

「ワクワク」を描く

1. 「ワクワク」が人を動かす

右掲は、子供たちがクリスマスや正月にプレゼントを想像してワクワクしているイラストです。自分の欲しい物を思い浮かべてその使った姿をイメージする事が大切です。例えば、もう少し「頑張れ」と親に注文をつけられてもワクワクするイメージがあるので素直に受ける事ができるという構図になります。現実には、大人になっても「ワクワク」が大切です。2月11日に元南海ホークスなどで活躍された野村克也さんの訃報が流れましたが、2年程前に奥様の沙知代さんに先立たれてから元気がない姿を見る機会が多かったのです。推測ですが、野村さんは奥様の存在があって、いろんな事に「ワクワク」されていたのだと思います。その「ワクワク」の素である奥様を亡くされたので元気がない様子だったのかも知れないと思います。ホンマ、大人の「ワクワク」には色々なケースがあると実感します。



これから未来に向かって行く育ち盛りの子供たちには、次から次へと「ワクワク」する物や事が現れます。私の少年時代は漫画本の時代で「少年サンデー」などが毎週発刊されて、いち早く本屋さんへ行って買って来た記憶があります。漫画本にある未来予想図などは、例えば、高速道路が高架であり、ビルが建ち、実際に、私はマンション暮らしであり、事務所もマンションの一室のSOHOです。当時のクルマはマツダのキャロルやスバルの軽自動車が生産しており近所の方が買われて、今から思うと小さくて狭い車体ですが、ご家族でドライブされる光景が羨ましく輝かしいものでした。その後、モーターレーゼーションが爆発的に普及して、新車が出るたびに発表会に群がった物でした。当時の自動車は「100馬力」が大きな課題であり、コロナ1600GTのCMで長嶋さんが「パワーがあるのって、いいね！」とおっしゃっていたのを思い出します。

2. 「ワクワク」の質的变化

右掲は、30年ほど前のスーパーファミコンのイラストですが、私の息子たちが初めてゲームを楽しんだ風景です。一人で楽しむ時代からゲーム機の進化で複数で楽しむようになり、インターネット時代になりオンライン・ゲームという風に進化して、ゲームはEスポーツというジャンルを生み出しプロ・ゲーマーがいる時代になっています。



このようなゲームの変化を見ても分かるように、時代の進化で質的变化が起こっています。クルマは所有から使用に変わり、レンタカーやカー・シェアリングさらにサブスク型の定額で定期的な乗り換える方式などに変わっており、さらに、スマホ時代でマイカーを他人にレンタルする時代になっています。この時代背景に「所得が伸びない」という事があるそうです。格差の時代と言いますが、高額所得者とその他との格差が大きくなっているのです。「年収300万円」という言葉が話題になっているように、派遣労働者ではこの壁が大きく立ちはだかっているのです。「同一作業同一賃金」と言いますが、正社員と非正規社員の差やフリーランスと呼ばれる自営者の状況などが色濃く表れています。

従って、低所得者層の「ワクワク」は昭和時代のマイホームやマイカーではなくなっているのです。消費税が10%に上がって飲食店の景気が悪くなっていると言われていています。「外食」ではなく「うち食」、つまり、テイクアウトした物を家に持ち帰って頂くという風に変わっているのです。また、一時期、閑散としていたマクドナルドが賑わいを盛り返しているように、ファスト・フードが復権し始めているのです。「安い・早い・うまい」は牛井の吉野家さんですが、店内で食べるのではなく8%の持ち帰りが多くなっているとの事なのです。

3. 「ワクワク」でポジティブに

右掲は626号(2019年1月第2週号)に掲載した「若さ」と「成果」の公式です。サムエル・ウルマン(1840-1924)は、英文学者ですが「若さは肉体ではなく精神だ」という事を説いたのです。高齢になった経営者の精神的バックボーンになった有名な「青春」という詩が有名です。私は、「希望」が大切だが、その前提に「信念」と「自信」があると考えて公式化しています。つまり、「信念」と「自信」から生まれる「希望」には強いパワーがあるのです。そして、稲盛さんの有名な「パッション」から学んだ「誰もが能力を持っているが、それを引き出すのは「考え方」と「情熱」の2要素で大きく変わる」と公式化したのです。

2つのルール

- ・「若さ」=「信念」x「自信」x「希望」
サムエル・ウルマンの「青春」よりルール化
- ・「成果」=「考え方」x「情熱」x「能力」
稲盛さんの「パッション」よりルール化

つまり、「希望」という「ワクワク」を前向きに出来るという「考え方」で情熱を持って行う事で「能力」が引き出され、それを「信念」と高めて「情熱」を持って行う事になるのです。右掲は、私が「成功の方程式」と名付けている四行訓ですが、「心」に「ワクワク」を持てば、それを信じて「行動」に移し、故船井先生が「3回安定10回固定の法則」と教えて下さっていますが、まず、連続3回トライアルする事が大切です。

成功の方程式

心が変われば、行動が変わる
行動が変われば、習慣が変わる
習慣が変われば、人格が変わる
人格が変われば、天命が変わる

小さくカンタンにできる事から始めて「できた、できた、また、出来た！」と勢いをつけ方向性をつける事がポイントです。10回も連続すればコツも十分に掴んでいるので「習慣」化しやすくなり、その状況を他人が見て「変わったな」と評判して「人格」が変わるのです。その勢いで続ければ、「天命」までも変わるという教えです。

「ワクワク」するという事は既にDNAが反応しており、経験が活かされるのです。「信念」=Σ(経験)と公式化していますが、故船井先生の「3回安定」の言葉のように、必ず、3回トライする習慣化が大切です。また、上司はPDCAサイクルを回しながら「助言」などを行なって、部下が結果の壁にぶつかって立ち止まる状況から前向かせる「一言」が重要になるのです。なんでもない「一言」で良くも悪くも部下の人生が変わるキッカケになるので心から「声掛け」を行う事が重要です。

4. 「ワクワク」をメイクする

子供の頃の「ワクワク」から物の進化で「ワクワク」、そして、「ワクワク」を信じて実践するという事を書いて来ましたが、肝腎な事が抜けていました。それは、「ワクワク」をどのようにして「心」に引き起こすかという事です。まして、その「ワクワク」を仕事の面で引き起こすかという難題が残るのです。私は、「やる気はお客様が作ってくれる」と考えていますので、基本は「商品」がポイントになりますが、「商品」ばかりではないのが現実なのです。

右掲は、若者が頭角を現す瞬間を描いたものです。その瞬間を上司や先輩は演出する事が重要な役目なのです。2月に野村克也さんが亡くなりましたが、その功績の一つに「野村再生工場」があります。一軍で活躍した選手も他の選手が活躍することでレギュラーの座から陥落して、ついには、2軍生活になるケースが多いのです。野村さんはレッテルを剥がして、再度、活躍の場を与えることで幾多の選手を復活させたのです。



この事は、若者にも当てはまります。先輩ばかりが主役を張っているのは、頭角を現すチャンスがないのです。敢えて「場」を与えて、自主的な努力で活躍するシーンを創る事が大切です。私は、お客様に接する「場」で揉まれる事によって若者が鍛えられると確信します。その鍛錬の中から右掲のように大きく頭角を現す若者が現れるのです。「最近の若者は・・・」と嘆いても意味がありません。思い切って「場」を与えて「やる気」を引き出して頂きたいと思います。