

地域の「経験資源」の顕在化手法に関する実践的研究

湯川 竜馬¹・山口 敬太²・久保田 善明³・川崎 雅史⁴

¹学生員 京都大学大学院修士課程 工学研究科(〒615-8540 京都市西京区京都大学桂)
現・株式会社 日建設計シビル, E-mail: yukawa.ryoma@nikken.jp

²正会員 京都大学大学院助教 工学研究科(〒615-8540 京都市西京区京都大学桂)
E-mail: yamaguchi.keita.8m@kyoto-u.ac.jp

³正会員 京都大学大学院准教授 工学研究科(〒615-8540 京都市西京区京都大学桂)
E-mail: kubota.yoshiaki.8w@kyoto-u.ac.jp

⁴正会員 京都大学大学院教授 工学研究科(〒615-8540 京都市西京区京都大学桂)
E-mail: kawasaki.masashi.7s@kyoto-u.ac.jp

本研究では、住民が地域に対して抱く愛着や価値は、暮らしの中で蓄積された個人の経験によって形成されると考え、それを「経験資源」として定義する。奈良市を対象として、マーケティング分野で用いられるStrategic Experiential Modulesを援用した独自のEPM理論を用いて、個人が大切に感じる場所とその具体的要因を考察した。さらに具体的な対象地において、個々の経験がもつ資源性の特徴と要因を住民の語りから抽出した。その上で、住民共有の価値となり得る経験の意味として、地域への誇りの獲得、印象の強い記憶や地域イメージの想起、住民の一体感の確認、地域での個人史の共有を見出し、その質的構造を読み解いた。あわせて、経験資源と場の関係性から、人々が集う場、共有可能な体験の場、生物・植物と触れあう場、眺望景のある場のそれぞれの場づくりが地域計画の大きな可能性となることを示唆した。

Key Words : *experiential property modules, narration, regional planning, shared value*

1. 序論

(1) 研究の背景と位置付け

住民主体のまちづくりや地域計画が進められて久しいが、住民が地域に対して抱く愛着などの様々な観念¹が実際の計画に反映される例は少なく²、その手法開発が求められている。諸制度により、文化的・歴史的な地域資源を公的に守る仕組みは整えられつつあるが、地域環境のガバナンスにおいて、住民の価値意識を考慮する手続きにも課題が残されている。そもそも、レルフが「人々が彼らの場所であり、また場所がその人々³」と述べ、Manzoが“トポフィリア”⁴や“Place Attachment”⁵などの住民にとっての場の意味や価値を考える必要があると述べる⁶ように、環境とそこに住む人は不可分であり、一体的に捉える必要がある。また、地域の将来を考える上で、住民は暮らしの中で環境に対して主体的に関わる必要があり、彼らが目標とする共通の将来像をもって生きていくことが重要である。我々は地域環境に対する人の知覚、それに伴って抱く意味や価値について考慮した上での計画の在り方を考えなければ

ならない。

上記の背景に基づいて、本研究を位置づける上では場所の意味や価値、認識、イメージの抽出に関する工学的な既存手法だけでなく、人の感情や生活背景を重要視する人文科学分野の手法についても把握する必要がある。表1にこれらに関する研究手法を大別して整理した。

複数人の対象者から得たデータを、集計数や量的分析の結果によって定量評価する研究では、データを要素ごとに分類・集計し、場合によっては要素間の関係性や特に重要な意味を持つ要素を明らかにできる。しかしながら、これらの研究手法は、対象者の回答を抽象化した要素として評価しており、実際の暮らしの中で蓄積された経験の意味や価値を計ることができない。

少人数の対象者から得た、個人的な語りの内容や構造を扱う定性評価の研究では、地域住民固有の文化や考え、価値観などを具体的に把握し、対象地や対象住民の実態を明らかにすることができる。しかしながら、その結果は、評価の個別性ゆえに事例の状況把握・記録に留まり、一般化に向けた手法の開発までなされることは少ない。

以上から、本研究では個人が有する固有の意味や価値、

表1 環境の認識やイメージに関する既往研究の調査手法まとめ

着眼点と評価方法	調査手法	分析方法	手法の利点
【定量評価】 要素の抽出 と数値評価	アンケート ^{7) 8) 9)}	クラスター分析など	目的に沿ったデータを得ることができ、回答結果を予想することができる
	地点識別法 ¹⁰⁾	クラスター分析など	地点認識に関連する景観要素を把握することができる
	イメージマップ ¹¹⁾	要素の抽出・集計など	地域全体の地形や空間配置に対する認識を把握することができる
	イメージスケッチ ¹²⁾	要素の抽出・集計など	印象的なイメージがもつ要素を視覚的に把握することができる
	写真投影法 ³⁾	要素の抽出・集計など	対象者の嗜好性を反映した景観構成要素を抽出することができる
【定性評価】 語りの解釈 と文脈評価	ナラティブ・インタビュー ¹⁴⁾	会話分析 など	対象者個人の語りを含む意味を一連の物語性から抽出することができる
	グループ・ディスカッション ¹⁵⁾	会話分析 など	グループ内で発言が展開され、個人よりも幅広い語りを抽出することができる
	参与観察 ¹⁶⁾	会話分析 など	対象者との高い信頼性により、自然で本音の語りを抽出することができる
	半構造化インタビュー ^{17) 18) 19)}	コード化・カテゴリ化など	研究目的に沿った自由な語りを抽出することができる
	ライフストーリー法 ²⁰⁾	ナラティブ分析など	個人の時系列的な経験からその意味を構造化することができる
	エスノグラフィー ²¹⁾	ナラティブ分析など	対象者と共に生活する中で見出される慣習や語りの特徴などを明らかにできる



図1 研究対象の7地区

及びそれに関連する地域特性を具体的に把握し、直接評価する立場を取りつつ、把握した地域固有の意味や価値を、当該地域の地域計画に対して活用可能な支援情報として示す。また、その導出過程を一般性のある手法として開発することに主眼を置く。

(2) 研究の手法・目的・対象地

コミュニティ・スケールの地域空間計画は、現在を生きる住民が、これまでの生活の蓄積に基づく意味や価値から、将来の生活について考えるものである。そのため、過去の体験や記憶から“今ここ”の住民がもつ経験的な認識を把握しなければならない。ただし、この蓄積された経験は、多様な意味と複雑な関係性を有すものであると考えられるため、研究者が外面的に観察できる事項から分析する手法では、重要な意味を見出せない可能性が

ある。そこで本研究では、地域生活の中で蓄積された個人の経験の全体性に着目し、多様な経験についての具体的語りを個人単位で詳細に分析することで、その中に資源として存在する、地域住民にとっての本質的な経験の意味・価値について言及することを試みる。

また、住民個人の経験による地域に対する認識や印象、価値観を“経験資源”と定義し、地域における住民の経験資源に対する価値・認識の在り方を明らかにした上で、一つの地域として住民が共有すべき意味について考察する。以上が本研究の目的である。

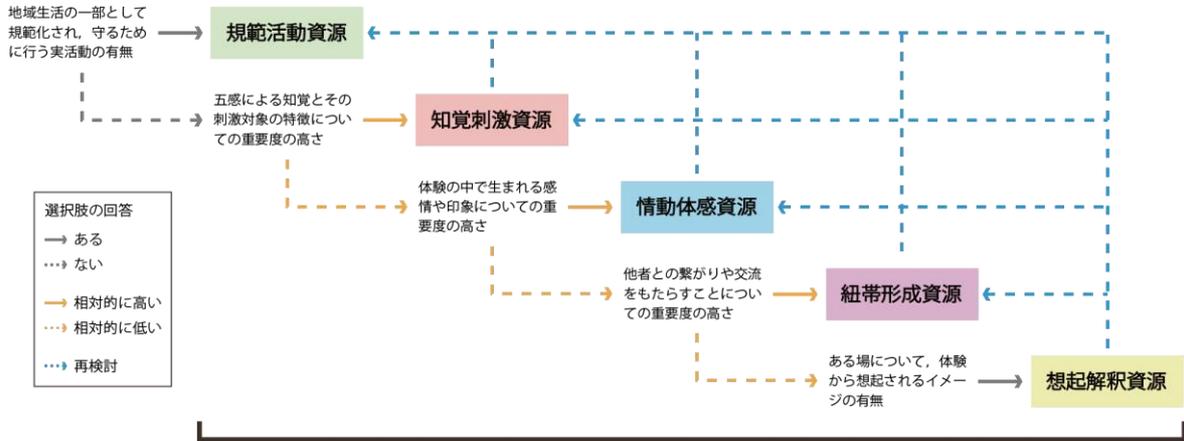
研究の対象地は、図1に示す奈良県奈良市東部の山裾地帯に位置する7地区である²²⁾。4章及び5章では7地区の一つである高樋町を対象を限定し、より詳細な分析・考察を行う。高樋町の詳細については4章で後述する。

2. 経験資源の分析手法

住民は、地域における空間経験を通じて、地域に対する意味や価値を見出している。本研究では、住民が地域に対して抱く愛着や価値は暮らしの中で蓄積された個人の経験によって形成されると考え、それを経験資源と定義する。その上で、経営学におけるマーケティング分野で用いられるSEM(Strategic Experiential Modules)の理論を採用することにより、経験資源を質的に把握するための分析フレームを設定し、地域に存在する経験の資源性の考察を行う。本フレームの有効性については、本論全体の考察を通じて検証する。

(1) 経験の価値を定義づける理論

経験という概念を価値化し、その有用性を実践に応用する理論として、バーンド・H・シュミットが提案した『戦略的経験価値モジュール(Strategic Experiential Modules)』(以下、SEM)²³⁾がある。これは、消費者の購買行動に価値ある経験を付加することで、消費者の満足度や購買意欲を高めることを目的として考案された理論である。その経験価値は消費者に与える影響により、心理



経験資源 (Experiential Property)

図2 経験資源モジュール (EPM) 分析フレーム

表2 SEMの顧客経験価値(参考文献²⁴⁾をもとに筆者作成)

タイプ	価値づけられる経験の種類
SENSE (感覚的経験価値)	美や興奮に関する顧客の感覚に訴求する経験
FEEL (情緒的経験価値)	気分や感情に影響を与える経験
THINK (創造的・認知的経験価値)	驚き、好奇心等によって顧客の創造的な思考に訴求する経験
ACT (肉体的経験価値とライフスタイル全般)	行動やライフスタイルの代替的なパターンを示唆する経験
RELATE (準拠集団や文化との関連づけ)	顧客個人の自己と、幅広い社会や文化の文脈とを結びつける経験

