

原著論文 環境教育実践としてのネイチャーゲームの成立と発展

降旗 信一

東京農工大学大学院／社団法人日本ネイチャーゲーム協会

An Introduction of the History of Nature Game's Progress as an Environmental Education Program in Japan

Shin-ichi FURIHATA

Tokyo University of Agriculture and Technology Graduate School / Japan Nature Game Association

(受理日2002年12月22日)

This research focuses on Nature Games, which began in Japan in 1986, when the Naturalist Society of Japan met the "Sharing Nature Program," developed by an American naturalist Joseph Cornell. Today, the Japan Nature Game Association has over 8,200 members and 188 local branches.

This research contributes to the clarification of the origin, history, and structure of the educational practices of Nature Games. I made extracts from the common philosophies of Joseph Cornell and the Naturalist Society of Japan. I made it clear that Nature Games has three principles-- "Nature Awareness", "Sharing", and "Flow Learning" as its philosophical characteristics. I showed five steps of development within the progress of the Japan Nature Game Association from 1982 to today. I studied a structure of learning based on three levels of educational programs--formal, nonformal, and informal, as shown by P. H. Coombs in 1973. As a result of this approach, I found that Nature Game, as an adult education can promote self-realization, as well as inter-recognition between the learners, and can build independence through offering these three learning levels step by step.

I applied Nature Games practices to a chart of environmental ethics by Shuichi Kito (1999). He had taken up the three principles shown by Yuichi Inoue (1999) "Environmental Sustainability", "Social Justice", and "Ontological Richness" and adapted each of them to each of three relations of "nature-human", "human-human", and "individual-whole". As a result of this study, I found that Nature Game already aimed at environmental sustainability in "nature-human" relations, has transformed to include "human-human" relations and "social justice" through activities of its local branches.

Key Words: Nature game, Joseph Cornell, Flow Learning, Nature Awareness, Sharing

1 はじめに

ネイチャーゲームは、山際（1994）が環境教育の基盤となる体験的な自然教育実践プログラムとしての類型を論じたように、自然教育実践の活動としてとらえられてきた。藤本（1999）は、身近

な自然に目を向け、発見や感動を伴った体験を通じて生命の存在や環境の変化に気づくことは、自然認識の基礎として大切なだけでなく人間形成を支える点からも重要であるとの観点から、「総合的な学習の時間」へのネイチャーゲームの導入の妥当性を論じている。自然教育については、ネイ

(問い合わせ先) 〒183-8509 東京都府中市幸町3-5-8 東京農工大学農学部地域生態システム学科
環境教育学研究室 TEL/FAX 042-367-5597 E-mail:shinichifurihata@aol.com

環境教育 VOL.12-2

チャーゲーム以外にもこれまでさまざまな実践報告がなされてきた(渡辺 1993, 長尾 1995, 湊 1996 など)。また、東原 (1996) は、身体的、知的、芸術的な活動としての側面をもつ野外活動が、自然環境を五感で直接体験する機会を提供し、後に科学的自然認識へと拡充発展する自然認識の原初的段階を担うことによって環境教育に貢献できる立場にあると述べた。また、井上 (2002) は、幼児に対する環境教育の立場から、環境教育を環境問題の事態とそれへの対策を教えることではなく、豊かで平等な社会の実現とそのとらえ方を育てることだととらえ、その具体的なあり方として、感性面の育ちを重視し自然の循環性や多様性などの特質を意識した自然との触れあい方や、環境に配慮した生活のあり方をモデルとして伝えることなどが重要としている。

このように自然教育は環境教育学の中で豊かな感性を育む事の重要性や自然の循環性や多様性などを学ぶという観点から議論されてきた。だが、その一方で、1997年のテサロニキ宣言や2002年のWSSD(持続可能な開発に関する世界会議)での議論を経て環境教育は国際社会では「持続可能性のための教育」と表現される方向に定着しつつあり、その範囲は狭義の環境だけでなく人権や平和や貧困などをも包含する方向に発展している。国内においても1999年に中央環境審議会答申「これからの環境教育・環境学習-持続可能な社会をめざして」が発表されたが、石川 (2000) は、この答申が、これまでの日本の環境教育が自然についてまた人と自然の関わりについての理解や自然への感性の伸長に重きを置いてきた傾向に、持続可能性のための教育の志向性を付加させることの必要性を提起していると述べている。

