

1998年12月8日 発行
「常葉学園短期大学紀要」第29号 抜刷

自然への興味をかりたてる遊びの研究
- 木の実を用いた造形遊び -

山田 辰美

自然への興味をかりたてる遊びの研究 - 木の実を用いた造形遊び -

山田辰美

1. はじめに

近年、子どもの自然離れが問題にされている。日本中でこの現象は広く進行しているようだが、不思議な気がする。筆者には数多くの子供達と直接に接する機会があるが、どんな子どもも自然に対する関心は高く、反応がすこぶる良いのである。幼稚園、保育園、小学校あるいは地域の子ども会などから自然観察会などを頼まれた際に、自然の生き物や不思議との出会いに感動し目を見張る子どもの姿に驚きさえ覚えることがある。自然との触れ合いに彼らの心が力強く反応し、充足しているのを感じる。子どもは元来、自然が好きであると結論付けたいのであるが、一方で、自然離れという現象が蔓延しつつあるというのは如何なる訳であろうか。

砂場などで無心になって遊びに取り組む子どもの姿を眺めるのは楽しい。彼らの中にある健康な育ち（発達）へと向かわせる本能が、遊びの中で十分に稼働しているのを感じる。だから、喜び、楽しみが探る夢中になる。しかし、幼稚園や小学校で、砂場の傍らにぼうっとたたずむだけで遊びに加われない子どもがいるのだという。子どもが野外に放り出されたら遊べないというのは、どういうことだろうか。大人の過干渉や過度な競争など何らかの原因で、子どもの中の自然性が抑圧されているからであると想像される。子どもの自然性とは生き物としての本能や欲求と言い換えてもよいだろう。いずれにしても、今日の子どもの中で進行している様々な病理に目を背けるわけにはいかない。

ところで、小川や里山など身近な自然環境について、多くの人々がその保全の必要性を認識するようになった。そして、あらゆる自然環境を荒廃させて行くのは、都市化の進行や開発など人間の活動であり、自然は自然のまま手を付けずに置くことで、その豊かさが初めて維持されるものであると考えられて来た。しかし、近年各地で生息する生物の多様性が低下している原因の多くは、むしろ人間が里地に手を掛けなくなったことにあると気付くようになった。具体的には、毎年繰り返される林縁の草刈りや、小川や池の洞上げ、さらに20年毎に実施される雑木林の伐採などが、ふるさとの景観や自然の豊かさや活力を高めていたのである。つまり、身近な環境の自然保護は放って置くことでは実現せず、むしろ、多くの人達が里地と関わる事が大切なのである。ところが、かつて子どもたちの遊びの場でもあった野山は、立ち入る人もほとんどなく沈黙している。駆け回る子ども達の歓声が聞こえてくることは稀である。

自分の子ども時代と比べると、里地の状況



写真1 ジュズダマ取りに熱中する幼児たち

だけでなく子どもを取り巻く環境は大きく推移している。寄り道をし、道草を食った採草地や雑木林は今はない。かつて、グミやヤマモモを採取した場所は鬱蒼とした藪や杉・松の森林に変わっている。森林の縁は蔓性の植物が生い茂り、竹林が雑木林を侵略している。「おじいさんは山へ柴刈りに」といった昔から継続していた里地利用の生活習慣が消えたことが、それらの原因のほとんどである。学校、塾、マスメディア、TVゲームなど子どもを取り巻く様々な状況の検証については、専門の研究者に任せることにしたい。いずれにしても、明日も仲間と一緒に野や山で遊べることだけが楽しみで、家への帰り道に「明日、天気にしておくれ」と大きな声で叫ぶ子ども達の姿は、今はない。

前書きが冗長になってもいけない。筆者の問題意識を簡潔に述べるならば、子どもを身近な自然と関わらせる必要を強く感じているということである。そして、野外での自然遊びの大切さを説く大人は多いが、実際に自然の楽しさを伝える者は少ないのではないかと考えている。理論や理屈ではなく、自然との関わりの楽しさを多くの子どもに伝えたいと考えるようになった。そして、本業の研究の傍ら、身近な里地の自然物を使って楽しい体験や活動が仕組めないものかと考えて続けて来た。この小論においては、過去のおよそ15年間に創出した自然遊びの一部を報告する。今回は、特によく乾燥して保存性の良い木の実を主な素材とした造形遊び（ネイチャークラフト）を中心に紹介したい。

