

「谷間」の公園づくり

編集部

ゴリラ公園のある場所は、東北本線と外郭環状道路が交差する「芝」と呼ばれる川口市の西部地区である。住民は7万人。近くには芝西小学校や芝西中学校がある。芝は北部を浦和市と接する住宅地域で、交通の便が悪く地元の住民は自ら住む土地を「谷間」と呼ぶ。

つまり、自治体の「谷間」にあり、恩恵に浴さないところという意味だろう。

そんな「谷間」に行政の眼が向けられたのは、外郭環状線（外環）が完成し、妙な空き地ができたためだ。外環がJR東北線を跨ぐ高架下に、3.5haの空間がひょっこり誕生したのである。

この無主の地を放っておけば、暴走族や浮浪者がたむろして、周辺の環境が悪化することであろう。何しろ川口や浦和は、暴走族が多い。

川口市の景観づくり懇談会が頭をひねったが、名案が浮かばない。公園緑地課も福祉課も匙を投げた。そこで、都市計画課が担当することになり、阿部保幸氏が担当者となった。

高架下の「特殊な場所」。通常の方法では、対処できない。考えあぐねた阿部氏は、ある講演で聴いたワークショップに着目する。そこで、横浜市のまちづくりにプラン



秋祭りの準備に余念ない大森、渡辺、竹中、石井、大島、熊谷さんたちバナナクラブのメンバー。

ナーとして早くから参加し、ワークショップについても実績があるAURに話を持ち込んだ。

かくてゴリラ公園の誕生となったわけだが、担当者の阿部氏とAURは公園の計画づくりだけでなく、管理運営も住民と協力しながらやっていく方針だった。地元の主婦グループ「バナナクラブ」に話を持ちかけ、公園の活用法を一緒に考えようという民主的な試みだ。

子どもたちが提案した「責任あるノンルール」が合い言葉である。

しかし、阿部氏らの思いは必ずしも、十分に伝わっていない。真の住民参加となるには、役所の手続きを一時的に住民に押しつけるのではなく、行政と住民が協議によって、新たなまちづくりの手続きをルール化しなければならないからだ。

「最初行政に頼まれた割には、位置づけがはっきりしなかった。そこで、公園緑地課の担当者が変わった今年の4月、訊きに行ったんですよ。ところが、あなたたちは公園を利用している住民に過ぎない。行政は、あなた方に何も委託していない、といわれショックでした」

管理運営を市から委託されると無邪気に信じていた主婦たちには打撃だったようだ。これは行政と住民の協働が確立していない段階では、よく起こる行き違いである。確かに、市の担当者してみれば、バナナクラブは行政手続き上、対象となる存在ではない。町会やPTAなど公認された住民組織であれば、行政事務の委託も可能だが、住民グループというだけで公務を委託されるわけではない。

担当者の裁量によって、委託の格好が実現できていたに過ぎない。しかし、今日では行政手続き法によって、そうした担当者の一存による「委託」は難しくなっている。住民と行政が話し合いによる合意によって住民管理を実現する手続きが大事なのである。

こうした現状を象徴しているのは、管理棟（キャプテンタワー）の鍵だ。管理棟は午後4時で閉鎖され、予約なしで使える場所が学校帰りの子どもたちに解放されていない。

それでもバナナクラブの主婦たちは、めげずに秋祭りやフリーマーケットを企画。昨年始めたフリーマーケットは好評で、40店舗の枠に90店舗の応募があった。売上げの一部を阪神大震災の義捐金に寄付するなど、思いがけない成果を得た。春はフリーマーケット、秋は秋祭りをバナナクラブの活動目標にしていくと、主婦たちははっきりしている。



特集 地域と共生する建築 ワークショップにみる場所づくり

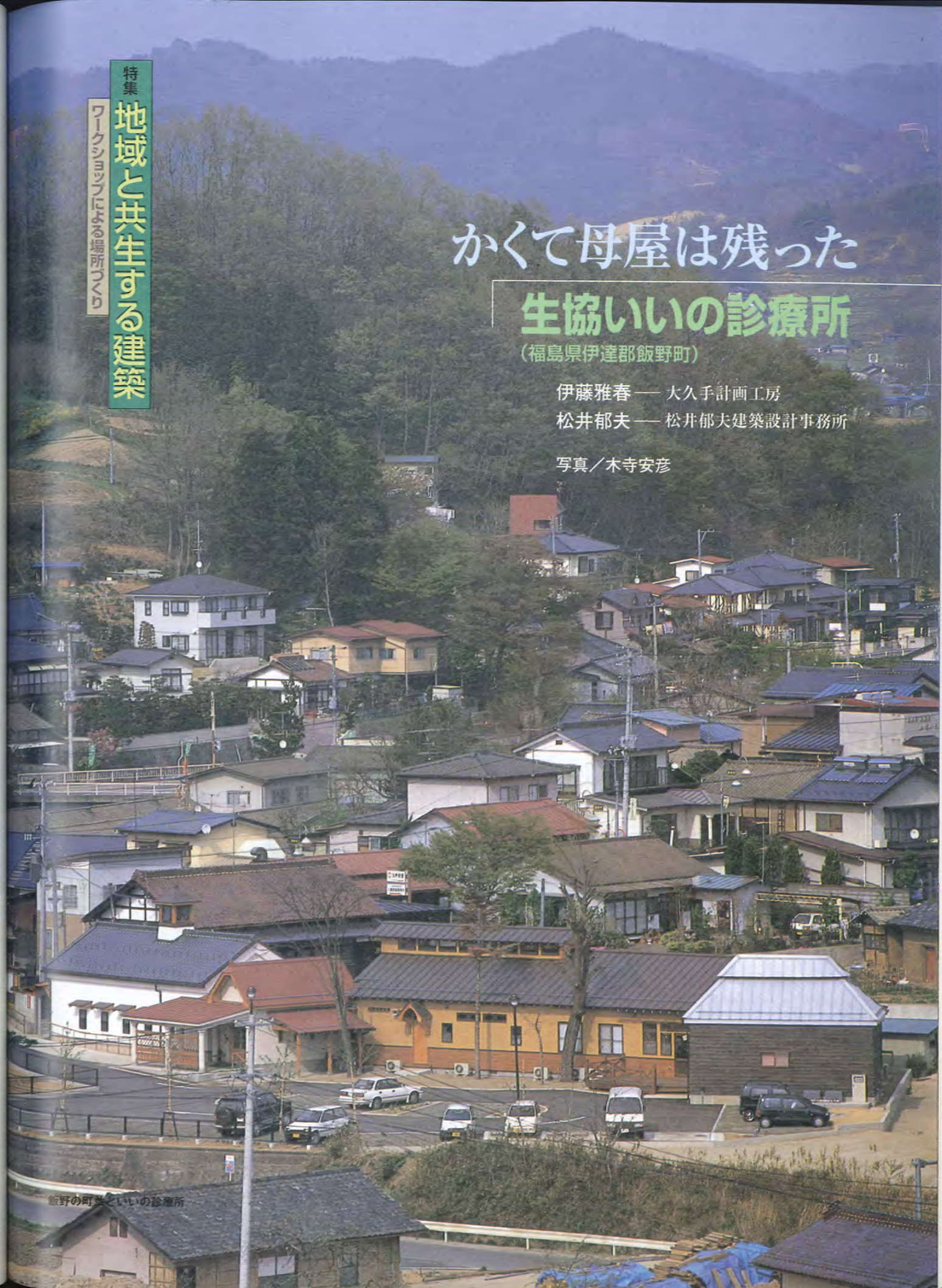
かくて母屋は残った 生協いいの診療所

(福島県伊達郡飯野町)

伊藤雅春——大久手計画工房

松井郁夫——松井郁夫建築設計事務所

写真/木寺安彦



飯野の町並みと生協いいの診療所





診療所アプローチ

いいの診療所の設計プロセス

伊藤雅春＋狩野三枝 大久手計画工房

はじめに

いいの診療所は、地域の健康とくらしを守る事を目的として、生活協同組合方式で住民自身が専門家と協同して経営する医療機関である。全国に広がる医療生活協同組合方式の医療機関は、在宅医療がクローズアップされる時代の流れの中で広範な地域の組合員組織を背景として、地域医療や福祉、まちづくり、ボランティア活動の分野でますます重要な役割を担っていくことが期待されている。

いいの診療所は、福島市内に200床余りの病院を持つ福島医療生活協同組合の一診療所として伊達郡飯野町に昭和52年に

開設され、今日に至っている。人口7000人余りの町の7割に及ぶ世帯が組合員という高い加入率だが、高齢化が進み、日常的な組合員活動を活性化したいという願いを込めてワークショップによる組合員参加の施設づくりを進めることになった。

飯野町は戦前、絹織物で栄えた町だ。メインストリートには立派な構えの農家や造り酒屋が間口を並べかつての繁栄を偲ぶことができる。今は傷んではいるものの裏通りに軒を並べる壮大な蔵づくりの建物に目を奪われる。最初に飯野町を訪れて持った印象は「歴史の町、飯野」だった。

生協への加入率から考えても、公共施設的な役割を持つこの診療所を建て替えるにあたり、私は広く住民の参加できるワークショップによる設計手法を取り入れることを提案した。さらに、木造建築と町並み保存に関して一日の長のある松井郁夫氏との共同設計を試みることを心に決めた。

以下二つの事務所による二人三脚の設計プロセスの有様とその成果について報告したい。参加の時代の公共施設づくりの一つの試みとして関心をお持ちの読者に何らかの問題提起となれば幸いである。



小学校のような診療棟外観



蔵をイメージしたリハビリ棟外観



飯野の蔵並。傾斜地を利用した3階倉(上下)が町並みに独自の雰囲気を与えている。特に漆喰の仕上げを施さない土蔵(左)は町に落ちついた色合いを添えている。設計者はいいの診療所の壁にこの色味を再現したのであろう。(撮影・編集部)



長屋門風の土蔵



造酒屋の正門



裏店の風景

■飯野の町並み

飯野は、中世以来絹織物の盛んな土地であった。さらに、宝暦年間(1751~64)に会津から取り入れたという平絹織りの技術が定着し、発展した。明治9年頃、京都西陣から移入したバタン機によって技術は進み、同26年には平絹8万400反余を織り出すにいたる。このため毎月3・7の日には飯野には糸市が立ち、隆盛をきわめた。大正にはいと絹織物の生産に電動機が導入され、生産量は拡大していったという。

大正13年3月1日には、松川~川俣間に国鉄が開通した。それに伴い飯野駅が開設し、特産としての絹織物を含めて物資の輸送の玄関口となったのである。

飯野の町並みが形成されたのは、この時期であったろうか。現在、飯野を散歩すると、3階蔵や土塀の風景に遭遇する。敷地の起伏を巧みに利用しながら、重厚な屋根や土壁が折り重なるように家並を形作っている。それは、町並みが形成された大正の活気を物語っているかのように見える。

しかし、飯野の繁栄は長く続かなかった。戦後、「盲腸線」と陰口されながら存続していた鉄道が廃止され、現在はバスに頼るのみである。時折、町の片隅から今も余命を保つ機織りの音が聞こえ、町の景観に独自のリズムを与えている。



待合ホール。集会などにも利用できるような多目的なスペースとして設計されている



通路から待合ホールを見る



ギャラリーホール

いいの診療所ワークショップの流れ

伊藤雅春十狩野三枝

ワークショップ（以下WS）のプログラムの一つ一つは設計作業の課題とそれぞれ対応している。1回のWSで一つではなく複数の課題が話し合われ、一つの課題は何回かのWSで繰り返し扱われながら、次第に基本計画が固まっていく。「参加者の要望」「設計者の提案」「参加者と

設計者の相互浸透」「参加者相互の合意」が交互にタイミングを失することなく繰り返されていくのだ。

WSの場は、設計者に設計のヒントや適切な設計条件を提供してくれる一方向的な場ではなく、参加者の創造性を引き出したり、現実的な条件を過不足無く理

解してもらおう双方向的な場としてプログラム化されなくてはならない。

以下流れに沿ってWSのプログラムの役割を見てみよう。

■第1回WS

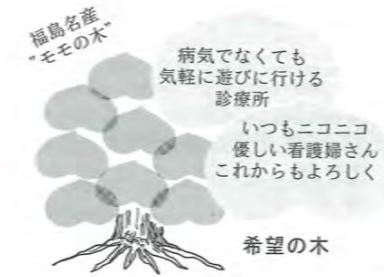
高齢者の多いこのWSでは、参加者が受け身にならないよう最初の雰囲気作りが大切だった。新しい診療所に思いを馳せる夢語りの時間は、みんなの気持ちを一つの方向に向けるプログラムだ。人やまち、場の写真16枚から4枚をグループで話し合って選び、将来へ向けた夢や不安を紙芝居風に語り合う。次に一人ひと

