

「仕事ができる社員、できない社員」という本からです
会社を利用しようとする人 「会社に勤めるのはゲームのようなものだ」

会社を自分のために利用しようとする人も会社に利用されるのを受け入れる人も、どちらも愚かな判断をしているといわざるを得ません。そして、自分に利することを目的としてその会社に勤めることを選択してしまうと、結局は「会社を利用するか、会社に利用されるか」という結果になってしまいます。会社に勤めるのなら、私心は無条件に排すことです。仕事ができる社員は、会社と個人の関係は「一方通行」と心得ています。社員による一方通行の努力に対して、会社が何をしてくれるかといえば、唯一「対価」として報酬を払ってくれます。逆にいえば、社員は対価—つまり、報酬以上の何かを会社に期待してはいけません。会社という組織では、この考え方が絶対的な基本となります。社員はすべての判断に私心があってははいけなし、常に「会社のために」という視点に立ってベストな判断ができるようにならないといけません。それ以外の「何か」があってははいけません。組織とは、トップダウンであることが大前提です。もちろん、それなりの対応をする必要はありますが、組織全体から見てベストな判断であれば、トップはそれを実行させなければならないのです。

私は、「会社に勤める」ということはゲームのようなものだと考えています。ゲームのデータは、ゲーム機のリセットボタンを押せば一瞬で消えてなくなります。それは仕事も同じです。長年勤めた会社でも、辞めて離れば仕事を通してお付き合いのあった人や同僚との関係はぱたりと途切れます。人間関係だけではありません。定期券も、自分のデスクも、毎朝のルーチンもなくなり、給料も振り込まれなくなります。会社を辞めていく人があつという間に「過去の人」になる感覚は、お分かりいただけるのではないのでしょうか。そういう意味では、会社とは人生にとってはゲーム同様の、終了したら消えてなくなる「架空の空間」であるといえるかもしれません。もちろん人はそこで育ち磨かれる、まさに「道場のような場」でもありますが、最終的にはその会社を辞めていった人に残されるものは、友達のような深い人間関係でも物理的なものでもなく、単にその間に手にすることができた「報酬」に尽きるのです。会社に勤めるという生活が終わった後の余生—私はこれを、本当の人生という意味で「本生（ほんなま）」と呼んでいます。会社に勤めることがゲームである以上、その間は会社員生活を十分に楽しみ、本生を楽しむための原資をつくっている、と割り切った考えたほうが正しいと思うのです。

会社の根幹をなすものはあくまでも「ロジック」です。ロジックという柱が屋台骨となって会社を支えています。公正で公平なロジックが整然と積み上げられている状態が会社として正しいのであり、つまり会社とはとても厳しいものと心すべきです。厳しくなければならず、利用するとか利用されるなどと考えること自体、会社に甘えているのです。厳しくとも、一度形が出来上がってしまえば、社員も社長もそれに慣れていくものです。そして、ロジックの柱を組み終えた後、義理、人情、浪花節—いわゆる GNN が床板や壁紙や屋根となって会社という家を完成させます。GNN は「温かい血液」となって会社の中に流れていくべきものです。それが会社のあり方です。

「会社を利用する」「会社に利用されている」こう考えているなら、一流のレベルで物事を考えられていません。特に若い人たちには、滅私奉公するだけで終わらない社員となるために、会社を「人生の道場」と心得て、もう一度修行し直す気持ちで仕事に向き合ってほしいものです。

特に若い人たちには、滅私奉公するだけで終わらない社員となるためにどうしろと言っていますか？

()