

<学術的背景>

キャリアとは個人の人生そのものであり、自身のキャリアを設計する「キャリアデザイン」がコロナ過の時代に生きる今の学生にとってさらに重要となってきた。自分にあったキャリアをデザインし、設計後のステップを着実に行動におこすためには自分をよく知る必要がある。

人生設計の判断基準のもとになる価値観(自分と自分を含む社会をどう規定しているか) [1]や独自の思考は、幼少期からの様々な経験から確立され自分自身のストーリー[2]を作りあげることから始まる。作りだされた思いこみや信念の理解は、他者の問いかけから自身を客観的に見ることで可能となる。将来ビジョンのストーリーを着実に描けるような他者との「価値観を深掘りする対話」を通じて、生まれ持った特性・特質を理解し(自己理解)、自身の強み・弱みなどを同時に整理・分析することは、自分自身を生かす方法の発見やさらに興味深い領域を極めるきっかけにつながり、気づきの質問は、個人の人生のストーリーをポジティブにとらえ、そのクオリティを変化させ、真の価値観への形成に一助となると考える。

<具体的手法>

アートサイエンス学科の学生は、通常の授業の中の Cyber World (サイバー空間) と Physical World (実空間) の二つの世界でバランス良く活動し、個人の芸術表現をおこなっている。「昇華」という表現を使うと、芸術活動を通じて個人の欲求をより高位の目標におきかえて実現する、昇華能力に長けている。アートサイエンス分野においての、倫理的(仕事に対する個人の倫理観)・法的(労働基準法などの理解)・社会的(社会が求めている能力等の理解と個人の役割)・経済的(経済的活動と社会の動き)なキャリア課題に関連する Cyber-Physical の両社会での活躍を目指した自己理解・仕事理解・環境理解につながる考え方を整理するコンサルティング手法を調査し、以下の3点により整理する。

(1) キャリア発見法

キャリアは、外的キャリア(職業、地位、資格、年収など外から見たキャリアのこと)、内的キャリア(働きがい、生きがい、働くこと、生きることに関する価値観のこと)の2つの軸からとらえることができる[3]。外的キャリアは、就職課などでの相談、また自身でサイバー空間を活用し、インターネット上の情報から詳細をある程度検索することができるが、内的キャリアに関しては、自身の気持ちや考えを整理するために個人の価値観の棚卸しが必要となる。幼少期からの経験で、例えば、自分が望んでいない経験をした場合、その体験が判断のバイアスとなり、その後の新しい道を選択する際、判断を歪めてしまう可能性がある。個人の大切な未来の創造行為がよりよい形で実行される為には、自身の思いこみから作られた「自分はこのような人間だ」「自分はこれしかできない」というストーリー自体を客観的に静観し、真の価値観に気付くことで、ストーリーをよい方向に展開するための始めの一步を踏み出せると考える。

(2) キャリア選択法

キャリアアンカーと呼ばれる価値観から形成される自己イメージは社会経験が増えるごとに変化するため、自分のストーリーを決めつけないことに留意する必要がある。Super Flexible (積極的な柔軟性)の考え方をもちつつ、自身のやりたいことや得意なこと、また、好きなことを掛け合わせて、個人が生き生きと輝けるデザイン[4]をこれまでに開発されたキャリアコンサルティング手法の観点から整理すると、ジョン・クランボルツ Planned Happenstance (予期せぬ機会)の、予期せぬキャリア上の出来事をいかに人生に活かすかは自分次第であるというポイントがある[5]。人と環境との相

互作用によって発生する人生の予期せぬ出来事を通じて、実際のキャリア人生は多様に変化する。マーク・サビカスはその変化する環境には、キャリアに対する関心度、好奇心、また障害を克服する自信や自分自身を統制する力が必要で、個人のキャリアアダプタビリティが重要だと述べている。

キャリア選択において、自身のジェンダー的な問題や精神的な生まれ持った特質なども合わせて考慮し、自身に適した環境を見つけることも重要である。

(3) キャリア全般課題

個人の職業興味・自信・基礎的指向性などを確認する方法として性格を分析し、強み・弱みを測る「Vocational Readiness Test」などのアセスメントが使用されることがある。判断の資料のひとつではあるが、アセスメントの結果をそのまま自身の評価として受け取り、逆に自信をなくしてしまう学生も少なくない[3]。コロナの影響により遠隔授業が増え、Zoomのような Cyber 空間での対面式コンサルティングでは、初対面の相手の全体が見えないことから、お互いの信頼構築が難しいことや、画面上で素顔を出さず、自分ではない別の VR キャラクターやアバターを活用することで自身の悩みを客観的に話せたり、そのキャラクターになりきる形で話をするなど、人により反応パターンが異なる。Cyber-Physical World それぞれの環境において反応パターンを分類し、タイプ別に有効な質問パターンを選出するにはまだ時間がかかりそうである。

<今後の課題>

本研究領域として、アートとサイエンスを融合させた本学科内において、Cyber-Physical 社会に適した新しいコンサルティング手法を見出すことは、今後、サイバーとリアル空間の両世界で生きる学生や対応者にとって喫緊の課題である。従来のキャリアコンサルティングの手法には様々なものが存在するが、いずれも実空間の対面でのラポール形成が主であり、サイバー空間を利用した遠隔からのコンサルティング手法に関してはまだ検討・分析の最中であり手法が確立されていない。Zoom では、ホワイトボード機能を使用し、絵を描くことで自身の感情や気持ちを整理したり、ブレイクアウトルーム内で周囲の存在を気にせず、自身の話に集中できることなどは確認できた。急速な技術革新やコロナ過をむかえ今まで経験したことのない状況の中、先行きが複雑で不確実な時代に直面している。社会・経済的な変化が起こり、ますます個人が自身の生まれ持った特質や学習を深めることで獲得した適性や技術能力に応じて、主体的に自分の希望する生涯設計(キャリア形成)を行うことが重要であり、そのための支援方法を確立させたい。

アートとサイエンスの両世界に共通するものは「真実」である[6]。アートにもいろいろな形があるように、人生にもいろいろなデザインがあつてよい。ありのままの自分自身を受け入れ、一人ひとりがクリエイターとなり、絵を描くように人生をスケッチできるよう支援を継続したい。

<参考文献>

- [1] キャリアカウンセラーのためのスーパービジョン, 立野了嗣, 金剛出版, 2020.
- [2] 今日から始まるナラティブセラピー, 坂本真佐哉, 日本評論社, 2019.
- [3] キャリアデザイン概論 5 訂版, 本間啓二, 金屋光彦, 山本公子, 一般社団法人雇用問題研究会, 2020.
- [4] 世界一やさしい「やりたいこと」の見つけかた, 八木仁平, 株式会社 KADOKAWA, 2020.
- [5] 新版キャリアの心理学, 渡辺三枝子, ナカニシヤ出版, 2020.
- [6] Your Life as Art, ロバートフリッツ, Evolving, 2020.