

# 多主体による対話のプロセスにおける飛躍を伴うデザインの提示と そこから広がるデザイン思考

Presentation of design accompanied by a leap in the process of dialogue by multiple subjects and design thinking that spreads from there

○荒川 百花（関東学院大学大学院工学研究科建築学専攻修士課程）\*1  
酒谷 粹将（関東学院大学 建築・環境学部 建築・環境学科 准教授）\*2

\*1 ARAKAWA Momoka, Dept. of Architecture, Faculty Engineering, Kanto Gakuin University,  
1-50-1, Mitsuura Higashi, Kanazawa-ku, Yokohama, Kanagawa, 236-8501, m22J3001@kanto-gakuin.ac.jp

\*2 SAKATANI, Suisho, Associate Professor, Kanto Gakuin University, D.Eng.,  
1-50-1, Mitsuura Higashi, Kanazawa-ku, Yokohama, Kanagawa, 236-8501, sakatani@kanto-gakuin.ac.jp

キーワード：対談, ワークショップ, 創造性, 飛躍, デザインプロセス

## 1. はじめに

近年、まちづくりや公共施設等の整備において、地域住民やユーザー等を集めワークショップを行い、そこで集められた意見や要望を設計に組み込む事例が多くなっている。その一方で、建築の専門性を持たない人々が建築デザインのプロセスに関わり、そこから住まい手や使い手ならではの有益なアイデアや意見を引き出す事は簡単なことではない。意匠や計画、構造、環境等の専門的な話題に焦点をあてすぎるとその議論への彼らの十全的な参画は見込めないであろうし、逆に一般的・普遍的な話題に終止しては、その対話のプロセスからこれまでにない新しいアイデアを生み出すのは難しいであろう。このとき住民やユーザーらとのワークショップをどのように設定するかという多主体による対話の場のデザインが重要な意味を持つことになる。

本研究では創造的な建築デザインにつながるワークショップデザインのあり方を探究する。特に創造的思考において重視される「飛躍」(leap)の概念に着目し、飛躍を伴う思考を促す仕掛けを取り入れたワークショップ手法の実践とそのプロセスの分析を通して、対話のプロセスの中でワークショップの参加者らがどのような創造的思考を展開していたのかを明らかにし、創造的なワークショップのデザインに寄与する知見を得ることを目的とする。対象としては関東学院大学酒谷研究室が企画・運営している「こずみのANNEX」プロジェクトで2022年度に行ったデザインワークショップにおける多主体による対話のプロセスを扱う。

ワークショップデザインやワークショップのプロセスに関する研究は多くの分野で存在する。例えば教育・人材育成の分野では、安斎ら<sup>(2)</sup>による大学生向けのワークショップにおける創発的コラボレーションを促すためのワークショップデザインの研究がある。この研究では「矛盾」から生まれる創発的な発想に着目し、相反する2つの条件を設定した制作課題を参加者に与え、その思考プロセスを分析している。建築分野では、高木ら<sup>(3)</sup>による、ワークショップを通じた子ども主体によるデザインのプロセスを扱った

研究がある。この研究では、ワークショップの中で子どもから出された創造的なアイデアが最終的なデザインの成果とどのように繋がっているかを分析し、子どもたちの創造性が建築空間として実現するまでの活き活きとしたプロセスを詳細に記述している。

本研究は上記のような既往研究と同様に創造性の観点からワークショップを捉えようとするものであり、特に思考プロセスにおける飛躍の概念からワークショップデザインを実践・検証する点に大きな特徴があると考えられる。

## 2. 創造的思考における飛躍

これまでのデザインの創造的プロセスに関する研究の中でも飛躍(leap)の概念は大きな注目を集めてきた。要求される機能をただ形に落とし込む予定調和的なデザインにおいては不要であるとしても、これまでにない新しいものを生み出す創造的なデザインにおいては、少なからず飛躍を含むプロセスが確かに存在しているのである。飛躍のプロセスに関わりの深い概念として、アブダクション(abduction)が挙げられるだろう。これは演繹、帰納に次ぐ第三の推論の形式として C.S.Peirce によって提唱されたものである。アブダクションはある“驚くべき事実”の観察から、それを上手く説明する仮説を形成し、新たな知識を想像する拡張的推論のひとつである。本質的には知識の拡張には繋がらない分析的推論として位置づけられる演繹とは異なり、その推論は間違いうるものでもあるが、知識拡張を引き起こすアブダクションは大きな飛躍を伴う創造的思考の原理に強く結びつく重要な概念であろう。