2. 研究の目的

自然の楽しさや不思議を知らない子どもたちを、自然の世界へ誘う手だてとして、自然の素材を用いた造形遊びを開発する。つまり、生き物との出会いやたくさんの不思議に対してわくわくする期待感を高め、日常的に関わっている身近な環境への関心を喚起し、地域との具体的な関係を構築できるような素材の発見に努め、それを用いた活動を考案する。

自然素材を組み合わせ動物などの生き物に見立てるという活動を、自然や環境の実相に対する様々な直感的な気付きの過程と位置付けられないだろうか。さらに、生きるものと生きていないものとの連続性に対する実感的理解は、自然環境に対する一体感や親和的な感情を生み出すことに結びつくという仮説を立て検討する。

3. 素材の検討

身近な環境の中で遊びの材料となる自然物を探すことから始めよう。里地といっても決して郊外の田舎に限ったことではなく、都市部においても、そこをふるさととするたくさん子ども達のために、見つけやすく扱いやすい素材を見つけたい。南北に長く、地形的にも変化に富む日本においては、地方や地域によって手に入れやすいものは具体的には異なるだろう。筆者は日本各地や、世界の数カ国で同様な素材集めをした経験があるが、ここでは中郡地方の平野部や丘陵地、低い山地を想定して、素材の検討を試みる。

3-1. 素材の条件

素材となる条件は、身近な所で簡単に手に入れられることが第一である。仲間や家準と一緒に遊ぶためには、まとまった量が得られる必要もある。また、造形的な扱いに耐える



写真2 川原の石にマーカーで線を描いただけの作品
(左からカバ、船、イヌ、ネコ、男の子、ハト)

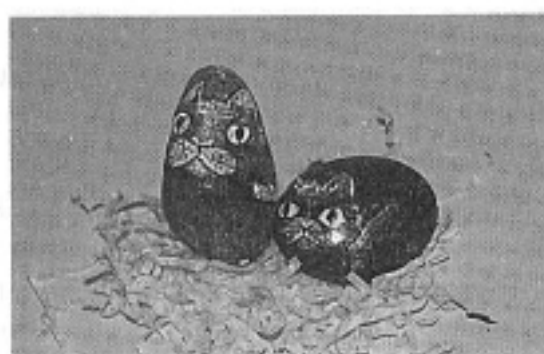


写真3 石にアクリルカラーでペイントしたもの
(2匹のネコ)

