

京都大学大学院地球環境学堂  
環境マーケティング論分野  
Working Paper : #20140301

# 里山に対する都市住民の意識

－自然遊びの経験に注目して－

2015年3月

京都大学大学院地球環境学堂

吉野 章



## 目次

1	課題と方法.....	1
2	分析のフレームワーク.....	4
(1)	里山と都市住民との関わりの4つの段階.....	4
(2)	楽しみながら保全する.....	6
(3)	環境配慮行動の説明モデル.....	7
	基本モデル.....	7
	どんな人が里山保全に尽力するか.....	10
	どんな人が里山保全に関わろうとしないか.....	10
	里山に関する知識.....	11
(4)	里山の自然を遊ぶ.....	12
	里山の選択過程.....	13
	知識による選択の違い.....	15
	里山からの働きかけ.....	17
(5)	アンケート調査の設計.....	18
	質問1 こどもの頃の自然遊びの経験.....	18
	質問2 大人になってからの自然遊びの経験.....	19
	質問3 森や川で遊ぶことについてどう思うか.....	19
	質問4 里山での遊びについて.....	19
	質問5 フェイスシート.....	19
3	アンケート調査結果の分析.....	20
(1)	調査結果の概要.....	20
	回答者の分布.....	20
(2)	里山との関わり.....	21

里山の経験パターン .....	22
里山経験パターンごとの属性 .....	24
(3) 子供の頃の自然との関わり .....	25
(4) 大人になってからの自然遊び .....	27
(5) 遊びに行きたい森や川 .....	29
(6) 森や川の遊びでの心配事 .....	31
(7) その他の傾向 .....	32
4 まとめ .....	34

図 1	かつての里山の資源循環の環は絶たれてきた .....	1
図 2	都市部との交流による里山の資源循環は可能か .....	2
図 3	里山との関わりを 4 段階に分けた .....	5
図 4	里山の保全活動に対する活動水準を決める基本モデル .....	9
図 5	里山の経験知が里山の価値や里山保全の費用便益評価を左右する .....	12
図 6	ブランド選択論に沿った選択プロセス .....	14
図 7	ブランド選択過程に作用する「知識」 .....	16
図 8	「里山」の選択を促す働きかけ .....	18
図 9	回答者の性別 .....	20
図 10	回答者の年齢 .....	21
図 11	回答者の勤務状況 .....	21
図 12	里山経験パターンの性別 .....	24
図 13	里山経験パターンの年齢構成 .....	24
図 14	里山の経験パターンと子供の頃の自然遊びのパターンとの相関 .....	26
図 15	里山の経験パターンと大人になってからの自然遊びのパターンとの相関 .....	28
図 16	里山の経験パターンと遊びに行きたい森や川の条件のパターンとの相関 .....	30
図 17	里山の体験パターンと遊びに行く森や川を選ぶ際の心配事との相関 .....	32
表 1	里山の経験パターンによる回答者の分類 .....	23
表 2	子供の頃の自然遊びのパターン .....	25
表 3	大人になってからの自然遊びのパターン .....	27
表 4	遊びに行きたい森や川の条件のパターン .....	29
表 5	遊びに行く森や川を選ぶ際の心配事 .....	31

# 1 課題と方法

かつての里山は、人々の暮らしの中で、山や川、農地が保全されていた。そこでは、物的資源、人的資源、そして知的資源が有機的に結びつき、循環していた。

しかし、戦後の高度経済成長の頃から、里山から都市部への人的資源の流出が始まる。里山での暮らしも、都市部からもたらされる物的資源に頼ったものに変容していった。結果として、里山で受け継がれてきた知的資源が軽視され、里山の資源循環の輪は絶たれていった。

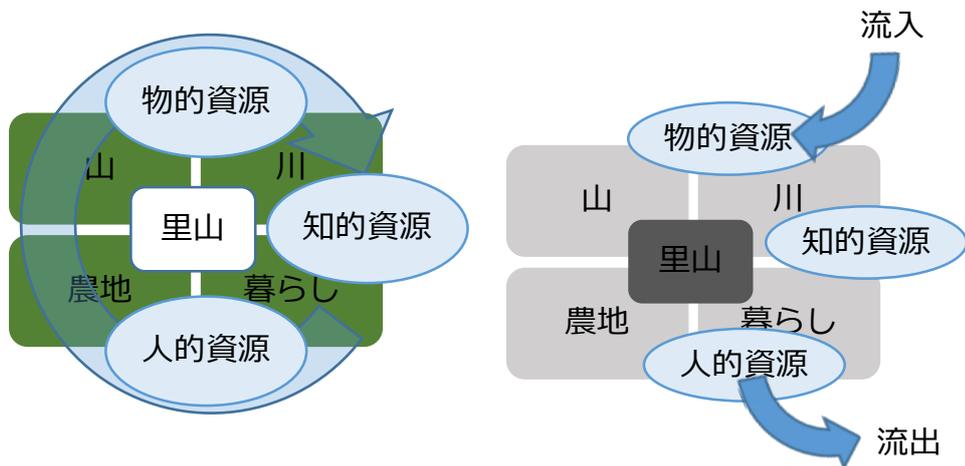


図 1 かつての里山の資源循環の環は絶たれてきた

里山はすでに過去のものと考え、こうした変容を時代の流れとして受け入れることもできるかもしれない。しかしながら、里山には自然環境と持続的に共存していく生活の知恵があり、景観がある。長い時間をかけて蓄積され継承されてきたこうした里山を、日本の社会の中にかに位置付けるのか、それは、国土経営や環境、文化的多様性を、日本という国が今後どうしていくのかという問題であり、社会的選択の問題である。

現在、里山には「限界集落」と呼ばれる地域も数多く、その存続・再生は、すでに容易ではない段階に来ている。人口の減少と高齢化が極端に進み、里山域内だけで、かつての資源循環生を求めるのはもはや難しい。里山の存続・再生を図るにしても、かつてとはやや違った形でその道を探る必要がある。

たとえば、里山と都市住民との交流を通じた、かつてより広い範囲での里山の物的・人的・

知的資源の循環の再生が考えられる。都市部から、人を呼び込み、田畑や山、川の保全を手伝う。都市住民も里山の景観や食といった恵みを享受し、里山の知恵に学ぶ。そうした交流を通じ、里山の適切な利用と保全や、知的資源の継承を図ることができるのではないか。

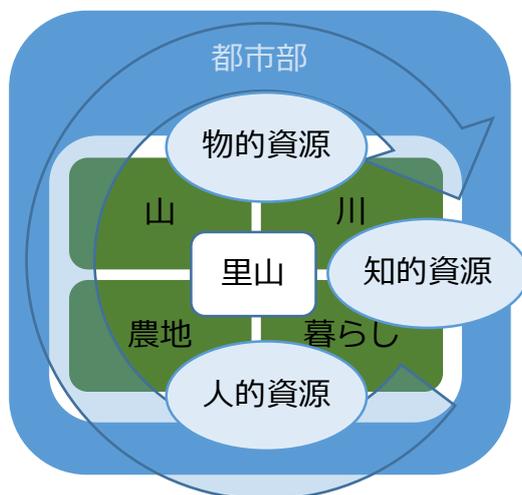


図 2 都市部との交流による里山の資源循環は可能か

そのためには、里山の価値を認め、自らの暮らしに里山を取り入れる都市住民の存在が鍵となる。現在、里山の魅力を知り、里山の保全活動に参加する都市住民も数多くいる。里山に移り住む人も少なくない。

本稿では、こうした里山の魅力を知り、里山の保全に関わる都市住民がどのくらい存在し、その広がりの可能性はどの程度あるのか、あるいは可能性を広げ、実際の行動につなげるにはどのような取り組みが求められるのかを、主に、自然環境との関わりの経験に注目して検討する。

方法として、まず、里山の保全活動に関わる都市住民の行動原理を説明するための理論的フレームワークを提示する。都市住民には、里山に強い関心を持ち、実際にその保全活動に参加する者がいる一方で、里山に全く関心を示さない者もいる。里山に関心を示しながらも、保全活動には消極的な者もいるだろう。こうした違いは何によるものなのか、最終的にはアンケート調査で確認するが、そうしたアンケートを設計するにも、まずは一般的フレームワークが必要である。しかしながら、消費者の環境配慮行動一般においてすら、それを説明するためのフレームワークが確立しているわけではない。そこで、あくまで仮説的な提示であるが、主にマーケティング論におけるブランド選択理論を中心に、試行的なモデルの提示を行いたい。

続いて、この行動モデルに従い、アンケートを設計し、その調査結果に基づき、都市住民

の里山との関わりと里山保全に対する意向の関係を分析する。ただし、次の理論的フレームワークで詳述するが、その関係は多様なものが想定され、今回は、その一つとして、自然遊びの場として里山とどのように関わってきたか、それが里山保全の意向にどのように関係するかについて分析を限定する。

なお、アンケート調査は、2013年3月上旬～中旬にかけて実施した。調査対象は京都府下の2地域で、調査規模は2088部配布し300部を回収した。アンケート調査票の設計、配布、集計には、京都大学大学院地球環境学舎博士課程 大南絢一、京都大学森里海連環学教育ユニット 長谷川路子、京都大学大学院農学研究科 北野慎一の協力を得た。

また、アンケート調査票の作成・配布・回収ならびにデータ入力・整理、並びに関連する現地調査等には、科学研究費助成事業・基盤研究(B)「里山ランドスケープにおける地域資源循環システムの評価と地域計画への応用」(代表 深町加津枝、課題番号24380021)の助成を受けた。

## 2 分析のフレームワーク

### (1) 里山と都市住民との関わりの4つの段階

里山と都市住民との関わり方の違いを説明するための理論的フレームワークを仮説的に示す。

里山には、自然環境や社会・文化において、数多くの価値がある。しかしながら、現在、里山を支えてきた人的・物的・知的資源の循環は断たれ、住民の高齢化と人口減少で、里山は、その存続が危ぶまれている。もはや住民のみで里山の維持・再生を図ることは難しく、何らかの形で都市住民の力も借りなければ、里山が形作ってきた景観や自然環境、これまで蓄え継承されてきた文化・伝統は失われかねない状況にある。

そのような状況において、各地の里山で、その素晴らしさを認め、後世に残そうと積極的に活動している人たちがいる。里山の保全活動にボランティアとして参加したり、里山が生産・販売する農産物やその他の物品を買い支えたり、あるいは、里山に移り住み住民となったり、等々。

しかしながら、その一方で、里山の価値や現状についてほとんど知らず、関心を持たない人々がいるのも事実で、むしろこうした人々の方が割合としては多いであろう。

はたして、どのような人が里山に関心を持ち、その価値を認め、実際に里山の維持・再生に関わるようになるのであろうか。それを促すためには、どのような方策が有効なのだろうか。それを考察することが我々の最終的な課題である。

