

思い出分析を用いた生活環境の生涯発達の意味の抽出

Meanings of Life Environment from the Viewpoint of Life-span Development
Using Memories Analysis

金 利昭¹

小林 正享²

Toshiaki KIN

Masayuki KOBAYASHI

ABSTRACT : Recently in Japan, unhealthiness of human mind and body turns into grave issues. In order to solve these problems, it is necessary to recognize the problems as the subjects of life environment planning, and to establish the new planning theory of life environment including the ideas of life-span development, developmental task and meanings of life environment. Then this paper analyzes the memories of people which were collected by a questionnaire survey, and extracts the meanings on every life-stages.

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

1. はじめに

身近な日常生活環境に対する人々の不満は強い。このことは総合科学技術会議も認めるところであり、分野別推進戦略『社会基盤』¹⁾の中で、現状の生活環境の劣悪さと醜さを率直に認め、その改善を重要課題としている。また、日本都市計画学会が『新世紀日本の都市づくりビジョン』²⁾でさまざまな観点から生活環境改善の方向を論じていることから伺える。しかしながら、生活環境改善に関して多くの個別の事例が試みられてはいるが、新しい計画論や研究方法論に関しては、日本都市計画学会の研究レビュー³⁾やシンポジウム²⁾、また日本学術会議の研究活動⁴⁾からもうかがえるように、模索の段階と言える。

このような状況にあって、著者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指摘してきた⁵⁾、そして、人間の生涯発達、発達課題、生活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(図-1)、日常生活環境・まちづくりに関する理論的・包括的な新しい計画枠組みと、これを具体化するための方法論として『思い出分析』を提案してきた⁶⁾。さらに、現段階は網羅的に生活環境の意味を抽出することが重要であり、これを反映した生活環境デザインを探ることが重要であるということをも今後の研究課題としてあげた⁶⁾。

生活環境や空間が人間に与える精神的・身体的影響すなわち意味に関する研究は、対象を限定した個別空間に関する研究と原風景・心象風景・思い出に関する研究に大別できる。前者では、著者らの移動空間^{7) 8)}や自然⁹⁻¹¹⁾、住宅¹²⁾、遊び空間¹³⁾、環境教育^{14) 15)}などに関する研究があるが、対象が限定され、抽出された意味も限定的である。後者では、文学¹⁶⁾や心理学¹⁷⁾、建築・都市計画¹⁸⁾等さまざまな分野で

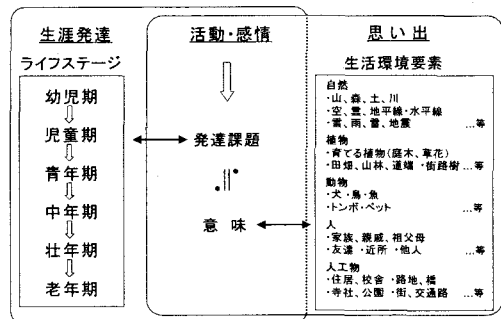


図-1 生涯発達と生活環境要素の関係性

¹ 茨城大学工学部都市システム工学科 Dep. of Urban and Civil Eng., Ibaraki Univ.

² 山梨市役所 Yamanashi City

えている。この生活環境項目ごとに各2個まで選択肢から選んで回答してもらい（質問Aプリコード回答）、それをさらに具体的に記入できる人には自由記述で回答してもらっている（質問B記述回答）。調査票の有効回答票数は、配布数367票に対して、プリコード回答分は、中年者が139票、高齢者が44票、不明が9票の合計192票（有効回収率52%）、記述回答分は中年者が120票、高齢者が35票、不明が7票の合計162票であった。いずれも中年回答者の割合が全体の約74%を占めている。

3. 分析方針とデータの概要

3.1 分析方針

思い出の内容が具体的に詳細に把握できる点で優れた記述回答を用いて、生活環境の意味の抽出を目的とした文脈の読み取り分析を行なう。この際、記述の読み取り分析は、表-1の抽出基準を基にして作成した思い出データ集の思い出を対象として行った。抽出基準を設けた理由は、本調査に回答するためにむりやり思い出した、あるいはあいまいな思い出・あまり重要でない思い出を省き、良い思い出、影響を受けた思い出等回答者にとって重要な思い出のみを採用するためである。また、戦争の思い出、戦後の大貧困に関する思い出は、今後の生活環境のあり方を考える上では必要ないと考えたため対象外とした。

表-1 記述データの抽出基準

① プリコードその思い出に対する現在の感情として「もう一度体験したい」、「子供に体験させたい」を選択した記述
② プリコードでその思い出に対する現在の感情として「成長に必要」、「影響を与えている」を選択した記述
③ プリコードで選択されていなくても①、②のような意味を含む記述
④ 感情の表現が多い記述
⑤ 「たびたび思い出される」「今でも強く印象に残っている」といった内容が含まれる記述