本研究で分析の対象とするワークショップにおいては、上記のような飛躍を伴う創造的思考の展開をワークショップの参加者に促す仕掛けとして、アブダクションにおける“驚くべき事実”となるデザイン案の提示を行う。具体的にはデザインのテーマや空間の要素を、その構法や経済性の制約にとらわれずに極端に強調して空間全体に展開・構築し、強い個性や特色を持たせた案をワークショップにおける話し合いの題材として提示することを試みた。

### 3. こずみの ANNEX プロジェクト

#### 3.1. こずみの ANNEX

「こずみの ANNEX」とは、横浜市金沢区の住宅地の一角にある築約 50 年の空き家をリノベーションし、シェアハウス兼地域拠点として運営している建物である (Fig. 1)。地域住民らにこの拠点へ親しみを持ってもらい、それぞれの自宅の“はなれ (= ANNEX)”として利用してもらうことを目指し 2021 年度から現在まで整備を続けている。



Fig.1 Kozumi's ANNEX

#### 3.2. こずみの ANNEX を考えるワークショップ

2022 年度に本プロジェクトの一環として、「こずみの ANNEX を考えるワークショップ」を実施した。これは、本プロジェクトが「ヨコハマ市民まち普請事業」のコンテストで選定されたことから、その整備内容について地域住民らと検討するために『みんなの ANNEX を設計しよう』というテーマで計 4 回実施した連続ワークショップである。(Fig.2)



Fig.2 Workshop time flow

このワークショップでは、意見を書いたポストイットを模型や図面に張り付けたり、家具キットを用いて模型をつくり変えたりして、参加者らに様々なデザインのアイデアを自由に出してもらった。各班には参加者が出したアイデアを模型にしたりスケッチを描いたりするサポート役の人を配置し、参加者がその場で自身の考えを具体的な形に表現できる環境をつくった。

### 4. 第 1 回 WS「こんなのアリかも、ANNEX」

本研究では、「こずみの ANNEX を考えるワークショップ～みんなの ANNEX を設計しよう～」の全 4 回のうち、第 1 回ワークショップ「こんなのアリかも、ANNEX」を扱う。

#### 4.1 ワークショップの概要

第 1 回ワークショップでは、参加者に日常でよく目にする建築の空間や用途だけでなく、より幅広い建築デザインの可能性に思考を拡げてもらうことを狙い、意図的に強い特徴を持たせたデザイン案を 3 つ提示した (Fig.3~5)。具体的には、ヨコハマ市民まち普請事業で提案した当初の案から要素を抜き出し、「全面デッキ」、「門のような庇」、「円状の土間」という特徴を 3 案に与え、それぞれに『デッキ案』、『門案』、『土間案』と名前をつけた。

会場には、1 テーブルに 1 案の縮尺 1/20 の 1 階平面図と模型、家具キットを用意し、これらを 3 テーブル分準備した (Fig.6)。ま



Fig.6 workshop kit

た、ワークショップの様子を記録するために、ビデオカメラを 1 台、IC プレーヤーを 2 台用意し、各テーブルに設置した。

第 1 回ワークショップは Table 1 に示した流れに沿って行った。参加者らがアイデアを出しやすいよう、現地見学を行った。その後、参加者らをランダムに 3 チームへ分け、3 テーブルを順に回りながら、参加者らがすべての案についてチームで話し合っって様々なアイデアを出し、最後に 3 テーブルで話された内容について共有した。