まず、里山と都市住民との関わりを、以下の4段階に分けた。

1. 里山に無関心：里山や里山の価値、その現状についてほとんど知らないし、知ろうともしていない。現状では、おそらく大半の都市住民がこのような状態であろう。
2. 里山を楽しむ：里山の自然、里山の景観、里山の恵み、あるいは里山に学ぶことの価値を知っており、実際にそれらを楽しんでいる。ただし、それは里山の「消費」であって、里山の保全のために、自ら尽力しようという意識はない。
3. 里山を保全する：里山の保存に自ら取り組むことの必要性を意識し、活動に参加している。その活動は、本人にとって負担であっても、義務感に基づいた

活動している。

4. 里山を楽しみながら保全する：里山の保全活動自身を楽しんでいる、あるいは、里山の保全につながるような楽しみ方をしている。里山保全に対する義務感や負担感を超えて、里山を通じて、環境にとっても人にとっても、「もっとよい暮らし方」を見出す。

里山の存続・再生を都市住民との交流の中で実現していくためには、都市住民が里山の価値を認め、自律的にその保全に関わっていく必要がある。我々は、「里山を楽しむ」ことの価値に注目し、最終的に保全そのものを楽しむことへ都市住民の生活意識が変革していくことを、ひとつの道標と考えた。

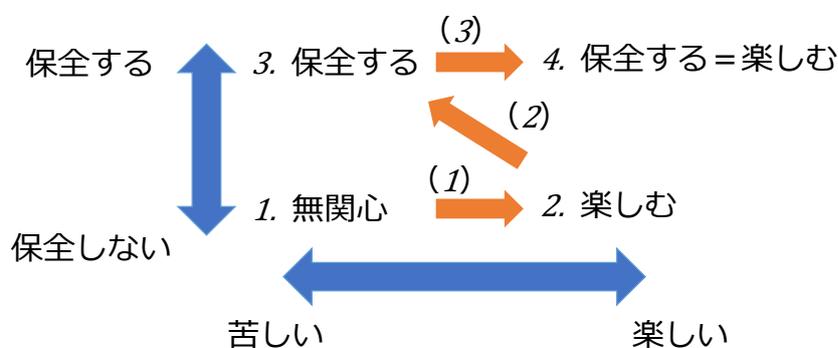


図 3 里山との関わりを4段階に分けた

これは Grant(2008)が、消費者の環境への取り組みを Green、Greener、Greenest の3段階に分けたことに準じている。すなわち、Green の消費者は、環境への取り組みを、規範や虚栄心の満足、あるいは節約といった自己満足に基づいて行うが、Greener の消費者は、実質的な環境フットプリントの軽減に努める。ただし、それは「我慢」であり、Greenest の消費者は、それまでの環境負荷型の消費生活よりも「もっとよい暮らし方」にたどり着き、自律的に環境調和型の生活を実現する。

それでは、各段階から次の段階への移行はどのようにして生じるのであろうか。今回は、分析の初段階として、第一段階から第二段階への移行を中心に分析するが。それに先立ち、第二段階から第三段階への移行、第三段階から第四段階への移行について、どのようなモデルを想定しているか簡単に紹介する。

## (2) 楽しみながら保全する

まず、最終段階の第三段階の「保全する」から第四段階の「楽しみながら保全する」への移行から考察しよう。

里山の保全に尽力している人々と対話すると、この2段階についてしばしば意識することになる。たとえば、大阪府能勢地域のある村では、役所を定年退職した人が村に戻り、集落機能の維持と里山の保全を図っていた。彼は、自治会長や青年部長、老人会長、婦人会長等、村の公式組織で要となる人を説得し、皆で村が取り組まなければならない課題とその解決方法を検討し、行動に移した。小さい集落ではあったが、その合意形成や調整は見事で、行政や補助金などをあてにしない、自立した集落と里山の維持・再生が行われている。

また、滋賀県長浜地域のある村では、村の活性化のために、大学生や高校生といった数多くの都市住民を受け入れている。学生を受け入れるために、空き家となった古民家を提供し、訪問の折には、交流会を開催するなど、手厚い「おもてなし」が行われている。

これらは、都市住民側ではなく、村側の立場ではあるが、いずれの事例も、村を振興するという意味では成功事例として位置づけられる。しかし、その担い手たちは、たいへん真面目な方々で、義務感に駆られて努力している。しかし、彼らが楽しんでいるかとういうと、必ずしもそうではなく、「なんとかしなければ」という危機意識が行動を支えているようであった。長浜の村では、学生の来訪が近づくと「また今年も始まるのか」と臆する人もおり、また、徒労感を感じる人もいるようで「進まない自転車を漕いでいるようだ」とまで表現されていた。

一方、和歌山県天野地区では、サークル的な村づくりと里山の保全を行っている。村全体での合意形成を図るよりも、自発的な有志の集まりを重視している。活動単位をいくつも作り、参加したいものだけに参加する。その方法は、小学校の維持や生活インフラの整備など、村全体で公式に行うべき課題には弱いものの、少なくともみんなが楽しんで村の活動に参加していた。ちなみに、この村へのIターン者は数多く、村の人口のおよそ2割がIターン者で構成されている。また、ある企業の企業研修を受け入れているが、ここでもお仕着せの研修やお客さんとしての扱いではなく、棚田の維持やホテルの川の保全などを任せており、この村に毎年通うこの企業の社員も数多い。

京都府舞鶴地域のある村では、住民よりも都市住民などが主体で里山の維持・再生が進められている。この村は、もともと極端な高齢化が進む村であったが、ある年の水害で、田畑が大きな被害を受け、村の存続が危ぶまれた。それに対して、近隣地域の農家の青年達が復興を支援し、これに都市住民も加わった。獣害に強いゆずを植えるなど、ある程度組織的な取り組みもあるが、そこでの支援は、参加者それぞれが自由に行う部分が多く、自分の役割

を自発的に見出し、それぞれの楽しみ方をしている。村の主体性を問うことも必要だが、参加者が「助けてあげる」という立場ではなく、皆楽しんでこの村に関わっている。

福井県大飯町の NPO 森林楽校・森んこは、古民家の再生させる、里山の再生に関わっているが、その目指すところは「楽（がく）力」であり、いかに楽しむ力を養うかを活動理念に挙げている。森んこの代表自身が、大阪からの I ターン者であり、里山で暮らし、里山のために働き、里山を遊ぶことを楽しみとしている。

以上のように、同じ里山保全に尽力する場合でも、義務感として里山の保全する場合と、保全すること自体を楽しんで行っている 2 つのパターンがある。里山保全の効果だけからみたら、前者の方が優れている場合もあるかもしれない。しかしながら、参加者の広がりや継続性を考えると、義務感だけでは限界があるだろう。かつての里山がそうであったように、都市部に住む人の生活の一部に里山が取り入れられ、そのこと自身が保全につながらないか。当然、その意味合いはかつてのものとは違ってよいはずで、日常の暮らしだけでなく、この場合、余暇が大きな位置を占めることになるだろう。そうすると里山の保全を楽しめるかどうか鍵となる。

それでは、いかにして義務としての保全活動を楽しみに変えられるか。その方策として、参加者の自発性や自立性を尊重する、そもそも楽しむことを前面に出すなど、上の事例からも示唆されることはあるが、その具体的方法はひとつではなかろう。

先に挙げた Grant(2008)は、Greenest 段階として、生活者のネットワークを「よりよい暮らし方」を見出し、実現するための源泉として提案している。里山を自らの生活に取り入れた「よりよい生活」を、都市住民がどのような形で実現するのか。それは、Grant の言うように、里山に入る都市住民の里山の住民との交流、あるいは都市住民どうしのつながりと情報交換の中で実現するのか。重要な検討課題であるが、残念ながら、今回はここまで踏み込まない。

### (3) 環境配慮行動の説明モデル

#### 基本モデル

里山保全をいかに楽しむかどうかの前に、里山を保全しよう、保全すべきだと考える段階への移行はいかに説明すべきだろうか。

里山の魅力を知り、それを楽しむ人は少なくない。里山には、四季折々の景観があり、虫や魚といった生き物、自然を相手とした遊び場がある。都会にはない新鮮な食材、里山ならではの料理があって、里山で生まれ受け継がれてきた知恵や技術がある。

ただし、それらを楽しむことは、あくまで里山の利用・消費であって、それが里山の保全に結びつく場合もあるが、利用者の意図は、あくまでもそこにはない。よりよい景観や刺激的な遊び場があればそこへ移るだろうし、食材や虫の採取のやり方次第では、里山の保全とは程遠い、むしろ保全にとっては逆効果となる場合もあるだろう。

そのような里山の消費行動から保全活動への移行はどう説明されるだろうか。一般市民の環境配慮行動については、広瀬（1994）が社会心理学のアプローチに基づいた仮説の提示を行っている。このモデルは、環境配慮行動の必要性の認知と、実際に行動をしようとする態度決定との間にギャップがあることに着目し、認知段階（「目標意図」と呼んでいる）から態度決定の段階（「行動意図」と呼んでいる）へ移行する条件を検討している。

すなわち、認知段階では環境への危機感、責任感、自分の行動の有効性評価が、環境にやさしくしたいという意図を高めているが、それを具体的な行動につなげるためには、態度決定の段階で、自分が環境配慮行動をとるために知識や技能を持っているか、その費用便益はどうか、社会的な規範がどうか左右されると主張する。そこから、一般消費者の環境配慮行動を促すためには、環境意識への働きかけだけでなく、行動をとる際のバリアを取り除くことが必要だとの含意を導いている。

ただし、この仮説は、各段階の規定要因を並列に扱っているが、それらの間の関係が不明確である。認知段階は多元的なので、いろいろな要因が混在していることは許容できるかもしれないが、少なくとも、環境配慮行動を「とる」か「とらないか」という態度決定の段階については、なんらかの基準で両者間が比較可能でなければならない。例えば、「社会的規範」と「費用・便益」が相反する場合、意思決定者はどちらを選択するのだろうか。そもそも、社会的規範に沿うことは、意思決定者にとっての便益に還元される問題で、並列的に扱う要因ではないのではなかろうか。同様に、環境配慮行動をとるための知識や技能についても「費用」の違いに帰着できるのではなかろうか。

ここでは、広瀬（1994）を参考にしながらも、里山保全活動の合理性を検討するために、一旦すべてを費用便益に帰着させたゲームとして再定義する。全てを費用便益に帰着させることの功罪はあるだろうが、人の行動をモデル化する場合、行動原理を合理性に求める限り、なんらかの比較可能な基準が必要である。

