

- 7) 拙稿(大越敬子と共同)「能力開発活動のコミュニケーション分析」東海大学学生生活研究所紀要 第15輯 1985。
- 8) 加藤秀俊『企画の技法』中央公論社 昭和55 p. 154。
- 9) 勝部理佐・北川淑美・小林 緑・本郷佳子の諸君である。
- 10) 嶋田尚子・白井葉子・大森比佐子・山田雅美の諸君である。
- 11) 拙稿「学生中心のグループ活動と参加意欲性」東海大学学生生活研究所紀要第11輯 1981 など。
- 12) 宮本美沙子・加藤千佐子『やる気を育てる——子どもの成長と達成動機』有斐閣 1982 p. 8。
- 13) 前掲書『活性化教育と人間関係』pp. 255-260。
- 14) 石塚幸雄『自己実現の方法』講談社 昭和57 pp. 87-89, p. 121。
- 15) 前掲書『企画の技法』p. 103, p. 114。
- 16) 拙著『自己開発とソフトユニット』東海大学出版会 1978 pp. 97-124。
- 17) 拙稿「学校の活性化と人間関係——学校経営の“人間学”を探る」『教育展望』第33巻第4号 教育調査研究所 昭和62 pp. 22-29。

根底に、ソフトユニットの発想がある。¹⁶⁾無気力の研究(20余年も遡る)の中から導き出した7つの支柱によって、活動ソフトを特徴づけていく。このたびの活動にそってみれば、①スモール・グループで、②ステップとしての現実目標をたて、③協同模索のプロセス重視(エクササイズ設計と過程分析)、④体験の重視(参画による体験学習方式)をなした。その中で、⑤自分自身への取り組みがなされ、⑥感情の重視があり、⑦カウンセリング関係が生じている。設計とその過程分析から、実践(合宿)と研究(卒論)に向う時、目標のステップは、高まっていく。

すでにふれた活性化の要素、その一部構成にみあってもいる。展望性(ステップとしての現実目標)、参加性(協同模索のプロセス重視)、活動性(体験の重視)、創造性(自分自身への取り組み)、人間性(感情の重視、カウンセリング関係の導入)、社会性(スモール・グループ)となろうか。

V 結 び

構成的グループを特徴づけるエクササイズ、その設計に学生がグループで参画する。さらに設計の集団過程分析を試みる。参画度の強いグループ活動の事例であった。興味をもって意欲的に取りくみ、達成感を味わい、人間関係を深めている。実施対象は他者であるが、促進の責任者となる。“まず、自分たちが……”と自己に直面して、オープンな相互作用を生みだした。集団過程に類似するものがある。過程分析をなすことが、活動を深めることに寄与している。活性化の側面にも示唆がある。構成的グループの長所を生かし、短所を補充するひとつの方途と考える。

データ数や測定尺度の精密化など課題は残る。類似の活動や卒論(4年)の場合など、実態を説明しえて支えとはなっている。しかし、本稿を仮説的なアプローチと見て、さらに検証を続けたい。

組織活性化が問われている。組織を動かすのは人間行動である。人格的相互関係・情報伝達の容易さ・感情交流のあ小集団は、有効な単位となろう。自主的な活動により、個性を生かしあうことである。人間を価値創造源と見れば、のびやかな活動の促進や場づくりが望まれる。教育の場に、どれほどの努力があったか。参画を重視するにしても、教育的配慮や効果から、どのように組みたてていくか、課題は多い。小集団活動を効果的に導入して、教育組織活性化への道をたどりたい。そのためには、広範囲な視野が必要である。

かつて、K.レヴィン(場の理論)、C.ロジャーズ(人格変容の必要十分条件)、A.H.マズロー(欲求階層説)、D.カートライト(参画方式の命題)に学んで、社会的感受性・援助的人間関係・自己実現・参画方式に視点をすえた教育活動、その多様な創出と組織化を論じたが、このたびの活動例に通じるものがある。人間の内なる力の出番に、意をそそぐ時、新鮮な展望が開けるかもしれない。¹⁷⁾