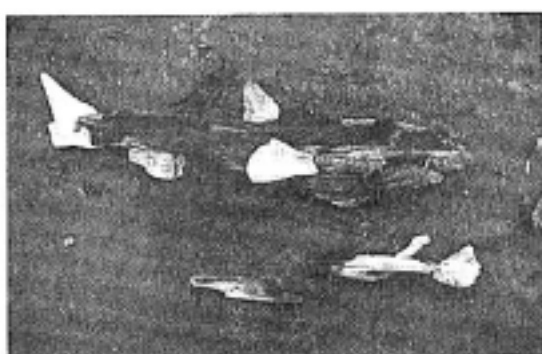


写真4 流木を組み合わせて作った魚



写真5 ヒガンバナの花と、ギシギシの葉で
作ったお雛様

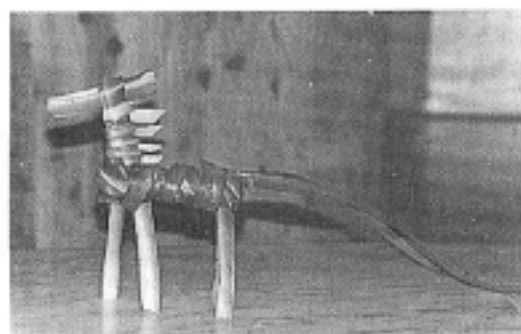


写真6 ヤブカンゾウの葉を編んで作った馬



写真7 クズの葉柄を編んだ冠



写真8 クズの葉柄を編んで作ったムカデ

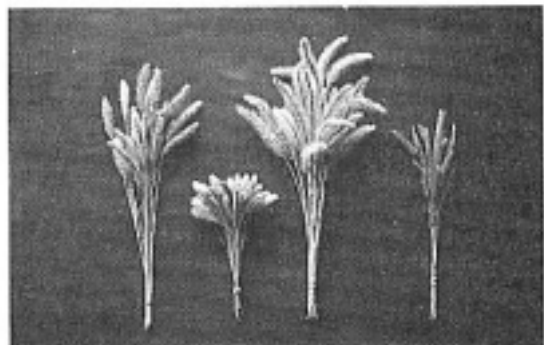


写真9 各種のエノコログサ
(左からエノコログサ、ハマエノコ、アキノエノコログサ、キンエノコ)

ような堅さや強度が欲しい。しおれたり朽ちたりせず、家に持ち帰り蓄えられるものが良い。従って、かびたり、虫がわいたりしない耐久性、保存性の良さが求められる。

3-2. 環境による素材の違い

次に身近な環境を川、平野部、山などに分けて、得やすい素材を検討する。川では石や流木といった特有の素材が手に入る。手の平に乗る大きさの石や流木は様々な見立て遊びに好適な素材であり、組み合わせてもおもしろい(写真2、3、4)。しかし、草や木は種類が限られ、多様性に欠ける。河原や土手に生えるオナモミ、ススキ、ジュズダマなどは使える。

平野部では季節毎に様々な種類の野の草が見られるが、種類は場所や季節によって変化し、そのため草花遊びの考案には好適な素材となる(写真5、6、7、8)。これらは季節感に富む遊びであるが、長い時間保存して楽しむことはできない。高い造形性や保存性という点では、エノコログサ(写真9)、カラスムギ(写真10)、ムギ、ススキ、ハスなど一部の種類に限られる。花壇や一般家庭の庭にあるものでも、ユリ類のさく果(写真11、12)やトロロアオイ(花おくら)(写真13)など利用しやすい草本類もある。それに対して街路樹、公園、庭の植え込みなどを含めて平野部で得られる木本類には、意外に使えるものが多い。ツバキ、ホオノキ、タケ、クチナシ、カキ、フジ、ザクロ、ソテツ、イチヨウ、マツ、ナンキンハゼ(写真14)、プラタナス(写真15)、ハンノキ(写真15)などたくさんの種類が挙げられる。

最もたくさんの素材が集められる場所は丘陵地や低い山地である。特に雑木林や薪炭林は植生的にも多様性が高い。ドングリやシイの実を初めとするあらゆる木の実が多数手に入る。林道沿いに展開する林緑の植生も多様性が高く、遊びや観察に適してしゝる。ただし、杉、桧などの木材生産を目的にした林や竹林では著しく種類が限られ、素材も少ない。

4. 素材研究

4-1. 松ぼっくり

日本各地で簡単に手に入る代表的な素材として松ぼっくりがある。松ぼっくりと言ってもいろいろな形があることに気が付いているだろうか。松の種類が違えば、大きさや形の違う松ぼうくりになるのは勿論であるが、同じ一本の松の下でさえも、異なる形の松ぼっくりが拾える。

写真16右側は静岡県中部の山間地(川根町笹間)の保育園で子どもたちが、ままごと遊びに使っていたものである。ままごとの食卓を、子ども達の大好きなエビフライとして飾っていたものだが、どんな素材でできているのかを分かる者は稀かも知れない。これは草の根っこなどではなく、松ぼっくりである。決して特別な種類の松という訳ではなく、日本中の野山や街角で極普通に見られるアカマツである。実はリスが松の種子を食べたかす、いわゆる食痕なのである。リスが松ぼっくりを横にして両手で持ち、くるくる回しながら鋭い歯で鱗片をかじり取ったもので、地方によっては決して珍しいものではない。リスの住む松林では、たくさん拾えるものである。

写真16左側はそのままハリネズミの体に使いたいような形であるが、これも、アカマツ



写真10 初夏のユリの姿
実を結ぶために美しい花を咲かせる



写真11 野性のユリの秋の姿
さく果から翼を持った種子が出る



写真12 トロロアオイの花(左)と、結実した
実(右)

