

人間の生涯発達に着目した 生活環境の新しい計画枠組みの提案 —思い出分析を用いた意味論的アプローチ—

金 利昭¹・久保田明子²・山形耕一³

¹正会員 工博 茨城大学助教授 工学部都市システム工学科 (〒316-8511 茨城県日立市中成沢町 4-12-1)

²正会員 工修 緑の風景計画 (〒154-0012 東京都世田谷区駒沢 2-6-16)

³正会員 工博 茨城大学教授 工学部都市システム工学科 (〒316-8511 茨城県日立市中成沢町 4-12-1)

近年日本では、人々の心身の不健全さが大きな社会問題となっている。この問題を解決するためには、人間の心身の発達の問題を身近な日常生活環境計画の課題として認識することが重要と考える。しかし生活環境のあり方に関して、このような観点からは、議論の前提となる理論的・包括的な枠組みはないと思われる。そこで本研究では、人間の生涯発達、発達課題、空間の意味という考え方を導入した日常生活環境に関する新しい計画論の考え方と枠組みを提案し、これを具体化するための方法論としての思い出分析の有用性を示す。

Key words : life environment planning, life-span development, semantics, memories

1. はじめに

戦後の復興期 1957 年にアメリカから来たワトキンス調査団は、「日本は、道路敷地はあるが、道路はない。世界の文明国でこれほど道路を無視した国はない」と痛烈な批判をした。高度成長後の 1979 年には、EC 委員会の対日経済戦略報告書の中で「日本人は、西欧人にしてみれば、ウサギ小屋より少しましな程度の家に住む仕事中毒症患者たちの国だ」と揶揄された。そのような貧弱な社会資本を、先人たちの懸命の努力によって整備し、現在の日本はここまで豊かになった。道路は、一部の人々からは、「もうこれ以上は必要ない」¹⁾と言われる程度には整備されてきた。住宅は、相変わらず狭いながらもずいぶん快適になった。しかし、立派な道路ができ、すばらしい建築物があっても、身近な日常生活環境に対する人々の不満は強い。これはなぜだろうか。確かに、子供が安心して歩ける道路や自転車を取り回せる道路は少ない。大人がストレスを癒す緑地や社交場もない。高齢者や障害者にとって街は危険であり不便である。一流の建築物があっても、街全体は美しくない。我々の身近な生活環境はなぜこうなったのか。何が足りなかったのか。そして、これからのまちづくりはどうすればよいのか。

現在、日本社会は大きな変革期にある。我々の生活様式は、環境問題やグローバル化、少子高齢化と

いったさまざまな社会経済の変化の影響を受けて大きく変わろうとしている。したがって、これからの生活環境のあり方は、これら社会経済の動向を見極めて考えていかなければならない。しかし生活環境を考えていく視点は、それだけではない。近年日本では、キレる子ども、いじめ、基礎体力の低下など、子どもの心身の不健全さが大きな社会問題となっている。しかしこのような心身の問題は子どもだけに限られたものではない。ひきこもりや残虐な青少年の犯罪、子育てをうまくできない母親、大人の社会モラルの欠如、ストレス、生活習慣病や老人の痴呆症などすべての年齢に見られる。

このような人間の心身の問題を解決するためには、人間の心身の発達の問題を日常生活環境の課題として認識することが重要であると言うことを、著者はすでに指摘してきた²⁾。もちろん昨今社会でよく言われているように、『学校』『家庭』『地域』の三者がそれぞれ役割を分担する必要があると考えるが、本研究ではこのうち地域の役割に焦点を当てている。学校、家庭に比べて、地域の役割がどのようなものかは不明瞭な部分が多いが、身近な街や地域のあり方が重要であると言うことは、社会の共通認識となってきたと思われる。さらにその場合、ソフトな人間関係だけでなく、それを支えるハードな地域・街の構造自体に問題があるのではないかと考える。

しかしながら、生活環境に関して、日本都市計画

そこで本研究では、日常生活環境に関する新しい計画論の考え方と枠組み及び具体化するための方法論を提案する。具体的には、人間の生涯発達、発達課題、空間の意味という考え方を導入した計画枠組みの試案を示す。そして、発達課題や意味を明らかにするために人々の思い出に着目し、思い出の中の生活環境や活動・思考・感情を分析することで、生涯発達と生活環境の関係性について整理をし、生活環境とその意味についての考察を行い、計画枠組み及び思い出分析の方法論としての有用性を示す。

教育学では、乳幼児期に関する知見が多く、たとえば日常生活での「繰り返しの体験」など連続的な経験が心身両面の発達にとって重要な要素とされ²⁷⁾、それらが行われる場として日常生活環境は多大な影響を持つと言える。ここで、近年活発に進められている生涯学習と環境教育について言及しておく。生涯学習²⁸⁾は、法制度の整備や学習施設の整備、サークル等の設立といったハード・ソフト両面の対応がなされているが、カルチャースクールと言った側面が強く、生活環境との関連性は希薄である。また環境教育には自然環境以外でも多くの効果が期待できると考えられるが⁹⁾、「環境教育のゴールは、人間を含めた地球環境を守ることで、そのための具体的な教育活動が環境教育プログラムと言える」²⁹⁾。したがって、生涯発達や生活環境の意味が理論化されているわけではない。生涯学習や環境教育のみならず近年各分野で脚光を浴びているワークショップ手法³⁰⁾は、新しい学びのスタイルとしてまちづくりにとって重要であり、その効果もまちづくりだけでなく生涯発達の意味でも意義を持つ場合があると思われる。しかしワークショップ手法は、その効果が日常生活に継続して意味をもち思い出となる場合があるにしても、ワークショップ自体は非日常的な一時的な体験であり、人生の意味に直結するものではない。

(2) 生涯発達と生活環境の関係性及び計画枠組み

これまでの生活環境の多くは青年期の身体尺度やライフスタイルを人間の標準として計画されてきた。しかし身体的発達度は青年期が最も高く、幼児期や高齢期などの弱者に対する配慮が少ないこれまでのデザインでは不都合が顕在化する。これに対して近年ユニバーサルデザインという考え方が広まっている。ユニバーサルデザインは、子供から老人まで、健康者から身障者まで、すべての人を視野に入れてみんなが利用できるデザインを目指しているが、このユニバーサルデザインの発想・理念は従来のまちづくりには欠けていたものであり、極めて重要な考え方である。ただ本研究で提示している人間の発達課題や生活環境の意味的側面は含まれていない。

さらに都市部の過密や心を癒す自然が少ない環境、急激な生活環境変化は精神的なストレスを与えており、身体尺度だけでなく、これまで軽視されてきた精神尺度についても考慮する必要がある³¹⁾(図-2)。例えば児童期では認知領域、パーソナリティ領域、社会性領域といったすべての精神尺度は著しい発達を示す。また青年期・中壮年期に注目した場合、身体尺度は徐々に低下しはじめるが、自己の存在確認といった精神尺度はさらに充実していく段階である。こうした生涯発達を考慮してこなかったこれまでの生活環境デザインが、現代の人間・社会の病理を助長してきたと考えられる。