また、ゲームとして定義したのは、特に、保全活動のように、不特定多数ではなく、ある範囲の人達がとりくむような場合、現状として、どのくらいの人がそれに参加しているか、または参加する可能性があるのかにも大きく左右されると考えられるからである。環境配慮行動は、他の人がどうか環境配慮行動は、環境にもたらす便益は他者によって「ただ乗り」されることがある。それが環境配慮行動と一般の消費行動とを区別するところであって、環境配慮行動をモデル化の上では無視できない。それは規範意識で説明できる部分もあるかもしれないが、「ただ乗り」するかしらないかの合理性の検討も必要である。

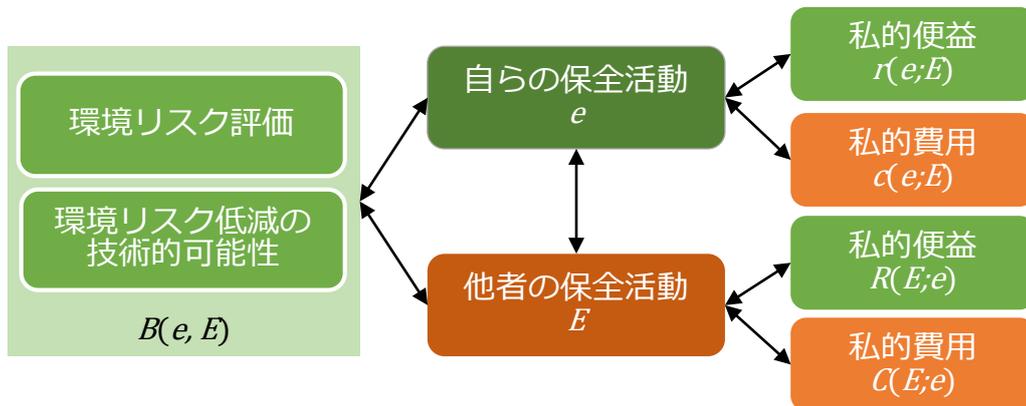


図 4 里山の保全活動に対する活動水準を決める基本モデル

まず、都市住民が保全活動を行うことの費用便益を以下のように定義する。

$$\max B(e, E) + r(e; E) - c(e; E) \dots\dots\dots (1)$$

$$\text{s. t. } 0 \leq e \leq 1, 0 \leq E \leq 1, c(0) = 0, \lim_{e \rightarrow 1} c(e) = \infty$$

ある都市住民の里山保全活動に対する努力水準  $e$  は、その他の人の努力水準  $E$  の合計で、里山保全から得られる社会的便益  $B$  を予測する。

里山保全から得られる社会的便益  $B$  は、誰も何もしなかったら ( $e = 0, E = 0$ ) 失われるまたは得られない里山の社会的価値を、その都市住民がどう評価しているか、それに対して、自分が努力する ( $e > 0$ ) か他の人が尽力 ( $E > 0$ ) することによって、回復または向上される技術的可能性をどう評価しているかに左右される。

同時に、彼は、里山の保全活動に対する努力水準  $e$  に応じてから私的便益  $r$  を得るかもしれない。保全活動そのものを楽しいと思うかもしれないし、自分がやらなければならないという責任感や保全活動に参加している規範的便益かもしれない。これは、当然、自分以外の人の努力水準  $E$  にも左右されるだろう。

一方で、保全活動には、努力水準  $e$  に応じた費用  $c$  がかかる。この費用は、金銭的なものもあるかもしれないが、労力や時間、心理的負担なども含まれる。この費用のために、彼は保全活動の努力水準を  $e=1$  にすることはできない。<sup>1</sup>

彼は、自分以外の人の努力水準  $E$  に対する予測の下で、自らの費用便益が最大となるよ

<sup>1</sup> 実は、私的便益  $r$  と私的費用  $c$  を分ける必要はない。便益と費用は相対的で、便益の喪失は費用であり、費用の節約は便益でもある。ここで両者を分けたのは、便宜上、解釈を容易にするためだけである。

うに自らの努力水準  $e$  を決定する。

この都市住民は、自分以外の人の費用便益を以下のように予測する。

$$\max B(e, E) + R(e; E) - C(e; E) \dots\dots\dots (2)$$

$$\text{s. t. } 0 \leq e \leq 1, 0 \leq E \leq 1, C(0) = 0, \lim_{E \rightarrow 1} C(E) = \infty$$

ここで言う「自分以外の人」は、他の都市住民かもしれないし、行政や専門家も含まれているかもしれない。この都市住民は、他の人も、社会的便益  $B$  は、自分と同じと考え、他の人なりの私的便益  $R$  と私的費用  $C$  を予測し、自分の努力水準  $e$  を前提として、他の人の努力水準  $E$  が決められると考える。

結局、この都市住民は、(1)式と(2)式の Nash 均衡の  $E$  を予測し、自らの努力水準  $e$  を決める。

### どんな人が里山保全に尽力するか

里山保全に参加を説明する基本モデル(1)～(2)式は、費用便益を定義する関数形を定義しない限り、そのままでは解けない。ただし、この基本モデルに従って、里山保全活動に参加する人の特徴を列挙することができる。

- 1) 自分も含め、誰かが何かをすることで里山の価値は、維持／向上できると思っている。
- 2) しかし、他人に任せただけでは不十分で、自分も里山保全に尽力しないと里山の価値は維持／向上できないと思っている。
- 3) 里山保全に尽力することは自分にとっても楽しい、役立つ、責任感や規範意識が満足される。
- 4) 里山保全に尽力するのに、金銭的・時間的・肉体的・精神的にそれほど負担を感じない。反対する人やしがらみなどもない。

すなわち、1)または3)の評価が、4)の評価に比べて大きく、2)を強く意識している人ということになる。

### どんな人が里山保全に関わろうとしないか

一方で、里山保全に対する努力を厭う人は、基本モデルに従うと次のような特徴を上げることができる。

- 1) そもそも維持・向上できる里山の価値を知らない。

- 2) 里山の価値は認めるが、誰もその維持／向上はできないと思っている。
- 3) 里山の価値は認めるが、自分が努力しても里山の価値は維持／向上できないと思っている。
- 4) 里山の保全活動は楽しいと思わないし、その他の満足感も得られない。
- 5) 里山の保全活動に参加するために必要な金銭的・時間的・肉体的・精神的な費用を負担できない。家族の反対など、その他のしごらみがある。
- 6) 自分よりももっと小さい費用で、あるいは喜んで里山の保全を行ってくれる人が、自分以外に期待できる。

すなわち、1)~6)のいずれかで、里山保全への参加や尽力は妨げられることになる。

## 里山に関する知識

それでは、次に、こうした違いはどのように生じるか。里山の保全活動にかかる金銭的・時間的・肉体的・精神的な負担は、仕事やライフスタイル、ライフステージに制約されるかもしれない。しかし、そうした物理的制約だけでなく、里山に関してどのような知識を有しているかは、前述の条件を大きく左右する。

すなわち、そもそも里山の価値と現状を知らなければ、それを保全しようという行動は起きない。里山に対して何ができるか、どうしたらよいかという技術的な知識も必要である。また、里山保全に関わることの楽しさを知っているかどうかでも違いは生じる。里山保全に関わる費用においても、物理的制約を緩和させる方策もあるかもしれない。

こうした里山に関わる知識はどのように決まるか、どうすれば、里山に関する知識を高められるか。各種メディアや学習といった座学的なものも含め、多様な手段があるはずであるが、ここでは、里山と関わった経験に注目したい。

里山との関わりが、里山についての経験知を蓄積させ、里山の価値や、里山との付き合い方、ひいては、里山保全に関わる知識を増やす、そうした経路を想定する。これまで里山保全に関わっていない人でも、里山を幾度も訪れ、里山を楽しみ、里山を利用してきた人の方が、里山への理解は高く、里山保全に関わる潜在力は高いと期待される。

つまり、それが里山保全に直接つながらないとしても、まずは里山を訪れ、里山を知り、里山を楽しむところから始まる。そうした考え方に基づき、今回は、里山を自然遊びの場として利用した人の里山保全に対する意向を分析する。

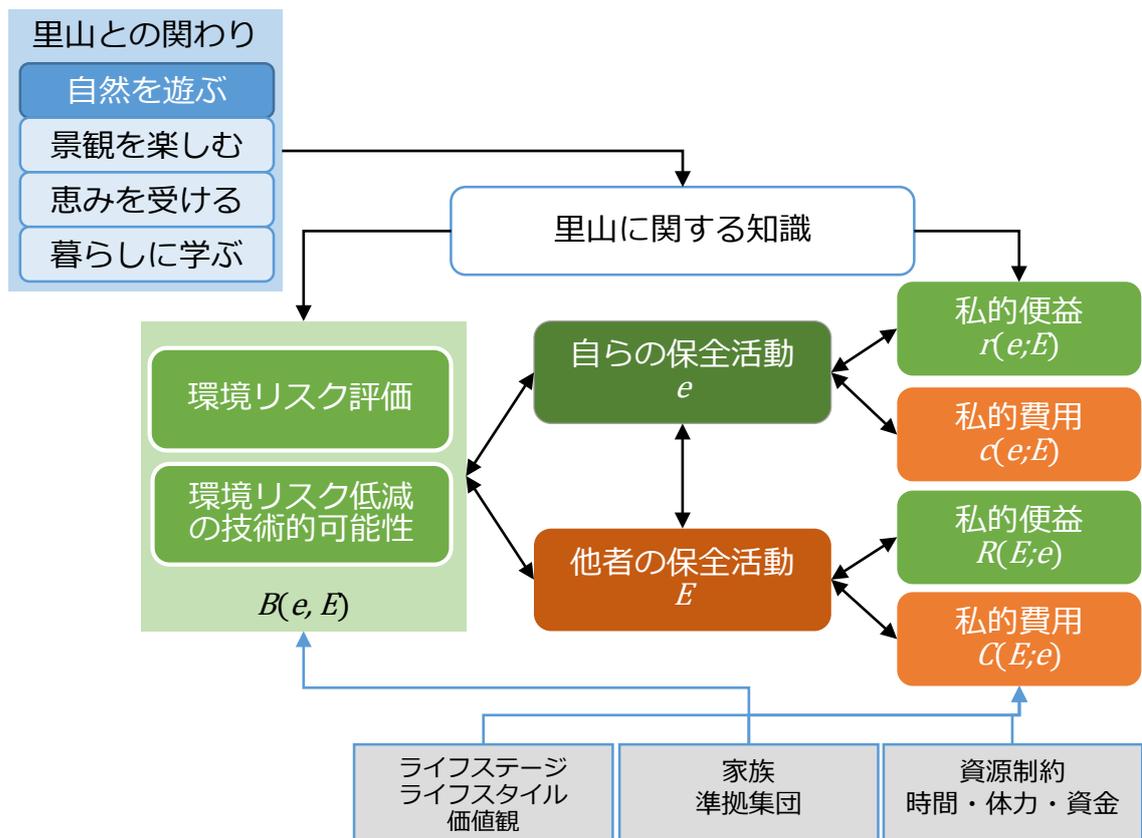


図 5 里山の経験知が里山の価値や里山保全の費用便益評価を左右する

#### (4) 里山の自然を遊ぶ

里山は、都市住民にも多くの便益を提供する。里山の森、里山を流れる川、里山の生き物など、自然を楽しむことができる。四季折々の里山の景観も楽しめる。里山の食材・料理を味わう、里山の知恵に学ぶことができる。里山を訪れ、そのような里山の恵みを享受した経験のある都市住民が、里山の価値と現状を知り、里山の保全に関わろうという意識も高まるはずである。