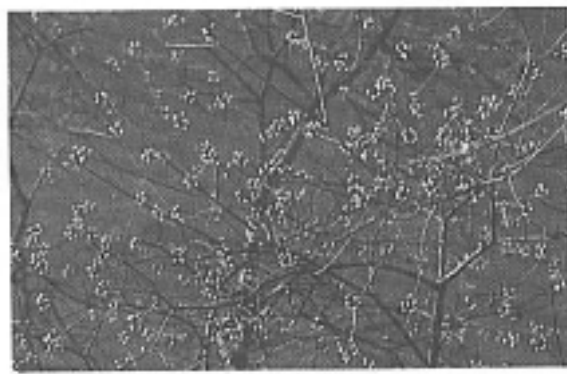


写真13 秋に白い種子を見せたナンキンハゼ



写真14 樹路樹としてよく見るブラナス
年によって実をつける

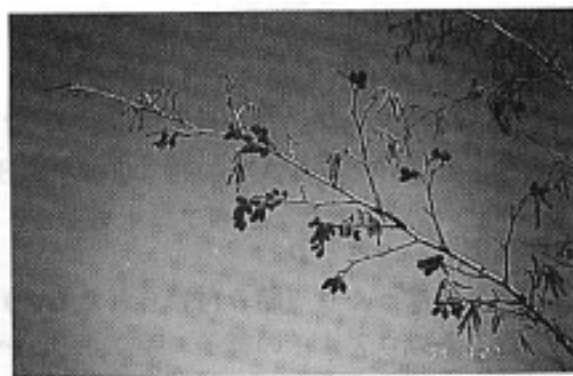


写真15 ハンノキの雄花と雌花
雄花は小さな松ぼっくりのよう

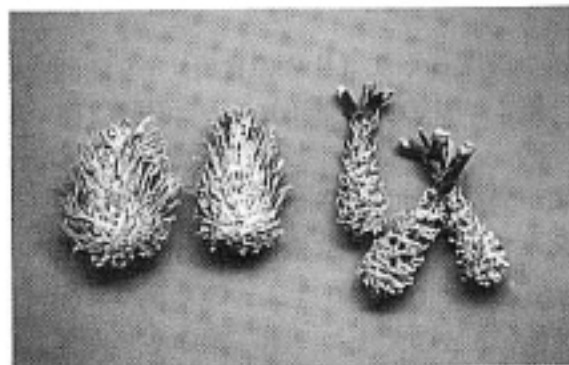


写真16 変わった松ぼっくり
(左が踏みつけられたもの、右がリスが食べたもの)

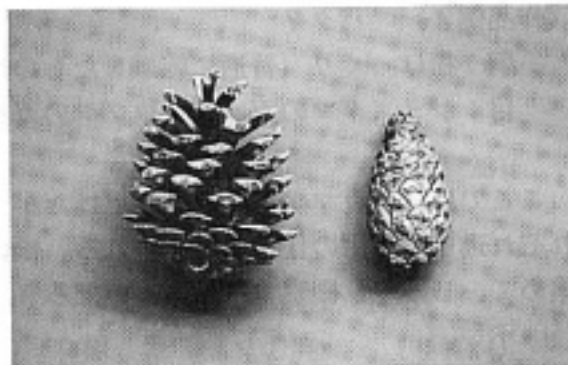


写真17 松ぼっくり
(左が乾燥した状態、右が生または湿った状態)

の木の下で拾ったものである。道の上に落ちた松ぼっくりが、自動車や人などに踏み付けられることで、繊維がほぐれたものである。

松ぼっくりと言えば、写真17左側のようにすき間の多い傘（鱗片という）の開いた形が普通である。これを牛乳ビンの中に入れるためには、どうしたらよいのだろう。鱗片が大きく開いて堅いので、力を込めてもとても入りそうにない。答は松ぼっくりを2・3時間、水に浸しておけば良い。すると、写真17右側のようにすぼまって、牛乳ビンにも楽に入るようになる。（お湯を用いればさらに短時間でスリムになる。）ビンの中でそのまま乾燥させると、松ぼっくりは元の形になって取り出せなくなる。これを子ども達に見せると不思議感を募らせ、関心を示す。

