

序章

森や自然に夢中になれる社会をつくるためには？

東海大学観光学部教授 田中 伸彦

幸せな人生とは何だろうか？

この問いには様々な答え方があるだろう。言い換えれば、幸せな人生の形には、唯一無二の正解があるわけではなく、実に多様なパターンが存在する。そのような中で、本特集で対象とする「夢中になれることに会い、それをライフワークにできた人の人生」は間違いなく、幸せな人生の一つの主要なカタチであると考えられる。

人生で夢中になれることと出会った人が、同じ嗜好を持つ人を見つけ、集い、その活動が社会に定着すると、それは「文化」と呼ばれるようになる。例えば、戦後日本アニメが誕生し、それに夢中になる人が出てきた。当初の熱狂的なアニメ愛好者は自室に独り閉じこもり、オタクなどと呼ばれ、世間の輪からは一線を引かれていた状態であったかもしれない。しかし、徐々に仲間同士で繋がり、社会的な認知を広げていった。そして今では押しも押されもせぬ日本が誇る文化の一つとして世界各国から賞賛されるまでに至った。現在、アニメ文化が日本に定着している事実と異論を唱える人はいないだろう。要するに、人は自分が夢中になれることを見出し、共感する人と繋がることで、文化を創り出していくのである。

ところで、周りを見渡すと、人々は実に様々な事象に興味を持ち、夢中になっていくという実態が確認できる。ゲームやアイドルに熱中している人々、野球やテニスなどのスポーツにいそむ人々、旅行や映画鑑賞を習慣にしている人々など、実に多岐にわたる。もちろん余暇活動だけではなく、仕事や会社経営、ボランティア活動に夢中になる人々もたくさんいる。人間は自分自身を取り巻く森羅万象の中から、自分を幸せに導いてくれそうな事象を見つけ出し、それに夢中になっていくのである。対象となる森羅万象について

は、彫刻や造形のような目に見えるモノを残す活動の材料として活用する場合もあれば、目には見えない音という波を活用して音楽作品を紡ぎだすことに使われる場合、スポーツのように身体を動かすフィールドを提供する場合、そして商売のように我々を豊かにしてくれるお金に関わる活動である場合など、これまた実に多種多様である。

その様な森羅万象の中から森や自然に関係する事象に関心を持つようになり、夢中になる人が少なからず存在する。例示すると、バードウォッチングやガーデニング、林業体験や木工、アウトドアスポーツや環境学習など、これも実に多彩な側面が対象となっていることがわかる。『森林環境 2026』の特集では、その様な人々が、どの様なきっかけで森や自然に興味を持ち、夢中になり、継続的に活動しているのかについて掘り下げていきたい。もちろん個人個人が森や自然に夢中になるきっかけや、その後の活動内容は千差万別であろう。しかし、多くの人からの共感を得て社会に定着するに至った活動については、夢中にさせ、文化として定着するプロセスに一定の共通性があると仮定できる。多くの人から共通の理由で支持されるからこそ、文化として昇華するのである。本特集では、その仕組みの一端を探っていきたい。

ちなみに一般論として、「人がある物事に夢中になるには理屈はいらない」と考える人も少なくないであろう。例えば、エベレストの登頂を目指した登山家、マロリー氏が「なぜ、あなたはエベレストに登りたかったのか？」と問いかけられた際に残した「そこに山（エベレスト）があるから（Because it's there.）」と答えたという言葉に象徴されるとおり、夢中になれるということは、理屈や科学という学問で扱うことのできる範疇を飛び越えた人間の根源的な性質なのかもしれない。

そのような性質を持っていることを受け入れたうえで我々が言えることは、夢中にさせる事象は、我々を取り巻く「環境」に左右されているという事実である。例えば、我々の身近にアニメという存在がなければコミケ（コミックマーケット）という文化は花開かなかっただろうし、思う存分身体を動かす空間が存在しなければスポーツ文化は共有されようがない。「そこに山がなければ登山はできない」のである。そう考えると、国土の3分の2が森林で覆われている日本、あるいは国土の半分近くが里地里山である日本において、森林環境が我々日本人の文化の発展に大きく寄与したことは容易

に想像できる。

我が国では古来より、様々な形で森や自然とつき合ってきたことが知られている。万葉の時代から和歌を詠み、梅や桜の花を愛で、日本人は森や自然の素晴らしさを享受してきた。そして明治時代に西洋文化が取り入れられると、日本人は森林空間を使ってスキーなどのスポーツを楽しむようになり、また科学的な考え方が導入される中で、ネイチャーウォッチングなどの活動が行われるようになった。昭和に入り、第二次世界大戦後の近代化の過程においては、都市化が進展し、サラリーマンのストレス解消などの観点から森林浴・森林セラピーなどが流行し、癒やしの空間として森や自然を享受するようになった。21世紀に入ってからには観光立国という国策の推進のため、森や自然を活用した経済的側面への期待がとみに高まってきている。また、視点を変えると、森や自然からの恵みである木材や林産物を活用した楽しみが、広く普及するようになった。

つまり日本においては、多くの人々が、我々を取り巻く環境として森や自然と関わる事が多く、森や自然を基盤に置いて、夢中になれる文化を生み出す社会を創り出してきたと考えられる。

