

論文

大学生の原風景にみる生活環境の中の自然

野中 健一
名古屋大学文学部

Nature in Daily Living Space through Student's Proto-scenery

Ken'ichi NONAKA
Department of Geography, Nagoya University

(受付日 1992年9月28日・受理日 1993年4月19日)

The purpose of this study is to clarify how students have formed their cognitive environment and nature through proto-scenery map and reminiscences.

The results are as follows;

Their proto-scenery have mostly been formed in lower grade, and that within their daily living space. In their maps, many plays are drawn. These are related with nature and connect them with natural environment. In the areas where the more abound with nature and where nature can be accessed easily, the more they can play with nature and recognize wide environment. Even in the areas where are not rich in nature, they are likely to find some plays related nature.

For their structural recognizing of environment and nature, it is important to play with nature in their daily life.

However, many plays drawn in their maps are those that can be found anywhere. On the other hand, traditional plays in the area related to the nature have less been conducted by them. It shows that students today do not recognize the uniqueness of their environment. But if they put their environment into concrete and compare it with their ancestors', they will learn the value of their environment more.

Key Words: Proto-scenery Map, Play, Cognition of Environment.

1. はじめに

環境教育において、環境への接近法として「身近な自然や生物」を材料に用い、環境の仕組みの理解につなげようとする試みが実践されている¹⁾。一方、環境のとらえ方は人々の文化的・社会的背景によって異なっており、ローカルレベルでの風土に根ざした日本型環境教育や、生活環境との関連をもった環境教育のあり方が望まれていることが阿部(1990)や吉田(1992)などによって

指摘されている。この点に関しては、環境認識に関わる価値観という面から、民俗学や文化人類学等のアプローチによる研究が進められており、その結果からさまざまなレベルでの環境観の差異が認められている。松井(1983)は、人々の動物に対する認識の諸相から検討し、岩田編(1985)では、民族・地域・世代等による違いが議論されている。

筆者はこれまで、人々と小動物との関わりにみられる民俗慣行をもとに、身近な小動物に対する

〔問い合わせ先〕〒464-01 名古屋市千種区不老町

名古屋大学文学部地理学教室

人々の認識の違いと、慣行を形成する地域的諸条件を検討してきた²⁾。そしてこの成果から、「身近な自然や生物」は、何らかの行為が介在し、なおかつそれらが空間的に位置づけられて、生活の中において環境として認められるものであると考えた。このことによって、環境教育における「環境」の取扱いを再考することもできよう。そのためにはまず、環境が、人々の価値観の違いや、いかに生活との結びつきをもって認識されているのかという環境観を具体的な例から明らかにしていく必要がある。

人々に環境観を引き出す方法としては「原風景」の分析がある。原風景とは、人の成長過程の中で、心の中に深く刻み込まれて人生に大きく影響を与え続ける風景であり、心の中に創造された風景である。そこに描写される事項を分析する手法によって、個人の中に重要視されている事項が極めて効果的に抽出される。原風景の持つ意味については、奥野(1972)による本格的な言及に始まって、関根(1982)、星野・長谷川(1981,1982,1983)、岩田(1985)、寺本(1984a)らの研究によって実証的に研究された。これらによって、原風景は、自己と環境との橋渡しの役割を果たし、生物・遠景・感情の織りなすマイクロコスモスであるという特質が明らかにされた。さらに、子どもの頃の環境が持つ意味を知覚空間の形成という点から岩本(1981)、寺本(1984b,1988,1990)、寺本ほか(1991)らが実証的研究を行っている。これらは子どもに描かせた「手描き地図」を用い、知覚空間を具体的に捉えるという方法によって、環境が子どもの頃の知覚の発達と結び付き、子どもが身近な地域をいかに構造化するかという点について考察しており、そして、子どもにとって生活空間のもつ意味が重要であることを述べている³⁾。

また、原風景の形成において子どもの遊びが重要であることも指摘されている。山田編(1990)は、子どもの自然遊び300あまりを収集し、原体験としての遊びの大きな効果は、体力・思考力・創造力を高めることであり、それには「教育としての生物」を用いた遊びが効果的であると述べて

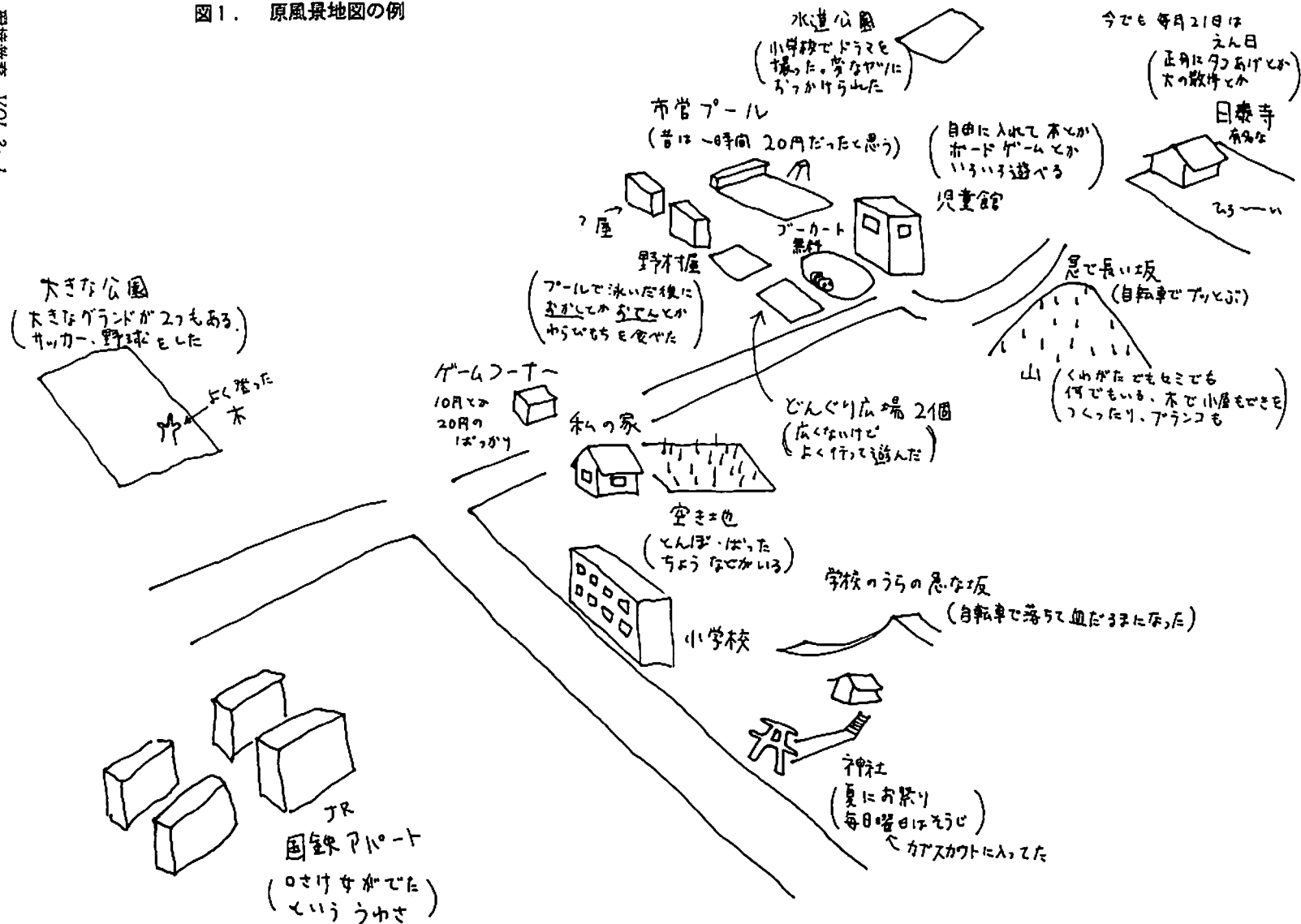
いる。仙田(1984)は、子どもの頃の思い出に残る遊びを詳細に調べて遊びの原風景を描き出し⁴⁾、遊びの前提として「遊び場」「遊び空間」という空間が重要であることを述べ、仙田(1990)は原風景がその後の創作活動に与える影響を分析している。寺本(1986,1991)は、子どもの遊びの中で、生物が数多く出現することに着目した。さらに寺本(1986)は、学生の回顧文から構造化される環境やその要素を抽出した結果、自然に関わる事項がきわめて特徴だっていることから、自然物の重要性を述べている。

