

街場の就活論 vol.16

～新卒採用とキャリア教育に関するハナシ～

だん あそぶ
団 遊

人生は、スーパーマリオブラザーズだ

少し抽象的な話になるが書いてみる。先日、任天堂の元社員で企画開発を担当、現在は故郷の青森県八戸市で個人事務所を立ち上げ仕事をしておられる玉樹真一郎さんの講演を見る機会があった。その中で「スーパーマリオとはどんな、一体ゲームでしょう？」という質問が出た。

参加者は「コインを貯めるゲーム」「クッパ（ボスキャラクター）を倒す」「クリアしていくゲーム」など、口々に思ったことを言った。そのどれも正解であろうが、玉樹さんが言った答えは「スーパーマリオは、右に進むゲームなんです」だった。

右に進む。スーパーマリオをご存知でない方にはピンと来ないかもしれないが、確かにそうだ。ゲームが始まって、マリオはずっと障害を乗り越えながら、テレビ画面の右へ、右へと進んでいく。やがて障害の先にボスが現れ、それを倒すとクリアとなり、次のステージへと進むことができる。しかし次のステージでも、相変わらずテレビ画面の右へ右へと進んでいく。この動きはゲームの完全クリアまで、変わらない。

「だから、右に進むと“面白いことがある”と思ってもらうことが、ゲームを作る上で重要なこ

とだったんですよ」と玉樹さんの話は続いた。「プレイされた方はわかると思うのですが、スーパーマリオって、始まるとすぐにコインが獲得できて、身体が大きくなるキノコが獲得できて、さらに火の玉を出せる身体にバージョンアップできるんです。つまり、右に進むと、いきなりいいことが色々起こるんです」



実際に僕も何度もプレイしたが、確かに、最初、そのような“いいこと”が連続した。そして、いいことを体験する前に敵に会って死んでしまうことは滅多になかった。あれはつまり、右に進みたくするようにする作戦だったということか。右に

進むことで“いいこと”が起こるとインプットされたゲーマーたちは、その後起こる困難も、乗り越えればさらにいいことがあるはずだと信じて、何度も何度もやり直して、やがて乗り越えていく。

世界で 4,000 万本以上売り、ギネスブックに「世界で一番売れたゲーム」として登録されているスーパーマリオの成否の最大の分岐点は「右に行くと“いいこと”がある」と、ゲーマーに思わせられるかどうかだったのだ。

* * *

僕はこの話を知って、少なくとも、僕が目指しているキャリア教育の本質はこれだな、と思った。つまり、学生時代に「仕事を頑張っていると“いいこと”がある」ということを、いかに理解してもらうかがポイントだ。まだアルバイト程度しか経験のない学生に、様々なワークやインターンシップを通じて「仕事をしていると“いいこと”がある」と感じてもらう。その積み重ねの先で、「仕事への期待感」や「社会人になることが楽しみ」という思いが醸成され、やがて仕事上で起きる様々な困難や障害に打ち勝てる力が育まれると思うのだ。

そういう意味で、初期のキャリア教育というのは、大切だと思う。この醸成なしに、就職活動に突入し、受験と同様に、損得勘定で仕事を決める学生がとても多い。「商社・金融はつぶしがきくから有利だ」などと真顔でアドバイスする就職課の職員は後を絶たない。「まずは自己分析からはじめてみよう」は、間違っていないが、そのプロセスで妥協点を探ろうと誘導するのは間違いだ。

では「仕事の中で得られる“いいこと”」とは何だ

ろうか？ これは見解が様々分かれるところかもしれないが、僕の中では、唯一無二だと思っている。それは「成長」だ。自己成長。これもスーパーマリオと本質は同じであろう。決して「いいこと＝お金」ではない。仕事においてお金とは、成長していく過程で獲得できるコインに過ぎない。つまり、実際の仕事においても、人は成長を目指して右へ右へ進んでいくべきなのだと思う。そして、その面白さを知ることが、生涯にわたり仕事を楽しむための秘訣だと思う。



ところが、大学で授業をしていると、ここで少し難しい問題にぶち当たる。スーパーマリオの場合、右に行くとすぐに“いいこと”に出会わせることが可能だった。これは、人生と本質は同じでも、スケールが小さいゲームという枠組みの中でのことだからだ。ところが、実際の人生で「身体が大きく」なったり、「火の玉が出せる」ようになったりするという成長を自覚させることは難しい。

養老孟司さんが、ベストセラー「バカの壁」の中で、「成長するとは、ガンの告知のようなものだ。もしあなたがガンになって治療法がなく、あと半年の命です、と言われたら、きっと春に咲く桜が違って見えるだろう。成長とはそういうこと、つまり自分が変わるということだ」というようなことを述べている。成長とは、それほど刺激的で楽しくワクワクすることなのだが、この感覚を学生

に体感させることはなかなか難しい。そして、その感覚を持たせなければ、「仕事への期待感」「社会人になることが楽しみになる」気持ちを育むことも、また難しいということになる。



その原因は根本的には偏差値偏重型の日本の教育にあると思う。学びを通じた成長が自分にとって“いいこと”であると体験的に刻まれるような流れに、日本の教育はなっていない（世界の教育のすべてを知っているわけではないが）。学んだ結果、受験で勝つ術を手に入れていくだけだ。そのため、小さくてもいいから本質的な意味での成長を獲得する術として、海外留学やボランティア活動の類のフィールドワーク、体育会系のクラブ活動といったものが推奨されるのだろう。

* * *

キャリア教育と称する授業の中で僕が学生に提供すべきだと思う価値とは、

- ・“自己成長”することは、何より楽しいことだと感じさせること
- ・“自己成長”のためのステージが仕事だと理解させること

の2点だと思う。この2点を理解ができて初めて、「将来どうなりたいのか？」や「そのためにどんな仕事をしたいのか？」「その仕事をするにはどんな職場が向いているか」に考えが向くのだと思う。

しかし、先に述べた通り、自己成長の楽しさと、そのステージとしての仕事、という関係に気付かせるのは、教室内の授業ではなかなか難しいのが現実だ。それでは座学が中心の授業に期待はできないのかというと、そうでもないと思う。

その方法が、授業を「自己成長を確認できる場」「自己成長した喜びを共に分かち合える場」にすることにあると思う。人は自己成長に必ずしも自覚的ではない。周りから見ると、とても成長しているのに、本人はその成長度合いを理解できていないということも多い。また、体験やそれらを通じて感じたことを十分内省できず、せっかくの機会を自己成長につなげられていないケースも良くある。

そこで授業の出番である。何かを教えるのではなく、本人が獲得した成長の糧を顕在化させて、さらに互いに喜び合う。その連続が、“自己成長”の楽しさに気付くきっかけになるのではないだろうか。

* * *

文／だん・あそぶ

「社会課題を創造的に解決する」をモットーに様々なプロジェクトを手がける。元は雑誌の編集者。大学では「街場のキャリア論」と題して、インターンシップを軸(実習)にした授業を展開している。