

## 共に育つために求められているレジャー・レクリエーション

シンポジスト

酒井 妙子<sup>1</sup>

村田 明子<sup>2</sup>

吉田 圭一<sup>3</sup>

コーディネーター

高橋 伸<sup>4</sup>

**高橋** 今回のテーマは「共に育つために求められているレジャー・レクリエーション」ということで、今回、このテーマを決めるにあたりまして、レジャー・レクリエーションというのは私たちに必要なことであり、このような社会になって、ますます私たちの役割は大きいのではないかと考えております。「共に育つ」というところが今回は特に強調されています。共に育つとい

うことは、一般的には子どもが育つというところでとらえがちですが、すべての人に育ちは必要なのだということで、子どもの話、高齢者の話、レジャーの話というテーマが決められたということを確認させていただきます。

今回、3人の方に発表していただきます。分野としては「子どもの遊び」の分野から手づくりほいく研究会の酒井妙子先生、「地域福祉」という



- 1 手づくりほいく研究会 Tezukuri Hoiku Research Institute
- 2 兵庫県社会福祉協議会 Hyogo Council of Social Welfare
- 3 武庫川女子大学 Mukogawa Women's University
- 4 国際基督教大学 International Christian University

ことで兵庫県社会福祉協議会の村田先生、最後に「余暇の将来像」ということで吉田先生から実地と理論ということでお話いただけるのではないかと思います。

ご発表の後、もう一度ポイントを振り返る時間を設けまして、皆さん方からのご質問、ご提言、ご意見を伺って議論を深めていきたいと思っています。

「共に育つために求められているレジャー・レクリエーション」ということが、今後、どういう形が望ましいか、皆さんの研究の中から、ご示唆をいただけること、また今日の会が皆さんの刺激になることがあればと考えております。最初は「子どもの遊びの現状」について、手づくりはいく研究会代表、酒井妙子さんからお願いいたします。

**酒井** 今回の大会のテーマであります「共に育つ」ということに少しでもお役に立てるよう、子どもたちの遊びの現場、現状を皆さんに伝えさせていただきたいと思っています。

私が最近感じていることですが、いじめ、自殺という残念な事件の報道が相次いでおります。今、かかわっている子どもたちの中にも、ひきこもりとか、登校拒否とか、若年性の鬱、拒食症というような心の問題を抱えている子どもたち、あるいは「指示待ち」という状態、無気力というような子どもたちも何人かおまして、とても気になっております。これらのことが、テーマにいただきました「子どもの遊び」と深くかかわっているのではないかと私自身考えております。

子どもと言えば「遊び」、遊びと言えば「子ども」というような言葉が容易に想像されますように、私たち大人はもともと「子どもは遊ぶものだ」、「子どもは遊びの天才ではないか」と思い込んでしまっているのではないかなと思います。現在の子どもたちの様子を見て、「果たして本当に子どもたちって遊びの天才なのかな。天才と言われた子どもが、こんな状態なのだろうか」と思うような状態がしばしばあります。私は今、堺市にある冒険遊び場と言われる大阪府立大型児童館ビッグバンの一角に、子どもたちの遊び場、冒険遊び場という、子どもたちが自分の遊び場を自由に広げていこうという空間がありまして、その運

営管理を任されています。そこにやってくる子どもたちがたくさんいるわけです。遊び場ですけれど、子どもたちは「遊びにくる」というよりは、「やってくる」という方が適切な感じの状態です。遊び場ですが、遊びにくるというよりは、私たち大人とおしゃべりをしたいためにやってくる。

そこには泉北高速からプレゼントされた本物の電車が一両、があります。ビッグバンは『銀河鉄道999』を描かれた漫画家の松本零士さんが館長で、以前松本先生が泉北高速にペイント列車を走らせたました。そのお礼で泉北高速が電車をあげたいと言ってきました。ビッグバンでは「いらないから野外に置いてくれないか」ということになり、「酒井さん、住民を説得して電車を置かせてくれ」と言われまして引き取ったわけです。私が



考える遊び場としては不要だったのです。管理が大変で、お金もかかると思ったのですが、置いてみたところ、子どもたちに結構人気で、冒険遊び場ビッグバンのちょっと隣にあるので「ちょっとバン」という名前をつけました。小さな子どもたちは「電車の公園に行きたい」と言って電車の中に入ることを楽しみにやってきます。

子どもたちは電車のソファの上で、ごろごろしているのです。ごろごろしているなら、家でやったらいいのにと思うのですが、やってきます。電車の中で共通で使えるレゴがあったり、絵本を並べていたりします。本は見たりしますが、あまりオモチャでは遊ばないですね。では何をしているか。オモチャがあるのに家から持ってきたゲームなどをしているのです。ごろごろしているなら家

でいたらいいのに、ゲームも家でやればいいのと思うのですが、そこへやって来て遊んでいるのです。遊び場は小さな森がついていたり、手づくりのブランコ、ターザンロープ、野外のアスレチックのようなものを手づくりでつくったり、砂場もあります。いろいろな環境があるにもかかわらず、電車の中でそういう様子が見受けられるというのが、今の子どもたちの遊びの現状です。私たちが考えている遊びとはずいぶんかけ離れた遊びで子どもたちは時間を過ごしているというのが、私の感想です。

皆さんもご存じかと思いますが、仙田満さんというデザイナーの方が『遊び環境のデザイン』という本を出されています。岡本先生も子どもたちの遊びについておっしゃっていましたが、子どもの遊びが成立するためには「時間」と「空間」と「友だち」と「方法」、この4つが必要で、これらが遊び環境の4要素と言われている大切な要素である。実際に子どもたちの遊びを見ていて感じることは、子どもがとにかく「遊びたい」という強い意思がある時、遊びたくて、遊びたくて仕方がないと何かのモチベーションに動かされている時は、この4要素が必ずしも揃わなくても子どもは遊び始めます。けれども遊ぶ気持ちに少し元気がない時、「誘われたら遊ぼうかな」「なんか今日は遊ぶ気になれない」という時、そういう時はこの4要素がとても大事な要素として子どもの遊びに関与してきます。

4要素がどのように必要か、必要であるとはいろいろなところで言われています。「時間がない」「塾に行かなくてはいけない」「習い事がいっぱいある」「子どもたちに遊びの時間が減ってきた」と。けれども時間も単にあるだけではだめです。「塾に行かなくていいわ。塾をお休みしてあなたに遊ぶ時間、2時間あげましょう」とお母さんが言います。そういう形では子どもはなかなか、遊ぼうとしません。「もう1時間しかないから帰らないといけない」というように、大人に切り刻まれた時間では、なかなか遊べないのです。

どんなふうに時間が必要か。つまり、「時間があること、プラス、子どもにとってその時間が自由にあること」です。いつまでも遊べるのではないかという、子どもにとってたっぷりした、ゆっ

たりした時間がないと、なかなか子どもは遊び始められないという現象があります。先に、ごろごろとしていると言いました。でも一日中ごろごろしているかという、それとも違うのです。ごろごろしていたけれども、ごろごろすることにだんだん飽きてきて、「葉っぱが雨みたいに落ちているよ」と誰かの声が聞こえたら、ごろごろしているのに飽きて、たっぷり時間があつたら、外に出てみるのです。外に出てみて、今までごろごろしていた気持ちが、パッと発散して葉っぱを掴む。「ウフッ、遊んでいるな」ということが起きたりします。でもごろごろしているだけで「1時間過ぎちゃった」ということになると、子どもはごろごろするだけで「帰らなければいけない」ということです。

