タイムダラーを導入した直接的コミュニケーション能力醸成の取り組み

The Improvement of the Face-to-face Communication Skills Using Time Dollar Method

森田 健一^{※1}
Kenichi MORITA

上西 創^{※1}
Hajime KAMINISHI

1. はじめに

インターネット時代と騒がれて久しく、その功罪は様々な文献やメディアを通じて訴えられ続けている。筆者が学生相談に従事する立場から彼らのやり取りを間近に見るにつけ、コミュニケーション手段の主流はもはや、顔と顔を突き合わせ、膝を交えるような生身のものよりも、携帯電話やパソコンの画面を介した無機質な電子媒体であるとさえ感じることもある。ケータイ世代と呼ばれることもあるイマドキの学生世代であるが、昨今では、電話はおろかメールでのやりとりですら相手との直接性を感じて抵抗を抱き、SNS (Social Networking Service) やインターネット上掲示板での匿名性が確保された状況での不特定多数相手のやりとりのみが唯一安心できる、という学生も少なからずいる。

その背景の1つには、たとえば小此木¹⁾も指摘するような、いつでもスイッチ・オフすることができるような部分的な付き合いや、個人（特に弱さ）を晒さずに済ませることができるといった利便性があるだろう。こうした、ON/OFFが明確で、個性が必要とされない在り方は「デジタル性」と名付けることができよう。しかし、私たち人間はそう明瞭にON/OFFが切り替えられるわけでもなく、曖昧さや矛盾を抱えながら、それぞれ固有の人生を生きてゆく、きわめて「アナログ」な存在である。しかし、対人関係を得意としない学生たちと関わっていると、まるで人間もデジタルな存在であるかのように感じているのではないか、と思わざるを得ないことがある。たとえば、ある学生が言うには、「人生とは、初期設定ですべてが決まる糞ゲー（つまらないゲーム）だ」という比喻がインターネット上で流行っているらしく、彼もそのことばにはいたく共感していた。たとえば、学生に人気の「モンスターハンター」というゲームは、主人公のステータスは最初から最後まで変化せず、モンスターをひたすら狩って素材を収集し、強い武器や防具を作っていく

ことでレベルを上げてゆくという、ある種きわめて「平等」なゲームである。そういう平等さに親和性を感じていたなら、この現実世界はとても生きにくく、人生を「糞ゲー」とでも言いたくなる。あるいは、「ポケットモンスター」というゲームも同じく大流行しているが、このゲームは多種多様なモンスターを手に入れて相手と戦わせるゲームで、彼らが熱中して時間を割いているのは、手に入れたモンスターを強くすることではなく、「卵を産ませる」という作業である。学生によると、同じ種類のモンスターでも、一体一体が持つ個体値という能力に違いがあるらしく、良い才能に恵まれたモンスターが生まれるまでひたすら産ませ続けるらしい。そして、才能に恵まれないモンスターは迷わず「お別れ」という。ゲームに熱中する学生は、自分自身については必ずしも素晴らしい才能に恵まれたとは感じておらず、かといって自分自身と「お別れ」することもできないため、忸怩（じくじ）たる思いを抱いても仕方がないように思えるし、能力を厳選する側の、いわば「神」のようなポジションに自らを置きたくなるのも無理はないかもしれない。

さて、他者と面と向かってコミュニケーションをとるということは、自分のありのままを晒すことになる。ゲームの中では強い装備に身を包んだキャラクター、あるいは様々な特殊能力を持ったモンスターを、いわば自らの分身として提示することができるが、そうではない「生身」の自分を晒すことはとても恐ろしいことかもしれない。しかし、バーチャルではなく、リアルな社会とは、そういう生身で勝負する世界である。

こうした時代において大学生に対するキャリア支援を行おうとするとき、彼らが苦手とする「直接的コミュニケーション」の能力を高めることは極めて逼迫（ひっぱく）した根本的課題ではないだろうか。

厚生労働省「新規学卒就職者の在職期間別離職率」によると、就職後3年以内に離職または転職をする新卒者が3割を超え、その状況が10年以上続いているという報告がある²⁾。現職場から離れる理由は個々によって様々であろうが、それらの背景の一つに、上述したようなコミュニケーション能力不足による人間関

