

こころに響く授業とは

ー キャリアデザイン科目の授業評価より ー

How can Class Get to University Students' Hearts?

- From the Results of Students' Class Evaluation -

中山 一郎*

Ichiro Nakayama

大学生の中退予防対策のひとつとしてキャリア教育に対する期待は大きい。しかし、具体的にはどのような方法で、どのような内容のキャリア教育の授業に彼らが強く意味を感じ、引いては自己効力感を高めていくことに寄与できていたのか。これまであまり検証されてこなかった大学1年生にとって「こころに響く授業」とは何かを筆者自身が実際に行った授業とその評価を基礎データとして分析と考察を試みる。

キーワード：大学1年の壁、自己効力感、授業方法

I. はじめに

現下の大学において中退者を減少させるための予防対策は喫緊の課題である。

ちなみに平成26年に文部科学省（以下、文科省）が実施した調査¹⁾によると、平成24年度の1年間に中退した学生の総数は、全学生数（中途退学者、休学者を含む）²⁾2,991,573人のうち79,311人であり、この人数は全学生数の2.65%に相当する。とすれば、やや乱暴ではあるがこの数字を大学4年間に単純換算してみるとその中途退学率は10.6%、おおよそ10人に1人が中退しているという計算になる。

また、この文科省の調査以前にも平成22年10月4日付の日経電子版³⁾において、特定非営利活動法人NEWVERYが日本私立学校振興・共済事業団の資料に基づいて試算したところ、大学入学から卒業までの中退率は12.1%で実に8人に1人が中退しているという記事が掲載されている。さらにはその中退の時期について、インタビューした100人のうち1年生の退学者が半数を超えていたという。理由については、学習意欲の喪失や人間関係など様々であると指摘しているが、このような1年生で中退してしまう状況を「自立を求められて突き当たる『大学1年の壁』」と、記事のなかでは紹介している。

*流通科学大学人間社会学部、〒651-2188 神戸市西区学園西町3-1

(2018年1月24日受理)

©2018 Center for Promotion of Higher Education

そして今現在、多くの大学ではまさにこの「大学1年の壁」を乗り越えさせるべく、様々な方策を繰り出していつているわけであるが、例えば「キャリア教育」や「初年次教育」や「リメディアル教育」などといった教育などもそれらの方策のひとつとして誕生したとあっていい。しかしながら、大学がそれらの新しい教育を導入したことによって実際にどれだけ中退者数を減少させることができたのかなどといった具体的な調査研究に関してはまだほとんど行われていないというのが実状である。

そこで小論では、先に紹介した新しい教育のひとつである「キャリア教育」にとりわけ注目し、筆者が実際に担当していたキャリアデザイン科目のなかで受講生全員に記述させた「授業評価レポート」の質的な調査を試み、具体的にどのような授業形態でどのような授業内容にその効果や成果をあげているのかについて分析し、確たる根拠はなくとも「大学1年の壁」を何とかうまく乗り越えていけそうだと思うような、引いてはそれに繋がっていくような「こころに響く授業」とはどのような授業だったのかを考察し検討していきたい。

II. 研究方法

1. 「自分はどううまくやれる」と思えるキャリア理論

先に述べたとおり、ひとは何かの行動を起こすときや選択をするときに確たる根拠はなくとも「自分はどううまくやれる」という自信のようなものを自己効力感というが、そもそも自己効力という理論を打ち立てたのはバンデューラである。バンデューラ(1977)は自己効力のことを「課題に必要な行動を成功裏に行う能力の自己評価」⁴⁾と定義し、「人間の働きメカニズムのなかで、自分のもつ力を信じるほど主要な、力強いものはない」⁵⁾と述べている。そして、このバンデューラの自己効力の理論をキャリアの領域に取り入れ、キャリアに対する自己効力として概念化していったのがベッツとハケット(1981)である。ベッツとハケットは男性や女性といった性別によって自己効力を示す職種と示さない職種があることを明らかにし、人間のキャリア行動においても自己効力という理論を活用していった⁶⁾。さらに、テイラーとベッツ(1983)はキャリアの選択を行うプロセスにおいても自己効力が大きな役割を果たしているということを指摘している⁷⁾。

小論では、この自己効力という「自分はどううまくやれる」と思えるキャリア理論に準拠し、大学1年生がキャリアデザイン科目を受講した中で、特に意味を感じ、自己効力感を高めたと考えられる授業を「こころに響く授業」と銘打ち、その具体的な授業の内容や特徴を「授業評価レポート」の質的分析によって明らかにしていきたい。

2. 研究対象の授業と学生

小論の対象となる授業は、甲南大学の文学部にて1年次生を対象として開講されている「ベーシック・キャリアデザイン」（以下、BCD）という科目である。この授業は2007年度より同大学のほぼ全学部⁸⁾の1年次生を対象に開講され、特徴としてはキャリアセンターが実施運営の母体となってキャリア教育の担当教員と各学部の専任教員、各学部の4年次生と各学部のOB・OGなどといったひとたちに組織の垣根や枠組みを超えて参画してもらい、各学部の1年次生を全学的に育んでいこうという極めて斬新な授業である。

そして、小論の対象となる学生は2017年度の前期に文学部のBCDを受講していた学生78名（男子22名・女子56名）である。ちなみにこの大学の文学部は、日本語日本文学科、英語英米文学科、社会学科、歴史文化学科、人間科学科の5学科から構成されており、本科目はいずれの学科からでも自由に履修選択ができる。

3. 授業の概要

授業の概要は、シラバス⁹⁾を基に「授業内容」「到達目標」「授業構成」に関して簡単に俯瞰しておきたい。

まず「授業内容」は、「高校生活と大学生活との違いを『人間関係』や『コミュニケーション』という切り口から学んでいくと共に、『文学部での学び』と『進路と就職』とのつながりについて考えていく授業」¹⁰⁾であるということを目的としている。

