

EU 支部委員長: 松原真実子 MATSUBARA Mamiko

青森県八戸市出身 国際文化専攻修了 修士論文『異文化間コミュニケーションの研究—フィードバック作用—』

e-mail: leoshironeko@yahoo.co.jp



この号の内容

1 イタリアに「頭脳流出」の波
景気後退で駆けぬ若者の未来2 EU 支部だより
「Realta' Aumentata -
per la comunicazione di
prodotto」

- ・高い失業率
- ・縮小する経済活動
- ・ロストジェネレーション
- ・最高レベルの学生や研究者

イタリアに「頭脳流出」の波—景気後退で駆けぬ若者の未来—

【2013年2月22日 JST ミラノ】イタリアは過去1世紀以上、貧しさから逃れようとする非熟練労働者の海外移住が続いてきた。しかし、景気後退が続く昨今では、専門的な知識・技術を持った人材が国を離れる「頭脳流出」の波が押し寄せている。海外を目指す技術者、研究者、起業家。景気後退が続くイタリアでは、失業率や緊縮政策の影響、汚職スキャンダルに対する国民の不満が高まっているが、今週末に行われる総選挙が社会に渦巻く閉塞（へいそく）感を打ち破ろうと考える人はほとんどいない。経済学部卒で約3年前に米西海岸に移住した起業家アンドレア・バッラーニさん（32）は「私はイタリア人で、イタリアを愛している。ただ私の目には帰国する度に少しずつ後退しているように映る」と嘆く。イタリア随一の名門校、ボッコーニ大学を卒業したバッラーニさん。卒業当時は国を離れる計画はなく、母国でコンピューター会社を設立する夢があったが、経済危機に見舞われ始めた3年前、大西洋を渡った。「ビジネスパートナーと私は、サンフランシスコ行きチケットを買った。シリコンバレーを見てみたかった」と振り返るバッラーニさんは、企業優先の西海岸の雰囲気魅了され、仮想見本市のプラットフォームを提供する会社を立ち上げた。「イタリアでは毎日、解決しなければいけない問題のリストがあった。でも、ここでは毎日やりたいことのリストを作っている。」

イタリアの若者は現在、高まる失業率、縮小する経済活動に直面。大卒者が不安定で単調な職に就かざるを得ない経済状況に幻滅し、昔の世代と同様に外国で出世する道を選んでいる。国立統計研究所（ISTAT）のデータによると学位を持つ海外移住者は2001-10年で倍増し全移住者の15.9%を占める。彼らは英国やドイツなど欧州各国のほか、就職に制限があるにもかかわらず米国にも移住している。月収はイタリアに残る専門職に比べると平均で540ユーロ（約6万8000円）高いという。イタリア人が北南米に移住を始めたのは19世紀後半で、次の移住の波は第2次世界大戦後に訪れる。イタリア人の移住の歴史に詳しいピエトロ・ルイージ氏は「第2次大戦直後や1960-70年代、移住者の大半は貧しい非熟練労働者だった。これに対し現代の移住の実態は全く違う」と指摘する。2011年半ばから景気後退が続くイタリアの若年失業率は約37%で、20年前の統計開始以降で最高水準。失われた世代（ロストジェネレーション）も今回の選挙の重要な争点となっている。また、失業率が高まる一方、能力ではなく人脈による縁故採用が増加しているとみられており、大学などに在籍中に国外移住するケースもあるという。プロフーモ教育相の顧問、マリオ・カルデリーニ氏は「博士課程の学生や研究職に就くために学ぶ数万人もの人材がイタリアを離れている。最高レベルの学生や研究者を失いその穴埋めができるほど有能な人材を呼び込むこともできていない」と述べた。



- ・Gamification
- ・roleplaying

EU 支部だより-「Realta' Aumentata-per la comunicazione di prodotto」

夫が新しい本を出した。タイトルは「Realta' Aumentata」である。特に Gamification は、私が勤務している大学の学生へのキャリア指導にすぐにでも応用していきたいと思わせる内容である。iPad、Active Learning、電子黒板等、最先端のIT環境に学生たちはいるが、未だアナログ的な部分も多い。アナログが悪いということではない。デジタル的な環境に慣れている学生に対しては、やはりデジタル的な指導や研究環境の方が馴染み易いのではないかとということである。例えば、ロールプレイング（役割演技法）だ。私はこの指導法が効果的だと考えている。経験の少ない学生へ、これから経験するであろう事柄を事前に体験できる環境を提供することは、未来への準備だと考えるからだ。1つでも多くの体験をすることで、1つでも多くの準備ができると考えるなら、彼ら学生たちが慣れ親しんでいるデジタルの世界を活用し効率よく経験をさせる。そうした後、ロールプレイングによる体験へと段階を踏むことで、役割や展開の多様性といった、学生自身の考える力や行動する力、つまり、社会人基礎力をも育てていく。Gamification は、今後、教育現場でも更に重要な役割を担っていくものと考えている。（松原）