Table 1 Overview of the 1st Workshop

2022.5.8 13:30~15:30 第 1 回 WS 「こんなのアリかも、ANNEX」	
1.WS 説明・レクチャー (20 分)	
2.現地見学 (30 分)	
3.各班で案だし (15 分×3)	
4.発表・共有 (20 分)	



Fig.3 Floor plan of "deck" plan

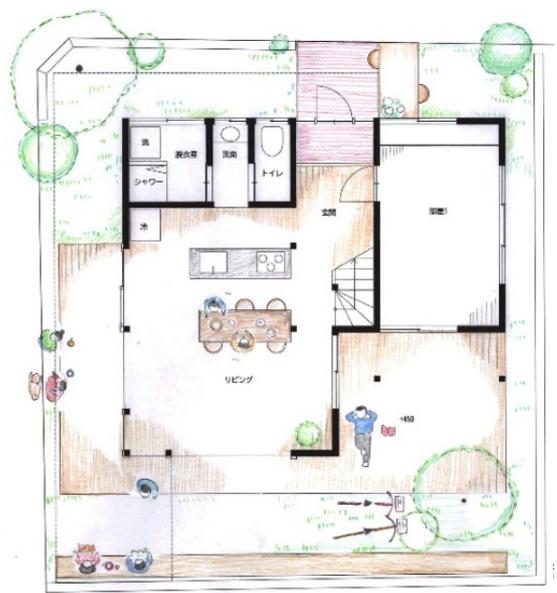


Fig.4 Floor plan of "gate" plan



Fig.5 Floor plan of "dirt floor" plan

#### 4.2 ワークショップの結果

参加者らによって多くのアイデアが3つの案へ加えられた。Fig.7とFig.8はワークショップ後の模型と図面である。3つの案へ加えられたアイデアを基にそれぞれの案と話し合いの内容との関係性について次章で分析する。



Fig.7 Model after WS



Fig.8 Floor plan after WS

### 5. 飛躍を伴うデザイン案へ落とされたアイデア

本章では、ワークショップの中で参加者らからどのようなアイデアが出されたのかという具体的な内容を捉え、それを基に、3つのデザイン案に設計者があらかじめ与えた特徴が参加者らの思考プロセスにどのような影響を与えていたのか明らかにしていく。

#### 5.1 分析方法

3つの案についての話し合いの詳細な内容を明らかにする為に、各テーブルのワークショップ中の様子を記録した映像と写真からアイデアの内容、形式（ポストイットや模型など）、アイデアの残された場所、アイデアを出した人の情報を記述し、Table 2のようなデータを作成した。3つのチームにα、β、γ、と名づけ、それぞれのチームの中で参加者らに番号を振り、参加者をα-1のように記した。また、ファシリテーターも同様に番号を振り、F-1のように記した。（ファシリテーターは各案のテーブルに固定した）そして、ビデオカメラの映像とICプレーヤーの音声に基づいて参加者らの発言内容、時間、発言した人を記述したデータを対象に分析を行う。Table 3は発話プロトコルの一部である。