註

- 1) 小此木啓吾『シゾイド人間』朝日出版社 1980。
- 2) 国分康孝『エンカウンター心とこころのふれあい』誠信書房 昭和56 p. 7。
- 3) 拙著『活性化教育と人間関係——持ち味を生かす活動設計』高文堂出版社 1986 pp.146-154。
- 4) 野島一彦「わが国の“集中的グループ経験”に関する文献リスト(1985)」福岡大学人文論叢第17巻第4号 昭和61。なお、文献リストづくりは、-1969, 1970-1980, 1981, 1982, 1983, 1984にもなされている。1986(同論叢第18巻第4号)も、とどいたばかりである。
- 5) 村上正治編『エンカウンター・グループ』福村出版 1977 pp.45-56。
- 6) 拙稿「持ち味活用のステップ構成」東海大学学生生活研究所紀要第14輯 1984。

表7 開発への興味の持続性 ($\bar{x}$)

項 目 要 約	Dグループ	Eグループ	A・Bグループ
・活動(エクササイズ)創りの興味	6.0 (0)	5.6 (0.49)	6.1 (0.60)
・活動アレンジ・創出の欲求	6.2 (0.75)	5.6 (1.02)	6.0 (0.87)
・模索に伴う苦勞の当然視	5.4 (1.02)	6.2 (0.75)	6.3 (0.66)
・アイディアを出しあう作業の楽しさ	6.4 (0.49)	6.4 (0.80)	6.3 (0.66)

表8 小集団活動の魅力 ($\bar{x}$)

項目要約	グループ	A	B	C	D	E	全 体
・目標達成にむけてのやりとり		6.8	6.3	6.3	6.4	6.0	6.4
・オープンな討議・提案・指摘		6.8	5.8	5.7	6.0	5.8	6.0
・親 近 感 の 増 大		7.0	5.8	6.3	6.2	5.8	6.2

各項目とも全グループが81~100%に分布している。得点の大小は、観察によるグループの成長に見あっている。

明確な目標と達成意欲→オープンな討議→親密な人間関係の図式は、教育活性化のため、強力に具現化する必要がある。目標の設定が具体的で創造を刺激したり、自己実現に向うものであったりすれば、達成意欲は高まるだろう。ことをなした成功体験が、意欲と能力を高めていく。エクササイズの設計など、活動ソフトづくりは、そのことに適したひとつであると考ええる。

集団討議のスキルは、全般的に訓練不足の感がある。しかし、時代はそれを要求している。集団討議場面の設定は、多い方がよい。他者の見識や経験に刺激をうけて、自己をふりかえり、むちうつという。多様なパーソナリティや価値観の存在を、今さらながら実感する。エクササイズや課題の活用は、有効である。既成のものも多い。開発していけば、さらに豊富になる。模索の過程が、訓練の場ともなる。オープンな討議を助長するために、どうすればよい。コミュニケーション回路の密度を増すグループ構成がある。A・Bグループは、それぞれ4名。ひとりの発言機会 $\left(\frac{1}{n(n-1)}\right)$ は、 $\frac{1}{12}$ である。発言テンポ ($\bar{x}$) は、Aグループで4.5~2.5秒に1回、Bグループで12~3.8秒に1回となっている。持ち味収集シートを用いた場合は、8~3秒に1回であった。かりに7秒に1回とすれば、90分(5,400秒)に771回の発言が可能で、ひとり当り64回となる。5名グループなら38回、6名グループで25回。単純計算でもかなり違う。もちろん発言の質が重要であるが、ひとりを対象とした順次の討議の場合(4名グループで90分中22分使える)を考えて、4名によるグループ構成に注目している。

防衛機制や抵抗突破¹⁴⁾(思いきって行ない、防衛による仮の安定から、向上による高次元の安定への到達)などの講義、インストラクション(ねらいの明示や失敗の許容など)によってもよい。タイミングのよい介入がある。経験を重ねて、力量を高めたい。

集団思考の重みは増している。“こんにちの社会でわれわれがふつうに企画と呼ぶ行為の主体は、おおむね集団である。とにかく、ひとつの企画を立てるためには、複数の人間が参加し、その共同作業の結果として、なにかが生み出されてくる”¹⁵⁾し、また“交流を設計することによって、まったくあらたな「企画」をつくりあげてゆくことができる”のである。独創的な個人作業の価値を認めながらも、小集団による活動設計を推進するゆえんである。人的資源の交流による相乗効果を期待している。その成果も着実に重ねつつある。

