

# 設計プロセスにおける住民参加のあり方に関する研究 —地域文化・コミュニティ施設を事例として—

内田文雄 (感性デザイン工学専攻) 和泉有祐 (感性デザイン工学専攻)

## Research on ideal way of design process with community participation in architecture

### - A regional culture and the community facilities as a case -

Fumio UCHIDA (Professor, Graduate School of Sciences and Engineering)

Yusuke IZUMI (Graduate Student, Graduate School of Sciences and Engineering)

Community participation is positively used for the development process in public facilities in Japanese many governments. However, there are a lot of examples lacking in substance and it is supposed without turning down an aim of the community participation. In this research, I survey and analyze the process of design from the viewpoint of process design for this problem. Therefore, continuous participation of the resident and the planner was seen, and it was able to be confirmed to attempt sharing information by sending the local populace information in the entire design process. Moreover, community participation was used as a tool to know various aspects in the region according to the designer, and it was able to be confirmed that the place of the discussion was formed to not only the function and management but also an architectural form and Machidukuri.

**Key Words:** Community participation, function, architectural form, continuance, Machidukuri

#### 1、はじめに

公共建築の整備プロセスにおいて、住民参加は全国各地で当たり前のように取り組まれるようになった。公共建築における真の施主は地域住民であるという認識が定着し、行政は住民の自主的な参加を求め、ものづくりの場を住民と共有するために積極的な住民参加が行われている。しかし、住民参加のねらいや意図を絞りきれず、形骸化を招いている場合も多く見られ、住民参加による設計プロセスが機能しているとは必ずしも言い切れないという状況も存在する。そこで、本研究では、地域文化・コミュニティ施設に着目し、まず、市民により活発な利用がなされている施設を対象に文献調査と、ヒアリング、実地調査により、設計プロセスのなかで、どのような住民の参加が行われているかを整理している。設計プロセスをプロセスデザインという観点から捉え、設計プロセスにおける住民参加

が管理・運営へどのような効果をもたらしているかについて、明らかにすることによって、今後の住民参加による有効な設計プロセスに対する見解を得ることを目的としている。

#### 2、研究方法

まず、設計プロセスにおける住民参加のあり方を、文献より整理する。次に、住民の自主的な参加による運営がなされ、よく利用されている施設に対し、実地・ヒアリング調査を行い、設計プロセスをプロセスデザインという観点から見ていくことで、各段階において、参加手法・参加主体について明らかにした。以上のことを踏まえた上で、自主的な参加による施設運営がなされ、使われている施設づくりのために必要なことを明らかにし、今後の課題について考察を加える。

### 3、住民参加と設計プロセスの関係

設計プロセスを概観すると、構想期には「何をつくるのか」という議論にはじまり、基本計画から実施設計期の途中までが、設計に対する議論「どう作るか」が課題になり、それ以降は「どう使うか」という議論につながっている。

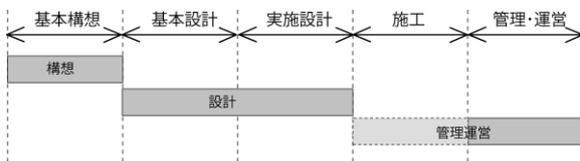


図1 設計プロセス

このプロセスに住民が参加するにあたり、計画者は設計プロセスという時間の流れの中（プロセスデザイン）で、誰が、いかなる方法（参加のデザイン）で、どのように議論に参加してもらうか（プログラムデザイン）ということに留意する必要がある。計画者は参加の機会を一つ一つデザインし、それらをどのように関係づけていけるかが重要であり、卯月<sup>1)</sup>も「公共施設建設の一連のプロセスを考えると、企画、立地選定、計画、設計、工事そして運営管理のどの段階において、どのような参加の手法を取り入れるかをいう全体のプロセスデザインが求められている」と指摘している。また、参加手法に着目すると、設計プロセスにおける参加の手法として注目を集めているの

