

# 風景把握の特徴と自己形成期における遊び体験 の想起特徴の相関に関する考察

裴 宇翔<sup>1</sup> ・ 中井 祐<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 学生会員 東京大学 工学系研究科社会基盤学専攻 (〒113-0033 東京都文京区本郷七丁目 3-1)  
E-mail: pei@keikan.t.u-tokyo.ac.jp

<sup>2</sup> 正会員 東京大学 工学系研究科社会基盤学専攻 (〒113-0033 東京都文京区本郷七丁目 3-1)  
E-mail: yu@civil.t.u-tokyo.ac.jp

風景把握（風景に対する意味・価値の付与）の個人的特徴は、自己形成期における遊び体験の想起特徴とどのような相関を持つのか、実験心理学的方法で考察する手法を提示し、考察を行なった。結果、風景における「他人」への感応は、自己形成期の遊び体験を想起した時、どのように「他人」を想起するかと相関があることが示唆された。「遊び」という現象から風景現象を理解する、新しい風景論の可能性を提示した。

**Key Words:** scenery, meaning, play, formative experience, self-others

## 1. はじめに

を記述・考察する具体的な枠組みの模索を行う。

### (1) 背景：風景論における現在の課題

ある風景を目の前にして、「いい景色だ」と感嘆する時がある。この極めて主観的と言える感想は、どのようにして生まれるのか。そして、それは広く共有可能なものであるのか。

より多くの人々に「いい景色」と認識される空間を作りたいと願う土木エンジニアにとって、今や時代は「いい景色」を満たす空間要件を探すよりも、「いい景色」と認識する人間の風景把握特徴の理解を求める。これは、風景という概念が、客体として観察される「対象」から、人間（主体）によって見出された「現象」であるという見方の転換が近年なされたためである。

既往の操作論的風景論に対して、近年の生命論的風景論は風景を見出されるものと捉え、その主体が風景を見出す「わたし」であることを位置づけたことで、より風景の本質に近づいたと思われる。一方で、個別に風景を解釈する際には、従来のように具体的な空間要素のみ検討すればよいという訳にはいかず、「わたし」と空間の関係性という、定義が曖昧で抽象的な考察を行わなければならない。結果として、風景に関しては未だに比較明快な把握モデルが存在しない。

本研究では、生命論的風景論の中核をなす「関係性」

### (2) 既往研究：他者論に基づく風景論の整理

星野（2009）は、生命論的風景論へ向けた試論を論じた中で、他者論に基づき、景観工学の分野で提唱された「景観把握モデル」（篠原）と「仮想行動モデル（中村）」は、フッサールの空間的他者理解と類似した構造を有すると述べた<sup>1)</sup>。両モデルは、風景を観察される対象としてみる、操作論的風景論として位置付けられることがわかる。

一方で、木村の「あいだ」という視点を取り入れて「親密な未知としての風景」を論じた星野（2009）<sup>1)</sup>や、景観評価において、ギブソンのアフォーダンス理論の有用性を考察した屋代（2009）<sup>2)</sup>、そして風景説明モデルの中で風景の出現を「『いま・ここ』のわたし」という関係性において『身』と『場』が出現する現象」と論じた吉村（2007）<sup>3)</sup>らの風景論は、「他者としての風景」と、それを見出す「わたし」の関係性を明確に意識していることが分かる。しかし、これら生命論的風景論によって解釈される風景は、空間・時間・自己と他者の存在を含む概念的な風景になりがちで、個別の風景まで解像度を上げての議論は難しい。「わたし」と「風景（他者）」の関係性を記述できる枠組みが必要とされる。

### (3) 作業仮説：「遊び」の現象から知見を適用

現在の風景論では、「わたし」と「風景（他者）」の関係性を記述する知見が不足していることは先に述べた。そこで、本研究では、風景把握現象に近い他の現象に関する知見の適用を試みた。着目したのは、「遊び」の現象である。その理由は、以下の作業仮説による：

- ・「わたし」と「風景（他者）」の関係性を見出すのは「わたし」であり、「わたし」によって関係性を見出し方は異なる。
- ・「関係性」の見出し方の個人的特徴を規定するのは、「わたし」の自己形成期における体験である。
- ・自己形成期において、能動的に「他者」と関係構築を行う原体験とは、即ち遊び体験である。

