

レジャー教育としてのキャンプ・プログラム

—Camp O-AT-KAにおける実修活動—

高橋 伸 (国際基督教大学) 廣田治久(余暇問題研究所)

キーワード: レジャー教育、組織キャンプ、キャンププログラム、実修、Camp O-AT-KA

1、はじめに

本報告は、アメリカ合衆国で行われている夏期少年長期キャンプにおいて、プログラムの中心として日課的に行われている各種スポーツやハンドクラフト、アート活動に焦点を当て、キャンプで行われるレジャー教育としての意義及び機能を明らかにすることを試みたものである。

アメリカ合衆国の組織キャンプは19世紀末から20世紀初頭に数多くのキャンプが設立された。既に100年以上の歴史を持ち、現代アメリカ社会において子ども達の代表的な夏のプログラムとして定着している。期間は1週間から4週間、居住型キャンプ施設に滞在し、スポーツ、ハンドクラフト、アート、音楽、演劇、野外活動などさまざまなレジャー活動を体験する。こうした活動は長年にわり子ども達の心身の成長に有効であると実施、改善されてきたものである。今回は特にキャンプの中心的プログラムである日課的活動を取り上げ、キャンパーの生涯に関わるレジャー教育としての機能という視点から、これらの活動の内容やその狙い、さらにその意義を明らかにし、今後の日本における諸活動に応用することを目的として検討した。

本報告は高橋が1997年(6-8月、8週間)及び2006年(6-7月、5週間)にアメリカ合衆国メイン(Maine)州セバーゴ(Sebago)湖畔のキャンプ・オーアトカ(Camp O-AT-KA)にスタッフとして参加し、その実地調査および参加経験を通して報告するものである。

尚、ここでは日課的活動を「実修」活動と呼ぶこととした。キャンプ・オーアトカではこの活動を「Crafts」と呼んでいる。「Crafts」の持つ「技能、特殊な技術」という意味合いとキャンプにおけるその目的・役割から、各種スポーツ活動、創作活動、芸術活動などに亘る固有の技能を学び修めるという意味で使用されていると考え。日本語で言うクラフト＝手工芸という意味合いとも区別するために「実修」という呼び方をする。

2、キャンプ・オーアトカの概要

設 立: 1906年(明治39年)、米国キリスト教聖公会(Episcopal Church)デネン牧師(Rev. Dennen)によって創設され、本年100周年を迎えた。メイン州で現存する3番目に古いキャンプ。

名 称: Camp O-AT-KA。O-AT-KAは“*Our Aim to Keep Achieving*”というキャンプ標語の頭文字。

所 在: 米国メイン州(米国最東部)南部、セバーゴ湖畔(南西部)、敷地約12.3万坪

施 設: キャンパー用キャビン20棟、本部棟、食堂、教会、講堂、看護棟、スタッフ用キャビン等30棟、水上活動施設、各種スポーツ施設、各種クラフト工房、砂浜、小島等

期 間: スタッフ・トレーニング、準備(6/19-24)、第1セッション(4週間、6/25-7/22)、第2セッション(3週間、7/23-8/12)

参加者: 主に東部州からの少年(7~15歳)約110名(2006年、第1セッション)。スタッフ・看護師、キャビンカウンセラー、CIT、管理担当等約45名

構 成: 1グループ5~7人にリーダー、アシスタント2名。グループの年代によりジュニア(7~11歳)、ミドル(12・13歳)、シニア(14・15歳)の3つのユニットに分けている。

日 課: 旗揚げ、食事、掃除、水泳、実修活動、午睡、イブニングプログラム、キャビンタイム等。

特別行事：ギャラハードプログラム（儀式行事）、日曜礼拝、ハイキング、海水浴、独立記念日、スポーツ大会、ダンスパーティー、野球観戦、トリップデー、アウトトリップなど。

3、実修活動の概要

キャンプ・オーアトカにおけるキャンプ・プログラムは、大別すると日課的に行われる実修活動、食後のイブニング・プログラム、毎週水曜日ユニット別に外出するトリップ・デー、希望者のみ参加のアウトトリップ、そしてスポーツ大会やキャンプファイアーなどの特別行事などがある。

その中でもキャンプの中心となるのが実修活動である。実修活動は1コマ55分（移動10分）で朝9時から3コマ、午睡後2時半から3コマおこなわれる。キャンパーは事前に自分が参加したい活動を申請し、プログラム・ディレクターによって予定が決められる。但し、午前中1コマは水泳（必修）が入る。2週間で合計8～10回行われ、このスケジュールは2週間毎に変更される。

活動種目には水上活動（水泳、カヌー、カヤック、ヨット、競技ヨット、水上スキー、ライフガード）、スポーツ活動（テニス、サッカー、バスケットボール、野球、ラクロス、アーチェリー、ライフル射撃、陸上）、野外活動（Jr.メイン・ガイド、自然・環境、クライミング・ウォール、釣り、フライ製作、釣竿製作）創作活動（陶器、ステンドグラス、木工、写真、アート&クラフト、ロケット製作、音楽、スチールドラム、演劇、オーアトカ補修）など30種目以上あり、それぞれの活動には専門的技術や資格を持ったリーダーとアシスタントが1～3名つき指導に当たる。

4、レジャー教育としての実修活動

1) 生涯行える活動を学べる。

種目はどれも生涯を通して楽しめるスポーツ・趣味活動で、多岐にわたる種目が用意されている。キャンパーは自分の興味や希望で最大10種目（水泳を除く、5種目×2週）を経験できる。さらに1種目につき8～10回できるので、ある程度の練習によりその活動をより理解し、自分に合った活動であるか確かめる余裕もある。さらに、気に入った活動は4週間続けて楽しむことができ継続して能力・興味を伸ばすことも可能である。

2) 活動の技術、知識、態度が体系化されている。

各活動には年代を加味した、技術、知識、態度の習熟目標が体系的に設定されている。この習熟度には年代とともに段階が設定されていて、担当リーダーによって評価され認定される。この認定の段階によって活動の自由度や創作範囲が増したり、難易度が高くなったり、使用器具が増えたりする。認定の証として山形袖章（Chevron）が授与されインセンティブにもなっている。

また通常の活動に加えて、スポーツ活動においては本人の希望、予選会、リーダーによる選考により年代ごとにキャンプ代表チームが組織され、近隣キャンプとの対抗試合を行う。創作活動では展示の機会を設けるなど、向上心や達成感を高めるように配慮されている。

3) 異年齢間の交流がある

それぞれの活動は個人の希望から参加者を構成するので異年齢のキャンパーと一緒に活動を行う。但し、年齢層によっては体力差、技術差があるので練習効果や安全面を考慮し、なるべく近い年齢層を集めて行うよう配慮されている。年少者は年長者の行動を見習い、年長者は年少者の面倒を見たりすることがごく自然に行われ、異年齢間の交流もなされている。

5、まとめ

幼少期、青年期に遊び経験の多い者は、その後のレジャー活動に積極的で満足度も高いといわれている。年少時から多様な活動を体系的に経験するとは、自分の興味、嗜好に合った活動を見出すことができ、生活の質を高めること、そして豊かさへとつながる。この実修活動が例えば、これから期待されている青少年育成を目的とした継続的な地域活動や放課後プログラムなどを進めてゆく上でも有用であると考えられる。