以上の事を踏まえ、本研究では、ネイチャーゲームを、目的や内容における一定の共通性を有した環境教育実践の集合体とみなし、この実践を生み出した「思想的起源」「歴史的な展開過程」「学習の構造と変容」の3つの視点から分析する。さらに、その結果を踏まえ、感性を重視した自然教育実践であるネイチャーゲームが持続可能な社会の構築に向けどのような課題と可能性を有している

のかについての総合的な考察を試みる。

2 ネイチャーゲームの思想的起源

2.1 ジョセフ・コーネルの思想と実践

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)年アメリカ合衆国カリフォルニア州北部にあるライブオークに生まれ少年時代をカリフォルニアの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。吉田(2000)によれば、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たよることなく、自然を五感と心を通じ総体として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人に二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。

そ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』(邦題「ネイチャーゲーム1」)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た。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、自然を五感と心を通じ総体として理解し、自然との一体感(自分達の周りの自然も自分の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（わかちあい）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变化させる。（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」「理想と感動をわかちあう」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展開する。

コーネルがネイチャーゲームの原型であるシェアリングネイチャープログラムを発表した1979（昭和54）年当時、アメリカでは、参加体験型グループ学習の環境教育実践が他の実践家によっても行われていたが、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、さらに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。

2.2 日本ナチュラリスト協会の思想と実践

日本におけるネイチャーゲームの普及において、当初、中心的な役割を果たしたのは日本ナチュラリスト協会であった。

1973（昭和48）年5月、自然を大切にできる子どもたちを育てようと「自然保護教育研究会」が発足し、同年7月には、自然に接する機会の少なくなった子どもたちを信州の農村に連れて行き、宿泊型の体験活動をさせる第一回上諏訪自然教室が開かれた。この自然教室に集まった若者たちが、自然観察会・自然保護運動・ナチュラリスト村づくりなど幅広い活動をしていこうと、同年9月、日本ナチュラリスト協会が設立された。

日本ナチュラリスト協会の活動は、主に小中学生を対象とした自然観察会活動、地方の農村にお

ける自然教室やナチュラリスト村づくり活動、ニホンカモシカの生態調査および保護活動の3つに大別される。このうち自然観察会は、「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ほぼ月一回のペースで行われた。そこでは自然保護への関心を深めるため、環境の変化を考え、生態学的な理解を育てるために、「5つのストランド」「マクロからミクロへのアプローチ」「連想語法」といった、従来の自然保護教育にはなかった新しい手法が実践された。1980年代に入り、日本ナチュラリスト協会では地域活動の充実に力を入れるようになり「北多摩ナチュラリストクラブ」「京葉ナチュラリストクラブ」といった支部活動が盛んとなった。だが一方で地域活動を重視する事により、本部の機能が縮小し、それとともに組織としての連帯感が希薄化していった。1986（昭和61）年にはネイチャーゲーム導入のキャンペーンが行われたが、1987（昭和62）年2月の日本ナチュラリスト協会総会において、地域や活動テーマに応じた9つのグループの緩やかな連合体への移行が承認された。

2.3 コーネルと日本ナチュラリスト協会の出会い

1986（昭和61）年5月、東京都郊外の高尾山で、日本ナチュラリスト協会の自然観察会で一本の木と友だちになる「わたしの木」というアクティビティが行われた。この日の参加者は、小学校低学年の子どもたちが中心だったが、口々に「これが僕の木なんだ」「この木が私の木なのよ」と目を輝かせる子どもたちの様子はその場にいた指導員たちを驚かせた。また、この実践の数日後、ある指導員のもとに子どもの父母から「うちの子が『わたしの木』に会いたいといっているが、それほどあたりにあるのか」との問い合わせが寄せられた。この日の実践により、指導員たちは、ネイチャーゲームには、「遊び」の要素を持ちながら、一方で断片的な知識の習得だけでは得られない、自然との深い出会いの可能性と力強さを感じ、

コーネルの初来日に向けた気運が高まった。

1986(昭和61)年の夏、日本初のネイチャーゲームワークショップと言われる体験型の講習会とシンポジウムが実施された。シンポジウムでは、コーネルの講演の他、ネイチャーゲームに関係の深い分野の専門家として、自然保護教育の立場から青柳昌宏が、学校教育の実践者として鳥山敏子が、日本ナチュラリスト協会の実践者として辻淑子が、それぞれ発言し討論が行われた。

