

ロータリー青少年指導者養成プログラム (Rotary Youth Leadership Awards=RYLEA)と参加した若者が学び取るもの—2015-16年度の秋の上級ライラから—

畑田家当主・豊中ロータリークラブ会員 畑田耕一

1. ロータリーのライラとは

ロータリーのライラは、ロータリー青少年指導者養成プログラム (Rotary Youth Leadership Awards www.rotary.org/ja/document/896 参照) のことで、若い男女のリーダーシップの育成・養成を目的として、国際ロータリーの地区あるいはクラブのロータリアンが主催して行われますが、特に将来のロータリアンを意識するものではありません。

春と秋にそれぞれ一回ずつ行われ、春のライラは18歳～30歳の男女が対象、秋は春のライラの受講修了者(年齢は一応30歳以下)が対象です。春のライラを初級ライラ、秋のライラを上級ライラと呼びます。

プログラムは三日に亘って実施され、会の進め方は、第1日の午後3時頃の開講式にガバナー挨拶とオリエンテーションを行い、第3日の午後3時頃の閉講式にガバナーエレクトの閉会挨拶を行う以外は、担当クラブに任されています。ただ、担当クラブにとっては三十数年に一度の行事なので、地区の青少年活動委員会とライラ修了者で構成されるチームライラのメンバーが会の運営・実施に全面的に支援・協力することになっております。

会の形式にはオーストラリア形式とアメリカ形式があり、前者は講演・討論・話し合いなどの座学が中心、後者は野外活動などにかかなりの重点が置かれます。ただ、前者の場合には、プログラム中に、適宜、お茶の時間、散歩、ゲームなどを配置することが望ましいとされています。

また、また、担当クラブの然るべき会員がライラ実施年とその前後の3年間、地区の青少年活動委員会の委員となり、地区とクラブとの円滑な連携をはかります。

2. 2015-16年度の秋の上級ライラプログラムとその内容

2015-16年度の秋の上級ライラは、日程を10月10日～11日の1泊2日に短縮して、六甲山YMCAで大阪心斎橋ロータリークラブをホストに、「創ろう共に、心豊かな未来を。考えよう今、私達に出来る事!」をテーマに開催されました。受講生は15名、午後2時からの開講式は、岩佐実行委員長の開講宣言で始まり、立野ガバナー、泉直前ガバナー、丸尾ローターアクト(rotaract)委員長が挨拶されました。これに続く基調講演では、名古屋フィル、仙台フィル、新日本フィル、神奈川フィルや大阪交響楽団などを指揮して大活躍の交響楽団指揮者永峰大輔氏から「リーダーシップの在り方—指揮者の現場から」という題目でお話しを伺いました。オーケストラの指揮についての熱のこもったお話しに、受講生は、演者と世代が近いこともあって、大いに共感し感銘を受けたようでした。

夕食は野外での自炊で、ポトフとローストチキンを食しました。食後には、「砂漠で遭難したときにどうするか」をテーマに、提示された12個のアイテムを智慧を絞って必要度が高いと思う順にリストアップしていくコンセンサスゲームを、グループに分かれて行いました。このゲームでは、最初に自分だけで考えた解答に比べて話し合いで修正した解答では正解との誤差が格段に小さくなっていること、すなわちコンセンサスの重要性が認識できました。終了後に各グループの発表を聞いて、自分たちのグループの結果と比較検討しました。第1日最後の行事であるロータリアンとの座談会「お節介がなくなった社会」では参加者からの発言は殆ど無く、ホストクラブ西村氏の卓話のような形になってしまい、少々残念でした。

なお、日程を二日に短縮した関係で、開会式の前に、実習プログラムの一つマシュマロチャレンジを行いました。これは、いくつかのグループに分かれて、パスタ数本、マスキングテープ、紐、マシュマロ、はさみ、メジャーを使ってタワーを作り、その上部にマシュマロを乗せて高さを競うゲームです。作ったタワーは一定の制限時間内は

重いマシュマロを載せて自立していなければなりません。チャレンジは2回で、終了後に1回目と2回目の成果の違いなどについてグループで話し合いました。

第2日は朝7時から朝の集い、体操、朝食に続いて、ゲームクリエイトを行いました。これは、それぞれの班で種類の道具(ボール、フラフープ、ロープ、ペットボトル、バケツ、新聞紙、水鉄砲など)を使って10分間で出来るゲームを自作・実演し、皆の意見・評価でゲームをブラッシュアップして競い、一番人気の高かったゲームを皆で楽しむというものです。

昼食後の研修「お茶のこころ」では武者小路千家の佐伯宗匠から講和を頂いた後、お手前を体験し、皆で美味しいお抹茶を味わいました。

そして夕方には、各自で二日間のライラを振り返り、ホールに集まって順次発表いたしました。閉講式では松本ガバナーエレクトから一人一人にライラの手帳を手渡していただいて二日間のライラを終了いたしました。

(<http://www.club.ri2660.gr.jp/month/data/12/03.pdf> 参照)

