

特集／「レクリエーション指導学」の探求

(1) レクリエーション指導体系化の新たな試み

藺田 碩哉

(日本レクリエーション協会)

1. はじめに

戦後、昭和23年から一貫してレクリエーション指導者の養成を行ってきた日本レクリエーション協会は、レクリエーション指導を次のように定義している。

「レクリエーション指導とはレクリエーションを可能にするさまざまな文化財（遊戯、音楽、舞踊、スポーツ、野外活動など）とレクリエーションを行なおうとする人々（レクリエーション主体）との間に立って両者を結びつけ、レクリエーション主体が多様なレクリエーションを自ら実行できるように、素材の提供、技術の指導、活動の援助等を行なうことである。」『レクリエーション指導者養成のための大綱』1980年

この定義をふまえたレクリエーション指導の構造についてはすでに考察した。（本研究誌14号106頁以下参照）。次の課題は、この定義を満たすようなレクリエーション指導のさまざまな局面を総合してレクリエーション指導の体系を明確にすることである。

先にあげた大綱でも、レクリエーション指導の具体的な活動として次の4つが示されている。

- ①レクリエーションの理念を実践的に伝える。
- ②レクリエーション財を理解・吸収して提供する。
- ③人と人との交流を演出する。
- ④レクリエーションのためのグループづくり、組織づくり。

たしかにこの4項目は、現実のレクリエーション指導の多様な局面を簡潔に整理している。しかし「理念の伝達」というような精神的なレベルと「財の提供」という具体的なレベルとが並列され、また指導の対象や領域についてもあいまいさが残っている。そこで、現実に行なわれているレクリエーション指導の実態をおさえながら、合わせてレクリエーション指導のあるべき姿を考えて、より明確なレクリエーション指導の体系を構想するのが本稿の目的である。すなわち、レクリエーション指導の守備範囲を定め、それらを構造的に整理し、整理されたワク組ごとの方法論を明確にし

て、それらを再び統合した体系を描いてみようというものである。

2. レクリエーション指導の実態

現実には「レクリエーション指導」という名称のもとにいかなる活動が行なわれているかという点について、十分な実態調査はいまだなされていない。しかし、その多くが“ゲームを中心にしたグループ・レクリエーションの指導”であることは、まちがいのないところである。

日本レクリエーション協会の公認指導者に関する統計（注1）（二級10845名、一級665名、上級115名、1983年12月）よれば、「指導種目として指導者本人が申告しているもののトップは「ゲーム」で60.7%を占めている。（これは指導者が“得意な指導種目”として第1位にあげたものの比率である。）過半数がゲーム指導を指導の中心においているわけである。つづいてスポーツ（10.7%）ダンス（10.5%）、ソング（6.2%）、キャンプ（5.4%）となっており、ゲームを核にスポーツやダンスやソングを組み合わせてグループ・レクリエーションを展開するレク指導者像がうかびあがってくる。またキャンプのような野外活動もレク指導者の重要な演目であることがわかる。

この他では、健康づくり、オリエンテーリング、クラフト、グループワーク・トレーニング（GWT）、レクリエーション理論、演劇、話し方などもあげられており、個々の種目の指導ばかりでなく、それらを組み合わせて、健康づくりやグループワークのような総合的なプログラム・サービスを展開するレクリエーション指導者が存在することをうかがわせる。

同じ統計によってレクリエーション指導者の領域と対象者を見ておこう。最も多いのは「地域」の指導者で62.3%を占める。そのうち43%は少年を指導の対象にしており、幼児が18%、青年が16%とつづく。地域の子ども会や少年団、保育クラブ、青年サークルなどが主要な活動の場となっていることがわかる。

領域別で次に多いのは「職場」の20.4%である。職場レク・リーダーとして、さまざまなレク行事や健康づくり活動に取り組んでいることが伺われる。これに「学校」の10.5%がつづく。幼稚園から小中高校、さらに大学まで、学校のレク行事やクラブ活動、ホームルーム、また最近では授業そのものの中にレクリエーションを活用していく教師が多くなっていることが各地の「学校レクリエーション研究会」の報告から示されている。