空間にしてもそうです。場所があるだけではだめです。その場所が子どもたち自身に自由に使えるかどうか、これがポイントです。「ここで遊んでもいいよ。でもこの範囲だけだよ。あっち行ったらいけない。こっち行ったらいけない。あちは危ないものがある。こっちは危ないものがある。」というふうに場所があっても制限されていたら、そこは子ども自身にとって「空間がある」ということではありません。例えば公園がそうです。「大人が用意した、こんな広い場所があるじゃないか」「広い公園、立派な公園、緑が少なかったらだめ」ニュータウンには素敵な公園があります。でもその公園はどうでしょうか。「ボール投げたらあかん（いけない）、穴掘ったらあかん、木に登ったらあかん、葉っぱとったらあかん」というような「あかん、あかん」で仕切られた空間はいくらあっても、なかなか子どもたち自身の中の遊びの4要素にはなりえないということです。

友だちに関しては友だちが少ない。少子化によって遊びの友だちが減っていると思います。大人が決めた友だちというのがあります。「友だちが少ないからスポーツクラブに行きましょう」となると、そのスポーツクラブには大人が決めたグループとなります。このように子どもが決めた友だちではない場合、その友だちはいくらたくさんいても、子どもの中での「遊びの友だち」としての要素にはなりません。「遊びたい人が、遊びたい時にいるという、自分が遊びたい時に友だちを自

由に選べる」という条件、これが遊びの4要素としての「友だち」です。4要素があるだけではだめ、時間や空間、友だちが存在しているだけではだめです。それを子どもたちが自由に使える状態、「子どもの手に、それらが自由に委ねられている状態」が4要素としての大きな条件ではないかと思えます。

「時間」と「空間」と「友だち」の3つを確保しづらい状況が、「遊びの方法」を生み出す組織や伝達の機会をどんどん失わせていきます。それによって何が起きるか。子どもの遊びの単純化、子どもが自分たちの力で遊びをどんどん発展させていく、つくっていく、自分たちで子どもの世界をつくりあげていく、そのチャンスがどんどん失われていきます。そうすると、「どうやって遊んだらいいかわからない」。昔は異年齢の子ども同士でいろんな遊びをどんどん発見していった、大人が「もういい加減にやめてくれ」という風に遊びが展開されていたと思えます。しかし、そういうチャンスがないと、子どもは自分が知っている範囲だけの遊びになります。そうすると遊びはいつも同じような形でしかできず、ついには「おもしろくない。しょうがない。遊ばなくて、いいわ」となります。そして子どもたちは何にはまるか。大人が考えたゲームにはまるわけです。大人が考えている複雑な、自分たちの興味を触発してくれる大人がつくりだしてくれたゲームの世界は、非常に興味深いものという印象を持っているのではないかと思えます。でも「遊びたい」という気持ちがあったら、子どもたちはどんな隅っこだって遊びます。どんなに友だちがいなくても「これをやりたい」と思ったら一人だってそれを発展させる力を持っているのです。でもその元気がないと、これらの要素は大事になってくると思えます。

この4要素について考える時、いつも思うのは、どうして4要素ができづらくなってきたのか。大人たちが自分たちの価値観を基準にしてつくりあげてきた現代の社会システムや社会のあり方を、まず見直していく必要があるのではないかと思えます。大人が住みやすい空間、大人の価値基準を優先させた時間的なことや、人間関係が子どもたちに生きにくい社会をつくっているのかもしれないと考えています。

一方で冒険遊び場の子どもたちの様子です。ここは親子で来ることもできます。親子の興味深い会話を聞くことがあります。おじいちゃんやおばあちゃんたちは孫のことを見守っています。「ここ、電車があっていいですな。ゆっくりできていいですな。」と見守っています。しかし少々、格好がきれいなお母さんや、教育ママ的な方が子どもをつれてくると、その人たちはこんなことを言います。子どもには電車が人気で、電車の公園と電車にバーッと入っていき、まずソファのところで吊り革にぶら下がったり、ピョンピョンしていたりするのですけれど、その様子を見て、そのお母さんたちがよく言います。「今日はちゃんと遊ぶって言ったでしょう。だから公園に連れてきてあげたのに、お約束どおり、お外でちゃんと遊ばなさいよ」と言うのです。電車の中に入って居心地がいいのと思うのに「遊ばなさい、遊ばなさい」と囁子立てます。そのような場面はとても興味深く、遊び場の管理をしているスタッフたちは「昔は『勉強しろ、勉強しろ』と言ったお母さんが、今は『遊べ、遊べ』って。遊びに何を期待しているのかわからないけど、『遊べ、遊べ』って言うようになった」とよく言います。

多くの教育関係の人たちがよく言う言葉で「最近の子どもは、本当に遊んでないな。遊べないのではないかと、子どもの遊びを評価するのです。それを聞いて「子どもは遊びの天才」というけど、本当に天才なのだろうかと感じます。「子どもは遊んでない、遊んでない」と言われているけど、子どもは本当に遊んでないのでしょうか。いや、そんなことないと思うのです。

結論から言うと、大人がしてほしい遊び、これこそ子どもの遊びだというような遊びを、子どもがしなくなったのかなと思います。つまり、大人が「これこそまさに子どもらしい遊び、子どもにはこんな遊びをしてほしい」というような遊びを、子どもがなかなかしなくなったということです。でも、その状態、ごろごろしていたり、おしゃべりしていたりというのは、4要素の成立を待っている状況という場合もあるわけです。けれどもそれを待たないで、大人がしてほしいような遊びになかなか発展しないような場合がすごく多い。そこを大人は「遊んでない」と評価してしまいま

す。

「本来、遊びって、どういう活動のことを言うのだろう」と、いつもこの話が出た時、自分自身の中で考えます。先生方は遊びについてご専門にご研究されている方もたくさんいらっしゃってご存じだと思いますが、たとえばママゴト、お絵描き、ドッチボール、鬼ごっこ、遊びと言われる活動の種類は数限りなくあるわけですが、「お絵描き、ドッチボールなどの活動は、いつでもどこでも遊びなのでしょうか?」「遊びという活動」は本来ないのです。子どもの遊びということを考えた時、あまりにもあたりまえすぎて、私たち大人はそのことを忘れがちになっているのですけど、遊びという活動は遊んでいる本人が「これは遊んでいるんだ」と思って初めて遊び活動として位置づけられます。だからお絵描きが、いつもいつも遊びかということと、違うのです。ドッチボールが、いつもいつも遊びかということ、ドッチボールしていても、本人が遊びと思わないと、それは遊びではないのです。体育の中で「今日はドッチボールやるぞ、全員参加だぞ」と言われた場合、ドッチボールは子どもにとっては遊びではない。でも「ドッチボールやりたい。やってすごく楽しかった。今日はドッチボールして、めちゃくちゃ遊んだ」と子どもが言った時に限り、ドッチボールは遊びとして子どもの中に位置づけられるかもしれません。しかし、体育などで先生に言われてやって、本人が「遊びじゃない」と思っていたらドッチボールは紛れもなく遊びじゃないのです。そこをついつい、私たちは取り違えているのではないかなと思うのです。遊びには「これが遊び」という決まった活動は何もない。お絵描きが、いつでも遊びじゃないように、時には算数のドリルや国語の漢字ドリルが、子どもにとって遊びになることもあるのです。大人がやってほしい遊びだけが子どもの遊びではない。大人が遊びではないと思っていることも、子どもにとっては遊びであることが、たくさんあるということです。「遊べない、遊べない」と言われていても、子どもが「遊んでいる」つもりだったら、それは遊びになっているということです。