2011年11月14日受付

※1 東北工業大学ウェルネスセンター

係の問題があるのではないだろうか。なぜなら、それぞれの理由から現在の職場が合わないと感じたときに、それを相談したり、伝えることができる良好な関係の同僚や上司がいたならば、3割もの新卒者が転職するという状況には至らないように思われるからだ。このように考えてみても、「就職内定」のみを目指した出口支援では今や事足りず、その先を見越した支援が求められているのである。

私たちはそうした観点に立ち、文部科学省「大学教育・学生支援推進事業」で採択された「ピアサポート・タイムダラー方式キャリア発達支援プログラム」を、平成21年度後期の準備期間を経て、平成22年度より本格的に実践している。本稿では、本プログラムを通していかに上記の問題に取り組んでいるかについて、事例も交えて具体的に報告しながら、キャリア支援について考察したい。

2. ピアサポート・タイムダラー方式キャリア発達支援プログラムについて

標記プログラムは、本学ウェルネスセンターと就職部が連携し、学生のキャリア発達支援を目的とした支援事業である。今回報告する取り組みを中心的に担っているウェルネスセンターでは、「キャリア」という言葉について、一般的な意味での就職支援のみならず、広義の意味での生涯発達と捉えており、一人ひとりの学生が「自らの人生を生きてゆく」ことの支援を大きな目的としている。なお、本学ウェルネスセンターは保健室とカウンセリングルームを中心に構成されているが、本取組を担うのはカウンセリングルームであり、2名(本取組専属コーディネータ含む)のカウンセラーが学生相談を中心とする業務と並行して行っている。

そして、本プログラムの骨子は、タイムダラー方式を用いた相互扶助活動により、互いに助け合えるコミュニティを形成し、学生のコミュニケーションスキルと他者の役に立つことで得られる自己肯定感を向上させること、である。

ここで、本プログラム名にも入っている「ピア・サポート」について触れる必要があるだろう。少々長いですが、カナダでピア・サポートプログラムを起こした第一人者であるCarr³⁾の語りを引用する。「ピア・サポートとは生徒たちに他の人を思いやることを学ばせ、その思いやりを実践させる方法のひとつです。そのため自己探求と意思決定を可能にさせるだけのコミュニケーションスキルがかなめになってきます。……略……彼らは、彼ら自身も生徒でありつつ、仲間の生徒が問題を結論までじっくり考えたり現在抱えている悩みを見つめたいというときに、きちんとしたスーパービジョンの下で援助していく人なのです」。本学では予てより、こうした枠組みでのピア・サポートを組織化しており、カウンセラーによる支援・指導のもと、様々

な相互扶助活動をすでに行ってきた。学生同士がサポートし合うことのメリットには、「年が近い分『大人臭さ』がなく、悩みを打ち明けやすい³⁾」ということが挙げられるのと同時に、援助することによって援助者自身の自己肯定感を高めることが挙げられる。また、対人関係に不安を持つ学生の中には、年長・年少の相手とは支障なく接することができるが、同世代に対してのみ不安を感じるという学生も少なくなく、そういう学生が同世代の他学生から援助されるという「正の体験」を通じて、対人不安を軽減することも可能となる。本プログラムは、そうしたピア・サポート活動を全学生に拡大したものであり、誰もが他者を援助し、誰もが他者から援助されうる状況が可能となっている。

次に、「タイムダラー」について概説する。タイムダラーとは、Cahn⁴⁾によって提唱された地域通貨システムであり、直訳すれば「時間貨幣」である。すなわち、「自分にできるサービス」を他者に提供するとき、その対価は現金ではなく、そのサービスに割いた「時間」を単位としたそれぞれの地域通貨を用いる仕組みである。本学では、独自の「ピアポイント(以下、pp)」という地域通貨を導入し、1時間分に値するサービスを1ppで売買するというシステムを取っている。