そこで人間の生涯発達と生活環境を関係づけることが必要となってくる(図-3)。これは、そこでの活動や感情を通して、生活環境(を構成する要素)

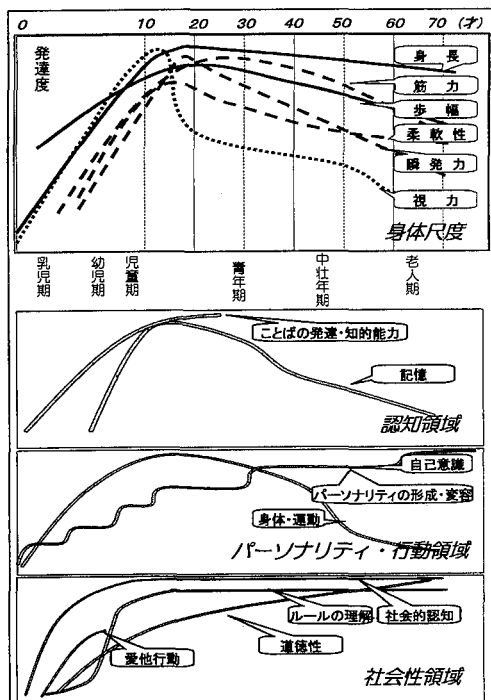


図-2 身体尺度と精神尺度(参考文献 31)より作成

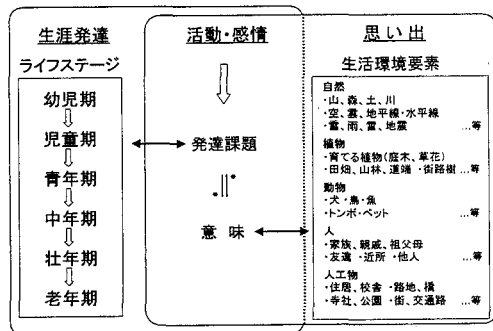


図-3 生涯発達と生活環境要素の関係性

が人間に与える精神的・身体的影響、すなわち生活環境の意味を明らかにすることによって可能となる。さらにこの『意味』は、先にあげた『発達課題』とほとんど同義である。すなわち、人間にとっての意味は生活環境の効果であり、人間の発達課題の達成要因が生活環境と言うことである。この生活環境要素の意味を考察するため、本研究では人々の思い出に着目している。思い出の中に出てくる自然、植物、動物、人工物、人などの生活環境要素とそれに伴う活動や感情は意味を形成し、社会一般的には発達課題へと展開することができると考えられる。

人間の生涯発達と生活環境の関係づけを直接的に扱った文献はほとんど見当たらないと思われるが、重要な文献は戦後の代表的建築家と言われる C. A

レグザンダーの代表的著作「パタン・ランゲージ」である³²⁾。この『26章 ライフサイクル』の中で、「1.コミュニティには、幼児から老人までライフサイクルの各段階の人間がバランスよく居住し、しかも各段階に必要な環境が十分用意されている」2.コミュニティには、人生の段階から段階への通過儀礼を明示できる環境が十分に用意されている」と記述し、エリクソンの発達段階（通過儀礼）と重要な環境との対応例を具体的に図示しており（庭、遊び場、動物など）、その重要性を認識した数少ない計画家と言える。しかしここでは重要性の指摘に重点がおかれており具体的知見は、彼が提示している多くのパターンの説明の中から読み取ることが必要であり、文献研究に値すると考えられる。なお早川和男³³⁾も生涯発達から生活環境を考えることの重要性を認識していたと思われるが、具体的内容は展開していない。

そこで、人間の生涯発達を考慮したまちづくりを進めるための、生涯発達と生活環境計画の新しい枠組みを提案したい（図-4）。乳幼児期から高齢者まですべてのライフステージにおける生涯発達課題（意味）と発達を促すための指針を設定し、これとの関係性を明確にして具体的なまちづくり手法（空間デザインのハードと意思決定方法や維持管理などのソフトの両面）を求めるものである。このような計画手法はシナリオライティングとして以前から存在し知られてはいるが、これまでの実際の計画では機能論と物的計画が先行し、シナリオライティングが本来持っている人間にとっての意味的側面は発揮されてこなかったと言える。ここでは、発達課題・意味を明確に組み込んでいる。計画枠組みの中で示す発達課題や基本指針等は、現段階では例示の域を出ないが、思い出分析等によって知見を蓄積することによって、有用な計画ツールにすることが可能と考える。本研究はこの計画枠組みの完成を目指した第一段階の研究である³⁴⁾。

次章以降では、思い出に関する活動や感情を分析することによって、生活環境要素の意味を考察し、提示した計画枠組みを具体化し、充実・発展していくために思い出分析が有用な方法であることを示す。

4. 思い出調査の概要

(1) 調査の方法

本研究では、子供から大人への転換期である大学2年生（20才前後の青年期）を対象としたアンケート方式の思い出調査を実施した。調査は平成10年7月に、茨城大学の2年生54人を対象として実施した。調査方法は、自由記述で、現在までの周辺環境の事実、生まれてから今日までの思い出や、それらの出来事から「当時何を感じたか、現在どう感じているか」といった自分にとっての意味を記述してもらった。その際、思い出を思い出しやすくするため、生活環境に関して自然、植物、動物、人工物、

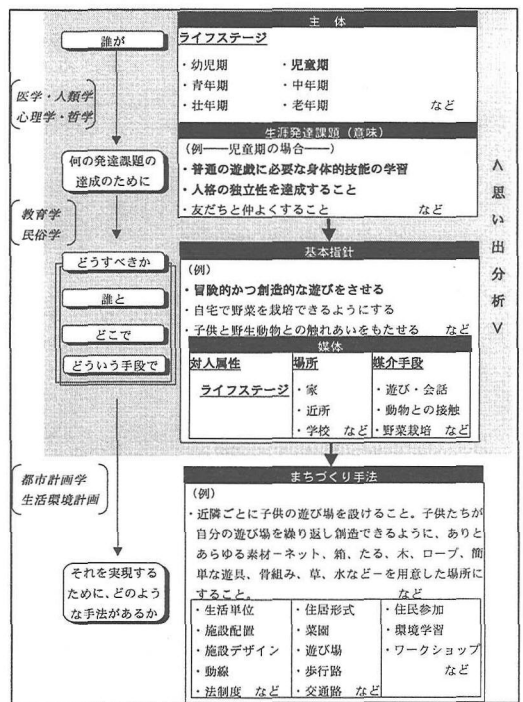


図-4 生涯発達と生活環境・まちづくりの計画枠組

人という5つのキーワードを与え、この生活環境項目別に自由にいくつでも記述するように指示している。また『思い出』の定義は、「たびたび思い出すこと」「強く覚えていること」「印象深く、大切な思い出」とした。なお生活環境要素を大きく5分類しているのは、生活環境を考えていく上で最も大きくなりてこの5つの生活環境項目と考えれば生活環境が捉えやすく、後の分析・考察がやりやすいたろうと考えたためである。またプレ調査から、アンケート等の調査で聞いていく際、思い出するための手がかりとしてこの5つの項目で聞いていくのが、被験者の理解が得やすく、よい回答を得られるためである。

