

コンセプトと多演性からみた「まち巡りイベント」の 参加者意識への影響とその手法化に関する研究

CHARACTERIZATION OF WALKING TOURS WITH CONCEPTUALIZED AND SERIALIZED
THEME-MAKING TO DEMONSTRATE ATTRACTIVE RESOURCES BASED ON ANALYSES
OF PARTICIPANTS' CONSCIOUSNESS OF URBAN ENVIRONMENT

○ 近藤 隆二郎*・盛岡 通**
KONDO Ryujiro, MORIOKA Tohru

(全文審査の上、受理。1994年7月25日)

ABSTRACT;Walking Tour has conceptualized theme-making with incentives of participants to play a role like a game. It has two major effects on participants' consciousness such as making an explicit image of environment and eliciting alternative environmental voluntary actions by participants' learning of consequent information of the actions in role-playing. In order to clarify the structural change of participants' environmental awareness in experiments of special Walking Tours, the questionnaire surveys were carried out at two-year interval to the participants of the four walking tours at Uemachi-hill in Osaka City. In this paper, we focused on the participants' association structures and symbolic elements to urban environment as participants' consciousness.

From the results of statistical analysis we identified (1)the symbolic images formed by participants changed to the more abstract and stable images without experience of other walking tours at the same field, (2)the participants' symbolic images and symbolic elements of the field are influenced by the nature of resources demonstrated in theme-making, individual conceptualized theme-making and the environment; the course and check-points of walking tours, and (3)repeated participations in serialized events caused repeaters to make their symbolic images and the association structure from the participants' individual viewpoint and to bring about more positively environmental actions than one-time participants. We identified Walking Tours with conceptualized and serialized theme-making as the incentives to share and vitalize citizens' semantic images of the region.

KEYWORDS;Event management, Concept design, Cognitive structure of environment,
Environmental actions for local resources

1. はじめに

(1) 研究の背景と目的

市民主体の身近な環境づくりやまちづくりにおいて、人びとが地域やまちに対して抱いた環境観を提示し、共有化するひとつの手法として「ことおこし」を、とくにその仕掛けとして「まち巡りイベント」を提案してきた。前論文では、大阪上町台地での実践例を取りあげ、コンセプトの純化と展開というデザインの視点から位置づけた¹⁾。イベント体験直後の参加者意識における「まち巡りイベント」の効果は確認できたが、その効果が短期間に忘却されるのか、あるいはしっかりと参加者の心に育まれるのかは時間経過を経て観察しなければ判明されない。また、複数回参加した参加者(repeater)の意識変化も考察する必要がある。

このような問題意識のもと、本研究では「上町台地プロジェクト」参加者への追調査アンケートを実施した。コンセプトおよび連続参加体験と参加者の意識との関連を分析することで、「まち巡りイベント」の効果をイベント参加後の生活においても把握する。また、その結果をふまえて「まち巡りイベント」実施に関する留意点をまとめることも目的とする。

(2) 「まち巡りイベント」がもたらす参加者意識への効果

日常生活では経験しにくい、まちの特徴的なイメージを体験することができる「まち巡りイベント」に参加することによって参加者の意識には次のような二つの効果がもたらされる。

①「役割体験(role-experience)効果」…参加者は、イベントが実施されたまち(環境)に対してある洗練された環境イメージをつくる。

②「役割学習(role-play learning)効果」…イベントの中で<役割>を演じ、環境と主体の結びつき、行為/反応を知ることによって、各自の環境に対する積極的な姿勢を刺激する。

(3) イベントイメージの概念モデル

役割体験効果として形成されるイメージ構造を、石見らによる地域イメージの概念を参考に、イベントによるイメージ変容の操作的概念を付加し、概念モデル化した²⁾(図1)。イベントによっても変容しない部分を場の「固有イメージ」、イベントによって新しく付加された部分を「イベントイメージ」と呼ぶ。地域の実態との関係では、「個別イメージ(RI)」「シンボルイメージ(SI)」をイメー

* 和歌山大学経済学部社会システム設計学科 Department of Social Systems Design,
Faculty of Economics, Wakayama Univ.

