



日本を元気にする! Notes 研究会 2018

チームも成果も変わる!

毎日が "元気" で "幸せ" になる 3 つの着眼点

コムチュア株式会社 山口 和也

日本アイ・ビー・エム株式会社 平塚 博章

以前VS令



進化や変化が激しく予測不能

究極のプロジェクト



究極のプロジェクト=戦争

VUCA

VUCA時代

不安定で変化が激しく(Volatility)

先が読めず不確実性が高い(<u>U</u>ncertainty)

かつ複雑で(**C**omplexity)

曖昧とした(Ambiguity) 世の中

競合激化・やらされ感・閉塞感・疲労感



Notesや日本を"元気"に盛り上げたい!



日本を元気にする! Notes 研究会



キーウェアサービス株式会社於本 秀一キーウェアサービス株式会社宮下 哲史

ジョンソンコントロールズ株式会社 林 哲司

株式会社ベストコミュニケーションズ 木村 典昭

浜松ホトニクス株式会社 高橋 卓也

コムチュア株式会社 山口 和也

コムチュア株式会社 魚形 尭弘

小島 雄一

コムチュア株式会社

日本アイ・ビー・エム株式会社 平塚 博章

日本アイ・ビー・エム株式会社 植田 俊之

+ Notes ユーザー様(ゲスト参加)

+ 元気研 Open セミナー 参加企業

+ Notes Consortium大阪研のみなさま

人生で「仕事の時間」の 占める割合は?



事実:

仕事が「元気」に楽しくできたら「幸せ」だと思いませんか?

「元気」とは何か?を考えてみた



「元気」とは何か? (Notesユーザーの声)

- すごくきれいな景色の場所にいく
- おいしいものを食べたとき
- **面白い**話を聞いたとき
- 楽しい人にあったとき
- 相手(お客様)に喜んでもらえたとき
- 自分が作ったシステムが使ってもらえたとき
- 子供が**喜んでいる顔を見たとき**
- 自分の想像より物事が簡単だとわかったとき
- 体調が回復したとき、**健康なとき**
- 元気とは<u>幸せ</u>と関係している
- 目標があると元気になる



"元気"の重要な要素「幸せ」とは何か? (Notesユーザーの声)

- ・人間関係、人が助けてくれた
- 周りに**協力**を得られて達成した
- 人間関係を見直そうと思った
- ・ 今あるコミュニティの関係性
- 相手にとっても良いグッドリレーションシップ
- ・学生時代の**友達関係**を大事にしたいと思った
- 押し付けられる感じではなく、主体は自分
- やりたいことが出来るが大前提
- 自分がやりたいことで繋がることが一番
- ・ 個人とのつながり、合致する関係性が良い
- 自分が合うチームやコミュニティが大事



毎日が元気で "幸せ" になる ~ やりがい・いきがいの源泉とは? ~ **海外の事例**

75年間 724人

追跡調査から判明した「幸せの源泉」とは?

人生を「幸せ」にする3つの教訓

「ハーバード成人発達研究で75年間 724人の成人を追跡:TEDトーク]



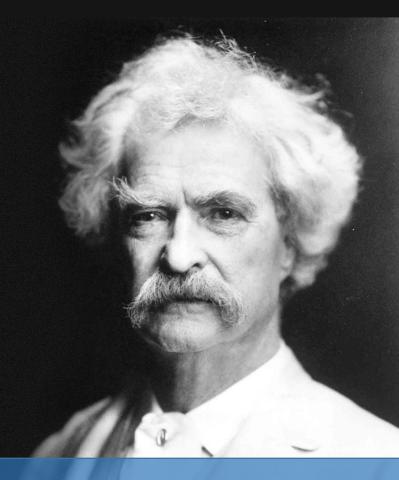
- ① 家族、友人、コミュニテイ等、周りとの<u>つながり</u>を持っている人は そうでない人よりも幸せで健康で長生きする。孤独は命取り。
- ② 50才で最も幸せな人間関係にいた人が80才になっても一番健康だった。 身近な人たちとの関係の質が重要である。
- ③ 良い関係は身体の健康だけでなく脳も守ってくれる(記憶障害にならない) 心理学者 ロバート・ウォールディンガー

マーク・トウェインの言葉(トムソーヤの冒険 著者)

かくも短い人生に 諍(いさか) い 謝罪し 傷心し 責任を追及している 時間などない

愛し合う為の時間しかない

それが 例え一瞬に すぎなくとも



人と人との良質な関係性(愛・想い・助け合い)が 重要 Good Relationship makes Good Life. 毎日が元気で "幸せ" になる ~ やりがい・いきがいの源泉とは? ~ 日本国内の事例

日本人 1,500 人の調査結果から判明「幸せの源泉」とは?

