験がなく不安な状態で作業する時に相当します

1.6の状態は、「やり方」(Do-How)が分った状態で「不安」がなくなった状況の作業効率です

1.6²の状態は、「腑に落ちた」(Do-Why)状態の作業効率で、約3倍というレベルです。

という風に置き換えられます。

従って、「Why」(大義名分)を理解させるという事が非常に重要です。知っただけという「やらされ感」では「1」のレベルですが、「ゴール」が見えると「1.6」に跳ね上がり、「ゴール」へのシナリオを自分で工夫すれば、さらに、1.6倍の「1.6²」(約3倍)と大きく跳ね上がるのです。私も、この記事を書いている状態でも、「1」のレベルもあれば、「1.6」さらに「1.6²」とレベルの時もあります。「1.6²」のレベルでは、集中力が高いので誤字脱字も少ない状態であります。

そして、傍から見ていると「つまらなそう」に見えるのが「1」であり、「イキイキ」と見えるのが「1.6」であり、「1.6²」の状態では没頭している状態です。よく、「〇〇バカ」と表現しますが、この状態は、「1.6²」の状態なのです。他人の評価など気にしていない状態なのです。もちろん、成果も出ており「楽しい」の連続なのです。

4. 「継続」=「才能」=「DNA」

私は、「1.6²」の状態になるには、一挙にはムリで「経験」を積む事が必要と考えています。よく、「好きこそ物の上手なり」と言いますが、「好き」になるには、トライした時に「手応え」がなければなりません。よい「手応え」が返って来るなら、勢いが加速するのです。従って、「手応え」が出やすい事から始める必要があるのです。

このように、幾ら「好き」とDNAが反応しても、「継続」して「手応え」が連続する事が必須なのです。幾ら「好き」でも、最初に大きな事を手がけると「壁」にきつく跳ね返されて自信喪失な状態に落ち込んだら「好き」でなくなってしまいます。人材も同じです。入社するという事は、その仕事が「好き」というDNAの反応があるからなのです。従って、そのDNAの反応を大切に、徐々に、大きくするように、カンタンな事から入るように指導してあげる事が教育担当者の配慮として重要な事なのです。

今回は、「知好楽」というテーマですが、「楽しい」という状況には、一挙に持っていけるケースは数少ないのです。船井先生は、「コツコツ、ジワジワ、イキイキ、タンタン」と教えて下さっていますが、まず、「コツコツ」という継続させる状況をつくる事が重要なのです。これは、指導者の器量にも大きく影響されます。OJTで「やってみせ、言って聞かせて、させてみて、褒めてやらねば、人は動かじ」という山本五十六元帥の言葉を噛締めることが重要です。人材育成の心得として「肝」に銘じておかねばなりません。