日本ナチュラリスト協会(1986)によれば、コーネルはこの初来日講演で環境教育の3つの段階を1. 気づき(awareness)、2. 理解(understanding)、3. 行動(action)と整理した上で、第一の段階である「自然への気づき」(ネイチャーアウェアネス)の重要性を指摘した。コーネルによれば、ネイチャーアウェアネスは「直接的自然体験」であり、頭での理解や科学的な判断を超えた自然の体験である。自然を直接に体験することは、人々の心の中に眠る自然への畏敬の念と親近感を呼びおこし、この畏敬の念から、もっと自然をよく理解したいという気持ちと、どのように自然の中で行動したらよいかを考える気持ちが生まれる。コーネルは、さらに、「治水は河川の上にあらず、人心の上にある」という田中正造の言葉を引用し、ネイチャーゲームが、直接的自然体験を通して、人々のネイチャーアウェアネスを高め、真の理解を経て行動につながる環境教育をめざしている事を説明した。

コーネルに続いて講演を行った青柳昌宏は、日本自然保護協会の自然観察指導員養成講座の講師として自然観察会の中にゲームを取り入れることを推進していた。青柳は、日本のネイチャーゲームの導入の課題について、「幼少期に自然を大切にす種子を蒔く。それがなければ、その後の教育活動に効果がでてこない。」というコーネルの考え方に賛成だが、この本にはその後、どうするかが触れられていないと指摘した。そして、自然保護教育の段階である「1 自然に親しむ教育活動」、「2 自然を知る教育活動」、「3 自然を守る教育活動」の3つの段階のどの部分にどのように取り込んでいるかが、日本のネイチャーゲーム導入の課

題であると述べた。さらに討論の中で青柳昌宏は、前述の「わたしの木」のアクティビティを例にとりあげ、一人一人が「これが私の木だ」というものを持てれば、それが地域の自然を守る力になっていくのではないかと指摘した。

このようにコーネルの初来日の最大の成果は、シンポジウムとワークショップを通して、コーネルの人柄に直接ふれながらネイチャーゲームへの理解を深めるとともに実践上の課題を確認できたことといえる。

3 ネイチャーゲームの歴史的展開過程

日本とアメリカ、それぞれの国での先駆的な取り組みを経て、日本におけるネイチャーゲームの歴史は1986(昭和61)年夏に本格的に幕をあげた。日本ナチュラリスト協会の会員たちがコーネルの著作と出会い、その導入を検討しはじめたのは1982(昭和57)年である。当時から今日(2002年)までの約20年間のネイチャーゲームの変遷を以下に5つの時代として区分した(表1)。なお、筆者は、この20年間の変遷の多くの部分に関わっており、以下の記述は関係者へのインタビュー等に加え、筆者自身のアクションリサーチの結果に基づいたものである。

3.1 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、東京都の自然教室ボランティアリーダーだった服部道夫(現日本ネイチャーゲーム協会常務理事)だった。1982年に服部は、東京都高尾ビジターセンターの解説員であった吉田正人(現日本自然保護協会常務理事)にこの本を紹介した。服部も吉田も、当時の日本ナチュラリスト協会の会員であり、同じく会員の芳賀啓(現出版社経営)に日本語版の出版を相談した結果、日本ナチュラリスト協会が翻訳者となり柏書房から出版することが決まった。

翻訳作業は吉田が中心となって行ったが、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

表1 ネイチャーゲームの歴史的展開過程

西暦	時代区分名	時代区分の特徴
1982年5月～1986年7月 (4年2ヶ月)	第1期「導入期」	日本ナチュラリスト協会の会員が、アメリカで発表されたコーネルの著書『Sharing Nature With Children』と出会い、日本語版を出版し、コーネルを日本に招いた。
1986年7月～1990年7月 (4年1ヶ月)	第2期「摸索期」	コーネルの帰国後、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ナチュラリスト環境教育センターの2つの組織により普及のあり方を摸索した。
1990年7月～1993年5月 (2年10ヶ月)	第3期「指導者養成期」	コーネルとのライセンス契約に基づき、指導者養成事業を開始した。
1993年5月～1997年8月 (4年3ヶ月)	第4期「普及組織養成期」	地域ネイチャーゲームの会制度を開始し、任意団体としての全国組織を設立し、社団法人化を目指した。
1997年8月～	第5期「法人活動期」	定款の目的条項を「もって国民の心身の健全な発達に寄与する」とし、文部省（現文部科学省）より社団法人としての設立を許可され、公益法人としての活動を開始した。

