

3. 子どもも大人も同じ高さの目線で

ともに楽しみ学べる場所へ

—福山市立動物園の取り組み—

1) 動物園において学べること

「わあ！キリンさん、おおきいねえ！」
子どもたちの歓声が、キリン舎に響く。
「本当だね！近くで見ると、大きいのがよく分かるね。」
母親が、子どもの気づきに答えるように語りかけている。

これは、私が自身の働く動物園で目にした光景だ。

キリンは地上で暮らす動物のなかで最も背が高く、大きいもので 5mを超える。その大きさは、キリンの特徴として必ずと言っていいほどテレビでも図鑑でも述べられる。そうした情報に触れることでキリンの大きさについての知識を得られても、実際にキリンに対峙した時の威圧感にまで思い至ることはないのだろう。キリンを目前にすると、子どもも大人もキリンの大きさにただ圧倒されている。こうした体験が心に迫り、生きものへの畏敬の念が心のなかに芽生えるのだろう。もしかしたら、それは、畏敬の念に限らず、生きものに対する親しみや慈しみであるかもしれない。

動物園は、生きものに対するこれらの感情を伝える場所である。生きものに対峙し、内省した時に気がついた感情を自覚し、丁寧に言葉にする過程こそ、動物園において最も大切な学びである。

例に示した母子は、「キリンは大きい」と同じ感想を揃って口にした。だが、大きさをどのように捉えるかによって、キリンに対して抱く感情は異なるだろう。また、個人によって興味の対象は違うため、記憶に残るキリンの姿も異なるだろう。母と子は同じものを見て、異なるものを学びとっている。だからこそ、各々の学びを話し合うことで各々の内省が浮き彫りになり、互いの学びがより深まっていく。動物をじっくりと観て、そのときの感情や気づきを丁寧に言葉にし、誰かと共有するという経験が、動物園における学びには不可欠である。

2) 動物園のジレンマ

しかし動物園でよく見る来園者の姿は、そうした学びとはかけ離れている。

「わあ、キリンだ。ヤバい！」

キリン舎に入るなり、母親はそう言ってスマートフォンを取り出した。それから、我が子をキリンの前に立たせて、夢中で写真を撮っている。

子どもは、キリンをちらっと見たあと母親の方を向かされている。

キリンが気になって振り返るたび、母親に止められている。

子どもは所在なげに前方を見渡しながら、手に持った園内マップを玩ぶ。

「お母さん、これなんて書いてあるの？」

母親の注意をひくためか、子どもが目に入った掲示物の内容を問うた。

だが、写真を撮るのに夢中になっている母親は答えない。

「つぎは、シマウマだって。早く行こう！」

待ちきれなくなった子どもは、園内マップを見て言った。

そして、言うなりすぐにキリン舎を駆け出して行く。

母親は、ようやく我が子に目を向け、慌てて我が子の後を追って行った。

動物園において、このような光景は珍しくない。

来園者がひとつの動物舎で足を止める時間は、驚くほど短い。その場に留まって動物を観るかわりに、大人はスマートフォンで簡易に写真を撮って記録する。そうした来園者を見るたび、まるでスタンプラリーをしているようだと思ふ。来園者はそれぞれの動物を観るのではなく、スマートフォンですべての動物の写真を撮影してまわることを目的としているように見える。子どもも同様に、園内マップに書かれたすべての動物舎を巡ることを目的とするように、マップにばかり目をやりながらほとんど立ち止まらずに進んでいく。その様子からは、動物への興味・関心はほとんど伝わってこない。まして、動物を目の前にして何かを感じ、じっくりと何かを学びとっているようには思えない。

そのような、学びとはかけ離れた振舞いの来園者が多いのは、なぜだろうか。それは、動物園が子ども向けのレジャー施設と広く認識されていることと無関係ではないだろう。かつて動物園は、レジャー目的の来園者を積極的に取り込むことで発展してきた。現在でも動物園は、自らの役割のひとつを「知的な娯楽を提供するレクリエーションの場」としている。そのため、今も、学ぶという明確な意欲や目的を持って動物園を訪れる人は、多くない。

一方で動物園は、本来、博物館の一種であり、その軸をレクリエーションに置いてはいない。現代の動物園は、「動物に関する教育の場」、「野生生物保全などの自然保護

に貢献する場」、「動物園の役割を円滑に進めるために必要な研究の場」に、レクリエーションを加えた4つを自らの社会的役割に掲げている。動物園は、動物の生の営みを見せることによって、来園者の知的好奇心を刺激し、知的探求を促し、その興味・関心を野生動物とその生息環境の保全につなげていくためにある。そして、その過程を研究して、研究の結果を来園者に示していく役割も担っている。

