

努力は不要か

戦時中「欲しがりません、勝つまでは」、こういう無謀な努力を賛美する精神性が、日本の敗戦の遠因となった。

努力信仰というには、結果が出るか出ないかわからない、あるいは、出ないとわかっているのに、努力をすれば何とかできるのではないかと、理不尽な期待をする非合理的な精神のことである。

しかし、その精神性は厳然と生きている。現代においても、甘美な「ポエム」で人を鼓舞し、人を使い捨てにするような企業がある。

最も合理的な方法というのは、長期的な視野に立ち、人を大事にし、育てて、きちんと使える人材にすること。そして、そのような人材育成のインフラを整えることにならずだが・・・。

ただ、国や企業に体力がないと、人材育成にはなかなかリソースを割けないのも確かである。

江戸時代は、「遊ぶ」ということを尊んだ。遊びといのはプラスの概念であって、教養ある人や余裕のある人にしかできない、高尚な粋なものだった。

明治維新後、真面目にコツコツ努力することは、確かに効果的な方法ではあった。しかし、努力は一定の成功を収めた。

ただ、その過程で失われてしまった「遊び」の豊かさや、日本人らしい感性のふくよかさのような部分が、努力を重視しすぎたあまり貧困になってしまったことは否めない。

本来「遊ぶ」というのは、とても高尚なことである。人間にしかできない。そうすると、「生きていくために必要なことしかしない」というのは、じつに貧困なことではないか。

もちろん、努力というのは生きていくために必要なものだが、必要な部分以外にもリソースを割けるといのが、豊かであり、洗練されている証拠になる。文化、芸術、形而上のもの、人間らしい部分がリッチであるというにはそういうことである。

人間の脳は、機械のようにシンプルで合理的にできていない。努力以外の遊びの部分というのは、脳にとってエサともいえる。

ヒトは、努力よりずっと、遊びが必要な生き物なのである。

「箸の持ち方」なんかも、置き去りにしてきた部分の一例といえる。箸がまともに持てなくとも、生きていける。生き残るためにはまったく必要のない部分。しかし、だからこそ大事である。

生きるために必要でないことをきちんとやれるかどうか、ということが、教養の深さや

精神の豊かさを端的に示している。

無駄な部分への視線がない人は、人を傷つけることを厭わない。無駄な部分というのは、ヒトが仲間を思いやるという行動を可能にするため生まれた、長い目でみると役に立つ無駄である。

これまでビジネスの現場において、日本型という会社の終身雇用、年功序列が当たり前だった。そうした環境下では目立つ結果を出していなくても、クビを切られるリスクは今よりはるかに低かった。

しかし、成果主義やジョブ型が輸入され、結果が重視されるようになってきた。そして結果を出すために、経営者は社員に尋常でない努力を要求するようになった。

しかし本来、「成果主義」は決して努力を強要するものではなかった。

アメリカ社会は、日本人が思うよりもセーフティネットはしっかりしている。いくらクビを切られても、別にダメ人間という烙印が押されるわけではなく、まだ自分にはほかの役割があるはずだという思考ができる。社会の基本構造がまったく違う。日本への「簡単にクビを切る」という一面だけが輸入されてしまった。

現状、日本人の慎重さや空気を読む力というの、あまり生存に有利の働く要素ではなくなっている。

妊娠している女性、子育て中の親や、未成年の子どもに対し、ホモ・サピエンスは、集団をつくることで、これら弱い個体を守ってきた。それが、次世代への貢献だった。

少子化問題は、その根っこには、この弱い個体を「邪魔な人」「迷惑な存在」「お荷物」として排除しようとする、社会の冷たさが横たわっているように感じられる。

長い間かけて進化してきたこのシステムが、どうして、現代日本では崩壊してしまったのか。この裏側では、努力さえすれば、必ず良くなるに違いないと思ひ、努力に対する過剰な期待がある。遊びを省き、努力を重ねればいつか成功できるはずだ……。

そうしてたどり着く場所は虚構の城である。その虚構の城には、耳障りのいい言葉や華々しい成功譚に群がってくる人の努力を搾取している誰かが住んでいる……。

そのことに気づいてほしい。

「努力不要論」脳科学者 中野信子著より一部引用