



iWAM フィルター

- 無意識のうちに働いて、認識の仕方に影響を与え、人の行動、考え方、感じ方を左右するフィルターの
ようなもの
- このフィルターを通して、人は頭の中で情報を処理し、自分なりの体験や現実を形成する。

動機付けの基本的要素

1	OF1	主体性
定義	主体的に行動するか。状況を理解してから行動に移すか。	
質問	<u>コンテキスト</u> には、率先して取り組みますか？適切なタイミングを見計らいますか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
1	OF1P	主体・行動型	<ul style="list-style-type: none"> ● 率先して始める ● 取りあえず ● やってみる ● 着手する 	率先して行動し、主体的に行動してから考える。	率先して行動しようとはしない。
					
2	OF1M	反映・分析型	<ul style="list-style-type: none"> ● よく考えて ● 様子を見て ● もう少ししてから ● 今は我慢して 	物事をじっくり考え、状況を理解してから行動に移す。	我慢が必要なときも待たない。
					

動機付けの基本的要素

2	OF2	方向性
定義	目的に向かって進もうとするか。問題を避けようとするか。	
質問	① <u>コンテキスト</u> をする時に、大切なものは何ですか？ 答え① _____ ② どうして、 <u>答え①</u> が大切なのですか？ 答え② _____ ③ どうして、 <u>答え②</u> が大切なのですか？ 答え③ _____	

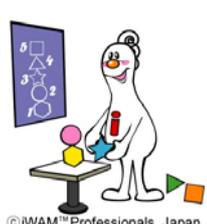
No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
3	OF2P	目的志向型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 得る ● 獲得する ● 目標 ● 目的 ● 成果を得る 	目的に焦点をあて、明確な方向性を持つ。	目的があっても、それが行動を起こすきっかけとはならない。
4	OF2M	問題思考・回避型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 問題 ● 誤り ● 懸念 ● 不安 ● 避ける ● 防ぐ ● 逃れる 	問題を発見し、回避し、解決することに焦点をあてる。	自ら問題を探し出そうとはしない。

3	OF3	判断基準
定義	自分の判断に従うか。他人の意見に左右されるか。	
質問	<u>コンテキスト</u> がうまく出来たという事は、どうやって分かりますか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
5	OF3P	内的基準型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 自分で分かる ● 決断できる ● 自分で判断できる ● 結果で分かる 	自分の中に判断基準を持ち、自分で決断したいと考える。	自分で決断することを重視しない。
6	OF3M	外的基準型 	<ul style="list-style-type: none"> ● フィードバック ● アドバイス ● 指示 ● 周りの人の表情や意見で 	決断するときに他人のアドバイスを必要とする。	決断するときに他人のアドバイスを必要としない。

動機付けの基本的要素

4	OF4	選択理由
定義	常に別の選択肢を求めるか。既存の方法に従うか。	
質問	どうして <u>コンテキスト</u> を選んだのですか？（価値基準を列挙するか、経緯を述べるかを確認する）	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
7	OF4P	オプション型  ©iWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● 選択肢 ● オプション ● 可能性 ● ルールを破る ● やりたかったから 	常に他の方法や別の選択肢を見つけようとする。	他の方法や別の選択肢を見つけようとしなない。
8	OF4M	プロセス型  ©iWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● たまたま ● まず～、次に～ ● 順を追って ● 手順に従う ● 正しい方法で 	決まった手順やスケジュールに従うことでやる気が出る。	決まった手順やスケジュールに従うことではやる気が出ない。

5	OF5	スコープ
定義	全体を把握するか。細かい情報を必要とするか。	
質問	業績をアップさせるには、どのような情報が必要ですか？ (ざっくりとした情報ですか？ある程度詳細な情報が必要ですか？)	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
9	OF5P	全体型  ©iWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● 全体像 ● 大枠で ● 概観 ● 全体的な ● 大局 	物事の全体像を把握しようとする。	物事の全体像を把握することには興味がない。
10	OF5M	詳細型  ©iWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● 具体的に ● 詳細な ● 正確な ● 順序立てて 	細かい部分や情報を必要とする。	細かい部分や情報には興味がない。

