

# THE KYORITSU-I



この冊子は当社のコンセプト書として  
創業者 故・松居隆則の言葉による構成で  
1985年に制作された。

---

序

---

共立コミュニケーションズは昭和47年7月に株式会社共立設計社の第2事業部として創業された。「コミュニケーション・ツール」としての印刷物を制作する専門組織であることが目的とされた。昭和52年3月には独立法人化され、今日に至っている。

共立のコンセプトの一つにStop At Nothingがある。「何こともおそれずやる」という意味だ。これは創業者が学生時代から刊行していたオピニオン誌の名である。

生きた以上、何かを、のびのびやりたい。その何かは、仕事であればこんな幸せなことはないと思う。

君との出会いが、素晴らしいものになるかどうか、このブックレットに示された考え方、感じ方を、君なりに受け止め、判断していただきたいと思う。

ここに書かれていることについて

質問してもよいけれど

人によって答えは違うだろう

これは教科書でもなければ

規則でもないんだ

はじめはチンプンカンプンかもしれない  
でも 3年もすると よくわかるだろう

部

分は全体を予測し、

全

体は部分を予測する。

もし、ジグソーパズルの1ピースが  
まさにそのジグソーパズルの1ピースでなかったら  
ただのゴミにしかすぎない、そしてジグソーパズルは  
たった1コのピースに不足しても  
完成はしない。

すぐれた個性のミュージシャンが集まって

すぐれた音楽がある

全体をこわすための個性ではなく

個の力量不足をおぎなうためのハーモニーでもない。

必要なのは「**コ**モンセンス。

「規定」などというのは死んだ条文だ。

コモンセンスは、すべてをつらぬき、優先する判断基準である。

もし君が足のきれいな女性ならば、  
ショートパンツでWorkしてもいいかも知れない、  
今日のシーンに似合うなら、それでいい。

コモンセンスを「常識」とか「良識」とかいう言葉で  
わかったつもりになってはいけない。  
すべて世界はダイナミックだ。  
今日フィットしたことが明日フィットするかどうかはわからない。  
刻一刻変化するシーンに、似合う人間であることが求められる。

