

この月刊サワネを、お知り合いの方に見せてあげてください、きっと喜んでいただけます。

## 『知的生産術』 出口治明著 日本実業

出版社 260頁 1500円＋税

著者は、30年ほど日本生命で勤務した後、ライフネット生命を創立。昨年1月より、国際的大学として著名な立命館アジア太平洋大学の学長をしている方です。

本書は、高齢化が進む中、生産性を高めなければ日本はどんどん貧乏になるという視点で書かれています。そして、生産性を高めるための方法をいくつか提言しています。

著者は、「はじめに」でこんなことを言っています。「僕の成長の原動力は、幼少期から、『もっと遊びたい』『もっとラクをしたい』『もっと手を抜きたい』だった」。

子供のころから生産性の申し子のような方だったのです。では、おもしろいところを少しご紹介します。

★「メシ・風呂・寝る」⇒「人・本・旅」  
長時間労働の「メシ・風呂・寝る」は労働生産性に悪影響。仕事を早く終えて、人に会ったり、本を読んだり、旅したりと脳に刺激を与えて、アイデアを生む。

★生産性をあげるとは＝人が成長すること

- ・ 同じ仕事をより短い時間でこなすこと
- ・ 同じ時間でたくさん量をこなすこと
- ・ 同じ時間で仕事の質を高めること

★知的生産性をあげる5つの視点

①無限大ではなく無減代を考える：「努力をすればするだけ（無限大）いい成果が出る」というのは根拠なき精神論。無減代⇒

- ・ 無視：この仕事はなくせないか？
- ・ 減らす：なくせないなら、減らせないか？
- ・ 代用：他のやり方に代えられないか？

②「なぜ」を3回繰り返す：社会常識や前例に流されない

③「枠」や「制約」の中で考える：何かを決

断しなければならぬとき「10分で答えを出す」と初めに決めてしまう。

④「数字、ファクト、ロジック」で考える

人間は見たいものしか見ない、それでは困る

- ・ 数字：相互に検討可能なデータ
- ・ ファクト：事実
- ・ ロジック：数字とファクトに基づいて理論を組み立てる

⑤考えても仕方がないことは考えない：情報を集め、期限を決めて考え、それでも結論が出なければ、あみだくじかコインの裏表で決める。長々と考えるのは時間の無駄。考えてもわからないことを考えるより、歴史を勉強するほうが役に立つ。

★インプット：仕事が思うようにいかないのは、たいていの場合、インプット不足が原因。インプットの絶対量が足りなければ、判断の精度は高まらないし、発想の幅も広がらない。インプットとは、新聞、インターネット、本など。

★経営理念の明確化：経営理念を明文化すると組織は自ずとまとまる。経営理念は会社の進むべき道を示す羅針盤。

★「元気に、明るく、楽しく」が仕事のすべて、このように仕事をするには、

- ・ 目的を明確に、
- ・ やる気だして、
- ・ 仲間と助け合う、
- ・ 遊び心を大事に：真面目で一生懸命では長続きしない。

いかがでしたか？人・本・旅、決断できないことはあみだくじで決めろ、「努力をすればするだけいい成果が出る」というのは根拠なき精神論、など刺激的な内容ではなかったでしょうか？やってみようかと思われたことがあれば、始めてみましょう。

この月刊サワネを、お知り合いの方に見せてあげてください、きっと喜んでいただけます。

## 仕事＝元気に・明るく・楽しく

前項に、「元気に、明るく、楽しくが仕事のすべて」、というのがありました。仕事のすべてかどうかは別にして、「元気に、明るく、楽しく」仕事をするのはとてもたいせつなことだと思います。

なぜ、たいせつなのか。反対の状況を考えてみるとよく分かります。

「よれよれと元気がなく、陰鬱に、面白くなさそうに仕事をする」と、どうなるでしょう？

まず、お客様はこういう人と接していると、元気がなく、陰鬱な、面白くない気分になるのではないのでしょうか？あえて言えば、どちらかといえば、こういう人とは接したくなくなる。つまり、お客様が寄り付きにくくなるのではないのでしょうか？

仕事の効率や質はどうでしょうか？新しい試みに挑戦できるのでしょうか？

すべて、否定的な答えになると思います。

「元気に、明るく、楽しく」、三つもありますが、「楽し」めれば、元気に明るくなります。楽しむためにはどうすればいいのか。

いろいろ方法はあると思いますが、ゲーム感覚で仕事をするのもいいことだと思います。

ゲームの基本は次の4つです。

- ・目標を決める（特に短期）
- ・ルールを決める（時間、手段とか）
- ・フィードバック（でき具合をチェックする）
- ・自発的参加（強制されない）

ここで、大切なのは、失敗を恐れないことです。「目標を決める」ことの最大の障害は、「失敗はいやだ」ということです。しかし、失敗のないところに成功はありません。実際のゲームでも、プレイ時間の80%は失敗していると言います。失敗は、自分の枠を超えた証拠とも言います。

## ポイント還元

令和元年10月1日の消費税引き上げに伴い、需要平準化対策として中小・小規模事業者によるキャッシュレス手段を使ったポイント還元・割引が実施されます。

内容をごく簡単に説明します。

- ・令和元年10月～令和2年6月の期間に、
- ・消費者がキャッシュレス決済手段を用いて、
- ・中小規模の小売店、サービス業者、飲食店等で支払いを行った場合、

- ・決済金額の一部を消費者に還元します。

\*キャッシュレス決済手段：クレジットカード、電子マネー、QRコード等

\*還元：5%のポイント還元

以上ごく簡単に説明しました。5%単純に安くなるのですから、キャッシュレスを使われるお客様が増加すると思います。

その時にお店にキャッシュレスの決済手段がカードしかなかったらどうでしょう？手数料が膨らんでしまいます。

電子マネーには、手数料がかからないものがいくらかあります。消費者に直接商品・サービスを提供される事業の場合、電子マネーの導入を検討されてはいかがでしょうか？

その際、軽減税率対策補助金も考えましょう。

★飲食販売：軽減税率対応必要

3/4を国が補助

・レジ導入

・レジ+決済端末

・キャッシュレス端末導入

★飲食品の販売なし

2/3を国、1/3を決済事業者負担など