

# MX 研究会 2025 年度 活動報告

---

作成日:2026 年 3 月

## 1. MX 研究会とは

MX 研究会(MX 研究会~BEYOND DX リーダー自己育成~)は、DX の「その先」を見据え、リーダーとしての自己育成をテーマにした実験的な研究会である。

一般的な育成施策が“業務の外”で学ぶ設計になりがちな一方、本研究会は「己の現場」を主語にして、問いを立て、試し、ふりかえり、また次の一手を考える循環(イテレーション)を回すことを基本構造とした。

合言葉は「雑&エクストリーム&サステナブル」。準備や形式に寄りかからず、現場のリアルと向き合う“雑さ”を意図的に採用し、継続性と創発性を両立させることを狙った。

### 1.1 MX とは(MX の定義)

本研究会における MX は、Management の Transformation を指し、この場合の Management はセルフマネジメントを指す。単なる管理手法やフレームワークの名称ではなく、組織をセルフマネジメントフルの状態に到達させるため、参加者がそれぞれの現場で直面する「扱いにくいもの(モヤモヤ、ジレンマ、ズレ、欺瞞)」を、真剣さと遊び心の両方で扱い直し、現場のふるまいを少しずつ変えていくための“実験的フレーム”である。

- MX は「答え」ではなく「問いの運用」である(問いを立て、試し、ふりかえる循環)。
- MX の対象は“個人の能力”よりも、“場の状態(温度・関係性・リズム)”である。
- MX は「真剣さ」と「遊び心」を二項対立ではなく、同時に走らせる(二項動態)。
- MX は、未完成を許容し、未完成のまま運用できるように“装置(命名／儀式／ペルソナ等)”を設計する。
- ゴールイメージ:自分の目の前の状況を、真剣さと遊び心をもって自分で何とかする動きがあちこちで生まれ、その相互作用から結果として変革が立ち上がる。
- 進め方:①現場の課題感と実践案を議論 → ②各自が現場で試す → ③結果と気づきを持ち寄り、次の実践案を議論(複数イテレーション)。

## 2. MX 研究会の特異性(ユニークネス)

MX 研究会の特異性は、「学習」「実践」「文化装置」が一体化していた点にある。

- 現場主義の自己育成:題材は抽象的 DX ではなく、各自の“己の現場”で起きている具体のモヤモヤ・ジレンマ。
- 雑&即興の価値化:準備を積み上げて完成度を高めるのではなく、準備レスで発言量を確保し、後から非同期で熟成。
- 遊び心の戦略的活用:命名・ペルソナ・儀式・演出で、真剣なテーマを安全に扱い、解釈余白をつくる。
- 非同期前提:会議は結論の場ではなく触媒。熟成はスレッドで進む二層運用。

## 3. 研究会活動の流れ(時系列)

研究会は、プランニング①で「研究会の OS(設計原理)」を立て、その後、KONDO → SATO → ISHIKAWA → YAMADA の順でスプリントを進めた。この順序は単なる開催順ではなく、思考の展開の軌跡である。

- プランニング①:設計する/しないを決める。「雑に始める」「非同期前提」「現場起点」。
- Sprint KONDO:モヤモヤを“扱える形”へ。命名と未命名を併用し、儀式化が芽吹く。
- Sprint SATO:悩みを安全に語る技法。ペルソナ×ジレンマで距離を取る。
- Sprint ISHIKAWA:視野・前提・情報のズレを可視化し、部門横断へ接続する。
- Sprint YAMADA:専門性が効かない現実を受け止め、省察的实践(態度)へ。

以下では、各スプリントについて「課題感 → 議論(文脈) → 当日の進行 → 創発 → 遊び心」の順で、当日の臨場感が伝わるよう、同程度の密度(各 1.5~2 ページ相当)で記述する。