遊びに関する研究は、1930年代から行われてきた Huizinga, Caillois を始めとする社会学研究<sup>4)</sup>から、人間の発達プロセスからみた遊びの役割に関する Erikson, Piaget らによる心理学研究<sup>5)</sup>、遊びの物理的環境とまちづくりに関わる仙田ら建築・都市計画分野の研究まで、多岐分野に渡り、風景研究よりも長い積み重ねを経て来た。実際に原風景研究では、既に「遊び」と「風景把握」に関する相関性が示唆されている<sup>6)</sup>。

風景把握と遊び体験の相関を検証することができれば、「遊び」の現象における各知見を用いることで風景論に新しい考察の枠組みを提供できると考えた。

### (4) 目的・方法：実験と調査に基づく相関の考察

風景把握現象と「遊び」現象の相関を検証する研究の第一歩として、本研究では、風景把握の個人特徴と自己形成期における遊び体験（以降「遊び体験」）の相関を実験・調査に基づき考察した。

風景把握の個人特徴は、写真を用いた SDM (Semantic Differential Method) 心理実験、遊び体験に関しては筆記アンケート調査をそれぞれ行なった。

実験・調査を元に、各被験者の特徴を分類し、風景把握と遊び体験の相関が強い特徴を特定した。

ここで行なった遊び体験のアンケート調査は、あくまでも被験者が想起した遊び体験であったため、データは遊び体験の「想起特徴」として分析し、実際にその体験を経験したのかは問わないとした。

本実験・調査で個人の風景把握特徴と遊び体験想起特徴を比較するにあたって、作業仮説から「他者との関係性」に関する項目を比較対象とした。具体的には、「他人が明示的にいる風景といない風景に対する感応の仕方」と、「遊び体験を想起する時にどのように自分と他人を

想起するのか」を比較し、両者の相関有無を検証した。比較の方法と手順は次章に述べる。

## 2. 実験・調査

本実験・調査には東京都及びその周辺地区在住の大学生・大学院生 33 名が参加した。被験者属性の概要を、表-2.1 に示す。実験と調査は連続して行われ、いずれも紙面上に印刷された質問に筆記で答える形式のものであった。

表-2.1 被験者属性の概要

属性	内訳
性別	女性 13 名, 男性 20 名.
年齢	20-24 歳 16 名, 25-29 歳 11 名, 30 歳以上 6 名.
出身地	東京都 3 名, 神奈川県 8 名, 千葉県 5 名, 埼玉県 2 名, 富山県 1 名, 宮城県 2 名, 秋田県 2 名, 愛知県 1 名, 滋賀県 1 名, 日本国外 8 名 (韓国 4, 中国 3, ベトナム 1)

### (1) 風景写真に対する印象評価実験

#### a. 実験の狙い

風景写真に対する印象を形容詞対の尺度によって評価を求め、被験者の風景把握特徴を定量的に測定し、分類する。

#### b. 実験のセッティング

被験者には 8 枚の風景写真 (図-2.1, 次頁) を提示し、それぞれに対して 10 種の形容詞対による印象評価を求めた。

本実験で個人の風景把握特徴を探る為に用いた刺激は、「風景に他人が明示的にいるか否か」であった。そのため、8 枚の風景写真は、4 種の異なる空間でそれぞれ撮影された「明示的に他人が存在しない」写真と「明示的に他人が存在する」写真によって構成された。被写空間として選んだ 4 種の空間は、空間要素自体が印象評価に与える影響を考慮し、人的介入の少ない自然空間から人的介入の多い居住空間までバリエーションを持たせた。

形容詞対の選定は、岩下ら<sup>7)</sup>の SD 法の実施に関する研究を参考に「情緒的評価」「緊張・弛緩」「興奮・沈着」「明・暗」「一般的評価」の 5 カテゴリーから 10 種の形容詞対を抽出し (表-2.2, 次頁)、回答は 7 段階 Likert 尺度を採用した。



図-2.1 実験に選定された4種の空間と8枚の風景写真

表-2.2 実験で用いた形容詞対と所属する意味カテゴリー

意味カテゴリー	形容詞対
情緒的評価	親しみやすい-親しみにくい 特色のある-ありきたりな まとまった-ばらばらな 生き生きした-生気のない
緊張・弛緩	まとまった-ばらばらな 生き生きした-生気のない
興奮・沈着	賑やかな-落ち着いた
明・暗	明るい-暗い 解放された-抑圧された
一般的評価	暖かい-冷たい 単純な-複雑な 美しい-醜い

