

市民による試行錯誤を含む公共デザインプロセス

-まちづくりにおける新しい市民参加の提案-

Public Design Process including 'Trial and Error' by Citizens

-Proposal for new citizen participation in town development-

■ 李玉倩 LI Yuqian

愛知県立芸術大学大学院 水津功研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：試行錯誤、市民参加、仮デザイン体験、デザインプロセス

はじめに

日本における市民参加型の街づくりは、1960年代景観保全の市民運動から始まり、1970年に「住民の意向を調整し提案する」の方向に進んだ。1980年代には、最初の街づくり条例が制定されている。1990年代には「行政や市民参加による街づくり」に関して日本全国各地域で様々な条例が挙げられ、ワークショップなどの新しい形式に発展してきた。2000年代では改めて協働のまちづくりなどの条例が制定された。

以上の経過をふまえ、現在の参加型の街づくりは様々な形式に発展したが、その流れは基本的に行政から計画を提出し、市民たちを集め、デザインを設計し、完成する形である(図1)。市民参加で行われるのは、ただ設計前にいくつかの意見を出すことだけだ。市民中心で市民とともにデザインを作る場合、意見を聞くだけの「市民参加型の街づくり」というデザインは不十分だと考える。

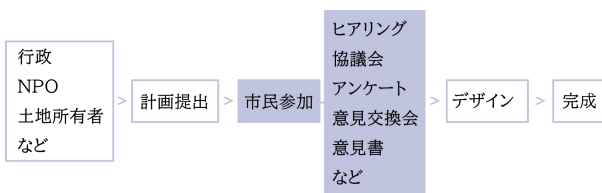


図1 今までの市民参加型の街づくり

峯唯夫は「常にヒトを中心に考え、目的を見出し、その目的を達成する計画を行い実現化する。この一連のプロセスが我々の考えるデザイン」としている(注1)。

しかし、ユーザーの要求を正しく理解し把握するプロセスは、デザイナーにとって難易度が非常に高い。その上、そもそもユーザー自身が自分の要求がなんであるかを理解して言語化することが難しい。ましてや不特定多数のユーザーとしての市民に対して想定される街づくりや公共事業では、ユーザーの要求とデザインの関係が非常に曖昧になりやすい

だろう。

本研究は、不完全なユーザーフィードバックのデザインから始まり、真のニーズに答えられるデザインを構築してゆくプロセスから開始する(図2)。まちづくりにおける市民参加のあり方を変えて、限りなく実際の利用状況に近い「試行錯誤」からユーザーの欲求を導くプロセスを導入し、より満足度の高い公共空間のデザインの達成を目指す。

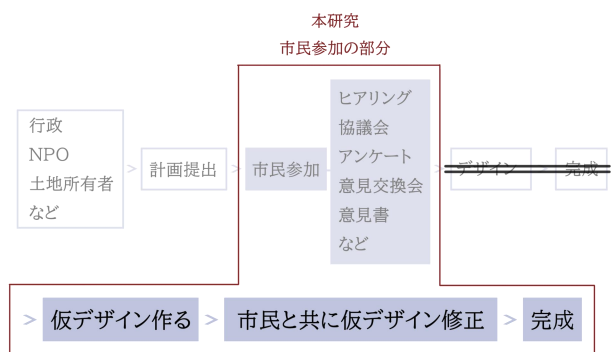


図2 本研究の市民参加型の街づくりの計画

1. 市民参加型街づくり

1.1. 市民参加の現状

国土交通省・参加型まちづくりに関する現状と課題によれば、都市計画決定等の手続きは、土地所有者・街づくりNPO等による都市計画を提案し、公聴会等による住民の意見を聴取した上で、都市計画の案を作成する。その後、作成案を公告して都道府県知事の同意を取り、最終的な都市計画を決定する。つまり、住民はたしかに都市計画に参加しているが、それは都道府県知事が同意するまでに限定されているのだ。

饗庭伸は「参加型まちづくりとは、「都市」の「計画」の作成、その実現及び運営に、住民・市民を中心に専門家等の様々な主体が関わる活動のこと」と定着している(注2)。つまり、市

民たちは都市の計画の作成だけでなく、実現と運営にも参加の権利があるべきだろう。その権利は街づくりのプロセスにとって非常に重要である。

1.2. 市民意識の調査

2003年12月に実施された愛知県長久手市の市民意識調査によると、長久手市で住み続けたい理由は「住み慣れて愛着がある」という回答が一番多い。つまり、「愛着」は都市の人口保全にとって非常に重要な要素であることが分かる(図3)。

