

まちなみ協議ツールとしての 「まちなみカルタ」の開発

—群馬県利根郡みなかみ町湯原地区を対象として—

DEVELOPMENT OF “MACHINAMI CARTA” AS A TOWNSCAPE DISCUSSION TOOL

—Case study of Yubara District, Minakami, Gunma—

豊田佳隆 — * 1 後藤春彦 — * 2
田口太郎 — * 3 吉田道郎 — * 4
江藤慎介 — * 5 小山 暁 — * 5
見城大輔 — * 5 杉崎康太 — * 6

Yoshitaka TOYODA — * 1 Haruhiko GOTO — * 2
Taro TAGUCHI — * 3 Michiro YOSHIDA — * 4
Shinsuke ETO — * 5 Aki OYAMA — * 5
Daisuke KENJO — * 5 Kota SUGIZAKI — * 6

キーワード：
まちなみ, 住民参加, ワークショップ, ツール, プログラム

Keywords：
Townscape, Inhabitants participation, Workshop, Tool, Programme

This paper shows the effect of townscape discussion tool “Machinami Carta”, which is designed to plan the process of creating townscape through community participation. In this study, we aim to clear the steps towards making agreements among people living in “Yubara area Minakami town Tone-gun Gunma prefecture.” “Machinami Carta” is a tool designed to play games to gain four effects.

- ・To know the townscape in present.
- ・A tool used to communicate with each other.
- ・To share images of townscape
- ・To make people participate in agreement formation.

1 はじめに

1-1 背景

近年、市街地のまちなみに関する意識が高まり、各地でまちなみ形成のための市民参加型ワークショップ（以下WS）が行われている。しかし、固有の風土や歴史をもたない多くのまちは確固としたまちなみのイメージがなく、住民が目標空間像を共有することは困難である。そのため、さまざまなツールが開発されているが、それらの多くはシミュレーションツールである。まちづくりやまちなみ形成に対する理解度が低く協議が初期段階の地域では、それらのツールを使える段階ではなく、参

加者に理解されにくい。このような地域では、より簡易的でまちなみ形成に対する理解度や地域住民の参加意識を高めるようなツールが求められる。

1-2 目的

本研究ではまちなみに関する協議が初期段階の地域においても簡易に使用できる「まちなみカルタ」というツールを開発した。「まちなみカルタ」を実際に使用し（図1）、プログラムおよびツールが協議の手法として有効に検証し評価する。

1-3 対象地の概要

本研究は群馬県利根郡みなかみ町湯原地区を対象とした（図2）。湯原地区は水上温泉の中心温泉街であり、昭和30年代から40年代には大いに賑わいを見せ、大型旅館や観光ホテルが建ち並んだ。しかし、近年は観光客が減少し、旅館・ホテルの減少、空き店舗・空き家の増加などの問題が発生している。

そのような状況の中、地域住民が主体となったまちなみ形成・景観整備、地域振興・活性化を進めるために、町役場・商工会・早稲田大学のサポートを得ながら「街なみ環境整備事業」を導入した取



図1 まちなみカルタの概要

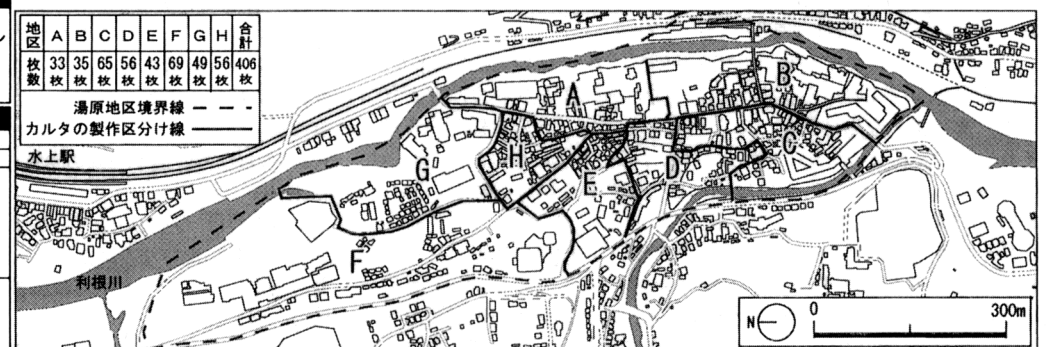
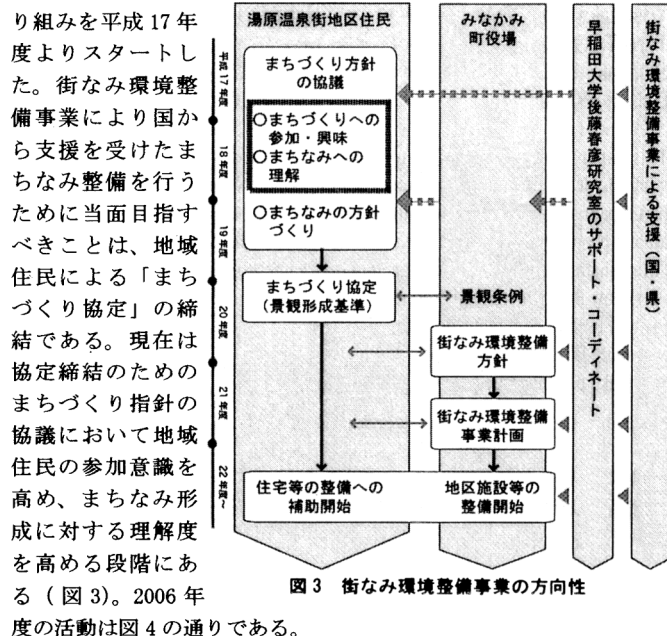
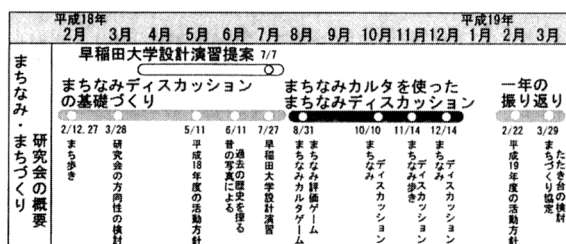