そして「遊びなさい、遊びなさい」と言うお母さん方、先生方は何を期待しているのか。子ども

たちが遊びを通してきつと体力がついたり、体のバランスがよくなったり、社会性が育ったり、創造性豊かな人間になったりすることではないか。それは紛れもなく遊びという活動を通して子どもたちが身につけていくことと考えているわけです。そして、いろいろな子どもたちが抱えている心の問題や体の問題、社会的に起こしているいろいろな事件の解決策のひとつは遊びではないかと、遊びにすごい期待がかかっているわけですが、その本人である子どもたちはどう考えているかということ、全然考えてないと思います。あたりまえのことですけど子ども自身にとって遊びの出発点は紛れもなく「いや、面白そう」「僕、やってみたいな。」「私、これ一回、やりたかった」というような気持ちだけです。あるいは「ああ、楽しかった」「またやりたい」「もう一回挑戦するぞ」という気持ち、もうこれしかないのです。これ以外のこと、「僕、社会性ちょっと乏しいし、コミュニケーション能力が低いから、やっぱり友だちと遊ばないといけない」と思う子なんか、誰もいません。大人が子どもに身につけてほしい力、これは子どもにとったら、たまたま遊びの産物にしかすぎないということです。大人が期待している遊びを通して、子どもに身につけてほしい力というのは、子どもの人生において必要不可欠なものかもしれませんが、子どもはそういうことを身につけようと思って遊んでいるのではないということをお忘れずに、子どもとつきあっていきたいなと思っています。

私が先生方に是非とも一緒に考えていただけたらと思うメッセージは「子どもの遊びは、子ども自身の世界に返してあげてほしい」ということです。大人たちが子どもの遊びの世界に介入して、あれやこれやするのはなく、子ども自身の遊びが子ども自身の世界に戻るように、あるいは返すように、何とかお力を貸していただきたいということです。そうすることで、子どもたちに起こっているいろいろな困った行動、いろいろな事件が少しずつでも減るのではないかと、健康的な方向に変わっていくのではないかなと考えています。

**高橋** ハッとさせられるようなお話だったと思います。今日は遊びを研究対象にしている人たちが多いと思いますけれども、私たち研究者が発表す

る相手は大人ですね。それでどんどん大人の感覚になってしまうのかなと改めて私自身も反省しました。皆さんからのご意見はこの後にさせていただきます。

次に高齢者に対応する立場から。地域福祉の推進に福祉現場としてどのように取り組むかということで兵庫県社会福祉協議会総務企画部主任の村田明子さんをお願いします。

**村田** 福祉専門職、福祉職の立場から今、福祉現場では、特に高齢者の分野ではどのようなことが起こっているかをご報告できたらと思っています。2000年4月の介護保険を皮切りに、福祉職は常に当事者の方々と「共生」することの難しさに直面しています。制度があまりにも早く変わりすぎて、その仕組みにどのように現場の状況に対応させていったらいいのか、また制度が変わることで、ご本人さんのニーズや希望を引き受けることができないというジレンマに陥っているという状況にあります。福祉現場は支援を必要とする時に、介入、問題解決、サービスの提供を行っていく仕事ですが、例えば高齢者虐待、児童虐待、DVという問題に介入していったり、その後で支援していくという福祉職があります。ただ福祉職は虐待が起らないように予防したり、啓発する取り組みも役割として持っています。今日はそういう虐待にならないように、本人さんが持っている本来的なニーズを大事にしながら予防的な取り組みとして、特に在宅の高齢者のデイサービスから見える実態に焦点を当ててお話をさせていただきたいと思います。

介護保険がスタートし、特に在宅福祉サービスを中心に急速に利用が拡大されました。サービス利用者の推移をみると、2000年4月149万人（施設サービスの利用者が52万人、在宅サービスの利用者が97万人）という状況から2005年4月には329万人が介護保険を利用しています。特に、施設サービスの利用者が78万人に対して在宅サービスは251万人という施設サービスより大幅に増加しています。結果的に国の制度も定着とともに介護保険の総費用の急速な増大に制度を持続していくことが危ぶまれるという実態のもとに、この2006年4月、介護保険の一部改正に至っています。しかし現場からすると、ようやく5年たっ

て、ご本人さんのニーズにどうやって対応していくかということが落ちついたところであったにもかかわらず、また仕組みが変わったためにサービス提供のあり方を見直さなければならないという混乱が生じています。

ここでは通所サービスいわゆるデイサービスに焦点を当てて現場の実態をお話させていただきた



と思います。介護保険の一部改正では、軽度の要介護者が急増したこと、介護予防の効果が上がっていないという指摘を受けて「予防重視型」のシステムに転換されるという制度の見直しが行われました。あくまで柱の一つになっていますが、特に介護予防対策の観点から強化する分野として「運動機能低下」「低栄養」「口腔器機能低下」「認知症」「とじこもり」という5つの項目が上げられて、それぞれのリスクを抱える高齢者を対象に「介護予防サービス」を提供することになりました。ところが現場の実態で言うと、こういう運動機能の機能低下とか、口腔器の機能低下という部分に取り組める専門職の配置がされていないのが実態です。社会福祉士、介護福祉士、TP、OPがいるじゃないと言われるんですが、常勤でいるとは限りませんし、場合によっては看護師を置いていることによってデイサービスの認可を受けて実施しているところもあり、多くのところが一名配置して運営しているという実態にあります。これまでもデイサービスの中で午前中は入浴をして午後はレクリエーションに取り組んできたのが、介護予防のプログラムを盛り込んでいけないという状況が起こり、何かのプログラムを削って、そこに「個別プログラム」を入れなけれ

ばいけないという混乱が生じています。

介護予防事業のねらいは何か。支援にあたって筋力をつけることが目的ではなく、自分の体を知って、その上でご本人が「これからも健康であるために頑張らなくては」という気持ちを引き出せるかわりが大事だと思います。また「個別プログラム」の何を効果と見るのかという点でも、まずは新たな仕組みの中で「やらなければ」ということに留まってしまい、ご本人さんのニーズをややもすると見失いがちになるようなきらいがあるように思われます。

兵庫県老人福祉事業協会のデイ部会が今、現場で何が起きているのかという実態調査に取り組んでいます。その中で職員の声として自由記入されている項目を見せていただいたのですが、「狭い場所で予防サービスのメニューを実施するのはうちでは困難」という意見や「認知症の方のような予防訓練を実施していくのか、理解を得るのが難しい」、「今まではレクリエーション中心で進めていたが、介護予防が追加されたことでレクの時間をとることができない」という記述がありました。また、「厚生労働省から出た具体的な機能訓練における方法、実例が示されていないためにどうやってプログラム提供、個別計画をつくっていいのかわからない」という声も寄せられています。さらに「従来の介護保険であったら週2回利用されていた方が、新しい介護保険の改正になって要支援という認定が出たことによって週1回しかデイサービスに来てもらえなくなりました。自宅に一人だけで過ごす時間が増えてしまい、これでは何のための介護予防かわかりません。」という意見もあります。デイサービスに来ていただくことで、ご本人さんがいろんな方と話したり、レクリエーションを通して楽しいと感じておられる時間が削減されるという実態が起きているようです。PT、OPが配置されているところは、おそらく機能訓練を今まで提供されているプログラムに工夫・改善をされて提供されているかと思いますが、多くの現場はそこまで行き着いておらず、試行錯誤が続いている半年間であったということが、この調査結果からも伺われるのかなと思います。