## 4. プランニング①で話したこと(研究会の設計)

### 0. その場の空気(臨場感のスケッチ)

最初の問いは「何をやるか」ではなく「どう始めるか」だった。研究会の“中身”より先に、研究会の“OS”を決めにいった。

参加者の現場はバラバラで、DXという言葉のまま話すと、誰の現場にも刺さらない。一般論に寄せれば寄せるほど、当事者性が蒸発する。その危機感が、場の設計を先にやる動機になった。

空気は妙に軽いのに議題は重い。「ちゃんとした研究会」を目指すほど、結論と成果物に縛られ、議論が萎縮する。だから最初に“ちゃんとやらない”ことを合意しにいった。

### 1. 課題感(どこが痛かったか／何が引っかかっていたか)

- 最初からロードマップと成果物を固定すると、現場の変化や偶発が入り込む余地がなくなる。
- 忙しい現場では準備負荷が積み上がると継続できない(会議体が目的化する)。
- 「正しいテーマ設定」への圧が強いほど、当人の現場が出せず、一般論に逃げる。

### 2. 何が話されたか(議論のコアと文脈)

議論の中心は「何を決めないか」だった。テーマ、成果物の形、役割分担、評価指標を先に固定しない。代わりに「動き方(運用原則)」だけを決める。

運用原則として採用されたのが、(1) 雑に始める、(2) 非同期前提、(3) 現場起点。会議で完成させず、会議外で熟成させる。ここで、研究会を“会議の連続”ではなく“日常への侵入”として設計した。

さらに「己の現場」を主語にするため、各自が現場スレッドを立て、日記のように状況・悩み・一手を書き、他メンバーが質問や気づきを投げる形を採った。これにより、話題の主語が「DX」ではなく「現場の自分」に固定される。

この設計は単なる気合い論ではない。雑に始めて言語化の敷居を下げ、問いの量を増やし、後から意味づけることで創発が起きる確率を上げる。つまり“創発確率を上げる構造”の設計だった。

### 2.1 当日の進行(即興のステップ)

- 自己紹介を“本人以外が読む”などのズレで場をゆるめ、発言の初速を出す。
- 各自の現場を短時間で共有(何に困っているか／何を变えたいか)。
- 質問を投げ合い、現場の前提(制約・価値観)を揃える。
- 会議外で熟成するために、スレッド運用(記録→質問→追記)を合意。
- 次回以降を“スプリント”として回し、毎回「現場→試す→持ち寄る」を繰り返す方針を確認。

### 3. 創発(思いもよらなかった展開／転回点)

- 「未設計」を意図として選んだことで、後続で“扱う技法”が自然に必要なになり、KONDO 回の必然を生んだ。
- 研究会が「結論を出す場」から「問いを育てる場」へ転回した。
- “会議で頑張る”ではなく“日常に仕込む”という運用思想が明確になった。

### 4. 遊び心の観点(装置／儀式／命名／演出)

- 「雑&エクストリーム&サステナブル」という合言葉で、準備しない罪悪感を解除し、場の温度を上げた。
- 最初から軽いズレを仕込み、正解主義の硬直を避けた(自己紹介の読み上げ方式など)。
- 「決めないことを決める」という、逆説的な言葉遊びが“未設計の意図”を共有する装置になった。

## 5. スプリント KONDO で話したこと(モヤモヤの扱い方と命名)

### 0. その場の空気(臨場感のスケッチ)

プランニングで“雑さ”を採用した結果、場にはモヤモヤが溜まり始める。まだ「課題」と言い切れないが、確かに引っかかる何か。誰もが抱えているのに、言葉にならないもの。

この回は、そのモヤモヤを「消す」のではなく「扱う」ための技法を、MIRO 上の付箋と会話の往復で探った時間だった。

雰囲気としては、作業は真面目だが、言葉はどんどん仮になる。仮ラベルが飛び交い、笑いながら“まだ掴めない感”を大事にしていく。

### 1. 課題感(どこが痛かったか／何が引っかかっていたか)

- 違和感が言葉にならず「個人の愚痴」や「気のせい」に回収される。
- 整理しすぎると、違和感(ノイズ)ごと消えてしまい、本質が抜ける。
- 放置すると不満の堆積になり、実践に接続しない。

