

レクリエーション・プログラミング の開発原理に関する研究

北 森 義 明* 鈴 木 秀 雄**
宮 下 桂 治* 安 原 照 雄***

A Study of the Principles Underlying the Development of Recreation Programming

Yoshiaki KITAMORI, Hideo SUZUKI,
Keiji MIYASHITA, Teruo YASUHARA,

At the 11th general meeting of the Japan Society of Leisure and Recreation Studies the following case studies were presented: "From the Standpoint of Recreation as a Form of Medical Treatment", "From the Standpoint of Community Activity", and "From the Standpoint of Outdoor Education". The contents of these case studies have been collected and summarized in the following way:

1. Discussions of the development of ideas concerning programming, viewpoints concerning them, targets and goals, and perspectives on development.
2. The presentation on community activity discussed ways of creating greater opportunities for the further systematization of independent recreation study groups.
3. The presentation on outdoor education referred to the development of human resources, and effective use and securing of good personnel in programming.

The above clarifies the principles underlying the development of programming, but there is now a need to examine the issue further by conducting experimental research and looking at the data which are produced.

I はじめに

本研究は、第11回日本レクリエーション学会大会、専門分野別シンポジウムに「レクリエーション・プログラムの開発」がテーマとして設定されたことにはじまる。

当該シンポジウムでは、「療法的レクリエーションの立場から」「コミュニティ活動の立場から」「野外教育の立場から」の三領域から発表し、今回それぞれ演者として発言した者が、次の点で一致していた。それは、テーマの「開発」(Development)というターム

(Term)の響きには新規なものの獲得、あるいは、現状の拡大再生産というニュアンスがあり、それがレクリエーション・プログラムの持つ広がり大きさ、底の深さと相まって思考が拡散してしまうのではないかという恐れを各自が持っていた点である。したがって、数度の研究討議を重ねるうちに、その思考は次第に、「これまでの実践をふりかえり、その中で、これがプログラムづくりのポイントであり、不可欠の留意点である」というものをさぐり出す方向に向っていった。もっとも、シンポジウムの企画の意図が「実践に即役立つ」内容であることにあったことがこの思考の

* 順天堂大学

** 関東学院大学

* 千代田区立福祉作業所

方向を決定したといえる。

したがって、研究の中味はプログラム開発をする際の開発原理とは何か、という点にアプローチする結果となった。

ここに、シンポジウムがアプローチした焦点である「レクリエーション・プログラミングの開発原理に関する研究」というテーマで論旨をすゝめていきたい。

以上が、本稿が日の目を見るに至った経過である。そこで今回は、プログラムを企画・立案し、運営・管理し、指導を行い、評価をするという一連のプロセスを進めるとき、効率的で安全で、しかも安定性のあったケースをそれぞれが提示し、レクリエーション・プログラミングの開発の原理、原則をさぐってみたい。

いいかえると、これまでの実践をふまえたレクリエーション・プログラムの開発原理に関する仮説の提示を行うことが本稿の使命ということになる。

それは、①企画・立案、②運営・管理、③指導（特に指導者）というプログラム展開の一連のプロセスを追って提示することとなる。評価に関しては、①の企画・立案のパートで言及する予定である。

この後に、ここに提示した仮説にもとづく実験的研究を行い、実証データとして再びご批判、ご教示を願う所存である。

II プログラミングにおける開発理念

1) 理念を考える視点

利点や欠点の有無はともかくとして、プログラムサービスを理念的に捉える時、プログラムは通常、①毎年繰り返される伝統的なもの、②現在いろいろなところで行われている流行的なもの、③参加者の希望を反映させたもの、④提示者が最良のものとして専制的に予測したもの²⁾、⑤圧力団体や地域の要求に応じた社会政治的なもの⁶⁾、などに区別することができる。

