

いつでも どこでも だれでもできる仲間づくりに関する研究  
 - Adventure Friendship Program in Yamaguchi (AFPY)の活用をめざして -

ふれあい教育センター特別支援教育班  
 研究指導主事 藤村 寿

1 研究の意図

教育研修所主催の研修講座やサテライト講座（出前講座）等で教員に学校現場の話を聞くことがある。自分に自信がもてず、友人関係がうまくいかないことに悩む児童生徒が最近増えているという声をよく耳にする。現在でも注意欠陥・多動性障害(ADHD)や学習障害(LD)、アスペルガー症候群等の軽度障害のある児童生徒が通常の学級に在籍しており、今後学校教育において、児童生徒一人一人の特性に応じた教育がますます求められる。それとともに、一人一人のよさが引き出される温かい学級づくりが重要になってくると思われる。温かい学級集団づくりのための新しい手法の一つが AFPY である。既にいくつかの学校では、新入学生徒のオリエンテーションや学年末の締めくくりの活動等でプロジェクト・アドベンチャー(PA)の施設を使った様々な取組がなされている。(表1) 筆者は企画者として、また指導者としてその取組にかかわってきた。

表1 AFPYの実践例

2002	小学	中学	高校	大学	団体	指導者	出前	合計
4月		1	2			2		5
5月	1	2		1	3			7
6月	2			1	1	1	1	6
7月	1	2			1	6		10
8月					2	2	1	5
9月						3		3
10月	1	1				3	3	8
11月						2	2	4
合計	5	6	2	2	7	19	7	48

また、県内のいくつかの学級では AFPY の計画的継続的な実践が始まっている。

本研究では、AFPY の概要や実践事例を紹介し、児童生徒等の声をもとにその教育効果について検討し、この活動のもつ可能性を探っていきたい。

2 研究の内容

(1) AFPYの概要

ア AFPY の成立過程

Adventure Friendship Program in Yamaguchi (AFPY)は、Outward Bound School (OBS) や Project Adventure (PA) の教育手法をもとにした山口県独自の体験学習プログラムである。

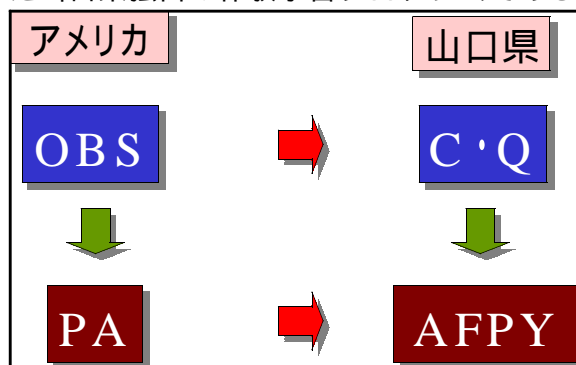


図1 AFPYの成立過程

Project Adventure (PA)とは、「自信の回復と仲間づくり」のための様々な冒険教育プログラムを提供する団体である。一人では達成が困難な課題であっても、仲間と協力すれば達成できるという体験を通して、温かい集団づくりを目指している。グループ・チャレンジによる課題解決活動を中核とするこれらの活動は、学校教育において温かい学級づくりに貢献することが知られている。

これらのプログラムは、様々なグループ・アプローチの理論や技法をもとに、Adventure Based Counseling (冒険に根ざしたグループ・カ

ウンセリング)として発展してきたものであり、1941年以降世界中に展開している野外教育機関である Outward Bound School (OBS) の教育手法のエッセンスと言える。山口県では様々な悩みを持つ成長途上の児童生徒を対象に OBS の教育手法を活用した長期自然体験活動を 10 年以上前から実施している。指導者養成から始まったこの事業は、対象を参加者の保護者や現職の教員等にも広げてきている。

- 森の体験教室(教員)
- チャレンジ・キャンプ(小)
- クエスト・キャンプ(中高)
- ディスカバリー・キャンプ(高)
- ペアレント・キャンプ(親)
- 野外教育活動指導者講習会

