

4月26日(金) 福祉はみずからつくるもの

お互いの福祉を向上させていくことは好ましいことであり、基本的には大いに推進されている。しかし問題は誰がそれを生み出すかである。

今日、一つの風潮として、国民は国がいろいろやってくれるだろうと思ひ、国は国民の税金を頼り、足りなければ増税したらいいという安易な考えがある。それぞれが何とかなるだろうと考えているわけである。しかし、福祉を高めていくのに必要な資金は、みな国民が営々として働き生み出した税金にほかならない。つまり福祉を行なうのは形の上では国であっても、国民なのである。そういう認識を深くし、福祉の向上のためにお互い何をすべきかを考えることがきわめて大事だと思う。

4月27日(土) 知識を活用する訓練

松下政経塾には、優秀な先生方に講師として来てもらうわけですが、普通の学校のような授業はやらない。まず、学生が質問をしてそれを先生に答えてもらう形式をとる。質問するものがなかったら、先生は何も言ってくれないというようにしたいんです。質問をするためには疑問を持たなければならぬ。疑問を持つに至るまでの勉強は自分でやらなければならないというわけです。

つまり、知識を与えるのではなく、持っている知識を活用する能力を育てていく訓練を重ねて、自分の考えを堂々と主張できるような人間になってもらいたいという願いを持っているのです。

4月28日(日) 賢人ばかりでは

世の中は賢人がそろっておれば万事うまくいく、というものでは決してありません。賢人は一人いれば、それで十分なんです。さらに準賢人が三人、準々賢人が四人ぐらい。そんな具合に人が集まれば上々でしょう。賢人ばかりですと議論倒れで一向に仕事はかどらないといったようなことになりがちです。

一つの実例をあげれば、ある会社で三人の立派な人物が、お互いに協力しあっていたはずなのにどうもうまくいかない。そこで一人を抜いてみた。すると残る二人の仲がピタッと合って非常にうまくいき、抜かれた人物も他の分野で成功した。そんなことがよくあるものなのです。

4月29日(月) 会社は道場

仕事というものは、やはり自分でそれに取り組んで、体得していかなければならないものだと思う。しかし自得していくには、そのための場所というか、道場とでもいうものが必要であろう。

ところが幸いなことにその道場はすでに与えられている。すなわち、自分の職場、自分の会社である。あとはその道場で進んで修業しよう、仕事を自得していこうという

気になるかどうかということである。しかも会社という道場では、月謝を払うどころか、逆に給料までくれるのだから、こんな具合のよい話はない。このような認識に立てば、仕事に取り組む姿も、謙虚に、しかも力強いものになるはずである。

4月30日(火) 心を遊ばせない

指導者というものは、常に心を働かせていなくてはならない。もちろん、それは四六時中仕事に専念しろということではない。それではとても体がもたない。だからときに休息したり、あるいはレジャーを楽しむこともあっていいと思う。ゴルフをするなり、温泉に行くのもそれなりに結構である。

しかし、そのように体は休息させたり、遊ばせたりしていても、心まで休ませ、遊ばせてはいけぬ。お湯のあふれる姿からも何かヒントを得るほどに、心は常に働いていなくてはならない。全く遊びに心を許してしまうような人は、厳しいようだが、指導者としては失格だと思う。

5月1日(水) 困難から力が生まれる

人間というものは恵まれた順境が続けば、どうしても知らず識らずのうちにそれに馴れて、安易になりやすい。昔から“治に居て乱を忘れず”ということが言われ、それはきわめて大切な心構えであるけれども、そういうことがほんとうに100%できる人はおそらくいない。やはりどんな立派な人でも無事泰平な状態が続けば、つい安易になる。安心感が生じ、進歩がとまってしまふ。

それが、困難に出会い、逆境に陥ると、そこで目覚める。気持を引き締めて事に当たる。そこから、順調なときに出なかつたような知恵が湧き、考えつかふなかつたことを考えつく。画期的な進歩、革新もはじめて生まれてくる。

5月2日(木) 対立しつつ調和する労使

労使の関係は、常に“対立しつつ調和”するという姿が望ましいと思います。つまり、一方でお互いに言うべきは言い、主張すべきは主張するというように対立するわけです。しかし、同時にそのように対立しつつも、単にそれに終始するのではなく、一方では、受け入れるべきは受け入れる。そして常に調和をめざしていくということです。このように、調和を前提として対立し、対立を前提として調和してゆくという考えを基本に持つことがまず肝要だと思います。

そういう態度からは必ず、よりよきもの、より進歩した姿というものが生まれてくるにちがひありません。