

## テレビ番組を素材としたキャリアヒストリー 研究について：キャリア論と物語論の統合 による考察

福田, 敏彦

---

(出版者 / Publisher)

法政大学キャリアデザイン学会

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

生涯学習とキャリアデザイン / 生涯学習とキャリアデザイン

(巻 / Volume)

7

(開始ページ / Start Page)

101

(終了ページ / End Page)

109

(発行年 / Year)

2010-02

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00007572>

# テレビ番組を素材としたキャリアヒストリー研究について

## —キャリア論と物語論の結合による考察—

法政大学キャリアデザイン学部教授 福田 敏彦

### はじめに

大学生のキャリアデザインの基礎となるものとして、キャリアヒストリー研究をあげることができる。ある個人ないしは集団がどのように生き、働いてきたのかを歴史的に考察する研究である。

この際、テレビ番組は研究素材の候補となるだろう。近年キャリアに焦点を当てたテレビ番組が目立つようになってきた。「プロジェクト X」(NHK)とそのあとに登場した「プロフェッショナル」(NHK)、「カンブリア宮殿」(テレビ東京系)、「ルビコンの決断」(テレビ東京系)など。これらの番組が焦点を当てているのは人生、仕事であって、大学生がキャリアヒストリーを研究する上での素材になりうるであろう。

しかし、問題点もある。

第一は研究の方法論の問題である。

キャリアヒストリー研究の方法論は確立されているとは言えず、大学生がこれらの番組に接した場合、「すごい人だ」「感動した」「尊敬する」という感想に表わされるようにキャリアヒストリー研究とは別のところでの受け取り方になってしまうことがよくある。

第二はテレビ番組であることの問題である。

これらはテレビのスタッフによってすでに編集・構成されたものである。それは無色でも中立でも客観的でもない視点と方法で進められている。ドキュメンタリーとはいってもドラマのようにストーリー性を持たせて番組化したものが多い。時

には過剰な演出も見られる。

以上を考慮に入れてキャリアヒストリーとして研究するにはどのような方法をとればよいのだろうか。

本稿では、キャリア論、物語論の両方から、また両者を結びつけてこのことについて考えてみたい。具体的には、トランジション(移行期、転機)を重視するキャリア論と、構造を重視する物語論を結合した理論フレームを構築し、これによってテレビ番組を素材にキャリアヒストリーを研究する方法論を提示することになる。

キャリアヒストリー事例研究の素材としては、以下を選んでいる。

プロジェクト X 「日米逆転! コンビニをつくった素人たち」 NHK 2000年放送

### 第1章 テレビ番組を素材としたキャリアヒストリー研究の可能性と問題点

#### 1 キャリアに焦点を当てた番組の登場とその可能性

近年キャリアに焦点を当てたテレビ番組が目立つようになってきた。ドキュメンタリーでは、プロジェクト X (NHK)、そのあとに登場したプロフェッショナル (NHK)、カンブリア宮殿 (テレビ東京系)、ルビコンの決断 (テレビ東京系) など。

教養番組、トーク番組だが、キャリアに焦点を

あてたドキュメンタリーを挿入する形式で展開するタイプも目立つ。「知る楽 仕事学のすすめ」(NHK)、「カンブリア宮殿」(テレビ東京系)など。

このうちの多くは、大学生のキャリアデザイン学習の素材になりうるだろう。

教材としてよい点としては、①人手と時間をかけて取材されているので、資料として充実している②番組として工夫されているので興味をもって見ることができる、をあげることができる。

## 2 キャリアヒストリー研究としての問題点

問題点もある。

第一は研究の方法論の問題である。

キャリアヒストリー研究の方法論はまだ確立されているとは言えず、大学生がこれらの番組に接した場合、「すごい人だ」「感動した」「尊敬する」という感想に表わされるようにキャリアヒストリー研究とは別のところでの受け取り方になってしまうことがよくある。

授業の後、出席カードに書かれた意見・感想を読むと、このケースはかなり多い。

第二はテレビ番組であることの問題である。

テレビ番組は、ある個人のキャリアについて語っているとしても、それは実際に起こったことそのものではなく、それを素材にして構成・演出したものである。テレビのスタッフによってすでに編集されたものであって、それは無色でも中立でも客観的でもない視点と方法で進められている。ドキュメンタリーと言っても、話と語りを備えた物語の形式でまとめあげているものがほとんど、いやすべてであると言ってもよい。

