

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2 - 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
同
同
同
同○豊田 佳隆*
後藤 春彦**
田口 太郎***
江藤 慎介****
杉崎 康太*****

1. はじめに

前稿に引き続き本稿では、まちなみカルタを用いたゲームの参加者に対するアンケート及びヒアリング結果から、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か②まちなみカルタが協議の手法として有効かを検証し、③まちなみカルタを評価し、その展望を示すことを目的としている。

表1 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、写真の見え、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、参加意識 |

表2 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、ゲームの有効性、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 | 遠慮の問題点 |

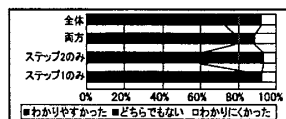


図2 ゲームのわかりやすさ

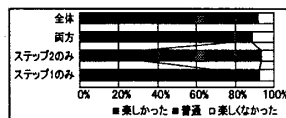


図3 ゲームの楽しさ

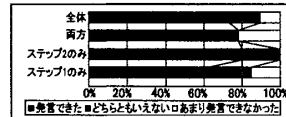


図4 ゲーム中の意見の発言

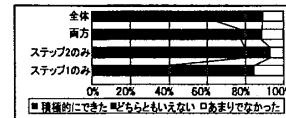


図5 ゲーム中の議論

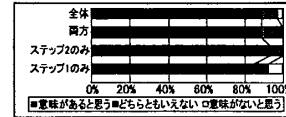


図6 まちなみを考える上でのゲームの意味

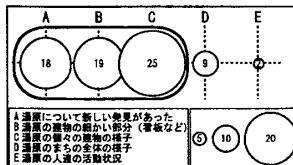


図7 まちなみカルタを使って印象に残ったもの

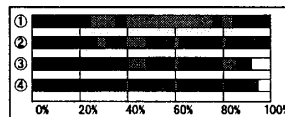


図8 ツールについての質問結果

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1)。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楽しみ、わかりやすいと感じている(図2・図3)。しかし、ステップ2のみの参加者はゲームを楽しみ・わかりやすいと感じた割合が少なくなっている。

全体として7割以上の人が自分の意見を発言できたと感じていることから、参加者の意見を引き出せている(図4)。また、参加者間の積極的な議論も促すことができている(図5)。まちなみカルタを用いたゲームはまちなみを考える上で意味があると多くの人が感じている(図6)。まちなみカルタを用いたゲームを行って特に印象に残ったものは「個々の建物の様子」が最も多く、「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7)。

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

| 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 | 再発見・再確認 ・気づかないことが見えた ・街の人の街のことを知る ・改めて何かわかる ・見直さなければならぬ | 再発見・再確認 ・気づかないことが見えた ・街の人の街のことを知る ・改めて何かわかる ・見直さなければならぬ | 再発見・再確認 ・気づかないことが見えた ・街の人の街のことを知る ・改めて何かわかる ・見直さなければならぬ | 独自で管理・運用 ・自由に扱われるのはよい ・使うのはいいことだと思える ・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 | まちなみカルタの活用方法 ・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 ・過去の改善点がわかる ・その時の現状を把握する ・共通したものの並び替えや組み合わせ |
| わかりやすい | わかりやすい ・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 | わかりやすい ・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 | わかりやすい ・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 | 独自で製作 ・自分たちで作りたい気はある ・人数がいれば分担して割り当てられる ・写真撮り方やコメントの内容を決めておく ・よい ・地元の人の詳しい情報や意見をいれる ・部外者でないといふと構いになる ・仕事でないか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 ・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 ・パス・C6など目標で思われるもの ・立体・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 | コミュニケーション ・コミュニケーションがとれる ・意見が言いやすい ・話しやすい | コミュニケーション ・コミュニケーションがとれる ・意見が言いやすい ・話しやすい | コミュニケーション ・コミュニケーションがとれる ・意見が言いやすい ・話しやすい | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない |
| 多様な視点 | 多様な視点 ・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 | 多様な視点 ・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 | 多様な視点 ・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 | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない |
| 現状把握 | 現状把握 ・現実がわかる ・写真だと現状がわかる | 現状把握 ・現実がわかる ・写真だと現状がわかる | 現状把握 ・現実がわかる ・写真だと現状がわかる | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない |
| ゲーム性 | ゲーム性 ・楽しさがある ・カルタ取りゲームは面白かった ・簡単な遊びだからとわかりやすい ・他人の家を批評できる ・記録に残る | ゲーム性 ・楽しさがある ・カルタ取りゲームは面白かった ・簡単な遊びだからとわかりやすい ・他人の家を批評できる ・記録に残る | ゲーム性 ・楽しさがある ・カルタ取りゲームは面白かった ・簡単な遊びだからとわかりやすい ・他人の家を批評できる ・記録に残る | ゲーム性 ・楽しさがある ・カルタ取りゲームは面白かった ・簡単な遊びだからとわかりやすい ・他人の家を批評できる ・記録に残る | ゲーム性 ・楽しさがある ・カルタ取りゲームは面白かった ・簡単な遊びだからとわかりやすい ・他人の家を批評できる ・記録に残る |
| 情報量 | 情報量 ・一言メモの「つぶれた」などが悪い ・情報量は目に見えない ・用途などに興味はない ・情報が間違っている | 情報量 ・一言メモの「つぶれた」などが悪い ・情報量は目に見えない ・用途などに興味はない ・情報が間違っている | 情報量 ・一言メモの「つぶれた」などが悪い ・情報量は目に見えない ・用途などに興味はない ・情報が間違っている | 情報量 ・一言メモの「つぶれた」などが悪い ・情報量は目に見えない ・用途などに興味はない ・情報が間違っている | 情報量 ・一言メモの「つぶれた」などが悪い ・情報量は目に見えない ・用途などに興味はない ・情報が間違っている |
| ゲーム性 | ゲーム性 ・子供だまし ・ばからしい ・先入観がある | ゲーム性 ・子供だまし ・ばからしい ・先入観がある | ゲーム性 ・子供だまし ・ばからしい ・先入観がある | ゲーム性 ・子供だまし ・ばからしい ・先入観がある | ゲーム性 ・子供だまし ・ばからしい ・先入観がある |
| 写真の撮り方 | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない | 写真の撮り方 ・写真の撮り方・構図によってイメージが変わる ・写真だと汚いところが目立ってくる ・カメラの視点からしか見られない ・一面しか写せない |
| フライバシー | フライバシー ・写真を撮られて感情が悪くなる人がいる ・見られて都合の悪い人がいる ・撮影には許可を取らなければならない | フライバシー ・写真を撮られて感情が悪くなる人がいる ・見られて都合の悪い人がいる ・撮影には許可を取らなければならない | フライバシー ・写真を撮られて感情が悪くなる人がいる ・見られて都合の悪い人がいる ・撮影には許可を取らなければならない | フライバシー ・写真を撮られて感情が悪くなる人がいる ・見られて都合の悪い人がいる ・撮影には許可を取らなければならない | フライバシー ・写真を撮られて感情が悪くなる人がいる ・見られて都合の悪い人がいる ・撮影には許可を取らなければならない |

