Architectural Institute of Japan

日本建築学会技術報告集　第12号，157-160，2001年1月
AIJ J. Technol. Des. No. 12, 157-160, Jan., 2001

創造的合意形成ツールとしての「デザイン・ランゲージ」の開発

DEVELOPMENT OF "DESIGN LANGUAGE" FOR CREATIVE CONSENSUS

伊藤雅春 ——＊1　延藤安弘 ——＊2

Masaharu ITO ——＊1　Yasuhiro ENDO ——＊2

キーワード：
ワークショップ，デザイン・ランゲージ，創造的合意，参加の公共施設づくり，集団編集

Keywords:
Workshop, Design language, Creative consensus, Planning public facilities through community participation, Editting together

This paper shows the effects of a method called "Design Language" developed for planning public facilities through community participation. In this study, we pay attention to the idea of editting together. The process of editting "Design Language" by participants is an original method.
The three effects are following;

- "Design Language" is an effective method as a communication tool for various participants.
- "Design Language" is an effective method as a creative tool by which participants imagine a space.
- "Design Language" is an effective method as a tool for creative consensus among participants.

1.デザイン・ランゲージの理論的背景

本研究の目的は、参加の施設づくりワークショップ（以下、ＷＳとする）の手法の一つとして開発した「デザイン・ランゲージ」が設計者と参加者をつなぐ有効なツールであることを検証することにある。

デザイン・ランゲージのアイデアは、パタン・ランゲージ[1]にそのヒントを得ている。パタン・ランゲージでは空間と行為をセットにした２５３のパタンが提示され、ユーザーが空間の質を理解する手引き書になっている。Ｃ・アレグザンダーは設計プロセスの中でユーザーからヒアリングした空間イメージを文章化する作業を行っているが、この文章化の作業はパタン・ランゲージの中では説明されていない。

開発にあたっては、ＷＳ参加者の合意形成の意味を「わかり合う」プロセスとして理解し、人間にとって「わかる」という意識を持つためには、そこに参加することが不可欠であるとする佐伯胖氏の理論[2]を参考にしている。空間イメージを言葉によって物語化するデザイン・ランゲージ[3]を創造的合意形成のＷＳツールとして役立てるために「編集」[4]という概念に着目し、実践の場で利用できる編集プロセスの手法化を進めた点にこの研究のオリジナリティがある。ここでいう編集とは、設計者と参加者が文章化した空間イメージを協同で修正していくプロセスのことである。

2.デザイン・ランゲージの開発経緯

まず、「デザイン・ランゲージ」とは何かを定義しておこう。住民参加の施設づくりを目的としたＷＳの場において、参加者から引き出された多くの意見をどのように設計に生かしていくことができるか、という問題は、参加の施設づくりに取り組む設計者が必ず頭を悩ませる課題である。デザイン・ランゲージは、あたかもその空間が存在し、その施設を訪れ、その場の出来事を語るようにＷＳで語られた多くの言葉をつないで、施設の空間イメージを文章化し、物語のように表現する手法である。

デザイン・ランゲージの開発が、とりわけ住民参加が求められる公共施設の設計プロセスにおいて、必要でありかつ有効であると考えたのは、次のような理由による。

①図面のわからない子どもや高齢者でも空間イメージを理解し、提案できる言葉を手段とすることで、空間の専門家と利用者のコミュニケーションの可能性を広げる。

②空間とそこで行われる行為を絶えずセットで考えることを可能にする。

③編集という作業を介してより多くの人の参加を可能にし、お互いに「わかり合う」関係をつくり出すことによって空間イメージの合意をつくることができる。

④空間を一度、言葉に置き換え情報伝達することで、情報を伝え合う双方に創造的な余地をつくり出す。[5]

筆者が現在までに、実践の場で試みてきたデザイン・ランゲージ開発の経緯を表１に示す。今回報告する事例⑥は、デザイン・ランゲージの編集作業としてアンケート形式に加えて集団編集方式を試み、合意形成を目的としたＷＳの手法として一応の成果を上げた事例である。