実験を行う際、風景写真は A3 のコピー用紙に一枚ずつカラーで印刷され、その横に回答尺度と共に 10 種の形容詞対が添えられた状態で被験者に提示された。提示の順序は、同空間で撮影された写真が前後隣合わないよう調整を行なった。

### c. 実験の結果

まず、得られた回答を 7 つの尺度に対応して -3 から 3 の整数に数値変換し、被験者の印象評価得点とした。

次に、同空間の 2 枚の風景写真に対して、「他人が明示的にいる」風景写真の印象評価得点 ( $S_1$ ) と「他人が明示的にいない」風景写真の印象評価得点 ( $S_0$ ) の差 ( $d = S_1 - S_0$ ) を形容詞対毎に求めた。この  $d$  値が、「明

示的な他人」のいる風景といない風景に対する意味付与の差を表す。本実験では、これを被験者の風景把握特徴の量的データとして扱う。

$d$  値によるクラスター分析を行うことで、被験者の風景把握特徴を分類することができた。まずは、4 組の写真それぞれに対して算出した  $d$  値の平均値 ( $D$ ) を対象に因子分析を行なった。平均値 ( $D$ ) は以下の式によって求める：

$$D = \frac{\sum |d_i|}{4}$$

上式にて  $d$  値の絶対値が用いられたのは、 $d$  値の絶対値が表す「意味付与の差の『大きさ』」が分析対象であったためである。因子分析の結果を表-2.3 (次頁) に示す (promax 回転,  $X^2=7, p=0.799$ )。

最後に、各被験者の因子得点を Bartlett 法で算出し、クラスター分析 (Ward 法) を行なった。これにより作成した樹形図を高さ=4 で切った場合、6 つのクラスターが生成された (被験者が 1 名しか存在しないクラスターは除外)。即ち、6 つの風景把握特徴が類似する被験者グループに分類することができた (図-2.2, 次頁)。

### (2) 自己形成期における遊び体験の記憶に関するアンケート調査

#### a. 実験の狙い

被験者の自己形成期における遊び体験の記憶を文字で記述してもらい、その記述内容から被験者の想起傾向を定性的に整理し、分類する。

表-2.3 因子分析の結果

形容詞対	因子負荷				独自性
	因子1	因子2	因子3	因子4	
親しみやすい・ 親みにくい	0.42	-	-	0.3	0.673
特色のある・ ありきたりな	-	-	0.107	0.928	0.039
まとまった・ ばらばらな	0.282	0.236	-	-	0.802
生き生きした・ 生気のない	0.381	-	0.275	-	0.694
賑やかな・ 落ち着いた	-0.224	-	1.028	-	0.005
解放された・ 抑圧された	0.573	0.328	-	-0.106	0.416
明るい・暗い	0.515	-0.131	0.34	-0.154	0.594
暖かい・冷たい	0.755	-	-0.19	-0.143	0.48
単純な・複雑な	-	1.034	-	-	0.005
美しい・醜い	0.84	-0.254	-0.167	0.246	0.367

因子寄与	2.33	1.33	1.325	1.09
因子寄与率	0.233	0.133	0.133	0.109
因子累積寄与率	0.233	0.366	0.499	0.607

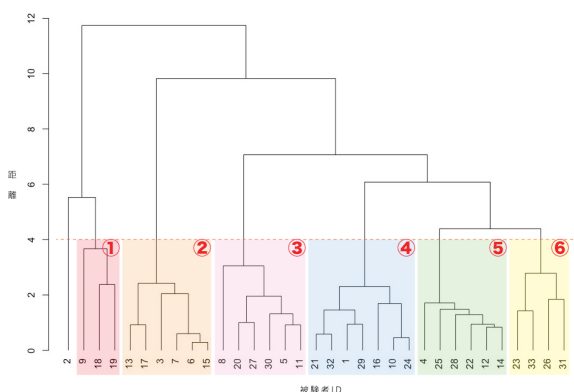


図-2.2 クラスタ分析 (Ward 法) による被験者分類

### b. 実験のセッティング

被験者にはアンケート用紙を配布し、指定の形式に従って、自己形成期（出生～12歳頃）に経験した遊びの中から最も印象に残っている5件の遊び体験を列挙することを求めた。

