



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

大浦総合研究所

大浦勇三 著

続
ビジネス梁塵秘抄
（四）

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れました。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、さらには五七七七七の調子など、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、

遊びをせんとや生まれけむ、戯れせんとや生まれけん、

遊ぶ子供の声きけば、我が身さえこそ動がるれ。

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)」全二〇巻(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きたこと、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。ドラッカーだけでなく、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)」「献(仕事)」「学(学び)」に対す

東京・神楽坂にて

大浦 勇三



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、三文を抜粹

● 同じ場所にとどまっているのにも 力いっぱい走らなければならない
他の場所へ行きたかったら更に今の二倍は走らなければ、とキャロル
一生懸命走って初めて現状維持 走るのをやめたら絶滅への道に至る
失敗を恐れるような子供を育てると笑いは生まれぬ、と杉浦日向子

● 知識人は 個人の立場から自らの気持ちを正直に吐露すべき
個の声こそが真実の声であり 権力の拡声器にならずにすむ
メンタル面も含めたゴルフ体力 訓練だけでは身につかない
厳しい試合を何度も経験する 日常こそが戦場、と古田織部

● 産業革命は資本の有無で勝者と敗者が決定的になるのに一〇〇年もかかった
ICT革命はテンポが速く一〇年〜一五年で決着 順調にトラブルは起きる
ICT革命 盗みとバクチ以外は好きなことをやる 人は風景から答を貰う
理想がいけないのではない ただ理想を信じすぎてはいけない、と塩野七生



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、三文を抜粹

● 知識産業という業種が誕生するのではない 製造・流通・小売り・サービス
全業種で付加価値を生む仕事の内容が知識産業化 以前は個人の枠に留まる
知識処理・情報処理が中核 顧客が関与することで事業の成否情報が迅速化
美とエレガンスを求める戦いは孤独と不安の地獄だ、とイヴ・サンローラン

● 知識集約型経済への移行 商品・サービスに埋め込まれた企業の知識
コンセプト・ノウハウ・技術は知的資産そのもの 物的資産と異なる
知的資産は単に累積効果だけでなく 相互作用による増殖効果を齎す
知的資産固有の特性 ニセモノはその時代を語らない、と中島誠之助

● コア戦略 いかに関競争するかについての企業の選択に関わるもの
ミッション 商品/市場スコープは差別化の基礎 戦略的な資源
戦略的な資産はブランド・特許・インフラ・顧客データ・標準化
ユニークかつ固有資産としての資源 雪を聴く、と北大路魯山人



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

● 学ぶ企業が勝者 事業の選択は大きな賭け 一人一人の人間が重要性をもつこと
どんな頭脳も無駄にしてはダメ 会社の地位や役職に関わりなく発言できる文化
創ること・常に学び続ける企業でありたい 企業の究極的な競争による成功には
学ぶ能力を持って学んだものを実践に置換えていく必要、とジャック・ウェルチ

● 社員数に対するイノベーター社員の比率を変える
社内と社外とのイノベーションの比率を変える
イノベーション組織に対する学習の比率を変える
考えるより思うこと 論理より好感、と池澤夏樹

● 不文律改革のポイント 組織の不文律の改革 まず先導グループ
不文律改革の先導グループの要員数 対象組織の要員数の平方根
一人であれば、まず一〇〇人 一〇〇人であれば、まず一〇人
人間はどの時代もその時代の愚行を犯す、とフリードリッヒ大王

大浦勇三（おおoura ゆうぞう）

oura@office.email.ne.jp

大浦総合研究所 代表

<http://www.ima.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。
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（四）「抜粋」 著者 大浦勇三

二〇一六年二月 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・五四二

◎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。