それでは、里山の景観を楽しむ人は、さまざまな景観の中で、なぜ里山の景観なのか。数多くの食材・料理の中でなぜ里山の食材・料理なのか。いろいろな知恵を学ぶ機会があるなかで、なぜ里山に学ぼうとするのか。それぞれに検討を加える必要があるが、今回は、その中で自然遊びに注目し、遊びの対象として、里山の自然を選択するプロセスを分析する。

さまざまな選択肢を想定し、その中から特定の選択肢を選ぶという行動は、マーケティング論が、ブランド選択理論としてフレームワークを用意している。今回は、このフレームワークに沿って、自然遊びの場として里山を選択するまでのプロセスをモデル化する。

里山の選択過程が明らかになれば、自然遊びの場として里山を選択するか否かを決定するまでに、どんな要因が作用するかを特定できる。つまり、どのような人が遊びの場として里山を選択し、どのような人が選択しないかを明らかにすることができる。

すなわち、ブランド選択理論は、想起集合から選択対象の属性の認知・評価・選好・選択という選択過程を仮定するが、その個人差を説明するために、選択者の時間や資金、体力などの資源制約、ライフステージ、ライフスタイル、価値観、さらには家族などの準拠集団の影響を考える。<sup>2</sup>また、それぞれの過程に関連する知識の差にも影響される。

言い換えれば、そうした選択行動と選択行動の違いを規定する要因を明らかにすることで、里山保全の立場から、都市住民に対してどのような条件が必要か、あるいはどのような情報提供や働きかけが有効かを予測することができる。

以下では、選択行動とその規定要因について、順に考察していく。

## 里山の実選過程

ブランド選好のプロセスは、選好の候補となる想起集合から始まる。遊びの対象として、自然か人工か。自然が対象ならば、それは里山の自然か、その他の自然かが問われる。さらに里山が対象だとすると、次はどの里山かということになる。

想起集合の中から選好が行われることになるが、無数にある遊びの場を選好する際に、そもそも何を基準に選好肢を評価するかが問われる。これが「認知属性」である。認知属性が決まると、それぞれの選好肢はその認知属性において評価される。これは「属性評価」と呼ばれる。属性評価は多元的だが、それぞれの属性は対等ではなく、重視される属性とそうでない属性がある。それが「属性重視度」で、それで各属性が一元的に評価され、選好対象に順位がつけられる。これが選好肢に対する「選好」である。

個人による選好はまちまちだが、それを説明するひとつの要因が属性重視度の違いである。属性重視度は、どの属性が選好者にとって大事かであり、それは選好対象に何を求めているか、そもそもの選好行動におけるニーズに強く規定される。

選好者のニーズは、個人ごとに多様であり、それは彼が持つ価値観に規定されるだろうし、子育て中か、定年退職後かなどのライフステージ、あるいは、通勤が遠くても田園地帯の一軒家に住みたがるか、便利な都心部に住みたがるか、教育を重視するか、娯楽を重視するかなどのライフスタイルに左右される。

---

<sup>2</sup> ブランド選好のプロセスについては、消費者行動論やその定量分析を行うマーケティングサイエンスの基本文献を参照されたい。例えば、片平（1987）。

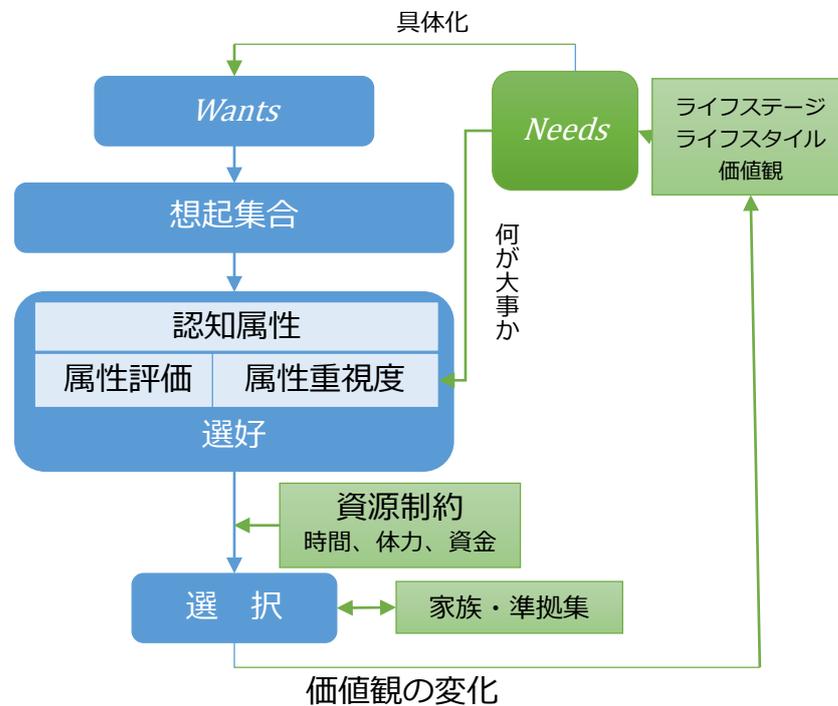


図 6 ブランド選択論に沿った選択プロセス

こうした遊びに対するニーズは、自然を満喫したい、子供の教育によいものを与えたい、あるいは癒やされたい、などと比較的抽象的なもので、それを具体化させたものは「ウォンツ」と呼ばれる。森に親しむ、きれいな自然景観を満喫したい、農作業を体験したい、などである。ウォンツに従い、最初に説明した「想起集合」が決まる。

同時に、過去の選択にともなう経験が価値観を変化させ、結果としてニーズそのものを変化させる場合がある。里山での遊びを経験することで、里山的な自然で遊ぶことが好きになることもあるだろうし、里山で遊ぶことの価値を知るかもしれない。

最終的にどの選択対象を選択するかは、こうして決まる選好に基づいて行われる。しかし、選好順位が高い選択肢が必ず選択されるわけではない。実際の選択は、さまざまな制約や状況にも左右される。

まず、資源制約として、時間、体力、資金などが考えられる。たとえ、里山での遊びに高い選好があったとしても、里山で遊ぶ時間や体力、お金が無い場合は、里山は選ばれない。日々の暮らしや仕事に忙殺されている人は、たまには里山に出かけたいと切望しながらも、それが適わない状況にあるかもしれない。

さらに、選択には、家族などの準拠集団の影響があることもある。自分は里山が好きでも、

休日には家族と過ごすために、必ずしも里山が遊びの場として選ばれないこともある。逆に、自分は里山に選好がなくても、家族や職場の同僚の誰かが里山が好きで、しかたなく里山に出かける人もいるだろう。

## 知識による選択の違い

里山が自然遊びの場として選択されるかどうかには、個人が持つ里山に対する知識にもよる。しかし、一口に「知識」と言っても、何に関する知識か、その種類は様々である。ブランド選択行動の過程に沿って、こうした知識の具体が検討する。

まず、里山を自然遊びの場として、想起集合に加えるには、そもそも自然を遊ぶことが彼のウォンツに入っていないなければならない。自然を楽しむ、自然を相手に遊ぶということは、その背後に、美しいもの見たい、癒されたい、あるいは何かを学びたいという抽象的なニーズがあるのかもしれない。それを具現化した一つが自然を楽しむということであり、それがウォンツということになる。当然、同じニーズでも、ウォンツとして現れるものは人や時代によって異なる。さまざまな美しいもの、癒し、学ぶ機会が用意されている現代において、自然を相手に遊ぶことで、それらのニーズを満たすことを考えるためには、個人の特性にもよるだろうが、それ以前に、そもそも自然を楽しむことの効用を知っていなければならない。

自然を楽しみたいと考えた場合でも、具体的にどういう選択肢が想起集合に含まれるかは人による。自然を楽しむと言っても、国立公園のような有名スポットにツアーなどで参加するという方法もあるだろうし、身近な自然を楽しむという方法もあるだろう。里山が対象として選ばれるには、想起集合の中に、里山という選択肢が含まれていなければならない。「自然を楽しむ」というウォンツを満たすために、彼はさまざま選択肢を考えるだろうが、想起集合として、どのような選択肢を並べることができるかは、自然を楽しむために、どのような手段があるのか、何があるのかを知っていなければならない。里山を知らない、思いつかない、知っていても自然遊びの対象となることを知らない場合、彼の選択肢に里山が上がることはない。

想起集合に、自然を楽しむためのいくつかの選択肢が上がると、次に、選択肢どうしの評価が行われる。選択肢を評価するためには、3つのステップがある。ひとつは、「認知属性」の決定である。自然の雄大さや多様性、触れ合い、遊べること、等々、それは人による。「どどう評価していいのかわからない」というのは、この評価属性が乏しいか、定まらない場合である。同じ里山を見ても、評価するところが違えば、当然評価も変わる。里山の見方を知っているかどうかという知識の違いに起因する。