図8 ヒアリングのまとめ

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8）。

4 ツール・プログラムの検証

4-1 プログラムの検証

前稿から、まちなみカルタを用いたゲームは、各々の目的を達成できていることが証明された。またアンケート・ヒアリング結果から、ゲームを行うことによって参加者間の議論やコミュニケーションを促すことができている、ゲームがまちなみカルタの目的を達成できていると言える。以上からまちなみカルタを用いたゲームはまちなみを協議するプログラムとして有効であると言える。さらにアンケート結果からステップ1・ステップ2の順番でゲームを行うことが、参加者にとってわかりやすく楽しみやすいものであり、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9）。

4-2 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。まちなみ協議として、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。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になる。

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。また期間を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10）。

5 まとめ

5-1 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。

5-2 今後の展望

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を必要とする。しかし、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。また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あり、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。また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。

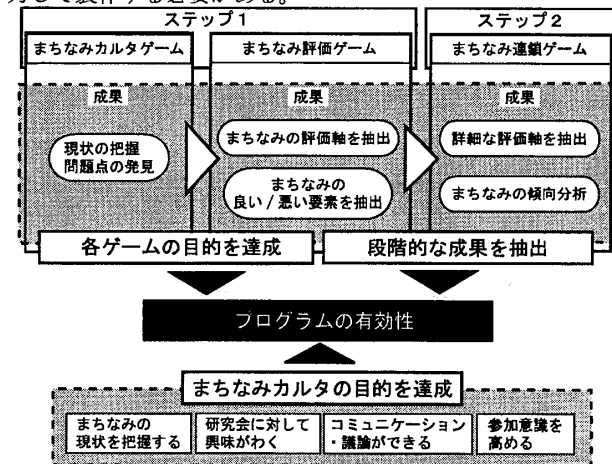


図9 プログラムの検証のまとめ

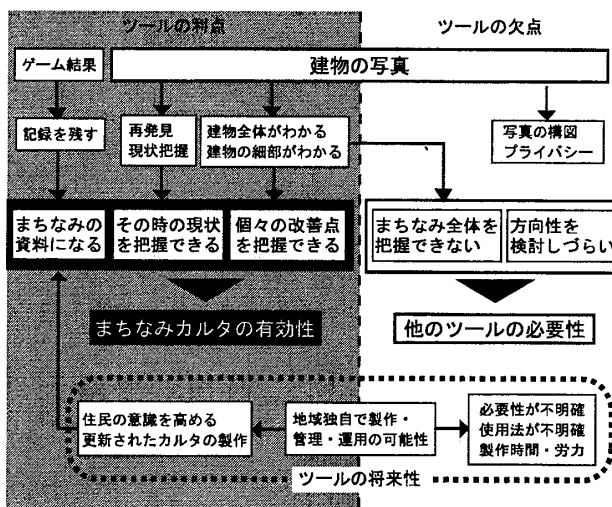


図10 ツールの検証のまとめ

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・岡井敦・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：「建築デザインから見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

* 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
 ** 早稲田大学理工学術員 教授・工博
 *** 新潟工科大学建築学科 准教授・工博
 **** 早稲田大学大学院理工学研究科 修士課程
 ***** 株式会社ばど

* Graduate Student, Dept. of Architecture, School of Creative Sci. and Eng., Waseda Univ
 ** Professor, Faculty of Sci. and Eng., Waseda Univ., Dr. Eng
 *** Assoc. Prof., Niigata Institute of Technology, Ph.D.
 **** Graduate Student, Dept. of Architecture, School of Sci. and Eng., Waseda Univ
 ***** PADO Co. Ltd.