こうした研究から、原風景として描かれる要素や環境は抽象化されたものではなく、具体性をもって感じ取られるものであることが認められる。それによって「身近な自然や生物」とは何かを把握でき、その特徴をもとに環境を具体的に考える始まりとすることができよう。さらに、原風景の環境は、空間的な位置づけで構造化するだけでなく、空間の中に登場する要素や行為が介在して具体的な環境観が形成されるのであり、そのためには、原風景の環境要素を具体的な姿で捉え、どんな要素がいかなる行為をもって認識され、心に刻まれるのかということをも明らかにする必要がある。

このような問題認識に立ち、筆者は大学生を対象に手描き地図を用いることによって、各自の原風景を描き出すという作業を行った。そこで本稿では、原風景地図に出現する要素や行為の特徴を検討したい。すなわち、各人の環境がどんな要素から構成され、また、どんな行為が介在して認識されているか、遊びと自然空間および自然物を取り上げ、また、生活条件として、年代および居住地の状況を取り上げて、両者の関連から分析を進めていく。

データには、1991年度名古屋学院大学での1・2年生を対象とした講義の際に行った、原風景として心に残っている環境を表現した手描き地図およびそれにまつわる回顧文の作成と、自然を用いた遊びについてその経験の有無を問うたアンケートの結果を用いた。

図1. 原風景地図の例



Ⅱ. 手描き地図に見られる環境諸要素

1. 原風景地図と属性

本稿で用いた地図と回顧文は、筆者が生活と環境についての講義を行った際に作成させたものである。講義では、生活者にとっての環境と環境の認識に関わる諸要素、それに関連して原風景および認知地図についての概念を述べた。その後、学生に各自の中で最も思い出となって残っている時期の情景を思い浮かべてそれを具体的に図化（地図化）表現し、かつ、その情景にまつわる思い出もできる限り記述するという作成要領を説明し、A4白紙用紙を各自に1枚ずつ配付し、45分の時間で作成させた。ただし、思い出の年齢時期について限定させることは避けるとともに、地図化の方法等は最小限の説明にとどめ、できる限り自由な表現で描かせることを心掛けた。回収数は155人分155枚で、そのうち記入洩れ等の不備があるものを除いた134人134枚の地図（男子116人、女子18人）を事例とした。

手描き地図の代表的な例は、図1に示すように、自宅と周辺道路およびさまざまな建築物、遊び場といった具体的要素から構成されている。さらに、山・森・川などの自然景観要素も描かれる。このような手描き地図に表現された環境を構成する要素を環境要素とみなす。また、地図には環境要素とその名称だけでなく、そこで何をしていたかという行為も多く記されている。しかし、描かれた要素はその当時の空間を占めていたもの全てではない。思い出されるものは、歳月を経ても残っている、換言すれば心に刻み込まれた要素であり風景なのであり、描いた者によって異なっている。このような地図を「原風景地図」とみなし、これらに原風景として残り得るものの特徴が見いだされる点に着目し、論を進めたい。

学生の当時の居住地は、愛知・岐阜・静岡・三重各県の東海地方が122人とほとんどを占めている。まず、居住地によって描かれる内容が異なることが寺本ほか（1991）によって指摘されている。そこで本稿でも当時の居住環境がいかなる状況であったか把握するために、地図に記された住所と

回顧文をもとに、居住地を自然条件からみた立地環境と社会条件からみた集落の特性から地域類型区分を行った。その結果、表1に示すように、居住地によって人数が偏っているものの、都会から山間や海岸の集落まで、それぞれ特徴をもった9つの異なる居住環境が得られた。

表1. 生活環境別人数と割合

平地	都市市街地	20 (人)	14.9 (%)
	都市住宅地	13	9.7
	住宅地	6	4.5
	混住地	37	27.6
	農村集落	25	18.7
丘陵	混住地	11	8.2
	農村集落	16	12.0
山間	農村集落	3	2.2
海岸	集落	3	2.2
合計		134	100.0

表2. 原風景の形成時期の人数と割合

幼稚園・保育園	7 (人)	5.2 (%)	
小学校低学年	26	19.4	
小学校中学年	31	23.1	
小学校高学年	7	5.2	
幼・保育・小低学年	2	1.5	
～小中学年	3	2.2	
小学校低～中学年	16	12.0	
小学校中～高学年	10	7.5	
小学校全学年	28	20.9	
中学校	1	0.8	
高校	3	2.2	
合計		134	100.0

次に、表2では地図化した時期を集計してみた。小学校中学年の時期の情景を描いた者が最も多い。また、小学校の中・高学年や小学校時代を通じた図も含めると、9割以上の者は小学校時代が思い

出に残っていることになる。このことは、奥野(1972)ら原風景の先学諸研究によって、原風景が小中学校時代までに形成されると述べられていることと合致する。したがって、この時期に過ごした生活とその空間が最も印象に残り、原風景として形成されることになり、環境観を形成する一つの鍵の時期でもある。なお、少数ながら、中学校・高校時期を描いた者も、描いた時期が最も思い出に残っていると述べているので、彼らの地図も原風景地図に含める。

2. 原風景の形成と要素

まず、「何を地図化したか」という原風景地図の主題をみてみよう。描かれた原風景地図は、描かれた場所・空間範囲・記入された行為をみることによって5つの主題に整理された。表3にみるように「遊び」が主題であり、それも日常的な遊びを空間的に示した地図が殆どを占めている。また、同時に書かれた回顧文には、その当時行っていた遊び行為の内容や場所が記されている。このことは、生活空間が単なる空間ではなく、何らかの行為、ここでは「遊び」を媒介として認識されているのであり、遊びが環境を認識する上で大切な役割を果たしていることを示すものといえる。

表3. 原風景の主題別人数と割合

生活空間	2 (人)	1.5 (%)
遊び空間	94	70.1
特定の遊び場	20	14.9
特別な場所 (親戚・旅行)	16	12.0
遊び行為	2	1.5
合計	134	100.0

それと同時に、年齢によって行動範囲が異なるため、その空間は大小様々であるものの、日常的な遊び空間を描いた地図が多いことから、その日常生活環境が重要であることもわかる。なお、子どもの遊びに大きな変革をもたらしたといわれるファミリーコンピュータ (コンピュータゲーム) は、1983年頃より普及しているので、事例となっ

