

第4章 森のようちえんを通した森づくり

(1) その背景

日本全国の森林環境において、「里山」が失われつつあるという課題は、特に高度経済成長期以降顕著になってきました。一般的には、北海道には本州にあるような「里山」という概念はないと言われているので、じゃあそのような概念がないか、ということそういうわけではありません。

アイヌの人々が大規模な耕作を行わず、狩猟採取漁労をメインとして連綿と生きてきた歴史的背景から分かる通り、里山という限定されたコミュニティという概念というよりは、言ってみれば「わざわざ耕作などしなくても、取り尽くせないほどの豊かな資源が至るところにある」というもっと大きな自然観と、今でいうところの「コモンズ」的発想～土地を所有ではなく共有する～が暗黙知として存在した中で暮らしが成り立っていました。

そんな自然資源の豊かな北海道においても、江戸幕府の介入から、明治時代の開拓、日本列島改造論という大義名分、あるいは産業革命による化石燃料の台頭の結果、蚕食されるように自然環境が変化し、本州の里山現象問題と同様、使うことで維持されてきた生態系が崩壊する場面が散見されるようになりました。そしてそれは「開発」と「保全」という対立論争を引き起こすこととなりましたが、バブル崩壊や「環境」「エコ」という言葉の登場など紆余曲折を経て「共生」という概念でお互いに歩み寄ることとなります。

しかし、大きなところでは建設的な議論がされていたかもしれませんが、結局足元に残されたのは、使われることなく荒れ果てた森林と、人と人、人と自然とのつながりが分断された社会構造、です。本州からの来道者にとっては、一見緑色が多く「さすが北海道、雄大で自然が豊かだね」と言われるも、その実はコントロールされていない状況であったり、コントロールする機能が失われていたり、地元に住む北海道民の中でも、その状態に特に疑問を持たず「緑が多いから、それでいいじゃん 自然なんだから、勝手に生えてくるでしょ」と、自然との距離が乖離したがゆえに課題に対峙せず曖昧な正義で解決を先送りする風潮が強まっていました。

そんな風潮が世間に流布し始めると、アンチテーゼとしていわゆる「自然体験活動」が脚光を浴び始めることは、容易に想像できます。自然環境の中でも特に身近な森林環境が「生産の場」「生活の場」ではなく「教育を展開する場」としての価値を持つようになり、その最先端、最後発の手法として2000年の初頭に「森のようちえん」が出現しました。それ以降、前章までにまとめられている通り、その理念や技術がまとめられ、全国各地で展開されるようになってきます。

しかし、この「森のようちえん」という活動は、森側というよりは保育側から生まれてきた背景があるがゆえに、どうしても「幼児の育ちを促すという目的を果たすことが1番の目的で、森はその場のひとつに過ぎない」といった優劣が生まれてしまう傾向が顕著に現れてきました。森のようちえん指導者が、幼児のことには命がけて取り組みますが、その活動フィールドについて・・・食べられる木の実や危険な動植物など、最低限の知識を得ることはあっても、その保全や維持管理に対して直接的に言及し、アクションを起こすことはほとんどありませんでした。そんな中、「北海道的里山の復活」という目標を掲げて苫東・和みの森運営協議会は、その里山的シーンの構築を以下のきっかけをもとに「森のようちえん」からたぐり寄せていく戦略を取ることにしました。

(2) 目的ではなく、「手段」として考えてみる

普通、「森づくり」というと、みんなで苗を植えるシーン、あるいは手鋸やチェーンソーを自在に操り、枝払いや間伐をするというシーンが想像されます。しかし、和みの森は植樹祭跡地であり、当然ながら、苗を植えたばかりのフィールドには広大な苗畑的風景が広がるだけで、植樹エリアで何かができるわけではありません。そこで、植樹エリアは苗が大きくなるまでは手をつけず、それまでの間、敷地内にある小さな藪のような林を使って、里山復活のための練習をしようということになりました。とはいえ、そこは全く手入れのなされていない整備放棄林です。足元は草藪に覆われ、枯れた木や斜めに引っかかった木、病気で折れかかった枝、大量の蚊など、安心安全でないどころか、そこにいて全く快適さを感じない場所でした。これは子どもどころか、こういう現場に慣れた我々大人でもてこずるな、しかもある程度切り開いて安全を確保した後、人々を招き入れるとしても、そこに行き着くまでかなりの時間と労力がかかるぞ、そんなことをボランティアレベルでお願いするわけにはいかないなあ、と凄まじい行き詰まり感を感じていました。しかし、ずっと考えて何もしないわけにはいかない、という別の事情もあり、腹をくくするような気持ちで、協力してくれそうなお家族に「荒れた森なんだけど、一緒に入ってみませんか」とお声かけし、濃い藪の中に一緒に入り込みました。