3. トポステンポ

3.1 トポステンポとは

本プログラムは、「トポステンポ」という店舗を母体として取組を行っている。トポスはギリシャ語で「場」を、テンポはラテン語で「時間」を意味する言葉であり、学生がそれぞれの“何か”を生み出し、育むための「場」と「時間」を提供する店舗(テンポ)、という願いを込めてネーミングした場である。“何か”としているのは、そこでやりとりされるサービス内容のみならず、それを通して得られるコミュニケーション能力、そこで出会った新たな友達やつながり、あるいは、サービス提供を通じて気付く自身の秘めた能力や、未来への展望など、一人ひとりの学生にとって多様な産物が期待されるからである。つまり、大学の正課教育内で中心的に学ぶ専門的能力のみならず、それを支える「生きる能力」を獲得するための場としての機能を担っているのが、トポステンポである。

本学には2つのキャンパスがあるが、それぞれにトポステンポを設置している。運営は、本プログラムの予算で採用されている専属コーディネータ(臨床心理士)1名と、本学専任カウンセラー1名を中心に、ピア・サポーターをアルバイトスタッフとして雇用して(基本1日1名で、現金支給)行っている。立地はそれぞれ、売店隣の小さなプレハブ、学生ラウンジの一角であり、10時から15時まで開店している。

なお、キャリアサポートの一貫でありながら、いわゆる就職支援の専門家ではなく、臨床心理の専門家が

中心となって運営しているのは、「キャリア」に関する上記の捉え方が背景にあることに加え、見知らぬ学生との直接的コミュニケーションを行うこととなるタイムダラーの性質上、コミュニケーションに難しさを抱える学生の心理的ケアを十分にを行い、そこで生じられる様々な葛藤を専門的にフォローする必要があるからである。特に、コミュニケーション障害とも言われる、発達障害を抱える学生に対しては、その背景を十分に配慮した専門的援助も欠かせない。

3.2 トポステンポの周知

本格始動年である平成22年の4月、オリエンテーション時に全学生を対象に、パンフレットとppカードを配布した。パンフレットには、トポステンポの概要や利用の仕方などを記載しており、まずはそれぞれがトポステンポに來訪して利用者登録をする必要がある旨を知らせている。そのほか、ホームページを作成して、下で述べるサービス登録やイベントの情報、アルバイト学生も含むスタッフによる日記などを日々更新したり、定期的に学内ポスターを貼り替えたり、全学生への通信文を送ったりながら、少しでも多くの学生の目に触れ、身近な存在であるような工夫をしている。また、一つの学科の協力を得て、授業提携を行い、1～3年生の学科セミナーの登録者には、原則全員が一度は利用するよう義務付けてもらった。

3.3 トポステンポ利用の流れ

トポステンポ利用の流れは図1の通りである。

なお、学生によるサービス登録は何でも自分で好きなように行えるものではなく、必ずコーディネータと相談の上で行うことにしている。どのように貼り出せばわかりやすく、また魅力的に見えるか、といった経営戦略的な相談から、「興味はあるけれど貼りだす内容がない」という学生の潜在的な能力やニーズを開発するお手伝いまで様々な機能を担う。もちろん、公序良俗に反する危険なサービス登録の予防や、実現可能性の低い内容の検討などの、検閲機能も担うことになる。また、学生が既存サービスに申し込むときにも、必ずコーディネータが仲介している。そうすることで、見知らぬ学生同士の最初の出会いや、取引の具体的調整などを円滑に行うことが出来る。サービス終了後は、

図1 トポステンポ利用の流れ

それぞれがコーディネータのもとへ訪れ、感想文を提出し、取引内容の確認や、事後フォローなどが行われ、ポイント授受をする、というのが一連の流れである。

サービスは必ずしも一対一で行わねばならないわけではなく、複数人と同時に行う「イベント」を主催することも可能である。一対一のやりとりに敷居の高さを感じる学生でも、複数人の参加するイベントであれば気軽に参加できる。

以上のような、ポイントを通したやり取りがトポステンポの中心的取組となるが、「トポスdeトーク」という名で、コーディネータが主催する座談会も定期的に行っている。詳しくは、また以下で説明する(図2)。

3.4 トポステンポ利用状況(平成22年度)