第1回ワークショップ (1993.8.22実施)

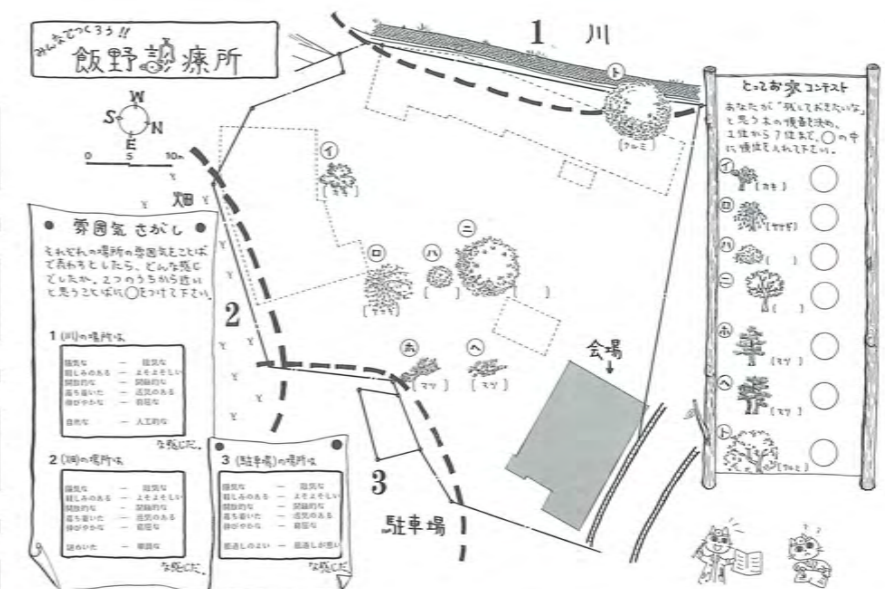
- 1 イメージ発掘・夢語り
- 2 敷地を読みとる
- 3 設計条件の理解(1)



1 用意された16枚の写真から4枚を使い新しい診療所への夢を紙芝居風に語り合います。



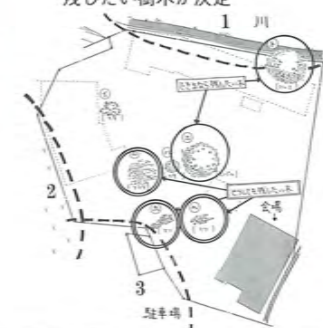
1人1人の新しい診療所への思いをモモの短冊に書いて“希望の木”をつくります。



2 敷地内を歩き敷地の広さや雰囲気を感じとります。そして残したい既存樹木に順位をつけます。▼敷地を形容するコトバ選び「雰囲気さがし」をします。



▼とってお木コンテストの結果、残したい樹木が決定

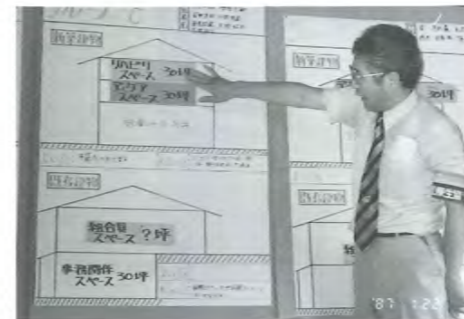


▼敷地境界、隣地の関係についての三つの質問に対して適当と思われる場所を選びます。

質問1
敷地とのつながりをできるだけ開放的にして敷地との連続的な広がりをつくり出した方がよいと思う境界部分はどこだと思いますか？まわりの風景や道路との関係を考えて選んで下さい。

1の場所	2の場所	3の場所	その他
22票	4票	7票	0票

3 予算・法規等の諸条件による建設可能な建物規模を理解し、用途別の必要室面積の組み合わせを検討し、面積配分をします。



りの思いをモノのかたちの短冊に書いてみんなで『希望の木』を作り上げた。WSでは作業がかたちになる工夫が大切なのだ。

敷地をただ見ている必要のないことを見たとにはならない。敷地の何を確保すればよいかを明確にするために敷地体験ゲームを工夫することが必要なのである。

まず現状の土地にある樹木を見てもいい、残したい木をその場で決定した。次に敷地の周辺の雰囲気を言葉に置き換えて参加者の敷地に対する共通認識を確かめた。

最後に診療所として必要な面積と予算
第2回ワークショップ (1993.9.4実施)

4 建物イメージの検討(1)



4 ▲「松井教授」の「町並み保存」によるまちづくり効果の事例紹介

▼カードを使ったグループ・ディスカッションにより建物イメージを検討

質問1			
敷地とのつながりを感じられるだけ開放的に敷地との連続的なつながりをつくり出した方がよいと思う境界部分はどこだと思いますか？まわりの風景や道路との関係を考えて選んで下さい。	1の場所	2の場所	3の場所
	22票	4票	7票

診療所らしくない、気軽に感じられる	8
一目で診療所と分かる、遠くでも分かりやすい感じ	7
どこか田舎の静けさを感じ、どこか都会的な感じがほしい	7
思わず立ちどまりたい、そんなあったかみのある感じ	6
若い人たちに受け入れられる、センスの良い、温かい感じ	5
ずっと前からそこにあったような、風情に感じられる	4
記憶に残る、まちのシンボルになるような感じ	3
特徴的で、個性がある	3
住宅のまわりに馴染むのほしくない	2
やさしくも存在感のある、どこか懐かしさを感じられる	2
どこか懐かしさを感じられる、どこか懐かしさを感じられる	1
一目で診療所と分かる、遠くでも分かりやすい感じ	

上の制約等の条件を整理し、組合員スペースやダイケア、リハビリスペースの必要面積を確認した。参加者にとって面積の配分や予算の配分は最も関心の高い検討事項の一つなのだ。この部分は参加者と設計者の創発的関係が見事に現れる重要なプログラムといえる。

■第2回WS

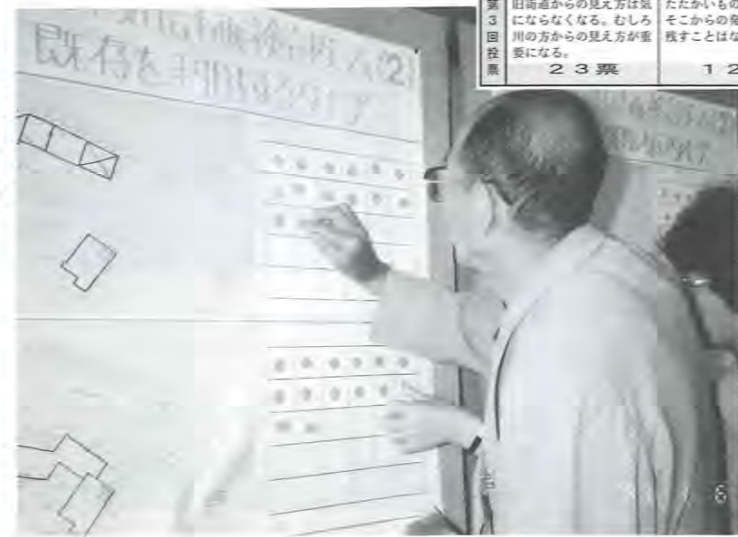
時に参加者に対して適切な情報を簡潔に「ミニ講座」として提供することも必要なことである。

今回は参加者の多くが見逃しているまちの宝物(風景、町並み、歴史的な建物

6

配置計画検討のためにいくつかのステップをふみます。

- ①六つの配置計画案を設計者より提示
- ②既存建物を利用する案と利用しない案をグループ毎にそれぞれ1案ずつ選び修正
- ③②の結果で絞り込んだ4案を個人投票により2案にしぼる
- ④利用する派としない派に発言者をたてディベートし、個人で1案に投票する。3回繰り返す。



等)に目を向けてもらうために町並みづくりと建物の保存・再生利用の話をするようにした。さらに新しい医療サービスであるダイケアと通院リハビリの実際について専門の方から話を聞いた。

建物全体のイメージは、カードを選ぶ話し合いの方式によって進めた。ここでは形態のイメージを言葉に置き換えて設計者に伝える。言葉とかたちのキャッチボールは、WSによる施設づくりのプロセスの中で最も興味深いインタラクティブなプロセスだ。参加者相互の意見交換とその結果の翻訳作業、そして設計者の

5 OTとPTの先生に実際のダイケア・リハビリがどのように行われているか写真やビデオで説明してもらいます。

既存建物を利用する派	既存建物を利用しない派	その他
代表: 菅野 ●新しい診療所を新しい「形」で出発させるために、いづく付きの材木屋の「形」を残したい。 ●全くとらえたいので、いまあるものは取り壊したい。 ●地域の歴史を残す一まちづくりを生かす。 ●歴史を充分に活用するために既存建物は有効。 24票	代表: 高橋 ●新しい診療所を新しい「形」で出発させるために、いづく付きの材木屋の「形」を残したい。 ●全くとらえたいので、いまあるものは取り壊したい。 ●地域の歴史を残す一まちづくりを生かす。 ●歴史を充分に活用するために既存建物は有効。 12票	0票
代表: 伊藤 ●既存建物は飯野のまちづくりのイメージに合う。 ●新しいイメージを古い建物に反映させる。 ●今の建物は組合員が出入りしやすい。 ●面積も充分確保できる。 24票	代表: 黒沢 ●この建物があると新しく建てた建物が見えなくなる。 12票	0票
代表: 安斎 ●近所の人で緊急時に何処か悪いのか分からなくて4人の先生が来てくれた。この様に医療生協の体制が良いから患者はくる。古い「形」や材木屋の「形」は無関係。 ●新しい道路が出来れば田舎からの見え方は良くなる。むしろ川の方からの見え方が重要になる。 23票	代表: 山口 ●既存建物の管理や耐久性が心配。 ●予算が少ないからといって組合員が「付」が保障されないのはおかし。 ●町並みは新しいものを作っても作り方次第であつたかたの発想で既存を壊すことはない。 12票	1票

創造的提案、参加者によるその評価とキャッチボールは続く。

建物の配置計画は、既存の木造住宅を再利用するかどうかを争点にして六つの計画案を評価検討するプログラムとして進められた。グループで話し合いを進め既存建物を利用する案と利用しない案を評価し、それぞれ2案ずつに絞り、最終的には個人で投票した。その結果を参考に既存建物の利用を巡って全体でディベート形式の話し合いを行い既存建物の利用を決定した。

こうした個人・グループ・全体の意思
第3回ワークショップ (1993.10.3実施)

7 「らしさ」を考える

7 医療生協らしい診療所の特徴をラベル・ディスカッションでまとめます。

- ##### 快適な待合室
- タタミと椅子の両方ある待合室
 - 土足で入れる診療所
 - ゆったりとした背もたれのあるイス
 - 低い受付カウンター
 - 診療所に来たときぐらゐ禁煙
 - 作品展示のできるスペース
 - 待ち時間の分かる工夫
 - 健康について学習できる待合室
 - 待合室の隔離コーナー
 - 大きな鏡のある待合室
 - 一目で分かるような車イス置き場
 - 喫茶店のような待合室

- ##### 安心できる診療
- 診察室の話が外に聞こえないように
 - 中待合が欲しい(看護婦の立場から)
 - 更衣室をしっかりと作る
 - 自主健康管理
 - 個別問診、検査説明のできる部屋
 - 診察室のイスは先生と同じものを

- ##### 誰もが使いたくなるトイレ
- 男女別のトイレ
 - 和式、洋式の両方あるトイレ
 - 介護用トイレ
 - 子供用トイレ
 - 尿を持ち歩かなくても良いトイレ
 - X線室用トイレ
 - 湯の出る手洗い場
 - 照明、内装とも明るい感じのトイレ

