

■ 特別寄稿論文

『体験学習はアートである』

－ 5つの視点 －

星野欣生
(南山短期大学名誉教授)

はじめに 体験学習の今日性

体験学習という言葉は、今、きわめて日常的になっている。学級崩壊などのこどもたちの反乱、不登校をはじめとするひとりひとりの心の問題や人間関係の問題が、さまざまな形で社会問題となっていることと、時を一致して浮上してきている感がある。文部科学省が総合的な学習の中で、体験学習を提唱していることも、一つのきっかけになっていると思われる。

しかし、体験ということは、人が生活を始めて以来毎日重ねていることであり、私たちの生き方や生活の仕方のベースは、日常の体験にあることは言うまでもない。現代においては、すっかり様相が変わってしまったとはいえ、料理や建築など職人の世界では、その技を身につけるのは、その大半が体験によるものであったと言ってよいだろう。法隆寺の宮大工であった故西岡常夫氏はその著「木のいのち、木のころ」(草思社刊1993.12)の中で次のように述べている。祖父から鉋の使い方を教えてもらう場面のこと。『台の上に鉋をおきまして、鉋というのはこういうもんやと言いましてな、キセルの雁首で鉋を引っかけて、そっと引っ張りましたんや。鉋屑がどこにも出てきませんのや。それで息をふっと吹きかけますと、ひゅるひゅると出てきました。そして、「こないふうにやるのや」というだけですわ』。このあと、西岡さんはひとりで考え試行しながら、3年かかって祖父の域に達したと言っておられる。そこには、一つのモデルがあったのみで、方法は何も教えてくれない。自分で考え、体験を重ねながら、自分の方法を作り出していかれた、西岡氏の並々ならぬ努力のあとが偲ばれる。正に体験学習そのものであると言ってよいだろう。

私たちは、日常の生活体験から多くのことを学び、生きる技を獲得している

が、体験したことの多くを捨て去ってしまっているのが現実である。しかし、それらの体験から学ぶということを体系づけたところに「体験学習」という一つの学習あるいは教育の方法が生まれてきたのである。その意味で、体験学習は生き方を学ぶ学習である。生き方を真っ正面から問われている今、その必要性はますます増大しているのではないだろうか。

ここでは、体験学習とは何かを正面から論ずるのではなく、私のこれまでの学習・教育体験をもとに、さまざまな角度から、体験学習について述べてみたい。

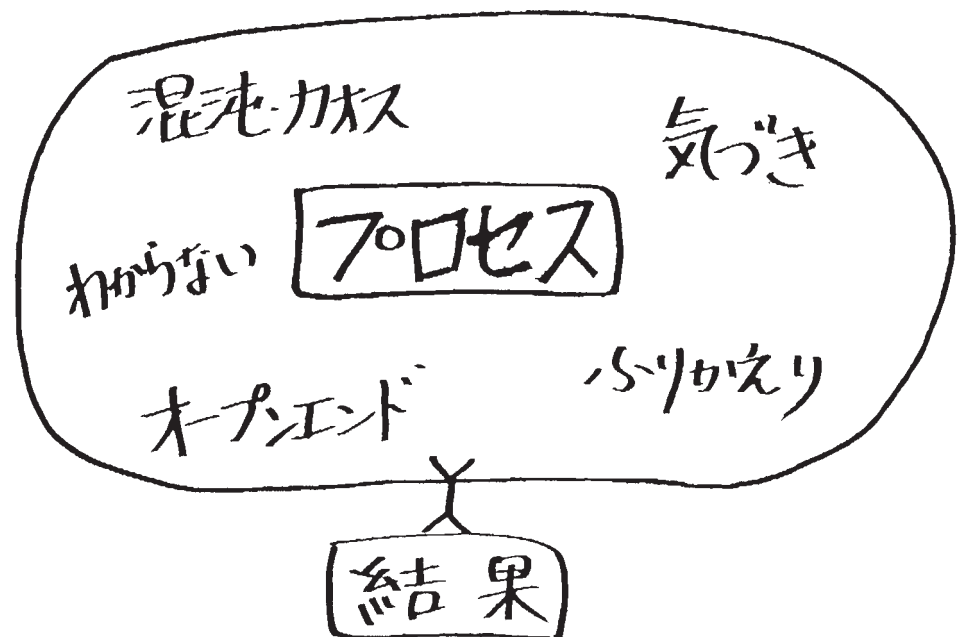
尚、このレポートは第2回全国体験学習研究大会（2000年12月2日～3日南山大学にて開催）において講演したものをベースにしながら新しく論じたものである。添付してある手書きの図はその時に用いたものである。

