研究論文：論文

歴史的環境に関する子どものアイコン表現

千代章一郎

広島大学大学院工学研究科社会環境システム専攻

CHILDREN'S ICON DESIGN FOR HISTORICAL ENVIRONMENT

Shoichiro SENDAI

*Department of Social and Environmental Engineering, Graduate School of Engineering, Hiroshima University,
1-4-1, Kagamiyama, Higashi-Hiroshima, 739-8527, Japan*

Abstract: This paper aims to clarify Kansei of the child on the historical environment in the city, analyzing the "Icon" (pictogram) designed by the children. The historical environment for the children is not only in the traditional object, but also the atmosphere without borders. Therefore, the icons of the historical environment made by children represent the various characteristics of time in the city: measurable time of the historical building, durable time in the natural environment of the city, and the discontinuation of time in a construction site. An icon has a universal meaning as sign. However, the icons designed by the children include not only individual Kansei but also time of place where an individual existence inevitably attaches.

Keywords: *Icon, Historical Environment, Child*

1. はじめに

環境地図の多くは自然環境保護を目的としている。しかし今日では、コミュニティ形成やまちづくり、あるいはグリーンツーリズム、環境学習に用いられ、その目的もその方法も多様化している。中でも注目されるのが、いわゆる歴史的環境の保存・再生を目的とした利用法である。一般に「歴史的環境」とは、史実の物理的な痕跡を残す場所、あるいは希少性が高く地域的な様式が残る場所を指す。しかし歴史とは知識であると同時に、政治的解釈であり、時代の価値観の反映でもある以上、この「歴史的環境」は、単に客観的事物の集積によって形成されているとは考えられない。本研究ではそうした一般的概念を再考するために、「歴史的環境」を「時間の繋がりが感じられる場所」と捉え、環境における時間への感性¹⁾という問題を主題化したい。

そこで本稿は主題を限定し、歴史的環境の教育法の開発に関連して、都市における「歴史的環境」に対する子どもの感性を「アイコン（絵文字）」表現を通して考察することを目的とする。子どもの環境学習において地図制作はしばしば用いられる手法であるが²⁾、アイコン表現に関する研究は少ない³⁾。アイコンはコンピュータのユーザーが直観的に操作できるオペレーションシステムとして開発され、地図記号と同じように普遍的意味を万人が理解できることが前提となる。そこで筆者は、環境地図制作の実践のプロセスを通して、子どもの都市環境認知におけるアイコン表現の問題を取り上げ、ユニヴァーサルデザインや地図記号との差異について考察を試みた⁴⁾。アイコンを用いたのは、それが個人的な表現の間

題というよりも、都市の公共的な空間に対する認知の問題を含んでいると考えたためである。しかし考察の結果、アイコンは、公共空間の地図表現において普遍的意味を持つと同時に、個人的解釈を許容するということが明らかになった。本稿では、さらにそうしたアイコンによる地図表現から、本来個別的な「歴史的環境」の問題に着目する。

2. 「時間の繋がりに関するグローバルアイコン

子どものアイコン表現の問題を考察するにあたり、依拠した地図化の方法はニューヨークの環境デザイナー、ウェンディ・ブラウアー（Wendy Brawer）によって1992年に開発された「グリーンマップシステム（Green Map System）」である。それは11カテゴリーに分類された125の「グローバルアイコン」⁵⁾からなる。

しかしながらここで問題となるのは、世界共通で使用する目的で考案された125のグローバルアイコンには歴史的環境に関連すると一目で理解できるアイコンが極めて少ないことである。確かに、明文化されたグローバルアイコンの定義を検討すると、「歴史的」もしくは「伝統的」と明記されたグローバルアイコンが散見される（表1）。また都市そのものが歴史的環境であるとするならば、都市のアイデンティティやその歴史性に関連するグローバルアイコンも少なくない。しかし例えば、「historical feature」⁶⁾のグローバルアイコンがインディアンの弓の矢を象ったものであることを知らなければ、日本人の大人が、かたちからその意味を一目で理解することは困難であろう。これは、グローバルアイコンそのもの

が自然環境保護思想に基づいているため⁷⁾、空間的なエコロジを優先していることによるものと考えられる⁸⁾。

表1 「時間の繋がり」に関連するグリーンマップシステムのグローバルアイコン（但し、イタリックは筆者による）

icon	category	name	precise definition for each Icon
	Nature: Flora	special tree	trees that have <i>historical importance</i> , or are especially beautiful, large, <i>old</i> or rare. May be old growth, virgin trees (never cut by humans), ancient, sacred or medicinal trees or native plants. Could be indoors.
	Nature: Land and Water	landform/geological feature	where unusual or typical forms are apparent. May be exposed rock layers, glacial till or a have a chasm view. <i>You could discuss how feature was formed</i> . Could be a layer on a GIS map.
	Nature: Land and Water	wilderness site/info	places where <i>nature is still really natural</i> , or information sources on how to experience the wilderness while protecting it.
	Nature: Land and Water	great view/scenic vista	favorite places to <i>see what makes the cities environment special</i> . Seek suggestions broadly for these sites.
	Mobility	public square/car free zone	public open spaces which may have benches, fountain, etc. <i>A traditional urban gathering place</i> , sometimes without cars. Occasionally a public square is located in a garden or park, or indoors in a mall.
	Culture & Design	historical feature	edifice, institution, <i>monument or unmarked historical area</i> with special significance to the city's environment and <i>sense of place</i> .
	Culture & Design	traditional way of life	may be indigenous, pioneer or <i>migrated peoples' traditions</i> . Might not be assimilated into prevailing culture. May be resources for learning about or visiting people living in traditional, more self-sufficient ways.
	Culture & Design	cultural site	these contribute to the city's environment and <i>sense of place</i> in many important ways. Non-institutional resources, <i>monuments and places</i> , even temporary events (monthly swap meet, annual eco-fair) may be included.
	Culture & Design	museum/institution	these are either entirely about nature's interconnections with <i>urban culture</i> , or frequently include the environment in programs and exhibitions. You may opt to limit your selection to those featuring sustainable ways of living, social responsibility or other locally relevant criterion.
	Culture & Design	significant building	of great importance, generally, to the community. Sites that impart a <i>sense of place</i> . Co-housing, natural buildings and schools, or buildings with <i>historic, cultural, architectural value</i> could also be included.
	Culture & Design	shanty town/self-built home	can represent shanty towns or favelas that form in urban areas to house low-income people, or earth-built homes of natural materials such as adobe, straw. This home-made housing often <i>reused building materials</i> .