- ##### その他
- ビデオ、図書の貸出
 - お茶は無料サービスする。
 - 何でも相談できる相談室
 - 広い廊下
 - 通行人にも分かりやすい掲示板
 - 散歩のできる遊歩道
 - 花壇のある庭
 - ベンチのある庭

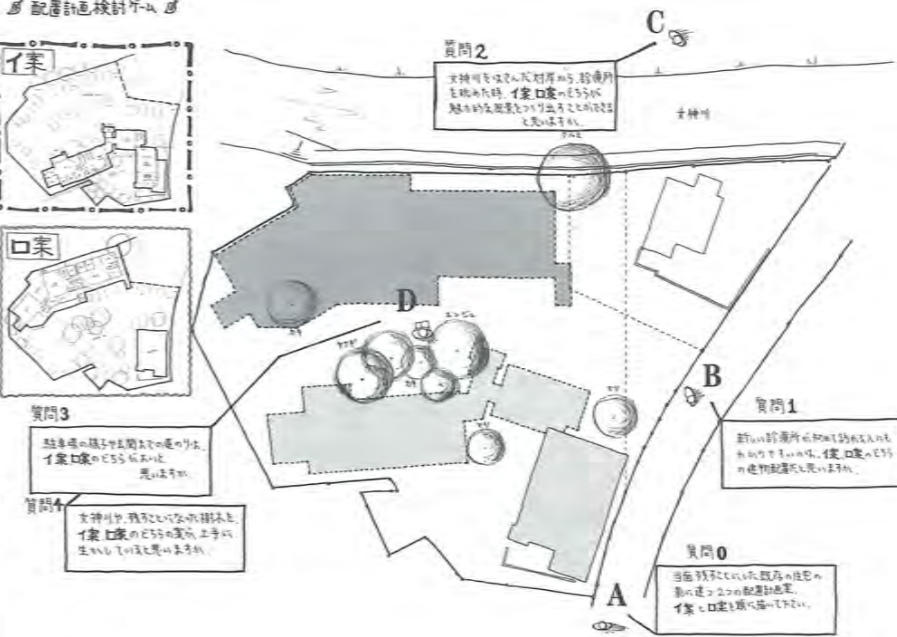
表示を多様に組み合わせ、全体の合意形成を図っていく進め方は、WS方式の特徴の一つである。

■第3回WS

医療生協の診療所を考える時、患者さんにとって気になる場所として「待合室の雰囲気」「安心できる診察室周り」「誰もが使いたくなるトイレ」の三つをあげることができる。生協らしさを演出するのにもこうした部分の空間づくりにかかっているため、参加者全員の意見を出してもらえるようにポストイットを上手に利用した話し合いの手法を採った。

8 配置計画の決定

配置計画検討ゲーム



8 配置計画案イ、ロについて、五つの質問に対し各々A~Dの地点に立って答えます。

- ①隣り合った2人で話し合いどちらの案が良いか決める
- ②次に隣の2人のグループと話し合い4人の意見をまとめる
- ③同じことを繰り返して全体の意見が一つになるまで話し合う



9 決定したイ案のブロックプランの内容を検討

既存建物の再利用を前提に意見の分かれた二つの配置計画案を現地に原寸で縄張りし、敷地の周辺を歩いたり駐車場の位置を確かめた上で次の質問を参加者に投げかけた。

「どちらの案が通りからわかりやすいか」「女神川の対岸からの風景に合うのはどちらの案か」

「駐車場との関係はどちらがよいか」「敷地に残す木々や川との関係はどちらがよいか」

の四つの質問である。最後に総合的な判断を個人こじんに意志表示してもらい

圧倒的多数で川沿いにオープンスペースを配置する案に決定した。

さらに配置計画で選ばれたイ案の平面計画について活かしていきたい点と心配な点をグループで話し合い全体の場でみんなの意見を確認し、第3回のWSを終了した。

■第4回WS

3回のWSの話し合いをもとにして、様々な表現されたイメージを『デザインランゲージ』と私たちが呼ぶ文章にまとめる。『デザインランゲージ』は、物語の

ように参加者のつぶやきをつないでいくようにして作り上げられる。

参加者には、はじめから図面を見せるのではなく、まず『デザインランゲージ』を聞いてもらう。参加者一人ひとりの頭の中に空間を思い描いてもらうことで参加者が想像的に話し合いに参加することができるからだ。その上で敷地に原寸で描かれた平面計画案を玄関から順にたどり、先ほど頭に描いた空間を確かめるように体験してもらう。

参加者全員が十分に設計者の提示した

空間を理解した上で前回のWSで出された利用上の検討課題「待合室の雰囲気」「待合室のコーナーづくり」「喫煙スペースを作るかどうか」「トイレの作り方」「診察室のプライバシー」について旗揚げアンケート方式の議論で一項目ずつ結論を検討し出していった。

最後に設計者の提示した外観イメージの評価を行った。第2回WSで行った外観イメージの結果と比較し、「飯野の歴史を思い起こさせるような懐かしい感じ」がよく実現されていることを確認できた。

第4回ワークショップ (1993.10.24実施)

10 空間イメージの共有化 11 プランの原寸確認 12 内部空間の検討 13 建物イメージの検討(2)

10 目を閉じてデザインランゲージを聞き、空間を想像します。

■〈新〉飯野診療所のデザインランゲージ

【奥行きのあるアプローチ】

*敷地の入口には、自動車でも一目でわかるようにあまり派手ではないシンプルな案内板があります。
*敷地へのアプローチは緩い下り坂になっていて、車の通路と歩道は段差はつげず舗装材料で区別されています。
*川沿いには、お花見のできる桜並木と低い簡単な木製の橋があります。
*建物は、この辺りの古い屋敷のようにつかの様に建てられて配置され、敷地の奥行きを感じさせるものになっています。
*建物のデザインは、飯野の町の風景に馴染み、どこか歴史を感じさせるクラシックなものになっていて、診療所らしくなく、親しみが持てる存在感のあるデザインです。若い人たちは逆に新鮮に感じられるかも知れません。
*玄関は敷地のやや奥まったところにあり、いらしゃいませと優しく向かえてくれるような表情を作り出しています。
*玄関の脇には、西日を遮るようこの場所に昔からあった大きな木が残されています。
*建物を土足で利用することを考えてアプローチと玄関室は少し距離をとり、普通の靴のドロが持ち込まないように床の材料や仕上げが工夫されています。

【ギャラリーのような玄関】

*深い底の空間にスローで通かると、木製の自動ドアの向こうには、ギャラリーを兼ねた少し広いホールのような空間があります。
*ここは、リハビリルームと診療所の待合室の新しい部屋になっていて、ドアのガラス越しに各部屋の様子がそれとなく伝わってきます。
*この部屋には、ギャラリースペースの他に長靴をはいた人たちのためのげた箱や傘立て、車椅子・乳母車置き場、公衆電話コーナーがあります。
*ギャラリースペースには、組合員の方が作った切り絵やお花、写真などが常時飾られ、訪れる人に語りかけてきます。
*この部屋は、少し回った感じのするあったかみの雰囲気のある場です。

【快適な待合室】

*第二の自動ドアを通過して待合室に入ると、朝日の当たる明るい開放的な空間を通過して、きれいに手入れされた庭が広がり、ここが診療所であるということをお忘れ下さい。
*ここからは、以前から建っていた木造の住宅がほどよい距離に向かい合っていて、どこかのお宅を訪ねているような気分です。
*入口近くには大きな鏡のある壁があり、待合室への出入りの際に身繕いを確認することができます。
*窓の反対側には、オープンで広々としたカウンターがのびています。
*そこには、気軽に声をかけてくれる事務の人がいて少し低めのカウンター越しに背の低いおばあちゃんや子供でも不便を感じることなく対応することができます。
*待合室の天井は十分に高く、天井からも光が入ってくる洋な窓があり、とてもゆったりと感じられます。
*待合室のどこかに畳のコーナーがあり、庭を眺めながらお茶を飲んだり、少し具合のよくない人が横になって待つこともできます。
*待合室には、ゆったりと座れる背もたれのある椅子があり、親子で気兼ねなく座ってられる少し座面の低いベンチコーナーもあります。
*どこかに子供の為のコーナーがあり、お茶のセルフサービスコーナーもさりげなく用意されています。
*ほかには血圧の自主測定ができるようなコーナーや組合員コーナーもあります。
*一人で静かに待つ人、2~3人でしゃべりしている人、親子で待っている人、いろんな人がそれぞれの場所で時間を過ごすことができる待合室です。
*待合室から診察室に行く間に相談・相談コーナーがあります。ここは半ば閉じられ半ば開かれたコーナーになっていて、患者さんは他の人に気遣うことなく看護婦さんに話を聞いてもらうことができます。

【安心して診察室】

*診察室は、ドアでしっかりと閉じることができ、話が外に聞こえる心配はありません。
*診察室前にはパーティションで囲われた更衣ブースがあり、人目を気にせずゆったりと身づくろいすることができます。
*診察室の中は、書斎のような落ち着いた雰囲気、先生と患者さんが対等な立場であることが感じられるように家具にも配慮が行き届いています。

【誰もが使いやすくなるトイレ】

*待合室と処置室の間のやや奥まった場所にトイレがあります。
*トイレは、探しやすい和式便所と、男性と親子連れの人のための小便器のついたやや広い洋式便所が向かい合い、その奥の明るい窓のある手洗いコーナーの脇に、女性が気兼ねなく入れる洋式便所があります。それぞれのブースは、プライバシーの高い個室になっていて、普段は男性用と女性用に自然に専用化して使われます。
*洋式便所には暖房便座が設置され、握りやすい手すりと検尿用のコップや手荷物を置くちょっとした棚がついていて季節の花や絵が飾られ明るく清潔な感じのトイレです。
*手洗いスペースもゆったりとしていて鏡があり、口をゆすぐようなことも抵抗なくできるようなしっとりとした感じのしつらえになっています。
*検尿用のコップは、待合室や廊下を持ち歩かなくてもよいようにトイレコーナーの一角にあり、検査コーナーにつながっています。

11 現場で外観スケッチを見て、建物イメージ検討ゲーム(1)の結果と比較します。さて結果は?

建物イメージ検討ゲーム(2)

どこか飯野の歴史を思い起こさせるような懐かしい感じ	7
記憶に残る	7
町のシンボルになるような感じ	3
診療所らしくない	5
気軽に親しみのある感じ	8
ずっと以前からそこにあったような風景にとけ込んだ感じ	3
何度見ても飽きない	4
味のある感じ	3
一度見たら忘れられない	3
強烈で個性的な感じ	0
思わず微笑んでしまいそうな	2
あったか味のある感じ	6
小さくても存在感のある	2
どっしりとして安心できる感じ	2
どこか懐かしい目で清潔感のある	2
こざっぱりした感じ	1
若い人たちに受け入れられる	1
センスのよい都会的な感じ	5
一目で診療所と分かる	0
誰にでも分かりやすい感じ	7
住宅のように気兼ねない	0
ざっくりした感じ	2

12 内部空間の主要なテーマについて旗揚げアンケートで話し合います。

<2> 待合室のここに欲しいこんなコーナー	1	2	3	4	5
●お年寄りに人気があり、横になることもできる様な畳コーナー	1	0	15	1	8
●待ち時間を利用してビデオ学習もできるテレビコーナー	5	13	2	3	4
●お茶のセルフサービスコーナー	6	10	3	2	5
●一人で静かに待つことができるのんびりコーナー	6	6	12	2	1
●2~3人で気兼ねなくしゃべりできるおしゃべりコーナー	7	2	8	9	1



13

現場で外観スケッチを見て、建物イメージ検討ゲーム(1)の結果と比較します。さて結果は?