プログラムとは行事であるとも捉えられ、行事（プログラム）とは、本来ある一定の地域における人々の集団によってつくられた生活様式の一つである¹⁾。

また、プログラミングとは行事そのものだけを捉えるのではなく、前述のごとく企画、指導、運営、管理・評価の一連の過程を明示するものであり、行事の内容や計画に限ったものを意味するものではない。プログラミングは行事の実施中だけでなく、行事に至るまでの動きや、また行事終了後の流れ、即ち評価、反省までを含めるものである。

レクリエーション・プログラミングが一方的なもの

に片寄っては、人間の資質向上をはかろうとするレクリエーションの本来の意味を喪失してしまうことになる。個人の欲求や価値が社会の欲求や価値とある部分で重なりあう形態でのレクリエーション・プログラミングが考慮されるべきである。

それは、①カフェテリアで自由に、その個人の好みに合わせて食物を選ぶように、参加者がいろいろと用意されたプログラムの中から選択する形態、②薬局で、症状に応じその個人に必要な薬品が提示されるように、参加者にとって必要不可欠なプログラムが与えられる形態、即ち処方的プログラム³⁾、の重なりあいをはかることによって可能ともなるのである。

当然のごとく、個人の欲求であるカフェテリア型（需要）と個人の全人間的な進歩向上に役立ち不可欠の部分ともなる処方型（供給）のプログラムが重なりあえばあう程、より効果をあげることができる。

しかし、ただ単に参加者がカフェテリア型プログラムの中から無条件で活動や行事を選択できるというものではない。プログラミングにおいて、少なくとも安全性と効率性の二つの要素が考慮されるべきであり、それらが交差するポイントを検察すること、加えてカフェテリア型プログラムと処方型プログラムの接点を同様にとらえ、本来人間の資質向上に役立つレクリエーションの立場から検討され、決定することがプログラム選択においては重要である。（図1）

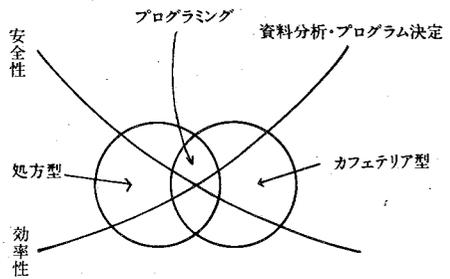


図1

効率性をあげようとするれば、安全性を無視することにもなり危険を生じる。また安全性のみを考慮すれば効率性を失うことになり目的を達成するための障害となることもあるので、その接点が大切である。

例えば、セラピューティックレクリエーションで、障害を持つ個人の自由選択制のみに委ねたレクリエーションのプログラミングでは、治療的側面は時として満たされないものとなってしまふ。また、療法的立場

からのみ効果があるものだからといって、レクリエーションの立場を無視し、プログラミングを処方型の形態だけに走ると、治療であっても、治療的レクリエーションにはならない。

レクリエーション活動、療法的活動、そして療法的レクリエーション・プログラムに参加する主体の三者が有機的に構成、統合することが療法的レクリエーションプログラミングにとっては重要である。(図2)

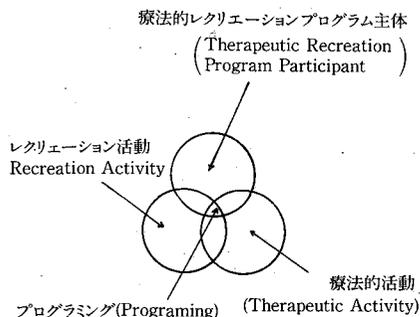


図2

2) プログラムの目的と目標

レクリエーション・プログラムの目的が何か、各々の目標をどこにセットし構成すべきかについては、プログラムを実施する上で重要である。つまり、目的が明確であることにより、段階的な目標を設定することができるからである。

目的とは経糸の最上端にあるものであり、目標とは緯糸の一本一本がそれにあたるのである。目標の段階の異りはその緯糸のレベルの違いである。

目的は究極的なものであり、時には理想的であったり、抽象的であったりするが、目的達成のためには異った手段があるはずだろうし、異ったペースやリズム、あるいはスピードがあってもよいはずである。それは個人の能力や技術、知識の有無にもよるであろうし、動機づけや、興味の度合などによっても異なるからである。