表3 EPMの5つの資源モジュール

資源モジュール	経験が有する資源の定義	資源を把握する上での着眼点
知覚刺激資源	五感による知覚やその刺激となる対象の特徴	五感のどのような知覚なのか、及びその知覚体験を経験者が大事だと捉えるためにはどのような刺激対象が必要なのか
情動体感資源	ある体験の中で経験者が感じた印象や感情	どのような場の状況や条件によって、どのような感情・印象が生じたのか
想起解釈資源	ある場所についての自己の体験の想起によってもたらされる、経験者自身にとってのその場所の解釈・イメージ	どんな場所にどんな解釈を与えているのか
紐帯形成資源	経験によってもたらされる他者との繋がりや交流	どのような他者との繋がりをどのような体験によって得ているのか
規範活動資源	地域生活によって大事にすることを経験的に身につけ、暮らしの一部として行われている大事にするための実活動	どのような活動が行われ、それはどのような意味や価値を大事にしようとしているのか

学的な知見に基づいて²⁵⁾表2の5つのタイプに分類されている。

(2) 経験が有する資源の定義

上述の戦略的経験価値モジュール(SEM)は、ある対象者(消費者やその群)に“価値のある経験を与える”ことで購買行動を促進させるための理論である。本論の主旨は、ある対象者(地域で暮らしてきた住民)から“彼らが蓄積してきた経験の価値を把握する”ことであり、SEM

をそのまま適用することはできない。本論の主旨に沿うためには、どのような経験を通じて、住民は地域を大切に思い、意味や価値を見出しているのか、また、その経験はどのような要因・条件によって成り立っているのかを把握する必要がある。そこで本研究では、住民がある経験において重要視している点を、SEM理論にもとづき、5つの資源モジュールとして定義し(表3)、各資源モジュールを把握する。住民が重要視する経験の価値(経験の資源的価値)を把握するための理論として、これらを経験資源モジュール [Experiential Property Modules] (以下、EPM)と定義づける。

(3) 経験資源モジュール (EPM) 分析フレームの設定

前節の5つの資源モジュールを用いて、経験資源を分析し、その意味や価値を把握するためのフレームを図2に示す。以後、これをEPM分析フレームと呼ぶ。このフレームでは、一つの経験²⁶⁾に対して5つの資源モジュールを当てはめ、相対的に適合している可能性が高いモジュールへと分類する。これは、ある経験に複数の資源モジュールが含まれる可能性があり、それを明確に区別し、資源的価値を一意に決定することが困難であるためである。また、相対的に判断した上で複数のモジュールに当てはまると考えられる経験は、それぞれのモジュールに当てはまる経験として扱う²⁷⁾。こうして経験を分類することで、複雑化して絡み合った経験の資源的価値を把握すること、各経験のどのような点に着目して質的分析を行うべきかを検討することが容易となる²⁸⁾。

(4) 経験資源に基づく地域空間の分析

本研究において行った調査・考察手法の流れを整理すると、表4に示す3段階にまとめることができる。【要素】の抽出の段階は、経験を一つ一つの要素として扱う。その上で、要素間の関係性や場所との関連性を示し、経

表4 地域計画の策定に向けた3段階のフロー

段階	作業内容	作業目的
【要素】の抽出	EPM分析フレームによるモジュールごとの資源の抽出と整理	住民のもつ多様で複雑な経験を把握しやすくすること
【構造】の読解	具体的な語りの内容による各経験の分析	経験が資源となる根拠を明らかにすること
	各根拠同士の関係性の考察	対象地域における、経験が有する本質的意味とその構造関係を発見すること
【物語】の再編集	経験の意味と場の意味を踏まえた地域計画の方針策定	経験の意味の構造関係に基づく計画を提示すること

表5 選択式回答項目

選択式 回答項目	①歴史を感じるから(例寺や神社古墳などの歴史的建造物)
	②遊びなどの思い出の場所だから(例山遊び水遊び)
	③神様を感じるから(例氏神様祭り)
	④美しい眺めだから(例山の眺め街並み)
	⑤手入れされているから(例竹林農地池)
	⑥先祖の魂を感じるから(例墓地)
	⑦自然を感じるから(例蛍がいる緑が豊富)
	⑧よく集まる場所であるから(例会議お祭り)
	⑨町のシンボルであるから(例時計台田園風景)

験資源の【構造】を把握する。これにより、住民がこれまで地域で暮らしてきた経験と、個人史の物語の文脈を読み取る。さらに、地域計画の立案時において、その【物語】を、計画者の解釈を通じて再編集することを想定する。

3. 個人の経験資源についての基礎調査

本章では、地域の暮らしの中で蓄積されてきた個人にとっての経験資源が、具体的にどのようなものなのかをEPMをもとにした分析によって把握する。EPMによる分析は、各モジュールの定義に基づいて、語られた経験がもつ“資源性”を分類することはできるが、その資源性が具体的な地域環境や住民の意識とどのように関わっているのかを見出すことはできない。これらを把握するためには、対象とする地域環境の特徴と住民の生活背景を把握した上で、EPM分析フレームによる結果に対して、その地域特性に適する具体的な分類を、より詳細に行う必要がある。この資源性毎の具体的な分類を「(資源)カテゴリー」と表現する。本章では、対象地区の特性を都市近郊農村地域として捉え、その資源カテゴリーを網羅的に把握する。

(1) アンケート調査の実施

経験と場所との関係性を把握するために、複数地区における配布・回収型のアンケート調査を行った。アンケート内容は「この町におけるあなたが「大切だ」もしくは、(現在は無いが)「大切だった」と感じる場所はどこですか」という質問に対して、具体的な場所を地図上に示してもらい、併せて、その大切な理由を選択式回答

表6 アンケート調査結果

配布地区(町)	白毫寺	藤原	八島	窪之庄	山	高瀬町	虚空蔵	全
配布数(部) (2011.12.11)	15	35	25	25	15	35	25	175
回収数(部) (2012.01.17)	15	35	21	21	12	25	5	134
回収率[%]	100	100	84	84	80	71	20	77

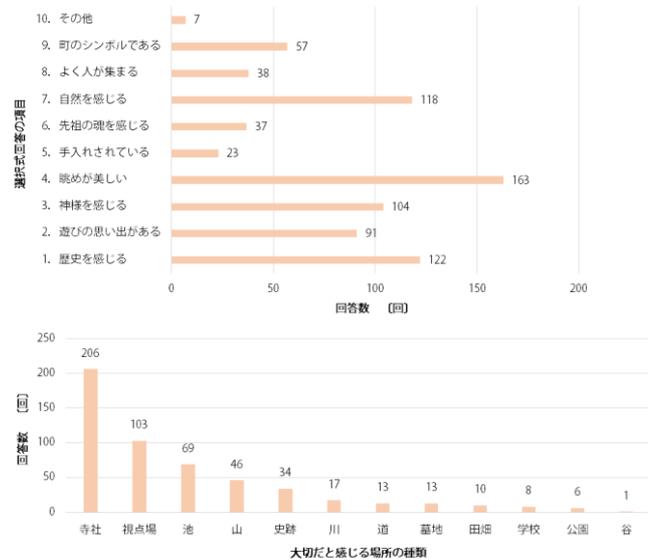


図3 アンケート回答結果の集計グラフ
(上：選択式回答毎の集計，下：場所の種類毎の集計)

と自由記述式回答によって得るものである。選択式回答の項目は、事前に住民へのヒアリングによって把握した情報をもとに、表5に示す9種類とその他を含む10種類を選定した。

本章調査の対象は、序章で述べた7地区である。類似した住環境や生活の慣習をもつ複数地区を対象とすることで、都市近郊農村としての地区の特徴に基づいた経験資源を十分に収集し、カテゴリー化に必要な基礎データとすることができると思う。

(2) 経験資源の把握

アンケートの配布・回収部数について、表6に示す。アンケートは134部回収した。その回答結果について、選択式回答の選択肢毎の回答数、及び大切な場所として地図上に示された空間・場所の種類毎の回答数を図3に示す。場所の種類は、回答結果をもとに図に示した13種類²⁹⁾を設定した。このアンケート結果を用いて、以下の手順に従い分析を行う。

まず、自由記述の回答をもとに、住民が大切な場所として価値づけている根拠を抽出する。それをEPMの5つのモジュールのいずれかに分類する。自由記述の回答内容だけで判断できない場合、又は自由記述がないものに関しては、無効回答として分析対象から除いた。次に、各モジュールの分析の視点に基づき、個々の経験から類

似した資源性を抽出し、カテゴリー分けする。

この分析によって得られた結果を表7に経験資源カテゴリー表として示す。また、それぞれの経験がその体験場所と関連している場合については、空間・場所の種類も示している³⁰⁾。

知覚刺激資源の経験では、カテゴリーとして「五感で得た刺激対象の種類」を分類し、重要点として“その刺激対象の特徴”をまとめた。その結果、3つの知覚のタイプを把握した。一例として、「地域からの眺望」には、地域から離れた遠景としての“山”や“市街地”、“田園風景”などが、重要な視対象の特徴として見出された。

情動体感資源の経験では、カテゴリーとして「感情の種類」を分類し、重要点として“その感情を引き起こした要因や状況”をまとめた。その結果、17の感情のタイプを把握した。具体例としては、“四季の変化や静かな地域の暮らし”を感じることによる「心のやすらぎ」や「心の癒し」などの感情や、“仕事からの帰りの運転中”にふと感じる「自分のふるさと」という感情などが見出された。

想起解釈資源の経験では、カテゴリーとして「経験者個人の経験による場所の解釈」を分類し、重要点として“その解釈に至った想い出の内容”をまとめた。その結果、17の解釈のタイプを把握した。一例として、山は、“幼少期の時代、燃料として芝刈をした”場所として、「生活の場」と解釈される場合もあれば、“茸や昆虫をとった”場所として、「遊び場」としても解釈されていることが見出された。

紐帯形成資源の経験では、カテゴリーとして「経験者が何らかの繋がりを感じる対象」を分類し、重要点として、“その繋がりを感じられる、もしくは生み出すための要因・状況”をまとめた。その結果、繋がる相手により、3つの紐帯のタイプを把握した。最も多く述べられた「住民」との繋がりを例とすると、“地域の祭や掃除での集まり”や、池の小魚を住民で協力して取り出す“雑魚捕り”など、住民同士が集い、協力する機会が日常生活の中に多く存在していることが見出された。

規範活動資源の経験では、住民にとって「規範化している大切にすべき意味・考え」をカテゴリーとして分類し、重要点として“日常生活に規範化している大切な意味を守るための活動”をまとめた。その結果、4つの規範のタイプを把握した。一例として、“寺社とその関連行事を守り続ける整備活動や多くの役職の分担”によって、物理的な寺社の存在ではなく、「町の守り神」という意味・価値を守ろうとしていることが、このタイプから見出された。これは、アンケート対象者よりも昔の世代の住民(先祖)から受け継がれてきた歴史と文化であり、地域で暮らす中で経験的に理解され、規範化されていく意味・考えであるといえる。

