

川づくりと住民参加

佐賀大学理工学部 ○学生員 吉村敏 正会員 古賀憲一
 佐賀大学低平地防災研究センター 正会員 荒木宏之
 (株)東京建設コンサルタント 正会員 豊崎貞治
 九州地方建設局 正会員 西 保幸

1. はじめに 平成9年の河川法改正に伴い環境という行政目標が新たに加わり、新しい河川整備計画制度も導入された。このことにより地域住民の意見を反映させることが河川行政に対して求められるようになった。河川整備計画に地域住民の意見を反映させるためには地域住民への情報公開、特に河川整備基本方針に関する情報提示が重要となり、情報公開及び意見聴取の方法としては住民参加型の川づくりが今後重要になると考えられる。本研究では、遠賀川水系において住民参加型川づくりが先進的に実施されている「直方川づくり交流会」を住民参加型のワークショップとして位置づけ、先ず交流会メンバーへのアンケートを通して住民参加の要因について基礎的知見を得た。また、住民参加型川づくりを念頭に置いた河川環境の総合評価及び情報公開ツールとして開発された「アムーバ手法」の適用性について評価を行った。

2. 「直方川づくり交流会」概要 平成8年6月発足 構成メンバーは直方市民を中心として22名。遠賀川の直方地区についてメンバーが望む将来像のイメージ図「夢プラン」を作成。現在活動中。

3. 「アムーバ手法」概要 九州地方建設局で試行段階を経て実施段階に移行しつつある河川環境の総合評価手法。アムーバ図は円周上に河川環境に関する複数の評価項目を配置し中心から円周に伸びる軸として並べ、それぞれの評価項目の達成度を中心からの距離で表現しプロットしたもの。評価項目の軸の間隔(内角)は重要度(重み)に応じて変化を付けている。河川環境の問題分析結果の表示、川づくりの目標設定と表示、河川事業実施前後の評価までの一連のプロセスを表現(表示)することを目的としており直感的に理解しやすくするための工夫も施されている。図-1に遠賀川を前提として作成したアムーバ図の一例を示す。

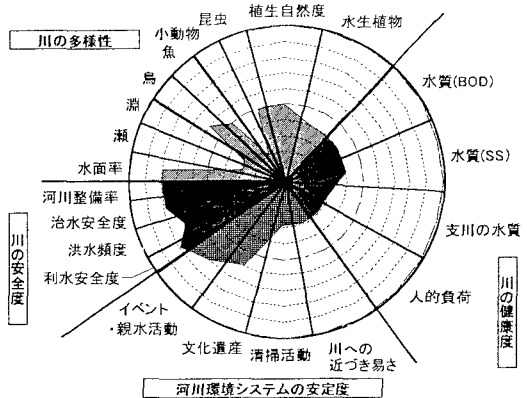


図-1 遠賀川を前提として作成したアムーバ図

4. アンケートの概要 直方川づくり交流会を含め、これまで行われてきたワークショップによる住民参加型の川づくりは期間や回数が限定されるためワークショップの持続性が重要であると考えられる。本研究では「直方川づくり交流会」に関する予備調査及びアンケートから主としてワークショップの持続性に関連する「連帯感」「楽しさ」「義務感」等の項目について調査を行った。特に連帯感に関しては連帯感の深さと広さがワークショップの持続性に影響を及ぼしていると考えられることから、ワークショップにおける連帯感の持続性、及び連帯感とネットワークに関する意識の相互関係の調査を行った。

「アムーバ手法」に関するアンケートでは次の項目に着目しアンケート調査を行った。1) 住民参加に及ぼすアムーバの効果 2) アムーバによる情報提示効果 3) アムーバ作成過程における住民参加に対するincentive 効果 4) アムーバ作成過程における地域住民からの意見聴取に関する留意事項。

なお、予備調査として交流会の過去の報告書からの分析、及び交流会への出席、現地調査等を行い、インタビュー方式により意識調査を行った。

5. 予備調査及びアンケート結果と考察 交流会に関するアンケートの結果から、図-2に示すような連帯感と楽しさの相関が見られ連帯感を楽しさと感じている人が多いことが分かった。連帯感の必要性について