次いで「到達目標」は、「大学生活で必要とされるコミュニケーションというものを理解し、友達関係をはじめ、クラブ・サークル活動やアルバイト、留学やゼミナール、そしてきたるべき進路選択や就職活動、ビジネスの現場においても活かせるような知恵やスキル、姿勢や態度の修得」と「文学部の5学科の学びが大学生活や卒業後の進路・就職選択などどのようにつながっていくのかといったキャリア形成を知り、さらには入学した学科を選択した意味づけや再確認」¹¹⁾もできることを掲げている。

そして「授業構成」は、表1のとおり15コマの授業を3部形式にて構成し、第1部「生徒から学生へ～大人世界への誘い～」(5コマ)、第2部「専門・専攻とキャリア形成」(5コマ)、第3部「“出会い”を“出逢い”に変えるキャリアデザイン」(5コマ)と、それぞれの部にさらに中見出しを付記して実施した。ただし表1のシラバスについては、大学のホームページ上に掲載されているシラバス¹²⁾とは、第1部と第3部において内容が大きく異なっている（第2部は変更なし）。これは当初、シラバスを作成した時の予想を超える多人数の履修登録者がいたために、人数に見合った実施可能な内容に急きょ変更したためである。

表 1. 「ベーシック・キャリアデザイン」のシラバス

回	授 業 内 容	方式
第 1 部 生徒から学生へ ～大人世界への誘い～		
1	イントロダクション～文学部の学びとキャリア形成～（学部長・学部担当教員・科目担当教員）	D
2	社会で求められる人材と大学生活（科目担当教員）	D
3	7分間でお互いの世界を共有できるコミュニケーション術（科目担当教員）	A
4	ようこそ先輩 ～卒業生との交流～（科目担当教員）	C
5	笑いの効用 ～正しい講義の受け方レッスン～（科目担当教員）	D
第 2 部 専門・専攻とキャリア形成		
6	日本語日本文学科の学びとキャリア形成（学科担当教員）	C・D
7	英語英米文学科の学びとキャリア形成（学科担当教員）	C・D
8	社会学科の学びとキャリア形成（学科担当教員）	C・D
9	人間科学科の学びとキャリア形成（学科担当教員）	C・D
10	歴史文化学科の学びとキャリア形成（学科担当教員）	C・D
第 3 部 “出会い”を“出逢い”に変えるキャリアデザイン		
11	働くとは何か① ～TDLで働いていた準社員のケースから考える～（科目担当教員）	C
12	働くとは何か② ～居酒屋で働いている正社員のケースから考える～（科目担当教員）	B
13	「複眼的な視点・思考」で新しい私と出逢う、社会と出逢う（科目担当教員）	A
14	まとめ ～改めて、文学部の学びとキャリア形成～（学部担当教員・科目担当教員）	D
15	期末レポートの作成（科目担当教員）	-

(A・・・遂行行動の達成 B・・・代理的体験 C・・・言語的説得 D・・・情動的喚起)

(出所：筆者作成)

以上、「授業内容」「到達目標」「授業構成」という3つの授業の概要からも伺えるように、BCDは学習意欲の喪失や人間関係などの理由によってまさに「自立を求められて突き当たる『大学1年の壁』」をまずは乗り越えていける自分づくりを目的としたキャリアデザイン科目である。

4. 分析の方法

バンデュエラ（1997）によれば、自己効力感は「制御体験」「代理体験」「社会的説得」「生理的、感情的状態」という4つの主要な影響力によって育てていくことができるという¹³⁾。下村（2009）は、この4つの影響力をキャリア教育的な言語に置き換えて「自己効力感を高める方法として、『遂行行動の達成』『代理的経験』『言語的説得』『情動的喚起』の4つの方法がある」¹⁴⁾と紹介している。「遂行行動の達成」と

は「職場体験学習やインターンシップなどのように、何らかの形で実際に働くということを経験する」¹⁵⁾ という方法であり、すなわち成功経験は自己効力を高めるという考え方である。「代理的经验」とは「実際に職業に就いて働いている人を見るだけでもいい」¹⁶⁾ という方法で、職場見学やジョブシャドウイングなどがこれにあたる。

「言語的説得」とは「実際の職業人に会って話を聞いたり、それも難しければ、職業に就いている人の伝記やいろいろな職業が紹介されているものを読むだけでもいい」¹⁷⁾ という方法で、職業人インタビューやOB・OGなどによる職業講話などのことである。「情動的喚起」とは「将来に対する不安が取り除かれたり、嫌だなと思う気持ちが低減」¹⁸⁾ すると、自己効力は高まる方向に働くという方法である。

そこで小論では、「遂行行動の達成」をAタイプ、「代理的经验」をBタイプ、「言語的説得」をCタイプ、「情動的喚起」をDタイプとし、BCDで実施した授業内容を各回ごとに分析し、調査対象となる第1回から第14回までの14コマの各授業がAタイプからDタイプのいずれの方法に該当するののかという分類をおこなった(表1参照)。そして第15回の最終授業において「授業評価レポート」を作成させた。レポートの問いは以下のとおりである。

「ベーシック・キャリアデザイン」14回を受講して、自分にとって特に意味を感じた講義を2つ選択し、その理由をそれぞれ述べるとともに、その講義で学んだこと、気づいたこと、考えたこと、それがあなたのこれからの大学生活や進路・就職にどのような影響を与えていきそうか、あるいは活かしていくことができそうか、について記入しなさい。

「意味を感じた講義」の「意味」については、殊更に説明を付け加えることはせずに学生一人ひとりの解釈に任せることにした。分析の方法については受講生78名から回答を得た各人の2つの授業すべてを集計し順位付けを行い、そして2つの授業を選択した理由をレポートの記載内容から読み解きながら、KJ法を活用した質的な分析を試みていく。その結果、「大学1年の壁」を乗り越えていける自分づくりを目的としたBCDという科目全体のなかでも、どのような内容で、どのような方法で実施した授業が、大学に入学して間もない1年次生にとって特に意味を感じ、結果として自己効力感を高め、「こころに響く授業」であったのかを具体的に考察していきたい。