## 第2章 研究の方法論について

### 1 基本的な考え方

本章では、第1章であげた問題点を意識しながら、テレビ番組をキャリアヒストリー研究の素材とすることについての方法論を検討する。

まずキャリアヒストリーの主体は大学生、研究の目的はいずれ社会へ出ていくときに備えてのキャリアデザイン、とくに、キャリアモデル構築の基礎とする、をあげておく。

ここでいうキャリアとは、「生き方と関連付けられた働き方を長期的視点から連続としてとらえた概念」である。キャリアデザインとは「キャリアの設計」である。キャリアヒストリーとは「個人ないしは集団のキャリアの歴史」である。

第1章で提示した問題点を考慮しつつ上記の目的へ向けた研究を進めるにはどのような方法があるだろうか。われわれは以下の3ステップによる考察を提言したい。

1) テレビというメディアで、物語として表現されていることを意識化する

そのためにテレビメディアの特性と物語の構造を理解する。

2) キャリア論と物語論が融合した枠組みにより考察する

われわれはトランジション(移行期、転機)を重視するキャリア論と、構造を重視する物語論を結合した理論フレームを構築し、これによってテレビ番組を素材にキャリアヒストリーを研究する方法論を提示する。

3) 他の構成・演出の可能性も検討した上で考察する

われわれの目の前で展開している番組での構成・演出があるわけだが、それ以外の可能性を考え、そこからもキャリアヒストリーを研究する。

以上3点について、詳しく検討したい。

### 2 考察の3ステップ

1) テレビというメディアで、物語として表現されていることを意識化する

考察の第1ステップで行うべきことは、テレビというメディアで、物語として表現されていることを意識化することである。言い換えれば、テレビメディアの特性と物語の構造の理解、それによる当該番組の相対化である。

## テレビメディアの特性

まず、テレビメディアの特性の理解についてであるが、以下をあげることができるだろう。

技術：電子技術をもとにしており、視聴覚に訴える。(言葉・映像・音楽のすべてが関連する)

視聴の場：日常空間で視聴する。(映画のように非日常空間で視聴するのではない)

収入の基盤：NHKの場合は受信料で成り立っており、民放の場合は広告で成り立っている。それは大枠で番組づくりに影響する。

視聴者：幅広い層にわたる。より多くの視聴者を獲得するためにさまざまな工夫がなされる。(行き過ぎると、やらせや過剰演出などの問題が起る)

## 物語について

次に物語について述べる。

キャリアに焦点をあてたドキュメンタリーは、ほとんどが物語のかたちをとって表現されている。キャリアヒストリーは、ある個人のキャリアについて記しているわけであるが、それは実際に起こったことの羅列ではなく、それを素材にして構成・演出したものである。ばらばらのエピソードでは、それを読む人にとってキャリアとしての意味をなさない。話と語りを備えた物語の形式でまとめあげているものがほとんどである。

物語と歴史の関連について研究しているホワイト(1987)は、「出来事は、もともとの起きた順という時間的な枠組みに従って記録されるばかりではなく、同様に物語られもしなければならない。つまり単に連続して起きた事件としてでは持ちえない構造を備え、意味的秩序をも備えていなくてはならないのである」と述べている。

物語はばらばらの出来事に秩序を与え、人生の意味について気づかせ、人と人を結びつける。多くは人にとって有益である。

しかし一方で物語は、それと意識しないままに人を停滞させてしまう、酔わせてある方向へ連行するなどの警戒すべき面も持っている。

## 昔話には共通する構造がある

物語論の論者は、多種多様に見える物語の基底には共通の構造が存在することを明らかにしている。物語として展開するテレビドキュメンタリーでもこれは同様であると考えられる。

この構造について理解しておくことは、テレビ番組を素材としたキャリアヒストリー研究においても意義があるだろう。

近代物語論の祖的存在であるプロップ(1987)は、ロシアの魔法昔話を研究し、すべてに共通するパターンが存在することを明らかにした。昔話における不変の要素は登場人物の行為と物語全体の中での役割(プロップは昔話の機能と呼ぶ)であり、その数は31と限られているという。機能は登場人物(基本は7)に割り振られている。すなわち敵対者、贈与者、助手、王女(探し求められる人物)とその父、派遣者、主人公、にせ主人公である。