3. 子どもの都市環境認知における二元的図式：「古い」と「新しい」

図1 子どもによる2号線沿線の環境地図（2003年2月）
（黒色：レッドカードのアイコン、灰色：グリーンカードのアイコン）

「時間の繋がり」は、フィールドワークに基づくワークショップにおいてアイコンによって表現される。

2003年2月に実施したフィールドワークとワークショップは、広島市の中心街を東西に横断する路面電車2号線沿線であるが（図1）、全体的な傾向として、子どもたちの都市環境認知には次のような図式が存在する。すなわち、

- 環境の良いところ（グリーンカードのアイコンで表現）：
新しい、きれい、広い
- 環境の悪いところ（レッドカードのアイコンで表現）：
古い、きたない、狭い

初めてのフィールドワークとワークショップであり、それゆえに子どもの素直な認知構造が表れているとも言える⁹⁾。

確かに、広くても「さみしい」などの評価がなされ、また狭くても、「にぎやか」「活気がある」などの評価もなされるが全体的なまちのイメージは、上記の如くである。

子どもの都市環境認知における二元的図式は、「オリジナルアイコン」¹⁰⁾の提案においても端的に表れている。「古い」と評価される環境は、広島城や原爆ドームといった歴史的建造物を除くと、すべて否定的な評価がオリジナルアイコンとして表現されている。「新しい」環境に関するオリジナルアイコンが建物のグローバルアイコンに星型をカスタマイズすることで肯定的に表現されるように、「古い」環境に関するオリジナルアイコンもまた、かたちとしてはグローバルアイコンをカスタマイズすることで、古さや汚さが否定的に表現され、両者の対照性が強調されている（表2）。

表2 「古い」と「新しい」に関するオリジナルアイコン
（2003年2月）（抜粋）

	かたち	いみ	リゆう	かたち	いみ	リゆう
古い		歴史的	広島城の上にしゃほこがあったから。		古い家（古いお家）	古い家は、そうじをしてくれなく、きたないから。
		広島城	毛利もとの三本の矢		古いお家	おぼけが出そうだから。
		げんぼくドーム	周りがきれい		落ちてきそう	な家がなくてあふない
きたない		お店がきたなくて暗い				
		きたないかへ	たくさんよごれているようにしたかったから。			
狭い		せまい道				
新しい		新しい家	新しい家は、大きいしとてもきれいだから。		新しい家	（星の絵が描かれている）がきれい（棟のついた星と数字の2が描かれている）が新しい
		建物がきれい、または高いビルでかげができる。				

4. 環境地図制作プロセスの概要：「古いは新しい」

「古い」ということが、即「歴史的環境」を意味しないことは言うまでもない。しかし子どもにとっては比較的明快なキーワードと考えられるため、2003年6月の広島市の路面電車3号線沿線における2回目のフィールドワークとワークショップでは「古いは新しい」という主題を提示し、そうした都市環境要素を見出すことを主たる課題として設定した。また、広島市の都市形成史として見れば、東西に延びる2号線が近代都市計画に基づく開発・更新の軸とすれば、南北に横断する3号線は、高度成長期以前の都市構造が残る路線である（図2）。

フィールドワークとワークショップの方法は、1回目より改善が加えられているが、原則として同じ手順で実施した。概要を以下に示す。

- (1) 日時：2003年6月30日（曇り）、7月2日（晴れ）、終日（但し午前9：00～12：00：フィールドワーク、

午後 13:00~16:00: ワークショップ)

- (2) 参加者: 広島市 H 小学校 5 年生児童 5 グループ 40 名 (前回参加者 20 名、初参加者 20 名) (A~E グループ)¹¹⁾、学生グループ 17 名 (F グループ)、社会人グループ 10 名 (G グループ)、高齢者グループ 9 名 (H グループ)
- (3) 対象地域: 広島電鉄路面電車 3 号線の広電紙屋町東駅~広電広島港駅区間¹²⁾
- (4) 方法:
 - 4.1) プレワークショップ¹³⁾: 小学校授業 (総合的な学習の時間) を利用したグローバルアイコンの事前学習。とくに子ども用に選定したキッズアイコンの学習¹⁴⁾。フィールドワークとワークショップのルール説明と対象地区の紹介。
 - 4.2) フィールドワーク: 2 人 1 組でデジタルカメラとフィールドワークマップ¹⁵⁾ による調査 (子どもグループについては 2 人 1 組につき学生サポーター 1 名、1 グループ 8 名につき学生グループリーダー 1 名。ビデオ撮影者 1 名)。環境の○× (○×の判断ができない△) とその理由記入。
 - 4.3) ワークショップ 1: 各グループでワークショップマップ¹⁶⁾ によるアイコン化 (グリーンカード: 環境の○、レッドカード: 環境の×、イエローカード: 環境の○×の判断できない△、もしくは○×の意見のわかれるもの)¹⁷⁾、評価理由記入、撮影画面貼り付け (ワークショップマップ 1 枚目)。その後、アイコンの整理の方法を議論して清書 (ワークショップマップ 2 枚目)。
 - 4.4) ワークショップ 2: 各グループによる「自然や歴史を感じる場所」についての発表、ひろしまらしいオリジナルアイコンの提案。大人と子どものグループ間の討論。
 - 4.5) アフターワークショップ¹⁸⁾: 小学校授業 (総合的な学習の時間) を利用した 5 グループの環境地図の完成。