これらのアイデアを記述したデータと発話プロトコルを基に分析を進めていく。

Table 2 The ideas generated by participants

No	内容	形式	場所	生成者
1	お茶をどうぞ	ポストイット	デッキ (南)	γ-2
2	小学生にきてもらう	ポストイット	デッキ (南)	γ-3
3	公園で遊んだ後に休める	ポストイット	デッキ (南)	F-2(γ)
4	道路側に座れたらいい	ポストイット	デッキ (南)	β-6
5	グリーンカーテン	ポストイット	壁 (南)	γ-5
6	ひさし多めがいい	ポストイット	庇 (南)	γ-4
7	ゲート 入れる場所 入れない場所	ポストイット	デッキ (南)	F-2(β)
8	遊びつつ、親や大人は見守る	ポストイット	デッキ (南)	S-2
9	ガラス	ポストイット	庇 (南側)	γ-4
10	遊具	ポストイット	デッキ (南)	F-2(γ)
11	外と内の共通で使う大きいテーブル	ポストイット	デッキ (南)	F-1(γ)
12	果物の木	ポストイット	デッキ (南)	γ-2
13	外でお昼寝	ポストイット	デッキ (南)	γ-6
14	取り外し可能なオーニング	ポストイット	屋根 (南)	γ-5
15	芝生	ポストイット	デッキ (南)	γ-2
16	ゆっくりおべんとうを食べられる トンビがない	ポストイット	デッキ (南)	γ-6
17	横になつている人の絵	ポストイット	デッキ (南)	γ-6
18	西日	ポストイット	庇 (西)	F-1(α)
19	レースカーテン	ポストイット	庇 (西)	γ-6
20	パラ ヘチマ カーテン	ポストイット	庇 (西)	F-1(γ)
21	らくがきできる外こう	ポストイット	デッキ (西)	γ-3
22	ハンモック (ハンモックの絵が書いてある)	ポストイット	デッキ (西)	γ-6
23	お茶をする (外)	ポストイット	デッキ (西)	γ-2
24	チョーク落書き	模型を加工	壁 (西)	F-1 (γ-3)
25	夏場なら水あそびできる	ポストイット	壁 (北)	β-7
26	2F すべてグリーンカーテン	ポストイット	庇 (北)	β-4
27	水の流れをつくる	ポストイット	庇 (北)	β-7
28	コミュニティーが強い	ポストイット	デッキ (北)	γ-3
29	近所つきあい	ポストイット	玄関前 (北)	γ-3
30	道	ポストイット	デッキ (北)	β-7
31	植栽がいい	ポストイット	デッキ (北)	γ-3
32	黒板 (消せる)	ポストイット	デッキ (南)	β-4
33	コンテナ (コンテナトラック)	ポストイット	デッキ (南)	β-4

Table 3 Examples of utterance protocol

開始	終わり	人	内容
...	...	...	...
0:30:09	0:30:09	F-7	そうですね。
0:30:09	0:30:18	γ-2	なんか今裸足で歩く子があんまないじゃないですか。裸足もいいなって、裸足とかでも歩けるような遊べるような、
0:30:19	0:30:21	γ-1	裸足で歩けるような...
0:30:20	0:30:21	γ-2	全然汚れてもいいけど
0:30:22	0:30:23	F-8	砂場みたいな場所もあると...
0:30:24	0:30:26	γ-2	砂場はどうだろうねもうちょっと
0:30:27	0:30:27	γ-1	コンクリートなの？
...	...	...	...

#### 5.2 各案に落とされた類似したアイデア

3つの案に加えられたアイデアを比較すると、各案に共通するアイデアがいくつか見られた。これらの共通するアイデアの中から『果物の木』と『2階に上がる要素』の2つに焦点を当て、分析する。

5.2.1 『果物の木』 3つの案に共通して貼られた『果物のなる木』、『果物の木』、『果物の木 みかんとか』というアイデアはすべてγ-2が出したアイデアであった。γ-2の対話や行動の中から、各案の話し合いの中でこれらのアイデアが出された手がかりを探る。

Table 4は、『土間』案に対して『果物のなる木』のアイデアが出されるまでの発話プロトコルである。γ-2が発案する前に、γ-3とγ-4が戦後のこの住宅地に水汲み場があり、定期的に地域の人が集まるコミュニティの場があったと話をしてきたことがわかる。ここから、F-7がコミュニティの場を作る為のアイデアの提案を促し、γ-2から『果物のなる木』というアイデアが出された。そして、その後の発話から、γ-2がかつてこの地域でみかんをもらうという経験をしたことがわかる。このことから、γ-2は自身の体験を基に新たなコミュニティの場としての『果物のなる木』という

アイデアを出したと考えられる。

次の『デッキ』案でも  $\gamma$ -2 から『果物の木』というアイデアが出されるまでに、 $\gamma$ -3 とこずみの ANNEX の住人である F-1 がこずみの ANNEX での生活について話していた事が Table 5 からわかる。そこで、F-1 が地域住民との関わりについて話しており、この話の直後に『果物の木』のアイデアが  $\gamma$ -2 によって出された。その後の  $\gamma$ -2 の発言から、 $\gamma$ -2 が F-1 の発言を基に住人と地域住民のコミュニティの場として『果物の木』のアイデアを出したと推測できる。