特に療法的レクリエーションのプログラミングの開発に関しては、全人間的志向(Humanistic Approach)を目的として、個別的志向(Individualized Approach)が目標としてかかげられる必要性がより顕著となる。(図3) なぜなら、療法的レクリエーションのプログラミングは、異った度合、種類の違った障害を持つ人に対し、①機会を与える ②諸活動(技能、自己

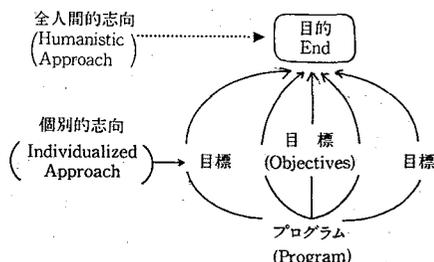


図3

表現も含む) 発表の場である ③交流の場である ④生活領域の拡大に役立つ ⑤社会啓発となる という諸要素を満たすものである。

したがって、個人の異った障害の部位や程度によって目標の水準にも異りを示す個別的志向のプログラミングが導入されて当然で、究極の目的は障害者がレクリエーション的に独立でき、また自己実現できるものが必要となってくる。その結果として社会の融合(Normalization)や機能回復(Rehabilitation)が可能となり、潜在性(Potentiality)や可能性(Possibility)を充分に実現することができる。

目的が明確となることにより、プログラミングの企画、指導、管理、評価の一連のプロセスがスムーズに流れることになり、企画する段階でどう評価をすべきかということが可能となってくる。評価とはプログラムに参加した者のみに行われるのではなく、企画の評価、指導の評価、管理の評価、更に評価が正しく行われているかという評価も必要であり、プログラミングのプロセスを追った評価を忘れてはならない。それはとりも直さず、目的の明確化、正しい目標の設定から生まれることを理解しておくべきである。

3) レクリエーションの領域とプログラミングにおける開発的視座

レクリエーションの領域を広義に捉えるならば、社会的領域と個人的領域という区分も可能であろう。また、その個人的領域を捉えるならば、知的領域、神経筋的領域、情緒的領域という区分も必要となってくる。(図4)

通常のプログラムでは、三領域の資質的向上のためにプログラミングが構成されなければならない。

セラピューティックレクリエーションにおいては、この三領域の中で弱い部分、あるいは障害となっている部分を好ましい方向に発展させるようなプログラミングや、また優れた領域を更に強化し、弱点を補完す

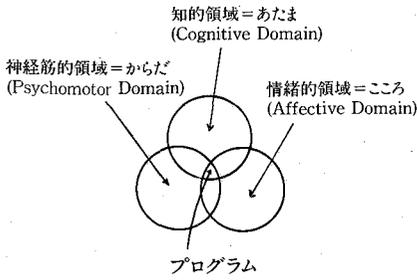


図 4

というプログラミングが個人的領域において考えられるべきである。

レクリエーション領域を捉えつつ、プログラミングの開発をはかる視座を検索すれば、先ず個人、社会の持つ価値感、欲求、必要性を明確に理解し、指導の分野や、それに伴う諸条件（身体、情緒、精神的環境、指導法、態度、教材、指導のペースとリズム、プログラムから得られる直接的、間接的報酬や表彰、運動学的意識等）の向上をはかっていくことが必要となる。

何を、いつ、どのように、どのくらい、どうして、誰が、どこで、という5W2Hを含めたレクリエーション・プログラムに必要な領域の明確化も実現すれば、指導上において、速く学べるから、習うことができるから、体をうまく使うことができるというような発想でのみプログラミングすることが適切でないことが理解できる。

特に障害を持つ者にとって学ぶスピードやペースは、第一義的ではなく、どうしたらその知識・技術を会得・修得できるかが中心となってくる。

また、動機づけや強い興味づけが問題となるのであるから、レクリエーション・プログラミングにおいては、単なる模倣ではなく創造性に富み、また積極的、能動的方向へ誘導することができるプログラム指導の開発的視点も必要である。（図5）