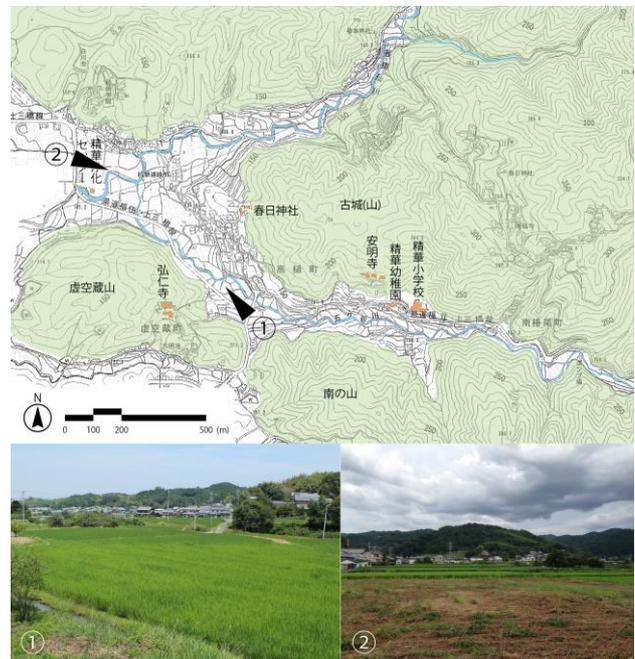


図4 奈良市高樋町の地形図(上)と現地写真(下)

4. 経験資源とその要素の抽出方法

本章では、経験資源の意味や構造、共有性について分析を行うため、対象地区を一地区に限定し、個人単位で具体的な語り、経験に関する場所や生活背景などを把握するための手法について述べる。

(1) 対象地区・対象組織

対象地区は前述の7地区の一つである高樋町である。この地域の地形的特徴や固有名詞の位置関係などを図4に示す。本対象地区を選定した理由は、住民組織『町思会』が存在しており、この組織の会員を調査対象とするためである。町思会の経緯³¹⁾から、町思会の会員は自主的に保全活動を行うほどに地域への強い関心があり、本研究で扱う個人の経験資源が重要な意味を持っていると推察できる。また、再結成してからの期間が短く、地域への意識の共有が十分ではないと考えられ、個人の経験資源から共有の経験資源を考えるプロセスによって、どのような価値や認識を持つに至るのかを明らかにすることができると考えられる。以上より、本研究の主旨に適切な対象者として、町思会の会員を選定することとする。

(2) 具体的経験と「経験の語り」の抽出

本節では、高樋町住民を対象とする個別インタビューによって、個人がもつ経験資源を抽出する。本手法では、住民の地域での経験を、その重要性の有無に関わらず網羅的に収集する³²⁾。その際、一問一答形式で聞き出すのではなく、会話形式で住民の経験を聞き出す手法をとる。この手法によって、無意識的な部分も含めた個人の内的

表7 経験資源カテゴリー表

知覚刺激資源			情動体感資源			想起解釈資源		
カテゴリー	重要点	空間・場所	カテゴリー	重要点	空間・場所	カテゴリー	重要点	空間・場所
刺激対象の種類	刺激対象の特徴		感情の種類	情動の要因・状況		解釈の種類	思い出・記録の内容	
地域からの眺望	花火		楽しさ	町内の代表として神事の役に緊張感をもって従事すること	寺社	お参りする所	小さい頃からお参りしている	寺社
	山と市街地の景色		感動	初めて町を訪れた時に氏神様を守る人々の姿を見たこと 二上山から平城山にかけて二重の虹がかかったこと 千年前と変わらない景色を自分が見ていると感ずること		運動会をした所	小さい頃は広い運動場で運動会をしていた	山
	山と寺社の景色		嬉しさ	荒れていず神社が美しくなりつつあること		祭の場	よく祭に行った思い出がある	寺社
	山と田園風景			来訪者が写真を撮ったり、良い所だと褒めてくれること	田畑		十三参りに多くの人が参拝し賑やかだった	寺社
	山の景色		空気の美しさ	万葉カントリーから下ったところにある高台にあること			昔は伊勢神楽があった	寺社
	市街地の景色と田園風景			山の裾野に自然と点在する家並みを自分のふるさとだと認識すること		散策する場	季節や人々の暮らしを感じながら散策していた	道
	星空			帰り道の電灯がぼつぼつと見えてくること			木や竹が生い茂る自然豊かな小道で、よく散策した	道
	川の地形			小さい頃から育ってきた地域を眺めること		四季の変化がある場所	枯れた冬の日や一面緑色の夏の山を見る	
	池と山の景色		誇り	冬の雪が積もった神社と池の景色			散歩した時の景色が季節によって変化する	
	朝日・夕日		自分のふるさと	心のやすらぎ	沿道の田畑と古い町並みの景観		田園風景の穂の色の变化を見る	
地域の景観	街並み		心の癒し	寺の木々の色が四季の移ろいで変化するのを見ることが多いこと	川	登山道に残る自然を見る		山
	建築物		心の落ち着き	秋に家から東の紅葉した山並みを見ることが多いこと		万葉カントリーから下るときに藤原の田を見下ろし、一年を通じた景色の変化を眺めた		
	紅葉した山の姿		心の和み	藤原台の山々が四季折々に変化する姿を見ることが多いこと		子供が小さい頃から一緒に遊びに来ている	公園	
	桜・もみじ・草花	山 寺社	親しみ	昔使っていた水汲み場と井戸の傍にあるお地藏さんを見ることが多いこと	史跡	趣味の場	ゲートボールをする	公園
	山・田園と集落の景色		生	手入れされた田畑で作物が育っていること		パークウォッチングをする	池	
	山と棚田の景色		俗化されていない深み	綺麗に手入れされていて、あまり拝観されていないこと	寺社	昔神社に3本の松の大き木があり、よく写生をした	池	
	山の姿		田舎らしさ	川の段差に積まれた石が傾斜になっていること		人の暮らしが見える場	近くの畑の様子を見る	川
	寺社の庭・参道		面白さ	町に残してくれた先祖	寺社	水車がある所	水量が多く、水車があった	川
	森と川の景色			町を築いてくれた先祖	寺社	生活の場	小さい頃はよく皆が通る道だった	山
	神社の社と集落の景色			町を築いてくれた先祖	寺社	昔から箭掘りをしていて	川提の土取りをした	山
生活の場	神社の社と棚田の景色		懐かしさ	自治会の年間行事として草刈などの管理を行うこと	史跡	燃料を調達するため、山に芝刈りを行った		
	水田と川の景色		懐かしさ	住民で農家の豊作を祈ること	寺社	昔の景色が残る場所	何十年経っても自然豊かな景色を変わらず見ることが出来る	
	川の景色		懐かしさ	神事、祭事に毎年関わること	寺社	知人を思い出す場	おじさんが大工として築いた	その他(公民館)
	池の景色		懐かしさ	掃除、お参り	寺社	怒られた場	煙の柿を失敬して怒られた	山
	竹林		懐かしさ	掃除、お参り	寺社	道標がある場所	自宅への道案内によく使っていた	その他(時計台)
	竹林と水田の景色		懐かしさ	掃除、お参り	寺社	母校	この小学校に通い、お世話になった自分も子供も同じ学校に通っていること	
	竹林と水田の景色		懐かしさ	掃除、お参り	寺社	豊かな自然がある場	高円山からの湧き水や沢の綺麗な水によって多くの生物が生息していること	池
	吊るされた干し柿	学校	懐かしさ	掃除、お参り	寺社		水田が広がり、小川にエビやドジョウなどの生物がいたこと	田畑
	天皇陵の景色		懐かしさ	掃除、お参り	寺社		生物をたくさん見ることができた	川
	田園風景		懐かしさ	掃除、お参り	寺社		昔はカタツムリをよく見かけた	池
体感温度	夏の山陰の涼しさ	道	懐かしさ	掃除、お参り	寺社		昔はクスギ林があり、カブトムシなどをよく見つけた	山
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社		藤原台の間に田畑が広がる景色をよく自宅から見下ろして眺める	
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社	遊び場	キノコ採り、山菜採りをした	山
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社		ゲンゴロウを獲った	川
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社		チャンバラをした	山
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社		蟹やえび、タニシを獲った	川
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社		魚獲り、水遊びをした	川 池
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社		近所の子供が遊んでいるのをよく見る	寺社
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社		昆虫を獲った	山 寺社
			懐かしさ	掃除、お参り	寺社		子供の頃よく泳いだ	池
		懐かしさ	掃除、お参り	寺社		子供の頃よく遊んだ	学校 山 田畑	
		懐かしさ	掃除、お参り	寺社		秘密基地の遊びをした	山	
		懐かしさ	掃除、お参り	寺社		木登りをした	山	

