

## 論点・視点 No.3

### 論点

「仕事をより面白くするオフィス」

2013.12.24 本田広昭

### 視点

◎…仕事が「面白い」と「楽しい」の区別

◎…100人が感じた「仕事をより面白くするオフィス」とは

◎…仕事の面白さとは、厳しさの裏返し〜オフィスとは熾烈なビジネス競争など厳しい仕事を支える母性的な「場」である

100人の著者による「仕事をより面白くするオフィス」（2011年 NEO 新世代オフィス研究センター発行 Neo Book 3※）という本がある。書き出しには仕事が「面白い」と「楽しい」の区別が明確に示されている。

※京都工芸繊維大学デザイン経営学科主宰の産学研究センター

「私たちは、そこで働く人々にとって仕事が面白い状況とは、例えば単に楽しいという状況とは異なり、困難を乗り越えた達成感や、周囲の期待を上回る結果を出す充実感、わくわくする高揚感など、組織と個人の双方にとって本質的に重要な様々な価値を包含していると感じています。従って、仕事をより面白くするオフィスは、経営者にとっても働く人にとっても目標として追及されるべき環境ではないかと考えます。」…と。

◎…仕事が「面白い」と「楽しい」の区別

仕事が「面白い」と「楽しい」をさらに区別するために次のようなわかりやすい事例も掲載されている。これは、仕事の間である未来のオフィスの役割を探るうえで重要なキーワードになると思われるので、主な対比を掲載する。

・「辛くても面白い仕事はあるが、辛くても楽しい仕事はあるか？」という問いに対する答えは、おそらく「辛くて楽しい仕事はない」ではないか。

・「面白い仕事」に達成感はあるが、「楽しい仕事」に達成感はあるか。

・「面白い」は、自己成長に対する他者の評価を求めるが、「楽しい」は他者の評価を求めないのではないか。

・「面白い」は成長がある、つまり、当時は大変で、「面白い」と思わなくても振り返って「面白かった」と言えることはあるが、「楽しかった」は当時は楽しくなければ、振り返っても「楽しかった」とは言わないのではないか。

・「面白い」は、振り返って視線が高くなることであるが、「楽しい」で視線が上がるのか。

- ・想定通り動くのは「楽しい」が、見えないものが、見えるようになる（目線の高さ）のは「面白い」と言える。
- ・「面白い」は結果が伴うが、「楽しい」には、結果が必須ではないのではないか。
- ・「楽しい」にはストレスはないが、「面白い」には、良い意味でのストレスがある。
- ・「仕事」は「面白い」「こと」が重要なのであり、「楽しむ」「モノ」ではないのではないか。
- ・「面白い仕事」は、脳みそが汗をかくが、「楽しい仕事」は脳みそが汗をかかないのではないか。
- ・「面白い」も「楽しい」もモチベーションになるが、「楽しさ」はすぐに慣れ、飽きるが、「面白い」はそう簡単に飽きないのではないか。
- ・生活は「楽しい」が「面白い」とは言わないが、仕事は「面白い」と表現できる。
- ・「面白い」の対は「つまらない」であり、「楽しい」の対は「苦しい」であるが、この違いは何を意味しているのか。
- ・「面白い」仕事に責任意識はあるが、「楽しい」仕事に責任意識はあるか。
- ・「面白い仕事」は真剣勝負だが、「楽しい仕事」は真剣勝負か。

### ◎…100 人が感じた「仕事をより面白くするオフィス」とは

Neo Book 3 の巻末に、100 人が感じた「仕事をより面白くするオフィス」の分析が掲載されていて、面白さを感じるのは圧倒的に仕事の遂行であり、オフィスはその支えとなる役割り分担がこの分析から見えてくる。

100 人それぞれの内容が「仕事の遂行で感じる面白さ（i～vii）」で書かれているのか、「仕事をする環境で感じる面白さ（viii～x）」で書かれているのかについて、当てはまりを 1 ポイント（1P）としてカウントしてみた。（重複可）

圧倒的に「仕事の遂行で感じた面白さ」が多く、当たり前といえばあたりまえだが「自分がやりたい仕事であること」が最大の 29P を獲得した。

#### a 「仕事の遂行で感じる面白さ」

- (29P) i. 自分がやりたい仕事であること。…自己実現・充実感・満足感・誇り・高揚感
- (20P) ii. 仕事の目標が達成出来たとき… 同上
- (35P) iii. 仕事の中で自分の考え（提案）が採用されたとき… 同上
- (17P) iv. 仕事を通じて勉強になる時（知識の吸収・体験）… 充実感
- (25P) v. 仕事を通じて、人間関係がより深まった（新しい人間関係ができた）… 同上
- (23P) vi. 苦難な仕事に立ち向かっているとき…ドキドキ感・充実感・誇り・高揚感
- (11P) vii. 仕事の内容が奇抜・ユニーク、珍しい場面への遭遇時…充実感・ドキドキ感

#### b 「仕事をする環境で感じる面白さ」

- (3 P) viii. 待遇や制度など働く動機づけが優れた会社であること…満足感・充実感・誇り
- (3 P) ix. オフィスの立地や建物や空間、設備などの質が高い…満足感・充実感

(3P) x. コンピュータやデータベース及びサポート体制の充実…満足感・充実感

◎…仕事の面白さとは、厳しさの裏返し〜オフィスとは熾烈なビジネス競争など厳しい仕事を支える母性的な「場」である

100人の投稿からオフィスの役割分担を「母性」で読み解いたユニークな一つを紹介しよう。理由は、ますます激化するであろうビジネス環境で働く社員の心の支えであり、仲間がいる拠り所としてオフィスの存在をとらえているからである。

…「面白い」という言葉には、何らかの成果があるという期待感が込められている。仕事の成功による面白さは、自己実現や成功体験、自信などに裏打ちされることではないか。逆に失敗による苦い面白さは、次の成功に向けた体験であり、反省点の確認ではないか。成功と失敗に共通する面白さは、仕事というテーマを共有したお客様や同僚の人間関係の醸成ではないだろうか。「仕事をより面白く」には、全知全能を傾けて、真剣に取り組むことにより、そのプロセスや結果から得られるもの、と言い換えることができるのかもしれない。では、「仕事をより面白くするオフィスとは」なんだろう？ 社員の役割として仕事を成功に導くためには、他社との熾烈な競合、提供する商品やソリューションの品質、そして人間関係などなど、厳しさへの挑戦であるはずだ。

人は、この苦難に立ち向かうために、心の支えとなる家族や上司、同僚などの存在は欠かすことはできない。同様に、会社への帰属意識や日常的な居場所としてのオフィスの在り方なども重要なはずである。

仕事という面白さに潜む厳しさに日々真正面から対峙するには、働く拠点（職場）として母性的な支えを必要としているのではないか。経営者は、自分の代わりに市場で戦っている多くの社員への厳しさと優しさの支えでなくてはならないのではないか。オフィスとは厳しさに耐える母性的な優しさを提供するところのような気がする。オフィスの設えは、経営者から働く社員への「もてなしの心」を表す場であって欲しい。…と結ばれていた。