大学在籍数が約3,000名のうち、初年度には266名の学生が利用者登録を行った。サービス登録は、「買います」には176件、「売ります」には105件あった。実際に取引が行われたのは144件であった。必ずしも、それぞれの登録サービスに相手が見つかるわけではなく、一つのサービスに複数の申込もあるため、登録数と取引数は一致しないが、初年度としては多くの利用が見られたように思われる。

3.5 トポステンポの具体的活動

次に、学生たちによって登録されたサービスを具体的に見ていきたい。サービスは大きく分けて、3つのカテゴリーに分類できる。すなわち、「趣味・遊び」、「勉強・進路」、「生活・情報」である。

「趣味・遊び」カテゴリーの利用者が一番多く、その内容は、「一緒にゲームをしましょう」、「映画を見に行きましょう」、「～について語りましょう」といった交流を求めるものから、「ギターを教えます」、「～のルール教えます」といった技能伝授に関するものまで多岐にわたった。学生主催イベントでも、一番多かったのはこのカテゴリーに該当する内容であり、ゲームイベントや、スポーツイベントが主催された。学業のみならず、キャンパスライフを充実させる補助機能としての役割をトポステンポが担っているといえよう。

図2 トポステンポの風景

学生の感想にもあったが、趣味を媒介することで、初対面の人同士でもすぐに打ち解けることができ、円滑にコミュニケーションが図れたようであった。

次に「勉強・進路」では、「パソコン関連のソフトの使い方を教えます」、「～の授業について教えます」という内容から、「就職活動について教えてください」といったものがみられた。このカテゴリーでは、上級生から下級生へとサービス提供を行うことが中心であった。大学の性質上、サークルやクラブ活動に所属しない限り、学年間交流は減多に行われなため、下級生にとっては貴重な機会を得ることが出来たようであった。もちろん、教える上級生も、教える中で学ぶところが多かったようである。

「生活・情報」では、「おいしいラーメン屋さんを教えます」、「オススメの服屋さんを教えてください」といった内容が見られた。特に、地元から離れて一人暮らしを始めた学生にとっては、こうした生活情報を教えてもらうことで大学生活がより豊かなものになるだろうし、こうした情報収集能力は今後社会で生きてゆく上での重要な役割を担うことになる。

3.6 利用者の感想

次に、トポステンボ利用後に提出された感想文からいくつか抜粋して、利用者の生の声をここに紹介したい(表1)。

感想の中で特に目立ったのは、「最初は不安だったが、意外とスムーズにいった」、「意外と楽しかった」という内容であった。ここから、未利用者にとっての敷居の高さがうかがえるが、実際に利用することで、「意外」に身近な感覚で利用できたように見受けられる。他にも、「友達が増えた」、「やりとりする難しさを実感した。またがんばりたい」など、運営目標としていたことを体感してくれている様子の感想が多く見られた。

なお、「今後利用したいかどうか」を尋ねたアンケートでは、「また利用したい」が86%、「どちらともいえない」が14%、「もう利用しない」が0%であり、多

表1 トポステンボ利用者感想文より

初めての利用だったので多少不安がありましたが意外とすんなり事が進んだので安心しました。
友人との絆が更に深まるキッカケになりました。
自分にも役に立つことがあってうれしかった。今度は誰かのを利用してみたいと思った。
友人が増えて大学生活が楽しいものに近づくための近道のように感じた。
知らない人達とでも、共通の趣味で盛り上がりれば、こんなにも早く打ち解けることができるのかとおどろきました。
間に人がちゃんと付いてくれるので知らない人同士でも気まずくなく、気軽に良い!と思いました。
学科の先輩と関わるのが難しい工大において、先輩から直接レポートの書き方を教えてもらえたのはとても貴重な経験になりました。
けっこう人見知りだったので今まであまり人と話せなかったのですが、とても楽しかったです。