**大阪大学工学部環境工学科 Department of Environmental Engineering, Osaka Univ.

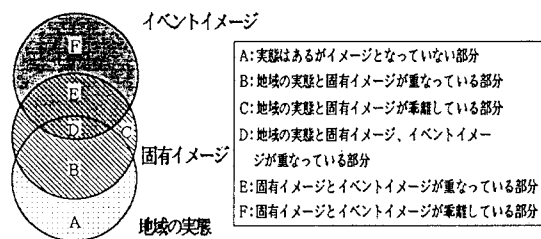


図1 イベントイメージの概念モデル

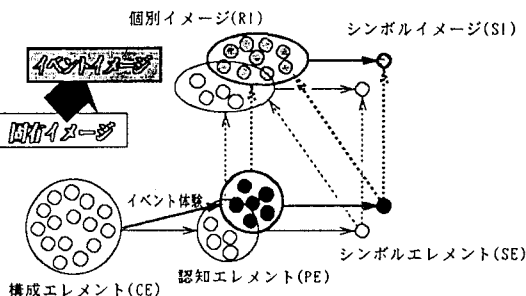


図2 地域の実態とイベントイメージ

空間において、「認知エレメント (PE)」と「シンボルエレメント (SE)」を認識された地域の実態として考える (図2)。

2. 「まち巡りイベント」参加者意識調査の概要

2.1 上町台地における「まち巡りイベント」の概要

「上町台地プロジェクト」の目的は、大阪の中心にある上町台地がかつて持っていた歴史的、空間的な文脈を「まち巡りイベント」の中にデザインし、関連して抽出されたテーマ (意味) から地域を見直す体験を通じてその特徴を市民に再認識してもらうことを企画運営し、「まち巡りイベント」の有効性を評価することである。上町台地は、歴史の古い寺社町であると同時に大阪で唯一の高台を形成しており、閑静なたたずまいの中に坂や緑がある景勝地であるが、近年の大阪の人々にはあまり知られていない。1990年春 (以下「1stWT」と略記)、同年秋 (「2ndWT」) の2回は大学研究室を中心に開催し、1991年春 (「3rdWT」)、1992年春 (「4thWT」) の2回は大阪市環境保健局の事業 (環境再発見ウォーキング) として開催された。実施された4回の「まち巡りイベント」は、純化と展開に基づくコンセプトを持つ³⁾。上町台地の歴史的な文脈と現在の環境資源の条件から「役割」が選択され、イベント性を考慮して各イベントは単一の「役割」で統一された。ここで「役割」としてコンセプトに準じて設定された参加者が演じる行為体系を指す。仕掛けられた「役割」は、環境と人間とのかかわり (interaction) を体験できるものがデザインされた (表1)。開催地域は同一に、<「役割」を変更しているために、「(仕掛けられた) 役割」体験の差異」と「多演性 (複数回の体験)」という点について検証できる事例とした。

2.2 検証仮説と追調査アンケートの概要

(1) 「上町台地プロジェクト」における検証仮説

「まち巡りイベント」のふたつの効果に、以下の検証仮説を組み合わせることで分析を進めた (表2)。A, B, C, H, I の分析については既報であり⁴⁾、本論文では主として D, E, F, G の分析を中心とする (まとめについては全分析結果を用いる)。

〔仮説①〕参加者の意識の時間経過…参加者が「まち巡りイベント」を通して形成した場に対する環境イメージは、時間経過と共に変化する。

〔仮説②〕参加者の意識と「役割」体験との関係…各コンセプトに仕掛けられた「役割」の差異が、参加者の意識形成にも異なる影響を与える。

〔仮説③〕参加者の意識と多演性の関係…複数参加による体験が、意識形成に影響を与える。

表1 「上町台地プロジェクト」の概要

	1stWT	2ndWT	3rdWT	4thWT
テーマ (環境資源)	太陽・眺望	緑・太陽	湧水・井戸	坂・崖・地形
環境イメージ	太陽の聖地	緑の台地	天王寺七名水	おしるや難波
参照した関係	日想観	----	水運び (水屋)	万葉歌人
役割	太陽への巡礼者	緑を植える人	水屋 (水運搬業)	海を探索する旅人
設定した関係	太陽への巡礼	台地の緑拝見	水分 (ミヅリ) の儀	海岸線を探索する旅
参加者への仕掛け (除: パンフレット等)	鈴集印帳 手鏡 耳栓	鈴集印帳 採水用 種	鈴集印帳 竹筒	貝+鈴 集印帳 坂への名づけ

表2 アンケート分析の枠組み

分析対象 分析視点	役割体験効果			役割 効果
	SI	RI	SE	
時間変化	A	---	---	---
役割の相違	B	D	F	H
多演参加性	C	E	G	I

SI: シンボルイメージ/RI: 個別イメージ/SE: シンボルエレメント

表3 アンケート(93'8)の概要

	Date	参加数/配布数	回収数	回収率(%)
1st WT	21 Mar 1990	60	45	75.0
2nd WT	23 Sep 1990	220	75	34.1
3rd WT	21 Mar 1991	230	94	40.9
4th WT	20 Mar 1992	292	88	30.1
Total	----	802	302*	37.7

*重複参加者も含むので、回収実総数は198である

表4 アンケート回答者のグループ化

	複数参加者		1回参加者				Total	
Times of Participation	3,4回	2回	1回	1st WT	2nd WT	3rd WT	4th WT	
回収数	28	42	128	20	25	30	53	198
group name	F1	F2	F3	T1	T2	T3	T4	Total

↓
多演性(重複参加性)分析

↓
<役割>の相違による分析

(2) アンケート調査の概要と回答者のグループ化

追調査として1993年8月に全参加者を対象に実施したアンケート調査の回収状況および概要を表3に示す。〔仮説②, ③〕の意識把握には、アンケート全体(198人)をグループ分けして用いた⁵⁾。重複参加の影響を調べるために、参加回数によって3グループ(F1, F2, F3)に分けた。さらに、連続参加の影響を除外して<役割>体験の違いの影響を調べるために、一回参加グループ(F3)を、その参加したイベントによって4グループ(T1, T2, T3, T4)に分けた(表4)。