私ども兵庫県社会福祉協議会をはじめ各都道府

県社会福祉協議会は、社会福祉の現場に従事する方々の研修を年間通して提供しています。いろんな職種の研修を行っていくとレクリエーションに関する研修ニーズは高いのですが、年間に1回、よくて連続講座を設けているというのが実態です。また、各現場でも忙しい中で、誰か代表して研修に出る。たまたまそこで学んだことを職場の中でフィードバックして採り入れてみようかという工夫や努力をされています。受けた研修なり、先生方からスーパーバイズしていただいたことをどのように生かしていくのか、現状ではそのトレーニング方法や人材育成の継続性、連続性の面でも、実は非常に悩みどころではあります。

先ほどご紹介した調査に取り組まれた兵庫県老人福祉事業協会のデイ部会の会長からお話をお聞かせいただいた時、このようなことをおっしゃっていました。「その現場、地域にコミットしてくれる、スーパーバイズしてくれる人が必要で、そこでその土地に何があって、認知症の方だと回想法とかあるけれど、『この神社はこうだね』と話をしながら、ふと思出したことをきっかけにトレーニングとか予防プログラムに本人を誘ってみる、そういう部分では県統一の1本で研修するには限界があるよね」ということを言われて、ハッとしました。人材育成の場面も、より地域に密着したところで育成していくことが、今後課題になると思います。

今、介護保険を利用している皆さんのことを中心にお話させていただきましたが、まだ介護保険の適用にならないけれど、もしかしたら今後になっていくかもしれないという方々が、実は多くおられます。我々はこういう方々のとじこもりの予防に対しても、考えていかなければいけないと思っています。予防という観点は、福祉サービスを利用していない方にとっても大事です。そういう意味で社会福祉協議会というのは従来から小地域福祉活動に取り組み、「ふれあいいいきサロン」の実施などやってきたわけですが、ここでも試行錯誤しながら健康体操やボランティアの皆さんと一緒につくってみる、手芸を楽しむということもやっていますが、ここにもプログラムのあり方に苦勞しているスタッフやメンバーの姿があります。あまりにも「個別」を見すぎて、全体のグル

ープで生み出す力というものが、最近では、福祉の現場で忘れがちな視点ではないかと思っています。特に地域における保健・福祉・医療の連携が言われる中、ここの連携すらなかなか難しいという実態がある中で、ここを超えてもっと楽しむという要素、生き甲斐とかやりがい、レクリエーションという面も、生きていくためには非常に大事なものであって、こういう要素を採り入れたり、専門家の先生方にかかわってもらいながら、その人が暮らす地域の中で、どうやってネットワークをつくっていくのかということが大事な視点ではないかと思っています。また我々福祉職もぜひ相談に乗っていただきたいと思っていることです。専門家だけではなく、ボランティアさん、実習に臨む学生さんも含め、一緒にその場を楽しみながら新しいものをつくりだしていくという視点が、今後、ますます重要になっていく。そうでないと制度が変わることで、制度に本人さんを当てはめていくという仕組みが、ますます強化されていっては、何のための支援かわからないですし、本人さんの真のニーズに迫るところから取り組んでいくことが、求められていると思っています。

**高橋** 現場の話というのは聞けば聞くほどインパクトがあると思います。暮らしのネットワークということであれば、皆さんからもあとでお話をいただけるのではないかと思います。

それでは最後に「さらに増加する余暇（自由時間）」ということで武庫川女子大学文学部教授の吉田圭一先生よりお願いいたします。

**吉田** 以前、シンポジウムのパネリストに座らせてもらったのが、もう10年近く前、奈良女子大学で「高等教育機関におけるレジャー・レクリエーションの専門家養成」というシンポジウムだったと思います。その時のことを思い出していました。今日は「余暇という自由時間は、もっともこれから増えていくだろう」という話をしてみたいと思います。お二人の方が「遊びの問題」「地域福祉の問題」を話されました。遊びの問題にしても、福祉の問題にしても、それらを可能にする余暇（自由時間）は大きな意味を持っていると思います。その時間としての量が多いのか、少ないのか、これからもっと多くなるのか、少なくなるのか、こういうテーマでお話をさせていただ

こうと思います。

私たちレジャー・レクリエーションにかかわっておりますと、レジャー・レクリエーションという言葉に関係することにグッと入ってしまって、レジャーやレクリエーションを取り巻く周辺の問題を見失いがちになることが多いのではないかと思います。今日は特に「経済」の問題、「地球環境」の問題、そして「労働」の問題と「余暇（自由時間）」を関連させて考えてみたいと思います。

20世紀に私たちが余暇（自由時間）の増加を願ったことと、21世紀で増える余暇（自由時間）とは本質的に違うというふうには私は考えています。話の基本はアメリカのシンクタンク、World Watch 研究所が出している「State of the World」（地球白書、家の光協会発行）のデータです。世界で50カ国くらいで翻訳されているのではないかと思います。「地球白書」が示している地球の環境の問題とか資源枯渇の問題、それと労働と結びつけて考えてみました。20世紀の後半は「労働時間短縮」が大きなテーマでした。「できるだけ余暇の時間を増やしたいから労働時間を短縮したい」という方向で労働時間が短縮され、余暇の時間（自由時間）が増えていったと思います。たとえば昭和63年、日本も労働基準法が改正され、週40時間になりました。ところがちょっと前には西ドイツのIGメタルがすごいストライキをやったわけです。闘争資金500億円、その間の損失1兆円というストライキをやりました。1984



年です。週40時間から38.5時間にするためのストライキです。時間的に見てみますと1労働日当たり18分の短縮です。1労働日あたり18分短縮



するために500億円の闘争資金、1兆円の損失を覚悟して7週間ストライキをやったわけです。20世紀は世界規模で労働時間が短縮され、余暇の自由な時間が増えていった。そういうことが20世紀の労働時間短縮と余暇の関係だったと思います。

20世紀は大量生産・大量消費にみられるように、物質的豊かさの追求ということで、どんどん生産性が追求され、合理化されていったわけです。合理化される中で機械化され、スピード化され、分業化され、単純化され、仕事が面白くなってきた。人間としていきいき仕事ができない。非人間的な労働が多くなってきた。だからどこかで人間らしさを取り戻さなければならぬ。「人間性回復」、レクリエーションのまさしく本質的な目的や意味、そのことのために「余暇という最大で最適の時間」がたくさん必要だったのです。そういう意味で労働時間が短縮され、余暇（自由時間）が増えていった。これが20世紀だと思います。

ところが21世紀は違う。どう違うのか。「20世紀の負の遺産」とよく言われます。20世紀の100年で地球を人間がほぼ潰してしまった。人間が住める地球じゃなくなった。

たとえば「地球白書」にはこんなことが書かれています。「現在、アメリカ人並みの物質的に豊かな生活を地球の人口60億あまりがすると、地球が5個分いる」。アメリカ人が今の生活を維持するために必要な地球上の面積は10.1ヘクタールだと言われています。10.1ヘクタールというと甲子園球場が4ヘクタールくらいですから、甲子園球場が2つ半、一人について、です。これは食物を生産する農地だったり、インフラのためのものであったり、物質的な生活をするために排出する二酸化炭素を浄化するための農地、山地であったり、そういうものがトータルすると10.1ヘクタール必要になるようです。それを地球の人口60億あまり全員がやると地球が5個必要だそうです。日本人も割合それに近い生活をしているわけですが、日本、オーストラリア、ヨーロッパの人たちのレベルでは、アメリカ人より若干少ないと思いますが、日本人のレベルの物質的豊かさを追求した生活をする、現在でも地球が3個必要