■第5回WS

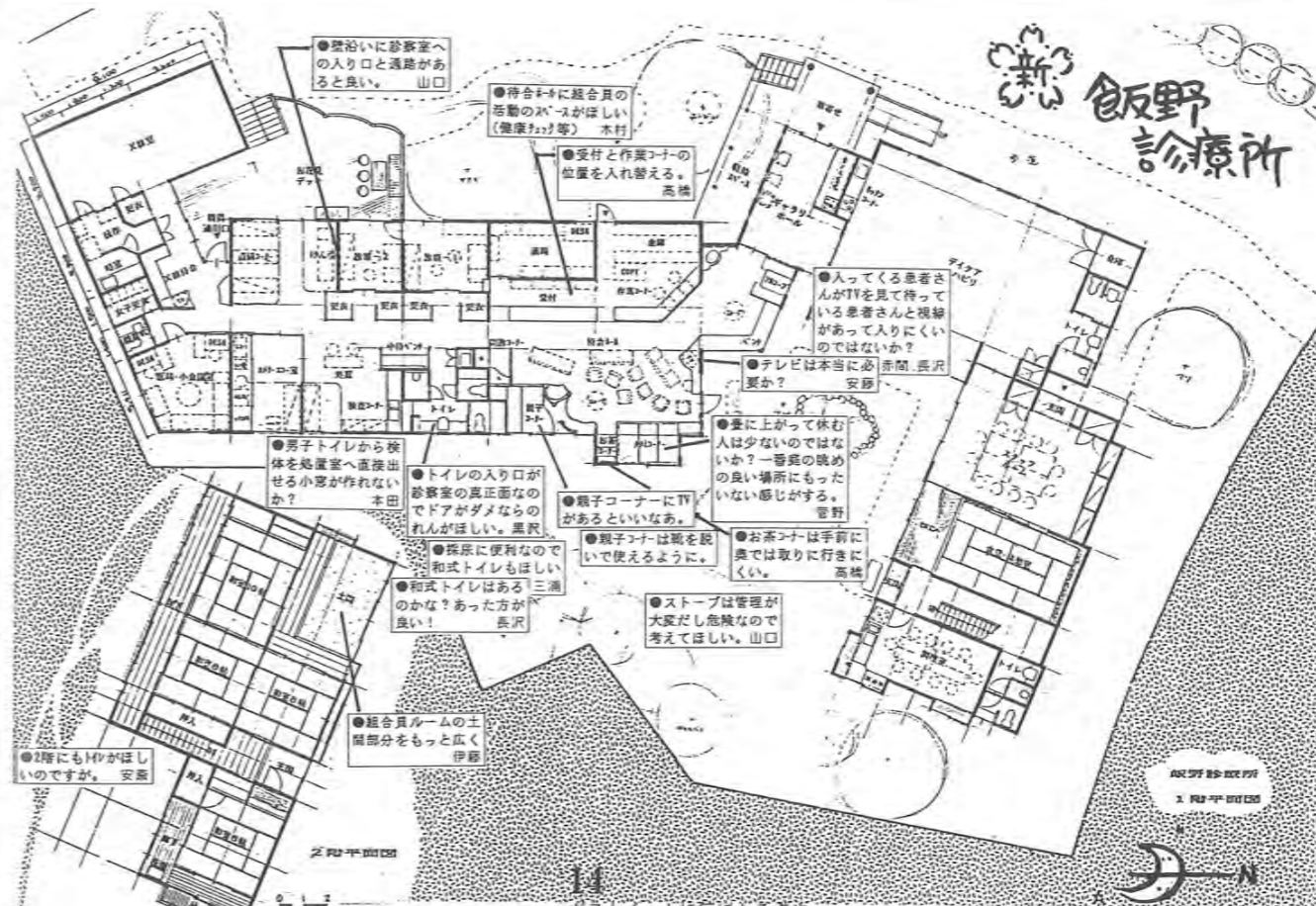
平面計画案の修正点を最終確認し、それまでに行ったWSの記録を参加者全員で手分けして壁新聞風に作り上げた。WSに参加できなかった組合員に自分たちで計画案を説明するためである。さらに今後の建設活動への継続的な参加の進め方を主体的に話し合った。こうしたことは、これまでの基本計画案づくりへの参加のプロセスがあって初めて可能になった作業といえよう。

最後にグループで

- (1)仲間をふやしていくこと、

第5回ワークショップ (1993.11.7)

14 プランの最終確認 15 ワークショップのまとめ 16 今後の運営について考える



15

今後の活動や運営のためのアクションプログラム作りをします。

- 1 グループ：仲間をもっと広げよう!
- 2 グループ：新しい活動グループをつくらう!
- 3 グループ：四季折々の楽しいイベントを考えよう!

16

4回のワークショップの結果を参加しなかった人にも知らせるために瓦版づくりをします。

(2)新しい組合員活動グループを作ること、

(3)季節折々の楽しいイベントを考えること、

を話し合い、ワークショップのまとめとした。

■おわりに

こうした建物づくりを終えて一年が経ち、診療所を訪れると施設は多忙な日常医療活動の流れの中で背景としてその土地に無理なく溶け込んでいた。

当時の院長先生も事務長も交代されて今はいない。しかし、組合員と職員の方

によってその記憶は引き継がれ、建物の「使いこなし」のプロセスが既に始まっているのを感じることができる。保存再生することになった母屋も予想以上に役立っているようだ。

空間との対話のきっかけを生み出すためにも、特に公共施設づくりに、こうしたワークショップによる施設づくりは有効であるように思う。

施設づくりへの参加のプロセスは、建物の運営や、日常の利用活動へと無理なくつながる終わりのない参加の道の始まりなのである。

住民の要求と設計者の役割

翻訳型設計のすすめ

松井郁夫

松井郁夫建築設計事務所

■六つの案(図1)

敷地は飯野町の古い町並みの終点近く、商店街が途切れるあたりにある。北側を道路に接し、西側が女神川と呼ばれる幅8mくらいの川に面し、南には桑畑が広がっていた。元は材木店の敷地で、通りに画した店舗の裏に、材木の加工場やのき納屋のような建物が2棟建っていた。店は住居を兼ねており、1階から入ると8帖大の土間と座敷の続き部屋がある。敷地に段差があるため、実は1階が2階であって、座敷の先に庭と雑木林があった。また敷地のあちこちに大きく育った樹木が何本もあった。ここまで書くと想像力の働く設計者ならば「建築とは、その土地の声を聞き、その場に唯一無二のカチを実現すること」とばかりに敷地の求めるカチが浮かびあがって、描きたい衝動に駆られる方もいるかもしれな

い。

しかし、ここは「住民参加の場」である。参加者の意見が、主体的に事柄を決定していく場である。専門家がプロフェッショナルとしての答えを出す前に、参加者の意見が、出やすいように仕向けることの方が大切である。なぜならば、ここでの専門家の役割は、参加者の発想を妨げることなく、イメージを膨らませる手助けをすることである。専門技術は、参加者の目標が明確になってから、求めに応じて専門性を発揮すればよい。知恵は住民にある。六つの案は、そういう背景を良く理解して考えられた、どれも実現可能な案である。選ばれても実現不可能な案は作らない。ただし、どの案に落ち着くかは「ワークショップ」が終わるまで設計者自身にも見当がつかない。参加者の反応や意見を、ワクワクしながら

見守るのである。

ワークショップではB案とF案がほぼ同率で残り人気投票戦となった。

■建物の保存

最初のワークショップの際に「新しい飯野診療所の夢を語ろう」というビジョンゲーム(16枚のさまざまな写真の中から4枚の写真を選び物語風に夢を語る)を行った(写真1)。その中のあるグループが、飯野町に残る古い蔵づくりの建物を示しながら「なんにもない飯野の町だけ……」ときりだした。私たちスタッフの目から見れば、立派な蔵を指し示して、である。私たちにはショックであった。

飯野はかつて蚕と絹織物で栄えた町である。今も畑には桑が植えられ、お蚕さんを飼っている人も少ないながらもいる。養蚕の盛んだった頃に、多くの蔵が建てられたのであろう。表通りから一つ裏の辻に入ると、建ち並ぶ立派な蔵に昔の栄華がしのばれる。しかしながら、町の人たちには、あまりにも身近な風景であって、何も無いのと同じと映るのであろうか。それは何も飯野の町に限ったことで

はない。産業構造の集が地域の生活形態、町並みをも変えた。都市化の波は、日本全国に吹き荒れた。地方の町は都市を目指し、全国の歴史的町並みを画一的にしてしまった。その結果、多くの人々は、古い建物は価値を持たなくなったと思っている。

■「ディベートゲーム」

2回目のワークショップの配置計画の検討では、敷地の中に残っていた元材木商の母屋の存在が問題になった。通りに面したその建物は、材木商の建物だけあって部材もよく、飯野の町並みを引き締めていた。また、診療所は生協の建物として建てられる以上、組合員の部屋が必要であって、畳の部屋のあるこの建物は残して使おうという声も多かった。しかしながら、古い建物は古いというだけで嫌われてしまいがちである。この際だから、新築してしまえばよいという意見も多く、ついにディベートゲームに発展した。

■「保存の経済学」と「保存のまちづくり効果」

ディベートとは特定のトピックに対し、肯定・否定の2組に分かれて行う討議である。

ディベートゲームに先立って建物の保存について、設計者の松井から「もったいないの経済学」「保存のまちづくり効果」という講座を開いた(写真2)。この回のワークショップでは、デイケアとリハビリについての講座も、専門の医師によって同時に開かれた(写真3)。参加者に専門の知識を知ってもらうには、講座形式による勉強会も必要と考えたのである。「もったいないの経済学」では、新しい建物を建てるよりも古い建物の再利用の方が経済的である。という事例を、各地の再生例をあげて報告した。「保存のまちづくり効果」では、再生された建物が引き金となって、町の活性化に役立った事を報告した。

保存の価値観は、さきの都市化の風潮から薄まっているのが現状であるが、まちの中に古い建物があって、新しい建物と共存している姿は、家族の中に老人と子どもが同居するように、健全な姿であると考えられる。かくして、ディベートゲームの結果は小差であったが、古い建物の再生利用を取り入れたG案とF案が選ばれた。

設計サイドでは、さらにF案をもとに間取りの検討にはいるのである。



写真1 ビジョンゲーム

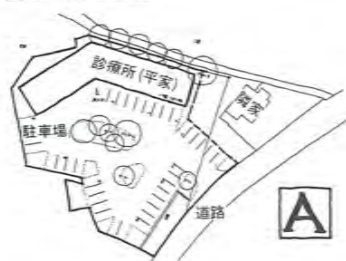


写真2 「もったいないの経済学」講座

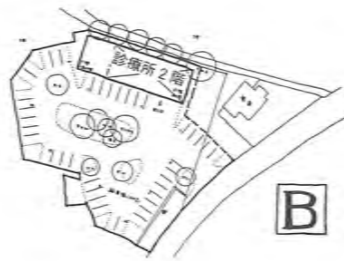


写真3 リハビリ講座

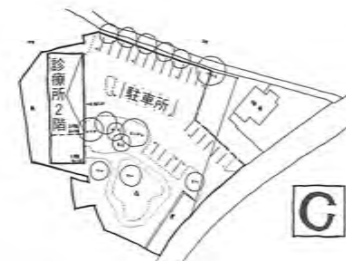
図1 六つの案



A案
敷地南側と西側に平屋の建物をたて、「とってお木ゲーム」で残した樹木は駐車場の中央に残す。道路側には擁壁が必要になる。建物床面積125坪、駐車台数37台。



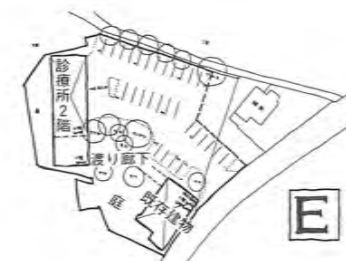
B案
敷地西側に2階建の建物を配置する。駐車場が広々とれる。道路側には擁壁が必要になる。建物床面積140坪(1階80坪2階60坪) 駐車台数44台。



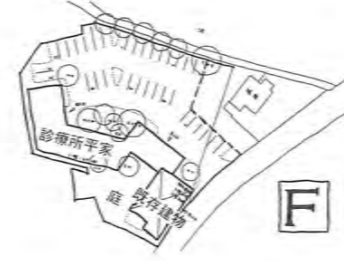
C案
敷地の南側に2階建の建物を配置する。駐車場と庭を広くとったのが特徴。道路側には擁壁が必要になる。建物面積140坪(1階80坪2階60坪) 駐車台数31台。



D案
敷地東側に2階建の建物を配置する。道路側から出入りできるのが特徴。建物の基礎を擁壁とする。建物面積140坪(1階80坪2階60坪) 駐車台数42台。



E案
敷地南側に2階建の建物を配置し、かつ古い建物を残して再利用を図ったことが特徴。建物床面積140坪(1階80坪2階60坪) 旧建物床面積50坪(1階20坪2階30坪) 駐車台数31台。