(2) 回収調査票の特徴

調査は約1カ月の期間をかけているため、過去の出来事やそれに対する現在の想いについて、自分史的に詳細に述べられている。また対象者の出身地は、比較的自然が豊かな地域であることが多く、思い出の内容も「旅行に行った」など非日常空間より、「庭で野菜を収穫した」「近所の山で虫を捕まえて遊んだ」など日常空間についての思い出の記述が多い。よい思い出が多く、いやな思い出は少ないが、これは思い出がないのではなく、思い出したくない、書きたくない思い出があるということである。いやな思い出、怖い思い出等の思い出も、生涯発達にとっては重要であるが、今回は限定されたデータからの考察を行う。

(3) 分析データの作成

記述回答の中から、具体的な「思い出の要素（何を、何で）」「ライフステージ（いつ）」「その場所（どこで）」「人（誰と）」「感情（どのような気持ち）」に相当する単語を抽出した（図-5）。ライフステージの複数期にわたる場合にはダブルカウントしている。54名の思い出の総数は607で、生活環境項目別では、自然92、植物72、動物126、人工物70、人243と人についての思い出が多いことがわかる（図-6）。また今回はライフステージを5分類したが、幼児期（就学前）204、小学期251、中学期74、高校期52、大学期26と小学期、幼児期の思い出が多い（図-7）。これは、幼児期や小学生の時期が周辺環境の影響を大きく受ける時期であるため思い出の数が多いこと、また対象者が大学生であるため高校期や特に大学期の頃の出来事は、現在までの期間が短く意味として成立していないため思い出が少ないことによると考えられる。

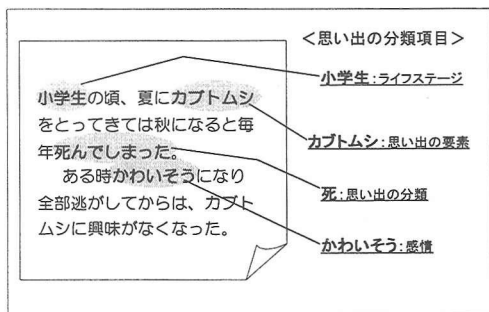


図-5 データの抽出

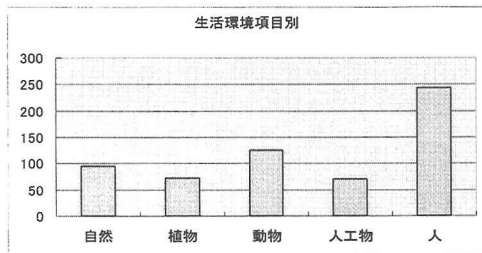


図-6 生活環境項目別の思い出数

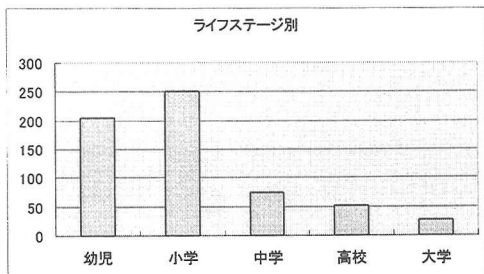


図-7 ライフステージ別の思い出数

5. 大学生の思い出の分析

思い出にはさまざまな事柄が記述されているが、しかし「思い出の主人公（中心）」となるものがあると推察できる。そこで、まずその思い出の主人公を思い出の要素として、5つの生活環境項目別に分類している。次に、思い出分析の目的は、生活環境要素の意味を抽出し考察することであるので、そこでの活動や感情等思い出の記述の全体を見て、その思い出の意味と思われる側面から分類するようにし、生活環境を考察していく。なお、要素、場所、人、感情については類似の表現はまとめるようにし、表-1～5にはそのすべてを表記している。

(1) 自然の思い出（図8、表-1）

自然に関する思い出は、大きく三つ『遊び・○○をした』『見た・さわった』『考える・感じる』に分類することができたが、『遊び・○○をした』思い出が6割程度と半数以上を占める。ライフステージでは幼児期・小学期の思い出が多いが、特に『遊び・○○をした』では顕著である。一方『考える・感じる』は、数は少ないが、ライフステージの中で高校期・大学期の方が多くなるという傾向がある。『遊び・○○をした』の場所は、田んぼや森、裏庭、空き地等の日常生活空間であり、要素では、秘密基地などの人間関係や仲間意識、創造性を高めるもの、山歩き・山登り、プロレスごっこ、雪合戦、散歩など運動機能を高めたり、団体行動での社会性を高めるものがあり、媒体としての家族や友人がいることに着目したい。ここでの感情は、特にないかあるいは「楽しい」としか表現しようがないものであり、兄弟や友人と夢中で遊んだ体験が、それ自体で意味を持っていると思われる。『見た・さわった』は、水平線、地平線、空・夜空や広がる田んぼなど、広い空間に関する記述が多いこと、「水が冷たい、空が高い」といった感情を伴った記述があることが特徴的である。『考える・感じる』は、同じ空間や要素ではあるが、「怖い、自然の偉大さ、心がなごむ」等の自然への恐怖、畏怖、親しみを伴っている思い出である。高校期・大学期となるにしたがって、自然のもつ多面的な姿がさまざまな思考を伴う思い出となって意味を持つと言える。

(2) 植物の思い出（図9、表-2）

『四季を感じる』『遊びの手段』『体験・出さ事』『生命について考える』『存在』『収穫・食べる』に6分類できた。幼児期、小学期の思い出が多いが、『収穫・食べる』は後半期にもある。全体的に具体的な固有名詞が多いことも特徴的であるが、特に植物に固有の思い出である『収穫・食べる』では固有名詞の数も多く、自分が収穫した野菜や果物を食べることは、ライフステージに関わらず鮮明な思い出として残るようである。そしてこの際に祖父母や家族が登場するのも特徴的であり、今後の家族を考える上で示唆的である。小学期になると植物を育てる

ことによって『生命について考える』が多くなる。植物の思い出となる空間は家の周辺や田畑など日常生活空間であるが、自宅の庭や校庭でもあり、都市の外部空間では植物空間が喪失されていることはもちろん、庭のない住宅や学校のデザインのあり方が問われると言えよう。また、感情を伴う思い出と伴わない思い出があること、思い出によって感情が異なることも、意味を考えていく際には重要となろう。

