

# 公共施設整備における地域の参加 ——参加のデザインとファシリテーション

連 健夫 *Muraji Takeo* 建築家・一般社団法人日本建築まちづくり適正支援機構代表理事

公共施設整備において地域の参加、すなわち利用者である市民の参加が不可欠になっている。その背景と共に、その意味とプロセス、具体的な事例も含め、ワークショップや対話におけるファシリテーションについて、筆者の経験も含めてまとめる。

## 1. 今、なぜ利用者参加なのか？ その背景

戦後における急激な建築需要と高度経済成長を通してハードとしての公共建設整備が行われた。その中には、中身を伴わず使われていない事例もあり、箱もの行政との批判があった。この反省、改善の意味で、近年、利用を含め、その質の向上が求められるようになってきた。質には、建築や設備といったハードな面と、使い方というソフトな面があり、その両方の質を上げるべく、市民の参加が求められるようになってきた。これは、日本が成熟社会に向かっていると解釈できる。すなわち、専門家のみでの施設整備ではなく、利用者である市民の意見も取り入れて充実したものを創る視点である。市民参加について、建築行政は都市計画行政より後発である。都市計画では、1992年の都市計画法改正により住民参加が推奨され、都市マスタープランを作成すべく市民参加のワークショップが全国に広がった。つまり、30年以上前から市民参加が行われており、これに比べ公共建設整備での市民参加が一般的になったのは、この10数年であろう。

この動向に1995年問題も捉える必要がある。ウィンドウズ95が爆発的に広がる中、誰でも簡単に専門知識・情報を得ることが可能となり、従来の行政や専門家が持つ専門知識・情報の価値が弱まったともいえる。一方、一般市民が専門知識・情報を得ることにより、同じベースで創造的対話をすることが可能になったのであ

る。このことにより、行政や専門家の役割は専門知識・情報を提供するのみならず、対話を創造的に進める促進者・調停者というファシリテーターの役割が求められるようになってきた。ファシリテーターはワークショップの進行役を担い、課題を分かりやすく説明し、議論をまとめる合意形成などを行う。

## 2. 市民参加のメリットは何なのか？

- 第1に、利用者である市民が参加することにより使いやすくなる。利用者は設計の専門家ではないが、設計案に対して意見を言うことはできる。それをしっかり設計者が受けとめてデザインすることにより、使いやすく質の高い設計となる。
- 第2に、設計に地域性が加味される。公共施設整備において、その特徴という意味で地域性はとても大切である。住民は地域の専門家とも言え、利用者である地域住民の意見を設計者が捉えることにより、設計への反映が可能になる。
- 第3に、利用者にとって親しみの持てる建築となり、大切に使う気持ちが生じることである。これは誰にでもあるが、関わったものには自然に愛着感が生じる。それが結果として、建築を大切に使うこととなりサステナブルに繋がる。
- 第4に、建設後のクレームが少なくなることである。設計プロセスに関わり、意見を言い、その調整を通して、結果としてクレームが少なくなる。これは、クレーム対応を事前に請け負う行為であるとも言える。

## 3. 市民参加のデメリットとは何なのか？

市民参加のワークショップをするためには手間と時間が必要である。参加方法の検討と手間が発生する。また、

準備と実施に時間が必要となる。しかし、参加の機会をつくらない実施は、手間もいらず、時間もかからないが、利用者にとっては、一方的に与えられた建築となるため、どうしてもクレームが生じやすい。クレームが生じるとその対応に時間を費やすことになる。この時間は言わばネガティブな対応時間であり、それよりも、設計段階で使うポジティブな創造的時間の方が担当者にとって負担が少ないのは言うまでもない。手間については、最近では、参加のワークショップができる機関や団体があり利用すると良い。

#### 4. 市民参加のデザインの2つの意味

市民参加のデザイン（設計）には2つの意味がある。1つは、「参加型デザイン」で、利用者である市民が参加するデザインである。もう1つは、市民が参加する「機会をつくるデザイン」である。

施設整備のプロセスは、大きく①建築企画→②基本計画→③基本設計→④実施設計→⑤施工→⑥利用、であり、どの段階で市民が参加するのが望ましいのかの検討が求められる。

①建築企画段階での参加は、基本計画に進む前の設計と件づくりに市民が関わることになり、最も川上で市民の意見が加味され望ましい。与件づくりは、デザインなどの専門性を伴わずに文章化できるので市民参加しやすい良さがある。

