

アイヌ文化学習としての自然教育の実践と課題

－ESDの観点をもとに－

Practice and Issues of Nature Education as Ainu Cultural Learning
Based on the perspective of ESD

岡 健 吾

OKA Kengo

北翔大学 教育文化学部／東京農工大学 連合農学研究科 農林共生社会科学専攻

〔要約〕本研究では、ESDの観点をもとに、「場」(place)から切り離されてしまった「活動」(Activity)だけが切り取られて扱われる自然教育への批判に対して、「場」に内在する「文化」と密接につながった形での自然教育の方法として、「アイヌ文化学習」に焦点をあてる。その上で、地域に固有の「生活文化」を構成する地域住民自身による「アイヌ文化学習」としての自然教育の実践とその課題を報告する。

〔キーワード〕 アイヌ文化学習, 自然教育, 生活文化,

1. 研究の背景と目的・方法

阿部(2009)は、地域住民が主体的・創造的に持続可能な開発に参加することになしに持続可能な地域づくりはありえないとし、そこにESDが果たしていく役割は将来にわたって極めて大きいと主張した¹。また岩本(2014)は、ESDに関わる地域づくりへのプロセスは多様であり、過去・現在・未来をえがくESD実践は地域レベルで実践することが必然であるとした上で、それぞれの地域に顕在化している課題は、どのような経緯で結果に至っているのか、その土地の文化や歴史に敬意を表し、十分思慮深く考えることが重要であるといひ、直線的な日本史教育では明示化されてこない多元的な地域史を意識することがESD実践に求められると強調した²。

これまでの自然教育における「自然体験活動」や「野外教育」のプログラムはパッケージ化され、取り組みの蓄積と洗練化を伴いながら発展してきた一面がある。それらの取り組みは、「自然」そのものに対する感性の拡がりや自然科学的知識の習得に寄与してきただろう。しかし、そこで扱う「自然」とは、「代替可能な(普遍的な)対象物」として捉えられている場合が多い。

一方で、「自然」を地域に固有の(歴史的な)構成物として扱い、人々の生活圏(文化圏)における自然と人間の応答的な関係が蓄積・創造される「場」として考察する観点は、高野(2013)によって、「Place-based

education」の視座から「場の教育」=「地域に根ざす教育」がアイデンティティを土台とした個人の生きる力、自立して課題を解決していく力、地球を視野におきつつ地域全体で生き抜く力につなげていく可能性が論じられている³。また、土方(2016)は、「野外」を生活と切り離された単純な戸外や自然として扱うのではなく、人間の営みが刻印された風土としての「場」と捉えた教育の可能性を探り、「自然」の利用ではなく、暮らしや人間との関係性に根ざした教育としての理論的整備を今後の課題として掲げる⁴。さらに前田(2016)は、WattchowとBrownの文脈を借りつつ「場所に感応する野外教育」の意義を示した上で、「地域に根ざした(Community-based)野外教育」の中に、高野と土方の考察を創造的に包括していく必要性を述べている⁵。

以上のように、既往の研究においては、「場」(place)から切り離されてしまった「活動」(Activity)だけが切り取られて扱われる教育への批判が多方からなされてきている。では、「場」に内在する「文化」と密接につながった形での自然教育とは、いかなる方法が考えられるであろうか。

本研究では、とりわけ北海道において、アイヌの人々自身が自らの生活文化を子孫、あるいは社会へ向けて引き継ぎ遺そうとしてきた暮らしの営みに焦点をあて、地域住民自身による「アイヌ文化学習」としての自然教育の実践に係る報告に併せて、課題を示す。

2. 「アイヌ文化学習」の現在

「アイヌ文化学習」についての先行研究は、大きく3つの流れがある。一つは、その生活文化を「アイヌ語、口承文芸、独自の衣服と刺繍の文様、祭祀、儀礼、盛業など⁶⁾」として扱った上での体験学習に関わる考察である。もう一つは、人権教育を伴うアイヌの歴史学習としての考察、さらには、民族多様性の尊重からなる多文化教育の1つとしてアイヌ文化を位置づけるという学習について論じられている。