『門』案では、『土間』案、『デッキ』案のように、 $\gamma$ -2 のアイデアに他者の発言が影響している場面は見られなかった。しかし、 $\gamma$ -2 が  $\gamma$ -1 へ「全部のところまで同じ事言ってもいいよね…」と問いかけ、『果物の木 みかんとか』を『門』案に貼り付けた事が Table 6 から読み取れる。『土間』案や『デッキ』案で見られた他者の発言との関係はみられなかったが、発案の際に案の特徴が関与していないと考えられる。これらのことから、3 つの案全てに同じアイデアが出されたのは、どのアイデアも参加者の同じ経験を基に考えられた事が関係していると考えられる。

5.2.2 『2階に上がる要素』 このアイデアは『果物の木』とは違い、別の人によって3つの案に共通して出されていたため、2階に上がるという要素は共通するものの、

Table 4  $\gamma$ 's utterance protocol (Dirt floor plan)

開始	終わり	人	内容
0:25:42	0:26:12	$\gamma$ -3	で、モノもあまりない時代にみんなで、当たった人、抽選みたいなので当たった人がここに住んで水もみんな汲みに行きたいな。みんなで暮らして行きましようってあのじゃあ今どうするってゆう感じですけど
0:26:13	0:26:29	F-7	ちょっとコミュニティとかだったらやっぱり何もなくてゆうかさの家具みたいなおっきなものがある方が…もしよかったらきになるものがあったら
0:26:30	0:26:43	$\gamma$ -2	<b>果物みたいなおっきな木</b> があれば、季節に収穫して、例えばジャムつくったりじゃないですけど
0:26:43	0:26:43	$\gamma$ -3	あっそうですね
0:26:59	0:27:00	$\gamma$ -2	みかんがいいかな
0:27:01	0:27:03	$\gamma$ -3	そこのミカンおいしかったですね
0:27:03	0:27:06	$\gamma$ -2	私もこの間いただきました
...	...	...	...
0:27:25	0:27:25	$\gamma$ -1	$\gamma$ -2の代わりにポストイットへ『 <b>果物のなる木</b> 』を書き込む

Table 5  $\gamma$ 's utterance protocol (deck plan)

開始	終わり	人	内容
0:38:11	0:38:34	$\gamma$ -3	住んでみて、どうですか？車はやっぱり若干多いって思うのと、あの、とても失礼でなければ、今まで住んでいたところと、こことの違いとか、いい悪いとかって
0:38:34	0:39:29	F-1	いい悪いはいっぱいあります。どっちもいっぱいあって、僕元々横浜市出身で鶴見区ってところに住んでいたんですけど、そっちはマンション暮らしだったんですけどはじめて一軒家に住んでみて、まあやっぱり1年間の印象としては暑い寒いですね。暑い寒いくらいじゃない感じだったんですけど、まあそれとは逆にあの近所付き合いたみたいなものが凄く盛んだっていうのが、僕の中で凄く驚いている事なんですけど、お隣さんと話したり、ゴミ出しとかここにごみ出しの場所があるんですけど、ここに出しに行くだけで、いろんな人と話ができたりっていうのが、なんか一軒家ならではの住宅街ならではのコミュニティなのかなって思いますね。あと、ここは車通りがすごい多いんで危ない場所だなぁと
...	...	...	...
0:40:02	0:40:08	$\gamma$ -1	$\gamma$ -2の代わりにポストイットへ『 <b>果物の木</b> 』を書き込む
0:40:08	0:40:09	$\gamma$ -2	『 <b>果物の木</b> 』のポストイットを庭の西側に貼る
0:40:10	0:40:10	F-2	果物
0:40:11	0:40:11	$\gamma$ -4	あー果物
0:40:12	0:40:23	$\gamma$ -2	さっきも言っちゃったんですけど、ああいう感じであつたら、みんな収穫の時に収穫できたらなって、楽しいかなって

Table 6  $\gamma$ 's utterance protocol (gate plan)