だそうです。そういうような地球資源の枯渇、さらに環境汚染、環境汚染に関して、こんな恐ろしいデータがあります。環境ホルモンという化学物質がある。もともと地球という星にはなかった化学物質が現在、地球上に新たに1,800万種類登場している。すでに人間の体の中に200種類、もともと地球上には存在しなかった化学物質が入っているとされています。こういうことを考え合わせると、20世紀と同じ大量生産・大量消費、物質的な豊かさを追求することは、もう誰が考えても不可能だと思います。

そこで21世紀はどんな働き方をしなければならぬのだろうというところへ考えが及ぶわけです。20世紀は働きたいだけ仕事があった、ところが21世紀はそれだけの量の仕事なくなるのではないか。地球が持続可能であるためには20世紀ほどの仕事が必要でなくなる。そうすると必要とされる仕事量が減るわけですから、それ賄う労働量も少なくなってくる。そうするとどういうことが起こるか。20世紀のように働きたいだけ働けなくなる。働けない人が出てくる。人間には皆同じように働く権利があるわけですから、皆が働く喜びを味わえるように働くことを少しずつ分配しなければならぬのではないか。これがよく登場する「ワークシェアリング」です。つまり一定の必要労働量を誰かがたくさん働いて、働けない人をつくるのではなく、できるだけ多くの人が働けるようにするという労働のひとつの形態です。

さらに恐ろしいことに国連は50年後の地球人口を、89億人と予想しています。日本は人口が減っているのにと思いがちなのですが、地球規模では地球の人口が89億人になる。そうするとさらに働きたい人が増えるわけです。一方で働くために必要な労働量、仕事量は減ってくるわけです。ますます私たちは対価を求めて働くという時間が少なくなってくるということになります。そういうことが関連して余暇の時間は増えていくことになると思っているわけです。20世紀では増えることを望んだ自由時間が、21世紀には望まないのに増えてくるのではないかと思うのです。さあ、その時、どうするというのが、今回の私の話ということになります。

豊かさの象徴というのは、物だと思っていたのです。物質的に豊かなことが人間として豊かであると。ところが物も余ってきた。ある本で「一つの家庭の中に1年間まったく使用しない衣服が200着ある」というのを読んだことがあります。多分、靴下や手袋、ネクタイまで入れたら一人200着くらいあるのではないかと私自身も思います。この頃、靴下1足だけ買おうと思ってもなかなか買えません。余っているわけですから、売る方も大変で3足いくらとか、5足いくらという時代が来ているわけです。

ワークシェアリングして働く時間が減ったら労働所得も確実に減ります。この話をした時、皆さんが賛同していただけない、「かなわんな」と言われるのが、そこなのです。しかし考えてみると、アメリカ、日本、オーストラリア、ヨーロッパ、は儲けすぎ、稼ぎすぎなのです。もうちょっと給料が減っても仕方ないかなとも思います。「デフレ・スパイラル」という言葉がよく使われますが、デフレ・スパイラルが日本の場合、止まったのかどうか、なかなか止まらないと思います。短期的にはデフレを脱出したと言っても、地球規模で考えたら、かなりのデフレ・スパイラルが続いていくだろうと思うのです。所得が高いところが、ある程度下がらざるを得ないと思っています。

自分たちの思いと違う余暇（自由時間）が増えてきた時、私たちはどうしたらいいのか。それは所得を目的とした労働の時間が減ることによって増えてくるわけですが、そうすると今までのような余暇活動、今まで認識している余暇（自由時間）の中で行う活動、余暇活動を、ちょっと視点を変えて、新しい余暇活動の視点を持たなければならぬのではないかと思うのです。それは「働きたい意欲、働ける労力を取り込んだ余暇活動」、それも余暇活動なのだという考え方を生み出していく必要があるのではないかと思います。

二つの労働と言ってもいいのではないのでしょうか。一つは「職業として対価を求める労働」。もう一つは「余暇活動として対価を求めない労働」。その二つの労働という考え方を、これからは私たちが持つていくことが必要なのではないかとことを思うわけです。「対価を求めない労働」と

言うと怪訝な顔をされる方もあると思いますが、現実には知らず知らずすでにやっています。自分の趣味のために、大変な労働をしています。対価もないのに、家族のために、家庭のために労働をします。あるいは友人のために、仲間のために、あるいは組織のために。今回のレジャー・レクリエーション学会の理事の皆さんや実行委員の皆さんは組織のために時間をとって労働していらっしゃる。対価を求める職業としての労働ではないわけですね。あるいは少年野球の監督をいきいきとして給料も出ないのにやっている。ゲートボールで一番張り切っているのは誰か。審判しているおじいさんです。いきいきしている。対価を求めないで、私たちはすでにたくさんの労働をやっているわけです。そのことをもう少し整理して「余暇活動」として考えていくような組み立て、それが今後、必要なのではないかと考えています。以上です。

**高橋** それではもう少しつけ加えることがありましたら、3人の方からお話いただいて、その後、皆さんからの質問をお受けしたいと思います。

**酒井** 「子どもの遊びを、子どもの世界に返してほしい」というメッセージを送らせていただいたのですけれど、村田先生、吉田先生のお話を聞いておりました言い忘れたことがあったことに気づきました。遊び場には子どもだけしか来ていないわけではないということ思い出しました。誰でも来られるところで、おじいちゃんやおばあちゃんが孫をつれて来るケースもありますし、おじいちゃん、あるいはおばあちゃんが単独で来られる場合もあります。学校に行かずに遊び場に来る子どもも一部おりますが、遊び場に来る皆さんは、自分の余暇に、吉田先生がおっしゃいましたように「対価を求めない労働」として来られている遊び場は結構場所が広いので、おばあさんが来られて「こんな広い場所、もったいない。子どものためにサツマイモを植えたらいいのに」と言われてサツマイモを植えられたのです。そうしたらすごいサツマイモが大量にとれて、子どもと一緒に焼きイモをやったり、スイートポテトをつくったりしました。その後、うまかったのがうれしかったのか、最近ではダイコンとかネギとかタマネギとかいろいろなものを植えてきています。まさに

村田先生がおっしゃった介護予防につながるのではないかと思ったり、余暇の使い方にもつながったりする。

子どもたちは、「うちにはおじいちゃん、おばあちゃんいないけど、遊び場で来るおじいちゃん、おばあちゃん、こんなことで怒る。こんなことが口煩い」と、いいながらおじいちゃん、おばあちゃんとつきあって、昔の遊びも適当に聞いたり楽しんだりというつながりができています。「ともに生きる」ヒントにつながったらいいなと思って付け加えをさせていただきました。

**村田** レクリエーションってすごいなと思うのは「領域がない」という可能性を感じます。社会福祉は、これまで高齢者福祉、障害者福祉、児童福祉という対象別に仕組みが制度化され、その中で処遇が行われ、福祉職も携わってきています。領域を超えて何かをするということが苦手な分野だったのです。ところが介護保険制度が施行され、社会福祉法ができ、ここで言われたのが「地域福祉の推進」という言葉で、すべてのものを地域福祉の中で進めていこう。施設のサービスも地域の中にあるものだという点で、今、大きく方向性も、視点も変えられようとしています。ただそうは言っても、なかなか今まであった仕組みを乗り越えて協働していくことは、まだ模索の段階でして、その時、レクリエーションやレジャーとか、楽しむ、生き甲斐という部分で、人としてつながっていく、「つながりの再構築」ということができないだろうかと思っています。明日の先生方の報告も含めて大きな可能性を感じています。

