

# St. Luke's International University Repository

## 生涯発達と人のたのしみ経験

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2021-03-12 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 小澤, 道子, Ozawa, Michiko メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.34414/00014967">https://doi.org/10.34414/00014967</a>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



## 生涯発達と人のたのしみ経験

小澤道子<sup>1)</sup>

聖路加看護学会は、10周年を迎えました。10年を一区切りとする世の常に倣いますと、過去・現在・そして未来という時間軸がうかびます。学問の構築を重視する学会での時間の流れには、方向性と質的な変化が求められると考え、今回のテーマは「生涯発達と看護」としました。したがって、今日は学会もそしてご出席の一人ひとりも、過去を振り返り、今どこにいてこれからどのように進みたいかを考える「時」と「場」であってほしいと願います。

私のテーマは、「生涯発達と人のたのしみ経験」です。「と」の字で結んでいます。この2つのキーワードをこれまでの研究を通してご紹介させていただきます。

### 1. 生涯発達について

図1は、生涯発達モデルです。古今東西を問わず古くから人は誕生から死に至る全体を見通せば、より主体的により柔軟に生きられると願っていたと思います。横軸は、時間軸です。aは民間伝承のグリムの“じゅみょう”を図示化したものです。「神様は、ロバに対して30歳の寿命を与えようとされるが、ロバは荷役に苦しむ生涯の長いのを嫌に思い、もっと短くしてくれと言う。神様は同情して18年分短くしてやろうと約束される。次いで犬も猿も30歳は長すぎるといやがるので、神様はそれぞれ12歳と10歳分だけ短くされる。そこへ人間がやってきて、30歳の命の短いのを残念がるので、神様はロバ、犬、猿からの年齢分の18、12、10歳の合計を人間に与えられ、人間は70歳の寿命をもらうことになった。人間はそれでも不満そうであった。その結果として、人間は30年の生涯を楽しんだ後、あとの18年は荷役に苦しむロバの人生を送り、続く12年は噛みつくには歯も

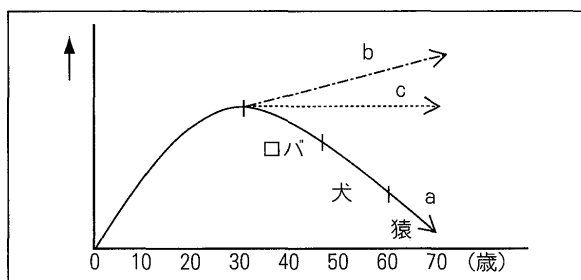


図1 生涯発達モデル

抜けてしまった老犬の生活をし、後の10年は子どもじみた猿の年を送ることになった」。bは、論語のなかでの孔子のことばです。「吾れ十有五にして学に志す。三十にして立つ。四十にして惑わず。五十にして天命を知る。六十にして耳順う。七十にして心の欲する所に従いて矩を踰えず」。a：下降モデル、b：上昇モデル、c：平行モデルとゴールをどこにおくのかによって、生き方が異なると想定されます。

芸術の世界でも“われら何処よりきたるや？ われら何者なりや？ われら何処に行くや？”(図2)は永遠の問いです。ゴーギャンがヒ素を飲んで自殺を図る前に描いたものです。ヒ素の量が足りず未遂になったゆえに、この絵の存在が私たちのほうによくわかるようになりました。右側の赤ちゃんの生から左側の老婆の死まで、人生を宗教的にも、過ぎしとしても、どういう風にするかということはなかなか難解ですが、意味のある絵だと思えます。

また人生をどう送るかということに関しては、吉田松陰の「春は種をまき、夏は苗を植え、秋に刈り入れ、冬にこれを蔵にす」や、日野原先生の「春生きる喜び、夏仕事と幸福、秋病む心と体、冬老いを生きる」のように、人生全体をfourシーズンに分け、今私はどの季節かへ何に向かっていくのかという考え方もあります。

