

コラム



弘前大学教育学部 教授（青森県青少年健全育成審議会 会長） 田名場 忍

青森県では、青少年の意識に関する調査を隔年で実施しています。最近、令和4年度夏に小中高校生から回答を得ております。令和4年度夏は、新型コロナウイルス感染症への3年にわたる対応が続けられており、令和4年2月からのロシアによるウクライナ侵攻とそれを契機としたウクライナ各地での戦いが続いていた。このような時期での調査回答でした。その後、令和5年5月には新型コロナウイルス感染症規制が緩和されました。しかし、青少年を取りまく状況がおだやかになった、とは言えないように思います。ウクライナでの戦いが長期化し、さらにパレスチナなどでの新たな争いで、毎日多数の尊い命が失われています。こうした世界的な緊張状態が長期化し、それを背景にエネルギー資源や農産物などの流通が滞るようになってきました。新型コロナウイルス感染症対策下で痛んできた日本経済ですが、さらに追い打ちをかけられるようにして、最近では物価の上昇が続いています。このような状況の中、今を生きる青少年は、どういったことに苦しみ、悲しみ、そして喜び、成長しているのでしょうか。家計が厳しい親の苦労を察しながら、子どもたちは、何を思い、どういったことに耐えているのでしょうか。冬の寒さの中、小さなストーブの心細い暖を年下の弟妹に譲る兄姉の思いはどのようなもののでしょうか。本コラムでは、青森県の令和4年度の青少年の意識に関する調査のうち「青少年の自尊心と他者への思いやり」と「コミュニケーションに関する青少年の新たな課題」について、調査結果の概要を示しながら再度まとめることで、青少年の現状を考え、今後重要となる課題も探っていこうと思います。

## 1 青少年の自尊心と他者への思いやり

青少年期は、まさに誰もが自分自身について懸命に考え、身近な他者とのやりとりや比較を通じて、悩み、ときに痛みも感じながら、これからの自分を模索していく時期といえます。ここでは、「自分のことが好きですか」などといった青少年自身や青少年と社会との関わりなどについての質問の回答結果を取り上げ、青少年の自尊心や他者への思いやりについて考えてみたいと思います。

まず、自尊心に直接関係する「自分のことが好きですか」という質問では、全体で「好き」という回答が23.1%、「どちらかといえば好き」という回答が44.3%、総計で肯定的な回答が67.4%でした。令和2年調査総計(62.4%)、平成30年調査総計(58.6%)と比較すると、少しずつですが増加しています。上級学校に進むにしたがって、そして女子でより、自尊心が減衰していく傾向は例年通り認められますが、例年に比較して中学、高校生の自尊心が高い結果となりました。

また、「家族や社会の一員として世の中の役に立っていると感じることがありますか」という質問には、「そう思う」「ややそう思う」という回答は、学校種別に小学生64.6%、中学生60.3%、高校生58.5%と減少しながらも、半数以上の割合を保っており、総計で61.2%と高い割合でした。今回の結果から、社会に貢献できているという実感が減衰していく中高校生に、自尊心の下支えにもなる社会への貢献の実感（他者のために役立てた自分の実感）につながる適切な役割を割りふることができるかが大切になると考えます。さらに一歩進めて、青少年一人ひとりに適切な新たな役割を作り出せるかが、家族や教師といった青少年に身近な大人達はもちろんですが、地域の大人や自治体にも求められるのではないのでしょうか。

悩み事の種類を尋ねた質問の回答結果から、上級学校に進むにしたがって抱える悩みの種類も数も増えていることがわかります。こうした結果は、自尊心の低下とも関連しているようにも思えます。また、相談できる身近な他者いるかどうかといった課題とあわせて検討する必要があります。悩みの種類や数も重要な点ではありますが、どのように悩んでいるのか、悩みを分かち合う信頼できる他者はいるのか、悩みの先に見つけて