若い生の松ぼっくりは、写真17右側のようにすき間なく堅く閉ざしているが、種子が成熟した松ぼっくりが乾燥すると、乾湿運動によって鱗片が大きく開く。鱗片の間には翼の付いた種子がはさまっていて、鱗片が開くことで種子は風をつかむことによって飛んで行くことになる。種子は空気の抵抗を受けてくるくる回りながら時間をかけて落下し、その間に風をつかんで、広い範囲に子孫を分散させることに成功する。種子のふくらんだ所には芽吹くために必要な栄養、胚乳がつまっており、リスは勿論これがお目当てである。造形遊びには、よく乾燥したものをを用いるのが良い。

作品例1) 森の小人

胴：松ぼっくり（普通に乾燥したもの） 顔：コナラのドングリ
頭：クヌギのかくと 手：キリのへた 足：ツバキの実 （写真18）

作品例2 狸

胴：松ぼっくり（普通に乾燥したもの） 顔：クリの実
耳：アラカシのかくと 尾：トロロアオイの実 （写真19）

作品例3) ラッコ

胴：松ぼっくり（踏み付けられたもの） 顔：クリの実
目：トロロアオイの種子 手：キリのへた 足：実なし栗の実
尾：フジの実 （写真20）

作品例4 バク?

胴：松ぼっくり（普通に乾燥したもの） 顔：松ぼっくり（リスの食痕）
目：ジユズダマの実 耳：コブシのガク片 尾：ユリの実（さく） （写真21）

ここでは、アカマツだけを取り上げたが、種類が異なると大きさや形が様々であり、それぞれ違った利用の仕方が考えられる。松の木をみつけたら色々な姿の松ぼっくりを拾い集めて、じっくり観察すると楽しいだろう。

4 - 2 . 異なる素材で作る（ネズミを例に）

良く知っている身近な動物を作ってみようと子ども達に呼びかけると、犬や猫以外でウ



写真18

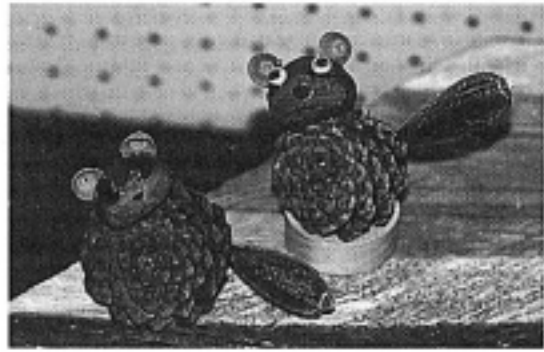


写真19

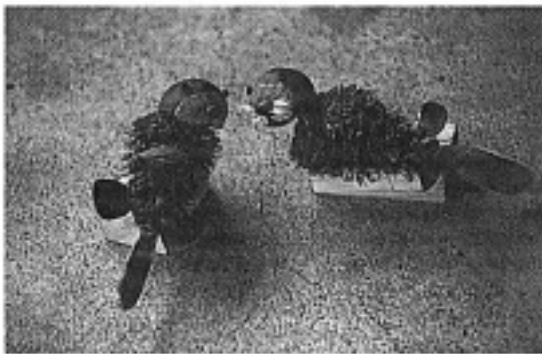


写真20



写真21

サギ、ペンギン、パンダ、コアラ、ゾウ、ラッコなどが作られる。時には、ポケモンやドラエモンが登場する。私としてはタヌキ、キツネ、イタチ、モグラ、ネズミなどの里地に普通に生息する動物を期待しているのだが、子ども達には馴染みがないらしい。ここでは、子どもたちにも簡単に作れる動物として、ネズミを取り上げてみる。耳が大きめで、長い尾であればネズミと見える。

<作品例1>

胴と尾：プラタナスの実 顔：クリ 目：ナンキンハゼの種子 耳：キリの実
足：ハウノキの葉柄 (写真22)

<作品例2>

胴：カラスウリの実 顔：アヤメの実 目：ナンキンハゼの種子
尾：カラスウリの茎 足：アヤメの茎 (写真23)

