

2021 年度 個人研究実績・成果報告書

2022 年 4 月 28 日

所属	政策情報学部	職名	教授	氏名	朽木 量
研究課題	ヴァナキュラー研究のための地域探索ツールの作成				
研究キーワード	ヴァナキュラー・スタディーズ、地域探索、街おこし、市民参加	当年度計画に対する達成度	2.順調に研究が進展しており、期待どおりの成果が達成できた		
関連するSDGs項目	11. 住み続けられるまちづくりを	17. パートナリーシップで目標を達成しよう	該当なし	該当なし	
<p>1. 研究成果の概要</p> <p>朽木の専門である民俗学は、高度成長期以降の生活革命を経て、いわゆる「民俗の縮小」に直面している。その過程で、民俗学は現代民俗・都市民俗にも対象を広げると共に、聞き取り調査に立脚した地域研究またはヴァナキュラー・スタディーズに変容しつつある（島村恭則 2020 など）。本研究では、民俗学のこうした最新の動向を踏まえつつ、朽木がこれまで蓄積してきた地域研究・フィールドワークの手法・着眼点を普遍化し、一般市民や学生でも手軽に地域探求を実践するための着眼点をまとめた。さらに、ゲーミフィケーションの手法を用い、そうした着眼点を用いたフィールドゲームとすることで、手軽に地域探索を体験できるツールとして作成した。民俗学的な着眼点は、聞き取り調査や地域理解のための方法として、民俗学者がフィールドワークの中で自然に会得するものとされてきたが、ゲーミフィングにより擬似的に体験することが出来、学生向けの教育ツールとして利用できるものになる。ヴァナキュラー・スタディーズのフィールド教育ツールはこれまで開発されたことが無く、その意味でも、民俗学に資するところが大きいといえる。</p> <p>2. 著書・論文・学会発表等（査読の有無及び海外研究機関等の研究者との国際共著論文がある場合は必ず記載）</p> <p>【論文（査読あり）】</p> <p>【著書・論文（査読なし）】</p> <p>2022 年度の研究内容（2021 年の成果物を用いた社会実験）と一緒にまとめ、2023 年に出版予定の書籍に論文として投稿予定である。</p> <p>【学会発表等】</p> <p>3. 主な経費</p> <p>ロゲイニングカードのグラフィックデザイン料、印刷費として使用した。</p> <p>4. その他の特筆すべき事項（表彰、研究資金の受入状況等）</p> <p>学生の協力の下、ロゲイニングカードの実施状況については、2021 年 11 月 1 日の千葉日報、同年 12 月 7 日の読売新聞に掲載された。</p>					
（本文は 2 ページ以内にとめること）					