表 5 グループの差異

分 類	項 目 要 約	Aグループ得点 (達成率)	Bグループ得点 (達成率)
自 己	◦創造的思考の能力開発性	26 (93%)	20 (71%)
	◦持ち味を生かす役割行動	21 (75)	15 (54)
関 係	◦他者・集団に貢献する喜び	25 (89)	19 (68)
	◦心を開ける信頼関係	26 (93)	19 (68)
集 団	◦目標・計画の練りあい	26 (93)	20 (71)
	◦活動への参加・関与感	27 (96)	17 (61)
	◦活気のある自律的行動	27 (96)	18 (64)
	◦遊びの精神、創出の雰囲気	26 (93)	18 (64)
	◦柔軟で多様な発想・判断	24 (86)	17 (61)
情 報	◦文献・資料の積極的探索	25 (89)	15 (54)
	◦新しい研究課題の掘り起こし	26 (93)	18 (64)
	◦科学的アプローチへの学習意欲	22 (79)	16 (57)

表 6 集団活性化の要素

要 素	Aグループ		Bグループ		計 得点(達成率)
	得点(達成率)	$\bar{x}$ (SD)	得点(達成率)	$\bar{x}$ (SD)	
展 望 性	50 (89%)	12.5 (1.50)	44 (79%)	11.0 (0.71)	94 (84%)
参 加 性	54 (96)	13.5 (0.87)	40 (71)	10.0 (1.58)	94 (84)
活 動 性	51 (91)	12.8 (1.64)	38 (68)	9.5 (1.12)	89 (79)
創 造 性	50 (89)	12.5 (1.12)	35 (63)	8.8 (1.64)	85 (76)
人 間 性	50 (89)	12.5 (1.12)	43 (77)	10.8 (1.48)	93 (83)
社 会 性	39 (70)	9.8 (2.28)	35 (63)	8.8 (1.64)	74 (66)

対的に低い傾向にある。

それらのことをふまえ、集団活性化¹³⁾を要素別に対比したのが、表6である。活性化を促進するための着眼点は、参加性・活動性・創造性にあるといえる。このたびの活動は、グループの活性化という視点から見なおしても意味がある。Bグループは、Aグループより参加性・創造性 ($p < 0.02$)、活動性 ($p < 0.05$) で有意に低かった。両グループに見る社会性の低さは、小集団という視野にある時、おちいりがちな点である。社会的関心や社会的寄与を念頭にして、スケールの大きい活動の開発を助長したい。状況設定の工夫で、実現可能と考える。

活動開発に興味があれば、参加・活動・創造を刺激するだろう。それが持続すれば、なおさらである。後期は、設計・分析とは別の活動をなしたD・Eグループの場合はどうか。6カ月後の興味の持続性を見ることができる。項目別得点 $\bar{x}$ (最高得点は7となる。カッコ内は、SD) を表7に示した。一応の持続性が認められる。模索に伴う苦労の当然視5.4は、女性に見る低めの得点傾向による。A・Bグループと対比して、有意差はなかった。アイディアを刺激する教育活動の必要性は、ここでもいえるようである。

A～Eのいずれもが、グループ活動であった。その魅力の一端を表8に示した。項目別得点 $\bar{x}$ (最高得点は7) である。最低の5.7も達成率 $\left(\frac{5.7}{7} \times 100\right)$ で見れば、81%となる。したがって、

表4 設計のみの場合 ($\bar{x}$)

カテゴリー・分類	項 目 要 約	Cグループ	Aグループ	Bグループ
開発への興味	◦活動(エクササイズ)創りの興味	6.3	6.3	6.0
	◦活動アレンジ・創出の欲求	6.3	6.0	6.0
	◦模索に伴う苦勞の当然視	6.3 (0.47)	6.3 (0.83)	6.3 (0.43)
	◦アイディアを出しあう作業の楽しさ	6.7 (0.47)	6.5 (0.50)	6.0 (0.71)
実践への意欲	◦設計エクササイズの実践意欲	6.3 (0.94)	5.3 (1.48)	5.8 (0.43)
	◦実践過程・感情のイメージ化	6.0 (0.82)	5.0 (1.00)	5.0 (0.71)
	◦グループ活動促進の意欲	6.0	5.8	5.8
	◦一歩進んだ行動へのふみ出し	5.3	5.8	5.8
自 己	◦自己開示への喚起	3.7 (1.25)	6.8 (0.43)	6.8 (0.43)
集 団	◦心からの実感の重要視	3.0 (0.82)	6.5 (0.50)	5.3 (0.83)
	◦やればできるという自信	3.7 (0.47)	6.8 (0.43)	5.8 (0.43)
情 報	◦過程(データ)分析への興味	4.7 (0.94)	6.8 (0.43)	6.3 (0.43)