**吉田** 100年という、20世紀がとんでもない世紀だったという話をしたのですが、21世紀は人間の英知でもっともっと地球上で人間が生き続けていけるような地球にしなければならないと思います。そういう意味では働く時間がどんどん減ってくるぜという話は私自身、決して唐突な乱暴な話ではないと思っています。ウィリアム・ゴドウィンが言うような「万人が30分働けば、地球上で人類が生存できるものはすべて生産できる」という、そんな乱暴なことにはならないと思いますが、お金を儲けるための労働は確実に減ってくると思います。そういう意味では以前読んだ松田義幸先生の書かれた『90年代のレジャー・マイン

ド』という本の中で「増大する自由時間に対応するレジャー哲学がデザインされていない」という言葉を思い出します。私たちの学会がそのあたりを真剣に、これからもっともっと増えてくる可能性がある自由な時間に対して「哲学」を構築していくことが大きな課題になるのではないかということを考えています。

**高橋** 大分、3人の方のお話につながってきたようです。それでは皆さんの方から、ご質問、ご意見、感想などいただければと思います。

**井澤** 大阪体育大学大学院の井澤です。酒井先生に。大学で学部生とともに子どもの居場所事業の一環として昔遊びを小学生に教えようという事業を3年前からやっています。大人の立場で遊びを教えるという指導的な形になって大人が決めた遊び、昔の遊びを提供、指導する形になっています。子どもたちの遊びのきっかけとなる取り組みに関して、ヒントをお聞かせいただければと思います。

**酒井** 私たちも「子どもの居場所づくり」をやっています。「そういう事業についてはどうですか？」というご質問に対しては、やり方によってはとてもいいと思います。「やり方によっては」ということですが、お話の中で言いましたように、子どもの遊びにとって一番大事なことは、なぜ子どもの遊びが大事かということ、子どもが「ワッ、面白そう、やってみたいな」と思ったり、「ああ、楽しかった。またやりたいな」という気持ちを感じたりすることが、子どもが遊んだ時に一番大事なことです。楽しかったことは人間誰でも、子どもだけでなくおじいちゃん、おばあちゃんも、私達も楽しいことはまたやりたくなる。「またやりたいな」と思う気持ちが、生きることそのものです。明日が来ればいいな、もっと生きていたいなと思うのはまた面白いことやりたいな。生きていたら、楽しいことがあるのではないかなという、この気持ちが「生きる力」です。「楽しかった、またやりたいな」と思う気持ち、「楽しかった」という気持ちは前と同じ楽しさでいいじゃないとは思わせないものです。人間には欲という感情があるから「もっと楽しかったらいいのになあ。もっと楽しくやってみよう」と思うのです。「もっと楽しかったらいいのになあ。もっと面白くやっ

てやろう」という欲の中に、人間は「工夫」とか「創造性」とか、いろんな力を発揮しようとするのです。だから伝承遊びを教えた時、子どもが「ああ楽しかった、また教えてね」と言ったかどうか、それが一番大事なことです。子どもが「ああ楽しかった。また教えてね」と言ったことは、家に帰って今日、こんなことを教えてもらったよ。お母さんもやってみたら。弟もやってみたらと必ず言います。「僕、次、出席した時、もっとうまくことコマ回せるようになってやるぞ」と練習していると思うのです。その中に子ども自身の本当の遊びが生まれているということです。そういうことをよく理解した上で「またやりたいな」と思うような環境づくり、人との関係づくりをやっていかれたらとてもすばらしい、子どもの成長に役立つ活動だと思うのでぜひ頑張って続けてください。

**鈴木** 関東学院大学の鈴木です。日本では本業とか職業とか、パスポートでも *vocation* という表現を用います。それが *a* がつくると本業から離れていくという、本来なら本業から離れていくのでしょうけど、それ (*avocation*) を「副業」と訳してしまっている。酒井先生が話された、お年寄りが趣味と実益を兼ねて「面白いからやるんだ」ということや、吉田先生が言われるように本業をやって労働の対価を得るということではなく、自分の本質的な面白さ、楽しさの中に自分の技術を使っていくということが、子どもたちの遊びの中にも、お年寄りの生活の中にもあることを考えると、*avocation* という言葉を「副業」から「余暇と実益を兼ねた活動」というような意味のあるものに我々が誘えたらいいなと3人の先生方のお話を聞いて感じました。

**高橋** 実際に皆さんが活動していることをご紹介いただいても結構ですし、やっていることに対してコメントをいただきたいということでも結構です。

**坂口** 東洋大学の坂口です。自宅から離れて散歩して公園のベンチで座って見ていると、お母さんが子どもをつれて遊びにきている。そういう空間で子どもたちが遊んでいるのですが、子どもが自分たちで遊びを選んで遊んでいる時はいいのですが、お母さんたちが子どもに「これをやりなさい、あれをやりなさい」と子どもたちの自己決定

ではなく、母親の言われる通りに遊んで、という親の言いなり、ロボットのような形の遊びが、公園の中でも行われているのですね。たまたまファミリーレストランに行くと、お父さん、お母さんと子どもがいて、メニューを見てお母さんが「何を食べるの?」と聞いて、子どもは「これ」と言います。しかし、お母さんが「何を食べたい?」と言っているのに「あなた、いつもこれ、頼んでも残すじゃない、これにきなさい」とお母さんが決めているわけです。そういうところを見ると家庭の中での子どもと親のかかわりの中で、親が子どもに指示をしてしまう、遊びの中でもレストランでも。子どもが食べたいものが食べられない、子どもがしたいことができないというのが現実の社会の中で起きているのではないかと思います。もう少し親が子どもの自己決定を尊重して、子どもたちが工夫して遊べるような遊びの提供ができていけばいいのではないと感じています。酒井先生のお話と私の質問が合致しているのかなと思うのですが。

**酒井** まさに合致しております。広場の奥に小さな森がありまして、森の中に入ると、ここが住宅街かなと思うくらい、手つかずで、タヌキも出てくるようなところ。自然活動を、ちょっとだけ月謝をとってやろうかとやり始めたら、その説明会に20~30人くらい来られるかなと思っていたら300人も押し寄せました。そういうちょっと「教える」というと、お母さんたちが飛びつくということが起きています。吉田先生が言われたように、20世紀の親の世代はすごく忙しかったと思うのです。はっきり言って今のお母さんたちは、すごく暇ですね。親の暇さが、子どもに集中している。暇だけど、お金がほしいから、たまにパートに行っているため、子どもがいてほしいと思う時に親がいないというような、悪循環が起きている。これが、子どもたちの生活の実態だと思います。

**吉田** 授業にVTRを使って学生に見せています。学生が「わー、羨ましいな」というのがドイツのケルンに住んでいるトーマスさんという、ヘンケルに勤めている人の余暇の姿です。その中でトーマスさんがインタビューから「趣味は何です

か？」と聞かれたら、「趣味の一番は子どもと遊ぶことです。二番目がサッカーです」。学生たちは日本のお父さんで子どもと遊ぶのが一番の趣味と言ってくれるお父さんはいるだろうか、ざわつきませす。子どもの遊びを考えた時、仲間と遊ぶのもそうですが、家族と遊ぶ、お母さんと遊ぶ、お父さんと遊ぶ、そのあたりのところを誘導するようなことが必要なのではないかと思ひます。日本では、お父さん、お母さんと子どもが楽しそうに遊ぶことが、あまりにも少ないのではないかと思ひます。

