

## まちなみ協議ツールとしての「まちなみカルタ」の評価 その1

- 群馬県利根郡みなかみ町湯原地区を対象として -

まちなみ ツール 住民参加 プログラム ワークショップ

正会員 ○江藤 慎介\*  
同 後藤 春彦\*\*  
同 田口 太郎\*\*\*  
同 豊田 佳隆\*\*\*\*  
同 杉崎 康太\*\*\*\*\*

## 1 はじめに

近年、市街地のまちなみに関する意識が高まっているが、市街地の多くは確固としたまちなみのイメージがなく、良好なまちなみを形成するのが難しい。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）が行われているが、協議の初期段階における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簡易的なツールが求められている。

本研究ではまちなみ協議ツール「まちなみカルタ」を使用し（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。その1ではまちなみカルタを用いたプログラムを行ってもらい、プログラム中の参加者の発言を記録する。その2ではプログラム後に参加者へアンケート調査とヒアリング調査を行う。

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・空き家の増加により確固としたまちなみのイメージがない。現在、湯原地区では街なみ環境整備事業によるまちなみ協定の締結を目指し、良好なまちなみの形成・景観整備や地域振興・活性化を促している。

## 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・商工会の協力を得て合計406枚のまちなみカルタを製作した。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。各プログラムの名称は「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1）。

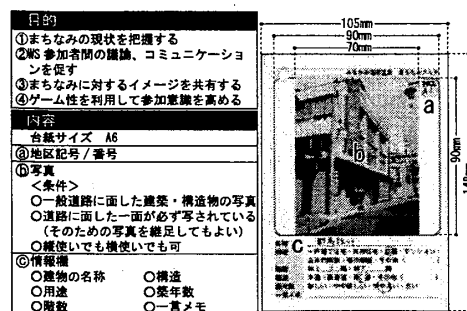


図1 まちなみカルタの概要

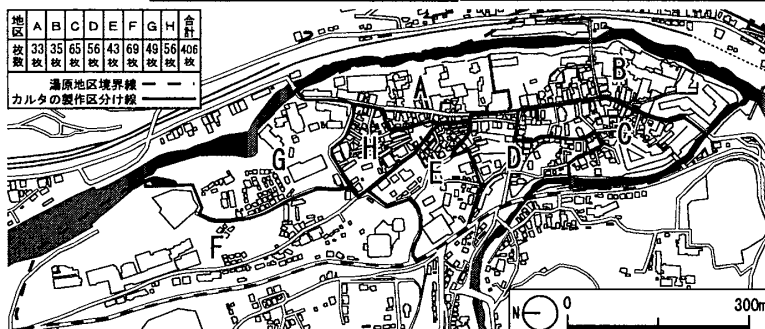


図2 対象地概要とまちなみカルタの制作区分・枚数

## 3 プログラム結果の分析

## 3-1 プログラムの概要（表2）

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者はステップ1、2の順で実施している（表3）。

名称	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対象地区全体の問題点を発見する
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読み手と取り手に分かれる ③読み手が1枚の建物の特徴を読み上げる ④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議論する
対象人数	3人～
所要時間	20～30分

名称	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
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 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順位の理由を議論し、最後に対象地のまちなみの良い要素、悪い要素を話し合う
対象人数	3～6人（1グループ）
所要時間	30～40分

名称	まちなみ連鎖ゲーム
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
方法	①対象地区の良好なまちなみを表す評価軸を4種類程度用意する 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で設定した評価軸を各グループ1つを選ぶ ⑤選んだ評価軸がある／なし、でまちなみカルタを各自分類する 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（重複しても構わない） 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理由をグループで議論し、議論の中で出てきた評価基準から1つ選び、次の評価軸に抽出する ⑨抽出された評価軸で再びグループ内のまちなみカルタを分類し、⑤以降の手順を繰り返す ⑩最後に選ばれたまちなみカルタと抽出された評価軸を参考にまちなみについて話し合う
対象人数	3～6人
所要時間	30分（方法⑤～⑩にかかる時間）

「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

表2 プログラム実施概要

ステップ1		まちなみカルタゲーム まちなみ評価ゲーム	
実施日	参加人数	所要時間	
2006. 8. 31	16名	約90分	
2006. 10. 12	3名	約50分	
2006. 10. 13	3名	約60分	
2006. 10. 17	2名	約40分	
ステップ2		まちなみ連鎖ゲーム	
実施日	参加人数	所要時間	
2006. 10. 10	15名	約80分	
2006. 10. 12	4名	約60分	
2006. 10. 13	2名	約60分	
2006. 10. 18	4名	約60分	

表3 参加者概要

参加者総計	40名（男性31名／女性9名）
ステップ1のみ参加者数	15名
ステップ2のみ参加者数	16名
両方参加者数	9名
対象人数	3～6人
所要時間	30分（方法⑤～⑩にかかる時間）