上野は、アイヌ文化学習について「社会の構成者としての資質や態度を育む上で重要なものであり、日本社会における多文化共生社会実現のための基礎となる学習」とした上で(2014)⁷⁾、学校教育におけるアイヌに関する「歴史」「人権」教育の重要性を指摘した

(2018)⁸⁾。新藤(2018)は、学校教育におけるアイヌ文化学習の論理として、「人権教育」「まちづくり」「地域文化学習」という3つの観点から考察した上で、今後、多文化教育としてのアイヌ文化学習がもつ可能性を指摘した⁹⁾。その一方で、北海道千歳市の小学校において「アイヌ文化学習」を開始し、体験的・理論的に実践してきた佐々木¹⁰⁾(2011)は、北海道を中心として行われている「アイヌ文化学習」を一般的な実践教材、さらには継続できるシステムを作り上げることは極めて困難であることを述べている。

以上のように、「アイヌ文化学習」に関わる先行研究においては、「生活文化についての体験学習」、「人権教育を伴う歴史学習」、「多文化教育」という大きく3つの流れとして議論されてきた。

一方で、島津(2017)は、アイヌの人々がもつ自然観が持続可能性に貢献できると考えられる理由を以下の三点にまとめている。第一に、動植物の少量ずつの使用や、余剰農産物を抑制するなどの方法で、資源を使い果たさないように生活する術を身につけてきた点、第二に、人間の優越性を強調せず、人間自体も自然界の一部にすぎず、地理的な表象である山や川、湖、火、物などにも魂を感じ、万物は敬意をもって接するに値するものであると認識されている点、第三に、ユーカラを始めとする口承文芸には、アイヌの過去と未来、世代間、集団間のつながりを保ち、聴く者の思考力、想像力を促しつつ、コミュニティへの所属感を認

識させる役割を果たしている点である¹¹⁾。

しかし、これらは主に学習内容の考察にかかわるものであり、自然教育としての「アイヌ文化学習」実践に焦点をあてたものではない。アイヌの人々が自然と繋がり共生してきた生活文化を教育方法として成熟させる必要がある。教育活動における「自然」とは、社会と自然の関係のありようをより良い方向へ導く、人間の営みの総体的な場として捉えなければならない。その意味で、人間が自然への関係性を深め、身体を拓いて自然と交感する場として自らが生きる地域への想いを形成することについて、体系化されない「暮らし」の持つ意義は大きいといえる。

3. ESDとしての自然教育と「生活文化」

ESDとして自然・生活体験活動をデザインする場合、そのフィールドは対象者が居住する地域的空間となるだろう。地域的空間における社会は、その場所の自然に働きかけ、自然を認識し、その認識にしたがってさらに自然に働きかける。自然は社会の働きかけによって姿を変え、社会も自然の変化によってそのあり方を変えていく。この継続し続ける自然と人間の応答的關係、すなわち個別の社会と固有の自然を媒介するのは、その地域社会の共同性に根ざした「生活文化」である。物理的自然環境および生態系への関心に留まることなく、地域的空間を「生活文化」の視点から捉えなおすことによって、子どもたちは地域に固有の体験を通して、そこに立ち現れる「自然」や「生活」あるいはそれらの関係について学んでいくことも示唆できよう。

既述の通り、この場合の地域社会とは、そこに住む人々と自然との相補的な関係の中から生み出された歴史的な「生活文化空間」といってもよい。そして、この意味から「教育」の中に子どもの「生活文化」としての「地域」を捉えなおすことの意味がうきぼりになる。なぜなら、独自のテンポと歴史が蓄積した「地域」とは、まさに子どもたちにとって自分を生み出す「生活」の基盤であり、そこでの現実との関わりを通して子どもは自立し、その「地域」に愛着をもつことで地域の文化、すなわち「生活文化」の創造の担い手となり得るからである。そしてまた、「地域」と子どもが

