

# フレッシュマンゼミにおける コミュニケーション能力開発手法の可能性

伊 関 友 伸

## 要 旨

本稿は、報告者がフレッシュマンゼミで試みているワークショップ型ゼミの効果と意義について議論を行う論文である。実務家出身の研究者として、講義やゼミで学生に接するとコミュニケーション能力が弱いことを強く感じている。このため、1年生のフレッシュマンゼミにおいて、企業研修や使われるゲームなどを使ったワークショップ型のゼミを行うことにした。

ワークショップ型ゼミを通じて明らかになったのは、現代の学生には「低い自己評価」、「コミュニケーションへの不安」、「言語化能力の不足」の3つの課題が存在していると思われる。これらの学生の課題に対して、ワークショップ型ゼミは、「自我の形成（他者の意識）と自己効力感の創出」「コミュニケーションへの不安の解消」「言語化能力の向上」の観点から効果があると考えられる。

キーワード：コミュニケーション，ワークショップ，自我

## はじめに

本論文は、筆者が、平成17年度のフレッシュマンゼミにおいて試行している「学生のコミュニケーション能力開発の試み」についての報告を行うものである。筆者の研究の専門領域は、行政学・公共経営論であり、行政評価や公的組織、公務員の意識変革を主な研究テーマとする。学生への教授法の研究については、専門領域ではない。本論文は、筆者が初めて学生の教授法について議論を行った論文である。

本論でも述べるが、今回の「ワークショップ手法によるコミュニケーション能力開発の試み」は、平成16年度に行った「社会におけるコミュニケーション」の講義と公的組織の意識改革の研究に触発されて、試みたものである。現在の学生において、対人コミュニケーション能力を向上させることは、最も緊急かつ重要な課題と言える。しかし、対人コミュニケーションの重要さ

を意識しない学生に、その重要性を意識させ、行動を変えさせるということはとても難しい作業である。規則や制度だけで人の行動を変えさせようとしても限界がある。その人が、真に変わり、心から行動したいと考える時に、行動は変わる。実は、このことは、強い現状維持の意識を持つ公務員に、変革の意識を持たせるのと同じ構造を持つ。その点で、筆者の日常の研究における問題認識や議論のフレームワークと共通する部分も多い。

本稿においては、現代の学生がどのような課題を抱えており、その課題の解決のためにワークショップ型ゼミがどのような意義を持つのかについて議論を行う。その上で、大学や大学教員が、学生の期待に応え、効果的な授業を行っていくためにどのようなことが必要か考えてみたい。

## 1. なぜ、ワークショップ手法によるゼミ運営に至ったのか

### (1) 「社会におけるコミュニケーション」の講義

筆者は、平成16年度に城西大学経営学部で「社会におけるコミュニケーションⅠ・Ⅱ」の授業を担当した。筆者にとって、「社会におけるコミュニケーションⅠ・Ⅱ」の授業は、コミュニケーションについて初めて議論を行う科目であった。コミュニケーションは、我々が日常生活する社会の成り立つための基盤というべきものがある。しかし経済の成長とともに社会が巨大なシステム化され、人と人がコミュニケーションすること自体が難しい社会になってきている。「社会におけるコミュニケーションⅠ・Ⅱ」の授業は、社会におけるコミュニケーションの意義について議論し、学生が社会人になる際に必要なコミュニケーションの力とは何かについて考えることを目指すものである。

講義においては、城西大学に学生が入学して初めて受講する講義であることから、理論を暗記するというよりは、学生がコミュニケーションとは何かをイメージできるような講義を目指した。事例を多く紹介するほか、学生がよく知っている映画（「踊る大捜査線」や「トイ・ストーリー」）の映像の一部などを積極的に使い、学生にとって分かりやすく、面白い授業となるよう知恵を絞った。学生の反応も授業評価などにおいて、高い評価をいただく結果を得た。試験結果を見ても、学生がコミュニケーションの意義とその大切さを理解するという目的は達成できたと考えている。

今回のフレッシュマンゼミにおけるコミュニケーション能力開発手法の着想は、講義に対しての学生の反応が契機となった。そして、筆者は、行政評価の研究者であることもあって、全ての授業、ゼミにおいて、毎回、学生から授業の感想を書いてもらっている。感想を次の授業に反映し、授業の質を上げることを目指すためである。「社会におけるコミュニケーションⅠ・Ⅱ」の授業でも、学生に感想を書いてもらっていた。感想を読んでいると、「私は人とのコミュニケーションが苦手である」と記入する学生が多数存在することに気付いた。特に男子学生に多い。コ

コミュニケーション論の授業を受けても、実際のコミュニケーションの能力が上がる訳ではない。実際にコミュニケーションを取ってみることが必要だ。そこで、後期の授業において数回、学生を数人のグループに分け、ワークショップを行ってみることにした。

## (2) ゲームによるコミュニケーション

コミュニケーションを取るためのワークショップといっても、いきなり知らない学生同士で一つのものを作り上げるのは難しい。そこで、学生でも楽しめるコミュニケーションゲームを行ってみることとした。行ったゲームは「月で遭難したら」という有名なゲームで、社会心理学者のジェイ・ホールが行った実験を素材にしている。ゲームでは、宇宙船が月に緊急着陸し、約300キロ向こうにある母船まで月面を移動しなければならない。船内にある酸素ボンベ、ロープ、水、コンパスなど15の品目のうち、何を持っていくべきかを優先順位つきで選ぶというものである。最初に被験者に一人で考えさせ、その後グループで議論をさせる。最終的に、NASAの科学者の考えた正解と、単独時及びグループの回答の差を得点化するというゲームである。

ジェイ・ホールは、メンバーが議論をして導き出す結論は、メンバー各人がそれぞれ考えた結果の平均値を上回る。最も優れた個人の結果と比べても、優れた結果になることが多いと結論づけている<sup>(1)(2)</sup>。実際、「社会におけるコミュニケーション」の授業においてゲームを行ってみても、学生個々が考えた結論よりグループで議論した結果の方が、視点が多元的で見落としが少なく得点が高かった。しかも、グループ内の議論が盛んであったグループがそうでないグループより得点が高かった。ゲームを通じて学生は、コミュニケーションの大切さを実感する結果となった。学生の感想も好評であったため、さらに、複数回コミュニケーションに関してのゲームを試行した。

## 2. 平成17年度伊関フレッシュマンゼミ

### (1) 試行の状況

筆者が公務員から大学教員に転身してから1年が経った。教員として学生の進路指導の相談を受けるが、当然ではあるが公務員という職業についての相談が多い。公務員という職種は、安定しており、給料も高いというイメージからか、学生に人気の就職希望先となっている。実際の採用試験もとても難しい。しかし、学生と接してみると、公務員試験以前に、よく知らない人と会話することや自分の考えを他人に伝えるというコミュニケーションの能力が欠けている学生がとても多いことに気づいた。公務員の仕事は、きれいなデスクワークが中心とされているが、基本的に人とのコミュニケーションが仕事の多くを占めるサービス業である。人とのコミュニケーションが苦手では、いくら公務員試験の勉強をしても、面接試験や集団討論での評価が低くなる

ことから合格は難しく、例え合格しても、その後本人が苦しむことは確実である。住民や役所の方からも、人とのコミュニケーションの苦手な学生が合格しては迷惑そのものである。

このため、公務員試験の合格やその後の長い公務員生活に備えるという視点から、前期の伊関フレッシュマンゼミ（木曜日1限）において、ワークショップ手法によるコミュニケーション能力開発の試みを行うこととした。具体的には、最初のガイダンスと最終回の自己分析の回を除く10回について、表1のようなワークショップを行った。

ゼミのスタート時は、学生は、互いに知り合いがおらず、人見知りをしている。そのため、最初は、ゲーム性の高い題材を使って、まずはコミュニケーションを図ることを目標とした。実際、行ってみると、平成16年度の「月で遭難したら」と同様に、コミュニケーション（会話）が多いグループが優秀な成績を取めた。学生には「ゲームに勝つには、コミュニケーション（会話）をしなければ」という意識が芽生えた。

その後、ロールプレイング（売り手と買い手に別れて中古車の値段交渉をする）を行ったり、建物デザイン（新しい城西大学の経営学部棟に必要な機能を考える）、社会問題解決（坂戸駅北口の活性化方策を考える）などの価値の創造をする作業を行ったりした。

メンバーは毎回、クジで変えており、仲が良い友人だけで固まらないように配慮をした。毎回、メンバーによって盛り上がりだったり、盛り上がらなかったりする。盛り上がらない経験も必要であることから、ワークショップの進め方は、基本的に学生の自主性に委ねた。学生は、沈黙を通じて、ワークショップを盛り上げるために必要なことは何かを学ぶこととなる。

ワークショップの素材は、新たに開発しなければならないものが多く、非常に手間がかかった。しかし、努力した分、学生も真剣に課題に取り組んでもらい、充実したゼミの時間を送ることができた。