2.3 アンケートの分析方法

(1) 個別イメージ(RI)の把握方法

個人の意識の中で集約されるSIに対して、RIは個人の意識を網羅的に表現する。RIの把握には、「あなたは、『上町台地』ということから、どんなことを連想しますか。連想されることを、単語、句、文章いずれの形で結構ですから、なるべくたくさん書いて下さい。」と質問する自由連想法を用いた。句と文は単語に分割し、分割後は意味のなくなる語を除き、回答者により初めから単語として回答された語と併せて各回答者の連想語の集合とする。各グループごとに類似度および有向グラフの概念を用いて連想イメージ構造を図化して考察を加える⁶⁾。この自由連想法の分析は、盛岡・大井他・Miyamoto.S et al・志水の研究を参考にした⁷⁾。

(2) シンボルエレメント(SE)の把握方法

石見らは高い想起値を示す認知エレメント(CE)をSEとしているが、本調査では主観性も加味し、直接に「『上町台地』においていつまでも残したい、またあなたがお好きな場所や雰囲気を取り上げて下さい。〇〇坂の石畳/〇〇神社周辺の眺め、など具体的場所やそこでの雰囲気などを書いて下さい。」と質問した。「〇〇の□□」という回答形式から、選択されたエレメントの評価要因(サブアイテム)も把握できる。連想されたSEを場所ごとに項目(アイテム)化し、アイテム×回答者の行列を作成した。項目ごとに連想頻度を整理するとともに高順位項目のサブアイテム数の考察を進める。サブアイテムとは、ひとつの場所の評価を表現する場合に語られるその場所の魅力であり、「環境表現の言葉が繊細に使い分けられるということは細かい目の網で環境をとらえている」⁸⁾のであり、環境認識の高度さを示す指標として用いることができる。さらに、イベント実施地域(上町台地)の地図上に想起されたSEをグループごとにデータ化して対応させることで、ポイント(物理的空間要素)と想起構造との関係を考察する。

3. 分析結果

3.1 個別イメージ(RI)

(1) 全体の傾向

全回答者において2回以上連想された語句をアイテムとして整理すると、全部で283アイテムに分かれた。「その他」を除外すると、198人による連想語総数は2642語となった(平均連想語数=13.8語/人)。アイテムをカテゴライズすると、「環境資源」が多く「イベント・運動」に関する記述が少ない(表5)。

表5 連想語の分類エレメント一覧

中カテゴリ名	カテゴリ名	アイテム数	語数	連想語の例
固有名詞 (全597語)	寺社名	21	244	四天王寺, 生国魂神社
	名水	5	22	七名水, 亀の井, 玉出の滝
	坂名	6	33	口縄坂, 愛染坂, 七坂
	地名	16	198	夕陽丘, 帝塚山, 真田山
	人名	12	100	織田作之助, 近松門左衛門
歴史知識 (全417語)	大阪・歴史・文化	23	325	大阪, 由緒, 歴史, 時代
	過去事象・現在	18	92	戦争中, 戦災地, 発展
環境資源 (全852語)	環境資源	42	639	坂, 夕陽, 風, 音, 史跡, 静寂
	台地・方角	25	213	高台, 起伏, 細長い, 西方
人的資源 (全331語)	空間	35	229	都市, 町並み, 建物, 広大
	時間・季節	5	34	毎日, 夏, ゆっくり
	人・生活	5	68	生活, 人情, 市民, 庶民, 文人
評価・おもい (全413語)	中心・最も	16	101	源, 発祥の地, 真中, 貴重
	水害・大丈夫	5	35	洪水, 安全, 災害
	感動	12	84	好き, 美しい, 懐かしい
	関心	16	101	興味, 発見, 有名な, 確認
	若い頃・自分史	6	29	幼い頃, わたしは, 経験
	信仰	10	23	心, いのち, 仏教, 巡礼, 神仏
イベント・運動	イベント・運動	5	32	名づけ, 歩いている, ルール
その他	その他	1	92	死語, 異邦人, 撮影, バケツ
6カテゴリ数	19カテゴリ数	283	2734	

各グループ別の平均連想語数では、重複参加者の方が若干語句が多く連想されている(表6)。1回参加者では、T1の連想語の多さが目立つ。この傾向を中カテゴリーごとに平均に対する指数の差でみると、「固有名詞」がT4でとくに少ない(図3)。「歴史知識」「環境資源」に関してはあまりグループ間での差はないが、「人的資源」に関する語句はF1、F2が高く、T4は低い。また、「イベント・運動」に関する語句は、F2とくにT4で目立って高い。複数参加グループが中カテゴリー間での想起傾向の偏りが小さくまんべんなく連想し、1回参加者は「固有名詞」や「環境資源」に連想が偏りがちである。