いくものは何かに注意をはらうことが重要であることを忘れずに、青少年一人ひとりと向き合い続けていく必要があるでしょう。

## 2 コミュニケーションに関する青少年の新たな課題（情報機器とコミュニケーションなど）

青少年の新たな課題として、情報機器の進歩とコミュニケーションについて考えてみましょう。友だちとのコミュニケーションについて、いちばん気持ちが楽な方法を尋ねた質問の回答結果では、学校種別によらず「直接会って話をする」という回答が6割を超え、最も多くなっています。また、学校種別によらず「電話をする」は5%前後、「メールをする」は10%前後になりました。一方、「SNSを利用する」は、小学生で11.3%、中学生で18.5%、高校生で22.3%と増加しています。直接会ったり、電話で話したりするよりも、情報量が少なく、即時性も低いメールやSNSが、気持ちが楽だと感じるのはなぜでしょうか。新型コロナウイルス感染症対応のために安全なコミュニケーションをしたいということもあろうかと思いますが、スマートフォン等最新の情報機器の普及が利用の後押しをしているのかもしれませんが、また、ある程度の心理的距離を保った、一定の情報量の制限のあるコミュニケーション方法を求めている結果ということも考えられます。この最後の点について、若者の対人関係の持ち方の特徴として、近づきすぎず離れすぎない付き合い方が選択されるようになってきていることを指摘する心理学の研究もあります。その背景には、コミュニケーションを行うことで、自身自身が傷つくことを恐れると共に、相手を傷つけることも恐れることがあるのだということです。また、こうした要因が複数、絡み合っている結果なのかもしれません。今回の調査結果のみから、メールやSNSが一定程度選択された理由について結論を出すことはできませんが、今後も注意して考えていく必要があると思います。

新型コロナウイルス感染症に関する質問として、「学校が休校中、あなたが困ったことなど、休校前と違っていたこと」（令和2年度）と「最近の1か月のあなたにあてはまるもの」（令和4年度）の結果を参照しながら考えてみたいと思います。「どれもあてまらない」が全体の4割弱と少なくなったこと、「集中できない」という回答が中高校生で多かったことなどから、学齢が高いほど誰にも相談できないままストレスをためていることも心配されます。悩みもがく青少年の良き相談相手に誰がなれているのかという点が青少年健全育成の重要な課題であることが、今回もさまざまな結果からみえてきているように思います。

令和4年度調査から、新型コロナウイルス感染症対応や世界的な緊張状態、経済的悪化の直接的な影響と思われる顕著な結果はみられませんでした。しかし、こういった負荷は、ある一定のところまで顕在化せずに蓄積し、遅れて発現する可能性もあります。今後も注意してみていく必要があることを最後に指摘したいと思います。

「若者自立支援のための実態把握調査」は、希望を一時的に見失った子どもや若者たちに、どのような支援を行えば希望を再発見し、笑顔を取り戻すことが出来るかを模索するために、令和3年度に実施したものである。

ここでは、自立に課題を抱えている若者について、社会とのつながりをテーマに、彼・彼女らの現状と背景、そしてどのような支援を必要としているのか見てみたい。

## 1 希望を見出した人の特徴

相談支援機関の利用者を対象に行った調査結果を用いて、現在職についている場合（有業者）は、少し希望を見出した者とみなし、まだ職に恵まれていない者（無業者）は継続的で、よりの確な支援を必要としている者として、それぞれの特徴を見てみよう。

相談機関利用者の性別構成比をみると、男性が57.2%（95名）、女性が42.8%（71名）となっており、男性の利用者が少し多くなっている。また、男性の70.5%が無業の状態で、女性より若干高いことがわかる。次に、年齢階級別では、20代の利用者が111名で最も多く、続いて30代19名、10代9名となっている。職の有無については、年齢が高くなるにつれて、有業者割合が高くなっていることがわかる。学歴については、高卒以下と大学・大学院卒が同じ割合となっており、高学歴者でも就業に課題を抱えている若者が多いことがわかる。

ただ、困難から抜け出している有業者の割合を見ると、高学歴者のその割合が高いことがわかる。その要因については様々な理由が考えられるが、職の選択肢が学歴と比例して多くなることが要因であると思われる。そのような傾向は男女に共通している。

表1 個人属性と就業有無

		(単位：%)		
		有業者 (57)	無業者 (109)	合計 (166名)
性別	男性	29.5(28)	70.5(67)	100.0(95)
	女性	40.9(29)	59.2(42)	100.0(71)
年齢別	15～19歳	22.2(2)	77.8(7)	100.0(9)
	20～29歳	32.4(36)	67.6(75)	100.0(111)
	30～39歳	41.3(19)	58.7(27)	100.0(46)
学歴別	高卒以下	22.2(14)	77.8(49)	100.0(63)
	短大・専門卒	47.5(19)	52.5(21)	100.0(40)
	大学・大学院卒	38.1(24)	61.9(39)	100.0(63)