## 物語の基底には二項対立が存在

物語の研究をさらに深めて、昔話以外の広い領域にも適用しうる構造を提示したのが グレマスである。グレマス(1988)によると、物語の最基底には二項対立が存在する。この二項対立の上に登場人物とその行為の二項対立がある。主体—客体(願望・探索の対象)、送り手(願望・探索の客体を決め、主体を派遣)—受け手(探索されたものを受け取る)、反対者(敵対者)—補助者(援助者)である。これは人間の3つの基本的な精神作用「欲する」「伝達する(情報・物のやりとり)」、「戦う・援助する」とつながっている。グレマスは後に「反主体」という概念も提出している。

## 物語における内と外、越境

ロトマン(1979)は、文化テクスト(物語でもある)には、「内(我ら)」と「外(彼ら)」の対立が存在することを指摘した。登場人物には不動的登場人物(自分の置かれた環境を変えることができない)と動的登場人物(変えることができる。ある環境から別の環境への運動を行なう)

がいる。主人公は動的登場人物の代表であり、内と外の境界を越境する。外から境界を越えて内へ侵入する存在が描かれる場合もあるとしている。

## 2) キャリア論と物語論が融合した枠組みにより考察する

考察の第2ステップである。キャリアに焦点をあてたテレビ番組をどのように考察するのか。われわれはトランジションを重視するキャリア論と、構造を重視する物語論を結合した理論フレームを構築し、これによってテレビ番組を素材にキャリアヒストリーを研究する方法論を提示したい。

### トランジションの理論

テレビ番組をもとにキャリアヒストリーを研究する場合に参考になるのがキャリアのトランジションに関する理論であろう。

トランジションとは、キャリアにおいてある段階から別の新しい段階へと移行する状態をとらえた概念である。移行期、転機、節目などさまざまな言葉に訳される。ある時期が終わって別の時期が始まるまでの過程であって、過去の延長のままの考え方や行動は通用せず、根本的な転換が必要になってくるときである。人生には何度か訪れる。この時期をどう乗り切っていくかはキャリアにとって重要なテーマとなる。

そして、キャリアに焦点をあてたテレビ番組の多くはトランジションを描いているといってもよい。キャリアヒストリー研究において最も重要なことは、人生のトランジションにおいて、個人ないしは集団がどのように生き、どのように働いたのかを見ていくことであろう。

トランジションに着目するキャリア理論としては、以下をあげることができる。

レビンソン(1992)は、人間の生涯におけるいくつかの4つの過渡期(幼児へ、成人へ、中年へ、老年への過渡期)の存在を指摘した。

ブリッジズ(1994)は、人生における移行期を直視し、そこに終わり→中立ゾーン→始まり

の3ステップを見出した。

シュロスバーグ(2000)は転機に直面した際、転機がもたらす変化を乗り切るために利用できる力のことを「リソース」と呼んで、それを4つの「S」一状況(Situation)、自分自身(Self)、支援(Support)、戦略(Strategies)で表現している。

日本では金井壽宏が、トランジションに着目してキャリア論を展開してきた。金井(2003)は上記のトランジション理論を紹介した後、これに加えてもうひとつのモデルとして、「英雄の旅の3ステップ」を示した。

これはキャリアヒストリーを読み解く際のよき理論フレームになると考えられる。神話の英雄についてのキャンベル(1984)の研究を踏まえたもので、趣旨は以下の通りである。

英雄が英雄になっていく物語は多種多様であるが、共通するパターンが存在する。それは、①旅に出るseparation②(出会いencounterと修行・試練initiationを経験し)なにごとかを成し遂げるfulfillment③帰還するreturnという3つのステップをとることである。金井はこの3ステップを、キャリアにおけるトランジションとしてとらえた。

このフレームはキャリア論であると同時に物語論でもある。

福田敏彦(2008)は金井-キャンベルの理論を下敷きにしてマーケティング分野のキャリアヒストリー研究についての考え方をまとめた。その枠組みは以下である(マーケティング関連については、今回は省略)。