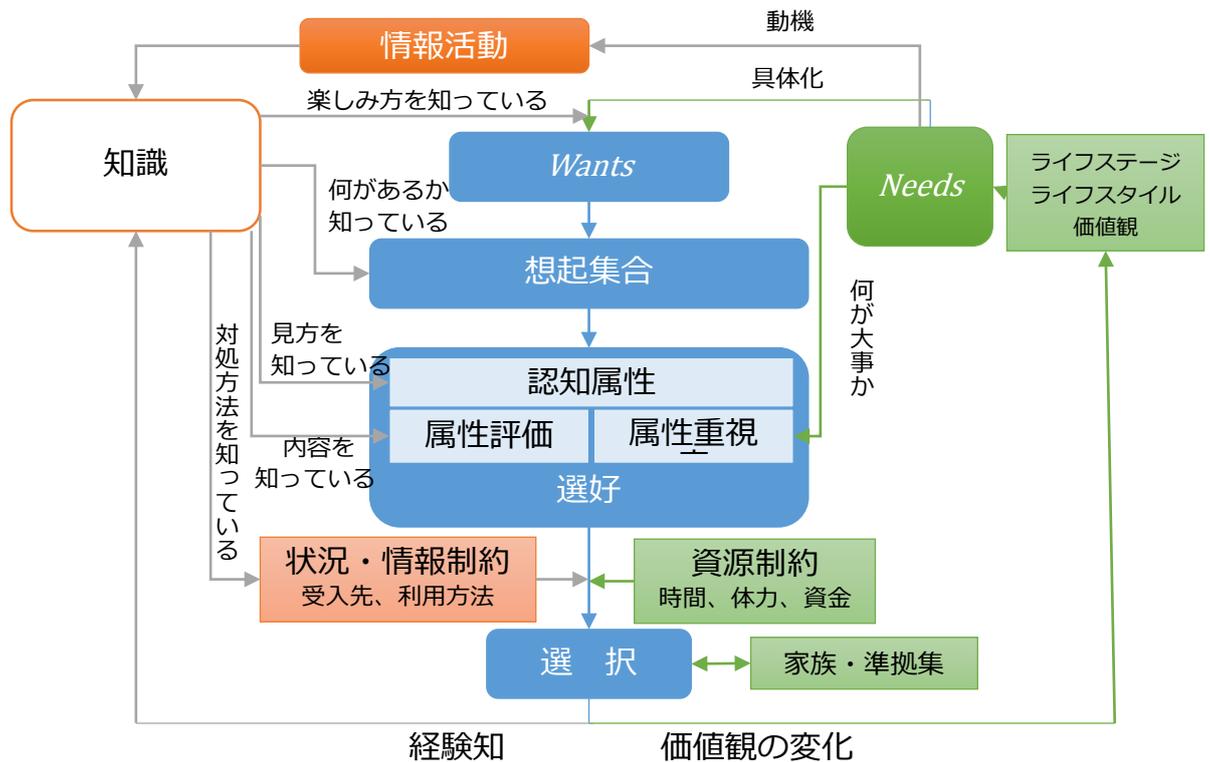


図 7 ブランド選択過程に作用する「知識」

こうした認知属性において、各選択肢は評価されるが、具体的な評価を行うには、各選択肢の内容を知っていなければならない。それはかつての経験に基づいた確かなものかもしれないし、口コミやメディアなどで聞いた不確かなものかもしれない。自然で遊ぼうと思っても、里山がどんなところか、何ができるのかよくわからない場合や過小評価されている場合は、里山の選好順位は低くなる。

こうして各属性が評価される一方で、どの属性を特に重視するかも選好を左右するが、これについては先述したとおり、知識というより好みの問題であり、それは選択者のニーズが何かに規定される。

選好順位が決まると、実際にどの選択肢を選択するかが決まる。選好順位が高い選択肢でも、時間や体力、資金などの資源制約で選択されない場合もある。それと同時に、状況や情報的制約によって、選択されない場合もある。里山で遊ぶといっても、勝手に遊べない場合は、受け入れ先の都合をつけられないかもしれない。誰に断わって、どこで遊んでいいのかわからない場合もあるだろう。<sup>3</sup>

<sup>3</sup> ここであげた「状況や情報的制約」は、遊び場としての里山の属性であり、本来なら選好を決める属性評価としてあげるべき項目である。今回は、制約条件に注目するため

ただし、そうした状況や情動的制約があっても、人によってはそれらを容易に克服できるかもしれない。里山で遊ぼうとした際に生じる不都合に対処する方法を知っているかどうか、実際には選択を左右するだろう。

以上をまとめると、自然に遊ぶ対象として里山が選択するかどうかを左右する知識として、以下があげられる。

- (1) 自然に遊ぶことで、美しいものを見たい、癒されたい、学びたい等のニーズを満たすことができることを知っている。
- (2) 自然に遊ぶ選択肢として、里山で遊ぶという方法があることを知っている。
- (3) 自然で遊ぶ方法を評価するうえで、森や川、田畑、食、暮らしにおける知恵のよさを知っている。
- (4) 里山がどういうところか知っており、森や川、田畑、食、暮らしの知恵という点で評価した場合、里山がどうよいかを知っている。
- (5) 里山で実際に遊ぼうとした場合に、誰に断わって、どこでどう遊んでいいのか、その対処方法を知っている。

こうした知識は、これまでどのような選択や経験してきたかによって違うだろう。里山の経験がある人ほど、里山の自然を相手に遊ぶことの楽しさを知っているだろうし、その評価基準も細かいものかもしれない。

一方で、今の時代、インターネットを含む様々な方法で情報を検索することもできる。それでも、そうした情報を検索しようという動機は必要で、それは彼がどのようなニーズを持っているかに左右されることになる。

### 里山からの働きかけ

以上のような選択過程と知識の役割がわかれば、都市住民に里山を自然遊びの場として選択してもらうために、どのような働きかけが必要かがわかる。

すなわち、知識の役割に注目すると、情報として、里山を選択するために必要な知識を提供することができる。自然の楽しみ方、里山の楽しみ方、里山の価値、どんな里山があるのか、里山を利用するためのルール、安全性、それらを知る手段などがわかると、それは里山利用の刺激になるし、里山に対する潜在的な需要者が、里山を実際に選択するための垣根は、

---

に、便宜的にこれを分離した。



あったか、誰と遊んだか、そこは今も残っているか、等について聞いた。

## 質問2 大人になってからの自然遊びの経験

大人になってから、森や川でどの程度遊んだか、どんなことをして遊んだか、人に教えられるぐらい得意になった遊びはあるか、最もよく遊んだ時期はいつで、それはライフステージのどの時期か、よく遊んだのはどんなところで、そこにはどんな森や川があったか、誰と遊んだか、等について聞いた。

## 質問3 森や川で遊ぶことについてどう思うか

森や川での遊びが好きか、どんなところに魅力を感じるか、実際遊ぶとなると、そのうち、どんな魅力を重視するか、また、どんなところが心配かなどについて聞いた。

## 質問4 里山での遊びについて

子供の頃、里山で遊んだか、大人になってからはどうか、里山の桜や新緑、紅葉を楽しみに出かけたことがあるか、なかったとしたら、行ってみたいと思うか、タケノコ掘り、川魚捕り、キノコ狩り、栗拾い、農産物直売所などについてはどうか、これまで萱葺き民家などの古民家に泊まったことがあるか、行ってみたいか、農作業体験や自然体験学習、里山保全ボランティアへの参加はどうかについて聞いた。

## 質問5 フェイスシート

性別、年代、仕事、農業・林業とのかかわり、教育経験、子供、孫、介護者、趣味、年収、感心のある社会問題について聞いた。

### 3 アンケート調査結果の分析

#### (1) 調査結果の概要

アンケート調査は、京都府下で新興住宅地が含まれる地区の郵便番号を2つ選択し、それぞれの地域全戸を対象に郵送による調査を行った。調査規模は2088部配布した。調査票の配布は2013年3月上旬に行い、中旬にかけて回収した。回収された有効回答は300部で、回収率は14.4%であった。

回収率が低い理由のひとつにアンケート調査票が大部であったことがあるだろう。A4用紙12ページにおよぶアンケート調査票で、回答に30分近くかかった人もいたはずである。

回収率が低いので、回答者の分布が、里山や自然とのふれあいに高い関心を持った人にかなり偏っているはずである。分析結果は、この点を考慮して解釈する必要がある。

#### 回答者の分布

回答者の性別は、男女ほぼと同数であった。

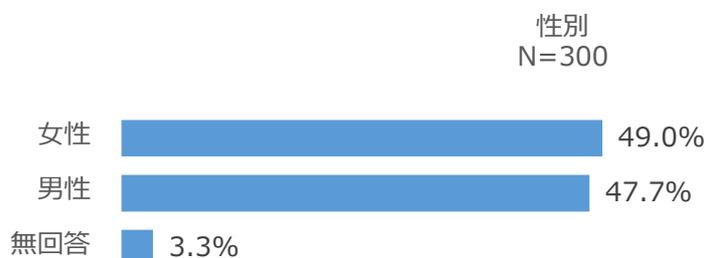


図 9 回答者の性別

回答者の年代は、60歳代以上がおよそ半数を占める。今回のような大部のアンケートは、若い人は敬遠しがちであり、その点を考えると、比較的若い人の回答が多くなった。これは、配布地域を、新興住宅地を含む地域に設定したことが影響していると思われる。

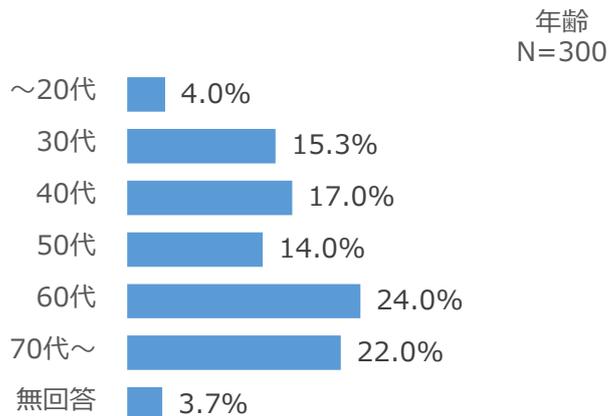


図 10 回答者の年齢

仕事についてはフルタイムかパートタイムか、引退または休職しているかなどを聞いた。定年等で引退している人が 37.7%、フルタイムで働いている人が 28.0%、パートタイムで働いている人が 17.0%という順位になった。

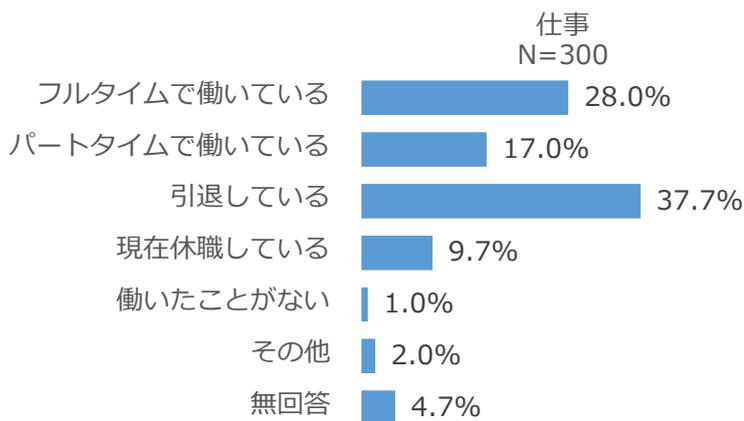


図 11 回答者の勤務状況

なお、すべての質問に対する単純集計については、資料として別添した。詳細はそちらを参照されたい。ただし、単純集計では、無回答については省いて集計してある。

## (2) 里山との関わり

アンケート調査結果をもとに、現在、里山と都市住民とがどのような関わりを持っているかを分析した。

はじめに、里山の経験で、潜在クラス分析により回答者を分類した。潜在クラス分析とは、無名数である「クラス」という潜在変数を仮定した潜在混合分布モデルの一種で、アンケート結果の分析で言えば、各質問項目にどう回答するか、その回答率のパターンが異なる複数の集団が全回答者の中に混在していると考え、「クラス」と呼ぶこの集団ごとの回答パターンと各回答者の各クラスへの帰属確率を最尤法で推定するものである。