た学生 (大半が大学1年生) が小学校中～高学年であった頃に出回っていたことになるが、今回の調査では、持ち運びのできる小型のLSIゲームが回顧文の中に一例あるものの、ファミリーコンピュータは一例も現われていない。

各人の地図にいかなる環境要素が含まれているかをみてみよう。本稿の目的にあわせて自然環境の認識に関わる諸要素を抽出することを主眼におき、地図中に記入された要素を、山や森等の自然空間、公園や広場等の人工空間、建築物等の人工施設に大きく3区分し、景観・用途等の異なるものは別物の要素とみなして集計した。その結果、地図に現れたすべての要素は表4に示すようにまとめられた。さらに、これらの要素を次章以下に述べていく環境の特徴と空間の機能に照らし合わせて次のような類型化を行った。自然の豊富な場である「山・森」、水に接する場である「水」、広い空間を有し、遊び場となる「原っぱ」、広い空間でさまざまな遊びの場となる「広場」、移動・遊び場および空間の把握に必要な「道」、混乱し未整理な状態を有する「アナーキー」⁹⁾、生活空間の拠点となる自宅および目印となる「家」、目印や遊び場となる「施設」の計8つに区分した。

次に1枚の地図中に同じ要素はいくつ描かれていても1つとして数え、異なって出現する要素の数を数えた。事例では、1地図中に17の要素が描かれていたものを最高に、平均5.6の要素が描かれている。それぞれの原風景地図には、各要素を用いて環境が多様に描かれている。表5では主要な環境要素の出現率の順位をとって何が多く描かれたのかをみた。それによると、道が最も多く、自分の家や自分の学校などが多く描かれている。これらは、空間の距離観や位置関係を認識するための役割を果たすメルクマルとなる要素である⁹⁾。それとともに、自然に関連するものをみると、3位の川や、7位の田 (緻密には人工空間ともいえるが、土・稲を主体とした自然物から成り立っているので自然空間とした)、8位の森、10位の山等が入っており、これらが遊び空間と認識される自然環境となっている。

表4. 描かれた環境要素と類型区分

区 分	環 境 要 素	類 型
自然空間	山 森 林 木 崖	山・森
	川 池 海 わき水 堰	水
	原っぱ 川原 海岸 土手 堤防 田 畑	原っぱ
人工空間	公園 広場 空き地 グランド 神社(境内) 寺(境内) 学校(グラウンド) 城跡 駐車場 ゴルフ場	広 場
	道路	道
人工施設	資材置き場 ゴミ捨て場 空き家 基地	アナーキー
	家	家
	公民館 児童館 体育館 プール 塾 店 ゲームセンター 洗濯場 灯台 駅 病院 役場 城 工場 倉庫 発電所 鉄道 地蔵	施 設

表5. 主要環境要素の出現率

順 位	要素(%)
1	道 (75.5)
2	自分の家 (62.9)
3	川 (45.1)
4	他人の家 (37.7)
5	公園 (37.0)
6	自分の学校 (31.8)
7	田 (25.1)
8	森 (23.7)
9	神社 (21.4)
10	山 (20.7)

3. 原風景地図にみられる遊びの特徴

本節では、原風景に表れる遊びについての特徴をみてみたい。遊びには類似したものや派生型も多いため、種類区分を明確にするのは困難である。仙田(1984)は、遊び方という行為の観点から大

きく4つ、さらに16種類に区分しているが⁹⁾、本稿では、その区分を参考にしつつ、前節と同様に自然に接する遊びという観点から、仙田とは異なった区分を試みた。原風景に記された遊びを、森や原っぱなどの自然空間で行う遊び、生物などの自然物を用いたり、対象とする遊び、公園などの人工空間で行う道具を用いた遊び、公園などで行うゲームや遊戯、球技などのスポーツ的要素が強い遊び、駄菓子屋のくじ引きなど店での遊び、その他の遊び、と7種に区分し、表6にまとめた。この中でも自然物遊びは捕る行為(採集・捕獲)がほとんどである。これらは一見まとめられそうであるものの、昆虫のように対象によって採集場所や採集方法が異なっているものは、別々の遊びと見なすことによって、彼らのより広範な環境の認識をくみ取ることができると考えられる。このことをふまえて、生物を対象とする遊びについては抽出できた種類ごとに表7に示した。これを見ると、魚介類が21種類と最も多く、他の水生昆虫も合わせると、28種類にのぼる。次いで昆虫が14

表6. 遊びの分類

自然空間の遊び	きもだめし 森のブランコ作り 秘密基地 探検 迷路 山遊び 水遊び(水泳・川・海) 砂遊び・泥遊び トンネル掘 キャンプ 木上り ターザン 土手滑り 飛び降り 走り回る 落し穴
自然物遊び	昆虫採集 アリ遊び トカゲ・カニル爆竹 カニル捕り ゼリガニ捕り 釣り 魚捕り イタチ捕り 山菜採り 果実採り 果実泥棒 稲の苗抜き 花蜜吸い ワカメ採り 雪だるま 潮干狩 植物ままごと 草花細工 伐採 石拾い 鳥獣店見物 クジャク見物
道具・施設遊び	スキー スケートボード ソリ ローラーズケート トランポリン ビーダマ メンコ(牛乳キャップ) ブーメラン 爆竹 花火 飛行機 たこあげ ラジコンカー 自転車 積木 竹馬 ブランコ遊び 遊具 靴飛ばし 消化器 ままごと ハーモニカ やぐら登り パイプ登り 屋根登り 空き家探索
ゲーム	おいかけっこ 鬼ごっこ かかし かんけり かくれんぼ だるまさんがころんだ えすけん かっぱどん 四角じゅう 陣とり 泥じゅん 馬乗り 戦争ごっこ チャンバラ
スポーツ	ゴルフ サッカー ドッジボール ボール遊び 野球・ソフトボール バスケットボール バドミントン ラグビー なわとび マラソン ラジオ体操 リレー 球技 相撲
店	駄菓子屋遊び ゲームセンター
その他	LSIゲーム テレビ そろばん塾 児童館 祭り 町へ繰り出す 酒 電車見物 鳥獣店見物 くじゃく見物 かわいい先生見物

種類である。このように動物遊びが他に比べてバラニティに富んでいることがわかる。その一方で、植物の種類は少なく、弁別もあまりみられない。こうした種類の特徴については、Ⅲ章およびⅤ章で検討したい。

これらの遊びがどの程度行われていたか、出現率をとって見たものが表8である。遊びについては、男女に差があると思われたので、男女別に集

計して順位を求めた。男子では、約40%が記した野球をはじめ、スポーツ系の遊びが原風景の中によく登場する。その一方で、多くの自然物遊びも上位に入っており、2位のゼリガニ捕りをはじめとして、6種が現れている。次に女子についてみると、母数が18と少ないため、はっきりした傾向はつかめないものの、自然物遊びが上位に上がっている。このことから、女子にとっても自然物遊

表7. 自然を用いた遊び対象の内訳

	陸生生物		水生生物		植 物
昆虫採集	アリ アリジゴク ジグモ ジムシ	釣 り・ 魚 捕 り	(淡水) ウグイ ウナギ コイ タナゴ テラピア ドジョウ ドンコ ナマズ ニジマス フナ ブラックバス メダカ ライギョ	山 菜	キノコ クリ タケノコ ツクシ ワラビ
	イモムシ バッタ カマキリ		ブラックバス メダカ ライギョ		果 実
	カブトムシ クワガタ セミ トンボ チョウ ホタル		(海水) キス ハゼ	蜜	ツツジ フジ
その他	カイコ トカゲ イタチ	そ の 他	エビ カニ サワガニ ザリガニ タニシ	そ の 他	花 草花 ドングリ 稲苗
			カメ カエル オタマジャクシ イモリ アメンボ ゲンゴロウ ヤゴ カブトエビ		