以上の地図制作のプロセスにおいて、本稿ではとくにアイコンを用いたワークショップを中心に分析していきたい¹⁹⁾。

図 2 広島市におけるフィールドワークの対象地域

5. ワークショップにおけるアイコン表現の全体的傾向

使用されたグローバルアイコンの種類と数は以下の通りである (表 3)。前回と比較して²⁰⁾、事前学習によってグローバルアイコンの数を限定したため、ばらつきがなくなっていることは言うまでもないが、とくに「cultural site (まちの文化)」や「historical feature (歴史のつまったところ)」がとくに取り上げられ、確かに「古いは新しい」という主題が反映されている。

また一方で、フィールドワークによって感じ取られた固有の「時間の繋がり」の発見は、グローバルアイコンに対する理解の困難さ、あるいはグローバルアイコンそのものの時間表現の貧困さと関わって、オリジナルアイコンの提案の動機とも結びつく。ワークショップにおいて子どもたちによって提案されたグローバルアイコンのカスタマイズや独自に作成されたローカルアイコンを一覧にして示す (表 4) (表 5)。

前回と比較して²¹⁾、グローバルアイコンのカスタマイズを含めた新しいアイコンの提案は、数の上では減少している²²⁾。調査対象地区の環境の差にもよるが、グローバルアイコンの学習度や使用における技術の向上を示していると考えられる²³⁾。グローバルアイコンのカスタマイズについては、グローバルアイコンそのものに見られるカスタマイズの方法²⁴⁾、すなわち「色変換」「形態付加」「文字添付」「回転」が大半を占める。しかしその一方で、道路の道幅を広くしたり狭くしたり、水滴を小さくしたりといった「誇張」の表現、「しずか」や「活気がない」のアイコンに見られるような「点線」表現などがある。これらは前稿で指摘した「反復」の表現と並んで子ども特有の表現と考えられる。

一方、子どもたちによって提案されたオリジナルアイコンの内容を見ると、以下の点で前回提案されたものと異なる。

- (1) オリジナルアイコンによって否定的なアイコンを提案するよりも、グローバルアイコンのカスタマイズによって「古い」建物が肯定的評価に転じている。
- (2) ローカルアイコンの提案において、城 (広島城) が無くなり、新しく工事現場が主題となっている。
- (3) 「りっぱな木の並木道」「けしきが悪い」「安らげる公園」など植物関連のグローバルアイコンがカスタマイズされる。ローカルアイコンとしても、一つではあるが、植物が提案されている。

本稿に直接関連する内容は、もっぱら (1) であり、「古いは新しい」という主題提示が反映された結果と考えられる。しかし (2) と (3) について、今回の環境調査対象地区に工事現場や緑地が際立って多いわけではなく、フィールド環境の特殊性の反映とは考えられない。実際には、(1) ~ (3) が密接に関わっていることが予想される。そこで次に、(1) の主題から順に、環境地図制作のプロセスを具体的に分析してみたい。

表3 子どもによるグローバルアイコンの種類と数(1枚目と2枚目に分類)

[illegible][illegible]

表4 子どもによるグローバルアイコンのカスタマイズ

	グローバルアイコン	かたち	いみ	りゆう	かたち	いみ	りゆう	かたち	いみ	りゆう
建物			学校	みんながやめる学校		発展(都市化)	小さな家が巨大なビルに変わるころから。			
			平和なれきしの所	れきしのつまったマークにピースのかしらもどきをいれた。		歴史がたくさんつまった町の建物	町の建物の中に歴史のアイコンがいくつかあって、歴史がたくさんつまった町の建物だということにした。			
交通			自転車の放置	上の車道のじょうたいのローカルアイコンとはほとんど同じに見えるけど、この自転車にしたらしく、めんどくさい。単純につくるためです。		自転車放置	自転車が設置されておこっている。		電停	
			アート&エコというひい	このアイコンは、道ができて、家や木がうごかうのがきなりということまで、このアイコンになりました。		エコアート	エコロジー (e) なアート (A) だから、合わせたのだ。		ふんすい (水をつかったアート)	水のアートということで。
その他			細い道	このアイコンは、道ができて、家や木がうごかうのがきなりということまで、このアイコンになりました。		広い道	このアイコンは、線い道と反対で、道が、すれ違うのにじゃもうふんなをきなりいうことまで、このアイコンにしました。		りっぱな木の並木道	
			けしきが悪い	臭いなどだけでなく、気や森がかくれてしまうかビルと木がかかれていようにしました。						
			ミニいのちの水	そんなに大きくやくどつ水ではなくて、けど、やくどつ水なので。						
			安らげる公園	千田町公園のように、やすくて遊べる公園があったから。						
			子どもにとってきげんなところ	子どもにとっけいん館にしろ、遊んでいる顔にして、子どもにとっけいん館をだいたいにつくった。		子どもにとってきげんな場所	子どもが泣いているところから、子どもにとっけいん館じゃ。			
			やさしい人	声をかけて、やさしくしてくれる人のマーク		イヤな所	イヤな暗いふんいきがする所のマーク		目がまわる	目がくるくるまわってふないところ
			まぶしい	目がかからしているというのをあらわしたかったから、目の奥の方にテンテンをつくった。		目にやさしい所	目がぼちぼちひらる所、目がひらきににくい所があったから。			
			しずか	おとがうるさくないアイコンのみよりにはぎやのだから音がでないというしずかをつくりました。		ビルや建物がにぎやか	ビルの近くでうるさいので、うるさいということでした。			