<作品例3> (左のネズミ)

胴：コナラのどんぐり 顔：コナラのどんぐり 目：ナンキンハゼの種子
耳：マキの葉 尾：コナラのどんぐりから伸びた根 足：ゴマの実 (写真24)

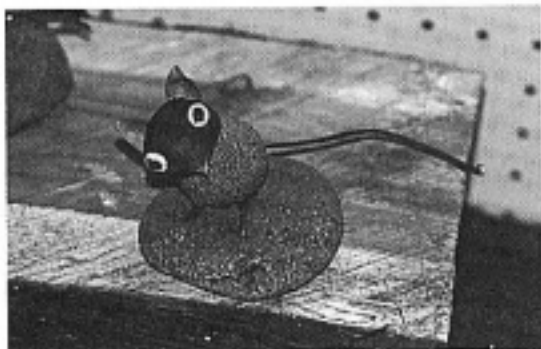


写真22



写真23

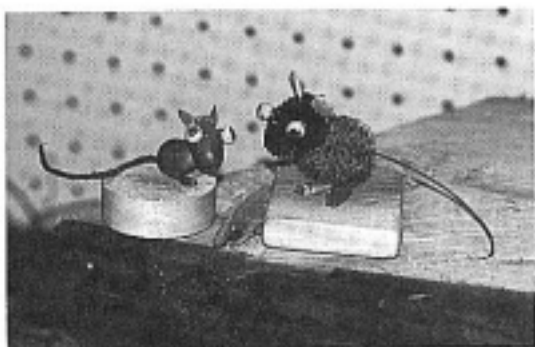


写真24



写真25

(作品例4

胴と尾：プラタナスの実 顔：キリ、 耳：ヤマモミジの実、ガガイモの実
サワグルミ 目：ナンキンハゼの種子 足：ハウノキの葉柄 (写真25)

5. 活動の課程と成果

作品を見た方から、製作には長い時間と才能が必要ではないかという指摘を受けたことがある。実際には、幼稚園児や小学生、あるいは一般の父兄などに指導し一緒に活動・製作した経験を20回程度持つが、活動に支障のあったことはなかった。むしろ、子どもも大人も大変熱心な取り組みを示し、興味深い作品が多く見られた。参加者の満足度も高いものであることがアンケート調査からも、示されている。ここでは活動の手順や遊び方を解説する。幼稚園や保育園の保育者のために過去に作成した分かりやすい活動のマニュアル2編を手直しを加えて別(自然物を使った楽しい生き物作りの極意、野山の素材で動物を作ろう)に示した。

活動の過程は大別すると、素材探しと製作に分かれる。予め、素材を集めておいて、親子で製作から取り組むケースが多かった。製作には1~2時間かけた。

写真で示したような造形遊びによって、子ども達の興味・感心が自然物や地域に向けられた様子が、アンケート調査から確認されている。また、親達や保育者の反応も高く、熱心な取り組みがされた。「父親が興味を持って、親子で山へ出かけるようになった」とか「おじいちゃんから昔の遊びを教わった」などの後日談も寄せられた。

6. 考 察

6-1環境教育の基礎理念としての「アニミズム」

幼児期の思考の一特徴で、命のない事物を、あたかも命があり、意志があるかのように、擬人化して考える傾向を「アニミズム」という。これは物活論とも呼ばれ、J. ピアジェ（1968）によって提唱されたものである。

アニミズムは幼児期のある時期にだけ現れる本能的な特質とする考え方もあるが、この思考形態を幼児期だけに固定的に考えるのではなく、ピアジェの示した観念を拡大し、「見立て遊び」と呼ぶべき活動（自然遊び）の理論的な展開に適用したい。つまり、子どもは段階を経て、抽象の度合いを深めて行くものであり、幼児に限らず私達大人にさえもアニミズムの感性が必ず残っていると考えている。子ども時代のこの感性を刺激し自覚させることを試みたのが今回報告したような見立て遊びを発展させたネイチャークラフトである。