そのような社会情勢を受けて我々行政や研究者は何をしてきたのだろうか。例えば、林野行政は森林の多面的機能に関する施策や研究を推進してきた。ただし、この動きは「機能」という側面を重視した定量的な推計を行うことが主流であった。例えば、公益的機能の貨幣評価研究などは、遥か半世紀以上前から林野庁を中心に実施されていて、1972（昭和47）年には年間12兆8,200億円などと試算されている。現在も、森林とヒトとの共生に関わる調査研究は着々と進められていて、森林セラピー（健康増進機能）や森林環境教育（教育機能）、生態系サービス（生物多様性機能等）、森林サービス産業（経済的機能）などの機能に沿った施策や研究が実施されている。

ただし、これら機能ごとに類型化した評価が深化していく一方で、「森や自然に夢中になる」という人間の内面からの希求に関する施策や研究は、客観的な題材にしづらく十分に進展してこなかったことが指摘できる。上述したとおり、「森や自然の楽しみ」とは、いわば感覚的な側面が強く、科学の枠に収まらないことが一つの大きな理由であろう。

本特集ではそのような背景を認識した上で、「森林文化」を考える立場から、

改めて『森や自然に夢中になれる社会をつくるためには？』というテーマを考えていきたい。

特集の内容は三部構成とした。このテーマについては、多様な切り口・論題があると思うが、内容を絞って計10件のテーマを取り上げることとした。

第一部は「森や自然に夢中になるとはどういうことか？」と題し、人が森に夢中になる基礎理論や歴史的な知見を論じることとした。具体的には、(1) 哲学・心理学などを基盤とし、レジャー・レクリエーション学の分野で基礎理論とされているフロー理論や成長欲求に関する論考、(2) 日本における山と人との関わりを社会学や民俗学から掘り下げた歴史的論考、(3) 感性という人の心の内面をサイエンスという切り口から解明すべく進められている研究の現状についての論考を掲載し、各界の専門家に論じていただく。つまり人文学、社会科学、自然科学のそれぞれの学問領域において、人が森や自然に夢中になる仕組みの一端を解題した。

第二部は「夢中で森や自然と関わる理由」と題し、森や自然を活用して実際に行われるアクティビティの最先端にいる方々から、その実態を紹介してもらうことにした。具体的には、(4) 昆虫などの撮影、(5) 森林スポーツ、(6) 家具づくり、(7) 研究という4つのテーマからの紹介となっている。筆者の方々が、どのように上記のテーマと出会い、夢中になり、他の人と繋がり、文化として根づいていったのかを「自分史」的なケーススタディとして語る形式となっている。

第三部は「森や自然に夢中になる仕組みを支える」と題して、森や自然に夢中になれる社会を実現するために求められる方策を紹介している。人が何かに夢中になるためには、何らかの「きっかけ」が必要である。人間というものは、目の前に何かが見えていても、身の周りに何かがあっても、「きっかけ」がなければ関心はそこには向かず、夢中になることはない。要するに、誰かから興味深い事実を伝えてもらったり、自ら学習したりするきっかけがなければ夢中になる入り口には立てないのである。本特集では、そのようなきっかけを与えてくれる仕掛けとして、(8) ガイド・インタープリテーション、(9) 博物館、(10) 図鑑やメディアという切り口からの論考を掲載する。

本特集を通じて、「朝起きたら夢中になってほしい森や自然での活動が整

えられている社会」を実現するための議論に少しでも役立てば幸いだと考えている。

なお、この章の前段では、アニメや音楽など、一見森とは関係がなさそうな文化的事象に夢中になる人々が多数いる実態を比較的長めに記述した。最後にこの点について、一步深く考えてみたい。例えば、日本アニメの「ポケモン（ポケットモンスター）」は世界各国の子どもたちを虜にしている。子どもたちはそのストーリーに夢中になっているわけであるが、私はその背景の描写に着目している。アニメの背景に描かれた自然の多くは、まさしく日本の森林環境がベースとなっているということは見逃せない事実なのである。ジブリアニメにせよ「ドラえもん」にせよ、世界に冠たるアニメ作品の多くが日本の森林や自然に多大なインスピレーションを受け、その作品たちは凶らずも世界中の青少年に対し、アニメの背景という形で日本の森林文化を伝えているのである。もし、これらのアニメの原作者が中東の乾燥地域出身であったり、アフリカの熱帯地域出身であったりしたら、アニメの情景描写は全く違ったものになってしまう。そして、日本とは異なった自然観がアニメ愛好家に伝達されていくことになる。具体的に言うと、「アナと雪の女王」のようなディズニーアニメで伝わる自然観と、日本アニメが伝える自然観とでは、愛好家に伝達できる自然の質が異なっていく。音楽についても同様のことが言えよう。J-POP や歌謡曲で歌われる情景描写の多くが、日本の森林や自然を題材としている。その結果、我々の心の中に、日本の自然観、森林観が植え付けられていくという実態がある。このように、直接森林や自然と対峙しないものに夢中になる人々も、実は森林文化の影響を間接的に受けている。今回の特集ではそこまでの論題を取り込むことはできなかったので、今後の課題としたい。