接近することで、そこに住む人々が、より「地域」への自信と誇りを持つことによる地域生活文化の世代間継承にもつながるであろう。

本稿における実践の対象である北海道天塩川流域の人々は「カヌーと天塩川」への気づきから地域文化を掘り起こし、かつてアイヌの人々の暮らしが「天塩川」とともにあったことにまで想いを馳せている。そして、彼らは「アウトドア」として普遍化されるカヌーを受け入れつつも、アイヌの人々の生活道具であった「チブ」という丸木舟と「生活文化」の共通性を見出した上で、自らが「手作りカヌー」を製作する事で、その想いを地域文化にまで昇華させる営みを重ねている¹²。

4. カヌーによる自然体験・生活体験プログラム

上述の北海道天塩川流域の実情を踏まえ、「地域」の人々のサポートをうけながら、カヌー製作および自然体験活動を試行した。(表1. 表2. 参照)

なお、「つくも水郷公園」は天塩川の河川改修によってできた三日月湖であり、「南丘貯水池」は天塩川の支流、剣淵川上流の貯水池である。(写真2. 参照)

本プログラムは、「ダンボールカヌー製作」による「水」と「カヌー」への導入を経たのちに「手作りカナディアンカヌーに乗る」「マジカル先人ゲーム」へと展開する。大切な点は、子どもや父母、地域住民や指導者がプログラム全体を通して「村民」としての協働性を体験するストーリー展開とすることである。それが、「マジカル先人ゲーム」での子どもたちの活動意欲につながる。活動時間の経過は子どもたちの興味・取り組みによって様々であり、流動的である。プログラムの消化よりも子どもたちの活動内容の充実を主眼においた展開が望ましい。「ダンボールカヌー製作」と「マジカル先人ゲーム」はそれぞれ最低1時間の活動時間とそれに応じた体力を要するため、「手作りカナディアンカヌーに乗る」の活動内容と時間の調節によって、活動を展開していくことができる。

「ダンボールカヌー製作」

ここでは、性能のよいカヌーを製作することが目的ではなく、子どもたち自身がカヌーを創作することで、「手づくりカヌー」＝「生活の道具」という感覚にふ

れるきっかけなることへの期待がある。よって、活動中には子どもたちのアイデアを引き出すことと安全指導に重点をおく。また、「ダンボールカヌー」は意外なほどよく水に浮く。その反面、子どもたちは「いずれはかならず水に沈む」ことを無意図的に自覚してカヌーに乗り込む。このことによって、「カヌー」や「自然の水」に親しみのない子どもたちを抵抗なく活動に導入しやすくなる。

「手作りカナディアンカヌーに乗ってみる」

ここでのねらいは、「カヌー技術の習得」ではなく、子どもたちがカヌーの特性を体感し、カヌーという「道具」を通じて「水」とのかかわりに身体全体を通して触れることである。指導者はあらかじめカヌー操艇技術を習得した上で、安全対策をとる。

「マジカル先人ゲーム」

子どもたちが、拠点となる村の村民となって、カヌーを通じて先人たちの暮らしの擬似追体験をすることによって、川・船・人・モノのつながりに触れることがねらいである。指導者(村長, 村民)には、地域住民の他、北海道旭川市在住アイヌのエカシ(長老)の協力も得た。(写真1. 参照)



写真1. 「カムイノミ」(安全祈願)の様子
(中央座位がエカシ, 隣は筆者, 向かいは地域住民)

4-2. 事前準備

＜カヌー, 装備＞

カヌー(各艇子ども3~4名乗艇, レスキュー用最低1艇)・パドル(人数分)・ライフジャケット(人数分)・救急セット(1個)

＜ダンボールカヌー製作＞

ダンボール[自転車用, 冷蔵庫用などの大きなもの]
(各班2枚)・布テープ(各班2個)・定規[なるべく長いもの](各班1個)・マジック(各班1セット)