＊1 ㈲大久手計画工房　所長
（〒107-0062　港区南青山5-3-8,203）
＊2 千葉大学都市環境システム学科　教授

＊1 General manager, Ookute Atelier
＊2 Prof., Chiba Univercity

NII-Electronic Library Service

Architectural Institute of Japan

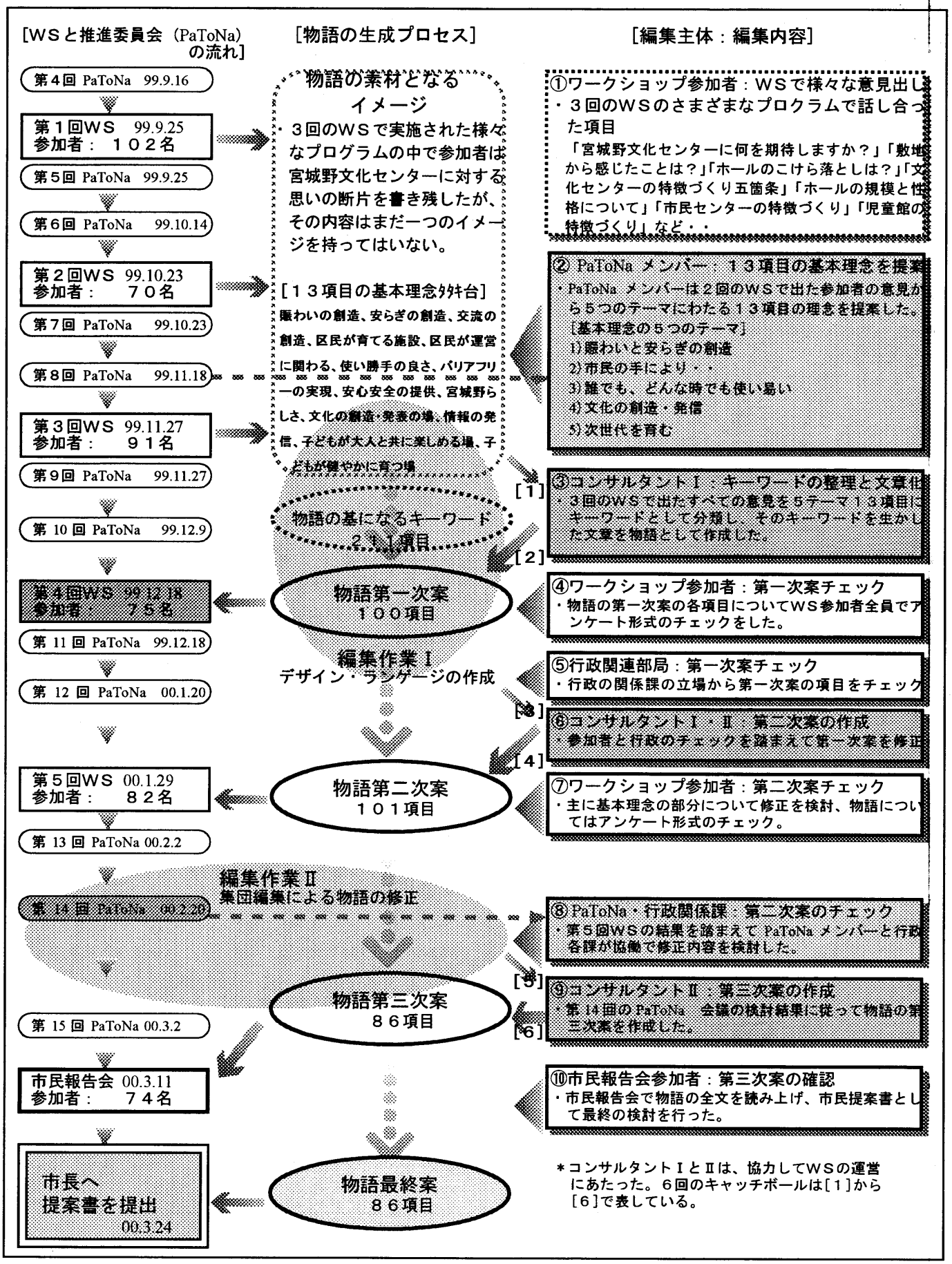

図2　「宮城野文化センター物語」の編集プロセス

NII-Electronic Library Service

Architectural Institute of Japan

表１　デザイン・ランゲージの開発経緯

事例① 1987年[注1)]	パタン・ランゲージの方法に学び参加者の空間イメージをヒアリングして設計者が文章化
事例② 1991年[注2)]	デザインゲームの結果を文章化し、コアメンバーが編集したデザイン・ランゲージに基づき設計
事例③ 1993年[注3)]	ＷＳ参加者の声を編集しデザイン・ランゲージを作成、参加者合意のうえ基本設計を作成
事例④ 1996年[注4)]	参加者全員がデザイン・ランゲージの編集作業に参加できるアンケートによる編集方式を開発
事例⑤ 1998年[注5)]	アンケートによる編集方式を方法化し、ＷＳ参加者の合意に基づく「物語」方式の基本構想を作成
事例⑥ 1999年[注6)]	編集プロセスに参加者によるアンケート方式に加えて、コアメンバーの集団編集作業の試みを実施