3.2 記述回答からの思い出データの作成

表-1の抽出基準に基づいて抽出した682の記述回答から「思い出の主要素（思い出の主人公となったもの、他は媒体要素と呼ぶ）」、「思い出の内容」、「その生活環境要素がもたらした自己の変化」を抽出する。この際、思い出の主要素を判定するために、必要に応じてプリコード回答を参考とする。そして、思い出の内容と生活環境要素がもたらした自己の変化より、生活環境要素（思い出の主要素）が果たした役割を考察し、それを「生活環境の意味」とする（図-3）。さらに、意味については『事実意味』と『役割意味』の二つの捉え方ができると考えられる。事実意味は、生涯発達に関係のありそうな生活環境の果たした事実であり、図-3で示す「熱中できるもの」が事実意味に相当する。役割意味とは、生活環境の事実意味を通して実際に人に生じた変化であり、生活環境が果たした役割・効果といえ、図-3で示す「癒し効果がある」が相当する。生活環境の意味を厳密に抽出することを考えれば、役割意味を用いることが望ましいが、今回のようなアンケート調査では役割意味まで読み取れる回答は少なくなる。一方、事実意味までは読み取りが可能であり、この事実意味から推察できる役割意味は複数となるが、生活環境要素の重要性和そのあり方を考察することは十分可能と考えられる。したがって、以降の分析では、事実意味と役割意味とを併せて「意味」として取り扱うこととする。ただし、以降の表中における意味に関しては、役割意味を太字にして網掛けをして示すこととする。

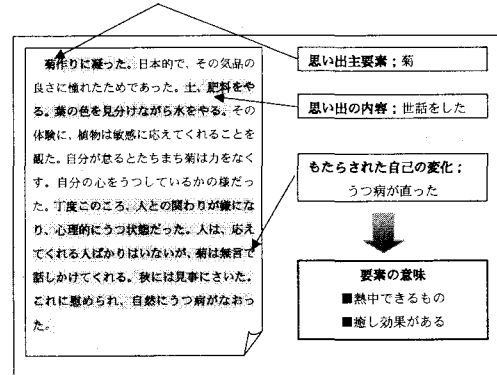


図-3 分析データの作成

3.3 思い出データの概要及び中年回答者と高齢回答者の比較

(1) 記述データの概要

自由記述回答から選ばれた思い出データは682であるが、ライフステージの複数期にわたる思い出をダブ

ルカウントすると、中年回答者の思い出数は 646、高齢回答者は 155、計 801 となり、高齢回答者の思い出データが少なくなる。中年者回答者と高齢者回答者別にライフステージ別の思い出数と思い出種類別数を 100 人当たりの指数で比較してみると（図—4、5）、中年回答者と高齢回答者の差異もないことがわかる。なお図—5 から、自然の思い出の数がやや多く、人工物・物の思い出がやや少ないことが分かる。

（2）中年者と高年者の記述データの質的比較

中年者と高齢者の思い出に関する意味のうち、事実意味に関してはライフステージの進行に伴う差はないはずである。しかし役割意味に関しては、事実意味が同じであっても、回答者のライフステージによって付与される意味が変化するために、両者に差がある可能性がある。そこでここでは、両者の思い出の質的差異を検討する。前節（3. 2）で示した思い出データ作成方法にしたがって、多くの人がすべてのライフステージで多様な意味を得ている生活環境要素の思い出に関して意味を抽出し、中年者と高齢者でライフステージ毎に比較表を作成した。その一例として、栽培植物（野菜、米、柿、菊等）の意味を表—3 に示す。これを見るとわかるように乳幼児期から成人期までは、高齢回答者から抽出できた意味はサンプル数の多い中年回答者から抽出できた意味に含まれる。また、中年回答者の思い出数が減少する中年期においては抽出できた意味が重なる部分が少ないが、その内容を見てみると、高齢期の思い出から抽出できた「四季の変化・季節の到来を伝えてくれる」、「家族とのコミュニケーションの媒体」という意味は中年回答者の他のライフステージの思い出から抽出できているし、「癒し効果がある」という意味については中年回答者の野性植物（アケビ、草花、フキ等）の思い出からも抽出できたものであった。以上から、中年者と高齢者の成人期までの思い出の意味はほぼ同じ傾向とみなせること、回答者の直前のライフステージの思い出意味については回答者の思い出に対する判断が十分確立されていない可能性があること、事実意味は変化することはないこと、さらに前項（1）で行った量的比較結果の傾向がほとんど一致していることから、今回の分析においては中年者と高齢者の思い出の意味の差異

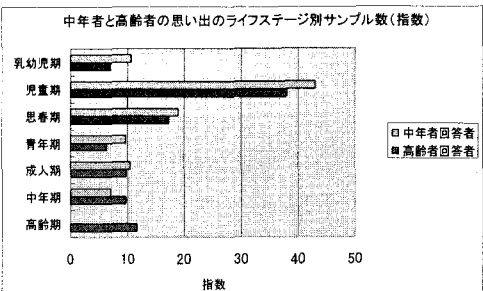


図-4 ライフステージ別思い出の数 (個/100人)