通常、アンケート調査から得られた多変量データの解析は、ロジット分析などの回帰分析や、主成分分析、因子分析などの多変量解析が用いられる。しかし、たとえば、回帰分析は、被説明変数を、複数の独立変数からなるひとつの線形式として説明するので、独立変数間に強い相関がある場合、そのうちどれかひとつが選択して解釈を誤る可能性が高い。また、複数の異なった規定関係が混在している場合、それを識別できず、それらを平均化した傾向的な情報しか得ることができない。多変量解析は、独立変数間の相関については処理することはできるが、後者の問題については対処できない。今回のような多数の質問と選択肢を用いたアンケート調査結果の分析には、これらの問題が無視できない。

推定には、構造方程式モデリングに特化した統計ソフトウェア MPlus (Muthén & Muthén) の潜在混合分布モデル・モジュールを用いた。潜在クラス分析には、クラス数をどこに決定するかという未解決の問題が残されており、その利用には、いくつかの工夫も必要である (Nylund et al., 2007)。それについては、現在、研究を進めているところであるが、今回は、クラス数決定の評価指標を、AIC と Adjusted BIC に求め、その利用については以下に示すとおり、いくつかの工夫を施している。

## 里山の経験パターン

里山の経験についての関連質問に対する有効回答 275 は、表 1 表頭にあげた 4 パターンに分けられた。

表体の 0.00~1.00 の数字は、各パターンの回答率を表す。例えば、表体第 1 列の回答パターンをとった人は、275 名中 30 名、10.9%いるが、この人たちは、例えば、「あなたはこれまでに、春の里山の桜やその他の花を楽しみに出かけたことはありますか?」という質問に対して、「最近 2 年以内にある」または「最近ないが、3 年以上前ならある」と答えた人の割合が 1.00、つまり全員がこれにあてはまることを表している。

表体第 1 列の回答者は、里山体験としてアンケート項目にあげたほとんどのことを体験している。古民家での宿泊や里山保全ボランティアでは、体験した人の割合が小さいが、それでも他の回答パターンと比べれば、かなり高い。特に里山保全ボランティアに参加した人のほぼ全てがこの回答パターンのグループに含まれる。里山のいろいろなことを体験していると言う意味で、この回答パターンの人たちは、「里山体験」と呼ぶことにしよう。

表 1 里山の経験パターンによる回答者の分類

回答パターンの呼称	里山体験	里山利用	里山散策	無関心
人数	30	73	97	75
(構成比)	(10.9%)	(26.5%)	(35.3%)	(27.3%)
春の桜やその他の花	1.00	0.95	1.00	0.12
初夏の新緑	1.00	1.00	0.95	0.03
秋の紅葉	1.00	0.99	0.94	0.08
タケノコ掘り	0.83	0.86	0.16	0.13
川魚捕り	0.70	0.75	0.37	0.09
キノコ採り	0.57	0.75	0.08	0.08
栗拾い	0.87	0.99	0.27	0.13
農産物直売所	1.00	0.90	0.79	0.35
古民家宿泊	0.43	0.11	0.11	0.03
農作業体験	1.00	0.00	0.01	0.00
自然体験学習	0.77	0.12	0.07	0.01
里山保全ボランティア	0.20	0.01	0.00	0.00

表体第2列は、古民家民宿や農作業体験などは行わないが、里山の景色を楽しむだけでなく、タケノコや川魚、キノコ、栗など、里山の恵みを利用している人たちである。全体の26.5%がこうした人たちで、このグループを「里山利用」と呼ぶことにする。

表体第3列は、里山の景色を楽しむ人たちで、農産物直売所の利用はあるものの、積極的に里山の恵み利用するということは少ない。古民家宿泊や農作業体験、自然学習といったこともほとんど体験したことがない人たちで、彼らにとって里山は散策の場所ということであろう。このパターンの人の数は全体の35.4%を占め、分類されたグループでは最も多い。このグループは「里山散策」と呼ぼう。

表体第4列は、里山を散策することも、恵みを利用したり、里山で体験したりすることもほとんどないグループで、このグループを「無関心」と呼ぶ。このグループの人の数は全体の27.3%である。

## 里山経験パターンごとの属性

4つの回答パターンのグループごとの属性を見てみよう。まず、性別を見ると、里山を積極的に利用する人には男性が多く、里山散策に留まる人には女性が多い。

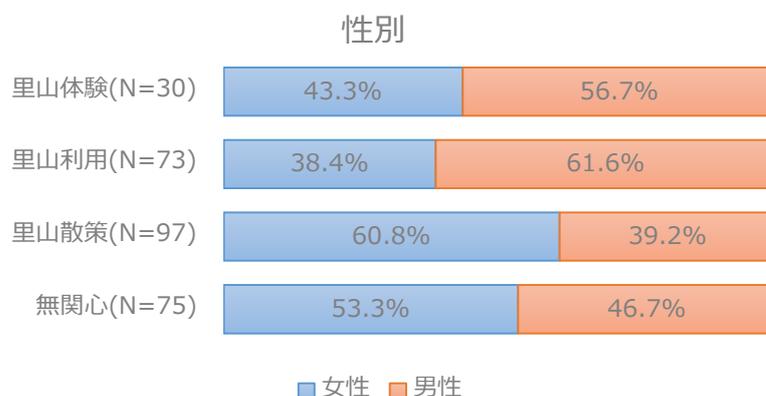


図 12 里山経験パターンの性別

また、年齢構成は、里山体験や里山利用のグループには60歳代以上の人が多く、里山散策や無関心の人には、50歳代以下の人が多い。

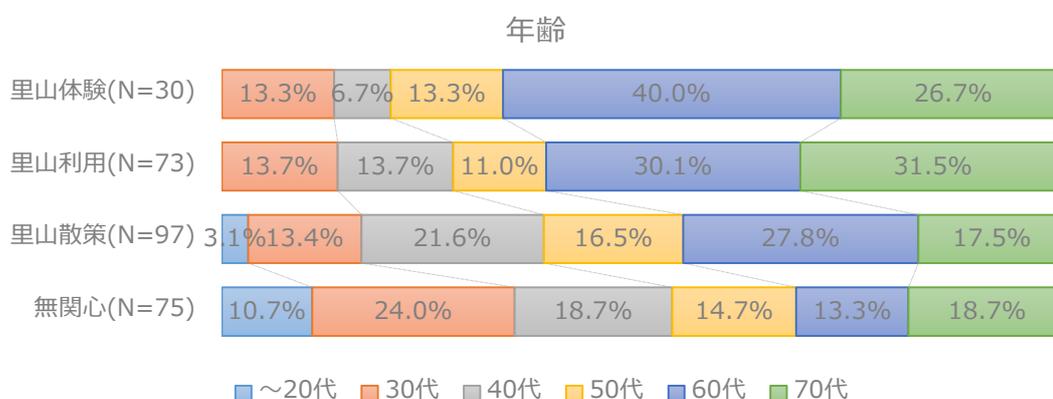


図 13 里山経験パターンの年齢構成

このように、例えば30代の女性には里山を積極的に経験したり利用したりする人が比較的少ないことがわかるが、そうでない30代の女性も少なからずおり、性別や年齢だけでは里山との関わりの違いは説明できないので、次に、子供の頃の自然とのつきあい方にまでさかのぼって、その傾向を解析してみよう。

### (3) 子供の頃の自然との関わり

子供の頃、自然の中でどのような自然遊びを経験したかを以下のようにパターン化した。表 2 の表体の数字は、各パターンの人達が、表側の遊びを行った割合を示す。例えば、表体第 1 列の「きのことり」は 0.76 とあるが、これは、このパターンに属する 38 名のうちの 76% が「きのことり」を行ったと回答していることを示す。

表 2 子供の頃の自然遊びのパターン

回答パターンの呼称	何でも やった	山川の 幸	川の幸	子供 遊び	バーベキ ュー	最小限	何も 無し
回答者数 (構成比)	38 (12.7%)	16 (5.3%)	39 (13.0%)	35 (11.7%)	38 (12.7%)	95 (31.7%)	39 (13.0%)
きのことり	0.76	0.94	0.05	0.37	0.32	0.00	0.03
栗ひろい	0.97	0.94	0.38	0.74	0.58	0.08	0.03
ドングリ集め	0.97	0.56	0.79	0.94	0.89	0.55	0.03
タケノコとり	0.79	0.88	0.13	0.51	0.32	0.09	0.03
山菜とり	1.00	1.00	0.41	0.54	0.47	0.13	0.03
竹細工づくり	1.00	0.31	0.51	0.26	0.05	0.03	0.00
木工細工づくり	0.87	0.25	0.54	0.03	0.11	0.00	0.00
木登り	0.92	0.75	0.79	0.94	0.45	0.35	0.00
隠れ家づくり	0.82	0.50	0.41	0.77	0.58	0.43	0.13
川泳ぎ・水遊び	0.97	0.94	0.72	1.00	0.84	0.59	0.21
川魚釣り	0.95	0.69	0.56	0.66	0.47	0.31	0.00
川の生き物 (食べる)	0.63	0.44	0.44	0.11	0.05	0.00	0.03
川の生き物 (食べない)	0.79	0.06	0.38	1.00	0.58	0.61	0.13
虫取り	1.00	0.75	0.72	1.00	0.87	0.86	0.00
散策・ハイキング	0.87	0.06	0.51	0.66	0.87	0.16	0.10
キャンプ	0.76	0.06	0.10	0.06	0.87	0.05	0.18
バーベキュー	0.66	0.00	0.00	0.11	0.95	0.03	0.05

注：「何も無し」には、すべて無回答を含む。

子供の頃の自然遊びは、およそ 7 パターンに分かれ、あらゆる遊びをひとつとったり「何でもやった」人が 38 名 (12.8%)、きのこや栗、タケノコ、山菜などの山の幸をとったり、魚釣りやその他の食べられる川の生き物をとったりしたが、キャンプやバーベキューなどはしなかった「山川の幸」の人が 16 名 (5.3%)、これと似ているが山の幸をとった経験がやや少ない人「川の幸」が、39 名 (13.0%)、食べ物の採取ではなく、木登りや虫とり、カエルやザリガニなどの食べない川の生き物をとった経験のある人「子供遊び」が 35 名

(11.7%) いた。

山の幸や川の幸をとったり、木登りや虫とりをしたりするのは、子供だけで日常的にできる遊べる遊びと思われるが、キャンプやバーベキューなどは、大人とともにある程度の準備をして、イベントとして行われる遊びだろうが、日常的な自然遊びはあまりないがキャンプやバーベキューはやったという人「バーベキュー」が 38 名 (12.8%) いた。