②基本計画段階では、何をどの位置に設けるといったゾーニングの検討となるため、専門家が案を出し、それを元に市民の意見を求める形になる。複数の案を示し、そこから市民が選択する形が望ましい。専門家がメニューを出し、市民が選択するという参加である。

③基本設計段階では断面や立面検討が加わり、専門家の案を元に市民が検討する形である。基本計画段階の参加と同様、複数の案を出して市民が選択するというメニュー方法が望ましい。立面検討は美観に関わり、地域らしさのデザイン検討になるので結構盛り上がる。

④実施設計段階での参加は専門性が高く、やや難しい感があるが、材料や部分的な検討に参加の機会をつくることできる。材料はサンプルなどの実物を見せて検討する。専門家が解説して選択するという形もあるが、多

くは専門家が選び、市民が理解、確認という形になる。

⑤施工の段階では、塗装ワークショップやウッドデッキづくりなどが可能である。身体を使った参加なので、一緒につくり上げたという参加者の満足度は大である。塗装や大工の職方にやり方を説明してもらいと学びがあり、更に満足度が増す。

⑥利用の段階では、建物完成時に市民参加で使い方を検討する方法である。出来上がった建築空間があるのでイメージしやすい良さがある。これにより、必要な家具を揃える、棚を設ける、黒板を設置するなど、使いやすくする手立てにすることも可能である。

#### 5. 市民参加の方法／ワークショップ

参加の方法には様々なものがあり、その目的に応じたやり方が望まれる。主だったものをあげ、その特徴を述べる。

##### ①まち歩きや敷地訪問

1グループ10名～15名くらいで街を歩き、街のタカラ（良さ）とアラ（課題や問題）、など街の特徴を把握するのが目的である。あらかじめ写真係、指示棒（ポインター）係、時間係、メモ係を決めておく、途中で役割を交代すると不公平がなくなる（写真1）。ファシリテーターは適宜、「これはどうでしょうか？」と会話のきっかけをつくる。公共建築整備において、街の特徴や周辺環境の把握は大切で、事業の当初に実施するのが望ましい。敷地訪問は実体験として広さや周辺環境が理解できる。事業の初期段階や基本計画の検討時に実施するのが効果的である。



写真1  
タカラとアラを  
指示棒（ポインター）  
で指摘する

## ② コラージュ (切り貼り絵)

理想の〇〇などのタイトルで、皆で切り貼り絵をつくり、参加者のイメージを共有する。1グループ、5～10名くらいで模造紙などの台紙に、雑誌などからの切り抜きや、コメント、イラストなどを用いて自由に作成する(写真2)。皆でつくるので満足感がある、イメージなので反対意見が出ない、子供も含め誰でも参加できるといった良さがある。事業の初期段階で実施すると効果的、グループの発表は自分たちのつくったコラージュの発表なので盛り上がる。



写真2  
理想のさくらの家の  
コラージュをつくる

## ③ KJ法

付箋にコメントを記入してまとめる方法で、この手法を編み出した川喜田二郎氏のイニシャルからKJ法と呼ばれている。1つの付箋に1つの意味、言葉を書くことで分類が可能となる。分類は関係するものをグルーピングしてタイトルをつける方法と、あらかじめ枠を設けて、該当するものを貼り付ける方法があるが、後者の方が分類しやすい。例えば、縦軸をハード(建築、設備、道具など)とソフト(人、お金、制度など)、横軸を良い点と問題点で4つの枠を設ける方法である(写真3)。



写真3  
4つの枠を設けて  
付箋を貼り付ける

## ④ グループ討議

多人数の場合はどうしても意見が言えない人が発生しがちである。それを避けるべく、5～10人のグループで話し合う形である(写真4)。話し合った内容を発表し、他のグループと共有する。全体の進行を担う全体ファシリテーターとグループの進行を担うグループファシリテーターを設けて実施する。話し合いのまとめは模造紙などの台紙に、KJ法を使ってまとめたり、討議で得られたポイントを箇条書きにしたりする。