表1 平成17年度前期伊関ゼミワークショップ

4月28日	ゼロサムゲーム（3枚のカードの数字を0にする）
5月12日	新協力T Part1（同じ形の図形をつくる）
5月19日	月で遭難したら（15の品目の優先順位をつくる）
5月26日	メッシーを探せ（正しい情報を集める）
6月2日	交渉ゲーム（売り手と買い手で車の価格を交渉する）
6月9日	試合に間に合わせて（限られた情報から、道順の地図をつくる）
6月16日	城西大学経営学部棟（新しい建物のデザイン）
6月23日	就職に必要な能力（優先順位づけを行う）
6月30日	坂戸駅北口（活性化のための提案）
7月7日	アイドルはどこだ（限られた情報からのホテル図面の作成）



写真 ゼミの風景

さらに、ゼミにおいては、ワークショップを「ただ楽しい」で終わらせるのではなく、振り返りを行うことを重視した。振り返りのための十分な時間を確保し、ワークショップが楽しかったのか、楽しくなかったのか、なぜ自分のグループの作業が上手くいったのか、上手くいかなかったのか、ワークショップの成果をさらに充実させるためにはどのようにすればいいのかについて、B5のレポート用紙に「自分」の考えを書くことを求めた。学生は自分の感じたことやワークショップで行ったことについて言葉にする作業を行う。レポートの感想は、筆者が次のワークショップ型ゼミを行う際の有効な資料となる。また、学生にとっても言語化された自己の考えは、次のゼミにおける具体的な行動に反映されることになる。

## (2) 成果（アンケート）

コミュニケーション能力開発型のゼミの成果を確認するために、前期のゼミの最終日（平成17年7月14日）に、学生に対してアンケートを行い感想を求めた（無記名）。23人の学生から回答があった。以下、アンケートの項目に従い結果の報告と分析を行う。

### ア 学生の自己の能力評価

学生の現状の能力を確認するため、アンケートの最初に、学生の自己の能力についての評価についての質問を行った（表2）。「あなたは、フレッシュマンゼミを受ける前、次の力について、どの程度得意・不得意だったでしょうか」と質問に対して、次のような回答があった。

単純な平均が3点であるので、全体として自己評価が低い傾向が出た。特に「文書を書くこと（平均2.04点）」、「人の意見をまとめること（平均2.57点）」、「親しくない人とコミュニケーションを取る（平均2.61点）」「人前で発表する（平均2.61点）」ことについての評価が低かった。

表2 学生の自己の能力評価

i	あまり親しくない人とコミュニケーションをとるのは得意ですか？	平均 2.61 点
ii	人と共同して作業をすることは得意ですか？	平均 3.00 点
iii	人の意見をまとめて一つの方向にすることは得意ですか？	平均 2.57 点
iv	論理的に物事を考えることは得意ですか？	平均 2.74 点
v	新しいアイデアを発想することは得意ですか？	平均 2.86 点
vi	人前で発表をすることは得意ですか？	平均 2.61 点
vii	文章を書くことは得意ですか？	平均 2.04 点

(とても得意=5点 まあ得意=4点 ふつう=3点 やや不得意=2点 とても不得意=1点  
とウエートをつけ得点を算出)

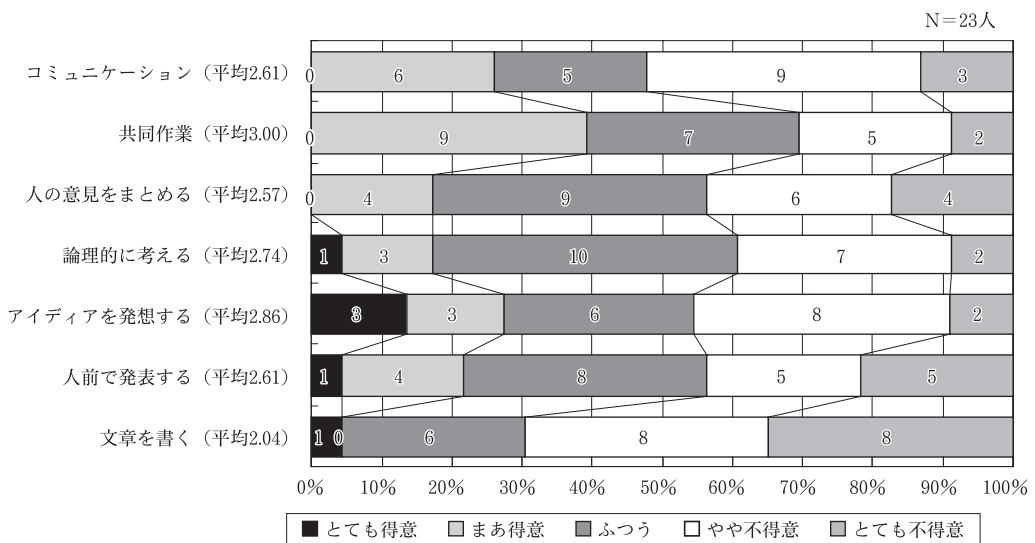


図1 学生の自己の能力評価

### イ コミュニケーションへの意識

次に、学生のコミュニケーションへの意識について質問を行った(図2)。「最初にグループで話し合いをする時、あなたはどのように感じましたか？」という質問に対して、「特にいやな気持ちはなく、話しができた」と答えた学生が16人(70%)、「他の人と話をするのはいやだった」と答えた学生が7人(30%)であった。約3分の1の学生が、対人コミュニケーションを苦手と意識している結果となった。

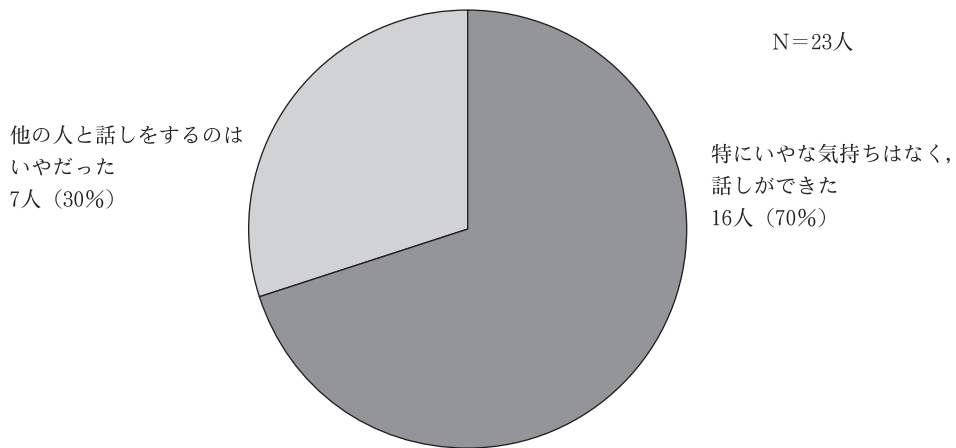


図2 コミュニケーションへの意識

### ウ 向上したと思う能力

さらに、学生に向上したと思う能力をあげてもらった(図3)。「あなたは今回のフレッシュマンゼミでどのような力がついたと思いますか、ついたと思う力を全てあげてください」という質問に対して、「人と一緒に仕事をする力」と「積極的に発言する力」が向上したとする学生が13人、「人に積極的に話かける力」が向上したとする学生が9人、「人前で発表をする力」と「文章を書く能力」が向上したとする学生が7人であった。

ワークショップを通じて作業をする力、コミュニケーションを取り、人に伝える力が向上したことが伺える。また、ワークショップ終了後の振り返りのレポート作成も文章能力の向上に役立っていることが伺える。

