

# 都市のパブリックスペースにおけるファシリティ・デザインの開発と実践

大学院自然科学研究科建築学専攻／工学部建築学科 田中智之

大学院自然科学研究科社会環境工学専攻／工学部社会環境工学科 星野裕司

## 1. プロジェクトの背景と目的

熊本市中心市街地における桜町・花畑周辺地区まちづくりの整備計画に参画し、具体的なファシリティ(都市広場の設備)整備に関連するものづくりの企画・提案を通して、参加学生が実践的なものづくり能力(プロダクトデザイン実行力)を培うと同時に、プロジェクトを企画し遂行する実行能力(社会人基礎力)を強化するものである。

プロジェクト実施の背景:建築学科・建築学専攻および社会環境工学科・社会環境工学専攻では、特に建築設計系の分野と土木計画・景観系の分野にて実際のまちづくりや都市デザインを通じた実践的な課題解決型の教育・研究を行っている。近年では「熊本駅周辺地域都市デザイン(平成25年度都市景観大賞受賞)」などで両分野が協働し、建築・土木・UD・プロダクトの枠を越えた横断的なものづくりを行っているが、さまざまなニーズや変化に対応する高度な柔軟性が要求される都市空間や社会基盤を創造する上で、このような社会工学系分野における多領域連携型の取り組みに対する需要は高まるばかりである。

プロジェクトの目的:実際に動いている都市デザインやまちづくりの整備計画に参画し、具体的なファシリティ整備に関連するものづくり(主にイベントテント、ベンチなどのストリートファニチュア)の企画・提案を行うことを通して、実践的なものづくり能力を培うことを目的とする。



図1 桜町・花畑周辺地区まちづくりのエリア

## 2. プロジェクトの概要

熊本市中心市街地における桜町・花畑周辺地区(図1)まちづくりの一環である花畑広場、花畑公園、辛島公園、シンボルプロムナードといった一連の整備計画に参画し、具体的なファシリティ(都市広場の設備)整備に関連するものづくり(主にイベントテント、ベンチ等のストリートファニチュア)の企画・提案を行う。具体的なフェーズとしては以下の6段階が想定される。

- 1) 敷地および周辺地区のリサーチ  
熊本城および中心市街地における回遊性を実現する上で、現状を調査し課題等を抽出
- 2) 全体のエリアプランニングに参加  
桜町・花畑周辺地区まちづくりマネジメント検討委員会部会に参加し、ファシリティ整備内容を把握
- 3) 既往のファシリティ・デザイン事例の調査  
国内の都市広場やランドスケープデザインにおける先行事例を把握し現地調査・事例分析等を行う
- 4) ファシリティ・デザインの企画  
具体的なファシリティ・デザインの企画、立案を行う
- 5) ファシリティ・デザインの試作・検討  
具体的なファシリティ・デザインの設計、モックアップを用いた試作、検討を行う
- 6) PDCAサイクルの実践  
モックアップを用いて現地でヒアリング調査等を実施し、その結果をフィードバックし再検討

1年目は上記1～3までを行い、2年目は4～5、3年目は6を行いまとめおよび研究発表等を実施する予定である(図2)。



図2 プロジェクトの体制とフローイメージ

### 3. H27 年度プロジェクト

本年度は下記2件の学生プロジェクトを立ち上げ、前節内の1および2を中心に行い、一部成果として4についても行った。また同時に教員を中心として3の事例調査も併行して実施した（新潟県長岡市の「アオーレ長岡」等）。

#### 学生プロジェクト

##### ①広場を活性化する建築の試作提案「くのいすのアクティビティを強化する建築の提案」（代表：山崎春菜）

本研究に至るこれまでの取組みとして、(仮称)花畑広場利活用ワークショップを熊本市と共に開催してきた。広場の提案コンペにて最優秀賞を受賞した提案「動かせる椅子を活用した広場（提案者：山崎春菜）」をベースに、市民公募によるメンバーとともに複数回ワークショップを開催し、具体的に「くのいす」と名付けられたオリジナルベンチを試作し、実際にメーカー(コトブキ)に製作してもらった(図3)。その家具を用いてイベント「城下広間の宴～ランチだよ！全員集合！！～」を実施した(平成27年3月7日)。



図3 実際に企画・デザインした「くのいす」

イベント終了後にも、この「くのいす」は日常時や広場のイベント時に活用され続けているが、代表学生を中心とした学生グループが利活用状況を観察調査した。その結果「くのいすは様々な使い方や特徴を持っており、広場の賑わいをつくっている。くのいすでのアクティビティを保ちながら、使い方の幅を広げることが広場の活性化に繋がるのではないか」という問題意識を持ち、「くのいすのアクティビティを強化する建築」としてのコンセプトを「輪郭を変える建築」とし、くのいすに合わせて形態が可変する小建築のデザインを作成し、実際に原寸モックアップを製作(図4)。