表5 子どもによるローカルアイコン

	かたち	いみ	りゆう	かたち	いみ	りゆう	かたち	いみ	りゆう	かたち	いみ	りゆう
建物	近代建築		消費税ぬき (のお店)		くらい所	くらくて きびしい所。みびがでてくる。						
	工事現場		工事してあぶない所		きけんな所	あぶない所はよく工事現場だから正というじをつかった。		工事現場	工事道具で工事している様子。		工事げん場	クレーンをよくつかうので
	その他		地下		電停	でんていのやねにみえる						
交通	橋		橋		橋	橋の丸いところが道で橋！						
	自動車		車の渋滞			きけんのマークと、空気がよこれているマークをあらわしたマーク		じゅうたいする所	道がよくこわ所があったから。			
	道		じばんがわるい所									
その他	物		原ばくにあった物		きれいな岩	岩が白くてきれい		きれいな貝	貝がきれい		時計台	時間がよくわかるというかんじ。
			ボイスで		国際化	英語や中国語になおしている所がかんぱんではじは、地味の人が全員みえるから。		吹き替え			のりものの中でのんわ	左上の電車マークはのりものといういみで、右ののりものマークはでんわといういみです。
	植物		草									
	場所		荷物おきば		はりすぎ	はりすぎアイコンです。落しとんでこのようにしている所がかんぱんではじはといういみです。		かんぱんがある地区	かんぱんがあつてみためがきたないの、このアイコンをつくりました。		空気がきたない所	むせる所があったり、目がかゆい所などがあったから。
			きんえん場所									
	現象											
	平和		平和のしょうちよう									
	人		ゴミを集めている人			かんきょうのためには人から人へ物をくばる人のマーク。はりすぎはわたす。口は配る物です。		そうじしている人	そうじしてくれる人のマーク			
			人が多い場所		ボイ捨て	広島はボイ捨てが多いから。		活気がない	活気がないというアイコンがなかったため、人の気はいいがいないといういみでつくりました。			

6. ワークショップにおける「古い」のアイコン表現

「古い」環境についてのアイコン表現もまた、前回と比較して、結果から見れば「古い」建築物群に関するものであり、肯定的評価に転じている (表 6-1)。明らかに「古い」に関するオリジナルアイコンは少なく、総じて言えばグローバルアイコンの誤用は認められない。しかし、子どもに多用される「historical feature (歴史のつまったところ)」と「cultural site (まちの文化)」は前者がまちなみ、後者が建物という文脈で使用され、後者の「文化」という側面は捨象されている。また、大人は「古い」環境に対して「senior friendly site (お年寄りにやさしい場所)」を用いるなど比較的自由な使用法が見られるが、子どもの場合、歴史的環境ということの概念的理解がいったん得られると、安易に同じようなアイコンを反復してしまう。それは特に広島の場合では、被爆建造物や被爆の史実の残る場所に顕著である。

オリジナルアイコンの表現としては「historical feature (歴史のつまったところ)」や「cultural site (まちの文化)」のカスタマイズが典型的であり、ワークショップにおいてその意味をいったん理解すれば、フィールドワークにおける「時間の繋がり」の発見の多くが、「インディアン」の弓の矢」に収斂し、環境に良いと判断されてしまうのである。

しかし、実際のワークショップにおける子どもたちの発言では、「古さ」に関して、はじめは強く否定的である。それが環境地図制作のプロセスにおいて評価が変わっていく。以下の B グループのワークショップにおける会話は、環境評

価がアイコン化によって変わっていく典型的な事例である。

サポーター：「字品 5 丁目いくよー、この辺について思ったこと言ってみて。」

生徒 1 (男子)：「まちの建物が、ダメなところ。古い。歴史っていうわけでもないけど。言ったらいけんかもしれないけど、きたない。」

サポーター：「同じところの、この緑の「まちの建物」〔cultural site (まちの文化)〕のアイコンを貼った人は誰？」

生徒 2 (女子)：「アーケードがあって、雨が当たらないから。」

サポーター：「どうかな？電車から見るときたないなって思ったけど、中に入るとアーケードとかあって雨が当たらずなくていいなっていう話なんだけど。」

生徒 3 (女子)：「それは、黄色でいいと思う。」

サポーター：「うん、じゃあ黄色の「まちの建物」で。他に感じたこととか無かった？」

生徒 4 (男子)：「この商店街は古いけど、バラバラで売ってたりして、触れ合いがある。古いけど、触れ合いがいっぱい。」

サポーター：「今の意見についてどう思う？建物はきたないけど、中に入ったら魚屋さんとかお肉屋さんとかあって別々に売られとって、触れ合いがあったりしていいっていう意見なんだけど。」