F案
敷地南側、東側に建物を配置し、かつ古い建物を残して再利用を図ったことが特徴。建物床面積140坪(1階80坪2階60坪) 旧建物面積50坪(1階20坪2階30坪) 駐車台数34台。

■外観の考え方

4回目のワークショップでは、問取りの検討を進めるために、現場の敷地に原寸の平面図を描いて、参加者の皆さんと「原寸体験ツアー」を楽しんだ。図面というのは専門家同士のコミュニケーション手段であって一般の人たちに、図面を読みながらの説明は酷である。出来るだけわかりやすく説明できるように、模型(写真4)やパースを使うことも必要であるし、今回の場合のように敷地に直接原寸の図を書いて、その図の中を歩いてもらうツアーも、参加者の理解を助ける良い手法である(写真5)。このツアーの後に、西側の女神川の対岸から、外観のスケッチを提示した(写真6・立面図)。

4回目のワークショップの場で初めて建物の姿が提示されたのである。このスケッチは、これに先立つ、2回目のワークショップで「外観のイメージ」をカードで選んでもらっているが、そのパターンを考慮し、かつこれまでのワークショップで参加者の発表の言葉を直接聞きながら、設計したものである。しかしながら、参加者にとってはとんがり屋根のついた蔵や、越し屋根のついた診療所などは、目新しいパターンであった。にもかかわらず外観図は拍手をもって迎えられた。

■コペルニクス的転換

ワークショップで積み上げられた参加者の言葉は、大切なキーワードとして扱われることは言うまでもないが、では設計者がデザインする際に、その言葉をなれば参加者の要望とおりのカタチになるかという、そうではないと言わざるをえない。

ワークショップをカタチにするには「直訳型」と「意訳型」と「翻訳型」がある

と言われる。「直訳型」は文字どおり参加者の言葉をそのままカタチにしようとするものである。「意訳型」は参加者の言葉をきっかけとして設計者のイメージを中心にまとめ上げることである。どちらも参加者にとっては物足りなかったり、偏りがはげしかったりと、意にそぐわないものとなるだろう。お勤めは「翻訳型」であるが、これは参加者の言葉の奥にひそむ声なき声を、ワークショップの流れの中から文脈を読み取り、文法を構成していくきわめて高度な作業といえる。筆者はこの翻訳作業のコツを「コペルニクス的発想の転換」で実現しようと心がけている。

つまり、設計者は最初から最後までワークショップに参加し、毎回の参加者の生の声をまじかに聞き、デザイナーとして持っているあらゆるデザイン・ボキャブラリーを発揮して必要とされるアイデアを惜しみなく、偏ることなく、むしろ



写真4 模型による説明

発想を促すように工夫し、参加者を触発するのである。ここまで書くと、設計者は、まるで参加者の言いなりのようであるが、それでも、デザインの領域から見れば、まだまだ設計者の腕を振るえる範囲は残されている。さらに設計者は、ワークショップの参加以上に、その地域の歴史や、文化についての理解を深めることが必要である。以上の「参加」と「理解」を経て、参加者の意図を十分にくみ取ってこそ、発想の転換をうながし、個人の発想を超越する「集団の創造力」によるカタチが実現できると考えている。

地域の住民は、その地域の文化・歴史の継承者である。しかしながら、そのことに関心を抱かなければ、これからの地域のあり方について俯瞰することができない。私たち専門家の役割は、その地域に入って地域の人々の関心を喚起することではないか。

柳田國男曰く「常民は漂流民によって

覚醒する」

■架構体の考え方(図2)

飯野の町は、阿武隈山系の山間部に開けた小さな町である。町並みは、木造の民家が屋根を連ね、この地域独特の赤い瓦の屋並みが続く。3階建て以上のビルはまれであり、ボリュームの大きな建物も少ない。むしろ蔵の大きさが馴染み深い。

この地域で、約180坪の平屋建ての建物が建つことになると、かなりのボリュームが、町並みを圧迫することになると考えられる。大きな建物はそれだけで目立つので、商業的な効果があると考えられるが、町並みを圧迫するような建物が、町の人々から親しめられるようになるとは思えない。診療所の目指す地域の人々に親しまれる建物としては、出来るだけ町並みに馴染み、町の人達に親しまれるようなカタチとボリュームを考えなければならない。そこで、診療所の施設を各機能ごとの建物に分けて、建てることにした。「デイケア棟」「リハビリ棟」「エントランス棟」「診療棟」「レントゲン棟」という分けかたである。

ここで、先ほどのコペルニクス的発想に話が飛ぶが、通常ならば、これら五つに分け



写真5 現寸図のツアー

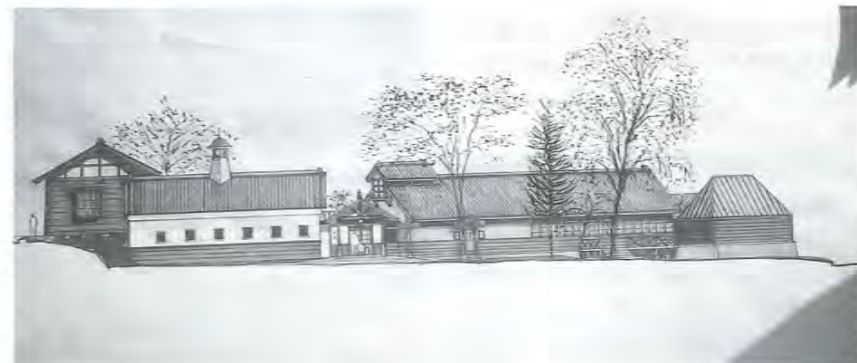


写真6 外観スケッチ

図3 平面図と建物の構成

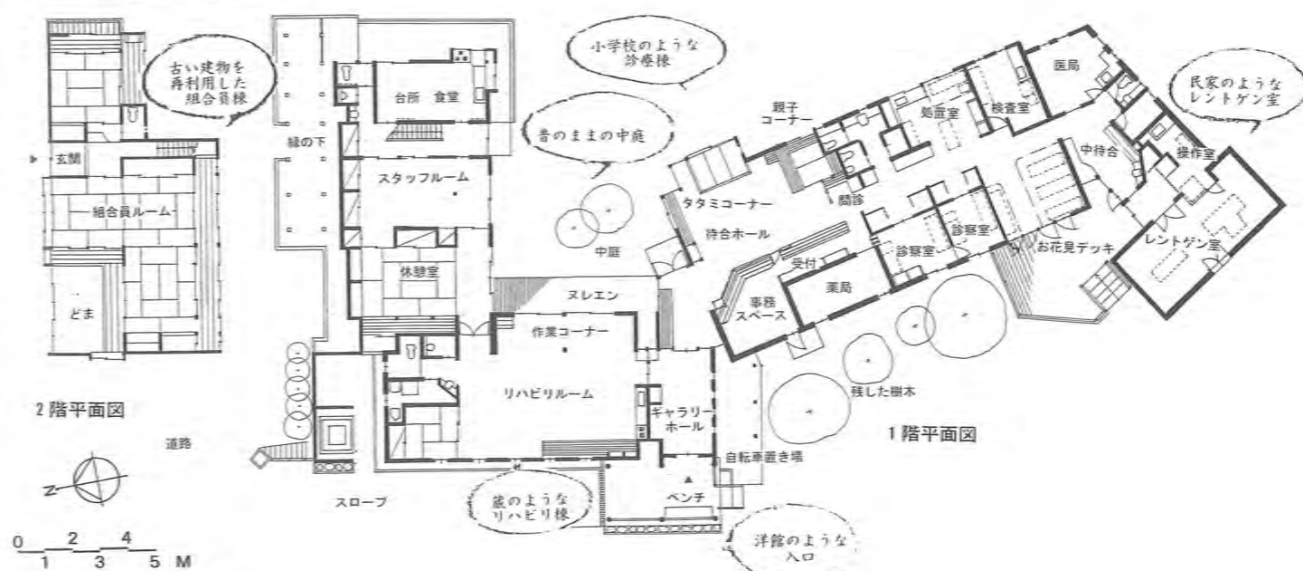
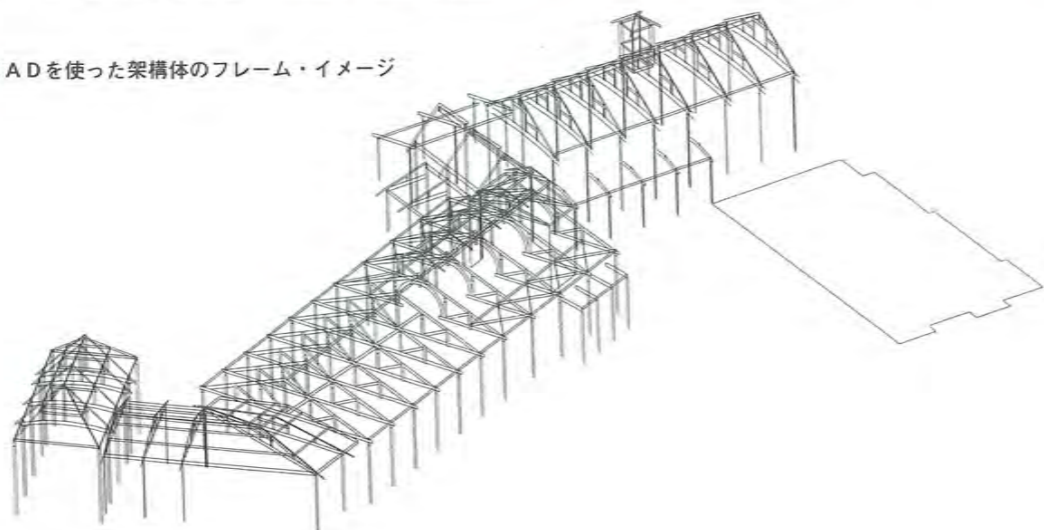


図2 パソコンCADを使った架構体のフレーム・イメージ



■建築概要

名称—生協いの診療所
場所—福島県伊達郡飯野町
施主—福島医療生活協同組合
設計—(有)大久手計画工房
(有)松井郁夫建築設計事務所
共同設計松田事務所

ルナ設備設計事務所
施工—(株)会津建設
構造—木造2階
床面積—1階 485.93㎡
2階 119.27㎡
合計 605.20㎡
設備—石油ファンヒーター

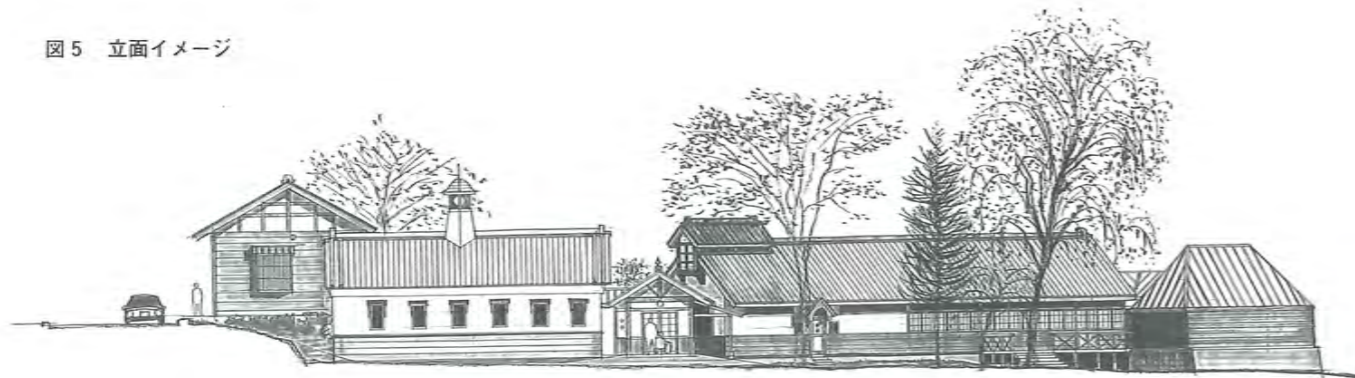
仕上げ—外部：壁・ラスモルタルリシン
吹き付け・杉板張り
屋根・瓦葺き、カラー鉄板葺き
内部：床・ブナ練り付け合版、Pタイル
壁・漆喰塗り

