

レクリエーションから連想するイメージ調査

○ 武石 宣子(和泉短期大学)

I. はじめに

レクリエーションが、人間の生活の中で、ある一定の位置を占め、豊かな人生の実現にとって最大の課題であることは、誰でもが認めるところであろう。幼児教育を始めとし、家庭教育、社会教育、福祉教育、運動教育、野外教育等の分野において、レクリエーション活動は、想像・創造を一貫して考え、見ることができる。同時に、レクリエーションの視点は、人間の生きがい、生活のゆとり、人との触れ合い、自然との触れ合い等、つまり、生涯教育と結び付ける多面的な発想を我々に与えてくれる。

実際の活動に目を向けると、かつて、レクリエーション・プログラムの中心活動として、ゲーム・歌・フォークダンスが強調して紹介されていたそのことが、現在においても引きずり、これらの活動のみがレクリエーション活動であると思っている傾向を多く見受ける。もちろん現在でもレクリエーション活動として重要であるには違いないが、これだけのみ限定されるものではなく、より多様な活動があることを理解する必要がある。そこでレクリエーションの言葉から連想するキーワードのイメージ調査の実践を試みた。

II. 調査概要

- ① 調査対象：1998年度、I福祉専門学校1年生39名(介護福祉士指定科目レクリエーション指導法受講生)
- ② 調査期間：1998年5月～1999年1月
- ③ 調査方法と内容：

<方法1>アンケート調査：16の質問項目に記述方式で答える方法とする。(1998年5月14日(木))16の質問項目の内、次に示す項目のみを調査分析の対象とした。

- a. 質問項目15<レクリエーションから連想するキーワードを5つ書いて下さい。(連想の強い順)>——→レクリエーション
- b. 質問項目16<福祉レクリエーションから連想するキーワードを5つ書いて下さい。(連想の強い順)>——→福祉レクリエーション
- c. 質問項目8<レクリエーションを指導する立場になったら子供・老人・障害者(児)に何をしますか。>——→イ. 子供の指導 □ロ. 老人の指導 □ハ. 障害者(児)の指導
- d. 質問項目10<レクリエーション指導者に一番重要な学びは何だと思いますか。具体的に書いて下さい。>——→指導者に一番重要な学び
- e. レクリエーションの授業で何を学びたいですか。具体的に書いて下さい。>——→授業で学びたい事

<方法2>課題「レクリエーションとは」に関する説明文：前もって課題を提示する。(1998年12月10日(木)に提示)冬休みの宿題とし1999年1月14日(木)に説明文を提

出する。課題提出の条件を次に示す。a. 説明文は 190 字以上 200 字以内とする。b. あらゆる参考文献からの学びを奨励する。c. 参考文献から引用するのではなく、自分の言葉で表現する事を条件とする。

Ⅲ. 結果と考察

<方法 1>アンケート調査の結果と考察

レクリエーションから連想するキーワードの 1 位は集団・仲間(133 点)、2 位は楽しい・笑顔(118 点)、3 位はゲーム・歌(107 点)だった。4 位以降は 64 点以下であり、3 位との得点差がはっきりとしている。以上の考察から 1 位、2 位、3 位において提示された内容が、今回の調査でのレクリエーションから連想するキーワードであると言えよう。

福祉レクリエーションから連想するキーワードの 1 位は老人ホーム・施設(108 点)、2 位は集団・仲間(75 点)、3 位はリハビリ・障害(73 点)、4 位はゲーム・歌(72 点)、5 位は楽しい・笑顔(70 点)だった。6 位以降は 35 点以下の得点であり、5 位との得点差がはっきりとしている。以上の考察から 1 位、2 位、3 位、4 位、5 位において提示された内容が、今回の調査での福祉レクリエーションから連想するキーワードであると言えよう。

これら 2 種類(レクリエーション・福祉レクリエーション)から連想するキーワードには、従来のレクリエーションを総称する語句、歌・ダンス・ゲームが予想どおり高得点だった。又、レクリエーションが個人での場より、集団・仲間としての場であると捕えた提示が多くあった。(レクリエーション→1 位(133 点)・福祉レクリエーション→2 位(75 点))レクリエーション活動、特にチームプレー・レクリエーション及びグループ・レクリエーション活動は、互いの連帯感を高め、仲間意識を自然な形で呼び起こし、人間関係を充実させる事には重要な原動力となろう。しかし、集団の中にあっても自らの意志で主体的に活動する事が重要である。レクリエーション援助が一人一人の目的に合った活動となるよう配慮する必要がある。この事は大切な内容であり、連想するキーワードからは読み取れなかった。レクリエーション指導者育成においてこの結果は、重要な学びの一つとなろう。

子供の指導に関する 1 位は鬼ごっこ・かくれんぼ(12 点)、2 位はゲーム・歌(11)、3 位は友達と仲良く・一緒に楽しく(10 点)だった。老人の指導に関する 1 位はゲーム・歌(13 点)、2 位は楽しく・皆で(10 点)、3 位は簡単に動く事のできる・できる範囲での動き(9 点)だった。障害者(児)の指導に関する 1 位はゲーム・歌(12 点)、2 位は一緒に楽しく(8 点)、3 位はリハビリにつながる・機能を伸ばす(7 点)だった。

以上、子供の指導・老人の指導・障害者(児)の指導、共に上位 3 位までの提示を分析すると、ゲーム、歌、友達と仲良くといった内容にまとめられる。(子供の指導→鬼ごっこ・かくれんぼ(12 点)と障害者(児)の指導→リハビリにつながる・機能を伸ばす(7 点)を除いて)しかし 4 位以降の内容の方が、よりそれぞれの立場の特徴を表しているよう