### 2. 何が話されたか(議論のコアと文脈)

まず行ったのは、モヤモヤを外在化して“対象”にすることだった。MIRO の付箋を並べ替え、束ね、距離を置き、矢印で関係を仮置きする。こうして、モヤモヤを「話題」ではなく「操作できる対象」に変える。

次に行ったのが暫定命名である。大事なものは「正しい名前」ではなく「共有できる仮ラベル」。仮ラベルがあると、全員が同じものを指しながら話せるようになる。

同時に強調されたのが“未命名の保護”だった。名前を付けた瞬間に、違和感がフレームに閉じ込められて死ぬことがある。だから、あえて名前を付けないモヤモヤも残す。ここで、整える力と残す力が両立された。

この回で生まれた理解は「モヤモヤは課題ではなく素材」というもの。素材を加工して扱える形に“変換”するのが、次の実践のための前段になる。

そしてこの回は、実は“対話の手順(プロトコル)”を作った回でもあった。問いを立てる→具体を引き出す質問をする→仮ラベルを付ける→ネガティブを儀式で安全に扱う。これが後に「御神託／お焚き上げ」という文化装置に接続していく。

### 2.1 当日の進行(即興のステップ)

- MIRO に付箋を投げる(まずは雑に出す)。
- 似ているものを寄せる／離す(距離で意味を仮に表現)。
- 束に仮の名前を付ける(暫定命名)。
- 逆に、名前を付けない違和感を残す(未命名保護)。

- 「この束は何を守っている?」「何が怖い?」など質問で深掘りし、素材を“扱える形”に変換する。

### 3. 創発(思いもよらなかった展開／転回点)

- 暫定命名が“思考の道具”として定着し、後続プリントの共通言語になった。
- 「未命名で残す」ことが、次の SATO で「安全な距離をつくる」発想へ接続した。
- モヤモヤの扱いは、問題解決より前に「語れる場」を作る行為だと気づいた。
- ネガティブを場で扱うための“儀式化”が芽吹いた(お焚き上げ的発想)。

#### 3.1 伏線:この回の発明が、後に「御神託／お焚き上げ」体験へ接続する

KONDO 回で確立されたのは、モヤモヤを「問い→質問→仮ラベル→儀式」で扱える形にするプロトコルである。これは会話の型であり、手順であり、文化装置の設計図だった。

年度末の収録で体験した AI エージェント「御神託」は、このプロトコルを、そのままツールに埋め込んだ“実装版”として立ち現れた。相談を入れると、まず質問が返ってきて具体化が進み、複数人格(真面目／遊び／中庸)が議論し、最後にカード化されて手渡される。

つまり Sprint KONDO は「御神託」の思想的プロトタイプであり、年度末の体験はその動くプロトタイプだった。KONDO 回の命名・儀式・質問の型が、AI によって“高速に回せる形”に具現化したと捉えられる。

### 4. 遊び心の観点(装置／儀式／命名／演出)

- 仮タイトル／暫定ラベルの乱立(決め切らない言葉遊び)。
- ネガティブを“お焚き上げ”として扱う儀式化(重さを場で共有できる形にする)。
- MIRO の並べ替えがパズル的に機能し、議論の心理負荷を下げた。
- 「御神託」というメタファーが、相談や悩みをゲーム化して扱う方向へ道を開いた(後に AI エージェントとして具現化)。

## 6. スプリント SATO で話したこと(ペルソナ×ジレンマで安全に語る)

### 0. その場の空気(臨場感のスケッチ)

この回で扱ったのは、現場の“悩み”そのものだった。ただし、悩みはそのまま出すと人を傷つけるし、自分も傷つく。だからこそ、KONDO で作った「扱う技法」が試される回になった。