1 体験学習はプロセス（関係的過程）から学ぶ学習である

人が生きていくかぎりプロセス（process）はどこにでもある。プロセスとは“いま、ここ”（here & now）に起こっている事柄のこと。人の心の中で、人と人との間で、グループの中で、組織の中で、人がそこにいるかぎりプロセスは必ずある。ところが、私たちはともすれば結果（content）を追い求めがち。特に現代の社会においては結果が凡ての風潮すらある。学校では成績が大きくものを言い、企業では業績が評価の中心になっている。その中で、人の心が病み、関係が希薄になるあまり、家庭、学校や社会で殺伐な事件が多発している。結果が大切であることは言うまでもないが、結果を重視するあまり、そこに至る過程つまりプロセスが消されてしまうことが多い。結果とプロセスは車の両輪のようなもので、相互に強く影響しあっている。結果がどうであれ、そこに至る過程で何が起こっていたのかに目を向けることで、救われる人が沢山いると思われるし、社会の様相も変わってくる筈である。

体験学習では、結果よりもプロセスに光をあてる。30年も前、私が始めて人間関係トレーニング（Tグループ）を体験した時のこと。1週間の合宿が終わった時、私には得られたもの（結果）は何もなかった。空しい思いをして宿舎をあとにした覚えがある。目にみえるようなお土産があることを期待していたからであろう。しかし、職場の仲間や先輩たちのフォローが私の目を覚まさせてくれた。私が期待していたような結果は無かったが、そこには“プロセス”という無限の宝物があったのである。あとで思えば、それこそ何ものにも換えがたい“結果”がそこにあったのである。周囲の援けがなかったら、それらの凡てを捨ててしまっていたことになる。トレーニングの場での私の内面の動き、メンバーとの関わりが引き起こしていたこと、グループに与えていた影響などなど、数えきれないことがいっぱい隠されていたのである。それらの事柄をデータとして克明に拾いあげ、分析することによって、さまざまな自分の姿に気付

くことになったことは言うまでもない。この事から、私は、少なくとも人間関係トレーニング（体験学習）には、このように終わらなければならないという結末はないということに自信を持つようになった。オープンエンドという言い方がある。プロセスに目を向けることで、始めて自分や他者あるいはグループの有りように気付くことが出来るようになる。



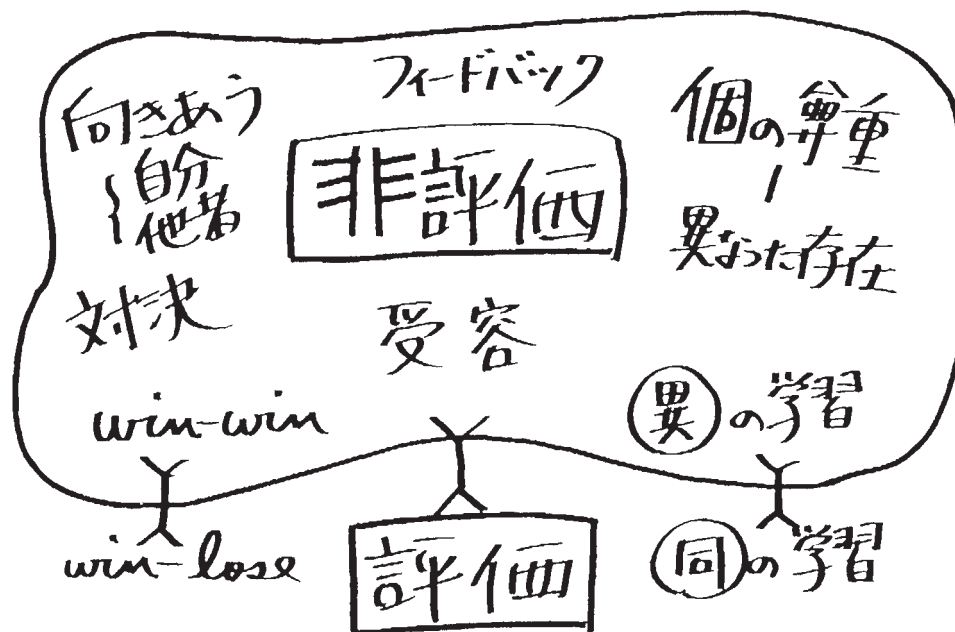
Y. Hoshino (2000.12.3 版)

