

## あとがき

これまでの歩みから今を感じ、これからの歩みへ思いを巡らす  
西村俊

Postscript: Know where we're at the future from where we've been  
Shun Nishimura

コロナ禍での3度目の春を迎える。日常生活での生活様式の変化に戸惑った1年目。新しい生活様式に慣れ、これまでの人と人の触れ合いの機会の再開を願う2年目。3年目にはどのような気づきや変化がもたらされるのだろうか。世界的に対面機会や移動の制限が行われる中で、これまでの“当たり前”のありがたさ（再来を切に望む）と慣習化されていた過剰さ（戻りたくない）への思いが交錯している。『失ってから初めて気づく大切さ（ex. 親孝行したいときに親はなし）』とよく言われるが、世界レベルでの人類へのパンデミック下で様々な制約や喪失を経験し、ウィズコロナへと向かう中で何を気づきどのような変化（ないしは不変）の道を歩むのだろうか。

科学技術の発展を基盤とした社会システムの精錬により、直接の狩猟・採集・農耕から離れ資本・経済を中心とした社会スタイルへと多くの人々が移行してきている。公衆衛生（感染症対策や医療体制）の改善とより安定的な食糧生産は急激な世界人口の増加を後押しし、2050年には98億人に達すると予測されている。より物質的に豊かな生活の中で“生きるための生業”に時間を費やしてきた生活から、（特に先進国や新興国では）余暇を楽しむための時間の選択もできる生活へと変化してきている。しかし、エコロジカル・フットプリントの指標に立つとそのような生活様式は、地球の許容量を大きく超越した社会システムを基盤としていることにも気付かされる。盤石に思える現代の社会システムでも、ヘリウム・半導体・尿素水の不足からは世界を跨ぐサ

プライチェーンの脆弱さが示され、更にロシアの侵略に伴うウクライナでの戦闘（2022/2/24～）を発端に、資源・エネルギーの安定確保が長期的な課題となりつつある。世界の大きな変革の中で、新たな社会システムの形を考える時期が到来しているように感じられる。

現在の機能化された社会システムの実現によって得られた多くの恩恵がある一方で、後世への継承が危ぶまれる（ないしは途絶えてしまった）ものも出ている。（その関連産業を含む）伝統工芸品生産や技能の多くは、一世代では成しえない技術を世代間の継承と鍛錬により実現してきた“知恵の継承”によって育まれてきた人類の財産である。しかし、「今はもう作れる人がいない」という言葉も耳にするようになっていく。良いものがその価値に見合った対価をもって売買されずに、現在の資本・経済を中心とした社会システムへ適応ができない産業として位置づけられ存続の危機に立たされ続けてきた。また、農山漁村で培われた文化形態（食文化・儀礼）の多くも、過疎高齢化を背景にその継承が年々難しくなっている。ドキュメンタリー映画『SEED～命の糧～』（2019年6月29日公開）では、米国で20世紀中に野菜の種子の94%余りが消滅したとも試算され、在来品種の種子の継承・保存の途絶えも危惧されてもいる。私を含め多くの人が土を直接耕すことから遠ざかった現代社会で、生きる基礎となる農耕文化への興味関心すら薄れつつある。このような価値観の画一化による多様性の損失は復元不可能な状態へと進みつつある。

次世代を担う若者世代の価値観の形成過程にも、科学技術の発展に伴う大きな変化が生まれている。スマートフォンを介したインターネット空間へのアクセスの充実と機能拡張は、実体験よりも身近なバーチャル空間における疑似体験を主流な経験プロセスにさせつつある。小中学生に大人気の **Minecraft** (2011~) では、日常生活の中にある身近な疑似体験(ゲームの世界)で、鍬で土を耕して種をまき、骨から骨粉を作り施肥を施し、農作物を収穫し種を採集する。動物の狩りで肉や皮・羊毛を獲得し調理から食糧へ、更には民具への加工も可能である。収穫した小麦からはパンを、採掘した鉄鉱石はかまどで製鉄することで鉄製の民具や武具をクラフトすることもできる。農山村に住む人々でもすべてを実際に体験することが難しいであろう狩猟・採集・農耕文化の一端を、仮想空間で連続的なプロセスとして習得している。このような日常的な疑似体験が現実の体験とリンクした時、どのような感覚を持った世代が育つのだろうか。実空間での新たな興味や関心・新しい行動へと惹きつけるきっかけとなった時、これまでとは違った切り口からの変化が起こるかもしれない。

『おてつたび』(2018~)という農山村文化体験の新しい仕組みが広がりを見せている。「地域の人出不足に全国の若者が駆けつけます!」をコンセプトに、全国の人手不足に悩む事業者と地域で働きたい若者のマッチングを図るサービスである。これまで縁が無ければ繋がるのが難しかった地域外の若者が、“お手伝い”をきっかけに知らない地域を訪れてその地の人々と交流する。その体験が若者たちの“面白い”へと繋がっている。これまでの行政主導の地域振興策では増やすことが難しかった往来人口(ファン)の増加や、現在の社会システムの中で失われつつある地域文化の再評価にも繋がる大きな可能性を感じる若者発のム

ーブメントの一つである。大正や昭和のノスタルジー(いわゆる整っていない“ノイズ”や“多少の不便さ”があること)への心地よさを見出す若者もTV等で紹介されており、昔ながらの生活様式への回顧も起きている。現代の社会システムで継承が難しくなっているこれまでの多様な文化的な蓄積や資源は、この先にどのような価値となって再評価されるのだろうか。

「今いる場所を今までいた場所から知る(Knowing where you are by knowing where you've been)」、これは主人公のモアナに航海の仕方を教える時のマウイの言葉である(モアナと伝説の海、2016, Disney)。ホモ・サピエンスとしてこれまでに培ってきた知恵や技能が、現代の社会システムの中で生きる私たちの価値基準・判断によって失われようとしている。現代に生きる私たちの多様性への寛容さの欠如が、未来の可能性を狭めるてしまっていないだろうか。

2005年に第1号を発行した民族植物学ノオトも、今回(2022)で第15号を迎える。それぞれの著者の視点から記録にとどめるべき調査研究の記録を収録してきた。昨年からは、自由な学びの場「環境学習市民連合大学(※)」として「環境楽習会」や「自給農耕ゼミ」を広く公開し(ex. 遠隔地からのZoom参加、アーカイブのYoutube配信)、今を生きる人々の意見交換・議論の場としての広がりを見せている。次世代の科学技術の発展がクリーンでエコな新しい社会システムの実現に向かう中で、技術革新だけではなく私たち一人一人にどのような変化が求められているのか。新しい環境の時代に即した社会システムをぜひ一緒に議論していただけたらと思う。

(※)詳細については、植物と人々の博物館HP(<http://www.ppmusee.org/>)よりご確認下さい。