た建物を全て、異なる架構体で組むことはしないだろう。しかし、ここではあえて建物の機能に合わせて、構造から見直す作業を始めた。つまり、デイケア、リハビリはお年寄りの集まる建物であるから、畳の部屋や庭の見える部屋を用意する。新しく造るとしても、馴染みのある内装となるように考慮する。そこで、旧材木商の母屋を再生してデイケア棟とすることか、大黒柱のある「和小屋」で蔵づくりのリハビリ棟とすることが検討された。

さらに、エントランス棟は、会員の方の手作りの工芸や絵画、手芸を展示するギャラリーとしても機能するようという要望があった。そこで、入り口の風除も兼ねて、区画された空間として、独立した部屋を作り、ギャラリーにふさわしく天井を高くするために、屋根を「垂木構造」とした。外観は、診療所のポピュラーなイメージと、かつての診療所が洋風であったことから、西洋館のカタチを選んだ。ちなみにポーチの格子は「この場所は、西風が強い」という意見が参加者の方からあったので遮蔽の意味で取り付けることにした。玄関先のベンチはパターンランゲージによる。

診療棟は、9mのスパンを必要としたことから、「洋小屋」の「型のトラスとキングポストを併用した。室内の間仕切りは、フリーになるように大架構を採用し、医療スタッフとの打ち合わせに応じて、自由に間取りを行った。レントゲン棟は、高い天井を必要とする小さな建物であるので、この地域の近在の民家のように、かね勾配の「和小屋」の屋根を持つ建物とした。部屋内に天井を張らずに小屋裏を見せたかったが、レントゲンの遮蔽のため実現しなかった。各棟ごとの屋根の材料も、それぞれに異なった趣を持たせ、

図5 立面イメージ



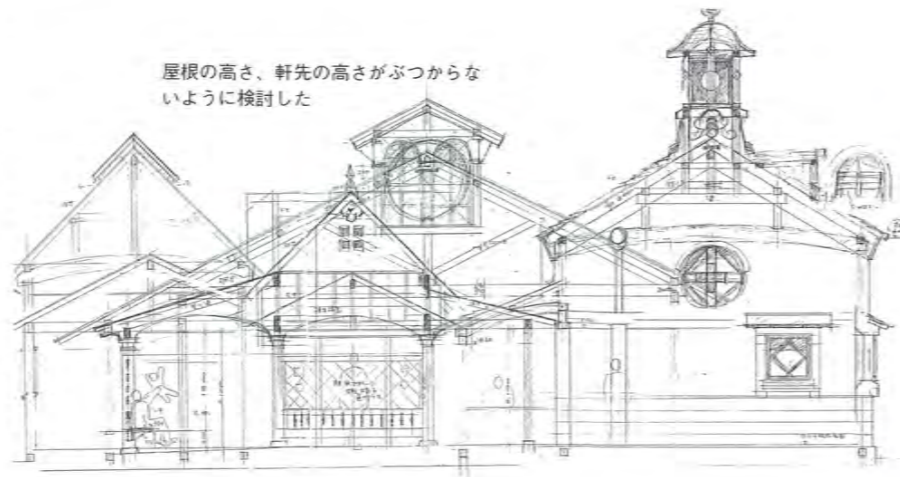
全体としてまちまちな建物が、町の中に埋め込まれるように意識した。

出来上がってみると、まるでもともとこの町にあった建物のように見えて、違和感なく、しかも親しみのあるカタチが



写真7 棟上げ式

図4 イメージスケッチ



屋根の高さ、軒先の高さがぶつからないように検討した

実現できたと自負している。「どこをデザインしたのか」と聞かれることに、密かな楽しみを感じているのは、犬邪鬼であろうか。



ワークショップによる設計を目指して

伊藤雅春 大久手計画工房

はじめてのデザインゲーム

1991年、世田谷で実施された公園コンペに、地域の住民を中心とした総勢57名のグループで参加したことに話はさかのぼる [註1]。

小雨降る日曜日の午後、見よう見まねのデザインゲームによる設計案づくりが九品仏小学校の体育館で開催された。デザインゲームにより作り上げた六つの計画案の模型を基にチーフデザイナーに龍環境計画の内田文雄氏を据え、我々の応募案づくりが進行したのである。それはネットワーク組織の利点をいかんなく発揮した新鮮で不思議な体験だった。

計画案を中心になってまとめた内田氏が言った言葉が忘れられない。

「これは自分の案でありながら自分の案ではない、みんなのものだ」

確かに受賞パーティーの時に、参加者の誰もが計画案の細部を自信を持って他の人に説明することができたのは驚いた。夢のような体験であった。こんな楽しいことを放っておく手はない。私のワークショップ遍歴はここから始まったのである。

その後「ねこじゃらし公園」[註2]を始め、幾つかの公共施設と医療生活協同組合の診療所と病院、東京YWCAの国領会館など、利用者の声を生かしていきたいという願いを持った施設づくりにワークショップによる計画づくりを積極的に取り入れてきた。

今回本誌に詳細を紹介したのは、福島県にある医療生協の診療所づくりの事例である。松井郁夫氏を共同設計者とし、ワークショップの手法もある程度経験を重ねた上で行ったものであり、我々の求めてきた設計プロセスの成果として報告

するとともにその参加の方法論について検証してみたいと思う。

何ゆえワークショップによる設計なのか

ワークショップのプログラムの検討に

図1 はじめてのワークショップによる公園づくり

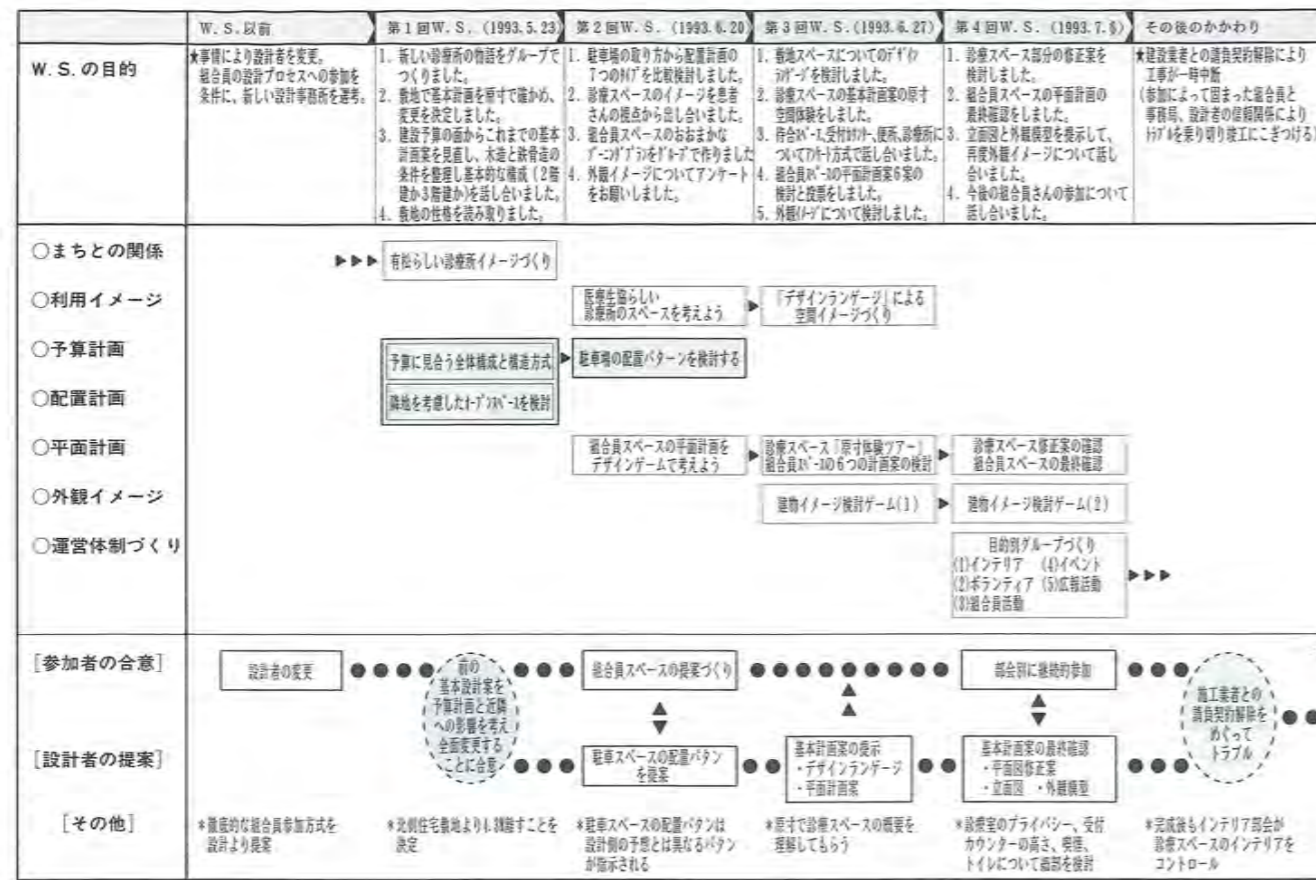


際して、私は設計プロセスのブラックボックスをできるだけ少なくし、設計作業をわかりやすく腑分けし、関心のある多くの住民と作業プロセスを共有化しよう考えることにしている。



ねこじゃらし公園

図1 南医療生協松診療所の流れと設計プロセス



1992年に前述した「公園づくりのデザインゲーム」をめぐって建築学会の研究協議会の席上、認知科学を専門とする佐伯胖が興味深い発言をしている。「ワークショップでは、いわゆる建築家の創り手としての立場を少しずつ住民に分けているわけです。……住民というものと一緒に創る立場にしようとするのがここで行われている。そこに創る文化がある」これは何回ものワークショップの現場から私が感じている実感に近い言葉である。多くの人と協同で創り合える喜びを共有化したい、こうした価値観は生活協同組合の理念とも交錯するものだ。医療生協の施設づくりにこうした参加の手法が積極的に受け入れられる理由はこうした要求が現場の組合員さんたちの中にあるからである。

ワークショップで得られる情報の質

従来の住民説明会的な方法の大きな問題点の一つは、非対話的にその場が進行する点にあることを多くの人々が感じているはずだ。

ワークショップの現場では、そのプロ

グラムのほとんどが対話的に進められる、と同時に公開性が高い。この二つはワークショップの大きな特徴と言えるだろう。

こうした対話的な場で得られた情報を専門家がどのように受け取るかということについて、ある人が「多くの行政や設計者はワークショップから得られた住民の声をあくまで設計条件としてしか理解しようとしていない」という主旨の批判を聞いたことがある。私もこの指摘は正しいと思った。ワークショップが行われればよいということにはならない。こうした問題がそこに隠されている。

ここで紹介したワークショップの現場は、参加者と設計者が相互浸透的な関係を生み出しつつ、つくりあげる自己組織化された集団的な創造の場なのである。

ワークショップと設計プロセス

ワークショップのプロセスと設計のプロセスの重ね合わせを考えたとき、作業上の役割から整理すれば三つのスタイルが考えられる。

- ①ワークショップのファシリテーター(世話役)と設計者が同一組織の場合

- ②ワークショップのファシリテーターと設計者がチームを組んで行う場合

- ③ワークショップが先行し、設計者が後から登場する場合

経験的に言えば、施設づくりのワークショップでは②のケースが比較的良い結果に結びつく。「生協の診療所」の事例はこのスタイルで大変うまく行った成功例の一つと言えるだろう。