図2 山口県で実施されているOBS型の自然体験活動 (平成14年度)

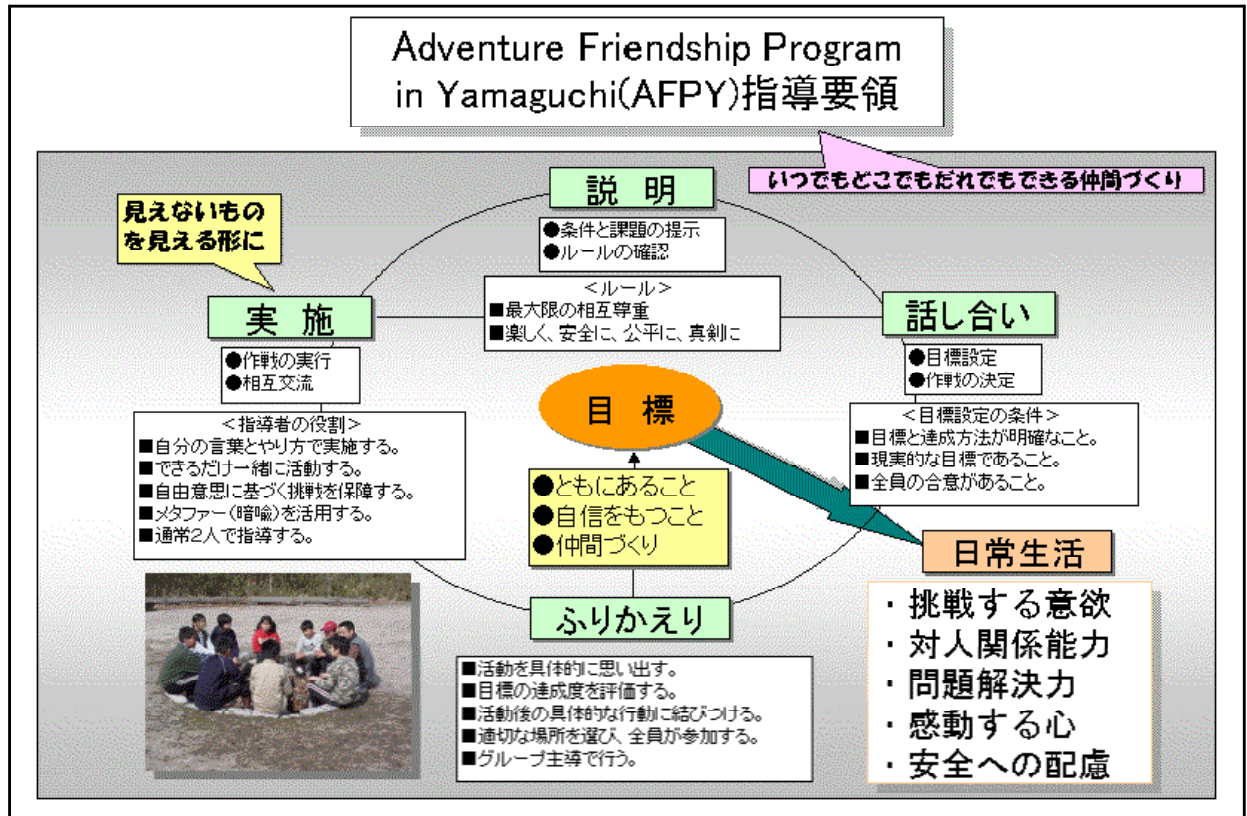


図3 AFPY指導要領

イ AFPY の指導原理

人はみな独自のボディゾーンを持っている。そのゾーンから一歩踏み出して、見知らぬ他者との交流を図ること、例えばあいさつや握手も立派な「アドベンチャー」と言える。全くの初対面同士のグループであっても、様々な活動を行ううちに、一つの課題にグループとして挑戦するための準備が少しずつ整っていく。