### 考察の枠組み

(1) 旅立ちの段階-トランジションの始まり

・旅立ち

主体はどのような世界からどのような世界へ向けて旅立ったのか。旅立ちとは、ある状態が終わるときでもあることに留意したい。

・旅立ち前

旅立つ前までの、主体と主体を取り巻く人々の

考え方と行動、経済・社会・文化環境はどのようなものだったのか。

- ・抱えていた問題

主体が抱えていた問題は何か。

主体はある問題の解決と関連する願いを抱いて旅立つ。問題はさまざまであるが、世の中にあるいは主体自身に欠乏しているものあるいは過剰なものであることが多い。

(2) 成就の段階—トランジションの中間

- ・出会い

旅立った主体が誰と出会ったのか。旅の仲間、人生の師などがそれにあたる。キャリアにおいても不可欠な存在である。プロジェクトのスタッフ、メンターなど。

- ・試練・修行

主体はどのような試練に立ち向かい、どのような修行を行なったのか。厳しい闘いがある。自分自身との闘いになることも多い。

- ・成就

仲間との協力、師の導きにより、自らも修行して成長した主体は、試練を乗り越え、強大な存在に打ち勝って、ついに大願を成就する。何を、どのように成就したか。

(3) 帰還の段階—トランジションの終わり

- ・帰還

大願を成就して、主体は帰還する。旅した世界に留まることはなく、元いた世界へもどってくる。どのような帰還だったか。帰還は元の世界での生活の始まりでもあることに留意する。

- ・世の中にもたらしたもの

主体の旅は、出発の際に抱えていた問題の解決と関連するものであるが、それが解決されることによって世の中によいものをもたらすことになる。それは何か。

- ・自らが得たもの

主体が旅を通して自らが得たものとは何か。自分探しの答え、精神的な成長など。仕事で一皮むける経験などがこれにあたる。

福田(2008)の枠組は金井—キャンベルを踏まえたものだが、他のトランジション論とプ

ロップ、グレマス、ロトマンほかの物語論を踏まえた枠組もありうる。

本稿では内の世界から外の世界へ越境していく主体に着目したが、逆に外の世界から内の世界へ越境してくる存在と関わる主体も考えられる。これは日本的なキャリア、日本的な物語を意識した枠組となるであろう。

3) 他の構成・演出の可能性も検討した上で考察する

考察の第3ステップである。テレビを視聴する際、当刻番組とは別の話と語りが存在するという事に留意しながら読み、解釈することも重要である。キャリアヒストリーについての批評的・創造的な読みが求められるわけである。

たとえば、以下のような観点がありうる。

- ・別の世界観による物語の構成・演出がありうるのではないか。

- ・物語性を強調するためにトランジションのある局面が省略されたり強調されすぎていないか。

- ・テレビ以外のメディアだったらどのようにキャリアヒストリーが展開するだろうか。

- ・同じ人物のキャリアヒストリーを他の資料にあたった場合、どうだろうか。

### 第3章 キャリアヒストリー研究 プロジェクトX「日米逆転! コンビニをつくった素人たち」

ここでは、実際に放送された番組からキャリアヒストリーについて考察したい。第2章で紹介した枠組みを使うことになる。

#### 1 番組の概要

タイトル: プロジェクトX「日米逆転! コンビニをつくった素人たち」

放送局: NHK

放送日: 2000年10月31日

形式: ドキュメンタリー+スタジオトーク

スタジオ司会：国井雅比古、久保純子

語り：田口トモロヲ

テーマ曲：「地上の星」 作詞・作曲・歌：中島みゆき

「プロジェクトX」について

放送：2000年3月～2005年12月

内容：無名の人々が、目標に向かって様々な困難を乗り越えていく姿を、再現ビデオや当事者のインタビューを交えて紹介する

## 2 考察

### 1) テレビというメディアで、物語として表現されていることを意識化

この番組の時代背景は景気の長期低迷・リストラの時期。日本人全体が自信を失い沈滞した気分の中にあつた。サラリーマンなどの働く人々の共感、それに加えて、困難に直面した経験をもつ人からの支持も得た。番組内容が受け手にとって自分の問題として受け止められ、それぞれの解釈を可能にし、反響が増幅していったのではないか。