生徒 4 (男子)：「黄色。」

表 6-1 「古い」に関連する大人と子どものアイコン使用

		グローバルアイコン							オリジナルアイコン					グループ 別アイコン 数

グループ		歴史のつま ったところ	まちの文化	みんなのひろ ば	まちのアート	コミュニティ 庭園・公園	お年寄りにや さしい場所	健康によい食 事場所	平和なれきし の所	歴史がたくさ んつまった所 の建物	被爆建造物	歴史のつま った建物	ここにこマー ク	
1枚目	子ども	A	○	1	×	2		△	1					
		B	○	8	×	2								
		C	△	2	○	1								
		D	○	8	×	2								
		E	○	1	○	2				○	1			
	大人	F	○	△	1									
		G	○	1	○	△	2	1						
		H	○	×	2	×	2							
		I	○	△	1	○	1						○	1
		J	○	3	×	1								
一枚目総数		33	22	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	
2枚目	子ども	A		×	2									
		B	○	4	×	2								
		C	△	1	○	1								
		D	○	7	×	2				○	1	○	6	
		E	○	3	○	1								
	大人	F	○	6	△	1								
		G	○	3								○	6	
		H	○	△	1							△	1	
		I	○	○	1								○	1
		J	○				○	1	○	1	○	1		○
二枚目総数		24	12	2	0	1	1	1	1	6	7	1	1	
アイコン別総数		57	34	3	1	1	1	1	2	6	7	2	1	

サポーター：「黄色の何だろう？・・・じゃあ「触れ合いの場所」っていうのを探してみようか。「みんなの広場」[のアイコン]？」

[全員で、「みんなの広場（public square）」の定義を読む]

生徒全員：「良い。」

サポーター：「うん、じゃあこれにしようか。これの緑になると？」

[グリーンカードの「みんなの広場」のアイコンを貼る]

引用は、第二次世界大戦後の雰囲気に残る宇品ショッピングセンターの市場に関する一連の議論であり、狭い露地に個人商店が並ぶ市場を「きたない」と否定的に考える男子と、アーケードの利便性から肯定する女子とで意見がわかれている。そこに別の生徒が「触れ合い」の側面からこの場所の環境を評価し、グローバルアイコンに貼り直す過程で全員が肯定的評価へと転じている。こうした合意形成は言葉の論理によるものではなく、アイコンという媒体によって導かれたものと言えるだろう。子どもたちに様々な「古い」環境を想起させるアイコンのかたちが、合意形成を促したのである。

さらに興味深いのは、C グループにおける環境地図制作のプロセスである（図 3-1）。「歴史がたくさんつまった町の建物」のオリジナルアイコンは 2 枚目の地図に整理する過程でつくられたが、「historical feature（歴史のつまったところ）」のグローバルアイコンが明示的な建物やモニュメントの場所に貼られているのに対して、このオリジナルアイコンの場所は特定できない。このアイコンを提案した一人の男子によって、すでに貼られているアイコンの隙間を埋めるような仕方、宇品ショッピングセンター付近の雰囲気が表現され、同じグループの他のメンバーにも同意されている。つまり、ここでのオリジナルアイコンは、グローバルアイコンのような明確な定義がないがゆえに空間的な限定が解かれ、境界の曖昧な歴史的環境の雰囲気を内包していると考えられるのである。

図 3 範例

図 3-1 C グループにおける環境地図（部分）（上：1 枚目、下：2 枚目）（但し、アイコンの丸囲みは筆者による）

7. ワークショップにおける「新しい」のアイコン表現

「古い」環境のアイコン表現とは対照的に、工事現場は、「新しい」環境についての子どものアイコン表現である。工事現場は過去の痕跡を消去するという意味では時間の繋がりを切断する象徴とも言えるが、未来への兆候という意味では都市空間の時間性を端的に表す場所と考えることもできる。そのような場所に対して、大人に比較して子どもは特に注目してアイコンに否定的に表現している（表6-2）。

表6-2 「新しい」に関連する大人と子どものアイコン使用

	グループ	グローバルアイコン						オリジナルアイコン	グループ別アイコン数
		音がうるさいところ	交通が危険なところ	まちの文化	まちのアート	空気がよれいているところ	工事しているところ		
1枚目	子ども	A	x	1					1
		B	x	2					2
		C	x	1	x			x	3
		D						x	4
		E	x	1	x	1			3
	大人	F				x	1		1
		G							0
		H							0
	一枚目総数		5	2	1	1	1	4	13
	アイコン別総数		8	4	1	1	2	9	25
2枚目	子ども	A	x	1					1
		B	x	2					2
		C	x	1	x	1		x	3
		D						x	5
		E	x	1	x	1			2
	大人	F							0
		G							0
		H							0
	二枚目総数		3	2	0	0	1	5	11
	アイコン別総数		8	4	1	1	2	9	25

工事現場を表すグローバルアイコンはなく、「noise pollution source（音がうるさいところ）」や「traffic hazard zone（交通が危険なところ）」などが代用される。それ以外は、特に適応できるグローバルアイコンは少なく、結果的にオリジナルアイコンとして表現されている。地図そのものには貼られていないが、近代化に関するグローバルアイコンのカスタマイズもここに加えてよいであろう（表4）。

都市景観としてみれば、上層のクレーンが工事現場に特徴的であると思われるが、子どものローカルアイコンの表現としては、人の描写が特徴的である。おそらく、工事現場の看板などの表現からの引用であり、子ども独自に発見された内容の表現とは言い難い。しかし、クレーンの機械装置よりも工事職人によってその環境が表現されている点は、注目されてよい。工事現場における高層建築物そのものよりも、現場の身体的危険性への注視が工事職人に集約されているのであり、子どもにとって、工事現場は環境破壊の象徴として映っている。工事現場は子どもによって肯定的に評価された「古い」時間の連続性を絶つ場所なのである。

オリジナルアイコンとして工事現場を地図上に表現しているのは D グループである（図3-2）。他のグループと比較しても D グループでは工事現場のオリジナルアイコンが初めから用いられている。概して、1枚目から2枚目への清書のプロセスにおいて、アイコンの数は淘汰されることが多く、B グループのように、「noise pollution source（音がうるさいところ）」がなくなってしまうこともある。これは、環境に悪いところよりも環境に良いところを強調して環境地図に表現したいという願望の反映であると考えられることもできるが、D グループに関しては、それがオリジナルアイコンであるが