AFPY は知り合うための A 活動から始まり、緊張をほぐすための B 活動、意思疎通を図る

ための D 活動を組み合わせて、グループとして必要な要素が整った後で、E 活動に入っていく。E 活動では、グループによる目標設定を最初に行い、参加者全員が力を合わせて課題を解決していく。但し、その課題は一人ではできない課題であり、設定は簡単であっても、簡単には達成できない。

グループは挑戦と再試行を繰り返し、課題の達成に近づいていく過程を通じて最大限の相互尊重を実現していく。指導者は教え込むのでは

なく、暗喩（メタファー）を使って、生徒たちの気づきを引き出していく。ただ、漫然とその気づきを待つのではなく、意図的計画的な仕掛けをして待つのである。課題が解決された後で、

- n グループ・チャレンジによる課題解決
- n 最大限の相互尊重
- n 自己決定と自己責任
- n メタファーの活用
- n ゴール設定と振り返り
- n 仕掛けて待つ

図4 AFPYの指導原理

グループ目標に対するふりかえりを行い、体験を意味づけ、日常生活への応用を図っていくのである。活動自体がすべて現実生活のメタファーであり、指導者は一つ一つの活動及び全体として何を伝えたいのかを明確にしながら進める。この活動を学校教育で活用する際、活動自体を道徳や特別活動等の中で実施する方法と考え方ややり方を総合的な学習の時間、教科教育の中で生かすという2つの方法が考えられる。

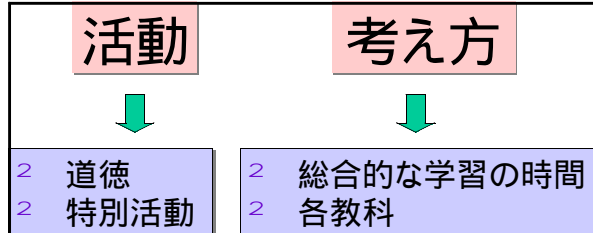


図5 学校教育における活用

(2) AFPYの実践事例と評価

ア 中学校の実践事例

A中学校は、全校でAFPYに取り組むため、教員対象の校内研修を実施した。教員はみな研修に真剣に取り組み、AFPYの活動について手順や指導原理を自分なりに身につけていった。

1か月後に実施された学級ごとの90分の活動の後、生徒から様々な感想が寄せられた。

<生徒の感想>

- ・最後に手をたたくのをして、みんなでいろいろ付け加えなどをして、とても楽しくできた。女子と男子に別れば、すごく楽しくできたのに。どうして一緒に

なるといやがってしまうだろう。

- ・いつもはあんなに集まって遊ぶことはないけど、今日遊んで、いろいろな人のいい所が見えてよかった。
- ・今日は本当に楽しかった。これで、みんながもっともったなかよくできたらいいなと思った。
- ・短い時間だったけど、みんなが笑っている姿、輝いている姿が見えた。とてもいい思い出になった。
- ・みんなが協力して楽しめるような遊びなどをしたことで、いつもとは違う感じができてすごく楽しかった。みんな笑っていたし、みんなが一つになれたような感じがした。
- ・いつもいる人ではなくて、違う人というのもいいかなと思った。これをきっかけにどんどん話をしてみようかな。
- ・日頃の生活も周りの人と協力しないと行けないんだなと考え直すことができたし、たくさん笑ったから心もすっきりしました。また機会があればやってみたい。
- ・授業じゃなく、遊びみたいで、こんなことやっていいのと思ったけど、それなりに得るものがあった。

その後3年生の1クラスでは、AFPYの活動をベースとする人権教育の授業が行われた。この授業は保護者にも公開され、親子が一緒に活動する場面も見られた。お互いをそのまま受け入れるために様々な活動を工夫し、組み立てていくAFPYはすべてが人権教育であるとも言える。言葉だけではうまく伝えられない内容も、お互いにふれあい、全身を使って実感できていくよさがある。生徒同士の関係が改善され、学校生活全体により影響を与えたようである。また、自分たちが研修してでも、新しい試みをやってみようという教員集団の熱意が生徒達に好意的に受け入れられ、生徒の教員に対する信頼感が向上した。同様に教員同士の関係や保護者と教員の関係にもよい影響を与えたと報告されて