II. 分析結果

1. 集計の結果

大学の1科目における授業回数は15回である。しかし今回、BCDの第15回は「期末レポート」の作成時間にあてたため、本研究の調査対象からは外した。そのため、調査対象とした授業は第1回から第14回までとなっている。また、問いでは自分にとって特に意味のある授業を2つ選択するよう指示していたが、78名の受講生に対して集計すると171の回答があった。これは一人で3つ以上の授業数を回答している学生がいたことによるものであるが、合計人数にはそのまま延べ人数を記載している。

表2. 自分にとって特に意味を感じた講義

回	男子人数	女子人数	合計人数
1	0	0	0
2	9	21	30
3	7	26	33
4	2	1	3
5	0	6	6
6	4	3	7
7	4	2	6
8	4	2	6
9	3	4	7
10	5	1	6
11	9	33	42
12	2	6	8
13	5	12	17
14	0	0	0

表2の結果より、選択数をもっとも多かった授業は第11回（以下、11）「働くとは何か① ～TDLで働いていた準社員のケースから考える～」の42名であった。次いで第3回（以下、3）「7分間でお互いの世界を共有できるコミュニケーション術」が33名と続き、全体人数からの割合で見ると、11は24.6%、3は19.3%¹⁹⁾で、この2つの授業だけで全授業の42.1%を占めている。

2. 第1位と第2位の授業内容

以上の集計結果をもとに、小論ではこの上位2つの授業にフォーカスをして考察をすすめていくことにする。しかしその前に、これら2つの授業が具体的にどのような内容の授業を行っていたのかということについて簡単に説明しておく。

まず今回、第1位となった11の内容をひと言で述べるならば「東京ディズニーランド」をテーマとした授業である。現在は感動サービスコンサルタントとして活動している香取貴信²⁰⁾が出演しているDVDに『社会人として大切なことはみんなディズニーランドから教わった』²¹⁾という自身の講演を収録した作品がある。サブタイトルには「そうか、『働くこと』『教えること』『本当のサービス』ってこういうことなんだ！」²²⁾とあり、話は香取が中学を卒業してディズニーランドにアルバイトとして働き始めたきっかけからスタートし、そこで出会っていくキャスト（働くスタッフ）たちとの厳しくも心温まる交流、訪れたゲスト（来園者）と織りなす感動のエピソードの数々、そしてそれらの経験をとおして本当のサービスとは何かについて徐々に気づいていくという涙あり笑いあり感動ありのグローイングアップストーリーである。筆者はこの授業をするまでにDVDを幾度か繰り返し視聴し、講演内容はもとより、香取のしゃべり方やしぐさや表情までをもあたかもものまね芸人のように研究して、授業本番ではこのDVDを参考として学生たちに「東京ディズニーランド」で働いていた香取をケースとして働くとは何かについて語った。ということで、自己効力感を高める方法としてはCタイプである。

第2位は3である。「どうすれば相手のことをもっと理解できるのだろうか？自分のことをもっと知ってもらえるのだろうか？あなたのコミュニケーション力を“一歩前進”させましょう」というコンセプトのもと「7分間でお互いの世界を共有できるコミュニケーション術」というタイトルでコミュニケーションゲームを行った。これは齋藤孝²³⁾が生きる力を鍛えるために開発したメソッドの一つである「偏愛マップ」²⁴⁾を応用したものであり、偏愛とは「好きなもの」とか「ハマっているもの」といった意味合いで、ルールは至って簡単である。A3サイズのコピー用紙1枚の左半分にあらかじめ印刷をした4つの四角い枠のなかに音楽・映画・本・食べ物・スポーツ・場所など何でも構わないので、いま自分が好きなものやハマっているものを1枠に1つずつ、つまり全部で4枠に4つ書いてもらう。しかし、ただ文字で書いてだけでは面白くないので、例えば絵やイラストなどを使ってできるだけ自由に表現してもらうよう指示する。準備ができたら学生たちをバラバラにシャッフルして2人1組のペアを組ませるが、その際に友人や知人とは組ませない。そして全員が知らない学生と組めた時点でゲームをスタートさせる。ゲーム内容はその「偏在マップ」をお互いに見せ合って、ただただ自由に話をさせるだけである。1クールを7分間とし、終了したら「偏愛マップ」をお互いに交換させて、A3コピー用紙の右半分の白紙部分に自分の名前を記入させ、話をした感想や相手の印象などといったコメントを2分間で書かせるだけという極めてシンプルなゲームである。ということで、3は経験をさせるこ

とによって自己効力感を高める方法ということで A タイプである。

3. 特に意味を感じた理由

では、いったいどのような理由で 11 と 3 のそれぞれの授業に特に意味を感じて選択したのかという考察をすすめていくにあたって、分析データとして「授業評価レポート」のなかで実際に記述されていた学生たちの生の声をピックアップし、以下、順位ごとにそれらをランダムに紹介しておくことにする。

第 1 位の 11 に特に意味を感じて選択した学生たちの声

- ①今すぐというだけではなく、就職活動や就職してからでも役に立つんだと考えて積極的に行動できるようになろうと思った。(自己意識の変容)
- ②アルバイトにちょうど慣れてきた頃であり、正直少し疲れたなとか、もう少し楽をしたいと考えていた時期なので、今この話を聞いてよかった。(モチベーションの向上)
- ③地元の遊園地でアルバイトをしているが、この講義を聴いてもっともっと自分を楽しもうと思った。(自己意識の変容)
- ④自分の意識を変えることによって行動や言動が変化するということを強く考えさせられた。(自己意識の変容)
- ⑤本当に自分がしたいことを思い出して思わず泣いてしまった。たとえディズニーではなくても人を幸せにできる、たくさんの笑顔が見れる仕事に就きたい。(労働観の醸成)
- ⑥自分と関わってくれる全ての人を大事にしたいと思えるようになり、実際に自分自身も変わったことも多かった。(自己意識の変容)
- ⑦そもそも話を聞くまでバイトで客に対応する時、より丁寧になど考えたこともなかったことに気づいた。(労働観の醸成)
- ⑧アルバイトは、お金をもらうためだけではなく、その仕事や商品に対してお金を払ってくれているお客様の期待に十二分に応えられるよう努力しようと思った。(労働観の醸成)
- ⑨この講義は仕事への姿勢も考えさせられるものがあつた。(労働観の醸成)
- ⑩自分の意識の持ち方を変えようと思った。(自己意識の変容)
- ⑪夢を叶えるためには、少しずつ小さなことからでも自分から動いていくことが重要だと学んだ。(自己意識の変容)
- ⑫就職、進路だけではなく、人生全体で自分が大切にしていきたいことを学んだ。