(3) 動物の思い出 (図-10, 表-3)

『とった・捕まえた』『季節を感じる』『ペットを飼う』『生命について考える』『鳴声を聞く・見る』に5分類できた。動物に固有の『とった・捕まえた』が多く、次いで『鳴声を聞く・見る』が多い思い出となっているが、場所も記憶されている。全体的に幼児期・小学期が多いが、『ペットを飼う』は後半期の思い出が多く特徴的である。また動物に固有の『鳴声を聞く』も『うるさい』という感情を伴う思い出として記憶されている。幼児期・小学期は、家の近くの山・森、川など日常生活空間で、昆虫や魚を『とった・捕まえた』思い出が多い。「夢中になっていた・好き」という感情からそれ自体が貴重な体験であったことがうかがえるが、友達や兄弟、父、祖父母など人が思い出の中に出てくることから、人間関係、家族関係、遊び方・文化の継承という意味を見出すことが可能である。『生命について考える』は、ペットを飼うことや、動物の出産・死、残酷な遊びなどをきっかけに動物に対するさまざまな感情を伴う思い出となっている。いずれにしても都市の身近な生活空間では、日常の多様な動物体験が困難になってきていることが問題である。

(4) 人工物の思い出 (図-11, 表-4)

『遊び場』『周辺のイメージ』『都市開発』『家・校舎』『おつかい』に5分類できた。『遊び場』の思い出が多く、「いつも〇〇で遊んだ」という記述である。特に幼児期・小学期の思い出は遊び場が多く、空間は神社、公園、校庭といった点的な特定施設だけではなく、道(路地、坂、階段)や用水路といった近場でもあり、子供にとってはどのような場所でも遊び場になりうる事がわかる。むしろ社会に開かれた、社会と接点を持った安全な遊び場が少なくなっていることが今日の課題といえよう。また友達だけでなく母や祖母といった家族も思い出の媒体となっている。高校期・大学期の思い出は、『家・校舎』『都市開発』『周辺のイメージ』であり、特に都市開発についての記述が多いが、これは対象者が都市計画などに関心の高い層であることが影響している。しかし、自分が住んできた家が建て替えられたり、街並みの変化に対しての感情が、「うれしい、面白い」といった肯定的な反面、「寂しい、悲しい」といった否定的感情もあること、古い家や校舎に愛着を持っていることは、人間の二面性を示して

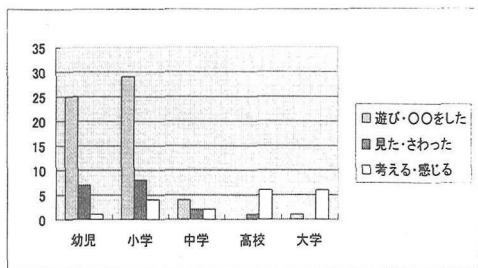


図-8 自然の思い出

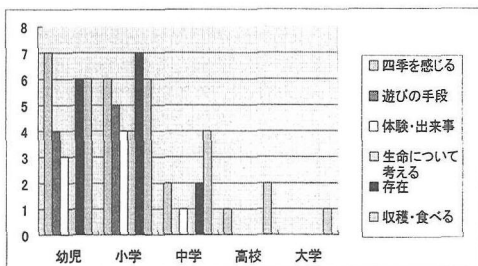


図-9 植物の思い出

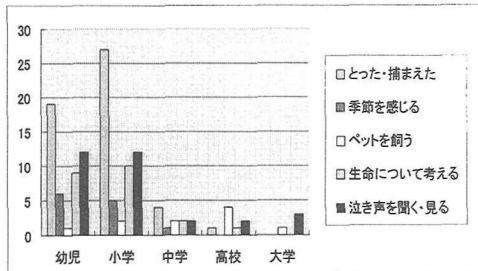


図-10 動物の思い出

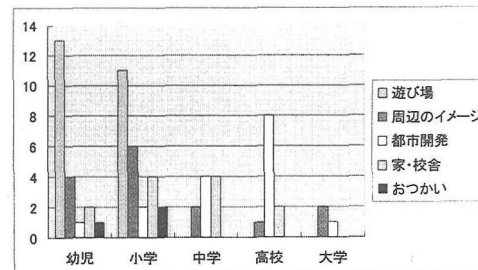


図-11 人工物の思い出

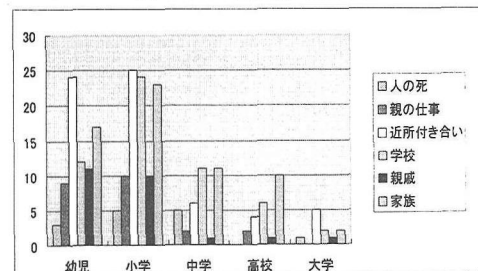


図-12 人の思い出

おり、無視できない。また、幼児期・小学期の思い出の場所は自宅から近場であるが、中学期・高校期は周辺の街全体に範囲が拡大する。ライフステージと移動範囲つまり空間認識の範囲が連続的に対応していると言えるが、自動車での移動があたり前になるなど時空間の連続性が変容している今日では、人間の生涯発達と時空間認識の関係に対する考察が必要である。特に、子供にとってはこの対応関係は深い意味をもつと考えられる。『おつかい』の思い出は、近所の商店におつかいに行ったことであり、幼児期、小学校期の社会参加、自立といった社会化を考える材料となるが、このようなお店が減っていること、行くまでの交通路の交通安全性や防犯性が大きな今日の課題である。

(5) 人の思い出 (図-12, 表-5)

『人の死』『親の仕事』『近所付き合い』『学校』『親戚』『家族』の6つに分類できた。人に関する思い出は多いが、中でも『近所付き合い』『学校』『家族』の思い出が多く、これらの思い出は後半期にも出現することが特徴といえる。『親の仕事』から派生するさまざまな出き事(手伝い、かぎっ子、単身赴任等)が思い出となっている。親の仕事を手伝ったことは、勉強や遊び以外のコミュニケーションとして重要である。またかぎっ子や単身赴任等の家族形態の思い出からは、家族のあり方やその背後にある現代社会のあり方も考察できそうである。『近所付き合い』は、

小学期までが多い。近所の友達と遊んだことや、おじさん、おばさんとの挨拶や遊んでもらったこと、町内の祭りに参加したこと等の思い出があるが、その時の感情として親しみと煩わしさの正反対の感情があることが注目される。子供の社会化にとって、近所の持つ意味は複雑であり検討課題は多いが、包容力のある地域社会であることが必要であろう。