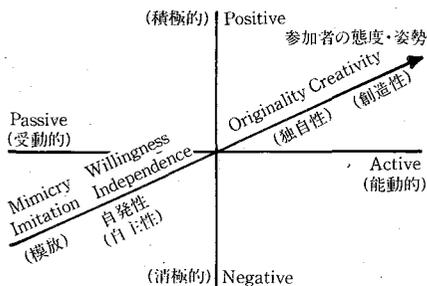


図 5

プログラムの指導実践においては、単にプログラムの内容を命令的にすすめていけばよいというわけではない。したがって、潜在性の開発や可能性を追求しつつ、動機づけ、興味づけのできる発見型や、問題解決型の指導を考慮し、創造的な指導ができ、参加者の能動的かつ積極的な参加が求められるよう、プログラミングの時点で充分に考察しておくことが重要である。（図6）

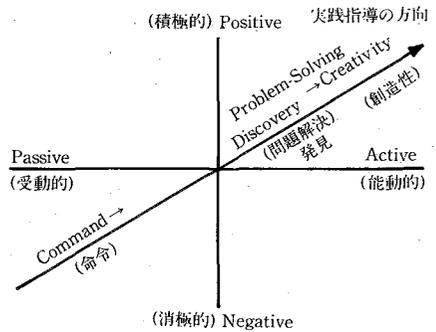


図 6

Ⅲ プログラムの組織化過程の展開

ここで取り扱うのは、プログラム展開のプロセスというと「運営・管理」の段階ということになる。

1) 契機の活用 —— 第一次契機、第二次契機

ここでは「習志野レクリエーション研究会」という地域のレクリエーション指導者の養成とその活動の支援を行う、いわばコミュニティレクリエーションの組織化の核となっている団体を一つの事例として取り上げた。

この会は、昭和55年に発足したが、その準備はそれを遡ること約1年3カ月ということであるから、芽生えから数えて4年目を迎え、現在88名の会員を有するボランティア指導者の団体である。この団体と同様の指導者の集りは、県下だけでも他に12団体あり、歴史の古いもの、新しいもの、その組織化の契機には異りがあるものの、ほぼ同様の性格を持ったボランティア指導者の団体としてそれぞれ機能している。56年11月にはこの内7団体の代表が一堂に会して、初の交流会を開いたが、そこで確認されたことは、この習志野レクリエーション研究会とはほぼ同様の組織化過程をたどっているということである。

習志野レクリエーション研究会の場合、その組織化

の端緒となったのは、54年に開催された習志野市主催の「青少年指導者養成講習会」へ参加した人々の出会いである。その受講中に、「この講習会が終わった後、そのままするのはもったいない。なんとか横のつながりを持っていけないものだろうか」というニーズが具体的な行動を呼びおこし、行動力のあるA氏の働きを中心としてその輪が広がっていった。

「受講後、なんとかならないか」という話しはよく出る動きであるが、その結果が、行政に対する依存に終ったり、ただ言ってみただけに終ったりせず、次のステップへ進んだ理由としては、次のようなことが注目される。

それは、A氏の動きである。彼は「私たちの研究会は発起人、現役員、県協会、指導者クラブ、市教委の方々の共同作業の結果として発足しました」という。だが、これは非常にへりくだった言い方であって、ここでの実際の動きは、(A氏の人柄によるところが大きい)一受講生であるA氏の熱心な働きかけ(努力)に応じて、前述の人々が個人的にアドバイスをしたり、紹介をしてくれたり、インフォーマルな係わり方をしてくれたということである。そうなってくると、Aの願いは、人から人へという関係で次第に広がっていくことになる。

ここでのA氏の働きかけを受けた人々の多くは、レクリエーション活動を推進したりする公的な機関に属し、それなりの地位に着いている人々である。しかし、それぞれが一樣に、その地位(肩書き)を利用して、地位から地位へという働きかけをせずに、まさに個人的な係わりをたどって、「A氏がこのような願いを持っているのでよろしく」というように、個から個へという、face to faceの係わりで、その動きが展開していった。