図2 対象地概要とまちなみカルタの制作区分・枚数

*1 早稲田大学大学院創造理工学研究科建築学専攻 修士課程
(〒169-8555 東京都新宿区大久保3-4-1 55N棟7階09A室)
*2 早稲田大学理工学術院 教授・工博
*3 新潟工科大学建築学科 准教授・博士(工学)
*4 早稲田大学創造理工学部建築学科後藤春彦研究室 個人助手・工修
*5 早稲田大学大学院理工学研究科 修士課程
*6 ㈱ぱど・修士(建築学)・まちづくり拠点「ピノビオ」世話人

*1 Graduate Student, Dept. of Architecture, School of Creative Sci. and Eng., Waseda Univ.
*2 Prof., Faculty of Sci. and Eng., Waseda Univ., Dr. Eng.
*3 Assoc. Prof., Niigata Institute of Technology, Ph. D.
*4 Research Assoc., Dept. of Architecture, School of Creative Sci. and Eng., Waseda Univ., M. Eng.
*5 Graduate Student, Dept. of Architecture, School of Sci. and Eng., Waseda Univ.
*6 PADO Co., Ltd., M. Arch.



2 まちなみカルタの概要

湯原地区を8地区に分割し、2006年8月29日にみなかみ町役場・商工会の協力を得るなどして、合計406枚のまちなみカルタを製作した(表1)。各建物の写真、建物情報をカード化することで、地域住民の人がまちなみへの関心を持ち、まちなみを包括的に把握できるカードゲームツールとして、スタートした。

そしてまちなみカルタを用いた3種類のプログラムを実施した。各ゲームの名称は「まちなみカルタゲーム」「まちなみ評価ゲーム」「まちなみ連鎖ゲーム」である(表2)。

3 プログラム結果の分析

3-1 プログラムの概要（表3）

まちなみカルタゲームとまちなみ評価ゲームは一連の流れにあり、それをステップ1とした。ステップ1では先にまちなみカルタゲームを、次にまちなみ評価ゲームを実施する。まちなみ連鎖ゲームはそれ自体で完結しており、ステップ2とする。参加者のうち両ステップに参加した場合はステップ1、2の順で実施している（表4）。

3-2 まちなみカルタゲームの結果 (図5)

プログラム中の参加者の発言内容を記録し、内容が類似しているものをまとめ、「建物の部分」「建物の状態」「まちなみの状態」という3段階のスケールと「参加者への影響」の合わせて4種類に分類した。各スケールにおいて色に関する発言があり、色に関心が高いことが明らかになった。また「統一感がない」「個性がない」「古い」の3点が湯原地区の大きな問題点として挙げられることがわかった。

表1 まちなみカルタの製作概要

日時	作業者	作業内容
2006年7月～8月	早稲田大学	まちなみカルタの原案の話し合い、 土台づくり
2006年8月29日	早稲田大学・みなかみ町役場・ みなかみ町商工会	写真の撮影、 情報の収集・記入
2006年8月30日	早稲田大学	写真の補正・印刷、 まちなみカルタの作成