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わないか」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」だとタイトルだけでは意味が伝わらないという問題点があった。1986（昭和61）年4月6日に開かれた日本ナチュラリスト協会の運営委員会（役員会）で、協会の10周年記念事業として「ネイチャーゲーム」の書名で出版することが承認され、この議論に終止符が打たれた。

最終的に「ネイチャーゲーム」の名称に決定した背景には、この言葉がそれまで使用してきた「自然観察」や「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。

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帰国した。

3.2 第2期「摸索期」

1987年以降の数年間、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摸索された。このうち、理念面では、ヨガや瞑想など、コーネルの思想の背景を探ることが課題だった。このため1987年にコーネルの暮すカリフォルニア州のアナウンダ共同体への視察研修会を実施した他、『Sharing The Joy Of Nature』（邦題「ネイチャーゲーム2」）、『Listening To Nature』（邦題「ネイチャーゲーム3」）など理念面についてより詳しく解説されていたコーネルの著書の翻訳にも取り組んだ。一方、普及に関しては、単発的な講師派遣ではネイチャーゲームの部分的な紹介にとどまらざるをえず、理念や手法が必ずしも十分に伝わらないという課題があった。そこで、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。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。

3.3 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意識した倫理基準の制定、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指導員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。

3.4 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ことだった。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度を高めようと、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5月にはネイチャーゲーム研究所から公益部門が独立し日本ネイチャーゲーム協会が設立した。さらに1997（平成9）年の8月には、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。

3.5 第5期「法人活動期」

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。公益法人の設立は民法34条の「祭祀宗教慈善学術技芸その他、公益に関する社団または財団にして営利を目的とせざるものは主務官庁の許可を得て之を法人と為すことを得」との条文を根拠にしている。この主務官庁の選択にあたり、会員の間からは、「自然ふれあい活動や自然保護教育活動というネイチャーゲームの性格から考えると文部省と環境庁の共管がよいのではないか」との意見が出されたが、共管の場合、手続きに時間がかかる事が問題となり、最終的には、文部省単独の所管法人として設立を申請し、設立後にあらためて環境庁との共管の道を探るという事になった。この時点で文部省体育局生涯スポーツ課（現文部科学省スポーツ青少年局生涯スポーツ課）を選んだ理由としては、各自治体の教育委員会事務局に生涯スポーツ担当者が設置されており普及にとってプラスになるのではないかという点も考慮された。なお、社団法人日本ネイチャーゲーム協会の定款上の目的は、「この法人は、わが国におけるネイチャーゲーム界を統括し代表する団体として、ネイチャーゲームの普及及び振興を図り、もって国民の心身の健全な発達に寄与することを目的とする（定款第4条）」となっているが、この「国民の心身の健全な発達に寄与する」とは主務官庁より提示された文言である。この「国民の心身の健全な発達」と環境教育の関連についての理論的な整理は、今後の課題といえよう。日本ネイチャーゲーム協会が公益法人となった事でネイチャーゲームへの社会的認知は格段に高まったが、この時の主務官庁に関する判断は、この目的条項に見られるように様々な形で現在の法人活動にも影響を与えている。

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

表2 教育の三類型におけるネイチャーゲームの展開

		定型教育	不定型教育	非定型教育
クームスの古典的定義		階層化された構造をもち、年次的に順序づけられた「教育システム」で、初等教育から大学教育にまで及び、普遍的・学術的勉強に加えて、多様な特殊化された計画やフルタイムの専門的・技術的訓練を含む	(教育活動として) 独立して活動しているか、なんらかのより広い活動の重要な一特徴としてあるかは問わず、制度化された定型教育の外部において、一定の学習者集団と学習目的のために役立つことを意図している、組織化された教育活動	どの個人も日常的経験、および彼・彼女らの環境にある教育的影響と諸資源-家族と近隣、労働と遊び、市場、図書館およびマスメディアから、その態度、価値、技能および知識を獲得しているような、真に生涯的な過程
教育主体と学習主体の関係 (鈴木1997)		教育主体と学習主体が分離していることを前提にして、教育主体から学習主体に働きかける教育	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、両者の協同で展開する教育	教育主体と学習主体が未分化な状態で、学習主体によって組織化される教育
各類型における ネイチャーゲーム実践	第3期 指導者養成期 (1990年～)	①ネイチャーゲーム指導員制度 (1990年～) ②学校ネイチャーゲームの展開 (1990年～)	①全国一斉・親子で楽しむネイチャーゲーム大会 (1992年～)	
	第4期 普及組織養成期 (1993年～)		②ネイチャーゲーム指導員ステップアップセミナー (1993年～) ③戸隠高原自然学校 (1993年～)	①地域ネイチャーゲームの会制度 (1993年～)
	第5期 法人活動期 (1997年～)			②都道府県ネイチャーゲーム協会 (1997年～)