そしたら、お母さんの後ろについてやってきた小さな子どもたちが、その場に慣れるに従ってその荒れた林の中で嬉々とした表情で遊び始めました。何を始めたかという「枯れ木をひたすら取り出して、折る」という遊びです。最初、そんなのが遊びになるのかなと不思議でなりませんでした。だんだんわかってきました。カリカリに乾いた枯損木は、幼児の力でも簡単に折ることができます。自分の背丈よりも高いような木をポキポキ折る、という行為は、詳しくはわかりませんが、子どもの「自分がどこまでできるかを試す」という本能に訴えかけるような快感なのでしょう。あっという間にたくさんの枯れ木を引き出し、あたたかい焚き火とおやつを楽しむ

ことができました。子どもたちが帰った後、子どもたちの遊んだ林の中は、誰かが丁寧に手入れをした後のように、なんだかとってもすっきりとした快適空間となっていました。



普通、「枯損木搬出」なんて、一銭にもならないとても面倒な作業です。それこそ、作業代を払って業者さんにやってもらうような作業ですが、それを小さな子どもが、「遊びの一つ」として実に楽しそうにどンドン運び出してくれます。そして、それはそのまま「薪」として活用される、その場で燃やした後に出る灰は土壌に戻すことでミネラルが循環し、その植生の多様化の促進が期待できる……。まさに里山的循環システムです。脳天に雷が落ちたような感覚でした。そんな事例をきっかけとし、苫東・和みの森においては、森のようちえんという活動の目標は、幼児の学びや育ちではなく、里山復活という森林整備の達成であると、あえて逆説的に捉えることとしました。

誤解のないようあえて記載しておきますが、これは「子どもたちを労働者として働かせる」という意味ではありません。前章にもたっぷり書かれている通り、この活動は安全には十分な配慮を施した上で、幼児の学びや育ちを保障する活動です。しかし、その学びや育ちを促すことだけを目的にするのではなく、森のようちえんという活動そのものをあえて森づくりの手段として捉えることで、「森の中で遊んでいたら、いつの間にか森が前より良くなった」という三方よしのロジックが成立するはずだ、と考えたわけです。とはいえ、そんなことを提唱し、実践している参考事例は、探せどどこからも出てきませんでした。そこで、地域にある既存の幼稚園や保育所と協力しながら、いろんな活動を試行し、実直に実践を積み上げることとしました。

(3) 子どもも、森もよくなる活動事例

① 柴刈りと焚き火おやつ

地面に落ちている枯れ枝、というよりも、立ち枯れた木や、枝に引っかかってぶら下がっている枯れ枝など、乾いたものをどんどんと集めます。ボキボキ折ったり、足で蹴っ飛ばしたり踏んづけたりと、体全身を使った運動であり、エネルギーを思いっきり発散させられる遊びです。そしてシラカバの皮やよく乾いた草を焚きつけにして火を起こし、おやつを焼いて食べます。ほぼ100%の子ども、そして保護者の方が満足し、納得することができる、間違いのない活動です。このような枯損木を搬出するということは、過密状態になった林内の風通しを良くし、病害虫の発生を抑えます。頭上から枝が落ちてくるといった、林内作業の危険度も下がっていきます。であるだけに、遊びそのものの安全を確保するために、子どもたちも一緒にいる子どももヘルメットなどの着用が必要です（実は、子どもたちはヘルメットをかぶることが大好きだったりします）。



焼いて食べるおやつはなんでもいいですが、

- ・ 温めたり、焼くことで食べられるようになる、あるいは劇的に味が変わる食材
- ・ 逆に、焼けないと食べられない、おいしくない食材
- ・ でも、半生であったり、ある程度焼き加減を失敗しても食べられる食材

という3つのポイントが重要です。

食材を提供する際は、子どもたちのアレルギーに配慮する必要があります。

焚き火は、あまり大きなものにはせず、ある程度活用したらすぐに消えるぐらいの規模のものとしましょう。あまり大きな火は、山火事を引き起こす危険があることはもちろん、あまりにも快適すぎてしまうことで、火の周りから人が動かなくなり、むしろ活動を停滞させてしまう傾向があります。土地所有者との確認が必要ですが、できれば直火ではなく焚き火台などを活用する方がスマートです。途中で火をかけて消し、炭を残すのではなく、最後まで燃やし切り、灰にして土中に埋める、散布することが重要です。炭の状態だと、分解されずずっと残ってしまいます。

焚き火の中に枝を入れ、その先を燃やして遊ぶ子たちも必ず出てきます。この遊びのポイントは、「焚き火の上に燃えた棒を動かすのはOK でも、その棒を横に動かして、焚き火ゾーンから離してしまうのはNG」というルールを確認しておくといいでしょう。