## 2 社会関係と仕事

東京大学の玄田有史氏は、友人の種類と希望との関係の分析から、友人を持つほど、実現見通しのある希望を持つ傾向が有意に高いことを明らかにしている。その理由については、1つは日常的には得られない貴重な情報を獲得することが出来ることにある。また、友人からの承認は、「自分が存在してもいいのだ」という存在意義を与え、本人の自信につながる。そして最後は、サービス産業時代に欠かすことのできないコミュニケーション能力の向上につながるからである。

まず、移動と職との関係を、最終学歴の学校が「県内で、特に地元」であれば移住経験なし、それ以外の場合は移住経験ありとしてしてみると、移住経験のない人が相談機関をより多く利用していることがわかった。

社会関係と仕事について、みえる。学校や仕事、インターネット、町や遊び場、祭りや青年団、ボランティア活動など様々な機会を知り合い、今でもつきあいがある人を合計して数値化したところ、0人という「付き合いがある人」が全くいない人に無業者の割合が高く、10人以上という豊かな社会関係を持っている人は有業者比率が高くなっていた。

以上の結果から、第三者との付き合いが、自尊心やコミュニケーション能力を高め、仕事に有利な働きをすることが今回の調査でも明らかになった。また、移動経験は、第三者とのつながりを広げ、若者の自立に役に立っていることもわかった。そのような経験を持っていない人に対する支援の場として、緩い人間関係を築くことのできるサード・プレイス（第三の居場所）を設ける必要性を強く感じる。

表2 社会関係と就業有無

	(単位：%)		
	有業者	無業者	合計
0人	23.5(8)	76.5(26)	100.0(34)
1～9人	22.6(14)	77.4(48)	100.0(62)
10人以上	50.0(35)	50.0(35)	100.0(70)

### 3 支援のニーズと相談相手

支援のニーズと相談相手について見てみると、無業者にとって相談相手として最も多かったのは母親であった。その他、家族や親せきと、約半数が身内に頼っている傾向がわかった。他方、有業者の場合は、友人や知人、職場の上司や同僚と、第三の人間関係に頼っていることがわかる。また、無業者の32.7%と有業者の21.1%が誰にも相談していないと回答しており、多くの若者が日常の悩みと孤独に戦っている様子がうかがえる。

利用している相談機関を就業有無別にみても、公的相談機関としては、有業者無業者共に、地域若者サポートステーションやジョブカフェの利用者が多いことがわかる。支援機関を知ったのは、「インターネットやSNSなどの情報」が最も高く、その次が「両親」となっている。続いて、「学校」、「民生委員などの紹介」となっている。困難を抱えている若者たちや家族が、孤独に戦っていることがここからも分かる。

また、自由記述欄からは次のような特徴が分かった。有業者には、ジョブカフェや職業安定所を経由して職にたどり着いたことへの感謝の言葉が多く見られた。また、面接や話し合いの大切さなども多く指摘している。他方、無業者には求人少なさや就職活動の辛さ、不採用が続いていることへの苦悩などが多く見られた。また、ジョブカフェなどの相談機関が本人の居住地からではアクセスが困難であることの悩みも多く見受けられた。このことから、インターネットを利用したリモート相談などを用いて、県内どこからでも専門的な相談が受けられるような体制づくりが求められる。

本調査の結果から、「希望」と「孤独」という、相反する二つの言葉が頭に浮かんだ。「希望」は、相談機関の利用者を対象に行った調査にも関わらず、3割以上の利用者が現在職に就いており、また、現在無業者であっても、ほとんどの若者が働く意欲を持っていることである。このことは、適切な支援があれば若者は希望を実現することが出来るという大きな光である。他方、「孤独」は、課題を抱えている若者たちが、一人であるいは家族のみで今の状況と戦っているという実態である。気軽に相談できる相手がなく、孤立している若者が2割以上あった。このような若者が交流できる地域社会の中のサード・プレイスの構築と家族が孤立しないように近隣同士で声かけすることの重要性を改めて感じている。