表 8 個別インタビュー対象者の属性

	O氏	Y氏	K氏	N氏	S氏	T氏
調査日程 (全て2014年)	①6/26, 1400~ ②7/10, 1400~ ③8/19, 1330~ ④9/13, 1320~	①8/13, 1100~ ②9/13, 1830~	①8/7, 1400~ ②9/13, 1400~	①8/16, 1400~ ②9/13, 1520~	①8/14, 1000~ ②9/13, 2020~	①8/14, 1400~ ②9/13, 1450~
調査時間	①105分, ②240分 ③120分, ④24分	①75分 ②10分	①81分 ②14分	①82分 ②30分	①66分 ②24分	①95分 ②20分
年齢	60代	60代	50代	60代	60代	70代
性別	男	男	男	男	男	男
居住年数	60年以上	60年以上	50年以上	60年以上	30年以上	20年以上
対象者の背景と語り の特徴	前高樋町自治会長であり、現町議会会長である。幼少期からこの地域に住み、O氏と共に様々な遊びを経験してきたため、語られる内容をO氏と類似している。その内容は多くが幼少期の遊びの経験であるが、他の対象者と異なる点として、地域の草花に関する語りが多いことが挙げられる。同じ植物についての語りでも、K氏は山中で採れる山菜について多く語ったが、Y氏は一面に広がる山百合の景色や、わらぶぎやすかんぼ等の野草に関する話などが体験に基づいて多く語られた。	O氏の弟であり、現在の高樋町自治会長である。幼少期からこの地域に住み、O氏と共に様々な遊びを経験してきたため、語られる内容をO氏と類似している。その内容は多くが幼少期の遊びの経験であるが、他の対象者と異なる点として、地域の草花に関する語りが多いことが挙げられる。同じ植物についての語りでも、K氏は山中で採れる山菜について多く語ったが、Y氏は一面に広がる山百合の景色や、わらぶぎやすかんぼ等の野草に関する話などが体験に基づいて多く語られた。	50代であり、他の対象者5名よりも年齢が若い。一時期、他地域に単身赴任していたが、幼少期から今日までの多くの時間を対象地域で暮らしている。K氏は古城山のすぐ傍に住んでおり、彼の祖母はその山の斜面で畑を営んでいた。幼少期からその畑をよく遊んでおり、そこでの経験の語りが多くなされた。また、こうした背景を持つK氏は山野草を育てることが趣味となっており、植物に関する知識が多く、語りの中にも多くの植物の名前が挙げられた。	幼少期から現在まで対象地域に住んでいる。その豊富な経験の中でも、幼少期の体験に関する語りが多く、特に古城山と虚空蔵山の遊びに関する語りが多くなされた。また、当時の地域で多く栽培されていた松茸・栗樹園についての語りや、現在よりも多くの人が訪れ、賑やかだった稗祭についての語りなどもなされた。	インタビュー対象者の中で唯一虚空蔵町地区に住む住民である。また、幼少期は対象地域で過ごしているものの、就職後は別の場所ですぐ生活し、退職を機に再び戻ってきた。そのため、語りの内容は、多くが幼少期の遊びに関するものであった。しかしながら、他の対象者がよく遊んだ場所であった古城ではほとんど遊んだことがなく、虚空蔵山でよく遊んでいたと語っている。また、畑に関する経験とハイカーに関する経験が語られたが、これらはS氏以外の住民からは語られなかった内容である。	もともと他地域に住んでおり、結婚を機に高樋町に引っ越してきた。そのため、地域での幼少期の記憶は全くなく、インタビューの語りは、現在までの20年程の間の内容が主であった。また、T氏が地域に越してきた当時は初期の町議会が活動を始めた頃であり、T氏も参加していた。そのため、T氏はこの当時の町議会での活動についての語りが多く、それに関連して、現在の町議会の活動が今後どうあるべきか等、現在や将来についての語りも多くなされた。

な思考を対話の中で引き出し、本研究の主旨である地域に対する個人の認識や価値観を語りの中から抽出する。

a) 対象者の選定

調査対象者は、地域への関心が住民の中でも特に高く、実際に整備活動などの地域貢献を行う住民が最適であると考え、町議会の会員のうち、特に定例会や普段の整備活動を精力的に行っている6名を選出した。選択式のアンケートによって得た対象者の属性、及び各対象者の背景と語りの特徴を表8に示す。

本調査では、語り手個人の地域での暮らし方や習慣・その時の印象などに関する具体的な経験を聞き取る。経験は地域での居住年数に比例して蓄積されるため、多くの経験を有する長期居住者を中心に対象とした。また、語り手の属性として、吉村³³⁾が述べているように、経験の語りにおいては、地域での幼少期の生活の有無が重要となる。従って、本論では幼少期の経験の有無に着目し、高樋町で幼少期を過ごした対象者(N氏・S氏・K氏・Y氏・O氏)だけでなく、幼少期を過ごしていない対象者(T氏)も併せてインタビュー調査を行った³⁴⁾。

b) 経験の語りの抽出と経験リストの作成

インタビューでは「この地域で幼少期をどのように過ごしたのかを教えてください」という質問を冒頭に行って始める。これにより、幼少期の実体験という比較的想起しやすい地域の経験を抽出する。併せて、語り手個人の地域での経験や地域に対する想いが語られるようにしつつ、幼少期だけでなく、現在に至るまでの様々な時代の経験について語りがなされるよう、話題提供に配慮して調査を行った。

インタビューによって得た語りは、会話の流れによって、自身の体験した出来事と関連しない内容が多く含ま

れる。そのため、インタビューの逐語録を作成し、語り手自身の体験に基づく内容のみを「経験の語り」として抽出した。この経験の語りが以後の分析・考察における本データとなる。この経験の語りを体験の種類や場所などの内容毎に全20種類の“(経験)内容ラベル”として分類し、高樋町における経験の一覧として「経験リスト」(表9)にまとめた。

(3) 共有価値となる経験資源の把握

本節では、前節までの個人の経験資源に基づく結果を参考にしつつ、グループワーク(以下、GW)を通じて、集団が価値を見出す経験資源を把握する。地域全体の計画で経験資源を活用するためには、個人の経験資源だけでなく、地域住民共有の価値としての経験資源についても把握しておく必要があるためである。

a) 調査方法

具体的手法としては、町議会における地区のまちづくり基本方針を策定するためのGWを行い、前節で得た高樋町の経験資源をもとに「まちのどんな経験を残すべきか」について議論した上で、経験資源の共有価値について、その場において合意形成を行う。参加者は、前節で示した対象者の内、O氏・K氏・T氏・S氏の4名と、町議会会員であるM氏・E氏・A氏(3名とも居住歴50年以上)を含めた7名で行った。具体的なGWの作業手順は表10の通りである。

b) 共有経験資源表と経験資源マップの作成

GWの成果として、高樋町の「共有経験資源表」(表11)と「経験資源マップ」(図5)を作成した。共有経験資源表は、GWと個別インタビューによって抽出された経験資源を5段階評価によって優先順位付けした上で、

表9 高樋町における経験リスト

内容ラベル	「経験の語り」の内容	経験者語った人物						
		O氏	T氏	N氏	S氏	K氏	Y氏	
1	山遊び	みんなでバイクに乗って坂を登った						
2	山遊び	中畑・米谷の方に行つてそりをした						
3	山遊び	採掘場で石を拾った						
4	山遊び	崖登りをした						
5	山遊び	ちゃんばらをした						
6	山遊び	陣地造りをした						
7	山遊び	山中を走り回った						
8	昆虫獲り	昆虫を獲った						
9	植物採取	ワラビ採った						
10	植物採取	たらを採った						
11	植物採取	こしあぶらを採った						
12	植物採取	やどりぎを採って食べた						
13	植物採取	わらぶぎを採った						
14	植物採取	すかんぼを採った						
15	植物採取	山百合の球根を採った						
16	植物採取	柿を採った						
17	植物採取	栗を採った						
18	植物採取	松茸を採った(盗った)						
19	植物採取	畑の葡萄を採っていた						
20	植物採取	畑の梨を採っていた						
21	眺望	古城から奈良盆地を一望した						
22	眺望	虚空蔵山から市街地を一望した						
23	眺望	古城の南にある山から天理市の方面を一望した						
24	眺望	古城の南にある山から地域を眺めた						
25	眺望	自宅からの景色を楽しむ						
26	眺望	だんだん畑の見事なレンゲ畑をよく眺めた						
27	眺望	一面の山百合をよく眺めた						
28	川の観賞	蛭をよく見た						
29	川遊び	川で泳いだ						
30	川遊び	凍った川で滑って遊んだ						
31	池遊び	池で泳いだ						
32	池遊び	池でボートを浮かべて遊んだ						
33	古墳遊び	古墳の中で遊んだ						
34	魚獲り	魚を獲った						
35	生物獲り(古墳)	古墳で蟬を見た・捕まえた						
36	生物獲り(川)	ズビを獲った						
37	生物獲り(川)	蟹を獲った						
38	生物獲り(池)	タニシを獲った						
39	人の集まり・交流	運動会の道具を弘仁寺グラウンドまで運んだ						
40	人の集まり・交流	畑に BBQ 場を作って会社仲間を呼んでいた						
41	人の集まり・交流	自警団で食べる会をした						
42	人の集まり・交流	農協前で即売会をした						
43	人の集まり・交流	ハイカーと交流した						
44	人の集まり・交流	文化祭に参加している						
45	人の集まり・交流	夏祭りに参加している						
46	人の集まり・交流	消防団で五ヶ谷の人とみんなで酒を飲んだ						
47	人の集まり・交流	自警団で看板とゴミ箱をおいて回収していた						
48	人の集まり・交流	弘仁寺のグラウンドで野球をした						
49	宗教との関わり	春日さんのこもりをしている						
50	宗教との関わり	安明寺の宮さんのこもりをしている						
51	宗教との関わり	寺社の行事に参加している						
52	お祭り	出店が出ていた 13 参りに行った						
53	お祭り	大神楽で獅子舞を見た						
54	学校での遊び	幼稚園の遊具で遊んだ						
55	学校での遊び	学校でのコマ回しをした						
56	通学路での遊び	昔の通学路付近で遊んでいた						
57	登校	30、40cm 積もった雪の日歩いて登校した						
58	保全・整備	植樹をした						
59	保全・整備	耕作放棄地に花を植えた						
60	地域の空気感	夏場に町の内外で空気の違いを感じた						
61	地域の空気感	冬場に雪の積もり方の違いを感じた						

表11 共有経験資源表

合意評価	経験の分類	資源タイプ	資源カテゴリー	経験の内容	
5	人の集まり・交流	想起解釈資源	花見をした所	虚空蔵山頂の花見	
			道案内をした所	石地蔵への道案内をした	
			運動会をした所	弘仁寺のグラウンドで運動会をした	
		紐帯形成資源	来訪者	畑に BBQ 場を作って会社仲間を呼んでいた	
			住民	自警団で集まる会をした(年1、2回・100人程度)	
			住民	うどんをみんなで食べる催しを行った	
			住民	即売会で即売会をした	
			来訪者	ハイカーとの交流がある	
			住民	夏祭り	
			住民	文化祭	
4	植物採取(山菜・果実など)	規範活動資源	伝統行事	湧神を集めて小学校でみんなで干す	
			知覚刺激資源	地域からの眺望	古城からの眺望
				地域からの眺望	虚空蔵山頂からの眺望
		地域からの眺望		春日さんからの眺望(竹がなければ)	
		地域からの眺望		天理の方まで見渡せる	
		地域からの眺望		柿からの眺めが良い	
		地域からの眺望		コッチ山からの眺め	
		地域からの眺望		米田からの眺めが良い	
		想起解釈資源	悪戯をした場	ミカン畑にあったミカンを採った	
			悪戯をした場	葡萄畑にあった葡萄を採った	
悪戯をした場	松茸をよく採った				
3	山遊び(山全体)	想起解釈資源	遊び場	魚獲りをした	
			遊び場	ヨシノボリを獲った(珍しいと言われた)	
			感動	ホタル狩りをした	
		情動体感資源	感動	昔はたくさん釣った	
			感動	昔はたくさん釣った	
		情動体感資源	嬉しさ	カブト虫をいっぱい獲った	
			嬉しさ	クワガタをいっぱい獲った	
		想起解釈資源	遊び場	蟹を獲った	
			重み・触感	雲母や六角石が採掘場で取れた	
			音	すずんぼで遊んだ(音の響き)	
趣味の場	山の景色を描いた(初めて賞を取った)				
遊び場	小学校のグラウンドがあった(朝に登った)				
遊び場	蟬を捕まえた				
遊び場	山へ登った(子供の頃の遊び場)				
古墳遊び	遊び場	山全体が遊び場			
	遊び場	橋から入れる小さな古墳があった			
	遊び場	中でたき火をして遊んだ			
2	魚・蜻蛉獲り(池)	想起解釈資源	遊び場	田圃の中に掘った古墳があった	
			遊び場	川で泳いだ(学校にプールがなかった)	
			遊び場	川の合流地点で泳いだ	
池遊び	想起解釈資源	遊び場	ジャコ獲りが毎年あった		
		遊び場	魚獲り		
		遊び場	トンボとり		
歴史・文化的経験	規範活動資源	遊び場	白川で泳いだ		
		遊び場	船を作ってボート遊びをした		
		遊び場	船を作った		
想起解釈資源	規範活動資源	伝統行事	弘仁寺の十三参り		
		伝統行事	弘仁寺のちまき式		
		伝統行事	安明寺神社のこもり		
想起解釈資源	規範活動資源	伝統行事	安明寺の鏡餅つき(鏡餅も美しい)		
		伝統行事	舎人神社のこもり		
		伝統行事	春日神社のこもり		
想起解釈資源	規範活動資源	祭の場	春日神社の八朔での大神楽(獅子舞が来た)		