動機付けの基本的要素

6	OF6	コミュニケーション時の焦点
定義	非言語の表現を重視するか。話の内容を重視するか。	
質問	【質問なし】 非言語コミュニケーションにどの程度反応するか、または発言された言葉にのみ反応するか、話している様子で判断する。	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
11	OF6P	非言語重視型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 非言語(顔の表情・ジェスチャー・声のトーン)に敏感に反応する。 	言葉以外の表情、振る舞い、他人の感情に気を配る。	言葉以外の表情、振る舞い、他人の感情にあまり気を配らない。
12	OF6M	内容重視型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 内容に焦点を当て、事実を意識が向く。 ● 非言語に反応しない。 	話の内容や言葉を重視する。	話の内容や言葉を重視しない。

7	OF7	仕事のスタイル
定義	人と一緒に働くことを好むか。一人で働くことを好むか。	
質問	コンテキストがはかどる職場環境として、周りに人が居るほうがいいですか？一人の方がいいですか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
13	OF7P	チーム型  ©iWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● 他人 ● 人に関する ● 交流する ● チームで働く ● 一緒に 	人と一緒に働くことを好み、オープンなオフィス空間を好む。	人と一緒に働くとやる気が出ない。
14	OF7M	個人型  ©iWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● 一人で ● 個人の ● 自己満足 ● 独立して 	一人で働くことを好み、周りに人がいない空間で集中できる。	一人で働くとやる気が出ない。

動機付けの基本的要素

8	OF8	責任所在
定義	個人で全責任を持つことを好むか。他人と責任を分かち合うことを好むか。	
質問	コンテキストをする時、「全て任せる」と言われるとモチベーションが上がりますか？それとも「チーム全体で成果を出してください」と言われるとモチベーションが上がりますか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
15	OF8P	自己責任型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 自分ひとりの責任で ● 自分で責任を負う ● 自分の責任において 	責任の所在をはっきりさせ、個人で全責任を持つことを好む。	個人で全責任を持つことではやる気が出ない。
16	OF8M	責任分担型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 責任を分担する ● 皆で責任を負う ● 全員参加(型)の 	責任の所在にこだわらず、他人と責任を分担することを好む。	他人と責任を分担することではやる気が出ない。

動機付けの発展的要素

9	So	変化・相違対応
定義	変化に対してどのように反応するか。どのくらいの頻度で変えたいか。	
質問	これまでの <u>コンテキスト</u> と、今の <u>コンテキスト</u> （の内容）を比べてみて、どうですか？ （安定していて同じですか？進化していますか？ずいぶん変わりましたか？）	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
17	So1	同一性重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 同じ ● 共通の ● 似た ● そっくりの ● 安定した ● 変わらない 	長期の安定を求め、共通点を意識する。	長期間安定し同じであると、やる気が出ない。
		 <small>©iWAM™ Professionals, Japan</small>			
18	So2	進展重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 改善 ● 改良 ● 違うが似ている ● 進化 ● 以前より～ 	持続的な進化や進展を求め、改善点を意識する。	持続的な進化や進展があると、やる気が出ない。
		 <small>©iWAM™ Professionals, Japan</small>			
19	So3	相違重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 新しい ● ユニークな ● 違い ● 変化 ● 革新 ● 劇的な変化 ● 全く違う 	大きな変化や革新を求め、相違点を意識する。	大きな変化や革新があると、やる気が出ない。
		 <small>©iWAM™ Professionals, Japan</small>			

動機付けの発展的要素

10	WA	仕事へのアプローチ
定義	新しいことを始めるときに、どのように取り組むか。	
質問	今までやった事のない新しい仕事を与えられた場合、どのように取り組みますか？ まず、何をし、次に何をしますか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
20	WA1	即行動型	<ul style="list-style-type: none"> ● 行動 ● 取り掛かる ● すぐに ● 実行 	すぐ動いて実行することを重視する。	すぐ動いて実行することを重視しない。
		 <p>©IWAM™ Professionals, Japan</p>			
21	WA2	概念構築型	<ul style="list-style-type: none"> ● 分析 ● 理論 ● 原理 ● 考え ● 概念 ● 明確に考えてから ● 頭をまとめて 	概念の理解、理論の構築、分析を重視する。	概念の理解、理論の構築、分析を重視しない。
		 <p>©IWAM™ Professionals, Japan</p>			
22	WA3	組織・体系化型	<ul style="list-style-type: none"> ● 組織化 ● 構成 ● 計画を立てて ● 各部署で調整して ● 体系化して 	組織作りや体系化を重視する。	組織作りや体系化を重視しない。
		 <p>©IWAM™ Professionals, Japan</p>			

