

知識技術の集積・伝播からみた地域活性化活動の影響分析

松下電工（株）	正会員	○鈴木 賢
京都大学防災研究所	正会員	岡田憲夫
鳥取大学工学部	正会員	小林潔司

1. はじめに

現在、全国の過疎コミュニティでは、様々な地域活性化活動が行われている。しかし、地域活性化のプロセスや効果を科学的にどのように分析するかについては十分な研究が行われていない。本研究では、鳥取県八頭郡智頭町で行われている地域活性化活動に着目するとともに、特に知識技術の集積・伝播の面からその発展のプロセスと参加する人々に与える影響について分析する。

2. 知識技術

地域活性化活動を行っている集団には、特に重要な役割を果たす「キーパーソン」が存在しているはずである。これは、彼らが地域活性化活動を行うための「ソフトウェア」つまり、知識や情報とその活用の技術や技能を持っているからであり、それが地域に提供されることにより、そこから相互作用が生まれ、地域が活性化していくと考えられる。また、この「ソフトウェア」が地域活性化の実践を通じてさらに洗練されて、当事者に蓄えられ、他の人に伝承される。このようにして「ソフトウェア」は、その地域自体に蓄積されていくことが期待される。このような「ソフトウェア」全体を指して「知識技術」と呼ぶこととする。

3. 知識技術の集積過程のモデル化

地域活性化活動を行っている集団が一定の方向性を
目指して全体で取り組んでいるようなプロジェクトに
着目し、その中でキーパーソンが果たす役割を分類・
整理する。ついで、これらのキーパーソンが相互にネ
ットワークを形成することにより、プロジェクトが
組織化され、運営され、成果を挙げる過程を知識技術
の集積という観点からモデル化する。すなわち、地域
活性化を目指した種々の事業について、その一般的・
個別的特徴を記述・表現できるようなモデルを創り、
これを一つの分析の道具として活用することを考える。
モデル化にあたってはまず、地域活性化を目指したプ
ロジェクトをそれに関わり参加している主要な人々

(キーパーソンたち)が演じるゲームであると考える。つまり、キーパーソンたちをそれぞれの役割を持って互いに協力分担し合う(プレイヤー)であるとみなす。プレイヤーたちはあるゲームを遂行するために互いにつながりを広げあい(ネットワーキングしながら)、互いに意思疎通(コミュニケーション)を図りながら、組織を活用し、その形態を変化させていくと考えるのである。このような地域活性化のプロセスがモデル化できれば、それを用いて実際にコミュニケーションネットワークの形成・発展過程を調べることにより、集団の発展過程やそれに参加する人々に与える影響を分析することができるであろう。

この様な観点から本研究においては、意志決定者である13のプレイヤーを仮定する。

起案者< I >:新しい案を最初に思いつく

指揮官<D>:プロジェクトの企画・運営を指揮

同好の士<C>:指揮官とともにコアチームを形成

評価者(理解者):起案者の案の価値に気づき公的

＜A＞ に認知する

技術支援者<T>:重要な技術・技能を提供する

宣伝者<CR>:プロジェクトの情報を外部に

PRする

資金提供者<F>:資金援助をする

ユーザー<U>:プロジェクトの遂行によって生ま

れる製品やサービスを購入する

経営者<M>:プロジェクトの遂行によって生まれ

た物や組織などを企業化し、経営する

製造者<MF>:プロジェクトの遂行によって

生まれる製品を製造する

アドバイザー:プロジェクトを冷静に見つめ、

〈AD〉 的確なアドバイスをする

ネットワークー:プロジェクトにおいて重要な

〈N〉 役割を果たす外部の人を

コアチームと結び付ける

派生エージェント:プロジェクトに参加すること
 <S> によって、結果的に集団に入り込み
 外部参加者として集団の内部と外部
 の橋渡し役を果たすようになる

4. 智頭町におけるケーススタディ

対象地域では智頭町活性化プロジェクト集団（CCPT）という民間グループの活動が特にめざましく、その活動を中心として地域活性化が進んでいる。この集団では、当初からこの地域の特産物である杉の付加価値化を目指した活動を展開している。そこで、一連の活動の中で特に代表的なプロジェクト（智頭木創舎の設立、智頭杉日本の家設計コンテスト、杉の木村ログハウス建築事業）を取り上げた。ついで、プロジェクトの経緯や実態の全体にわたって精通している関係者の方へのアンケート調査に基づき、プレイヤーの特定を行い、モデルの具体的な適用を行った。

