

# 公共建築の計画プロセスにおける参加型ワークショップの可能性

## 「くまもとアートポリス わたしたちのまちづくり事業」の分析をとおして

篠原 正樹

### 1 はじめに

従来公共建築は行政が作って住民に与えるものであったが、ハコモノ批判や環境問題等に対する住民運動などから、今日ではそのあり方や役割が問われるようになってきた。そのため70年代後半から地域住民が利用主体となり、施設計画や管理運営等に主体的・自発的に関わる方策が探られるようになった。そのひとつとして、計画プロセスにおける参加型ワークショップがあげられる。この場合、その計画プロセスにおける市民の参加をコーディネートする役割が重要になってくる。その役割を担うのがファシリテーターである。ではファシリテーターは何を目的にどのような戦略をもって一連のワークショップをコーディネートしているのだろうか。

本研究は、熊本県で平成12年度までに「くまもとアートポリス わたしたちのまちづくり事業」として6地区で行われた公共建築の参加型の計画プロセスについて考察を行う。まず、そこで行われたワークショップ手法を類型化し、その手法の組み合わせ方から各事業の参加型計画プロセスについて分析する。さらにその中から2つの異なる計画プロセスに着目し、それぞれのファシリテーターの戦略について考察を行う。以上の分析と考察を通して、ファシリテーターの戦略が公共建築と地域住民との関係にどのように関わってくるのかを検証する。

### 2 くまもとアートポリスにおける住民参加

「くまもとアートポリス」は1988年に当時の県知事である細川護熙氏とコミッショナーの磯崎新氏により始められ、新進気鋭の建築家を公共事業の設計に推薦するなど、2000年10月までに67件ものプロジェクトを実施してきた。しかしバブル経済の破綻後、相次ぐ公共建築批判が起こる中、アートポリスの活動にもマスメディアなどから「生活を無視したデザイン重視の計画」というような評価が一般化し、新たな展開を余儀なくされた。

そのような中で、1998年にコミッショナーが代わり2000年からは新しく「わたしたちのまちづくり事業」(図1)が行われるようになった。この「わたしたちのまちづくり事業」は、県下の市町村が事業主体となって整備を検討している施設の計画に対し、県から建築家が派遣され、地域住民とともに参加型の計画を行うものである。

平成11年度から12年度にかけ6地区が選定され、それぞれ住民の参加する多様なワークショップを用いて公共建築の基本計画が行われた。対象となった公共建築は、ホールをともなったコミュニティセンター、文化系施設、駅舎及び周辺整備、小学校の屋内運動競技場、街なみ環境整備に貢献する施設、町営住宅と、6地区ともに異なる。

県から各地区に派遣される建築家は、公共建築の計画と設計を行うことが役割である。しかしワークショップの企画などを行うファシリテーターという職能が社会的に成立していないので、建築家自らがその役割を担ったケースが多かった。