凡例
文字色過去の経験資源
背景色筆者の語りの誘導によって語られた経験

合意評価点	ラベル	エリア	個人評価点						語られた経験資源
			OEt	KEE	TRE	AEI	EET	MEI	
歴史的・文化的に 価値が明白であるため、 評価点なし (5以上の価値)	歴史・文化的経験	有形資源 無形資源	歴史的・文化的に 価値が明白であるため、 個人評価なし						51 化石(貝が見つかった) 4 弘仁寺 32 滝蔵神社 31 弥勒菩薩(古い建物、井戸がある) 13 柳茶屋、時計台周辺 11 五ヶ谷川にあった水車 22 弘仁寺の十三参り 22 弘仁寺のちまき式 22 弘仁寺のつじが竹籠 22 弘仁寺の紫苑が綺麗 10 畑にBBQ場を作って会社仲間を呼んでいた 44 自警団で集まる会をした(年1、2回・100人程度) 46 文化祭 46 夏祭り 45 うどんをみんなで食べる催しを行った
5 必ず残すべき	人の集まり・交流		5	5	4	5	5	4	21 正暦寺の紅葉 21 正暦寺(南天、日本酒発祥の地) 27 安明寺神社のこもり 24 安明寺の饅餅つき(庭園も美しい) 22 舎人神社のこもり 33 春日神社への毎月1日のお参り 4 虚空蔵山の山小屋 4 虚空蔵山の桜並木 42 空気の香りが違う 35 春日神社の八潮での大神楽(獅子舞が来た)
4 (5に近い)	蛭・魚獲り(川)		4	3	4	5	5	5	3 魚獲りをした 3 蛭が新生している 7 ヨシノボリを獲った(珍しいと言われた) 17 ホテル狩りをした 5 蛭を獲った
4 (5に近付きたい)	眺望		4	4	5	4	4	3	37 峰尾からの眺めが良い 38 コツ山からの眺め 39 春日さんからの眺め(竹がなければ) 40 天理の方まで見渡せる
4 できれば残すべき	昆虫獲り(山)		3	3	2	3	4	4	6 カブト虫を獲った 6 カブト虫を獲った 5 蛭を獲った
	植物採取(山)		2	4	2	3	3	4	28 マラムキを探った 28 ヤマブドウを探った 28 ノイチゴを探った 28 タラを探った 28 昔はミカン畑があった 30 茶畑があった 28 葡萄畑があった 28 アケビを探った
3 残したい	古墳遊び		3	3	3	3	3	3	12 壊から入る小さな古墳があった 12 中でたき火をして遊んだ 12 田圃の中に竪穴式の古墳があった
3 (2に近い)	川遊び		3	3	2	3	3	3	8 川で泳いだ(学校にプールがなかった) 9 川の合流地点でよく泳いだ
	山遊び(山全体)		3	3	2	3	2	3	14 木登り 25 山全体が遊び場 14 山へ登った(子供の頃の遊び場) 18 蜜蜂や六方石が採掘場で取れた
2 どちらかというと 残したい	魚・とんぼ獲り(池)		1	2	2	3	2	3	20 ジャコ獲りが毎年あった 1 魚獲り 2 トンボとり
	池遊び		1	2	2	3	2	3	1 白川池で泳いだ 1 船を作ってボート遊びをした

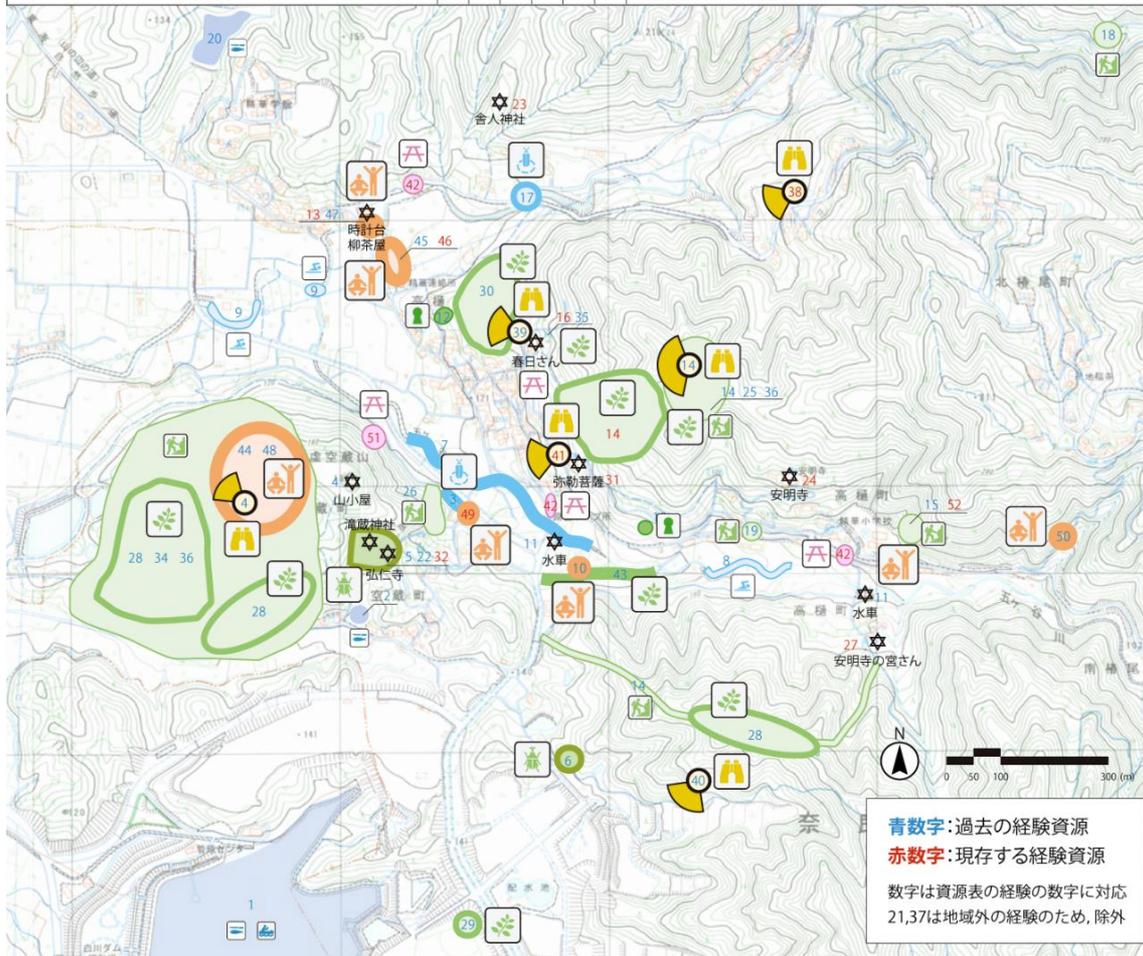


図5 経験資源マップ

EPMによって資源ごとにモジュールの分類を行い、さらに詳細な資源カテゴリーごとに分類したものである。表中の合意評価点の5点(必ず残すべき)及び4点(出来れば残すべき)の評価の経験が、今後優先的に取戻し、保全すべきものとされた。それらの保全整備と併せて、可能であれば残していきたい経験として3点(残したい)及び2点(どちらかいうと残したい)の経験が示された。ただし、「歴史・文化的経験」は寺社の関連行事の経験であり、5点以上の重要性があると評価された。この表に関しては、次章において考察する。

経験資源マップは、共有された経験資源を、その残すべき優先順位に基づいてプロットしたマップである。このマップによって、高樋町の中で特に重要視すべき場所とその場での経験資源を、住民間で共有することができ、外部者も地域の資源を把握するツールとして活用することが可能である。また、このマップにある表から、個人の評価と合意の評価に多少の差異があることがわかる。特に4の合意評価が付けられた経験に関しては、5の個人評価から2の個人評価まであり、個人による評価のばらつきが見られた³⁵⁾。

5. 共有価値としての経験資源の質的構造に関する考察

共有経験資源表(表11)で示した経験は、複数の地域住民が合意評価として価値づけを行った経験資源である。特に合意評価点が5及び4の経験に関しては、経験を残すための環境保全・整備を自身で行う必要があると捉えており、住民にとっての価値評価は高い。これは、大半が個人的な経験であるにも関わらず、その経験が有する価値ある資源性を、地域の大切な資源として集団が認めることができたことを意味する。無数の経験がある中で見出されたこれらの資源となる経験にこそ、本研究の目

表12 経験の資源性の分析例(「古城からの眺め」の経験)