青少年指導者講習会というフォーマルなイベントを契機として集って来た人々が、このような実にインフォーマルな係わりを第二の契機として、新たな組織づくりの活動を展開しているのである。

このようにみえてくると、習志野レクリエーション研究会の組織化過程は、次のような二段のステップを踏んで行われているといえる。

フォーマルな機関が行うフォーマルなイベントが、まず第一的な契機となっている。そしてその後の展開は、フォーマルな機関やフォーマルなイベントに依存することなく、極めてインフォーマルな「つき合い」を契機としているという点で特徴的である。このイン

フォーマルで私的な働きかけを、レクリエーション活動組織化の第二次契機と名づけることにしたい。

習志野レクリエーション研究会の組織化の成功の鍵は、実はこの「第二次契機」にあるといえる。第一次契機のみで終了していただければもちろん今の組織はあり得ない。それを第二次契機を創造し、それを契機として活かし切る対人影響力、これがオーガナイザーとしてのA氏のリーダーシップである。第二次契機と相まったオーガナイザーのリーダーシップの発揮が、習志野レクリエーション研究会の組織化を実現させた。

リーダーシップの根源は次の三つの次元にあるといわれている。(表1)

表1

リーダーシップに対する期待	
リーダーシップの根源	地位(肩書き)-A←組織的期待
	知識・経験・技能-B←社会的期待
	その人自身の人柄-C←個人的期待 パーソナリティ

このモデルとの係わりでいうと、習志野レクリエーション研究会の場合、Bの知識、経験、技能を得ようとして、この次元のリーダーシップの向上を直接の契機として集った人々が、Cの個人的な人柄やパーソナリティを契機とする次元へ移行し、その結果として、自分達の組織が出来上がり、その組織は彼等にそれ相当のC.地位を与え、一応の組織化が完了するというプロセスを辿ったことになる。

B→C→Aというプロセスであり、これがコミュニティレベルでいうレクリエーション活動の組織化の最も効率的で達成度も高く、定着率も高い組織化の展開過程なのではなからうか。

このようにして生み出された習志野レクリエーション研究会の最大の特徴は、ボトム・アップの(bottom up)な運動方向を持った活力ある組織であるということである。

ちなみに、千葉県下の12の同種団体の組織化過程も力点の置き方や時間のかけ方にバリエーションはあるものの、全てこのステップを踏んでいた。この団体のA→B→C、B→A→Cという展開は、おそらく定着しないにちがいない。

IV プログラミングにおける人的要因

野外教育のプログラミングにおいては、日頃教室で行っている勉強と関係のある野外での活動、学習、観

察を目的とし、それを体験的に学ぶ、いわゆる場としての野外の活用を考えた。野外における教育(Education in the Outdoors)と、野外の興味や野外レクリエーションを目的とする教育指導技術、即ち野外向けの教育(Education for the Outdoors)という二つの側面から捉えることができる。

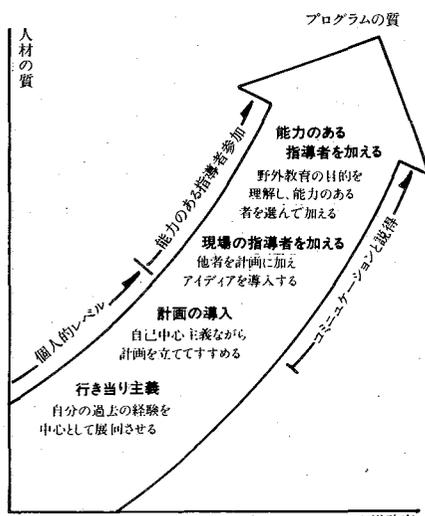
それを教育として取扱ってプログラミングするが、プログラミングの主体となる「人」が、重要な決め手となるのではないかと考える。では、なぜ「人」が重要なのか、人的資源の開発に視点をあてて論旨をすすめていきたい。

1) 人材(Man power)の確保

野外教育においては、野外での実践的な活動と直接に結びついていくので、その質を高めるためには能力のある人材を確保することが極めて重要なことが経験にもとずき認識される。