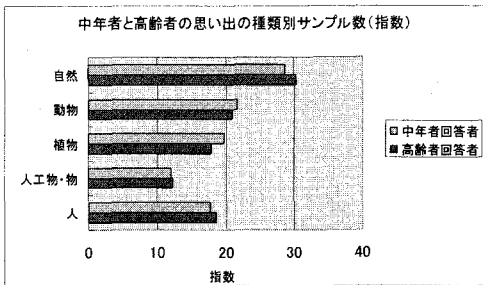


図-5 思い出種類別の数 (個/100人)

表-3 栽培植物の意味の回答者別比較

	中年者	高齢者
乳幼児期	■遊び道具 ■家族とのコミュニケーションの媒体	
児童期	■食べ物(本物の味) ■(美しい)光景として心に残る ■収穫を待たず楽しみを味わえる ■四季の変化・季節の到来を伝えてくれる ■家族とのコミュニケーションの媒体 ■目標となる(栽培する) ■思考を喚起させる(とりとめもない事)	■食べ物(本物の味) ■美しい光景として心に残る
思春期	■四季の変化・季節の到来を伝えてくれる ■食べ物(本物の味) ■収穫を待たず楽しみを味わえる ■家族とのコミュニケーションの媒体 ■成長のパロメーター	■四季の変化・季節の到来を伝えてくれる
青年期	■生活の中の潤いを表すもの ■熱中できるもの ■成長のパロメーター	
成人期	■食べ物(本物の味) ■四季の変化・季節の到来を伝えてくれる ■熱中できるもの ■目標になる(栽培する) ■自分の食べ物を自分で作る喜びを感じられる ■家族とのコミュニケーションの媒体 ■嗅覚を刺激してくれる ■成長のパロメーター	■食べ物(本物の味) ■四季の変化・季節の到来を伝えてくれる ■熱中できるもの ■目標になる(栽培する)
中年期	■食べ物(本物の味) ■目の保養になる ■目標になる(栽培する) ■新たな友人を作るきっかけ ■熱中できるもの	■熱中できるもの ■四季の変化・季節の到来を伝えてくれる ■家族とのコミュニケーションの媒体 ■癒し効果がある
高齢期	※総掛けは効果意味	■熱中できるもの ■目標になる(栽培する) ■新たな友人を作るきっかけ ■生きがいを感じられる ■近所の人とのコミュニケーションの媒体 ■思考を喚起させる

は無視できると判断した。

表－3 生活環境要素の分類 () 内は個数

環境項目	小分類	例
自然 (236)	地上(220)	山, 川, 畑, 土手, 溜池
	天空(7)	星, 空, 夕陽, 朝日
	天候(9)	台風, 雪, 大雪
動物 (206)	ペット(109)	犬, 猫, 鳥, ウサギ
	家畜(44)	牛, 馬, 豚, 山羊
	野生動物(53)	蜻蛉, 蝉, 蝗, ゼリガニ
植物 (248)	栽培植物(137)	野菜, 米, 柿, 菊
	野生植物(109)	アケビ, 草花, フキ
	街路樹(2)	桜, ハナミズキ
人工物・物 (95)	乗り物(17)	自転車, バス, 電車, 車
	建物・施設(39)	学校, 東京, ダム, 橋
	もの(39)	人形, タンス, 衣服
人 (152)	家族(69)	父母, 兄弟, 子供
	親戚(7)	伯父, 伯母, 叔父, 叔母
	近所の人(12)	近所のおばさん
	友人・知人(35)	友人, 同級生, 同僚
	先生(23)	学校・習い事の先生
	他人(6)	旅先で出会った人

4. 記述データを用いた生活環境の意味の抽出

4. 1 生活環境要素の分類

生活環境要素の意味をより具体的に把握するために、抽出した思い出の主要素を、5つの生活環境項目（自然、動物、植物、人工物・物、人）をもとに、表－3に示す18個の項目に細分類した。表中の()内は出現回数である。ただし、1つの思い出の記述に対して複数の主要素が出現する場合には、別々の思い出として取り扱っている。

4. 2 記述データの分析結果

本研究では、「意味としての可能性があるもの」を意味として抽出し、今後の研究に資する形で意味をまとめることが目的であるため、抽出できた生活環境要素の意味は、近似的な表現はまとめるようにしながらも具体性を失わないよう、記述された表現が残るように留意した。そして主要素と媒体要素との判別等で18個の小分類ごとにライフステージに対応づけた（図－6～10、図中の■は、意味が抽出できるライフステージを示す）。

これらの図では、同じ意味であっても、一人の一つの思い出が複数のライフステージにわたる場合と、別々の人の思い出が各々別々のライフステージに対応する場合とが合計されている。また思い出は、日常圏81%、非日常圏19%であり、区別して整理した。たとえば、図－6に示す自然の細分類「地上」に関する意味は、『遊び場』から『思考を喚起させる』まで15個の意味が抽出できるが、『遊び場』という意味は、乳児期、児童期、思春期、青年期、成人期の各ライフステージの思い出から抽出できる。したがって、地上の自然（山、川、畑、土手、等）は、乳児期から成人期までは遊び場としての意味を持っているといえることができる。一方、『遊び場として身体の発達を促す』という意味は、児童期のみに該当する意味となる。既存研究で得られている生活環境要素の持つ意味は、その内容が部分的であり、ライフステージとの関連性は希薄であったと思われるが、このような図を作成することで、生活環境要素の持つ多様な意味のライフステージ別変化を包括的に考察することができる。この結果、同じ生活環境要素でも、ライフステージが変化することでその意味も変化する可能性があること等を具体的に明らかにすることができる。以下に、日常圏に關する主要な知見を示す。