写真4  
グループに分かれて  
ディスカッションする

## ⑤ 旗揚げ

大人数で行う場合に適した方法である。参加者に〇と×の棒を配布し、質問に応えるという形で進める(写真5)。A、B、Cの棒を用い、「Aは何々、Bは何々、Cは何々、として該当するものを上げてください」というやり方もある。どれが多いのかなど、カウントする役割が必要である。大人数でも参加した感があり、参加満足度が得られる良さがある。



写真5  
〇と×の棒を持ち、  
該当するものを  
上げる\*1

## ⑥ デザインゲーム

まちづくりの実践家、ヘンリー・サノフが開発した方法で、参加者が楽しめるゲーム的手法をまちづくりの疑似体験に応用したものである。アンケートカードやすぐ

ろくなど様々なやり方がある。建築家のファシリテーターがブロック模型を敷地図に置き説明することで、参加者が敷地の特徴や建物との関係を理解し、話し合いの下地をつくることができる（写真6）。



写真6  
敷地図にブロック模型を乗せ、話し合う

## 6. 利用者参加の事例

本当の利用者が参加することが大切である。幼稚園であれば幼児、小中高等学校であれば児童、生徒、専門学校や大学であれば学生、市民図書館や庁舎であれば市民といった具合である。これは、形だけの参加のプロセスではなく、利用者参加の中で得られたものを活かすという意識が何より大切である。

### 事例1 市民（利用者）の参加

#### 「湘南台文化センター」（1989・建築家：長谷川逸子）

設計コンペで選ばれた案を元に、市民との意見交換会を何度も実施し、子供文化センター展示物の公募など市民と一緒に考える設計が行われた（写真7）。これにより、第二の自然の創出というコンセプトを維持しつつ、市民からの要望が空間設計に反映させた市民参加の草分け的な事例である（写真8）。

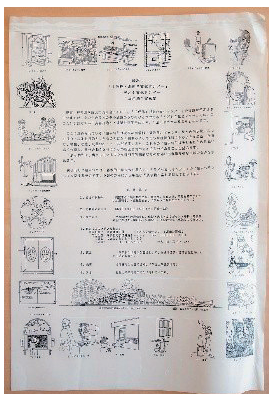


写真7  
子供文化センター展示物の公募案内\*2



写真8  
第2の自然を表現した近未来的外観

### 事例2 児童（利用者）の参加

#### 「白石市立白石第二小学校」

#### （1996竣工・建築家：芦原太郎、北山恒）

事前に、児童、保護者、教師など1,400人の意見交換会（ワークショップ）が行われ、そこで得られたことを与件として設計された事例。基本設計段階では模型を用いて、意見交換が行われ実施設計に反映された（写真9）。教室を仕切る壁は四周とも可動でフレキシブルであることや（写真10）、体育館を昇降口と連続させた大きなエントランスホールなど、開放的空間が特徴で、この成功事例により、設計のためのワークショップが広がった。



写真9  
児童参加で行われたワークショップ\*3



写真10  
各教室が家のような特徴あるデザイン

### 事例3 市民（利用者）の参加

#### 「大船渡市民文化会館・図書館リアスホール」 (2008竣工・建築家：新居千秋)

プロポーザルコンペで選ばれた案を元に、市民参加のワークショップが行われた。当初から「みんなで大船渡市民文化会館を創る会」が発足し、市内を調査するまち歩きツアーや基本設計ワークショップが行われた。これらを通しリアス式海岸を活かしたユニークな建築デザインとなった(写真11)。東日本大震災時に住民が逃げ込み、避難所として機能したことから、市民参加のワークショップが住民にとって身近な施設となり、それが日常時のみならず、非常時においても役に立つことが認識された(写真12)。



写真11  
リアス式海岸をヒントにデザインされた



写真12  
東日本大震災時、有効に使われた

### 事例4 市民（利用者）の参加

#### 「町田市庁舎」(2021竣工・建築家：楨文彦)

新庁舎の建設において、市民参加による庁舎問題の検討→基本計画の検討→基本設計の検討、の全プロセスで市民参加が行われた(図1)。基本設計の検討では、検討原案をもとに、広場と緑地、市民協働空間などテーマを設定して検討が行われた。建設用地の見学、模型を使った検討、先進事例の検討など設計内容に直接結びつく具体的検討が、議会、市民、行政、学識経験者の協働で行われた好事例である(写真13)。