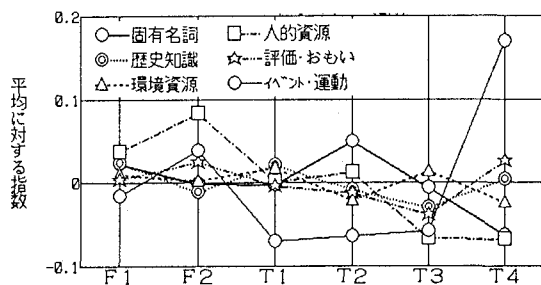


表6 各グループ別にみた連想語データ

グループ	TOTAL	F1	F2	F3	T1	T2	T3	T4
平均想起語数	13.8	15.5	15.1	13.0	14.6	13.8	12.4	12.5

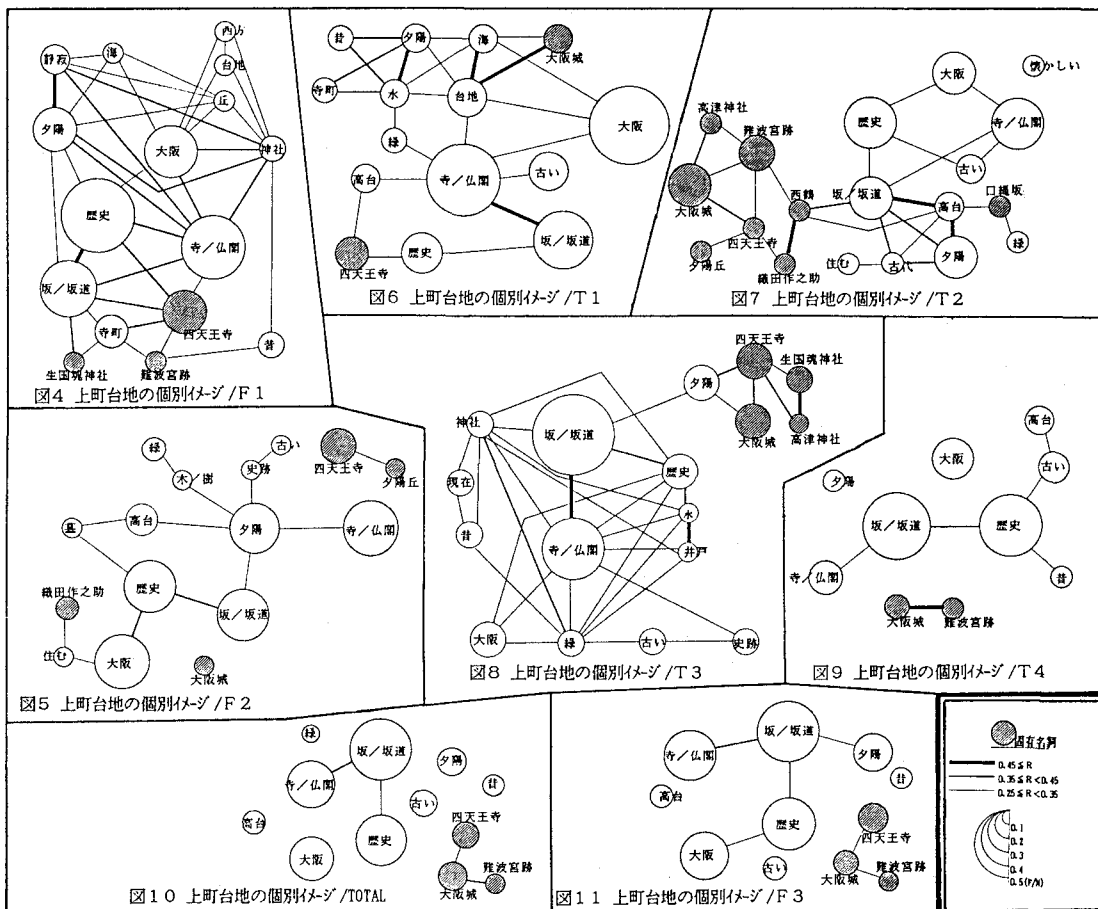
表7 アイテム間の類似関係(類似度本数)

グループ	TOTAL	F1	F2	F3	T1	T2	T3	T4
類似度(R)範囲								
0.45 ≤ R	0本	2	0	0	4	3	3	1
0.35 ≤ R < 0.45	2本	13	2	2	6	6	6	1
0.2 ≤ R < 0.35	4本	23	13	2	15	19	25	4

図3 中カテゴリー別想起語数の平均に対する指数

(2) 類似度を用いた構造分析

各グループのキーアイテム($P \geq 1/8$)を取り出し、各グループごとに連想語に基づく生成イメージを構造図化した。また、各図上の類似性を表す線の本数を比較した(表7)。



