

神戸震災復興記念公園
芝生広場
ポット苗植え付け大作戦

アンケート結果の概要

NPO 法人芝生スピリット

(イベントの紹介・あいさつ文など)

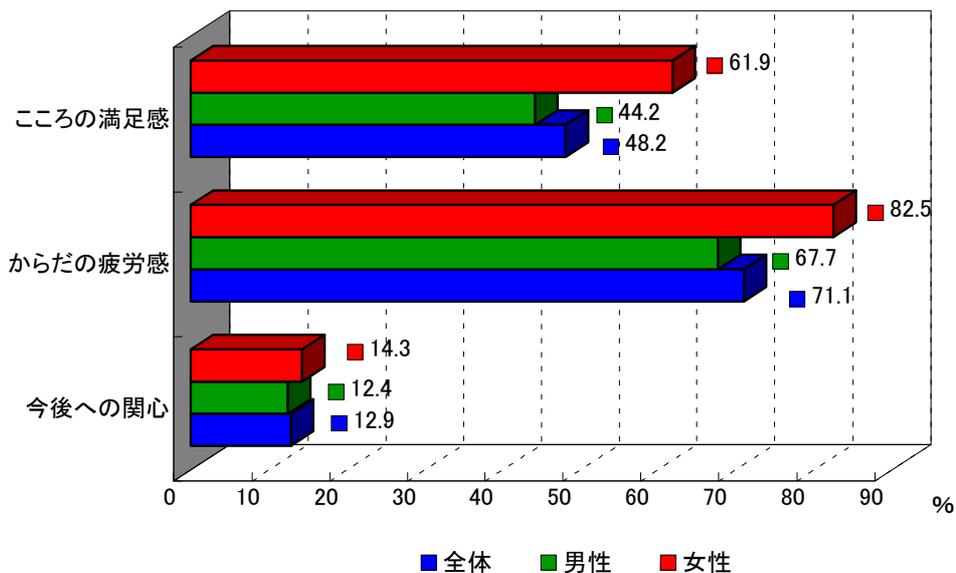
当日は、全体で 284 人（うち男性 220 人 [77.5%]、女性 64 人 [22.5%]）の方々にご参加いただきました。

(イベントの紹介・あいさつ文など)