くの学生にとって今後につながるよい体験が得られたようにうかがえる。

3.7 トポステンボ主催イベント

以上がタイムダラーを用いた取組であるが、次にコーディネータが中心的に主催しているイベントについて報告する。

まずは、「トポスdeトーク」と名付けた座談会イベントである(表2)。

「就職にまつわる5つの誤解」シリーズでは、就職活動をめぐって抱きがちな誤解について、OB学生や地元企業の社長をゲストに呼んで、コーディネータを中心にトークライブ形式で座談会を行った。また、世界的にボランティア活動を行うゲストを招いた会や、内定を取った4年生を各学科それぞれ講師として招き、これから就職活動を行う後輩たちに体験談やアドバイスを語ってもらう会なども行った。いずれも10人前後の参加者であったが、少人数ゆえの密度の高いトークイベントとなった。

次は、交流イベントである。なお、初年度において、2つのキャンパスのうちの1つは相対的に学生の参加が消極的であったため、平成23年度は学生のニーズや利用状況を与した上で、交流イベント特化型店舗とし、学生の関心の高いと思われる企画を次々に用意することで流動性を生み出そうとした。そして、その店舗では23年度前期に6回イベントを行った。それぞれの標題は、「囲碁教室」、「おススメの映画を勧め合う会」、「モンスターハンター祭り」、「内輪でうちわを作ろう」、「青春のキャンパスライフ」、「超融合!ジャンルを超えた決闘!」であった。紙幅の都合から、一部とりあげ、各イベントの目的と具体的な様子を紹介したい。

「おススメの映画を勧め合う会」は、参加者が順番に自分の好きな映画について語り、他の参加者はそれを傾聴しながら、適宜質問をしたりするという形をとった。話す・聴くというコミュニケーションの基本的能力の醸成を意図した企画であり、話すのが苦手そうな参加者もいたが、周囲から声をかけられながら自分のことを話すことができ、最後には自分から質問する様子なども見られた。

表2 「トポスdeトーク」一覧

「就職にまつわる5つの誤解」シリーズ	
1)	会社ではコミュニケーションが大事っていうけど、今、友達とコミュニケーション取れているんだから、会社でも問題ないよね?
2)	PCのスキルさえあれば、技術者(SE/プログラマー/デザイナー etc)として仕事していけるよね?
3)	履歴書なんてすぐに書けるよね?
4)	資格さえあれば認められるよね?
5)	対人スキルがないとバイトは始められない?
ボランティア活動の魅力	
内定を取った先輩にイロイロ聞こう!	

「青春のキャンパスライフ」は、自らの学生生活を考えるきっかけを提供することを目的に、本学の若手職員をゲストに招いたトークライブであった。テーマは「学生時代の体験」で、コーディネータとゲスト職員が各々の学生時代の勉強・サークル活動・アルバイト・就職に関して、いかに楽しみながらも真剣に取り組む、その中で何を得たのかについて語り合った。参加者からも様々な質問が寄せられ、「今後の学生生活を真剣に取り組んでいきたい」などの感想が聞かれた。

「超融合！ジャンルを超えた決闘！」は、コミュニケーションの促進と、新たな友人の獲得を目的として、学生の間で大流行しているカードゲームを題材とした大会である（なお、本学では食堂やラウンジスペースなどで様々なゲーム大会が繰り広げられている風景も珍しくない）。同じカードを持つ参加者同士で自由に対戦する形をとり、対戦者がいない参加者についてはコーディネータが仲介役となって対戦相手を探すなどのサポートを行った。これまでにない参加者を得たイベント（19名）となり、「今度は自分で主催してイベントを開催したい」「他のイベントも参加してみたい」といった声も聞かれ、今回をきっかけに活動を広げていこうとする学生の姿が見られた。また、1人での参加者がグループでの参加者と仲良くなり、イベント終了後も継続して遊ぶ相談をするなど、新たな友人の獲得に適したイベントとなった。