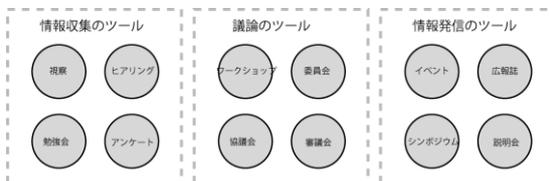


図2 参加手法分類図

がワークショップであるが、それだけが住民参加でもその手法でもない。設計プロセスにはもっと多くの参加の機会があり、様々な手法(図3)が段階や状況により使い分けられ様々な主体の参加を図るのが理想であると言える。

### 4、実態調査

事例調査では、2001年から2007年かけて新建築に掲載された、住民参加を用いてつくられた公共建築39事例を対象とした。それらを住民が設計プロセスのどの段階に参加しているかで分類したところ、構想段階から運営・管理まで通して住民が参加している事例は、8つだけであった。その8つの事例のなかで、現在も管理運営に住民が参加しており、利用率が高い5つの事例を調査対象とした。使われる施設において、計画者は設計プロセスに住民を参加させることを通して何を求めていたかについて、参加手法・主体に着目し、検証することを目的とした。

茅野市民館（以下：茅野）と可児市文化創造センターala（以下：可児）の設計プロセスは、基本構想期からファシリテータが計画の取りまとめ役として一貫して関わり続けた事例であった。2事例とも委員会方式のワークショップが主に用いられており、参加形態に着目すると、茅野では推薦で集められたコアメンバーと専門家のみで議論が進められ、可児では、公募で集められたコアメンバーと専門家のみで議論が進められていた。2事例の現状を見てみると、管理運営に構想段階から関わり続けた住民がNPO法人として施設を支え続けており、施設稼働率も高い。また、設計者が取りまとめ役として一貫してかかわり続けている千手温泉

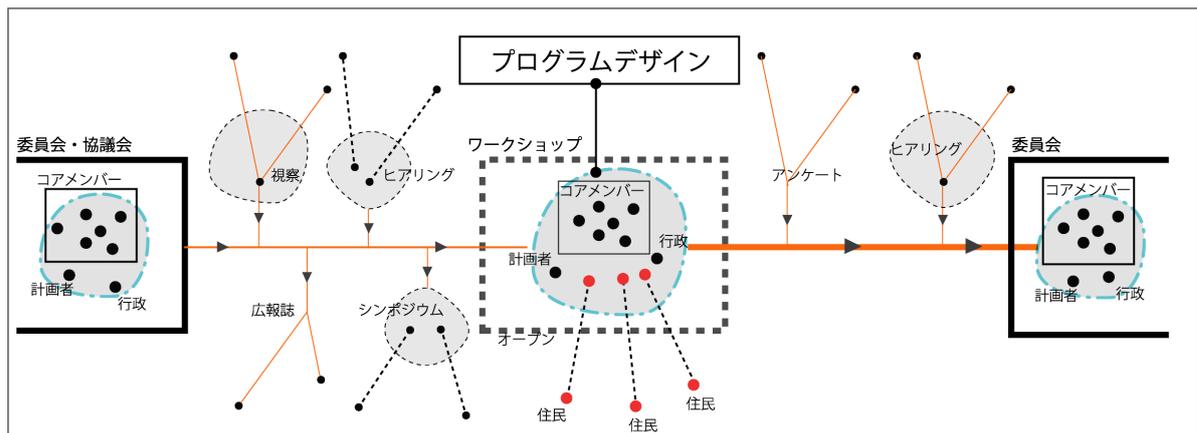


図3 設計プロセスと参加手法

千年の湯（以下：川西）でも、「龍馬の会」（図4）という住民参加のワークショップの主催、まちづくりの連携、情報発信を担う組織がつけられることによって、コアメンバーが議論に継続して参加し続け、現在では、住民と市が出資する（株）まちづくり川西が施設の管理運営を行っており、利用率も高い。