実際に広場を熊本市より一日貸し切ってもらい、原寸モックアップを用いた実証実験を実施した(平成27年12月29日)。

くのいすの様々な組み方に合わせて「輪郭を変える

建築」を作成し、幾つかのバリエーションを試作した。またその効果を比較できるように、くのいすのみのものと、建築付きのものを作成した。

通りすがりの市民やバス待ちの観光客の方々等が利用した際にアンケートを実施し、そのユーザー評価を記録した。



図4 輪郭を変える建築の原寸モックアップ実験

##### ②広場の市民利活用ワークショップの企画運営「(仮称)花畑広場イベントワークショップ」(代表：林原孝樹・中島直弥)

同じく(仮称)花畑広場を中心とするパブリック・オープンスペースの利活用方法を検討する「(仮称)花畑広場イベントワークショップ」の企画運営を学生に担当してもらった。

期間：平成27年7月1日～平成28年1月28日

回数：全10回

参加者：市民28名(一般7名、学生21名)

目的：広場の使い方を提案すること。また広場の利活用に関する担い手を育成すること。



図5 花畑広場イベントワークショップの様子

第1回ではこのワークショップでは何を行い、どのように進めるか等の話し合いが行われ、第2回では何かモノをつくることを通して広場やまちを活性化し

ていこうということに。その製作物は家具スケールなのか、建築スケールなのか、といった製作物のスケールが検討された。

第2～5回では模型等による検討やイメージの共有が行われた。

第6～9回では具体的な製作物（くのいすの収納家具およびまちづくりテラスのテーブル）について検討がなされ、第10回のイベントでは、まちづくりテラスのテーブルを実際に製作することに決定（図5）。

そして第10回のイベント「花畑にぎわい市～まちなかウッドファクトリー～」では予め製作しておいた木組みのパーツを広場にて市民参加者と共に組み上げ、またテーブルの穴に嵌め込む押し花プレートも当日に市民参加型で製作し、参加者と共に仕上げを行った。

参加した市民へのアンケートを実施し、「まちづくりテラスに設置されたらまた見に行きたい」「自分たちが手を加えたものが残ることがうれしい」などの声を聞くことができた。



図6 実際にイベントで製作したテーブル

企画運営した学生の意見としては、市民デザインでものを作り上げる苦勞として、「ワークショップで出た意見をどのようにして汲み取り、全体のデザインに反映するかを悩んだ」等が挙げられた。また「市民がものづくりに参加したことで、広場との新しいつながりをつくり、広場に来るきっかけをつくることのできたのではないかと」、「市民と広場の小さな接点をつくる環境づくりが大切と感じた」等、プロジェクトを通して少しずつではあるが参加型まちづくりに関する手応えを感じつつあるようではあった。

#### 4. プロジェクトの効果と今後の課題

プロジェクトの実施効果や成果は、2つの効果測定を行った。

1つは実際にデザインされたプロダクトなどによる

ファシリティのユーザー評価である。モックアップを体験してもらい、アンケートやヒアリングによる評価を想定。実際は学生プロジェクト①にて原寸モックアップを体験した市民等への聞き取り調査を実施した。結果は「くのいす」単体に比べて賛否両論といった結果であった。

もう1つはプロジェクトを担当した学生によるプロジェクト評価である。本年度の学生プロジェクトが終了した時点で、参加学生による達成レベル自己評価を行ってもらい、それに重ねるかたちで指導教員も同様の評価を記入した（図7）。1年目ということもあり、3つの力（前に踏み出す力、考え抜く力、チームで働く力）に関して学生、教員共にまだ未熟という評価であったが、その中でもワークショップを重ねるうちに実行力や創造力が育まれたのではないかと判断できる結果であった。

力の名称	力の概要	定義	自己評価	評価	評価の概要、理由
前に踏み出す力	主体的	積極的に進んで行動する力	1 2 3 4 5	3.0	2つのワークショップで、2017年の春まで進捗するうちに達成レベルは向上しているが、その後の進捗は遅いと感じた。
	協力的	他人に働きかけ働きあわせる力	1 2 3 4 5	3.0	2017年の春までの進捗は遅いと感じたが、その後の進捗は遅いと感じた。
	実行力	目的達成のために行動する力	1 2 3 4 5	3.0	進捗が遅いと感じたが、その後の進捗は遅いと感じた。
考え抜く力	課題解決力	課題を解決し、目的達成を導く力	1 2 3 4 5	2.0	課題解決力が、ワークショップを通じて向上したと感じた。
	計画力	課題解決のために計画を立てる力	1 2 3 4 5	3.0	計画を立てる力が、ワークショップを通じて向上したと感じた。
	創造力	課題解決のために新しいアイデアを生み出す力	1 2 3 4 5	3.0	創造力が、ワークショップを通じて向上したと感じた。
チームで働く力	協働力	目的達成のために協力する力	1 2 3 4 5	2.0	協働力が、ワークショップを通じて向上したと感じた。
	継続力	目的達成のために継続して行動する力	1 2 3 4 5	3.0	継続力が、ワークショップを通じて向上したと感じた。
	責任感	目的達成のために責任を負う力	1 2 3 4 5	2.0	責任感が、ワークショップを通じて向上したと感じた。
総合評価			1 2 3 4 5	3.0	ワークショップを通じて、総合的に向上したと感じた。

図7 学生による達成レベル自己評価シート

また課題としては、この全体プロジェクトが3年計画であることを前提として、この初年度の経験と課題が如何に有効なかたちで2年目、3年目に継承そして蓄積されるかを検討する必要がある。