

宇都宮大学工学部 学生員 ○青木 達也

宇都宮大学工学部 正 員 森本 章倫

宇都宮大学工学部 正 員 古池 弘隆

1. はじめに

従来、街づくりを行う場合、街づくりの発案および原案は、行政側と専門家との間でのやりとりで決定される傾向があり、街の主役であるはずの住民が街づくりに参加する機会が少なかった。

1960年代に英国で開発されたSCAは、様々な不確実性に対処する新しい意思決定手法として開発された手法である。SCAはその特徴の一つとして、「意思決定問題が多数現れた場合に、そのものの時間的経過や、相互の関連の度合いに着目して、選択的に判断していくというやり方で、代替案を策定し、それらと比較をすることができる。」というメリットを持つ。

また、デザインゲームは、住民に街づくりに対する意識づけを強くさせることができると同時に、街づくりに対する発案を「街づくりのゴール」という形で、住民から得られることができるというメリットを持つ。

しかしここで、行政側が住民から得られた発案に重点を置き過ぎた街づくりを行った場合、街の将来像が不明確になってしまう恐れがある。逆に、住民から得られた発案を軽視してしまえば、住民参加の街づくりとしての意味がなくなってしまう。

そこで、本研究ではデザインゲームによって、住民より得られた代替案を決定していく過程に、SCAを組み込ませることにより一貫した街づくりの手法を提案することがその目的である。

2. 分析方法について

(1)デザインゲームとSCAの位置付け

基本的に住民側の意見を聞く場としての役割をデザインゲームが担い、SCAは得られた情報の整理と次回のデザインゲームの方向付けの役割を果たす。デザインゲームで得られた情報をSCAの各モードにかけ、次回のデザインゲームの方向付けをする事により住民側の意見を現実可能な代替案が仕上げられるレベルまでに到達させる。

図1はデザインゲームとSCAの位置づけを表した図で、デザインゲームが住民参加の場となりSCAの4つのモードである分析モード、構成モード、比較モード、選択モード、を臨機応変にめぐりながら実行可能な代替案を作ろうとするものである。ただし、実際にデザインゲームで行われるワークショップは、SCAの各モードをそのまま行うのではなく、例えば、分析モードの問題の焦点に相当するものといったようなSCAの16の作業に相当する作業を行う。さらに、住民側に対しては、前回のデザインゲームの結果をSCAの作業によって分析・方向付けしたものを提示して何らかの選択を迫るのではなく、住民側自らが街づくりの方向を決定して行く事ができるようにするものである。

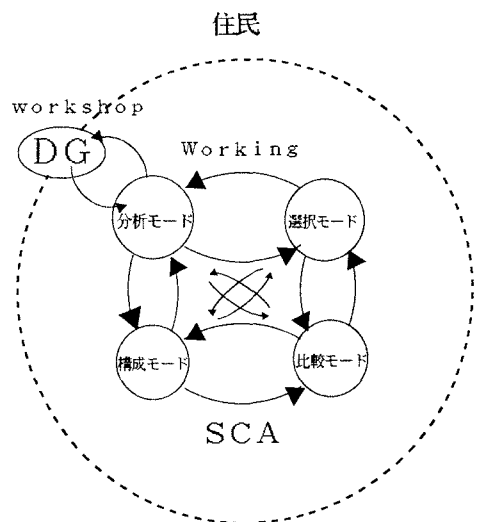


図1. デザインゲームとSCAの関係

キーワード：デザインゲーム、SCA、住民参加型街づくり

(2)デザインゲーム実施にいたるまでの流れ

デザインゲームを実施する前段階においては、SCAの考え方をを用いてワーキングを行い、当日の方針や方法などについての決定を行う。

3. 分析結果

第1回デザインゲームを通して、デザインゲームは、SCAの分析・構成・比較モードなどに相当する作業は行っているが、選択モードに相当する要素は含まれておらず、不確実性への対処がいまいであるために、どのような行動の要請をすべきかについてと、詳細な探索を行わなければ意思決定できないような事についておそれがあることが判明した。

第1回デザインゲームでは住民が大谷の街に対してどのような意見を持っていて、また、どのような未来像を描いているかを知ることができた。その結果をもとに第2回デザインゲームの具体的なテーマや街づくりのストーリーがいくつか出来上がった。この流れ、つまり「漠然とした第1回デザインゲームの結果をデザイン画として代替案的な形で表し、第2回デザインゲームで住民に提示し、比較・評価を行った」という流れは、SCA分析モードから構成モードそして比較モードの一連の流れに相当する流れと捉えることができると考えられる。

そして、第3回、第4回デザインゲームは、第2回デザインゲームの結果をもとに、実際の行動について考える（コミットメントパッケージ的なものを作る）作業に移った結果、住民の手でできるものと行政の力を必要とするものとを区別することができた。

4. 今後の課題

さらに、実現可能な代替案作成を行うために、選択モードにおけるコミットメントパッケージや不確実性領域の明瞭化が必要である。

参考文献

1) 古池弘隆：土木計画学研究・講演集 No. 10 1987年11月 p. 541～p. 545
2) 野村康彦：土木計画学研究・講演集 No. 17 1995年1月 p. 591～p. 594
3) 世田谷街づくりセンター：参加のデザイン道具箱 (財)世田谷区都市整備公社 1993年 8月

表1. デザインゲームのSCAに対する位置付け

	デザインゲーム	SCA
5/31	・ 野外調査 ・ 小学生に絵を描いてもらう ・ 大谷アンケート調査（住民） ・ 結果分析（ワークショップ） ・ 目標作成	← 分析モード（問題の焦点） ← 分析モード（問題の焦点） ← 分析モード（問題の焦点） ← 比較モード（比較領域） ← 分析モード（意思決定領域）
6/1	・ ブレインストーミング ・ ブレインストーミング結果整理 目標の明瞭化 手法の明瞭化 目標の絞り込み 手法の絞り込み ・ 目標作成 ・ 手法作成 ・ 写真の検討及び選定 ・ デザイン画作成	← 構成モード（オプション） ← 比較モード（優位性比較） ← 分析モード（意思決定領域） ← 分析モード（意思決定領域） ← 比較モード（優位性比較） ← 分析モード（意思決定領域）
6/2	・ 住民参加のワークショップ 目標及び手法の選択 デザイン画の評価と手法の選択	← 比較モード（優位性比較）
	・ データ整理	← 分析モード（意思決定領域）

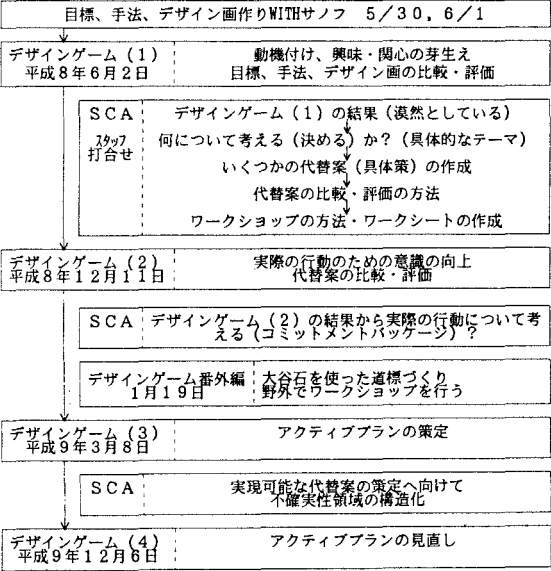


図2. デザインゲーム1～4までの流れ