図1 市民参加のプロセス\*4



写真13  
広場や緑地を含め参加のデザインがなされた

### 事例5 幼児（利用者）の参加

#### 「白鷗幼稚園おもちゃライブラリー」 (2005年竣工・建築家：連健夫)

おもちゃの持つ情操教育の効果から、白鷗幼稚園の増築としておもちゃライブラリーが計画された。最初に館長に理想のおもちゃライブラリーをテーマにコラージュをつくってもらい、そこから丘と一体になった建物自体がおもちゃというコンセプトを設定した(写真14)。幼児の参加の機会をつくるべく、ガラスの衝突防止のカラーフィルムづくりワークショップや滑り台の位置決めワークショップを実施した(写真15)。コラージュの有効性や幼児も参加可能であることが確認できた事例。



写真 14  
丘と一体になった  
特徴的なデザイン



写真 17  
十字架や木質感  
などを活かした  
デザイン



写真 15  
子供たちが  
ガラス衝突防止フ  
ィルムを貼る

#### 事例 6 学生（利用者）の参加

##### 「ルーテル学院大学新校舎」

（2005 竣工・建築家：連健夫）

臨床心理学科設置に伴う新校舎の計画にあたり、先生方へのヒアリングと共に、学生参加のワークショップを実施した。既存校舎が巨匠・村野藤吾設計であり、学生参加で既存校舎の勉強会を行い、既存校舎のタカラとアラのワークショップを実施、その後に理想の新校舎をテーマにコラージュワークショップを実施した（写真 16）。施工段階での参加の機会として、陶芸家を招いてタイルづくりワークショップを実施した。タイルはエントランスやルーフデッキの床に貼られ、手づくり感のある建築となった。学生参加により特徴ある建築が生まれたのみならず、参加学生の学びの機会になった事例（写真 17）。



写真 16  
理想の新校舎を  
イメージした  
コラージュ

#### 事例 7 児童・生徒（利用者）の参加

##### 「ゆりかご園心理療法棟」

（2007 年竣工・建築家：連健夫）

児童養護施設に付属する心理療法棟の建て替えにおいて、利用者である児童・生徒の参加の機会をつくった。計画段階で、スタッフによるゾーニング検討の後、子供たちとコラージュ大会を行った。そこで得られた心の拠り所を表現したコンセプト模型をつくりスタッフと話し合いながら基本設計を行った。建設時には、子供たちに、地鎮祭、上棟式など儀式への参加と共に、床の墨入れワークショップ、塗装ワークショップなど施工参加の機会をつくり、親しみの持てる建築となった（写真 18）。参加のデザインが参加者に心の拠り所を与えた事例（写真 19）。



写真 18  
子供たちによる  
塗装ワークショッ  
プ



写真 19  
父性（大黒柱）、  
母性（包む）を  
コンセプトに設計

## 事例8 スタッフ（利用者）の参加

### 「隠岐の島海士町 農林水産物加工施設」

(2009竣工・建築家：連健夫)

増築計画であり、既存建物を考えるワークショップをスタッフと共にKJ法を実施した。次に理想の施設をテーマにコラージュワークショップを行いイメージの共有を図った。そして3つのコンセプト模型をつくり、区長や行政担当者を含め投票を行った。一番多かった案を元に基本設計を行い意見交換した。施工では、壁の断熱材代わりの新聞詰めワークショップ、塗装ワークショップ、ウッドデッキづくりワークショップ、完成後には使われ方ワークショップを行うなど、皆で創った建築として愛着の持てる建築となった(写真20)。多くの市民参加の中で、皆で創ったという意識が醸成され、その意識がまちづくりにも繋がった事例(写真21)。



写真20  
住民参加の  
壁の古新聞詰め  
ワークショップ



写真21  
外壁の色は  
投票で決めた

## 7. まちづくりファシリテーター

### (対話を創造的に進める専門家)

1940年代後半に用いられ始めた言葉で、当初はグループカウンセリングにおけるプログラムの進行役として全体をまとめる役割を示していた。それが会議で発言を促したり、話の内容を整理し共有する役割や、まちづくりでの参加者の様々な意見をまとめる役割などに繋がって