幸せ4因子 & Notesユーザーの声

日本人 1,500 人 の 調査結果

Notesユーザーの声



ユーザーやお客様に喜んでもらえた

自分が作ったシステムを活用してもらえた

相手に評価してもらえた

自分がやりたいことで、つながることが一番

押し付けられる感じではなく、主体は自分

やりたいことが出来るが大前提

チームや会社から感謝や評価してもらえた

出典:幸せの4因子 | モチベーション向上の法則 - モチベーションアップの法則

https://www.motivation-up.com/motivation/4factor.html

ワークショップで検証してみた グループウェア活用企業をお招きしオープンセミナー開催



チームも成果も変わる! 「グループウェア活用術」×「取り組み方」







目的:

「人・チーム」が元気になるグループウェアの活用方法を 様々な企業(コンソメンバー以外の多彩な業種)の活用事例 やアイデアを基に、「元気」を阻む障害や壁を紐解き、 Notes/Domino を活用した効果的な解決策の探求

チームも成果も変わる! 「グループウェア活用術」×「取り組み方」

ワークショップ内容

1 活動趣旨説明 元気研の趣旨・本日の目的を説明

2 自己紹介 自己紹介にて、人となりを理解していただく内容を一言ずつ発表し、アイスブレイクを実施。

また、類人猿診断を使った性格診断の実施、**モノを使って自己表現**(一言発表)

3 事例紹介① 参加講師より、**グループウェアの活用事例や、活用案を紹介**頂いた。

グループウェアの製品選定する際に、重要となる事や考え方を講義いただいた。

4 グループワーク① 事例紹介でお話いただいた内容をもとに、グループディスカッションを実施。

意見を聞いて、自分ならどう思うか・どう考えるかの議論を実施。

5 講義 **AI時代に必要な「人間力」×「グループウェア活用術」**について講義いただいた。

また、その中で、**人が幸せと感じる瞬間**は何か。**グループウェアで実現できること**は何か議論を実施。

6 事例紹介② 参加者により自社のグループウェア活用や、現状の状況をご紹介いただいた。

また、**社員が元気になる取り組み**についても紹介いただいた。

7 グループワーク② どのようにすれば、**元気に仕事ができるか、仕事をしながら幸せを感じれるか**を議論。

また、その中で、**グループウェアを活用して、実現できること**は何かを検討した。

ワークショップで得られた気づき

・答えがない時代: 模範解答を導き出そうと、客観的な回答を追及しようとするが・・・

レゴでアヒルを作る簡単なワークショップですら 100人で100通り(同じパターンは1つもない)

- → 人と違って当然。ならば、自分の意見を出そう!
- → 個性や価値観、意見や着眼点の違いを楽しむ!
 - → 自分やチームになかった 新たな視点・視座の獲得
- ・人の意見から、多くの気付きを得る!

違う会社や初見の人の意見を聞くことで、多くの気付きを得る。(ワークショップの醍醐味)

- →人が幸せに感じる最も重要な要素とは、良好な人間関係!
- 人間にしかできないこと。それが「元気」や「情熱」!

ツールは「手段」にすぎない。

AIで実現が難しいこと

- → 創造性(Creativity)、リーダーシップ(Leadership)、おもてなし(Hospitality)、**情熱(Passion)**
 - → 情熱 (Passion): やりたいこと × 求められていること× 好きなこと の 最大化

Notes ユーザー企業の取り組み(国内の高業績 某製造業)

- ・試作研究発表会を土曜日に開催(従業員は任意参加)
 - →開発者と他部署・他事業所の従業員が自由にディスカッションできる

- ・部門の売上や社内売買などを社内金券で精算する「社内金券制度」がある
 - →社員専用の飲み屋(店員も従業員)があり、ここの精算も金券で利用可能

自分やチームが会社に「<u>貢献</u>」しているという 「実感」や「**やりがい**」を感じる事ができ、 これが**モチベーション**につながっている

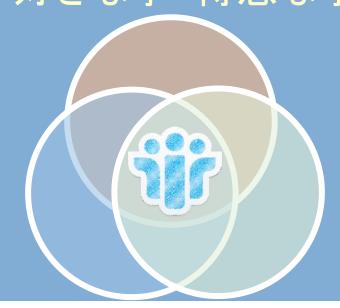
建設的な発言も活性化し、**自発的な企画や行動を促進**(じぶんごと化)

ワークショップを通じて得られたこと(重要着眼点×3)

「プラットフォーム」や「ツール」に依存する問題ではなく

「働きがい」や「やりがい」を満たすためには3つの要素の最大化が重要

① 好きな事・得意な事



② やりたい事

③求められている事

自分・チーム・自社にとって必要な「やりたいことが自由に実現」できるか? 「アイディアをすぐに具現化」できるか?

