

日本におけるネイチャーゲーム (Sharing Nature) 活動の成立と発展

The history and development of Sharing Nature Program in Japan

降旗信一 (FURIHATA, Shinichi)

社団法人日本ネイチャーゲーム協会／東京農工大学大学院

(Japan Nature Game Association / The Graduate school of Tokyo University of Agriculture and Technology)

要約：ネイチャーゲームは、今日、日本では最もよく知られた野外学習プログラムの1つである。このプログラムは、アメリカのナチュラリスト、J. コーネルの考案したシェアリングネイチャープログラムが1986年以降、日本に普及されたものである。日本への導入にあたり当初中心的な役割を果たしたのは1970年代から子ども向けの自然観察会活動を展開していた日本ナチュラリスト協会であり、その後、この活動は日本ネイチャーゲーム協会へと引き継がれ現在に至っている。ネイチャーゲームは、「自然へのきづき」「わかちあい」「フローラーニング」という理念上の特徴をもち、また、プログラム構造としては、個々の単位活動であるアクティビティと、複数のアクティビティの連続によるひとつとなりの体験活動としてのプログラムという特徴をもつ。今日のネイチャーゲームは、「定型教育」「不定型教育」「非定型教育」のそれぞれにおいて、多様な形で展開されているが、その一方でこれらの教育類型を相互に連関させながら地域における学習者の自己実現と相互承認をはかる主体形成を意識した地域環境創造活動としても展開されつつある。

はじめに

ネイチャーゲームは、1979年にアメリカのナチュラリスト、ジョセフ コーネル (Joseph Cornell) により発表されたシェアリングネイチャープログラム (Sharing Nature Programs) が、1970年代前半から日本で自然保護教育活動を行ってきた日本ナチュラリスト協会により、1986年に日本に導入され「ネイチャーゲーム」と命名された事により誕生した野外学習プログラムである。

ネイチャーゲームは、1990年より指導者（実践者）の養成講習会であるネイチャーゲーム初級指導員養成講座が開始され、この講座の受講者は15000名に達している。さらに、地域におけるネイチャーゲームの普及組織としては、都道府県単位の組織である「都道府県ネイチャーゲーム協会」が24都道県、「府県ネイチャーゲーム協会設立準備会」が23府県、郡市町村程度の範囲を想定した地域単位の組織である「地域ネイチャーゲームの会」が47都道府県で188会、設立されている。（数字はいずれも2002年3月現在）¹

1. ネイチャーゲームの思想的起源と特徴

ネイチャーゲームは、1979（昭和54）年、アメリカのナチュラリスト、ジョセフ コーネル (Joseph Cornell) により発表されたシェアリングネイチャープログラム (Sharing Nature Program) を起源にもつ。コーネルは、1950（昭和25）年カリフォルニア州北部に生まれ少年時代を雄大な自然の中で過ごした。カリフォルニア州立大学チコ校で学士号 (B. A.) を取得し、トゥリー大学大学院で修士号 (M. S.) を取得した。

コーネルが専攻した「自然認識学」(Nature Awareness) は従来の科学的な分析方法論のみにとよることなく、五感を通じ総体として自然を理解しようとするもので、生物学の他に、アメリカの超絶主義者 (R・W・エマーソン、H・D・ソロー、J・ミュアなど) や、アメリカ先住民族の生活と思想、古代インド思想などに学び、さらにバックパッキングや野外写真術などの野外活動技術も含んだ学際的な学問である。コーネルは、大学院修了後、300人に2人という難関を突破して全米オーデュボン協会の専属インストラクターとして

採用され、以降、さまざまな環境教育指導の現場に携わった。こうした長年の実践活動の中からシェアリングネイチャープログラムを体系化し、*Sharing Nature With Children*として発表し、世界 14ヶ国以上で翻訳出版され 50万部を超えるベストセラーとして高い評価を受けている。コーネルの思想の特徴は次の 3つの原則で表わされる。

【ネイチャーアウェアネス（自然への気づき）の原則】

科学的な分析的方法論のみにたよることなく、五感を通じ総体として自然を理解し、自然との一体感（自分達の周りの自然も自分からだの一部であり、すべてのものがつながっていると感じられる気持ち）を基盤としながら活動を行う。