ライラの予算(収入)は地区予算と地区内クラブからの拠出金で、これで参加者の宿泊費(含朝食費)、会場費、昼食・夕食費、講演料、国際ライラ派遣費負担金などが賅われています。

3. 参加者はライラから何を学んだか

さて、ライラはそのプログラムに含まれる研修、講義やゲームを通じて参加者のリーダーとしての能力を成長させる場であります。2015-16年度の秋の上級ライラの参加者がプログラムの行事に参加して何を得たかを彼らのアンケートの応えから探ってみたいと思います。

3.1 総合評価

先ず、今回の上級ライラの総合評価を5段階で問う設問に対しては5が5人、4が9人、3が1人で、参加者の大半がこのプログラムに何らかの改善すべき点を感じていることは明らかです。その具体的な問題点は必ずしも明らかにはなっていませんが、例えば、スケジュールがあまりにもタイトでトイレに行く暇もなかったという声もありました。

3.2 行事のそれぞれに対する評価

気付きが多く、学びに繋がったプログラムはどれかとの問いに対する回答では、トップがお茶のこころ8人、あと、ゲームクリエイト7人、マシュマロチャレンジ6人、基調講演6人、コンセンサスゲーム4人、座談会2人と続きました。

お茶のこころ

研修「お茶のこころ」は上記のように8人が選びました。その理由は、「普段触れることのない話で楽しかった」に代表される日本の大事な無形文化財の一つでありながら普段はあまり縁のないお茶の道にゆっくりと触れることへの満足感を述べるものが多かったのですが、ライラの成果としては「学校で学ぶだけでは知ることのなかった深い部分まで教えてもらった」という物事の根本の大事さに気づいた意見に注目しておきたいと思います。

ゲームクリエイト

人気プログラムの2番目はゲームクリエイトでした。多くの専門学校にゲームクリエイト科やゲームクリエイト専攻がある時代です。このゲームに人気が集まっても不思議はないともいえますが、やはり他の二つのゲームのようにお仕着せで無く自分で考えて事が運べる点が評価されたのではないのでしょうか。選択した理由として「個性が出る」、「現状に満足せず少しでも良いものにする」、「創造力を高めるとともにグループで動くという経験を味わいリーダーシップの実習として役立った」、「みんなで楽しみ各自の創造を活かした」、「自分一人ではできないことが皆で考えるとできる」などいろいろなやり方で個性や創造性を活かせたと書いている者が多いでした。このゲーム

を選択した7人中の4人が交響楽団指揮者永峰大輔氏の基調講演「リーダーシップの在り方―指揮者の現場から」を選んでおり、このゲームが個性や創造性を活かすことを通してリーダーシップの養成に繋がると判断されたことは間違いありません。これを選んだ参加者のライラに対する総合評価の4以下の割合が全員の平均の67%を上回っている(71%)のは、参加者のかなりのものがゲームというよりは地味にまじめにリーダーシップを考えるプログラムを求めていることを示しているのではないのでしょうか。

マシュマロチャレンジ

ウェブ上でも有名なゲームの一つであるマシュマロチャレンジにも多くの人の興味が集まったのは、頼りないパスタの塔の上に重いマシュマロを載せるという冒険的性格に惹かれた所為かも知れません。このゲームを選択対象に選んだ6人の半分の3人がこのライラの総合評価5を与えていることから推察できます。ただ、このゲームでは、幼稚園児の成績が意外に良いと言われているように、とにかくやってみて何故失敗したのかを考えるのが成功のコツ(「失敗は成功のもと」と)というような性格を持っているので、建築関係の知識に基づく綿密な設計を行ってゲームを始めるのか、とにかく一度やってみて様子を見るかの、どちらを取るかという難しい判断がリーダーに求められることとなります。リーダーとしての能力の養成には格好のゲームと言えるのかもしれませんが。なお、マシュマロチャレンジを選んだ6人中の4人が「お茶のころ」をも選んでいます。両プログラムとも物事の根本原理と指導力あるいは指導者の立場について考えさせる特徴を持っていると言えるのかもしれませんが。

基調講演「リーダーシップの在り方―指揮者の現場から」

若いオーケストラ指揮者によるクラシック音楽を通してのリーダーシップについての熱のこもった基調講演が若者を引きつけたのは当然のことです。演奏会では何気なく見ていた指揮者の振る舞いが、実は、オーケストラ団員一人一人の能力と考えを知り尽くしたうえで、素晴らしい音楽を作るためのリーダーシップの発露であることを発見した時の感動が、参加者の「リーダーとしての指揮者を見た」、「クラシック音楽を通してリーダーシップが学べるのだということに非常に感動しました」という感想文からも読み取れます。この基調講演を選ばれたライラの実行担当者の方々に感謝と敬意を捧げたいと思います。当クラブからの推薦者がこれを選んでいなかったのは筆者としては極めて残念に思います。なお、基調講演を選択した参加者のライラに対する総合評価は全員が4以下という他とは際立って異なる結果もライラ関係者に対する大事な教訓であります。