ゆえに、自己表現の証として2枚目の地図にも採用され、全体的な地図表現としてもグループ独自の表現の大きな要素となっている。

アフターワークショップでの D グループの発表後の議論において、次のような会話がなされている。

質問生徒 A（男子）：「附属小学校の近くに、工事で危ないところ [のオリジナルアイコン] というのがありますが、そんなにいっぱい工事しているところは無かったと思います。」

筆者：「どうでしょう？」

生徒 1（女子）：「全部が全部、附属小学校の前なんではないんだけど、1つはそこで工事している郵便局の増築のところで、何かあの時は車が出入りしていて、歩行者に危ないと思ったからです。で、もう1つのこのところは、銀行の向こうで工事をしていて、そこも車が出入りしていて危なかったから書きました。」

質問生徒 A は B グループに属し、とりわけ工事現場に無関心であったわけではないが、D グループの生徒 1 は工事現場に非常に敏感で、このグループでとくに工事現場の指摘が多いのは、生徒 1 の主導によるところが大きい。一人の生徒の感性がグループ全体の地図表現に影響を与える典型的な例である。フィールドワークの言動では、生徒 1 は「古い」環境に対して評価が高いにもかかわらず、工事現場のオリジナルアイコンを表現したいがために、逆に「古い」環境に関するアイコン表現は乏しくなっているのである。

しかし、D グループの環境地図に時間的な繋がりの断絶に対する感性のみが表現されているわけではない。このグループの地図には元宇品の島に「special tree（立派な木）」が他のグループに比較して数多く貼られていることからわかるように、自然的環境の中に時間の繋がりが見出されているのである。この点について、次に見ていくことにしたい。

図3-2 Dグループにおける環境地図（部分）（上：1枚目、下：2枚目）（但し、アイコンの丸囲みは筆者による）

8. 自然的環境のアイコン表現

以上はすべて、人工的環境に関するアイコン表現の問題であるが、自然的環境についても「時間の繋がり」に関する問題が認められる。それが植物に関するアイコン表現である(表6-3)。すでに考察したように、植物関連のグローバルアイコンの定義にも時間的な内容が含まれている。しかし「草」のローカルアイコンの提案のように、子どもは遠くにあるものでも、近くにあるものでも、あらゆる種類の植物に注目する。また、公共空間という概念の欠如のために、公私の空間的な区別なくアイコンにしていく。

表 6-3 自然的環境に関連する大人と子どものアイコン使用

		グローバルアイコン			オリジナルアイコン		グループ別アイコン数

グループ		りっぱな木	大自然の残る場所	りっぱな木の並木道	草				
1枚目	子ども	A	○	7			7		
		B	○	2			2		
		C	○	7	○	1		9	
		D	○		x	1		3	
		E	○	3				3	
	大人	F	○	8			○	9	
		G	○	5	○	2		7	
		H	△	4	○	1		6	
一枚目総数			41	5	0	1	47		
2枚目	子ども	A	○	3				3	
		B						0	
		C	○	4	○	1		6	
		D	○		x	1		2	
		E	○	2 (元半品を含めると24)				2	
	大人	F	○	2		○	2	○	5
		G	○	3	○	1		4	
		H	○	2				2	
二枚目総数			16	3	2	1	22		
アイコン別総数			57	8	2	2	69		

また人工的環境のアイコン表現とは異なり、自然的環境をアイコンにすることによって、かえって子どもたち相互の感性の違いが浮き彫りになっている。これは、人工的環境のアイコンが比較的明示的であるのに対して、自然的環境のアイコン表現の場合、空間の境界が明確ではないことにも関連しよう。アフターワークショップにおける E グループの発表後の討論で、次のようなやり取りが行われている。

質問生徒 A (女子):「千田公園の方は、草や木があって広島らしいと言っていたけど、他のところでも草や木を植えてあって、そこらしいというのでもできるんじゃないんですか？」

筆者:「別に千田公園だけが緑が多いわけじゃない。他にもあるのではないかという質問ですけども、どうでしょうか。」

生徒 1 (男子):「確かに他のところにもあると思うんだけど、僕たちが1番気付いた中で1番自然が多かったのがここだったから、ここにしました。」

筆者:「緑が1番多かったんですか?でも何か雰囲気がいとかそういうのはないんですか?」

生徒 2 (男子):「まあ、ちょっとそういうものもあります。」

筆者:「ちょっとそういうものもある。だから、例えば同じ緑があってもこの場所の緑の雰囲気は好きかなとか、この雰囲気の場所は嫌いだとかそういうのはある?」

生徒 1 (男子):「なんか、被爆並木とかがあったから、それで。」

筆者:「なるほど、どうでしょうか?いいですか?じゃあ、次いきましょう。」

[筆者の司会進行を遮って]

質問生徒 B (男子):「僕も1回千田公園に行ったことがあったんですけど、千田公園の左側の公園には、立派な木が5本くらいあると思ったんですけど、それはどう見たんですか?」

筆者:「立派な木が5本あるという指摘ですが、それは表現しなかったのか、見つけれなかったのか、1つのアイコンの中でそれを表現しているのか、どんな感じなんですかね。」

生徒 1 (男子):「立派な木というのは、この、ローカルアイコンの、りっぱな木の並木道というので表現しました。」

筆者:「後でよく見てごらん。このところですごくおもしろいローカルアイコンがあって、並木道の木のところに立派な木の角みたいなのをつけているんだね。」

質問生徒 A (女子):「でも、並木道っていうのは、道路とかのことだから、道じゃないから、公園だから、違うと思うんだけど。」

筆者:「どうでしょうか。」

生徒 1 (男子):「まあ。まあ……。公園の中じゃなくて、公園の外とか、公園の近くとかの、公園と公園をつなぐ道だとか、横断歩道とかの道の端っこにあったということですよ。」