F 1 は、その本数の多さや相互性から類似性が最も強く、キーアイテムを中心に回答される共通項が多い（図 4）。F 2 は単相的な連鎖構造を持ち、連想がある程度パターン化している（図 5）。この複数参加グループと単数参加グループ（T 1～T 4）を比較すると、T 3 を除いては F 1 の方がより項目間の類似関係が強い。つまり、複数参加することによって「上町台地」に対して連想するイメージカテゴリーはかなり共通した項目に落ち着くと共に、各回答者個人の中でそれらを結び付けて連想するという独自性も持つ。

単数参加グループ間では、T 4 を除けば、各テーマに沿った連想語句は類似構造の中心にはない。T 4 についても、テーマとした“坂”は上町台地固有の代表的 SI アイテムであり、テーマの影響とは判別できない。T 1 では、大きなキーアイテムではない“夕陽”“水”“台地”“大阪城”などの類似性が高く、これらの語句に敏感に反応する集団が存在する（図 6）。T 2 の連想構造は、“坂”と“井原西鶴”の間で二分され、「固有名詞」に反応する集団と「環境資源の特徴」に反応する集団が存在する（図 7）。大きなアイテムは形成されていない。T 3 は、「固有名詞」とその他の部分に分かれる（図 8）。連想語句間の類似関係がパターン化している「固有名詞」に対して、その他のアイテム同士は網羅的な類似関係を持つ。“水”－“井戸”間の強い類似性はテーマの影響として考えられる。T 4 は（図 9）、TOTAL（図 10）F 3（図 11）と同様に、想起語句間の類似性が少ない。ある程度共通するキーアイテム以外は各参加者ごとにバラバラにイメージを構成している。

「固有名詞」と「環境資源」との関係でみると、単数参加グループにおいては、「固有名詞」に反応する集団と「環境資源」に反応する集団に分かれやすく、設定された各テーマは環境資源に反応する集団のイメージ構造に影響を与えている。上町台地が強く持つ「歴史のまち」という固有イメージに起因すると考えられる。複数参加では、この分断構造は小さくなり、「固有名詞」と「環境資源」は密接な連想構造を持つようになる。すなわち、参加主体は環境の持つ多様な魅力について総合的に把握することができるようになる。

3.2 シンボルエレメント (SE)

(1) グループ別にみたシンボルエレメント (SE)

想起された SE は全部で 474ヶ所であり、平均想起エレメント数は、T 2 が少し目立つ程度でグループ間の差ではあまりみられない。キーエレメント (想起確率 $P \geq 1/16$) の確率度数分布をみると、F 1 と T 4 であまりエレメントが集中しなかった。T 1 は全体的に集中度が高い。T 2 は想起度 1 位である“口縄坂”に高く集中している。エレメント別に、T 1～T 4 の各グループの想起確率を比較すると、1stWT参加者 (T 1) は“四天王寺西門”“大江神社”が相対的に高く、3rdWT参加者 (T 3) は“清水寺”が高い等の傾向から、コンセプト・テーマと SE との相関が確認できる。多演性との関係 (F 1、F 2) については不明瞭であるが、経験豊富のためか、イベントのポイントではないところを SE として選択したり、マクロ的なエレメントを想起する傾向があるとも言える。

(2) シンボルエレメント (SE) とイベント実施空間との対比

各ポイントごとに SE として想起されたデータを直後アンケートの結果とも併せて地図上に一覧して考察した（図 12 / 部分）。現実空間と想起空間との関係でみると、①（イベント中に）ポイントとして設定されたかどうかによらず想起されるもの（“口縄坂”“高津神社”など）、②ポイントであることあるいはルート上にあったことが想起に関連しているもの（“二つ井戸”“男坂・女坂”など）、③ポイントであることが連想に関連しないもの（“青蓮寺”“泰聖寺”など）の 3 類型に分かれた。イベントイメージと固有イメージとの相互作用の中で SE は形成されることが考えられる。つまり、イベントイメージと固有イメージが相互作用する場合に、それまで各自が持っていた認知エレメント (PE) に付加するかたちで新しいエレメントが生成される。逆に、直接体験したにもかかわらず連想されない場合には、コ

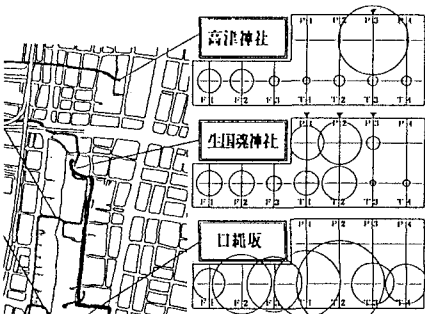


図 12 上町台地における SE の一覧 (部分)

表 8 高順位エレメントにおけるサブアイテム

順位	エレメント名	サブアイテム数/サブアイテム
1	口縄坂	7 / 石畳、織田作之助の碑、景色、周辺・雰囲気、木、土堀、ユニークな名前
2	清水寺	4 / 玉出の滝、眺め・景色、周辺環境、清水坂
3	生国魂神社	5 / 眺望・夕陽、全域・雰囲気、原生林・緑、石垣、ロージ風景
4	高津神社	5 / 西部眺望、たたずまい、周辺、石段・夫婦坂、桜の頃、樹木
5	四天王寺	8 / 雰囲気、五重の塔、亀の池、石舞台、回廊、聖徳太子、周辺の仏具店・古物商、六時堂あたりの景色