結果と違ってプロセスにはあらかじめ目標を設定することが出来ない。学習の目標を設定することは大切であるが、そこに至る過程で何が起るかを、誰も事前に予測することは不可能である。しかし、操作的にトレーニングをすすめる人たちは、あらかじめ設定されたプロセスに人をうまく乗せていくのであると思われる。後述するが、それが可能なだけに恐ろしいことである。そのように、プロセスは混沌としておりカオスの状態である。そこには何が隠されているのかわからない、正に混沌とした状態。それだけに丹念に手を加えることで、混沌の中からさまざまなことを気づき、学びとることが出来ることとなる。体験学習の中で“ふりかえり”（私はプロセスタイムと言う）が重要になってくる所以である。因みに、“ふりかえり”とは、体験した場で起こっていた事柄を、データとして丁寧にしかも評価しないでありのままに拾いあげ（指摘）、何故そのようになっていたのか考えてみる（分析）ことから、自分の有りようなどについての仮説をつくっていき（仮説化）、次の機会に試行してみる（新しい体験）という一連の流れのことを言う。この過程を省略せずに着実に実施することが、プロセスに光をあてる体験学習にとっては欠かせないステップである。

2 体験学習は非評価の学習である

体験学習は、何らかの形で、人が関係している事柄を学ぶためには、かなり有効な学習方法である。自分や他者のことを知る、人と人との関わりを学ぶ、グループや組織のことを学ぶなどなど。そのために、学習の場では、いつも自分と向き合う、他者と向き合うことが強く求められる。対決することが学びを促進する。それだけに厳しい側面を持っているとも言えよう。

前述したように、体験学習はデータをベースにした学習である。学習場面だけでなく生活の場面でも、たえずプロセスがあり、そこで起こっていることをデータとして拾い起こしていくことから、体験学習は始まる。その際、気をつけなくてはならないことは、起こっている事柄をありのままに集めることである。評価しないことが原則。私たちは、生まれてこの方、ずっと評価の世界に生きていただけになかなか難しいことである。データを集めながら、無意識の中に良い悪いの評価を加えたり、自分にとって都合のよいものばかり集めるなど選択的になってしまいがちである。自分と向き合う中で、私たちはともすれば卑下的になりがちであり、また、他者の行動を見た場合でも、つい批判的になってしまうことが多いもの。いわば自分の枠組みで、自分や相手を見てしまうこととなり、自己理解、他者理解とは程遠いものになってしまう。自分や他者の行動をあるがままにとらえることから、ほんとうの理解が始まるのではないだろうか。