変化の激しい市場動向に対して「業務の変更や拡張・新企画をすぐに反映」できるか? 社員がHappyになる「仕組み」や「取り組み」があるか?

では皆さんも体感してみませんか?

Let's ワークショップ!!



チーム力や組織力を向上させる取り組み: 部門や役割以外の「人となり」を知ろう

「カタルタ(有料)」や「接続詞カード(無料)」を使って対話をゲーム化してみよう!

「カタルタ」とは

- ✓ カタルタ®PLAYING STORY CARDSは、語りを遊びに変える カードセットです。
- ✓ 思考全体をゲーム化することにより、語りを遊びに変え、遊び をインスピレーションへと導きます。
- ✓ 一枚のカードに一つずつプリントされているのは、接続詞や副詞など、語り出しや文と文のつなぎとなる言葉です。多様なベクトルを持ったその一言一句があなたの思考を誘います。
- ✓ 拍子抜けするほどシンプルな仕立てなので、使い方はアイデア 次第で無数に生まれるでしょう。使い方の余白が、新しい可能 性を開くのです。
- ✓ 新たな展望が見え隠れする、54枚の可能性。あなたもめくって みませんか。
- ~ 公式サイトより ~

そして

もし

偶然にも

そもそも

そういうわけで



人となりの理解によるチームカ向上(自己紹介・他己紹介)・問題解決・改善アイディア・新規アイディアにも有効 人と人の関係性の向上に加えて、発想限界を打破!これまでになかった視点やアイディアGET!

「カタルタ」を使って対話をゲーム化してみよう!

<はじまり>

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

6350

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん



あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

据然(三专

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

もしかすると

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

そういうわけで

みんなでやってみよう!

<はじまり>

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。



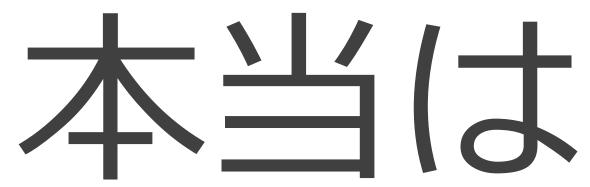
あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

6350

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん



あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

据然(三传)

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

もしかすると

あるところに、Notes大好きな 入社3年目の営業職の若手社員がい ました。

ドミ子ちゃん

そういうわけで

まとめ:「カタルタ」を使って対話をゲーム化してみよう!

メリット

- ①普段では追及しにくい問いかけも、<u>ゲームのルールという形で</u> 訊きやすくなる。
- ②話し手もあくまでカードを出されているだけなので、 直接問いかけられるよりも心理的に答えやすくなるため、 本音を話しやすくなり、自己開示に繋がる。
- ③導入が浅い会話でも続けると<u>自然と深い対話</u>になっていきやすく、メンバー間の相互理解が深まる。

まとめ: チームや組織を元気にするために 必要な「3つの着眼点」



チームや組織が「元気」になるために必要な3つの着眼点

1. チャレンジによる成長 (挑戦し続ける文化・失敗から学ぶ)

- 変化の激しい時代だからこそ、これまでの延長線ではなく、新しい取り組みが必要 (自分が変わる → チームが変わる → 成果が変わる)
- 挑戦や失敗からの気づきや学びの推進 & 挑戦を促進させる会社の推進 と 雰囲気作り

2. 円滑なコミュニケーション(人となりの理解・弱みを含め本音で語り合う)

- 部門や役割以外の「人となり」がわかる仕組み・取り組み 「こだわり」、「好き」、「得意」、「大切にしていること」、「趣味」、「特技」などを共有
- 本音で語る。(間違っているかも?くだらない?と思っていても相手に伝えてみる)