(自己意識の変容)

- ⑬周りの人のことを考える接客というのは、仕事をしている時だけではなく、普段の生活からしていかないといけないと学んだ。(労働観の醸成)
- ⑭ただお金のために働くのと、気持ちを込めて働くとのでは大きな差があると実感した。(労働観の醸成)
- ⑮就職だけでなく、今の生活においても重要な他者との関わり方、社会での生き方を教えてくれたと思う。(労働観の醸成)
- ⑯仕事をするという上でとても大事な「心の持ちよう」について学べ、頑張っていこうと思えた授業だった。(モチベーションの向上)
- ⑰とても心に響いた。この回の話聞いて思ったことは「手を抜くのはやめよう」だった。僕はこの最後の学生時代を良くも悪くも本気で過ごそうと思った。(モチベーションの向上)
- ⑱自分のためだけだと、自分の利益にしかならないが、お客のためを思えば自分のためにもなり自然と両立することが出来るのではないかと気付いた。(労働観の醸成)
- ⑲自分は仕事と聞くとあまり楽しそうなイメージは持てないが、香取氏はとても嬉しそうであり、自分の誇れる仕事のやり方について学べた。(労働観の醸成)
- ⑳人が自分にとって教訓となるものはそれぞれ違うが、心改める時は大体が失敗した時であるということに気づいた。(労働観の醸成)
- ㉑働くことの大切さやおもしろさが伝わってきて、“働く”ということがとても魅力的に感じた。(労働観の醸成)
- ㉒私自身も大学受験で第一志望の学校に行けず「失敗した」と思った。しかし、今の環境が「成功」か「失敗」か、「幸」か「不幸」かを決めるのは自分の考え次第でどれだけ楽しめるかどうかということではないかと思った。(自己意識の変容)
- ㉓この授業が一番心に残った。話を聞いて、この4年間しかない大学生活をおもいきり楽しんで、同じくらいたくさん学んで自分の力をためていかなければならないと思った。もう一度話を聞きたい。(モチベーションの向上)
- ㉔授業のあとすぐあったバイトでは、いつも以上にお客さんの気持ちを考えることができた。そうするとバイト終了後に充実した気持ちになった。(労働観の醸成)
- ㉕この話を聞いて意識を変えようと思った。(自己意識の変革)
- ㉖人は何歳でも成長することができるのだということに気付いた。(自己意識の

変容)

- ⑳アルバイトが“作業”になってしまうことが1番怖いなと思った。(労働観の醸成)
- ㉑自分がされて嬉しいことを相手にできるようになれば1人前の社会人になれるのかなと思う。(労働観の醸成)
- ㉒ディズニーの話聞いて、労働ということに対する考え方が間違いであったように感じた。ものごとはあらゆる視点からみることが大事だと気づかされた。(労働観の醸成)
- ㉓仕事に対するイメージが大きく変えられた。また、お客様のことを思いやれる人間になっていきたいと強く思う講義だった。(労働観の醸成)
- ㉔駅や学校のトイレなどで掃除をして下さっている方にも挨拶はもちろん失礼のないように心がけることに決めた。(自己意識の変容)

第2位の3に特に意味を感じて選択した学生たちの声

- ①初めての人と話すのはすごく苦手だけど授業は楽しかった。親友は質だが、友達は多いに越したことはないと思う。人とのつながりを作ることで、何かのチャンスになるかもしれない。(案ずるより産むが易し)
- ②昔から人見知りで初めて会う人とは自分からは話せないようなタイプだった。ゲームのスタート時は不安でいっぱいだったが、実際に話し始めてみるととても楽しかった。いろんな人と知り合いになってつながっていくことで、自分のしたい事が見つかっていくのではないかと思えるようになった。(案ずるより産むが易し)
- ③自分の好きなものについて興味をもってもらって話を聞いてもらえるのがすごく楽しいなと思った。(コミュニケーション力)
- ④人見知りなので初対面の人と少しでも話せたから印象に残っている。この経験で少しだけだが初対面の人と話せるようになった。(案ずるより産むが易し)
- ⑤コミュニケーションに自信がなかったが、ゲームを通して自分は思っているほど話し下手ではないのではないかと気づくことができた。たった7分間の出会いだったが私に大きな影響を与えてくれた。学校内の友達もとても増えた。(案ずるより産むが易し)(友達が増えた)
- ⑥この講義のときはまだ入学してそれほど経っていなかったなので、初めての人と話ができて友人が増えた。(友達が増えた)
- ⑦今回の授業で人との関わり方の大きなヒントを受け取れたと感じている。(コ

コミュニケーション力)