表 1. 実践プログラムの概要

日 時	場 所	対 象	備 考
平成10年7月	つくも水郷公園 (北海道士別市)	士別市、名寄市、風連町、和寒町、美深町 在住の小学校3～6年生 計27名	士別市教育委員会主催 「地域児童ふれあい交流事業」
平成10年7月	つくも水郷公園	和寒町、愛知県豊田市在住の小学校 1～6年生計40名	愛知県豊田市リーダーシップ研修事業
平成10年8月	南丘森林公園 (北海道和寒町)	和寒町在住の小学校1～6年生 計35名	和寒町教育委員会主催 「ワットサム探検隊」事業
平成14年6月	つくも水郷公園	士別市在住の小学校4～6年生 計30名	士別市教育委員会主催 「わくわくネイチャー」事業
平成14年8月	南丘森林公園	和寒町在住の小学生3～5年生 計27名	和寒町僻地5小学校校合同宿泊学習
平成14年8月	南丘森林公園	旭川市、和寒町、士別市、音威子府村在住 の小学校1年生～中学校1年生 計31名	北海道カナディアンカヌージュニアクラブ 主催キャンプ

<マジカル先人ゲーム>

「上流・下流の村の看板」：ダンボール製の簡易なものでもよい。裏側にくもらうもの→「約束状」, く渡すもの→「返事」, など村長の役割を明記しておく。

「水に浮かべる札」：30cm四方の発砲スチロール製マット（風呂用を切断すると便利）にアイヌ語の合言葉（単語）とその日本語訳を書く。約1メートルのビニール紐で札と袋を結び付ける。使用時は袋に石をつめて錘にする。

「約束状」等の札：各札をそれぞれ艇数分用意する。約10センチ×20のプラスチックまたはビニール製の札に指令に沿ったメッセージを書き込む。

「指令」：各指令に番号をつけ、同じ指令を艇数分用意する。A5の用紙に印刷し、ジッパー付保存袋に入れる。「指令」と「合言葉」の対応表をつくっておくとよい。その他、指令の内容によって必要な道具をそろえる。

（「指令」内容例）

- ・今年の夏は大変な豊作で、南丘村では食料が余ってしまった！そこで君たちは上流の鷹栖村に食料を分けに行ってほしい。きっと鷹栖村の村長さんは大喜びで「感謝状」をくれるはずだ！頼んだぞ！！

- ・さあ大変！南丘村にケガ人がでた！！しかし、南丘村には診療所がないぞ…。急いで下流の士別村の診療所までケガ人を運んでくれ！ケガ人を運んだら診断書もらってきてね。

- ・さっき下流の士別村に運ばれたケガ人が診療を終えたので南丘村に帰ってきたいそうだ。頼む！迎え

に行ってくれ！！

- ・南丘村の村長さんはとても歌が好きだ。しかも！若い子どもたちの歌がとっても大好きなんだぜい！ぜひ、村長さんに得意の歌を聴かせてあげてくれ！きっと村長さんは大喜びだ！

- ・今夜は年に一度のお祭りだ！天塩川の神様に「感謝の踊り」をささげよう。村長さんの前でレッツダンス！

- ・南丘村の村長さんは大のキノコ好きだ！言い伝えでは、大島に「伝説のキノコ」が生えているらしい…。「伝説のキノコ」を村長さんにプレゼントしてくれ！村長さん、キノコにまっしぐら！！

- ・大変だ！南丘村ではこの夏気温が上がらず、食べ物ほとんど実らなかったよ～！みんなは南丘村民のために、対岸の大山菜盆地から「山菜」をとってきてくれ！じゃないと飢え死にするよ～。

- ・なんだか最近、川の水が汚れているぞい！風の噂では、上流の鷹栖村の人々が汚いゴミを川に捨てているらしい。南丘村と士別村の村民は、川の水が汚れてしまって困っているのだ！君たちは村を代表して、鷹栖村に「抗議文」を持っていき、鷹栖村の村長さんに「もう川を汚さない」という「約束状」をもらってきてくれ！最近、南丘村の若者たちが川にゴミを捨てていて、汚い水が流れてくる士別村の人々はカンカンに怒っているらしい…。君たちは、南丘村を代表して士別村の村長さんに謝ってきてくれ！そして「もう川にゴミを捨てない」という、この「約束状」をし、「返事」をもらってきてくれ！