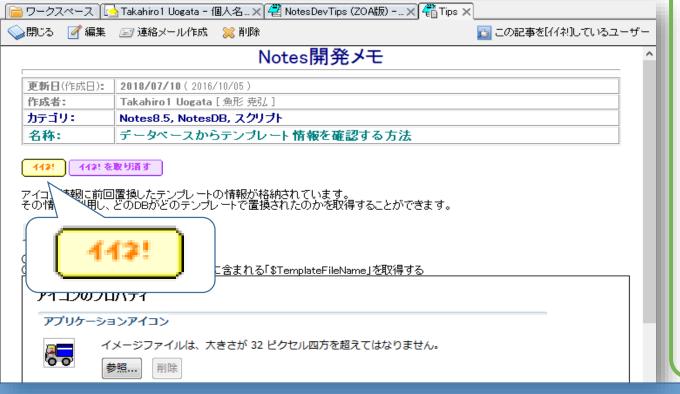
3. 共創シナジー最大化(得意・好き ⇔ やりたい ⇔ 組織・社会から求められる)

- 言われたことだけやるのが仕事ですか? これまでになかった新たな取り組みを提案しよう!
- 人生でやりたいことって何ですか? (自分やチームメンバーの幸せの源泉を探してみよう)
- 会社の制度、構造がやりたいことを妨げているなら、今、何ができるか?考えよう!!

チームや組織が「元気」になるために必要な3つの着眼点①

1. チャレンジによる成長 (挑戦し続ける文化・失敗から学ぶ)

• ある企業の例:いいねボタンの実装



活用中のNotesアプリケーションに 「お礼&効果 ボタン」を追加しよう! Nice チャレンジ! 面白い! 1日分削減 30分削減 2時間削減 ありがとう みたよ サンキュー 33点 100点 500点 いいね 超いいね ヤバイ!

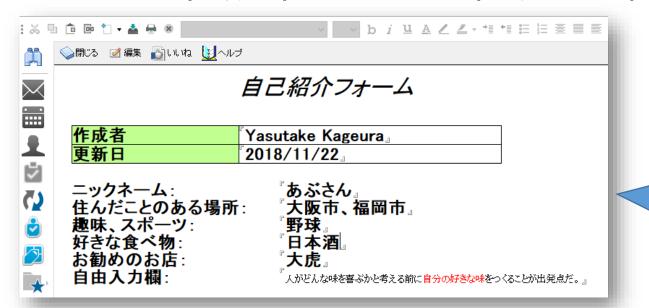
現場の課題・二一ズをNotesアプリで即対応: 情報を共有・発信して終わりから卒業 & 感謝の見える化
→ ビューで便利・効果ランキング / 活動や効果の可視化 / チャレンジ精神の醸成 / 投稿意欲の推進

チームや組織が「元気」になるために必要な3つの着眼点②

2. 円滑なコミュニケーション(人となりの理解・弱みを含め本音で語り合う)

同僚・上司/部下・先輩/後輩・家族・友人・大切な人 との対話機会を増やそう!

- 部門や役割以外の「人となり」がわかる仕組み・取り組み・・・・「ニヒモゎウ」、「ffð」、「ffð」、「趣味」など
- ・ 自己紹介 DB (裏従業員マスターで意外な事実を紹介: 実は私、○○○○○なんです!)
- なんでも掲示板(お仕事もプライベートも。例:結婚おめでとう!)
- ・リコメンド(お勧め) & Thanks(ありがとう) DB



- ・チーム発足時
- ・プロジェクト始動時
- ・初対面の時
- ・飲み会の時などにも有効

チームや組織が「元気」になるために必要な3つの着眼点③

3. 共創シナジー最大化(得意・好き⇔やりたい⇔組織・社会から求められる)

やっぱりNotesといえば「現場 & 経営 の課題 や ニーズ を即対応・即反映できる」アジャイル開発!



現場&経営課題やニーズの発掘(デザイン思考etc.)

ビジネスプラットフォーム: Notes/Domino で即アジャイル対応

現場&経営二一ズを即反映し実現できるビジネス基盤 Notes/Domino

Notesの本質であるアジャイル開発がV10で更にオープンに進化!!Note技術者に加えて、Web技術者も開発できる!

できることから 始めてみよう!!



まずは"自分自身が幸せ"であること

(自分が変わる \rightarrow チームが変わる \rightarrow 組織が変わる \rightarrow 成果が変わる)

仕事やプライベートの

① 大切な人・家族・仲間・友人との時間を増やそう

例: 大切な時間を確保するには、無駄や形骸化している作業や業務を 廃止 or 徹底効率化↓

② チーム·上司/部下·先輩/後輩·家族·友人と、 もっと本音で話してみよう。話す機会を意識して作ろう。

例:「どうすれば、より良い〇〇〇〇〇となるか?」

③ 自分が関心があるテーマに関する 新しいコミュニティに参加して知識や交友関係を広げよう

できることから始めてみよう!!

できない理由を並べるのではなく、どうすれば〇〇〇〇〇〇できるか?