表2 プログラム概要

ゲーム名	まちなみカルタゲーム		
目的	①対象地区のまちなみを構成している建物の全体像を把握する ②湯原の問題点を発見する	まちなみカルタゲームの様子	
対象人数	3人～		
所要時間	20～30分		
方法	①まちなみカルタを並べ、まちなみカルタ全体を確認する ②まちなみカルタの読み手と取り手にわかれる ③読み手が1枚の建物の特徴を読み上げる ④読み上げたまちなみカルタを、取り手が取る ⑤対象地のまちなみについて話し合いをする		
ゲーム名	まちなみ評価ゲーム		
目的	対象地区のまちなみを構成している建物を評価する	まちなみ評価ゲームの様子	
対象人数	3～6人（1グループ）		
所要時間	30～40分		
方法	①3～6人のグループを構成する ②グループ内の各自に、まちなみカルタを均等に配布する（枚数は1人当たり10枚程度になるようにする） ③「対象地区らしさ」を評価軸にして、各自が良いと思うまちなみカルタを手札から1枚出す ④出された各まちなみカルタを、グループで評価し、順位付けをする ⑤順位の理由と対象地のまちなみの良い要素、悪い要素を話し合う		
ゲーム名	まちなみ選額ゲーム		
目的	①詳細な評価軸でまちなみカルタを分類し、まちなみの傾向を把握する ②分類された中から、更にまちなみの良い要素を抽出することで、別のまちなみの詳細な評価軸を抽出する	まちなみ評価ゲームの様子	
対象人数	3～6人（1グループ）		
所要時間	30分（方法⑤～⑧にかかる時間）		
方法	①対象地区のまちなみの良さを表すキーワードを4種類用意する ②3～6人のグループを構成する ③グループ内の各自に1地区のまちなみカルタを均等に配布する ④①で設定したキーワードから各グループ1つを選ぶ ⑤選んだキーワードの、ある／なしでまちなみカルタを各自で分類する ⑥「ある」で選ばれたまちなみカルタの中から、各自一番良いと思うまちなみカルタを選ぶ（重複しても可なり） ⑦選ばれたまちなみカルタの中から、最も良いものをグループで選ぶ（1枚に限定されなくてもよい） ⑧選ばれたまちなみカルタの良さを表すキーワードを、グループで話し合って抽出する ⑨抽出されたキーワードで、再びグループ内の全まちなみカルタを分類し、⑤以降の手順を繰り返す ⑩選ばれたまちなみカルタと抽出されたキーワードを参考にし、まちなみについて話し合う		

さらに写真があることで新たな発見

があつたことが挙げられた一方で、建物が個別に写っているためわかりづらいという発言もあり、まちなみカルタには利点も欠点もあることが明らかとなった。

3-3 まちなみ評価ゲームの結果(図4、図5)

本研究では「みなかみらしさ」を評価軸としてまちなみ評価ゲームを実施した。プログラム中の参加者の発言内容を記録し、良いと判断したまちなみカルタの評価基準を整理した。主な評価基準は「温泉街らしい」「然・植栽がある」「明るい」「看板」などのものが21種類あった。「みなかみ」参加者が多様な評価基準を持っている

プログラムの最後に対象地のまちなみの良い要素と悪い要素を発言してもらった。まちなみの良い要素は「温泉街らしさ」「観光客向け」「射的屋」など観光地としての要素が多く挙げられた。また悪い

建物の部分	ちょうちんを置いても統一感がない	屋根の色は青・赤が多かった	モルタルの壁が多い
	統一した記号を商店につけるとよい		カーテンが閉まっていることが多い
	建物の色がバラバラ	空き地が多い	
	色や造りがバラバラ	空き家が多い	古い家が多い
建物の状態		ある意味個性がない	全体的に古い
		雰囲気のある建物が少ない	見るからに古い
		レトロでも近代的でもない中途半端な建物が多い	古い店も多い
		全体的に白っぽい建物が多くおもしろくない	老朽化した建物が多い
まちなみの状態	観光地としてのポイント・個性に欠ける	同じような建物なのでまちなみが平面的に見える	古い
	どの建物も統一感がない	若者が外を歩くような雰囲気がない	
	統一感がない	無個性	
	全体の中でわけて統一したほうがよい		
参加者への影響	通りだけでも何か統一できないか	商店街がわかりづらい	何年も前からまちなみが変わっていない
	表面だけでも統一する	商店街は緑が少ない	
	大正レトロ系のものでつながって見える	お店が並んでいる風景が少ない	駐車場が少ない
	統一感	商店街	
まちなみの見方	屋根は全然見えていない	写真で見ると2階以上に発見があった	普段は連続したまちなみとして見えているから個々で見るとわからない
	じっくり見たことがない	写真を見て初めて気づいた	単体だとどこかわからない
	普段は建物を見ていない	写真で見ると普段見ている建物と違って見えた	わかりづらい
	普段は車で通るから見ていない	写真に撮ってみると結構素敵な建物もある	

図5 まちなみカルタゲームの結果

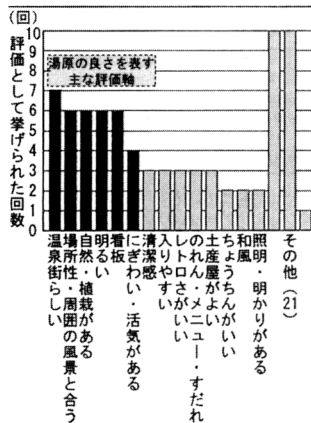


図6 まちなみ評価ゲームの結果1 (プログラム中の発言)