いる。

### イ 高等学校の実践事例

B高等学校の1年生を対象に、山口徳地少年自然の家で活動を行った。入学間もない生徒同士の相互交流を図り、充実した学校生活を始めるきっかけにしたいという学校側の希望があった。生徒たちは終始楽しく熱心に取り組み、実りある研修となった。

わずか3時間の短い活動ではあったが、ほとんど初対面に近い生徒達は活動の中で、それぞれの手応えを感じたようである。

#### <生徒の感想>

- ・人と人とのふれあい、そして一人一人の意見が食い違っても、合わせて協力しようとする思いやりの大切さを学んだ。
- ・みんなで協力してがんばることや楽しくやること。最初はこんなに仲良くできるとは思わなかった。
- ・最初は男子と女子に分かれてやっていたけど、最後はみんな混ざって仲良くできた。
- ・一人一人が努力すると、ひとつのパワーが出ること。
- ・クラスのみんなどとの協力性が強くなった。
- ・クラスで協力することによって、友情に近いものが生まれた。
- ・みんなで協力しあわないとできないこともあるんだなと思った。

#### (3) AFPYの教育効果

生徒の気づきや感想は、この活動の教育効果を考える上で示唆に富んでいる。例えば、「クラスみんなと一緒にゲームをするのはなかなかできないけど、やってみると、けんかや仲間はずれがなかった。いつもと違う人とペアになったり、いいきっかけになった。」という感想がある。

今の中学生にとって、クラス全員で遊ぶ機会がなかなかないこと、やってみるといつもはあまり話したことがない人とも話ができて、友達

になる上でいいきっかけになったことが読みとれる。

また、「今まであまり気づかなかったけど、この人はあんまりクラスの輪に入れていないんだなと、今のクラスの状態に気づいた。だから、今度声をかけてみようかなと思っている。」という感想もあった。

活動を進める中でクラス内のお互いの顔が見えてきて、今まで気づかなかった友達にも目が届くようになっていった。クラスの輪の中に入れていない友達のように見えてきて、「今度声をかけてみようかなと思っている。」という感想が聞かれたと考えられる。人間関係についての意識が活性化され、積極的にかかわっていきこうとしている姿がうかがえる。短時間の活動の中で学び取った実感が、日常生活の中にも生かされようとしている。

これらの活動を通して、図6に示したような態度や意欲が獲得され、温かい学級集団が

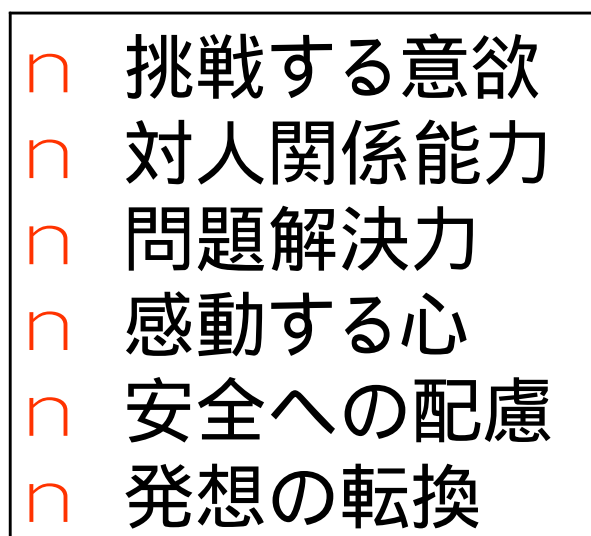


図6 AFPYの教育効果

形成され、一人一人が「やってみよう」という気持ちになれる。また、活動の中で得られた、課題に対するアプローチの仕方やプロセス重視の考え方をもとに、環境問題や福祉、健康といった身近な生活課題に対する取組を進めていくことも可能である。またこのような活動を総合的な学習の時間として実践していくこともできる。