場に流れていたのは「正解を出さなきゃ」という空気ではなく、「どうしたら語れるか」という空気だった。悩みを“解く”より“持てる”ようにすることが優先された。

その結果、ペルソナとジレンマという二つの装置が立ち上がり、議論が一段深いところへ進んでいく。

### 1. 課題感(どこが痛かったか／何が引っかかっていたか)

- 悩みを直接語ると、評価不安・自己否定・責任引受けが発生し、議論が萎縮する。
- 若手の文章作成・レビューなど、正解主義が強い領域ほど心理負担が高い。
- 指摘が成果物ではなく人格に刺さる誤読が起こりやすい。

### 2. 何が話されたか(議論のコアと文脈)

ここで採用された装置が「ペルソナ」だった。自分自身の悩みを直接語るのではなく、架空の人物や典型状況に仮託することで、当事者性は残しつつ距離を取る。距離があると、逆に具体が出る。

次に「ジレンマ」として構造化する。どちらを選んでも痛い、という形にすると、正解を出す圧力が下がり、現場のリアルが語れる。悩みを「個人の弱さ」から「構造のねじれ」へ移す。

議論は自然と、レビューの場のデザインへ向かった。成果物と作った人を切り離す、指摘の作法を決める、場を儀式化する。個人の強さに頼らず、場の設計で守る。

ここで確認されたのは、悩みの解決よりも「悩みを扱える形にする」ことが先、という順序である。扱える形になれば、各自の現場へ持ち帰って試せる。

### 2.1 当日の進行(即興のステップ)

- 悩みの題材を「個人の話」ではなく「典型状況」に翻訳する。
- ペルソナを設定し、悩みを“仮面”の裏に置く。
- ジレンマ(AでもBでも痛い)として構造化し、正解圧を下げる。
- 「場の安全性」を補う儀式／ルール案を出す(成果物と人格の分離など)。
- 現場に持ち帰れる最小アクション(レビューの一言、場の合言葉等)に落とす。

### 3. 創発(思いもよらなかった展開／転回点)

- 距離を取るほど本音に近づける、という逆説が共有された。
- ペルソナ×ジレンマが、研究会全体の再利用可能な“技法(OSの機能)”として定着した。
- 悩みは解決するより前に、扱える形に変換する必要がある、という共通理解が生まれた。

- 以後、難しい話題ほど「仮面」「儀式」を挟む発想が自然に出るようになった。

#### 4. 遊び心の観点(装置／儀式／命名／演出)

- ペルソナ命名による他人事化(安全な距離＝仮面)。
- ジレンマという言葉で、対立を“遊びとして扱える”土俵へ移した。
- 目的カード／合言葉など、場のゲーム化で正解主義を緩める発想。
- 「指摘＝人格否定」を避けるための儀式化(切り離しの作法)。

## 7. スプリント ISHIKAWA で話したこと(若手の視野と部門横断)

### 0. その場の空気(臨場感のスケッチ)

この回で場の視線は一段“外”に向けた。若手、部門、拠点。見えている世界が違うことが、具体のエピソードとして出てくる。

「情報が足りない」というより、「そもそも接点がない」ために、相手の前提が想像できない。会話が進むほど、個人の悩みが構造に見えていく。

議論の温度は、共感だけで終わらない。どうやって接点を作るか、どうやって居場所を作るか、という設計の話に移っていく。

### 1. 課題感(どこが痛かったか／何が引っかかっていたか)

- 若手層の情報不足・キャリア不安:他部門が見えず、選択肢が描けない。
- 部門ごとの前提条件差(制約・判断基準)が共有されず、ズレが誤解や衝突になり得る。
- 帰属意識や横のつながりが薄れ、共同体験が生まれにくい。