**高橋** 私たちも子どもの遊びや若者の遊び、学生の遊びという点については固定観念があると思ひます。高齢者に対しても固定観念を持っている人が多いと思ひますが、その点、村田先生、いかがですか？

**村田** 高齢者というとは福祉制度では65歳以上と言われますが、私の両親も65歳になりますが高齢者と言えないですし、定められた年齢＝枠組みの高齢者なのか。あるいは子どもも今、そうだと思いますが、子どもらしさという私たちが描く像と実際の子どものあいに乖離が出てきているのではないかと思ひます。その時、一度、枠を取り払い、いろんな人と話をしてみたり、コミュニケーションを図ったり、自分が今まで持っていた概念を、一度崩してみる。グループワークの持つ可能性を、もう一度、領域や年齢を超えて仕掛けていくことが大事ではないかと思ひています。母親の概念も、子どもの概念もそうですし、高齢者の概念も同じことだと思ひます。その時に余暇という部分に、どう我々が楽しみながら取り組めるのかということが大事かと思ひます。

**山崎** 余暇問題研究所の山崎です。遊びの要素として時間と空間と仲間と方法だとおっしゃる酒井先生にやってみたいと思ひ時間をつくっていくには、ただプログラムだけがあってもだめだということご指摘がありました、では、子どもの遊び空間の中で、遊びを引き出す指導者が実際に存在しているのか。空間も時間も場所もあったとしても、それを引き出してくる人材の配置は、どのようにされているのでしょうか？

**酒井** 遊び場のことで言えば、子どものこと、地域住民について理解する人が、私がかかわって

る遊び場では必要かなと思ひています。難しいのですね。専門家ばかりが頭をつきあわせて「子どもの遊びとは」という話になると難しく、一般の人が来られない遊び場になる傾向がありました。最初、大阪府が遊び場のために集めた人は学識経験者がほとんどで、口ばかりで全然実践しないというメンバーでした。それを私が一人蹴り、二人蹴りして、一所懸命に働いてくれる人ばかりを周りに置いて、やっと5年経ちました。今、いい人材は絶対必要です。子どもの話にじっくり耳を傾ける、地域住民の方を排除していかないとか、子どもを監視するとかではなく、子どもの中に入って、子どもと共に遊ぶ人が必要だと思ひます。子どもの遊びのことだけで言えば、子どもが本当に遊ぶのは大人のいないところなんです。だから子どもたちが初めてこの遊び場に来ると誰もが「なんで大人がいるの。私たち、あんた達がいるから、自由に遊べないの」みたいなことをはっきり言ひます。子どもが本当に自分で遊びたい場所というのは、大人の目の届かないところなのかなと思ひて、今のこの時代と、子どもの遊びという時代の悪条件を、どのようにクリアしていったらいいのかなというのが、ちょっと悩みの種で、逆に私の方から先生方にご意見を聞きたいと思ひます。ただ「人」というのは、とても大事であるというのには身にしみて思ひております。

**山崎** 地域の中で考えていかなければいけないと村田先生は言われますが、今、地域そのものも変化してきています。私のかかわっている松江市などでも地域によっては都市型と農村型があったり、東京の私の近辺では昔から住んでいる人間と、マンションに住んでいる新住民の間で意識の違いがある。兵庫県では「地域」と一括りにできないものはありますか？

**村田** 兵庫県の場合、日本の縮図と言われるくらいで東京に近い部分がありますし、但馬地方に行けば高齢化率が30%台のところもあります。実はここに市町村合併という大きな流れもあり、地域の枠組みがどんどん大きくなっていく傾向にあります。我々が暮らす単位では地域で回覧板を回すような顔の見える関係で、もう一度考えていかなければいけないのではないかと感じます。制度とか仕組みが逆の方向に来ているのは問題だと

思います。「あの子どもはどこの子だ」とか「あの人はどこに住んでいる方か」わからないといった地域の関係性は、例えば子どもたちの安全が叫ばれる中、子どもにとっては「知らない人は危険な人」という発想になってしまう危険性をもっています。子ども 110 番が「どこにあるか」知らない子どもがいるように、子ども 110 番の家の人たちも、その地域の子どもたちのことを知っているだろうか。

公民館に子どもさんを連れてきて、紹介して顔合わせをしたり、「こんなことをしています」とかという機会をつくっていくとか、年齢を超えて皆が参加できるテーマを見つけていくなど、レクリエーションというレベルで、もう一回「地域の再発見」を試してみる試すというのは大事だと思います。皆が「このテーマだったら行ってみよう」というものを提供していきながら「顔の見える関係」の中で「対価の発生しない余暇」であったり、場合によっては「じゃ、僕、今度、おじいちゃんのところに行っていい?」「僕がデイサービスのところに行ってみよう」というように、子どもであっても、大人であっても一人ひとりが、「居場所」があって、「居場所づくり」という部分を越えて「余暇・レクリエーション」をつなぐにしながら互いを知っていくということでは、大都市であっても過疎地であっても顔の見えるエリアからの出発だと思っています。

**西野** 東海大学の西野です。ゆとり教育というのが今は大分、複雑な言い方をされていますが、どうも「ゆとりがこんなに大切だよ、自由時間はこんなに大切だよ」という、我々にとっては「こんなにレジャーやレクリエーションは大切だよ」という教育だったのではないかという気がします。3人の先生がたにお伺いしたいのですか、今、巷で「ゆとり教育という、この言葉については死語になっている」というお話もあろうかと思いますが、違った意味で「ゆとり教育は大事だ。もう一回復活しなければいけない」、こんな感じを持っているのですが、先生方のご意見を聞かせていただけませんか。

**吉田** 全く同感で「ゆとり教育やめたらあかんで(いけない)」というのが僕の持論です。ゆとり教育というのが言われたスタートは、今、言われて

いるような「時間のゆとり」のことではなかったと思います。英語や数学や国語など、主要教科と言われるものを詰め込む教育とともに芸術、体育、倫理など、「入試に関係のないような科目、そういうものに関係する活動も、もっとやらそうよ」というのがゆとり教育の狙いだったのではないかと思います。ただ時間だけをつくって「好きにやりなさい」なくて、「学校教育の中でもっと芸術とか体育とか倫理とか、そういうものを重視しよう」というのがゆとり教育のスタートだったのではないかと私は思っています。

**村田** ゆとり教育の「ゆとり」について言うと、本当は本人がじっくり考えたり、悩んだり、思い耽ってみたいという時間で、新たなものを生み出すことは時間に追われていたら生まれえないと思うのです。そういう部分で私たちが持ちえる余裕が、今、どれくらいあるのかなという、正直、自分自身も含めて自分の大切なものが手からこぼれ落ちていくところがあるかなと感じます。そのことをもう一度考えながら、子どもが生み出す時間、我々大人が過ごす時間も振り返り、大事にするものをつくっていかないとますます違う意味でのゆとり、ゆとりを押しつけるような日本の社会になってしまうのではないかと思います。

**酒井** 私の知る限りでは、ゆとり教育について苦しんだ教師をしている友人がたくさんおりました。ゆとり教育＝総合学習の時間だったり、時間を短縮して子どもたちの授業時間が少なくなったりということであれば、総合の時間は、私の知る限りでは教師は苦しんでいて、「何をしたらいいのだろう」といろいろな人からネタの提供を求められました。子どもの学校の授業数が少なくなるということで、お母さんたちは塾に行かせないといけなくて逆に塾とか習い事に走った傾向にあったというのが現状です。もともとの目的を果たすための人材、ゆとり教育を支えるだけの人材が育たないままに見切り発車した結果、現場の人間はとても苦しんでいたという事情があったのではないかと私は受け止めています。ゆとり教育が必要かどうかは、今の時点ではちょっとわかりません。