過程(データ)分析への興味は、Dグループ(質問紙による調査と分析)6.2($SD=0.74$)で、Eグループ(文献や資料の収集と分析)は6.6($SD=0.80$)と高かった。

A・Bグループの“実践への意欲”(達成率79%, 表2), 中でも設計したエクササイズの実践過程・その時に感じる感情の“イメージ化”の相対的低さは何か。“こうすればああなるかな, などと, あれこれ思いをめぐらせ, 想像力豊かにいろいろなイメージをもつことは, 「やり抜く」ことができるかどうかの見とおしを立てるために, 役に立つ¹²⁾」ものである。“やりたい”気持ちに, 主観的成功確率が中程度であれば, “やり抜く”傾向は強くなる。このたびは, 設計と分析におわれての時間不足。自分たち自身が(促進役としてでなく)またやるとすれば, 新鮮度を欠き, しんどいという思い(役割の誤解)。設計したエクササイズを再検討したい気持ち。実践にさいしての役割上の不安。設計と分析をなし終えての当面の満足感, など考えられる。

ところで, A・B・Cの各グループとも, 模索中の苦勞や適度の緊張は当然と思う傾向が強い。安易や楽をすることのみを求めている。納得のいく厳しさは, 求めている。父性原理の見なおしと共に, 注目したい点である。学習方法や活動場面に創意をもちこんで, プラスに活用できないか。

企画やクリエイティブな活動は, 今日の若者にとって, 特に魅力的なようである。自己実現のひとつの機会となし, 時代の要請するものを, 感覚的に先どりしている。

3 グループと活性化

グループによる活動は, さまざまな展開をなす。AグループとBグループを, 項目別得点とその達成率(最高得点の何%)で対比した。それぞれに, それなりの成果をあげながら, 細かく見れば, かなりの差異が見られる(表5)。Aグループにゆとりがあり, Bグループに今ひとつの煮詰め不足感がある。文献や資料を積極的に探索する初期段階に出遅れ, 問題意識に多面性を欠いたのかもしれない。特徴的な差は, 集団の活性化である。広がりや深まりに違いが出て, グループ発達段階の一側面を示唆している。

Aグループも, 自己の肯定的側面の新発見19(68%)や社会的な視野・配慮18(64%)は, 相

表 3 グループ躍動の様相

分 類	項 目 要 約	得点 $\bar{x}$
自 己	◦自己開示への喚起	6.5以上
集 団	◦目標達成にむけてのやりとり	
情 報	◦過程（データ）分析への興味	
自 己	◦“開発への興味”（4項目＝表4参照）	6.0以上
関 係	◦相互の刺激・影響のしあい	
	◦親 近 感 の 増 大	
集 団	◦将来に役立つという展望	
	◦オープンな討議・提案・指摘	
	◦工夫してやりとげた達成感	
	◦やればできるという自信	
情 報	◦視 野 拡 大 へ の 欲 求	

ろう。グループ活動やエクササイズを開発することに関心を示す者は多いが、このたびも、設計への参画が“開発への興味”を深めている。“自己への直面”もデータによって裏づけられた。コミュニケーション（中でも、感情表出的コミュニケーション）の密度が増せば、“人間関係の深化”となる。

設計過程での言動を分析することで、新しく見えてきたり、気づきを助長するものがあり、“研究への興味”をそそっている。また、分析に耐えうる（変化や成果の確認できる、データに面白味のある）活動をという意欲を生みだしていた。表1の“+α”は、授業時間外の自主活動

動を意味し、回を重ねている。

しかし、集団の中での“持ち味の発揮”は、今ひとつである。設計のステップに、持ち味を吟味する場面を組みこむなど、工夫を要する。合宿による実践過程に持ちこむ方法もある。インストラクションで、留意点として強調することから始めてもよい。

個人別得点（ $\bar{x}$ ）でみると、Aグループは、“集団の活性化”（ $p<0.05$ ），“達成感の共有”（ $p<0.05$ ），“人間関係の深化”（ $p<0.02$ ）で、Bグループより有意に高く、“刺激の交流”で高い傾向（ $0.05<p<0.10$ ）を示している。

