

公園設計における市民参加の有効性に関する研究

A Study on Effectiveness of Citizen Participation in Park Design

中央大学大学院 学生会員 橋本 良輔
 日立製作所 非会員 片桐 秀慎
 中央大学理工学部 正会員 谷下 雅義
 中央大学理工学部 正会員 鹿島 茂

1. 研究の背景と目的

従来の行政主導の公園設計は、行政の担当者が、優先的に設置する設備とその状態(配分,配置,意匠)を決定し、設計してきた。そのため、利用者の希望は必ずしも公園に反映されず、公園に対して低い満足しか得ることが出来ない場合が多い。一方、市民の意見を聞く場を用意するだけでは予算制約や事業期限などを必ずしも考慮して発言するわけではないので同様に低い満足しかえられていない。

参加者が平等に意見を述べることができ、少数意見も議論の中で大切にされるという前提があるワークショップ(以下WS)は、これらの行政と市民のギャップを埋める働きがあると考えられている¹⁾。これらは、参加者間に信頼関係を生み出し、それによって地域コミュニティが形成され、市民の自発的なまちづくり活動への取り組みにつながることを期待されている。

しかし、これまでのWSに関する研究は、合意形成の手法の開発¹⁾やそのプロセスの経緯²⁾を扱ったものが多く、WSにおける議論の効果に着目した研究はほとんど行われていない。

そこで本研究は、世田谷区ねこじゃらし公園を対象とし、

- ① 参加者が学習や議論を重ねることで、各参加者公園施設の重み(価値観)のズレを収束させ、
- ② WSの成果に対する満足度を向上させることを検証することを目的とする。

2. 研究の方法

本研究では、市民*i*の公園の満足度は「公園各施設*j*の状態(配分,配置,意匠) x_j 」と「各設備に対する価値観(重み) w_j 」によって決定されると仮定し、次のように定式化する

key words・・・ワークショップ, 価値計測, 公園

〒112-8551 文京区春日 1-13-27 中央大学交通計画研究室

Tel 03-3817-1817 Fax 03-3817-1803

WS参加者と不参加者の公園に対する満足度を、

$$U_i' = \sum_j w_{ij}' x_j' \quad \dots\dots(1)$$

$$U_i'' = \sum_j w_{ij}'' x_j'' \quad \dots\dots(2)$$

U_i' : *i*がWSに参加していない時に 成果に対して得られる 満足度

U_i'' : *i*がWSに参加した時に成果に 対して得られる満足度

w_{ij}' : *i*がWSに参加する前の項目 *j*に関する重み

w_{ij}'' : *i*がWSに参加した後の項目 *j*に関する重み

x_j' : WSによってつくられた公 園の項目 *j*の状態(全体平均)

で表す。

WSに参加した市民は、WSで交わされる議論によって、自分が実現させたい公園のイメージと公園に設置する設備の重みを変化させる機会を得ることが可能となる。これにより、参加者の、公園のデザインに対する不満を下げ、公園に対する満足度を向上させることが可能となる。一方でWSに参加していない市民は、自分が実現させたい公園のイメージを変化させる過程を経ずに実際の公園を目にすることになる。この場合、一般的には自分のイメージとのギャップによって満足度は低下すると考えられる。また、従来の行政主導による設計と同様に、不参加者はその公園の設計に対する制約を知る機会が少ないため、実現不可能な公園をイメージしていることも考えられるので、この場合も満足度は低くなると考えられる。

本研究ではアンケート調査を行い、参加者と不参加者の満足度を比較することで、WSにおける議論に効果があることを示す。

3. アンケートの質問の概要

アンケートの対象者は、WS参加者としては当時の公園づくりのコアメンバー[4名;(50代主婦;1名、40代主婦;2名)及び町会関係者1名(80代;年金生活者)とした]、不参加者としては当時のWSによる公園づくりを知る公園利用者(20名)とした。

WSにより提案された公園施設を実現された施設・されなかった施設に分け、各施設項目に対してWS前後の重みを次のように質問した。

重み w に関する質問 (WS 参加者に対して)

Q. 次の項目は WS 参加前後で公園にどの程度取り入れたいと思っていましたか?

(非常に弱い～非常に強いまで7段階で評価し、1から7で点数化)