ンセプトとそのポイントの場所性がイベント中に適応（反応）しなかったものと考えられる。

(3) シンボルエレメント (SE) の魅力度分析

高順位エレメントにおけるサブアイテム数を比較すると、想起頻度が高いものほどサブアイテム数も多い傾向がある（表8）。回答数頻度とサブアイテム数との関係を散布図上に示すと、正の相関が見られる（図13）。つまり、ある程度のサブアイテム数の存在（多様性）が場所の魅力を高めている。

3.3 追調査アンケート分析結果のまとめ

本論文の分析結果に既報の分析結果も加え、「まち巡りイベント」に仕掛けられたイベントイメージと参加者の意識への関係を仮説別にまとめる（*：別項⁹⁾で既報した部分を示す）。

①時間的変容について

イベント体験によって形成された環境イメージは、時間の経過とともに静的／抽象的に変容する傾向を持つ。その後の現地体験を含むイベント参加は、その変容を抑え、具体的で動的なイメージを再生する刺激を与える*。

②<役割>体験の差異について

シンボルイメージの形成に関しては、<役割>の設定は単純にテーマとして抽出した環境資源に即したイメージ（<水>→“水”）を参加者に付与するのではなく、その環境資源の持つ属性（性質）が影響した。イベントのコンセプトと環境が相互作用してシンボルイメージは形成される*。個別イメージは、キーアイテムを中心に連想されるが、環境資源に視座を持つ場合にテーマは影響する。シンボルエレメントは、現場体験が関連するためにテーマ（ポイント・コース）に影響されるが、体験が想起に結びつかないエレメントの存在から、<役割>体験と環境資源との相互作用が効果を左右することが考えられる。イベントで学習した結果、引き起こされた行動内容を抽象化してたずねた役割学習効果の分析では、<役割>体験の差はあまりみられなかった*。

この結果、演じる<役割>の差異が参加者の形成する環境イメージに影響することがわかった。とくに、テーマとした環境資源の属性・<役割>・地域の実態の相互作用がシンボルイメージとシンボルエレメントには影響する（図14）。

③多演性について

シンボルイメージの形成に関しては、重複参加は各イベントイメージに左右されない、複合的な視点を独自で持つことがわかった*。個別イメージでも、固有名詞や環境資源に偏らずに各個人の中で結び付けて連想するという総合的な視野を持つ、同様の傾向が明らかになった。シンボルエレメントへの明確な影響は得られなかった。役割学習効果は重複参加することで高くなる。自分で実行するといった能動的行動とともに、他地域への応用（application）の視点も育まれていることがわかる*。

つまり、多演体験は各体験による環境イメージへの影響を統合すると同時に、主体独自の形成過程を経る。また、役割学習効果の効果的な要因として確認されたことは、環境イメージを対象地域に対して独自に総合的に形成するとともに、<役割>によって環境との相互作用を学び、他の環境に対して適応することが促進されるものとして考えることができる（図15）。

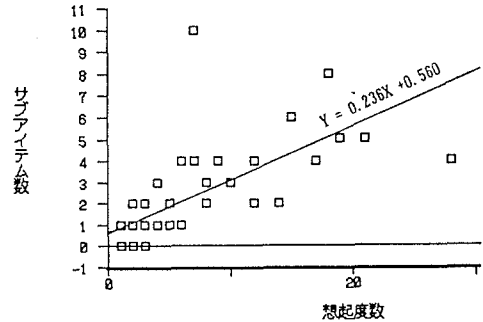


図13 SEの想起度数とサブアイテム数との関係

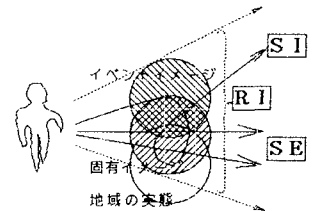


図14 イベントと意識形成の概念

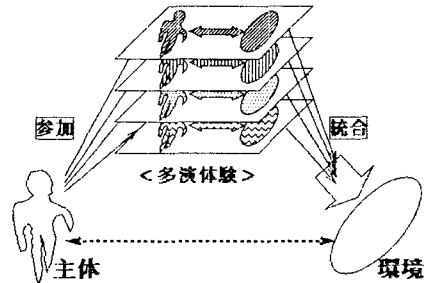


図15 多演経験による主体形成の概念

4. 「まち巡りイベント」の手法化に関する考察

4.1 環境の意味共有化からみた「まち巡りイベント」

以上の「上町台地プロジェクト」を対象とした分析とともに、他地域での計画実践例¹⁰⁾をふまえ、「まち巡りイベント」の実施手法に関して考察する。一般的には、環境の意味共有化は、「①意味の掘り起こし」→「②意味の確認・提案」→「③意味の評価」→「④意味の発表・伝達」の4段階を1