ワークショップの結果			経験の語りがあった人物								
合意評価点	カテゴリー	経験内容	O氏	T氏	S氏	K氏	N氏	Y氏	A氏	M氏	E氏
4	地域からの眺望	古城からの眺め	○			○	○	○		○	
記述の分類	記述内容										
インタビューの語り	みな景色いいところやねん、上登ったら、今と違って、山の間も道整備されてて、綺麗なとこばっかりやったな。〔O氏〕										
インタビューの語り	松山やった。小学生で背が低かったけど、よく見渡せた。白川池とかシャープさんがカンカンカンしとったけど、その工場とかがよく見えた。〔K氏〕										
インタビューの語り	逆に(東側は)見えなかった。木が大きかった。こっちは畑があったから、整備されていてよく見えた。〔K氏〕										
インタビューの語り	安明寺の上から登ってって、今は木やら枝やらでわからんけど、わしらのころ、32年とか35年くらいのことやったら、はげ山がよく見えて、マツがボンボン生えて、まつたけも見えたり。そんなんよく遊んでた。〔N氏〕										
インタビューの語り	4、5年ならずと古城やな。木なんかボーボー生えてへんし、ずっと向こうのはげ山なんかも見えてるしね。〔N氏〕										
インタビューの語り	山手側は木がなくて、冬なんかは奈良盆地一望やな。〔Y氏〕										
グループワークの語り	草自体が生えてなかった。山が荒れていて、土丸出しやった。〔M氏〕										
語りのまとめ・分析	昔は山が整備されていて、松の木がボンボンと生えていた。安明寺のところから登ることができる道があった。										
語りのまとめ・分析	西側斜面に畑があり、村の西部の奈良市街地が一望できた。市街地と併せて、白川池やシャープの工場も見ることができた										
資源である理由・根拠	当時の山の状況や、そこから見える景色についての記憶が非常に鮮明である。また、その記憶の内容が複数人でほぼ共通していることから、「古城」という場所に対する共通イメージが住民の中で形成されているため。										

的である住民の経験資源に対する価値・認識の在り方を探る意義がある。そのため、本章では表11の合意評価点が5及び4の経験に着目し、分析と考察から以下の四点を明らかにする。1) 集団が共有の価値として評価した経験における資源性、すなわち、その経験を資源足らしめる要因、2) 見出した資源性の間の関連性、3) それらの住民の暮らし全体における位置付け、4) 重要とされた経験資源と場所との関係、である。

(1) 共有価値をもつ経験資源の資源性

ある経験が住民にとって重要である理由・根拠、すなわち経験の資源性を、その経験についての住民の語りから分析する。そこで「古城からの眺め」についての経験を例として、この経験に関する住民の語りを表12に示す。この経験について、5名の住民が各々の経験を語っている。その内容は、「松山」(K氏)、「土丸出し」(M

表10 グループワーク(GW)の作業手順

I. 経験資源の自己想起
参加者各人で自身の体験した残したい経験を個別に書き出す。この段階では何の情報も与えず、記憶の中からの自己想起のみで経験資源を抽出する。
II. 経験資源の想起誘導
自己想起による経験資源の抽出がある程度完了したことを確認した上で、前節の個別インタビューにより作成した経験リストをもとに、筆者から参加者に対して資源の想起誘導を行う。具体的には、リストには載っていないにも関わらず、まだGWの場に出ていない経験に対して、その体験が行われた場所や行動の内容について質問し、住民がその経験を思い出せるように促した。
III. 経験資源のラベル化
経験リストの経験も含めて、場に経験が出揃ったことを確認し、それらの経験を筆者がラベルで分類する。ラベルは前節で把握した高樋町における経験リストの分類項目をもとに作成した。本調査の場合、「昆虫獲り(山)」、「植物採取(山)」、「山遊び(山全体)」、「蛭、魚獲り(川)」、「川遊び(泳いだ等)」、「魚、とんぼ獲り(池)」、「池遊び」、「古墳遊び」、「人の集まり、交流」、「眺望」、「歴史・文化的経験」の11種類のラベルに分類された。
IV. 個人による5段階評価
住民個人々人で、ラベル毎の経験をどれだけ残したいかについての評価を行う。評価基準は、「5(この経験は必ず残すべき)」、「4(できれば残すべき)」、「3(残したい)」、「2(どちらかというに残したい)」、「1(残さなくてもよい)」の5段階評価とした。ただし、S氏がグループワークの途中で退席したため、本段階及び次の段階の5段階評価は残りの6名で行った。
V. 全員合意の5段階評価
個人評価を参考に、議論によって全員合意の評価を各ラベルにつける。評価基準は個人の評価基準と同様である。

氏)など、当時の古城と呼ばれた山の様子や、「奈良盆地一望」(Y氏)、「白川池」(K氏)や「工場」(K氏)がよく見えたことなど、山から見える眺望の鮮明な記憶が語られている。また、複数の住民の語りにこれらの具体的内容が共通している。

以上より、「古城からの眺め」という経験は、当時の山の状況や、そこから見える景色についての記憶が非常に鮮明であり、その記憶の内容が複数人でほぼ共通している。これらの語りから、住民は“古城”という場所に対して、何十年も経った今でも強い共通イメージを持っており、それがこの経験が資源として価値づけられる根拠であると考えられる。

上記の分析と同様の手法を各経験について行い、各経験が有する資源性について考察した結果を図6にまとめた。ただし、規範活動資源は、その資源の性質上、価値が共有されることは当然の結果となるため、他の4つの資源についてのみ考察を行った。また、分析を行うために必要となる経験の語りを得られなかった経験については考察対象から除いている。

(2) 経験資源が有する地域における意味

本節では、前節の考察結果で示した各経験の資源性の根拠を、高樋町という地域の資源として俯瞰的に捉えることで、住民の地域に対する意識としての本質的意味を見出すことを試みる。さらに、各経験で見出された本質的意味をEPMの各モジュールの定義を軸として考察することで、図6に示す4つの経験の意味が明らかになった。以下では、調査で得た具体的語りを示しつつ、各意味について述べる。

a) 印象の強い記憶、地域イメージの想起

これは経験資源における知覚刺激資源と情動体感資源の経験が当てはまる。古城からの眺めに関して、「背が低かったけど、(白川池やシャープさんの工場とかが)よく見渡せた」(K氏)や、「はげ山がよく見えて、マツがポンポン生えて、まつたけも見えた」(N氏)などが語られ、その体験時の周囲の様子や見た印象などが具体的に表現されており、その光景が鮮明に頭に浮かんでいることがわかる。また、「やどりぎを採って食べてクチャクチャ」(K氏)や「イタドリという草の芽を剥いて食べると、酸っぱい」(S氏)などの語りから、実体験の中で感じた味や食感は強く印象に残っていることがわかる。さらに、「クワガタやカブトムシがいっぱいいいて、籠いっぱいになった」(S氏)という語りに「それは俺らもやな」(O氏)と応える会話から、カブトムシやクワガタを籠がいっぱいになるほど獲った経験には、幼少期から何十年も経った今でも共感できる興奮や楽しさがあると考えられる。

以上から、「印象の強い記憶、地域イメージ」を与え

る経験には、その体験をした時の様子や印象、味や食感といった詳細な内容を伴う記憶が感じさせる臨場感・鮮明さがあり、それが経験上重要な意味を有する。

b) 住民の一体感の確認

EPMにおける紐帯形成資源の一部の経験がこれに当てはまる。高樋町では過去に何度も様々な催しが行われてきた。その最初の頃の催しは、「子供から全部呼んで、100人くらい」(O氏)が参加し、「横の繋がりができた大きいきっかけ」(O氏)になった。その後、この催しは高樋町だけでなく多数の町とともに祭へと発展した。こうした催しを皆で協力し、続けてきたことで、「みんなから喜びの声が上がってくる」(O氏)ようになり、住民皆がこれらの催しを大事に思い、毎年協力して準備や運営を行っている。

以上から、図6に示したその他の集まりも含めて、「住民の一体感」を得られるような経験が重要性をもつものと考えられる。

c) 地域に対する誇りの獲得

EPMにおいて、上述の「住民の一体感」に当てはまる経験を除く紐帯形成資源の経験がこれに当てはまる。「(村に呼んだ会社仲間が)この村いいな一言うから、もっとよくしたろ」(O氏)と思うようになったという語りや「(ハイカーさんに)ここの庭好きなのよ一て言ってもらえる」(S氏)ことが、庭や周囲の田畑の整備を行うやりがいであるという語りから、来訪者が自分の暮らす地域を評価し、褒めてくれた経験によって、地域に対しての誇りを感じ、その誇りが更なる整備活動の意欲を生んでいるといえる。

d) 地域で暮らした個人史の共有

EPMの想起解釈資源の経験がこれに当てはまる。これは、残したいと考える経験ではないが、特徴的な当時の思い出を住民同士で共有することが重要となる。幼少期の運動会について語り合う中で、現在60代のO氏は、「俺らのときは、(荷物を)手で担いで行ってたわ」と述べ、現在50代であるK氏は、「うちの時は、虚空蔵山の駐車場までは車で運んでもらって、そこからみんなで運んでた」と返し、時代による違いに両世代が驚いていた。それは同時に、自分とは異なる体験についての思い出を共有することに繋がっているといえる。また、「(梨を)盗ったら追いかけられたことあったな」と語るO氏に「僕も行きましたわ」とM氏が同意しているように、同時に体験したわけではない両者が、類似した体験とその思い出を語り合うことで、自分が暮らす地域の記憶を他者と確認し合い、同じところで生き、似たようなことをしていたという一体感を得ていると考えられる。これは、上述の「住民の一体感」に繋がるが、実際に何かを一緒にしているか否かの差がある。