『学校』については、楽しく遊んだ思い出もあるが、自分の転校や仲の良い友達が引越していったこと等、「悔しい、悲しい、寂しい」などマイナスイメージの思い出も多く、学校問題の解決が最重要課題である今日、親の転勤や居住地選択の影響を考察する材料となろう。『家族』の思い出は、後半期でも出現している。食卓や会話が思い出となっていることが注目できるが、中学校期、高校期になると両親との関係や家族の団欒が減ったことなど、微妙な人間関係が現れてくる。『親戚』は祭事に関わる思い出が多い。祭事は、家族や親戚の絆を考えさせるものである。『人の死』については、小学校低学年までは漠然とした光景として思い出されているが、小学校3年生頃から「悲しい」などの感情が伴って理解されてくるようである。

なお、人の思い出としては、友人、恋人等が多いと思われるが、ここでは出てきていない。これらはかなりプライベートな内容であるので、今回のように身近で実施したアンケート調査では、データとして得にくいということであろう。アンケート調査によるデータ収集上の問題点の一つと言える。

表-1 自然の思い出シート

分類	事例	ライフステージ別の数					要素 (何を、何で)	場所 (どこで)	人 (だれと)	感情 (どんな気持ち)
		幼児期	小学校	中学校	高校	大学				
遊び・ ○○をした	・木々の生い茂った森で秘密基地を作って遊んだ ・広い空き地があり、毎日友達と走り回っていた ・週三回お散歩をした	25	29	4	0	1	木々、秘密基地、川遊び、釣り、泳ぐ、山歩き・山登り、フロレスごっこ、雪・雪合戦、スキー・ミニスキー、散歩、走り回る、探検、背丈より高い樹林、乗馬、ボート	田んぼ、森、山の中、川、すすき林、笹林、海、庭、空き地、幼稚園、裏山、湖	友達、父親、兄弟	楽しい、
見た・さわった	・冬は自分の背丈よりも深い雪が積もった ・水が夏でも冷たいのが印象的である	7	8	2	1	0	水平線・地平線、星、草、川の水、匂い、新緑、背丈より深い雪、天体望遠鏡	川、山、広がる田畑、空・夜空		水が冷たい、空が高い、感動した、水が澄んでいた
考える・感じる	・近くに森があり、速く帰るときは何か出てきそうで走って帰った ・どこまでも続く水平線を見て人間がちっぽけなものと感じた ・小さい頃母に連れていらった大きな公園に行った。自然が多く変わらず気の休まる場所だった	1	4	2	6	6	森、鍾乳洞、空・星空、水平線、地蔵、騒音、空気、ゴミ、水、緑、ベット、田んぼ、自然破壊、松林	一面の田んぼ、裏山、公園	母	怖い、おそろしい、自然の偉大さ、たえがたい、心がなごむ、違和感、さびしい、不快、窮屈、気の休まる

表-2 植物の思い出シート

分類	事例	ライフステージ別の数					要素 (何を、何で)	場所 (どこで)	人 (だれと)	感情 (どんな気持ち)
		幼児 期	小学 校	中学 校	高 校	大 学				
四季を感じる	・春に庭のチューリップが咲くのが楽しかった	7	6	2	1	0	稲 里 芋 ジャガイモの花 サクラ チューリップ	田んぼ 畑 庭 学校		きれいな、美しい 楽しみ 好き
遊びの 手段	・オモナミを服にぶつけ合って遊んだ ・シロツメ草のみつをすって遊んだ	4	5	0	0	0	オモナミ、レンゲ、笹の葉 シロツメ草 クローバー	原っぱ 田んぼ 小川	友達	
体験・ 出き事	・庭に咲いた月下美人の花を見た ・ひまわりの花に届かなかった	3	4	1	0	0	月下美人、さつまいも畑 トマト、うるし ひまわり	庭 畑 山	友達	うれしい くやしい
生命について考える	・朝顔の観察日記をつけ、生命力のようなものに感動した	1	4	0	0	0	朝顔 木	庭 校庭	友達	うれしい 感動した たのしい
存在	・近くにりんごの木がたくさんある ・クリやアケビの実がなった	6	7	2	0	0	りんご、クリ、アケビ、ツツジ、アジサイ サクラ、シロツメ草、チューリップ、桜の木	庭 道端 近くの畑 山		
収穫・ 食べる	・祖母の作ったトマト、きゅうりなどが食事に出る	6	6	4	2	1	イチゴ、スイカ、さつまいも、ナス ダイコン、じゃがいも、にんじん アスパラガス、里芋、ナシ、巨峰 天竺柿、タケノコ、トマト、きゅうり	畑 裏のビニールハウス 庭 山	祖父母 父	

表-3 動物の思い出シート

分類	事例	ライフステージ別の数					要素 (何を、何で)	場所 (どこで)	人 (だれと)	感情 (どんな気持ち)
		幼児 期	小学 校	中学 校	高 校	大 学				
とった 捕まえた	・校庭や近所の用水でザリガニやどじょうをとる ・昆虫とりに夢中だった ・夏に魚をつかまえて毎日川へ行った	19	27	4	1	0	チョウ、クワガタ、カニ、カブトムシ カエル、卵、カエル、ザリガニ、どじょう トンボ、バッタ、セミ、ゲンゴロウ ヤマメ、イワナ、ホタル、オタマジャクシ カマキリ、オニヤンマ	森 川、校庭 山、雑木林 用水路、お寺 の池 田んぼ	友達、兄 父親 祖父	夢中だった 好き
季節を感じる	・夏にセミの鳴くのをきいてうれしかった ・秋、トンボが夕日の中を飛ぶ	6	5	1	0	0	トンボ、アカトンボ、カブトムシ、カエル セミ、スズムシ、バッタ、ホタル	空 夕日		うるさい
ペットを 飼う	・ウサギを飼う、遊ぶのが好き ・イヌ、ウサギ、金魚、ハムスターを飼う	1	2	2	4	1	イヌ、ネコ、ウサギ、はむとり、チャボ 金魚、ハムスター、カメ、インコ	庭、夕陽の 敷地 田んぼ		かわいい
生命について考える	・捕まえた昆虫をかわいそうになって逃した ・近所での出産を見て不思議な気持ちになった	9	10	2	1	0	魚、ウサギ、セミ、チャボ、鳥 カブトムシ、牛、イヌ、ネコ、カマキリ	近所		楽しい、悲しい 後悔した かわいそう 愛惜の気持ち 不思議な感情
鳴声を聞く 見る	・夏にセミがうるさいくらいだった ・ホタルをつかまえ、カゴに入れて夜を消して眺める	12	12	2	2	3	フクロウ、ウグイス、メジロ、カエル セミ、コオロギ、ヒグラシ、ホタル ゲンゴロウ、ミズカマキリ	田んぼ、裏の 山、牧場、川 辺、近所の家 学校の中庭の 池		うるさい すずしい 枝葉た