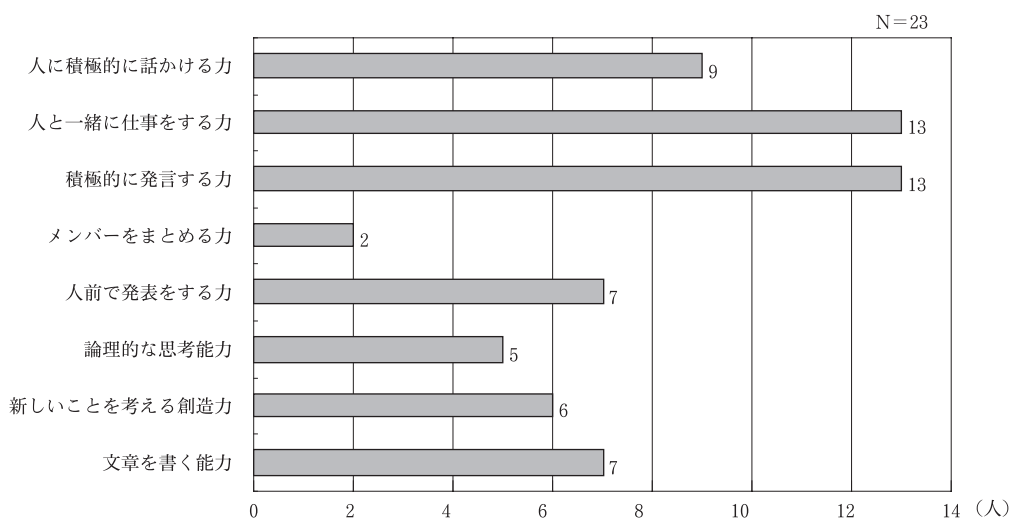


図3 向上したと思う能力

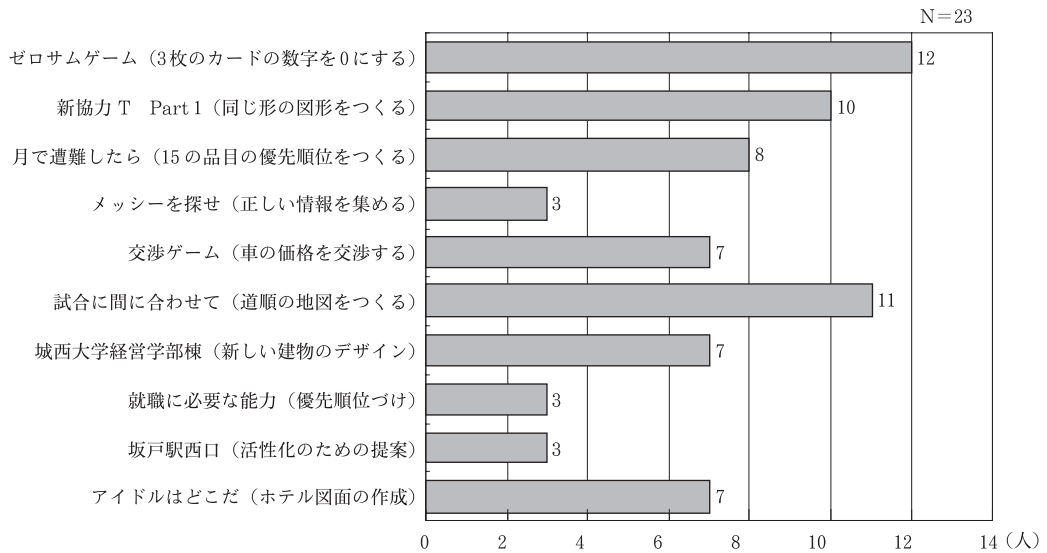


図4 ワークショップの題材の評価 (3つを選択)

#### エ ワークショップの題材の評価

学生に、実際にワークショップに使った題材の評価をしてもらった (図4)。「今回のフレッシュマンゼミで取り上げた内容で特に面白かったもの3つに○をつけてください。」という質問に対して、「ゼロサムゲーム (3枚のカードの数字を0にする)」が12人、「試合に間に合わせて (道順の地図をつくる)」が11人、「新協力 TPart 1 (同じ形の図形をつくる)」が10人、「月で遭難したら (15の品目の優先順位をつくる)」が8人であった。全体としてゲーム性、クイズ性の高いものに高い評価が集まった。

#### オ どこに面白さを感じるか

次に、学生に、ワークショップのどこに面白さを感じるかについて質問を行った (図5)。「あなたは、今回のゲームやワークショップのどこが面白かったり面白くなかったりしますか？ あてはまるものを全てあげてください。」という質問に対して、「課題をクリアしていくことが面白い」が16人と最も多く、「人と話ができることが面白い」と答えた学生が10人であった。面白くない理由として、「グループの中のまとまりがないことが面白くない」とする学生が5人で一番多かった。

先に述べたが、毎回メンバーは異なる。盛り上がらないでつまらない思いをすることも学生のコミュニケーション能力の向上のために必要なことであると考え。



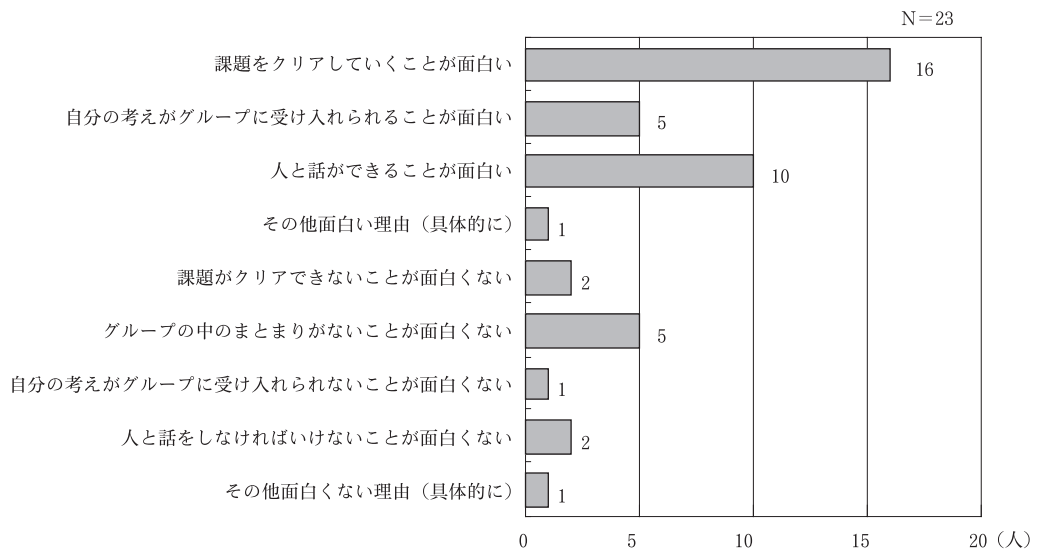


図5 どこに面白さを感じるか

#### カ ゼミに参加しての感想

最後に、学生にゼミに参加しての感想を聞いてみた (図6)。「あなたは、このフレッシュマンゼミに参加して良かったと思いますか? 1つ選んでください」という質問に対して、「とても良かった」と答えた学生が16人 (70%), 「まあ良かった」と答えた学生が5人 (22%), 「あまり良くなかった」と答えた学生が1人 (4%) であった。試行としては、学生から高い評価をいただいたと考える。

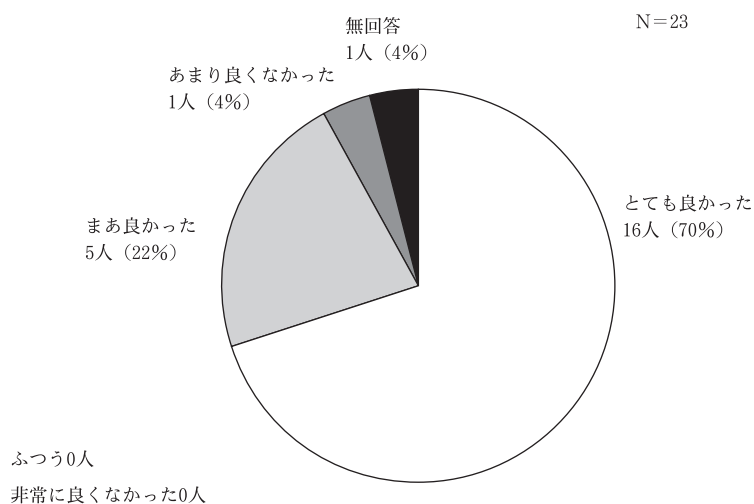


図6 授業を受けての感想

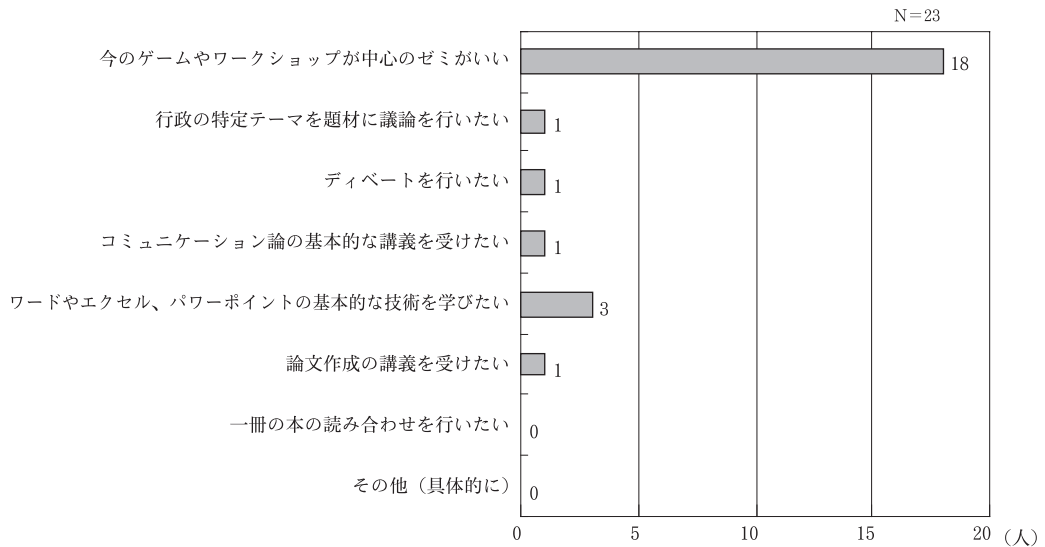


図7 ゼミで行ってみたいこと

### キ ゼミで行ってみたいこと

ゼミで行ってみたいことについても、併せて質問した(図7)。「ゲームやワークショップばかりで飽きるという考え方もありますが、あなたはゼミの内容について、どのように考えますか?」という質問について、「今のゲームやワークショップが中心のゼミがいい」が18人、「ワードやエクセル、パワーポイントの基本的な技術を学びたい」が3人、「行政の特定テーマを題材に議論を行いたい」「ディベートを行いたい」「コミュニケーション論の基本的な講義を受けたい」が各1人であった。