グループワークで評価された経験資源			インタビュー・グループワークにより見出した考察		経験の意味
経験内容の分類 【合意評価点】	経験内容	資源タイプ	資源である理由・根拠	高樋町における各経験の本質の意味	
人の集まり ・交流 【5】	・畑にBBQ場を作って会社仲間を呼んでいた	紐帯形成資源	町に対する住民の誇りを村人が得られるようにするために来訪者を町に呼び、彼らに町のことを褒めてもらうことが重要となるため	住民が経験を蓄積してきた場所である 地域が町外者によって評価された	地域に対する 誇りの獲得
	・ハイカーとの交流がある	紐帯形成資源	ハイカーと多く関わる中で、彼らに自分の庭を含め、まちを褒めてもらえる嬉しさを知り、更に喜んでもらいたいと考える動機となっているため	住民が経験を蓄積してきた場所である 地域が町外者によって評価された	
	・夏祭り ・文化祭	紐帯形成資源	村人の喜びや上述の村の一体感を生み出すためであると同時に、自分の地域の良さとして自慢することができるため	夏祭りや文化祭を村人皆で行うことで 一体感を得ると共に、そうした地域に 誇りを感じる	
	・自警団で集まる会をした (年1, 2回・100人程度) ・うどんをみんなで食べる催しを行った	紐帯形成資源	村人をつなぐために始めた小さな催しだが、高樋町、精華地区の祭にまで拡大した。この結果は、当初の目的である村人全員の繋がり・協力を生み出すことに大きく貢献しているため。	高樋・精華地区で住民が協力し、祭に参加することで一体感が生まれた	住民同士の 一体感の確認
	・町思会で即売会をした	紐帯形成資源	活気の減った現在の地域に活気を取り戻すためには、昔のように住民が皆で集まり、即売会を行って楽しむような活動が必要であると考えるため	町思会を中心に住民が集まって即売会をしたことにより一体感が生まれた	
	・弘仁寺のグラウンドで運動会をした	想起解釈資源	残したい経験ではないが、住民同士の幼少期の記憶として共感できるものであり、その当時の記憶として印象に残っているため。	運動会の道具を虚空蔵山のグラウンドまで皆で運んだという思い出を共有する	
眺望 【4】	・古城からの眺め	知覚刺激資源	当時の山の状況や、そこから見える景色についての記憶が非常に鮮明である。また、その記憶の内容が複数人でほぼ共通していることから、「古城」という場所に対する共通イメージが住民の中で形成されているため。	当時の山が荒れていた様子や頂上から見える市街地の眺望や工場の様子、見ることのできた視野の広さが印象に残っている	印象の強い記憶、 地域イメージの 想起
	・虚空蔵山山頂からの眺望 ・虚空蔵山山頂の花見	知覚刺激資源	古城にはあまり行っていないS氏にとっての一番の視点がこの虚空蔵山であり、その眺望が特に印象的な記憶として評価されているため。	一望できた市街地の景色とその視野の広さが印象に残っている	
	・天理の方まで見渡せる ・春日さんからの眺め(竹がなければ) ・精尾からの眺めが良い ・コッチ山からの眺め ・来迎寺からの眺めが良い	知覚刺激資源	古城とほぼ同じ眺望景についての共通イメージがあり、その眺望の美しさが印象的であるため。ただし、古城と違い、その場の状況などはほとんど含まれておらず、視点場としての認識のみである。	一望できた市街地の景色とその視野の広さが印象に残っている	
虫・魚獲り(川) 【4】	・昔はたくさんの虫を獲った ・虫の群生をみんなが車を止めて良く見る ・ホテル狩りをした	情動体感資源	現在とは違い、昔の地域に多く生息していた虫の存在が印象に残っているため。	昔はよく見ることのできたたくさんの虫が印象に残っている	印象の強い記憶、 地域イメージの 想起
昆虫獲り(山) 【4】	・カブト虫をいっぱい獲った ・クワガタをいっぱい獲った	情動体感資源	ただカブトムシやクワガタを獲っただけでなく、籠いっぱいになるほど獲れていたことで、何十年経った今でも思い出せるほどの嬉しさ・楽しさ・興奮といった感情が記憶に含まれているため。	籠いっぱいになるほどにカブトムシやクワガタがたくさん獲れた時の興奮が印象に残っている	
植物採取 (山菜・果実など) 【4】	・鋸杏を拾った ・マラムキを採った ・ヤマブドウを採った ・ノイチゴを採った ・タラを採った ・木に登ってアケビを採った ・すかんぼ(イタドリ)を食べた ・ヤドリギを食べた ・山の実をおやつ代わりに食べていた ・ワラビを採った	知覚刺激資源	植物を採って食べた時の印象が強く記憶に残っており、幼少期を地域で過ごした住民は皆共感することができるため。また、その経験がなされた場所の情景や当時の家族の思い出などが付属している場合もある。	当時の山の様子や植物を採る時の状況、食べた時の味や食感が印象に残っている	地域で暮らした 個人史の共有
	・松茸をよく採った	想起解釈資源	当時の松と松茸が多く生えていた地域の情景を思い出し、松茸をこっそり盗っていた記憶が併せて想起された。そうした記憶が共感され、幼少期の悪戯を懐かしく思っているため。	当時の松や松茸がたくさん生えていて、その松茸をよく盗っていた思い出を共有する	
	・葡萄畑があった(葡萄を採った) ・梨畑があった(梨を採って追いかけた)	想起解釈資源	松茸同様、幼少期の悪戯を懐かしく思っているため。	当時の梨畑や葡萄畑と、それらの果物をよく盗っていたこと、それが見つかり追いかけられた思い出を共有する	

図6 高樋町における経験資源の意味構造

表 13 高樋町における経験の意味と場所の意味の関係

経験の意味	場所の意味	場の特徴
地域に対する誇りの獲得 住民同士の一体感の確認	地域内外の人々が集う場	ハイカーや観光客を対象とした催しの実施や、それに伴う住民の協働が重要であり、それを実行することのできる役割を担う場
地域で暮らした個人史の共有	共有可能な体験の場	一緒に体験したわけでもなくとも、体験内容の類似性等から、住民同士がその経験を共有できることが重要であり、そうした複数の住民が類似体験することのできる場
印象的な地域イメージや記憶の想起	生物・植物と触れ合う場所	生物や植物自体ではなく、それを直に見て、触り、食したということが重要であり、その類似体験が可能な場所
	眺望景のある場所	複数人が共通して語る市街地を望む高台からの眺望景が重要であり、同様の眺望がある場所

(3) 地域住民としての経験資源の質的構造関係

前節の4つの経験の意味が、地域での住民の暮らし全体の中でどのように位置づけられるのかについて考察を行った結果、「印象の強い記憶、地域イメージの想起」と「住民の一体感の確認」は、これまで地域で暮らしてきた住民にとって、地域で暮らす中で蓄積された経験から、場所の様子や人々の関係について最も良好だと彼らが考えるイメージ（地域の理想像）が想起されているものと考えられる。

以上の考察、及び前節で述べた経験の各意味から、次のような質的構造関係を読み解くことができる。住民は、「地域で暮らした個人史の共有」によって同じ地域に暮らしているという意識を基盤として持ち、「印象の強い記憶、地域イメージの想起」と「住民の一体感の確認」の経験によって“地域の理想像”を得る。また、来訪者と交流し、地域に対する評価を得ることは、住民にとっての「地域に対する誇りの獲得」となり得る。しかし、来訪者は“今ここ”としての現在の地域を評価しているに過ぎない。一方、住民は、来訪者から今より評価を得られるような更に良い地域の状態を、“地域の理想像”として経験的に知っている。そのため、この理想像を持つ住民には、現在の地域を理想の状態に近づけようとする動機が生まれ、次の整備活動の原動力となる。

この構造関係から、個々の経験資源の重要性だけでなく、各々の経験の有する意味が連関することで、地域と住民の価値ある関係性が形成されていることがわかる。上に示した構造関係は、過去の暮らしの経験が有する重要な意味の蓄積を、現在を生きる住民が見出すことによって生まれる価値であるといえる。

(4) 経験資源に関連する場所の意味

上述の質的構造関係を地域の空間計画に活かすためには、経験の意味と関連する場所の意味を考慮する必要がある。各経験の意味に当てはまる具体的体験と場の関連性についての考察結果を表13に示す。「地域内外の

人々が集う場」と「共有可能な体験の場」は、その経験があった場所自体ではなく、その経験が生まれる環境・慣習を指す。「生物・植物と触れ合う場所」と「眺望景のある場所」は、実際に類似体験が可能な具体的場所の特性を指す。

図6の合意評価点の結果から、経験資源のうち「地域に対する誇りの獲得」と「住民の一体感の確認」は最も強い意味をもつ。また「共有可能な体験の場」における個人史の共有は、住民の一体感を生む可能性を秘めている。この「地域で暮らした個人史の共有」は“このまちに住んでいる”という自己アイデンティティの確立に役立っていると考えられ、言わば住民のまちに対する意識の基盤であるといえる。さらに、個人史の共有と共に基盤としての役割を担うのが、「印象の強い記憶、地域イメージの想起」である。これは知覚や感情による鮮明な地域イメージを伴う基盤であり、具体的な体験内容を想起できるという点で、アイデンティティ確立に大きく貢献すると考えられる。以上から、同様の知覚や感情を得る体験が可能となる「生物・植物と触れ合う場所」と「眺望景のある場所」を保全・再生することは、地域の場所づくりにとって重要である事が指摘できる。また、同様に意識の基盤となる「地域で暮らした個人史の共有」のための「共有可能な体験の場」づくり、及び最も重要な意味をもつ「住民の一体感の確認」・「地域に対する誇りの獲得」のための「地域内外の人々が集う場」づくりの重要性も指摘できよう。以上をふまえれば、地域空間の計画においては、重要かつ多様な経験価値の継承・創造とともに、これらを育むような場所、すなわち人々が集う場、共有可能な体験の場、生物・植物と触れあう場、眺望景のある場、のそれぞれの場所づくりが大きな可能性をもつことが示唆できる。

6. 結論

2章では、経験が有する資源的価値について、経験資源モジュール(EPM)による5つの資源モジュールとして、知覚刺激資源、情動体感資源、想起解釈資源、紐帯形成資源、規範活動資源を定義し、EPM分析フレームを設定することで、多様で複雑な経験を要素として抽出し、後の構造的理解へ促すための整理を可能とした。

3章では、都市近郊農村地域7地区における大切な場所についての記述内容をもとに、経験資源を前章の分析フレームを用いて質的に把握・分析することで、対象の地域特性における各モジュールの資源カテゴリーと、経験が資源的価値を有するための重要点を明らかにした。

知覚刺激資源の経験では、カテゴリーとして「五感で得た刺激対象の種類」を分類し、重要点として“その刺

激対象の特徴”をまとめた。その結果、遠景としての“山”や“市街地”，“田園風景”などを重要な視対象の特徴とする「地域からの眺望」など、3つの知覚のタイプを把握した。

情動体感資源の経験では、カテゴリとして「感情の種類」を分類し、重要点として“その感情を引き起こした要因や状況”をまとめた。その結果，“仕事からの帰りの運転中”にふと感じる「自分のふるさと」という感情など、17の感情のタイプを把握した。

想起解釈資源の経験では、カテゴリとして「経験者個人の経験による場所の解釈」を分類し、重要点として“その解釈に至った想い出の内容”をまとめた。その結果，“茸や昆虫をとる”場所としての「遊び場」という解釈など、17の解釈のタイプを把握した。

紐帯形成資源の経験では、カテゴリとして「経験者が何らかの繋がりを感じる対象」を分類し、重要点として“その繋がりを感じられる、もしくは生み出すための要因・状況”をまとめた。その結果，“地域の祭や掃除での集まり”や“雑魚捕り”などによる「住民」との繋がりなど、3つの紐帯のタイプを把握した。

規範活動資源の経験では、住民にとって「規範化している大切にすべき意味・考え」をカテゴリとして分類し、重要点として“日常生活に規範化している大切な意味を守るための活動”をまとめた。その結果，“寺社とその関連行事を守り続ける整備活動や多くの役職の分担”によって守られる「町の守り神」という意味・価値など、4つの規範のタイプを把握した。