【シェアリング（わかつあい）の原則】

人が自らを環境に配慮した適切な行動へと変化させていくことを重視し、誰かに教えられるよりも、活動を通して得た成果を他の学習者と共有しながら、個人の態度や価値観のもととなる意識を内側から外側に変化させる。（内発性を重視する）

【フローラーニング（流れのある学び）の原則】活動に際して、学習者の心理状態を重視し、自然との出会いをより新鮮で味わい深いものにするために「熱意を呼び起こす」「感覚を集中させる」「自然を直接体験する」「理想と感動をわかつあう」という 4つの段階を設け、それぞれの段階にそって、流れのある学びの場を開拓する。

コーネルによれば、彼にもっとも影響を与えた人物は、カリフォルニアでヨガの共同体を主宰するドナルド ウォルターズである。ウォルターズは、ヨガの技法の 1つであるクリヤ・ヨガをアメリカに伝えたパラマハーンサ

ヨガナンダから学んでおり、コーネル自身も瞑想やヨガや菜食生活を日常的に実践するなど、こうした思想の流れを受け継いでいる。

2. プログラムの構造とその特徴

ネイチャーゲームは他の多くの自然体験活動と同様、個々の単位活動であるアクティビティと、複数のアクティビティの連続によるひとつなりの体験活動としてのプログラムという構造を持つ。社団法人日本ネイチャーゲーム協会が認定するアクティビティは次の 5つの条件を満たすものとされている。¹¹

これらは全体としてネイチャーゲームのアクティビティの特徴を表わしている。

一 次の「ネイチャーゲームアクティビティの定義」を満たしていること

(1) 「Nature Awareness（自然への気づき）を得る」というネイチャーゲームの目的に合ったもの

(2) 環境教育の推進に貢献するもの

(3) 参加者の人権および社会の秩序を尊重するもの

(4) 開始から終了までの手順が明確にされているもの

(5) 野外活動の現場で実践しやすく、様々な応用が可能なもの

二 集団活動と成り得ること

三 フローラーニングの 4 段階のいずれかに位置付けられること

四 応募者自身が既存のネイチャーゲームから着想を得て発案したものであり、かつ独創性があること

五 勝負を競うことを目的としないこと

六 科学的に間違った事実を伝えるものでないこと

3. 日本におけるネイチャーゲームの成立過程

(1) 第 1 期「導入期」

1979（昭和 54）年に米国で出版された *Sharing Nature With Children* の存在に最

初に注目したのが、日本ナチュラリスト協会の会員たちだった。日本ナチュラリスト協会の自然観察会は、「自然を自分のからだの一部のように大切にできる子どもを育てたい」との考えに基づき、四季折々の自然の中に出かけ、自然観察や遊びを通して自然のしくみやそのすばらしさを知る場として 1974 年から、東京の高尾山や多摩川を中心にはほぼ月一回のペースで行われていた。1986 年、日本ナチュラリスト協会の設立 10 周年記念事業として本の出版が決まった。翻訳作業における最大の問題は「ネイチャーゲーム」という名称そのものについてだった。原書の邦題として当初は「ネイチャーゲーム」と「シェアリングネイチャー」いう 2 つが候補となっていた。名称の検討が行われた日本ナチュラリスト協会の会議では、「ネイチャーゲーム」について「ゲームという言葉を使うと、この活動の本質的な奥深さが消えて、ただ楽しいだけの遊びという表面的な理解しかされなくなってしまうのではないか」という懸念の声があがった。その一方で「シェアリングネイチャー」という言葉に比べ、親しみやすく誰でも参加したくなるような響きをもっており、従来の枠を超えたさまざまな広がりの可能性を有しているとの理由によるものだった。

(2) 第 2 期「模索期」

1986 (昭和 61) 年夏、「ネイチャーゲーム」(柏書房) の出版と同時に初来日したコーネルは約 2 週間にわたり日本各地でネイチャーゲームのワークショップを実施した。1987

