

大浦総合研究所

大浦勇三 著

続 ビジネス梁塵秘抄（三）

学・献・遊

遊びは仕事、仕事は遊び
遊びは仕事、仕事は遊び
仕事は遊び、遊びは仕事
仕事は遊び、遊びは仕事
遊びは遊び、遊びは遊び
遊びは遊び、遊びは遊び

目次

はじめに

第一部

「遊」

遊びをせんとや生れけん

第二部

「献」

仕事をせんとや生れけん

第三部

「学」

学びをせんとや生れけん

はじめに

平安時代末期、「梁塵秘抄（りょうじんひしょう）」という歌謡集が編まりました。平安時代末期は、日本の歴史の中でも先が見えない激動の時代でした。編者は後白河法皇で一一八〇年前後のものといわれます。書名の「梁塵」は、その歌で梁（はり）の塵（ちり）も動いたという故事からとられました。多くの歌が七五調四句や八五調四句、さらには五七五七七の調子など、さまざまなバリエーションからなります。

通常、「梁塵秘抄」といえば、

遊びをせんとや生れけむ、戯れせんとや生れけん、

遊ぶ子供の声きけば、我が身さるこそ動がるれ。

（岩波文庫版）

が有名です。

二〇一二年から二〇一四年の三年間、「ビジネス梁塵秘抄（一）〜（十）」全一〇巻（九〇〇ページ・二七〇〇文）を刊行させていただきました。この三年間で日本はもとより、世界の景色は大きく変わりました。日米欧を中心に、それまで国や地域を支えていたさまざまなインフラ・制度の劣化が散見されるようになっていきます。財政の悪化をはじめとして、改革のためのルール・規制が複雑化し、身動きがとれなくなっていること、国民一人ひとりが能動的・自覚的に課題を解決して自律するという意識が衰退し、国や周囲への依存意識が強くなっていること、などが指摘されています。

日本人は三・一一で、あり得ないことも起こること・見たくないものは観えないこと・すべては変わることを経験しました。一方、世界では二〇四五年問題が浮上、一台一〇〇〇ドル程度のPCの情報処理能力が全人類の能力を超えるとの予測も台頭しています。人工知能が人間の意思を介さずに仕事をする時代の予感。人工知能を敵ではなくパートナーとして連携しながら、人間の思考力・発想力を強靱化すべきという課題。人工知能は舗装道路では強力でも、石ころだらけの砂利道では人智の出番も多いはず。世界が合理的・効率的な方向に動き、その大きな流れに太刀打ちできない以上、やりたいこと・やれること・やるべきことの重なる領域を徐々に広げながら前進するしかありません。ドロッカーだけでなく、ピカソからアインシュタインまでを内包するのが二一世紀の経営学。固有の文化・価値観を生かしたイノベーションには組織文化風土の深耕がものをいいそうです。

本書は、「ビジネス梁塵秘抄」に続き、「遊（遊び）」「猷（仕事）」「学（学び）」に対する深い思いを無我夢中で纏めさせていただきました。重ねてご寛恕ください。

東京・神楽坂にて

大浦 勇三

遊

遊びをせんとや生れけん

*二〇ページ、六〇文より
一ページ、三文を抜粋

● グローバル戦国時代が動き出している 日本での戦国時代も個人の才覚がすべて何より勝負強さを身につける 集中力、単純な体力でなく体力をどう配分するか不十分な状態をどう凌ぎ、相手が不十分なところをどう攻めていくかの状況判断目的達成 人間関係に沈むと物事は進まないから全てを振り切れ、と大久保利通

● 全ての暗黙知は形式知化できない お金の流れは金融資産をベースに考える ナレッジの流れも知的資産をもとに考える ナレッジなしでの改革は不可能 ICTとの対話だけではなく 創造性を鼓舞する刺激的な環境をつくりだす 文化慈善事業ではなく仕事として映画をつくっている、と映画監督・宮崎駿