<p>まちなみの良い要素</p> <ul style="list-style-type: none"> 温泉街らしい情緒、レトロさ ゲバゲバ・ギラギラしていない 観光客の立場から見た外観 観光客向け 星と夜に違いがある 外から中が見える建物は明るいイメージ 人が完全に営業しているところはまちなみとしてよい 建物の前にスペースを作った感じがしている 狭い土地に作って、錯覚としたものを有効活用している 射的屋は温泉街の雰囲気を出す貴重な存在 歩くのにこの狭さがい <p>提案</p> <ul style="list-style-type: none"> 夜にもっと明るいまににする 何かで統一する ちょうちんの有効活用をする 歩いて楽しいと思える雰囲気作りが必要 温泉の入口から楽しいまににする 	<p>まちなみの悪い要素</p> <ul style="list-style-type: none"> 統一性がない 1階と2階に統一感がない 温泉の入口に気が引くものがない 水の街なのに水らしさがない 緑が少ない 裏通りの店に行きたくなくなる感じがする 空き店舗が多い 温泉街として活気がない 店の中にぎわいがない 店が早くに終わってしま 雨戸を閉めたままにしている 体験できる場がない もったいないところがある 放置されている状態の建物がいくつかある 射的らしさが外観からわからない 変な増改築が多い 古くて清潔感がない 建物が古くて汚い くたびれている 無駄な看板が多い
---	---

図7 まちなみ評価ゲームの結果2 (まちなみの良い要素・悪い要素)

要素は「統一感」や「古い」などまちなみカルタゲーム結果と同様のものも挙げられたが、「人がいない」「活気がない」など「人の活動・活気」という新しい要素も挙げられ、主な評価基準として考えられる。

3-4 まちなみ連鎖ゲームの結果 (図6, 7, 8)

本研究では2006年8月31日に実施したまちなみ

評価ゲームの結果を参考に、4種類の評価軸として「温泉街らしさがある」「活気がある」「自然を感じられる」「手入れ感がある」を用いた。

まず評価軸がある／なしで分類されたまちなみカルタを記録する。また、それぞれどのような傾向をもつか参加者が議論した内容も記録した。次に評価軸が「ある」グループから、最も良いまちなみカルタを決める議論の内容を記録し、評価基準からどの評価軸が抽出されたのかを表4に示す。B地区を対象としたグルー

プはいずれも「落ち着きがある」という評価基準を発言していることから、B地区の建物は「落ち着きがある」という特徴があることがわかった。

またグループ①のまちなみ連鎖ゲーム結果を例として図6、図7、図8に示す。分類したまちなみカルタについて参加者同士が議論することで、まちなみを評価する新しい評価軸が抽出できている。

3-5 ゲームの結果

まちなみカルタゲームでは、参加者の発言内容が建物の部分・建物全体・まちなみという各スケールにわたっており、参加者は湯原地区のまちなみを構成している建物を幅広く捉えている。同時に湯原の問題点を挙げたことから、まちなみカルタゲームの目的を達成できていると言える。

まちなみ評価ゲームでは、参加者がまちなみの良い要素と悪い要素を挙げた。また、まちなみを評価する評価軸を挙げている。以上からまちなみ評価ゲームはその目的を達成したと言える。

まちなみ連鎖ゲームでは、湯原地区の建物を分類することで、それぞれの地区の傾向を把握することができた。また、分類されたまちなみカルタについて意見出しにとどまらず活発な議論が行われ、多様な視点からまちなみを考え、良い要素をより具体的に抽出することができた。以上から、まちなみ連鎖ゲームの目的を達成したと言える。