にも思えた。ここで4位以降の内容を提示しておこう。

子供の指導→4位以降(元気いっぱい・体を動かす・外で自然と触れ合えるような・球技・想像力を引き出す)

老人の指導→4位以降(ゲートボール・俳句・短歌・昔の遊び・散歩・充実した生活)

障害者(児)の指導→4位以降(ボール・自然・充実した生活・マラソン)

これらの提示から実際にレクリエーションの指導者の立場になったらの想定では、①自分が遊んだ遊び・子供の頃(昔)の遊び②自然との関わり(散歩・花見含む)③日本人らしい文化(俳句・短歌・習字等々)、これらの効果的な経験の生かし方の重要性を分析から学ぶ事ができた。

指導者に一番重要な学びに関する1位は相手を知る・相手の心を読み取る(18点)、2位は楽しく学べる・共に楽しむ(17点)だった。3位以降は6点以下の得点であり、2位との得点差がはっきりとしている。以上の考察から1位、2位において提示された内容が、今回の調査での指導者に一番重要な学びのキーワードであると言えよう。

授業で学びたい事に関する1位は遊び・ゲーム(18点)だった。2位以降は9点であり、1位との得点差がはっきりとしている。以上の考察から1位において提示された内容が、今回の調査での授業で学びたい事のキーワードであると言えよう。

これら2種類(指導に一番重要な学び・授業で学びたい事)の内容から分析すると、建前では、相手を知る・心を読み取る・思いやりの心・謙虚な姿勢という心理的な側面の大切さを提示しているが、本音では遊び・ゲーム・遊びの種類・指導方法・指導技術という即指導に役立つ事を提示している。

<方法2>課題「レクリエーションとは」に関する説明文の結果と考察

提出された数例の説明文を次に示す。(名前の公表に関してはイニシャル名を用いた。説明文の文脈、文体、誤字、脱字、句読点の場所等々、明らかにミスであろうと思われるものであっても、一切手を加えていない。段落の改行に関して実際に示されていてもここでは扱わない。)

(説明文1)K. I. 女 レクリエーションは本人自身の優れた主体的、心理的な問題であって、上から下に向かっての「指導」であってはならない。「援助」という言葉を用いる。レクリエーションは、それぞれの年代や生活などのライフステージの中で行われる主体的で自由なもので、心の豊かさを育む。その豊かさが変動する社会の創造に生きるエネルギーや気力の源泉につながる。心身の活性化、生活の活性化とすら言えるようになってきている。

(説明文2)R. O. 女 レクリエーションの基本的な機能が、「心身の休息・気晴らし・自己開発」にある事から指導者は相手が「やすらぐ・感動をよびおこす」ようなプログラムを考え、指導ではなく、あくまでも『援助する』という認識に立つて行わなければならない。又、相手をよく知る能力が必要であるが、相手を受け入れ、許し、同じ目線で共有できる心使い、そして、心を開かせる援助をするという意識と意識改革が必要とされる。

(説明文3)S. K. 男 レクリエーションとは、生活を楽しく、明るく、豊かにするための行為であると

同時にそのような行為を通して、自己を見つめ、新たな自分を発見する為の方法でもある。レクリエーション指導法とは、指導に当たる者が上記のレクリエーションの概念についての正しい理解のもと、指導に関する確かな知識と技術を持ちながら、対象者と共に歩む者としての視点で豊かな生活や自分を発見する為の道を探していくために必要な方論である。

(説明文 4)K. S. 男 レクリエーション指導法とは、強制や義務により指導するものではなく、参加者全員がどのようにしたら本当に楽しめるのかを考えながら行わなければならない。レクリエーションに必要な事は「やすりぎ」「楽しみ」「心の開放」等が考えられる。これに対して「束縛」や「緊張」はあってはならないものである。この事を考えれば、指導法の方向性は自ずと決まってくるであろう。又、指導者自身が「楽しみ」とは何かを理解している必要があると思う。

(説明文 5)M. H. 女 レクリエーションとは、誰もが、心をなごませ、心から笑い合える空間を作り上げることだと思う。大人も子供も心の壁をなくして皆が一つになれるということによりその中から信頼が生まれ、愛が育つものだと思う。レクリエーションの中には、体を動かして行うことや、自由にのびのびと形にとらわれずに動くこと、何かに向かって、目的をもってやることなど多く種類があると思う。レクリエーションには、とらわれた形はない。

この説明文は、＜方法 1＞アンケート調査に対する意識(歌・ダンス・ゲームのもだけを総称してレクリエーションと呼ぶ事)が少しでも変革できればという思いで、授業に臨み課題提出を試みた。この資料の内容がいわば 1 年間学んだ学習者の、レクリエーションに対する内容把握の一つの方向性と考えられる。

レクリエーションはすべての人々のための活動である。対象者が楽しみながら主体的に活動に参加し、心身面、社会面的視野に立ち、最も良い環境の提供が大切にされるべきである。レクリエーション援助者は、単に楽しく、愉快だけではなく、対象者達の間人間関係が深まるよう配慮しなければならない。グループの中に肯定的、許容的、そして自由な雰囲気を出し、個人を生かした自己表現ができやすくなるような援助が望まれる。

高齢化社会を向かえ、又福祉のサービスが期待される今日、物、機械、建物、情報化、システム化等々の、ハード面が充実したとしても、福祉の原点は、人と人との触れ合い、そして人間が行う援助が、その根底にある事には変わらない。レクリエーションは、最もその人間関係を重視した又、その影響がはっきりと表に出る、つまり福祉に密接につながる唯一の方法である。しかし一歩まちがえれば、レクリエーションそのこと自身に優れた価値が置かれ発展しているように見えているが、レクリエーションが人間を操る操作の手段として、利用される危険性が見え隠れしている現在であるという事にも、きちんと目を向け、活動しなければならない。