領域の中で「社会福祉」(5.1%)、と「病院」(1.7%)は決して多くない。しかし前年度と対比した伸び率で見ると全領域の中で最高で、今後はこれらの専門的領域の中で、リハビリテーションや治療と結びついたレクリエーション指導がより活発に展開されていくであろうことを示唆している。対象者も高齢者の比率が10～15%と高くなっている。

次に、レクリエーション指導者の実際の指導者現場がどんなところであるかを見ておこう。次の項目は、月刊『レクリエーション』誌編集部が、各領域の指導者の活動報告をもとに整理した指導内容である。ゲーム指導ばかりでなく、多種多様なレク活動が行なわれ、行事の企画や運営にかかわる活動も少なくないことが示されている。(注2)

レク指導者の指導現場

《地域の指導現場》

◆市内300名の子供を対象とした市教委主催の春休み子供大会◆中学入学を控えた小学生30名のレクダンス◆町内の親子ふれあい活動◆レク・カレッジ卒業生で手づくりのコンサート◆若者団体のレクリエーション交歓会でギネス大会◆お父さんを町にとり戻そうという町内自治会主催のふれあいハイク◆節分に地域の子どもがいる家庭に、ナマハゲのかっこうで出前レク◆青年サークルの合同行事としてのスポーツ行事◆市民納涼夏まつりでちびっこ工作コーナー◆お国自慢民謡大会の指導◆婦人学級で体力づくりに役立つおどり◆スポーツ指導員にインディアカ紹介◆少年団リーダー(中学生から50歳まで)を対象としたレクソングの指導法◆市民レク大会の主管◆地域青年団の一員として、成人式、収穫祭など地域行事のリーダーに◆市民レク教室の企画運営◆婦人青少年指導員にキャンプファイアの展開法を指導◆都会客、地元民がともに楽しめるスキー場の“雪まつり”主催◆市民レクの集いで自

然観察会◆住民を対象とした木曜公園体操◆高校生の地域リーダー35名にグループワーク、コミュニティレクについて指導◆児童館の園児たちを集めたもちつき大会◆住民にかくし芸のあれこれを紹介◆幼児と母親に伝承ゲーム、幼児の遊びゲームを指導◆60歳以上の高齢者を対象とし趣味と生きる楽しみ方を講演◆PTAの母親を集め親睦かねたゲーム、フォークダンスの指導

《職場の指導現場》

◆企業の間管理職研修のひとつまとしてのレク◆トリム運動の一貫としての職場体操の指導◆自主管理活動を盛り上げるためレクリエーションを導入◆軽スポーツの普及◆キャンプ、ファミリー行事の企画・運営◆パンボン大会、潮干狩、ボウリング大会、職場スポーツ大会の企画運営◆新入社員研修でウォークラリー指導◆実行委にも加わって地域の祭へ参加◆社内三事業所の合同運動会(千四百名)◆社員旅行のバスプログラム◆社内ヤングセミナーで職場レクの講習◆初級レク・リーダー講習会◆フォロー・アップ講習会◆中間管理職とレク・リーダーが半々の講習会◆管理職ばかりのレクセミナー◆バス会社ガイドにバスの中のゲーム指導◆セールスマン研修会の昼休み、ゲーム◆職場内で成人を迎えた男女の成人式運営◆リハビリ担当看護婦に対するレク指導講習◆郵便局レク担当者に地元の人との交流を旨としたレク講習◆労組役員に余暇利用とリーダーシップについて講義◆中・高年従業員に社内、家庭で手軽に楽しくできる体力づくり体操指導◆青年施設職員対象にゲーム、フォークダンス指導◆民間体育施設にレク指導

《学校の指導現場》

◆中学校のロングホームルームで(席替え、新班編成後、初のホームルームをゲームで)◆保育園のXマス会にサンタクロースとして登場◆小学校の遠足をOLに◆ゆとりの時間を活用して、学級園づくりの指導◆縦割りのグループをつくり遊びの計画と活動を指導◆保母専門学校の学生を対象とした子供向けの室内ゲーム、野外ゲーム指導◆新高校生の宿泊研修、OL、サイクリングなど野外レクの指導◆中学生徒会の自主行事としてゴミ集めハイキング◆英会話スクールの先生に英語の要素の入ったゲーム指導◆新しい保母さんたちを対象とした3～4歳児の「集団遊戯導入法」◆保母、教員の男女(20～40歳)にレクダンス講習会◆小・中学校教員にキャンドルの集い実習と集いの持ち

