

アウトドア・レジャーや自然志向の高まりにおける  
ネイチャーゲームの役割と可能性

- 大島 順子（日本体育大学・日本ネイチャーゲーム協会）  
降旗 信一（日本ネイチャーゲーム協会）

ネイチャーゲーム 自然とのふれあい アウトドア・レジャー リゾート施設 オートキャンプ

1. はじめに

近年、「美しい自然の風景を楽しむため」「登山、ハイキング、海水浴、森林浴などを楽しむため」「温泉に入ってくつろぐため」「ドライブを楽しむため」などの目的で森、山、海、川など自然の多い所へ出かける人が増えてきている。（総理府、1992年）このような野外での活動的なレジャーライフの高まりは、「アウトドア」という言葉を90年代のレジャーのキーワードのひとつにしたといえる。しかし、そこに見られる人々の行為は、自然の中に都市文明をそのまま持ち込んだだけの表面的な自然とのふれあいに始終してしまっている場合も少なくない。つまり、自分の行うことが有限な自然へどのような影響を与えるのかといった自然への配慮が欠落しているのである。生涯にわたる環境教育の実践が求められている昨今、人と自然とのかかわりを学びながらの適切な自然の有効利用は、自然の中に入る人々の基本的なルールやマナーの徹底のもと展開されなければならないだろう。そこで、まず身のまわりの自然に目を向け、それに親しみ、その大切さや素晴らしさ、自然の微妙な変化に気づくための具体的な方法を身につけることが必要だ。

筆者らは現在、1979年に米国人ナチュラリストJ・コーネル氏が発表した自然とふれあうプログラム、ネイチャーゲームの日本における普及活動を行っている。ネイチャーゲームは、学校教育や社会教育を始めとして、着実にいろいろな分野への広がりを見せている。自然との一体感を得ることを最終的な目的としたネイチャーゲームは、五感で自然を直接体験し心とからだをリラックスさせながら、自然とのつきあいかたを考えるきっかけを作り出す一面を持っている。そこで、この報告ではネイチャーゲームがアウトドア・レジャーの領域において、どのようなニーズに応じていくものなのかをリゾート施設やオートキャンプのイベントで取り入れられている実態を把握し考察することにより、ネイチャーゲームの役割と可能性を明らかにすることを目的にする。

2. ネイチャーゲームの取り入れられ方

(1) リゾート施設の一例

長野県の八ヶ岳高原に約700万㎡の敷地において別荘の斡旋、管理、サービスを一手に行っている会社がある。そこでは以前より別荘オーナーを中心にサロンコンサートなどの文化催事に加えて、豊かな自然環境を生かした催し物を開いている。例えば、定期的で開催している早朝の高原の中をバードウォッチングや植物観察をする「ネイチャーウォーク」を始めとして、連休や夏のイベントでは星座観察や登山、オリエンテーリングなどを実施している。また、「ネイチャーキャンプ」と称して敷地内の森や林でテントに泊まりながら親子そろってのファミリーキャンプも実施される。筆者らは、これま

でこのキャンプを指導する機会があり、自然との一体感を得ることを目的にネイチャーゲームを中心としたいろいろな自然体験プログラムを提供してきた。参加者は、敷地内に別荘を持っているにもかかわらず、わざわざテントに泊まり、ネイチャーゲームや数々の自然体験に夢中になる。裸足でひんやりとした森の中を歩き、枯れ枝を集めて作った隠れ家で、夜にはじっと息をからしながらホンシュウジカとの出会いを待つ。鳥のさえずりに聞き耳を立て、自然の中に快くひたる。参加者のほとんどは、自分の別荘がある周辺の森や草はらで、こんな自然とのふれあい体験ができることに驚く。豊かな自然の中にきて、何をして過ごし、そこで何を感じる事が大切なのかに気づくのである。

## (2) オートキャンプの一例

『オートキャンプ白書』によると、オートキャンプの人口は毎年2桁増を記録し、1992年には前年に比べ20%増え約330万世帯、人口に換算すると1300万人前後に達したとみられている。オートキャンプの普及の要因は、車の普及や道路の整備、週休二日制の定着、そしてニューファミリー層のレジャー意識の変化によるものが挙げられているがオートキャンプの魅力は何と言っても家族と一緒に気ままに自然の中で過ごす楽しさにあるという。

過日、このようなオートキャンパー1万人を集めて「星・子供たち・地球の音」というテーマのもと福島県の阿武隈高原で2泊3日のイベントが開催された。このイベントの主旨は、オートキャンプを通じてルールとマナーを守って楽しいキャンプの過ごし方を提案していくというものだ。そして、自然に親しみ、自然の大切さを再確認してもらうことをねらいとしている。ここでは2時間のネイチャーゲームのコーナーに多くの親子が集まった。参加者は、じっと耳をすまして自然の音を自分の感じたままに表す「サウンドマップ」や瞬間の自然の美しさをカメラマンとカメラの二人でわかちあう「カメラゲーム」など、いくつかのネイチャーゲームを体験した。大人と子供が一緒に楽しめて自然の美しさや面白さを発見できるネイチャーゲームによって、参加者は、新しい自然とのつきあいかたのヒントを学んだようであった。

オートキャンプは、それ自体が目的でいろいろなことをしてこまめに遊ぶというスタイルはあまり望まれていないという見方がある。しかし、キャンパーは「キャンプ場には来たけれど、どうやってキャンプをしたら良いかわからない」、「どう過ごしたら良いかわからない」ということで、結果として山や海辺を車でただ走り回るだけで終わってしまうことがあるようだ。また、「キャンプ場へ来てみたらとても自然を楽しめるような雰囲気ではなかった」といったような声も多く聞かれる。

## 3. ネイチャーゲームの役割と可能性

アウトドア・レジャーの広がり、今後自然志向の高まりとともに定着していくことが予想されるが、そこには自然に出向く人々のルールやマナーの提示が求められている。そして、アウトドア・レジャーには、何よりも自然とのつきあいかたを学ぶという視点で、自然や環境への理解を深める場を提供していくことが期待される。その意味でネイチャーゲームの役割は、自然とのつきあいかたを学ぶひとつのきっかけを作ることにある。ネイチャーゲームは、今後さらにアウトドア・レジャーの中に広がり、適切な自然とのつきあいかたを学ぶきっかけを提供していく可能性を持っている。