高得点項目（7段階評定で、 $\bar{x}$ 6.0以上）を抽出して、グループ活動の様相をながめてみた（表3）。活動開発に興味をもち、オープンな討議・提案・指摘がなされ、相互に刺激や影響を与えあっている。目標達成にむけての仲間同士のやりとりに、快さを感じている。自己開示への喚起がある。かたちあるもの（活動ソフト）になしえての達成感や自信。データに裏づけられて、もっと視野を広げなくては……との思いにかられる。このような活動は、将来に役立つという展望がある。いかにも明るく、躍動するものが読みとれる。過程分析という手間のかかる作業に意味を認めている。樂觀はゆるされないが、設計や分析に関与することの波及効果は、多方面に及んでいく。集団過程に、充実感を求め、創り出す意欲を刺激する力動がある。一步ふみこんで関わる場面づくりには、積極的でありたい。

Cグループは、リーダーシップ訓練をねらった合意課題とPM尺度づくり（アレンジ）など、設計段階で終った。表4は、その場合の得点 $\bar{x}$ （7段階評定で高い方がよい。カッコ内は、SD）である。過程分析までなしたA・Bグループと対比した。

Cグループは、活動開発に時間をかけただけに、“開発への興味”は達成率92%となり、A・Bグループの88%（表2）を上まわる。“実践への意欲”は、達成率85%と高い。しかし、項目別（表4）に検定すると、両カテゴリーとも、A・Bグループとの有意差はみられない。むしろ、過程分析を欠いたことで、内面への接近（開示= $p<0.02$ 、実感= $p<0.05$ 、自信= $p<0.005$ ）が有意に低い。分析（データ）による発見の欠落がある。Aグループより有意に低く（ $p<0.05$ ）、Bグループより低い傾向（ $0.05<p<0.10$ ）にある。情意的側面の前者、知的側面の後者は、グループの深まる要素を象徴的に示している。データ化による吟味の有用性が思われる。ちなみに、

4名に託された。どの血液型が生き残るか、合意によって決める。制限時間 20 分)。討議過程は VTR 録画。終了後にアンケート (自己・他者・グループの満足度を中心とした14項目 5 段階評定) をとる。

ステップ 2 : 4 名グループ。ひとりが、自分の経験に基づいた話 (うれしかったこと、感激したこと、辛かったこと、悩んでいることなど) をする。他の 3 名 (聴き手) はひとりずつ、話し手の気持や思いと “なぜなら、あなたには……ところがあるから” と返していく。その後で、話し手は、自分の内面で感じたこと・相手に対して感じたことを言う。それを聴き手は、フィードバックする。話し手が納得するまで続ける。役割交替。60 分。録画。終了後にアンケート (同一項目)。

ステップ 3 : 6 名グループ。自己一致度についての自己認知を中心とするふりかえり。30 分。その後で、VTR 録画の再生によるふりかえり討議。時間をかける。終了後、アンケート (同一項目)。

B グループは、グループの中にはいりこめなかったり、自分を出せなかったりするメンバー共通の傾向に着眼し、その克服を考えた。発言のタイミングをノンバーバルな行動で示すこと→感情表現へのトライ→明確な自己主張のステップで組み立てている。

A グループは、雑談の中から合意課題をつくり導入とした。ゲーム化による自己表現とグループの雰囲気づくりをねらっている。設計過程での気づきから、フィードバック、それも形から入る方法を取り入れた。受容され、安心して自分を出し、自信をつけていった過程に注目した。自分の感じと他者認知・録画を照合し、ズレや変化を見て、自己一致を検討する。

いずれも他者にむけての設計であるが、設計者と密着している。同世代の他者にとっても、関心領域ではないだろうか。設計にむけて模索をし、討議が深まるほどに、“今ここ” への現在志向性があった。自己に直面して、自分自身に取りくみ、学んでいる。実在するものを認知に求める現象学を背景とし、認知 (受けとり方、意味づけ) の世界に足をふみいれる。あくまでもひとつの理論に基づくが、オープンな相互作用を促進する有力な支えとなる。これらのことが、エクササイズ設計に深みと広がりをもたらす。実践時に、促進役として、介入効果を高めようことも、十分に推察される。単なる設計にとどまてはいない。グルーピングや時間配分、状況設定、討議の質、課題構成などは、実践を重ねて、

さらに洗練されよう。

2 設計と分析の成果

設計への参画と過程分析への参画により、学生はどんな成果を得たか。A・B グループのカテゴリー別得点を求め、最高得点の何%かで達成率を算出してみた (表 2)。労力的にも時間的にもハードな課題であったが、全体的にみて、満足のいく成果を感じている。関与度や主体性の強い活動だけに、“達成感の共有” が 1 位である。現代青年にみる無力感の克服のためにも、有用な方途と考えてよか