プログラムを確定する過程で、過去の経験を整理すると、いくつかの段階的な成果があった。

つまり、組織内の人材が育っていない段階においては、指導者は個人の範囲内で、極めて自己中心的にすすめているが、経験を積むにしたがって、実践力のある指導者を自分の片腕の在存者として確保するようになり、そのパワーを導入することによって、野外教育のプログラムの質を高めることができる。これは人材を投入することにより、質が次第に高められるという事例である。(図7)



注) 民間スポーツクラブを例としたもので、第11回日本レクリエーション学会で発表資料より作成。

図7

野外教育を充実させ、その教育水準を高めるためには、人材の起用が重要であることはこの例からも理解できる。

清水・天城は「計画化の進行は、教育におけるエキスパート支配(Expert Control)を強化することになる⁸⁾」との考え方を明らかにしているが、よいプログラムはそのプログラミングの過程で決まり、それに伴う人材によることは論ずるまでもない。

したがって、プログラミングにあたっては、プランニングの段階から有能な人材を確保し「人」の生かし方を考えることが重要である。

2) 人材としての能力

人材としての能力とは何であるか、その能力について考察をすすめてみたい。

プログラムは、学習者全員でつくる方法と委員を選んでその委員がつくる方法、更に指導者がつくる方法のいずれかを採用するのが一般的である⁵⁾。事例とするスポーツクラブでは、数人の組織内指導スタッフによってつくられている。

行事の全体企画の中でプログラミングを行う場合には、それに必要な資料を入手しなければならない。入手にあたって一番重要なのは現地調査であろう。(図8)

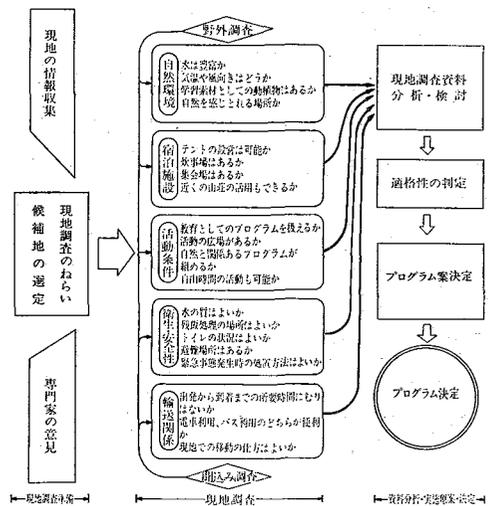


図8

現地調査では、調査地や調査のねらいを決めてから行動を起こす。

次に調査の視点として野外が資源としてどの様に活用できるか、そこでは何が教育できるのか、施設の条件、費用、適切な時期、時間に至るまで、総合的な立

場から調査し、そこで得た資料を分析・検討し、その適格性の判断にもとづいてプログラムを立案しなければならない。したがって、現地調査やプログラミングの段階では、指導者のスキルが極めて重要になる。

以上のように、野外教育のプログラムは野外の資源の把握の上に組み立てられるもので、単なる理論やアイデアだけに組むことは禁物である。現実をふまえ、理論、アイデア、現実の三つが有機的に関連し合っ

てこそ、可能となるので、指導者は秀れた能力を持ち合わせていなければならない。

- 更にプログラミングでは、次の点を考慮しながら組み立てている。
- (1) 子供達の学習要求と教育としての必要性の把握 (図9)
 - (2) それに従った学習目標と目的を設定する (図9)
 - (3) 学習内容の選定 (図9)
 - (4) 選定した内容の配列 (図10)
 - (5) 学習の方法 (形態含) や学習活動の用具、資料の決定
 - (6) 人的資源の活用, 決定

スミス等は「野外教育は野外で、あるいは野外に向けて学ぶことを意味する」とし、また「野外経験を通して、カリキュラムを拡張し、充実させる手段である⁴⁾」

といているがプログラムの内容は各教科のように定められた目標を持った独立した教科ではないので、自然環境を利用し、そこに見出される現実の問題の多くを解決する機会を与えるよう、プログラムをつくらなければならないであろう。

