

1 次の文章を読んであとの問いに答えなさい。

今にして思えば、「自分がやりたい仕事は何なのか」を真剣に考えることができたのも、また、まがりなりにも「これをやりたい」と思えるような職業がみつかったことも、自分の意志の力というよりは、大学の友人との出会いや、中学のころになつて初めて出会ったパソコンという、偶然のきつかけがあつたからで、つくづく「運がよかった」と思います。よく、「自分が本当にやりたいことをみつけないければならない」と、あたかもそれが努力すれば必ずみつけるもののように語られ、プレッシャーを感じる人も多いと思いますが、私はそれがみつかるかどうかは、極端にいつて「運」しだいだと思います。だから、今現在、それがみつからないからといって、焦ることも、自己嫌悪に陥ることもありません。

ただ、「運」しだいだからといって、みつけるための努力をしなくてよいということではありません。いろいろなことに興味をもち、やりたいことをみつけようと努力することは、この場合、どこかに当たりクジがあることを信じて、あきらめずにクジを引き続けることに似ています。クジは引いたからといって必ず当たるわけではありませんが、引かないクジが当たることはないからです。

そして、また、「学校の勉強が将来何の役に立つのかわからない」という声もよく耳にします。自分が本当にやりたいことがみつかっていない人にとつて、そう思えるのはむしろ当然です。そして、それがみつかるかどうかは「運」しだいですから、いつみつかるとかも、それがどんなものなのかも、みつかつてみるまで

はわからないのです。

ただいえることは、いざそれがみつかったそのとき、それまで身につけた学校の勉強は、ひじょうに役に立つものに、驚くほどガラッと変化するということです。それこそ、「石ころだと思つていたらダイヤモンドだった！」くらいの変化です。

したがって、今はいくら「意味のないこと」に見えたとしても、先々においては決してそうではないのです。よく大人が「こんなことなら学生時代にもっと勉強しておけばよかった」といいますが、つまり、石ころだと思つてダイヤモンドを捨ててしまったと嘆いてるわけです。もつとも私も、その大人のなかの一人です。

話をもどしましょう。私は今いる会社に就職して企画として仕事を始めることにより、昔感じて、その後忘れ去つていた「ゲームづくりの喜び」を再び思い出すことができました。

何も映つていなかった真っ黒なテレビ画面に、色が生まれ、形が生まれ、動きが生まれ、音が生まれる。テレビゲームができていくその過程は、神話の天地創造に少しだけ似ていると、私は密かに思つています。そして、本当に面白いと思えるゲームを考えついたとき、私は、天地を創りだした神々の一人になつたかのような高揚感を覚えるのです。大げさな方かもしれませんが、それくらい、テレビゲームづくりは楽しい仕事だということです。

ただ、私自身のゲーム企画者としての歴史は、失敗からスタートしました。私の考えたゲームは製品化されることはなく、ほかの人が考えた企画の手伝い仕事をしている時期が長く続きました。けれども私は、あきらめませんでした。なぜなら、今は無理でも、いつかきつと私の考え出したゲームを製品にすることがで

きる、自分にはきつとその才能があると信じていたから、つまり自信があつたからです。

その自信の根拠は何かといえば、語るのも恥ずかしいくらい薄弱なのですが、最初に述べた、中学のころに自分のつくつたゲームが他人に認められたという事実、その一点でした。「才能なんて、自分があると思つていればあるし、ないと思つたらなくなる。そんなものだよ」という、テレビドラマのセリフを覚えています。他人から見たらどんな薄弱な根拠であれ、自分が本気で信じていられるならば、それは立派な根拠なのだと思います。

(偶然のきつかけを生かして 長岡 靖仁)

◎ことばの説明

- ① 自己嫌悪 じこけんお … 自分で自分がいやになること
- ② 天地創造 てんちそうぞう … 神があらゆるものをつくり出すこと
- ③ 高揚感 こうようかん … 気持ちが高まる感じ
- ④ 根拠 こんきょ … 理由、生じたわけ
- ⑤ 薄弱 はくじやく … 頼りないこと、はつきりしていないこと

【問1】 筆者がこの文中でダイヤモンドや石ころにたとえてい
るものは何ですか。文中のことばから選びなさい。

【問2】 あなたは将来の仕事を選ぶとき、どんな基準で選びます
か。理由をつけて、あなたの考えを三十字程度で書きな
さい。

【問3】 あなたが今夢中になっていることについて、二百字程度
で書きなさい。