このようにさまざまな方たちが人はどうやって生きていきたいのかと考えるなかで、生涯発達学(life-span development)というものが1970年代になって学問の世界に入ってきました。人間は生涯にわたり変化する能力をもっているという考え方で、人間の一生を見通しながら発達を考えよう、発達とは人間の有限ではあるがそのなかで可能性が開かれている方向性をもった変化としてとらえ、年をとることに「円熟」や「知恵」という言葉に象徴されるような積極的な意味を探究できるのではないかと思います。最近では活発に学会活動や本の出版もしており、実証的・学問的な研究もされているそうです。ただ、一生をかけていくということに関しては、まだこれからの学問だと思えます。

図3は、有名なエリクソンのlife-cycle theoryです。生涯を見通した最初の学者だと思えます。エリクソンは、いかなる時に人は生き生きしてゆくのかの問い、さらに人が生き生きしてゆくことがまれであればあるだけ、心

1) 聖路加看護大学

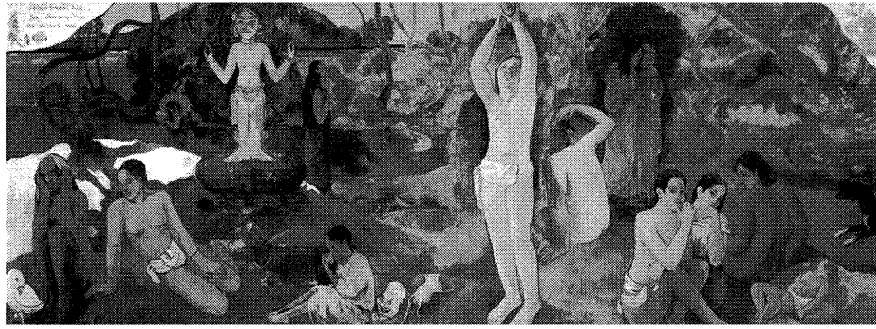


図2 ゴーギャン (Gauguin Paul 1848~1903, フランス)「われら何処よりきたるや? われら何者なりや? われら何処に行くや?」

1897 ポストン美術館蔵

発達段階	1	2	3	4	5	6	7	8	性望
⑧成人後期 (老年期) (65歳以上)								統 絶	性 望
⑦成人中期 (成人期) (30~65歳)							生 産 性 自 己 陶 醉		
⑥成人前期 (若い成人期) (20~30歳)						親 密 性 孤 立			
⑤青年期 (12~20歳)					同 一 性 同 一 性 拡 散				
④児童期 (6~12歳)				勤 勉 劣 等 感					
③幼児後期 (3~6歳)			自 罪 感	発 対 悪 感					
②幼児前期 (1~3歳)		自 律 性 恥 疑 惑							
①乳児期 (0~1歳)		基 本 的 信 頼 不 信							

図3 エリクソンの発達段階

(小沢道子, 片田範子(編)(1990). 小児看護学. 金原出版. 36.)

を配って見なければみえてこない identity を生涯に一貫するものさしと考えました。なぜ生きるのかというより、いかにどのように子どもから大人になってゆくのかの問いであります。

私もエリクソンに刺激を受けながら、健康や看護や発達に関係する仲間たちと生涯発達研究会をつくりました。ケアする者もされる者も、生活世界に生きる私たちですから、生活のなかで目で見て心に感じ、肌で体験したことを言葉によってすくいと、学問の言葉に移しかえ、ものの見方や考え方を深めたいと願いました。言い換えれば、経験から出発して言葉へと定着させ、さらに経験に戻るという行ったり来たりの中からは、普遍化する方向を望みました。そして健康現象や生活世界の領域で生涯発達を視野に入れた「ものさし」がほしいと願いました。もし「ものさし」があれば何が連続し、何が連続し

ないのか、何が変化し、何が変化しないのか、変化するものにケア提供していきたくて考えました。また、一人ひとり固有のかけがえのない命の生活という物語のなかから、もっと大きな人間という物語も可能になるのではないかと考えました。