開始	終わり	人	内容
1:02:55	1:02:57	$\gamma$ -2	全部のところまで同じ事言ってもいいよね…
1:02:58	1:02:58	$\gamma$ -1	いいんじゃない
1:03:01	1:03:01	$\gamma$ -2	一枚だけ
1:03:13	1:03:15	$\gamma$ -2	『 <b>果物の木 みかんとか</b> 』のポストイットを書く
1:03:15	1:03:15	$\gamma$ -1	果物？

アイデアの形状は異なっていた。具体的には、『デッキ』案と『土間』案では『外階段』が出され、『門』案では『ジャングルジム』、『ボルダリング』等が出された。これらのアイデアが出された経緯を発話プロトコルから追っていく。

$\alpha$ -7 が『門』案で出した『ボルダリング』のアイデアには、他の参加者との対話や案の個性との関係は見られなかった。しかし、映像から  $\alpha$ -7 が発案前にすでに出ているアイデアへ目をむけている動作がわかった。このことから、 $\beta$  チームが出した『ジャングルジム』や『滑り台』などのアイデアを基に  $\alpha$ -7 が出したことが推察される。

$\beta$ -6 が『土間』案で出した『外階段』のアイデアは、元々  $\beta$  チームで建物の天井高について話した後に F-6 と F-7 が出した『室内階段』のアイデアだった。このアイデアに対し、 $\beta$ -6 が「じゃあ階段も外階段にするのもできますよね、これだったら」と提案し『外階段』に変わった事が Table 7 からわかる。

Table 7  $\beta$ 's utterance protocol (Dirt floor plan)

開始	終わり	人	内容
0:50:38	0:50:40	$\beta$ -6	あーすこいっすね、今天井高ってどれぐらいあるんですか
0:50:42	0:50:47	$\beta$ -4	天井高、1階は天井抜いちゃって、なので結構あるかな
...	...	...	...
0:51:16	0:51:18	F-6	ここに階段を付けたら
...	...	...	...
0:51:39	0:51:41	$\beta$ -1	ちょっと大丈夫かな、まあ普通は
0:51:41	0:51:44	$\beta$ -4	あそこまで変えて？良いんじゃないですか
0:51:47	0:51:51	$\beta$ -6	<b>じゃあ階段も外階段にするのもできますよね、これだったら</b>

『デッキ』案の『階段』と『門』案の『ジャングルジム』は、Table 8 と Table 9 からアイデアが出される前に他者の発言との関係がみられないことやチームの話し合いでこれらのアイデアが突発的に出されたことがわかる。『デッキ』案の『階段』は『デッキ』の高さから2階に上がるという要素につながり、このアイデアが出されたと考えられる。『門』案の『ジャングルジム』は、子どもや若い人に集まってもらいたいという  $\beta$ -3 の考えから、遊びのアイデアが関連づけられ、その中の1つとしてこのアイデアが出されたと考えられる。

Table 8  $\alpha$ 's utterance protocol (deck plan)

開始	終わり	人	内容
0:21:43	0:21:48	$\alpha$ -6	これ壁取り払って、ガラスにしちゃうでしょ。見えるように、外も中も
0:21:48	0:21:49	$\alpha$ -4	それはいいじゃん
0:21:52	0:22:13	F-1	『デッキ』だからやっぱり寝つ転がったりとか、自由にできると高さがちよつと上がるのかなって思うんで、そこからさらに上がって2階にまで行くような勢いがあるのもいいんじゃないかと勝手に思ってたんですけど、ちよつとなんかこころ辺とか

Table 9  $\beta$ 's utterance protocol (gate plan)

開始	終わり	人	内容
0:18:09	0:18:42	$\beta$ -3	いいですか、ちよつとさっきロゴのことでキーワードってことで思い浮かんだんですけどなんというんですかね。一つオアシスって言うイメージがある。でその子どもをまあ何らかの若い人に集ってもらいたいで、ここをジャングルジムじゃないけどアスレチックじゃないけど、2階からつたを落としたりなんかそういう一つの遊びができるような場所を作ったらいいんじゃないかなって
0:18:42	0:18:43	$\beta$ -4	なるほど、いいですね
0:18:43	0:18:46	$\beta$ -3	さっと思いついたんですけど、アイデアとして