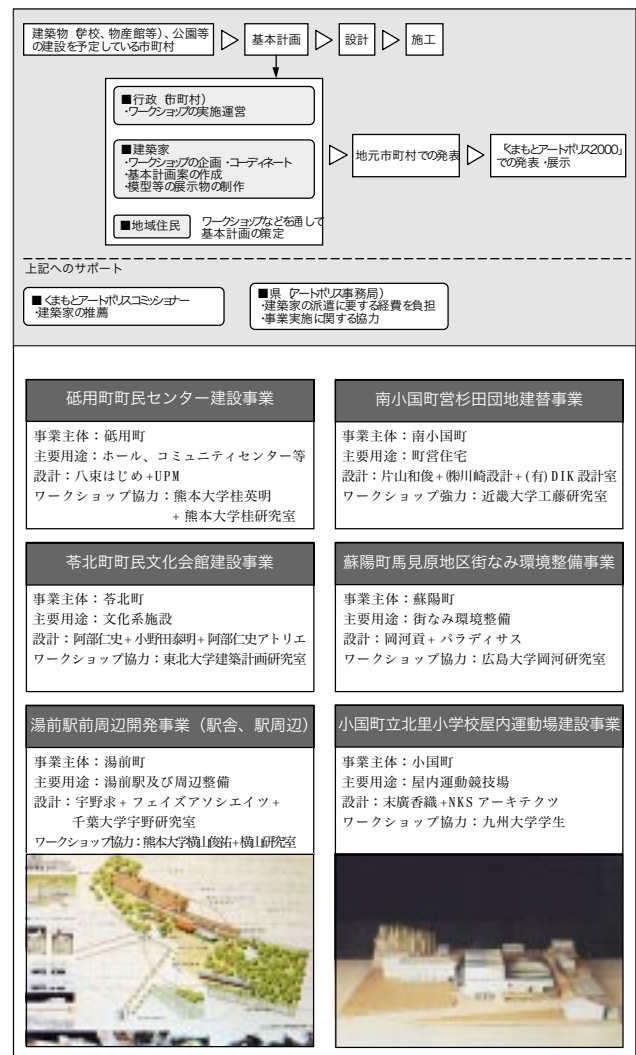


図1 「わたしたちのまちづくり事業」の概要

3 6地区の参加型計画プロセスで用いられたワークショップ

「わたしたちのまちづくり事業」が行われた6地区では、多彩なワークショップ手法が用いられている。そこで、「場の構成」(ワークショップという場において建築家と住民がいかなる関係にあるのか)と、「主なアクション」(何を媒体にどのようにして建築家と住民が対話するのか)の2つの視点から手法を類型化した。すると、6地区で用いられたワークショップ手法は8つに分類された(図2)。建築家が図面などで計画案を説明し、住人がそれに対して具体的な修正点の希望を出す場として「計画案の検討」という目的をもったワークショップがある。これは、「建築家の提案と住民の要望の調整」を目的として行われる。しかし、建築家の作成した具体案の前では、住民の要望は限定されたものになりがちである。

そこで、住民の持つ関心や意見を引き出すために、その他にも様々な手法が用いられた。類似施設を建築家とともに訪れ注目すべき点を空間などから学ぶ「見学会」や、地域の魅力を再発見する「宝探しゲーム」というワークショップでは、実際に見ることで「住民の地域・空間に対する感性の育成」が目論まれているといえる。

また、大学生等による実現性を問わない提案を元に、より柔軟に住民の意見を引き出す「学生の提案」、住民数人がグループとなって話し合い、その中から施設のイメージを文章の形で共同作成する「KJ法」、それを模型や絵を使って表現する「住民案の作成」という手法で、建築家案の具体的検討のみでは出てこないような、「住民の多様な意見の汲み取り」を目的として行われるワークショップも見られた。

これらの「地域・空間に対する感性の育成」や「住民の多様な意見の汲み取り」を目的とするワークショップは、いわゆる「楽しさ」を大切にし、イベント的な魅力を持たせることにより、参加のモチベーションを高めるために様々な工夫がなされているものが多い。

最後に、ワークショップに直接参加していない住民も計画プロセスに関わらせるために、「全住民への広報」として「アンケート」により意見の聞き取りや「ホームページの作成」による進行状況の報告も行われた。

次に、この類型化したワークショップ手法のうち、どれが何回用いられたのかを地区ごとにカウントすることにより、各地区の計画プロセスについて、そのコーディネートの志向性を考察する(表1)。コーディネートの志向性は大きく3つに分けることができる。一つは、ワークショップのほとんどを「提案と要望」のための議論で終始している〈計画検討〉型のコーディネートであり、砥用町がこれにあたる。しかし、建築という専門的な分野と一般住民との知識の差を補填すべきワークショップの