- ⑧自分のことについて相手と話したり、話を聞いたりする時は笑顔でいること、相手の目を見てリアクションすることが大事だと気づいた。(コミュニケーション力)
- ⑨自分の好きなことを何も知らないのに否定されたり、話す前から興味をもたないと言われていたりすると自分は悲しいので、何事にも興味を持って相手のことを深く知っていこうと思った。(コミュニケーション力)
- ⑩初対面の人と話すことがとても苦手である。でも、いざ話してみると、あまり緊張することなく楽しく会話をすることができた。今まで自分が怖がっていただけで、いろいろな性格の人と話すことは新鮮で楽しいなと思った。(案ずるより産むが易し)
- ⑪“絵”というキッカケがあることで、たくさん話をすることができた。これから大学生活、社会人と成長していくけど、1つのキッカケを見つけて話を広げるっていう事は大切な事だと実感した。(コミュニケーション力)
- ⑫人見知りなので正直7分間も話すことないし絶対に無理だと思っていた。しかしたくさん話すことができた。この授業は今の大学生活の中で私の対人関係能力をより成長させてくれるだろうと感じた。(案ずるより産むが易し)
- ⑬今まで全く話したことの無い学科の人と話すので最初は緊張したが、同じ趣味だったりして話が盛り上がってすぐに仲良くなれた。(案ずるより産むが易し)
- ⑭自分の好きなものを相手に伝えることは心を開くことと同じような気がした。そして自ら心を開くことで相手も心を開いてくれるということを改めて学んだ。(コミュニケーション力)
- ⑮人見知りで人とコミュニケーションを取るのが苦手で、このゲームは正直嫌でたまらなかった。しかし実際にやってみると意外にすらすらと言葉が出てきた。その時の驚きは今でも覚えている。(案ずるより産むが易し)
- ⑯もともととても人見知りでコミ障なので正直大変だった。けど、しゃべらなければいけない状況だったし、頑張ってしゃべったら、最後に書いてくれる感想にしゃべりやすかった！とかたくさん書いてくれて嬉しかった。(案ずるより産むが易し)
- ⑰人見知りもしてしまうし、初対面が苦手なのだが、好きな事を話す時には割とリラックスして会話できるのだとわかった。自分だけでは分からない自分というのも他人という鏡を通して見ることができた良い機会だった。(案ずるより産むが易し)

- ⑱この授業のおかげで友達が増えた。(友達が増えた)
- ⑲1番驚いたのはコミュニケーションが上手な人は、話上手ではなく聴き上手であるということだ。(コミュニケーション力)
- ⑳「話す」より「相手の話を聞く、聞き出す」ことの大切さに気づいた。(コミュニケーション力)
- ㉑普通に大学生活を送っているだけでは知り合わなかったかもしれないような人と共通の趣味で友達になったりした。授業を受ける前より格段に自分からの積極的コミュニケーションを心がけるようになった。(友達が増えた)
- ㉒社会に出てからだけでなく、大学の間でも新しい出会いがあった時に活かすことができそうだ。(コミュニケーション力)
- ㉓7分間はきついなと思っていたが、あっという間に過ぎ苦手なはずの会話が7分間では足りないくらいだった。(案ずるより産むが易し)
- ㉔入学したばかりで知り合いが少ない時期に絶対に人とコミュニケーションを取らないといけない環境におかれていた時、中学・高校までは人と話をすることが苦手だと思っていたが、この授業ではスムーズに会話ができる。自分が思っているほど会話をするのが苦手ではないことに気がついた。(案ずるより産むが易し)
- ㉕初対面の人と話すのが結構苦手でもいつも緊張してしまいなかなかうまく話すことができないのだが、ゲームでは共感してくれたりしてとても嬉しかった。少し自信が湧いてきた。(案ずるより産むが易し)
- ㉖初対面の人と話をするのが得意な方ではないので、最初はゆううつな気持ちだった。しかし、いざやってみるとお互いに楽しく会話が弾み会話を広げていくことができた。この授業を通して初対面の人と話をするというハードルが少し下がったと思う。(案ずるより産むが易し)
- ㉗人のことを見た目で見ただけで判断しなくなると考える。(コミュニケーション力)
- ㉘コミュニケーションをとるのがあまり得意な方ではなかった。だけど、この授業を通して人と喋ることが好きになり友達も増えた。(案ずるより産むが易し)
(友達が増えた)

Ⅲ. 考察

以上、「授業評価レポート」の11と3の分析データをもとに、それらの授業からどのような意味を感じ、それが自己効力感へとつながり、こころに響いたのかについて考察していきたい。

1. 11 から得た自己効力感とは

第1位となった11では42名の回答の中からこの授業に特に意味を感じ、自己効力感を高め、ここに響いたと推察される感想等を31名分ピックアップした。そしてKJ法に則って、基本的に内容が類似すると思われる回答どうしを大きく3つに分類し、その3つの括りに「モチベーションの向上」「自己意識の変容」「労働観の醸成」という名札を名付けた。ということで、すなわちこの3つの名札が講義を受けていた学生たちが11から得た具体的な自己効力感であり、すなわちここに響いたポイントであるということになる。

まず「モチベーションの向上」ということについては、そもそも「東京ディズニーランド」という言葉をひと言発しただけで、ザワザワガヤガヤとしていた教室内の空気をシーンと一変させることができるくらい、今どきの学生たちにとってこのテーマパーク名は魔法の響きといってもいい。とりわけBCD受講者のうち72%（78名中56名）が女子だったということもあってか、実際に東京ディズニーランドへ行ったことが有るか無いかという問いに対してはほぼ全員が行ったことがあるに挙手した。ということから大きな意味で捉えると、11を選択した学生42名はそもそも全員が「モチベーションの向上」には該当しているといってもいいかもしれない。ただ、中でも②のアルバイトに向き合う自分自身のネガティブな考え方や姿勢に対して「今この話を聞いてよかった」、⑩の仕事をする上での心の持ちようを学び「頑張っていこうと思えた」、⑪の大学生活を最後の学生時代と位置づけて「良くも悪くも本気で過ごそうと思った」、⑬の大学生活が4年しかないということに気づき「おもいっきり楽しんで、同じくらいたくさん学んで」という特に4名の回答からはより直接的で強い意欲の向上効果をもたらしたことが伺える。

次に「自己意識の変容」に関しては11名の回答をピックアップした。これらの回答から共通して読み取れることは、11を受けるまでは、目の前に立ち現れてきたであろうさまざまな課題や問題をいわゆる構造的な問題として捉えていたが、実はそれらは自身の意識の問題ではなかったかという点への気づきである。例えば④⑥⑩⑪⑮では、その気づきを直接的な言葉ですばり表現している。①⑫は「今すぐというだけでなく、就職活動や就職してからでも」「就職、進路だけでなく、人生全体で自分が大切にしていきたいことを学んだ」などといった時間を超えての意識のイメージ転換、③はアルバイトという行為に対する固定観念からの意識の解放、⑯は人の成長は年齢ではなく意識の問題ではなかったかという気づき、⑰は自分がとっていた行為への反省と意識転換の決意表明である。そして⑲はまさに象徴的である。第一志望の大学に入学できずに失敗したと思っていたが、しかし「成功か失敗か」あるいは「幸