方講義◆山の学校と街の学校の交歓会◆市内の小学校と聾学校のレクリエーション交歓会◆校庭での「親子キャンプ」◆親と子の七夕飾りから竹馬づくりまでの共同作業を指導

《福祉の指導現場》

◆市主催の心身障害者（児）の子と親の集いを企画から現場指導まで◆刑務所でのフォークダンスクラブの指導◆精神病院でクラフト指導（看護士）◆レク初級指導者に国際障害者年にあわせたプログラム、指導法の講義、実習◆市主催の障害者市民の集い◆老人福祉センターでのレクリエーションタイム指導◆身障者と地域リーダー、ボランティアを含めたハンディキャップ・レク講習会の企画・運営◆高齢者400人を対象として運動会◆心身障害者と市民らの「ふれあい広場」の企画・運営◆老人ホームでのワゴン買物サービス◆精神病院職員にリハビリテーションのひとつとしてのレクリエーションを講習◆難病団体連絡協議会主催の合同レク大会、参加者580名◆老人クラブの会長、副会長を対象に手軽にできるレクリエーションの実技と講義

3. レク指導における集団と個人

さて、現実のレクリエーション指導は、ゲームをはじめとするレクリエーション種目（レク指導の定義に即して言えば「レクリエーション財」となる）を、それぞれの領域の対象者（これも定義によれば「レクリエーション主体」ということになる）のニーズや好みを考えながらアレンジし、プログラム化して行なわれる。単純に一つのレク財を伝えるのがレクリエーション指導ではない。これは他のスポーツ指導や歌唱指導などの活動と比較した場合の大きな特徴であると言える。

スポーツ指導や歌唱指導においては、指導するスポーツや歌そのものが目的物である。指導者は、バレーボールやテニスのような種目としてのスポーツのルールや技術を対象者に伝達すればよい。あるいは一つの楽曲を正しく伝えて対象者が歌えるようにすればよい。

レクリエーション指導、それもとくにその中心となっているゲーム指導においては、ゲームのやり方を伝えることは主要な目的ではない。一般のつどいやパーティーにおいては参加者がゲームを「覚える」ことが重要なのではなく、参加者がそのゲームを受け容れてともに楽しみ、そこに共同のレクリエーションの喜びが創造されることが何よりも重要な課題である。ゲー

ムはレクリエーションの価値を引き出す手段でしかない。

ゲームばかりではなく、レクリエーション指導として行なわれる以上は、スポーツにしても歌やダンスにしても同様である。もちろんより高次の（組織化の度合いの高い）レクリエーション財を用いる場合は、その財の内容を正しく伝えることも大きな課題となることはたしかだが、最終的な目標はそこにはなく、スポーツや歌やダンスを介して、そこに自由で主体的レクリエーションが創造されることこそが目的でなければならない。ゲーム指導の場合は、そのことがより鮮明に示されることになる。

ゲームは（特に、レクリエーション指導の現場で用いられるグループゲームの場合）、レクリエーション財としては、それほど高度のものではない。多くはたわいのない“児童に類する”ものであって、それを学ぶのに格別の知恵も技術も要しない。「いつでも、だれでも、どこでも」可能な遊びにすぎない。

その真価は、したがってゲームそのものにあるのではなく、それを媒介として成立すべき集団の楽しいふんい気にある。あるゲームを用いて集団が楽しくなるかどうかは、そのゲームを展開する指導者のリードのしかたによるところが大である。同じゲームを用いても、まことにつまらない指導もあれば、集団がいきいきとし、なごやかな笑いが生まれ、相互の人間の交流が促進されるような指導もある。その差は指導者の人間的力量から生まれるわけだが、より分析的に言うならば、指導の対象となるレクリエーション主体への理解と、その主体が集まって作っている集団のダイナミズムの理解をもとにした働きかけ如何が真の問題であると言える。