コンセンサスゲームと座談会

コンセンサスゲームはリーダーシップ養成講座ではよく使われるゲームの一つらしいが、このライラではあまり人気がありませんでした。第1日の忙しすぎる日程の夕食後の行事ということで、この後に行われた選択者が二人であった座談会とともに参加者が疲れ切っていたためとも考えられますが、何故そうなのかがあまり判然としない与えられた正解に対するある種の抵抗感・不信感が不人気の一因と取れないこともありません。なお、コンセンサスゲーム選択者4人のうち2人がライラに対する総合評価が5であることは、評価5の意味についてある種の示唆を与えているというの言い過ぎでしょうか。最後の座談会で、先にも述べたように参加者からの発言が少なかったのが、「疲れた。もう早く寝たい」というのがその理由であったのなら、今後の教訓とすべきことの一つであると思います。

3.3 参加者がライラから学んだものは何か

今回のRYLAに参加して、今までと考えが変わったことはありますか、という問いに関して、「ない」と応えたのは2人、「無回答」が1人、他の12人は「はい」と応えています。「私は今までどのような事も自分自身で行い独立、つまり一人でも多くのことをこなしてきたつもりでした。しかし、このRYLAを通じて自分が今まで行ってきた事にはすべて他者の存在があり、他者の意見を取り入れることで自分自身がやってきたことは他者の共感があったのだと気づいたプログラムの内容でした」は、このライラの目指した指導能力と指導者の立場の理想像を充

分に学び取ってくれたことを示す回答です。「違う考えを持つ人、また、多国籍の方と情報交換することで自分が考えもしなかった思考に触れることが出来たから、これがコンセンサスにもつながり、自分が納得し、周りも納得し、チームの意見として出すという難しさを体験できた。今後、私が社会の中で活躍できる一つの考えとして修得することができたから」という意見からは、互いに異なる意見を持つ人達で構成されている現実の社会で、国際的な観点も含めて、指導者は如何にして指導力を発揮するべきかについてこの参加者が考え始めたことが強く感じ取れます。フィリピン人の下記の応えも、日本語で行われた番組にたとえよく分からないところがあったにせよ、このライラから同様な感覚を感じ取ってくれたことを示しています。「I believe that it opened my eyes what I can do to see in the society. Being a Rotarian member I believe that I should work then harder to do goodness in my community, not just in the Philippine but what place needs help. Maybe I can't do them all now, but this RYLA motivated me even more to show how much we would like to help for the benefit of our society」

以上の他ほか、「社会問題の深刻さが分かり、今後もっと関心を持ちたいと思うようになった」、「日本文化を見直す機会になった」、「お茶に対するこれまでの自分の知識が表面上のものであったことを痛感した」など、今回の上級ライラが所期の目的をある程度達成したことは間違いないと思われる意見が書かれていました。

3. 4 チームライラのメンバーに応募する意思がありますか

アンケートの最後の問いは「上級ライラの修了者から選ばれるチームライラのメンバーに応募する意思があるか」というものです。このメンバーの主たる任務は地区の青少年活動委員会の委員とともに今後のライラ実行の支援・協力です。この問いには、7名が「いいえ」、3名が考慮中と応え、「はい」は参加者の三分の一に当たる5名でした。筆者はこの様な問いには全体の5~10%が「はい」と応えてくれたら満足するという立場をとる人間なので、この結果には大満足であります。ただ、少し気になるのは、「いいえ」と応えた7名は全参加者の47%なのに、この7名が興味を持った行事の選択数が全選択数33の中の58%の19を占めているという事実です。この結果は、ライラプログラムの内容をよりよく知り、考えたものほど「いいえ」と応えている、と解釈することも可能だからです。コンセンサスゲームに興味を示した4人全員がこの「いいえ」のグループに含まれるという事実も非常に特異的ではありますが、これが何か意味のあることかどうかは、現在の筆者には分かりかねます。

4. 終わりに

今回の上級ライラのプログラムは非常に興味深いもので、上記のようにかなりの成果が上がっていますが、スケジュールは相当過密であったように思われます。ゲームの数を一つ減らして、基調講演の内容や「お茶のころ」について参加者と指導者、出来れば演者も一緒になってじっくりと話し合うような時間がとられておれば、もっと効果が上がったのではないのでしょうか。今後のライラ運営の糧としていただければ幸いです。

ライラのような催しへの自主的な参加者はいつも少なく、主催者は定員を満たすのに苦労することがよくあります。「無理やり参加させられた」というような者が多いと会の運営に支障が出ることもあります。「国際ロータリーの推奨するライラを行うのが当然」という立場を離れて、純粋に、「ロータリーが行うリーダー養成講座はどのような内容・形式のものが適切で社会に役立つのか」という観点からじっくりとライラを見直す時期に来ているのではないのでしょうか。

最後に、アンケートの回答を読みながら大変気になったことがあります。それは、大部分の参加者の字が乱暴で汚いことです。「字は体を表す」とも言われます。筆者の出前授業に対する小学生の感想文はいつもきれいな字で書かれています。若者はもっときれいな字できっちりした文章を書くことを心掛けてほしいと強く思います。

本稿を草するにあたり種々ご支援・ご意見をいただいた豊中ロータリークラブ関谷洋子氏に深く感謝いたします。有難うございました。