

まちづくり市民活動団体への参加動機の分析 その2

参加動機による類型化と活動タイプとの関連性

正会員 ○藪谷 祐介 *1
同 ○中原 宏 *2まちづくり 市民活動団体 動機
コミュニティデザイン 住民参加 クラスタ分析

1. 研究の目的

前稿では、因子分析によって8つのまちづくりへの参加動機の要因を抽出した。本稿では、参加動機によって構成員を類型化することで、どのような構成員がどのような動機でまちづくりに参加しているかの特徴を明らかにする。そして、団体に所属する各類型の構成員の数とその活動タイプとの関連を検討することで、団体に所属する構成員の参加動機と活動タイプとの関連性を明らかにすることを目的とする。

2. 構成員の参加動機による類型化

因子分析から得られたすべての構成員の因子得点を標準化したものを用いてクラスタ分析（ward法、平方ユークリッド距離）を行い、参加動機によって構成員を3つに類型化した（図1）。また、それぞれの類型がどのような特性を持っているか明らかにするために、得られた類型別に構成員の各因子得点の平均値を算出し、図2に示した。

類型Ⅰは37名（32.2%）で構成されている。図2より、余暇を社会的評価の獲得や家族への利益還元のために活用しようとする構成員であり、それに対して、まちや社会へ貢献しようとする意識や活動や交流を楽しもうとする動機は弱い類型である。この類型を「余暇活用型」とした。

類型Ⅱは42名（36.5%）で構成されている。図2より、他者から必要とされたい、あるいは、お世話になったまちや団体に恩返しをしたいという他者志向的な動機であり、それに対して、時間的余裕があるから、あるいは、自己の成長のためという自己的な動機は弱い。これらの構成員を

「承認欲求型」とした。

類型Ⅲは36名（31.3%）で構成されている。図2より、社会への貢献、自身の成長、活動自体や交流を楽しみたいという内発的な動機が強い構成員であり、それに対して、他者や社会からの評価や家族のためという外発的な動機が弱い。これらの構成員を「自己実現型」とした。

3. 構成員の参加動機類型と属性との関連性

構成員の参加動機類型と属性（所属団体、性別、年代、職業）との関連性を明らかにするためにクロス集計表を作成し、 χ^2 検定と残差分析により各類型と属性との有意確率を求めた（表1）。団体と性別について χ^2 検定を行った結果、有意差は見られなかった。年代について χ^2 検定を行った結果、 $\chi^2=14.796$ 、 $Df=8$ 、 $p<0.10$ となり有意な傾向が見られた。残差分析の結果、「余暇活用型」は20代以下と60代以上に多い傾向があり、40代は $p<0.01$ で有意に少なかった。「承認欲求型」は40代に多い傾向が見られた。職業について χ^2 検定を行った結果、 $\chi^2=31.493$ 、 $df=16$ 、 $p<0.05$ となり有意差が見られた。具体的には、「余暇活用型」は専門職が少なく、無職が $p<0.05$ で有意に多かった。「承認欲求型」は公務員が $p<0.01$ で有意に多く、自営業も多い傾向が見られた。無職は $p<0.05$ で有意に少なかった。「自己実現型」は、専門職が $p<0.05$ で有意に多く、公務員が $p<0.05$ で有意に少なかった。