は賛否様々な意見があったが疎外感を与えないような配慮が必要と答える人が多く、連帯感が薄れることを問題認識しているメンバーもいることが分かった。特に交流会においては会の長期的な持続性を担保するために年齢の若いメンバーへの一部入れ替えを行ったが、入れ替えてからの期間が短いこともあり新メンバーと古参メンバーとの交流が充分でないため、新メンバーと古参メンバーの連帯感の差から参加意欲に差がでていることが窺えた。楽しさについては交流会への参加に義務感を感じているメンバーの多くが明確な目標と充実感の必要性を強く感じているのに対し、義務感を感じていないメンバーは楽しさを重要視する傾向が見られた(図-3)。求める楽しさの違いはワークショップ内部での多様性を保つためにも重要と考えられるが、対立や分裂といった問題の原因とならないような配慮が必要であろう。交流会と他の団体との交流については相互の活動に有効と答えるメンバーが多く、住民参加を広げて行くためには未参加の住民に対する交流も望まれ、何らかのネットワーク化が必要であると考えられる。ネットワーク化に際しては多数の団体(リーダーシップ)による交流を核として未参加の住民に対する呼びかけ・きっかけづくりが重要と感じている人が多かった。

「アムーバ手法」に関するアンケートの結果、16人中14人がアムーバを良く分かったと答えたことから、データ数は充分でないが住民参加への効果として、河川環境の総合的な目標設定という認識へのきっかけづくり、各個人・各組織(住民・行政等)の相互コミュニケーションの促進効果が確認された。アムーバ作成過程において得られる意見としては交流会メンバーの参加期間によらず意見の違いが見られ、個人の河川への要望の違いが表れた。最終的には河川管理者側と作成した遠賀川を示すアムーバ図(図-1参照)に対し多くのメンバーが同意した事からアムーバによるコミュニケーション促進効果が認められた。また、アムーバ図には主観による評価項目が含まれているにもかかわらずアムーバ図の客観性は保持されていることが認められた。アムーバの説明に関しては5分～10分程度の簡単な説明で多くのメンバーから理解を得られた。アムーバ作成過程における住民参加に対するincentive効果としては多くのメンバーがアムーバに興味を持ち、自分の意見を示しやすいので対話がはかりやすいと答えたことから地域住民の意見を聴取する際により多くの住民から意見を聞くことができると期待される。

6. まとめ 連帯感の持続性については国民性や地域性も考慮した群集心理学的な面に配慮する必要がある、住民参加型の川づくりに関与する河川管理者及び地域のリーダーにとって重要な課題である。住民・組織間のネットワークについては核となるリーダーシップが必要となり組織間の情報交換及び意見の調整が重要な役割と考えられる。特に持続可能な住民参加システムを考えるならば、現在未参加の住民に対しても参加を促すような刺激(楽しさ)を創出することが必要であろう。個性重視した川づくりを目指す際、アムーバ図は一樣な情報公開ツールとしての効果に加えて住民による多様な利用方法に関する可能性も確認された。

最後にこの論文の作成に協力して下さいました、直方川づくり交流会のみなさま並びに九州地方建設局の方々関係者各位に深く感謝の意を表します。

【参考文献】1) 西 保幸、古賀憲一、荒木宏之、樺島和枝ら：「河川環境の評価手法に関する基礎的研究」

環境システム研究 Vol.26, p183-p192, 10月 1998

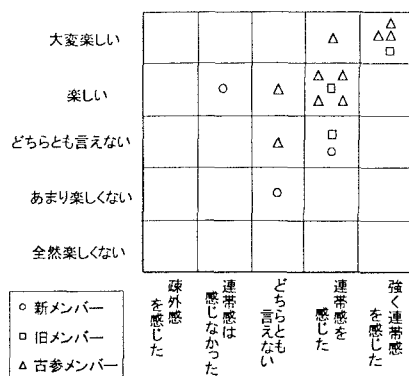


図-2 連帯感と楽しさの相関

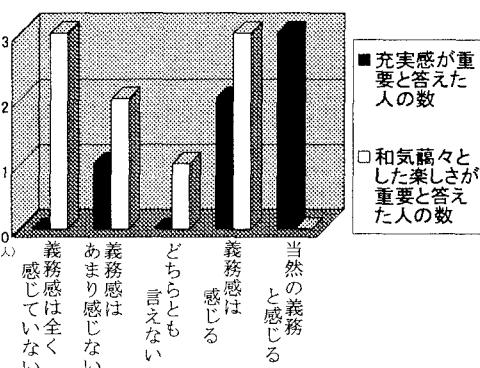


図-3 義務感の感じ方と求める楽しさの関係