表9 意味共有化各段階の「まち巡りイベント」実施条件

段 階	「まち巡りイベント」適用の有効性	「まち巡りイベント」実施上の留意点
①意味の掘り起こし	あまり有効ではない。	
②意味の確認・提案	より広い意見やアイデアを収集するきっかけとして効果的、波紋を投げかける効果、ネットワークづくりも期待できる。	コンセプトの完成度よりは目的の明確化・伝達、広報重要。関係者だけに閉じる形式あり、反応の収集形式の簡略化・安易化、収集結果の反映を前提としたシステムを
③意味の評価	ある程度統合されてきた意味を確認する機会として適用、効果的。評価により修正可能、実際の影響や効果を把握できる。社会実験。	コンセプト明示、一般参加へ拡大、評価システムの構築重要（意味が伝わったかどうか）、代替案がある場合は複数回開催する形式あり。
④意味の発表・伝達	確定的な意味（イメージ）を伝達する機会として効果的、PR・イメージづくり、広報宣伝、観光施策。	コンセプト・仕掛けの明確化、楽しさ・情報の提示方法が重視。マンネリ化に注意、意味の理解とともに参加体験する仕掛けを、次の共有化する意味の萌芽をつかまえる

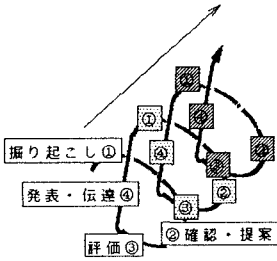


図16 環境の意味共有化

フェイズとする流れとしてとらえられる¹¹⁾。各段階における「まち巡りイベント」の有効性と適用に関する留意点を表9にまとめた。④の伝達においては、伝達する主体と伝達される主体間の相互行為 (communication) が中心となり、このフェイズ全体は多くの主体を巻き込みながら発達してゆく、いわば螺旋状のシステムとしてもとらえることができる (図16)¹²⁾。環境の意味共有化は、明確な到達点 (goal) を持つわけではなく、④→①→②→③→④→…という限りないプロセス自体に価値を持つ、漸近的な運動力を持つ現象である。「まち巡りイベント」は、そのフェイズで各主体が自由に意味を深める中で、あるひとつの突化した意味像を多主体の中で確認し、刺激しあう機会を提供する (「チャージ (charge) 機能」を持つ) 有効な手法である。

「上町台地プロジェクト」においては、4thWTの次の5回目からフェーズを①掘り起こしに重点を移して展開された (92.3『上町環境算盤勘定』/93.3『環境あきんど手習い塾』)。同時に参加市民を主体とした『なにわ町方あきんど会』が結成されて、①→④のフェーズを繰り返して活動している。

4.2 「まち巡りイベント」実施上の留意点

「まち巡りイベント」を実施する際の共通する留意点をまとめる。

a) 主体的市民参加 (各段階)

「まち巡りイベント」の実施には、企画段階 (concept design) から実施段階 (event management) へとつながる一連の流れがあり、各段階で市民参加が求められる。企画段階では、生活者や郷土史家の視点などの外部からは得にくい情報を提供してもらうことが重要である。同時に、まちの歴史を掘り起こす過程を市民と共働するプログラム展開も考えられる。しかし、イベント単体による合意形成過程ではないので、必ずしも多数の意見を統合する必要はない。「まち巡りイベント」として適切なコンセプトに収斂させる誘導が大切である。

b) コンセプトのデザイン (conceptualization)

斬新さが求められるが、対象地域が潜在的に持つ場の固有イメージとの関連に留意することが重要。固有イメージと全く逆のコンセプトを刺激的に用いる場合もある。コンセプトに含まれる環境資源 (テーマ) の持つ属性にも留意し、多様な魅力を引き出すことが鍵である。「まち巡りイベント」がコトであることを活かして、夢のある、企画者の世界 (コスモロジー) を再現するような本格的なコンセプトおよび仕掛けが求められる。

c) 反応 (reaction) をくみ取る仕掛け

「まち巡りイベント」の実施中あるいは実施後に、参加者の反応をくみ取る仕掛けが必要。とくに、現地に育った人の言葉などには、現在ではうかがい知ることのできない場の情報がある。不平・不満といった反応も積極的に取り入れ、次のコンセプトデザインに反映させる。

d) 交流 (communication) の仕掛け

「まち巡りイベント」は、コンセプトと参加者という一方向的なコミュニケーションが情報交流の主流だが、その下に参加者同志の情報交流や企画側との交流の機会を設けることは、意味の共有化のすそ野を広げることにともなう。コンセプト自体に交流を仕掛ける手法 (共演)¹³⁾ も提案できる。

e) シリーズ化 (serialization)

「まち巡りイベント」は、可能ならばシリーズ化を前提としたい。本研究の分析結果が示すように、多演経験は主体の形成をより促す。同地域において多様な環境イメージを重層して展開することは、企画側でもより深く広い情報を収集することができる。また、多主体の企画が一致しない場合の「や