社会でインターネットが普及するにつれて、インターネットがやめられない、いわゆる「ネット依存」が注目されてきています。国立病院機構久里浜医療センターは、1963年国内初のアルコール依存の専門病棟を設置し、以降、依存症の臨床・研究に力を入れていましたが、2011年国内初のインターネット依存の専門診療を始め、全国から多くの患者様が受診されています。

### 1 ネット・ゲーム依存症とは

医学的に「依存」とはなにか？それは、「やめたくてもやめられない」というコントロール障害に加え、「様々な健康問題」が生じているものを医学的に「依存」と定義します。つまり、自分の行動が自分でコントロールできない状態のことです。

依存といえば、まずは、アルコール、たばこなどのニコチン、覚醒剤などの薬物といった物質による依存を思い浮かべる人が多いと思います。そして、社会の変化によって、いわゆる行動依存が増えてきました。例えばギャンブル依存もこれにあてはまります。そして、行動依存に、インターネットやSNSが含まれるかどうか、という問題が、臨床医や研究者の間で大きな議論になりました。この時期に、WHO（世界保健機関）が世界共通の診断基準を改訂するにあたり、インターネット依存を精神疾患のひとつとして定義しようという動きが出てきました。専門家による様々な議論を踏まえ、Gaming Disorder（ゲーム障害＝ゲーム依存）が定義されました。

ゲーム障害の診断基準は、○ゲームのコントロールができない、○何よりもゲームを優先する、○様々な問題が起きてもゲームを続ける、○生活に著しい障害をきたしている、となります。

インターネットにはたくさんのコンテンツがありますが、WHOの診断基準では、ゲームだけが依存として定義されたということに注意しましょう。「インターネット依存」「SNS依存」「スマホ依存」という言葉はよく出てきますが、医学ではまだ疾患として定義されていません。

ゲーム依存の人は日本にどのくらいいるかという、若者の男性7.6%、女性2.5%、全体で5%。という調査結果があります。世界の疫学研究でも同じような傾向にありますが、男性が多く、女性には少ないです。

ゲーム依存では何が問題となるのでしょうか。ゲームそのものより、ゲームをすることによって生じる様々な生活での困り事が問題となります。例えば、朝起きられない、昼夜逆転する、学校の成績が落ちる、学校を休む、不規則な食事などがあります。これらは、本人のみならず、家族にとっても非常に悩ましい問題に繋がります。

ゲーム依存を簡便にみつけるにはどうしたらいいでしょう。世界には多くのスクリーニングテストがありますが、当院で作成した日本発のスクリーニングテストがあります。当院のHPで公開していますので、参考に見てください。（<https://kurihama.hosp.go.jp/hospital/screening/games-test.html>）

ネット・ゲーム依存は精神疾患と関連があると指摘されています。ADHD、うつなどです。ADHDは、不注意、多動、衝動性という特徴がありますが、インターネットと親和性が高いとされています。ADHDを含む発達障害については、公立の小中学生の9%に疑いがあるという文科省の調査結果もあります。教育現場では、このような潜在的なリスクがある子どもが一定数いるかもしれない、という点に注意しておきましょう。

## 2 治療・予防のヒント

依存の治療で大切なのは、本人のモチベーション「動機づけ」です。自分の意思で行動を変えていくように、周りがサポートしてあげましょう。問題を、本人に押し付けるのではなく、親子で一緒に考えていきましょう。本人に寄り添う姿勢がとても重要です。いきなり「ゲームやめなさい」と言っても、反発するだけです。

最初は、「どんなゲームをやっているの?」とか「ゲームのどんなところが楽しい?」など、寄り添う姿勢を見せると、子どもたちも心を開いてくれるかもしれません。

私が診察するときには、「あなたはこれからどうしたい?」と、本人の意思を確認しています。これが治療目標の設定に繋がります。「ゲームをやめる」以外の目標を見つけると、本人のモチベーションに繋がりがやすいです。

一方、モチベーションを高めるのは誰でも難しいです。私たちには、両価性、つまり、「変わらない」という気持ちと、「変わりたくない」という両方の気持ちがあるからです。まず、この両方の気持ちに気づくこと。最初から、「やる気がない」「もう駄目だ」と捉えるのではなく、相反する気持ちの両方が「ある」ことに目を向けてあげてください。

