

戦略的、

めんどごうな人の 動か仕方

五百田達成

クロスメディア・パブリッシング

《《《 あなたは、これを、やればいい

人生って、どうしてこう、うまくいかないのでしょうか？

得意先は無理難題ばかり言ってくる。

上司は頭が固くていやになる。

部下や同僚はぜんぜん言うことを聞いてくれない。

家族はこっちがイライラするよつなことがばかりしてくる。

もっと、周りの人が言うことを聞いてくれたらなあ。自分の思い通りに、相手が動いてくれたらなあ。そのため息をついてしまふことが、ないでしょうか？ 私があります。

世の中の多くの人は、あなたの言うことを聞かないし、あなたが思い描くようには行動してくれない。

叱っても、説得しても、頼んでも、全然やってくれない。そんなめんどうな人ばかり

を相手にしていると、「あー、もうー」と、ストレスがたまり爆発しそつになります。

その最大の理由はなにかというと、「あなたに影響力が欠けているから」。厳しいようですが、それが現実です。あなたが偉い社長なら周囲は黙って言うことを聞くでしょう。あなたがスーパー魅力的な人なら、誰もほつてはおきません。結局、なんらかの理由であなたには「力」が足りてないのです。人を動かす力に欠けている。残念ながら。

ではどうするか。しつぽを巻いて相手の言いなりになるか？ ずつとうなだれて頭を下げ続けるか？ そんな人生はイヤですよ。

「影響力がないなら頭を使おう」というのが、本書のテーマです。

「考えて、頭を使って、もっと戦略的に、人を動かそう」「ここをこう突いたら、相手はこうなるから、そこでこう言えば、こっちの思い通りになる」というような50の戦略・戦術・ワザ・テクニクを紹介していきます。

ちよつとしたコツで相手の心理を揺さぶることは可能です。そのコツを実践すればいい。性格を変えたり、相手に気に入ってもらったりする必要はありません。単に「やれば」いいのです。

もちろん、人を動かすのはめんどくさいことです。断られたり、渋られたりしたら、そりや傷つきます。そんな思いをするぐらいだったら、がまんするか、自分でやったほうがいいや、と思うこともあるでしょう。

それでも、本書に書かれたことを、ひとつでも試してみれば、「あれ？」と拍子抜けするはず。あつけないほど簡単に相手が動いてくれるのを体感できます。

コミュニケーションは技術です。人格ではありません。

仕事は演技です。能力ではありません。

人を動かすのは戦略です。真心ではありません。

がんばってるのに成果が出ない。努力してるのにうまくいかない。そんなあなたには決定的に「ワザ」が不足している。「技術」が欠けている。私はそれを授けたい。

私はこれまで一貫してコミュニケーションの現場でキャリアを積んできました。人が人にメッセージを伝える。結果、相手の心が動く。そのことだけを、小さいころから今にいたるまで、ずーっと考えて生きています。

本書では、メディアや心理学の最新理論から、職場のリアルな人間関係まで、幅広く網羅した「最強コミュニケーション戦略」の中から、選りすぐった50の作戦を伝授。どれも即効性があつて、実践的で、すぐに使えるテクニックばかりです。

繰り返しになりますが、あなたはこれをやりさえすればいい。なんなら、内容を理解しなくてもいい。ここで書かれている通りのことを、そっくりそのまま実行すればそれでOKです。そうすれば人は動きます。それが戦略というものです。

そしてそれが、いつしかあなたの血となり肉となったとき、あなたはとてつもない「影響力」を手になっています。それはそうです。あなたのひと言で、人々がやすやすと動くのですから。尊敬されて、一目置かれて当然です。

