

市長が最近読んだ本に掲載されていたエピソードについて、政策秘書課職員に話をした内容です。

ほどほど、ぼちぼち

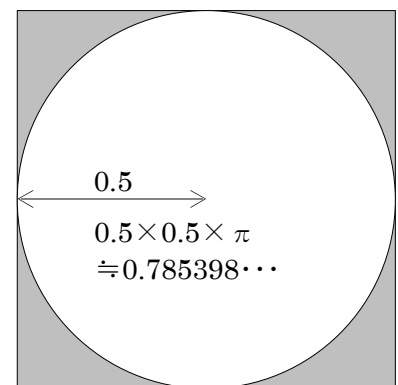


最近読んだ本に、織田信長が幼少期にアリを観察していたという話が書かれていました。アリというと、高度経済成長期に「日本人は働きアリだ」とからかわれたように、勤勉に働くものの象徴ですが、本の中で信長は、働きアリのうち2割ほどのアリはほとんど働かず、遊んでいる事に気づいたそうです。

このことは「働きアリの法則」と呼ばれているのですが、アリのうち、懸命に働くアリは2割、働かないアリが2割、残り6割のアリは普通に働いているそうです。面白いのは、働かないアリを集めてグループにすると、そのうちの2割はやはり働かないのですが、6割は普通に働き、2割は懸命に働くように変わるそうです。逆に、懸命に働くアリを集めたグループを作っても、やはりそのうち2割は働かなくなるそうで、働くか働かないかに関しては個々の特性は関係なく、大局的には同じ比率になるそうです。

それでは、結局どんな組織を作っても2割は働かず無駄が出る、ということでしょうか。私はそうではないと思います。この2割は無駄ではなく、「あそび」なのだと思います。

もう一つ、面白い話があります。正方形の内側に接する円を描きます。この円の、正方形に対する面積の比率を計算すると、約8割になりますが、この比率は自然界や経済界の様々な場面に出てくるそうです。自然界では、空気中の窒素の比率や、新生児の体の水分の比率、海水の塩分のうち、塩化ナトリウムの比率などが78%だそうです。また、経済界では「パレートの法則」と呼ばれる法則があり、「会社の売上げの8割は、その会社の2割の商品で生み出している」、「売上げの8割は、2割の従業員が生み出している」と言われているそうです。様々な物事は単一ではなく、2割の「あそび」が入っているため、うまく動くのだと思います。



私はよく、子どもたちに雑木林を残したいと話しています。雑木林は、人工的に植樹で作った杉山などとは違い、様々な種類の木や雑草で成り立っています。単一なもので構成

された世界は、一つの弱点を突かれただけで全滅してしまいます。そのため、生命は多様性を得るために、あえて非効率な「ゆらぎ」を取り入れて生き残ってきた訳ですが、この進化の歴史で得た必要なゆらぎの比率が、2割なのだと思います。このゆらぎが「あそび」で、機械の連結部などに必要な隙間という意味のあそびでもあり、遊戯という意味のあそびも、全て同じものだと考えています。

細かい事ばかり取り上げて、口うるさく言うことを「重箱の隅をつつく」と言いますが、完璧を求めて、先の正方形の隅までつついてあそびをなくしてしまうと、機械も動きませんし、組織も人も動きません。子育ても、あそびをなくしてしつけや勉強ばかり詰め込むのではなく、のびのびとおおらかに育てるべきだと考えています。私の経験則では、物事は完璧を目指すのではなく、ほどほど、ぼちぼち。具体的には8割にしておく、うまくいくものだと思います。

～市長の話を聞いて～

市長の話を聞いてふと、余暇にするあそびは英語で「play」ですが、機械のあそびは英語では何というのだろうか？と思い調べてみたら、やはり「play」でした。英語でも同じ単語なのかと少し驚きつつ、逆に日本語では2つのあそびが元々同じ意味だったのに、今では違う意味だと捉えている人が多いのかといろいろ考えさせられます。英語の「play」には楽器を演奏するといった意味もあり、一言であそびといっても地域や社会によってとらえ方が違い、面白いものです。