家族は子どもたちにとって、とても大事な存在です。その子に影響を与えることができる一番身近な存在だからです。家族の変化は本人に必ず伝わります。しかし一方で、家族は非常に傷ついています。対応に困っているのに、周りから「育て方が悪い」などと責められて、傷ついています。だからそういう家族には、気持ちを整理する、有益な情報を得る、問題を共有して対応を見直す、などを目的とした家族会のような場は非常に重要です。

望ましい行動を増やすアプローチとして、例えば、小言のように伝えるのではなく、シンプルに、「私」を主語に、伝えたい言葉だけを伝えていくこと、子どもが黙ってしまうような言葉がけではなく、より効果的な対応だけを日々積み重ねていくことです。そして大事なポイントは、好ましい行動をしたときは、きちんと褒めてあげてください。褒めてあげると、子どもは嬉しくなり、また好ましい行動を繰り返すようになります。ですから、大人は、子どもをきちんと褒めてあげてください。

回復のヒントは、本人のことを理解してあげること。繰り返しになりますが、褒めてあげるのは大事です。そして、ルール設定です。成長してからルールを設定するのははや不可能ですから、電子機器を持たせた時、最初にやってください。因みに、私の家では、○寝室にスマホを持ち込まない、○スマホの充電はリビングで行う、というルールを設定しています。すると、子どもたちは手元にスマホがないから、夜遅くまでスマホを使うことがないから、睡眠には影響しません。私は、これらのルールをお勧めします。

居場所作り。現実社会に安心できる居場所がなければ、結局、ネットの中しか居場所がなくなるのです。だから、子どもたちが安心して過ごせるような場所を大人が社会に作ってあげないといけない。ネット・ゲームを無理やり止めさせるのではなく、ネットやゲームが2番になるようにすれば、自然と利用時間は減っていくでしょう。

これからの社会はますます複雑化していきますから、自分の頭で考え行動する、ということ、子どもたちにきちんと教えていきましょう。そして、ネットやゲームの使い方について、これから、皆で一緒に考えていきましょう。

(本稿は、令和5年6月1日に開催された、青少年育成青森県民会議総会での記念講演を要約したものです。)



「未来は今にある～地域ではたらくということ」 命を大切にする心を育む地域との絆づくり応援事業を実施して

特定非営利活動法人 SEEDS NETWORK 理事長 大西晶子

私たちが暮らす弘前市は、日本一のりんごの街です。

青森県外からのお客様をご案内して観光地へ向かう時、とても驚かれる風景があります。それは、りんご畑の中を通り抜けるように配置された道路です。畑をかき潜りながら進むうちに、まるでりんごの国の奥深くへ連れて行かれるように錯覚することがあるようです。

当たり前にある日常の風景を別の視点から眺めると、まるで違って見えるから不思議です。こうした「そういえば!」「おお!」という閃きや感動を体験してほしいと考えたのが「キッズハローワーク」という社会体験プログラムです。「ハローワーク」というと、一般的に公共職業安定所を指しますが、子ども向けプログラムのタイトルを団体内で考えたところ、「ハローワーク」となりました。職業体験に特化したプログラムを作る目的ではなく、地域を伝える内容にふさわしい、明るい名前を考えて「キッズハローワーク」となりました。

WORKという言葉は、一般的に「仕事」「働く」という意味で用いられますが、一口に「仕事」と言っても多くの意味が含まれています。解決する、取り組む、仕掛けるという場合にも使われますし、影響を与えることも、一生懸命に努力することも、満足することもWORKです。また、HELLOも然りです。朝昼晩、一年中使うことのできる挨拶、呼びかけの言葉で、相手を選びません。すべての子どもたちに向けて、一緒に楽しもう!と呼びかけようとした時に、「KIDS HELLO WORK」というタイトルが生まれました。

次に、どのような方法で子どもたちに地域のよさを伝えることができるだろうかと考え、いろいろな人と触れ合う機会を作りたいと思いました。人によって考え方は違いますし、顔も声も体型も一人ひとり違います。たくさんの違いが寄り集まることで、社会は形作られ、均一ではないからこそ、その場の雰囲気や地域の特色というあいまいで確かなものが生み出され、それが個性や特徴ということになります。「仕事」をツールに、地域のさまざまな人と交流し、自分の暮らす地域のよさを体験できるのがキッズハローワークです。