表 2 A・B グループの達成率

分 類	カ テ ゴ リ ー	得 点	達成率
自 己	1 開 発 へ の 興 味	197	88%
	2 自 己 へ の 直 面	195	87
	3 持 ち 味 の 発 揮	164	73
	4 実 践 へ の 意 欲	176	79
関 係	5 刺 激 の 交 流	179	80
	6 人 間 関 係 の 深 化	189	84
集 団	7 集 団 の 活 性 化	176	79
	8 達 成 感 の 共 有	200	89
情 報	9 情 報 の 活 用	175	78
	10 研 究 へ の 興 味	183	82

表1 集団過程の類似性

グループ 段階	1泊2日グループ ・持ち味収集シート	Bグループ (90分×8回+α) ・アンケート	Aグループ (90分×8回+α)
1	シート拘泥 (模索)	アンケート拘泥 (模索)	設計執着 (模索)
2	シート越え (この場への接近)	アンケート越え (この場への接近)	設計越え (この場への接近)
3	シート離れ (持ち味表現) (気持への接近)	アンケート離れ (自己直面) (相互指摘) (接近)	設計離れ (自己直面) (自己開示) (受容)
4	持ち味体験 (ふれあい)		
5	シート回帰 (体験の活用) (自己主張) (活動設計)	設計回帰 (体験の活用) (自己表現) (活動設計)	設計回帰 (体験の活用) (自己主張) (活動設計)

みのあるグループに成長した。それは、グループカウンセリングの様相をさえ示している。

エクササイズ的设计は、自分たちのグループ体験を活用して、具体化していく。自己表現を増し、さらにふみこんだ明白な自己主張がある。活動設計にいたる過程を表1に示した。苦しんだBグループ、のびやかなAグループ、共に“かたち”あるもの(活動ソフト)となしえている。その概要は、次のとおりである。

⁹⁾ Bグループ

自己開示をねらいとした。

エクササイズ1(ドアをたたいて):4~6名グループ。経験談(辛かったこと、苦しかったことなど)をする。傍観者になってしまった時、イライラした時、感じたことを言いたい時、自分の机の前をたたく。今の感じを聴きたい時、その人の机の前をたたく。その後、ふりかえり(やっていて感じたこと、参加度など)討議をする。

エクササイズ2(私を助けて):3名グループ。2名に“辛い境遇の短い物語”(シート)を渡す。それを読み、その主人公になり、救ってくれるよう感情をこめて1名(審判)に訴える。審判は、心動かされた方に、救いの手をさしのべる。役割交替。その後、ふりかえり討議(どれだけ心に訴えられたかなど)。

エクササイズ3(私らしさを出そう):3名グループ。1名が困っていること(5W1Hをはっきり、簡潔に)を語る。2名は傾聴する。そして、2名それぞれが、感じたことや“私だったらこうする”など言う。その後ふりかえり討議(はじめの1名は、まず共感点と反論点を明確に伝える)。役割交替。

¹⁰⁾ Aグループ

対人関係の中で、自分の感情や態度に率直であり、ありのままであること(自己一致)をねらいとした。

ステップ1:4名グループ。合意課題(レストホンという不治の病気が流行。予防ワクチンの効力はひとつの血液型のみ。したがって全人類の血液型をひとつにしぼることになった。決定は

リー×12の計48項目7段階評定)による測定(自己認知)をなした。

その中から、グループ・アプローチ班、特にA、Bグループ(いずれも女性4名)を中心に切りあげる。集団討議の過程は、それぞれに録音された。分析(集団過程、発言テンポ、メンバーの発言率、発言内容、その変化など)に先だって、一部逐語記録化(解釈を含む)されている。Cグループ(男性3名)は、設計のみで終了した。