5. 分析結果

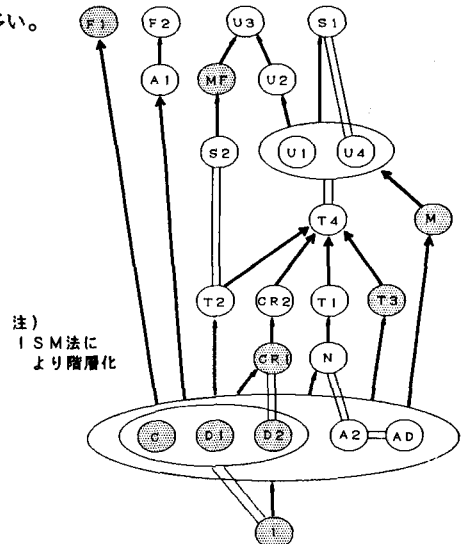
モデル分析を行った結果、次のような結果を得た。

- 1) 地域活性化活動のプロジェクトを推進することによって、プロジェクトに関わるキーパーソンが生まれネットワークに組み込まれる。またそれに伴って、多くの知識技術が地域に蓄積する。
- 2) キーパーソンの中でも特に指揮官の果たす企画・調整および統括機能はきわめて重要である。また、評価者の<評価>が与える認知及び求心効果もネットワーク形成の成否に関わっている。
- 3) 知識技術は、活動が進展していくにつれ、その蓄積量が増加し、中身が充実していくのにとともに、相互に結びつきが起って、システム化する。
- 4) 活性化活動の初期の頃には、知識技術はイベントやプロジェクトを行うために必要なもののみが要求される。さらに段階が進むと、地域は人づくりや町づくりなどといった地域活性化活動を通じた社会還元的・自己啓発的課題を追求するようになり、そのための知識技術システムを必要とするようになる。
- 5) 地域活性化活動の初期の段階では、プロジェクトにおいて、中心グループの人間が少人数で多くの役割を果たしているが、活動が進むにつれ、だんだん組織化が進み、役割が細分化していく。
- 6) プロジェクトにおいては、計画の基本となる部分で、評価者（A）・アドバイザー（AD）・ネットワ

ーカー（N）の果たす役割が大きい。また、過疎コミュニティにおいては、特に、派生エージェント（S）が現れるメリットが大きい（図1参照）。

7) 地域活性化が進むにつれ、知識技術を取り入れるためのネットワークは、急速かつ指数的に距離空間が広がる。また、地域や集団の内にいるキーパーソンと外にいるキーパーソンが目的や関心を共有していれば、物理的距離は知識技術の集積やネットワークの広がりにはそれほど障害にはならない。

8) 内外のキーパーソン同士が目的や関心を同じくする場合、それは、キーパーソンたちが持っているサブネットワークとしての知縁（趣味や自己研鑽活動などの知的好奇心を満たすためのネットワーク）または職縁（仕事関係のネットワーク）を接合子とする場合が多い。



6. おわりに 図1 ログハウス建築事業における
 今後は、ここで コミュニケーションネットワーク

提案したモデルが、他の地域の地域活性化活動の発展・変化とその地域の人々や地域に与える影響を分析する上でどの程度一般的に適用可能なものを分析する必要がある。また、個人やコミュニティに集積されつつある知識技術が真に獲得され自分のものになっていくのかを観察し、分析する必要がある。その際に、モデルの改善性についても検討する必要がある。

7. 参考文献

岡田憲夫、小林潔司: Region as a Creative Forum: A Conceptual Approach, Japan-Sweden Workshop on Infrastructure of C-region, 1989