年以降の数年間は、主として理念面の研究に取り組んだ「日本ナチュラリスト協会シェアリングネイチャーグループ」と事業化への道を探った「ナチュラリスト環境教育センター」という 2 つのグループにより普及のあり方が模索された。その結果、日米間で、日本国内のネイチャーゲームの普及に関するライセンス契約を行い、その取り決めに基づいて、本格的な指導者養成事業を行う事になった。このライセンス契約の柱は、コーネルから学んだネイチャーゲームのプログラムやアクティビティについて、日本 (ライセンシー) 側はその知的所有権をコーネル (ライセンサー) が所有している事を認め、それに対して、コーネルはナチュラリスト環境教育センターを日本国内における普及の代理人として認め、必要な助言や指導を行うといったものだった。また、この契約を締結するにあたり、それまでの「ナチュラリスト環境教育センター」の名称を「ネイチャーゲーム研究所」に改称することになった。なお、このライセンス契約は、今日では社団法人日本ネイチャーゲーム協会に引き継がれている。

(3) 第 3 期「指導者養成期」

1990 (平成 2) 年 7 月、ネイチャーゲーム研究所 (当時) の主催による第 1 回ネイチャーゲーム初級指導員養成講座が開催された。この講座には「初級指導員」という名称に象徴される段階的な指導者登録制度、ライセンス契約に基づいた知的所有権の保護を求める倫理基準の制定、マニュアルの作成による活動プログラムの絞り込みと標準化、指導員登録者に限定したハンドブックの頒布といった独自の制度が取り入れられた。ここで普及の対象となった活動プログラムは、当時、ネイチャーゲームとして認定されていた約 70 種類のアクティビティのうちの 20 種類に限定された。1992 (平成 4) 年 4 月にはネイチャーゲーム指導員に対する単位認定制度が導入され、初級指導員 20 時間、中級指導員 160

時間、上級指導員 510 時間の研修カリキュラムがそれぞれ制定された。

(4) 第4期「普及組織養成期」

1990（平成2）年から1992（平成4）年にかけて各地でネイチャーゲームの指導員が誕生した。当時の最大の課題は、日常的に子どもたちや一般市民と接する場をもたない指導員のために、ネイチャーゲームを実践する場を確保する事だった。そこで企画されたのが「全国一斉・親子で楽しむネイチャーゲーム大会」である。この大会を通してネイチャーゲームの社会的認知を高めようと、文部省（現文部科学省）や環境庁（現環境省）など国の機関に対する後援の働きかけも行った。その一方で普及のための全国組織の整備も行われ、1993（平成5）年にはネイチャーゲーム研究所から公益部門が独立し、任意団体として日本ネイチャーゲーム協会が設立された。さらに1997（平成9）年には、文部大臣（現文部科学大臣）より公益法人としての設立許可証が交付され、社団法人日本ネイチャーゲーム協会が設立された。

(5) 第5期「法人活動充実期」

社団法人設立以降は地方組織としての都道府県協会の設立など、公益法人としての社会的な使命を担うための基盤づくりが活動の中心となった。さらに日本ネイチャーゲーム協会会員の間では「ネイチャーな生き方」が議論を呼んだ。「ネイチャーな生き方」とは、会報誌上の対談での「ネイチャーゲームはゲームじゃない」という発言をきっかけに展開されたもので、ネイチャーゲームではゲームを目的化するのではなく、自然から学び、自然とともに生きることに喜びを見い出す生き方をめざすべきではないかという議論であった。この事は、ネイチャーゲームを野外活動の一種目としてのみならず、「持続可能な社会」を構築するための実践的とりくみの一つとして位置付けようという会員たちの意識の一端を示しているといえる。

本節で述べてきた、わかりやすいネーミング、活動プログラムの限定的な絞り込み、段階的な指導者養成制度、そして後述する地域ネイチャーゲームの会制度などの諸施策は日本独自のものとして構築されてきた。これらの多くは日本ナチュラリスト協会時代の運営手法を取り入れたものや、その反省を活かしたものである。この事から、ネイチャーゲームは、アメリカのプログラムの単なる輸入として普及されたのではなく、コーネルのシェアリングネイチャープログラムと日本ナチュラリスト協会の自然保護教育活動とが出会い、新しいダイナミズムが生成されて誕生した独自の活動として展開してきたといえる。