か不幸か」を決めるのは結局のところは自分次第ではないかと考えるまでに至っている。これを書いた学生はいわゆる不本意入学であったに違いなく、11を受講するまでは心のどこかで恐らくはまだ何かくすぶっているものがあつたのであろう。しかしこの一文を読む限りにおいては、明らかに前向きな意識の変容が見て取れる。

そして「労働観の醸成」であるが、これに該当する学生は11の回答においてはもっとも多い16名であった。もとより東京ディズニーランドといえば「感動のエピソード」の宝庫であり、香取のDVDのみならずこれまで数多の関連書籍等が出版・発売されており、いちいち挙げていくと枚挙に暇がない。しかしなぜ「感動のエピソード」が学生たちの「労働観の醸成」へとつながっていったのであろうか。実は「感動のエピソード」で語られるストーリーのほとんどは、キャスト（東京ディズニーランドでは働くスタッフのことをこう呼ぶ）とゲスト（東京ディズニーランドでは来園者のことをこう呼ぶ）との相互作用の物語である。例えば香取のDVDのなかで、ある難病を患い余命宣告を受けつつもディズニーランドが大好きで父親と母親の3人でやって来たという5歳の男の子のエピソードが語られている。男の子は後に病院で亡くなってしまふのであるが、入院中にいちばん行きたいところはディズニーランドだと両親に告げ連れて行ってもらう。しかし、香取自身がその男の子が乗ったかもしれないアトラクションの担当をしていた可能性があつたにもかかわらず、ちょうどその時期の香取はアルバイトも慣れにかまけて適当に仕事をこなしていた。香取はその後、別の場面である大失態を仕出かしてしまい、先輩にきつく叱責されることになるのだが、そのときに反省として亡くなった男の子の母親が送って来たという手紙を読み上げさせられて初めてその事実を知るに及ぶのであるが、このことをきっかけとして香取は仕事に対して本気のスイッチがバチーンと入ったという。そして、それまで数多くの失敗を積み重ねながらも、働くという行為に言及して「大事なことはバイトか社員か関係ない。決めているのは自分だ」²⁵⁾という気づきにたどり着いていく経緯を語った感動的なシーンがある。香取のDVDではこのような「感動のエピソード」が数多く紹介されているが、11ではその中から上記の話を含め2・3のエピソードを筆者がセレクトして学生たちに語った。その感想を読んでもみると、⑤「たくさんの笑顔が見れる仕事に就きたい」、⑦「客に対応する時、より丁寧になど考えたこともなかった」、⑧「お金を払ってくれているお客様の期待に十二分に応えられるよう努力しようと思った」、⑭「ただお金のために働くのと、気持ちを込めて働くとのでは大きな差がある」、⑯「お客のためを思ってやれば自分のためにもなり自然と両立することが出来るのではないかと気付いた」、⑳「授業のあとすぐあつたバイトでは、いつも以上にお客さんの気持ちを考えて働くことができた」、㉑「自分がされて嬉しいこ

とを相手にできるようになれば 1 人前の社会人になれる」、⑲「ものごとはあらゆる視点からみることが大事だと気づかされた」、⑳「お客様のことを思いやれる人間になっていきたいと強く思う」などは就職をして顧客相手に仕事をする上では当然求められる「単面的思考」から「複眼的思考」への拡がりや萌芽を感じさせる。また、㉑「仕事への姿勢も考えさせられるものがあった」、㉒「周りの人のことを考える接客というのは、仕事をしている時だけではなく、普段の生活からしていかないといけない」、㉓「今の生活においても重要な他者との関わり方、社会での生き方を教えてくれた」、㉔「自分にとって教訓となるものはそれぞれ違うが、心改める時は大体が失敗した時であるということに気づいた」などといった回答からは「労働観の醸成」というのみにとどまらず、生き方や働き方の構えといったより深いところにまで踏み込んだ気づきを与えており、11 がいかに学生たちに多大な影響をもたらした特別な意味を感じさせていたのかが伺える。そして㉕㉖では、そもそもバブルを知らずに不景気が常態化している環境下で育ってきた学生たちにとって仕事や働くという行為は基本的には負のイメージであり、にもかかわらず「自分の誇れる仕事のやり方について学べた」「“働く”ということがとても魅力的に感じた」といった回答なども注目に値する。

11 は C タイプの授業ではあるが、しかしこの時は外部から職業人を招聘して講話をしてもらったわけでもなく、単に職業人が講演している DVD を引用・参考にしながら筆者自身が講話をしたというだけのいわば通常のレクチャー型授業であったにもかかわらず 1 位となった。これは今回の場合、語り手である教師の力量というよりも「東京ディズニーランド」という存在が今どきの学生たちにとっていかに大きな興味や関心の対象であるかという前提なしにはこの結果はありえなかったかと思われる。また、東京ディズニーランドが「感動のエピソード」の宝庫であるということは先述したが、感動という言葉でもわかるように、人のこころや気持ちを動かすのは理屈ではなく情緒である。以上のことからわかるように、BCD において 11 がもっとも大学 1 年生にとって意味を感じさせ、自己肯定感を高め、ここに響いたと考えられる理由を改めて考察するならば、すでに大きな興味や関心のある対象物を「理で説明」したのではなく「情で語った」という点が大きかったのではないかと推察される。

2. 3 から得た自己効力感とは

第 2 位となった 3 では 33 名の回答の中からこの授業に特に意味を感じ、自己効力感を高め、ここに響いたと推察される感想等を 28 名分ピックアップした。そして基本的に内容が類似すると思われる回答どうしを大きく 3 つに分類し、その 3 つの括

りに「案ずるより産むが易し」「友達が増えた」「コミュニケーション力」という名札を名付けた。ということで、この3つの名札が授業を受けていた学生たちが3から得た具体的な自己効力感であり、すなわちところに響いたポイントであるということになる。