11	TP	時間基準
定義	どの時間基準を重視するか。	
質問	コンテキストに大切なのは、過去（を参照にする）、現在（に焦点を当てる）、未来（のビジョンをたてる）のどれですか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
23	TP1	過去重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 過去 ● 歴史 ● 根拠 ● 前例 ● 過去の実績 ● 先人の知恵 ● 過去の経験や教訓 	過去の経験や事例を重視する。	過去の経験や事例を重視しない。
		 <p>©iWAM™ Professionals, Japan</p>			
24	TP2	現在重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 現在 ● 今日の前にある問題(を片付ける) ● 今、何が必要か 	今ここで起きていることを重視する。	今ここで起きていることを重視しない。
		 <p>©iWAM™ Professionals, Japan</p>			
25	TP3	未来重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 未来 ● 計画 ● 見通し ● 長期展望 ● 長期ビジョン 	将来の見通しや長期展望を重視する。	将来の見通しや長期展望を重視しない。
		 <p>©iWAM™ Professionals, Japan</p>			

動機付けの発展的要素

12	Mo	社会的欲求
定義	仕事において何に動機付けられるか。	
質問	仕事において素晴らしい人とは、どんな人だと思いますか？また、自分はどんな人になりたいと思いますか？（人に影響を与えられる人、職場の雰囲気と和ませる人、成果を出す人の中で選ぶとしたらどの人ですか？）	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
26	Mo1	権力重視型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 管理 ● 影響力 ● 自分の裁量で ● 指揮 ● 自分の権限で ● やりたいように ● 尊敬 	権限を持ち、自分の裁量で決定できる状況でやる気が出る。	権限を持つことを重視しない。
27	Mo2	親和重視型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 友情 ● つながり ● 所属 ● 和気あいあいと ● それぞれの存在を大切に 	友好的なグループに所属している状況でやる気が出る。	友好的なグループに所属することを重視しない。
28	Mo3	達成重視型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 達成 ● 成果 ● 成功 ● 挑戦 ● 能力 ● 競争(に勝つ) ● 困難に打ち勝つ 	成果や業績を上げる状況でやる気が出る。	成果や業績を重視しない。

13	N	ルールの適用
定義	ルールをどう考えるか。統率を好むか。自由を好むか。統制を好むか。周りに寛容か。	
質問	あなたが <u>コンテキスト</u> で業績を上げる方法はどのようなものですか？ では、他の人が <u>コンテキスト</u> で業績を上げる方法はどのようなものでしょうか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
29	N1	自分型	<ul style="list-style-type: none"> ● 指示を与える ● 自分のやり方でやってもらう 	自分のやり方やルールに従うように、他人に主張する。	他人に何をすべきか指示することには興味がない。
					
30	N2	無関心型	<ul style="list-style-type: none"> ● 無関心 ● 自分がやりたいように ● 邪魔されずに ● 放っておく 	他人からの干渉を好まず、他人にも干渉しない。	他人の行動が気になる。
					
31	N3	遵守型	<ul style="list-style-type: none"> ● 必要とされている人材になる ● 規則を守る 	既存のルールに進んで従い、他人にもルールに従うよう求める。	ルールに従うことには興味がない。
					
32	N4	寛容型	<ul style="list-style-type: none"> ● 寛容 ● 尊重 ● それぞれが望むように ● 強制しない 	自分にも他人にもそれぞれのやり方やルールがあると考える。	他人がそれぞれ違う行動をすることが気になる。
					

