

## 日本福祉文化学会 関西ブロック 企画 【「福祉」と「自然」の意外な関係～in 万博】

4月17日（日）の午後、万博公園で、＜「福祉」と「自然」の意外な関係＞というテーマで企画をさせていただきました。前半は、屋外でのネイチャーゲームなどを通して身近な自然と親しむ体験を。後半は、屋内で「福祉」と「自然」という一見異なる分野に通じる「いのち」の視点について、話を聴いていただきました。（ナビゲーター&報告：金谷 眞理子※）

午前中までの雨が嘘のように晴れ上がった午後1時半、大人9名・子ども4名の参加者が万博記念公園・自然観察学習館の実習室に集合。挨拶もそこそこに、新緑がキラキラと輝く屋外へと飛び出しました。

### ■野外体験（1）ネイチャーゲームで自然と親しむ

まずはAとB2つのグループに分かれ、「木こりの親方」というゲームをしました。各グループからひとりずつ「木こりの親方」役を決めてもらい、他の人は弟子となって、木の調査をしてもらうというゲームです。親方役の人には役になりきってもらおうと、黒テープで口ひげをつけてもらいました。

調査する木は各グループ1本。調査項目は、葉っぱがあるかないか、葉っぱの形、木の太さや高さ、木全体の枝ぶりや形、幹の表面の様子や手触り、方角や距離など。私が調査木に目印のバンダナをつけに行っている間、親方は木を背にして立ち、6つの調査項目を考えてもらいました。

そして、いよいよ調査スタート。弟子は親方の前に一列に並び、ひとりずつ順に指示された調査項目を調べに行きます。中には「根の張り方」「苔のつき具合」など、マニアックな調査項目も。弟子たちは、調べたことを口頭や身振り手振りで親方に報告するのですが、子どもたちは苦戦気味。自分が見たことを人にわかりやすく説明するのは、案外難しいものです。

6項目すべての調査が終わったら、その内容をもとに親方が調査木を探し当てに出発。B班の親方は、迷うことなくすぐに探し当てました。根元から3つに株分かれした細くて白っぽい木で、その樹形や色が決め手になったのでしょうか。一方、A班の親方は調査木のすぐ近くまで行きながら迷い、一瞬違う方向へ…。すぐに弟子たちに「そっちじゃないよー！」と引き戻され、見事調査木を探し当てることができました。

終了後、「ふだん、こんなふうじっくり木を観察することがなかったので難しかった」と班長さん。公園などにある身近な樹木も、よく見ればさまざまな特徴や個性があることに気づいてもらえたようです。

続いて場所を移動し、「名づけ親の旅」というゲームをしました。

私たちに名前があるように、動植物にもいろいろな名前があります。「オドリコソウ」のように姿形や大きさなどの見た目に由来するものや、「クサギ」のように臭いや手触りなどの性質に由来するもの、あるいは生えている場所に由来するものなどもあります。このゲームでは、A～Cの3グループに分かれ、私が示すユニークな形状の自然物に名前をつけてもらいました。

ひとつめは、大きな木の幹を囲むようにして地面から突き出ているたくさんのコブ状のもの。みんな初めて目にしたようで、「何これ～」とびっくりしています。じつはこれ、ラクウショウという樹木の根っこの一部で、「気根」というもの。ラクウショウは水辺や湿った場所に生えるため、地中に潜った根の一部が地上に露出し、不足しがちな酸素を取り込んでいるのです。この種明かしは最後まで伏せておいて、まずはインスピレーションで名前を考えてもらいました。積極的だったのは子どもたち。見るだけでなく、手で触ったり上に座ったり、五感を駆使してヒントを探しています。

3分経ったら全グループが集合し、それぞれが考えた名前の発表タイムです。「石仏」「モアイ」「山芋」「しょうが」「らくだのコブ」「8人の子ども」「マトリョーシカ」「肘」…ユニークな名前の数々に感嘆の声が挙がります。ちなみに、後日気づいたんですが、ある図鑑には「別名：ひざ」とありました！

ふたつめは、川沿いの小木の根元に落ちている無数の白い綿状のもの。「触って大丈夫？」とおっかなビックリの子どもたち。でもすぐに慣れて、どんどん名前を挙げ始めます。そんな子どもたちに触発され、大人たちも声を挙げ始めました。