(1) 自然の持つ意味（図－6）

① 子供の遊び場、大人の自然体感場としての地上

乳幼児期から児童期・思春期まではほとんどが日常圏における思い出であり、その多くが山や川等で遊んだ思い出である。乳幼児期から思春期においては地上の要素はすべて遊び場であり、地上にある様々な要素（例えば山、川、畑、土手、溜池、竹やぶ等）を遊び道具として活用している。外遊びすることは様々な効果をもたらすと考えられる。例えば、児童期の思い出の記述には「川で泳ぎやすで魚を刺した。その中で友人間に序列ができたり、収穫を得るための工夫することを覚えた」（54歳、男）がある。このように、児童期の地上の思い出からは『友人とのコミュニケーションの場』や『遊びを通して工夫することを覚える』、泳ぎを覚える等の『身体技能の発達を促す』といった意味が抽出できる。

成人期以降は、美しい景色や季節の変化を体感することで自然との一体感を感じる場として、また思考の場としての意味が出てくる。人に美しさを感じさせる風景は重要であろう。

なお、思春期以降は非日常圏の思い出が多くなってくる。例えば、思春期以降は登山をしての達成感や喜びを記述すると共に、頂上での風景の美しさや途中で見た野生植物の美しさに感動したといった内容を記述している人が多い。自然と接する非日常のレジャーにはリフレッシュ効果がある。登山するという行為はこのような喜びになると同時に、高齢期の思い出の記述に「登山したことで健康に自信と誇りが持てた」(77歳、男)があることからわかるように、自分に自信をつけてくれるようである。

② 思考の場としての地上と天空

思春期以降の地上と天空の思い出からは、『思考を喚起させる』という意味が抽出できた。例えば、思春期の思い出の記述に「自然と自己の対比を考えた」(67歳、男)といったように思春期以降は雄大な自然の中に身を置くことで自然と人間の関係を考えることがあるようだ。また、高齢期の思い出には、帰宅中に見た夕陽がこれまでの人生を振り返るきっかけになったといった内容の記述があった。このような内容の記述は数は少ないが思春期以降の全ての年代の思い出にある。きれいな空や星が見える空間やそのためのきれいな環境が重要であろう。

(2) 動物の持つ意味(図-7)

① 多様な意味を持つペット

ペットを世話することからは様々な意味が抽出できた。まず、『心のよりどころになる』、『孤独感を和らげてくれる』といった心に安定感をもたらしてくれる効果である。この意味は子供時代と中年期以降の思い出から抽出できる。例えば、児童期であれば、普段仕事で親が家にいないような状況で「学校から帰った時に迎えてくれるウサギがいた事は、心の力になっていたと思う」(57歳、女)といった記述や、中年期であれば、子供が独立した後の寂しさの中で「犬の世話をしたり、話しかけたりしたり心の支えになっていた」(不明)といった思い出の記述がある。前者はペットが親の代わりに、後者は子供の代わりになっていたことがわかる。次に、乳幼児から青年期までの思い出においてはペットの世話を通して、『思いやりの心が育成された』という意味が、児童期の思い出においてはペットの世話という『責任ある仕事をもてた』ことで『家族の中の自分の位置付けをもつきっかけ』になったという意味が抽出できた。さらに、ペットがいることで兄弟の仲が良くなったり父に餌の作り方を教わったりと、家族のつながりを強くしてくれるといった役割や、友人を作るきっかけというように、家族や他人とのコミュニケーションの媒体としての役割が注目できる。

このようにペットには様々な意味があるが、ペットとの関係は深いものになることが多いことから、児童期以降のペットの死に関する思い出からは「以後生き物は飼えなくなった」というマイナスの変化も多く見られ、ペットの死は『生命を考えるきっかけ』になる。

② 食べ物のプロセスの理解を助ける家畜

家畜の思い出は乳幼児期から青年期までしかない。これは、家畜に対する興味が減少したことと共に生活環境の変化によるものだと考えられる。家畜には、ペットと同様に『愛情を育てる手助け』になるという意味もあるが、『働く親の姿をみることができる』、『食べ物のプロセスを理解できる』という意味もある。自分が世話した動物を食べることで「動物と人間との関わり方を学んでいたような気がする」(50歳、女)というように、食べ物のプロセスを理解することができる。このことは、『愛情の育成』や『生命を考えるきっかけ』へとつながっていくと考えられる。

③ 遊び道具としての野生動物

野生動物の思い出は乳幼児期と児童期に集中している。児童期において野生動物は遊び道具であり遊びの手段である。(1)で言及したように上手に多く捕まえるには工夫が必要であり、捕まえるという行為を通して工夫する事を覚える事ができると言える。

(3) 植物の持つ意味(図-8)