Y. Hoshino (2000.12.3 阪大)

体験学習の核となるものにフィードバック (feedback)がある。フィードバックとは、一言で言えば相手にとっての鏡になること。自分や相手をそのまま映

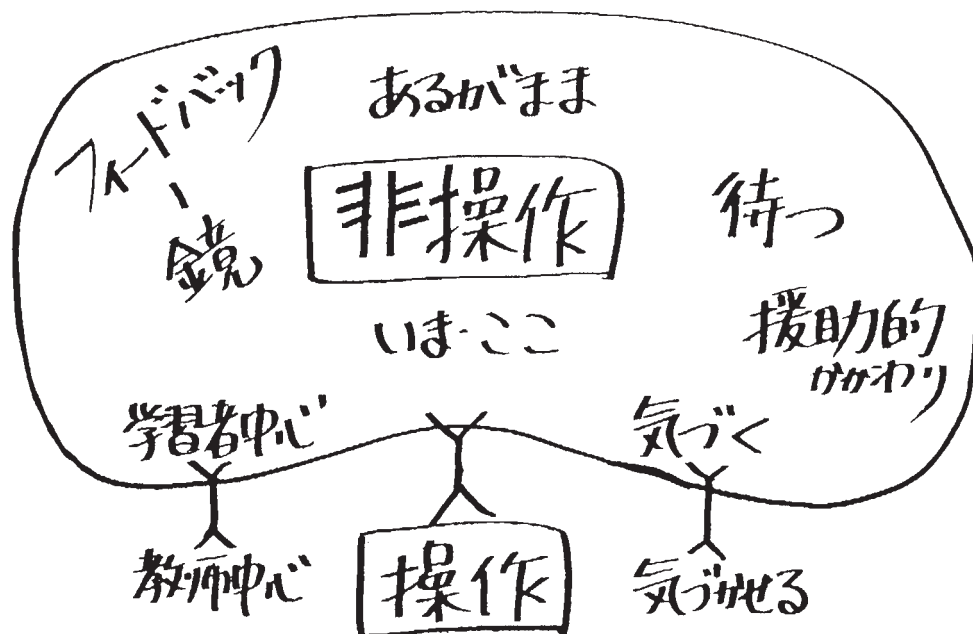
す鏡である。それは、自分や相手と向き合うことでもある。鏡は何ら評価せず、そのまま、ただ映すだけ。鏡に映った姿を見て、良い悪いの判断をするのは自分自身である。特に他者との関係で言えば、フィードバックは相手の成長を希ってなされるもので、決して非難攻撃するものではない。少なくとも、フィードバックされた相手が非難攻撃されたと受け取るならば、それはフィードバックとは言えないだろう。心しなければならぬことである。自分の鏡に映った相手の状況や、相手の行動が自分に与えた影響を、具体的叙述的に相手に伝えることである。その際、批判的にされると防衛的になってしまって、なかなか受け入れにくいもの。相手に受け入れられなくてはフィードバックの意味はなくなってしまう。その根底にあるものは相互受容であり、それはそのまま信頼関係の形成につながっている。その意味で、非評価こそ相互成長の原点であると思う。また、非評価の前提には、個の尊重がある。結果の判定には評価は必要であるが、反社会的なことは別にして、人の態度や行動に関しては誰もそう簡単に評価できるものではない。良いとか悪いとか言っても、それはあくまでその人の枠組みによる判断であり、相手に押しつけることは出来ない筈である。互いに異なった存在として、相手を認め受容すること、いわば個の尊重こそが体験学習のフィロソフィーの一つである。相手にあわせていくような同質の関係は相互の成長につながっていかないものであるが、互いに異なった存在として、その違いを相手にぶっつけていくことから、互いの成長がはかられていくと言ってよいだろう。その意味で、体験学習は異質関係をベースにした学習である。学習の場で、違っていることをためらわず表に出していくことが強く求められる所以である。

3 体験学習は非操作の学習である

体験学習は気付きの学習であると言われる。それは、何らかの体験をした後、プロセスに光をあてること（ふりかえりをする）から、人それぞれにそのニーズに応じた気づきが生まれてくるからである。ファシリテーターは、そのために学習者に援助的にかかわっていくが、ともすれば、学習者に気付かせようとすることがある。多くの場合、それは善意でなされるだけに、始末の悪いものであり、学習者がそれを求めることすらあるだけに、厄介なものでもある。気付くのは自分自身の力によってであり、他者の力によって強制されるものではない。ファシリテーターの援助は相手が気付くのを援けることであって、相手に気付かせることでないことを肝に銘じていなくてはならない。

巷間には操作することをはばからないトレーニングがある。インストラクターはフィードバックと称して、非難攻撃を繰り返し、学習者をおある種の極限状態に追い詰めてしまう。その後、急転直下相手を受容することをする。自分のいわば欠点を曝け出さされ、自分自身を全面的に否定しようとしている時に、攻

撃一方であった同じインストラクターが、今度は全面的に肯定的にかかわってくる。人間というのは弱いもので、そのからくり完全に乗せられてしまう。そして、感動の涙に埋もれてしまうのである（作られた感動に過ぎないのだが）。それは、まさしく操作そのものであり、恐ろしいことである。私はそのような場面に何回が会ってきたが、それだけに、いかなる時にも、人は人を操作してはいけないことを強く主張したい。



