

特別企画：社会教育アワード受賞者による寄稿

# ARTICLE

## 余暇とレクリエーションからの社会教育―総括と展望 第1回

### 社会教育は余暇レクをどう扱ってきたか

「ホール・オブ・フェイム賞」受賞者 園田碩哉

#### はじめに

このたび、筆者は本誌に関わる「ホール・オブ・フェイム賞」なる賞をいただいた。言わば社会教育における殿堂入りを果たしたということ、たいへん名誉なことではある。確かに本誌の編集委員を長く務めたし、さまざまな角度から執筆もしてきた。その果てに齢80歳に達し、そろそろ年貢の納め時であり、授賞は引退勧告みたいな意味もあるのかもしれない。そこでこの機会にわが社会教育人生の総括を試みたいと考えた。

筆者の基本的なテーマは遊び・余暇・レクリエーションというもので、社会教育の実践もつばらそうした切り口で行なって来た。それは社会教育の王道とは言い難く、からめ手からの

社会教育ではあるが、これからの社会の変容を見据えるとき、見逃せない視点であると思っている。余暇やレクリエーションを発条にして、社会教育飛躍の方策を考えてみたい。

#### 1. 社会教育の中のレクリエーションの位置

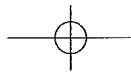
よく知られているように社会教育法はその第2条で社会教育を定義した後、「体育及びレクリエーションの活動を含む」とわざわざ注記している。このことの含意を考えてみると、一般に社会教育は「まじめな学習」であって、身体を動かすことや楽しく遊ぶ（レクリエーション）ことは社会教育とは考えられて来なかったが、この法律では体育やレクリエーションをも社会教育の

範疇に入れることにする、という宣言のように読み取れる。

「遊び」という営みには古くから染みついている一つの観念がある。学習は真面目なものでなければならぬという主張である。あることについて学習するからには真剣にひたむきに課題に取り組まなければならない。全身全霊を上げて主題の追求を行うことによつて新たな知識や見解が獲得されるのである。そうである以上、学ぶものは遊び半分な、いい加減な態度をとることは許されない。学習とは快楽や遊びの対極にある営みであり、学習を妨げる遊び的なものからどれだけ自分を引き離すことができるかが学習の成果を決める。―こうした禁欲主義的な学習観は、近代教育の場である学校に定着



<プロフィール>  
園田 碩哉  
(そのだ せきや)  
1943年横浜生まれ。  
(公財)日本レクリエーション協会で30年間、レクリエーション運動の推進に努め、1996年実践女子短大教授。  
その後は、東京都町田市で社会教育委員、生涯学習審議会会長などを務め、現在も地域のNPO法人で活動している。専門は余暇論・遊戯論。  
※本誌 社会教育アワード2022「ホール・オブ・フェイム賞」受賞



し、社会教育もまた、学校の学習スタイルを踏襲して、自らの学習プログラムを作ってきた。

とは言え、近代教育を推進してきた人々は、学習者としての子どもたちに、抜きがたく存在する快樂志向―遊びたい、楽しみたい、自由にしたい―という強烈な思いがあることを見逃してはいなかった。早くも17世紀に近代的な学校のモデルを打ち出したボヘミア（現在のチェコ）の哲学者コメニウスは、そうした子どもの本性的な遊び志向に対応する時間として授業と授業の間に遊び時間（レクリアティオーム）を置いて、真剣な学習の疲れをほぐし、学ぶ力を造り直す（レクリアール）ことを目指したことはよく知られている。学習とレクリエーションはセットになって、子どもの能力を引き出し、高めることを目指して来た（よく学びよく遊べ）。学校には教室とともに広々とした校庭が設置され、1つの授業が終わったら校庭に飛び出して走り回ったり遊んだりして、再び教室に帰ってしっかりと勉強するというのが学校の日常となった。

社会教育もまた、この方式を採用す

るところとなった。まじめな学習の後には楽しいレクリエーション、あるいはレクリエーションを楽しんで元気になる上で、気を入れて学習にかかりましょうという方式である。

そうした展開法を如実に示しているのが第2次大戦後の青年団活動であった。社会に残る封建的な考え方を克服して、民主的な地域社会を育てて行くことは当時の青年団の大きな目標で、そのためにしかるべき講師を招いて話を聴き、それに基づいてディスカッションを行って学習成果を確認する―これが青年団の集会の定番となった。

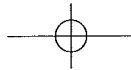
しかし、講師の難しい話をじっと聴いたり、苦手の討論に参加したりするのは気が重いと多く多くの青年男女にとってレクリエーションは大きな救いだった。現在と違って身の回りに気晴らしや心をいやしてくれる装置が乏しかった（せいぜいラジオぐらい）当時であって、男女が共に楽しむゲームや歌が大きな魅力を持ったことは想像に難くない。