いる。課題を達成すべく公平な立場に立ち、専門家の言葉を分かりやすく解説し、市民のつぶやきを意味ある言葉に翻訳するなど、様々な意見をまとめていく促進者、調停者の役割を担っている。ワークショップでは全体をまとめる全体ファシリテーター、グループを担当するグループファシリテーターが配置される。このファシリテーション技術を学ぶ講座は「JCAABE日本建築まちづくり適正支援機構」で実施されている(表1)。(2019年～20年度文科省委託事業で設置、高等教育機関や社会人向けオンライン講座などを実施している。2022年～23年度文化庁委託事業として、エジプトの建築家に講座を行い住民参加の保存まちづくり事業活動等を含め、2024年度日本建築学会教育賞を受賞した。参考図書：『建築系のためのまちづくり入門』学芸出版社。URL：<https://jcaabe.org/>)

## 8. 建築の民主主義、ウェルビーイングの視点

参加のデザインは利用者が関わることに意味がある。これは建築やまちづくりの民主主義に関係し、利用者の視点を話し合いの中で取り入れ、より質の高いものにしていくことに他ならない。「面倒だ!」と思われる方もいらっしゃるが、創造的対話ができる成熟社会にしていくことに異存をはさむことはできない。

「建築や街が、住む人や使う人の幸せに繋がっているか?」という問いがある。建築行為やまちづくりのクライテリア(判断基準)にその視点が求められるようになってきている。ウェルビーイングについて、WHO憲章では、「肉体的にも精神的にも社会的にも満たされる状態」としており、日本政府2020年の骨太方針では、「人々の満足度」としている。心理学者マーチン・セリグマンはウェルビーイングの構成要素として、ポジティブ感情、積極的な関与、良好な人間関係、意味ある人生、達成感覚をあげている。参加のデザインは、参加のプロセスを通して人の繋がりをつくり、世の中の役に立っているという貢献感の中で、建築やまちづくりの創造に関わることになる。すなわち、地域の参加が利用者の幸せやウェルビーイングに繋がると捉えることができよう。

表 1 まちづくりファシリテーター養成講座カリキュラム構成 (JCAABE 日本建築まちづくり適正支援機構)