3.デザイン・ランゲージの作成プロセス

まず、今回報告する仙台市の取り組みの概要を明らかにしておく必要がある。この事業は、宮城野区文化センターを区のシンボルとして位置づけ、行政と市民が協働で建設計画を策定することを目的として平成１１年度に実施された。（図２）事業の特徴としては、市民の声をまとめる作業を市民自身が主体的に行うために公募による事務局を組織したこと、参加の手法としてＷＳを実施し、審議会や委員会を設置せず、あくまでもＷＳの場において計画案をまとめることを原則としたこと、の二点である。以下に今回のＷＳの枠組みと、デザイン・ランゲージとしての「宮城野文化センター物語」の関係を図１に整理しておく。

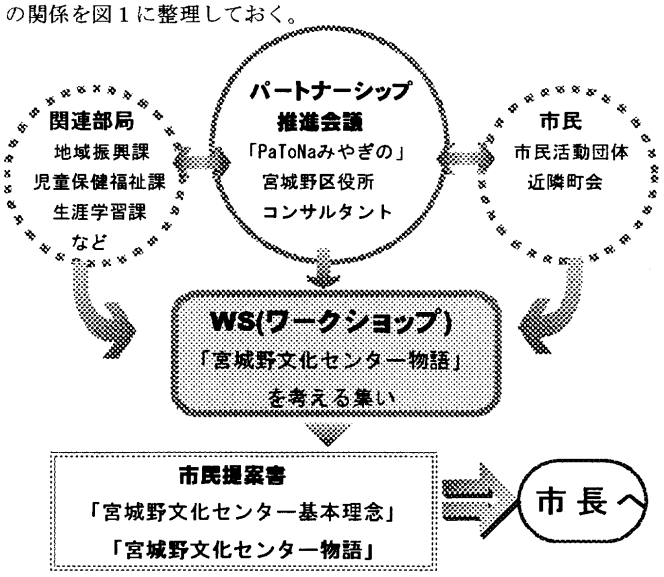

図１　ＷＳの枠組み

「PaToNa みやぎの」とは、仙台市が市民参加によって宮城野区文化センターの基本構想を策定するため、とりまとめ役として公募した市民２０名による事務局。正式名称は、宮城野区文化センター等基本構想策定パートナーシップ推進会議。

「市民提案書」とは、１５回に及ぶ推進会議と５回のＷＳを経て「PaToNa みやぎの」によってまとめられた基本構想である。
その内容は「宮城野文化センター基本理念（13 項目）」と「宮城野文化センター物語（86 項目）」によって構成されている。

「宮城野文化センター物語」（以下物語とする）とは、今回参加者が合意したハードとソフトを含む施設イメージをデザイン・ランゲージの手法によって文章化したものである。

たとえば、物語の「１．にぎわい、ふれあい、やすらぎ」[注7)]の中の「1.2.ふれあいの場」の１項目について、その生成プロセスを見てみよう。（表２）

表２　物語の１項目を通して見たランゲージの編集プロセス

①第１、２、３回ＷＳの記録の中から拾い出されたキーワード

・出会い、触れ合い、語り合い　・広場のような文化センター　・家の中にこもっている人、誰かのために自分を役立てたいと思っている人、仲間を求めている人　・だれでも（高齢者と児童たち）が気軽に利用できるような場を一室作って欲しい　・文化センターらしい軽食も取れる喫茶店　・１階ロビーにコミュニケーションのスペースを　・交流の場や休憩所のある広いロビー・高齢者の集まる場所が欲しい　・手続きをしないで気軽に使えるスペース　・娯楽室は、自由に高齢者などが集えるようなオープンな場になったらよいのでは　・いつでも自由に遊びに来られる場所であってほしい　・市民活動室はボランティアの連絡の場　・いろいろな市民グループの集える場所に　・囲碁や将棋はロビーの見えるところで行う方が交流が生まれるし、利用しやすい