## 2. たのしみ経験について

ものさし探しが始まりました。エリクソンの遊びという神の恵み、「玩具と理性」、ホイジンガー、カイヨワの「遊びと人間」からも、遊びがあるものさしになりうると予測をしていました。

今日紹介する内容は、4人の仲間とここ約10年取り組んできたものの一部です。

まず、遊びとは、たのしみとは何かということも多くの方に聞きました。その結果、遊びとはたのしみ・スト

レス解消・気分転換・息抜き・夢中など、たのしみとは友との交流・旅行・趣味などでした。これらをふまえ、遊びの要素の一つであるたのしみを上げ、たのしみのほうがいわゆる生活世界での action, feeling, thinking という生活のすべてのその時々出来事に近いということで、たのしみという言葉に注目しました。また、高齢者が「遊び＝不真面目なことはやっていない」と言い、また若い男性も「遊び＝女遊び」ととらえていることが pre-test でわかり、「たのしみ」を使うことになりました。

そして、たのしみ経験を「あそびの種類や単なる時間つぶし、娯楽ではなく、自由で自発的、かつ人間の創造性、想像力、喜びや満足感を伴う経験」と操作的に定義し、「個人の内的な経験世界をとらえる」ために「遊び」を「たのしみ経験」と言い換えて用いました。

IPA (International Play Association) の資料をもとに、遊びを示すキーワードとして

- ① 日本とオーストラリアと同じ：楽しみ、コミュニケーション、自発性、心のゆとり
- ② オーストラリアのみ：子どもも大人も、創造性、文化の継承
- ③ 日本のみ：無駄、ストレス解消、逃避、快樂

があげられました。これらから、日本にはオーストラリアと比較して、遊びのとらえ方の質的な狭さと、文化的な差があると推察できました。

たのしみ調査は、質問紙法が基本で、幼児期から成長発達段階ごとにたのしみ経験をいつ、どこで、誰と、どのようにの自由記述です。自由記述内容は KJ 法で分け、意味のとれる最小単位を 1 件としました。

やはり幼児期から学童期はたのしみ経験の件数は多く、現在にも多くありました。また、件数には個人差が非常にありました。

はじめに大学生の調査で、一日の過ごしと、たのしみ経験との関係のみてみました。子どもは、一日 24 時間のうち、寝る、食べる、幼稚園や学校、おけいごとなどの拘束時間を引いたものが自由時間で、その自由に見える時間にある行動を選択すれば、逆の面である行動を選択しないこととなります。そこに TV 時間をあててみました。平均 2～3 時間見ていて、個人差もありました。

TV 長時間視聴群と短時間視聴群のたのしみ経験内容を検討しますと、興味深かったことは、

- ① 長時間 TV 視聴群に TV がたのしかったという人がなく、たのしみと経験されず、単なる時間つぶしであったと読めたこと
- ② 短時間視聴群のうち、友達の家で見たあのテレビがたのしかったとあげていたこと
- ③ 長時間視聴群には中学、高校時代のたのしみ内容に絵を描く、読書、お菓子をつくるなど一人でのたのしみがあがらなかったこと

が注目されました。一人でのたのしみを経験できること

は、広く親からの分離と自立のテーマとつながり、他者に依存することなく自分の力で内的な喜びや積極的な思考、満足感を作り出すことができるといえます。ウニコットも、大人になることの資質として「一人でいられる能力」をあげています。一人でいるときのたのしみをもつことは、他者との人間関係から得られるものとは違った喜びや満足を伴い、私の世界、私の居場所を見つけることであると思います。これらのことから、振りかえって「たのしみ経験」としてありありと思い出した体験がその人にとっての経験の質を意味することも知らされました。