特に、アメリカの占領政策の一環として導入された新たなレクリエーション運動が持ち込んだフォークダンスの

魅力は群を抜いていた。ほんの数年前まで、軍国主義の重苦しい雰囲気の中で男女の交際さえままならなかったことを思えば、白昼堂々と男女が手をつなぎ、肩を抱き合って軽快なリズムで踊ることは大きな解放感が伴っていた。全国の青年団は積極的にこうしたレクリエーション活動を行って若者の心を捉えたので、その後に行われる農村社会の改善を目ざすディスカッションに力が入ったのも当然だろう。レクリエーションとディスカッションという2つの「シジョン」が柱になるということから「シジョンシジョン青年団」と揶揄されたのが当時の青年団活動である。ともあれ、レクリエーションは学習を補完する役割を担うものとして、社会教育に欠かせないプログラムとして承認されていったということができよう。

## 2. 戦後の社会とレクリエーションの浮き沈み

こうした事情をレクリエーションの側から見るとどんな光景が浮かび上がってくるだろうか。その始まりは、第2次大戦後、アメリカ軍による教育・文化政策の中で「レクリエーション」



## 特別企画：社会教育アワード受賞者による寄稿

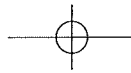
に重要な位置づけが与えられたことにある。その推進母体となったCIE（中央情報教育局）は、アメリカ張りのレクリエーション活動を学校や地域社会に定着させることに力を入れた。その具体策として最も広く受け入れられたのが前述のフォークダンスで、長崎県を皮切りに当時の用語でいえば「燎原の火のように」瞬く間に全国に広がった。フォークダンスばかりでなく、バドミントンやソフトボールのような軽スポーツ、ハイキングやキャンプのような野外活動にも力が入れた。

CIEの基本方針は日本の教育の民主化にあり、その中でも軍国主義に傾斜した体育の改革に力を注いで、文部省体育局の廃止を求めた。武道や軍隊調の行進や体操は禁じられ、楽しく身体を動かすスポーツとレクリエーションの重要性が指摘されて、これらは社会教育局運動厚生課の所管するところとなった。先に見た社会教育に体育やレクリエーションを包摂する法の規定は、こうした状況を反映している。

もともとレクリエーション運動は、19世紀末のアメリカにおける子どもの遊び場運動に端を発している。20世紀

になると対象を子どもから青少年、さらには一般成人にまで拡大し、余暇善用を図る社会運動として、アメリカから西欧諸国に広がっていく。1930年代の世界的な経済不況を背景に、失業という望ましくない余暇を吸収・善導する方策が強まり、イタリアやドイツなどファシズムが台頭した国々では、余暇善用と国威発揚を結合させた全体主義的なレクリエーション運動が盛んになった。ナチス・ドイツのKdF（喜びを通じて力を）運動は、スポーツや文化活動や団体旅行を通じた国民の統合を目指して大きな成功を収めた。日本の軍国主義政府もKdFに学んで昭和13年（1938年）に厚生運動（厚生はレクリエーションに充てられた訳語）を始動させている。日本の厚生運動は結局のところ掛け声倒れに終わってドイツのような大きな動員力を発揮出来なかったが、戦後はアメリカの指導のもとで復活し、「厚生」を原語のレクリエーションに戻した新生レクリエーション運動が展開されたのである。

そこでこのレクリエーションは、教育活動の補完という以上の大きな位置づけを与えられている。余暇を基盤として「生活を楽しく、豊かにする」諸活動全体がレクリエーションとして捉えられていたのである。1949年の小学校の学習指導要領には、体育科の目標として「各種の身体活動をレクリエーションとして正しく活用すること」がうたわれている。新制高校になると、生徒個人の発達の目標として知識の向上や性格の発達とともに、レクリエーション能力の向上が明記され、各国のレクリエーション運動の発展の理解が求められている。レクリエーションは学習活動の潤滑油ではなく、学習自体の目標の一つとして定位されている。教育の手段としてではなく、目的としてのレクリエーションが掲げられていたのである。



方から工業地帯の工場に集められた若年労働者が単純作業に堪えて働き続けられるようにするための「職場集団の楽しみ活動」の推進であった。言葉を換えれば若者の定着対策であり、また当時、勢いのあった労働組合に対抗する労務対策でもあり、手段としてのレクリエーションという性格の色濃いものであった。

レクリエーション運動の推進組織である日本レクリエーション協会の理念としては、アメリカのレクリエーション理論を土台にした「目的としてのレクリエーション」が維持されてはいた。しかし、当時の日本の社会では長時間労働があたりまえのことであり、余暇やレクリエーションを生活の重要な要素として位置づけることのできる物質的基礎がなく、また、余暇や遊びを蔑視する儒教的な精神も色濃く残っていた。レクリエーションへの理解は矮小化されざるを得なかった。

こうした状況の下では、社会教育におけるレクリエーションも、人集めの手段としての、あるいは学習活動に導入するための「アイズブレイク」として活用するレクリエーションという位