燃やしきれなかった枝は、風通しがよく雨風が当たらないところに保管しておきます。次来たときに、とても良い焚き付けとして使うことができます。



②ひみつきちづくり

ちょっと前は「小屋がけ」と言われていました。最近は「デブリハット」とか「ブッシュクラフト」というサバイバル技術のカテゴリーに入る活動です。アイヌの人々は「クチャ（狩り小屋・仮小屋）」と呼びます。でも子どもたちには「ひみつきち」の方がワクワクするようです。



- ・ やや丈夫な立ち枯れた木を集め、二股に分かれた木に立てかけ、棟木を作る。
- ・ 入り口になる部分を三脚で支える。
- ・ 棟木に枝をたくさん立てかけ、壁にする
- ・ 壁を落ち葉やササ、あるいはシダやフキの葉で覆う（1泊する場合はビニールシートを活用）

自分の身を隠すことができる、あるいはそこに住むというシェルター作りは、実際にそこに住むことがないとしても、子どもたちの安心安全本能を刺激するようで、かなり熱心に取り組みます。時間があれば、そこでおやつを食べたり、少し横になってみるのも良いでしょう。子どもたちの頭の中に、一気に「家」としてのイメージが広がります。小学生以上になると、そこに寝袋を持ち込み、一泊するという達人も出てきます。この活動は、終わりぎわがとても重要です。「ひみつきちは、秘密にしなければならぬ」と、作ったものを解体します。そのまま残しておきたいところではありますが、不用意に他人が入ったときの事故につながる可能性もあるので、解体が原則です。そして①と同様、薪として積み上げておきます。「どこにあったかわかんなくなったね」と言いながら終わるわけですが、でもひみつきちを作った場所は、①と同様枯れ木枯れ枝が除去され、単一に繁茂した下草も踏圧され、風通しが良くなります。

③ブランコ、ハンモック

枝振りの良い木、健康で丈夫な木の幹を活用して、ハンモックやブランコを用意します。ブランコは、トラックロープのように太いものの方が、手が痛くなくて良いです。手ごろな太さの薪や木の棒を座面にします。巻き結びで十分です。

①が力の発散による解放だとすると、このブランコやハンモックは体の揺れによる解放です。特にブランコは、2本のロープを使うというよりは、1本のロープを逆V字にぶら下げて座面を取り付けることにより、前後だけではなく回転も加わり、より複雑な揺れを感じることができます。ハンモックは、ハンモックそのものよりも、ヘリコプターのカーゴネットのような大きな面積を持つものの方が面白いです。経験的には、ハンモックは乗り降りするときに怪我や事故がおきます。揺れている不安定なところで慣れない動きをすることで、手や足が引っかかってそのまま落下してしまうケースがあります。一方、網の中に入ってしまうえば大きな事故は起きづらいです。ですので、意外と「高いところ」に設置する方が良いような気がしています。



いずれにしても、この活動によってられる効果は「下草の被圧」です。多くの子どもが次から次へとブランコやハンモックに乗ることにより、足もとの草が踏みつけられます。その結果、そこから下草が生えなくなり、大人が化石燃料を使って草刈機を使う必要がなくなります。しかし、同じ場所にずっとブランコやハンモックを設置し続けると、むしろ木の根が痛んでしまったり、他から飛んできた希少な草木の種が発芽されなくなります。コツは、フィールド内で随時ブランコやハンモックの設置場所を移動させることです。

④リヤカーや一輪車、ソリ

少しずつ、子どもたちに作業用の道具を見せていきます。しかし、それらは遊びメインの道具ではなく、そもそもそこでちゃんとした「道具」として使われるもの、あるいは大人が使っているものである必要があります。一番わかりやすいのは、リヤカーや一輪車といった「ものを移動させる道具」です。大抵の子は、最初は「乗り物」という遊び道具のひとつとして認識します。しかし、先述のような活動を展開し、子どもたちの感覚と技術が高まってくると、木の枝、土、葉っぱを効率よく移動させるための便利な「道具」として理解し始めます。効率よく運ぶことができるようになる反面、自分の体力や筋力以上の重量を動かすことになるので、ひっくり返してしまったり、タイヤに指が挟まってしまうという事故にもつながります。特にリヤカーは、載せ方に気をつけないと急にフロントの部分が跳ね上がったりするので、要注意です。最初は遊び道具でいいのですが、なるべく道具としての認識が高まるような「必然」を早めに仕込むこと、そして薪や土を運ぶという本来の使い方をしてくれた瞬間に「すごく助かる、本当にどうもありがとう」と心から感謝の意を伝えることが、指導者のコツです。

