

IV-502

CGを用いた計画案呈示が住民の合意形成に与える影響

京都大学工学部 正 員 吉川 耕司
 京都大学工学部 正 員 中川 大
 大阪市建設局 正 員 渡瀬 誠
 京都大学大学院 学生員 瀬戸下伸介
 京都大学大学院 学生員 ○小林 寛

1. はじめに

公共施設整備やまちづくりは、近年、住民意識の高まりによって変革期をむかえている。なかでも住民との合意形成の段階で困難が伴った場合には、しばしば事業遂行の大きなネックとなってしまう。そこでいかにして合意を形成していくかということが重要な課題となっているが、その際の情報の提供手段や提供方法もその成否に大きな影響を与えていると考えられる。そこで本研究では、地区整備計画等における対象地区の計画案の合意形成局面を想定し、情報の受け手個々人の動因の変化による行動の結果として具現化する集団としての合意形成状況の変化を見るため、住民説明会を模したロールプレイ（役割演技）によるミーティング（ロールプレイ実験）を行い、その観察結果からCGという媒体の持つ合意形成効果を明らかにした。

2. ロールプレイ実験の概要

計画対象地域として延長300m程度の道路区間を設定し、その整備事業を想定することとした。そして、被験者に、模擬的な住民説明会に参加してもらい、対象地域の住民

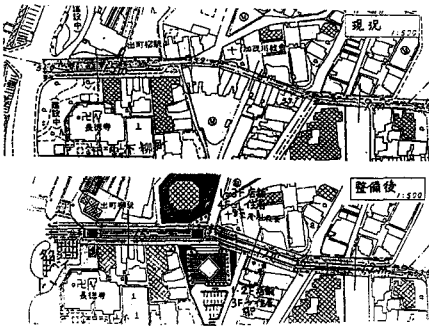


図-1 対象地区の平面図

を演じてもらうという形で、実際の権利者説明過程に即した合意形成の場面をつくり出し、主にそれを観察する方法によって、CGの利用が権利者合意形成に与える影響を把握した。なお、CGの影響を明確に分離するために、権利者説明会を、図-1に示す平面図のみを呈示して事業の説明を行うグループ（統制群）と、これに加え、図-2のCG画像を用いるグループ（実験群）との2つに分けて開催した。この様に、実際の合意形成過程にできるだけ近い状況で実験を行うことによって、集団としての合意形成状況の時間的及び段階的な変化を調査するのが、ロールプレイ実験の目的である。

実験の方法としては、被験者それぞれについて計画対象道路の

①俯瞰図



②山町駅南の視点から東方向に見た図



③コーポ山町の南の視点から西方向に見た図



図-2 実験で用いたCG

沿道に実際に住んでいる住民を住宅地図からピックアップし、役付けを行い、ビデオカメラ、テーブルレコーダ、ストップウォッチを用いて、被験者の行動や言動を観察した。説明会は、10分あるいは20分ごとに分割して3パート構成にした。①第1パート（10分）：計画対象地区、計画内容の発表。②第2パート（20分）：平

面図を呈示し、簡単に当計画の利点を示唆しながら説明する。③第3パート（20分）：実験群においてはC Gを加えて呈示し、議論を継続する。統制群においては、そのまま議論を継続する。

3. 結果の分析手法

実験の分析には、行動目録法の一つであるカテゴリ・システムを用いた。本来この方法は、小集団の相互作用の過程を系統的に記録、分析する方法として、ベールズ(1950)によって考案されたものであるが、他の諸行動の組織的観察にも用いることができる。ベールズは、集団内に生起する可能性のあるあらゆる相互作用を捉えるために、表-1（機能カテゴリ）にあげた観察項目を用意した。ただ、機能カテゴリは12種類に分かれており、これらの出現率を表すの