社会にはたくさんの種類の仕事があり、その全てを把握することはできないほどです。また、世界中で共通する仕事(職種)がある一方、その地域にしかない特徴的な仕事があります。「仕事」には一つひとつ大切な役割や意味があり、多様な仕事を持ち寄ることでそこに暮らす人の生活が営まれてきました。特に、青森県のような地方、地域には風土と密接に関係している仕事があり、そうした特色のある仕事を生業としている人がいます。ですから、子ども達には、生活と労働が密接に関わりあっていること。多様な仕事を持ち寄ることで社会が成り立っていることを知ってほしい、感じてほしいという思いがあります。

また、技術の発展、進化といった時代の状況によって社会は変化し続け、そこにある仕事や生活も環境に合わせて変わり続けてきました。しかし、私たちの生活が誰かの仕事によって支えられるという本質的なことは変わりません。だから、子どもたちと私たち、地域の方が一緒に作業をしながら何気ない会話を交わす機会を作ることで、共通の話題に気づいたり、世代を超えたフラットな関係性を築くきっかけになったり、日常を学びに育てていくことができるのではないかと考えています。

今般、「命を大切にする心を育む地域との絆づくり応援事業」において、子ども達は「まち」と「りんご」というトピックを体感しました。

令和3年度は、「さがしてみる」「かんじてみる」「みつけてみる」をテーマに、まちを散策する体験を行いました。気になるものを求めて、商店街の方にお話を伺ったりしながら、市場やデパート、路地裏へも入ってみました。

町で見つけたものはイラストにして地図に貼り、インタビューの内容は、ポスターや新聞にしました。まちの中にあるきれいなものを見つけたり、仕事を教えてもらったり、140年以上も続く商店があることを驚いたり、好奇心をもって発見する喜びを感じたようです。



発見したものの地図



まちの人のおしごとインタビュー

令和4年度は、りんごの仕事をメインに体験活動を行いました。はじめに、りんご農家の仕事を体験しました。常々、農家の方が、りんご畑の心地よさを知ってほしいと話されるのですが、心地よさを感じる体験というのはなかなかありません。いったいどうすれば心地よさを感じることができるのか。そこで、自由に座ったり、歩いたり、おしゃべりしたりしながら（この間、りんご産業の歴史、弘前市りんご公園にあるすり鉢山の縁起、農家の暮らしや道具についてお話をいただきました）、りんごを収穫し、収穫したりんごでスコーンを焼いておいしくいただきました。お腹も満たされたところで、子ども達はりんごをピカピカに磨きはじめました。大切に磨いたりんごは持ち帰って、家族に自慢するのだと言っていました。

津軽にりんごの木が初めて植えられたのは、今から約140～150年前、明治初期のことだそうです。それまで津軽には一本のりんごの木もなかったとは、想像もつきません。りんごの木が植えられた頃、津軽には既に打刃物の技術があり、剪定ハサミや斧といった畑で使う道具を作ることができました。これは、城下町であることがアドバンテージになっています。時代の変化に沿って、作るものは変わりましたが、技術は変わりません。技術を持ち寄ることで、その時代に合う暮らしを支えるということ。りんごは、互いに生かし合う関係を作る産業であること。こうした体験を通して、人はひとりで生きているのではなく、互いに生かし合うことが大切で、自分自身や目の前の誰かを大切にすることを育むことができると思います。

このように、キッズハローワークは、生活に密着する仕事を通じた社会体験プログラムです。多様な産業を体感しながら、その仕事で社会の中で担う役割や働きを考察できる仕掛けとなっています。社会の中のさまざまな仕事があり、世界は広く、知らないことはまだまだたくさんあって、自分のことは自分が選ぶことができる。自分が自分のために、選択をしながら生きることができるのだということを伝えていくことが、地域の魅力を伝えることであり、一人ひとりの命を大切にすることにつながっていくと考えています。



りんごもぎ

## レスタの流儀 ～異年齢交流によるWIN-WINな成長～

レスタ相談役(前代表) 須藤 優海

### ◆レスタの概要

レスタは2012年に設立された学生団体で、青森公立大学、青森県立保健大学、弘前大学、弘前学院大学、青森明の星短期大学、山形県立米沢女子短期大学、山形大学、文教大学、京都橘大学、青森コンピューターカレッジ、青森北高校、明の星高校、東奥義塾高校に24名のメンバーが在籍しています。