この番組はメディアの特性をできるだけ生かそうとしている。テレビメディアの対象は非常に多数の視聴者である。テレビは視聴者の日常とつながっているメディアである。この特性を生かすため、スタジオトーク、インタビューなどを取り入れている。

言葉・絵・映像・音楽の使い方に関してみると、特に「感動」「感情移入」を重視して構成・演出されている。再現ビデオを使用して、現代の人々にも興味を持ってもらうよう工夫している。ドキュメンタリーの進行に関してはドラマチックなナレーション中心。事実にもとづいた客観的描写のかたちをとるが、主に情感に訴えている。

プロジェクトXという番組は、これまでにない高い評価を得た。しかし、終盤にはパターン化と過剰演出も指摘された。

この番組を物語として見直してみると、第2章で検討した物語構造と合致するものであることに気づく。

プロップの理論はロシアの昔話が対象であるが、現実の世界とあてはまるところが多い。この番組についても同様である。

グレアムの理論で番組の登場人物と行為を見てみよう。

主体：鈴木敏文と清水秀雄

客体：コンビニという新たな事業

送り手：鈴木、清水

受け手：コンビニの客、イトーヨーカ堂

反対者：プロジェクトと対立する人々（イトーヨーカ堂内外の異なる意見を持つ人々など）

補助者：サウスランド社、プロジェクトに入ってきたメンバー

ロトマンの理論における「主人公は動的登場人物の代表であり、内と外の境界を越境する」に関しては、鈴木と清水の行動がそのままあてはまる。

### 2) キャリア論と物語論が融合した枠組みにより考察

#### (1) 旅立ちの段階

##### ・旅立ち

昭和40年代半ば。イトーヨーカ堂の鈴木敏文と清水秀雄を中心としたプロジェクトチームは、コンビニという日本における新たな小売業の創業へ向けて行動を開始する。

清水は、途中入社の上司鈴木とアメリカへの流通業視察の旅に出た。そこで偶然出会ったのが米サウスランド社によるコンビニエンスストアのチェーン「セブン-イレブン」であった。その経営の秘密は、100冊のマニュアルにまとめられているという。

鈴木たちは、難しい交渉の末にサウスランド社とエリア・フランチャイズ契約を結んだ。その契約内容は8年で1200店にしないとペナルティなど非常に厳しいものであった。

##### ・旅立ち前

清水は会社初の短大卒として期待されていたが、仕事はうまくいってなかった。

清水は、社員1人だけの業務開発室へ異動することになる。そこで清水は、鈴木から「アメリカへ行こう」と声をかけられた。

### ・抱えていた問題

業界17位のスーパーであるイトーヨーカ堂は、資金力に恵まれていなかった。清水がいくつか手がけた出店は、場所が悪く、うまくいかなかった。

鈴木は、出店のたびに起こる地元商店とのもめごとを抱え、その解決に悩んでいた。

### (2) 成就の段階

#### ・出会い

鈴木と清水は、米サウスランド社との契約に基き、日本初のコンビニ「セブン-イレブン」を立ち上げることになった。しかし、先の読めない事業についてくる社員はいなかった。労働組合の委員長岩國を誘った。中途採用の商社マン鎌田、新聞広告の応募で集まった元自衛官、パン会社の営業ほかが加わった。流通の素人ばかりで構成された15人の集団によるプロジェクトであった。

#### ・試練・修行

サウスランド社との契約のあと、鈴木と清水を待っていたのは社内の非難だった。小売り業が無数にある日本でコンビニなどというものが成功するわけがないというのがおおかたの受け止め方であった。社長は「やるなら君たちが責任をとれ、援助できるのは資本金の半額だ」。二人は貯金を吐き出して資金を作った。

開業の準備を進める鈴木と清水だが、予想外の事態が起こる。強い味方のはずのアメリカのマニュアルが、日本では役に立たなかったのである。レジ、つり銭の渡し方、アルバイトの教育などについては書かれている。しかし、肝心のどこに店を出すかについては「通りに面していて住宅街に近く競合店がないところ」とあるだけである。

自力で店を開くしかない。そのときオイルショックが起こり、店のメドはたたなくなった。

そこへ1通の手紙が舞い込んだ。山本さんという江東区豊洲の酒屋さんからだった。「私の店を改造してコンビニにしてください」という。山本さんは23歳、父をなくして家業をついだ若者であった。