また、ドングリ集め、木登り・隠れ家づくり、川遊びを若干やった人「最小限」が 95 名 (31.7%) で、ほとんど自然遊びをしなかった人「何も無し」が 39 名 (13%) だった。

次に、こうした子供の頃の自然遊びのパターンと、里山経験のパターンとの相関を見てみる (図 14)。

ここで、留意点を記す。以下は、子供の頃の自然遊びのパターンと里山体験を単にクロス集計したものではない。それらを含めたアンケートへの回答全体を通じたパターン解析を行った結果の一部である。このパターン解析は、著しく多変数の潜在クラス分析であり、数多くのパターンが抽出される。例えば、「里山利用」だけでも 3 パターンに分かれる。その内実を見ると、73 名のうち 1 つのクラスが 50 名で、残りの 2 つは小数のメンバーからなるクラスである。小数のクラスは「里山散策」と「里山利用」が混在したような回答パターンであったり、明確なパターンが識別できなかつたりして、解釈を複雑にする。今回は、こうした小数のクラスを除き、典型的な回答パターンのみを残して分析する。

残された回答者は、「里山体験」が 30 名中 28 名、「里山利用」が 73 名中 50 名、「里山散策」が 97 名中 49 名、「無関心」が 75 名中 46 名の、計 137 名の回答である。

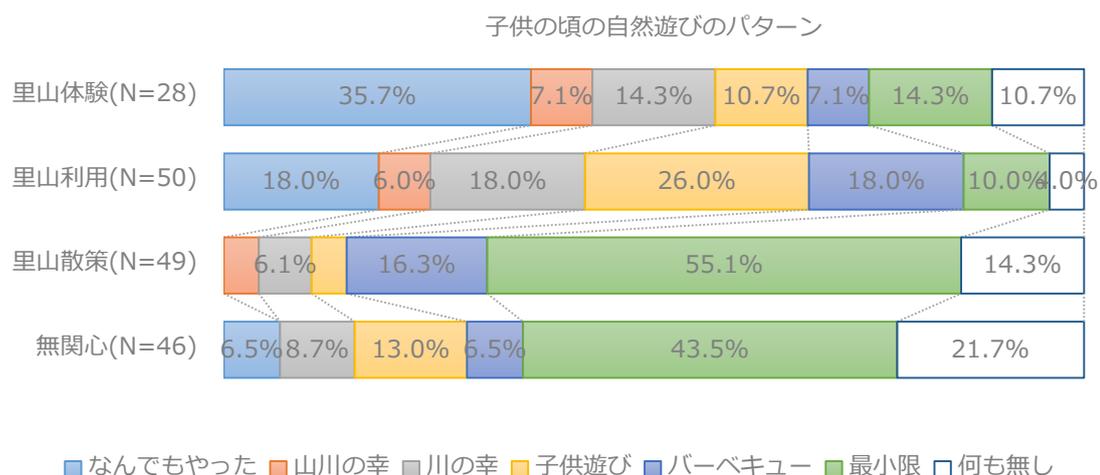


図 14 里山の経験パターンと子供の頃の自然遊びのパターンとの相関

里山を積極的に体験している人たちの 35.7%が、子供の頃にあらゆる自然遊びを経験し

ている。里山の経験は散策に留まっている人や無関心の人は、その半数以上が子供の自然遊びが最小限なものに留まっていたか、ほとんど何もしなかった人である。

#### (4) 大人になってからの自然遊び

大人になってからどのような自然遊びを行ったかについてもパターンを抽出した。表 3 にその結果を示すが、表の読み方は表 2 と同様である。

表 3 大人になってからの自然遊びのパターン

回答パターンの呼称	何でも やった	大人 遊び	川遊び	山の 幸	バーベ キュー	何も 無し
回答者数 (構成比)	38 (14.6%)	16 (6.1%)	39 (14.9%)	35 (13.4%)	38 (14.6%)	95 (36.4%)
きのことり	1.00	0.21	0.00	0.32	0.01	0.00
栗ひろい	1.00	0.63	0.13	0.43	0.00	0.02
ドングリ集め	0.75	0.75	0.43	0.36	0.06	0.06
タケノコとり	1.00	0.42	0.00	0.55	0.04	0.01
山菜とり	1.00	0.63	0.11	0.73	0.06	0.10
竹細工づくり	0.67	0.13	0.00	0.05	0.00	0.00
木工細工づくり	0.67	0.38	0.00	0.09	0.01	0.00
木登り	0.83	0.46	0.06	0.00	0.00	0.00
隠れ家づくり	0.58	0.25	0.06	0.00	0.00	0.00
川泳ぎ・水遊び	1.00	0.88	0.72	0.23	0.40	0.08
川魚釣り	0.92	0.83	0.43	0.32	0.22	0.14
川の生き物とり (食べる)	0.75	0.21	0.13	0.04	0.00	0.06
川の生き物とり (食べない)	0.33	0.71	0.47	0.21	0.00	0.00
虫取り	1.00	0.75	0.70	0.32	0.00	0.00
散策・ハイキング	0.58	0.88	0.47	0.73	0.46	0.31
キャンプ	0.42	1.00	0.32	0.29	0.41	0.03
バーベキュー	0.50	0.96	0.36	0.57	1.00	0.00

アンケートであげた自然遊びのほとんどを行ったことのある人は、有効回答 261 名のうち 38 名 (14.6%) いた。このパターンを「何でもやった」と名付ける。

栗拾い、タケノコとり、山菜とり、川魚釣り、散策、キャンプ、バーベキューなど、大人だけで行うような遊びの割合が高いグループについては「大人遊び」と呼ぶ。こうした人が

16名（6.1%）いた。

きのことりや、栗拾い、タケノコ・山菜とりなど山遊びはしないが、川泳ぎ・川遊び、川魚釣りなどは行う人たちは「川遊び」と呼ぶ。このパターンが39名（14.9%）いた。

対照的に、きのことりや、栗拾い、タケノコとり、山菜とりなどはするが、川遊びなどはあまりしない人達は「山の幸」と呼ぶ。このパターンが35名（13.4%）だった。

バーベキューを中心に、それに川遊び、散策・ハイキング、キャンプなども行う人達は「バーベキュー」と呼ぶ。これが38名（14.6%）いた。

大人になってからほとんど何もしていない人は「何も無し」と呼ぶことにするが、こうした人が95名（36.4%）いた。

大人になってからの自然遊びのパターンと里山の経験パターンとの相関を見ると、図15のとおりである。

これまでの里山の経験と大人になってからの自然遊びは、質問として同じことを聞いている部分もあるので、例えば、里山を積極的に利用している人達は、自然遊びのパターンとして「山の幸」である人達が多いなど、当然の結果もある。

ただし、里山を積極的に体験したり利用したりしている人は、大人になってからも幅広く自然遊びをしている人であり、逆に、里山については散策するに留まったり、ほとんど訪れていない人達は、大人になってから自然の中では、バーベキューなどをするに留まっている人達が多いことがわかる。

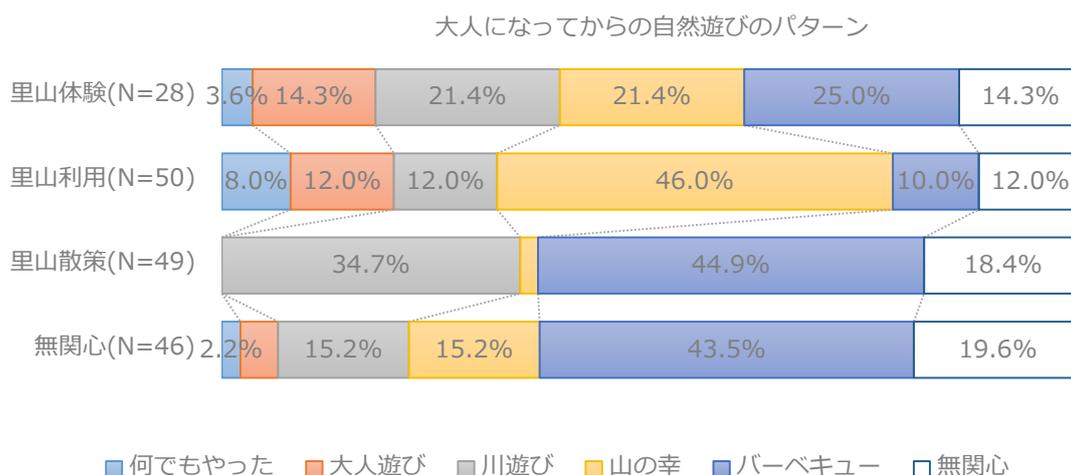


図 15 里山の経験パターンと大人になってからの自然遊びのパターンとの相関

## (5) 遊びに行きたい森や川

もし今年、森か川に遊びに行くとしたら、どんなところに行きたいか、行き先を決めるときに最優先したい条件を3位まであげてもらった。そこでどのような条件が指摘されるか、そのパターンを抽出した。(表 4)

表 4 遊びに行きたい森や川の条件のパターン

回答パターンの呼称	里山の 景色	川	緑と 空気	自然との ふれあい	教育 効果
回答者数 (構成比)	84 (28.0%)	72 (24.0%)	72 (24.0%)	37 (12.3%)	35 (11.7%)
緑に囲まれた景色	0.49	0.49	0.76	0.27	0.29
草花のある景色	0.33	0.00	0.14	0.00	0.00
田んぼや畑の広がる景色	0.20	0.00	0.00	0.00	0.00
田舎暮らしが見えるのどかな景色	0.31	0.11	0.03	0.00	0.00
きれいな水が流れる川	0.11	0.96	0.36	0.27	0.00
澄んだ空気	0.00	0.10	1.00	0.16	0.00
蝶やカブトムシなどの昆虫	0.01	0.00	0.00	0.27	0.03
川の魚や水辺の生き物	0.07	0.19	0.00	0.46	0.00
川の幸	0.00	0.17	0.00	0.00	0.00
新鮮な農産物	0.12	0.07	0.04	0.00	0.03
田舎の伝統料理・名物料理	0.08	0.13	0.06	0.00	0.11
開放感がある	0.14	0.10	0.22	0.49	0.20
ほっとする	0.24	0.15	0.01	0.00	0.00
懐かしい気持ちになる	0.00	0.07	0.03	0.00	0.20
自然への親しみ方が身につく	0.01	0.04	0.01	0.22	0.14
自由な遊びができる	0.00	0.03	0.00	0.27	0.11
遊びの中で創意工夫ができる	0.00	0.00	0.00	0.08	0.23
体力づくりになる	0.19	0.00	0.04	0.00	0.14
日頃できないことが体験できる	0.00	0.21	0.04	0.00	0.69
家族の仲が深まる	0.05	0.04	0.00	0.00	0.23
お金がかからない	0.02	0.00	0.00	0.32	0.37