遊び体験の列挙に際して、指定された記述内容は、以下の5項目である：

- ・遊びの時間 - その遊びを行なった年齢、時間帯
- ・遊びの場所 - その遊びを行なった場所
- ・遊びの相手 - その遊びを行なった人数、相手（一人遊びであれば「自分」）
- ・遊びの内容 - その遊びの具体的な内容
- ・記憶に深く残る場面／出来事（自由記述）

これら5項目の質問意図は、大きく2種類に分かれる。遊びの「時間」「場所」「相手」「内容」の4項目は、被験者が遊び体験をこれら4要素に還元して客観的に記述する「状況の説明」がどのようになされるのかを探る。一方で、「記憶に深く残る場面／出来事」に関する自由記述は、被験者が遊び体験を回顧した時に強烈に立ち現れた部分の記憶を主観的に記述する「出来事の説明」がどのようになされるのかを探るものであった。

本アンケート調査は先述の心理実験に続かたちで行われた。

### c. 実験の結果

アンケートの集計結果（抜粋）を表-2.4に示す。

被験者の自己形成期における遊び体験の想起特徴を、本研究では「遊び体験における自己と他人の想起のされ方」に着目して整理・分類を試みた。

分類を行う基準として、遊び体験を想起した時に、その想起イメージには「生き生きと活動している自己や他人」が存在しているのか、を設定した。「生き生きと活動する自己や他人」を、ここでは「能動的に行為する自己／他人」と呼ぶ。

「能動的に行為する」イメージは、客観的に物事を対象化して眺めた際には想起されにくい。よって、「能動的に行為する自己／他人」は、「出来事の説明」の中でのみ、想起されると考えられる。

ここで、被験者の自由記述の回答（記憶に深く残る場面／出来事）に着目する。「能動的に行為する自己／他人」が想起されているか判断する材料として、記述に含まれる動詞を分析対象とした。日本語における動詞は、金田一<sup>8)</sup>によると、状態動詞・継続動詞・瞬間動詞・第四種の動詞に分けられる。この内、状態動詞と第四種の動詞は状態を表したり（「上達した」など）、物事の様子や性質を表したり（「…になった」など）する形容詞

表-2.4 アンケート集計結果（抜粋）

性別	年齢	居住地域	いつ？		どこで？		だれと？		なにを？		記憶に深く残る場面／出来事
			年齢	時間	遊んでいた場所	遊びの相手	遊びの内容				
M	25-29	川崎市麻生区千代ヶ丘 (0-9歳) 八王子市西片倉 (9-12歳)	11	昼～夜	公園	同級生	ノック(野球)	真っ暗になるまでボールを追いかけていた			
			10	昼すぎ	道路	同級生	カナヘビ捕り	カナヘビの捕まえ方を友達から教わった			
			12	昼すぎ	公園	同級生	缶蹴り	学校帰りに大人気で毎日やっていた			
			10	昼すぎ	小学校	同級生	コマ回し	コマを回せるようになって、冬の時期に外でよく遊んだ			
F	20-24	富山県射水市	9	昼すぎ～夜	小学校	同級生	サッカー	学校から帰ってランドセルを置いたらすぐに学校へ戻って、暗くなるまで遊んだ			
			3	昼	畑	一人	土いじり	遊んでいた時、祖父が指を切った			
			6	夕方	堤防	二人	お絵描き	視力が上がった原因と医者に言われた			
			8	帰り道	通学路	三人	雪遊び	自分たちの歩いた跡がはっきり残っていた			
			4	昼	水田	二人	おたまじゃくしすくい	水田に落ちた			
			6	昼	川辺	二人	犬を追いかける	川に落ちた			

的な使われ方がなされるので、行為を明確に表すのは継続動詞と瞬間動詞である。よって、「出来事の説明」に継続動詞か瞬間動詞が含まれている場合、「能動的に行為する自己/他人」が想起されていると判断した。

しかし、自由記述の回答は全て「出来事の説明」とは限らない。記述に継続動詞か瞬間動詞が含まれていた場合でも、それが「状況の説明」で記述された内容と同等かもしくはそれを補うに過ぎないと明確に判断される場合、その記述は「状況の説明」であるとし、「能動的に行為する自己/他人」は想起されていないと判断した。

以上の基準をもって、被験者が列挙した遊び体験の記憶に、それぞれ「能動的に行為する自己」と「能動的に行為する他人」が想起されているかを確認した。分析例を、表-2.5に示す。