	場の構成	アクション	ワークショップの場面	内容
提案と要望 説明会				建築家が参加者住民に対して、計画案の具体的な提示を行い、住民は要望を言う形で議論を行うもの。
地域・空間に対する感性の育成 見学会				説明では理解できない空間などの情報を得るため、計画する施設と同様の施設を見学すること。
宝探しゲーム				施設計画をするにあたって、必要な地域の情報を発見収集し、その収集内容を参加者同士で改めて共有認識していくもの。
多様な意見の汲み取り 学生の提案				学生が現実性を伴わない施設計画を多様に考え、その幅広い提案に対して住民と施設計画の可能性などについて検討するもの。
KJ法				個々人の意見を多様な視点でグループ化し、意見の方向性をまとめていく作業。
住民案の作成				数人単位でグループを組み、そのグループ内で話し合いなどを行いながら意見をまとめ、それを具体的な絵や形にしていく作業。
全住民への広報 アンケート				質問1: 利用したい施設はありますか? 質問2: 現在ある施設で良いと思う点、悪い点はあるですか?
ホームページ・新聞				ワークショップに参加できなかった人や地域外の人に情報を流す手段。

図2 6地区の計画プロセスで用いられたワークショップの目的と手法

	提案と要望	多様な意見の汲み取り	地域・空間に対する感性の育成	全住民への広報
砥用町	11	1	0	0
荅北町	1	1	1	0
湯前町	1	1	1	0
小国町	7	1	2	1
蘇陽町	4	0	1	0
南小国町	4	0	2	0

表1 6地区の計画プロセスで用いられたワークショップの手法とコーディネートの志向性

役割が十分に果たされているとは言えない。それに対して荅北町と湯前町では「多様な意見のくみ取り」と「地域・空間に対する感性の育成」を目的としたイベント的なワークショップを重点的に開催している。これらは〈イベント〉型のコーディネートと言えよう。最後の小国町、蘇陽町、南小国町は「説明会」のワークショップを多く開催しながらも、あわせて「地域・空間に対する感性の育成」や「住民の多様な意見の汲み取り」を目的とするワークショップも開催している。これは上の2つの性格をもっているため〈計画検討〉+〈イベント〉型のコーディネートがなされていると言える。

#### 4 湯前町と小国町での参加型の計画プロセス

以下では、〈イベント〉型のコーディネートの事例として湯前町を、〈計画検討〉+〈イベント〉型のコーディネートの事例として小国町を取り上げ、その参加型の計画プロセスにおけるワークショップの流れを分析する。

##### a) 湯前町におけるワークショップの流れ

湯前町では駅舎とその周辺整備計画において参加型の計画プロセスが用いられた。対象の駅舎の利用者は多様なため、駅を通学や通勤に利用する多くの個人がワークショップの参加者となった。

この地区に派遣されたのは建築家と、ワークショップの経験の豊富な専門家であった。そこで、ここでは二人がそれぞれ建築家、ファシリテーターと役割分担し計画プロセスを進めた。

湯前町のファシリテーターはワークショップの殆どを「多様な意見のくみ取り」や「地域・空間に対する感性の育成」といったイベント型のワークショップに費やしている(図3)。それらのワークショップにイベントとしての魅力を持たせ、住民に参加しやすい場を設定している。また、回毎に少しずつテーマをずらして、多様な意見がでてくるように意図されている。

このように関心が広がっていくような場では多くの意見が出される一方で、それに対する対応は直接的にはなく、最終的に最大化された意見の中から、建築家が素材として意見を取捨選択して計画案に埋め込み、最後に計画案を提示する手法がとられた。

このようにして、もともと参加住民に相互の関係性が

ない状況でコーディネートされた参加型の計画プロセスにおいて、公共建築と参加住民との関係は1対1の対応となる。参加住民は自らの出した意見が計画案に埋め込まれていると感じることにより、公共建築に対する自発的な考えが育ったと言える。

##### b) 小国町におけるワークショップの流れ

小国町においては小学校の体育館の建替えとそれに伴う施設の地域開放計画において参加型のワークショップが行われた。推薦された建築家は一人であり、ファシリテーターの役割も兼ねることとなった。実際にファシリテーターとしての活動を見てみると、ワークショップではほとんどの回毎に具体的なテーマを設けている。例えば最初の3回のワークショップでは、敷地の検討をテーマとする計画案の検討が行われた。次の4回目から6回目までに行われたワークショップでは、KJ法による意見の引出しや、見学会、希望する建築のイメージをもとに模型をつくるワークショップなど、その計画案に対する認識を向上させることや幅広い意見を引き出すために使われている。7回目以降は、再び施設の使い方等に関する計画案の検討としてワークショップが行われた。