発表で多かったのは、「毛虫」「みの虫」「お蚕さん」などの虫類。他に、「犬のしっぽ」「筆」、変わったところでは「仙人のヒゲ」など。じつは、この白いものの正体は「カワヤナギ」の花穂。別名は「ネコヤナギ」で、「犬のしっぽ」はまさに“ニアピン”でした。

最後は、小川の底にへばりつくようにたなびいている緑色の紐状のもの。「茶そば」「流しソーメン」などわかりやすいネーミングのほか、「乙女の黒髪」「フランケンシュタインのマント」「世界の川」など独創的な名前も登場しました。このゲームでは、自然の造形物の多様な美しさや不思議に気づいてもらうとともに、人それぞれの豊かな感性に触れ合うことができたのではないのでしょうか。



## ■野外体験（2）森の中で心身をリフレッシュ

約1時間、蒸し暑い園内を移動しながら活動し、参加者に疲れも見え始めたところで、休憩がてら森の木陰でリフレッシュタイムです。

まずはストレッチから。ビニールシートに座って腕や肩を伸ばしたあと、立ち上がって脚部も伸ばします。

続いて、太極拳の準備や整理体操などに使う気功で心身をほぐします。新緑の草木や大地から発せられる爽やかな気を両手で集め、頭上から腕を下ろしながら顔、首、肩、胸、腰、足…と全身に通していきます。深い呼吸でゆったりと。最初の3回は、日々のストレスや雑念を洗い流し、心を空っぽにするつもりで。次の3回は、身体の前面、背面、中心部の順に、全身の緊張をゆるめるつもりで行います。頭、首、肩…と腕が通るところを意識してゆるめていくのがポイント。

終わると、雑念や余分な力が抜け、どっしりと地に足がついた感じになっているはずですが、皆さんいかがだったでしょうか。

## ■実習室にて…おはなし&おまけ

午後3時、自然観察学習館・実習室へ戻り、トイレと水分補給をすませたら後半です。今回の企画のテーマである「福祉」と「自然」の意外な関係について、短いお話を2つさせてもらいました。

ひとつめは、「働かない働きアリの話」。北海道大などの研究チームが最近発表した話です。

アリの集団の中には、必ず「働かない働きアリ」が2〜3割いるのだそうです。しかも、いくら働くアリだけのグループを作っても、必ず働かないアリが一定の割合で現れる。これを不思議に思った同チームは、アリ1匹ずつに異なる色をつけて個体識別した上で、1カ月以上にわたって8つの集団の行動を観察しました。その結果、最初よく働いていたアリが休むようになると、それまで働かなかったアリが働き始めることを確認したというのです。

同チームはこの研究成果として、「働かない働きアリ」は、働いていたアリが疲れて動けなくなったときに代わりに仕事をし、集団の長期存続に不可欠」と発表しました。つまり、働きアリがすべて同じようによく働き、疲れがたまるペースも一緒だと、すべてのアリが同時に働かなくなる恐れがあるり、そうなる、必要な卵の世話が滞ってその集団が減ってしまう。アリは、「働かないアリを常駐させる」という一見非効率的なシステムによって、集団を存続させる道を選んでいると考えられる…ということでした。

人間社会も、効率ばかり追い求めていると、いずれ社会や組織の衰退を招くかもしれません。このアリの話は、障害者やニートなどを含む多様な人々の存在価値を認め、柔軟な働き方・生き方を認めることの大切さを示唆するものとして、紹介させてもらいました。

2つめは、「1/4の奇跡～鎌状遺伝子の話」。

石川県で特別支援学校の教諭をしている山元加津子さんが、何年前にHNKの『人体Ⅲ』というテレビ番組で紹介されているのを見て感銘を受け、自らの著書や講演の中で紹介している話です。

昔、アフリカのある村でマラリアが大発生して村が絶滅しかけたのですが、どうにか踏みとどまります。後年、科学者や医師らが、その村が絶滅を免れた原因を詳しく調べた結果、とても興味深いことがわかりました。それは、その村には「マラリアにかかりにくい人がある」ということ。そして、マラリアにかかりにくい人の赤血球は通常の赤血球と異なり、草を刈る鎌のような形をしているということ。つまり、この「鎌状赤血球」の遺伝子をひとつでも持っている人は、マラリアにかかりにくいということがわかったのです。