また別の研究で、同一家族の女子学生・その母親・祖母の女性の世代間の「たのしみ経験」をみました。三世代ともにつながるたのしかった経験は、子どもの生活のなかで意味のある遊びであり、言い換えれば、質のある遊びだと思い検討しました。共通するたのしみは、ままごと、かくれんぼです。ままごとでは、時代によって道具が変わります。さらに、時代を超え共通するあそびとして“ままごと”のどこがどのようにたのしかったのかを描画と叙述で表現してもらいました。大学生に描いてもらったところ、ストーリーをつくり役を演じる、テーブルの下にいるという単純な状況、おだんごづくりなどがありました。同じままごとでも、たのしい内容には個人差があり、大学生の現時点においても生き生きとした体験として実感されていることと、また何をたのしんでいるのかは外側から見えにくいので、遊んでいる子どもの主観的な側面を尊重することの重要性を知らされました。

### 3. 生涯発達におけるたのしみ経験の有無

調査を進めていくうちに、調査対象者の出生年が 1908 年から 1995 年と、20 世紀を網羅することになり、20 世紀の人の「たのしみ経験」を総括する試みとして、歴史的文化的文脈と個人の「たのしみ経験」についての検討を続けていきました。

まず、対象者の子ども時代の出来事の特徴から、1900 年代を 7 つの時期に分けました。1974 年に長谷川町子さんが「サザエさん」の磯野家の文化が通じなくなり連載をやめたが、1970、1980 年代生まれ以降は、私どもの調査結果でもそれ以前のものとは異なり、時代差、地域差、都市化などが「たのしみ経験」内容に影響をもたらしていました。

次に、子どもは、対概念で「たのしみ経験」を考えていかなければならないことも知りました。たとえば、遊びと仕事、遊びと真面目、楽しみと悲しみ、楽しみと苦しみの対概念を含め、「たのしみ経験」はさまざまな経験や心情、生きがい、働くこと、仕事や学業も含んだものであり、また喜びや満足感とともに、悪、スリル、逸脱、いたずらなどの生活のなかでのかけ（シャドウ）も含んでいました。

