

みんなが、みんなを、みる会社 ～人が育つ会社論～

年1回の「総会」がやってきたヤア！ヤア！ヤア！

先日、アソブロックの総会を行いました。

アソブロックは今年で23期目ですが、総会は年に1度行う恒例行事です。

普段顔を合わせないメンバーも多いので、大切にしたい時間。

アソブロックは、株式会社ではあるのですが「営利を求める法人」とは定義していないので、売上や利益の報告・共有といった時間は基本的にありません。

まる1日、それらはしないことを前提に、実行委員会で、「今、どんな総会をするべきか」から話し合い、準備を重ねて行きます。

今年実行委員になったのは、入社2年目の熊谷さん（女性・26歳）と入社1年目の横山くん（男性・28歳）と私（50歳・男性）の3人。



知ってくださっている方もいらっしゃるかもしれませんが、私は第19期の終わりで一度社長を完全引退し、後進に経営を譲ったので、それを契機にメンバーが大幅に変わっています。（辞めた理由はコチラ <https://note.com/danasobu/n/n30c52e0972c4> ）

2代目社長が飛躍し過ぎて自分の会社をつくったので、22期より社長に復活しましたが、今いるメンバーは、19期までのメンバーと顔ぶれがかなり変わりました。なので、「アソブロックという組織を理解する」をテーマに据えたらどうかと考えていました。

しかし、今いるメンバーの大半は、「以前のアソブロック」は噂で聞く程度なので、その歴史に自ら興味を抱くには、もう少し時間がかかる気もしています。組織文化なんてものは、レクチャーを受けて身に沁みるものでもなく、熊谷さんと横山くんの二人も「ちょっと違う気がする」と言うので、私の思いは引込めました。

その結果、実行委員会として掲げるテーマは、

「明日からまた仕事頑張ろう」と思える種に触れる

となりました。

さっそく二人に、どんな時に「そう」思うか？ と問いかけてみると、

「いい仕事に触れたときですかね」

「あるいは、刺激的な考え方に触れたときとか」

「私は、大きすぎる社会課題に触れたときも、燃えてきます」

などという答え。

それはたぶん「旅」だな、という方向で話が盛り上がり、旅先探しをスタートしました。

ところが、目を付けた旅先に、ことごとく蹴られてしまう始末。

勝手にカスタムメイドしたプランを「実現させてほしい」と持ちかけるやり方で進めたので、「日程が合わない」とか「そもそも視察の受け入れはしていない」とか、色々と。

「そこをなんとか！」と言え、ひとつくらいなんとかなるだろうと申し出を続けていたものの、みるみる開催日が迫ってきて、「これはどうやらマズい」となりました。

そんなとき、あるミーティングで熊谷さんが、

「なんだかんだ言っても、散歩に勝る旅はありませんよね」

と言い出しました。

万策尽きていた横山くんと私は「それだ！」と乗り込みました。

果たして本当に散歩に勝る旅はないのか、はなはだ怪しいとも思うのですが、どうせなら「最高の散歩を考えよう」という方向にシフトしました。

集合は駒沢（東京）に 11 時。遠くは京都から来るメンバーも

果たして当日、
集まったメンバーを 4 人 1 組に分けて実施したのは、

「OH!SAMPO-CHU（お散歩中）」

という企画。

もちろん、人気テレビ番組「逃走中」へのオマージュです。
最初は「逃走中」をほぼそのままトレースするプランも考えたのですが、参加者が下は 2 歳、
上は 74 歳と幅広いアソブロックなので、特に高齢者の心臓負担には慎重になります。

メンバーは当日発表とし、所定のお小遣いをもらい、それぞれが勝手に 4 人 1 組 5 時間の散歩に出掛けます。

無茶ぶり感は否めないなので、実行委員会でちゃんと「しおり」も作成しました。
遠足も、修学旅行も、葉づくりこそが楽しく、しおりは旅の命です（URL を踏んでもらえれば誰でも見られます）。



加えて、OH!SAMPO-CHU はゲームマスターから LINE を通じて時々「指令」が送られてきます。それには必ず応えないといけない、というルールにしました。

ゲームマスターは「私」。

散歩を楽しむコツは「大事な話をしないことと、たくさん話すこと」だと聖書に書いてあったので、気をつかいました。ちなみに私が 5 時間の間に出した指令は次の 5 つです。

MISSION 1 :

今日、お互いと呼び合うニックネームを決め、OH!SAMPO-CHU はそれと呼び合うこと。なお、決めたニックネームは班の代表者がまとめて本 LINE に報告せよ。

MISSION 2 :

4 人でじゃんけんし、負けた 1 名が、みんなの前で全力の「変顔」をすること。その変顔を写真に撮り、本 LINE に投稿すること。

MISSION 3 :

今から 15 分、語尾を「ニャー」にして喋れ。15 分後に改めて連絡する。

MISSION 4 :

4 人のうちの誰か一人の「打ち明け話」に 3 人は耳を傾けろ。誰が打ち明け話をするかは、話し合って決めるべし。

MISSION 5 :

謎かけチャレンジ

「アソブロックとかけて、大雨ととく。その心は？」

注釈) 当日が大雨だったため

結果的に、各班予想以上の盛り上りを見せたようです。普段は接点が少ないメンバーが同じ班になるように、実行委員会で慎重に考えた班分けも、功を奏しました。

アソブロックは

みんなが、みんなを、みる会社

であることを大事にしています。みんなが見るべきは「みんな」であって、事業でも、売上でもない、という思いを形にした言葉です。奇しくも、この言葉の意味を、それぞれが改め

て感じる「OH!SAMPO-CHU」になりました。

指令によって、目的に沿う形での運用もできますし、少人数なのでリーダー体験をたくさんの人にしてもらえることもメリット。色々シミュレーションしましたが、多分 1 グループは 4 人が最適だと思います。

なかなか面白かったので、よかったら皆さんの組織でも試してみてください。

最後に、残念ながらじゃんけんに負けてしまった 4 人の変顔と、4 班分の謎かけの答えを、本人の承諾を取ることなく、ご紹介して稿を閉じます。



「アソブロックとかけて、大雨ととく。その心は？」

一席 中（仲）が良いでしょう

二席 多才（多彩）な重なり（傘なり）

三席 どちらも大粒です

選外佳作 木陰がよいでしょう

文／だん・あそぶ

「人の成長に資する場づくり」をポリシーに、アソブロック株式会社、株式会社 ea、有限会社 salvia、株式会社小さな広場ほか、10 社近くの業態様々な会社の経営・運営に携わる。その独自の経営手法が、働き方改革の流れで注目され、全国でワークショップや講演も行っている。21 年より対人援助学会理事。24 年 4 月より軽井沢にある学校法人風越学園の理事。

団遊の組織論； <https://corp.netprotections.com/thinkabout/1536/>

団遊の採用論； <https://job.cinra.net/special/asoblock/>

仕事を辞めなくなったときに； <https://goo.gl/bFQdpC>