②「編集作業Ｉ」によって文章化された物語

・ゆったりした一階ロビーには情報センターの他に宮城野区のボランティア団体やＮＰＯの活動拠点になっている市民活動室、手続きなしで使える交流スペース、囲碁や将棋も楽しめる少人数の談話コーナー、展示コーナー、区民広場に面した障害者グループが運営する喫茶店などがつながっています。

③第４回ＷＳで行ったアンケートの結果と、寄せられた意見

（おおむね賛成：81　賛成しかねる:6　よくわからない:11）

・宮城野区に限定しなくてもよいと思う　・趣味のサークルも市民活動室的なところを使えれば　・高齢者グループだっていいじゃない！　・部屋は有料にすべき　・『囲碁や将棋も楽しめる少人数の談話コーナー』を削る　・障害者グループが運営するは絞り込みすぎな感じがする　・ここに宮城野区社会福祉協議会の事務所があるとよいかな？　・手続きなしで使える交流スペースがあることは嬉しいことです　・宮城野区社会福祉協議会事務所を是非入れて欲しい。（官民一体の区役所との関連からも!!）そしてボランティア各種の要であるために　・話し相手になってくれるようなボランティアで雰囲気づくりができると尚よい　・非常によいが反面不安も　・市民活動がどれだけあるのか　・いろんな部屋が一階に集中しがちです。基本計画では階の構成について検討する必要がある　・現実的でない

④物語第二次案でコンサルタントが作成した修正案

・１階には中央児童館、区情報センター、事務室が独立してあるほか、交流の中心となるゆったりとしたロビーがあり、ボランティア団体やＮＰＯの活動拠点になっている市民活動室、手続きなしで使える交流スペース、少人数の談話コーナー、展示コーナーが吹き抜け空間などをうまく利用しながらつながっています。

⑤「編集作業Ⅱ」を経た「PaToNaみやぎの」と行政の合意文書

1.2.3.１階には、中央児童館と区情報センター、事務室が独立してあるほか、交流の中心となるゆったりとしたロビーがあります また、ボランティア団体やＮＰＯの活動拠点になっている市民活動室、手続きなしで使える交流スペース、少人数の談話コーナー展示コーナーが吹き抜け空間などによってつながっています。

NII-Electronic Library Service

Architectural Institute of Japan

4.デザイン・ランゲージによる創造的合意形成

デザイン・ランゲージの手法による合意形成の効果を参加者の意識変容という点から評価するために、各回のＷＳの最後に参加者に記入してもらった感想カードの内容を分析する。

表３　感想カードに表れた参加者の意識の変化

【第１回ＷＳ】感想カード提出：81名

●市の姿勢に対する評価と意見を出せることへの喜び

●参加者の意見をまとめていくことへの不安ととまどい

『また100人も集めて意見をみんなで出せるのかしらと半信半疑できましたが、進めていく方のいろいろな工夫で、魔法のように意見を集めて進んでいくことにとっても驚き、おもしろそうだと思えました。』

【第２回ＷＳ】感想カード提出：48名

●いろいろな立場の人から意見が聞けることに対する興味

『代理で参加しましたが、次回も参加したくなりました。その訳は、宮城野文化センターならではのものと、皆さんが自分の考えを素直に述べていたからです。』

【第３回ＷＳ】感想カード提出：59名

●参加者の意見をまとめていくことに対する焦り

●文化ホールの規模と内容など具体的検討に対する期待感

『多くの人の意見を聞いていると本当にメチャクチャになってしまうでは？という感じがします。』

編集作業Ⅰ：物語第一次案提示

【第４回ＷＳ】感想カード提出：51名

●少しづつまとまってきたことに対する安心感

●まだ話し足りないことへの不満とまとめ方に対する不安

『今までつかみどころのないような、イライラが積もっておりましたが、とてもよい物語を作って下さったことに感心いたしました。』

【第５回ＷＳ】感想カード提出：49名

●「PaToNa みやぎの」に対する高い評価と信頼感の表明

●市民と行政のパートナーシップが重要であることへの気づき

●『基本理念』と『物語』の内容に対する理解と今後への期待

『運営方法については「市民と行政との積極的なパートナーシップ」により決めていくようにすることが、今後の市民社会のために必要と思います。PaToNaのみなさん頑張って下さい。』