少数ではあるが、ワークショップ以外のものを行いたい学生がいることも分かった。

## 3. 考 察

アンケートの結果を通じて、現代の学生には、どのような課題があるのか。また、ワークショップ型のゼミは、どのような役割を果たすことが可能なのか、考察をしてみたい。

### (1) 現代の学生の3つの課題

実際のゼミでのワークショップの状況やアンケートの結果から浮かび上がってくる、現代の学生の課題として、「低い自己評価」、「コミュニケーションへの不安」、「言語化能力の不足」の3つの課題が指摘できる。順次、議論を行いたい。

## ア 第1の課題「低い自己評価」

### ① 自信のない学生たち

第1に指摘できる学生の課題としては「低い自己評価」がある。アンケートで行った5点満点の自己の能力評価で中間の3点を取った項目が「人と共同して作業をすることは得意ですか？」の平均3.0点しかない。他は、全て平均が2点台となっており、3点を超えた項目はない。「あまり親しくない人とコミュニケーションをとるのは得意ですか？」「人と共同して作業をすることは得意ですか？」「人の意見をまとめて一つの方向にすることは得意ですか？」の3つの項目において「とても得意」と回答した学生はいなかった。

実際、筆者は教務委員として経営学部の成績不良の学生に対しての指導を行っているが、面談で学生の自己への評価が低いことを強く感じている。「自分は何をやってもダメだ→何に対しても積極的に取り組まない→結果として悪い成績を取る」という悪循環があるようにも思われる。大学全体でも、就職の際に行うSPIなどの試験成績などについて「自己卑下反応」がやや高めに出現しているとも聞く。

筆者は、17年間埼玉県庁で公務員として社会で働き、職員採用の担当の経験も持つ。企業や行政の採用担当者から見れば、自分に自信がない学生は、いくら学問の成績が良くとも採用はしたくない。実際に就職しても、自信のなさは、消極的な行動やその反動としての余裕のない無理な行動につながりやすい。「自信」は、社会人として仕事をしていく上で絶対に必要な能力である。一般に物事を行うためのリソースとして「ヒト」、「モノ」、「カネ」の3つがあるとされている。筆者は、この3つに「自信」を加えるべきと考えている。自分に対しての自信があって初めて3つのリソースを上手く使うことができる。大学は、学生が「自信」を持って卒業することを何よりの目標とすべきであると考えます。

### ② なぜ学生の自己評価が低いのか（自我の形成の弱さと自己効力感の不足）

なぜ、学生の自己能力の評価が低いのか。まず考えられることは、学力第一の学歴社会の影響である。学歴や学力を唯一の価値基準としやすい社会の風潮の中で、成績が振るわなかったことは、確実に学生の自信を失わせているものと考えられる。だが、日常の生活で学生と接しているほか、地域でPTAやNPOの活動をしている経験からいうと、学力だけが学生の自己評価の低さに影響を与えれば、そうではないように思われる。実際、いわゆる偏差値の高い大学に在籍している学生でも、自己評価の低い学生は多数存在する。自己評価が低いのは城西大学の学生特有の問題ではない。もっと、学生の根底にあるものが、自己評価の低さにつながっていると思われる。

なぜ、学生の自己の評価が低い傾向にあるのか。筆者は、その根底にあるものとして2つの要因を考える。1つは「自我形成の弱さ」であり、もう1つは「自己効力感の不足」である。

### i. 自我形成の弱さ

学生の自己の評価の低い理由として考えられるものの1つとして「自我形成の弱さ」がある。米国のC.H.クーリー (Cooley) は、人間の自我について議論を行った有名な社会学者である。クーリーは、人間の自我について自分以外の他の人間とともにある社会的な存在である。決して孤立したものではなく、他の人間との関わりにおいて社会的に生まれ、社会的に発達する存在であると。そして、この自我の社会性を「鏡に映った自我」と表現する<sup>(3)</sup>。人間は自分の顔を自分で見るができないが、鏡で見ることができる。同様に、人間の自我は他者を鏡として、鏡としての他者を通じて知ることができる。自分という存在は、相手の評価(反応)を通じて確認することができるのである。

クーリーは、他者との関わりについて3つの側面があると。第1は「他の人間がどのように『認識』しているかの想像」である。第2は「他の人間がどのように『評価』しているかの想像」である。第3は「これらに対して自分が持つ『感情』」である<sup>(4)</sup>。自我は、他者から認められ、誇りに思うことで豊かになる。他の人間から自分たちの仲間として認められ、評価され、それを自分が誇りに思うと人間の自我は大きく豊かなものとなるとする。

現代の学生について考えてみると、相当数の学生が、他者との関わりが薄く、自分自身の自我が豊かなものとして成長していないように思われる。自分は周囲から「愛されている」「力を認められている」「頼りにされている」という確信がなく、そのことが自己への評価が低いことにつながっているのではないか。

自我の未発達の理由には、複数の要因が考えられる。親との関係は大きな要因となる。学歴やスポーツの成績だけが唯一の基準となりやすい社会において、親は学力や運動能力について過大な期待を抱き、子どもの持つ力を認めない傾向はなかったか。経済至上主義の社会において、子どもの心のやさしさや感受性の豊かさを認める余裕はなかったか。「心がやさしいのは認めるけど、成績がねえ～」と考え、子どもに言わなかったか。まずは子どもの心のやさしさを認めるべきでなかったか。

さらに、学生の自我が未発達な理由として、子ども時代の自我形成のあり方があるとする。アメリカの哲学者であり、社会心理学者であるG.H.ミード (Mead) は、他者との関わりの中で、自我が形成される過程を「一般化された他者 (generalized other)」という考えを使って説明をする。ミードは、自我はそれ自体として生まれてくるのではない。自我は、その人が生まれた社会における社会的経験と社会的活動の過程から生まれるものとする。自我は、他者の態度や期待などの関わりによって生み出されてくるとしている<sup>(5)</sup>。

ミードによると、一般に、子どもは、自我形成を2段階で行う。第1段階は「プレイ (play)」の段階である。ごっこ遊びの中で、父母や先生、警察官などの役割を演じることにより、親や大

人の態度や期待を自己に結び付けて知ることとなる。第2段階は「ゲーム (game)」の段階である。子どもはその成長の過程で、親や祖父祖母、教師、先輩など複数の他者の自分への期待が常に一致し、調和しないことを知ることとなる。この際に、子どもは自己の混乱を避けるため、他者の異なる複数の期待を再構成し、一般的な期待にまとめ上げ、自分の自我を形成する。これを「一般化された他者」の期待と呼ぶ。「一般化された他者」の期待は、野球やサッカーなどのゲーム遊びにおいて形作られることから、この時代は「ゲームの段階」と呼ばれている<sup>(6)</sup>。

子どもたちは、複数の参加者の期待を組織化し、一般化しない限り、ゲームの面白さや楽しさを享受することができない。自分が楽しいから、勝ちたいからといって、勝手にルールを変えて野球やサッカーに勝つことはできない。野球やサッカーに参加するグループの中で、一般化されたルールに従ってゲームを楽しむのである。子どもは、ゲームを通じて様々な人がそれぞれ期待や考え方を持っていること。自己は、他者との関わりの中で、その期待と折り合い、期待に応じて生きていくことを学ぶことになる。

ところが、現代の子どもは、テレビゲームや塾通いなどで他者と遊びをする機会が減ってきている。また、家族は核家族で兄弟姉妹も少なく、地域とのつながりも薄い。他者との関わりが少なくなっている中で、自分が社会の中で、どのように他者の期待と折り合い、期待に応え、認められていくかの経験が絶対的に不足している<sup>(7)</sup>。人は、大昔から人と人とがコミュニケーションを取りながら社会をつくり、繁栄してきた生物である。他人と関わりを持たず、他人に認められずに、自分だけの意識で生きていくことはとても難しいことである。他人との関わりを拒み自分の意識だけで生きようとする人は、自分だけの世界に籠もっているうちは良い。しかし、他人と関わりを持たなければならない時（就職の時がその典型である）、このような人の自信は崩壊するのである。