4. 学習の構造と変容

1960年代後半にP・H・クームスらによって提起され、ユネスコをはじめとする国際連合や、世界銀行などの国際諸機関によって一般的に使用されている教育類型の概念として「定型教育」「不定型教育」「非定型教育」の三類型が知られている。ネイチャーゲームではそれぞれの分野において教育実践が展開されている。

(1) 定型教育としてのネイチャーゲーム実践

定型教育として、まず学校教育におけるネイチャーゲーム実践があげられる。学校教育におけるネイチャーゲームは、1986（昭和61）年から今日に至るまでネイチャーゲーム自体の普及の広がりと、学校教育制度の変遷の中で変容してきた。1990（平成2）年までは学校におけるネイチャーゲームはシェアリングネイチャーグループの一部のメンバーがそれぞれの勤務先の学校で実践するといった単発的な取り組みであった。1990（平成2）年のネイチャーゲーム初級指導員養成講座の開始を契機に、指導員資格を取得し、幼稚園や小中学校の中で実践活動を始める教員が増えはじめた。学校でのネイチャーゲームには

「フィールドがない」「教科や単元に対応していない」などの課題も存在したが、おりしも、1989（平成元）年の学習指導要領の改訂に伴う生活科の導入、1991（平成3）年の文部省「環境教育指導資料」の刊行などが、学校ネイチャーゲームへの追い風となった。こうした動きは、1998（平成10）年の学習指導要領改訂による「総合的な学習の時間」の導入を受けて、さらに一層、加速しているといえる。1997（平成9）年度よりネイチャーゲームは国立教員研修センター（現在は独立行政法人教員研修センター）が実施する「中堅教員研修講座」のカリキュラムとして取り入れられている。こうした動きにより、今後、ネイチャーゲームは学校教育現場に一層、展開されるものと予想される。

以上のような学校教育における実践の一方、社会教育における実践として1990（平成2）年に始まったネイチャーゲーム指導員養成制度も、階層化された学習構造をもち、教育主体（社団法人日本ネイチャーゲーム協会公認指導員）と学習主体（成人一般や学生）は明確に分離され、かつ教育主体から学習主体への働きかけにより実施されている事から、定型教育と位置付けられる。

（2）不定型教育としてのネイチャーゲーム実践

不定型教育の特徴は「学習主体と教育主体が分離していることを前提とした上で、両者の協同で展開される教育」である。このような観点からネイチャーゲーム実践においては、「講師＝指導者」「指導者＝市民・子ども」といった学習主体と教育主体の関係を前提に実施されるさまざまな不定型教育の活動がある。その一例として、最近、急速に数を増しつつある民間教育事業者におけるネイチャーゲームの実施状況について、1999年に文部省委嘱調査として実施された「民間教育事業者の野外教育プログラムに関する調査」ⁱⁱⁱ（アンケート発送118団体、回収率53%）によ

れば、主催プログラムとしてネイチャーゲームを実施している団体は28団体（回答者の45%）、受託プログラムとしては24団体（同39%）、派遣プログラムとして18団体（同29%）となっている。

この他にも、公民館、図書館、博物館などの社会教育施設の事業の中でネイチャーゲームは広範に実施されている。

また、不定型教育としてのネイチャーゲーム実践は、地域単位の活動組織である地域ネイチャーゲームの会、都道府県単位の活動組織である都道府県ネイチャーゲーム協会、さらに全国組織である日本ネイチャーゲーム協会においてもそれぞれ実施されている。それぞれの代表的な実践として、「全国一斉・自然とふれあうネイチャーゲーム大会」（地域ネイチャーゲームの会）、「ネイチャーゲーム指導員ステップアップセミナー」（都道府県ネイチャーゲーム協会）、「戸隠高原自然学校」（日本ネイチャーゲーム協会）があげられる。