表8. 原風景中の主な遊びの出現率と順位

順位	男子 (%)	順位	女子 (%)
1	野球 (39.7)	1	砂遊び (22.2)
2	ザリガニ捕り (33.6)		缶蹴り
3	釣り (20.0)	2	土手滑り (16.7)
4	クワガタ採集 (19.0)		ザリガニ捕り
5	秘密基地 (17.2)		遊具
6	サッカー (14.7)		鬼ごっこ
7	かくれんぼ (11.2)	3	トンボ捕り (11.1)
	自転車		カエル捕り
	セミ捕り		魚釣り
8	カエル捕り (9.5)		つくし採り
	缶蹴り		たこあげ
	水遊び		かくれんぼ
	探検		ボール遊び
9	鬼ごっこ (7.8)		野球
	ドッジボール		ドッジボール
10	魚捕り (6.9)		

表9. 遊びの区分

物遊び	造形	物作り	1 木枝のバチンコ 2 竹剣玉 3 手作りブランコ 4 だるまご遊び 5 砂山崩し 6 砂城作り
	生物	動物捕獲 植物採集 動物遊び 植物遊び	7 カブトムシ・クワガタムシ捕り 8 トンボ・セミ捕り 9 ハチの子捕り 10ジグモ捕り 11アリジゴク捕り 12チョウ標本作り 13ザリガニ釣り 14オタマジャクシ捕り 15沢ガニ捕り 16魚釣り 17魚手づかみ 18コウモリ落とし 19野イチゴ・アケビ・ギンナン集め 20クローバー捜し 21薬草捜し 22トカゲのしっぽとり 23カニル飛ばし競争 24カメムシの臭いかけっこ 25花占い 26草花のアクササリー作り 27押し花作り 28イタドリ・たんぽぽの茎の水車 29ダリアの口紅 30ホウセンカのマニキュア 31オシロイバナのパラシュート 32サトイモの葉の面 33トウモロコシの毛のヒゲ 34ツクシのつなぎ遊び 35おおぼこの力ずもう 36オナモミの実投げ 37オシロイバナのパラシュート 38ニノニコログサの毛虫遊び 39ホオズキの吹上玉 40レンゲソウ・クチナシの風車 41ネギ坊主の水てっぽう 42ドンダリの独楽 43木の実の笛 44木の実のやじろべえ 45イヌマキ・ソテツの手裏剣 46スギ鉄砲 47ススキ矢 48ツツジの蜜吸い 49ささ舟 50伐採
	収集	自然物採集	51貝殻集め 52化石・鉱石集め 53砂鉄集め
場遊び	冒険探索	冒険遊び	52裏山探検ごっこ
	コミュニケーション	悪戯	55草結び 56落とし穴 57スイカ・カキ泥棒
行為遊び		木登り 転がる	58木登り 59竹渡り 60ターザンごっこ 61草すべり
	水雪遊び	水遊び	62イカダ遊び 63水切り石投げ 64素潜り 65遠泳 66雪合戦

びが原体験として記憶され、自然物遊びが原風景の鍵ともなることが伺われる。

以上の点から、原風景地図にみられる要素とその出現数をどう評価するかということが、学生の環境認識の特徴を見いだすために重要である。

Ⅲ. 原風景として残る遊び

原風景として描かれた遊びは、それが原風景になっているという面の一方で、地図化が困難であ

る場合も考えられる。そこで本章では、原風景に登場した遊びの特徴を、彼らが経験した他の遊びを調べることによって対比してみる。

遊びを調べるという観点から、ここではさきに述べた仙田(1984)の区分に照らし、屋内や遊具だけではなく、屋外空間を必要とする遊びを抽出するというのを念頭において、100種の遊び(野遊び)をあらかじめ決めてアンケート形式で記入させた⁹⁾。調査では計169名(男子138名、女子

表10. 経験した遊びの出現率と順位

順位	男子 (%)	順位	女子 (%)
1	トンボ・セミ捕り (95.7)	1	四葉クローバー探し (93.5)
	魚釣り	2	水切り石投げ (90.3)
2	雪合戦 (91.3)	3	雪合戦 (87.1)
	カブト・クワガタ捕り	4	押し花 (83.9)
3	ザリガニ釣り (88.4)	5	ささ舟 (83.9)
4	秘密基地 (87.7)	6	砂遊び (77.4)
5	水切り石投げ (85.5)		トンボ捕り
6	木登り (83.3)	7	オタマジャクシ捕り (77.4)
7	探検 (82.6)		泥遊び
8	砂遊び (81.9)	8	草花アクセサリ (74.2)
9	土手滑り (81.2)	9	貝殻拾い (71.0)
10	泥遊び (79.7)	10	探検 (67.7)

31名)の回答が得られた。そして、その中から自然物や自然空間があってできる遊び(自然遊び)66種を取り上げて集計した。表9に得られた遊びを示した。

表10は、各遊びがどの程度経験されていたかを順位で示したものである。得られた遊びの種類とその経験率をみると、8割以上の者が経験したという遊びが数多くみられ、原風景に出現した遊びと比べると、いずれも高い割合であることがわかる。そしてその中にはさまざまな動植物採集やそれを用いた自然物遊びがいくつも入っている。

さらに、表9に示した各遊びが男子と女子双方にどの程度経験されていたかを、図2に表した。特に傾向として読み取れるのは、動物を用いた遊び経験の割合が男子に高く、女子は低いということである。逆に、植物を用いた遊びは女子の方が高い種類が多い。一方動植物遊びは割合が低い方にも多数入っており、対象とする生物の種類によって差が生じることがわかる。