### 2. 何が話されたか(議論のコアと文脈)

議論の焦点は「若手が何を知らないか」ではなく、「知らなさが無意識に存在している」ことだった。知らないことを知らない状態が、すれ違いを増幅させる。

そこで出てきたのが、制度より体験を増やすという方向性である。共同研修、拠点間交流、工場見学、部門横断PJ。横断的な“共同体験”が、帰属と挑戦の燃料になる。

さらに、声を集める方法論も議論になった。アンケートも面談も、仰々しい形式にすると声が集まらない。カジュアルに、ほどよく雑に聞ける場が必要になる。

この回は、個人のキャリアの話から、組織の“居場所設計”へと滑らかに接続した。会社にコミットを強制するのではなく、自然に居場所を感じられる構造をつくる。

### 2.1 当日の進行(即興のステップ)

- 若手の「見えていないもの」を具体エピソードで共有する。
- 他部門側が「自分たちの前提」を言語化する(制約・判断基準・暗黙知)。
- ズレを「情報不足」ではなく「接点不足」として再定義する。
- 接点づくりの案を出す(共同体験／越境機会／小さな交流)。
- 声を集める手段を“雑に、軽く”設計する(アンケート、雑談、相談室など)。

### 3. 創発(思いもよらなかった展開／転回点)

- 「問題は情報不足ではなく接点不足」という再定義が生まれた。
- 若手の話が、他部門の世界の見え方を照らし、相互理解の必要性を浮かび上がらせた。
- 居場所と共同体験が、挑戦意欲と成長実感の燃料である、という理解が共有された。
- 施策は“仰々しさ”より“入りやすさ”が重要だ、という設計原理が見えた。

#### 4. 遊び心の観点(装置／儀式／命名／演出)

- 「ほどよく雑に」聞く(面談にこだわらない、カジュアルに)という形式崩し。
- 相談室的なネーミングで参加障壁を下げる(例:ぶっちゃけ相談室)。
- 知らないことを責めず、笑える形で扱う場づくり。
- 共同体験を“イベント化”し、楽しさを入り口にする発想。

## 8. スプリント YAMADA で話したこと(専門性と省察的实践)

### 0. その場の空気(臨場感のスケッチ)

この回は、研究会の重心がさらに深い層へ沈んだ。専門性、欺瞞、嘘、権力勾配。現場で起きる“うまく言えないが確かにある”ものが言葉になり始める。

一方で、重いテーマを重いまま扱わないための“遊び”も同時に立ち上がっていく。仮面、漫画化、演出。深刻さに飲まれないための工夫が効いてくる。

最終的に議論は「能力」ではなく「態度」に着地した。知識が効かないとき、どう動くか。考えながら動き、動きながら考える。

### 1. 課題感(どこが痛かったか/何が引っかかっていたか)

- 「嘘/嘘をつかせる」構造:現実と違うことを言わされる圧力、権力勾配、不公正。
- 専門知識や理論が現場でそのまま効かず、アウトカムの手応えが得られない。
- 分業が進み共同生産感が薄れ、雑談や省察が起きにくい。

### 2. 何が話されたか(議論のコアと文脈)

中心テーマは省察的实践だった。教科書的な正解や既存フレームが効かない状況で、考えながら動き、動きながら考える態度をどう鍛えるか。

「別の現実を見る」という提案が強かった。他部署・他社との他流試合は、自分たちの当たり前を壊し、希望を生む。現場が閉じると嘘が増え、現場が開くと別の現実が見える。

そして遊びと演出が“本音を扱う技術”として位置づいた。仮面を被ると語れる。漫画にすると笑える。笑えると触れられる。これは SATO で見えた「距離」の技法と接続する。

最後に雑談。ここまでのスプリントを経て、「指向性をもった雑談」という矛盾を肯定する視点が生まれた。雑談は無目的ではなく、共同生産感覚や関係性の温度を調整する装置になり得る。