**マーレー** 平安女学院大学のマーレーです。3人の先生方の話が私の中ではスキッとつながりまし



た。そしてある種、恐怖感も覚えました。日本人は遊ぶことを忘れていつているのではないかなと思えてきました。子どももお年寄りも、吉田先生がおっしゃったように「余暇に対する哲学」が構築されていないので、高齢者の中では、果てしない膨大な余暇があるのにもかかわらず、それをどうしていいかわからない。子どもたちも、ゆとり教育の中で何をしていたいいかわからない。それは「哲学」というものが構築されていないせい。私自身も子どもを育てて思うのですが、「遊び」というと、ストレスを感じてはいけない、ストレスから離れて楽しいことをするのだけれど、楽しさを感じるということは、岡本先生が言われたように、*first gain* を乗り越えないといけないわけですね。それは吉田先生がおっしゃったようにボランティア活動など、ゲートボールの審判だったり、しんどいものがあったりするけれど、それを乗り越えるから達成感があって、楽しみがある。子どもたちの遊びも、親が全部ストレスを取り除こうとしています。高齢者にも、できるだけストレスがかからないようにお膳立てをして「さあ、どうぞ」とやるから、チャレンジがなくて面白くない。それは私たちにも「はい、風船バレーをやってください」と言われても、チャレンジは何もありません。私たちのチャレンジは何か。重度の障害の

ある方々や寝たきりの方々もいらっしゃる。認知症の方々もいらっしゃる。まだまだ小さい子どもたちもいる。その人たちに合った目標をきちんと設定して、それを乗り越えられるチャレンジを設けて、それを引き出していくことが私たちには必要ではないかなと思いました。そういう意味でも私たちレクリエーションの専門家は、それをどう引き出していか、援助していくかということを考えないといけないのだと、皆さんのお話から考えさせていただきました。

**土屋** 江戸川大学の土屋です。状況が福祉の現場では、どうもまだうまく見えてこない。施設で悲しい事件が起きたり、ニュースも耳にしたりしますが、社会福祉とか介護の現場に携わっている方は、どのようなレジャーで、ストレス解消、何かを忘れるためのことをやっておられるのか。そういうものが、忙しさの中で、システム的に切り捨てられてきているのか。福祉の現場のことをもう少しお聞かせ願えればと思います。

**村田** 実は非常に大きな課題です。人材育成の部分でも大きな課題になっています。特に学生から社会人になって福祉現場に就いて3年未満で辞めてしまう職員が非常に多くなっています。ある施設では非常勤職員の方が経験年数が長く、上司のように正規職員に仕事を教えてくださっている

いうところも出てきています。本当は人と接して、そこで自分も喜びを得て「楽しい」と思っていたことが、だんだん「仕事をこなさないといけない」とか、「今日中に終わらせないといけない」というストレスから、いつしか楽しいとか、やり甲斐とかを忘れてしまうような「ストレス度」が高くなっている職場があるのも実態だと思います。

**土屋** その時に地域との関係で職員の方たちの救いが見えてきそうですか。

**村田** それも課題だと思われます。地域の方に参画いただいて職員の手をやらせていく活動もありますし、地域の人に入っていただくために、その準備を職員がお膳立てをしておかないといけないということで、さらに仕事が増えるという実態もあって、活動をすればするほど、職員の負担が増えているということもあるので、ここは難しいところだなと感じています。心理職ではスーパーバイザーというのが明確にあると思うのですが、ソーシャルワーカーにはスーパーバイズしてくれる人が確立されていません。職場では上司にスーパーバイズが求めていけばよいわけですが、実態としては上司も辞めてしまったり、引き抜きにあったり、病気で休んでいるということがあり、職員のセルフ・コーチングの部分が、今、課題になっています。福祉の現場でも、スーパーバイズが必要な時、的確になされる環境整備が急がれているように思います。

**高橋** 今回、「共に育つ」ということがテーマでしたが、私たちが考えているレクリエーションと、一般の方が考えているレクリエーションや当事者が考えている考え方にまだまだギャップがあったり、私たちがまだ知らない世界があったりというところが見えてきたのではないかと思います。「余暇の哲学」などについても話したい方がおられるかと思いますが、基調講演での「お皿洗いの話から、哲学的なところまで」というお話など、場所を変えてお話しあいをしていただければと思います。最後にまとめとして3人の先生方から一言ずつお願いしたいと思います。

**酒井** 先生方の貴重なご意見を聞けて本当に勉強になりました。また現場に帰って、今日、学ばせていただいたことを十分生かせるように頑張っていきたいと思います。今日、考えたことは「大人

が考えているほど、子どもたちは賢くない。でも大人が考えているよりもっと、子どもたちは実は能力を持っている」。大人は「子どもってこんなものだろう」と思っている、そこがずれているかなという点、一番お互いにとってのダークサイドに落ちやすいところかなと思いました。それは「青少年って、こんなもんだろう」と思っている、実はそうじゃない。

思い違い、思い過ごしを、していくことで、いろいろなことが少しずつ前向きに進歩して、生きていきやすい世の中になるのではないかと思います。

**村田** 先生方のお話をお聞きしながら、どうしても日々の日常見えることで完結してしまっていること、私たちが知らないこと、気づいていないことについて提案をいただけるのではないかと今日のお話から感じています。社会福祉の分野は「人が生きる、生活をする」ということに密着しているところです。それとレクリエーション、生き甲斐、余暇という部分を、どうつなげていくか、また広げていくのかというところで、一緒に考えていただけたらと強く思いました。

**吉田** 基調講演いただいた岡本先生のお話の中に「エンリッチメント」のところで「Do Everything Myself」、まさしくこれが、私が今日お話しした「新しい余暇活動の対価を求めない労働」の部分の話だったのかなと思っています。ある時、夜、眠れなくて、たまたまトイレに行ったら、トイレが汚れていまして、そこでパジャマとガウンを着たままトイレ掃除を1時間くらい徹底的にやりました。ものすごく気持ちがよかったのを思い出しました。

30年前、50年前から今日までの変化というのはすごい変化ですね、環境などについても。昨日、関西方面で「3丁目の夕日」というのをテレビでやっていました。私の高校3年生の頃の話ですが、終わりまで見てしまいました。あれから今まで50年ですが、すごい変わりようです。50年先というと、とんでもない変わり方になっているだろうなと思いました。その中で労働の変化、余暇の時間の変化もすごいだろうなと考えております。

**高橋** シンポジウム「共に育つために求められて



いるレジャー・レクリエーション」ということで、先生方には価値観の問題、現場での子どもたち、高齢者、余暇についてなど、私たちが抱えている社会的問題について新しい視点をいただきました。今後、それをどうしていくかということについては、基調講演の岡本先生はじめ3人の方からいろいろなキーワードをいただきました。たとえば「遊ぶ意欲」「働く意欲」「よい育ち」「コミュ

ニケーション」「継続性」または「家族」など。一番大きな問題としては私たちが「新しい価値観・哲学を構築」していかないといけないということです。それを難しく考えるのではなく、私たちが「人を大切にする」「共に育つ」ことをメインに、これからも考えていければいいのではないかと、今日の機会がそのきっかけになればと思っております。