3.8 個別事例

以上が、活動の概観である。次は、トポステンポを継続的に利用した学生がどのように変化していったのかを事例的に報告したい。

男子学生Aは、トポステンポが本格始動した年に入学した1年生であった。彼は、授業の合間などにトポステンポに一人でふらっと訪れ、コーディネータやアルバイトスタッフと少しずつ話すようになっていった。彼は自宅が遠いこともあり、入学後の課外活動にもなかなか参加することが出来ず、友達作りに「出遅れた」と語った。そんな彼は趣味でカードマジックを練習していると言い、トポステンポでカードマジックを披露し、タネを教えるというサービスを提供したい、と言うようになった。しかし、人前で披露するときにはいつも緊張してしまっていて手が震えるから自信がないんだ、とも語った。「失敗してもいいんだよ」とコーディネータはフォローしたが、サービスとして登録するにはまだ抵抗を覚えているようだった。そこで、まずはコーディネータが取引相手となる予備取引を行おうと提案した。彼は承諾し、コーディネータと取引を行った。声や手は震えながらも、大成功だった。彼は自信を少しつけ、アルバイト学生とも取引をし、ついに掲示板に貼りだすに至った。カードマジックという大衆性のある特技は多くの関心を集め、次々に申し込みがあった。取引を重ねるにつれ「自信ができました」と言い、

最初はおどおどしがちだった話し方も、驚くほど流暢なものへと変わっていった。また、取引を通じて友達も増え、「出遅れた」という友人関係を完全に挽回するに至った。その後も、彼は「日課です」と言って毎日のようにトポステンポに訪れ、挨拶や近況を話し続けた。今では常に友達と行動するようになったが、トポステンポには定期的に訪れ、自分が相手になれそうなサービスには積極的に申し込むようになっている。

〈考察〉ここでトポステンポが果たした一番の機能は、「居場所」という機能であることは言うまでもない。「便所飯（友達のいない大学生がトイレの個室で昼食をとること）」という言葉が流行しているが、大学生にとって「居場所」とはきわめて重要なテーマである。居場所がないと感じる学生にとって、授業の空き時間は苦痛そのものであり、特に青年期特有の自意識の高さから、「一人でいること」を他者に認識されることが、強い屈辱感にいたることもある。「出遅れた」と語る彼は特にそういう感覚が強かったかもしれない。トポステンポは、初めは彼の居場所として機能し、次第に彼が様々な学生と交流する場となり、自己肯定感やコミュニケーション力を高めるに至った。他学生から「すげえ」と尊敬され、難しい技術を初心者に伝授する、という体験は、それらの向上の王道とも言えよう。こうした行為は、友達がいない学生にとっては日常ではなかなか為しえないことであり、そういう機会を提供しうる場としてのトポステンポの機能がうかがわれた事例であろう。

4. まとめと今後の支援に向けて

以上のように、本格始動を初めて1年少しの取組の概観をここに提示した。トポステンポは、学生同士が直接的に交流することによるコミュニケーション能力の醸成や自己肯定感の向上、友達作りなど、学生生活を送る上で、そして卒業後のキャリアを生きぬく上での基礎的な援助を行う場所である。そして、実際に利用した学生からは、本取組のそうした側面をそれぞれに体感している感想が聞かれており、特にそれは提示した事例で明らかであったらう。

しかし、未だトポステンポの普及度は広いとは言えず、全学生のキャンパスライフの中に完全に溶け込むには至っていないため、今後も、授業連携を行うことで利用するきっかけを作ったり、学生の興味・関心を引くイベントを様々な企画したりすることで、より学生生活に根差した場として定着し、更なる利用を促進してゆくことが課題となる。

最後に、そうした活動の展望をするうえで重要となることを述べて締めくくりたい。

大学時代とは、一般論的な「おとな」の視点からは、青春真っ盛りであり、アルバイトやサークル活動、恋愛など、様々な充実した経験をする時代である、と憧

憬のまなざしすら持ちながら言われる時期であろう。実際、その通りに青春を謳歌する学生も多いが、一方でアルバイトもサークル活動も一切せず、教室と自宅をただ往復する学生も少なくない。本学ウェルネスセンターが行った学生生活実態調査では、28.9%の学生が、アルバイトやサークルなどの課外活動に従事していないということがわかった。就職活動で必ずといっていいほど尋ねられる質問の1つに、「学生時代に学業以外に何をしてきましたか?」という課外活動を問われるものがあるが、彼らは答えに窮するしかないであろうか。