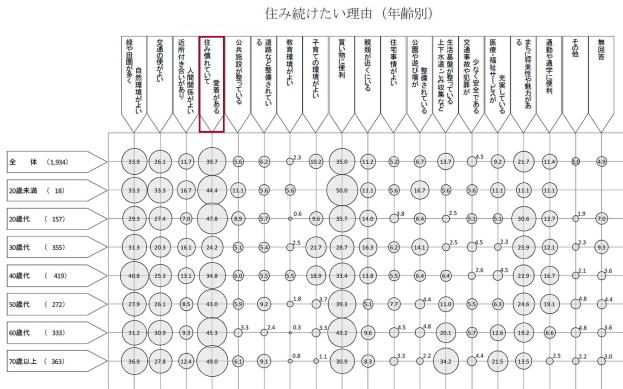


図3 市民意識調査の結果①

また、上記と同時期に行われた長久手市の「将来像の実現のための手段」のデータでは、①「市民主体で進めるべき」②「市民が主体的に進め、行政がサポートすべき」③「市民と行政が協働で進めるべき」、という3つ声が多かった(図4)。

そのため、街に対する「愛着感」を高める様々な手段を市民とともに、模索することは非常に重要だろう。

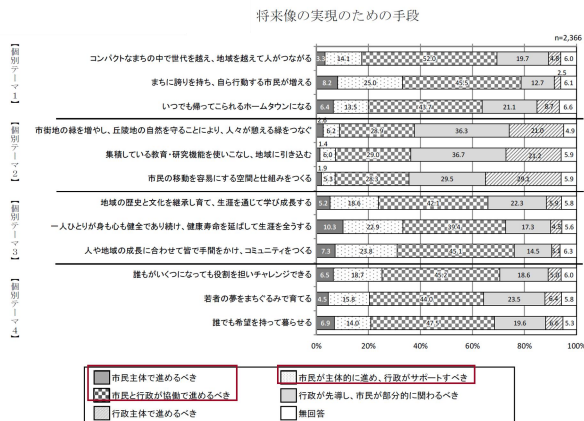


図4 市民意識調査の結果②

2. 研究の方法

本研究は、以下のプロセスで進めていく。

【2023年度】

(1) マーケティングの手法を用い、ユーザーのニーズと結果が一致するか、それに対して影響する要素を引き出すため、ユーザーの要求と満足度を調査する。

(2) 実験により、ユーザーが自分の要求を抽象的にしか言語化できない不良設定問題(不完全なユーザーフィードバック)を解決するために、シミュレーション(試行錯誤)によって

具体的に解決すべき問題や課題を明らかにし、記録分析する。

【2024年度】

(1) 試行錯誤によって不良設定問題を良設定問題(完全なフィードバック)に改善するプロセス、ステークホルダーが複数存在する公共施設デザインにおいても可能か、実験により明らかにする。

(2) (1)の結果を踏まえ、試行錯誤のための移動可能なストリートファニチャーのデザイン、およびその結果得られた満足度の高い公共空間の設計をケーススタディとして行う。そしてこのようなデザインプロセス自体が、まちづくりのあり方に大きな影響を与えることを示す。

3. マーケティング手法を使用した「試行錯誤」実験

ユーザーが最初想像していたニーズと実際に体験した結果にズレがあるか、満足したかを把握するために、まずユーザーの日常生活におけるマーケティングの手法を応用して実験した。

3.1. カバンの実験.

まず、ユーザーと友人がユーザーにあうバッグを選び、試着する。ユーザーは①が最も適していると考え、友人はユーザーが②が最も適していると考えた(図5)。最終的に、ユーザーは①を購入した。



図5 カバンの実験

3.2. ヘアバンドの実験.

まず、ユーザーと友人がユーザーにあうヘアバンドを選び、試着する。ユーザーは①③が最も適していると考え、友人はユーザーが②③が最も適していると考えた(図6)。最後、ユーザーは①を購入した。



図6 ヘアバンドの実験

3.3. 靴の実験.

まず、ユーザーが気になる靴を選ぶ。試着すると、あまり気に入らなかった。販売員がユーザーに似合う靴を勧めた。試

着する前にユーザーが気になっていた靴は A である。試着後、ユーザーは①②を気に入った、よく比べて最終的に②(販売員のススメ)を購入した。



図 7 靴の実験

4. インテリアを対象とした「試行錯誤」実験

4.1. 大学の教室家具のレイアウト

2023 年 4 月に入学した時、教室の机はととても整然と並んでいたが、現在のテーブルは S 字型のような配置になっている。ユーザーに聞いてみたところ、本来は 1 人で 1 テーブルしか利用できないが、この組み合わせのおかげで、全員で同時に 2~3 テーブル使用でき、交流も楽しめるというメリットがあるそのことだった。