質問生徒 C (男子):「千田公園には公園があるんですけど、質問生徒 B くんと同じように、それをどう見たのですか?」

筆者:「どういう違いがあるのかな?何て言うのか、他の公園と違って雰囲気があるという風に。」

質問生徒 A (女子):「なぜあの公園はにぎやかなのに、にぎやかな場所で[アイコン表現が]できるかもしれないんだけど、それはなぜ貼らなかったんですか?」

生徒 1 (男子):「平日の時は、人がいなくてがらんとしたからです。」

緑地があれば広島らしいのか、という質問生徒 A の疑問は、要するに自然的環境の場所性の問題であり、今日の都市デザインとしても難問である。回答を求められた生徒 1 は緑地の「量」を理由に挙げるが、筆者は彼がもっと別のことを言おうとして言葉に窮しているのを見て、「雰囲気」という「質」の問題を投げかけたのである。それが生徒 1 において「被爆樹木」という発語に繋がり、「被爆」という広島での史実との結びつきによって広島固有の時間性が説明されたとされる。

広島市の小学生児童は広島市における被爆樹木について学習しており、環境の時間性に関する模範的説明と考えることもできる。しかし質問生徒 B は、そうした概念化され意味を与えられた特殊な樹木だけではなく、無名の5本の「立派な木」にある種の雰囲気を感じ取り、それに対する意見を生

徒 1 に求めている。そして、質問生徒 B が感じた「立派な木」の環境は、グローバルアイコンのカスタマイズによって表現される。「special tree (立派な木)」のグローバルアイコンにおける 3 つの矢印は、子どもにとって視覚的な特徴（比較的大きな木、葉量が多い、幹が奇妙など）があるだけではなく、討論の流れから「立派」であることに時間的な内容が読み取られて使用されていると考えられる。グローバルアイコンの「special tree (立派な木)」の定義として歴史的内容が明記されているが、おそらく子どもはそれと知らずにこのグローバルアイコンをカスタマイズして「りっぱな木の並木道」として表現しているのである²⁵⁾。

このアイコンが E グループの地図に表現されるのは 2 枚目の地図であり、「special tree (立派な木)」のグローバルアイコンそのものは 1 枚目より数が減少している（図 3-3）。自ら考えたアイコンを貼ることによって、その表現が優先されたためであろう。しかし、質問生徒 A によってこのアイコン表現が批判される。この質問生徒 A はグローバルアイコンを非常に熱心に学習してきた女子であり、この女子にとって並木道は広島市の平和大通りのような明快なヴィスタの空間構造を有していなければならないが、「りっぱな木の並木道」をつかった生徒 1 の空間感覚はより不明瞭である。しかしそのことによって、場所の歴史的な雰囲気が、個々の樹木の「古さ」の事実そのものより優先して表現されている。

図 3-3 E グループにおける環境地図（部分）（上：1 枚目、下：2 枚目）（但し、アイコンの丸囲みは筆者による）

9. おわりに

確かに、「歴史的環境」に関するグローバルアイコンの種類は少ない。グローバルアイコンの定義文の中に、歴史的な内容を読み取ることは可能であるが、それを歴史的環境のかたちとしてグローバルアイコンのカスタマイズやオリジナルアイコンに一目で表現することは難しく、そのアイコンは概念的な「記号」に近い。グローバルアイコンは都市環境の世界比較を可能にするツールとして開発され、たとえ個人的解釈を許容するにしても普遍的意味を持つことが前提であり、歴史という個別的・地域的内容とは相容れない。しかし、子どもによって選択されたグローバルアイコンや、グローバルアイコンのカスタマイズや新しいローカルアイコンによって表現された「歴史的環境」は、明確な「もの」ではなく、空間的な境界が曖昧な場所であるだけに、かえって環境の多様な時間性がアイコンによる地図に表現されていることが本稿の分析によって明らかになった²⁶⁾。建物に刻印されるような歴史的環境の時間は比較的計量可能な時間としてアイコンに表現されるが、自然的環境のアイコン表現はさらに長期の計測不可能な時間性の表現であり、工事現場のオリジナルアイコンは、逆に環境の時間の断絶に対する嫌悪の表現なのである。

以上検討してきたように、子どもたちは、環境地図制作の一連のプロセスを通じて、たとえ「いま」であっても都市環境が時間を刻印され、記憶として生きられる環境（「歴史的環境」）であることを、単に知識だけではなくアイコンによって地図に表現していくのである。さらに、アイコン表現の問題として敷衍して言うならば、アイコンが「許容」するのは、誰にでもわかるかたちを通した「私」の感性だけではなく、「私」が不可避に密着する場所に腹藏される時間でもあろう²⁷⁾。

注

*図表はすべて筆者作成。

*本文中の引用はすべて原文のまま、もしくは発語のまま。なお文脈の読み取りにくい箇所は筆者により [] で補った。またワークショップの子ども発語引用は、子ども：「」とし、小学校授業での発言は、生徒：「」とした。

- 1) 本研究では「感性」を、場所に密着した身体的能力の総体と捉えている。自己の身体が履歴を有しているように、その身体が密着する場所にも履歴があろう。環境の時間性への感性の開拓が、対象理解を超えて自己の感性を高めるというのが本研究での仮説である。
- 2) 総論的なものとしては、「特集＝子どもの居場所」、『建築雑誌』、Vol.116、No.1467、日本建築学会、2001.2.参照。
- 3) 例えば、柿山浩一郎・原田昭：「個々の言語が持つ意味の拡がりの調査 ネットワークコミュニケーションツール開発を通して」、感性工学研究論文集、Vol.2、No.2、日本感性工学会、pp.57-64、2002 では、定性的意味を有するようなアイコンの開発を目的としている。