4章及び5章では、対象地を高樋町に限定し、共有の価値としての経験資源をグループワークによって把握し、主に個人インタビューによって得た各経験についての語りから、経験資源が有する共有され得る資源性を見出した。その資源性から、対象地域における経験の意味として「地域に対する誇りの獲得」・「印象の強い記憶、地域イメージの想起」・「住民の一体感の確認」・「地域で暮らした個人史の共有」の4つを明らかにし、次の質的構造関係を読み解いた。すなわち、住民は「地域で暮らした個人史の共有」によって同じ地域に暮らしているという意識を基盤として持ち、「印象の強い記憶、地域イメージの想起」と「住民の一体感の確認」の経験によって“地域の理想像”を得る。また、来訪者と交流し、地域に対する評価を得ることは、住民にとっての「地域に対する誇りの獲得」となり得るが、来訪者は“今ここ”としての現在の地域を評価しているに過ぎない。一方、住民は、来訪者から今より評価を得られるような更に良い地域の状態を、“地域の理想像”として経験的に知っている。そのため、この理想像を持つ住民には、現在の地域を理想の状態に近づけようとする動機が生まれ、次の整備活動の原動力となる。

さらに、以上の考察をもとに、住民の意識の基盤となる「地域で暮らした個人史の共有」と「印象の強い記憶、地域イメージの想起」のためには「共有可能な体験の場」と「生物・植物を触れ合う場所」、「眺望景のある場所」の場づくりが重要であり、住民にとって最も強い意味をもつ「地域に対する誇りの獲得」と「住民の一体感の確認」には、「地域内外の人々が集う場」の場づくりが重要であることを明らかにした。地域空間の計画においては、重要かつ多様な経験価値の継承・創造とともに、これらを育むような上述の場づくりが大きな可能性をもつことを示唆した。

以上の実践的成果を導いた本手法の知見から、一般化した経験資源の顕在化手法として、次の三段階のフローを示すことができる。まず、【要素】の抽出の段階では、経験を一つ一つの要素として扱い、経験の個別性、すなわち、その経験が有する、経験者個人にしか当てはまらないような資源的価値を具体的に把握する。その上で、次の【構造】の読解の段階では、要素間の関係性や場所との関連性を示し、経験資源の質的な構造を把握することで、住民がこれまで地域で暮らしてきた経験と、個人史の物語の文脈を読み取る。最後に、地域計画を立案するための【物語】の再編集の段階では、その物語を計画者の解釈を通じて再編集し、経験資源を継承・創造するための場と人の関係性を提示する。

以上の一連の手法は、地域計画策定手法に貢献する可能性を持つと考える。様々な対象地で本手法による地域特性と経験資源の関係性の把握を行うことで、高樋町以外にも活用可能な一般性のある手法とすることが期待される。

謝辞：本研究の執筆にあたり、高樋町町思会の皆様には大変お世話になった。特に、会長の岡田又計氏には何度も調査のご協力や他の方々へのお声かけをさせていただいた。ここに厚く謝意を表す。

参考文献・注釈

- 1) 園田美保:住区への愛着に関する文献研究,九州大学心理学研究,第3巻,2002
- 2) 城月雅大,園田美保,大槻知史,呉宣児:「まちづくり心理学」の創出に向けた基礎理論の構築-計画論と環境心理学の橋渡しによる地域再生のために-,名古屋外国語大学現代国際学部紀要,第9号,2013年3月
- 3) エドワード・レルフ著,高野岳彦,阿部隆,石山美也子訳:『場所の現象学』ちくま学芸文庫,1999
- 4) イーファー・トゥアン著,小野有五,阿部一共訳:『トポフィリア』せりか書房,1992
- 5) Irwin Altman, Setha M. Low: 『Place Attachment』, Springer, 1992
- 6) Lynne C. Manzo, Douglas D. Perkins: Finding Common Ground: The Importance of Place Attachment to Community Participation and Planning.

- 7) 建部謙治,松本直司,花井雅充:生活空間における心象風景と地区特性との関連性:子どもの心象風景に関する研究その1,日本建築学会計画系論文集,第565号,2003
- 8) 斎藤達哉,松本直司,高木清江,瀬尾文彰:都市の心象風景の形成要因と場面的特性に関する研究,日本都市計画学会学術研究論文集,第32回,1997
- 9) 松村暢彦,尾田洋平,來田成弘,楠田勇輝,平祐太郎:場所の記憶の共有化による地域のなじみに及ぼす影響~兵庫県川西市大和団地をケーススタディとして~,土木学会論文集 D3(土木計画学), Vol.67, No.5(土木計画学研究・論文集第28巻),2011
- 10) 中村良夫,北村眞一,矢田努:地点識別に基づく都市景観イメージの解析方法に関する研究,土木学会論文報告集,第303号,1980
- 11) 木下勇:三世代への聞き取りによる農村的自然の教育的機能とその変容,日本建築学会計画系論文集,第450号,1993
- 12) 姫野由香,佐藤誠治,小林祐司,金貴煥:イメージスケッチを用いた観光地における印象的な景観場の特性分析,都市計画論文集, No.38-3, pp.727-732,2003
- 13) 松島洋介,奥敬一,深町加津枝,堀内美緒,森本幸裕,琵琶湖西岸の里山地域における地元住民と移住住民の景観認識の比較,ランドスケープ研究,71(5),2008
- 14) 呉宣児著:『語りからみる原風景』萌文社,2001
- 15) 上掲『語りからみる原風景』
- 16) 斎藤進也:ボランティア組織を基盤とする地域文化情報の発信についての考察-市民広報チーム「はまことり」の組織化プロセスに着目して-,情報文化学会誌,13(1),pp.55-62,2006
- 17) 高木清江,松本直司,瀬尾文彰:詩的イメージ構造の特性,日本建築学会計画系論文集,第537号,pp.133-140,2000
- 18) 杉田穂子:知的障害のある人のディスアビリティ経験と自己評価-6人の知的障害のある女性の人生の語りから-,社会福祉学,第52巻第2号,pp.54-66,2011
- 19) 秋山さちこ,海老真由美,村山正子:住民自主組織に所属する個人エンパワメント構造,日本地域看護学会誌,Vol.7, No.1, pp.35-40,2004
- 20) 野並葉子,米田昭子,田中和子,山川真理子:2型糖尿病成人男性患者の病気の体験-ライフヒストリー法を用いたナラティブアプローチ-,CNAS Hyogo Bulletin Vol.12, pp.53-64,2005
- 21) 高田明転身の物語り-サン研究における「家族」再訪-,『文化人類学』,75/4, pp.551-573,2011
- 22) この7地区は類似した環境・生活を有する都市近郊農村地域として捉えることができる。本研究で扱う経験資源は、地域における個人の生活体験が重要な意味を持つため、都市や新興地のように人の流動性が高く、自身の地域に対する経験の蓄積が少ない地域は生活体験を抽出することが難しい。一方、本対象地区には幼少の頃からの居住者が多く、里山としての地域の歴史がある。従って住民と地域との関係が長期的かつ多様であると考えられ、対象地として適していると考えられる。
- 23) バード・H・シュミット著,嶋村和恵,瀬盛一訳:『経験価値マーケティング』ダイヤモンド社,2000
- 24) 上掲『経験価値マーケティング』
- 25) 長沢伸也,大津真一:経験価値モジュール (SEM) の再考,早稲田国際経営研究, No.41, 69-77, 2010
- 26) ここでの“一つ”とは、語り手が一つのまとまりを持った出来事や意味として語った内容を指し、その大きさは語り手の話

し方や意思によって変化し得る。

- 27) 本研究では定量的な評価を行わないため、こうした数に関する厳密性は必要ではなく、むしろ重複する資源的価値をできるだけ詳細に把握することが必要となる。
- 28) 規範活動資源を把握するための着目点は実活動の有無という明確な基準があるが、他の着目点は語り手にとって相対的に重要視されている意味や特徴を観察者が判断する必要がある。そのため、分析手順としては、規範活動資源への分類の可否を最初に判断した上で、分類されなかったものを他の4つの資源モジュールで相対的に判断し、検討と再検討を繰り返すことで資源的価値を見出すこととする。
- 29) 種類の一つである“視点場”は、大切な場所として示された箇所空間・場所の特徴よりも、その場から見える景色を重要視している回答結果に対する分類である。
- 30) その場の空間性を重要としない“視点場”の経験、及び回答内容から場所の種類が明らかでない経験については、煩雑になることを避けるため省略している。
- 31) 町思会は、後述するO氏が自警団長(自治防災組織のリーダー)の役を終えた後、共に自警団で活動してきた人々と共に1987年に結成した地域組織である。地域住民が協力できる関係作りを目的に、地域清掃や夏祭りの開催、農産物の即売会などを行っていた。結成後7年で、多数の会員が本職において多忙となり、活動を継続できなくなったため休会となった。その後、筆者が高樋町の調査を行うに当たって、O氏をはじめ本論の被験者と関わりを持つようになった。この関わりの中で2013年に町思会を再結成する運びとなり、現在に至る。再結成された町思会は、景観保全、地域の発展・活性化、会員相互の交流を主な目的としており、現在の会員数は15名である。
- 32) この手法を行う理由を以下で述べる。経験資源は、個人の中で蓄積されている経験に対して、経験者自身が何らかの資源的価値を見出すことで想起・意識化される。ただし、W.ジェイムズが「経験の性格を区別するのは個々の経験が互いに作用し合う仕方であり、その関係のシステムであり、その機能である」(W.ジェイムズ著,伊藤那武編訳:『純粹経験の哲学』,岩波文庫,2004)と述べているように、経験はそれ単体ではなく、蓄積された複数の経験によって価値づけられる可能性がある。また、住民は普段の暮らしの中で自己の経験を価値付ける機会は少ないと思われ、その価値は潜在化している可能性もある。そのため、直接的に価値のある経験を聞き出す方法では不十分であり、経験者自身の語りやそこから見出される価値観などから観察者がその経験の価値を見出す必要があることを踏まえ、本手法を行うこととした。
- 33) 吉村晶子:原風景の生成に関する研究,ランドスケープ研究,67(5),2004
- 34) O氏は他の語り手と比較して、町に対する積極的な姿勢や行動が顕著であり、地域についての知識や経験も多く持っている。そのため、複数回のインタビューを行い、地域の暮らしや習慣についての情報を網羅的に得ており、他の対象者とは得た語りの内容や量に差異が見られる。
- 35) 蛭・魚獲り(川)の個人評価点において、(蛭)と記している評価は、川の生物の内、特に蛭について評価した点数であることを示している。