動機付けの発展的要素

14	Co	知覚チャンネル
定義	納得・決定するとき、どのような情報を必要とするか。	
質問	他の人が素晴らしい <u>コンテキスト</u> をしていることは、どのようにしてわかりますか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
33	Co1	視覚型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 見て ● 視覚 ● ビジュアル ● はっきり ● 明確/明瞭 ● 明らか ● 視界 	見て、決める。	「見るだけ」では納得しない。
34	Co2	聴覚型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 聞く ● ~のように聞こえる ● 打診する ● 話を聞いてみないと ● 討論 	聞いて、決める。	「聞くだけ」では納得しない。
35	Co3	読解型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 読む ● 書類に目を通す ● 書いてあるものを参考に ● 報告書 ● 書類で出す 	読んで、決める。	「読むだけ」では納得しない。
36	Co4	体感覚型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 行動 ● 扱う ● 体験する ● 体感する ● 実際にやってみて 	自分で体感して、決める。	「体感するだけ」では納得しない。

15	Co	意思決定
定義	納得・決定するときに、どのような感覚を必要とするか。	
質問	では、どの位（回数、すぐに、期間）_____したら納得できますか？ （_____には、知覚チャンネルで使った言葉を入れる）	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
37	Co5	回数重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 事例 ● 十分な回数 ● 何度も ● ～回 	何回か繰り返して、決める。	決定するのに「回数」を重視しない。
					
38	Co6	直感重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 直感的に ● 即決 ● 当然だと思う ● 仮に～だとする ● 本能的に分かる 	直感で、決める。	決定するのに「直感」を重視しない。
					
39	Co7	疑心型	<ul style="list-style-type: none"> ● 一貫している ● その度 ● いつも同じ状態で ● 毎回 ● 継続的に 	なかなか納得せず、情報が継続して一貫していることを重視する。	決定するのに「一貫性」を重視しない。
					
40	Co8	期間重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 時間が経てば ● 時間をかけて ● 吟味して ● ゆっくりと ● じっくりと 	一定の期間をかけて、決める。	決定するのに「期間」を重視しない。
					

16	IF	興味のフィルター
定義	やる気を出すには、仕事にどのような要素が必要か？	
質問	今までで、成果を上げられて楽しめた仕事について話してみてください。そのどういうところが良かったのですか？	

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
41	IF1	人間重視型  ©IWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● 人 ● 感情 ● 気持ち ● 人との交流 ● 思い ● 人の名前を出す 	人と関わり、人の感情を重視することでやる気が出る。	人と関わり、人の感情を重視することではやる気が出ない。
42	IF2	機械重視型  ©IWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● 道具 ● 器物 ● 物 ● 機械類 ● コンピュータ機器 ● 設備 	道具や機械を実際に扱うことでやる気が出る。	道具や機械を実際に扱うことではやる気が出ない。
43	IF3	システム重視型  ©IWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● システム ● プロセス ● 集合の中での機能 	システムや手順を作り出すことでやる気が出る。	システムや手順を作り出すことではやる気が出ない。
44	IF4	知識重視型  ©IWAM™ Professionals, Japan	<ul style="list-style-type: none"> ● 情報 ● データ ● 事実 ● 情報の出処 	事実、情報、知識を扱うことでやる気が出る。	事実、情報、知識を扱うことではやる気が出ない。

No.	記号	型名	影響言語	定義 高	定義 低
45	IF5	金銭重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 数字を追う ● 金銭 ● 予算 ● お金 ● 財政 ● 収益 ● 利益の分配 	収益、金銭、数字、お金の流れを扱うことでやる気が出る。	収益、金銭、数字、お金の流れを扱うことではやる気が出ない。
46	IF6	場所重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 場所 ● 地位 ● 所在地 ● 居場所 ● 集団の中での位置づけ 	自分の地位や位置づけが明確になることでやる気が出る。	自分の地位や位置づけが明確になることではやる気が出ない。
47	IF7	時間重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 時間 ● 予定 ● 締切 ● 時間通り 	時間や計画通りに運ぶことでやる気が出る。	時間や計画通りに運ぶことではやる気が出ない。
48	IF8	行動重視型	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動 ● 行動 ● 常に忙しい ● 生産的 ● 任務遂行 	活動的で行動を重視することでやる気が出る。	活動的で行動を重視することではやる気が出ない。