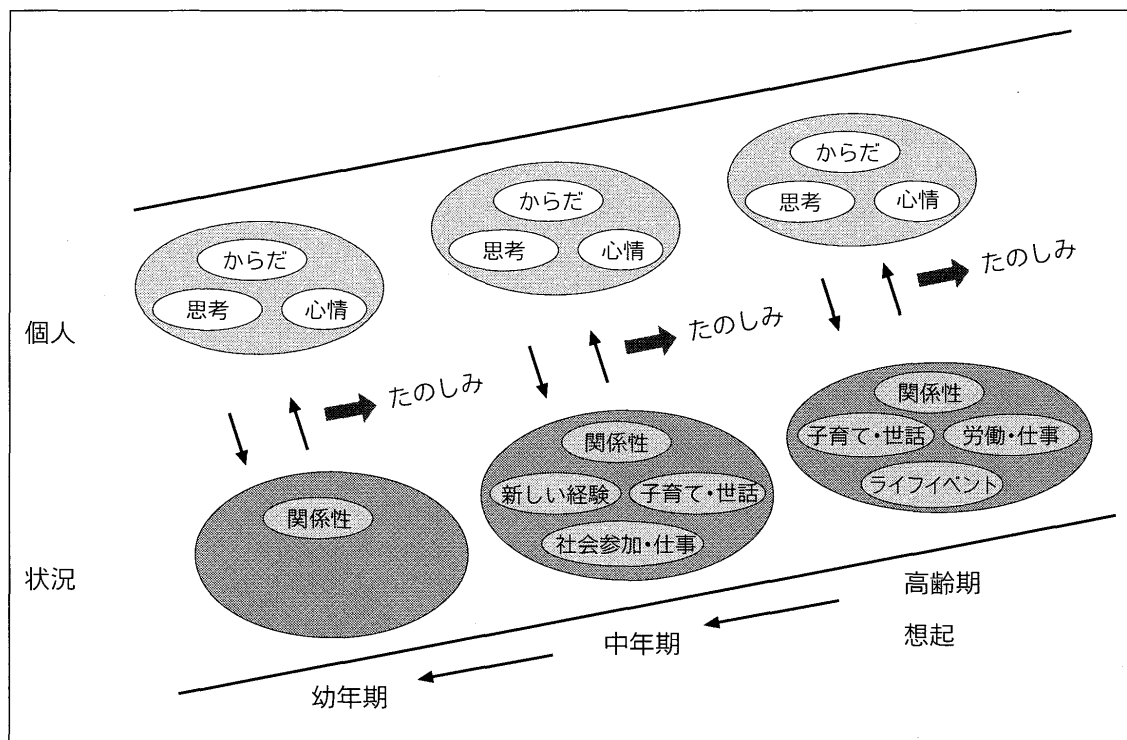


図4 「たのしみ経験」の要素と構造

さらに、たのしみ経験の pathway で、人生のどの成長発達段階もたのしかった経験のあるグループと、あるいは半分ぐらいだったグループに現在の自覚的健康状態を聞くと、やはりどの時期にもある人のほうがより高く、生活の満足にも同様の傾向がありました。どの時期もずっとたのしみ経験があった人のたのしみ経験内容には、ライフイベントや旅行など子ども時代からずっと続いているという一貫性があることもわかりました。

#### 4. たのしみ経験の構造化

このように、たのしみ経験の内容分類から、要素を出し、事例に面接法であてはめる作業を進め、たのしみ経験内容の構造化を試みました。

事例での面接から、「たのしみ経験」を語ることは、過去の生き生きとした経験の再体験であり、その喜びが現実を豊かにし、その意味を新たに発見していくことも知らされ、調べたり、まとめたり、考えたり、分析する作業もたのしいことでした。

「たのしみ経験」と構成する要素を幼児期から中年期、高齢期とつなげて検討しますと(図4)、からだ、思考、心情の要素は個人のもつ特性であり、関係性、新しい体験、子育て、社会参加、仕事、ライフイベントの要素は状況に分けられ、個人のもつ特性と状況との相互作用の連鎖の過程に構造化されると推察されました。そして、成長発達段階による状況要素の異なりを発達的見方で変化ととらえれば、この変化の意味することが、次の問いとして課題となりました。

主観的事実としての「たのしみ経験」は、生涯にわた

る情緒社会的側面に共通し、その質的变化を知る一つの尺度(ものさし)となりうることを、そして人の生を連続としてみるときに想起された「たのしみ経験」内容は、その人の過去のなかでかなり意味をもつこと、したがって人の健康やQOLにかかわる指標にもなりうることを知りました。同時に、実践現場である乳幼児の子育て相談や発達相談において、子どもたちが自由に自発的にあそびやたのしみを経験することが少なくなっていることや、生きることに不安や恐怖を感じ、社会に不適応を起こしている若者たちが「私が子どもだった頃、何もたのしいことがなかった」と語ることによく遭遇します。一方、認知症をもつ高齢者が、幼い頃の「たのしかった思い出」を生き生きと語り、科学者や芸術家、そしてスポーツ選手らが、好きなことをしたいようにするたのしさがあるからこそ、さまざまな活動に熱中し、努力し、困難に耐えうるのだということもよく聞くことです。

「たのしみ経験」という包括的で、ポジティブな視点に立つ概念で、しかもたのしみと悲しみ、たのしみと苦しみの対概念を用いて、人を理解し、健康的な発達への支援や、人が健康的に生き生きと生きることを大切にしたいケアの提供へと発展していきたいと思います。特に、未来を創る子どもたちの「たのしみ経験」の質を保証する取り組みと、高齢者、病や障害をもつ人の心の安定に向けてのケアへつなげる努力をしたいとも願っています。

※なお、この文章は故・小澤道子先生のご講演の内容をそのまま掲載しております。