	分野・領域	プログラム名	内容・ねらい
1	総合	建築から街へまちづくりファシリテーターとは何か?	まちづくりファシリテーターの概要を理解する
2	B、都市計画	都市計画の変遷と住民参加の重要性	都市計画の歴史の中での住民参加、専門家、ファシリテーターの役割を学ぶ
3	B、都市計画	まちづくりファシリテーターのコミュニケーションスキルと実践	まちづくりファシリテーターのコミュニケーションスキルと実践を学ぶ
4	B、都市計画	[実践] コミュニケーション技術演習	ロールプレイやディベートを通してコミュニケーションのスキルを習得する
5	C、合意形成ワークショップ	目標イメージ共有のためのワークショップ	まちづくりの目的に応じた手法、参加対象や募集の方法、実践スケジュールの立て方を理解する
6	C、合意形成ワークショップ	目的に応じた合意形成の手法・プロセス	まちづくりの具体的手法を学ぶ、自己紹介、合意形成、街歩き、KJ法、コラージュの方法を理解する
7	C、合意形成ワークショップ	[実践] ワークショップ演習 (KJ法・コラージュ)	KJ法、コラージュづくりを実際に行い、プロセスと留意点を学ぶ
8	B、都市計画	地域特性を活かすルール、規制や法律、まちづくり条例とは?	なぜまちづくりにルールが必要なのか、地域特性を活かすルール、規制、法律、まちづくり条例について学ぶ
9	E、修復・防災・エネルギー	自然災害にそなえる事前復興まちづくりの方法論	事前復興まちづくり訓練、防災やフェーズフリーデザインを理解する
10	E、修復・防災・エネルギー	[実践] 事前復興まちづくり演習	事前復興まちづくりワークショップの演習
11	A、建築デザイン	建築・まちづくり実践と建築士の役割	事例を通して建築とまちづくりとの関係、建築士の多様な役割を学ぶ
12	A、建築デザイン	建築設計における参加のデザイン	建築設計における参加型の設計プロセスを事例を通して学ぶ
13	A、建築デザイン	[実践] 参加型デザインによる実例見学	参加型の設計プロセスによってできた事例を訪問、見学し、利用者へのヒアリングを含め、学ぶ
14	A、建築デザイン	リノベーションまちづくりの動きと実践	リノベーションとは何か? まちづくりとの関係、事例を通して学ぶ
15	A、建築デザイン	[実践] リノベーション技術・実習	リノベーションの演習課題を行い、それを通して、スキルの習得と共に留意点を学ぶ
16	E、修復・防災・エネルギー	自然環境・エネルギーを取り巻く状況とまちづくりとの関係	SDGsとまちづくりの関係、エネルギーとまちづくり、省エネ技術について学ぶ
17	E、修復・防災・エネルギー	[実践] エネルギーとまちづくりの実践	スマートタウンの実践事例を通して、エネルギーとまちづくりを捉える
18	A、建築デザイン	耐震化、不燃化、インスペクションの実際	インスペクション、耐震化、不燃化の技術、方法、助成制度の仕組みについて各種構造別に理解する
19	A、建築デザイン	[実践] インスペクション演習	インスペクション、耐震化と不燃化の技術を用いた演習を行う
20	E、修復・防災・エネルギー	地域資源としての文化財の保存と活用	保存、修復とまちづくり、歴史的建築物と近代建築の保存、利活用を学ぶ
21	E、修復・防災・エネルギー	[実践] 修復実例見学	保存、修復事例を訪問、見学する。関係者からの説明を含め現状の課題を理解する
22	D、不動産・経営・税	建築と不動産、エリアマネージメントをつなぐ基礎知識	建築と不動産、経営、税金についての基本を理解する
23	D、不動産・経営・税	[実践] 建築と不動産演習	建築と不動産、経営等を捉えて、演習を行う
24	D、不動産・経営・税	宅建士に学ぶストックさせないマッチング術	今後の不動産業、宅建士の役割、マイナス不動産の活用を学ぶ
25	D、不動産・経営・税	[実践] 今後の不動産、宅建士演習	不動産業の初歩的実務の演習を行い、その特徴と留意点を学ぶ
26	B、都市計画	人口減少社会における空き屋・空き地という課題	空き家空き地の課題、その解決策、行政の対応や助成制度、担い手について学ぶ
27	B、都市計画	[実践] 事例見学	空き家空き地の活用事例の見学
28	総合	まちづくりフィールドワーク実習①	課題出題
29	総合	まちづくりフィールドワーク実習②	発表(グループ別でスマホ撮影したものを使う)とディスカッション
30	総合	まちづくりフィールドワーク実習③	講評会

テキスト執筆者 ● 連健夫 (登録建築家/日本建築まちづくり適正支援機構代表理事)、野澤康 (工学院大学教授/博士)、松村哲志 (登録建築家/名古屋大学講師)、阿部俊彦 (立命館大学准教授/博士)、松本昭 (チームまちづくり/博士)、市古太郎 (東京都立大学教授/博士)、三井所清典 (登録建築家/まちづくり専攻建築士/アルセッド建築研究所/芝浦工業大学名誉教授)、連勇太郎 (建築家/NPOモクチン企画)、北村稔和 (機家フリマ代表)、向田良文 (建築家/デザインタック代表)、渡邊研司 (東海大学教授/博士)、高橋寿太郎 ((株)創造系不動産代表)、田中裕治 (宅建士/全国空き家流通促進機構代表)、饗庭伸 (東京都立大学教授/博士)、湯浅剛 (登録建築家/アトリエ六曜舎)、連ヨウスケ (漫画家)、大倉宏 (美術評論家)、山田俊之 (日本工学院専門学校)、仁多見透 (新潟工科専門学校)、今泉清太 (麻生建築&デザイン専門学校)

□ 講義    ■ 実践 (演習・見学・まち歩き・合意形成ワークショップ)    ■ まとめ

出典

- \* 1: 長岡市和島村島崎、良寛の里街並づくり (三井所清典、JCAABE 認定まちづくり適正建築士セミナー)
- \* 2: CCA 市民と考える建築家 (撮影: 大町晃平、資料提供: 長谷川逸子建築計画工房)
- \* 3: 芦原太郎建築事務所提供
- \* 4: 町田市ホームページ、『広報まちだ』「新庁舎建設特集号」(原図を基に編集室で制作)