

人間関係論に思う

保健医療学部看護学第3講座 教授 吉野淳一

人間関係論を担当するようになってずいぶん経つが、振り返って思うところを言葉にしてみたい。

まず授業の構成面では集団の学習がある。医療の現場に入ると、否が応でも集団に所属しながら仕事をし、週に一度は集団を用いた治療をするなど、集団との関わりがもっぱらになる。そのため、集団を理論だけではなく体験的にも学習してほしいと考え、集団体験を用意したことがある。せっかくの集団体験であるから、ピオンのいう基底的理想を体験的に理解してもらおうと考え、明確な作業課題を持たず何をしてもよい集団を用意した。あらかじめ学生をいくつかのグループに分け、それぞれに非常勤を含む教員を配置して集団をはじめたが、学生集団は面白い反応を示した。もっともよく見られた反応の一つは、ゲームに興じる姿であった。ゲームと言っても若者であるから椅子取りゲームなどのダイナミックな身体を駆使したゲームが主流である。学生たちは大汗をかいて走り回る。ピオンの言う基底的理想グループに投げられた人間の反応に照らして考えれば、ゲームは闘争-逃避なのであろうし、そのような展開を予測もしていたのだが、すごいのはその徹底ぶりである。大方は30分もゲームに興じると飽きもして、目の前のなすべきことのはっきりしない集団の中で、その不安にどう向き合うかといった現実の課題に引き戻される。しかし、学生たちは年々ゲームの時間を引き延ばし、ついには集団体験にあてがわれた時間すべてをゲームに費やす勢いをみせたのである。

思うに入学して一年になろうとする時期である。学生同士も顔見知りか友人、ないし密接な関係をすでに構築しているであろう。加えてこの先三年は一緒に学んでいく間柄なのである。うっかりした自己開示や不用意なフィードバックは関係を気の重いものにならないために禁物なのかもしれない。このような経験から現在は、集団については講義のみとしている。

もう一つは、学生たちの授業態度である。人間関係論をはじめた当初は、3学科を対象にした科目であったため、ほぼ90名の学生が405教室を埋めていた。人数が多いこともあって、にぎやかであった。このにぎやかさは、単に騒々しいというだけにとどまらず、やる気つまり反応の良さも含まれているにぎやかさであ

る。お行儀はけっしてよろしいといえるものではなかったが、その分、反応は良く課題に対しても学生間でよくやり取りしながらまとめてきた。なかには独創的な内容をもつものも見られた。それからしばらく経つが、年が行くほどに行儀は良くなっているように感じられる。今年などは死語もほとんどなく、例年になく前の方に座っている学生の数が多い。高校までの教育でこのような態度が身に着いているのだろう。一番後ろの席に陣取り、授業中に私小説を読みふけていた往年の若者とはえらい違いである。教育も医療に負けず進歩していると考えてよいのかもしれない。しかし、なぜか行儀の良さにほんの少し物足りなさを感じてしまうのは人間関係論を教える立場にある教員の古臭い幻想のなせる業であろうか。