- 4) 前稿、千代章一郎：「環境地図の思想—「グリーンマップ」制作における子どものアイコン表現」、日本感性工学会感性哲学部会編、『感性哲学3』、東信堂、東京、pp.58-80、2003年10月20日参照。
 - 5) グローバルアイコンの定義については、<http://www.greenmap.org/home/icondef.html> 参照。
 - 6) グローバルアイコンの作成に携わり、京都におけるグリーンマップ制作を指導する天然デザインフォーラム右衛門左美佐子の情報提供による。
 - 7) cf., <http://www.greenmap.org/home/home.html>. しかしこのような環境保護思想そのものを相対化することも今後の課題である。社会制度を巡る遺産保護やオーセンティシティの問題の歴史的生成については、Choay, F.: *L'allégorie du patrimoine*, nouvelle édition revue et corrigée, Éditions du Seuil, Paris, 1999 参照。
 - 8) エコロジーを明確な主題としているのは、Copenhagen のグリーンマップ（「Eco Map」）であり、グローバルアイコンの選択基準を生態学的観点から厳密に定めている。
 - 9) あるいはまた、小学校の社会科のカリキュラムに歴史教育が体系づけられていないという問題もあろう。研究対象とした子どもの通学する H 小学校では、3 年生より始まる社会科の授業において、歴史教育は 6 年生時の日本史があるが、それ以前には 3 年生時に「くらしのうつりかわり」として主に明治以降の広島市の歴史に関する教育が約 12 時間行われている。
 - 10) 「オリジナルアイコン」とは、「グローバルアイコン」にはない地域固有の環境要素のアイコン表現であり、グリーンマップシステムでも「ローカルアイコン（Local Icon）」として推奨されている。本稿では、グローバルアイコンを改造した「カスタマイズアイコン」を含めて「オリジナルアイコン」としている。
 - 11) グループ構成は、前回参加者のみのグループ（A グループ）、前回参加者と初参加者の混成グループ（B グループ～D グループ）、初参加者のみのグループ（E グループ）とした。結果的に見れば、A グループと E グループが比較的まとまりのある地図制作が行われた。
 - 12) 調査対象地区は広電紙屋町東駅～広電広島港駅間約 5.6km、路面電車で片道約 30 分の所要時間である。
 - 13) 2003 年 6 月 27 日、10：30～12：00、H 小学校にて実施。
 - 14) グリーンマップシステムでは 2000 年に 50 の「ユースアイコン（Youth Icons）」が定められているが、その基準や対象となる子どもの年齢層は明文化されていない（ブラウワー女史へのリアリング、2003 年 7 月 2 日）。そこで広島市という調査対象地区の地域性を考慮して 47 のグローバルアイコンを独自に選択し、カテゴリーも 3 つに再編した。さらに、広島大学大学院教育学研究科教授山崎晃氏との共同研究により、各々のアイコンの定義を小学生児童 3 年生にも概ね理解可能なように抄訳し、「子どものためのグリーンマップシステム・アイコン」を開発した。現在、その改良とさらに低年齢層のためのグローバルアイコン選定の研究をしている。
- プレワークショップでは、これらのグローバルアイコンについて、「なぞってみよう」「描いてみよう」「なまえをかいてみよう」というプロセスで学習させた。アンケートによれば、環境によいか悪いかは別にして、単純明快で書きやすいこと、かたちから意味が誤解なく理解できること、この 2 つの条件を満たすものが好まれる傾向があった。
- 15) A2 版両面を蛇腹折り、1991 年広島市発行 1：10000 地形図を下地にした縮尺約 1：5000 のフィールドワークマップを作成した。
 - 16) 915×2,400（mm）、フィールドワークマップと同じ地形図を下地とした縮尺約 1：2500 のワークショップマップを作成した。
 - 17) 一つのアイコンを 3 色に表現するのは、筆者独自の方法論である。尚、アイコンのカードは 20×20（mm）、ワークショップマップ上では約 50×50（mm）の大きさである。アイコンの大きさもまた重要な問題と思われる。
 - 18) 2003 年 7 月 7 日、10：40～12：20／13：30～15：30、H 小学校にて実施。
 - 19) フィールドワークにおける都市環境評価の問題については、別途主題的に考察が必要である。本稿ではとくにアイコン表現に主題を限定する。
 - 20) 千代：前掲論文、p.68、表 3。
 - 21) 千代：前掲論文、p.74、表 5 及び千代：前掲論文、pp.76-77、表 7。
 - 22) 今回 59：前回 103（内、カスタマイズアイコン 25）。
 - 23) アイコン学習・使用法の成熟度を考察するには、発達心理学的な観点からさらに長期の継続的調査が必要である。本稿では、歴史的環境のアイコン表現そのものに主題を限定する。
 - 24) 千代：前掲論文、p.75、表 6。
 - 25) 事前学習のプレワークショップでは、グローバルアイコンのかたちとその名前を学習することが中心であり、定義はとくに学習させていない。
 - 26) アイコンは、Lynch, K.: *The Image of The City*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1960（丹下健三、富田玲子訳：『都市のイメージ』、岩波書店、東京、1968）における Path, Edge, District のような線的・面的表現に乏しいが、逆に空間的な境界を物理的に限定してしまわないという利点もあると考えられる。
 - 27) 今後の課題は、アイコンのカスタマイズとオリジナルの作り方を通して、「歴史的環境」の時間にも短期的・中期的・長期的な枠組みがあることを明確に学習できる方法を開発することである。