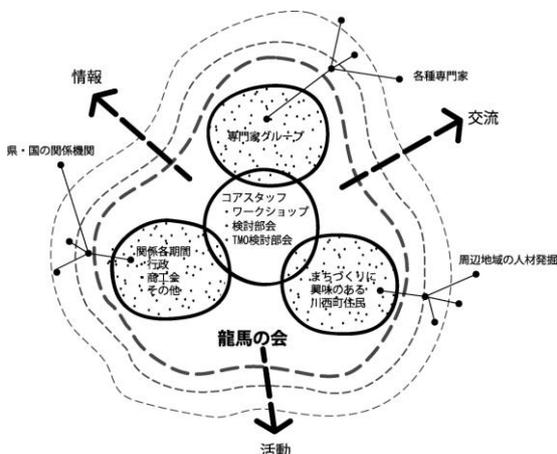


図4 龍馬の会組織図

よって3事例とも、住民（コアメンバー）と計画者が継続的に参加することが、使われる施設づくりに確実に機能することが確認できた。その他にも、全対象事例において、各段階に広報誌やイベントなどを用いて、地域住民と情報を共有する工夫や、勉強会や先進地視察などを用いて、専門的な情報を計画に取り込む工夫もなされていた。可児では、委員会に参加する住民が自主的に小学校で施設を題材にした授業が行われた。このように、イベントや広報は、住民の施設に対する関心を高める効果として用いられている。

また、参加形態に着目すると、茅野や可児のように住民の自主的な参加を許容せず、ごく少数の意見を全体の意見とする状況は、参加していない住民の理解を得がたい状況を生んでしまうことも考えられる。一方、

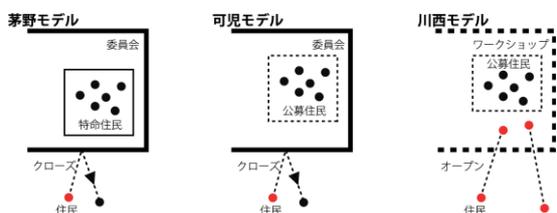


図5 参加形態比較

川西では、コアメンバーが参加する自由参加方式のワークショップにより、少しでも住民の意見を取り込もうとする姿勢が見受けられる。川西における構想期のワークショップ参加人数を見ると、徐々に増えてきていることがわかり。自由参加が機能していることが確認できた。ここでも、コアメンバーの継続的な参加が途中参加の住民の支えとなっていることが考えられる。

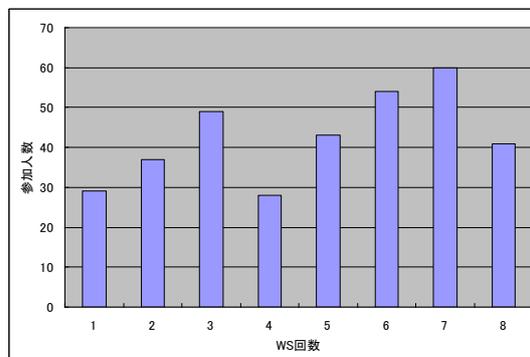


図6 参加人数・川西構想期

また、川西の基本構想時に着目すると、設計者による現地調査・フィールドワークが行われている。これは、設計者が地域の歴史、集落の成り立ち、水系、地域の知恵など、時間を経て形づくられてきた多様な地域の顔をまちを歩き、地域住民にヒアリングするなど、地域を知ろうとする試みである。また、設計プロセスにおける、ヒアリング、視察の参加主体を見てみると、設計者は施設用途に関わる人だけではなく、それ以外の住民や専門家も積極的に参加してもらうことで、地域にあるモノを積極的に活かそうとしていることが分かる。このことは、茅野や可児では、文化団体など、施設の機能・運営に関する主体を対象としているが、川西では、機能・運営以外の主体に対しても、数多くヒアリングがなされ、議論が建築形態や、まちづくりにまで広がっていることにつながっていることが考えられる。

