

アン ロゾ Un roseau

総合教育科目ガイドブック

No. 10

タイトル“Un roseau (アン ロゾ)”
—— 一本の葦 —— について

B.Pascal (1623 - 1662) は、一人一人の人間の存在を一本の葦に例えました。
葦は河岸や湖岸などの水辺に生える、ススキに似た植物です。
その存在は真にはかなく、人も同様で、その存在はきわめてはかないものであると...。
しかし、Pascalは言うのです。

L'homme n'est qu'un roseau, le plus faible de la nature, mais c'est un roseau pensant.
(ロム・ネ・カン・ロゾ、ル・プリユ・フェブル・ドゥ・ラ・ナトゥール、メ・セタン・ロゾ・パンサン)

人は一本の葦に過ぎない。自然界でもっとも弱いものだ。しかしそれは考える葦だ。

人間は水辺の一本の葦ようにはかない存在ではあるのだが、
考える(思考する、思想する)という行為によって有形の現象の世界(形而下の世界)のみならず、
その奥にある広い世界(形而上の世界)を知ることができる存在なのだ。
Un roseauとは「あなた」のことなのです。



猫は、
人にかわいいと言われるために
生まれてきた生き物である。

自分を主人公に、ものがたりを描けるか？

大学教育研究センター

わたなべ よりこ

渡邊 席子

1971年生まれ

2000年、北海道大学大学院文学研究科、博士(行動科学)

現在、大学教育研究センター准教授

専攻分野/社会心理学

+ JCD A (Japan Career Development Association) 認定

CDAキャリア・デベロップメントアドバイザー

全学共通教育の担当科目/「初年次セミナー」、対人行動の影響

と意味、「ゲームで学ぶ社会行動」、「日常の中の不思議を探る演習」

現在、私は、キャリアデザイン教育に関する研究と実践に取り組んでいる最中である。さらに、それらの研究と実践を介して、自身のキャリアについて再考している最中であり、かつ、人生の折り返し地点にもさしかかっていることだし、これからどんなワークライフバランスで生きていったらいいのかねえと考えている最中でもある。で、「10代のうちなら

がもっと簡単にできていたなあ、やっとけばよかったわ(今は体力的に無理)」、「20代

のころに をやっておいたら、今、もうちょっと楽になっていたのに」、「三十路のうちにやっとかなくちゃいかんことができたらーん!」と、己の生き方の微妙さに茫然としていたりする。

1. キャリアとは

私の人生的微妙さはとりあえず横に置いておいて。

話を進めるにあたり、まずはキャリアとは



何かについて説明しておこう。キャリアとは何かと問われれば、就職のことだと答える人もいるだろうし、職業であると答える人もいるだろうし、経歴であると答える人もいるだろう。現実には、キャリア支援と称して就職支援や資格取得支援が行われていることも多い。ゆえに、キャリアというと、就職や職業など仕事に関するイメージをもつ人は多いだろうと推察される。

しかし実は、キャリアという言葉の示す意味は大変広義である。研究者実践者によって表現は異なるが、キャリアは、過去・現在・未来すべての時間軸にわたる連続性¹¹タテ系を有し、さらに、社会人としての側面、市民としての側面、家族としての側面等々、ひとりの個人の中のさまざまな側面の組み合わせ¹²ヨコ系も有しているもの、すなわち人生に近い概念をもっている。つまり、キャリアをデザインすること

は自分の生き方をデザインすることであり、置かれた状況に応じて自らが考え、意思決定し、行動し、よりよいと思える生き方を自ら決めていくことに他ならない。

……と、ここまで文章を読んで、すでにお気づきの方が多数おられるだろう。なんだよ、自分で考えて自分で決めるなんて、そんなのあたりまえじゃん、と。

その通り。私は別段、新しいことを述べているわけではない。キャリアデザインなどという意味ありげなカタカナを掲げているが、ごくごく当たり前のことを述べているに過ぎない。

問題なのは、今のあなたに、その当たり前のことを実践できる力と実践しようとする意思があるのか、ということと、柵から牡丹餅のラッキーなライフイベント、あるいは、障害として立ちふさがる困難なライフイベントと向き合い、かわり、自ら