① 栽培植物による食への理解と食育

乳幼児期から思春期頃までは栽培植物に関して「食べた」「手伝いをした」という内容の思い出が多い。こ

の時期には、どちらかと言うと、植物を栽培する事よりも植物を食べる事に興味があり、食育の効果が認められる。食に関係する植物とそのための場が必要である。

② 自己の支えと癒し効果

成人期以降、特に中年期以降は植物を栽培する事自体に興味をもち、栽培する事を目標としているようである。特に高齢期においては、「老後生活の支えになっている」(63歳、男)など植物を栽培する事を生きがいとしているといった内容の記述がみられる。植物には癒し効果があることは、医療現場の園芸療法で示されているが、思い出分析からも栽培植物と野生栽培植物からこの意味が抽出できた。単身赴任先で窓から見えるケヤキに「寂しさ・煩わしさが癒された」(52歳、男)という思い出がある。自分で栽培しなくても、植物を見ているだけでこの効果が発揮されることがあるようだ。

③ コミュニケーションの媒体

ペットと同じように、栽培植物では、思春期や成人期以降、家族や近所の人とのコミュニケーションの媒体として効果が認められる。

④ 遊び道具としての野生植物

野生植物の思い出は、野生動物の思い出と同じように乳幼児期から思春期に集中している(特に児童期)。野生植物を食べたり、遊び道具にしたり、夢中で採った事が思い出として残っているようである。

(4) 人工物・物の持つ意味(図-9)

① 目標としての乗り物・物

児童期、思春期には何か目標を見つけそれを達成した時の喜びを表現した内容の思い出がいくつかあった。目標となるものは跳び箱や鉄棒、自転車、工作物と様々である。児童期くらいからはたとえ遊びであっても、目標を設定しそれを達成することを目指して行動することが多いようだ。事実、この傾向は、自然の地上の思い出や野生植物の思い出にも見られた。ほんの一時期ではあっても、自転車などの乗り物を自由に乗り回せる空間は重要であろう。

② 建物・施設の思い出

建物・施設の思い出には様々なものがあつた。著者らの研究⁶⁾で指摘してきたように、町並みの変化に肯定的な記述とともに否定的な記述もあつた。また、同じ東京の町並みに関しても自然が少なく住みにくいと感じる人も、知的刺激があり楽しいと感じる人もいる。同じもの、同じ場所であっても、人によって感じ方は様々である。

(5) 人の持つ意味(図-10)

① 子供時代と成人期以降における家族の存在

ライフステージの進行に伴い、家族の思い出は親の思い出から子供の思い出へと変化していく。乳幼児期・児童期では、親は『遊び相手』や『しつけ役』としての意味が強い。また非日常圏への移動手段をもたない乳幼児期や児童期にとっては、親(特に父)は『非日常圏へと連れ出してくれる』存在である。

青年期以降、結婚し子供が生まれると、家族の思い出は子供の思い出へと変化していく。「子供と共に自分も少しずつ成長して、いろいろな経験をさせてもらえた事が親としての幸せだと言える」(50歳、女)というように子育てすることで子供と共に母親も成長した事や、成人期には人の思い出に限らず、子供と共通の思い出が作れた事に対する喜びの記述が多かった。乳幼児期・児童期において心の安定をもたらしてくれるものは親であるが、成人期以降は子供が人生の支えになっている。これらのことから、親子が情緒的に結びついていることは親子双方にとって重要であるが、親子の自立のあり方が課題である。また家族の死に関しても、ライフステージによってその捉え方が大きく異なる。思春期においては、「死んだ後もまだ信じられず、家に帰ればまだいる感じがしていた」(47歳、女)というように、死という事実を受け止めるのに時間がかかる傾向にあるが、成人期には「その時父と言う事もあるが死に対する悲しさ・淋しさ・恐ろしさを実感した事はない」(50歳、女)というように“死”という事実をしっかりと感じとっているようだ。

② 児童期・思春期における学校の先生の存在

児童期・思春期において、学校の先生の思い出は人の思い出の中で多い。その内容は、人柄や指導の素晴らしさを書いたものがほとんどである。素晴らしい師と出会うことはそれだけで思い出となり、「中学時代の柔道の先生との出会いがその後生き方に多大な影響があった」（54歳、男）というように生き方に影響を受けるようである。学校という場を、単に知識を与える場としてではなく、人生の師と出会う場としても認識する必要があるだろう。

③ 友人・知人の意味

友人・知人の思い出は児童期・思春期には学校の同級生、青年期以降には会社の同僚・先輩が増えてくる。その意味についてライフステージ別に見てみると、友人の捉え方に変化が見られる。乳幼児期・児童期においては遊び相手としての意味合いが強かったのに対し、思春期には憧れ、尊敬の念を抱くようになり、青年期以降は会社の先輩が思い出の対象になっていた記述が多かったと言うこともあるが、友人・知人は相談相手であり、尊敬できる人という意味合いが強くなる。特に思春期における友人の存在の変化は大きく、それ以前は親戚や近所の人など大人からしか生き方に影響を受けていなかったのに対し、思春期には「彼と出会わなかったら、新聞との関わり合いもなく、現在の行き方もなかっただろうと」（67歳、男）という友人との出会いが後の生き方に影響を与えたという記述があった。この時期に大人から自立を果たしていくと考えられ、思春期における健全な溜まり場が必要と思われる。

