

globalforce.link 通信 [2016.3.3.]

グローバルフォース・ドット・リンク通信

(第 0023 号)

[illegible]

2016.3.3.

.....

・globalforce(高度外国人)に関連する人財活用のエッセンス、採用、教育・

- ・本音トーク、法令関連にいたるまで、さまざまな情報を発信します。

.....

皆さま、お元気様でございます。

異文化コミュニケーション研究所(R)所長の島崎です。

日本人はマナーがあると思っています。しかし、一面では電車の中で席に座れずに立っているお年寄りが多いです。

日本に暮らしている外国の人と会話をすると、皆さん「日本好き」で、日本の良いことを話してくれます。とても嬉しいのですが、彼らにとって本当に日本は住みやすい国なののでしょうか？私たちが努力すべき点はないのでしょうか？

そんなことを考えてみるのも、世界平和につながる気がします。(^^)

■トピックス■

1. 今週のフォーカス「本当にフェア(fair)ですか？」
2. 勉強会・セミナー等のご案内
3. 摩訶珍(まかちん)編集後記

10

| 1 | 今週のフォーカス「本当に平等ですか？」

U

先日、20年以上日本に住んでいるイギリスの方と語り合う時間がありました。

当研究所の事業趣旨を説明したところ理解を示してくれて、さまざまなアドバイスを頂いたのですが、彼から言われた一言が心に突き刺さりました。

それは、

「日本の会社は、本当にフェア(fair)ですか？」

です。よく日本の企業は、従業員は家族だという意識をもって経営していると言いますが、彼の実体験からすると、それは『日本人に対してだけ』だということです。

どうでしょう、皆さんの会社では？

globalforce(高度外国人財)に「長く働いてもらいたい」と本当に思っているのでしょうか？また、外国人だからと言って良い意味でも、悪い意味でも『特別扱い』していませんか？

育ってきた文化や言葉が違うだけで、彼らだってバカではありません。「微妙な取扱いの違い」に違和感を感じています。

【fair】公正な、公平な、正当な、適正な、穏当な、公明正大な

日本の企業がこれから、本当に世界中の優秀な人財を活用したいと思うのなら、『特別扱い』をしないことです。言葉や文化に関わらず、フェアー(fair)でなくてはなりません。

そういう話をすると、「社内の書類はすべて日本語だし、手間は掛けられない。」という返事をする会社の方が多いのですが、その手間をかけることで、それよりも大きな『果実』が得られるとしたらどうでしょう？

彼らを「単なる労働者」として、日本人の(特に、単純労働者)の替わりとして雇用することを考えるのなら、その手間の方が大きいかもしれません。しかし、多様性から生まれてくる『果実』がどれだけ大きな成果を会社に生んでくれるのかを想像して下さい。

よく例で挙げられますが、シンガポールはあんな小国で、水さえない元々何も無いような国に、今では世界中から優秀な人財を集めて、活躍してもらうことで、日本よりも一人当たりGDPの大きな国になったのです。

より成長を求めるのなら、大切なのはフェアー(fair)です。

あと、彼の言葉で日本の企業に必要なモノは「happy」だ。という言葉がありました。あなたの会社は、従業員に「happy」を提供していますか？次回は、「happy」について書きたいと思います。

┌

| 2 | 勉強会・セミナー等のご案内 [事前申し込み要]

└

次回の勉強会は、

日時: 2016 年 3 月 17 日(木) 14:00-16:00

場所: 星陵会館(東京都千代田区永田町2丁目16-2)

<http://www.seiryokai.org/kaikan/map.html>

となります。

タイトル:『Buddy Care の極意 ～globalforce を定着させる方法～ 』

をお話ししたいと考えています。

実は、さまざまな企業で多様性を求めて外国人を採用したが、どうも彼らは直ぐに辞めるという『お小言』を聴きます。それを解決するために作りました当研究所の”Buddy Care Program”(Buddy とは相棒)のエッセンスを皆様にご紹介致します。

WEB: http://globalforce.link/?page_id=1823

チラシ: <http://globalforce.link/db-box/wp-content/uploads/2016/02/5ffe54b2d475151762d54d8526038082.pdf>

多くの企業の方々の、ご応募お待ちしております。(^^)

┌

| 3 | 摩訶珍(まかちん)編集後記

└