英国の人類学者タイラーは、アニミズムを古代人の宗教の起源と考えたという。宇宙に無数の靈魂が存在し、自然物も動植物も人間とともに靈魂を持つとする世界観である。古代人に限らず私達日本人には、本来この感性が強いと指摘されている。（ベンダサン、1979）亡くなった祖父が、朝日や夕日に向かって手を合わせていたのを思い出す。このように神社やお寺に限らず、森羅万象様々なものに日本人は手を合わせ祈ってきたようだ。今回の小論を通して、季節などの自然との一体感や自然のすばらしい知恵を感受させる環境教育のひとつの手段として、アニミズム体験を祈りを忘れた多くの人々にも勧めたいと考えている。地球環境に対して親和的な意識を持つような感性は、アニミズムに近いものだろう。

環境倫理を構築し、地球環境の保全を動機付ける思想として、ガイアの思想（ラブロック、1988）が世界に広がっている。「地球は、それ自身がホメオスタシス機能を持つ一つの生命体である」という思想は、地球科学という領域を越えて多くの人々の注目と支持を集めた。これは実証科学的な学説だからと言うよりはむしろ、古代人や子どもの感性、つまりアニミズムに発想の出発点があるように思える。人間も地球という生命体の一部分に過ぎないという直感的理解や、地球上の他の生物と共生し、互いに生態系という物質循環の一部を構成するという認識は、地球環境を保全しようとするあらゆる施策において欠くことのできない基礎的な理念を形成するものである。いずれにしても、自然保護や環境保全の思想の基盤に必須な感性や発想、それがここで言うアニミズムであると考えている。

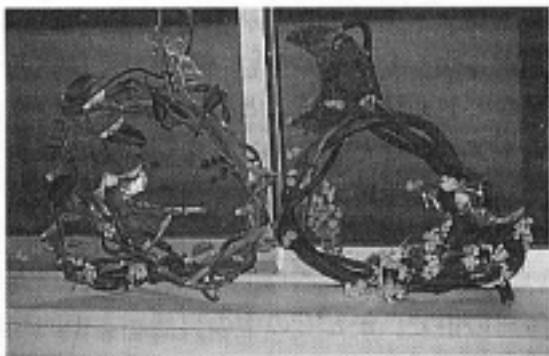


写真26 ヨーロッパでよく作られるリース
自然物を用いて自ら作り、室内に置き装飾とする

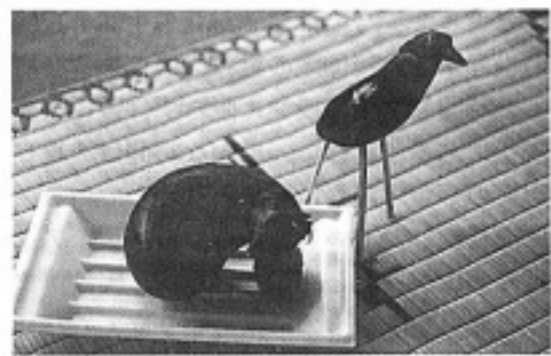


写真27 日本の文化として定着しているアニミズムの一例
お盆の行事として作られる先祖の霊を運ぶ動物たち（素材はナス）



写真28 アヒル
(プラタナス、ピスタチオ、ブルーン)



写真29 カラス
(キリ、トロロアオイ)



写真30 リス
(ドングリ、カラスワリ、アワ)



写真31 サル
(チャの実、クズ、クルミ)

6 - 2 直接体験の重要性

現実的には自然から遠のく一方の子ども達の生活であるが、元来は大人よりも自然に近い感性をもっているはずである。「となりのトトロ」(宮崎駿のアニメ作品、1988年)を引っ張り出すまでもなく、子どもは自然との霊的なふれあいが大好きなようだ。子ども達は木の実などの自然の形に、自分の心の中に浮かんだ生き物のイメージを重ね合わせる。そうしさえすれば、森の動物達が豊かな表情を伴って、目の前にその形を現す。思いがけない発見や自然の不思議に子ども達は心を踊らせるのである。自然の造形物の美しさ、愉快的な形、心地よい肌触りなどを楽しみながら、五感をフル動員し、夢中になって活動(創作)に取り組んでくれるはずである。