の責任において意思決定し、自らの足でしっかりと歩いていける、予測もなかった出来事があっても転機としてとらえて積極的に行動できる、大丈夫ノープロブレムだとあなたは、胸を張って言えるだろうか。

2. やわらかいキャリアデザイン？

少し話が概念的にすぎるか？ もう少しやわらかい(?) 感じて考えてみよう。

キャリアデザインは、自分を主人公にしたものがたりを自ら生み出すことと似ている。他人が生み出したものを楽しむのではなく、自分で生み出して自分で楽しんでみる、という点がポイントだ。なぜなら、自分のキャリア¹³生き方は自分で決めるものであって、誰かに自分の代わりに生きてもらうことはできないからである。仮に、誰かにキャリアをデザインしてもらったとしても、その通りに生きるかどうかを決めるのは結局、自分だ。

では、世界設定とキャラ設定、プロットづくりをしてみよう。

∞ 世界設定・主人公¹⁴自分はどんな世界で生きているのか。制度は？ 文化は？ 制約条件は？ 等々

∞ キャラ設定・主人公¹⁵自分はどんな人なのか。何が得意で、何が不得意なのか。どうなりたいと思っているのか。大切にしていることは何か。等々

∞ プロット・主人公¹⁶自分が解決すべき問題の本質は何か。どんなプロセスを経て問題を解決していくのか。問題を解決した結果として見えてくる結果¹⁷ラストシーンは？ 等々

登場人物は主人公の他にもいるだろう。

仲間がいて、敵がいて、ときに仲間に裏切られたり、敵だと思っていた人が実は味方だったということもあるかもしれない。主人公と直接かわりのないところで、もたもたさんの人々が生き、日々暮らしている。そして、人々にはそれぞれ、解決すべき問題や望みがある。それらは、主人公の望みや価値観と対立するかもしれない。あるいは、主人公ひとりの力ではいかんとしても、壁となつて立ちふさがり、前進を阻むかもしれない。

そんな中で、主人公はどうやって、解決すべき問題に向き合い進んでいけばよいのだろうか。描くべきは、問題解決を通じて、主人公¹⁸自分がどのような経験を経てどのように成長し、何をもちつてラストとするかである。

概して、既成のRPGや冒険小説に登場する主人公が直面するライフイベントは派手で極端である(極端でない)と読んで遊んでおもしろい物語になりにくい)。正体不明の敵が襲ってきたり、突然巨大ロボットに乗って戦えと言われたり、仲間を失ったり、アイデンティティ崩壊の危機が訪れたり。それら乗り越えようと、必殺技を放てるようになつていたり、世界を救つていたり、幼馴染の女の子の背を追い越してたり、レベル100になつていたりして、現状を超えて先に進めるようになつている、すなわち何らかのかたちで成長しているというわけだ。

われわれが日常生活で直面し、意思決定を迫られている大なり小なりのライフイベントは、もつとずつと地味かもしれない。が、しかし、そこで何を思い、何を考え、何を為すかによって生き方¹⁹キャリアを織り上げ



ていく点においては、仮想の主人公が直面する派手なライフイベントとわれわれが直面する日常的なその本質は同じである。

3. 所与の条件下での最適解を見出すこと

自分で決めて実行するとはいつても、決めたことすべてが自分の思い通りに運んでいくわけではないことを、この文章をお読みの方々は理解しておられるだろう。好き好んでその状況を選んだわけではない、あるいは、自立的に選択したのだがこんなはずではなかった等々、苦い思いをした経験を持つ人もたくさんおられるのではないだろうか。

事故や天災などの突然のアクシデントは、自分の意思のみでは避けられないものとして目前に突きつけられる。また、自分の意思で選択したはずの結果に、予測もしていなかったマイナスのおまげが付随してくる場合、たとえば、希望通りの職につけたものの人間関係が最悪で胃痛絶えることなどといった状況もありうる。

キャリア＝生き方をデザインするという自立的行為は、そういった理想的とはいえない状況においてもなお、いかに生きるかを自ら見定めることであり、生きるための最適解を自ら見いだすことである。限られた時間と一定の条件のもとで、あきらめずに進むのか、それともとどまるのか、あるいは離脱するのかを、自分で決め、行動に