また、アンケートに用いた公園施設は表1のとうりである

表1. アンケートに用いた項目 j

	項目 j	項目 j
実現した施設	樹木等の植栽	芝生 or ダスト舗装
	せせらぎ	噴水、滝などの水辺
	丘	遊具
	トイレ	倉庫等の建物
	草っぱら広場	入口、柵などの囲い
実現しなかった施設		

4.. 調査対象について

研究の対象の世田谷区ねこじゃらし公園は有志が集まり、非営利の地元定着型のコンサルタント「玉川まちづくりハウス」を主体として WS を通して建設、玉川給水所公園コンペに参加し、3等に入賞した経歴をもつ。

・議論内容 (せせらぎについて)

第一回 WS では、遊びを作り出せる空間

第二回 WS では、湧水を利用したせせらぎ

第三回 WS では、幅、深さに変化を持たせたせせらぎ

第四回 WS では、せせらぎの幅が狭い・水際の植栽を検討すべき・水の流れ全体が見渡せるベンチがほしい

このように、WS を重ねるたびに施設は具体化され、1つのイメージに統一されてきた

表2. 公園設備に対する価値観(重み)の比較

		個人 i 間の重み w の分散の比較	
	項目	WS 前	WS 後
存在する設備	樹木	40.28	1.57
	せせらぎ	24.91	8.59
	丘	57.27	1.57
	トイレ	1.45	5.73
	くさっぱら広場	5.82	1.09
存在しない設備	芝生・ダスト舗装	12.37	33.89
	噴水・滝	1.09	2.23
	遊具	67.39	14.15
	倉庫	10.18	22.63
	入口・柵	21.90	14.15

(網掛けは分散の減少をあらわす)

5. 調査結果

・参加者の公園に対する重み w の収束について

個人間の重みの分散は、j に対する価値観 (重み) の乖

離を表す。

WS 前の個人間の各施設への価値観のギャップは大きく、そのズレが WS で議論を重ねることにより埋められていく現象を重みの分散を用いて表現する。

表2の結果から、WS 参加者たちの「存在する設備」に関する分散が、減少する傾向があることが分かる。これは、参加者たちの公園の設備に関する価値観が、WS で議論をする前にはそれぞれ異なっていた施設に対する価値観の乖離が、議論を交わすことによって埋められていくことを示している。

・公園に対する満足度

次に前出の(1)(2)式を用いて、WS 参加者と不参加者の公園に対する満足度の比較を行う。結果を表3に示す。

表3. WS 参加者と不参加者での満足度の比較

	平均	分散	t 値	信頼水準
WS 参加者	4.74	0.00223	2.31	97.5% 有意差あり
不参加者	4.64	0.0263		

この結果から、WS 参加者は、不参加者よりも公園に対して高い満足を得ているということがいえる。

そしてこれらが実際の公園の利用頻度の差にも影響を与えていると考えられる (表4)。

表4 公園の利用時間

	公園利用時間 / 週
WS 参加者	約 2.5h
WS 不参加者	約 1~1.5h

6. まとめと今後の課題

以上、本研究では、WS の議論が参加者たちの公園に対する意見・価値観を調整し、満足度を向上させる効果があること、それに伴い公園の利用頻度も向上する可能性を示した。

今後は、WS の途中の過程で参加者の価値観がどのように変化してゆくのか、WS 終了後の公園・地域活動に対する取り組みについて変化が現れたかどうか、WS を運営する行政や NPO が参加者に対してどれくらい影響力を持つべきかということや、WS で対象とする社会資本や住民の特性によって WS の効果を総合的に判断したいと考えている。

参考文献

- 1) 深沢一繁・饗庭伸・志村秀明・佐藤滋 建替えデザインゲームの分析による目標空間イメージの相互編集プロセスの解明第 35 回日本都市計画学会学術研究論文集 pp847-852
- 2) 錦澤滋雄・米野史健・原科幸彦 まちづくりワークショップの合意形成機能に関する研究 第 35 回日本都市計画学会学術研究論文集 pp841-846
- 3) 玉川まちづくりハウスの活動記録みんなでホイッ! 玉川まちづくりハウス 1996.10
- 4) 参加のデザイン道具箱 PART-2 世田谷まちづくりセンター