表-4 人工物の思い出シート

分類	事例	ライフステージ別の数					要素 (何を、何で)	場所 (どこで)	人 (だれと)	感情 (どんな気持ち)
		幼児 期	小学 校	中学 校	高 校	大 学				
遊場	・近くに公園、神社があり 遊場所が困らない ・狭く坂の多い道、遊路 みたくて楽しかった	13	11	0	0	0	神社、公園、商店街、階段 用水路、学校のグラウンド、坂	神社、公園、商店 街、階段、用水路 学校のグラウン ド、坂	友達、母 祖母	楽しい
周辺のイ メージ	・家が密集していて庭がな いのが当たり前だと思っ ていた ・市のまな中心でコンクリ ートが目立つ	4	6	2	1	2	団地、住宅地、お寺、高台、コンクリ ート、人工音、よくいった病院の装			違和感 い所
都市開発	・ビルの建設現場があり、 日に日に変化していくの が楽しかった ・暮らしてきた街がめま わるのはさみしい	1	2	4	8	1	遊歩、砂防ダム、舗装工事、ビルの建 設、区画整理、マンション、モノレ ール工事、原宿、橋、都市計画、都市景 観、人の流れ	川、家の周り、表 通り、建設現場 駅、海外		さみしい 不思議、疑問 便利、面白い 悲しい、驚き 幻想的
家・校舎	・家の建て替えをした、楽し い反面さみしい ・古い校舎はギンギン音が して怖かった	2	4	4	2	0	マンション、改築・引越し、家、雨漏 り、校舎、取り壊し工事	小学校、中学校 家		さみしい こわい、楽しい うれしい
おつかい	・近くにリカーショップが できたら、おつかいを するようになる	1	2	0	0	0	本屋、リカーショップ、おつかい	近所		

表-5 人の思い出シート

分類	事例	ライフステージ別の数					要素 (何を、何で)	場所 (どこで)	人 (だれと)	感情 (どんな気持ち)
		幼児 期	小学 校	中学 校	高 校	大 学				
人の死	・曾祖父の死、死にたいは わからないがその時の様 子に遊んでいる	3	5	5	0	1	事故、自殺、お葬式、お見舞い、 死	病院	曾祖父、曾 祖母、祖父 母、父、友 達、知人	悲しい、不思議 心に引っかかる、
親の仕事	・父の職業が時間的に不規 則で食事を揃ってすること が難しい	9	10	2	2	0	農作業の手伝い、食事、共働き・カギ っ子、脱サラ、単身赴任 親の職業		父、母、祖 父、叔父	寂しい、嫌だった 不安、喜んだ
近所付き 合ひにつ いて	・近所に赤ちゃんが生まれ その家の人たちと仲良く なる ・社名は暮らしづらい	24	25	6	4	5	町内会、子供会、お祭り、幼時教室 挨拶、友達	家、近所の家、家 の前	近所の人 友達 赤ちゃん	緊張、仲よし 挨拶が気持ちいい 親しみ、煩わしい うれしい
学校	・生徒の数も少なく、みんな と仲良くなる ・部活の先生はいまでも尊 敬できる人	12	24	11	6	2	遊び、引越し・転校、いじめ、部活動 アルバイト、寮生活、	保育園、幼稚園 小学校、中学校 高校、大学	友達 先生	楽しい、仲よし くやしい、悲しい つまらない 寂しい、尊敬
親戚	・お盆には母親の実家に行 きいとこに遊んでもらっ た ・おじいちゃんっこ、おばあ ちゃんっこだった	11	10	1	1	1	お盆、正月、旅行	親戚の家、自分の 家	祖父、祖母 いとこ、お ばさん	
家族	・曾祖母は物心ついたとき から寝たきりだった ・家族の帰りが遅くなり、食 事を揃ってとらなくなった	17	23	11	10	2	旅行、弟妹の誕生、お風呂屋さん、食 卓、家族の死・病気、会話、		父、母、祖 父、祖母、 曾祖母、兄 弟姉妹	

6. 生活環境・まちづくりに関する考察

思い出分析の結果を考察材料とすることで、人間の生涯発達と生活環境・まちづくり、あるいはさらに広く社会システムに関して考察し、計画枠組みを具体化し発展させるために、生涯発達課題と基本指針を例示する。

(1) 国土計画

①国土開発・変化のスピード

思い出分析や思い出の記述内容から、人は、日常の生活環境から近い過去を振り返ったり、小さい頃の自分の生活を懐かしんだりしていること、また幼児期や小学校期に生活していた場所に足を運び、そこで起きた楽しい出来事を思い出すことなどがわかった。その場合は、自己の成長期を象徴するものがあり、人生の意味づけや自己の存在意義の再確認を行う場という意味をもつ。日本ではこれまで各地で国土開発が進められ、生活環境の急速な変容があったが、人工物の思い出に見られるように、これらに対する否定的な思い出があることから、思い出の場を喪失するような早いスピードの国土開発は、その人の存在確認の場をなくすことにつながると考えられる。人間の生涯発達との関係から開発・変容スピードのあり方を考えていくことが必要なのではないか。個人の思い出の喪失は、社会の文化の喪失につながるものである。基本指針として『思い出となる場の継続性・保存』が挙げられる。

②社会計画としての定住性・移動性

人の思い出に見られるように、自らの転校や、家族の転勤、単身赴任が、いじめや家族関係の変化等のつらい・悲しい思い出となっている。個人や家族を無視した現代社会の雇用・人事のあり方は、個人や社会の病理を増長させ、結果的には社会の活力を減少させているように思われる。市場主義や競争原理のみからの社会計画ではなく、個人や社会の病理を解決するための社会計画として、継続的な家族・コミュニティのあり方を考える時期にきていると言えるだろう。基本指針として『家族・コミュニティの継続性』が挙げられる。

(2) 人間の感性と生活のリズム

①時間感覚・距離感覚

自然の思い出に見られるように、自然の中などで、行き先にとどろつくまでの不安な気持ちには、時間がかったことや、距離が遠くに感じられたことなど時間感覚・距離感覚を実感している思い出がある。また日常的な通学時間と空間も思い出の中に多く出現している。これまでの交通計画は、出発地から目的地にとどろつくまでの移動の過程を軽視する傾向にあり、その結果人間の時間感覚・距離感覚が低下し、時空間の連続性も感じることができにくくなっている。移動空間を意味論的に再考することが必要である²⁷⁾⁸⁾。発達課題として『子供の時間感覚・距離感覚の獲得』、そのための基本指針として『移動

