

学習におけるサードプレイスの重要性

松本 雄一

先日NHK「クローズアップ現代+」において、オンラインで人的交流を図る「オンラインサロン」の利用者が急増しているという放送があった。新型コロナウイルス感染症という未曾有の事態においても、いやむしろこのような状況だからこそ、人は交流できる居場所を求める。

「サードプレイス」は家庭と職場（あるいは学校など）に次ぐ「第3の場所」であり、そこに集まる人々と交流を図るものである。筆者は「学習のためのコミュニティ」である「実践共同体(communities of practice)」を研究しているが、サードプレイスは学習だけでなく多様な目的のために集まる、個人にとってより「居場所」に近いものであるといえる。

特にライフキャリアにおけるサードプレイスの役割はとても大きい。第1に自身のキャリアを、異なる視点から客観視することができる。企業の外からみると考え方が一面的であることに気づいたり、他者からのアドバイスによって客観的な視点を得ることができたりといったように、複眼的な視点から学びを得ることができる。第2に企業の境界を越え、外部の知識にアクセスする機会が得られる。転職という問題を考えても、企業の境界を越えることで、転職経験を持った人々にアクセスし、相談することができるであろう。キャリアは重要な問題であるだけに、時には秘密裏に、経験者に相談することが重要である。第3に、キャリアアップのために自分の学びたいことを、仲間とともに学べる。組織の都合上、自身が経験したいこと、学びたいことに十分触れられないという状況があっても、サードプレイスにおいては自身の関心に近いところに参加したり、あるいは自身でサードプレイスを構築して仲間を募ることができる。学びのモチベーションは一人で維持す

ることは難しいが、仲間と共に学ぶことで関係志向的な動機づけが得られる。そして第4に、サードプレイスで学んだことを自身の仕事に活かせる。企業とサードプレイス両方のメンバーであること、多重成員性が実践と省察の循環的学習を可能にするのである。

サードプレイスに参加あるいは構築する上で重要な点についてもまとめておこう。第1に、参加する目的を明確に把握し、参加者がお互いに方向付けるとのことである。リラックスするだけの友人同士のサードプレイスは必要ないが、参加するからには自身の意図する目的にフィットした場所がよい。そしてその目的は活動と共に変化していくことも理解しておく必要がある。第2に、サードプレイスの居心地の良さを参加者が相互に構築することである。特にキャリアの問題を腹藏なく話し合えるような雰囲気を作るためには、それなりの時間と労力が必要だと考える。第3に、参加者がサードプレイスの活動にコミットすることである。必ずしも深いコミットメントが必要というわけではないが、その程度が大きいほど、得られる学びも大きいことは理解しておく必要がある。そして第4に、オンラインとオフライン、双方のよさを活かして構築することである。オンラインのみにとどまってしまうのではなく、オフラインでも活動し、それがオンラインを活気づける、好循環を生み出すのがよい。

個人にとってサードプレイスへの参加は最初は「お客様」かもしれない。そこから多様な活動に参加し、一定の貢献をすることで、そのサードプレイスは個人にとって大切な「居場所」になっていくのである。

(まつもと・ゆういち 関西学院大学商学部教授)