ところで、今の子どもたちの生活を点検する時、ヴァーチャルリアリティ(仮想現実)の世界から直接体験の世界へ引き戻す必要性を強調しなくてはならない。子ども達は、多くの時間を学校の授業に限らず、習い事や学習塾など教え込まれることに費やされている現状にある。そして、自由な時間はテレビゲームやアニメなどブラウン管を通して、仮想現実の不可思議な世界に入り込んでいる。そこで、現実の手応えとは全く異なる強い刺激に慣れ親しんでいる。あらゆるメディアを通して膨大な情報が提供されて、彼らは自分の世界が広がったと感じているが、実は薄まっているだけなのである(宮本忠雄、1994)。実体の無い空虚なものに常に駆り立てられている毎日の中で、子どもの中の自然が本能的に五感で感知し、身体で反応するような確かな手応えを求めているはずである。自らの感覚や発想をたよりに自然の世界の具体物と関わること(直接体験)が、確かな手応えのある

自己実現となり、彼らの精神を安定させ達しく自立に向かわせるものだと思っている。

子どもの中に宿る感性・アニミズムによって生まれた作品たちは、森の動物に限らず、昆虫、妖精、怪獣など様々であった。モグラやネズミよりもむしろラッコやパンダ、あるいはペンギンの方が子どもたちに身近で親しみのある動物であることが分かる。彼らの日常の生活体験において最も馴染みのある生き物が、自然に作品として登場したものだろう。

生み出される動物の種類や表情を見ていると、子どもたちの世界や心の中の一部が垣間見れる気がする。

6-3 環境との一体感

子どもたちによって生命や魂を吹き込まれた動物たちはどれも、大地に戻るはずの木の実や小枝や枯れ葉の生まれ変わりの仮の姿である。従って、やがて朽ちたり、もろく壊れてしまったりして、そのほとんどは地球の一部分に戻って行く。ここで想起されるのが、「もののけ姫」（宮崎駿のアニメ作品、1997年）に登場する「もののけ」という言葉である。

一般に怪しい魂が乗り移ること、あるいは取りつかれることを指しているが、物が何か別の物に化けること、変化することと理解できないだろうか。私達人間も地球という惑星、物質界から生み出された一つの生命体である。この意味においてアニミズムの造形遊びで生み出された生き物たちと、さほど変わりはない。生きているものと生きていないものが同じ世界で連続して存在していることに気付かされる。人も、獣も、物も、地球上の物質循環という「もののけ」の大きな流れの中にいると考えられないだろうか。こうした生命観や世界観は仏教の「山川草木国土悉皆仏性」の思想にも通じる。

アニミズムの体験を通して得た生命に満ちた豊饒な世界との一体感は、子どもの精神を安定させ、大地に根を張ったイメージの逞しい育ちを保障してくれるだろう。また、この活動は、柔軟な思考や表現の仕方を体験を通して自分なりに身につけて行く過程である。それは、単なるもの作りでなく、地域や自然との関係を作ることであり、自分のいる場所を確かめ生活を作ることでもあるはずである。

7. 謝 辞

遊びの実験的実践の機会を与えて下さった多くの皆様に感謝の意を表します。子どもの直接の反応に触れられ、アンケート調査の資料を提供していただき、研究が深められました。特に複数回機会を与えてくれた筑波大学附属小学校、志太教育研究会、焼津市まどか幼稚園、御前崎町白羽保育園、焼津市明星保育園の皆様にお礼申し上げます。

参考文献

- (1) 仙田満 (1992) 「子どもとあそび」岩波書店
- (2) 荻須正義 (1985) 「子どもの遊びと保育内容」
- (3) 河合雅雄 (1997) 「子どもと自然」小学館
- (4) J. ピアジェ (1968) 「思考の心理学」みすず書房
- (5) イザヤ・ベンダサン (1979) 「ユダヤ人と日本人」山本書店

- (6)宮本忠雄（1994）「言語と妄想」平凡社
- (7)ジエームス・ラブロック（1988）「地球生命圏ーガイアの科学」工作舎
- (8)宮崎 駿（1998）「となりのトトロ」徳間書房
- (9)宮崎 駿（1997）「もののけ姫」徳間書房
- (10)山田辰美（1994）「未来の子どもたちのために」自然復元研究会