# 仕事 と 生きる

できない 人生の大半をしめる事実を、こまかしてはいけない。 ことを分離したのは、20世紀最大の不幸だ。一個の人間を分離などできない。生きる姿そのままにしか仕事は

目標を決め、考え、挑戦し  
成果を評価し感動を味わうのが仕事だ。  
それは「遊び」と何ら変わらない。

人間は  
ホモルーデンスであることを  
忘れてはならない。

遊ぶために仕事するのでは  
あまりにも悲しい。  
仕事があるから遊びも楽しい  
などというのもゴマカシだ。

仕事は君のステージだ  
自分が何であるかを発見し  
人と感動を分かち合う、場なのだ。

ハングリーマンに良い仕事など、できない。金にガツガツしてて、どうしてハートフルであり得る？  
大切なのは

**魂**

のハングリー感だ。

愛することも愛されることも、自然だ。愛されることに、なれなさい、当たり前のことなのだから。すべてをGive & Takeで考えるような、サモシイ人間は要らない。

素敵に生きてないヤツに、素晴らしい仕事なんてできやしない。生き方に共鳴して、人は私達に仕事をくれる。感動を共有したいからだ。

サラリーマン根性の人、  
**他**へ行ってよ。

大人が欲しい。  
自分のことだけで精一杯なのが子供で  
人を思いやることができるのが大人だ。  
年齢は関係ない。

私

はキツカケをあたえる。

実行するのは  
君だ。

どうしようもなく行きづまったら。

私と一緒に旅をしよう。

南の太陽をいっぱいにあびて、帰ってこよう。

決めるのは君だ。

私ではない。

強制などあり得ない○命令という形をとつても、同意・納得が無ければ仕事などできはしない○

仕事はすべてクリエイティブだ。

尊敬されなさい。

## 外 からも

内 からも尊敬されるように在りなさい。

もしクライアントが君を侮辱したら、怒りなさい。  
地べたにひざまづいてまで仕事を得る必要は無い。

ただ私だけが

もし相手が金を地面に放っても、

それを口でくわえ、感謝をするだろう。

相手は私を尊敬する。

己の愚かさを知らしめてくれたことに。

解決不可能な問題など何一つない。  
ちょうど生と死が一對をなしているように。  
問題は解決を内包している。

幸せだ、と思うのはいい  
不幸だと思いつまむのはよしなさい。  
人相が悪くなるだけだから。

会社の事なんかどーでもいい。  
腐ったリンゴは捨てるしかありません。

ただ

隣りの人とうまくやりたい――

貧相な人間関係は全てを台無しにする。  
このことにおいて妥協はあり得ない。

仲間とケンカするがいい。  
愛情があればこわれるものは何も無い。

私はカケヒキが嫌いだ。

裏  
切ってはいけない。

疲れたら休むがいい。

心が疲れ切る前に休みなさい。

常にベストコンディションを目指すのが

**プロだ。**

言われたらヤル、

言われなければヤらないのなら、

君との出会いはちょっとしたミスだった訳だ。

ミスをおそれて、死んだ人間になってはいけない。

何もしなければ、ミスさえも起きない。

努力と成果を正しく評価する——これが公平というものだ。

一個の人間の運には波がある。それをカバーするのが組織だ。

クライアントとは、私たちの在りように共鳴する



志なのだ。

私のしたいことに、クライアントがお金を出してくれる——素晴らしくhappyだ。

プランニングを、相手が考えてもならないようなことを提出することだなぞと思っではいけない。

論理的に理解するより、

トータルに**感**じとることの方が、

はるかに大切だ。

会社に居る時間は、

解決のための時間。

それ以外のすべての時間はインスピレーションの時間。

**自**

分だけが働いているように思える時、

それはたぶん君が燃えている時だ。

自分だけがチョツと得をしたように感じる時、

それはたぶん君が怠けている時だ。

君とコミュニケーションできるようになるためには、

**1**年を要するだろう。

お互いのキャスティングを理解し、黙って仕事し、

成果にニコッと笑い合えるのには**3**年かかるだろう。

それから後はモーレツな速度で時間がすぎさる。

気がついたときは「もうそんなになるのか!」と、お互いびっくりするだろう。

こいつといつしよに仕事ができ良かった——と思える一瞬はまさに至福だ。

人は弱い人間の  
下<sup>モト</sup>には、付かない。

君は正に、ここに居るべきして、居る。

2次元世界は3次元世界を見れない。  
3次元は4次元がわからない。  
高次元は低次元を認識できる。

君に美学はあるだろうか

何を美しいと何を醜いと感じるのか

コモンセンスを**美学**と解釈してもいい。

何に美しさを感じるかで人はわかる

お  
よそ愛情によってのみ、人は育つ。そしてそれは一方通行であることは、無い。

下らない人間に合わせることはない。

「おはよう！」と 「御苦労様」と 「ありがとう」を心から言えないヤツは最低だ。

業者にイバるヤツはクズ。

昨日と同じことなんて、今日、何ひとつない。

黙

々とやる人間の後姿って、やっぱり

美

しい。

シャイで自己アピールが下手だっていいじゃないか！

30

才まではトコトンやり過ぎなさい。何ひとつムダなんてありはしない。

35

才までに器を完成させなさい。それからあとは、もう刈り取るばかりだ。

ユーモアを忘れちゃいけない。

上

司は部下をどう活かすかを考えること。

部

下は上司をどう使うかを考えること。

君にまかすと言った以上、ミスも勘定に入っているから心配するな。

おたがでかかむりししか考えんは、人間が2人いん、共倒れが起る。

# 冊

が一人いんは、共倒れが起る。おたがでかかむりししか考えんは、人間が2人いん、共倒れが起る。

いい顔の男には、  
いい仕事ができる。  
確かに仕事は顔を創る。

仕事のできるいい女は  
まわりの男達を育てる。

人がドジを踏んだ時にだけ大笑いできるのなら

君はもう終わりだ。

ねたみ そねみ ひがみ そんな心でどうして

美しくあり得る？

鏡を見たまえ。自身の顔をじっくりと観察してごらん。  
いやしい心では、いやしい下品な顔でしかないはずだ。

**顔嘘** についてはくれない。

ねたみとか ひがみとか そねみとか  
全て人と比較する心だ。

自分の評価を他人にゆだねていいのか。

君は相対的存在か？他人なくして在り得ないかぼそい存在か？

人が不幸でない君はhappyになれないのか？

人がhappyだと君の幸せ感が薄らぐのか？

自己をまるで円とドルのレートと同じに扱おうというのか？

人間は誰も新しい存在として、それ以前には絶対なかった存在としてこの世に生まれてくる。そして、彼は人生で勝利をうるために必要なものを備えて生まれてくるのだ。誰も自分なりの方法で物を観察し、聞き、触れ、味わい、そして考えるのである。誰もが独特のユニークな潜在能力——可能性と限界をもっている。どんな人でも重要で、思索的で、よく気がつき、創造的、生産的な人間、すなわち勝者たりうる権利をもっているのである。

「勝者」と「敗者」ということばにはいろいろな意味がある。勝者というのは、他人を制圧し、負かすことによって相手に勝つような人間のことを言うのではない。ここでいう勝者とは、その人個人としてみても社会の一員としてみても信頼することができ、たよりになり、同情心に富み、純粋さをもった人間、本心から反応の出来る人間をいうのである。敗者というのはこのような真実のこもった行動のとれない人間のことである。

略

勝者たる人間は様々な潜在能力をもっている。最も重要なものはその業績ではない。人間としての「真実味」が最も重要なものだ。真実の人間は、自己をよく知り、本当の自分を表現し、信頼できる、期待に答えることのできる人間になることによって現実の自己というものを体験する。このような人は、自分も持っている今までにないユニークな面を実現し、また他人のユニークさを正しく評価できる人である。

M・ジェイムス/D・ジョングウォード著  
BORN TO WIN (社会思考社刊)

君、かけがえない自己に気付いているか？  
君はなぜ 生を受け なぜ 今ここに居るのか？

自己は実現されるためにある。

自分が何であるかを発見なさい。

仕事は人の営みである。

きつと発見できる。

私たちに絶対的な価値が在る。

私から君へ

手書きで、原稿や内部通達文書を書いていた  
1992年前後の書類より抜粋・構成

←.....  
2003年9月17日 東京全日空ホテル プロミネンスにて  
執り行われた社葬に、パネルとして掲示



2003年8月19日  
創業者 松居 隆則 永眠

## 過去から未来へ

手書きで 原稿や内部通達文書を書いていた。11年前の書類より抜粋・構成。  
写真は 2003年正月、日本にて。

皆様へ

我々はちばせ人間オー主義すなわち各員のスキルアップと人間的成長がダイレクトに企業発展へと結びつく道を。あともしりする試にはまじりません。

過去は将来に生かしてこそ経験としての価値があるのです。

けんいん  
理想は現実を牽引します。

「良くやった」とは一体何で  
ようか。幹部につま合って夜居  
ることでもなければ「可愛がら  
れることでもないのでしょ。

あくまで Out Put = 成果  
ではないです。

中核は能力によってエリートが決まるのであ  
って業務によるのではなし。

我々はフォロです。フォロは苦勞は  
売りモノにはなりません。

アウビット!

Ahaha.