4 アンケート・ヒアリング結果の分析

4-1 アンケート・ヒアリング概要

ゲーム終了後、参加者に実施したアンケートとヒアリングの概要

評価軸 の決定	評価軸をもとにまちなみカルタを 「ある」／「なし」に分類	最もよいまちなみカルタの 選出とその理由の考察							
評価軸の決定	決定した評価基準に基づいて、 まちなみの傾向を分析	選ばれたカルタからさらにまちなみの よさを表す評価軸を抽出							
活気がある	<table border="1"><thead><tr><th>なし</th><th>ある</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none">特徴がない色がない看板がない看板がない人の動きがない閉まっている</td><td><ul style="list-style-type: none">人の出入りが多い人の気配を感じる看板、サイン、のぼりがある商売をしている気配を感じる</td></tr></tbody></table>	なし	ある	<ul style="list-style-type: none">特徴がない色がない看板がない看板がない人の動きがない閉まっている	<ul style="list-style-type: none">人の出入りが多い人の気配を感じる看板、サイン、のぼりがある商売をしている気配を感じる	<table border="1"><thead><tr><th>選ばれたカルタの評価</th></tr></thead><tbody><tr><td>力選 ばれた 番号 A28</td><td><ul style="list-style-type: none">のぼり、看板やっているという雰囲気色合い中が見える安心して入れる、入りやすい何をしているのかわかるオープンな感じがある人がいなくてもがんばっている</td></tr></tbody></table>	選ばれたカルタの評価	力選 ばれた 番号 A28	<ul style="list-style-type: none">のぼり、看板やっているという雰囲気色合い中が見える安心して入れる、入りやすい何をしているのかわかるオープンな感じがある人がいなくてもがんばっている
なし	ある								
<ul style="list-style-type: none">特徴がない色がない看板がない看板がない人の動きがない閉まっている	<ul style="list-style-type: none">人の出入りが多い人の気配を感じる看板、サイン、のぼりがある商売をしている気配を感じる								
選ばれたカルタの評価									
力選 ばれた 番号 A28	<ul style="list-style-type: none">のぼり、看板やっているという雰囲気色合い中が見える安心して入れる、入りやすい何をしているのかわかるオープンな感じがある人がいなくてもがんばっている								
入りやすい	<table border="1"><thead><tr><th>なし</th><th>ある</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none">入口が暗い中が見えない明るさが足りない</td><td><ul style="list-style-type: none">サイン、看板があるネーミングがよいちょうちんがある</td></tr></tbody></table>	なし	ある	<ul style="list-style-type: none">入口が暗い中が見えない明るさが足りない	<ul style="list-style-type: none">サイン、看板があるネーミングがよいちょうちんがある	<table border="1"><thead><tr><th>選ばれたカルタの評価</th></tr></thead><tbody><tr><td>力選 ばれた 番号 A28</td><td><ul style="list-style-type: none">開けっ放しになっている出入りが自由雰囲気がよい明るい色を使っている遠くからでも目立つ明るいやっているのがわかるのぼりを上手に使っている照明を上手に使っている</td></tr></tbody></table>	選ばれたカルタの評価	力選 ばれた 番号 A28	<ul style="list-style-type: none">開けっ放しになっている出入りが自由雰囲気がよい明るい色を使っている遠くからでも目立つ明るいやっているのがわかるのぼりを上手に使っている照明を上手に使っている
なし	ある								
<ul style="list-style-type: none">入口が暗い中が見えない明るさが足りない	<ul style="list-style-type: none">サイン、看板があるネーミングがよいちょうちんがある								
選ばれたカルタの評価									
力選 ばれた 番号 A28	<ul style="list-style-type: none">開けっ放しになっている出入りが自由雰囲気がよい明るい色を使っている遠くからでも目立つ明るいやっているのがわかるのぼりを上手に使っている照明を上手に使っている								
色が明るい	<table border="1"><thead><tr><th>なし</th><th>ある</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none">地味中が暗い明かりがない無難な色に抑えている色が映えない</td><td><ul style="list-style-type: none">明るい配色がよいお客さんに対して気を遣っている</td></tr></tbody></table>	なし	ある	<ul style="list-style-type: none">地味中が暗い明かりがない無難な色に抑えている色が映えない	<ul style="list-style-type: none">明るい配色がよいお客さんに対して気を遣っている	<table border="1"><thead><tr><th>選ばれたカルタの評価</th></tr></thead><tbody><tr><td>力選 ばれた 番号 A25</td><td><ul style="list-style-type: none">白が目立っていて明るい配色に気を遣っているどぎつくない明るい色を使っている変な色を混ぜていないぱっと見よいお客のことを考えている</td></tr></tbody></table>	選ばれたカルタの評価	力選 ばれた 番号 A25	<ul style="list-style-type: none">白が目立っていて明るい配色に気を遣っているどぎつくない明るい色を使っている変な色を混ぜていないぱっと見よいお客のことを考えている
なし	ある								
<ul style="list-style-type: none">地味中が暗い明かりがない無難な色に抑えている色が映えない	<ul style="list-style-type: none">明るい配色がよいお客さんに対して気を遣っている								
選ばれたカルタの評価									
力選 ばれた 番号 A25	<ul style="list-style-type: none">白が目立っていて明るい配色に気を遣っているどぎつくない明るい色を使っている変な色を混ぜていないぱっと見よいお客のことを考えている								
お客さんに対して 気遣いがある*	<table border="1"><thead><tr><th>ある</th></tr></thead><tbody><tr><td><ul style="list-style-type: none">入りやすくしているお客を迷わせない宣伝するものがある建物の外観に気遣いがある安心して入れる開いているだけで気遣いをしている中をさらけだしているような店がよい</td></tr></tbody></table>	ある	<ul style="list-style-type: none">入りやすくしているお客を迷わせない宣伝するものがある建物の外観に気遣いがある安心して入れる開いているだけで気遣いをしている中をさらけだしているような店がよい	<table border="1"><thead><tr><th>選ばれたカルタの評価</th></tr></thead><tbody><tr><td>力選 ばれた 番号 A28</td><td>※評価軸「お客さんに対して気遣いがある」では時間の関係から「ある」に分類したまちなみカルタについて協議し、最もよいまちなみカルタを選出するのみで終了した</td></tr></tbody></table>	選ばれたカルタの評価	力選 ばれた 番号 A28	※評価軸「お客さんに対して気遣いがある」では時間の関係から「ある」に分類したまちなみカルタについて協議し、最もよいまちなみカルタを選出するのみで終了した		
ある									
<ul style="list-style-type: none">入りやすくしているお客を迷わせない宣伝するものがある建物の外観に気遣いがある安心して入れる開いているだけで気遣いをしている中をさらけだしているような店がよい									
選ばれたカルタの評価									
力選 ばれた 番号 A28	※評価軸「お客さんに対して気遣いがある」では時間の関係から「ある」に分類したまちなみカルタについて協議し、最もよいまちなみカルタを選出するのみで終了した								