AFPY年間指導計画 (小学5年)

	活動のねらい	活動1	活動2	活動3	主活動
4月	どんな学級にする？ お互いの名前や特徴を知り合うことが中心となる。お互いの意見を尊重し、年間の活動目標やルーティンなどを設定する。(フル・パリュール・コントラクト)	ハンドグラッディング(A) 全員が輪になって、隣同士の右手と左手を使って拍手をする。小さな音からだんだん強くしていく。最後は、二三七拍子や二本指などパターンを決めてやってみる。	ネームゲーム(A) 全員が輪になる。それぞれが同時に驚く飛び上がり、右が左に手を交差する。向きを変えて、今度は握手をしてあさつをする。そうでない者は待つ。場所を入れ替わって繰り返す。	みんなおに(B) 適当な範囲を決めて分散する。ひとりひとりがおになので、先にタッチされたらその場に座る。危険防止と体力差解消のため走っては行かない。「生き返り」ルールを適用すると、長い時間でも楽しめる。	ピーニング(E) 大きな紙に人型を描く。今年から学級としていくために、必要事項を人型の内側に、不要事項を外側に書く。内容を修正し、了解した者から署名する。作業終了後、教室の壁面に掲げておく。
5月	友達のことを知ろう 新しい学級の友達に少しずつ慣れてくる時期である。活動を通して、お互いに名前をお互いのかきや特徴について知り合うきっかけとする。	ギャッチ(A) 全員が輪になる。それぞれが右足を上げて右横に出し、左足を上げて左横に出す。リーダーの「ギャッチ」の合図で右隣の人の足を掴まると同時に、左足は上に上げる。	あんただれだ(A) 2組に分かれる。間を無で切り、各組から1人ずつ出て、幕を扶へて向き合う。幕が下りた後、早く名前を言った方が勝ち。負けた者は相手チームに移動する。人数が多くなった方が勝ち。	魔法の鏡(C) 全員で作った輪のうちの2人が片手でフラフープを持つ。フラフープ(魔法の鏡)の向こう側に、最初と同じ隊形を作ることが課題である。	フープラリー(E) 輪の中にフラフープを1つ入れる。フープが輪を1周する時間を計測する。これを基本タイムとして、目標タイムを設定し、クリアする方法をみんなで考える。
6月	参加しよう 「できる/できない」「わかる/わからない」を越えて、自分なりに積極的に参加してみる。また、目に見えない参加の仕方だけでなく、目に見えない参加の仕方もあることを知る。	ストレッチ(A) 2人組で通常のストレッチを行う。次に向き合い、一方が他方の動きをできるだけ忠実にまねる(ミラーストレッチ)また、両手をなげたまま、ゆっくり回転する。(ワインミラーストレッチ)	サムライ(B) リーダーが輪の中心で剣を持ち、サムライになり、足首か首を狙って攻撃する。他の者はしゃがみか、飛ぶかして攻撃をかわす。切れたら、サムライを交替する。剣は実際には体に当たらない。	宇宙人おに(B) 全体を3つに分ける。「頭星人」は片手を頭に、「おなか星人」は脚に、「おしり星人」は尻にあてたまま。鬼ごっこをする。タッチされたら、その宇宙人に変身する。最終的に最も人数の多い組が勝ち。	アースボール(E) ビーチボールを1つ用意する。課題は、全員が1人1回ずつボールを落とさずにつくこと。一度ボールをつくと、一巡するまでさわれない。目標をグループで決定してから挑戦する。
7月	できるかな？ 2人なら簡単にできることでも、4人、8人と人数が増えてくると同じ方法が使えなくなる。その時、お互いの意見を十分に話し合うことで課題を達成する喜びを感じ取る。	ピート(B) 2人組で、拍手1回した後、相手と1回手を合わせる。相手と手を合わせる回数を1、2、3、4、5、4、3、2、1の順にし、できるだけ早く行う。次に4人、8人と増やしていき、最後は全員で行う。	進化じゃんけん(B) 初めは全員が「かき」なので、その指がなくなる。じゃんけんを勝った「うさぎ」「サル」「人間」と進化していく。人間は腕固めで待つ。途中でじゃんけん負けは、前の段階に戻る。	対戦型インパルス(B) 2列になり向き合って座る。距離は2m。各列は全員をつなぎ、先頭と最後尾以外は目をささない。先頭は指導者が投げたボールが何処からインパルスを送り、早くマスケットを取った方が勝ち。	シットアップ(E) 2人組で向き合い、両手をつなぐ。足をお互いにつくまま同時に立ち上がる。4人、8人と増やしていき、全員で立ち上がるが課題である。条件は手も足もインパルスが通ること。