活動の目的は、小学生から大学生までが異年齢交流活動を通して楽しみながら学べる環境をつくり、互いに成長することです。現代の生活においては様々な年齢の子どもたち同士での交流が減少し、昭和の時代には自然に得られていた学びの機会がほとんど無くなっています。レスタの活動では、異年齢交流の場を創出し、吸収するような自然な学びの場を現代に再生することが第一の目標となっています。

### ◆活動の体制について

レスタは様々な活動を行うにあたり、それぞれのイベントで「プロジェクトチーム」を組みます。リーダーとなる「チーフ」、チーフのサポートをする「コアスタッフ」、当日の運営にあたる「当日スタッフ」から構成されていて、高校生メンバーもチーフやコアスタッフを務めます。実施要項の作成、チラシの作成・発注・発送、開催場所の確保、物品の用意などすべての作業をプロジェクトチーム内の人たちが協力しながら行います。自分たちだけで様々な準備を行うことや、チーフやコアスタッフが順番に回って来ることがレスタメンバー全体の資質の向上に繋がっています。

### ◆具体的な活動について

レスタが実施している活動は主に5つあります。それぞれの概要を紹介しましょう。

#### 1. 寺子屋れたす

毎月第4日曜日の開催で学習と交流の二部制となっています。学習は自学自習をできるようになることが目標です。交流の時間にはこぎん刺しなどの伝統文化やクリスマスリース製作などの季節感に触れられるようなもの、手話教室やSDGsカルタ製作などの社会的なものなどを提供しています。

#### 2. 異年齢交流イベント

年間5～6回、不定期開催する活動です。クッキングや絵本作り、野外体験活動など様々なジャンルのものを行います。10月に行った絵本企画では「物語の続きを想像して1冊の絵本を完成させよう」をテーマに、子どもたちが絵本を作るという内容で行いました。活動を通して、お互いを思いやる気持ちを育むことができました。

#### 3. 高校生の活動のサポート

NPO法人日本人財発掘育成協会が主催する、青森の魅力発見プロジェクト高校生チャレンジチームのサポートも行います。高校生と一緒にショートムービーの制作を行い、青森県魅力を発信するという活動を行っています。

#### 4. 公開研修

レスタは自分たちの資質向上のために様々な研修を行います。そして、これらの研修は一般の人たちも参加できるように公開研修の形をとっています。昨年度はコミュニケーションの研修や発達障害の理解に関する研修、デザインに関する研修などを行いました。どの内容のものも、受講した後に日常の活動の中で実践しながら身につけていきます。

#### 5. レスタ・ワールドカフェ

レスタ・ワールドカフェは私たちの活動の中で一番大きなイベントです。このイベントはカフェでおしゃべりをするような感覚のワークショップで、高校生～社会人を対象として開催しています。毎年 100 人規模で行っていて、150 人を超える参加者が集まった年もありました。コロナ渦でオンライン開催の年が2年続きましたが、昨年は再び対面で開催することができ、88 人の参加がありました。少しずつワールドカフェの活気が戻ってきたように感じます。今年は参加者 100 人を目指して準備を進めています。

#### ◆表彰について

レスタは昨年、内閣府が主催する令和4年度「未来をつくる若者オブ・ザ・イヤー」内閣総理大臣表彰を受賞しました。これまでの10年間の活動が認められたことで、自分たちの活動に大きな自信を持つことができました。

#### ◆今後に向けて

レスタは結成当初から多くの子もたちに異年齢交流の場を提供してきました。そういう点では、子どもたちのための活動と思われがちですが、一方で、高校生や大学生メンバーの成長という側面もあります。実際、レスタメンバーは子どもたちとの関わりの中で「小さな何か」を吸収して自分のものにしようとしています。例えば、自分たちより年下の子が活動の中で「自分の役割」を見つけて主体的に活動している姿を見ると、「自分のやるべきことをきちんと理解していてすごいな」と尊敬の気持ちが溢れてきます。

様々な年齢の子どもたちが一緒に活動する場は、今の子どもたちだけでなくこれから生まれてくる子どもたちにも必要なものだと考えています。この先10年、20年とこの活動を続け、互いに成長し合える環境づくりに励んでいきたいと思います。



レスタ・ワールドカフェの様子



寺子屋れたすの様子