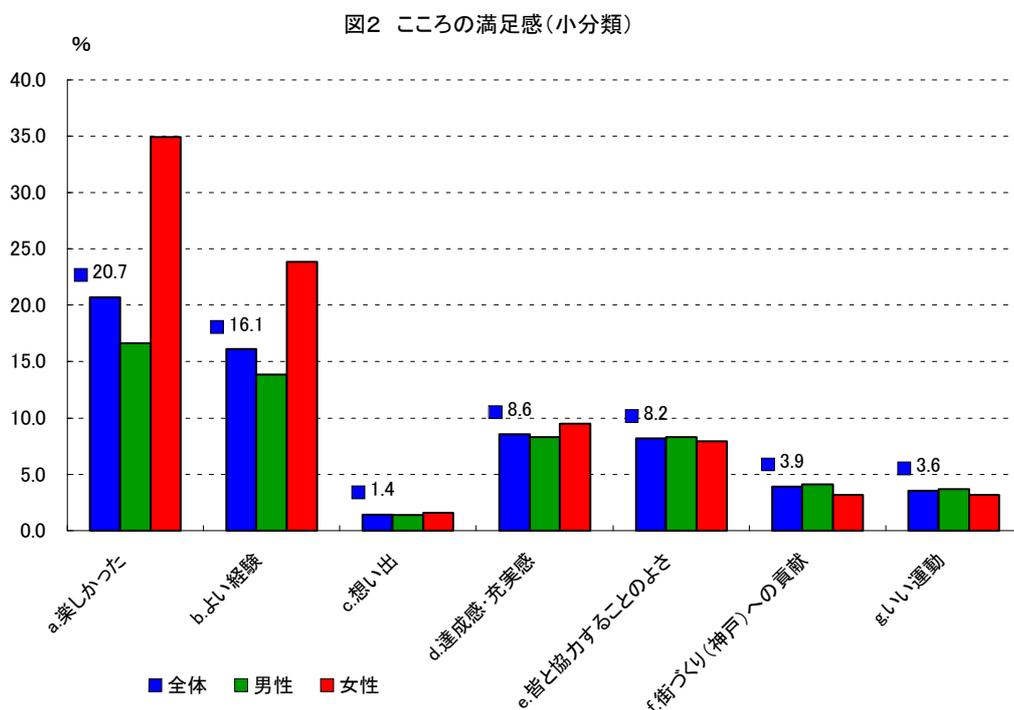
1. 「芝生植え付けの感想」

- ◆ 「楽しかった」「よかった」「よい経験になった」など【こころの満足感】を覚えた人は全体で 48.2%の人でした（男性：44.2%、女性：61.9%）。
 - ◆ 「大変だった」「土が固かった」など【からだの疲労感】を覚えた人は全体で 71.1%でした（男性：67.1%、女性：82.5%）。
 - ◆ 「苗が根付くか心配」「今後の成長に期待」など【今後への関心】を示した人は、全体で 12.9%でした（男性：12.4%、女性：14.3%）。
- *いずれも男性よりも女性の方が、その傾向が高くみられました。

図1 芝生植え付けの感想



- ◆ 【こころの満足感】のうち、最も多かったのは「楽しかった」（全体で 20,7%）で、ついで「よい経験になった」（全体で 16,7%）でした。
- ◆ その他、「達成感・充実感があった」（全体で 8,6%）、「皆と協力してやり遂げたことがよかった」（全体で 8,2%）、「街づくり（神戸市）に貢献できたことがよかった」（全体で 3,9%）、「いい運動になった・いい汗をかいた」（全体で 3,6%）、「いい思い出になった」（1,4%）、「その他」（1,4%）などがあげられました。
 - * これらのうち、「楽しかった」では男女で約 20 ポイント、「よい経験になった」では男女で約 10 ポイントの差がみられました。



◆ 【こころの満足感】の構造

- * 【こころの満足感】と小分類項目との関連をみると、「楽しかった」（相関係数：0.512）、「よい経験になった」（相関係数：0.434）、「達成感・充実感」（相関係数：0.317）の順となりました（すべて1%水準で有意）。
- * よって「楽しかった」、「よい経験になった」、「達成感・充実感」が【こころの満足感】を支えていることがわかります。