参加住民は、小学生の他は地域の各種組織やPTAの代表者であった。この地区では古くからの共同社会の階層構造が幾分残っているため、特に最初の3回と後半の7回目以降のワークショップでは、参加者が各団体の代表者のみというケースが多かった。彼らの意見の多くは実質的に各団体の意見となり、彼らの関わり方によって、地域住民の公共建築に対する認識が変わってくる。

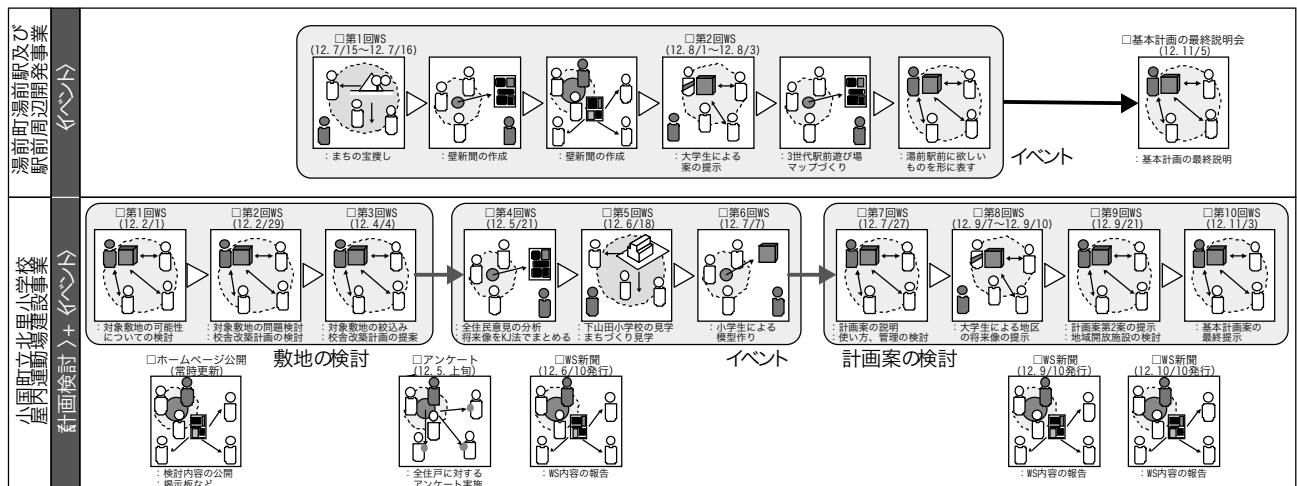


図3 小国町と湯前町のワークショップの流れ



## 5 ファシリテーターの戦略

以上の2事例におけるそれぞれのファシリテーターの戦略を、参加の場をいかに生み出すかという「場の戦略」、住民の意見をいかに計画に反映させるかという「計画進行の戦略」、およびワークショップを通して住民の公共施設への関心を以下に生み出すかという「住民の愛着醸成の戦略」という視点から見てみる(図4)。

### 1) 場の戦略

湯前町のファシリテーターは、毎回のイベントにおいて少しずつテーマとなる焦点を変え、多彩な催しの中で参加住民の関心が広がっていくような場を設定している。

小国町では、計画案の検討という基本的な焦点をもって場を設定してきた。そのため、参加者は常に各時点での案を中心に発想を膨らませ意見を出している。

### 2) 計画進行の戦略

湯前町では、ファシリテーターは複数回のイベント的なワークショップを行う中で、多角的な意見を収集し、それらを素材として建築家に預けることで計画案を作成する戦略をとっている。

一方小国町では、ファシリテーターは、建築家として何度も計画案を提示し、それに対する住民の反応を毎回吸収していく形で計画プロセスを進める戦略をとった。ただし、その途中でイベント型のワークショップも開催し、なるべく多様な住民の意見を引き出すように工夫している。

