先人たちから学ぶこと　　　　　　　　小美江梨奈

話を始める前に少し想像してみてほしい。今、私たちが生活している現代、それも人間が多く暮らしているところに原始人が突然タイムスリップしてきたら何を思うだろう。進んだ科学技術に頼りながら生活している人間を見て、うらやましいと思うだろうか。突然現代にタイムスリップしてきた原始人はまず深呼吸をして首をかしげる。いつもの新鮮な空気は、透き通った空気はどこへ行ったのか、まるで目には見えない塵のようなものが混ざっているみたい。次に市街地を目にして自分の目を疑う。謎の物質でできた巨大な建造物が立ち並び、謎の物質でできたものが光ったり、動いたり。そして人間が野獣に乗っかって土をすくったり大きくて重そうなものを持ち上げたりしている。いや、これは野獣じゃない、これもまた謎の物質でできている大きな道具だ。それから耳を澄ますと聞こえてくるのは小鳥のさえずりではなく「ガンガンガン」「ブルルルルー」という大きな音。「ここはいったいどこなんだ？」この世界が自分の子孫たちによって作られたものだとは少しも思わないだろう。

現代人の暮らしと原始人の暮らしは大違い。同じ人間なのにどうしてここまで暮らし方が違うのだろう。現代人の暮らす世界にはどこへ行ってもアスファルトの道路がある。多くの家では蛇口をひねれば水が出てきて、コンセントを挿せば電気が使える。ガスコンロをひねるとすぐに火が付き、テレビやインターネットでどんな出来事でも一夜にして世間に知れ渡る。そして何より現代人は自分で食べるもの、生活に必要なものを自分では作らずお金で解決させてしまう。そのため現代人はお金を集めることに多くの時間を費やす。お金がないと何も手に入らなくて生きていけないから。一方、原始時代を生きる人々は川へ水を汲みに行き、火は自分でおこして狩猟と採取によって食べ物を得ていた。学校はなかったけれど、子供たちは日々の暮らしの中で生きる術を学んでいた。生活に必要な全てのものを自分たちで賄っていたため、遠くから輸送するための車なんて必要ない。お金ももちろん存在しない。もし無人島のような見知らぬ土地におかれたとしても、自分たちの力で生き抜いていける原始人は本当の意味での生きる力を持っていると思う。それこそ現代人と原始人の大きな違いだと私は思う。

人間は日々、進化を続けて発展している。進化をするっていいことのように聞こえるけれど、必ずしもそうではないと思う。狩猟と採取によって食べ物を得ていた頃の人間は野生動物と自然の恵みを分け合い暮らしていた。彼らにとっての野生動物は、食べる対象であると同時に畏れ敬う対象でもあった。しかし、近代になり人間が森林を開拓。これにより住処を失った野生動物は食べ物を探しに人里へ降りて来ざるを得なくなった。今では農家の多くが田畑を電牧線やネットで囲み、「作物を食い荒らす野生動物」を捕えるために罠まで仕掛ける。人間の発展に伴って、共存できていた野生動物との関係が悪化し、気づけば単なる駆除の対象だ。変化をもたらした原因は人間のほうにある。さらに全てにおいて自動化、機械化が進んでいる現代、人々は便利さを追い求めることに必死である。そして便利さを求めすぎた挙句、環境を破壊。特にここ数十年は信じられないほど加速している。大規模な森林伐採や化石燃料が普及する前までは自然とも持続可能な関係だった。一度便利さを知ってしまえば元に戻すのは非常に難しく、依存の道に進むことは簡単だ。常に便利さや安さが優先され、先人たちがその土地の動物や自然環境と良い関係を築くために長い年月をかけて培い伝えてきた知恵が今、失われつつある。一度失われたら簡単には取り戻すことはできない。

ここまで便利さに依存してお金によって生活している私たちの暮らしと、自分たちの力で生き抜いてきた原始人の暮らしの違いを述べてきた。現代人の暮らしは豊かであることは確かだが、生き物としての生きる力、自然と共存する力をその豊かさゆえに失ってしまったのではないだろうか。

私は将来、緑豊かな田舎で暮らしたい。耳を澄ますと人間の生活音とともに、森のざわめき、小鳥のさえずりが聞こえてくる。季節ごとに自然の恵みをたくさんいただく代わりに自然に優しい暮らしをする。常に便利なものを追い求めるのではなく、ちょっとした工夫で生活を楽しくする。そして食卓に出てくるものは、できる限り田畑で汗水流して自分たちの手で育てる。たとえ何かが起きてお金で物が買えなくなったとしても生きていける。そんな暮らしがしたい。自分たちの暮らしに必要なものを自分たちで賄う自給自足の暮らし、便利さを最優先にしてお金に頼る暮らし、ちょっと不便かもしれないけれど足りないものは自分で作って補う暮らし。暮らしにはいろいろな形があるがそれを選んで、実践していくのは私たち一人一人だ。皆さんはこれからどんな暮らしを選んでいきますか。