1つめのパターンは、森の緑や草花だけでなく、田舎暮らしの見える、田んぼや畑のある景色など、いわゆる「里山の景色」を求める人達で、おそらくそうしたところを散歩して、開放感やほっとした気持ちを得られればと思っているし、体力づくりも求めている。こうし

た人達が 84 名 (28.0%) いた。

2つめのパターンは、きれいな水が流れる川に強い関心がある人達で、そこに何がいるか、何ができるか、どんな景色かについては、里山に関連することも含めて、感心が分かれているものの、自然で遊ぶ際に、ひとまず「川」を中心に考える人達であると思われる。このパターンの人は、72 名 (24.0%) だった。

3つめのパターンは、緑に囲まれた景色ときれいな空気に強い関心を示す人達で、自然と言えば「緑と空気」だと思っているのかもしれない。このパターンの人達は 72 名 (24.0%) だった。

4つめのパターンは、単純に「自然とのふれあい」を求めているもので、お金をかけずに、開放感のある森や川で、自由に川の魚や生き物をとったり虫を探したりできる森や川を求めている。このパターンの人達も、里山の景色や里山ならではの景色や恵みには強い関心はないようである。このパターンの人は、37 名 (12.3%) であった。

5つめのパターンは、森や川に「教育効果」を求めているもので、家族で、お金をかけずに、日頃できないことが体験できて、遊びの中で創意工夫ができるような森や川が求められている。ただし、このパターンに分類される人達は、田んぼの景色や田舎暮らしの景色、川の幸、農産物といった、里山ならではの景色や恵みには強い感心はないようである。このパターンに分類される人は、総数 300 名のうち 35 名 (11.7%) だった。

こうした遊びに行く森や川に求める条件のパターンと、これまでの里山の経験パターンとの相関を図 16 に示した。

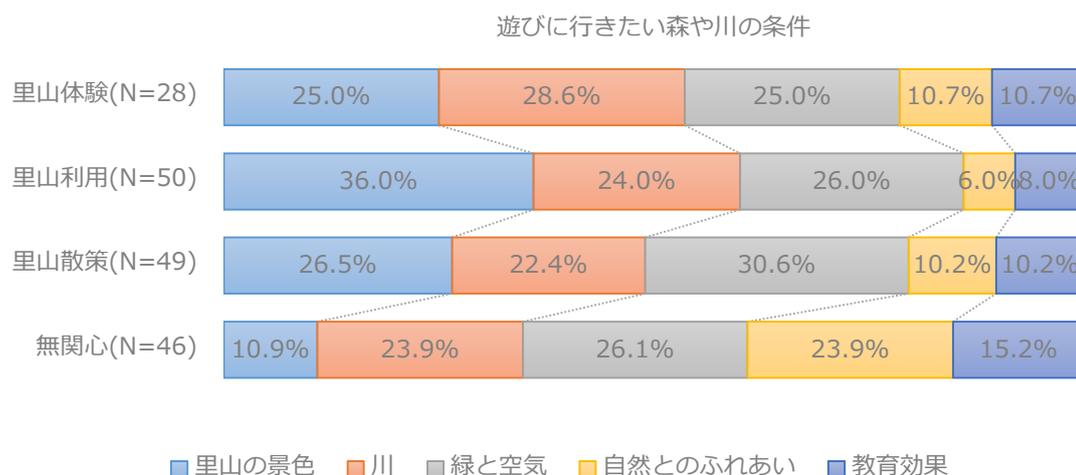


図 16 里山の経験パターンと遊びに行きたい森や川の条件のパターンとの相関

森や川に遊びに行く場合、「川」や「緑と空気」を求める人は、里山経験のどのパターン

にも半数近くいるが、里山に「無関心」の人は、「里山の景色」を求める人は少なく、「自然とのふれあい」や「教育効果」を求める人が多い。

## (6) 森や川の遊びでの心配事

どんな森や川に遊びに行くか決める際に、考慮する心配事というのは何か3位まで選んでもらった。全体で指摘率が多かったのは、「手洗い場・トイレがあるかどうか」で過半数の人が指摘していたが、その他の項目で指摘された項目について、回答パターンを抽出すると、表5の2とおりの結果であった。

表5 遊びに行く森や川を選ぶ際の心配事

回答パターンの呼称	利便性	危険
回答者数 (構成比)	175 (58.3%)	125 (41.7%)
現地までの移動	0.4	0.1
虫刺され、マムシ、かぶれ	0.1	0.8
イノシシ、クマ	0.1	0.5
遊び場の情報	0.3	0.0
お金	0.2	0.0

すなわち、ひとつは「利便性」を気にする人達で、現地までの移動がたいへんでないか、よい遊び場所がわかる案内があるか、どのくらいお金がかかるかを気にする人が多かった。300名中175名(58.3%)がそうした人達であった。

一方、「危険」かどうかを心配する人達は、虫刺されやマムシ、かぶれの心配はないか、イノシシやクマなどの獣の心配はないかを気にしていた。こうした人達が125名(41.7%)だった。

次に、里山の体験パターンとの相関を図17に示した。あまり強い相関はないが、里山を積極的に利用している人は、森や川の危険を気にする人は少なく、里山に無関心の人に危険を気にする人が多い。

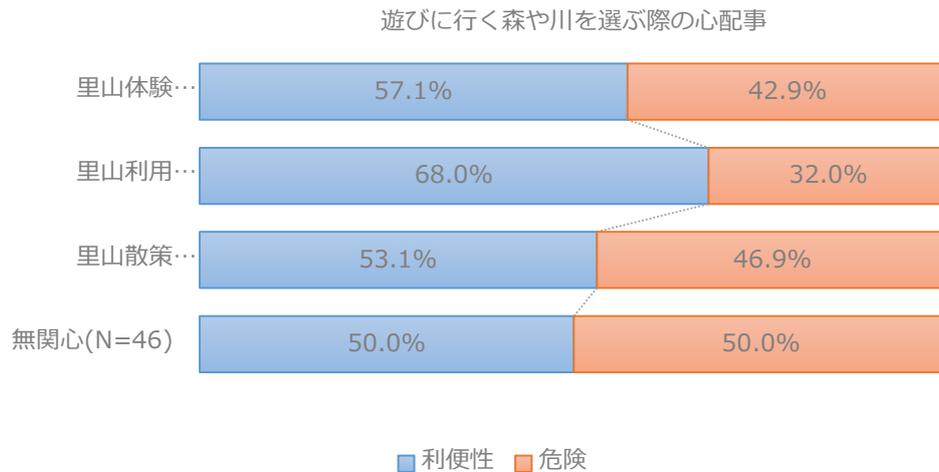


図 17 里山の体験パターンと遊びに行く森や川を選ぶ際の心配事との相関

## (7) その他の傾向

以上で示した傾向以外に、里山の経験パターンの違いを説明するものとして、以下の点があげられる。すなわち、

- ・ 子供の頃、頻繁に自然遊びをした
- ・ 子供の頃、人に教えられるくらい得意になった遊びがある
- ・ 大人になって頻繁に自然遊びをした
- ・ 大人になって、人に教えられるくらい得意になった遊びがある
- ・ 子供の頃に里山で遊んだ経験がある

等、子供の頃、大人になってから、どれだけ自然遊びや里山を経験したかが、「里山体験」や「里山利用」とそれ以外を分けている。

しかしながら、「里山体験」と「里山利用」の差を説明する明確な特徴は、今回抽出できなかった。ただし、「里山体験」よりも「里山利用」に分類される人達の方が、以下の人の割合が高い。

- ・ 子供の頃に、自宅近く以外のいろいろなところで遊んでいる
- ・ 子供の頃に、田んぼの間を流れる川で遊んだよく遊んでいた
- ・ 子供の頃に、誰かに連れられて行った、誰かと一緒に行ったりしたのではなく、自分

一人で自然遊びをした経験がある

- ・ 大人になって、人に教えられるくらい得意になった遊びがある
- ・ 森や川に遊びに行く場合、利便性や安全性に心配が残ったとしても、状況が許す限り遊びに行く

こうした特徴から、「里山体験」に分類される、幅広く里山を楽しもうとしており、里山の保全活動に参加したこともある人達よりも、「里山利用」に分類される、どちらかという  
と里山の恵みを消費している人達の方が、森や川の自然や里山について、子供の頃も、大人  
になってからも精通しているようである。

## 4 まとめ

以上、里山の新しい保全を、これから持続的にやっていく方策として、都市住民の生活との連携の可能性があるのではないかという問題意識の下で、都市住民の自然遊びが、里山の価値を気づかせ、里山保全に参加するようになる可能性を検討した。

都市住民が、里山保全に持続的に参加していくには、最終的には、都市住民が楽しんで保全に参加していくような生活観の転換が必要ではないかという目標を示した上で、ひとまずは、環境配慮活動に向かうための要件を示した。

その要件には、資源制約やライフスタイル、ライフステージ、価値観など、さまざまなものがあるが、今回は、里山の価値を知ることに注視した。

さらに、里山の価値を知るためには、里山にどれだけ親しんでいるかが肝要であるはずで、自然遊びから里山に親しんでいくことの可能性を、ブランド選択論のフレームワークに沿ったアンケート設計を行い、調査結果の解析を行った。

その結果、都市住民がどの知程度経験しているかは、次の4パターンに分けられることがわかった。すなわち、

- ・ 古民家宿泊や農作業体験、里山保全活動への参加なども含めて、幅広く積極的に里山を体験している人達で、これを「里山体験」と名付けた。
- ・ 里山における山の幸や川の幸を積極的に利用している「里山利用」の人達。
- ・ 里山を散策などして、四季折々の景観だけを楽しんでいる人達で、「里山散策」と名付けた。
- ・ 里山の経験がほとんどない「無関心」の人達。

「里山体験」「里山利用」とその他を分けるものとして、子供の頃あるいは大人になって、どのくらい、どのような自然遊びをしたかが、大きく関わっていることがわかった。

ただし、「里山体験」と「里山利用」では、それほど大きな特徴の差はなかったが、どちらかというところ、「里山利用」の人の方が、自然遊びや里山に精通していることもわかった。

このことは、我々が冒頭で仮定した、里山に親しむことで里山の価値を知り、保全に積極的に参加するという見通しに反するものである。

ただし、全ての類型を通じて「これまで経験したことがないが、できれば経験してみたい」という人は、多数存在し、こうした意向を実際の行動に、いかに結びつけるかは、今後の課

題としたい。

引用文献：

Grant, J. (2008), *the Green Marketing Manifesto*, John Wiley & Sons.

Nylund, K. L., et al. (2007). "Deciding on the number of classes in latent class analysis and growth mixture modeling: A Monte Carlo simulation study." *Structural equation modeling* 14(4): 535-569.

広瀬幸夫（1994）「環境配慮行動の規定要因について」『社会心理学研究』第 10 巻第 1 号,pp.44-55.

片平秀貴（1984）『マーケティングサイエンス』東京出版