### 3) 住民の愛着醸成の戦略

湯前町では自由公募によって参加した住人が多く、公共建築に対する参加住人の関係性は個人によって変わってくるものであると言える。そこでは、各住民が個人として建物に愛着を覚えることが意図されている。

小国町は、ファシリテーターは地域の階層的な集団構造を利用し、代表者の合意形成を図ることで地域の公共建築をつくっている。そこでは、地域の共有財としての愛着を育むことが目指されているといえよう。

## 6 参加型ワークショップの可能性

計画される公共建築と参加住民との関係において、前提として、地区の社会構造や対象となる公共建築の違いはあるものの、できあがった建築自体の使いやすさや施設そのものの管理運営に大きく影響するであろう愛着の形成にも2つのタイプがあることが分かった。一方では公共建築とその利用者となる参加者の関係が個人的な関わりによるものであり、他方、それは地域のものであるという共有的な関係であった。これらの形成にはワークショップのコーディネートの方が大きく関わってくる。そのコーディネートには全く異なる参加のプロ

	湯前町ファシリテーター	小国町のファシリテーター
場の戦略	<b>関心の広がりがあがる場</b>  様々なテーマ ワークショップの場 参加住民の関心を広げるためにテーマを少しずつずらし、どの回においても途中から参加することができるようなワークショップの場。参加者が不特定多数のときにより。 メリット：多くの意見を引き出す。 デメリット：計画案との対応が明確でない	<b>焦点を持った場</b>  関心の方向 具体的なテーマ 参加する住民がある程度特定している場合に具体的なテーマに対して行うワークショップの場。 メリット：参加者集団の合意形成能力が高まる デメリット：意見が限定されたものになりがち
	<b>意見の最大化—取捨選択</b>  引き出された意見 A-WS, B-WS, C-WS, D-WS 最終計画案 それぞれのワークショップの回毎に焦点をずらして多様な意見を聞き、その中からいくつかのコメントを素材として選び計画を行う。 メリット：途中からでも参加しやすい 対立意見を生み出さない。 デメリット：段階の積み重ねが見えにくい。	<b>認識の拡大—意見の集約</b>  イベント型のワークショップ ある程度の意見を聞きそれに対する応答として案を提示する。その繰り返しでワークショップを行う。 メリット：合意形成が行われたため、案に対する満足度が得られやすい。 デメリット：ファシリテーター、計画者、住民すべての主体に努力が必要である。また住民は途中参加しにくい。
計画進行の戦略	<b>各自それぞれ異なる愛着</b>  公共建築 多数の意見の中から素材として選ばれたコメントをもとに計画することで個人と建物という構図をつくる。 メリット：各個人と建物との間に愛着や自覚性が生じる。 デメリット：多く出された意見の中で拾われなかった意見の消息が不透明。	<b>階層的な集団構造による共同の愛着</b>  公共建築 意見の集約プロセスを表現することで参加住民の間で共有された建築という関係の構図が生成してくる。 メリット：計画について合意形成の上でできあがっているため、一番使いやすいう状態となっている。 デメリット：参加者に組織化されヒエラルキーができてくるので、一般的な住民の声が届きにくい。
	<b>住民の愛着醸成の戦略</b>	

図4 ワークショップの流れにおけるファシリテーターの目標と戦略

セスが3タイプある。1つは従来の「建築家と施主」という関係を越えず、ワークショップの役割が十分果たされていないため、公共建築と参加住民との関係性において期待できるものは少ない。〈イベント〉型のコーディネートはワークショップの場の設定や参加型の計画プロセスで行うワークショップの意見の中から、素材として捨っていくという傾向から、今後は市民社会の中で期待がもたれるものであろう。一方、〈計画検討〉+〈イベント〉型では参加住民の間で共有された建築という構図をつくることから、地域の共有施設としての意識形成の傾向があるなど、その潜在的価値は高い。

このことから、公共建築の計画プロセスにおける参加型のワークショップは、第一にそれ自体の効果や場が持つ意味を考え、次にそれらのワークショップを如何なる戦略をもってコーディネートしていくかが重要となってくるといえる。