図8 まちなみ連鎖ゲームの結果

を表5、6に表す。

4-2 アンケート結果のまとめ

カルタについては、現状の大きさで十分使用できることがわかる(図9)。ゲームについては全体として6割以上の参加者がゲームを

表4 まちなみ連鎖ゲーム 評価軸の抽出結果

カルタ番号	①活気がある	②入りやすい	③色が明るい	④お客さんにに対して
A01	○	○		
A02				
A03				
A04	○	○	○	○
A05	○	○	○	○
A06	○	○	○	○
A07	○	○	○	○
A08	○	○	○	○
A09	○	○	○	○
A10	○	○	○	○
A11	○	○	○	○
A12	○	○	○	○
A13	○	○	○	○
A14	○	○	○	○
A15	○	○	○	○
A16	○	○	○	○
A17	○	○	○	○

カルタ番号	①活気がある	②入りやすい	③色が明るい	④お客さんにに対して
A18	○	○	○	○
A19	○	○	○	○
A20	○	○	○	○
A21	○	○	○	○
A22	○	○	○	○
A23	○	○	○	○
A24	○	○	○	○
A25	○	○	○	○
A26	○	○	○	○
A27	○	○	○	○
A28	○	○	○	○
A29	○	○	○	○
A30	○	○	○	○
A31	○	○	○	○
A32	○	○	○	○
A33	○	○	○	○

○…「ある」に分類されたまちなみカルタ
 □…「ある」に分類された中で最もよいものとして選ばれたまちなみカルタ

表5 アンケート概要

アンケート実施期間	2006年10月10日～18日
アンケート方法	対面型
回収数(有効回答数)	37部(37部)
基本属性	年齢、性別、職業、研究会の参加回数
まちなみカルタ	カルタの大きさ、写真の大きさ、写真の見易さ、情報量
ゲーム	楽しさ、難易度、時間、意味性、継続意思、参加状況、効果
研究会	興味、参加意欲

表6 ヒアリング概要

ヒアリング期間	2006年10月12日～18日
ヒアリング方法	個別ヒアリング / グループヒアリング
ヒアリング人数	37名
まちなみカルタ	使用目的、効果、利点、欠点、他ツールの必要性
ゲーム	有効性、結果情報の扱い
将来性	今後の有効性、必要性、扱い、管理
問題意識	課題の問題点

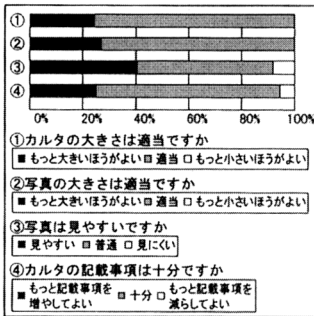


図9 ツールについての質問結果

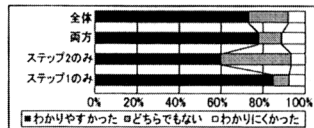


図10 ゲームのわかりやすさ

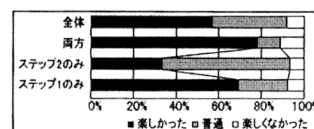


図11 ゲームの楽しさ

く、「まち全体の様子」についてはほとんど回答を得られなかった(図15)。

4-3 ヒアリング結果のまとめ

ツールとしての利点で最も多かったのは、「再発見ができる」とい意見で、次いで「写真で見方が変わる」など写真に関する事柄が多い。逆にツールの欠点としても「写真の構図でイメージが変わる」などの写真に対する意見が多い。写真はまちなみ協議ツールの利点にも欠点にもなり得る重要な要素であると言える。

「まちなみ全体を把握できない」「方向性を考えづらい」などの理由から、他のツールの必要性を感じていることが多いと言える。一方で「現状を把握する」「現在と過去を比較する資料にする」などの理由で、今後もまちなみカルタの必要としている(図16)。