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されてきたといえる。

4 学習の構造と変容

1990(平成2)年より実施されてきたネイチャーゲーム初級指導員養成講座の受講者は15000名(2002年3月31日現在)に達している。また、社団法人日本ネイチャーゲーム協会(2002)によれば、「公認ネイチャーゲーム指導員」の登録者は8200名に達しており、全都道府県に分布している。

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、「都道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。

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(表2)。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。

4.1 定型教育におけるネイチャーゲーム実践

定型教育におけるネイチャーゲーム実践としては、学校教育でのネイチャーゲーム実践があげられる。学校教育での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、学校教育の変遷の中で変容してきた。1990（平成2）年までの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、下平（1998）のように先駆的に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。保母ら（1995）が指摘したように、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、加速しているといえる。

天日（2002）が指摘するように「総合的な学習の時間」など今日広く学校教育現場に取り入れられている体験学習は、「ゆとり」や「生きる力」の醸成につながるものとしてそれ自体が重視されるべきものなのか、あるいは学校教育はあくまでも知識を重視すべきで体験学習は教科を深めることで行うべきではないかという議論は、今日の教育をめぐる主要な争点の1つでもある。この点は、今後の学校におけるネイチャーゲームの展開においても論点となるであろう。筆者は、ネイチャーゲームは学習指導要領が示す学習活動の一環として積極的に実践されることは必要と考えるが、その理念の本質を理解せず断片的かつ一方的に利用することはネイチャーゲームの教育的意義を半減させると考える。こうした断片的な利用を避けるためには、教育主体である各教師が「自然への

きづき」「わかちあい」「フローラーニング」というシェアリングネイチャーの理念を理解し、学校教育の現場の中に展開する努力を絶えず継続していく必要があるだろう。

以上のような学校教育における実践の一方で、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）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。この講座は近年では、大学等の教育課程の一環として実施される例も増えはじめており、本稿においては定型教育と位置付けたい。

4.2 不定型教育におけるネイチャーゲーム実践

ネイチャーゲーム実践においては、「講師⇨指導者（会員）」「指導者（会員）⇨市民・子ども」といったさまざまな不定型教育における活動がある。「講師⇨指導者」の具体例としては、都道府県ネイチャーゲーム協会（および準備会）の主催により毎年、30回程度開催されている「ネイチャーゲーム指導員ステップアップセミナー」が代表的なものといえる。ここでは毎年、「人間と自然のかかわりと問い直してみよう」「ネイチャーゲームであなたの行動はどう変わるのでしょうか？」など、ネイチャーゲーム指導員の年間学習課題が設定され、日本ネイチャーゲーム協会から派遣された講師と、通常は地域で活動している指導者たちが協同でこれらの学習課題に取り組んでいる。「指導者⇨市民・子ども」の具体例としては、「全国一斉・親子で楽しむネイチャーゲーム大会」や「戸隠高原自然学校」があげられる。いずれの活動においても、参加者はあらかじめ設定される学習課題を知った上で自発的に参加を選択し、教育主体である講師や指導者たちとその課題に対して協同で取り組んでいる。

4.3 非定型教育におけるネイチャーゲーム実践

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りといえよう。地域ネイチャーゲームの会は、「実践の場の必要性」を感じた有志が自発的に設立できるネイチャーゲーム組織であり、ネイチャーゲームの普及組織としての最小限の枠組みが定められているものの、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。

地域には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・文化活動を行う各種非営利団体もある。それら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。地域ネイチャーゲームの会制度の開始により、日本ネイチャーゲーム協会は本部主導型の組織から、本部のリーダーシップも維持しつつ、同時に地域の特性を活かした会員の主体的な活動を保証する組織へと転換したと考えられる。この事は、かつての日本ナチュラリスト協会が乗り越えることのできなかつた地域の主体性の確保と全国組織の発展の両立という課題に対して1つの解決策を示したといえる。

本節で述べた各教育実践は、表1で示した歴史的な展開過程との関連でみれば、ネイチャーゲームでは、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順序で、学習主体の主体性が時間の経過と共に高められていることがわかる(表2)。このことは、新しく登録する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戸隠高原自然学校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、主体的な地域活動へと展開する。また、ネイチャーゲームで学習者が行った実践は一定の基準により、全学習者が所持している「ネイチャーゲーム指導員