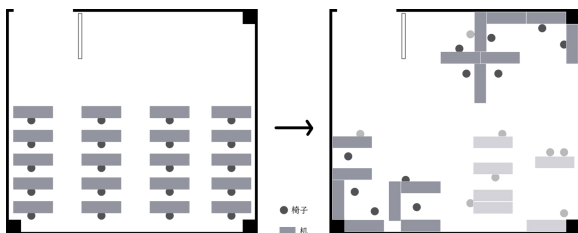


図 8 家具レイアウト

4.2. 観葉植物

(1) 植木鉢の実験

最初、ユーザーは観葉植物を椅子(①)の上に置いていたが、あまりしっくりこないので、ベッドの隣のテーブル(②)の上に置いた。しかし、数週間を経つと、観葉植物に小さな虫が集まりやすいことが判明した。よって、ユーザーはそれをテレビの隣(③)に置いた。

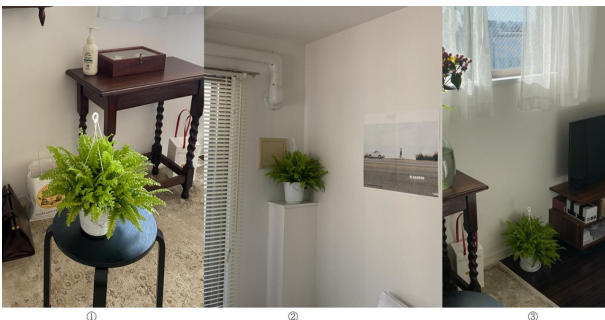


図 9 植木鉢の実験

(2) 花瓶の実験

最初、ユーザーは花瓶をテーブル(①)の上に置いていたが、テーブルの使用に邪魔になると考えて、ロッカーの隣(②)に置いた。しかし、ある日花瓶の水換えの都合で椅子の上に置いたところ、偶然ぴったりだったので、最後に椅子の上に置くことになった。



図 10 花瓶の実験

5. 実験からの考察

以上の実験から次のことが判明した。

- (1) 第三者からの勧めは、ユーザーの好みとは限らない。
- (2) ユーザーが実際に試さないで気に入る物を決めるのは難しい。
- (3) ユーザーが選択した商品よりも、店員からのお勧めの方が結果的に気に入る可能性がある。
- (4) 移動によって、より快適な勉強空間を作れる。
- (5) ユーザーは親しく緑の環境を望むが、実際に体験してみないと植物のデメリットは見つからない。
- (6) 実際に試してみないと、最適な緑の配置を見つけることは難しい。

結論として、いずれの実験においても被験者の要求は漠然としており、自分の満足する結果を事前に予想することはできなかった。被験者は、自分を満足させるための要件を自分自身が明確に定義できない状態(不良設定)である。試行錯誤は自分が自分の欲求に気付くプロセスであったと考える。そして、実際に利用するシーンにおける試行錯誤は対話以上にユーザー自身に自分の欲求を発見する契機となるのではないか。

6. 今後の計画

市民問題意識の調査

市民による公共空間の共創は、まず市民の周囲の公共空間や各町のコミュニティから始まり、全都市に広がっていくと予想される。

今後、試行錯誤の場所を選定し、市民がその公共空間で行う活動に関するアンケートを実施し、その結果を記録する。次に移動可能な公共施設を配置し、その施設の位置の変化や使用可能な時間などを記録する。これにより、各施設が市民の活動にどれだけ影響を与えるかを分析する。

最終的には、満足度の高い公共空間のデザインを実現できるかを検証する。また、試行錯誤の過程で得られたデータを分析し、まとめる。

参考文献

- ・ 総務省統計局・人口推計(2022年(令和4年)10月1

日現在)結果の要約, 最終閲覧 2023.7.3

- 宗健(2022)「街に住み続けたい気持ちの構造」公益社団法人日本都市計画学会 都市計画論文集 Vol.57 No.3, pp1476-1483
- 3)国土交通省「参加型まちづくりに関する現状と課題」, https://www.mlit.go.jp/singikai/infra/city_history/city_planning/jisedai/1/shiryoku6.pdf
- 長久手市「長久手市市民意識調査 報告書」, 2017.3
- 峯 唯夫(2018)『「デザイン」と「意匠法」』
- 浦 正広「ひとともの関係～デザイン視点～」一般社団法人 日本機械学会 2020
- 江守 央・伊澤 岬・横山 哲「市民参加型まちづくりの変遷に関する基礎的研究」
- 饗庭 伸(2005)「参加型まちづくりの技術の蓄積と今後の展望」
- 秋田 典子(2008)「まちづくり条例の発展プロセスに関する研究」