#### ii. 自己効力感の不足

もう一つ、学生の自己評価の低い理由の要因として「自己効力感の不足」が考えられる。「自己効力感」は心理学上の用語である。バンデュラ (Bandura) は、社会学習理論 (social learning theory) における主要な理論の1つである「自己効力期待の理論 (social leaning theory)」において、人間の認知と行動について「自己効力期待」と「結果期待」の2つの「期待」に整理して説明を行った。

行動主義心理学の代表的な理論に、レスポナント条件づけ (respondent conditioning) とオペラント条件付け (operant conditioning) がある。これらの考え方は S-R (刺激-反応) 図式を基本とする。レスポナント条件づけは、パブロフの瞳孔の収縮や乳児の把握反射、定位反射などのように、「特定の刺激によって生じる特定の反応」である。一定の刺激があれば、機械的に必ず特定の反応を起こすという反応である。

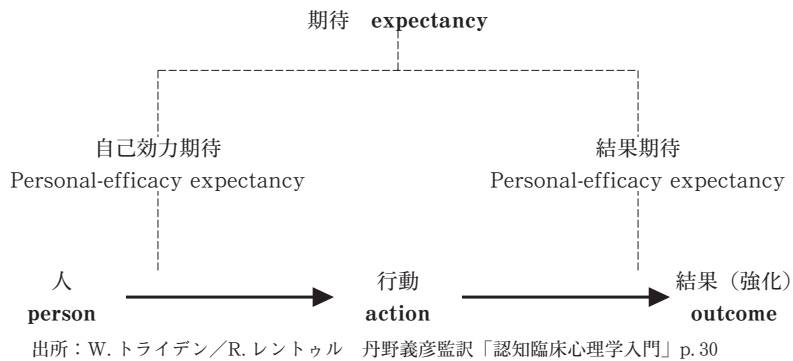


図8 バンデューラの期待理論

一方、オペラント条件付けは、「特定の刺激なしに個体によって自発される反応」をいう。例えば、スポーツで良い成績を取めた選手を監督やコーチがほめることは、オペラント条件付けの「強化」である。これを選手の側から見れば、「スポーツで良い成績を取めると監督やコーチがほめてくれる」という期待があるから練習をする。人は、自分がある行動をすることによって、どのような良いことがあるかを期待して行動をするのである。米国の臨床心理の専門家であるバンデューラは、心の病を持つクライアントの治療を通じて、オペラント条件付けの強化への期待への考えを、さらに2つに分けた(図8)。

その1つは結果期待(action-outcome expectancy)である。「その行動を取れば、一般的にはこのような結果(強化)が得られるであろう」という強化の予想確率である。もう一つは自己効力期待(self-efficacy expectancy)である。「自分がどのくらいの確率でその行動を取ることができるか」という行動達成の予想確率である。自己効力期待は、「ある課題を効果的に解決できる自信」という意味合いで、自己効力感(self-efficacy)と略して使われることも多い<sup>6)</sup>。

バンデューラによると、臨床的治療において、結果期待の高低よりも自己効力期待の高低が重要とする。自己効力期待が低い場合、いろいろな精神病理を起しやすいう。バンデューラの間考え方では、治療としては自己効力期待を高めることが大切になるとする。決して心の病を持つというわけではないが、学生の自己評価が低い構造も、この自己効力期待が低いことが影響しているように思える。結果以前に、「自分の力では良い結果を生むことはできない」と思い込み、行動や発想が消極的になっているのではないか。「自分はダメである」という思い込みを捨て、「自分はできる、それだけの力がある」と自己効力期待を高めることが、自分への自信と積極的な行動につながると考える。

## イ 第2の課題「コミュニケーションへの不安」

### ① コミュニケーションが苦手な学生

現在の学生の課題の2番目は「コミュニケーションへの不安である」。先のアンケート結果でも述べたが、「最初にグループで話し合いをする時、あなたはどのように感じましたか？」という質問に対し、「他の人と話をするのはいやだった」と答えた学生が7人(30%)いた。学生の能力評価においても、コミュニケーションに関する項目は、「あまり親しくない人とコミュニケーションをとるのは得意ですか？(平均2.61点)」、「人の意見をまとめて一つの方向にすることは得意ですか？(平均2.57点)」、「人前で発表をすることは得意ですか？(平均2.61点)」と評価が低い傾向にある。学生と接していると、男子学生に人とのコミュニケーションに不安を感じる学生が多いように思われる。

筆者は、1年生のフレッシュマンゼミ以外にも、2年生のソフォモアゼミ、3年生のゼミIにおいて、グループ内で討論を行うワークショップを複数回行っている。実際に、学生にグループ討論を行わせてみると、ほとんどの学生が発言を通じて、自分の考えをメンバーに伝えるのに苦労している。まず、ワークショップ前に行う自己紹介ができない。自分の名前をいうのが精一杯で、自分のことを話すにしても一言ぐらしか話せない。実際のワークショップでも、きちんと議論ができる学生は5~6人のグループで1人か2人である。まったく発言に参加できない学生もかなりの数が存在する。グループ内の沈黙が長時間続くこともまれでない。

学生のコミュニケーション能力の低さへの不満は、実際の企業でも感じている。平成16年1月30日付の産経新聞は、「職求める若者、資質に問題あり。会話能力欠け、資格取得不足」という見出しで、厚生労働省が行った企業アンケートの結果について紹介をしている。調査は、「若者の就職能力に関する実態調査」として、平成15年12月に、全国の11,255社を対象にアンケートを実施したもので、1,472社から回答があった。

調査によると、企業が採用時に比重を置く能力の1位は「コミュニケーション能力」で13.1%。以下「基礎学力」の12.2%、「資格取得」の11.3%、「責任感」の9.1%、「ビジネスマナー」の7%と続いた。これに対し、面接などで企業が実感した若者らの能力は、すべての項目で「不満」が「満足」を上回り、特に「資格取得(40.3%)」、「プレゼンテーション能力(39.0%)」、「ビジネスマナー(38.0%)」、「コミュニケーション能力(34.4%)」で不満度が高いという結果が出ている。

### ② なぜコミュニケーションが苦手なのか

現代の学生は、なぜコミュニケーションが苦手なのか。

課題の1で指摘した「自我の形成の弱さ」は、大きな要因の1つであろう。他者との関わりが薄く、自分は周囲から「愛されている」「力を認められている」「頼りにされている」という自信



がない状態で、人とコミュニケーションを取ることは勇気がいる。どのような人でも、他者とコミュニケーションを取れば、当然、傷つく可能性が生まれる、その時に自己についての自信がなければ、より傷つきやすく、回復をするのに時間がかかることになる。そして、自尊心だけは高いが、自己への自信がなく、傷つきやすい心を持つ人は、できるだけ他者とコミュニケーションを取らず、自己の心を守る傾向が強くなる。

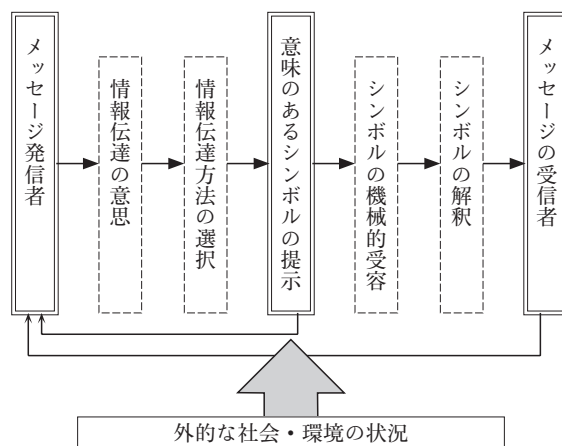
コミュニケーションを避けていけば、その人のコミュニケーションのスキルは上がることはない。そして、実際に、コミュニケーションを行う時、どのように人と接して良いか、話して良いかわからなくなる。コミュニケーションが上手いかないことが、コミュニケーションへの苦手意識や不安を生み、一層人とのコミュニケーションを避けるようになる。

さらに、学生がコミュニケーションを苦手とする要因の1つとして、そもそもコミュニケーションとはどのようなものか、どのような意義を有するのかということについてほとんど学び、理解していないことがある。たしかに、これまでの時代は、様々な人達と接することで暗黙のうちに、人と接する（コミュニケーションする）時には、どういうことが必要なのかについて学ぶことができた。しかし、現代は、社会状況の変化により、人とコミュニケーションを取らなくても、とりあえず生活はできるような時代である。このような時代においては、人間が社会生活を送るためのスキル、いわばコミュニケーション・リテラシーとして、コミュニケーションの重要さやその構造について学ぶ必要があると考える<sup>9)</sup>。