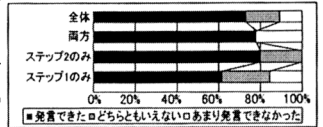


図12 ゲーム中の意見の発言

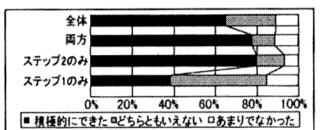


図13 ゲーム中の議論

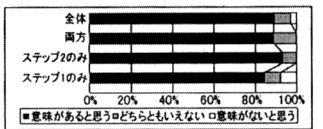


図14 まちなみを考える上でのゲームの意味

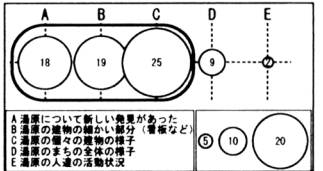


図15 まちなみカルタを使って印象に残ったもの

まちなみカルタの利点	まちなみカルタの欠点	ツールの扱い	ツールの将来性
再発見・再確認 <ul style="list-style-type: none"> 再発見 気づかないことが見えた 街の人が街のことを知る 改めて何かわかる 見直すきっかけになる 	ゲーム性 <ul style="list-style-type: none"> 楽しさがある カルタ取りゲームは面白かった 単純な遊びだからとっかかりやすい 他人の家を批評できる 記録に残る 	独自で管理・運用 <ul style="list-style-type: none"> 自由に扱われるのはよい 使うのはいいことだと思う 子供会や老人会で使用できる 総合学習や学生に 何年か経ったときに参考になる まちづくりにつなげられる 話題になる 	まちなみカルタの使用法 <ul style="list-style-type: none"> 現在と過去の比較ができる 資料としてあったほうがよい 個々の改善点がわかる その時の現状を把握できる 共通したものの並べ替えや組み合わせ
まちなみ <ul style="list-style-type: none"> バラバラ感を証明する手段 街並みに関心をもってもらえる 街並みの傾向分析 まちづくりの参考になる 景観という面で役に立つ 	わかりやすい <ul style="list-style-type: none"> 一目でわかる 写真にするとわかりやすい 老人にはわかりやすい 	独自で制作 <ul style="list-style-type: none"> 自分たちで作りたい気はある 人数がいれば分けて割り当てられる 写真撮り方やコメントの内容を決めておく 子供と遊べる 地元の人達の詳しい情報や意見をいれる 部外者でないといいたい 仕事など余暇の時間はどうか 必要性がないとやらない 	他のツールの必要性 <ul style="list-style-type: none"> まちなみについて深めるとき、カルタを使った遊びの有効性に疑問 立休・模型 街並み全体を把握しづらい 方向性を検討しづらい 目的が明確なもの
コミュニケーション <ul style="list-style-type: none"> 建物の全体像が見える コミュニケーションがとれる 意見を言いやすい 話しやすい 	現状把握 <ul style="list-style-type: none"> 現実がわかる 写真だと現状がわかる 	独自で扱い <ul style="list-style-type: none"> 街並みとしては独自の物を作りたい 同伴が製作することで 街並みの履歴 デジタルカルタで意図を高める 子供と遊べる ただのパネルに比べて ゲーム形式でできるかわからない ファシリテーターが必要 活用方法が思い浮かばない 	
多様な視点 <ul style="list-style-type: none"> 他人の意見で違う面が見える 他人の意見を多く聞ける キーワードによって違う見方ができる 違う観点から見ると雰囲気が変わる 色々な視点があることがわかる 	個別に細部を見る <ul style="list-style-type: none"> 詳細に一部分が見える 個々の問題点が見える 	プライバシー <ul style="list-style-type: none"> 写真を撮られて感傷を悪くする人がいる 見られて都合が悪い 撮影には許可を取るべき 	

図16 ヒアリングのまとめ

いものであり、徐々に段階を上げていく本研究のプログラムの設定が適していることが証明された（図 17）。

5-2 ツールの検証

まちなみカルタは情報欄よりも写真の存在が重要である。写真により、普段とは異なる視点でまちなみの再発見・現状把握が可能となる。しかし写真は撮影の角度や構図によって被写体のイメージを変えてしまう恐れがある点が課題として挙げられる。

まちなみカルタは個々の建物や建物の細部について検討するには有効である。また、ひとつのツールでゲームのバリエーションを考えることができ、まちなみの把握から評価、要素の抽出までの一連のプロセスをつくるのが可能である。しかしまちなみ全体を把握しづらく、まちなみを形成するための方針を立てるには不向きであるため、まちなみ形成の方針を検討していくためには別のツールも必要である。

一方で地域住民はまちなみカルタをまちなみの資料として捉えている傾向がある。ゲーム結果を蓄積して記録することで、地域住民がまちなみをどのように評価したかの変遷がわかる。また期間において再びまちなみカルタを製作し、ゲームをした上で結果を比較することで、時系列でまちなみを比較することが可能となる（図 18）。

6 まとめ

6-1 まちなみカルタの評価

これまでの検証から①まちなみカルタを用いたプログラムが協議の手法として有効なこと、②まちなみカルタが協議のツールとして有効な面もあるが、課題点もあることが明らかになった。また協議ツールとしてのまちなみカルタは、まちなみ形成の初期段階において、まちなみの現状把握、地域住民間の議論、コミュニケーションの創出やまちなみ形成に対する参加意識の創出において有効である。