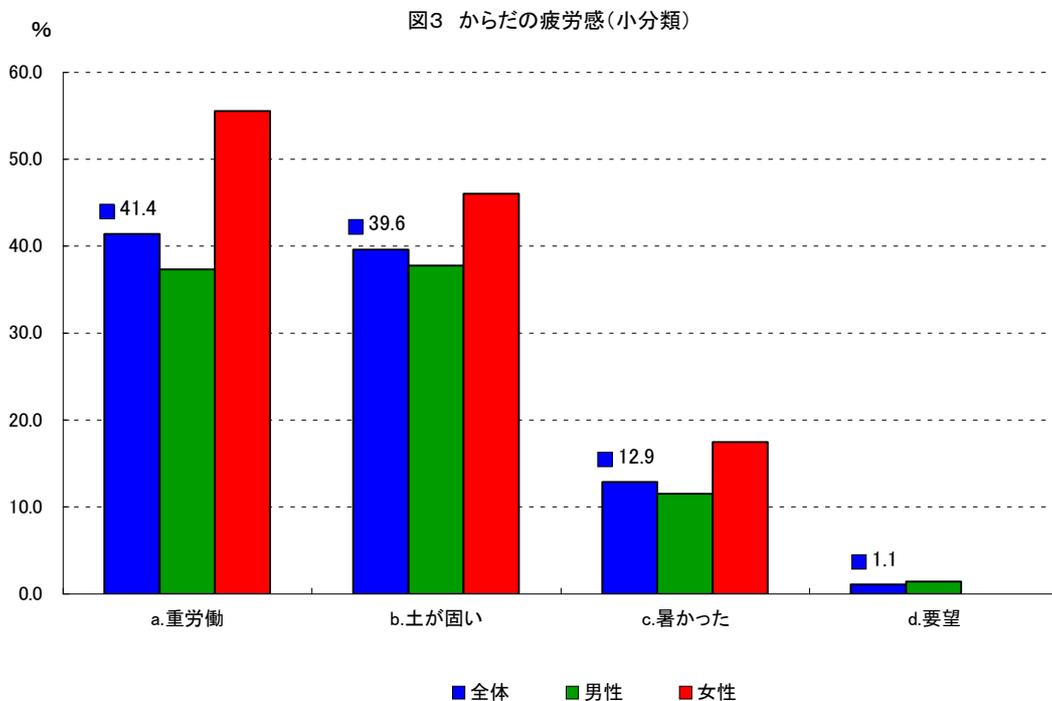
表1 こころの満足感との相関

	楽しかった	よい経験	達成感・充実感
こころの満足感	0.512**	0.434**	0.317**

**1%水準で有意

*5%水準で有意

- ◆ 【からだの疲労感】のうち、最も多かったのは[大変だった・疲れた]などの「重労働だった」(全体で41.4%)で、ついで「土が固かった」(全体で46.0%)でした。
- ◆ その他、「暑かった」(全体で12.9%)、[道具に工夫が必要][事前に散水が必要][段取りが悪かった]など「要望」(全体で1.1%)があげられました。
 - ◆ 「要望」は男性からのみでしたが、「重労働だった」「土が固かった」「暑かった」は男性よりも女性の方が、その割合が高い傾向にあります。大きな差はみられませんでした。
 - ◆ 「重労働だった」「要望」も「土が固かった」ことに関係するよう見受けられました。この点への対応が今後の課題として浮かび上がりました。



- ◆ 【からだの疲労感】の構造
 - * 【からだの疲労感】と小分類項目との関連をみると、「重労働」(相関係数: 0.537)、「土が固い」(相関係数: 0.517)、「暑かった」(相関係数: 0.245)の順となりました(すべて1%水準で有意)。
 - * 「重労働だった」という感想は、時間軸に沿えば、作業にあたって「土が固く」、「暑かった」ためにもたらされたと考えることができます。しかしながら、「重労働」と「土が固い」との間の相関係数は、0.148(5%水準で有意)、「暑かった」との間の相関係数は、-0.063となっており、「暑かった」はほぼ無相関であることがわかります。
 - * したがって、【からだの疲労感】は、「土が固い」ために作業が「大変になった」ことによると考えられます。

表2 からだの疲労感との相関

	からだの疲労感	重労働	土が固い	暑かった
からだの疲労感	1	0.537**	0.517**	0.245**
重労働	0.537**	1	0.148*	-0.063
土が固い	0.517**	0.148*	1	-0.137*
暑かった	0.245**	-0.063	-0.137*	1

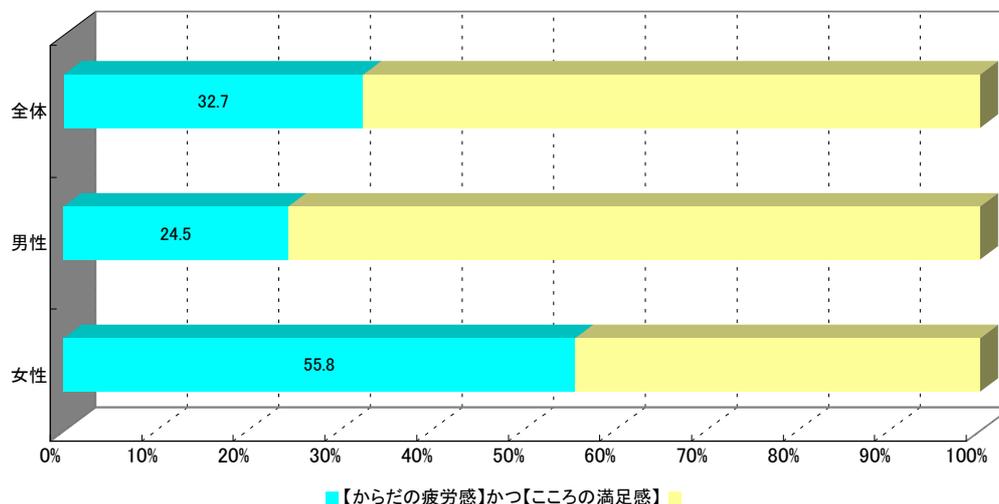
**1%水準で有意

*5%水準で有意

- ◆ 【からだの疲労感】を覚えた 199 人 (71.1%) (男性 : 147 人 (67.1%)、女性 : 52 人 (82.5%)) のうち、【こころの満足感】も感じた人は、32.7% (男性 : 24.5%、女性 : 55.8%) でした。

* 「植え付け作業」は言うまでもなく「からだ」を動かすことなので疲労感も伴いますが、それでも「こころ」を充実させることに繋がるとも言えます。したがって、「植え付け作業」がいわゆる「作業」ではなく、そこに「遊び」の要素を見出していくような工夫を重ねて、【こころの満足感】を高めていく仕掛けづくりが重要な事柄として考えることができます。以下で、この「推論」について分析をしてみます。