ステップアップカード」に単位として記録され、この単位の取得がネイチャーゲーム中級指導員やネイチャーゲーム上級指導員など次の資格段階に向けた指導者養成講座への参加のための要件となっている。これらのことから、成人教育としてのネイチャーゲームは、「定型教育」「不定型教育」「非定型教育」における各実践相互に関連する自己教育活動としての側面をもっているといえよう。一方、子どもを対象としたネイチャーゲームの学習構造に関してはまだカリキュラム化は十分とはいえ、この点は今後の課題といえる。

5 考察-「自然教育」と「持続可能性のための教育」をつなぐネイチャーゲームの可能性と課題-

「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」という日本ナチュラリスト協会の自然保護教育実践と、「子どもたちに自然への科学的な理解を与えることと、心と体を通じての直接的な自然体験を与えることの両方を求めた」というジョセフ コーネルの実践は、ともに「五感を使う直接的な自然体験」や「自然との一体感」の重要性に対する共通の認識をもち、いずれも「人間-自然」関係において生じた歪みを回復させるという点で課題を共有していたと考えられる。この「歪み」とは、自然への愛情や畏怖を忘れ、人間が思うがままに自然を支配するといった「人間の自己中心的な考え方」によって引き起こされる自然環境の消失や人間性そのものの破壊のことである。自然は人間のためだけにあるのではなく、自然の存在そのものに価値があるという考え方は、ディープエコロジーなどの生命(自然)中心主義にやや近いと考えられる。だが、河野(1996)が示すように「自然はそれ自体で内面的な価値をもつ」という生命(自然)中心主義の環境倫理学は、今日、多数の批判や反発も受けている¹⁾。今日の人類が直面している環境問題を解決する環境倫理思想としては、生命(自然)中心主義の積極的な面を認めながらも、その位置付けだけでは不十分であろう。生命(自然)中心主義と人間中心主義の対立を乗り越えた新しい環境倫理思想という視座から見ると、各地域へのネイチャー

ゲーム活動の展開は、地域の自然や文化など「環境の価値」についての市民への伝達を可能にするものであり、地域の自然とのより強い結びつきとして松井健が主張するマイナーサブシステム（従たる生業）としての可能性も期待される。

また、第4節で述べた非定型教育としての主体的な地域づくり教育は、普及実践組織と地域内の他セクターとの連携による協働化プロセスへの参加をもたらすものであり、これらの教育実践を通して、個と全体の関係における存在の豊かさへの可能性を見い出すことができる²⁾。

ところで、井上（1999）によれば、環境倫理の三原則と呼ばれる「環境持続性」「社会的公正」「存在の豊かさ」は、「よりよく、ともに生きる」という言葉に象徴される価値を実現しようとするものだと言われている。これらは「環境の豊かさ」を実現するための具体的な方策とも位置付けることができ、資源を再生可能な範囲で使うことや環境汚染を発生させない技術の範囲で生活することで「環境持続性」を実現し、自分たちの衣食住などの基本的需要を満たしながら富の再配分とともに、教育や政治参加の機会均等を行うことで「社会的公正」を実現し、他者（自然や他の生命も含めた）に対しても十分な配慮をしながら自己実現を行うことで「存在の豊かさ」を実現することといえる。

鬼頭（1999）は、こうした三原則をさらに、「人間-自然関係」「人間-人間関係」「個-全体関係（公私関係）」の3つの関係性に対応させて整理を行うことで、環境倫理思想が展望するほぼ全ての領域を示すことができるとしている（表3）。鬼頭（1999）がこのマトリックスを作った意図は、従来の西欧の理論の枠組みで語られてきた環境倫理思想を、非西欧社会も含めた広範なものに再構築することだが、筆者は、「持続可能性という概念は環境だけでなく、貧困、人道、健康、食料の確保、民主主義、人権、平和をも包含するもの」であり、「最終的には、持続可能性は道徳的・倫理的規範であり、そこには尊重すべき文化的多様性や伝統的知識が内在している」（テサロニキ宣言10）という「持続可能性」の概念に照らし、鬼