トポステンボ利用者の中にもそういった学生は少なくなく、彼らの話を個別に聞いていると、共通して出てくるキーワードが「めんどくさい」である。何かをしようと思っても、「どうせ……だし、めんどくさい」という言葉が二の次に浮かんできて、結局行動には至らないようである。かねてより、「スチューデント・アパシー」⁵⁾という無気力状態に陥る症状が指摘されていたり、最近では新型うつ病⁶⁾と呼ばれることもある非定型うつ病の増加も問題となっているが、「めんどくさい」といって行動を起こせない状態の学生は、そうした背景を持っているのだろうか。

もちろん、そうした背景を持つ学生もいるであろうが、筆者は必ずしも全員がそうとは言えないように考えており、その背景に、はじめに述べたような「デジタル」な文化の中に生きているという、いわば完璧試行の傾向があるように考えている。「失敗しない究極の方法は、何もしないことである」。これも、学生から教えてもらった言葉だが、リセットができない「アナログ」なこの社会で、自身のデジタル性を保つには、何もしないことが精いっぱいなのかもしれない。

しかし、筆者が関わっている学生の多くは、丁寧に話を聴いていくうちに、その「めんどくさい」の奥側に、「でも、やってみたい」という小さな揺らめきが見えてくる。「やってみたい」けれど、何をしたいかがわからない。「やってみたい」けれど、失敗するのが怖い。だから、「めんどくさい」という印籠をクールに掲げることで、自分のそういう弱さをごまかしているのではないだろうか。

私たちが、彼らのキャリア（生きぬく力）をサポートするときには、その奥底にある小さな灯を見逃さず、自ら意欲的に行動できるように、こちらから援助する必要がある。というのも、今の時代には、インターネット上で流行っている「ggrks（ググレカス＝自分で調べろ）」という言葉が象徴するように、他者に援助を求めるのではなく、すべて自身で解決しなければならないような強迫が支配している。しかし、「生き方」は大手インターネット検索でも答えが見つかるようなものではない。特に、自発的に考え、行動できる状態ではない学生に対しては、自発的に動くのをただ待つ

ているだけではなく、その状態へ至るまでのきっかけを私たち援助者が提供する必要があるだろう。そうすれば、課外活動を問われても窮することはなくなる。

トポステンボは、本稿で述べたような機能のみならず、利用の仕方次第でまだまだ無限の可能性を秘めているだろう。学生たちが、いろいろなことに対して心の中に秘めている「やってみたい」という気持ちを目覚めさせる「きっかけ」として機能できるように、今後も利用学生と共に成長していきたい。

謝 辞

本取組は、文部科学省「大学教育・学生支援推進事業」として実施している。

参 考 文 献

- 1) 小此木啓吾：「ケータイ・ネット人間」の精神分析－少年も大人も引きこもりの時代，飛鳥新社，2000
- 2) 厚生労働省：新卒者在職期間別離職率，http://www.mhlw.go.jp/topics/2010/01/tp0127-2/dl/data_1.pdf 2011年，2011-9-13参照
- 3) トレバー・コール，バーンズ亀山静子・矢部文訳：ピア・サポート実践マニュアル，川島書店，p.5，2002
- 4) エドガー・カーン，ヘロン久保田雅子・茂木愛一郎訳：この世の中に役に立たない人はいない－信頼の地域通貨 タイムダラーの挑戦，創風社出版，2002
- 5) 笠原 嘉：アパシー・シンドローム－高学歴社会の青年心理，岩波書店，1984
- 6) 貝谷久宣：非定型うつ病のことがよくわかる本「気まぐれ」「わがまま」と誤解を受ける新型うつ病のすべて，講談社，2008

.....

著 者 紹 介

森田 健一
 2005年 京都大学 教育学部卒業
 2010年 京都大学大学院 教育学研究科 心理臨床学講座 博士課程満期退学
 職 歴 京都府スクールカウンセラー、私立綾羽高校スクールカウンセラー、佛光大学非常勤講師（いずれも2008年4月から2010年3月まで）など
 現 職 2010年4月 東北工業大学ウェルネスセンター講師
 専門分野 心理療法、記憶、夢
 所属学会 日本心理臨床学会、日本精神分析学会、日本心理学会、日本ピア・サポート学会
 連絡先 ck.morita@tohtech.ac.jp