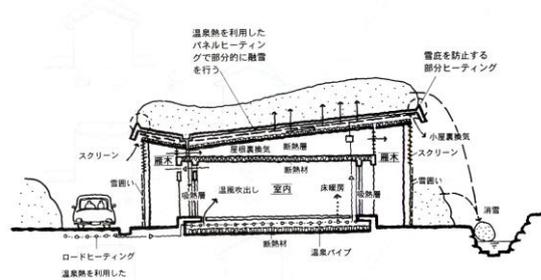


図7 断面図・雪処理について

また、設計者選定については、図8より、いずれの事例についても、設計者の選定プロセスが取り入れられているが、設計者選定の時期の違いが見られる。この違いは、設計者が全体のプロセスの流れの中のどの段階から関わるかが望ましいのかについて考える材料を提供している。川西の場合、基本構想を考える段階で、設計者が選定されており、設計者は何をつくるかという段階から市民の参加を前提としたプロセスデザインの基に計画策定作業に着手している。可児の計画者は学生による試設計イベントを用いて、設計者が参加していない構想案に対する建築空間イメージを共有しようと工夫した。このことより、設計者が参加していない構想段階においては、住民が構想案を建築空間としてイメージしやすいような方法が求められている。よって、設計者が構想段階から参加することは、住民が構想案を建築空間としてイメージした上での議論ができ、構想段階と設計段階がスムーズに移行できたという効果も生んでいる。

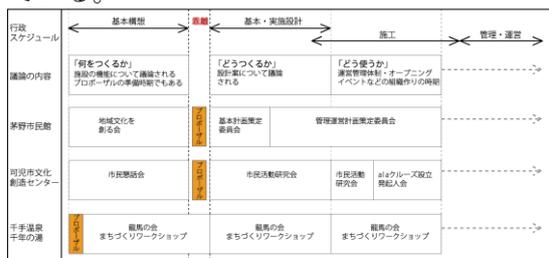


図8 設計者選定時期

#### 4、まとめ

調査対象事例において、設計プロセス全体を通してみると、住民と計画者が構想段階から継続的に議論に参加し続け、地域住民に情報を発信することで、情報の共有化を図っていたことが確認できた。計画者は地域住民の施設への意識を高めることで、自主的活動のきっかけとして設計プロセスが機能することが期待していることが考えられる。また、茅野と可児は住民が自主的に参加できない状況がつけられている中で、川西では自由参加のワークショップを用いており、参加人数も回を重ねるごとに増加していた。このことは、自由参加方式でワ

ークショップを行うこと自体が住民の自主性を促し続け、機能していることが確認できる。また、ヒアリングや視察における参加主体を比較すると、可児では、文化団体など、施設の機能・運営に関する主体を対象としているが、川西では、機能・運営以外の主体に対しても、数多くヒアリングがなされ、議論が建築形態や、まちづくりにまで広がっていたことが確認できた。

以上のことより、住民と計画者が構想段階から継続的に参加することが、使われる施設を作るうえでの重要な要素の一つとなりうるということが確認でき、今後は多様な価値観の取りまとめ手法としても住民参加が期待されており、住民に開かれた設計プロセスを構築することが求められると考えられる。本論文では、この一時例として川西は多様な価値観を巻き込みながらもものづくりが行われた設計プロセスであったと捉えることができる。

本稿では、プロセスデザインという観点で設計プロセスを見てきたが、本来、設計プロセスはプロセスデザインとプログラムデザインは相互浸透の関係にあり、設計プロセスをプロセスデザインだけで評価することは不可能である。プログラムデザインとプロセスデザインの関係に視点を置き、プロセスの中で得られた情報をどのような方法で計画内容に反映するプログラムをつくるかについては、今後の課題である。

#### 参考文献

- 1) 卯月盛夫著：「参加のまちづくり」のめざすもの、造景、No9 (1997)
- 2) (株) 龍環境計画編：賑わい空間創出事業基本構想報告書 (2000)、新潟県川西町 (現 十日町市)
- 3) ala クルーズ・(財) 可児市文化芸術振興財団編：可児市文化センター～市民活動へのあゆみ～ (2002)、(財) 可児市文化芸術振興財団
- 4) 日本建築学会建築計画委員会劇場・ホール小委員会編：参加する劇場から愛される劇場へ (2007) 日本建築学会建築計画委員会劇場・ホール小委員会

(平成22年 1月13日 受理)