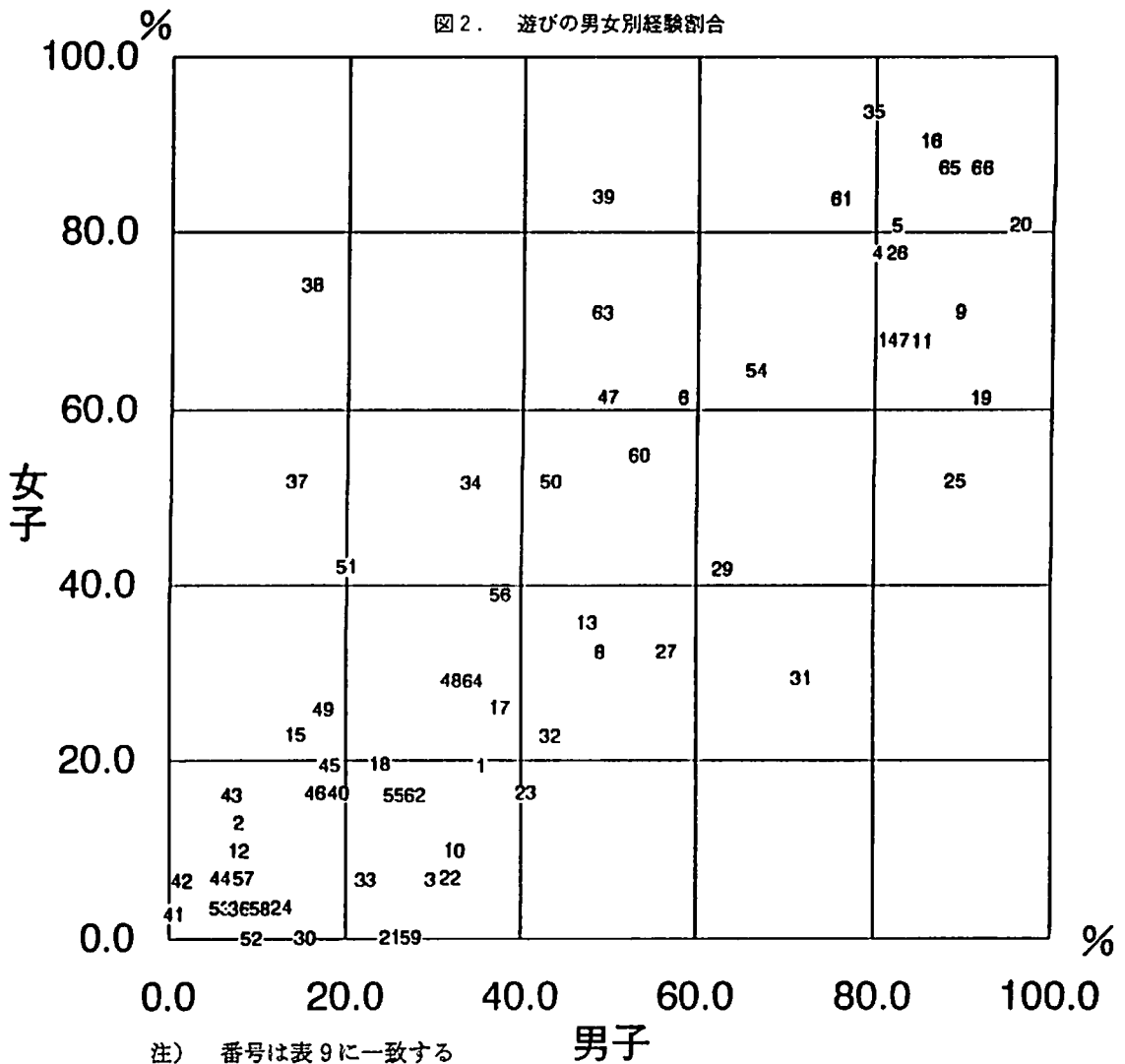
一方で、どれも同様の割合を示しているのではなく、ばらつきもみられる。高い割合を示しているのは、セミ・トンボ・カブトムシ・クワガタ採集、釣り等であり、女子の経験率も男子ほどではないにせよ、他の遊びと比較して高い割合を示している。逆に、ジグモ・アリジゴク・ハチ採集

などは経験率が低く、特殊化する傾向にある。すなわち、愛玩的な昆虫、捕ることによって自分の誇りともなる「価値の高い」昆虫やレジャー要素の高い遊びは経験率も高いが、捕獲が困難な割に報われることが少ないものの採集はあまり興味もたれない。

植物を用いた遊びでは、四葉のクローバー集めやアクセサリ作り、押し花等は女子の経験率が高く、男子はあまり経験していないことがわかる。また、遊び種類として多数あると考えられた植物を用いた遊びは、経験率が低いものが多い。

このような一般的な遊びの体験と環境を認識する鍵となる遊びとの関係をみると、その差が明瞭にある。遊び体験はあっても、前章でみた原風景としては残らないものがいくつもあること、すなわち、全ての遊びが環境の把握とは結び付かないことがわかる。どの自然物遊びも、原風景の遊びとしてあっても、あそび体験と比べるとその割合は低い。体験したことが即心の中に残るものではないことが指摘される。このことから原風景に描かれる遊びが環境観の形成に寄与していることが考えられる。そこで、どういう状況で原風景を形成する遊びが描かれるのかを、原風景の形成時期やその当時の居住の属性から検討してみたい。

図2. 遊びの男女別経験割合



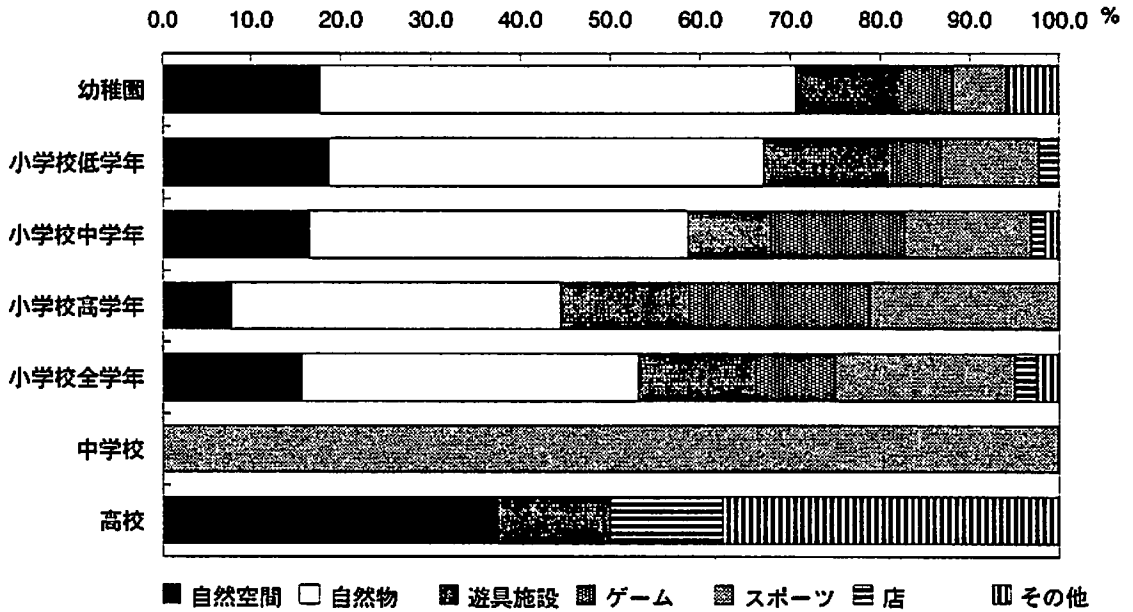
IV. 原風景の形成に関わる時期と居住環境

1. 原風景の形成時期

原風景の形成時期と描かれる要素の関連をⅡ章で集計・分類した結果に基づいてみよう。図3および図4では、手描き地図に記された遊びおよび遊び空間とその経験時期との関連を示した。ただし、時期がまたがっているものは高いほうの時期に集約した（例えば小学校低学年～中学年は小学校中学年に集約）。まず、図3では各時期によって人数が異なるので、遊び要素については時期ご