移すことである。もちろん、是が非でも突き進むことがよいとは限らない。とどまることや、勇気ある撤退も、ときには必要かもしれない。

よく考えを巡らせてほしい。

あなたは今、大学生であり、大学生という社会的身分をもって日々を過ごしている。大学生であるあなたは、自分の力量で何ができるのか(もしくはできないのか)理解できているか。

何に価値を置きたいと思っているのか、整理できているか。

何がしたいのか、どこに、どう進みたいのか、進むために大学で何を学びたいのかを、自覚しているか。

あなたが解決すべき問題とは、実のところ何か。

以上のことを考えつつ、自分にとっての最適解を見出し、行動できているだろうか。言い換えれば、置かれている状況と自分自身との折り合いをつけることができているだろうか。そして、自分の選択の結果がたとえ意に反するものだったとしても安易に目をそらさず、次の意思決定に向けての準備へとつなげているだろうか。

さあ、あなたはどこまでYesと言いつける? あなた自身のものがたりを、どこまで明確に描けている?

前述のすべての問に対してYesと答えられなければダメ、などと無体なことを言いたいがために私はこれを書いているわけ

ではない。おそらく一生の間ずっと、大なり小なり、われわれは自らに対して前述した問いかけを続けていかねばならないだろう。その心構えがあるか、と問っているのだ。

あるならば、それはとてもよいことである。ないならば、これを機会に覚悟を決めることだ。よしんば今しばらく回避できていたとしても、腹をくくらねばならない事態が近い将来必ずやってくる。

4. キャリアから

グリーン・キャリアへ

ごくごく普通に生活している限りにおいてわれわれは、キミの肩に人類の命運がかかっている、このロボットに乗って戦いたまえ、とは言われない(たぶん)。剣を取り、ドラゴンの背に乗って空を翔けよ、とも言われない(きっと)。自分を取り巻く社会環境を見据えながら学び続け、責任ある行動を普通に積み上げていけば、普通に生きていくはずである。しかし、どうやら自分の面倒を見ていただけでは足りない時代になってきているらしい。

昨今では、自分がよりよく生きることが大切な言うまでもなく、地球の環境を守り、人間にとって持続可能な社会をつくるべく、個人と個人の自己実現とが相互に関連するような生き方、つまり、キャリアを超えたグリーン・キャリアの発達が叫ばれているようだ。ものすごく平たく表現すると、地球に優しい教養ある市民としてのキャリアを発達させなさい、ということである。(人間にとっての持続可能な社会を前提とする考え方には、実は個人的にはちよつと思つところがあるのだが。)

とか何とか偉そうに書いている私はどうなのか、地球に優しい教養ある市民なのかというと決してそうではなく、むしろ、地球に厳しく教養面でも微妙なものに他ならないわけで。まだまだなんだよねえでも一生かけても完璧にはならないかもねえだから問い続けるんだよねえ学び続けるんだよねえ昨日よりも今日よりも明日の私が成長していくべく日々はキャリアデザインしちゃうんだもんねえと、膝の上で丸くなって寝ている愛猫に話しかけては飼い主ウザいと猫パンチ&キックされる毎日である。

本学の教育の取組や学生の学びの様子等を紹介している『大学教育だより』ですが、今号巻頭のVOICEコーナーでは、工学研究科を初めとする各研究科の先生方のご協力をいただき、本学の特色の1つでもある「都市」に関する分野を学ぶ学生・院生の皆さんに学部研究科を超えて集まってもらうことができました。皆さんが学びに真剣に向き合っている様子も窺え、学部を超えた学びの可能性についても考えることが出来た貴重な機会となりました。このコーナーを含め各学部研究科の教育&FD紹介、市大ニュース、大学教育研究センター紹介などの記事も掲載しています。日頃、知り合うことの少ない他学部の教育の取り組みや学生の様子などを知り、互いに理解を深め、自らの学びや教育を振り返るきっかけになれば幸いです。

また、『アン ロゾ』今号は、本センターの渡邊先生が、学生の皆さん宛にキャリアデザインについて語りかけてくださっています。是非ご一読ください。
大学教育研究センター

《編集後記》