に意味を持たせる』が挙げられる。

②1日の生活のリズムと調整時間・調整空間

自然の思い出『考える・感じる』に見られるように、空、星空、水平線は仕事・遊びの一日の疲れを癒し明日への鋭気を蓄える調整空間・調整時間となっている。満天の星空や青い空に浮かんだ雲を見ながら、小学期では空想に耽ったり、大学期では人生や将来について考えるなど思考の場である。現在の都市部では、家や庭、帰り道などの日常の生活空間においては、中高層建築が密集しており、ふと見上げると夕焼けや夕日、広い空が存在するような場所がなくなってきている。広い空間は重要であろう。発達課題として『生活リズムを身につける』、基本指針として『広い自然空間の確保』が挙げられる。同様に、祭りや祭事は一年のリズムを整える重要な調整時間・調整空間であった。基本指針として『季節に合わせたライフスタイル』を上げることができる。

(3) 生活環境要素

①思い出の場と機会の確保

身近な日常生活環境には、実にさまざまなものが思い出の要素として存在している。しかし現在は、その思い出となりうる多様な要素とそれを体験する機会が喪失されている。ハード面では思い出となる要素を取り戻し、ソフト面では人生の物語を育む機会が必要である。体験することは第一歩であり、それ自体が重要なのではなく、それが意味を持つことが重要なのである。そのために、さまざまな事柄の持つ意味を探る努力を続けていくことが求められている。基本指針として『思い出の場、物語の舞台を用意する』を上げることができる。

②媒体の重要性

思い出の記述内容を見てみると、同じ様な場面でも、思い出になる場合もあるし、ならない場合もある。良い思い出となる場合もあるし、悪い思い出となる場合もある。同じ要素が、ライフステージによって異なる意味となる場合もある。同じ様な場面の思い出であってもその意味は人によって異なる。思い出には、主体となる要素の他に、関係する他の媒体が重要な場合が多い。その場にいた人の態度や言葉、会話があったからこそ思い出となることがある。したがって、媒体となる人や会話、態度、ものが重要である。媒体の効果は、文化の継承であり、世代間の交流であり、過去・歴史の保存である。この意味では、思い出の場や物語の舞台の作り方、すなわちまちづくり手法は無数にあると言ってよく、それが街の個性となるだろう。

③子供にとっての日常性と繰り返し

自然、植物、動物の思い出に見られるように、子供にとっては、夢中でした、繰り返したというそれだけの体験も重要である。同じ要素が、長じてにしたがって、感情を伴い、さらに長じて思考へと発展するようである。日常性や繰り返しは重要であろう。発達課題として『繰り返すことによる心身の発達』、基本指針では『繰り返しが可能となるように、

身近な日常生活空間に、生涯発達に応じた要素をそろえる』が挙げられる。

(4) その他

ここでは、すでにさまざまな分野で指摘されてきたと思われる知見に関して、それが思い出分析からも考察できることを示す。

①祖父母、飼育動物・育てる植物と生命・死

ペットの世話をしたり、アサガオを育てることによって、生命力や命のたいせつさを学んでいる。また祖父母や親類の死を経験したことで、老いや死を見つめるきっかけとなっている。近年都市部ではマンション住まいや核家族化が進み、祖父母との同居や身近に生物を育てる体験ができにくい環境に変化してきており、子供が老いや命を感じる環境は少なくなっている。発達課題として『生命の大切さを知り理解する』、基本指針として『生死を見て感じて考える場の存在』が挙げられる。

②収穫・食べる植物と生命維持環境の理解

幼児期に田畑や庭が日常生活環境にある場合、野菜や果物を収穫し食べたという記憶が多く、食への欲求、自然界との一体感につながると考えられる。発達課題として『食物や食べることの重要性の理解』、基本指針として『食物を収穫する場の設定』が挙げられる。

③遊び場（寺社・路地・公園）

と子供の友達付き合い・文化化

遊び場は、整備された公園よりも路地や河原、土手、森林、寺社などでの遊び経験の方が「ルールをつくった」「工夫した」といった印象の強い思い出として多く記述され、創造力を育てると考えられる。発達課題として『自然等の利用方法を学び、想像力を育む』、基本指針として『創造的な場の設定』が挙げられる。

④他人・知人と子供の社会化・文化化

人の思い出から、近所のおばさんや父の友人など、肉親ではない他人との会話ややりとりが、「大人になった様でうれしかった」という記述がある。自分が社会的な場に存在していることで自己の成長を自覚していくようである。しかし、近隣との関係は、ライフステージによって親しみと煩わしさ両極がある。発達課題として『近隣とのコミュニケーション方法の獲得』、基本指針として『出会いの場や集いの場の設定』『交通路を社会への扉・学習場・教育場として位置づける』²⁾⁷⁾⁸⁾が挙げられる。

⑤捕まえる野生動物

トンボを捕まえる遊びは、一瞬の隙をねらう瞬間的なスリルや緊張感を、オタマジャクシなどの捕獲は夢中になって捕獲したことなど喜びを感じている。セミやカマキリを捕まえて殺して遊ぶことは動物の生命の終わりを見る経験であり、その是非はともかく、生命について考えるきっかけとなる。日常生活空間からは野生動物の姿や野生植物が消え、収穫することの喜び、捕まえることの楽しさを味わうこと、また生命の大切さを理解することができない。発達

課題として『生き物への興味と理解』、基本指針として『身近な環境での動植物の存在』が挙げられる。

7. 結論

① 人間の生涯発達、発達課題、空間の意味という考え方を導入して、生涯発達と生活環境とを関係づけることの重要性を指摘し、日常生活環境・まちづくりに関する新しい計画枠組みを提案した。

② 計画枠組みを具体化するための方法論として思い出分析を提案し、大学生の思い出を分析することで、生涯発達と生活環境要素の関係性について整理するとともに、生活環境・まちづくりとその意味について考察することで計画枠組みと思い出分析の有用性を示した。

8. 今後の展望

思い出分析を厳密に科学的に行うことは、さまざまな困難がある。しかし思い出を材料とすることで、すでに常識と考えられていることから、さらにそれ以上のことを含めて、さまざまな考察が可能であることを示すことができたと思う。以下では課題と今後の展望を示す。

① 今回の54人のサンプルは少数サンプルであり、その属性は限定されているため、得られた結果は大学生一般の結果とはいえない。そのため、より多くのサンプルで思い出分析を行う必要があると考えており、継続して調査を進めている段階である。しかし、少数サンプルの詳細な分析からも生活環境の質的な事柄を洞察することは可能と考える。

② 思い出分析の際には、対象とする思い出を明確に定義し、その思い出を収集しなければならない。たとえば、「しばしば思い出す事柄」「強く覚えている事柄」等のようである。そして原風景や、単なる記憶（思い出すこと）との区別を明確にする必要がある。また、怖い思い出やいやな思い出、人物にかかわるプライベートな思い出など、収集が困難な思い出もある。しかしこれらの思い出も、人間の成長にとっては重要な意味を持つと考えられ、データ収集方法を工夫する必要がある。