動物園は、自身が掲げるこれらの社会的役割を果たすため、展示する動物種・配列・展示場デザイン等を、教育的な意図をもって選定している。また、動物種の説明などを記した掲示物を設置し、展示に込めた意図が来園者に分かりやすく伝わるよう努めている。しかし、レジャー目的の来園者の多くが、展示から自発的かつ正しく学ぶことは難しいとの指摘がある。そのことは、来園者の振舞いや発話からも明らかである。

スタンプラリーのように動物園のなかをまわる来園者を眺めていると、「ヤバイ!」「かわいい!」「ウケる!」といった言葉が多く聞かれる。かつての私は、そうした来園者の振舞いや言葉を見聞きするたびに、“動物を目の前にして、心が動くことはないのだろうか”と憤った。

だが、多くの人々は、動物を見た時に限らず、ある物事に対峙した時に自らを省み、その感情や気づきを丁寧に言葉にするという経験が日常的にない。そのため動物園において、何かに反応して心が動いた時に、反射のように「かわいい!」「ヤバイ!」「ウケる!」という言葉が発してしまうのだろう。

その言葉の奥にある心の動きに寄り添って、何が・どのように彼らの琴線に触れて「かわいい!」「ヤバイ!」「ウケる!」という言葉になったのかに自ら気づくように仕向けることが、動物園における学びの根幹である。

こうした学びを実現するために、動物園は、レジャーを目的にした来園者の学習意欲（学びに対する動機づけ）をいかに高めるかを考えなければならない。言い換えれば、動物園における学びの特色である「生きものと対峙した時の個人の内省」を促すために、動物園は、何を見せるかだけでなく、どのような働きかけができるかを考える必要がある。

3) 家庭・学校・地域と連携して、動物園にできること

全国におよそ90ヵ所あるといわれる動物園には、年間4000万人が訪れる。その多くは、先述したように、レクリエーションを目的に動物園にやってくる。単に動物を眺めるだけで、内省を伴わなくとも、そこに何かしらの気づきがあることは少なくない。だが、動物園は、その特色を生かした学びに欠かせない内省を仕かけるために、

様々な働きかけを行ってきた。

例えば、来園者と動物との触れ合いやエサやり、飼育体験の機会を設けたり、動物園や動物について来園者に向けて直接話す機会を設けていたりする。最近では、動物園は、これらの学びの場を動物園内に限らず、園外にも広げている。一例を挙げれば、学校や地域に出向いて授業や講演等である。その他にも、地域の人たちと協力して、地域の自然環境の調査および保護・啓発活動、自然観察会などを行っている例もある。

私が勤務する福山市立動物園ならではの取り組みもひとつ紹介したい。福山市立動物園では、地元の小学校の児童に「総合的な学習の時間」を利用した学習活動として、園内で掲示する看板を作成してもらっている。動物種の解説や、イベントの案内、動物園の役割や環境問題の啓発などについて、これまでに児童が作った看板が、園内のいたるところに掲示されている。この看板づくりには、児童が動物や動物園に対しての愛着や理解を深めるという目的がある。さらに、児童の作った看板は、来園者の目を引き、看板を見た来園者の学びにもつながる効果がある。これは、動物園が学校とともにやっている学びへの働きかけの一例であるが、こうした機会はこれからますます広がっていくことが期待される。学校のみならず、家庭や地域とともに、私たち福山市立動物園はどのような学びをつくりだすことができるか、互いに求めるものを話し合い、ともに考えていく機会をもちたいと考えている。

私たち動物園飼育員は、獣医師とともに、動物園において、これらの学びへの働きかけを担っている。それゆえに、動物園が主体となって行う学びへの働きかけには、いくつかの課題が指摘されている。そのうちの1つが、子どもへの対応である。子どもは、その発達段階によって、自らの感情を整理し、認識し、正しく言葉にすることが困難な場合がある。そのような場合は、身近な大人が、子どもの傍らでともに学び、時には子どもたちの心に寄り添って、その心のなかでどのような感情や気づきがあるかを言葉にする手助けをする必要がある。そのために、子どもたちが動物園での観覧体験についてじっくり時間をかけて振り返り、動物園での気づきや学びを話し合う機会を設けたい。そうした対話の機会をとおして、子どもたちを何らかの学び（内省）へと向かわせることが、動物園における学びのあり方である。しかし、子どもに寄り添うような言葉かけを行うには、子どもの発達や教育に関する知識や、1人ひとりの子への深い理解が不可欠である。動物園には、それらの知識や理解が充分ではない。その結果、いま動物園が行っている学びの働きかけの多くは、学びのねらいを子どもたちに言葉で伝えてしまい、内省を通して自ずから気づくよう導くものではない。