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
地上	遊び場	■	■	■	■	■		
	遊び道具の提供	■	■	■	■	■		
	遊びを通して工夫する事を感じる		■	■	■	■		
	遊びを通して身体を発達を促す		■	■	■	■		
	新たな発見がある		■	■	■	■		
	自分だけの空間になる		■	■	■	■		
	家族とのコミュニケーションの場		■	■	■	■		
	友人とのコミュニケーションの場		■	■	■	■		
	美しい風景として心に残る		■	■	■	■		
	美しい光景を見る事が出来る		■	■	■	■		
	四季の変化・季節の到来を伝えてくれる		■	■	■	■		
	風景は目の保養になる		■	■	■	■		
天空	生活の場		■	■	■	■		
	学問的興味の対象		■	■	■	■		
	思考を喚起させる（人間と自然の関係）		■	■	■	■		
天候	美しい風景として心に残る		■	■	■	■		
	思考を喚起させる		■	■	■	■		
	気分をリフレッシュさせてくれる		■	■	■	■		
天候	遊び道具		■	■	■	■		
	気分を高揚させる		■	■	■	■		
	恐ろしいもの		■	■	■	■		

図－6a 自然の意味とライフステージ別出現（日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
地上	遊び場	■	■	■	■	■		
	目標になる（登山）		■	■	■	■		
	自然の偉大さを感じられる		■	■	■	■		
	自然を体感できる場		■	■	■	■		
	美しい風景として心に残る		■	■	■	■		
	美しい光景（野生植物等）を見る事が出来る		■	■	■	■		
	嗅覚を刺激してくれる		■	■	■	■		
	気分をリフレッシュしてくれる		■	■	■	■		
	開放的な気分にする		■	■	■	■		
	気分を高揚させる		■	■	■	■		
	雄大な風景は明日への鋭気を養ってくれる		■	■	■	■		
	思考を喚起させる（様々な事を考える）		■	■	■	■		
天空	思考を喚起させる（人間と自然の関係）		■	■	■	■		
	子供たちの遊ぶ姿を見る		■	■	■	■		
	新たな出会い・発見がある		■	■	■	■		
天候	視覚・嗅覚を刺激してくれる		■	■	■	■		
	思考を喚起させる（漠然とした事）		■	■	■	■		
	思考を喚起させる（人生を振り返る）		■	■	■	■		
天候	気分をリフレッシュしてくれる		■	■	■	■		
	美しい光景として心に残る		■	■	■	■		
	恐ろしいもの		■	■	■	■		

図－6b 自然の意味とライフステージ別出現（非日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
ペット	遊び相手	■	■		■			
	心のよりどころ・孤独感を和らげてくれる	■	■					■
	熱中できる事	■	■					■
	生活の楽しみ					■		
	散歩・ジョギングの相手						■	■
	新たな友人を作るきっかけ						■	■
	家族とのコミュニケーションの媒体		■	■		■		
	友人とのコミュニケーションの媒体		■	■				
	数々の思い出を作ってくれる						■	
	家族の性格を知る手がかり		■	■		■		
	生命について考えるきっかけ		■	■				
	責任ある仕事をもてる		■	■			■	
家畜	家族の中の位置づけをもつきっかけ		■	■				
	思いやりの心を育てる手助け	■	■	■	■			
	愛情・信頼の心を教えてくれる		■	■			■	
	食べ物	■	■					
	友人とのコミュニケーションの媒体		■	■				
	働く顔の姿を見ることが出来る	■	■	■				
	親の仕事を手伝う事ができる	■	■	■				
	衣服の材料になる		■	■				
野生動物	自分で食べ物を作り出せる喜びを味わえる		■	■				
	新たな発見がある		■	■				
	生命の誕生から終わるまでを体験できる		■	■				
	愛情を育てる手助け	■	■	■	■			
	食べ物のプロセスの理解	■	■	■				
	食べ物	■	■	■	■			
	遊び道具	■	■	■				
	動物の残酷性を知る手がかり	■	■	■				
	家族とのコミュニケーションの媒体		■					
	友人とのコミュニケーションの媒体		■					
	四季の変化・季節の到来を教えてくれる		■					
	美しい光景として心に残る							■

図－7 a 動物の意味とライフステージ別出現（日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
野生動物	遊び道具					■		
	家族とのコミュニケーションの媒体	■						
	賢さ・興奮を与えてくれる					■	■	
	美しい光景として心に残る	■						
	新たな発見がある		■					