9月	勝ち負けじゃなく 一つのやり方が見えてきたら、次の課題を設定する。また、かきもグループ全員の同意を得て決定されることを確認する。(チャレンジ・バイ・チョイス)	したことある人(A) 全員が輪になる。リーダーが「～したことある人」「～が好きかな人」等条件を示し、該当する者は手を挙げる。何人であっても、手を挙げた者同士で場所を交替する。これを繰り返す。	ニー・スラップ(C) 10人ずつで輪になって座る。両隣のひざの上に手を置く。隣の者から手を順番に従ってひざを叩く。慣れてきたら、「奇数回叩く」と逆回り「グーで叩くと1つ飛ばし」「指さし視線でジャンプ」などの条件を増やす。	ボース(B) 2人組になる。お互いのボースと決まり文句を披露しあった後、同時に気に入ったボースを選び、2人のボースを決める。4人、8人、16人、全員と増やしていき、決定は多数決による。	ピーニング箱型(E) 二人ずつ組、主を入れていく。その際、箱から、2学期に学級として行うことややっていくために必要と思う要素を言う。意見を共有する。箱を一度空にしたら、次は足だけを使って箱を回す。
10月	ふれあい 視覚を遮断することによって、相手の不安感と支障されることよしの不安感を味わう。同じように不安なことを経験し、安心を表現し合う。	トラストウォーク(C) 2人組になる。1人が目をつぶる。他が目的地まで連れて行く。連れて行く方法は2人で話し合ったり決めて、役割を交替する。安心感について意見を交換する。	目隠し鬼(B) 2人組になり、後ろの者が前の者をさすだけで誘導する。前の者は目をさす。両手を前に向ける(パンパー)。1組だけ鬼になり、2人1組の鬼ごっこをする。走っては行かない。	発射(B) 2人組になる。縦1列になり、前の者は目をさす。ボールを持つ。後ろの者は、前の者によらずに方向を教える。この状態で動き回り、お互いにボール(弾)を発射する。あたったら、アウト	ブライント・ラインナップ(E) 1から番号をかける。課題は、全員が目をつぶる。黙ったまま番号順に並ぶこと。事前を立てることが重要である。途中で変更も随時作戦を繰り返す。
11月	わかるうとすること お互いの意見やアイデアを率直に伝えられたか。発想の転換や粘り強い話し合いができたか。今まで確認してきたことを活動の中で生かして、お互いにかきうとしていくかを確認する。	惑星旅行(B) 10人組。音楽(鳥歌)が止まった瞬間、ロープで指定された範囲に全員が両足を上げ、1から5まで数えることが課題。ロープの範囲は少しずつ狭めていく。最後はどうなるのか？	今の気持ち(C) 2人組で一人が粘土像、他の一人が芸術家になる。芸術家には、粘土像に「牛」「象」「木」などの形を3秒以内に作る。制限時間内に作れない時は、指された者がリーダーとなる。	魔法のじゅうたん(E) 10人組。1枚のシート(じゅうたん)に全員が乗る。飛行中にじゅうたんが故障したので、全員が乗ったまま、修理のため転がすことが課題。1人で転がしたら、やり直し。	ふわふわ旅行(E) 10人組。ティッシュを目的の大きさまで、息を吹きかけて飛ばす。運送することが課題。初めは小片を渡す。その後はティッシュの大きさはグループで決める。