したがって、以上のような考え方に立ってプログラムを組むことができる能力を持合せていることが大切である。

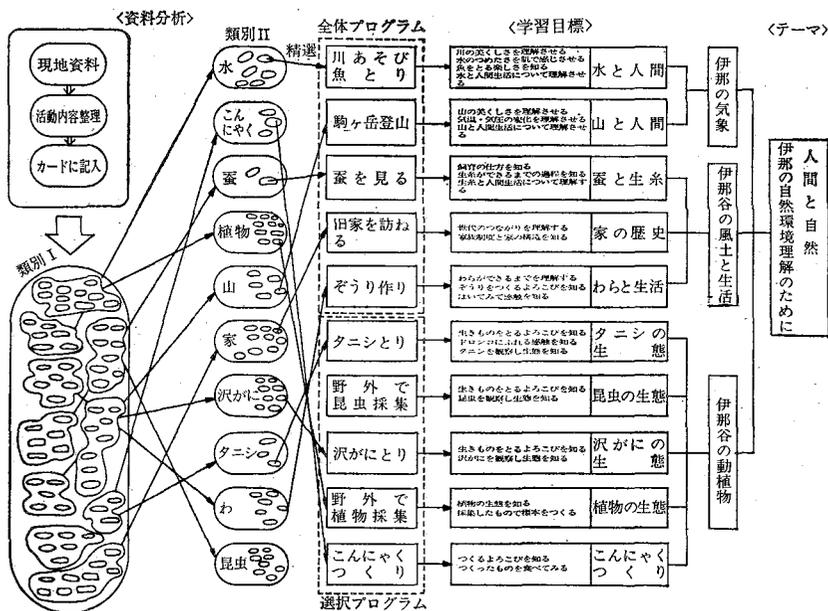
これまでの経験から、プログラムづくりにあたっては少なくとも次のような人材が要求されてくると考える。

- (1) 真剣になって目的を志向し、創造的でかつ、活動的な者 (Vitality)
- (2) 野外教育の専門的な知識や技能を身につけているもの (Specialist)
- (3) 自分に甘えず、絶えず自己研鑽をする者 (Professional)

