
「PDCA サイクル」という言葉をご存じな方は多いと思います。

P (Plan 計画) , D (Do 実施、実行) , C (Check 評価、点検) , A (Act 処置、改善)

この4つの流れを繰り返すことにより、仕事がより順調に回って行くようになると言われてしています。小さな努力を積み重ねることで飛躍的な結果となる、だから PDCA サイクルを積極的に回して行きましょうなどと。しかしながら、多くの企業でうまくサイクルが回っていないようです。どこの組織でも得意な分野と苦手な分野があります。企画や計画を作るのが好きな組織では、C・Aが疎かになりがちです。体育会系では、Pは大雑把だったり形式的であり、常にDが主体。管理が強い保守的な組織ではCで反省ばかり行い、その割に新しく改善なし。アイデア社長の会社では無計画な思いつき改善が中心。このように、せっかくの長所が逆に足を引っ張っていることがあります。しかし、それなりの成果を出していることもあり、効率の悪さが実感出来ません。PDCA サイクルは よりスムーズ（システムの、自動的）に回転させることが大切だと言えます。だから、弱いところを特に重点的にやっていく必要があるのです。中小零細企業では、A（場当たりのでない適切な処置・改善）の弱いところが多いようです。次いで、C（客観的な評価点検）あるいはP（科学的で緻密な計画）がこれに続きます。D（行動）が弱いところは少ないようです。サイクルが順調に回り始めると加速的に状況が良くなります。多くの企業はそれを体験出来ていないために、頭では分かっているにもかかわらず実行しようとしません。また、弱い部分にもメスを入れなければならないから本気で行いません。だから、PDCA サイクルは知っていても、うまく回しているところは少ないのです。そして、本気で回している会社はドンドン成長しています。

先日、京都を旅行したとき、香りを鑑賞する「^{もんこう}聞香」を体験しました。香木の粉を専用の香炉に入れ、ほのかな香を楽しむものです。「^{くみこう}組香」と呼ばれる香り当てゲームを体験しました。同じ形の香炉が3種回ってきます。茶道に似たようなルールで香炉を顔の正面に持って行き香りをかぎます。吐く息は炉にかからないように左右どちらかに外します。終わると斜め前の次の人の間に炉を置きます。3回目が終了した後、和紙に結果を書きます。状態によって書く言葉は決められていて、当てはまるものを記入します。紙は折りたたみ回収され、あとで採点されます。今回のゲームではブレンドされた3種類の香木の粉が袋に入れられていて。その中の任意の3つが使われます。そうすると3回の香炉の香りは、3つとも同じ、3つとも異なる、2つは一緒（1と2、2と3、1と3）の5種類が考えられます。香りは微妙で違いが分かる方は少ないようです。正解者は確率とほぼ同じでした。私は当てずっぽうで正解でした。真ん中の香りは前後と違うようでしたが、最初と最後が同じどうかの記憶はありませんでした。