表-1 機能カテゴリの分類

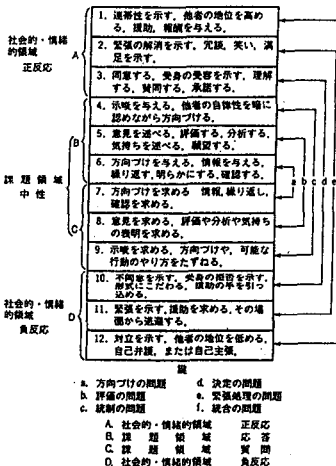


表-2 内容カテゴリの分類

A: 交通関係		E: 工期	
①車の交通量	②歩行者の交通量	③開始時期	④終了時期
⑤騒音	⑥路駐対策	⑦工事期間	⑧駐輪場
B: 共同ビル関係		F: 行政関係	
①床位置	②方針、対策	③苦情	④賃料
⑤床面積	⑥環境変化	⑦賃料	⑧賃料
⑨転租対策	⑩代替案関係	⑪まちの環境化	⑫まちの環境化
⑬仮店舗	G: 将来のまちなみ		
①舗装	②イメージ	③イメージ	④イメージ
⑤街路樹	⑥環境変化	⑦環境変化	⑧環境変化
⑨代替案関係	⑩まちの環境化	⑪まちの環境化	⑫まちの環境化
⑬仮店舗	H: その他		
①価値金	②商業への影響	③商業への影響	④商業への影響
⑤税金	⑥コミュニティ関係	⑦コミュニティ関係	⑧コミュニティ関係
⑨地利関係	⑩まちの活性化	⑪まちの活性化	⑫まちの活性化
⑬転租費用	⑭実質の変化	⑮実質の変化	⑯実質の変化

は複雑であるので、分析の都合上4段階（正反応、応答、質問、負反応）にカテゴリを分類して分析を行った。また、これに加えて、議論における発言内容のカテゴリ分類も行うことにした。これは、表-2（内容カテゴリ）に示すように8つのカテゴリを用意した。具体的な分析方法としては、録画、録音した議論の内容を議事録として紙面に記録し、その発言内容を上記の2種類のカテゴリ分類によって分類し、時間の経過に伴って、発言の該当するカテゴリの変化を調査した。

4. ロールプレイ実験の結果、考察

図-3に示した機能カテゴリの結果を見ると、統制、実験両群とも第1、2パートにおいては応答・質問といった課題領域の出現率がほとんどを占めている。そこで第2パートから第3パートにわたる変化に着目すると、特に実験群において社会・情緒的領域の増加が激しい。これは、実験群において第2～3パートに至る過程で議論の収束具合が高まったことを示しており、C Gの呈示が要因となって議論が1段階進化したと思われる。次に図-4に示した内容カテゴリの結果を見ると、問題となる第2～3パートの過程で、統制群では、共同ビル関係の話題が出なくなり将来のまちについて

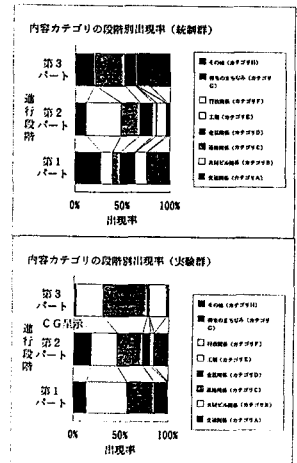
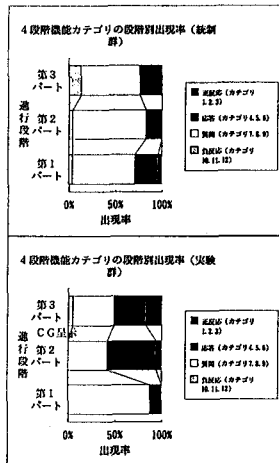


図-3 機能カテゴリの変化

図-4 内容カテゴリの変化

の話題の出現率が高くなっている。また、その他の話題など幅広く各話題について議論されており議論が廻っている状態が感じられた。このように統制群の印象を述べると議論の進展が感じられず、計画者とも折り合いがつかない状態が続いた。次に実験群については、道路関係、行政関係の話題が増加しその他の話題は減少している傾向にある。この様に実験群では、計量的な把握には至っていないものの、話題の方向性が統一され議論の進展が少しではあるがであったように見受けられた。