12月	工夫しよう 何事もうまくいくとは限らない。むしろ、うまくいかないことが多い。様々な意見を調整したり、アイデアを出すことによって、少しずつ課題達成に近づいていく喜びを味わう。	インパルス(A) 全員が輪になって手を繋ぐ。リーダーから順に手を握り、インパルス(電波)を送っていく。次に、リーダーを起点にして、左隣の動作をまねていく。リーダーは順次動作を変化させる。	スピードラビット(B) 輪の中心にいるリーダーに指された者とその隣の3人で「うさぎ」「牛」「象」「木」などの形を3秒以内に作る。制限時間内に作れない時は、指された者がリーダーとなる。	オールギャッチ(C) 全員がボールなどを持ち、輪になって、中心にいる者に向かって同時に投げる。中心にいる者は、それらをできるだけ多く確保することが課題となる。受け手を2人、3人と増やしていく。	ヒューマン・ノット(E) 10人ずつに分かれる。両手を前方に出し、違う相手と握手する。インパルスで一重であること、手を離さないことを確認してから、手を離さずに輪をほどき、最終的には一重の輪になる。
1月	何か大事？ お互いに声をかけあったり、反応したりすることで得られる楽しさや安心感を味わう。コミュニケーションを日常の中で生かされているか考えてみる。	ダウンアップ(B) 全員が輪になる。リーダー「ルックダウン」の声で全員が下を向く。そのまま顔を上げる方向を決め、「ルックアップ」の声で顔を上げる。視線が合った相手と場所を入れ替わる。	ボグゴール(C) 2人組でゴールチーム(「山」「川」など)を決め、2人が分かれる形で2列に並び、列の間隔は20cm程度。後ろ向きで位置を変え、目をさす。両手を呼んで再会する。	観察(C) リーダーは輪の外で後ろ向きで待つ。他の者は特定の動作を決めて、リーダーを輪の中に入れる。その動作に対して拍手とブライントだけで反応し、特定の動作に導くことが課題。	目隠し多角形(E) 10人ずつに分かれる。全員が目をつぶったまま移動して、ボウリングのピンを配列を作る。必要なら、「口をきかない」という条件をつける。
2月	もっとよく知り合おう 時間とともに、それぞれのイメージや学級内の人間関係が固定化されてくる。今まで見えていなかった面を引き出し、新しい人間関係づくりをする。新たな学級展開をめざす。	よろしく(A) 2人組になって分散する。リーダーの自己アピールの最後の「よろしく」を合図に組み替える。残った者がまた自己アピールをする。全員が輪になって座って行うパターンもある。	3つの自分(C) 配られた紙に、人に知られてもよい自分の秘密のデータを3つずつ記入する。それを回収して、リーダーが1枚ずつ読み上げて、みんなであれだけのデータをあてていく。	共通点(C) 3人組になる。1分以内で、できるだけ多くの共通点を見つけよう。1分経過したら、共通点の個数を発表し合う。違う3人組を作り、繰り返す。	お花畑(C) 事前に設定した障害物を適当に配ったコースを1分間全員に見せる。2人組になり、1人は目隠しをする。もう1人がコースの外から声だけでゴールまで誘導する。障害物にぶついたら、最初からやり直し。
3月	最後の挑戦 一人一人の感想や印象を自由に表現する場を作る。それにより、活動全体に対する思いや、活動の行い、気づいたことなどを確認し、共有する。また、より現実的な課題について考える機会とする。	宇宙人の卵(E) 5人組。ゴルフボール(宇宙人の卵)を新聞紙(塔)の上に乗せ、高さ50cm以上で維持する。風速4mの突風(4人で吹く)に耐えられれば成功。セロテープ(150cm程度)も必要。	サンクス 1年間の活動の中で感謝したいことを、一人一人に対して具体的に述べる。発言の前に、具体的な場面をよく思い出す時間を用意しておくことが重要である。	ふりかえり 一人一人が、1年の初めに学級がうまくいくために必要だと感じたことを再確認し、今後大切にしたいことを言いながら、ボールを箱に入れていく。(ピーニング)	現実課題検討 課題解決活動を通して得られたことをどう日常生活に生かしていくかを話し合う。また、現実存在する課題を取り上げ、その解決方法を検討し、来年度の方向性を探る。