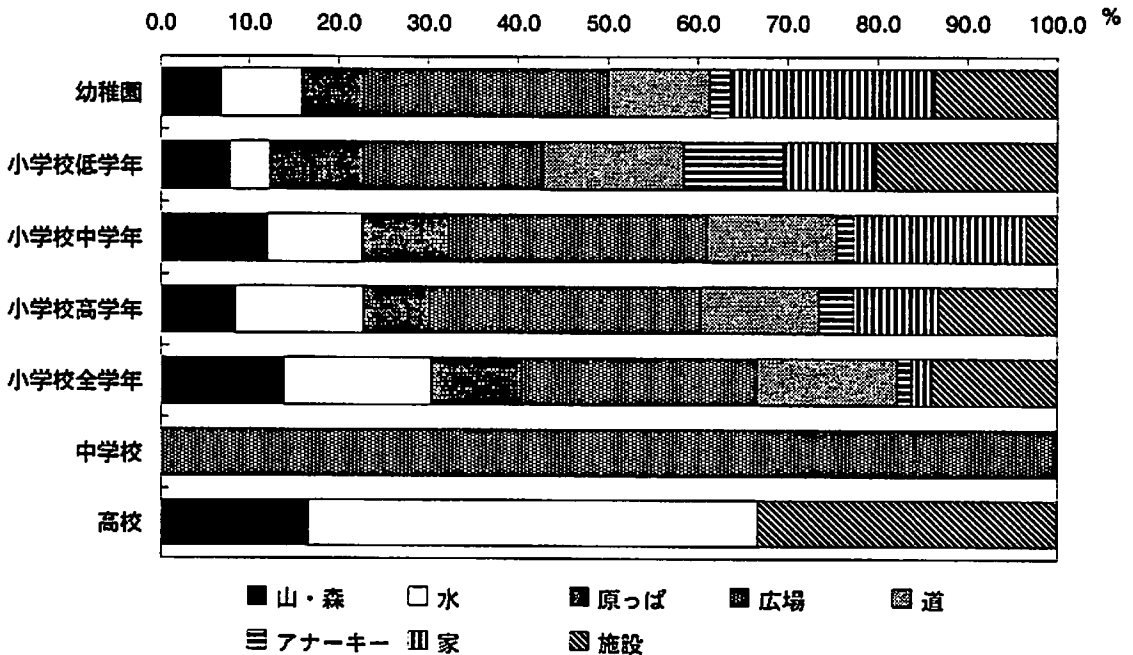
とに出現率をみることによって比較した。幼稚園・保育園～小学校時期は、自然物遊びが最も多い。その後、スポーツ遊びも増えるものの、自然物遊びは依然高い割合を占めている。その主な遊びは、Ⅱ章で述べた昆虫採集や魚釣りなどであるが、対象とする種類が多いため、異なった場所や方法で行われているのである。自然物遊びは、年齢が上がるにつれて、技術が上達し、行動範囲も広がり、さらに新たな対象やポイントへ向かうことができるという特徴を持っている。また、自然空間の遊びは、探検のように、一つの遊びの過程

図3. 時期別遊び要素の割合



注)ただし、中学校は1例、高校は3例である。

図4. 時期別環境要素の割合



注)ただし、中学校は1例、高校は3例である。

図5. 居住環境別環境要素の割合

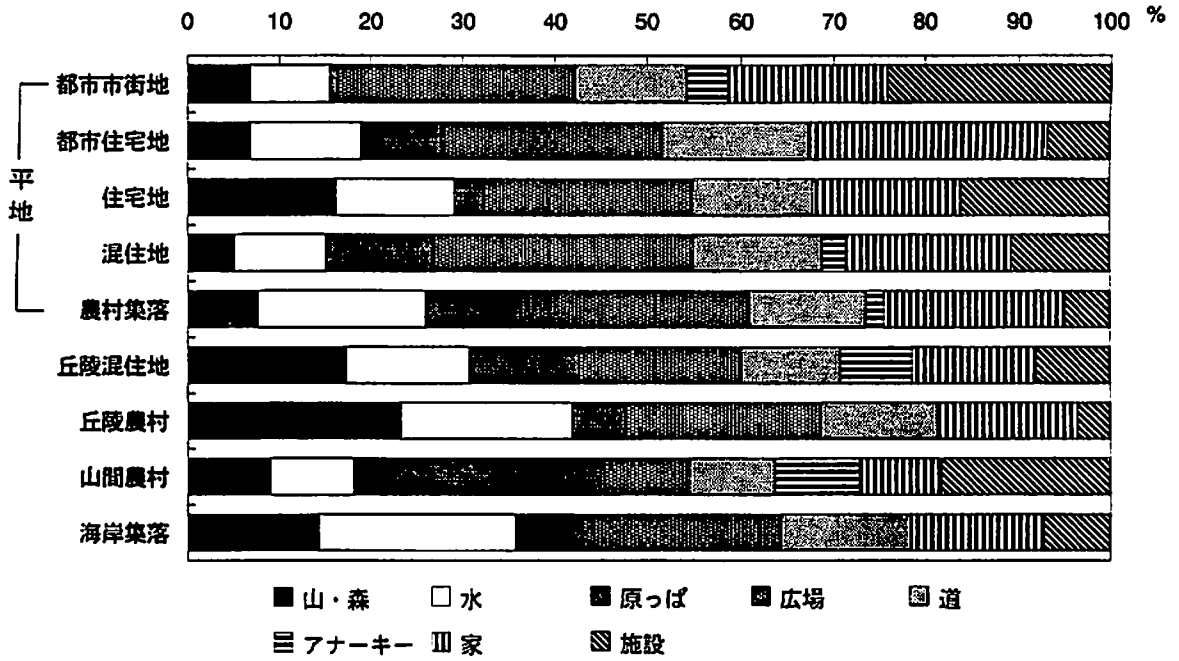
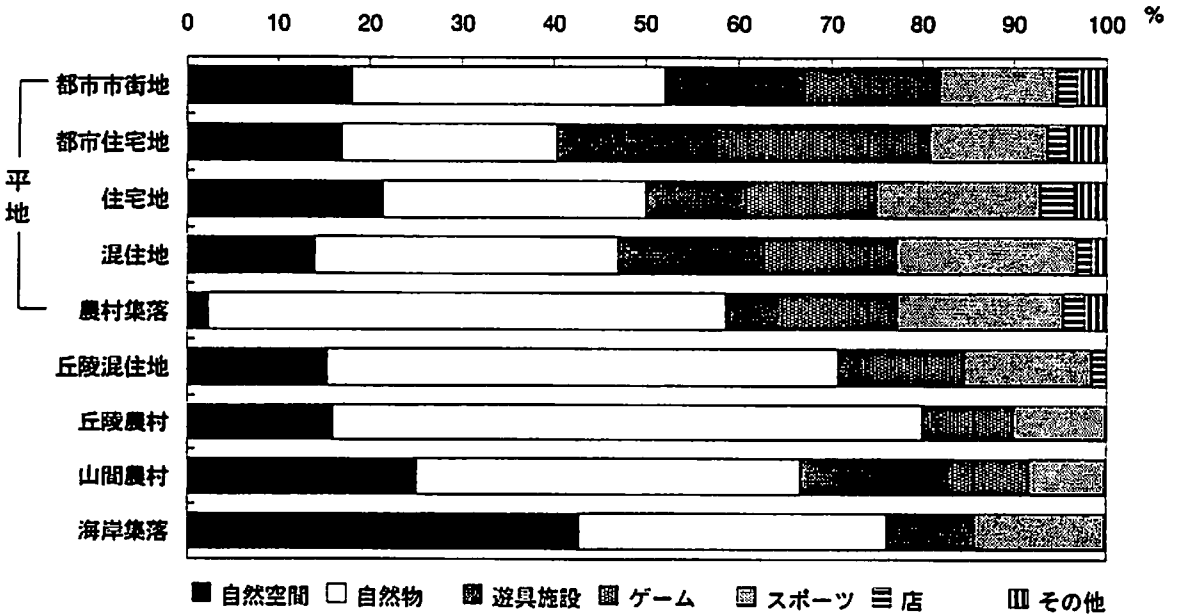