まず「案ずるより産むが易し」に関しては、28名の回答を分析して15名がこのカテゴリーに入ると判断した。ちなみに大学生にこの手合いのコミュニケーションゲームを体験させると、①の回答などはまさに典型的ともいえるが「初めての人と話すのはすごく苦手だけど授業は楽しかった」といった類の感想が圧倒的である。つまりどのようなことかということ、たとえばゲームを始める前には②④⑫⑮⑯⑰の「人見知りで」、⑤⑳の「コミュニケーションに自信がなかったが」、⑩⑰⑲㉑の「初対面の人と話すことがとても苦手だ」、⑬の「最初は緊張したが」、⑲の「人と話をするのが苦手だと思っていたが」などと文言はそれぞれ異なるものの、要は自分にはコミュニケーション力がないと思い込んでしまっている学生が大半なのであるが、しかしゲーム体験後の感想では、②⑩「楽しかった」、④「少しでも話せた」、⑤「話し下手ではないのではないかと気づくことができた」、⑫「たくさん話すことができた」、⑬「話が盛り上がり」、⑮「やってみると意外にすらすらと言葉が出てきた」、⑯「頑張っちゃべったら、最後に書いてくれる感想にしゃべりやすかった！とかたくさん書いてくれて嬉しかった」、⑰「好きな事を話す時には割とリラックスして会話できるのだとわかった」、⑲「苦手なはずの会話が7分間では足りないくらいだった」、⑲「自分が思っているほど会話をするのが苦手ではないことに気がついた」、⑲「共感してくれたりしてとても嬉しかった。少し自信が湧いてきた」、⑲「いざやってみるとお互いに楽しく会話が弾み会話を広げていくことができた」、⑲「人と喋ることが好きになり」などといった、そもそも本当にコミュニケーション力が無かったのか、苦手だったのかと思わず疑ってしまいたくなるほどの自己効力感の高まりを感じさせる。

次いで「友達が増えた」に関しては、28名の回答を分析して5名がこのカテゴリーに入ると判断した。大学に入学したばかりの1年次生にとって、何はともあれまずは友達ができるかどうかということが最大の不安であり、かつ関心事でもあることはいうまでもない。しかし3を受講して、⑤「学校内の友達もとても増えた」、⑥「入学してそれほど経っていなかったのに、初めての人と話ができ友人が増えた」、⑯「この授業のおかげで友達が増えた」、⑲「普通に大学生活を送っているだけでは知り合わなかったかもしれないような人と共通の趣味で友達になったりした」、⑲「この授業を通して人と喋ることが好きになり友達も増えた」などと、3を終えてから15

の「授業評価レポート」を書くまでの短期間において、このような具体的な成果まで報告してくれる学生たちもいた。ただ、ここまで直接的な表現で記入してくれたのは5名であったが、あくまでも担当教員としての私見ではあるが、実際には先の「案ずるより産むが易し」の学生たち、これから紹介する「コミュニケーション力」の学生たちのなかでも、多くの受講生たちが新しい友達関係をつくっていたように思える。

最後の「コミュニケーション力」ということに関しては、28名の回答を分析して10名がこのカテゴリーに入ると判断した。下村（2009）は、人間関係を「個人的・友愛的な人間関係」と「社会的・職業的な人間関係」という2種類に分類し、前者は「仲良し集団に埋もれている状態」で、後者は「仕事や職業に気持ちが向いた状態」とであると定義し、若者にはヨコの関係からタテの関係に変質するということが大人の社会であるということに気づかせることが極めて重要であると述べている²⁶⁾が、高校生から大学生への移行というのはまさにその第一歩であろう。そういう視点から改めて回答を眺めてみると、例えば③の「自分の好きなものについて興味をもってもらって話を聞いてもらえるのですごく楽しいなと思った」については、まだコミュニケーションとしては受け身的な姿勢や態度であり「個人的・友愛的な人間関係」の範疇にとどまっているようにも思えるが、⑦の「人との関わり方の大きなヒントを受け取れた」や⑫の「社会に出てからだけでなく、大学の間でも新しい出会いがあった時に活かすことができそうだ」では、具体的にどのような点がといったところにまでは触れられてはいないものの「社会的・職業的な人間関係」というまったく新しいコミュニケーション手法の存在への気づきがすでに見てとれる。そして、⑧「相手と話したり、話を聞いたりする時は笑顔でいること、相手の目を見てリアクションすることが大事」、⑨「何事にも興味を持って相手のことを深く知っていこうと思った」、⑩「1つのキッカケを見つけて話を広げるっていう事は大切な事だと実感」、⑭「自分の好きなものを相手に伝えることは心を開くことと同じような気がした。そして自ら心を開くことで相手も心を開いてくれるということを改めて学んだ」、⑮「コミュニケーションが上手な人は、話上手ではなく聴き上手であるということ」、⑯「『話す』より『相手の話を聞く、聞き出す』ことの大切さに気づいた」、⑰「人のことを見た目では判断しなくなる」といった回答に至っては、スタートした大学生活において「社会的・職業的な人間関係」という新しいコミュニケーション力を身につけなければならないという認識の萌芽のみならず、そこに求められる具体的な技法やスキルにまで踏み込んだの感想を書いた学生たちもいる。大学1年生にとって、このような新しいコミュニケーションの力や手法への気づきや学びは、身近な友達づくりはもとよりクラブ・サークル活動、課外活動、アルバイトなどといった人生初めてというチャレ

ンジに向けて非常に役立つツールとして捉えられていたようにも推察できる。

先述のとおり、3は経験をさせることによって自己効力感を高める方法ということでAタイプの授業である。その授業スタイルは参加型・体験型とよばれるもので、学生ちをバラバラにシャッフルして2人1組のペアを組ませるが、その際に友達や知人とは組ませない。実はここが3の授業の肝なのであるが、このルールを発表するや否や教室内は「エエ～」という叫び声と悲鳴で一時騒然となる（けっして大げさではない）。1年生にとって友達や知人以外のまったく見ず知らずの学生といきなりペアを組んでワーク（コミュニケーションゲーム）を行うというのは、それほどに苦痛を伴う行為であり、ハードルの高い行為であったともいえる。にもかかわらず、授業を終えた学生たちの反応はまるで180度打って変わったかのようなのである。「絶対に無理」だと思い込んでいたことが「やってみたらできた」。しかも楽しくて、友達も増えて、新しいコミュニケーション力や手法に関することまで学べた、などといったある種の成功経験が自己効力感を一気に高め、こころに響いた結果、今回の2位という結果につながっていったものと考えられる。