図4 【からだの疲労感】と【こころの満足感】



- ◆ 【こころの満足感】の阻害要因と促進要因
 - * 【からだの疲労感】を覚えた人は、【こころの満足感】を記述しない（自由記述のため、実際にはこの二つが相反するかは判別できない）傾向にあります（1%水準で有意。Cramer の V 係数 : 0.488 と非常に強い関連）。

表3 【からだの疲労感】と【こころの満足感】のクロス表

		こころの満足感		
		非該当	該当	合計
からだの 疲労感	非該当	11	70	81
	%	13.6	86.4	100.0
	該当	134	65	199
	%	67.3	32.7	100.0
	合計	145	135	280
		51.8	48.2	100.0

p=0.000(1%水準で有意)

CramerのV=0.488

- * 【からだの疲労感】の小分類項目「重労働」「土が固い」「暑かった」と【こころの満足感】との関連をみると「重労働」（相関係数：-0.144 [5%水準で有意]）、「土が固い」（相関係数：-0.431 [1%水準で有意]）、「暑かった」（相関係数：-0.072）となっており、「土が固い」が強い負の相関、「重労働」が弱い負の相関があることが理解できる。

表4 【こころの満足感】と【からだの疲労感】との相関

	からだの疲労感	重労働	土が固い	暑かった
こころの満足感	-0.488**	-0.144*	-0.431**	-0.072

- * ここで、【こころの満足感】を低める要因と高める要因を理解するために、【こころの満足感】と負の関係にある【からだの疲労感】の「重労働」「土が固い」「暑かった」、【こころの満足感】の「楽しかった」「よい経験になった」「達成感・充実感」を用いて検討する。
- * 表5は【こころの満足感】(従属変数)と「重労働」「土が固い」「暑かった」、「楽しかった」「よい経験になった」「達成感・充実感」(独立変数)との関係の強さを示しています。ここから理解できることは、「土が固い」、「重労働」の順で負の効果をもっており(5%水準で有意)、投入した3つの変数はいずれも正の効果(促進要因)となっており(1%水準で有意)、「楽しかった」「よい経験になった」「達成感・充実感」の順に関連の強さを示しているということです。
- * したがって、今回のイベントにおいて【こころの満足感】を高めるのは作業やイベントから得られる「楽しさ」や「充実感」であり、それを低めるのは「土の固さ」に起因する作業の「大変さ」であることが理解できます。

* 【からだの疲労感】の小分類のなかには[段取りの悪さ][散水が必要][道具に工夫が必要]などの「要望」があげられていました。これらの点を改善して、作業の「大変さ」やイベントの作業化を回避できるようにし、「楽しさ」や「充実感」を高めていく努力が必要なようである、ということが出来るでしょう。

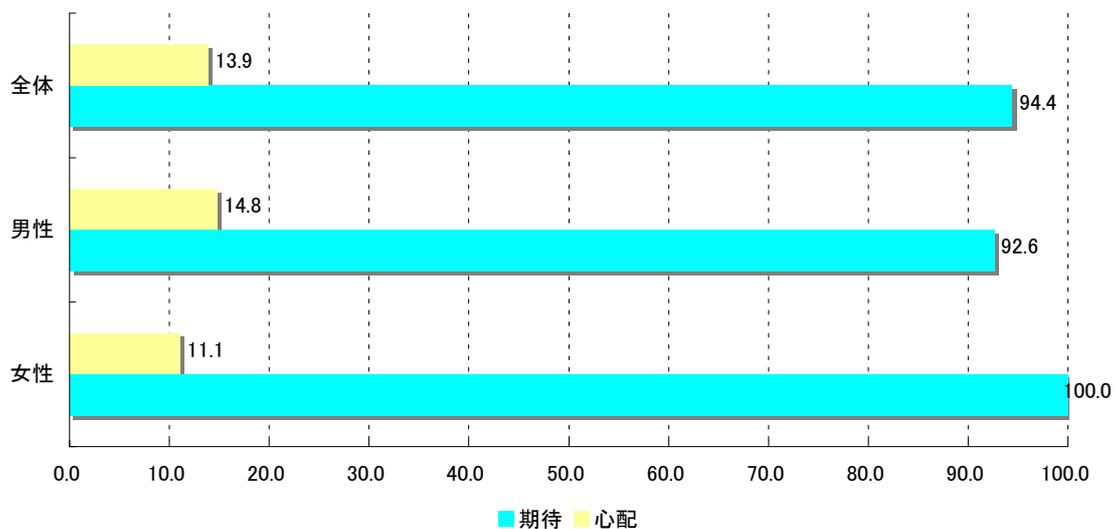
表5 【こころの満足感】を従属変数とした回帰分析 (N=280)