頭が示した、この3つの原則と3つの関係性を満たした社会を、環境倫理思想を基盤とした「持続可能な社会」の1つの具体的なイメージだと捉えたい。その上で、この鬼頭の整理に依拠してネイチャーゲーム実践を照らし合わせてみると、ネイチャーゲームはそれぞれの関係性において一定の実践的な展開を行ってきたと見るができる（表4）。この全体像から、自然教育プログラムであるネイチャーゲームが「持続可能な社会」の構築のためのプログラムとして展開される可能性、すなわち「自然教育」と「持続可能性のための教育」をつなぐ1つの可能性を示しているといえる。

こうした可能性の一方で、ネイチャーゲームには今後とりくむべきいくつかの課題も存在する。その一つとして、地域の自然を守るという観点から一部の地域では先駆的な実践も行われている³⁾ものの、全体としては1986年の時点で青柳昌宏が期待したような「これが私の木だ」といえるものを一人一人が持ち、それが地域の自然を守る力になっていくというほどの地域の自然との強い結びつきに至っているとは言い難い。さらに、同一のマニュアルによって普及されてきたネイチャーゲームには地域的な多様性が十分とはいえず、一部の実践ではパターンリズムに陥っているという批判もある。今後、組織運営の透明性の向上とともに、各地域において、ネイチャーゲームのもつ地球規模のグローバルな環境教育理念とそれぞれの地域固有の課題に対応したローカルな要望とを同時に満たすグローバルなネイチャーゲームの構築も課題である。なお、ネイチャーゲームは、それ自体が直接自然や環境を保護する活動ではないため、今後、他の自然保護団体との連携など、地域内での他団体との連携も重要な課題といえる。

社団法人日本ネイチャーゲーム協会は、2002年5月、2010年までの中期方針「ネイチャーゲーム21世紀ビジョン」として「自然と共生する持続型地域社会の創造をめざして、ネイチャーゲームを推進しよう」を採択した。ネイチャーゲームは、その位置と役割の確認とともに、いかに環境教育実践としての有効性を発揮できるかが今後、益々問われていくといえよう。

表3 環境倫理思想における関係性の軸と要素

elements	interrelation 人間-自然関係 human-nature	人間-人間関係 inter-generational (歴史性)	個-全体関係 whole-individual
環境持続性 environmental sustainability (環境)	自然の生存権の問題 生命中心主義 生態系中心主義 自然の権利 生命地域主義 生業論・技術論 風土論 所有論・流通論	世代間倫理の問題 生命地域主義 生業論・技術論 風土論 所有論・流通論	地球全体主義 救命艇の倫理 宇宙船地球号 共有地の悲劇 地方の自律 生命地域主義 共的所有論
社会的公正 social equity (社会的諸関係)	保護区・サンクチュアリ 環境的正義 所有論・流通論 (非市場的)	世代間倫理 南北問題 エコフェミニズム 所有論・流通論	全体主義による不平等 環境的正義 近代的所有の見直し 合意形成
存在の豊かさ ontological richness (人間的主観性)	動物の解放/権利 生命圏平等主義 自己実現 (ディープエコロジー) 生命地域主義 風土論 遊び・仕事論 (生業論・技術論) 所有論・流通論	世代間倫理 生命地域主義 風土論 遊び・仕事論 (生業論・技術論) 所有論・流通論	全体主義による自由の制限 生命地域主義 自己実現 共的所有論

出典：鬼頭秀一「環境思想はグローバルからローカルへ再び」「新環境学がわかる（アエラムック）」朝日新聞社、1999年

表4 環境倫理思想の関係性におけるネイチャーゲームの役割

	人間-自然関係	人間-人間関係	個-全体関係
環境持続性	・「わたしの木」などによる自然の内的価値の伝達	・地域の自然や文化など「環境の価値」についての市民への伝達	・自然の豊かさを前提とした地域の発展（自然学校など）
社会的公正	・「動物の弁護士」「木へのインタビュー」などによる環境的正義の模索	・マニュアル化の問題と可能性、普及実践組織内部の意志決定システムの構築	・普及実践組織と地域内の他セクターとの連携による「協働化プロセス」への参加
存在の豊かさ	・地域の自然とのより強い結びつき、マイナーサブシステムとしてのネイチャーゲームの可能性	・定型教育、不定型教育、非定型教育の各実践を通じた自己実現と相互承認による主体形成	・主体形成と協働化を基盤とした「持続可能な社会」の構築

注

1) 河野（1996）は「環境倫理の哲学的論点」の中で生命中心主義として展開されている動物解放論と生態系保存論のそれぞれに対する批判について詳しく解説している。例えば、動物解放論については「動物は倫理の対象になりえない」「非現実的で人間を餓死においこむ」、生態系