図－7 b 動物の意味とライフステージ別出現（非日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
栽培植物	本物の味を味わえる(覚えられる)		■	■		■	■	
	収穫を待つ楽しみを味わえる		■	■		■	■	
	自分の食べ物を自分で作る喜びを感じられる		■	■		■	■	
	遊び道具	■	■			■		
	熱中できるもの		■			■	■	■
	目標となる(栽培する)		■			■	■	■
	新たな友人を作るきっかけ					■	■	■
	生きがいを感じられる					■	■	■
	家族とのコミュニケーションの媒体	■	■	■		■	■	
	近所の人とのコミュニケーションの媒体		■	■		■	■	■
	生活の中の潤いを表すもの			■	■	■	■	
	自分の成長のバロメーター			■	■	■	■	
	興奮を刺激してくれる		■	■		■	■	
	(美しい)光景として心に残る		■	■		■	■	
野生植物	四季の変化・季節の到来を教えてくれる		■	■		■	■	
	目の保養になる		■	■		■	■	
	癒し効果がある		■	■		■	■	
	思考を喚起させる(とりとめもない事)		■	■		■	■	
	思考を喚起させる(後どのくらい生きれるのか)		■	■		■	■	■
	食べ物	■	■	■				
	遊び道具	■	■	■				
	ほろこと自体が楽しみとなる	■	■	■				
	目標となる(採る)	■	■	■				
	家族とのコミュニケーションの媒体		■	■		■	■	
街路樹	学問的な興味の対象となる		■	■		■	■	
	(美しい)光景として心に残る		■	■		■	■	
	四季の変化・季節の到来を教えてくれる		■	■		■	■	
	気分を高揚させてくれる		■	■		■	■	
	思考を喚起させる(ひらめきを与えてくれる)			■	■			
	寂しき・煩わしさを紛らわしてくれる				■		■	
	美しい光景として心に残る				■			
	感動を与えてくれる					■		

図－8 a 植物の意味とライフステージ別出現（日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
栽培植物	採る事自体が楽しみ				■			
	美しい光景として心に残る				■			
野生植物	食べ物(新たな味の発見)		■					
	自然の中にあることを確認できるもの		■					
	家族とのコミュニケーションの媒体						■	
	美しい光景として心に残る			■	■	■		
	四季の変化・季節の到来を教えてくれる			■	■	■		
	目の保養になる						■	
	新たな発見がある					■		
	俳句の題材になる						■	
	気分を高揚させてくれる		■	■				
	心がやすまる			■				
	心を暖かくしてくれる						■	
	思考を喚起させる(人間と植物の関係)							■

図－8 b 植物の意味とライフステージ別出現（非日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
乗り物	恐ろしいもの	■						
	目標になる		■					
	熱中できるもの			■	■	■		
	行動範囲が広がる			■	■	■		
	家族とのコミュニケーションの媒体			■				
建物・施設	近所の人とのコミュニケーションの媒体		■					
	家族とのコミュニケーションの場	■	■			■		
	遊び場	■	■	■				
	学びの場		■					■
	生活の場			■				
もの	親子のふれあいの場					■		
	様々な体験ができる場				■	■		
	地域に溶け込む手助けをしてくれる							■
	社会に出る準備の場(学校)			■				
	家族とのコミュニケーションの媒体	■	■	■				
	自慢できるもの	■						
	想像力を育てる手助け	■						
	工夫する事を覚える	■	■					
	遊び道具		■					
	目標になる		■					
	喜びは活力の源となる		■					
	手作りのものは愛着が湧く			■				
	自分で作ったものは高齢期には宝物となる			■				
	くれた人の形見				■			

図－9a 人工物・物の意味とライフステージ別出現（日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
乗り物	乗ること自体が楽しみになる		■					
建物・施設	遊園地は楽しい遊び場					■	■	
	美しい光景として心に残る						■	
もの	学びの場(外国の街並み)						■	
	くれた人の温かさを伝えてくれる						■	

図－9b 人工物・物の意味とライフステージ別出現（非日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
家族	遊び相手	■	■					
	模範		■					
	面倒を見てくれる		■	■				
	面倒を見る相手		■	■				
	安心感を与えてくれる		■	■				
	自分の体験を話してくれる		■	■				
	生活力をつけてくれる		■	■				
	尊敬できる人				■	■	■	
	人生の支え				■	■	■	
	子供は母親も成長させる				■	■	■	
親戚	生・死について考えるきっかけ		■					
	喜ばせたいと思う人					■		
	助け合う事の出来る人					■		
	出産は感動を与えてくれる					■		
近所の人	遊び相手	■	■					
	生き方に影響を与えてくれる		■					
	普段体験できないことを体験させてくれる		■	■				
友人・知人	生き方に影響を与えてくれる		■	■		■		
	助け合う人		■	■				
	一生の友人					■		
先生	励ましてくれる			■				
	遊び相手	■	■	■				
	お互いを思い合う存在		■					
	思いやりの心を育てる手助け		■					
	恋愛対象			■				
	憧れ・尊敬できる人			■	■	■	■	
	生活力をつけてくれる			■	■	■	■	
	生き方に影響を与える			■	■	■	■	
	相談相手				■	■	■	
	生き方を考えるきっかけ				■	■	■	
他人	発憤材料					■		
	興味を引く人					■		
	人生の先生				■		■	
	模範(道徳を教える)		■	■		■	■	
先生	生き方に影響を与えてくれる		■	■		■	■	
	人生の支えになる		■	■		■	■	
	励ましてくれる			■		■	■	
	勉強・技術を教えてくれる		■	■		■	■	
他人	交流の範囲を広げてくれる						■	
	発憤材料になる		■					
	道徳を教える人		■					
他人	ほのぼのとした気持ちにしてくれる							■