Model1	
重労働	-0.110*
土が固い	-0.186*
暑かった	-0.048
楽しかった	0.528**
よい経験になった	0.432**
達成感・充実感	0.297**
調整済みR ²	0.643**

**： p<0.001, *： p<0.05, †： p<0.10 ;係数は標準化係数

- ◆ 【今後への関心】を示した 36 人 (12.9%) (男性：27 人 (12.4%)、女性：9 人 (14.3%)) のうち、「苗が根付くか心配」という人は全体で 13.9% (男性：14.8%、女性：11.1%) であり、「今後の成長に期待」とする人は全体で 94.4% (男性：92.8%、女性：100%) でした(「心配」と「期待」のどちらもあげた人もいます)。

図5 今後への関心



2. 「芝生広場をどんなことに使いたいですか」

- ◆ 今後の希望で最も多かったのは「寝転がる」「散歩」などの【憩い】（全体で 45.1%）で、ついで「サッカー」「野球」などの【スポーツ】（全体で 28.6%）、「子どもの遊び場」「キャッチボール」などの【遊び】（全体で 19.6%）の順でした。
 - * 【憩い】を除くと男性では【スポーツ】が 30.3%で女性との差が約 8 ポイント、女性では【遊び】が 35.2%で男性との差が約 20 ポイントと性別によって希望に特徴がみえました。
- ◆ その他、「バーベキュー」などの【イベント】、【自由に使う】などもあげられており、多目的な利用が望まれていることがわかりました。
- ◆ 具体的に書かれていた希望のうち、それぞれについてのトップ 5 は以下の通りです。

【遊び】		【憩い】	
具体例	%	具体例	%
子どもの遊び場	43.1	寝転ぶ・昼寝	25.4
キャッチボール	13.7	散歩	16.9
走り回る	7.8	ランチ・お弁当・ピクニック	15.3
鬼ごっこ	5.9	家族団らん	7.6
裸足で走る	5.9	市民交流	3.4

【スポーツ】		【イベント】	
具体例	%	具体例	%
サッカー	34.2	バーベキュー	29.2
野球	10.1	野外ライブ・コンサート	20.8
ジョギング	8.9	お祭り	12.5
フットサル	6.3	キャンドルナイト	8.3
ゴルフ	3.8	青空教室	4.2

3. 今後に向けて

* 注意事項

- ・ 今回のアンケート結果は、分析を目的としていないこともあり、その傾向等はあくまで記述された範囲内でのものとなっています。同時に、イベント参加直後の感想という文脈性の効果も考慮に入れる必要があります。
- ・ また自由記述の分類については分析者の恣意性が働いている可能性は否めません。恣意性を軽減するために、記述された内容を分節化して複数のコードに振り分けること、事前に得られたコード・分類を参考にして分析者が再度分類するという手続きをとっています。

* アンケートの意義

- ・ いくつかの点でこのような形でアンケートをとる意義があります。
- ・ 第1に感想をあらかじめ想定できないケースに対して、設問項目を設定してしまうことで、アンケートを行った側の意図や先入観を排除できるということが考えられます。
- ・ 第2にそれゆえに、今後同様のアンケートを行う際の設問項目の作成等に今回の結果を活かせるということです。「何を明らかにしたいのか」、どのような分析を行うのかと関連することですが、複数選択式で今回の結果からえられたものを用いる or 程度(1. そう思う、2. どちらかと言えばそう思う、3. あまりそう思わない、4. そうは思わない)を問うなどの形にしていくなどいくつか可能性はあります。
- ・ このことと関連して、第3にさまざまな場所(都市部、郊外など)、時期(気温、休祝日など)などにおいてそれらも考慮することで比較可能性を有したアンケートの実施が可能になるということです。それぞれの傾向が徐々に明らかになれば、イベントの際ではなくても、いわゆる社会調査のような形へと展開することも可能ではないかと思っています(そうすることで、社会意識などとの関連で、校庭芝生化についての課題なども見えてくるのではないかとと思っています)。