

2023 年度 個人研究実績・成果報告書

2024 年 4 月 30 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分析手法の研究				
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	4.当初の計画どおり研究が進まなかった		
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

本研究課題は中期的計画に基づき研究を進行中の課題である。一方、2023 年度は遠藤隆吉研究所の新規立ち上げと定常的プロジェクト及び国立歴史民俗博物館の共同研究があったため、そちらを優先させ個人研究の-effortは相対的にさげざるを得ず、いくつかの地域で社会実験を行いデータを収集するも研究はあまり進展しなかった。

1. 研究成果の概要

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。一方、本年度の研究では、社会実験のための開催自治体の数は増えたものの、参加者が思うように集まらなかったため、社会実験として検証に堪ええなかった。この点については次年度に継続してデータを集めることで、検証していきたい。なお、実験結果の蓄積として、新たに流山市・船橋市・鎌ケ谷市南部地区の 3 箇所で社会実験を行い、データを収集した。

2. 著書・論文・学会発表等

【学会発表等】

学会発表ではないが、研究成果公開のアウトリーチ活動の一環として、2024 年 3 月 16 日・17 日に開催された鎌ケ谷プロモーションデーにおいて、研究成果の一部をポスター発表した。

3. 主な経費

社会実験の下地を形成するため、鎌ケ谷市における GIS データの作成作業を行った。

4. その他の特筆すべき事項（表彰、研究資金の受入状況等）

(本文は 2 ページ以内にまとめること)