### ③ コミュニケーションの構造

#### i. コミュニケーションの構造とはどういうものか

そもそも、我々が日常生活で行っているコミュニケーションの構造とはどういうものか。コミュ



出所：船津衛「コミュニケーション入門」有斐閣アルマ  
第2章の議論を元に作成

図9 コミュニケーションの構造



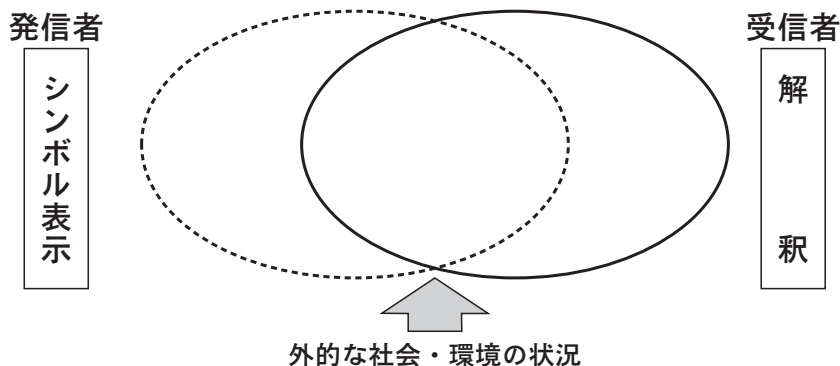
コミュニケーションの構造を図で表すと図9のようになると思われる。コミュニケーションにおいてメッセージの発信者と受信者がある。発信者は受信者に対して、情報伝達的意思を持ち、情報伝達方法の選択を行う。その上で「意味のあるシンボル (significant symbol)」を提示する。「意味のあるシンボル」とは、コミュニケーションに関してミードの考えた概念である。他者に一定の反応を引き起こすと共に、自分にも同一の反応を引き起こすシンボルを意味する。メッセージの受信者は、メッセージ発信者の意味のあるシンボルを耳や目で機械的に取り入れる。その上で、受信者は、受信者はシンボルを受信者として解釈することになる。

意味のあるシンボルは、外的な環境の状況に影響を受ける。例えば騒がしい場所で話しをしても、聞き取りづらく、すべてのシンボルが機械的に受容されない。また、メッセージ発信者は、受信者に意味のあるシンボルを提示しながら、その反応をフィードバックし、その後の意味のあるシンボルの提示に反映させる。

#### ii. シンボル表示と解釈の食い違い

メッセージの発信者が行った意味のあるシンボルの表示は、受信者には全て伝わらない。まず、機械的受容の段階で、意味のあるシンボルが全て受容されるとは限らない。先に述べた、外的な環境に意味あるシンボルが影響されるためである。さらにシンボルの解釈においても、受信者は受信者のこれまでの知識と経験を前提に解釈を行うため、発信者の知識と経験と一致しないことから、発信者が情報の伝達をしたいという意思どおりには相手には伝わらない。図10のように伝わらなかったり、意図とは違ったものが伝わる可能性がある。

人は、自分の考えは全て相手に伝わっているという思い込みがある。特に、島国で単一の言語である日本語を使っている日本人は、その傾向が強いように思われる。しかし、コミュニケーションを通じた意思の伝達は、自分の考えが完全には相手に伝わらない可能性があることを前提に考えるべきであろう。



出所：船津衛「コミュニケーション入門」有斐閣アルマ p. 29 の図を参考に作成

図10 シンボル表示と解釈の食い違い

### iii. 自分の考えが伝わらない構造

シンボル表示と相手の解釈が異なることを前提に、さらに、シンボル発信者の考えが相手に伝わらない構造を考えてみよう。図 11 は、自分の考えが相手に伝わらない要因を3つのポイントに整理したものである。

第1に「発信者が自分の考えを言葉で整理していない」ことがある。自分の考えを相手に伝える手段である言語化ができない、できても不十分であれば、相手に自分の考えが伝わらない。これは学生の第3の課題である「言語化能力の不足」で議論したい。第2に「発信者が自分の考えと異なる意味あるシンボル表示をしてしまう」ことである。緊張や興奮などによって、言いたいことを言えないというのが典型である。発信者にとって、自分の考えと意味のあるシンボルが必ずしも一致するとは限らない。どのような環境においても、自分の考えを的確に意味あるシンボルにすることは、ひとつのコミュニケーション技術となる。

第3に「発信者が相手の期待と違う意味あるシンボルを発信する」ことである。相手は、相手の人生において経験した知識や考え方を前提にして、発信者の意味あるシンボルを理解する。さらに、コミュニケーションの前提となる社会の環境やそれまでのコミュニケーションの経緯が存在する。それらを前提にして受信者は意味あるシンボルを理解する。相手は、このコミュニケーションの流れでは、このような意味あるシンボルが表示されるという期待がある。期待通りのシンボルが提示されると、解釈の労力が軽減されることになる。その期待に反するシンボルが提示された場合、受信者は、そのシンボルがどのような意味を有するか解釈の労力が増大する。その中で、解釈しきれないものは相手に伝わらないことになる。相手の考えや期待を読み取り、相手の期待する文脈で意味のあるシンボルを提示することが、相手のシンボルの解釈を助けることになる。

このような、コミュニケーションの構造を理解し、自己を客観視する。その上で、コミュニケー

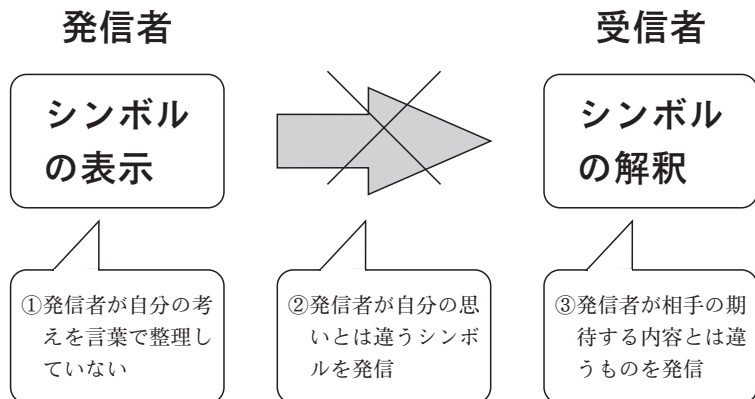


図 11 自分の考えが相手に伝わらない理由

ションの回数を増やしていくことが、コミュニケーションを苦手とする意識を克服することにつながると考える。

### ウ 課題の3「言語化能力の不足」

#### ① 自分の考えを言葉にする能力の不足

課題の3が、学生の「言語化能力の不足」である。アンケートでも非常に低い自己評価の項目となったのが「文章を書くことは得意ですか？」の平均2.04点であった。全体の約7割の学生が「やや不得意(8人)」「とても不得意(8人)」としている。筆者は、学生の課題として、そもそも文章を書く力だけでなく、自分の考えを言葉にするという「言語化能力」が欠けていると考える。

平成17年4月2日付産経新聞は、「待ったなし人口減少時代」という特集の中で、採用面接を通じた、現代の若者の課題について議論をしている。長文になるが引用をしたい。

関東地方を中心に和食店を展開する「綱八」。昨年まで社長や専務とともに採用の面接試験を行う人事部長だった谷所健一郎(47)は、五年ほど前に出会った男子学生を今もよく覚えている。どんな質問にも、いかにもマニュアル本にあるような型通りの受け答え。入社への強い意志や熱意が感じられない。が、面接を終わろうとした時に返ってきた言葉だけは鮮烈だった。「最後に何か質問はありませんか」。「ぼくは会社の人事の人が信じられない。面接の時はニコニコしているのに、採用はみんな断ってくる。ぼくの何が悪いんでしょうか」。谷所は、一万人を超える就職希望者を面接してきた人事のベテランである。その彼が驚き、その経験がやがて『面接必勝法』という本を書くきっかけになった。

「志望の動機や熱意を、きちんと言葉にできない。聞かれたことに一語か二語の単語で答えるだけ。将来どうしたいかなどについて、こちらからヒントを与えて誘導しても、どうやって答えたらいいのかわからない様子の若者が多い」。その結果、伝わらない気持ちに、男子学生はいら立っていたのだろう。谷所は言う。「学生時代は基本的に、友人という横のつながりだけだが、就職すれば上司、同僚、仕事先など人間関係は複雑化する。組織に入って、人との接し方、組織内での役割の見つけ方がわからない若者も増えている。根本的なところで、コミュニケーション力が落ちている気がする」(以下略)。

筆者は、この記事から、男子学生の自分の考えや気持ちを、言葉にして伝える力が不足していることを読み取れる。「タンゴ(単語)族」や「サンゴ(三語)族」と呼ばれるように、自分が考えていること言語化できない若者が増えている。