（3）非定型教育としてのネイチャーゲーム実践

非定型教育とは「地域における諸課題を解決するために、『なすことを通して学ぶ』過程」である。民間のボランティア団体やNPOなど今日、非定型の教育活動に取り組む団体はその数を増している。こうした団体の活動としてもネイチャーゲームは広く取り入れられている。

ネイチャーゲームの代表的な非定型教育実践としては、1992（平成4）年度からスタートした地域ネイチャーゲームの会の活動がそれにあたるといえよう。地域ネイチャーゲームの会は、「実践の場の必要性」を感じた会員有志が自発的に設立できる組織である。ネイチャーゲームの普及組織としての最小限の枠組みはあるものの、実際にはそれぞれの会が自主的な判断で活動内容を定めている任意度の高い組織である。

地域ネイチャーゲームの会はさまざまな地域の自治体組織、団体、企業などとの協力関係を有している。地域には学校の他、PTAや子ども会、町内会、商店会、老人会などさまざまな団体が存在する。また、ボランティアや環境・文化活動をする各種非営利団体もある。諸団体との交流が深まる中で、単にネイチャーゲームの普及にとどまらず、地域と密着してさまざまな環境教育実践や地域環境創造活動を始めた地域ネイチャーゲームの会の活躍が顕著になっている。

(4) 成人学習における三類型の相互連関

これまでみてきたように、今日のネイチャーゲームは、「定型教育」「不定型教育」「非定型教育」のそれぞれにおいて、多様な形で展開されている。また、このうち日本ネイチャーゲーム協会が直接実施する主催事業においては、この三類型の実践が成人学習として、相互に連関しながら展開されている。協会主催事業における「定型教育」「不定型教育」

「非定型教育」の教育実践は、前述した歴史的な展開過程との関連でみれば、いずれも第3期の指導者養成期以降に行われている。1990(平成2)年以降、まず定型教育実践として、ネイチャーゲーム指導員制度が開始され、次に学校教育におけるネイチャーゲーム実践が、そして第3期の後半に全国一斉・親子で楽しむネイチャーゲーム大会などの不定型教育実践がはじまり、第4期になって非定型教育組織としての地域ネイチャーゲームの会が設立されるようになった。

以上の実践形態の変容をみると、日本ネイチャーゲーム協会主催事業においては、まずスタンダードな内容を階層的に学ぶ指導者講習会という定型教育が展開され、ついで不定型教育、そして非定型教育といった流れで、学習主体の主体性が時間の経過と共に高められている事がわかる。この事は、新しく登録する成人の指導員が地域で主体性をもって活動するまでの基本的な段階にもなっている。

すなわち、最初の段階では、定型教育としてのネイチャーゲーム初級指導員養成講座を受講し、ネイチャーゲームの基本理念と技術を習得する。その上で、不定型教育である全国一斉大会やステップアップセミナーなどに参加しながら協同での学習活動を行い、さらに、地域ネイチャーゲームの会を自ら設立、主体的な地域環境創造活動へと展開している。ここでは「定型教育」「不定型教育」「非定型教育」が相互に連関しながら学習者の自己実現と相互承認をはかる自己教育活動として展開されている。

最後に、本研究会のテーマとの関連で、今後のネイチャーゲームの課題の1つとして、子どもたちを中心とした学校と地域の連係をあげておきたい。日本ネイチャーゲーム協会では、2002年度より長野県戸隠村(自然公園型モデル)、埼玉県所沢市(都市型モデル)、神奈川県津久井町(農村型モデル)の三地域においてネイチャーゲーム地域普及モデル事業を始めている。これらの事業は、地域においてネイチャーゲームを中心プログラムしながら学校と地域の連係をはかるための実験的な取り組みである。こうした活動を通じて今後、各地域ネイチャーゲームの会と学校との連係のあり方を模索していく必要があるといえる。

¹ 「平成13年度 社団法人日本ネイチャーゲーム協会活動報告書」、社団法人日本ネイチャーゲーム協会、2002

² 「公認ネイチャーゲーム初級指導員ハンドブック第5版」、社団法人日本ネイチャーゲーム協会、1997

³ 岡島成行他「文部省委嘱調査 野外教育における民間のプログラムの実態調査報告書」、野外教育プログラム研究会、2000、PP20-41