まちなみカルタの利点は写真を用いている点である。写真により建物の全体を把握することができ、細部にわたり確認することができる。生活目線とは異なる視点のためまちなみを再確認するきっかけとなる。

しかしまちなみ全体の様子を把握できない点で、まちなみの全体像を捉えまちなみ形成のための方針を導き出すには議論が残る。写真の構図によって参加者に与えるイメージが変わってしまうこと、写真を撮影することでプライバシーを侵害する恐れがある点も課題点として明らかになった。

まちなみカルタによって、まちなみを連続的な考察で把握することは困難であるが、個々の建物を評価しながら、まちの風土、地域特性を地域住民間で、まちなみの変遷を評価し蓄積していくことが成果として挙げられる。

6-2 今後の展望

まちなみカルタを用いた協議は、現在WS参加者という限定された中でのみ行われているが、今後はインターネット上で疑似体験ができるようにするなどの工夫を施し、より広域な住民参加を促す必要がある。

また、まちなみカルタはまちなみの整備方針を検討する段階になると有効ではなくなる可能性があり、その際は他のツールが必要となる。まちなみカルタは細部の問題点を指摘できるため、模型などの他のツールと併用することで効果が上がると考えられる。

最後に、協議のツールとしてのみではなく、まちなみの変化を記録する資料としての可能性が挙げられる。これは地域住民で独自にまちなみカルタを製作することで実現が可能である。その際には製作負担を軽減するために、地域住民で分担・協力して製作する必要がある。

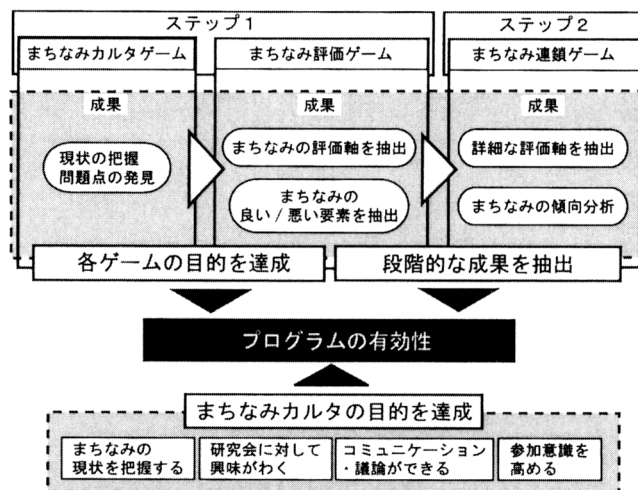


図 17 プログラムの検証のまとめ

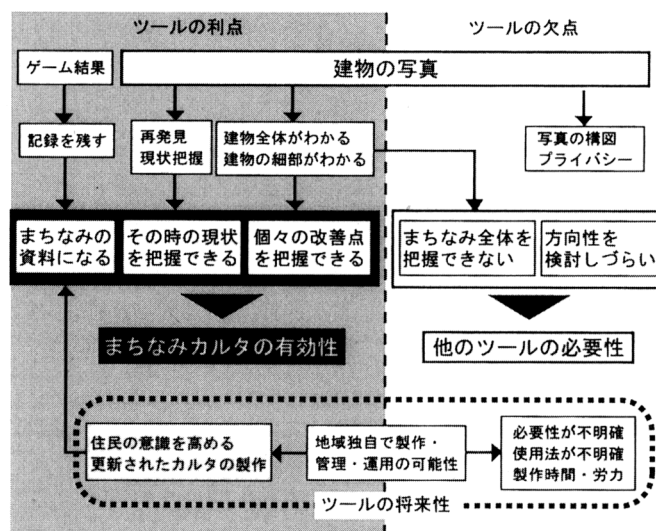


図 18 ツールの検証のまとめ

【参考文献】

- 1) 志村秀明・辰巳寛太・佐藤滋：目標空間イメージの編集によるまちづくり協議ツールの開発に関する研究—建替えデザインゲームによる景観形成手法の開発—、日本建築学会計画系論文集、第558号、pp219～226、2002.8
- 2) 関谷浩・岡井教・小林正美：「市街地再生手法における目標空間イメージ支援ツールの研究—墨田区K地区における商店街再生計画のケーススタディー」、日本建築学会計画系論文集、第559号、pp145～152、2002.9
- 3) 大畑浩介・有馬隆文・瀧口浩義・坂井猛・萩島哲：「空間理解とイメージ共有のためのワークショップ支援システム（その1）」、日本建築学会計画系論文集、第584号、pp75～81、2004.1
- 4) 篠部裕：「建築デザインからたを用いた建築デザインの基礎知識の学習方法について」、日本建築学会技術報告集、第12号、pp223～226、2001.1

[2007年4月20日原稿受理 2007年7月26日採用決定]