自己形成期における遊びの記憶を3項目以上挙げた被

験者に対して、「能動的に行為する自己」と「能動的に行為する他人」がそれぞれ何項目において想起されたのかを二次元のグラフにプロットすることで、被験者の分類を行うことができた(図-2.3, 次頁)。その際、個人の風景把握特徴と比較するため、被験者が所属する風景把握特徴のクラスターも併記した。

### (3) 個人の風景把握特徴と自己形成期における遊び体験の想起特徴の関係

ここまで、心理実験とアンケート調査の結果から、それぞれ被験者の風景把握特徴と自己形成期における遊び体験の想起特徴について分類を行った。最後に、この両者を比較し、相関の有無を確認した。

図-2.3(次頁)に、被験者の遊び体験の想起特徴を二

表-2.5 「能動的に行為する自己/他人」の想起に関する分析(一部)

ID	項目	状況の説明				出来事の説明	自己	他者
		時間	場所	相手	内容			
003	1	小3~6 放課後	学校の裏山	友達	ポコペン、ドロケイ	協力 <sup>1</sup> して友達を救出 <sup>2</sup> した。 → 1.継続動詞(自己と他人) 2.継続/瞬間動詞(自己)	1	1
	2	小1~2 放課後	公園	友達	木登り	上から落ちそう <sup>1</sup> になった。 → 1.瞬間動詞(自己)	1	0
	3	小1~2 帰り道	団地	友達	猫を追いかける	みんなで鳴きまねの練習 <sup>1</sup> をした。 → 1.継続動詞(自己と他人)	1	1
	4	小1~2 日中	学童保育	友達先生	編み物、版画作り	初めてマフラーを編んだ <sup>1</sup> 。年賀状を作った <sup>2</sup> 。 → 1,2.「状況の説明:内容」の補足(…を編む/作る)	0	0
	5	小5~6 放課後	自宅	友達	ゲーム(ポケモン、どうぶつの森など)	毎日のように集まっていた <sup>1</sup> 。 → 1.第四種の動詞	0	0
013	1	10~12歳 夏休み中	岐阜高山の川、山	家族	川遊び/魚を釣ったり、石で川の流を変えたり	新しい川の流れを作った <sup>1</sup> のが楽しかった。 → 1.「状況の説明:内容」と同様の記述	0	0
	2	9~12歳 放課後	団地の小さな公園	友人	カラーボールで野球をした	いろんな学年の人と <sup>1</sup> 野球をした。 → 1.「状況の説明:相手」の補足(…と野球をする)	0	0
	3	6歳 放課後	団地内道路	友人	ミニ四駆	道路で <sup>1</sup> ミニ四駆を走らせた <sup>2</sup> 。 → 1,2.「状況の説明:場所・内容」と同様の記述	0	0
	4	9~12歳 中間休み	学校の校庭	友人	ドッジボール	授業終わりに真っ先に遊ぶ場所を確保するのに走った <sup>1</sup> 。 → 1.継続動詞(自己)	1	0
	5	8歳 休みの日	家	一人	人形作り	紙とテープで人形を作って <sup>1</sup> 一人で遊んでいた。 → 1.「状況の説明:内容」の補足(…で人形を作る)	0	0
021	1	8~12歳 放課後	マンション内公園	同級生	野球	高いところに登って <sup>1</sup> 守備をしていたら、落ちて <sup>2</sup> 頭を打った <sup>3</sup> 。 → 1.継続動詞(自己) 2,3.瞬間動詞(自己)	1	0
	2	8~12歳 放課後	マンション全体	同級生	鬼ごっこ	わざとエレベーターのボタンを押して <sup>1</sup> 鬼を足止めた。 → 1.瞬間動詞(自己)	1	0
	3	7~12歳 放課後	友人の家	同級生	テレビゲーム	マリオカートで一人だけ仲間はずれにした <sup>1</sup> ら友人が母に怒られた <sup>2</sup> 。 → 1.第四種の動詞 2.継続/瞬間動詞(他人)	0	1
	4	8~12歳 放課後	公園	同級生	野球	ホームレスと仲良くしていた <sup>1</sup> 。 → 1.第四種の動詞	0	0
	5	7~12歳 休日	小学校の校庭	父	キャッチボール	親は上手いなと思った <sup>1</sup> 。 → 1.瞬間動詞(自己)	1	0

【注】表記について:「能動的に行為する自己/他人」が想起されている→「1」,想起されていない→「0」.