家庭・学校・地域と連携することによる利点は、多様な学びのあり方を生み出せる

ことに加えて、私たち動物園飼育員や獣医師では工夫の難しかった上記の課題を解決し、動物園における学びの可能性をさらに広げることができる点にある。

4) 「かわいい」「ヤバイ」「ウケる！」の先にあるもの

動物園が行う学びへの働きかけについて述べるうえで、「楽しさ（エンターテインメント性）」に触れることは欠かせない。動物園の来園者の多くはレジャーを目的にしているため、表立って学びに向かわせるのではなく、楽しい体験に学びの要素が組み込まれたゲームやプログラムなどを提供する方が取り込みやすい。学びに楽しさを加え、娯楽でありながら教育として機能するようなものを、エデュケーション（教育）とエンターテインメントを合わせた造語である「エデュテインメント」という。

エデュテインメントは、動物園において来園者を手軽に学びに誘えるものである。一方で、娯楽性を強調したエデュテインメントが、その手軽さゆえ、動物への軽視につながることを私は懸念している。日本の動物園のルーツは、物珍しい動物を娯楽として展覧する見世物小屋である。動物を安易に娯楽に供したことが、無意識に動物を見下げる価値観を見る側に抱かせかせ、動物を見て「かわいい」「ヤバイ」「ウケる！」という来園者層を厚くしたのではないか。これらの言葉には、動物を一方的に見下げる意識があるように私には感じられる。動物と対峙し、その時に感じたものをじっくりと自らの心に落とし込む過程が、動物園での学びである。その結果、来園者が動物との適切な関わりを意識に向け、自発的に行動を変えられるよう導くことが、動物園が学びによって成すべきことである。「かわいい」「ヤバイ」「ウケる！」という言葉の奥にある無意識に焦点をあて、来園者が動物園での学びそのものに楽しさを見出だすために、どのように働きかけられるだろうか。

エデュテインメントは、そのひとつの手法である。だが、エデュテインメントの提供する楽しさ（娯楽性）は、学び方の楽しさである。それを入り口にして、動物園での学びが内包する「学ぶ」という行為そのものの楽しさに到達させるために、欠くことができないものが「対話」だと私は考えている。私は、今まで自身が行ってきた学びの働きかけでは、対話する機会を大切にしてきた。例えば、こちらからの問いかけに対して、来園者に答えてもらったり、感想や気づきを述べてもらったりする。参加者から質問を募り、それに対してこちらが答えることもある。そうした質問をきっかけにした対話が、動物園が働きかける学びに対する来園者の主体的な関わりと情動を促して、動物園での学びを強く動機づけると考えている。

しかし、動物園に訪れる人の属性は実に多様である。年齢、性別、来園動機、とも

に来園する人の構成や続柄も異なれば、動物に対する興味・関心も異なっている場合も少なくない。多様な来園者があるからこそ、動物園には多様な学びの可能性がある。そこに、動物園における学びのおもしろさと難しさがある。

多様な対象に対して、いかに楽しさと学びの両方を成立させ、学びを動機づけることができるか、私自身もまた試行錯誤を続けている。質問をきっかけにした対話でも、こちらが予期しなかった反応が返ってきてうまく学びに結びつけられないことも多く、経験不足を感じることが多い。

試行錯誤といえば、対話ではないが、私が来園者に対して伝えたいことを掲示した貼り紙にまつわる失敗がある。私は、キリン舎に模造紙で作った大きな貼り紙を掲示している。キリンの近くでの適切な振舞いを、お願いするものである。からだが大きく動きもゆったりとしたキリンは、大らかな性質だとよく誤解される。だが、実際には、とても神経質で、飼育が難しい動物である。キリンを驚かせないようにするため、私たち飼育員は、キリンに近づくときの動作や、声をかけるときのタイミング、声音にも注意を払う。驚いたキリンが、駆け出して柵などに体をぶつけたり、転倒したりすれば、命に関わることもあり得る。それは来園者がキリンに近づく時も同じである。

この掲示で、私は、キリンの「命」と「気持ち」の存在を来園者に強く印象付けて、そこに配慮するよう求めた。ここでいう配慮とは、動物と接する時の自身の振舞いが、動物に与える影響を省みることである。そして、その気づきを自らの接し方に反映させることである。以下に、実際に掲示したものと同じ文言を示す。

キリンにも、私たちと同じように「命」と「気持ち」があります
☆大声を出すと、キリンがびっくりします
☆走ったり急に動いたりしても、キリンがびっくりします
→びっくりしたキリンが壁などにぶつかってケガをすることがあります
(ぶつけたところが痛くて立てなくなったりすると命にかかります)
→キリンはこわがりです。
いきなり大きな音がするおうちでは安心して暮らせません。