山本さんの店は工場と空き地しかない埋立地に

ある。22坪と狭い。アメリカから来た指導員は「こんなに狭くではビジネスにならない」と言い残して夜の街へ消えた。

昭和49年、セブン-イレブン1号店が開店した。団地からの客がある程度やってきた。

酒屋のときの2倍の売り上げがあった。しかし電気代、アルバイト代、本部へのロイヤルティを差し引くと、以前と変わらない程度の利益しか出ない。

追い詰められたプロジェクトだが、そこで、起死回生の策を実行することになる。

労働組合出身の岩國は、ジュースなどが売れているのになぜ補充しないのかと疑問を抱く。売っていたとしても、問屋が商品をまとめてしか運んでくれない。

このとき、鈴木のリリーディングにより前代未聞の小分け配送作戦が試みられる。江東区へ集中して新しい店を開店し、少しずつ注文すれば小分け配送をやってもらえるであろう。パン会社の営業をやっていたスタッフはその営業に飛び込んでいった。問屋の説得には、組合出身の岩國があたった。

・昭和50年、小分け配送が開始された。

鈴木の提案により、商社出身の鎌田は、店内のすべての商品の売れ行きを調べる作業を始めた。当時コンピュータはなく手作業、商品は3000種類。1日15時間かかった。

この作業の中で、洗剤は小さなサイズが売れる、ラーメンは袋つめよりカップが売れる、週刊誌は4日たつと売れないなどが発見された。

客が何をコンビニに求めているか、次第にわかってきた。

#### ・成就

店が狭いことはマイナス要素だが、それはまったく新しい方法である単品管理へとつながった。小分け配送も進んだ。

このころから利益は急カーブを描いて上昇した。セブン-イレブンは成功への道を歩み始めた。

### (3) 帰還の段階

#### ・帰還

まったく新しい小売業であるセブン-イレブンは世の中に広がっていく。

そのとき、本家である米セブン-イレブンの経営危機が伝えられた。日本のセブン-イレブンはその再建に乗り出す。再建には日本独自のマニュアルが威力を発揮した。米セブン-イレブンは業績を回復。2000年、売り上げ利益はアメリカ1位になった。これは米国で戦後最大の再建劇と言われた。

・世の中にもたらしたもの

セブン-イレブンは日本中で受け入れられ、さらに世界へ広がる。

日本独自のコンビニのやりかたは、ハーバード大学の教科書にも掲載された。日本企業の事例はトヨタの看板方式とセブン-イレブンのみである。

・自らが得たもの

番組では特に描かれていないが、鈴木、清水が抱えていた問題の解決と自身の見違えるような成長があったと思われる。

これまでの考察を踏まえ、キャリアモデルとしての鈴木、清水について、以下のようにまとめることができるだろう。

・これまでと異なる世界へ出て行って仕事を行った。

慣れ親しんだ世界に安住せず、別の世界(コンビニという新たな事業の世界)へ出て行った。

・抱えていた問題があったが、これを新しいやりかたで解決した。

業界17位のスーパーであるイトーヨーカ堂は、資金力に恵まれていなかった。清水がいくつか手がけた出店は、場所が悪く、うまくいかなかった。鈴木は、出店のたびに起こる地元商店とのめめごとを抱え、その解決に悩んでいた。

これをセブン-イレブンの創業というかたちで解決することになった。

・出会いを活かした

仕事を遂行する上でよき仲間との出会いがあり、それを活かした。15人の素人集団、第1号店の山本さんとの協力と創意工夫。

・試練・修行を引き受けた

これまでと異なるコンビニ事業の世界では多くの困難が待っていたが、ここから逃げることなく立ち向かい、悲願の達成へ向けて努力を重ねた。

・公共性のあることを目指した

新しい便利さを実現するコンビニという新たな小売業を創業した。

・偶発性をキャリアにつなげた

アメリカで偶然出会ったコンビニエンスストアを一生のキャリアにつなげた。それが可能になった背景には、偶然の出会い以前に抱いていた強い問題意識、オープンマインド、失敗を恐れず挑戦する精神などがあつたと思われる。