また、鎌状赤血球の遺伝子を持つ人たちの兄弟や家族、子孫を徹底的に調べた結果、この人たちは3つのグループに分けられることがわかりました。3つのグループをA～Cグループとすると、その特徴は次のようなものでした。

A：鎌状赤血球の遺伝子を持っていないで、障害も持っていない人たち。全体の4分の1いました。

B：鎌状赤血球の遺伝子を持っていて、障害も持っていない人たち。全体の4分の2いました。

C：鎌状赤血球の遺伝子を持っていて、その遺伝子が原因で障害を持っている人たち。全体の4分の1いました。

マラリアが大発生した時、Aグループの人たちはマラリアにかかって亡くなってしまいました。生き残ったのはBとCのグループ。単純に考えれば、村を絶滅の危機から救ったのはBとCのグループだと言えます。ところが番組では、「マラリアに強く障害のない遺伝子を持ったBグループが存在する時、必ずある一定の割合で重度の障害を持ったCグループも存在する」という事実を挙げていたのです。

つまり、障害を引き受けた4分の1の人たちが存在しなければ、健全なBグループも存在せず、その村は絶滅していた。もし「障害を持つ人はいない」という考え方で障害者を排除していったら、マラリアに強く、障害のない遺伝子を持つ人は決して生まれてこない。それが遺伝子の進化というものだ——ということでした。

山元加津子さんは、この事実を多くの人に伝えながら、「今、私たちがこうして元気でいられるのは、過去や現在、病気や障害を持ち、苦しんで生きてくれた人たちのおかげかもしれない。病気や障害のある人たちは、私たちにとってかけがえない存在なのです」というメッセージを発信し続けています。

おはなしの最後に、シルヴァスタインの『おおきな木』という絵本を朗読して終わるつもりだったのですが…。じつはこの日、天気予報で雨の確率が高かったため、雨天時用に用意していた室内ゲームがありました。子どもたちに「絵本の朗読とゲームとどっちがいい？」と尋ねたところ、「ゲーム」という答え。そこで、最後におまけとして、「宝物当て」というゲームをしました。

まず、机の上に黒布を広げ、その上にドングリや松ぼっくり、木の皮などの自然物を並べます。これが「私の宝物」。この宝物の中から一つだけ取り出して箱の中に入れ、手探りで特徴を確かめてもらい、再び黒布の上に戻して、全部の宝物の中からどれが箱に入っていたものか当ててもらい、というゲームです。

当てるのは小学生の子どもたち3人。最初に箱に入れたのはモミジバフウの実です。神妙な顔で手探りする男の子。自信がないのか、なかなか触るのをやめようとしません。「もういけそうかな？」と何度か促され、やっと箱から手を抜きました。男の子に後ろを向いてもらい、その間に実を黒布に戻します。

「もういいよ！さあ、この中のどれが箱に入ってた宝物かな？」

すると、さっきまでの自信のなさとは裏腹に、迷うことなく即座にモミジバフウの実を指し示してくれました。実のトゲトゲと長い柄が選別のポイントになったようです。

続く女の子2人には、ビロード状の肌触りが独特のタイサンボクの実と、よく見る松ぼっくりよりも大きくて細長いドイトウヒの松ぼっくりを。2人とも、迷うことなく見事に当ててくれました。当たった宝物はもれなく子どもたちにプレゼント！

ゲーム後、主催者である日本福祉文化学会関西ブロックの脇坂さんから締めのお言葉をいただき、約2時間のプログラムは終了です。終了後も、宝物の周りに子どもたちが集まり、「これは何？」などと声をかけてくれました。「私も宝物当てしたかった」という大人も…。

「人と自然の橋渡し」としてのボランティアガイドを始めて1年ちょっと。まだまだ駆け出しの未熟な私ゆえ手際や段取りが悪く、「あそこはもう少しこうすればよかった」などと反省点も多々ありますが、貴重な機会を与えて下さった日本福祉文化学会関西ブロックの皆さま、参加して下さいました皆さま、本当にどうもありがとうございました。

(※金谷(かなや) 眞理子(まりこ)：吹田市在住。フリーライターと障害者ヘルパーの「半筆半ヘルパー」。一昨年、森林インストラクター資格を取得。休日には万博公園を中心に自然観察の勉強やガイドボランティアをしています)