● 目標設定にはバランスが特に必要 利益重視もいけないが 軽視しすぎるのもまずい 近い将来と遠い未来のバランス 目標間とのバランス 不況は一種のエンストで点火が必要 長期的な視点だけでは人はみな死んでしまう、とケインズ

献

仕事をせんとや生れけん

*二〇ページ、六〇文より
一ページ、三文を抜粋

● 経営計画立案システム 大規模なトランザクション・エンジンと考えるのではなく
コミュニケーション・システムとして位置付けるべき 生産計画システムも同じ
在庫・製品・顧客・生産のデータ統合 生産計画チームによるシェアド・モデル
間に合せの曲が半世紀使われ一生懸命作った曲が直ぐ消える、と作曲家・富田勲

● 希望とは自分が変わること・挫折する力 何でもやってみる
顧客の無理難題と対決する 優れた品質コスト管理に通じる
一〇の次の一番目こそが真のアイデア 影こそが実は本物
エジソンのトーキー映画 一八年間も倉庫の中で眠る羽目に

● さまざまな技術／スキルを駆使する 商品・サービスの開発に邁進する
カニバリゼーションを恐れない プロダクトイノベーションだけでなく
プロセスイノベーションにも全力 有用でも美しくないものは創らない
明治時代の凄味 新しいものへの好奇心・ロマンチズム、と司馬遼太郎



学びをせんとや生れけん

*二〇ページ、六〇文より
一ページ、三文を抜粋

● データを情報、更には知識に変換する時には、そこに暗黙知を織り込む必要情報を知識に変換する時には、人間の思い・振舞いを深く意識する。そこに情報技術を活用する余地はあるが、この間に大きな溝が存在する農夫のように働きながら哲学者のように考えること、と哲学者・ルソー

● 日本企業 多くの分野で比較優位が薄れている。従来の成功体験に固執しない時間・労働の提供から知識・知恵の提供へと仕事の進め方を大きく変えること。誰もがナレッジ・ワーカー（知識労働者）として生きていくしか道はないこと。モラルは四季と同様に変遷。才能は孤独の中・性格は世の荒波の中、とゲーテ

● 一人一人が考えながら仕事を進める学習する組織志向が強くなる。顧客へのトランザクション対応ではなく顧客を通じた学習と成長。顧客とのコラボレーションの仕組みが最終的に収益に繋がる構造。天才、そんなものはない。勉強・方法・不断なる計画、とロダン

大浦勇三（おおうら ゆうぞう）

oura@office.email.ne.jp

大浦総合研究所 代表

<http://www.mm.jp.or.jp/oura/>

早稲田大学卒業、筑波大学大学院修了。

米国大手コンサルティング会社 アーサー・D・リトル 主席コンサルタントを経て現職。
主担当領域は、経営改革、経営戦略&情報通信技術（ICT）戦略策定、業務改革／組織改革、研究開発／商品開発マネジメント、ナレッジマネジメント&イノベーションマネジメント、人材マネジメント、コーチング&メンタリング、プロジェクト&プログラムマネジメント、ベンチャービジネス支援等のコンサルティング。

主な著書には、

- ・「ビジネス梁塵秘抄（一）～（十）…（全十巻）」（大浦総合研究所）
 - ・「イノベーション・ノート」（PHP研究所）
 - ・「IT技術者キャリアアップのためのメンタリング技法」（ソフトリサーチセンター）
 - ・「よいコンサルタントの見分け方、かかり方」（清話会）
 - ・「ナレッジマネジメントが見る見るわかる」（サンマーク出版）
 - ・「図解ナレッジ・カンパニー」（東洋経済新報社） ほか
- その他新聞、雑誌、ウェブサイトへの寄稿多数

続・ビジネス梁塵秘抄（三）「抜粋」 著者 大浦勇三

二〇一六年六月 初版 第一刷発行

大浦総合研究所

〒二七〇・〇〇三四 松戸市新松戸七・五四三

○大浦総合研究所

大浦総合研究所の許可なく複製・改変などを行うことはできません。