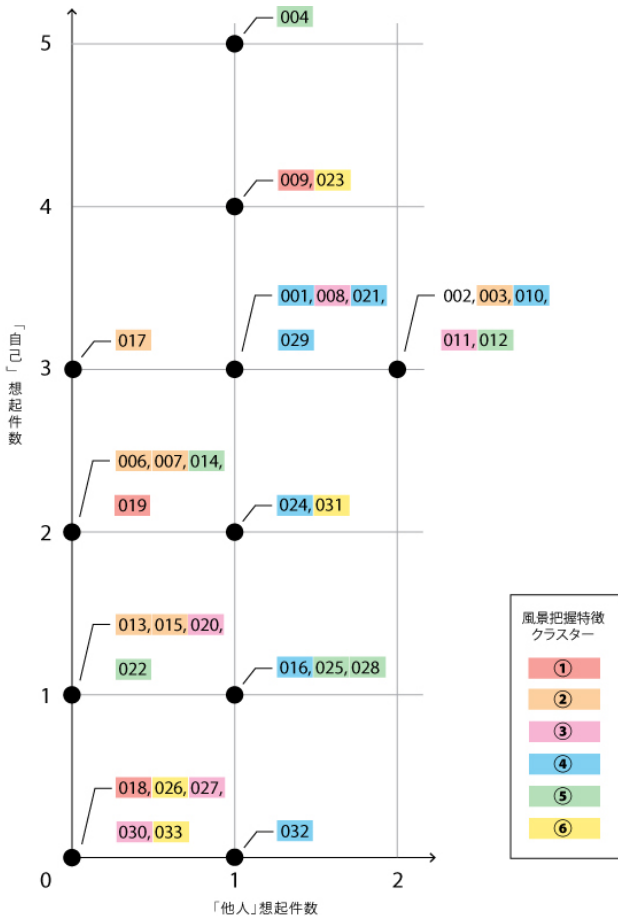


図-2.3 遊び体験の記憶における「能動的に行為する自己と他人」の想起件数と風景把握特徴

軸で表し、風景把握特徴のクラスターをラベリングした被験者プロット図を示す。この図から視覚的に得られる両者の関係性は、以下の通りである：

- (a) 風景把握特徴のクラスター②と③に属する被験者は、自己形成期の遊び体験を想起する時、能動的に行為する他人を想起しない傾向がある。②の被験者はその傾向が特に顕著。
- (b) 風景把握特徴のクラスター④と⑤に属する被験者は、自己形成期の遊び体験を想起する時、能動的に行為する他人を想起する。④の被験者はその傾向が特に顕著。

遊び体験で能動的に行為する自己を想起しなかった件数は少なかったため、自己の想起特徴を風景把握特徴と関連して考察することはできなかった。また、特定の風景把握特徴のクラスターが想起特徴を表すグラフの一箇所に集中する現象は見受けられなかったため、両者の相関性は低いと思われる。

### 3. 実験・調査結果の解釈及び考察

#### (1) 風景把握特徴類型の解釈

##### a. 因子の命名

風景写真に対する印象評価実験では、因子分析を行なった結果、4 因子を抽出することができたことは第 2 章で述べた(表-2.3)。各因子への負荷が高い項目(形容詞対)は以下の通りである：

- ・第一因子：美しい - 醜い, 暖かい - 冷たい, 明るい - 暗い, 解放された - 抑圧された
- ・第二因子：単純な - 複雑な
- ・第三因子：賑わいのある - 落ち着いた
- ・第四因子：特色のある - ありきたりな

この中で、第二～第四因子は、単一の形容詞対による因子負荷が高かったため、形容詞対が表す意味からそのまま命名できた。それぞれ正值を取る形容詞を基準に、「単純性(第二因子)」「活力性(第三因子)」「非日常性(第四因子)」とした。

第一因子のみ、複数の形容詞対による負荷が高かったが、負荷の高い4つの形容詞対の共通する部分は、いずれも個人の「嗜好」を表せるものであった。そのため、第一因子は「嗜好性」とした。