1 この年間指導計画は「総合的な学習の時間」(週2時間90分)を月1回のペースであてることを前提に立案した。

図7 AFPY年間指導計画(小学5年)の例

### 3 まとめと今後の課題

#### (1) 年間指導計画モデル

AFPY の考え方及び活動を学校教育の中に位置づけ、年間を通して計画的継続的に実施していくために、学年に応じた指導計画のモデルを作成した。(図7参照)



図8 年間計画案の表紙

本来、AFPY の活動は、対象のねらいや人数、年齢、男女比、天候、時間、経験等によって、組み立てを柔軟に変えていかなければ、効果が半減してしまう。従って、あらかじめ計画を立てることはできない。一方では、何らかの見通しがなければ、学校教育において計画的に実施することはできない。年間計画案はそのあたりの条件を踏まえた上で作成した試案であり、実施者がその都度自由に変更していくことが求められる。そのためには、積極的に研修会や講習会に参加し、実践し、自分なりに消化していくことが重要である。

ねらいを明確に！  
生徒に実態に合わせて！  
組み立てをよく考えて！  
平日頃の学級経営から！  
計画的継続的な実践を！

図9 実施上の注意事項

また、AFPY を含めたあらゆる教育手法は万能ではない。それを実施さえすればよい学級になるなどということはありません。ねらいや対象に応じて実施者が適切に行った時に、初めて十分な効果が期待できるのである。その特性や危険性も熟知した上で活用していくべきであろう。大事なものは、年間を通じた学習計画にそった日々の学級経営であると言える。

#### (2) 新たな展開を願って

OBS の教育手法を活用した長期自然体験活動を推進するために、山口県は独自の指導者養成システムを構築してきた。その結果、アドベンチャー・グループ・カウンセリングの指導者が数多く育ててきている。また山口県内には、山口徳地少年自然の家に加えて、新たに十種ヶ峰青少年野外教育センターに大規模なPA の施設が完成している。ソフト面、ハード面ともにアドベンチャー・グループ・カウンセリングを進めていく絶好の条件が整いつつある。

今後、様々な人的ネットワークが有効に機能し、PA 及び AFPY についても様々な研修機会が提供されることを期待したい。そしてこれらの活動が、参加した多くの児童生徒や県民の自信の回復と仲間づくりに役立っていくことを心から願うところである。

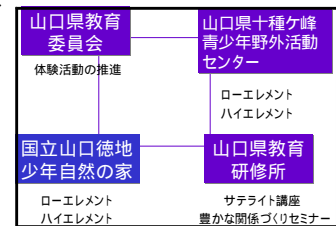


図10 県内の推進組織

#### 【参考文献】

ディック・ブラウティ / ジム・ショーエル / ポール・ラドクリフ、『アドベンチャー・グループ・カウンセリングの実践』、みくに出版 1997  
 ウィリアム・クレイドラー / リサ・ファーロン、『対立がちからに』、みくに出版、2001  
 田中 熊次郎、『グループ・セラピー』、日本文化科学社、1993  
 Jack Canfield、『100 ways to enhance self-concept in the classroom』A division of Simon&Schuster,Inc、 1997  
 Bert Horwood 『Experience and the Curriculum』 Association for Experiential Education 1995  
 Jim Schoel Dick Prouty Paul Radcliffe 『Island of Healing』 Project Adnventure 1988  
 Karl Rohnke Steve Butler 『QUICKSILVER』 Project Adnventure 1995