4. 参加動機類型によるまちづくり団体のグループ化

まちづくり団体の構成員の参加動機が団体の活動タイプにどのように影響するかを検討するために、まず各まち

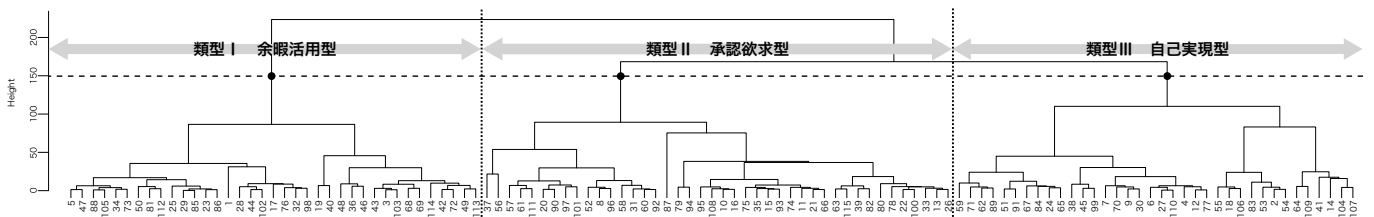


図1 構成員の参加動機によるクラスタードンドログラム

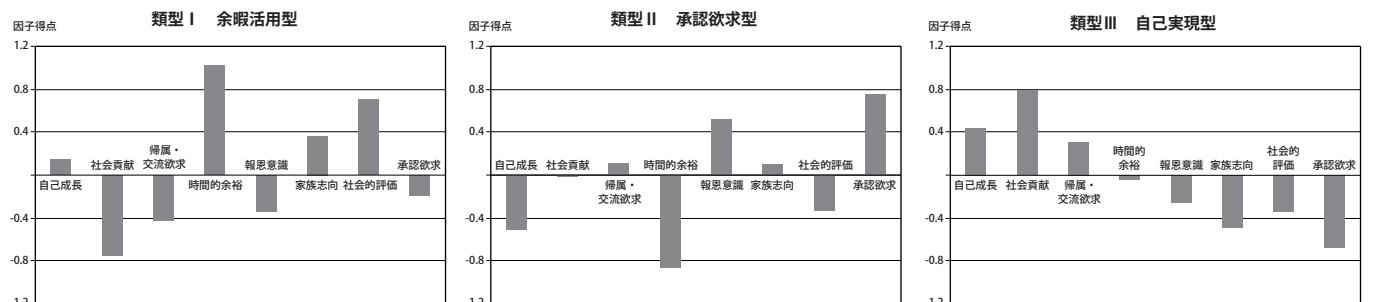


図2 3類型の各参加動機要因の因子得点平均

づくり団体に所属する構成員の各参加動機類型の人数を用いてコレスポネンズ分析を行い、まちづくり団体と参加動機類型の同時布置図を作成した(図3)。布置された参加動機類型から、縦軸を<内発的-外発的>軸、横軸を<状況適応-自己表現>軸とした。

続いて、各まちづくり団体に所属する構成員の各参加動機類型の人数を用いてクラスター分析(ward法、平方ユークリッド距離)を行い、①「余暇活用型」が多い団体、②「承認欲求型」が多い団体、③「自己実現型」が多い団体の3つにグループ化し(図4)、図3布置図上でグループ別に団体を楕円で囲んだ。

5. 活動タイプと参加動機の関連性の検討

団体の活動タイプ別に見ると、「エアーマネージャー型」の団体はすべて横軸より上側に、「プレーヤー型」の団体はすべて横軸よりすべて下側に布置された。また、団体のグループ別に見ると、「自己実現型」の多い団体はすべて「エアーマネージャー型」であり、「余暇活用型」と「承認欲求型」が多い団体は「横町十文字まちそだて会」を除いて「プレーヤー型」であった。ちなみに、「横町十文字まちそだて会」は「自己実現型」の構成員も多い団体である。以上より、「エアーマネージャー型」のようなまちを変えていくために多角的な活動を行っている団体は、「自己実現型」のような内発的な動機で活動に参加している構成員が多いのに対し、まちに新たな社会活動を起こすために1テーマに特化した活動を行っている団体は、「余暇活用型」と「承認欲求型」のような外発的な動機で活動に参加している構成員が多いということが明らかになった。

6. 考察とまとめ

「プレーヤー型」の活動タイプの団体には2通りあると考えられる。1つは、無職の若者や高齢者が余暇を活用し、自己に対する直接的な評価や家族への利益還元の欲求によってプレーヤーとなってまちづくりを行う団体である。この構成員には、社会的なステータスを失っている状態にあるため、何か社会的価値の認められる活動を行うことで自身の社会的評価を得たいという動機も含まれていることが推察できる。もう1つが、他者から必要とされたい、他者へ恩返しをしたいといった外発的で他者志向性の高い動機から、直接プレーヤーとなることを選択し、一種の自己表現活動としてまちづくりを行う団体である。この団体には、40代の自営業や公務員に多く、無職に少ない。それに対し「エアーマネージャー型」の活動タイプの団体は、まちを良くしたい、自己成長したい、活動自体を楽しみたいという内発的動機を持った構成員が多く所属し、また専門的知識を持った構成員が所属することで、その専門性を生かした広い視野を持った活動を可能としている。

以上は、コミュニティデザインを行う上で有用な知見であると考えられる。しかしながら、今回の調査における参加動機と属性とのクロス分析は、無作為抽出を行っておらず、該当サンプル数が少ないという点で、一般化するには限界がある。今後は、調査対象数を増やすことで、今回の得られた結果の検証を行う必要がある。

