## 農山村地域における地域住民意識変化プロセス

# 長尾敦史<sup>†1</sup> 岡山大学

## 1. はじめに

農山村地域のような条件不利地域で地域住民が何らかの ビジネスを創造する際には課題が山積しているところから ビジネスを創造する必要がある。地域住民が地域でビジネ スを始めようとするにあたり、いくつかの障壁があるが、特 に地方の地域住民がビジネスを立ち上げ成長させるメカニ ズムを明らかにすることが重要である。さらに本研究では、 地域住民がビジネスを行う上でどのように知識を獲得して いくかに着目する。なぜならば農山村地域に住む住民は、ビ ジネスだけに専念した経験が浅く、経験則で培った知識で ビジネスを行う。そのためほとんどの先行研究では、強力な リーダーによる成功事例やビジネスモデルの記述が中心で ある[1]。本研究では知識を獲得しながらいかに行動を変容 していくか、そのモデルを提示する。

### 2. 研究のフレームワーク

#### 2.1 Weick の生態学的変化

個人と個人の相互作用は,経済合理性と考えるならば,ゲーム理論で説明できるが,時に地域住民は,戦略的依存関係ではない行動をとる.企業の場合,金銭などの外因的な動機を使い関係を構築することができるが,地域においては,人々の思いなどを内因的な動機で関係性を構築する必要がある.

Weick [2] は、組織を静的な意味合いをもつ「組織 (Organaization)」ではなく、動的な「組織化 (Organizing)」と示した. 組織化を、意識的な相互連結行動によって多義性を削除するために妥当だと皆が思う文法と定義し、進化モデルを定式化している. 組織化進化プロセスとして、生態学的変化 (Ecological Change)、イナクトメント (enactment)、淘汰 (Selection)、保持 (Retention) の4つの要素を示している. イナクトメントは、環境に行動を持って働きかけることである. 人は単に環境に反応するだけでなく、自分の行動を通して環境を形作る [2].

## 2.2 組織的知識創造理論

地域ビジネスにおいては地域住民が知識を獲得しながら事業創造マインドを持つ必要がある. 知識獲得の理論としては,個人,集団,組織,環境の相互作用の中で知識獲得が起こる知識創造理論がある.

イノベーションを起す組織は、新しい知識や情報を創出 しながら、環境を作り変えていくがその知識創造プロセス については、組織的知識創造理論[3]が、SECIモデルを提 唱している。SECI モデルでは、知識は暗黙知と形式知が存在し、この二つの知が相互変換されることにより新しい知識が創造される。地域には住民の経験や生活習慣に基づいた形式知化されていない暗黙知が豊富に存在する。例えば、住民同士の交流やワークショップなどを開催し暗黙知を抽出、それらを形式知化し、共有することができる。

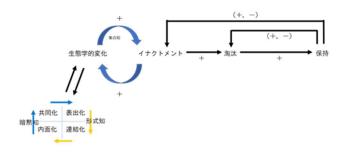
一方で地域では様々な利害関係者が場当たり的なつながりや関係性で成立し、企業のような組織は存在しづらい、また動機付けについても、企業では従業員は仕事に対する強い興味や探求心など、人の内面的な要因によって生まれる内発的動機付けや報酬や評価、罰則や懲罰といった外部からの働きかけによる外発的動機付けがあるが、組織と住民で雇用関係がないような地域では、ほとんどは内発的動機付けであり、内発的動機づけを促す仕掛けが必要である。

## 3. ビジネス創出のための関係者意識進化モデル

Weick [2] の組織化進化プロセスは、意識の変化を説明することはできるが、事業創造において、何を淘汰するか、保持するかまでは言及されていない。また SECI モデルは、知の創造プロセスであり、共通の認識をもつなど、意識の変化は説明できない。

そこで本研究では、地域住民の意識の変化を促す組織進化プロセスと SECI モデルを組み合わせた地域ビジネス創出のための住民意識進化モデル(図1)を提案する.

図 1 ビジネス創出のための関係者意識進化モデル



## 参考文献

- [1] 村山元展,2009,「農村コミュニティビジネスの実態と展望」, 地域政策研究 (高崎大学地域政策学会) 第12巻, 第1号,pp161-176
- [2] Weick, Karl E., 1979, The social psychology of organizing. Reading, MA: Addison-Wesley. (2nd ed.)
- [3] 野中郁次郎,竹内弘高,1996,『知識創造企業』,東洋経済新報社

The process of changing the consciousness of local residents in rural areas †1 ATSUSHI NAGAO, Okayama University

<sup>©2024</sup> Academy of Behavior Transformation by AIoT