表 2. カヌー体験活動プログラム細案

時間	内 容	備 考
0	1. 班分け：一班4～6名ずつに分ける 2. 天塩川の昔の写真を見せる： かつてアイヌの人々が丸木舟をつくって天塩川を遡ってきたこと、人と物資を運ぶ路であったこと、そして現在、天塩川が再び人と人・人と自然の交流の場となっていることを話す。また、貯水池と天塩川の地形的・歴史的なつながりについても説明する。	・学年、性別、地域が偏らないようにする
20 70	3. 「ダンボールカヌー製作」 天塩川の歴史と現在の流域でのカヌー実践への気づきとして、実際にダンボールカヌーを創作し、乗ってみる ① 材料を配布する：班ごとに取りにくる ② ダンボールカヌー製作：各班ごとに自由にカヌーを製作する ③ 作品発表：カヌーの名前や特徴、工夫点などを発表する ④ ダンボールカヌーに乗ってみる：班全員が対岸（10㍍）に移動するチャレンジ！（一度に ⑤ 後片付け	・カッターの使用法等の安全指導 ・必要以上のアドバイスをしない ・服装、装備（ライフジャケット）の確認 ・レスキュー体制の徹底
90	4. 「手づくりカナディアンカヌーに乗ってみる」 遊びを通してカナディアンカヌーの特性にふれる <陸上> ・パドルの持ち方、漕ぎ方の指導 <水上> ・自由に漕いでみる ・カヌー上で立ったり座ったりしてみる ・ガンネル（カヌーのへり）の上に乗ってみる ・カヌー上で座る場所を入れ替わってみる ・端の人から順番に立ち上がってウェーブをする （全体のカヌーを横につなげて支えあった状態で） ・両端の艇の操作で進んだり、ぐるぐる回る（同上） ・全体のカヌーをできるだけ速く横断する（同上） ・2艇を跨いで股の下で漕いでみる ・1艇に何人まで乗れるか競争する ・カヌーの下をくぐり抜けてみる ・水中からカヌーに乗艇する	・「前こぎ、後ろこぎ」の指導のみ ・服装、装備（ライフジャケット）の確認 ・レスキュー体制の徹底 ・状況によって左記の項目を選択する ・必要に応じて着替える
120	5. 「マジカル先人ゲーム」 ゲームを通して、天塩川・船・人・モノのつながりに触れる <ゲームの設定> 子どもたちの住んでいる村には村長と親分が各一人、数人の成人村民がいる。上流側と下流側にもそれぞれ村を配置し、村長が住んでいる。子どもたちはカヌーに乗って各村と交易をし、村のために仕事をしていく。池にはアイヌ語の合言葉とその日本語訳が書かれた札を浮かんでいる。（オウエン・ツ・キタウシナイ・フソト・ヤムワカヒラetc…） （つくも水郷公園の場合） 拠点の村：「つくも村」 上流の村：「朝日村」 下流の村：「風連村」 （南丘森林公園の場合） 拠点の村：「南丘村」 上流の村：「鷹栖村」 下流の村：「土別村」 <ゲームの進行> ①子どもたちはそれぞれカヌーに乗って村を出発する ②子どもたちは札のところまでカヌーを漕ぎ、合言葉と日本語訳を憶えてそれを親方に告げるため村に戻ってくる。 ③親方は子どもに各合言葉に対応した「指令」を渡す。 ④子どもたちは指令を読み上げ、その仕事を果たす。 ⑤他の合言葉が書かれた札のところまでカヌーを漕ぐ	・服装、装備（ライフジャケット）の確認 ・レスキュー体制の徹底 ・村長は指導者、父母等が担当する ・各村は拠点の村から直線距離で約50㍍～100㍍離れた岸に配置する（対象の漕力によって移動する） ・札は拠点の村の前方に、直径約30㍍円のなかに10㍍間隔で配置し、事前に浮かべておく（10個） ・村の名称は近隣市町村にしている ・地形によって「～盆地」 「～の森」等を設定するのもよい ・一艇に子ども3～4名
180	<ゲームの終了> ・すべての指令をはたす（他の艇の仕事を手伝う） ・終了時刻にあわせて拠点の村で完結する指令を渡す ・一人ずつにご褒美を渡す（例：あめ玉、手作りのバッジ等）	・合言葉とは対応していない指令を用意しておく（「歌」や「踊り」等）



写真2. 北海道士別市「つくも水郷公園」
(中央～右部の三日月湖)