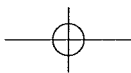
置づけになってしまふ。レクリエーションと言えば、集会の楽しい雰囲気を出すゲームであり、みんなで歌い、踊るソングでありダンスである（この3つの頭文字を取ったGSDは3種の神器と言われた）というイメージが定着して行つた。

### 3. レクリエーションそのものの教育性の再発見

レクリエーション活動がただの気晴らしや時間つぶしであつてはならない、レクリエーション指導者を「ゲーム屋」から救い出さねばならないという主張は繰り返し提起されてきたのだが、それを具体的なプログラムにするために有用だったのは「グループワーク」という視点である。もともとゲームにするダンスにしろ、レクリエーションの楽しさは活動そのものにあるというよりもそれに参加する人々の集団のパワーから引き出されてくるものである。ゲームが面白いのは、それに関わるメンバー同士の関りが楽しいのであり、その楽しさを通じて一人一人の個性が露わになり、そこから協力し協働する喜びが生まれる―これはそのままグル

ープワークの考え方である。レクリエーションをグループワークの一過程として捉えれば、それによって自らへの気づきや他者の理解を深めることができる。つまりはレクリエーション自体を人間教育・社会教育の一環とすることが可能になる。

レクリエーション指導者の坂野公信は1976年に「グループワーク・トレーニング(GWT)」というプログラムを発案した(筆者も参画した)。これは戦後にアメリカから導入されたグループ・エンカウンター(小集団による出会い体験を生かした人間開発教育)を応用して、レクリエーション指導の深化と拡張をめざしたものである。集団で解くクイズのようなものから、架空の状況を想定して深刻な議論をしたり、あらかじめ指定された役割を演じて、他者とかかわりを体得するというような多彩なプログラムが用意され、課題達成のあとには、お互いがどのように行動していたかを振り返る時間も設定されている。参加者を夢中にさせる面白さがあるばかりでなく、自分と他者についての新たな認識を得られるという点で、ゲーム屋・遊ばせ屋のレ



## 特別企画：社会教育アワード受賞者による寄稿

リエーションの地平を大きく広げるものであった。

GW Tにおける討議の方法を現実の諸問題にもっと引き寄せて行なうと「ワークショップ」になる。この用語のものは「作業所」workshop」であり、絵画や造形などのアート活動の集団制作から始まったというが、講師による一方的な講義ではなく、すべての参加者がそれぞれの知識や意見を持ち寄って課題の解決を目指すところに特色があり、教育研究やまちづくりなどの実践的な研究会で広く行われるようになってきている。一人一人のメンバーを受け止めながらコンセンサスを目指していくという点でGW Tとワークショップは一続きのものである。そこでは、レクリエーションが話し合いのための導入や息抜きではなく、話し合いそのものを高次のレクリエーションに高めようとしているとみることができよう。

この『社会教育』誌では1994年10月号で「体験的参加型学習とワークショップ」とい



1994年10月号表紙

う特集を行っている。これは今から見るとたいへん先駆的な試みで、その後のワークショップ・ブームの火付け役を果たしたと言つてよい。論者の坂口順治氏、木原孝久氏、楠原彰氏はいずれもそれぞれの経験を踏まえて、参加者が意欲的に、しかも楽しく関わり合えるような「体験的参加学習」の意義や実際の展開法を説いている。筆者も編集委員としてこの企画に関わり、ワークショップの特色として「ワークショップに先生はいない」「お客さんでいることはできない」「初めから決まった答えなどない」「頭が働き、身体も動く」「交流と笑いがある」という5条件を上げたが、これはそのまま上質のレクリエーションであり、斬新な社会教育活動であると言つて出よう。

#### 4. 余暇開発から社会教育へ

レクリエーション運動は1991年から「余暇生活開発士・相談員」の養成と組織化を進め、一般社会の関心を集めて多くの受講生を獲得し、各地で地域のグループが誕生した。2000年代初頭の最盛期には総数で3000人の開発士・相談員を擁し、34都道府

県に支部組織を持つ「日本余暇会」が活動していた。この運動は、余暇を不可欠な生活課題として捉え、余暇の意識改革とノウハウの開発、さらに余暇環境の改善・充実を目指した一つの余暇教育運動であり、新たな健康づくりやスポーツ・文化活動の提案、組織を上げての全国余暇環境調査を行うなどの実績を残した。

このように、アメリカ占領政策に示唆されて興った「目標としてのレクリエーション」の追求は、時代によるいくつかのバラエティを生み出しながら継続されてきたのだが、平成時代の後半から目に見えて力を失つてゆく。長引く不況は国民生活のゆとり感を失わせ、社会主義崩壊後の新自由主義の競争万能の風潮が余暇やレクリエーションへの関心を低下させたことは否めない。教育を含めて日本人の生活スタイルを変えることを目指したレクリエーション運動は衰退し、いま、地域や学校で行われているレクリエーションは、大きな目標を見失って、かつての「アイズブレイク」の段階にまで後退・矮小化してしまっている。(以下次号)