IV. まとめ

以上、小論では第1位の11と第2位の3の2つの授業に関する考察を行い、実際に以下のことが明らかとなった。

まず11についてはCタイプに分類はしたものの、実際は担当教員によるレクチャー方式の通常の授業であったにもかかわらず第1位となった。これはたとえレクチャー方式であっても、テーマの選定に際して1年生の興味や関心に注意を払い（東京ディズニーランド）、頭で考えさせるというよりも心で感じさせる話を中心に（感動のエピソード）、そこで働く多くの人々や顧客（キャストやゲスト）の気持ちや思いをそれぞれの立場や役割に立って語ることによって複眼的な視野や思考が広がり、「自分も大学生活を何とかうまくやっていけるかもしれない」という自己効力感を得られた結果、特に意味を感じた授業として選択していたことが明らかとなった。

そして3に関しては参加型・体験型という人間関係が未構築な環境下において実施するには非常にリスクで困難さを伴うが、教師のファシリテーション力を向上させ（ペアワークの実施）、見合った教材やツールの選択し（偏愛マップというコミュニケーションゲーム）、ルールを決めて自由に対話をさせる（短時間で自分の話をして相手の話も聞く）、といった工夫や改善を行って実施した結果、コミュニケーションに対する認識がネガティブからポジティブな意識へと変化したということで、特に意味を感じた授業として選択したということも明らかとなった。これも自己効力感が高

まった結果と考えてもよいであろう。

以上が、簡単ではあるが小論のまとめである。しかし今回の調査研究においては、まだまだ多くの課題が残されている。たとえば第2位の3と第3位の2を選択した人数差はわずか3名であり、2の分析や考察も当然試みていく必要がある。また、6から10に関しては学科教員たちによる授業であったが、それぞれの回で記入させたリアクションペーパーの感想を読む限りにおいてはいずれの回も非常に満足度の高い感想が返ってきていたのにもかかわらず、「授業評価レポート」のなかでは直接的な結果としては結びついてはいない。このあたりに関してはさらに分析と考察の必要性があり、今後とも引き続き検証をすすめていきたい所存である。

引用文献、注

- 1) 文部科学省：「学生の中途退学や休学等の状況について」（2014）
（URL：http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/26/10/1352425.htm, 2017年9月25日取得）。
- 2) 全学生数の調査対象は、国・公・私立大学、公・私立短期大学、高等専門学校。
- 3) 日本経済新聞電子版：「大学中退8人に1人 自立に悩む『大1の壁』」（2010）
（URL：<https://style.nikkei.com/article/DGXBZ015606960R01C10A0WZ8000/>, 2017年9月25日取得）。
- 4) Bandura, A. : Self-efficacy. Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84, (1977) pp. 191-215.
- 5) アルバート・バンデューラ編（監訳：本明寛・野口京子、訳：本明寛・野口京子・春木豊・山本多喜司）：『激動社会の中の自己効力』（金子書房, 2017）p. 3.
- 6) Betz, N. E & Hackett, G. : The relationship of career-related self-efficacy expectations to perceived career options in college women and men. *Journal of Counseling psychology*, 28, (1981) pp. 329-410.
- 7) Taylor, K.M. & Betz, N.E. : Application of self-efficacy theory to the understanding and treatment of career indecision. *Journal of Vocational behavior*, 22, (1983) pp. 63-81.
- 8) ほぼ全学部とは、甲南大学は文学部を含めて文系と理系合わせて8学部を有する総合大学であるが、学部の事情等により「ベーシック・キャリアデザイン」の授業を開講しているのは6学部である。
- 9) 甲南大学：シラバス一覧 ホームページ
（URL：<https://spoon.adm.konan-u.ac.jp/up/faces/up/km/Kms00401A.jsp>, 2017年10月13日取得）。
- 10) 甲南大学：前掲ホームページ
- 11) 甲南大学：前掲ホームページ
- 12) 甲南大学：前掲ホームページ
- 13) アルバート・バンデューラ編（監訳：本明寛・野口京子、訳：本明寛・野口京子・春木豊・山本多喜司）：前掲書, pp. 3-6.
- 14) 下村英雄：『キャリア教育の心理学』（東海教育研究所, 2009）p. 183.
- 15) 下村英雄：前掲書, p. 184.
- 16) 下村英雄：前掲書, p. 184.
- 17) 下村英雄：前掲書, p. 185.
- 18) 下村英雄：前掲書, p. 185.
- 19) 割合については、小数点第2位以下は四捨五入した。
- 20) 香取貴信。有限会社香取感動マネジメント代表。1987年株式会社オリエンタルランドに準社員として入社し主にアトラクションを担当していた。現在は独立し、感動サービスコンサルタントという肩書で活動している。
- 21) 製作：酒井靖之・赤津浩子、企画：西園直広・荒義彦アレクサンドル：DVD『社会人として大切なことはみんなディズニーランドで教わった』（発売・販売元：株式会社アーツテック・LoveWebb.com 合同会社）

- 22) 製作：酒井靖之・赤津浩子、企画：西園直広・荒義彦アレクサンドル：前掲 DVD
- 23) 齋藤孝。明治大学文学部教授。専攻は教育学・身体論。
- 24) 齋藤孝：『実践！齋藤メソッド 生きる力を鍛える』（小学館, 2006） pp. 33-45.
- 25) 製作：酒井靖之・赤津浩子、企画：西園直広・荒義彦アレクサンドル：前掲 DVD
- 26) 下村英雄：前掲書， pp. 158-159.