図－10a 人の意味とライフステージ別出現（日常圏）

	要素の意味	乳幼児期	児童期	思春期	青年期	成人期	中年期	高齢期
家族	非日常圏に連れ出してくれる		■					
	安心感を与えてくれる		■					
他人	生き方を考えるきっかけ				■			
	思いやりの心を教える人				■			

図－10b 人の意味とライフステージ別出現（非日常圏）

(6) 全体の傾向

① 乳幼児期から児童期と、中年期以降で似た意味が抽出できる。その傾向は、特にペットや植物の思い出で確認できる。例えばペットの意味として、乳幼児期、児童期、中年期、高齢期の思い出からは「心のよりどころになる・孤独感を和らげてくれる」というものが抽出できた。このように、生活要素の中には、子供時代と中年期以降に与える効果が近似的なものがあると考えられる。したがって、子供を育てる環境は、高齢者を支える環境でもあり、それゆえそのような生活環境は、世代間の交流の場となると言えよう。

② 全ての要素の思い出に、家族や友人等人的の記述が見られた。乳幼児期には親や兄弟の記述が多く次第に友人の記述が増えていき、成人期以降はまた家族（特に子供）の記述が増えてくる。思い出になるかどうかはそのとき誰と過ごしたかということも大きく関係してくると思われる。この意味で、思い出になるためには媒体要素として人は重要である。逆に、主要素はコミュニケーションを促進する媒体として重要である。したがって、生活環境をデザインする場合には、常に人の関わり方を考えることが重要である。なお、人の記述の傾向として、親に関してほとんどのライフステージで母より父の方が出現回数が多かったというのも大きな特徴である。

5. まとめ

本研究では、中年者と高齢者の思い出をアンケート調査によって収集し、思い出分析を行った結果、生涯発達の観点から、生活環境が人間のライフステージにおいて持つ意味の全体像を把握した。ただし、本研究では分析サンプルも限られていることから抽出した意味の普遍性を主張することはできないが、このような研究が少ない現状においては、今後研究を進めるための仮説構築のための基礎資料として有用であると考えられる。

① アンケート調査によって得られた思い出の記述データを用いて、中年者と高齢者の思い出を量的・質的に分析した結果、成人期までの思い出には両者に明確な差異は認められなかった。したがって、成人期までの思い出に関する意味は、ライフステージが進行しても変質しない可能性がある。また、非日常圏よりも日常圏の思い出が8割と多く、身近な日常生活圏が重要であるといえる。

② 自然、植物、動物、人工物、人の5つの生活環境項目を18個に細分して、生活環境要素に関する多くの意味を抽出し、ライフステージとの対応関係図として提示した。今後、関係学問分野で得られている様々な知見を含めて、このような関係図として包括的にまとめていくことは、生活環境計画を進める上で最も基本的な作業であると考えられる。

③ この関係図から、同じ生活環境要素であっても、その意味はライフステージによって変わっていくことを確認した。思い出にみられる生活環境要素に対する感情は、思春期を境にして直接的感情表現からより深い感情表現へと変化が現れる。しかしペットや植物で確認できたように、児童期までと中年期以降ではその重要性において近似的な意味を持つ要素があると考えられる。すなわち子供を育てる環境は高齢者を支える環境でもあり、それゆえそのような生活環境は、世代間の交流の場となるといえる。

③ 全ての要素には、思い出に人の記述が見られることから、思い出になるためには媒体要素として人は重要な要素と考えられる。逆に主要素は人のコミュニケーションを促進する媒体として重要である。したがって、生活環境をデザインする場合には、常に人の関わり方を考えることが重要と考える。

<参考文献>

- 1) 総合科学技術会議重点分野推進戦略専門調査会：分野別推進戦略—社会基盤分野—2001.9
- 2) 日本都市計画学会：新世紀日本の都市づくりビジョン，記念シンポジウム資料・記念ワークショップ資料，2001.11
- 3) 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.
- 4) 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.

- 5) 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.
- 6) 金 利昭, 久保田明子, 山形耕一: 人間の生産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—, 土木学会環境システム研究論文集, Vol.29, pp.131-142, 2001
- 7) 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.
- 8) 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.
- 9) 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.
- 10) 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.
- 11) 木下勇: 都市における「ディ・ランド・スケープ」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.
- 12) 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.
- 13) 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.
- 14) 八尾哲史, 盛岡通, 城戸由能: 地図遊びとまち歩きを通じた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.
- 15) 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.
- 16) 奥野健男: 文学における原風景, 集英社, 1972
- 17) 例えば, 呉 宜児: 語りから見る原風景—語りの種類と語りタイプ—, 発達心理学研究, 第 11 巻第 2 号, pp.132~145, 2000
- 18) 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.
- 19) 東 洋・繁多 進・田島 信元: 「発達心理学ハンドブック」, 福村出版, 1998, pp.410~411, pp.512
- 20) 小安 増生: 「発達心理学のすすめ」, 有斐閣選書, 1996, pp.169~176