逆に言うと本書を読んで「なるほどね」と納得し、腹落ちしても、実行に移さなかつたら、あなたは「残念な人」とまり。めんどろな人に悩まされる生活が続きます。

あなたは、どちらになりたいですか？ 私は、前者になってもらいたい。

心からそう思います。

LEVEL 1

1

めんどろな人を動かす
基本戦術 10

mission 05

自分の力不足を補える秘策
フォックス・タイガー作戦

32

mission 04

煮詰まった気分を一掃する方法
ホーム&アウェイ作戦

28

mission 03

人にはそれぞれ機嫌の良い時間帯がある？
夜討ち朝駆け作戦

24

mission 02

後回しにさせない方法
デッドライン作戦

20

mission 01

人を動かす、基本原則
現場百万回作戦

16

mission 10

説得や交渉なしで、相手を動かす黄金則
オダテマス作戦

52

mission 09

当事者意識を持ってもらう進め方
マキコミ作戦

48

mission 08

相手にスムーズに決めさせる方法
3つあります作戦

44

mission 07

最後の一押しで、決めさせる
イイキリ作戦

40

mission 06

意思決定をする人の本音
KISS作戦

36

CONTENTS

はじめに
あなたは、これをやればいい

2

◀◀◀ LEVEL 3 相手に考えるスキを与えない
攪乱戦術 10

mission 05 mission 04 mission 03 mission 02 mission 01

ギヤップ作戦
相手の態度を変える飛び道具

トイレの神様作戦
自分の期待通りに相手を動かす方法

じゃないですか作戦
相手を困り込む一言

プロとして作戦
プライドを刺激して人を動かす方法

ケムマキ作戦
答えに詰まったら思い出せ！

120 116 112 108 104

mission 10 mission 09 mission 08 mission 07 mission 06

ステルス作戦
なかなか通らない稟議への対処法

前例作戦
比較という人の習性を利用する

分冊百科作戦
止めるに止められない、魔法のしくみ

ついでに作戦
気楽にYESを引き出す方法

ハッター作戦
交渉相手が、自分から譲ると言い出す

140 136 132 128 124

◀◀◀ LEVEL 2 相手が勝手に動き出す
高等戦術 10

mission 05 mission 04 mission 03 mission 02 mission 01

見切り発車作戦
相手が納得せざるを得ない進め方

大義名分作戦
重い腰を上げさせるキープフレーズ

競走馬作戦
大勢の人をやる気にさせる方法

インロク作戦
新人教育のエッセンス

一目瞭然作戦
圧倒的に説得力あるプレゼンするには？

76 72 68 64 60

mission 10 mission 09 mission 08 mission 07 mission 06

街角インタビュ作戦
説得材料が足りないときに頼りになる

3B作戦
気難しい相手にこそ試したい、奥の手

ビッグデー々作戦
その場にはない人の決済をもらうには？

プランB作戦
ピンチを挽回する秘策

やまびこ作戦
先延ばしを阻止する方法

96 92 88 84 80

戦況をひっくり返す
一発逆転戦術 10

mission 05 mission 04 mission 03 mission 02 mission 01

ストレスフリーな、人の動かし方
落語家作戦

190

オヤジキラーが無意識に使っている秘策
狩野英孝作戦

194

相手より優位に立つための方法
キャラ設定作戦

198

空気を読むより、空気をつくれ！
ウソでもいいから作戦

202

この人ならしよがなと思わせろ方法
ビッグデータ作戦

206

おわりに
なぜ、やればいいのか？

231

mission 10 mission 09 mission 08 mission 07 mission 06

気まずさを利用した究極の作戦
沈黙の艦隊作戦

210

ダメージを最小限に抑えるには？
勇氣ある撤退作戦

214

知性でもってゴールに近づく
一休さん作戦

218

人情を知り尽くした伝統的な手法
GNP作戦

222

最後に、忘れてはいけないこと
ロマンとソロバン作戦

226

相手の弱みにつけこむ
危険戦術 10

mission 05 mission 04 mission 03 mission 02 mission 01

相手のコミットを引き出す最強のテイク
君はどうしたいの？作戦

148

相手がNOと言にくい論法
俺の酒が飲めないのか作戦

152

ハイリスク・ハイリターン
好きにすれば作戦

156

泥臭いが確実に人を動かす方法
兵糧攻め作戦

160

恐怖訴求で相手の心を揺さぶる一手
大後悔時代作戦

164

二人一組で大本命を落とす！
落としのヤマさん作戦

168

一日で敵を味方に変えてしまつ秘策
共通の敵作戦

172

熱意や本気度を届けたときに使う技術
数の暴力作戦

176

最大のインパクトを誇る作戦
土下座作戦

180

足下をすくわれぬための自衛策
責任逃れ作戦

184



この人
は「めんどろな人」
タイプ!

「めんどろな人」タイプ別攻略法

気分屋

瞬間沸騰パワー型



特徴

思い込みが激しく、聞く耳を持たない直情型。勢いとノリで突っ走るが、抜けが多い。体力と行動力は豊富だが、キレやすくバワハラ気味。情に厚いので、うまく懐に入れば強力な味方になってくれる。

弱点

義理人情に弱く、後輩からなつかれるとNOと言えない。その場の雰囲気流されるロマンチスト。一人でいたくない寂しがり。

よく効く作戦BEST 3

競走馬作戦 >>> P.68

ケムマキ作戦 >>> P.104

GNP作戦 >>> P.222

無反応マイペース型



特徴

何を考えてるか分からない、ぼんやり脱力タイプ。常に「自分」を軸に行動。苦手なものは、会社の飲み会。若手だけでなく、年配層にも一定数いるタイプ。素直で優しく、共感力が高い。仕事以外の教養が深く、趣味人の一面も。

弱点

素直で騙されやすく、「自由」という言葉に弱い。目先のメリットにとびつきがち。プライドが高く、そこを刺激されるとしばしば思考停止に陥る。

よく効く作戦BEST 3

インロク作戦 >>> P.64

プロとして作戦 >>> P.108

君はどえたいの?作戦 >>> P.148

うるさい

建前優先ガンコ型



特徴

とにかく偉そうな、尊大オヤジタイプ。メンツや形式を重んじ、段取りを踏まない提案はすべて却下。視野が狭く、いざというときは保身に走るが、その人のやり方・ルールを重んじて礼を尽くせば、「わかってるヤツ」として引き立てられる。

弱点

めっぽう美人(イケメン)に弱く、おだてにもすぐ乗っかる。力関係や評判を人一倍気にし、自分より偉い人の言うことは絶対。

よく効く作戦BEST 3

オダテマス作戦 >>> P.52

3B作戦 >>> P.92

大後悔時代作戦 >>> P.164

特徴

重箱のスキをつつき人のアラを探るのが得意なネガティブタイプ。なにごとく否定から入り、消極的な代案しか出さない。女性に限らず、ミスの許されない職種に多い。コツコツがんばれる性格で、組織に必要な努力家。

弱点

数字やデータを鵜呑みにし、もっともらしい理屈を並べられると、すぐに信じてしまう。勢いや押しにも弱く、ここ一番で強く出られない。

よく効く作戦BEST 3

見切り発車作戦 >>> P.76

好きにすれば作戦 >>> P.156

ロマンとソロバン作戦 >>> P.226

理屈先行インテリ型



暗い

理屈っぽい