3) システム志向による人材の有機的統合

野外教育をシステム化することは、野外教育の目的と目標を達成するために組織的なやり方で創造していく活動ととることができ⁷⁾。

ここでは、過去の資料や指導者の自由な発想を生かして業務遂行のためのシステムを開発し、ネットワー



(注) 長野県上伊那郡七久保を中心として実施されるフジスポーツクラブ野外教育セミナーの例である。

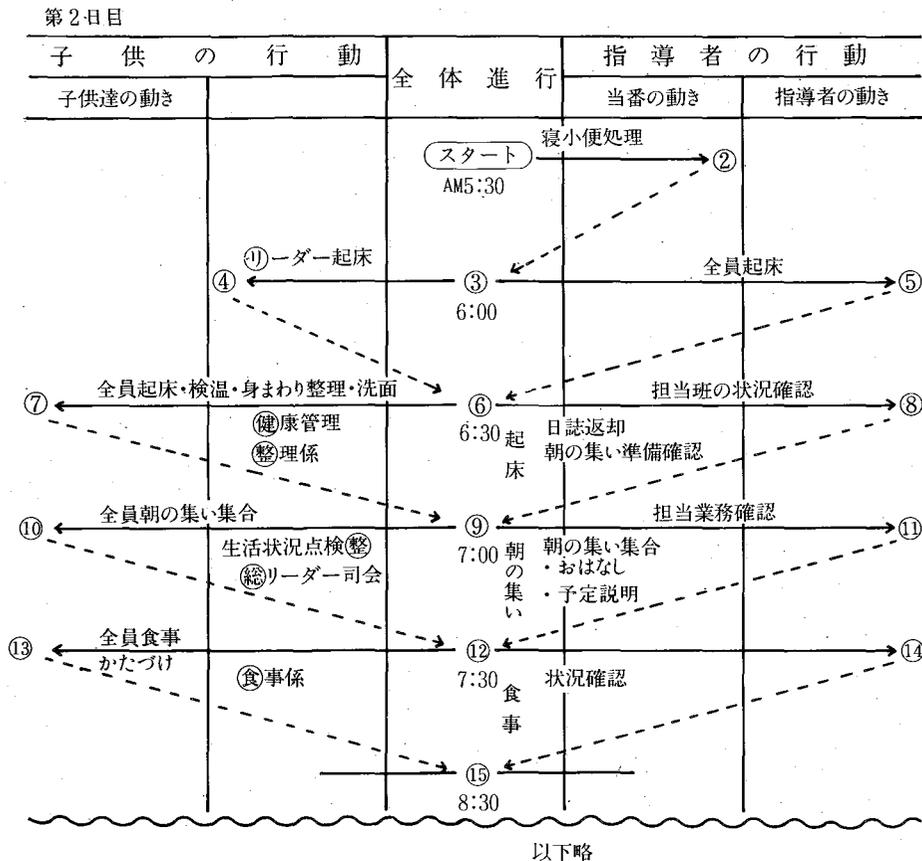


図10

に描き、更に各業務の内容に対して具体的なチェックリストをつくることにより、効率的にすすめることを目的として作成されている。(図9)

このネットワークは、期日と業務内容と他の業務の関連から立体的に把握できるようになっている。従来までは、この様な具体性のある計画表が出来ていなかったもので、時として仕事を忘れていたりすることが多かったが、このネットワークを活用することにより、能率的に業務が進行できるようになった。

しかし、それぞれの業務の担当者は責任もって業務が遂行できる人材を投入しないと、他の業務との関連で進行が行きづまりを生ずることもあった。

それを解決する方法として、システム設計の段階から各業務を担当する指導法を加えてネットワークを作成すると、よく理解でき、間違いも少なくなる。

このシステムを有機的に活用し、能率化をはかるにも秀れた人材の投入とその生かし方が重要であった。

V まとめ

「療法的レクリエーションの立場から」「コミュニティ活動の立場から」「野外教育の立場から」の三領域からレクリエーション・プログラミングの開発原理に関してアプローチしてきたが、

1. プログラミングには開発理念があり、それを考える観点、プログラムの目的、目標、開発の観察等、開発の際の基本となる理念が明らかにされた。
2. 地域レクリエーション研究会の組織化過程を通して、組織化における契機型成の生かし方を明らかにした。
3. 民間スポーツクラブを事例にした野外教育のプログラミングにおける人材確保、人材の生かし方等、プログラム過程における人的資源の開発について明らかにした。

今後は以上の考え方を基にして実験的研究をすすめ、
実証データにもとずいた原理を明確にしたい。

文 献

- 1) 江橋慎四郎編：地域社会とレクリエーション, 19-107,
ベースボールマガジン社, 東京 (1975)
Howard G. Danford: *Creative Leadership in Recreation*. 2nd, 110-112, Allyn and Bacon, Inc.,
Boston (1970)
- 2) James F. Murphy: *Recreation and Leisure Service, A Humanistic Perspective*, 93, WM. C.
Brown Company Publishers, Dubuque, Iowa
(1975)
- 4) Julian W. Smith., Reynold Edger Carlson, George W. Donaldson, and Hugh B. Masters: *Outdoor Education*, 2nd ed, 20 Prentice-Hall, Inc.,
Englewood Cliffs. New Jersey (1972)
- 5) 岡本包治・古野有隣編著：社会教育指導者入門。第1
版。86-87, 日幸出版, 東京 (1979)
- 6) Richard G. Kraus: *Recreation Today: Program
Planning and Leadership*. 2nd ed, 83 Goodyear
Publishing Company Inc., Santa Monica
(1977)
- 7) 坂元 昂編：現代社会における教育工学, 第1版 58
-59 大日本図書 東京 (1970)
- 8) 清水義弘・天城 勲編著：教育計画, 第2版 21, 第
一法規 東京 (1967)