実は、この掲示は、改良後のものである。以前のもは、「大きな声を出さない」「なかで走らない」など好ましくない振舞いを列記し、その結果として「キリンを驚かせ、ケガをさせることがあります」という動物に与える悪影響を述べたものであった。人によっては厳格で拒絶的な印象を受けたようで、その掲示物を読んでキリン舎に入ることを諦めて去っていった親子がいた。その時に、おとうさんが発した「子どもは入っちゃダメだって書いてあるよ」という言葉が強く印象に残っている。それが、

掲示の文言を改める一因になった。私はこの掲示で、来園者に動物とより良く関わるための方法を考えてもらいたかったのであり、関わりを断たせてしまうことを望んではいなかった。かける言葉の選択ひとつで来園者の行動を大きく変えてしまうことを、私が強く意識するようになった経験である。

動物園における学びのなかで、来園者に動物との適切な関わりについて考えてもらうことは、対話と同様に私が重視していることである。

動物園で飼育・展示される動物の多くは、本来の生息地から遠く離れた場所で暮らす繊細な野生動物である。人が飼い慣らしやすいように改良してきた家畜とは違い、野生動物は人が与えた環境にうまく適応することが難しかったり、そうした環境で強いストレスを感じていたりする場合も少なくない。私たち動物園飼育員は、そのストレスを最小限にできるよう飼育管理に工夫を凝らしているが、それは野生動物を飼育・展示する動物園の存在を正当化する理由にはなり得ない。動物園は、その社会的役割を果たし、展示される動物を見た来園者に「動物やその本来の生息環境を、無秩序かつ安易に消費してはいけない」と気付かせることができはじめて、その存在を社会に認められるべきものだと私は考えている。

つまり動物園は、来園者が動物との適切な関わりとは何であるかに思い至るよう、働きかけなければならない。動物との適切な関わりとは、単に動物に親しむことではない。動物園において、動物を見て「かわいい」「ウケる」「ヤバイ!」と感ずることは、もしかしたら、動物への興味・関心や親しみを抱ききっかけにはなるかもしれない。だが、そこに動物の側に寄り添った視点はないように感じられる。そうしたきっかけを、動物の「命」と「気持ち」への自発的な配慮に結びつけるような働きかけが求められる。

それは、どういった働きかけで、そこでどのような言葉をかければ、動物園において学ぶことの楽しさと動物との適切な関わりを形づくれるだろうか。その答えを、家庭・学校・地域とともに考え、動物園で実現することが、私のいまの目標である。そのうえで、3)で記した「動物園が行う学びの働きかけの、いくつかの課題」の1つを解消することを、これからの私の発展的な目標としたい。これからの動物園は、その学びの働きかけにおいて、いままでのような経験則に頼った職人気質のやり方ではなく、客観性や科学性のある方法論を確立することが求められている。

最後に、拙稿を読んで、動物園の学びの可能性に目を向けて頂けた方に、お願いがある。動物園が想定する学びの対象者は、もちろん子どもだけではない。動物園は、子どもも大人も同じ目線の高さで学ぶことができる数少ない場である。それと同時

に、多様な学びを実現できる場でもある。なぜなら、動物園における学びとは、生きた動物と対峙した経験によってのみ心に芽生える感情や気づきを丁寧に自覚することだからである。動物園における学びの過程に、知識や語彙力が及ぼす影響は大きくない。むしろ、観察力や豊かな感性が求められる。動物園において、どのように学びを展開させるかは、来園者自身に委ねられている。だからこそ、子どもだけでなく大人もともに動物園での学びの機会を得てほしい。

そしてもう1つ、動物園に子どもを連れてくる大人にお願いしたい。動物に向かって、動物の種名や個体名などを呼びかける子どもたちの叫び声を、動物園ではとてもよく聞く。大人が子どもに呼びかけるように促す様子も度々見かける。時には、許可されていない無断での動物へのえさやりを見かけることもある。おそらく、子ども自身には、“その動物に親しみを伝えたい”という意図があるのだろう。大人も、子どもたちに動物に親しんで欲しいと考えているのだろう。だが、突然に近くで大声を出された動物は、それを親しみの表れと感じることは少ない。また、動物への無断のえさやりは、動物の健康を害することがある。できれば、動物園ではマナーを守り、静かにじっくり動物を観察し、内省による気づきを通して動物への親しみを自覚できるよう促してもらえたら、動物園飼育員としてとても嬉しく思う。

(佐藤 風)