ってみる」方式として順番に展開する方式としても有効である。

5. 結 論

「まち巡りイベント」の体験が参加者意識に与える影響について、実践例（「上町台地プロジェクト」）を題材として追調査アンケートを用いて分析した。主として個別イメージ(RI)とシンボルエレメント(SE)に関して分析を進めた。その結果、キーアイテムを中心に連想されるRIでは、環境資源に関心を持つ主体においてのみイベントのコンセプトが影響し、多演経験が各個人の中で総合的な視野をもたらす傾向が明らかになった。また、SEに関しては、テーマの中で設定したポイント・コースに関して想起の相関がみられたが、体験しても想起されないエレメントの存在から、コンセプトにおいて設定した＜役割＞体験と環境資源との相互作用がSEの想起を左右するものとした。多演経験のSEへの影響は明確には得られなかった。

これらの結果と既報の分析結果を統合し、「まち巡りイベント」の効果をまとめた。①イベント体験によって形成された環境イメージは時間経過によってもなつて静的／抽象的に変容するが、その後の現地体験は、具体的で動的なイメージを再生する。②演じる＜役割＞の差異は、参加者が形成する環境イメージに影響する。とくに、テーマ（環境資源）の属性・＜役割＞・地域の実態の相互作用がシンボルイメージ(SI)とシンボルエレメント(SE)には影響する。③多演体験は、各体験によって形成した環境イメージを独自に総合的に統合し、役割学習効果も明確に確認された。

この結果をふまえ、「まち巡りイベント」を環境の意味共有化プロセスに位置づけた。各主体が自由に意味を深める中で、あるひとつの意味像を確認し、刺激しあう機会を提供する（チャージ機能）手法とした。また、実施に際しての留意点を、a) 主体的市民参加、b) コンセプトのデザイン、c) 反応をくみ取る仕掛け、d) 交流の仕掛け、e) シリーズ化にまとめた。

心理学的な視点に立つならば、同一地域でコンセプトを変更して複数回実施されたイベントを題材に相対的に比較分析する本研究の手法は、イベントイメージと場の固有イメージが不可分になりがちであるイベントを介した意識把握のひとつの分析方法として位置づけることができる。

6. 註および参考文献

- 1) 近藤隆二郎・盛岡通(1991): コンセプトの純化と展開からみた市民参加型のことおこしに関する研究—大阪上町台地／太陽・緑・水—, 環境システム研究, VOL.19, pp189-195
- 2) 石見利勝・田中美子(1992): 地域イメージとまちづくり, 技法堂, p70
- 3) 近藤隆二郎・盛岡通(1991): 前掲論文参照
- 4) T. MORIOKA and R. KONDO (1994): Effects of Conceptualized and Serialized Theme-making in Walking Tours on Participants' Consciousness of Urban Environment, Technol. Repts. Osaka Univ. 44, No. 2177, pp131-141
- 5) 各イベント体験後の経過時間の差異(半年～2年)は経過時間(1年半～3年半)より小さいために無視している。
- 6) 共通した多くの回答者によって連想される語同士は類似度が高いとする。すなわち、連想語の集合Xに属する連想語uが回答者 y_i ($i=1, \dots, m$) によって連想される回数を a_i 、連想語vが回答者 y_i によって連想される回数を b_i とするとき、連想語u、vの間の類似度を次のように与える。
$$R_{uv} = \frac{\sum_{i=1}^m \min(a_i, b_i)}{\sum_{i=1}^m \max(a_i, b_i)}$$
- 7) 盛岡通(1986): 身近な環境づくり, 日本評論社／大井紘他(1988): 生活環境に関する住民の認知の拡がりと構造, 土木学会論文集第389号/IV-8, pp83-92／Miyamoto, S et al(1986): Directed graph representations of association structures, A systems approach IEEE Trans, Syst. Man&Cybern Vol. SMC16, pp53-61／志水英樹(1979): 街のイメージ構造, 技法堂
- 8) 大野嘉章(1993): 音環境調査における「聴取と記述」, 環境システム研究VOL.21, p269
- 9) T. MORIOKA and R. KONDO (1994): 前掲論文
- 10) 尼崎南部1990年秋, プロジェクト報告書／尼崎北部1991年春, プロジェクト報告書／広島1991年夏, 環境保健大学指導要綱など
- 11) 近藤隆二郎・盛岡通(1991): 「もちかえり」の效果に着目したイベント型まちづくりに関する研究, 土木計画学研究 VOL. 14, pp169-174
- 12) 小幡範雄は、課題抽出→共有化→行動というプロセスを提起している(小幡範雄(1987): 環境の意味共有化を考慮した住民参加方式, 第15回環境問題シンポジウム講演論文集, p82)。
- 13) 近藤隆二郎・盛岡通(1993): 集落の「共演空間」に関する研究—北播磨のミニチュア巡礼地—, 環境システム研究, VOL. 21, pp249-256