次に、実験での「変数」、即ち「他人」と因子の関係について考える。命名された四つの因子中、第二因子の「単純性」と第三因子の「活力性」は、「状況的」に他人がいるか否かによって判断される可能性が高いものである。一方で、第一因子の「嗜好性」と第四因子の「非日常性」は、被験者の「主観的」な判断に委ねられる。そのため、被験者の(主観的)風景把握特徴を解釈する因子として、第一因子の「嗜好性」と第四因子の「非日常性」を用いて、以降の考察を進めた。

##### b. クラスター毎の因子得点の数値的特徴

被験者の第一因子と第四因子の因子得点の特徴を、「符号」と「絶対値」の二項目に分けて特徴を探った(図-3.1,次頁)。

6 つに分けたクラスターの中で、第一因子と第四因子の明確な数値特徴が現れたのは②～⑤の4クラスターであった。

##### c. 各クラスター因子得点の数値特徴が表す意味

実験の意図と関連付けて、因子得点の「符号」と「絶対値」がそれぞれ表す意味を考察する：

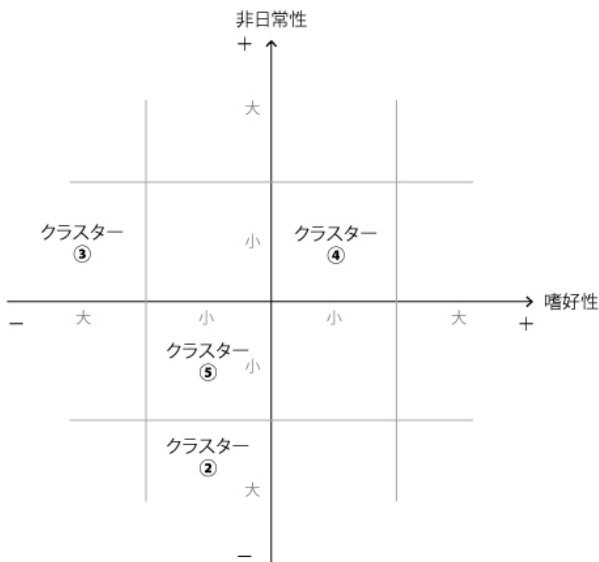


図-3.1 風景把握特徴クラスターの因子得点の数値的特徴

・符号

正 - 風景に他人が明示的に現れた時、風景に対する嗜好性が上がる／非日常性が上がる。

負 - 風景に他人が明示的に現れた時、風景に対する嗜好性が下がる／非日常性が下がる (=日常性が上がる)。

・絶対値

大 - 風景に対する嗜好性／非日常性の感応は、風景に他人が明示的にいるか否かによる影響が大きい。

小 - 風景に対する嗜好性／非日常性の感応は、風景に他人が明示的にいるか否かによる影響が小さい。

以上の a~c の考察をまとめると、風景把握特徴が比較的顕著に現れた 4 つのクラスターの特徴は以下のようになる：

・クラスター②：

風景に他人が明示的に現れることによって、その風景に対する嗜好性は少し下がり、非日常性は大きく下がる。

・クラスター③：

風景に他人が明示的に現れることによって、その風景に対する嗜好性は大きく下がり、非日常性は少し上がる。

・クラスター④：

風景に他人が明示的に現れることによって、その風景に対する嗜好性と非日常性は少し上がる。

・クラスター⑤：

風景に他人が明示的に現れることによって、その風景に対する嗜好性と非日常性は少し下がる。

これによって、他人のいる／いない風景に対して感応の異なる 4 種類の被験者が分類された。

(2) 風景把握特徴類型と遊び体験の想起類型の相関

図-2.3 では、遊び体験の「他人」に対する想起特徴が風景把握特徴と比較的強い相関を持つ二つのクラスター(②と④)を特定することができた。(1)の風景把握特徴の考察と合わせると、両者の対応関係は以下のようになる：

【クラスター②】

・風景把握特徴 - 風景に他人が明示的に現れることによって、その風景に対する嗜好性は少し下がり、非日常性は大きく下がる。

・遊び体験の記憶特徴 - 能動的に行為する他人が想起されなく、自己のみが想起される。

【クラスター④】

・風景把握特徴 - 風景に他人が明示的に現れることによって、その風景に対する嗜好性と非日常性は少し上がる。

・遊び体験の記憶特徴 - 能動的に行為する自己と他人両方が想起されている。

クラスター②とクラスター④に所属する被験者の風景把握特徴の決定的な差は、風景に他人が明示的に出現することが嗜好性・非日常性に与える影響が正反対であることと、一方で、両風景把握特徴を持つ被験者が遊び体験を想起する際の差異は、「能動的に行為する他人が想起」されるかであった。

