



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
（五）

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

●リベラルアーツの重要性 大局的なものの見方の基盤 人類の知恵を継承
人間としての厚みができ総合力が増す ビジネスや人生全体を豊かにする
個人だけでなく家庭・組織に対しても誇りが持てる 人間は永遠に未完成
勇敢 恐怖を感じない人でなく恐怖を乗り越える人、とネルソン・マンデラ

●デザインイノベーション 観察・理解・気づき 創案・構想・実現
機能・ユーザビリティ・審美性 教育・発想力・創造力・切り口
信ずる合理性・正当性が判断基準 リスクをとり決断、結果に責任
アートのだと感じるようなものでないと生き残れない、と猪子寿之

●複雑・激動の社会生活環境 リーダーには信じがたいプレッシャーとストレス
多くのリーダー これに真正面から対峙するためのスキル・訓練が欠けている
成果は上がらず充実度・満足度も未達成 リスクや不確実性の中に大チャンス
生活と創造の一体 自宅では穴があいた靴下を平気で履く、とジョン・レノン



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

● 経済危機で企業が考えるべき項目 成長できる前向きな課題を想定
経済の基礎的条件に照らし 収益を阻害する要因を大胆に切り捨て
自社の戦略に立ち戻る 非常事態を好機として考える多様な選択肢
落語は人生肯定の芸で諸芸の吹寄せ 何でも知っておく、と桂米朝

● 多方面のプレイヤーと組んで 多様なビジネス価値を生み出す
BOP (ボトム・オブ・ピラミッド) にイノベーションで突破
拠点に公共財(交通・教育・低コストコンテンツ)を集中強化
ホンダが新技術を打ち出せた理由は失敗の多さ、と入交昭一郎

● リーダー企業が転落する理由 需要の変化・ライバルの優れた商品・サービスの出現
提供価値が薄れる 市場から認められる代替品の登場・生産性やコスト効率が上回る
低価格・自らの失策・タイミングの見誤りや大きな賭けに出て失敗 理由はさまざま
芸術の芸は芸能・武芸の芸 術とは不特定への心を掴む技術、と映画監督・篠田正浩



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

●リーダーの最も大切な仕事 部下の緊張感を高めに安定させるマネジメント
基盤になるのは人間性 創造的自己主張ができる自律した個人こそが大前提
個人で決断しない・個人の責任で実行しない・リスクをとらない・何もせず
心外無法満目青山（しんげむほうまんもくせいざん）心外に法なし、と仙厓

●チーム学習を左右する推進役の要件 メンツ選考には実力だけでなく協調性&奔放さ
自発的に対応する メンバー同士は対等に交流 どの程度メンバー交代を認めるのか
努力する人は希望を・怠ける人は不満を マイナス材料が示されないものは疑わしい
苦勞・悩みを横に並べて考えない 縦に並べ一人ずつ面接する要領でやる、と永六輔

●リーダーの条件 聖徳太子 将来への洞察・語ってわからせる力・組織をつくる力
厳しい自然環境を謙虚な気持ちを持って自分自身で観察 隊員の生命と安全を意識
楽しい人間関係を創り出す工夫や個々の隊員の能力を最大限に引き出す発想を優先
南極の自然 真のリーダーシップの意味を教えてくださいました現場、と隊長・西堀栄三郎

大浦勇三（おおoura ゆうぞう）

oura@office.emaill.ne.jp

大浦総合研究所 代表

<http://www.ne.jp/asahi/oura/oura-research-institute>

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（五）「抜粋」 著者 大浦勇三

二〇一七年六月 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。