いかなるゲームを選択し、それをどのように説明して行動化するか、というゲーム指導の課題は、①ゲームをしようとするレクリエーション主体がいかなる心理状態にあって何を求めているか、という主体者個人への理解と共感を前提とし、②主体者間にどのような相互作用をつくり出し、いかなる集団へ向かって集会を集団化していくか、というグループワークの視点を方法論の基礎とすることによって、はじめて真に解決されるのである。ゲームの代わりに、スポーツや歌などをを用いてもレクリエーション指導として展開される以上は問題は同じである。

こうしてレクリエーション指導は、それが集会の場

面を中心にする以上、①個人を集団化していく、グループワークやオーガナイズングの要素と、②集団を通して個人のあり方を見るというグループ・カウンセリングの要素とを原理的にはらんでいる。つまり真に有能なグループ・レクリエーションの指導者は本人が意識するとしないとにかかわらず、有能なグループワーカーであり、あわせて有能なグループカウンセラーであるのである。

現実のレクリエーション指導の場面において、グループ・レクリエーションがはらんでいるこれらの可能性は、いまだ十分に解明され利用されているとは言えない。経験とカンにたよる素朴なレク指導論がいまだに幅をきかせている。それでも、グループ・レクリエーションからグループワークの方向、集団化や組織づくりの方向については、かなり自覚的な指導が進められているといえる。(注3) それに対して、集団の中の個人を見る、という視点、換言すればグループ・レクリエーションが、個人のレクリエーション能力をチェックしたり高めたりする格好の場であるという視点は、十分に気づかれていないのが現状であると思われる。

4. レク指導の三機能——集団化・組織化・個人化

これまでの考察をふまえて、レクリエーション指導が本来持っている機能を体系化してみると、それは次の三つの相に分けることができると思われる。

①集団化を援助してレクリエーション価値を実現する機能

もっとも普通に行なわれているグループレクリエーション指導は「集団化の援助」として促えることができる。すなわち、バラバラに集まった相互に関わりあいのないメンバーの間に新しい関係をうち立て、楽しい相互作用を引き出して集団の連帯感・共同感を創造するのがレクリエーション指導の第一の機能である。ゲームや歌、踊り、スポーツなどは、まとまりのない集会を集団化するには欠かせないレクリエーション財であると言えよう。

レクリエーション価値を実現するために欠かすことのできない楽しさや遊びのふんい気は、集団を介することによってたやすく作り出すことができる。多田道太郎の言うように「遊びの原形質はつどいにある」のであって(注4)人々の集まりは潜在的に遊びをはらんでいるからである。

②レクリエーションの組織化と定着を援助する機能

上に述べた集団化は、言わば、かりそめの集団で

あって永続的に活動を続ける組織化された集団にはなっていない。巧みなレクリエーション指導によって一体感や連帯感を感じたとしても、集会が終われば、またもとのバラバラな個人に解体してしまうことも少なくない。そこで次の段階として、一たび獲得されたレクリエーション価値を継続的に実現しつづけていくための、より計画的、長期的な援助活動が求められることになる。

レクリエーション指導を一過性の集会指導に終らせないためには、こうした「組織化援助」の視点をもってグループを育て、組織をととのえていく、いわゆるオルグ活動が不可欠である。事実、ひとたび集団化へのきっかけを見出したグループは、継続的な援助活動を続けることによって自律的で活動的な集団に高まっていく。レクリエーション指導はまたきわめて有効なオルグ活動でもあるのである。

組織化を援助するレクリエーション指導においては、レクリエーション財は手段のレベルのみでなく、それ自身を目的とするレベルへの高まりを示すことになる。歌うこと、踊ること、スポーツをすること自体を目的として継続的な集団活動が営まれるからである。指導者はより高次のレクリエーション財の提供を迫られる。手段的なレク財にしても、イベント(行事)のような、総合的で複雑なレク財をアレンジすることが必要になってくるのである。

③レクリエーションの個人化を援助する機能

レクリエーション指導の場面は集会や集団活動にかかわるものであるのが一般的だが、集団を育てる、あるいは活性化するために集団を構成する個人に注目する必要があることはすでに述べた。すぐれた集団化の指導者は、集団の中の個人をしっかり見すえることのできる指導者であることも示唆した。この視点に立って、グループ体験をふまえて個々人の態度や意識を自覚的にとらえ直すグループワーク・トレーニング(GWT)を行なうレクリエーション指導者も少なくない。(注5)