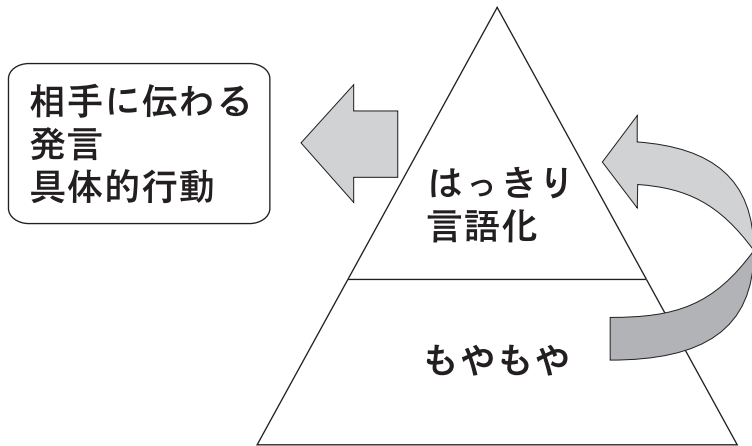


図 12 言語化の大事さ

## ② 言語化能力の意義

自分の頭の中にある、もやもやとしたものをはっきり言葉にするということは、どのような意義を有するのか。課題2で述べたように、基本的に、コミュニケーションにおいて、相手に自分の考えを的確に伝えるためには、自分の考えをきちんと言葉に整理して伝えることが必要となる。いくら思いがあっても言葉にできなければ、相手に考えが伝わりにくい。

自分の考えを言語化することは、相手とのコミュニケーションに役立つだけではない。自分の考えを言語化することで、自分が本当に何をしたいのかを理解し、具体的な行動につなげることができる(図12)。そもそも、自分の考えは、分かっているようで分かっていない面がある。言語化を行わず、もやもやした状況では、なかなか具体的な行動に向かうことは少ない。

## ③ 言語化能力を向上させるには

現代の学生が、自分の考えを言語化する能力に欠けている原因としては、次のようなものが考えられる。

まず、第1の課題で指摘した、成長の過程で他者との関わりが少なく、様々な世代や立場の人と話す機会が足りないことがある。同じような立場の限られた友人だけとの交流では、自分の考えを言語化して伝えるのに労力がかからず、言語化の力はなかなか鍛えられない。毎日の生活の送り方も、多くの学生が、時間をテレビゲームや携帯電話に取られており、本を読んだり、きちんとした文章を書くまじない生活では、言語化の能力は向上しない。日常の勉強においても、ゆとり教育の中で学習時間が短くなり、少ない時間で知識を習得せざるを得ず、文章を書く時間が削られる傾向にあることも影響していると思われる。試験が採点の効率化から、暗記中心のマークシートによる○×テストで行われており、自分の考えを言語化するという場が少ないことも要因と思われる。

さらに、筆者は、そもそも議論をしない、自分の考えを言語化して発言することを恥ずかしいと考える国民性が自分の考えを言語化する能力に欠ける大きな原因となっていると考える。これは、大学生だけの問題ではない。日本の大人社会全体についてもいえるとも考える。例えば、筆者の研究テーマである行政評価の領域においても、学生と同じ課題がある。現在、全国の自治体で行政評価の導入が進んでいるが、全体として上手く進んでいない。その原因の1つとして、公務員が評価を行う際の自分の仕事についての言語化を行う能力の弱さがある。行政の仕事について、PLAN-DO-SEEのいわゆるマネジメント・サイクルを回すためには、自分の仕事の内容について、きちんと分析し、課題を整理しておく必要がある。しかし、厳しい公務員採用試験に合格した公務員でも、これができない。客観的に評価を行うためには、仕事の内容を調書やレポートの形で文書化する必要があるが、言語化することができない。これは、多くの職員の仕事の仕方が前例踏襲で、仕事について分析する習慣がないことも大きい。そもそも自分の仕事の課題を言語化し、人に対して提示することを嫌う日本の社会風土があるように思われる。

それでは、学生の言語化の能力を向上させるためには、何が必要か。言語化の能力は、文章を書く力が重要であるが、それだけでは足りない。とにかく、様々な機会に自分の考えを言葉にすることが重要である。多様な世代の人と交流し、意見を交換すること。物事を多面的な視点で見る力が必要となる。とにかく、様々な人達と議論をすること、自分の考えを文字に表すことが必要だ。訓練をし、場数を踏む以外にない。

## (2) ワークショップ型ゼミの成果

それでは、ワークショップ型ゼミを行うことで、具体的にどのような成果が上がったか。(1)で議論した現代の学生の3つの課題やアンケートの結果を踏まえて、考察してみたい。

### ア 自我の形成（他者の意識）と自己効力感の創出

ワークショップ型ゼミは、学生の自我形成（他者の意識）と自己効力感の創出に役にたったのか。

学生アンケートにおいて、向上した能力として「人と一緒に仕事をする能力」をあげる学生が13人（57%）と過半数を超えた。ワークショップ型ゼミの最も大きなポイントは、ゲームなどの共同作業を通じて、子どもの自我形成の段階である「ゲームの時代」を体験することにある。共同作業を通じて、自分以外の相手の存在に気付くこと。グループの中で、目的達成のために自分が貢献し、自分が存在していることは意味があるのだということを実感することに意義がある。実際の学生の感想を見ても、ある学生は「今まで人間は、ストレス発散のために殴るために存在していたが、相手には相手の立場があるということが分かった」と述べた。この学生は格闘技を

趣味としているので独特の表現となったが、少なくとも、ワークショップ型ゼミは、他者の存在に気づく契機となったといえる。多くの学生にとっても、限られた友人と限られた交友関係を結ぶ傾向が強い中で、親しくない同級生と共同して作業をすることは、自分以外の他者を意識するための良い機会になったと考える。

また、ワークショップのどこに面白さを感じるか、面白さを感じないかについては、「課題をクリアしていくことが面白い」と答えた学生が16人(70%)に達した。暗記が中心となりがちな勉強の中で、与えられた課題をグループで一緒になり、解決していくことが学生にとって新鮮であったようだ。課題をクリアすることは、学生の自己効力感の増大につながっていく。人生において、いきなり大きな成功を収めるということは少ない。小さな成功体験を積み上げていくうちに、本人が自信を持ち、大きな成功につながっていく。ワークショップ型のゼミでの小さな達成体験は、次の大きな達成体験につながる可能性を持つと考える。

#### イ コミュニケーションへの不安の解消

ワークショップ型ゼミを通じて、自分の考えを相手に伝えるコミュニケーション技術は向上したか。学生アンケートでは、自己の向上した能力として「人と一緒に仕事をする力」、「積極的に発言する力」がそれぞれ13人(57%)、「人に積極的に話しかける力」が9人(39%)とコミュニケーションに関する能力の向上をあげる学生が多い。ゼミの面白さについての質問でも、「人と話ができることが面白い」と答えた学生は10名(43%)であった。ワークショップ型ゼミを通じて、かなりの学生が人とコミュニケーションをすることの楽しさや、自己の能力向上を実感できたと考える。学生の感想でも「ゲームでコミュニケーション能力が向上するなんて思えなかったが、実際に向上してびっくりした」という記述をする学生が複数いたのは、成果であると考えられる。

面白さを感じない点で一番多かったのが「グループのまとまりがないことが面白くない」の5人(22%)であった。ワークショップを行っていても、未だ、全体の中でリーダーシップを取り、雰囲気盛り上げようという学生は少数である。毎回、ランダムにグループをつくっているため、まとまりのあるグループとまとまりのないグループが出来上がることから、このような意見が出てきたものと思われる。ただ、沈黙自体が苦痛になってきているという面もあり、苦痛を解消するために積極的にコミュニケーションを取ろうという学生も増えてきている。

全体として、学生のコミュニケーションへの不安は解消の傾向にあり、着実にその能力が向上しているものと考えられる。

### ウ 言語化能力の向上

ワークショップ型ゼミを通じて、学生の言語化能力は向上したか。

自分の考えを言葉にして発言する力についてであるが、アンケートでは、「人前で発表する力」が向上したとする学生は7人（30%）、ゼミの面白さで「自分の考えが受け入れられることが面白い」とする人が5人（22%）いた。

ゼミの回数は、学生の言語化の能力を向上させる観点からは全く少ない回数である。しかし、親しくない相手に自分の考えを伝える機会がとても少ない中で、毎回のワークショップで、学生が相手に自分の考えを伝えなければならない機会を持ったことは貴重な経験であったといえる。

自分の考えを文章に書く力はどうか。アンケートでは、「文章を書く能力」が向上したと考える学生は7人（30%）であった。発言する力と同様に、自分の考えについて文章を書く回数も絶対数は少ない。しかし、実際、毎回学生の書く小レポートを読んでいると、自分の考えを分析して、的確に記述できる力がついてきていると感じる。確実に成果が出てきていると考える。