### 2.1 当日の進行(即興のステップ)

- 現場で感じる欺瞞/嘘の構造を言語化し、個人ではなく構造として扱う。
- 専門性が効かない瞬間(手応えがない瞬間)を振り返り、原因を探る。
- 省察的实践(考えながら動く)を態度として捉え直す。
- 「別の現実」を見せる/見るための他流試合を議論する。
- 仮面・演出・遊びを挟み、深刻さを扱える形に変換する。

### 3. 創発(思いもよらなかった展開/転回点)

- アウトプットが出ていても手応えがない理由が「省察が起きていない」ことだと特定できた。
- 深刻なテーマほど、遊び(仮面・演出)が必要だという逆説が共有された。

- “指向性をもった雑談”という概念が、場づくりのキーとして立ち上がった。
- 専門性を「知識」ではなく「態度・構え」の問題として捉える視点が定着した。

#### 4. 遊び心の観点(装置／儀式／命名／演出)

- ギャグ漫画化、仮面舞踏会など、深刻さを扱うための演出(仮面＝安全な距離)。
- 流行語やバズワードを逆手に取り、地味な営みを讃える言い換え。
- 嘘を糾弾するのではなく、扱える形に変換する(言葉の操作)という遊び。
- 重さを“場で共有できる”ようにするユーモアと比喩。

## 9. MX 研究会とは何であって、何ではなかったか

### 9.1 MX 研究会とは(What it is)

- 「現場起点」で問いを立て、実践し、ふりかえる自己育成の実験場。
- 未設計・非同期・雑さを前提に、創発が起きる条件を整える“場のデザイン”の試行。
- モヤモヤ／ジレンマ／ズレを、問題として消すのではなく、扱える形に変換する練習場。
- 遊び心(命名・儀式・演出)を、議論の安全性と解釈余白を生む文化装置として使う場。

### 9.2 MX 研究会ではなかった(What it was not)

- 既存フレームワークの学習会ではない(正解や型の移植が目的ではない)。
- 成果物を最短で作るプロジェクトではない(成果は副産物として扱う)。
- 一般化された DX 施策のショーケースではない(各自の現場を素材にする)。
- 結論の一致を目指す場ではない(多様な解釈の並存を許容する)。

## 10. 到達したゴール＝マネジメントとは何だったのか

開始時点で私たちは、マネジメントをどこかで「決めること」「整えること」「正しい構造をつくること」だと思っていた。だから最初にやったのは、もっと上手に設計しようとするのではなく、逆に“設計しないことを設計する”という反転だった。

そして一年を通じて、モヤモヤを素材として扱い直し(KONDO)、悩みを安全に語れる距離をつくり(SATO)、接点不足という構造を見抜き(ISHIKAWA)、専門性が効かない夜に態度として踏みとどまる(YAMADA)。その積み重ねの先で、ようやく見えてきた。マネジメントは「結論」ではなく「状態」だ、と。

ここで言う状態とは、場の温度、緊張と緩和のリズム、語りの分布、問いの生存率、そして“揺らぎを許容できる余白”である。個人の能力や正しさを直接いじるのではなく、場の状態を観測し、壊さずに、しかし放置もせずに、意図的に揺らし続ける。

だから、伏線は回収される。開始時に掲げた「真剣さと遊び心」は、雰囲気の話ではなかった。真剣さは“壊さない”ため、遊び心は“揺らす”ため。その二つを同時に走らせることで、場は硬直せず、しかし崩壊もしない。創発が起きるのは、整いかけた秩序の上ではなく、揺れている秩序の中だった。

結局のところ、私たちが到達したマネジメント観はこう言い換えられる。——マネジメントとは、答えを出すことではない。お焚き上げのあとで、灰を土に変え、問いを絶やさず、場を“少しだけ揺らし続ける”ことである。