3) 他の構成・演出の可能性も検討した上で考察

これまで考察した鈴木と清水を中心としたプロジェクトはNHKがテレビというメディアで、プロジェクトXという番組のコンセプトに基づいて制作したものである。

NHK以外だったらどうだろうか。

テレビ以外のメディアだったらどうだろうか。

物語の別の語り方の可能性は。

などいろいろ考えることができるだろう。

想像力だけで進めることもあってよいが、他の資料をあたって進めればより深い考察ができるだろう。

日経新聞朝刊に2007年、「私の履歴書 鈴木敏文」が連載された。これはやがて鈴木敏文(2008)『挑戦 我がロマン』日本経済新聞出版社にまとめられた。

これを読むと、プロジェクトXと共通するところも多い。セブン-イレブンの創業という人生・職業のトランジションをどう生きたのか、メディアが変わっても同様のことを学ぶことができる。

一方でやや異なるキャリアヒストリーが展開していることにも気づく。プロジェクトXの場合、ある目標へ向けてチームの全員が一致して努力し、困難を乗り越えて大願を成就する様が描かれる。しかし、新聞連載と書籍からは以下のような鈴木の特徴の生き方・働き方が伝わってくる。

・ブレイクスルー的生き方

目標設定型でもなく、流されるのでもない。そのときそのときで直面するものごとに対して懸命に取り組んでいく。

- ・組織にしがみつかない

鈴木企業の関係のとりかたは独特である。仕事は全力で行うが、組織にしがみつくことはない。

- ・目的は競争相手に勝つことではない

鈴木は顧客のニーズが真の競争相手と考える。「プロジェクト X」が何を省略し、何を強調しているかも見えてくる。

ひとつのメディア、たとえばテレビからキャリアヒストリーについて学べることは多い。しかし限界もある。他の構成・演出の可能性を検討した上で考察することも重要である。

## おわりに

本稿は、テレビ番組を素材としたキャリアヒストリー研究の可能性と問題点について考え、研究の方法論として、以下の3ステップを提案した。

1) テレビというメディアで、物語として表現されていることを意識化する

2) キャリア論と物語論が融合した枠組みにより考察する

3) 他の構成・演出の可能性も検討した上で考察する

そして、この枠組みを使ってプロジェクト X「日米逆転! コンビニをつくった素人たち」を素材としてキャリアヒストリー研究を行った。

キャリア論と物語論が融合した枠組みによる考察が中心となっているが、この方法論については、第2章の2)で述べたことを踏まえてさらに検討が必要であると考えている。今回の事例研究は1例のみであるが、次の機会には「プロフェッショナル」、「カンブリア宮殿」、「ルビコンの決断」なども含めていくつかの事例を考察したい。

## 参考文献

- 金井壽宏(2003)『キャリア・デザイン・ガイド』白桃書房 69-97 ページ
- キャンベル, ジョーゼフ(平田武晴他訳, 1984)『千の顔を持つ英雄 上・下』人文書院
- グレマス, アルジルダス J (田島宏、鳥居正文訳, 1988)『構造意味論』紀伊國屋書店
- シュロスバーク, ナンシー・K (武田 圭太、立野 了嗣訳, 2000)『「選職社会」転機を生かせ』日本マンパワー出版
- 鈴木敏文『私の履歴書』2007.4.1~4.30 日本経済新聞朝刊に連載
- 鈴木敏文(2008)『挑戦 我がロマン』日本経済新聞出版
- 福田敏彦(2008)「マーケティング分野のキャリアモデル研究について」法政大学キャリアデザイン学部紀要 第6号
- ブリッジズ, ウィリアム・(倉光修、小林哲郎訳, 1994)『トランジションー人生の転機一』創元社
- プロップ, ウラジーミル(北岡誠司・福田美智代訳, 1987)『昔話の形態学』白馬書房
- ホワイト, ヘイドン(海老根 宏・原田 大介・新妻 昭彦・野崎 次郎・林 完枝・岩虎 直子 訳, 1987)「歴史における物語性の価値」『物語について』平凡社 21 ページ
- レビンソン, ダニエル・J(南博訳, 1992)『ライフサイクルの心理学 上・下』講談社 学術文庫
- ロトマン, ユーリー(磯谷孝編訳, 1979)「文化のタイポロジー的記述のメタ言語について」『文学と文化記号論』岩波現代新書