

山村の古民家における日常を来訪者と共に楽しむ

2019. 08. 30 to

1. はじめに

一般に、山村の古民家は村おこしに欠かせない観光資源として重宝されている。しかし、この場合の資源活用としては、古民家を博物館や民芸館として役割を担わせていることが多く、今一つ古民家の特徴を活用できないでいる。そこで考えられたのは、古民家をコミュニティとし、古民家の関係者と訪問者で触れ合いを重視しようという取り組みである。実際に、某民家では結構人気を博し大いにぎわっている。

ここでは、賑わいは当該地の活動と他地域の活動との違いが特徴的な魅力となった結果と考えて、そのメカニズムについて論ずることにした。具体的には、古民家というコミュニティにおける人の過ごし方、すなわち古民家における日常性(行動)に着目して、家の住人と来訪者で織りなす人間模様を論じ、報告することにした。

2. 活動

富山県大岩地区には 2012 年にヒットしたアニメ「おおかみこどもの雨と雪」のイメージモデル「花の家」(略称お家)がある(写 1)。お家はもともと、付近の山のハイキング用休憩所として親しまれていたが、2012 年以降、アニメファンが来訪するようになり、今ではGW時期なら 200-400 人/日、年間 1 万人にものぼり、その多くは家族連れである。

お家の管理運営活動は、山村古民家の雰囲気の維持と公開であり、来訪者へのおもてなしである。

こうした趣旨にあうかのように、来訪者にとってお家の見学というよりは(アニメ鑑賞後であるので)勝手知ったる我が家とか、いきなり親戚やご近所の大邸宅への滞在といったノリ・意識がある。これを可能にしているのが、山村の自然環境が落ち着きや安らぎを与えていていること、木造古民家の空間や木のぬくもりがやさしい空間を作っていること、人間模様が醸し出される生活の営みがあることである。

(写 2, 写 3)

実際には以下の 6 点に気が配られている。

- ・住民が実際に居るかのように (所持道具の完備)
- ・子どもが居るかのように (子どもの絵、写 4)
- ・来訪者がお家のご近所さんや大家族のノリで
- ・来訪者は家主や住人(スタッフ)とフランクな交わり

- ・生業を身边に自然体験として農の体験
- ・来場者が生活体験として居し、飲食

3. 来訪者の思い(意識)

お家を来訪の方々には、アニメの事前鑑賞をもとに種々の思いを持っておられる。それがアニメの聖地巡礼であり、古民家好き、中山間の自然好き、癒しを求めてなど、アニメを念頭に置いた日常生活の延長を楽しみにしておられ、実際に来訪者はアニメ世界を現実世界とダブらせて楽しんでいる。その楽しみ方は、お家の居住を体感し、農の生業を楽しみ、自然の恵みを味わうことであり、自然と人間が一体となって営む生活を喜びとともに楽しむことでもある。しかも、来訪者同士も会話がはずみ、何か大家族のつながりを感じさせるかのようでもある。

このためか、リピーターの方々も多く、なかには人生観が変わったとして、お家で婚約披露したり、新婚旅行をお家にしたり、はたまたここを古里にしたりという人生絵巻模様がお家に脈々と流れている。

4. お家の生活感

4.1 田舎人のおもてなし (1) 基本 おもてなしは、自宅にお客が来たときの感覚そのものである。

お家に住民あるいはにわか住民(一時滞在)が居るだけで、そこには(一時的であるにせよ)生活の営みがあり、会話や笑いがあり、お家が息づくとともに、住民までをも楽しみ元気にさせてくれる。

生活の営みとしては、あたかも定住民がいるかのように生活用品はすべて設置している。また日常生活も営んでいるかのように「飲食」もあり、時折広間では昼食や夕食会が村のお祭り気分を醸し出しており、また縁側では、常に呈茶があり、時には汁物の食が味わうこともできる。(写 5, 写 6)

(2) おもてなしコミュニケーション お家の家主とその家族(スタッフ)が親戚やご近所さん、さらに友人を迎えるがごとく、あるいは皆さんとともに大家族を作るがごとく、来訪者一人ひとりにコミュニケーションが(意識なしに)自然体で図られている。例えば街ではご隠居さんが「お茶飲んでかれ」と声掛けする。そんなノリのおもてなしである。(写 7)

来訪者が多くなると、家主とのコミュニケーションの番が回ってこないこともあり、その場合、他の来訪者とお家の人のとのコミュニケーションをそばで

聞いているのである。そのうち、来訪者同士のコミュニケーションも始まることも少なからずみられる。

4.2 子どもの絵 お家に子どもが住んでいる臨場感を作るために、子ども学習机や子ども用布団を置いている。また来訪者の子どもが描いた絵を壁に掲示もしている。来場する子どもにとっては、長机の上に色鉛筆、クレヨン等が置いてあれば、絵を描き始める。絵の題材は、もちろんアニメ主人公の似顔絵であり、お家イコール主人公のようである。(写 4)

4.3 農の体験 山村では農が生業である。中山間の自然を生業から体験することも喜びと楽しみにつながっている。お家では、隣接して畠があり、アニメではジャガイモを植えていたので、ジャガイモ栽培が楽しめられるようになっている。毎年秋に植え付けと収穫(写 8)。植え付けには、畠の耕しから始まり、親子でノラ仕事に精を出す。また収穫は泥とともに芋を掘り起こす。そんな農体験を毎年皆さんで楽しんでいる。楽しみはこの後にもあり。作業が終われば、谷川の水で手や足を洗い、一服一休みにはお家でのんびり。縁側では農の香りで満ちている。

4.4 農と食 来訪者がお家にて自然と触れ合うかの如く自然の恵みとして作物を食す体験も貴重と



写1 お家



写2 お家の縁側と庭



写3 思い思いにただずむ



写4 大広間の壁面には子供の絵が掲示



写5 ストーブを囲んで歓談



写6 縁側でお味噌汁



写7 女子学生と家主の歓談



写8 ジャガイモ収穫



写9 皆でスイカ

考える。夏に皆でスイカを食した時、最近の未就学の子どもは、カットフルーツに慣れ親しんでいるせいか果物の全体の形を意識する機会が少なくなってきたおり、また種の始末に困りがちであるが、年長の子どもとともに種を庭に向けて勢いよく吐き出し、子どもは自然とのつながりを満喫しているかのようである。(写 9)

5. お家の空間の効用

来場の大人は、広い室内や縁側にいると何よりもゆったりできるといつておられる。一方子どもは、実際に動き回るよりも落ち着きを楽しんでいるかのようであり、空間の広さを手に取るように親近感を覚えているようである。

6. おわりに

山村の古民家「花の家」(お家)では、お家の来訪者が静寂を楽しみ自然と親しむコミュニティがつくれられている。来訪者はそんなコミュニティの体験というよりも参画で、山村の環境、お家の雰囲気、人の触れ合いを楽しんでいる。それを可能にしているのはおしゃべりを楽しめる雰囲気であり、家主・住人(スタッフ)と来訪者ともにつくられる大家族ムードである。以上、山村古民家での人間模様が紹介できた。△NPO「おおかみこどもの花の家」の理事長(家主)山崎正美氏、副理事長川端英徳氏、他皆様には謝意を表します。なお写真の一部は川端氏撮影。