表1 団体の属性と構成員の参加動機類型のクロス集計表

		類型I 余暇活用型		類型II 承認欲求型		類型III 自己実現型	
		人数	割合	人数	割合	人数	割合
団体	結びプロジェクト	3	2.6%	3	2.6%	6	5.2%
	大子町屋台研究会	7	6.1%	9	7.8%	5	4.3%
	MINNAの会	10	8.7%	3	2.6%	3	2.6%
	まこまない研究所	1	0.9%	1	0.9%	4	3.5%
	横町十文字まちそだて会	2	1.7%	7	6.1%	5	4.3%
	江別における持続可能な コモンズのためのしくみ	3	2.6%	2	1.7%	3	2.6%
	東海大学地域カフェ研究会	3	2.6%	4	3.5%	2	1.7%
	いしやまキャンダルプロジェクト	1	0.9%	5	4.3%	2	1.7%
	まち班	5	4.3%	3	2.6%	5	4.3%
	未来の里一寿の都	2	1.7%	5	4.3%	1	0.9%
性別	男	19	16.5%	23	20.0%	24	20.9%
	女	18	15.7%	19	16.5%	12	10.4%
年代	20代以下	12	10.4%	7	6.1%	6	5.2%
	30代	7	6.1%	9	7.8%	11	9.6%
	40代	1	0.9%	10	8.7%	7	6.1%
	50代	5	4.3%	10	8.7%	5	4.3%
	60代以上	12	10.4%	6	5.2%	7	6.1%
	職業	会社員	8	7.0%	4	3.5%	6
自営業	5	4.3%	12	10.4%	6	5.2%	
専門職	3	2.6%	10	8.7%	13	11.3%	
公務員	3	2.6%	8	7.0%	0	0.0%	
主婦	8	7.0%	6	5.2%	3	2.6%	
大学生	3	2.6%	2	1.7%	3	2.6%	
パート	1	0.9%	0	0.0%	0	0.0%	
無職	6	5.2%	0	0.0%	4	3.5%	
その他	0	0.0%	0	0.0%	1	0.9%	
計		37	32.2%	42	36.5%	36	31.3%

+ p<0.10 * p<0.05 ** p<0.01

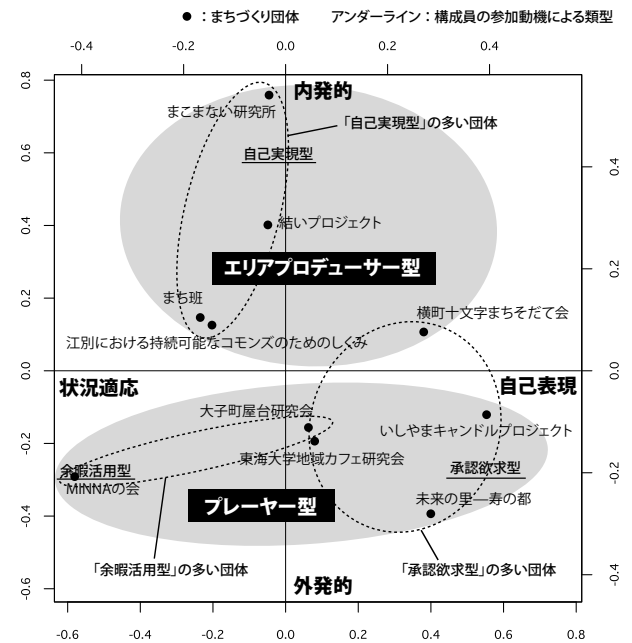


図3 団体と構成員の参加動機類型の同時布置図

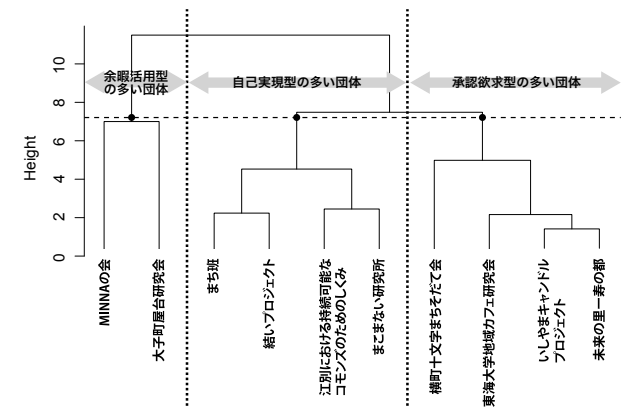


図4 各参加動機類型人数によるクラスターデンドログラム

*1 同大学教育支援プロジェクトセンター 特任助教・修士(デザイン学)

*2 札幌市立大学デザイン学部 教授・工博

*1 Project Assist. Prof., Educational Project Center, Sapporo City Univ., M.Design

*2 Prof., School of Design, Sapporo City Univ., Dr.Eng.