Ⅳ 結果と考察

ふりかえりの自己認知データとグループレポートを分析し、三点にしばって考察する。

1 集団過程と設計概要

グループ活動自体を開発するという時、ある種の力みや心理的負荷が予想される。アイディアを出しあうにしても、思わぬ枠ぐみにしばられていたりする。産みの苦しみが当然ある。持ち味収集シートを用いた場合は、はじめはシートにしばられて、話題も今ひとつおさまりが悪かった。“対人コミュニケーションにおける思い込みの傾向”(25項目7段階評定、自他認知)というアンケートを用いて活動設計に向ったBグループにも、類似の傾向があった。シートやアンケートを用いないAグループは、設計自体に執着しすぎた。模索段階にあらわれた共通の現象である。人間のもつ“目的合理性”(目的を達成するために最も効率の高いと思われる手段や作業の段どりを選ぶ)によるのかもしれない。しかし、“そのことだけに精神を集中してしまうと、人間は、かえってアイディアに行きづまる可能性が高い。心は、はやるものの、いっこうにあたらしいイメージが浮かんでこない”状態となる。

文献や資料にひきずられるだけでなく、集団討議自体の未熟性が見られる。考えていることの探りあいやことばを選んでの話し、遠慮がちや気づかいあい、自己主張のなさや反応の少なさ、話しのとぎれや沈黙、はいりこめないメンバーの出現やひきこめないもどかしさ、浅いレベルの雑談や未燃焼感……がある。

自分たちは、今何をやっているのか。今、自分をすなおに出しているか。この場への接近があって、問題や方向性が見えだす。

アンケートや設計から離れていく。自己を語り始める。わだかまりや遠まわしな表現を残しながらも、その人に反応を返そうと努める。相互的な自己直面が主題となった。設計者の自分たちが“まず素直になり、率直でなければ……”という思いが共有されたのである。

Bグループは、活動開始時から今まで、他のメンバーについて感じたことを述べあった。発言に勢いが出てくる。発言は、“あの時あそこで”から“今ここで”に向う。どちらも引かぬ対決があり、その克服に今ひとつの感はあるが、気持を言いあえて、グループは深まっていく。相互指摘により、メンバー同士に心の接近がもたらされた。複数グループによる競合感、遅れをとったあせり、一体感の醸成がからんでいる。

Aグループは、“自分を出せている程度”を5点法で評定(自己と他者)しあって、その理由をもとに、順次“まな板”にのった。はじめ説明的・分析的・肯定的表現が多かったが、次第にストレートな発言や否定的感情の表明となる。自らの相対的開示度やその影響を目のあたりにする。自分を出して楽になった体験談、自分を出せず世界の狭かった内省があり、傾聴や共感がある。受けとめられて、自信をつけていく。発言に対するフィードバックの重要性に気づく。自己開示(自分)と受容(相手)の相乗の作用に注目する。共有感情があり、躍動感がある。今感じていることを中心に話しは進む。現場をつかんでの指摘、率直な発言、受容的雰囲気があり、深

C. R. ロジャーズをはじめ、数々の成果がわが国に紹介されてきた。わが国での実践（1950年代）と研究も着実な蓄積を重ねている。最近の研究は、野島一彦の文献リスト⁴⁾によって知ることができる。

集団過程の分析研究は、ベニス、ロジャーズなど非構成的グループに多い。わが国の研究にみる①当惑・模索、②グループの目的・同一性の模索、③否定的感情の表明、④相互信頼の発展、⑤親密感の確立、⑥深い相互関係と自己直面、⑦終結段階⁵⁾は、発達過程⁶⁾の一例である。

持ち味を多面的に収集したシート（76事例から2事例を選出）をもとに、その活用を討議した学生グループの場合はどうか。①援助役としての姿勢、②分析者への傾斜、③援助者への転換、④思いやりのある理解者、⑤肯定的関心の育成者、⑥同一化の伴う共有者、⑦人間の深みに気づく援助者、⑧自己への直面⁶⁾の段階をたどっている。他者を援助することによって、自らが援助された。

自分たちの持ち味収集シートをどう活用するか、そのことを主題とする学生グループ⁷⁾ではどうか。①シート拘泥、②シート越え、③シート離れ、④持ち味体験、⑤シート回帰⁷⁾の集団過程をたどっている。ふれあいがあって、心をゆさぶられた。

性格を異にするさまざまなグループ経験、それが非構成的であれ、資料（他者、自己）のある場合であれ、構成的であれ、深まるほどに、“今ここ”への着眼や動きがある。自己に直面して、成長への歩みをたどっている。課題状況を新たに設定して、さらに一般化できないか。

Ⅱ 目 的

学生がグループで、エクササイズ的设计を試み、その設計過程を分析する。そこまでを課題とすれば、グループはどのような発達をたどるか。設計されたエクササイズを複数もちよった合宿が想定されている。その時は、設計者が促進役を分担して行なう。したがって、エクササイズの実践は、設計者以外の他者たちによる。主導権をとってなすエクササイズ、その設計過程に目をむけるのである。