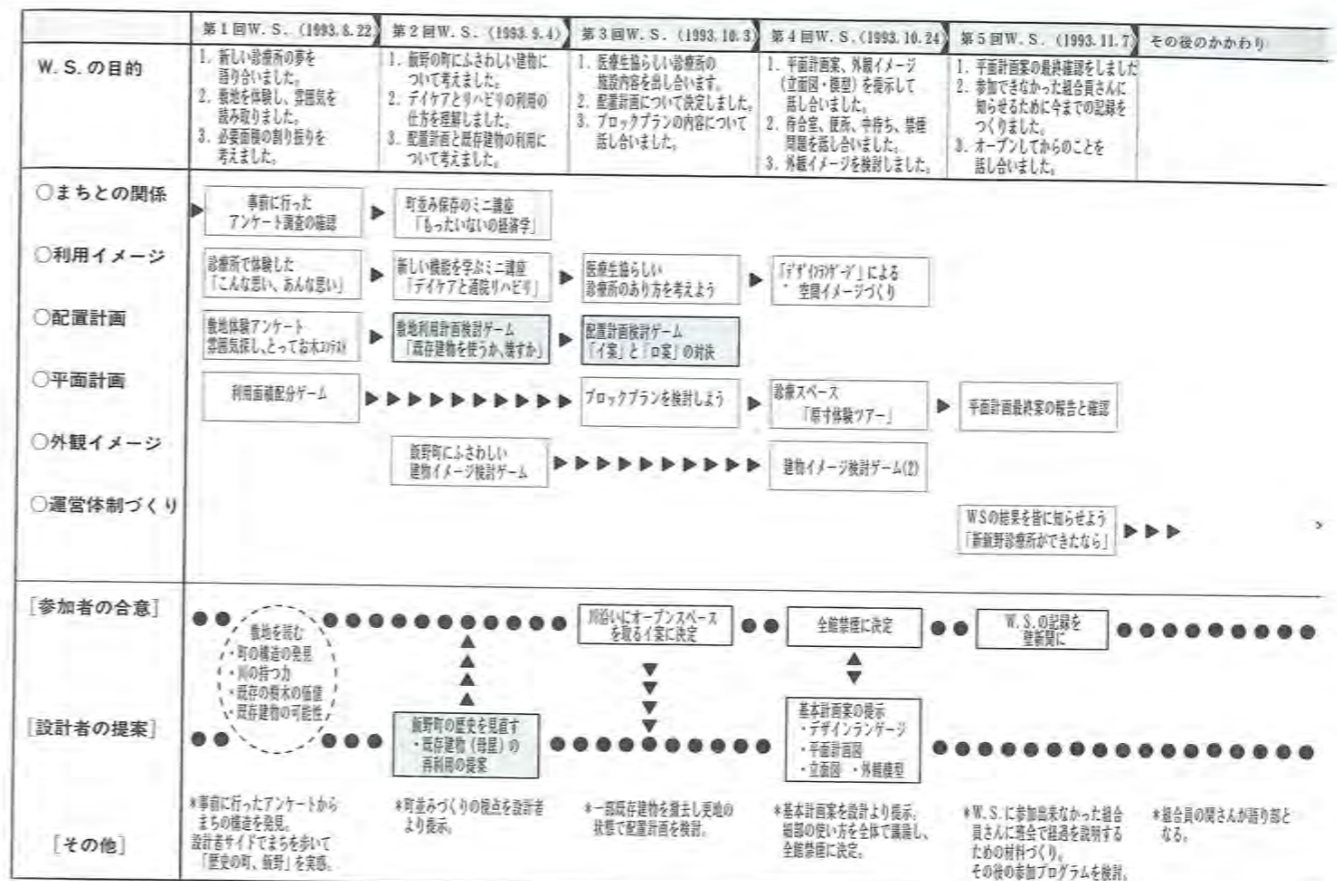
通常の公共施設では、発注形式から③のケースになる場合が多いが、この場合は設計プロセスを同時並行的に進めていくことができないので何等かの工夫をしなければならないことになる。

②のケースの応用例として複数の設計者集団による共同設計の可能性を考察することができる。ワークショップは設計者集団に対して風通しのよいプロセスを生み出してくれるからだ。

三つの施設づくりワークショップと設計プロセスの流れ図(図1、2)を見てわかるように、一回一回のワークショップにおいてその設計プロセスの中の検討課題は重なりながら次第に移り変わっていく。

これらの図では、設計課題を「まちと

図2 生協の診療所WSの流れと設計プロセス



の関係」「利用イメージ」「予算計画」「配置計画」「平面計画」「外観イメージ」「運営体制づくり」の7項目に整理して、ワークショップのプログラムとの対応関係を示した。

一つひとつの検討課題は図からわかるように何回かのワークショップの中で繰り返し扱われて、次第に設計条件として固まってゆく。特に「利用イメージ」や「平面計画」に関する内容は二つのワークショップのどれにも共通していることだが、何度もテーマになっていることが読みとれる。

これは、参加者に絶えず具体的な利用の場面を頭に描きながら考えてもらうと同時に、そのことについて発言の機会をできるだけ多くつくるようにプログラム化した結果である。

全体の規模や構法上の問題と深く関連する予算の問題や配置計画、ブロックプランレベルの平面計画の検討は、できるだけ早い段階から話し合いのテーマとして用意すべきである。

後に大きく変化するとしても決定プロセスへの直接的な参加が最終的に参加者の信頼感と責任感を高める上で重要な意

ワークショップの流れの節目となるインタラクティブなできごと

二つの事例とも共通して言えることだが、毎回どのワークショップにおいても小さなドラマが発生する。簡単にそれぞれの節目をなすインタラクティブなできごとを見てみよう。

いい診療所の設計プロセスでは、本文にもあるように既存の木造母屋の再利用の決定と二つの配置計画の内から一つを選び取る場面が参加者と設計者それぞれに変容点を生み出した大きな節目だったといえる。

有松診療所の設計プロセスでは、近隣への配慮から以前の計画案の配置計画の全面的な変更を決定したことが一つの節目であり、駐車スペースの検討を中心に七つの配置計画案を投票で選ぶ作業の中にも小さな節目があった。しかし、このプロジェクトの場合はワークショップ以前に設計途中で設計者を変更したり、ワークショップ以降に施工者とのトラブルに遭遇し、請負契約の解除を裁判所で争うなどのドラマがある。その意味では、

大きな節目がワークショップの流れの以前と以後にあったと言える。

いずれにしてもワークショップで培われた人間関係があったからこそ乗り越えることができた道のりであったと今にして思う。

ワークショッププロセスから形を生み出す手法

ワークショッププロセスの中で、最も説明しにくいのがこの部分である。行政やコンサルタントには、ワークショップに対する興味や理解が広まっている一方で設計者サイドに疑問や反論の声が多い理由もこの部分の不透明性にあると思われる。

設計者の専門性はどこにあるのか? 最終的には形に翻訳することなのだが、その翻訳のプロセスをできるだけ多くの参加者に分けていくことを考えたいというのが私の立場である。

それでもなお、残る専門性とは、無から有を生じさせるアイデアなのか、形に表現する感性なのか、計画に意味を与えるビジョンなのか今のところ私の中に明確な答えはない。ただ言えることは、困

い込むことではなく開くことから豊かな関係を生み出す新しい社会がそこまで来ているという認識である。それがゆえにワークショップという技術がこれほどの広がりを見せているのだと思う。

ワークショップを重ねていく中で参加者のつばやきを形に翻訳する手がかりとして、これまでに三つの手法を見つけてきてきている。それぞれは未だ充分手法化されているとはいえないが参考までに紹介しておこう。

(1)「デザインランゲージ」という手法
デザインランゲージという手法は、C.アレグザンダーのボタン・ランゲージに学んでいるのは明かである。ヒアリングを積み上げることでボタンを生みだし、

センタリングプロセスに従ってランゲージを紡ぎ出すボタン・ランゲージの手法は、ダイアグラムの役割やことばとわたちの間の情報伝達プロセスを考える上で多くの示唆に富んだヒントを与えてくれている。

ワークショップの手法では、参加者個人個人のつばやきからボタンを導き出すヒアリングの手法ではなく、グループで簡単な模型を作ったり、参加者の声を同時にたくさんのポストイットに定着させたり、旗揚げアンケートや意見を記したカードを選ぶプログラムを通して全体の意志を確認する作業が繰り返される〔註3〕。これはワークショップの持っている情報圧縮技術の側面である。

以上の成果として複数の模型やラベル

ディスカッションでまとめられた、たぐさんの提案を一つの形にまとめていくことが次の課題となる。

公園のコンペの際、複数の模型を一つの形にまとめていくときに、形から直接形に翻訳するのではなく、間に言葉で物語をまとめる作業を挿入することを試みた。この作業をデザインランゲージの手法と呼んでいる。

この作業は、文章化する役割と形を作る役割を異なる主体で同時並行的に行うか、同一の主体の場合は、文章化を先行して行うことがポイントとなる。これは設計者集団の内部で行われるインタラクティブなプロセスでもある。

できあがったデザインランゲージを図面に先立って参加者に読み聞かせ、参加

者の頭の中に具体的な場面として空間を再構成してもらう。この再生作業は、参加者それぞれにとって創発のプロセスのための準備作業となっている。

次に図面を提示することで、参加者は一方的に提案を押しつけられるのではなく、既にそれぞれの頭の中にあるイメージをモノサシとして主体的に計画案を読み取る立場に立つことが可能となる。こうして可能になった全体の場の議論は、設計者を含めた参加者相互の創発的な話し合いの場となるのである。

設計者が決まる以前にワークショップが行われる場合は、少し事態が異なってくる。最近試みている手法として、直接ヒアリングをしたりワークショップの場で意見を集めることに加えて、より多くの住民のつばやきを集めるための工夫として「……だったらいいネ」アンケート〔註4〕と呼ぶものがある。これはあらかじめ想定できるボタンに相当する文章を数十項目リストアップして、ヘンリー・サノフのアイデアである『住民参加のデザイン投票』〔註5〕の方法に習った形式のアンケートを行うというものだ。

この手法により世田谷区の玉川田園調布に建つデイホームのデザインランゲージを作り上げることを試みた。この場合デザインランゲージは、あくまでも設計者と住民の間にインタラクティブな対話を誘発する一つの道具として位置づけられるものである(図3)。

デザインランゲージの手法は言葉を媒介にした創発の物語を生み出すプロセスとして興味あるものだが、あえて言うならば、物語のタイトルにあたるような明快さを生み出せない。共有化できる強いイメージが必要な場合には、他のアプローチが必要だと感じている。

(2)「メタファー」という手法

ここでいう「メタファー」とは、全く違う二つのイメージを結びつけることであり、単なる説明とは異なる創造的な思考を参加者に誘発する手法のことだ。

デザインゲームの空間タイプを検討する時に、その空間配置の構造を「料理の盛り付け」〔註6〕で表現する工夫もその一つと言えるだろう(図4)。参加者にとっては空間のタイプをより身近な「料理」にたとえることで、今まで想像できなかったイメージを思い浮かべることも可能になる。ワークショップが発想支援技術



「編集」のイメージに近い計画案づくり

であるという意味は、こうした工夫に見ることができる。

水俣で行われた「(仮称)もやい直しセンター」〔註7〕のワークショップの中で、名城大学の延藤安弘氏はさかんにメタファーの重要性を訴えた。この場合メタファーは形になる以前の条件を方向付け、一気にワークショップの場を集団的創造の場に容れさせる手法として理解することができる。「(仮称)もやい直しセンター」のメタファーとしては「水俣湾に浮かぶ漁船と申す網漁法」「竜宮城」「水俣川の水の経路」などが参加者と設計者双方から提案された。

メタファーが早い段階で共有化されれば、参加者はそのイメージの重ね合わせに誘発され、創発的な関係の活性化が可能になるのである。共有化できるメタファーのヒントは土地や歴史、参加者のつばやきの中にあることが多い。この手法の成功は、魅力的でかつ説得力のあるメタファーが見つかるかどうかにかかっているとと言える。

(3)「編集」という手法

参加の時代の建築士に望まれる創作の手法として「編集」の概念をあげる人は多い。「まちづくりはゲームのように」(本誌4号)の中で、早稲田大学の佐藤滋氏もこのことに言及している。

具体的な形を作り上げる時に「編集」という概念を、どのように展開することが可能なのか、明確に説明できる段階にはないが、異質な要素や対立的な要望を一つの形にまとめていく時の手法としてイメージすることができる。