Y. Hoshino (2000. 12.3 版)

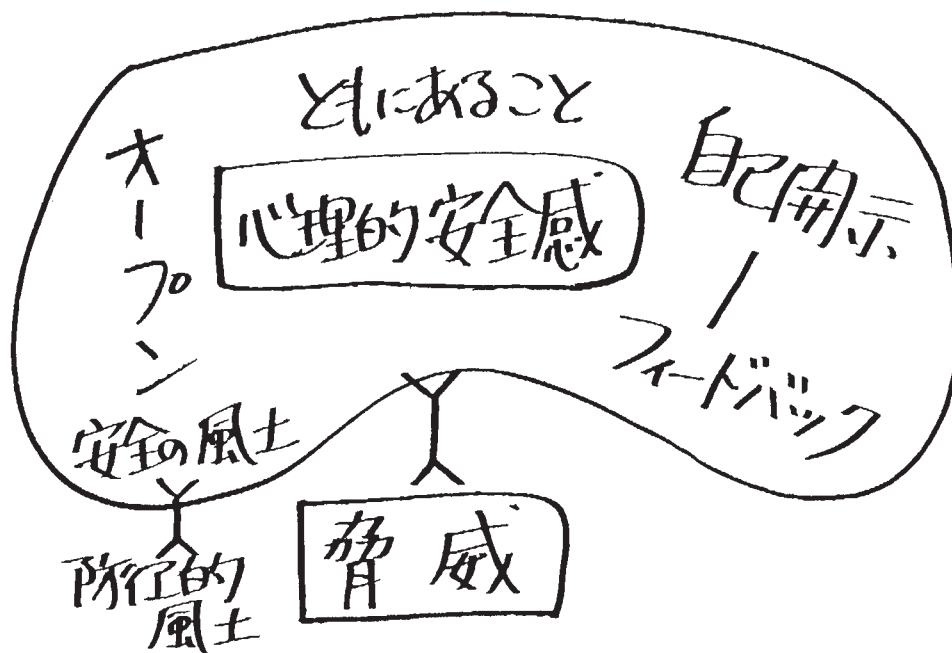
でも、教育というのは、広い意味で操作的な要素を持っていることを否定することが出来ないだろうと思う。その意味で、何らかの形で教育に関わっている人は、いつも自分の行動に心すべきである。特に体験学習の場では、人の態度や行動に関するものが取り上げられるだけに、ファシリテーターは善意でしかも無意識の中に気付かせようとするのが起こりやすい。あせらずに、本人が自分自身の力で気付いていくのを、ひたすら待たねばならないと思う。人の力を信じるのが強く望まれる。

そのことは、言い方を換えれば、体験学習は学習者中心の学習であるということである。後述するが、知識獲得を中心とする日本の学校教育ではどうしても教師中心にならざるを得ないのではと思う。学ぶ人を大切に言いながら、現実には教師の思うままに生徒たちを引っ張って行ってしまふ。その方が、成果が目にはっきりと見えてくるし楽でもあるからである。その極限には所謂管理教育が見えてくる。体験学習では、学びは学習者それぞれのものであって、全部の人が同じことを学ぶ必要は全くない。時に、ファシリテーターが予定していた学習目標とは全く異なった学習をする人もいるが、それも大いに結構ということになる。ファシリテーターは学習者をおある方向に引っ張っていくので

はなく（それがたとえ善意であったとしても）、あくまで、学習者に、学習目的が達成しやすいような場を提供するだけなのである。そして、学習者が必要と感じている時に、それに応じて相手に関わっていくこと（介入という）。非操作ということは、前述した個の尊重ということにもそのまま通じていることである。

4 体験学習は安心して学べる、楽しい学習である

体験学習の場では、心理的な安全が保証されていることが強く望まれる。前述したように、体験学習が、自分や他者あるいはグループを知り、それらの成長を促進していくものであるとすれば、学習の場でそれぞれが自己開示を求められることになる。自由に、オープンに振る舞うことで、普段は気付いていなかった自分や他者の行動が見えてくるから。また、そのためのフィードバックも心理的に安全であることによってより自由になされることになる。フィードバックは相手に対してなされるものであるが、自分の側からすれば、自己開示ということになる。“ジョハリの窓”の話を借りるならば、相互の成長と信頼関係の形成にとって、自己開示とフィードバックは相互関係そのものであり、



Y. Hoshino (2000.12.3版)

体験学習の場では欠かすことの出来ないもの。逆に脅威を感じるような防衛的な風土（一般的には多い）の中では、体験学習の目標は達成されにくいと考える。私の体験の一つ。アメリカNTLでのTグループのトレーナートレーニングに参加した時のことである。なかなか自己開示しないメンバーの一人に対して、私はこれでもかこれでもかという具合に、最後にはからだをぶっつけなが