図6. 居住地別遊び要素の割合



をつうじて、さまざまな体験を行うことができる。こうした遊びは、関心を失わず、また、時間がとれる限り、遊びの場所はより拡大する方向にあるといえる。それによって、環境としての知覚も増すと見える。

一般に高学年に上がるほど、さまざまな経験や体験は広がると考えられ、その結果、環境が印象に残る可能性が高いと考えられる。しかし一方で、勉強・クラブ活動・学校活動・通学等が生活時間に占める比重が高まり、周辺の環境に触れ合う機会が減少することがまず考えられる。それとともに「遊び」も変わってきて、ますます環境から離れることにもつながっている。先の表2にも現れていたように、原風景としては、ほとんどの場合、当時の日常的な生活空間がとらえられるのであり、それ以外の非日常的な環境はあまり出現しない。すなわち、いなかの祖父の家を原風景としてとらえ、そこで遊んだことを記した者が3事例得られた以外には、旅行先やハイキング、登山などの体験的な行動や場所を原風景とした事例は得られなかった。このような体験は一過性のものにすぎず、構造化しにくい。すなわち環境として具体的にイメージしにくいということが指摘できる。

次に、図4で原風景の構成要素をみてみよう。ここでは表4で区分した類型を用いて集計した。道や家は、Ⅱ章で述べたように遊び場としてよりも環境の構造化やランドマークとして記されている。遊び空間としては人工空間の広場が最も多く記されており、森林などの自然空間はそれに比べれば少ないものの、時期別にみると小学校中学年～高学年で高くなっている。例えば、水に関連した要素の増加は、魚釣りの増加と結び付いていることを示すものである。このような自然空間の中での遊びや自然物遊びを行うには自然空間が必要であり、これらの認識は、遊び空間が拡大する時期と結びついていることがわかる。

2. 居住地との関連

自然環境は居住地によって異なっているので、居住地と自然の認識についての関連をみたい。自

然環境は、都市に比べて、山間農村集落・海岸集落・丘陵集落に多く存在するであろう。図5にみるように、これらの場所は、都会や平地集落と比べて、やはり自然空間が記される割合が高い。その中では、丘陵地域に住んでいた者が最も多く自然要素を記しており、山間部や海岸部といった一般的には自然がより豊富にあると考えられるところよりも、自然を多く認識していることが明らかとなった。この地区の特徴をみると、山は里山というべき低い山で、また、川のような水空間も田の溝から大きな川までバラエティに富んでおり、子どもが活動しやすい場であるといえる。図6にみるように自然物遊びの割合も高いことから、変化に富んだ自然環境によって遊びのパリエーションが可能となり、それに相応して環境も広く認識されているといえる。こうした豊かな自然環境の居住地とは逆に、自然の少ない都市の住宅地においては自然空間の記載は低く、施設や家に高い傾向がでている。しかし、都市近郊の平地の住宅地になると、自然空間を記載する割合は高い。このような住宅地は、少し出かければ、まだ、開発の進んでいない森や川があり、そうした場所に関心が向いていることが伺われる。また、自然物遊びの割合は都市であっても高いことがわかる。潜在的には、自然物遊びを好むのであり、よい場所が限られているという不利な条件の下でも、限られた環境の中で精一杯自然に関わる遊びを志向していたことが伺われる。

V. 自然要素の取り込み方

これまでの検討から、子どもにとって環境の認識には遊びが大きく関わっており、それが原風景となって、ずっと心の中に刻まれる。また、環境を具体的に構成する際にも遊びを媒介として再現されることがわかった。そして、その環境は空間的にとらえられ、なおかつ日常的な遊び空間・生活空間としてとらえられることも明らかとなった。

日常的な遊びは、生活空間の拡大やその空間の認識にも大きな影響がある。さらに遊びを媒介として、子どもの遊びと環境が入り混じった地図は空間構造のみならずさまざまな環境を具体的に認

識し、環境のあるおかげでその遊びができているという関連も原風景の把握によって理解される。

また、遊びが生活空間の中にもいくつもあることによって、さらに遊びのローテーションやその繰り返しによって、子どもが環境の違いを発見したり、環境の変化や新たな発見を生むきっかけともなっており、環境を空間的・構造的に把握するトレーニングにもなっていると考えられる。自然空間における遊びや自然物遊びは、上達すればさらにその上の段階があり、より発達させる必要が生じる。こうした過程を通じることによって、環境が子どもの心に内部化されることになる。そのために、遊び場と遊びの対象となる自然物は大変重要である。とりわけ、自然とふれ合いそれを認識するという機会は、日常的な生活で作られている。その概念を自然・生物種だけでとらえるのではなくて、それと関われる場を設けることが大切であり、その場は日常生活圏においてこそ必要であるといえる。

すなわち、遊び行為があることによって、環境は遊び場と自然物が得られる場として空間の中に位置づけられる。その位置づけは、遊びに適した場所という観点で、適・不適といった具体的な条件で意味づけられる。こうして覚えた環境が原風景となって、環境像が描き出されている。このようにして得られた原風景は、しみじみとなおかつ鮮やかに思い出すものであり、環境をとらえるためのよりどころとなる。心に残った環境をふまえることによって、現在の環境を論じる際の効果的な材料となろう。

このような方法によって得られた環境観をもとにして、もう一度原風景に現れた自然物の特徴を考えてみたい。

まず、自然物遊びは遊びの中で主要であり、その中では採集行為が最も多くあがられていた。こうした生物との関わりは、確かに子どもが自然と結びつくための重要な行為である。しかし、環境として認められる生物の種類は、都会を除けば、各地域とも実際に生息する種に比べると貧相である感が強い。特に採集行為と環境の関係でみると、場所に記されるポイントとしての特徴が限ら

れており、対象となる生物のみに目が向けられ、その過程には気が配られていないということも考えられる。例えば、カブトムシ・クワガタムシなどは、どこの場所に行けば、またどんな木に多くいるかが記されている事例も多い。コイ・フナなどの魚釣りも同様である。しかし、それらに付随しえ見られたであろう多様な生物や場所などへの関心がほとんどみられない。このことは、各地域で伝統的に行われてきた生物との関わりが多様性に富んでいたことを考えると、眼を向ける対象や行為が限定されているように思われる。例えば、学生が原風景の場所となった居住地の多くが含まれる東海3県下をはじめとして、各地で生物を対象とした伝統的な遊びが行われていた。その伝統的な遊び活動は、魚を捕って晩ごはんのおかずにする、ハチを追いかけて捕って食べる、メジロなどの鳥を捕って売る等、単に生物を遊び対象とするだけではなく、捕ることから食べることをやることへの捕獲の重くてもった連続的行為であり、遊びと生活が結び付いたものであった¹⁾。こうした自然物遊びでは、より効率的に捕獲することが期待された。そのために、子どもが環境により敏感に反応する契機となっていた。しかしながら、このような遊びが継承されて、なおかつ、現代の学生たちの原風景として残っているものはわずかに過ぎない。これらのことは、身近に生息していても、興味が持たれない生物には関心が向かないことを表わしているといえる。この傾向を考えると、関心の作られ方には、育った時期の地域独自の社会的・文化的伝統が薄れ、世代全体に関わる社会的背景が大きく影響しているといえる。逆に、どこでもきわめて一般的な遊びを行っているに過ぎないのではないかと考えられる。各地域の特性が実は理解されておらず、各人の身の回りの環境のユニークさに気づかなくなるということも危惧される。