冒頭に触れた公園コンペの計画案づくりの体験は、この「編集」のイメージに近い作業だったのかもしれない。

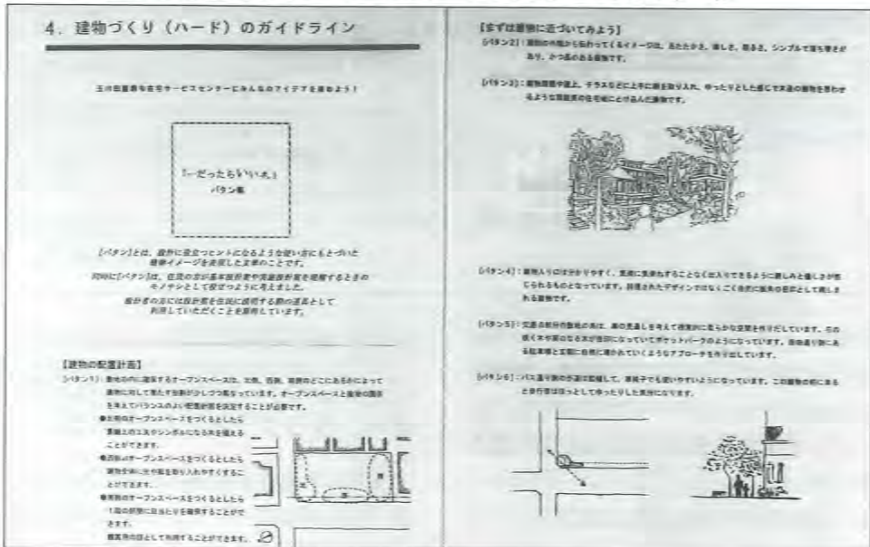
デザインゲームによって部分のイメージはかなり明確になり、おおよその骨格についても方向性が出ていた。大きな円形の広場に外接する位置に小さな中心を作り出す丘が現れた瞬間、設計者集団の中に暗黙の合意が生まれた。

そしてマガジンハウスの文字通り編集者の桂さん(参加者の一人)から最後に「花も実もあるMyMy公園」という言葉が与えられ、合意が明確になった。それから先は、遊びを考えるお母さんグループ、樹木を考えるグループ、住民主体で公園の運営を支える仕組みを考えるグループ等々から寄せられる提案を次々と飲み込み、この計画案はどンドンとその細部を現していったのである。

そこに寄せられた素材によって、骨格が決まり、細部にはそれ自体、自律性の高い提案が小さな物語のように組み込まれていくプロセス。これを「編集」の手法と呼べないだろうか。

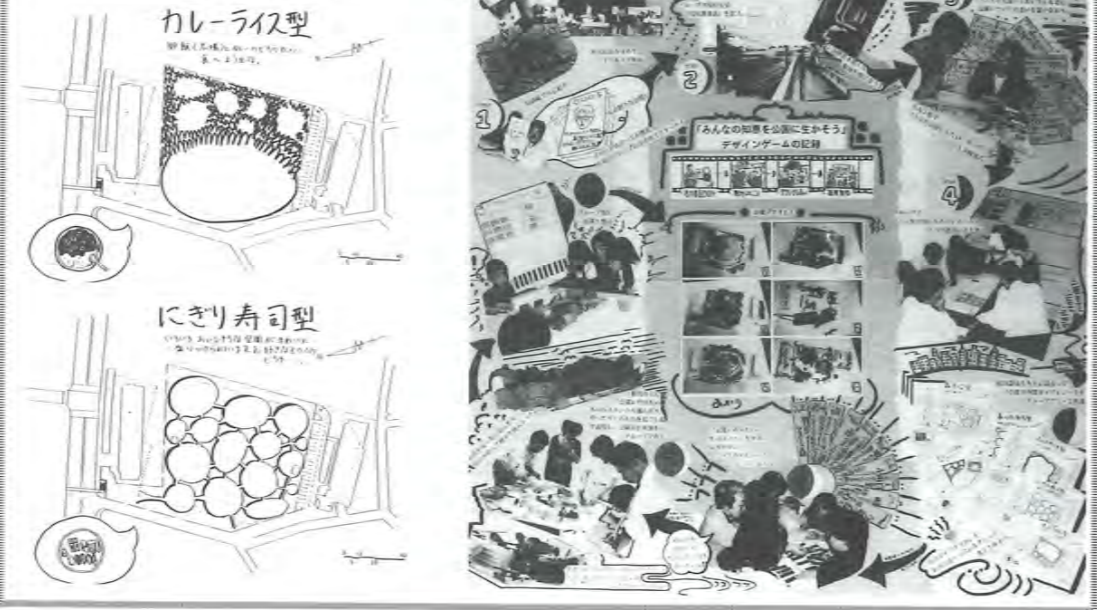
ワークショップにおける合意形成のキーワードとして「変容」と「創発」と「信頼」の三つをあげたい。参加者自らがプロセスの中で変わっていきながら(変容)、一つの結論が参加者全体のWINWINシチュエーション〔註8〕を作り出すことで生み出され(創発)、細部には多くの人の知恵がきめ細かく、相互にまかせる態度によって盛り込まれていくこと(信頼)が理想の合意形成プロセスである。これらのキーワードは、人が素直に「わかった」と思える状況づくりに欠かせないも

図3 玉川田園調布高齢者在宅サービスセンターで試みたデザインランゲージ



複数の模型による検討

図4 まちづくりを「料理」にたとえる(玉川給水所公園づくりコンペの例)



のだと思う。

ワークショップは人を育てる

大学時代、建築計画の目標は豊かな空間を作り出すこと、そして空間の豊かさとは何かを求めていくものだと思っていた。乳幼児の生活空間をテーマにした研究に取り組んでいる時も研究の目的は豊かな人間発達の環境を用意することであると理解していた。より一般的に「豊かな空間」あるいは「空間の豊かさ」とは何であるのかという問いに対する答えは先送りにされたままになっていた。

ヒントは、思いがけないところから現れた。阪神・淡路大震災をきっかけとして、議論が広がったボランティアやパソコン通信、インターネットに代表されるネットワーク論の中で、「豊かさ」の尺度は自分自身のものや能力が他者にとって役に立つことができるかどうかであるとする考え方が生まれてきているのである【註9】。

情報は限られた人に占有されるのではなく、できるだけ多くの人に共有されてこそ意味を持つ。という価値観とも共鳴するものだろう。

ワークショップで設計された施設は、多くの人に喜びを持って受け入れられる。参加者は、その設計のプロセスから豊かな人間関係を築き上げていく。

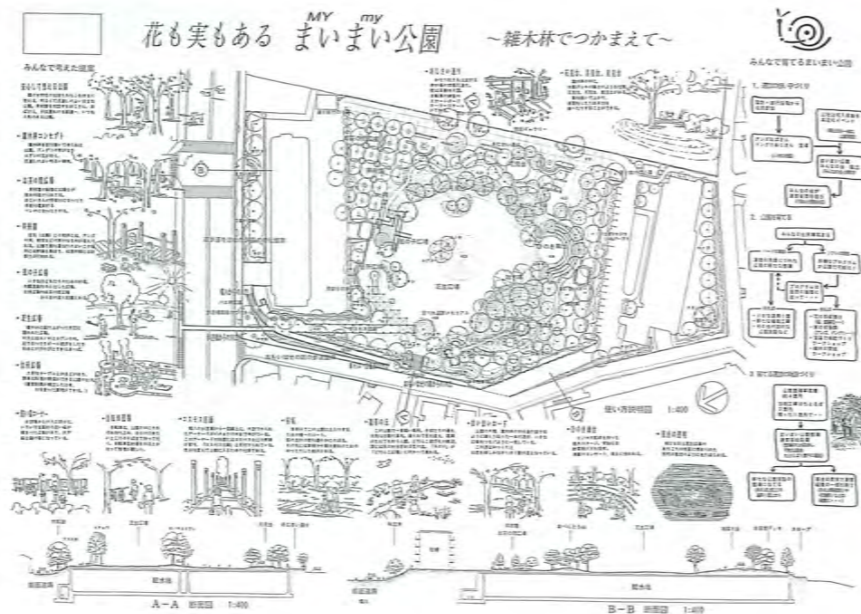
そしてそれぞれのワークショップには忘れることのできない物語の主人公が生まれていく。いい診療所の古い組合員で、20年来の夢がようやく実現したと喜びを噛みしめていた関さんのその後の語り部としての活躍。

「ゲームを楽しみながら、建築については素人である組合員が、知らず知らずのうちに建物や空間についての考え方を教わって、意見が言えるようになった」

と話してくれた有松診療所の組合員である林さんの言葉。みんな施設づくりを自分たち自身のものにしていった人たちである。

ワークショップは、それを実施する組織自体にも変容を迫る。

有松診療所の第4回目のワークショップを終えた深夜の会議で施主と予算の問題でぶつかった時、毅然とワークショップの決定をまげないことを主張したのはワークショップに直接参加していた一人の理事の方であった。こうしたできごとは、僕にとって正直驚きであった。ワー



クショップは、それに参加する人に依存の関係ではなく自信と信頼の関係を生み出す力がある。ワークショップを飼い慣らすことは決してできないのだ。ワークショップは、豊かな人間関係を育て、豊かな空間を生み出すごくあたり

まえの技術である。ワークショップというプロセスの中で参加している人の意識が変容し、人が勇気づけられていく現場を体験する度に、その確信はますます深まるのである。

【註1】1991年に世田谷区が行った「玉川給水所公園づくり」コンペ。地域の住民を代表に多くの専門家が協力した。結果は三等入選となり惜しくも実施案とはならなかった。その後全国に広がっていくワークショップによる公園づくりの原型となった。

【註2】世田谷区の奥沢七丁目に1994年にオープンした住民参加のワークショップによりつくられた公園。前記公園コンペのデザインゲームの経験を生かし、5回のワークショップを玉川まちづくりハウスと世田谷まちづくりセンターが協力して実施。設計は七月工房、その後の運営は住民グループ「ねこじゃらし」が行っている。この公園の実現により各地にワークショップによる公園づくりが広がった。

【註3】世田谷まちづくりセンターで発行している「参加のデザイン道具箱」にワークショップの手法がまとめられている。(TEL03-3411-6634)

【註4】世田谷区玉川園調布に建設予定の高齢者在宅サービスセンターを考案する住民会議の中で玉川まちづくりハウスによって行われたアンケート。結果は世田谷まちづくりセンターがまとめた『設計ガイド』の中に「……だったらいいいネ」パターン集として収録されている。

【註5】「まちづくりゲーム」(ヘンリー・サノフ著、晶文社)に紹介されている。ここで

は具体的な使い方や空間の提案に対して賛成か反対かを選びながら提案を記入するという形式とし、内容を修正しながら何度か繰り返し(3回)アンケートを行った。

【註6】「玉川給水所公園づくり」コンペでは、空間タイプとして、「森そば型」「幕の内弁当型」「ホットケーキ型」「カレーライス型」「にぎり寿司型」「オムライス型」が用意された。専門家によるエスキス検討を行いながらタイプを作っていく。

【註7】水俣病問題の和解に伴い、市役所隣接地と袋地区にそれぞれ地域施設を計画することになった。患者さんと市民、行政、支援者の方々が初めて一つのテーブルを囲んでワークショップによる話し合いを進めることになった。コーディネーターに延藤安弘氏、設計を熊本の高木富士川計画事務所、ワークショップの企画運営を大久手計画工房が担当して基本設計を進めた。

【註8】参加者の中に説得した側と説得された側の勝ち負けをつくっては、本当の意味で合意を得られない場合が多い。それぞれの考えを交換する中で創造的な提案が見えられ、双方ともに自らの提案の結果としてこれを主体的に受け止めることができる状態を言う。

【註9】「インターネット・ストラテジー」(松岡正剛、金子郁容、吉村伸、ダイヤモンド社)の中で吉村伸氏が述べている言葉。



鋳型に湯(鋳鉄を溶解したもの)を流し込む風景

「駅広」に森が繋がった

川口市の「顔づくり」と町並み形成への取り組み

埼玉県川口市では、古くから居住してきた川口人と新・川口人がともに育む新しい川口の顔を生み出すべく、長い時間をかけてまちづくりに取り組んできた。JR川口駅東西口の駅周辺整備はその大きな成果の一つである。そして駅前広場(駅広)につながるように、この街ならではの「森」が誕生した。

川口市は鋳物産業や植木産業に代表される産業都市としての性格が色濃い街である。江戸時代に始まるこれらの地場産業は、コミュニティー意識が強く、祭り好き、親分肌で面倒見がいいと言われる川口人の職人気質を育んできた。そして今、川口は東京の至近都市として住宅都市としての色彩を強めつつ、産業都市の伝統をも受け継いだ不思議な力を秘めている。

市民の「まちの記憶」をどう受け継ぎ、また新たな共感をどうつくっていくか、川口らしい都市デザインとは何か、そして産業都市と住宅都市の共存を図るには? 21世紀には52万人都市を目指す川口市では、さらなるまちづくりの気運がゆっくと盛り上がっている。

取材・文
石堂 威 + 小田道子
撮影
石黒 守