ら、相手に関わっていったが、ついに一言も返ってこず、心は閉ざしたままだった。一方的に迫れば迫るほど、相手は防衛的になるばかりだったのを覚えている。相手のその時の気持ちを無視したまま、しかし、善意のつもりで、自分本位で振る舞っていた結果である。体験学習にとって、いわゆる“北風”は忌避されるべきもの、“南風”こそ大歓迎である。

しかし、心理的に安全な風土がそう簡単に出来るものではない。そのためのファシリテータの役割には大きいものがある。トレーニング初期のファシリテーターの発言や行動が風土づくりに与える影響が大きいからである。ファシリテーターのちょっとした発言や行動が評価的であるかどうか、あるいは操作的であるかどうかといったこと。学習者相互の関わり方に対する介入の仕方なども同様であろう。それらのことを通して、ファシリテーターが学習者とともにいることが学習者に実感されることが肝要である。そのような風土づくりは、最終的には学習者自身が作っていくものであり、ファシリテーターがその援助者であることは言うまでもないことであるが、同じことは教育全般についても言えることであろう。

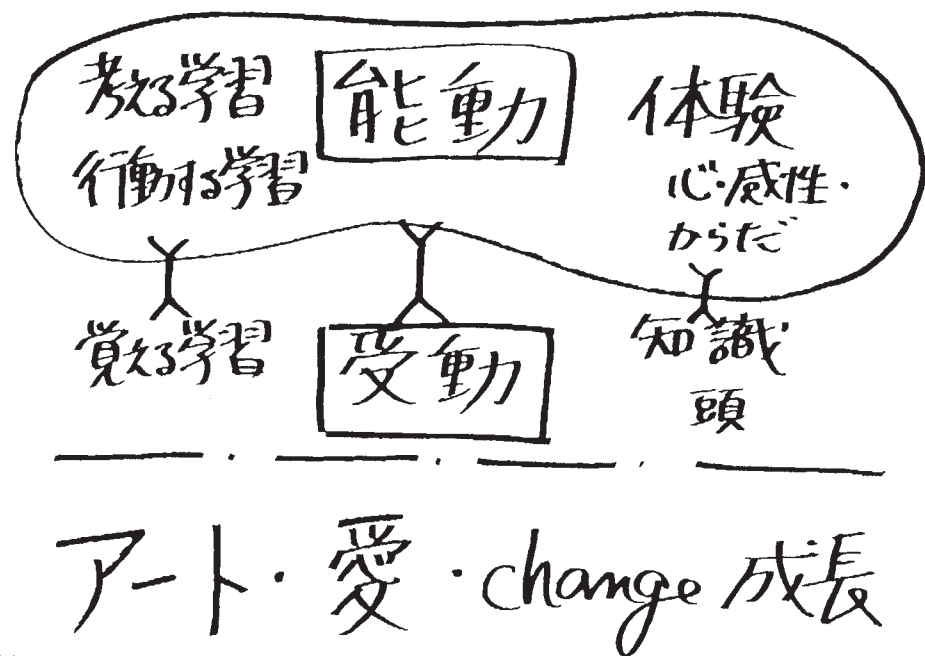
心理的に安全であるということは学習を楽しくすすめることにも関係がある。体験学習は楽しい学習である。目標は、本来的には自分や他者を知るという厳しいものであるが、そのような深く厳しいものを、気楽に自由な雰囲気の中ですすめていこうとするところに大きな特徴がある。そのような風土でないと目標が達成し難いからである。言い方を換えるならば、学習を楽しむことを学習者に強く望むとともに、ファシリテーター自身が楽しむことである。ともに楽しむこと、私たちは、学習は辛く苦しいものであるという体験を重ねてきているだけに、ちょっとした雰囲気づくりが学習者の姿勢を変えるものである。

5 体験学習は能動的な学習、考え、行動する学習である

学習をすすめる時に、私たちが先ず考えることは、それぞれが関心を持つ分野に関して、先人が考え蓄積してきた知識や概念を獲得することであろう。日本の学校教育では、特にそのことが強調され、小、中、高、大学を通して、教える側は一貫して先人が開発したさまざまな概念を講義し、学ぶ側はそれらを蓄積することを要請された。そして、覚えたことはテストという方法によって評価されてきたが、それは双方にとって当然のことであった。即ち、教える側は教育効果を知るために、学ぶ側は学習効果を計るために、テストを実施し、その点数によって効果を測定したのである。でも、その結果は、教育の名の下に、優れた“記憶マシン”を製造することに専念してきたと言えれば言い過ぎになるだろうか。そのような概念学習が必要であることは言うまでもないが、そればかりが強調されてしまったことに問題があったのだと思う。少年非行の凶悪化、心の問題をかかえた子供たちの増加や学級崩壊にその結果が表れてき