以上の結果によって、他人が明示的に存在する風景をより好ましい、非日常的な風景として把握する個人は、遊び体験において「能動的に行為する他人」を想起しやすい、ということが示唆された。

4. 結論・課題

(1) 結論

本研究は、実験及び調査によって、風景把握の個人的特徴と、自己形成期における遊び体験の想起類型に一定の相関性が見られることを明らかにした。

風景において他人が明示的にいるか否かに対する個人の感応は「嗜好性」と「非日常性」によって特徴付けられ、明示的他人がいる風景に対してより好意的な、非日常的風景として捉える傾向のある個人は、自己形成期における遊び体験を想起する際、「能動的に行為する他人」を想起する傾向にあり；反対に明示的な他人がいる風景を非好意的に、より日常的風景として捉える個人は、自己形成期における遊び体験を想起する際、「能動的に行

為する他人」を想起しない傾向にあることが示唆された。

これは、風景における「他人」への感応は、自己形成期の遊び体験を想起した時にどのように「他人」を想起するかと相関があることを示唆し得ると考えられる。

## (2) 課題

本研究では、実験をベースとした考察であったが、十分考察を深めるに必要な結果を得ることはできなかった。今回の実験結果から、データの扱い及び取るべきデータの精査をフィードバックさせる必要がある。

具体的には、風景把握特徴を抽出する量的データとしての設定と、遊びの記憶特徴の質的データの設定が不適切であったと考えられる。従来の SD 法を用いた印象評価実験で得られる、一度抽象化されたデータの更に差を扱うことで、データ自体の抽象化度を更に高めてしまった。「遊び体験」の記憶特徴調査に用いたアンケートも、記述量を増やすことで更に「記憶特徴」を正確に記述できると思われる。同様に、風景把握特徴に関する実験も記述式の形式が好ましかったと思われる。

また、作業仮説の段階まで戻ると、風景把握特徴に影響を与える自己形成期の体験として、「遊び」は最も原始的な「空間体験」であるということは言えるが、その後の発達段階において、常にその「原体験」がベースとなって着実に積み上がった、という前提がそもそも検証を経た論ではないことが指摘される。実際は「風景把握」は、自己形成期後の空間体験と密接に関わる可能性も見過ごすことはできない。

今回の研究で提示された仮説はあくまでも実験・調査を行なった結果から推察されうる作業仮説の一種であると捉えなければならぬ為、今後も仮説の修正と再実験

をセットとした研究が必要となる。その上で、風景把握特徴と自己形成期の遊び体験の想起特徴に存在する相関の具体像をより明確化することが求められる。

本研究が風景把握を理解する上で対象とした「遊び」は、「人間と空間の関係性」の原始的な現象としてあるため、風景論との交わりはこれからも多く議論を重ね、検証を進めることが必要であろう。

## 参考文献

- 1) 親密な未知としての風景 -生命論的風景論へむけた一試論-, 景観・デザイン研究論文集, No.7, pp.37-48, 2009.
- 2) 屋代雅充: 景観評価におけるアフォーダンス理論の有用性に関する考察, ランドスケープ研究 (オンライン論文集), Vol. 2, 2009.
- 3) 吉村晶子: 風景/景観に関する言説にみる景観構造、風景体験類型及び説明モデルに関する研究, 景観・デザイン研究講演集, No.3, pp.76-86, 2007.
- 4) 例えば, Johan Huizinga 著, 高橋英夫 訳: ホモ・ルーデンス (Homo Ludens), 中公文庫, 1973; Roger Caillois 著, 多田道太郎 訳: 遊びと人間 (Man, Play and Games), 講談社学術文庫, 1990 など.
- 5) 例えば, 西平直: エリクソンの人間学, 東京大学出版会, 1993, Jean Piaget, Barbel Inhelder: The Psychology Of The Child, Basic Books, 2000 など.
- 6) 呉宣児: 語りから見る原風景 心理学からのアプローチ, 萌文社, p22, 2001.
- 7) 岩下豊彦: SD法によるイメージの測定 - その理解と実施の手引, 川島書店, 1983.
- 8) 金田一春彦: 国語動詞の一分類, 言語研究, Vol.15, pp.48-63, 1950.