### (3) ワークショップ型ゼミの課題

ワークショップ型ゼミは成果も多いが、課題もいくつか存在すると考えられる。

#### ア 能力開発の達成度の確認のための指標がないこと

ワークショップ型ゼミで能力開発できるのは、主にコミュニケーション能力と言語化能力が中心となる。しかし、このような能力は、例えばITスキルや英会話、会計などのように資格試験があり、具体的な能力の達成度合いを確認できる指標が存在しない。その代わりに、ワークショップ型授業では、①毎回のワークショップにおいて課題の達成感があること、②当初に比べてワークショップを通じコミュニケーション能力が向上していることを実感できるという大きな利点が存在する。とはいえ、学生にとって、能力向上を確認できる指標が存在する方が、能力向上のための動機付けや達成の時のより大きな自信につながる。何らかのコミュニケーション能力や言語化能力の状況を確認できる指標を設定できないか、開発の検討を行う必要があると思われる。

#### イ 迎合の危険

アの能力開発の状況の指標が存在しないことと関連するが、学生にとってワークショップ型ゼミは、楽しく、コミュニケーション能力が向上していく実感のある授業であると考えられる。しかし、「学生が楽しいから」と「迎合」をしている面が全くないかという問題も存在する。おそらく、「学生のニーズに対応している」と「迎合」との違いは、一定の教授法を取ることによって、学生に具体的な成果が出ているかに基づくものと考えられる。教育成果が出ていないのに、時間つぶ



しのために学生の望むことを行うのは「迎合」であり、教育成果を出しつつ学生の期待に応えるのが「ニーズ」への対応と言えるのではないかと考える。ワークショップ型ゼミを行う場合も、学生への教育効果をきちんと測定し、どのような成果が上がっているかを検証する必要がある。

#### ウ コミュニケーションを苦手とする学生への負荷

ワークショップ型ゼミは、多くの学生には好評であっても、一部のコミュニケーションを苦手とする学生にとっては、苦痛となる可能性がある。実際、アンケートにおいても、「人と話をしなければならないのが面白くない」と答えた学生が2名(9%)、「自分の考えがグループに受け入れられないことが面白くない」と答えた学生が1名(4%)いた。それらの学生が、ワークショップ型ゼミを通じて、コミュニケーションに関して、本当に自信を失ってしまう危険性は存在する。形式的に知識を与えるゼミや年に1~2回発表するだけのゼミであれば、ついて行けなければそれで構わない。しかし、毎回の出席が義務づけられるゼミにおいて、強制的にコミュニケーションを取るという負荷を学生に与えるという事実は存在する。社会に出ればコミュニケーションを取るのは当然であり、いやであればゼミに出なければいいという考え方もある。しかし、学生が自信を失わせないような配慮を行うことは当然あるべきであろう。

#### エ 大学や学部全体への一般化の困難さ

ワークショップ型ゼミを大学や学部全体に広げることができないかという考え方もあるが、課題も多い。教材開発に非常に時間がかかり、1回教材を使えば、2回目は学生に内容が分かっており使えないという教材がほとんどであるためである。教材開発のための特別なセッションを設置するなど、特別な措置がなければ、大学や学部全体で取り組むということは難しく、個人の創意工夫の域を超えることはないであろう。

## 最 後 に

### (1) 「ドラゴン桜」から学ぶこと

最近、テレビでもドラマ化され、話題となった漫画に「ドラゴン桜」(三田紀房作、講談社コミックモーニング連載)がある。単行本が10巻出され、総売上冊数は400万部に及ぶ。阿部寛主演のドラマの平均視聴率も17%と高視聴率をマークしている。ストーリーの舞台は、架空の私立・龍山高校である。これといった特徴もなく、勉強をする気力もほとんどない生徒ばかり高校は、過剰投資により破産寸前の経営危機を迎えていた。経営を精算するために乗り込んできた元暴走族の弁護士・桜木建二は、「この落ちこぼれ学校から3年以内に東大合格者を100人出す



ことで、学校を再建する」と宣言。東大に行くための「特進コース」を作り、たった2人の生徒に対して特訓教育を開始する。桜木の連れてくる個性的な教員は、2人の生徒に東大の試験と教科の本質をつかんだ、常識を覆すような勉強方法を伝授する。

この漫画は、単なる東大受験テクニックの紹介本ではない。学力的に低く、自信を失っていた生徒が、自分自身と葛藤しながら、人生の本質にも通じるポイントをつかんだ発想法・行動法を学びながら、自信を回復し、成長していく物語である。

主人公の桜木建二は、物語の中で、「人間ははっきりとしたゴールが見えれば準備をし、達成へ着実に進む。逆に、目標を持たなければ漂流し、やがて無気力になっていく」<sup>(10)</sup>と語る。きちんとした目標を持ち、目標達成のためにデータを分析し、本質をつかんだ上で、努力を重ねる。小さな成功体験を積み上げことで自信を取り戻し、次の大きな成功につなげていく。受験をテーマとした、自己マネジメントの変革のあり方が、この漫画の根底に流れるテーマである。

漫画では、これまでの教員の行ってきた教授法が、教員という権威に甘えたものであること。無味乾燥で形式的であり、学生のために全くならないものであったことに痛烈な批判が行っている。これは、これまでの大学教育についても当てはまるように思われる。現在の学生の課題や求めるものを分析もせず、何年も同じ内容で、知識の丸暗記を求めるような授業を行う。その結果、学生のやる気を失わせ、就職やその後の社会生活において生きていくためのスキルが全く身に付いていない状況で卒業していく学生を多数生んでいる。「ドラゴン桜」での教員の行う教授法は、ワークショップ型ゼミを試行する筆者にとって、大いなる共感と示唆を得ることとなった。

## (2) 今後のゼミの運営に向けて

大学教員となって1年半、試行錯誤を行いながらなんとか今日を迎えることができた。1年半の中で多くの気づきを得ることができ、ほのかではあるが先が見えてきた部分がある。最初に述べたが、人の考え方や行動をアセスメントし、能力開発を行いつつ、より良い方向に行動してもらうにはどうしたら良いかという点は、研究対象である公務員も学生も同じ構造を持つ。本稿は、学生の課題と意識の変容を行うための試みとしてワークショップ型ゼミを行った成果について論考した。その考え方は公務員の意識変革にも通じるものがある。本稿の執筆により、公務員の意識変革について示唆を得た点については別途、稿を改めて議論をしたい。

今回、行ったワークショップの素材は、初めて試みる題材も多く、完成されたものではない。さらに、素材を磨き上げることが必要である。筆者の試行錯誤に協力していただいている伊関フレッシュマンゼミの学生の皆さんには、深く感謝をしたい。

## 〈注〉

- (1) Psychology Today 1971年11月号51頁
- (2) 橋本大也氏 HP 2003年9月22日 <http://www.ringolab.com/note/daiya/archives/000203.html>
- (3) Charles Horton Cooley. *Human Nature and the Social Order*, New York: Schocken Books, c 1964
- (4) 船津衛「コミュニケーション入門」有斐閣アルマ 41頁
- (5) 船津衛「コミュニケーション入門」有斐閣アルマ 46頁
- (6) 船津衛「コミュニケーション入門」有斐閣アルマ 48頁
- (7) 社会や他者の意識がないから、例えば授業で私語をして他人に迷惑をかけても全く気にならない。
- (8) W. トライデン/R. レントゥル丹野義彦監訳「認知臨床心理学入門」30頁訳者解説
- (9) 実際に、社会人になってからビジネスのスキルとして、高いお金を払ってコーチングなどのコミュニケーション技術を学ぶ人も多い。義務教育においても、さいたま市が構造改革特区として、平成17年度から、小中学生にコミュニケーションの技術を教えることとなったが、この方向性は間違いないように思われる。
- (10) 三田紀房「ドラゴン桜」第1巻3限目特別進学クラスにおける主人公のセリフ

## 参考文献

- 上山信一・伊関友伸「自治体再生戦略」2003 日本評論社
- マイケル・ドイル, デイヴィッド・ストラウス 齊藤聖美訳「会議が絶対うまくいく法」2003 日本経済新聞社
- 山路清貴編者「まとまらない意見をまとめる合意形成の技術」西東社
- 船津衛「コミュニケーション入門」有斐閣アルマ
- 末田清子・福田浩子「コミュニケーション学」松柏社
- 橋元良明「コミュニケーション学への招待」大修館書店
- 森敏昭・井上毅・松井孝雄「グラフィック認知心理学」サイエンス社
- W・ドライデン/R・レントゥル編丹野義彦監訳「認知臨床心理学入門」1996 東京大学出版会
- アルバート・バンデューラ編本明寛/野口京子監訳「激動社会の中の自己効力」1997 金子書房
- G.H. ミード河村望訳「精神・自我・社会」1995 人間の科学社
- 三田紀房「ドラゴン桜」第1巻～10巻講談社

## Possibility of Communicative Competence Development Technique in Iseki Freshman Seminar

Tomotoshi Iseki

### **Abstract**

This report is an article arguing about an effect and significance of the workshop model seminar in Iseki Freshman Seminar. It seems that there is a problem of 3 of “low self-evaluation”, “uneasiness to communication” “lack of power to make words” as for what became clear through the workshop. It was recognized that this trial was effective in those problems.

**Keywords:** Communication, Workshop, Self-Awareness