編集作業Ⅱ：「PaToNaみやぎの」による物語の集団編集

【市民報告会】感想カード提出：38名

●市民提案書がまとまったことへの達成感と満足感

●『物語』を通したイメージの共有と共感の広がり

●さらなる参加への意欲の表明と今後への期待感

『心地よい陽ざしの中、電車が廃止された線路を浮き立つ気持ちで歩きました。宮城野原を過ぎ、いよいよ陸前原ノ町の駅舎と区役所が現れ、そして霜枯れた草の空地が私たちを迎えてくれました。あっ、この空地に「私たちの思いを織り上げた」文化センターが表れるのも遠い未来ではないと思った時、ワークショップに参加し、少しでも関わりを持てたことに誇りさえ感じました。』

『今日報告にあった「基本理念」及び「物語」は、ワークショップ参加者とPaToNaの皆さんの熱い思いがいっぱい詰まっている貴重な宝物です。』

感想カードの内容の中から特に「合意形成」に関係の深い記述を選び出し、その傾向を各回毎にまとめた。さらに、代表的な意見の変化を見てみると次のようなことが言える。

①[編集作業Ⅰ]によって作成した物語を提示した第４回ＷＳを節目として参加者の意識が変化していることが感想カードの記述から読みとれる。（表３）

②[編集作業Ⅱ]を挟んだ第５回ＷＳと市民報告会の感想カードの内容は、基本理念と物語という成果が、参加者の共感を得て合意を形成しつつあることを伺わせる内容であるが、この背景には、「PaToNa みやぎの」に対する信頼感と、市民参加に対する積極的な態度の表明があることを見逃してはならない。

③ＷＳの場における物語の修正作業と、「PaToNa みやぎの」のメンバーと行政職員が合同で行った集団編集作業[編集作業Ⅱ]は、「PaToNa みやぎの」の自己組織化[6]（自己の作業を通じて新しい自己自身を産出すること）を促し、参加者の主体的な態度を生み出しているのである。

5.まとめ

今回実施した、施設づくりＷＳにおける参加者の合意形成ツールとしてのデザイン・ランゲージ方式は、以下の点で有効であることが明らかになった。

①多くのＷＳ参加者の思いを具体的に文章化し表現しているので、空間イメージが誰にでもわかりやすいものにできた。

②アンケート形式の意見フィードバックの手法を加えることで参加者全員が物語の編集作業に参加できた。

③ＷＳの場を形成するそれぞれの主体による１０段階の編集プロセス（図２）を積み重ねることによって、きめの細かい合意形成プロセスを実現できた。

④ＷＳの場と事務局の６回に及ぶキャッチボールを経て、デザイン・ランゲージによる物語を３次案まで作成したことにより、効果的な創造的合意形成のプロセスを作り上げることができた。

⑤「PaToNa みやぎの」というコアメンバーによる集団編集作業の実施は、市民のより積極的な参加意識を引き出し、コアメンバーの自己組織化を促すことになった。

参考文献

1) Christopher Alexander et al. : A Pattern Language, Oxfod University Press 1977

2) 佐伯　胖：「わかる」と言うことの意味　岩波書店　1995 年

佐伯　胖：「学ぶ」と言うことの意味　岩波書店　1995 年

3) 日本建築学会編：人間－環境系のデザイン　彰国社　1997 年

4) 早稲田大学佐藤滋研究室：まちづくりはゲームのように、造形 No.4 1996.8

5) 金子郁容：〈不確実性と情報〉入門　岩波書店　1990 年

6) エリッヒ・ヤンツ：自己組織化する宇宙　工作舎　1986 年

注

注１）「世田谷線宮の坂駅界隈づくりコンペ応募案」

注２）「世田谷区都市の公園設計競技応募案」

注３）「みんなでつくる新飯野診療所」ＷＳ

注４）「玉川田園調布高齢者在宅サービスセンタ　設計ガイド」

注５）「川崎市日吉地区市民館・図書館分館基本構想」ＷＳ

注６）「宮城野文化センター物語」ＷＳ

注７）「市民提案書」の目次

１．にぎわい、ふれあい、やすやぎ　２．市民が育てる　３．だれでも使いやすい施設　４．文化の創造・受発信　５．つぎの世代を育む

[2000年４月20日原稿受理　2000年７月26日採用決定]

NII-Electronic Library Service