設計にむけて討議が深まれば、自己直面が出現するだろうか。

設計自体への参画は、何をもたらすか。達成感を共有し、人間関係を深めていくだろう。自己・関係・集団・情報に関連して、達成率を調べてみたい。

グループによって、どのような差異が生ずるか。活性化との関わりはどうか。設計過程の分析実施の有無で、違いはでるか。

エクササイズ設計（開発）への興味はどうか。持続性はあるか。小集団でなす活動の魅力にもふれてみたい。

構成的グループのエクササイズ設計場面に焦点づけて、学生参画の意味を考察する。そのことが、グループ経験や学生中心の教育活動の広がりにも寄与しようからである。

Ⅲ 方 法

昭和61年度3年ゼミナール（男10、女11の計21名）の場合を分析対象とする。

前期に、エンカウンター・グループに関連のある各種エクササイズの体験や文献学習（設計のための着眼や構成の方法を含む）、そして、設計・分析の演習。

後期は、グループ・アプローチ班（グループによるエクササイズ設計とその過程分析11名＝A、B、Cグループ）、質問紙調査班（5名＝Dグループ）、文献・資料分析班（5名＝Eグループ）にわかれて活動した。最終回は、まとめの講義とふりかえり尺度（9カテゴリー×4、1カテゴ

エクササイズ設計と過程分析

山 本 銀 次

I はじめに

明るく気軽な会話を交しあう学生同士、いかにも親しげである。それが表面的な良い関係や同調でしかないという。ホンネで深くかかわって、相手を傷つけたり、悪く思われたり嫌われたり、軽視されたり拒絶されたりしたくない。自分を失う不安が強く、他者と距離をおいて防衛するのである。人とのかかわりを恐れながら、内心では率直で真実な心の交流を求めている。小此木啓吾¹⁾のいう“シゾイド人間”の概念が思いおこされる。確かに現代人の社会的性格の一側面であり、防衛のスタイルと見ることができよう。

そのままではよしとしないのは、当人である。思いきって、相談室を訪れたり、出会いのグループに参加したりする。多様な集中的グループ経験が数多く行われ、トレーナーやファシリテーターの持ち味を生かしたプログラムの開発がある。課題も形式も司会者（役割）などもなく、内容・方法など参加者が自由に決めて行なう非構成的グループ。ファシリテーターが主導権をとり、あらかじめ用意された課題やエクササイズを行なう構成的グループ。この2つに大別でき、それぞれ長所・短所、向き・不向きがある。

構成的グループの場合、国分康孝²⁾は、次の長所をあげている。①短時間にリレーションを高められる。②メンバーのレディネスに応じて、グループ体験のレベルを調整したり、進展速度を加減したりできる。そのことで、メンバーのダメージを予防できる。③プログラム（エクササイズや課題）を定型化すれば、熟練者でなくても（専門的リーダーでなくても）展開できる、などである。“自力で状況に対決していく厳しさが無い”とか、深まりを欠くという批判はある。エクササイズの内容と個人的相性の問題、与えられた課題ゆえの受け身の感じや不安、再度の場合の慣れや新鮮味不足などもある。

ステップ構成やインストラクション、プロセスでの介入に工夫を重ねて、長所を生かしたい。エクササイズや課題のもつ教育力は、注目してよい。気づきをうながし、意欲化し、楽しかったという。教育場面に適宜とり入れて、活性化した事例は多い。

既成のエクササイズや課題を、目的に応じて組み立てて、プログラムとなしうる。ファシリテーターがアレンジしたり、独自に開発したりすれば、さらに身近かとなる。参画の度合を深めるほどに、人的資源はよりよく生かされよう。事前の学習や体験を経て、学生がエクササイズを設計する。複数のエクササイズを持ちよって実践（合宿）する。ここ数年の試みであり、介入効果もあいまって、情動を伴うふれあいの体験を味わっている。合宿の全過程は、録画・録音し、担当学生が分析する。ここでまた、新しい気づきや課題を生みだしている。

集中的グループ経験に関する研究は、1949年の“Tグループ”命名（全米トレーニング・ラボラトリ）以来、膨大な数にのぼる。E. H. シャイン、W. G. ベニス、L. P. ブラッドフォード、