- 「未設計」から始めたのは、答えを先に置かないため。
- 「モヤモヤ」を扱ったのは、問いの素材を捨てないため。
- 「ペルソナ／ジレンマ」を使ったのは、傷つけずに深く入るため。
- 「接点不足」に気づいたのは、世界の見え方を更新するため。
- 「省察的実践」を引き受けたのは、効かない現実の中で立ち止まらないため。
- そして最後に辿り着いたのが、「揺らす」＝壊さずに動かし続ける、という運用である。

## 11. 締めの一ことに代えて

MX 研究会は、明確な完成形を目指して始まった活動ではなかった。むしろ、完成形を先に置かないことを選び、雑さと遊び心を足場に、各自の現場で起きている“扱いにくいもの”を扱える形へと少しずつ変換していく試みだった。

成果物はゴールではなく、ストーリーの堆積が一時的に形をとった副産物である。残ったのは、問いを立て続ける態度と、揺らぎに耐える運用原理だった。

この文書自体も、結論ではなく“差延”される現在地として扱われたい。次の現場実践と次の対話のための足場として。

最後に、この曲を本研究会活動のエンディングテーマとして生まれる余韻から活動の有様をイメージしてもらえたら幸いです。

タイトル:「マネジメントはお焚き上げのあとで」

---

【Intro】

C / G / Am / Em

F / C / F / G

---

A × □

【C】「正しさ」並べた 四角いボード

【G】きれいな言葉で 消したノイズ

【Am】「未設計」の夜に 灯る火種

【Em】「現場起点」で 動き出すストーリー

【F】計画どおり？ 成果は OK

【C】でも胸の奥で ノックする違和感

【F】名前もなくて 置き去りのまま

【G】低く鳴り続ける 「モヤモヤ」の残響

---

B × □

【Am】「解決」じゃない

【Em】「処理」でもない

【F】抱えたままで

【C】扱うため

【Dm】円になって

【G】火を囲め

---

サビ

【C】マネジメントは「お焚き上げ」のあとで

【G】燃やして終わりじゃ 意味がねえ

【Am】「正解」より「温度」を見て

【Em】「計画」より「揺らぎ」を信じて

【F】灰の中から また「問い」を揺らして

【C】マネジメントは

【F】お焚き上げのあとで

【G】

---

Aメロ

【C】「専門性」まとして 立った現場

【G】効かない夜も 確かにあった

【Am】「仮面」を借りて 笑いに変えたら

【Em】「安全な距離」で 本音が浮上

【F】「暫定命名」して また外し

【C】「未命名」を 残す勇氣

【F】Aでも Bでも 痛みは同じ

【G】それを抱えて「ジレンマ」と呼ぶ

---

Bメロ

【Am】「答え」を急がず

【Em】「場」を残せ

【F】誰かが

【C】考え続ける

【Dm】余白ごと

【G】「未完成」で

---

サビ

【C】マネジメントは お焚き上げのあとで

【G】「評価」の前 「結論」の前

【Am】名前のない 違和感へ

【Em】「管理」じゃなく 「調律」へ

【F】「指示」じゃなく 「合図」へ

【C】揺れてる今を 見逃すな

【F】マネジメントは

【G】お焚き上げのあとで

---

ブリッジ

【Em】見えてなかったのは 能力じゃない

【Am】足りなかったのは 「接点不足」

【Dm】言葉より先に 「共同体験」

【G】気づけばそこに 「居場所」があった

【F】自然に任せて 終わらせるな

【G】揺れた瞬間で 目を離すな

【Em】火は勝手に

【Am】整っては くない

---

大サビ

【C】マネジメントは お焚き上げのあとで

【G】全部終わってから 始まる仕事

【Am】うまくいかなかった その夜から

【Em】「問い」は勝手に 育たない

【F】灰は土になり 場を育てる

【C】だから今日も

【F】少しだけ 揺らし続ける

【G】

---

アウトロ

【C】「結論」いら  
【G】「正解」もいら  
【Am】火を囲んだ  
【Em】この記憶だけ

【F】持って  
【C】それぞれの現場へ  
【F】  
【C】