③ 今後、中年や高齢者の思い出も分析する必要がある。その際共時的アプローチと共に通時的アプローチにより、事柄の持つ意味がライフステージの中でどのように変化していくのかも明らかにしなければならない。アンケート調査やヒヤリング調査だけでなく、自伝文学や自分史などの資料が利用できる。

④ 計画枠組みの具体的内容、ライフステージの区切り方、発達課題、基本方針、計画手法等に関して医学、心理学、教育学、民俗学等他の関係学問分野の知見を積極的に取り入れることが必要である。今は網羅的に意味を探りだす時期である。この際、ひとつのアプローチとして思い出の分析は有用と考える。

参考文献

- 五十嵐敬喜, 小川明雄: 公共事業をどうするか, 岩波書店, pp.18-20, 1997.
- 金 利昭, 小沼志乃武, 山形耕一: 世代別にみた日常生活における移動の意味に関する基礎的研究, 第31回日本都市計画学会学術研究論文集, pp.409-414, 1996.
- 都市計画理論研究会: 生活空間の再構築に向けて, 都市計画学会大会ワークショップ2000.11.
- 日本学術会議: 21世紀に向けての人間-生活環境系学問体系の展望, 第3回生活環境設計シンポジウム講演論文・討論集, 2000.
- 中村良夫: 交通行動に関連した景観体験の空間意味論的考察, 国際交通安全学会誌 Vol.5, No.2, pp.52-61, 1979.
- 中村良夫: 都市空間論, 新体系土木工学 58, 技報堂, 1993.
- 小沼志乃武, 金 利昭: 交通移動の意味的利点を考慮した交通手段特性に関する研究, 土木学会第53回年次学術講演会講演概要集第4部, pp.542-543, 1998.
- 金 利昭, 重川祐二, 山形耕一: 交通手段にかかわる思い出と意識の経年変化に関する基礎的研究, 国際交通安全学会誌, Vol.23, No.3, pp.52-61, 1998.
- 八尾哲史, 盛岡通, 城戸由能: 地図遊びとまち歩きを通してまち環境学習に関する研究, 土木学会環境システム研究 Vol.19, pp.45-51, 1991.
- 白井信雄: 環境配慮意識の形成要因としての自然とふれあう遊びに関する研究, 第10回環境情報科学論文集, pp.105-110, 1996.
- 木下勇: 三世代への聞き取りによる農村的自然の教育的機能とその変容, 日本建築学会計画系論文集第450号, pp.83-92, 1993.
- 木所哲夫: 大正・昭和前期の代表的長編小説における空間的体験と自然を「観る」ことの意味について, 日本都市計画学会論文集 No.34, pp.505-510, 1999.
- 木下勇, 吉川仁: 都市におけるエディブル・ランドスケープ(食べられる景観)の意味と役割について, 日本都市計画学会論文集 No.34, pp.361-366, 1999.
- 肥田野登, 細谷隆己, 村松和彦: 祖父母との思い出空間に着目した多世代住宅に関する研究, 日本建築学会計画系論文集第517号, pp.115-122, 1999.
- 例えば, 茂原朋子, 渡辺貴介, 十代田朗: 青年の原風景の特性と構造に関する研究, 日本都市計画学会論文集 No.26, pp.457-462, 1991.
- 例えば, 齋藤達哉, 松本直司, 高木清江, 瀬尾文彰: 都市の心象風景の形成要因と場面的特性に関する研究, 都市計画学会学術研究論文集, No.55 pp.325-330, 1997.
- 篠原修編, 景観デザイン研究会著: 景観用語辞典, 彰国社, pp.24-26, pp.250-251, 1999.
- G. コーエン, M.W. アイゼンク, M.E. ルボワ: 記憶-認知心理学講座1-1, 海文堂, 1989.
- 仙田満: 原風景による遊び空間の特性に関する研究-大人の記憶している遊び空間の調査研究, 日本建築学会計画系論文集第322号, pp.108-117, 1982.
- レオ・バスカーリア(みらいな訳): 葉っぱのフレディ, 童話屋, 1998.
- J.J. ルソー(今野一雄訳): エミール, 岩波書店, 1964.
- S. フロイト(井村恒郎, 馬場謙一訳): フロイド選集1・2精神分析入門, 日本教文社, 1996.
- Piaget, J.: *La Psychologie de l'intelligence*, Librairie Arman Colin, 1947.
(J. ピアジェ著, 波多野完治・滝沢武久訳: 知能の心理学, みすず書房, 1967.)
- Erikson, E. H.: *Childhood and Society*, W. W. Norton, & Company, Inc., 1950. (E・H・エリクソン著, 仁科弥生訳: 幼児期と社会, みすず書房, 1977.)
- Havighurst, R. J.: *Human Development and Education*, 1953. (R.J. ハビガー・スト著, 莊司雅子訳: 人間の発達課題と教育, 玉川大学出版部, 1995.)
- 子安増生: 生涯発達心理学のすすめ, 有斐閣選書, 1996.
- 中沢和子: 幼児の科学教育, 国土社, 1972.
- 麻生誠, 堀薫夫: 生涯発達と生涯学習, 日本放送出版協会, 1997.
- (社)日本環境教育フォーラム編: 日本型環境教育の提案, 小学館, p.22, 2000.
- 中野民夫: ワークショップ, 岩波書店, 2001.
- 東 洋, 紫多 進, 田島 信元編: 発達心理学ハンドブック, 福村出版, 1998.
- Alexander, C., Isikawa, S. and Silverstein, M.: *A Pattern Language*, New York, Oxford University Press, 1977. (C. アレグザンダー著, 平田翰那訳: パタン・ランゲージ-環境設計の手引-, 鹿島出版会, pp.73-78, 1984.)
- 早川和男, 岡本祥浩: 居住福祉の理論, 東京大学出版会, pp.10-11, 1993.
- 久保田明子, 金 利昭, 横瀬拓也: 思い出調査を用いた人間発達と生活環境・まちづくりの関係性, 土木計画学研究・講演集23(2), 土木学会, pp.569-572, 2000.

A NEW PARADIGM OF LIFE ENVIRONMENT PLANNING FROM THE VIEWPOINT OF LIFE-SPAN DEVELOPMENT -SEMANTIC APPROACH BY MEMORIES ANALYSIS-

Toshiaki KIN, Akiko KUBOTA and Koichi YAMAGATA

Recently in Japan, the unhealthiness of human mind and body turns into grave issues. In order to solve these problems, we think that life environment must be improved. The purpose of this paper is to propose a new paradigm and method of life environment planning. Firstly, this paper introduces the ideas of life-span development, developmental task and meanings of space, and devises a new frame of life environment planning. Secondly, students' memories are corrected by attitudinal survey, and then the characteristics of memories are analyzed. Finally, this paper considers the meanings of life environment and depicts the usefulness of the memories analysis for the paradigm.