たとも言えると思う。体験学習の必要性が今叫ばれてきたことは、その意味で当然であろう。

しかし、今巷間で言われている体験学習に、私は疑問を呈したい。何故ならば、それは体験という過程を通るが、概念学習と何ら異なるものではないからである。何かを学ぶ時に、講義や読書のみによって知識を獲得する（従来の方式）のではなく、知識を体験を通して獲得しようとしているに過ぎないのである。例えば、高齢者福祉の学習をするのに、教科書のみで覚えるのではなく、実際に高齢者の施設を訪問し、見学したり働く体験をすることで、高齢者福祉とは何か、どうあるべきかなどを学習するので、机上で論ずるよりもはるかに实际的であり、知識そのものが学習者のものとして生きてくることは間違いない。体験することにより、知識の巾や深さが増すことが推察されるからである。しかし、このことをいくら繰り返しても、所謂、心の教育にはつながってこないと思う。何故ならば、どこまでいっても“頭”に焦点があたっている学習であるからである。



Y. Hoshino (2000.12.1 版)

知識の獲得がベースにある概念学習に対して、体験学習はその人の体験が学習のベースになる。体験はあくまでその人固有のものであり、余人に変えがたいもの。ここでは、頭ではなく、“心、感性、からだ”に焦点があたる。自分、他者の心、感情の動きや現象としてのからだ学習のテーマになる。具体的に言えば、自分の心やからだに関心を向け、そこで起こっていることをデータとして拾いあげること、自分の有りように気づき、次のあり方を考えていこうとする。先程の高齢者福祉のことで言えば、高齢者の施設を訪ねた際、高齢者と接していた時の自分の心の中で何が起こっていたのか、相手との関係は

どうなっていたのか、また、クラスの仲間とグループをつくって行動していたならば、グループのメンバーと自分との間で起こっていたことは、グループメンバーの協力関係は、リーダーシップについては、などに焦点をあてることにより、知識プラス人と人とのあり方などを自分の体験として学習することが出来る。そのことは、そのまま普段の対人関係やクラスの問題などにあてはめ、実践することが出来るようになる筈である。その場で起こっているデータを、ともに行動した仲間とともに、出来るかぎりありのままの姿で集め、何故そうなっていたのか分析し、自分や仲間のクラスの有りようについて仮説をたてていく。そして、次の機会に実践してみる。この過程で求められることは、覚えることではなく、考え、行動することである。結果として、仲間との関係づくりやクラスづくりに反映されていく筈である。これらの過程は、そのまま、思考力や行動力の養成につながっている。体験学習が、考える学習、行動する学習であるとされる所以である。概念学習が教師中心の受動的な学習であるのに対して、体験学習はきわめて能動的であると言えることが出来る。

おわりに 体験学習はアートである

体験学習の合い言葉は“CHANGE（変化すること）”である。変化することは成長すること。変化なしに成長は考えられない。体験学習のさまざまなプログラムを通して起こる気づきが成長につながっていく。変化という言葉に対しては抵抗感を示す人がある。それは、変化させられるということについての抵抗であると思われる。誰かの手で変化させられてはたまったものではないというのは、その通り。変化は自分の意志でなされるものである。その時に本当の意味で成長があると言えよう。従って、そこに強制する力が働いてはならないのは言うまでもない。しかし、体験学習は人の態度変容にかかわる学習方法であるだけに、ともすれば、無意識に相手を変化させようという働きかけをしてしまうことがある。体験学習にとって強制は禁句である。

その根底にあるフィロソフィーは、「人間愛」であると思う。学習の場でいつも問われるのは、学習者を信頼すること。人間を信頼することはそのまま人間愛に通じる。私は体験学習はアートであると思っている。それは、アートの底にあるものは限りない人間愛であると思うからである。アートはいつも人の心に訴えかけるもの。アートは人の感性を呼び起こすもの。また、アートはからだで表現するものである。体験学習が心、感性、からだに焦点をあてるものであるとすれば、その意味で、体験学習は教育の単なる手法ではなく、まさに“アート”そのものなのである。