レクリエーション指導の究極の目的が、レクリエーションを自律的に展開し得るレクリエーション主体の確立にあるとするなら、そうした主体化(個人化)を援助するレクリエーション指導の第三の機能に注目しなければならない。

となれば、個人化の援助のために、必ずしも集団を媒介としない、直接的な援助の方法が考えられていはずである。援助者としてのレクリエーション指導者が一対一で被援助者と対面し、何らかの方法でレクリエーションの確立のための支援を行なうという形式である。被援助者のレクリエーションの内容をチェックしたり、情報を提供したり、助言を与えたりすることになる。こうした活動を「余暇生活設計」や「レジャー・カウンセリング」と呼ぶことができるだろう。(注6)

現実的には、わが国においては、これらの活動はいまだ萌芽的な状況にあり、今後の課題というべきものである。しかし、レクリエーション指導をその理念に照らして考えるなら、従来の集団化、組織化援助と深い内的連関を有する個人化援助の課題をレクリエーション指導の体系に明確に位置づけることが必要かつ不可欠であると思われる。

5. おわりに

新しいレクリエーション指導の体系は、レクリエーション主体の確立のための援助活動を、集団化、組織化、個人化の三機能の総合として把える、というのが本稿の結論である。

もとよりこれらの機能は、相互にバラバラに存在するのではない。集団を対象にする指導の局面でも、組織化につながる場面や個人化を促進する場面がありう

る。一対一の個人的援助を行なうにしても、集団的援助への連続性が考えられるべきなのは言うまでもない。

重要なポイントは、レクリエーション指導なるものを、個人化から組織化へと広がる総合的な援助過程として把握するという点にある。それは現実に行なわれているレクリエーション指導の中に十分にはなまれている可能性を開放し、ともすればグループ・レクリエーションのための「遊ばせ屋」に矮小化しがちなレクリエーション指導者の現状を改革する原動力になることであろう。

このような新しいレクリエーション指導に対しては、「指導」という固いイメージから脱するためにも「レクリエーション・ワーク」という名称を冠することが適切だと思う。

また、この体系によって、レクリエーション指導研究の問題領域を整理してみると、表のようになる。研究の視点を①レクリエーション財の研究、②プログラムの具体化の方法、③レクリエーション主体への接近方法、という三つに分け、それぞれについて個人化、集団化、組織化の課題を置いてみた。表によれば、レクリエーション指導に関わる問題は、趣味・娯楽の研究から組織開発に至る広がりを持つことになる。これはまた、レクリエーション指導者の学習課題でもあり、指導者養成カリキュラムの基本的なメニューともなるであろう。

レクリエーション指導の問題領域

	レクリエーション財の研究	プログラムの具体化	レクリエーション主体への接近
個人化	趣味・娯楽 余暇活動の実態	余暇生活設計 余暇情報サービス	レジャー・カウンセリング グループワーク・トレーニング (集団を通して個人を見る)
集団化	ゲーム・ソング・ダンス (人間交流の基礎技術) スポーツ・文化活動	グループ・レクリエーション つどい(パーティーの演出)	グループ・ワーク チームワーク
組織化	行事・イベント 祭り	レク・マネジメント 施設・団体の運営・管理 イベント・プランニング	オルグ活動 O. D. (組織開発)

- 《注》
1. 「公認指導者の現状を見る」月刊『レクリエーション』1984年2月号
 2. 「レク指導者の活躍の場を探る」月刊『レクリエーション』1981年8月号
 3. 例えば、ゲーム指導の展開は、グループワークの発展に重ね合わせて示されている。
『レク指導の手びき』日本レク協会
 4. 『思想の科学事典』勁草書房の「遊び」の章
 5. 特集「グループワーク」月刊『レクリエーション』1982年4月号
 6. 今井毅「余暇生活設計の考え方と実際」月刊『レクリエーション』1985年9月号、同「個人レベルのレク・ワーク」月刊『レク』1985年2月号などを参照。