保存論については「環境ファシズムを招く」「自然の価値といっても人間の価値を自然のなかに読みこんでいるだけではないか」といった批判がある。

2) 鈴木（1999）は、主体形成を、「これまでの生活や労働のあり方を問い直し、自分の力を見直し信頼し、社会的実践を通して自己変革をしていくような、地域住民の地域住民自身による

「意識変革」の過程である」と説明している。また宮崎(2001)は、「共同体の解体に従って価値の多様化していく『近隣地域』を「自分達がつくる地域」「問題解決能力を備えた地域」に変えていく場合の中心的な取り組みが協働(協同労働)である」と述べている。筆者は、主に社会教育学において蓄積されてきたこれらの議論を、「持続可能な社会」の構築を検討する上で重要なものと考えている。

- 3) ネイチャーゲームが地域の自然保護につながった例として次の事例がある。埼玉県草加市の松原団地では1992(平成4)年、公園が3分の1に縮小される再開発計画が発表された。松原団地の自治会役員であった中川正幸は自らネイチャーゲーム指導員の資格を取得し、地元のうらわネイチャーゲームの会の支援を受けながら3年間にわたり年3回程度の割合で公園でのネイチャーゲームの会を開催し、毎回参加者のアンケート結果を自治会報に掲載することで、公団側や団地の住民に対して、公園の重要性をアピールし続けた。この結果、公園はほぼ現状の面積を維持できることになった他、立ち入り禁止の芝生部分と遊歩道という当初の整備計画が変更され、子どもたちがのびのびと遊べる広場が確保された。

引用文献

- 天日隆彦, 2002, 論壇2002<5月>ゆとり教育そぐわぬ実態, 読売新聞2002年5月29日夕刊2版。
- 保母禎造・降旗信一, 1995, 学校教育におけるネイチャーゲームの普及の現状について, 日本環境教育学会第6回大会(千葉)研究発表要旨集, 129。
- 藤本勇二, 1999, 生活科におけるネイチャーゲームの導入: ネイチャーゲームを取り入れたクロスカリキュラムの開発を目指して, 環境教育8(2), 78。
- 井上美智子, 2002, 幼稚園教諭の環境教育に対する認知度と実践の実態に関する調査研究, 環境教育11(2), 80-86。
- 井上有一, 1999, ホーリスティックな世界観と民主的・市民的価値, 環境の豊かさを求めて(鬼頭秀一編), pp315, 昭和堂。
- 石川聡子, 1999, 日本の環境教育研究の動向についての一考察: もう一つの環境教育としての「持続可能性のための教育」に注目して, 大阪教育大学理科教育研究年報23, 27-36。
- 鬼頭秀一, 1999, 環境思想はグローバルからローカルへ再び, アエラムック 新環境学がわかる, 9-16, 朝日新聞社。
- 河野勝彦, 1996, 環境倫理の哲学的論点, 環境哲学の探究(尾関周二編), pp255, 大月書店。
- 湊秋作, 1996, アニマルゲーム, 環境教育5(1), 22-26。
- 宮崎隆, 2001, 現代教育改革と教育の協同性・公共性, 第13回現代生涯学習セミナー記録集, 7-23。
- 長尾忠泰・木谷要治, 1995, 環境教育の重要な一環としての森林教育についての一考察, 環境教育4(2), 34-45。
- 日本ナチュラリスト協会, 1986, 自然と子どもたちの新しいふれあいを求めてII, pp90, 日本ナチュラリスト協会。
- 社団法人日本ネイチャーゲーム協会, 2002, 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, pp273, 社団法人日本ネイチャーゲーム協会。
- 下平眞樹, 1998, 自然環境教育をどうすすめるか: ネイチャーゲームによる実践を通して, 上伊那教育98号, 70-84。
- 鈴木敏正, 1997, 学校型教育を超えて, pp230, 北樹出版。
- 鈴木敏正, 1999, エンパワーメントの教育学, pp223, 北樹出版。
- 鈴木敏正, 2000, 主体形成の教育学, pp309, 御茶の水書房。
- 東原昌郎, 1996, 野外活動のスポーツ特性と環境教育的課題, 環境教育5(2), 13-23。
- 渡辺隆一, 1993, 学校における自然観察指導の構成について, 環境教育2(2), 43-47。
- 山際正道, 1994, 自然教育のプログラムの構造と類型, 環境教育3(2), 17-25。
- 吉田正人, 2000, ネイチャーゲーム1改訂増補版, pp215, 柏書房。