5. 課題とまとめ

ESDとしての自然体験活動を構成するに当たっては、地域の具体的な「生活文化」とそれを媒介とした自然と人間の応答的關係が循環する過程によって形成される「場所に固有な現実」を把握するプロセスが最も重要になる。そのためには、地域住民の経験に基づいて、その「現実」を丁寧に抽出する作業が不可欠である。その際、地域の課題を自覚し、主体的に地域の創造に取り組むのは地域に居住する住民自身であり、外から訪れる者の役割は、地域住民に「その地域に固有な現実」を自覚する契機をもたらすことである。

【参考・引用文献】

¹ 阿部治, 2009, 「持続可能な開発のための教育」(ESD)の現状と課題, 『環境教育』, 第19号-2, p. 27

² 岩本泰, 2014, ESDにおける「地域知」の位相, 日本環境教育学会編, 『環境教育とESD』, 東洋館出版社, pp. 16-17

³ 高野孝子, 2013, 地域に根ざした教育の概観と考察 - 環境教育と野外教育の接合領域として - 『環境教育』第23号-2, pp. 27-37.

⁴ 土方圭, 2016, 野外教育における「野外」概念の再解釈-風土を手がかりとして-, 『野外教育研究』第19巻1号, pp. 14-26.

⁵ 前田和司, 2016, 「場所に感応する野外教育」は何を目指すのか-「地域に根ざした野外教育」の理論化を見すえて- 『野外教育研究』第19巻2号, pp. 1-13.

⁶ 瀬川拓郎, 2016, 『アイヌと縄文: もうひとつの日本の歴史』, 筑摩書房, p. 145.

⁷ 上野昌之, 2014, 多文化教育に関する学校カリキュラム編成についての考察- 北海道釧路明輝高等学校の「アイヌ学」を中心に -, 『日本学習社会学会年報第10号』, 日本学習社会学会, pp. 88-96

本報告の試案作成に当たっては、実際に「地域」に足を運び、「地域」のカヌー愛好者とふれあう中で「実践」を積み重ねるという方法をとってはいるものの、自然教育の内容を構築する上での指導者の役割は、それぞれの地域に固有な現実に基づいた教育実践を生み出す原理を精緻化していくことであって、あるひとつの教育プログラムを確立し、それをあらゆる地域に適用させていくことではないだろう。その意味で、ESDとしての自然体験活動は「地球規模で考え、地域的に行動する(Think Globally, Act Locally)」という言葉を一面的に受け入れるだけではなく、むしろ「地域的規模で考え、地域的規模で行動する(Think Locally, Act Locally)」といった原理に従い、それぞれの地域の固有性こそが普遍的な事実であることを強調したい。そして、その事実に基づいた上で、「身体の延長としての自然」という感覚が、自然科学的知や他者への共感に導かれ、居住地を越えたより広範な地域や空間へとつながり、さらには地球という範囲にまで拡大されていくことが目指される¹³。

⁸ 上野昌之, 2018, 北海道における地域教育の考察: 阿寒湖畔の小中学校におけるアイヌ文化学習を中心に, 『埼玉学園大学紀要 人間学部編』, 第18巻, pp. 273-280

⁹ 新藤慶, 2018, アイヌ文化学習の論理と展望-北海道白糠町の事例を通して-, 『群馬大学教育実践研究』, 第35号, pp. 193-204

¹⁰ 佐々木博司・田中美穂, 2011, 『チセのある学校: アイヌ文化を全校で』, クルーズ

¹¹ 島津礼子, 2017, 先住民アイヌの知識・自然観と持続可能性: アイヌの口承文芸に焦点を当てて 『広島大学大学院教育学研究科紀要』 第三部, 教育人間科学関連領域66号, pp. 69-77

¹² 前田和司, 1998, カヌークラブによる流域ネットワーク形成とその可能性, 『スポーツ社会学研究』第6巻, pp. 17-29

¹³ 前田和司・宮下桂・岡健吾・柏倉崇志, 2003, 「地域に根ざした野外教育プログラムの構築」 『環境教育研究』, 第6巻, 第2号, 北海道教育大学境教育情報センター, pp. 61-71