VI. おわりに

原風景を掘り起こす作業を行ったことによって、「懐かしい」という懐古的な記述が多く見られると同時に、かつて遊んだ環境がその後変貌し

たことと比較して「自然の大切さ」を実感として再認識した旨の記述をした者も多数いた。この作業により、学生にとっては漠然としていた環境認識から「環境とは、主体があってその周りのものである」という基本的な概念に立ち返る契機ともなった。それとともに、自然は文化史的な視点でとらえられるという見方も認識させることができた。

こうして得られた原風景をもとに、同一地点での世代間におたる比較を行えば、その環境において、無意識の内に伝統的に継承しているという遊びもある一方で、時代によって受け止め方が異なり、世代による違いも見られるということも、より明確な形で指摘できるであろう。なんらかの自然と関わった経験を学生がもっているならば、それを各地の民俗事例と比べることによって、環境や社会が変化してしまうことによる遊びの変化や、同じ環境であっても背景となる条件によって価値観が異なれば、人によってとらえられる環境も異なるということを具体的に示すことができよう。それによって、現在において学生が環境を再認識することが可能になると思われる。また、社会の変化にともなって人々の環境のとらえ方が異なるという点についても地域差および時代差をふまえて調べるのが今後とも必要であろう。

注

- 1) 例えば、北野日出男・木俣美樹男共編(1992)では、これまでの環境教育の流れや、さまざまな視点について整理されている。
- 2) 拙稿(1987, 1992)では、昆虫(クロスズメバチ, オオスズメバチ)に情熱をかたむけて捕獲し食用にする慣行をとりあげて論じた。
- 3) 方法論としては、斉藤(1978), 中村(1978)でレビューされている。
- 4) 遊び空間が、自然・オープン・道・アナーキー・アジト・道具の6つのスペースに区別される。
- 5) 手描き地図については、その作業が介在することによって、内的表象がそのまま地図として表現されるとは限らないという問題点(寺本他(1991) pp.95-96)や、原風景が一つに集約しきれない面もある。しかし、こうした限界性が認められる一方で、1枚の地図、原風景に表現されたことの意味をくみ取ることも期待できる。
- 6) 仙田(1984) pp.13-14
- 7) 寺本(1988) pp.50-60
- 8) 仙田(1984) p.40. 仙田による遊び分類は、第Ⅲ章で使用した。
- 9) アンケートはBe-PAL誌1991年6月号(11巻6号)小学館, p.59に掲載された野遊びリストをもとに行った。
- 10) 筆者の聴き取り調査に基づく。

参考文献

- 阿部治(1990):「環境教育はいつ始まったか」地理35-12, pp.21-27.
- 岩田慶治編著(1985):『子ども文化の原像—文化人類学の視点から—』日本放送出版協会, 804ページ, 320ページ, 東京.
- 岩本広美(1981):「子どもの心象環境における「身近な地域」の構造」地理学評論, 54-3, pp.127-141
- 奥野健男(1972):『文学における原風景』集英社, 226ページ, 東京.
- 北野日出男・木俣美樹男共編(1992):『環境教育概論』培風館, 177ページ, 東京.
- 斉藤毅(1978):「児童の「心的環境」と世界像に関する一考察」新地理26-3, pp.29-38.
- 関根康正(1982):「原風景試論—原風景と生活空間の創造に関する一考察—」季刊人類学13-1, pp.164-193.
- 仙田満(1984):『子どもの遊び環境』筑摩書房, 355ページ, 東京.
- 同(1990):『子どもと住まい』星雲社, 323ページ, 東京.
- 寺本潔(1984a):「子どもの知覚環境の発達に関する基礎的研究—熊本県阿蘇谷の場合—」地理学評論57, pp.89-109.
- 同(1984b):「子どもの手描き地図からみた「身近な地域」の構造化—岩本(1981)との比較を通して—」愛知教育大学地理学報告59,

- pp. 1 - 8.
- 同 (1986) : 「大学生の回顧文にみる地理的原風景の構造」愛知教育大学地理学報告62, pp. 36 - 43.
- 同 (1988) : 『子ども世界の地図』黎明書房, 176ページ, 愛知.
- 同 (1990) : 『子ども世界の原風景』黎明書房, 248ページ, 愛知.
- 同 (1991) : 『「自然児」を育てる』農山漁村文化協会, 145ページ, 東京.
- 寺本潔・岩本廣美・吉田和義 (1991) : 「子供の手描き地図からみた知覚空間の諸類型」愛知教育大学研究報告40, pp. 95-110.
- 中村豊 (1978) : 「メンタルマップ研究の成果とその意義」人文地理31, pp. 507-523.
- 野中健一 (1987) : 「昆虫食に見られる自然と人間のかかわり (2)」行動と文化12, pp. 1 - 21.
- 野中健一 (1992) : 「クマに挑む人々—オオスズメバチ・ハンティングとその食用慣行」列島の文化史 8, pp. 77-104.
- 星野命・長谷川浩一 (1981) : 「幼少期の原風景としての風土—序報: その心理的意味とパターン—」人類科学34, pp. 45-75.
- 同 (1982) : 「幼少期の原風景としての風土 (第2報) 原風景の心理的測定法の検討—」人類科学35, pp. 105-134.
- 同 (1983) : 「幼年期の原風景としての風土 (第3報) —恐怖・不安のイメージ」人類科学36, pp. 149-166.
- 松井健 (1983) : 『自然認識の人類学』どうぶつ社, 340ページ, 東京.
- 山田卓三編 (1990) 『ふるさつを感じる遊び事典』農山漁村文化協会, 363ページ, 東京.
- 吉田一良 (1992) 「生活現場からの環境教育」環境情報科学, 21-2, pp.21-25.

《文献紹介》

F. R. SHTIL'MARK ; The Evolution of Concepts about the Preservation of Nature in Soviet Literature.

Journal of the History of Biology, Vol.25, No.3 は米ソの環境問題について特集している。その中の一篇、ロシア・ソ連の文学に、自然がどのように扱われたかを紹介しているこの論文は、ソ連科学アカデミー科学史技術史研究所の研究員の手になるものである。

周知のように、ロシア文学の伝統の中にはツルゲーネフやトルストイなどに見るように、自然が大きな役割を果たしている。しかし、チェーホフに至って、その主題は、人間によって破壊された世界における人間、となった。チェーホフの、そのような思想を表わした『ヴァーニャ伯父』に対して、ゴーリキーの『人間』は、人間の力を礼賛し、「すべては人間のために」を表明した。

革命、内戦、ネップの時代には、自然の保存というテーマは全く欠除し、工業化、集約化の呼びかけと、人間の力の強調、自然との闘いという観

念が行き渡った。1920年代には、ブリシュヴィン〔『ロシアの四季』他邦訳あり〕らの作品に見られるように自然の保存の観点はあったが、ソビエト文学としては、ほとんどこの運動を無視し、スターリンの自然征服の思想に制圧される。

スターリン批判後、パウストフスキーはオカ川の汚染を告発し、若い世代の作家による自然環境保存の思想も現れる(ソロウヒンの『ヴラジミルの田舎道』他)。が、70~85年は沈滞期とされ、『ソ連の赤書』(78年)も科学用語で書かれ、限られた教育的役割しか果たし得なかった。画期となるのはチェルノブイリ事故(86年)であった。

自然と社会の相互関係の指摘について、ソ連では、科学者よりも作家のほうが成功しているとし、スラブ派の詩人チュッチェフの詩で結んでいる。

(F.E.)