各案で『2階に上がる要素』が出された経緯は異なり、案に与えた特徴から考えられた場合もあったが、他者の話や提案を基に考えられた場合や自分自身の思いから考えられた場合など様々だった。

### 5.3 類似した目的から出される異なるアイデア

各チームの話し合いの中でも、複数案で類似した内容の話をしている参加者がいた。ここでは、該当する  $\alpha$ -5,  $\gamma$ -2,  $\beta$ -6, 3名が話した内容を分析する。

**5.3.1  $\alpha$ -5**  $\alpha$ -5 は3つの案で『道路へ面した北側玄関が危険だから、入口を西側に変えよう』という話をしていた。しかし、この話を基に各案で出されたアイデアは異なっていた。これらのアイデアが出された過程を辿り、3つの案との関係を明らかにしていく。

Table 10 から、 $\alpha$ -5 の発言後に  $\alpha$ -7 が「ここスロープみたいな」と提案をした事がわかる。この提案から、全面に敷かれた『デッキ』の西側の一部を『スロープ』に変え、出入口を西側に配置するアイデアが出された。このアイデアは、 $\alpha$ -7 が『デッキ』案に与えた特徴である地面とデッキの高低差に着目したことから出されたアイデアと推測される。

Table 10  $\alpha$ 's utterance protocol (deck plan)

開始	終わり	人	内容
0:24:55	0:25:16	$\alpha$ -5	最初ちょっと意見でさ、このいまあのあつち平野さんの工場があるでしょ製法工場、気軽に入られるって様なこと言ってたけど、高くしゃうとこつから入れない、必ず玄関の方から階段を登らないと無理なんだよね、そういうなんてただ向こうがね車がかなりねあの通るの
0:25:16	0:25:20	$\alpha$ -6	玄関一步出たときにこちにこう来るから
0:25:20	0:25:21	$\alpha$ -5	歩道がないから
0:25:20	0:25:24	$\alpha$ -4	川側の方はね、だから横つちよから入ればいい
0:25:22	0:25:39	$\alpha$ -5	入り口をねこつち側の方が玄関は閉じてこちら側に玄関を入り口をね、年寄りも来るんだろうし、子ども来るんだしたら、通路から入るのはちょっと
...	...	...	...
0:25:53	0:25:55	$\alpha$ -5	そう、この辺りを入りにして
0:25:55	0:25:58	$\alpha$ -6	施設利用する人の入り口をこちにしたら方がいいかもわかんないね
0:25:59	0:26:00	$\alpha$ -7	ここスロープみたいな

次の『門』案では  $\alpha$ -5 の発言後、門型の庇が西側にあることから、玄関ではなく西側の縁側から入る方法の検討が行われた。その中で  $\alpha$ -5 が「...土足のまんま、入れるとゆうような形をというか床面をね」と提案し、『靴をぬがなくても良い場所』というアイデアが出されたことが Table 11 からわかる。

Table 11  $\alpha$ 's utterance protocol (gate plan)

開始	終わり	人	内容
0:42:25	0:42:31	$\alpha$ -5	さつき向こうで言ったんだけど、入り口あくまでも向こうからでしょ
0:42:31	0:42:31	F-3	はいそうですね
0:42:32	0:42:32	$\alpha$ -5	ここ危ないよってことで
...	...	...	...
0:47:57	0:48:06	$\alpha$ -2	もしそこのあのリビングのところを外から直接入るとしたら、今の想定だとこつち側もぐってそつから入って感じですか？
0:48:06	0:48:19	F-3	そうですね、あとここをガラスにするとしたら、この縁側からも入れる。結構全面玄関って感じですか？
0:48:20	0:48:30	$\alpha$ -2	季節のいいときとか、そとの底のデッキでちよつとなんかできるとか、宿題できたりだとか、すこし30分とかでもなんか机とかおいてあると
0:48:34	0:49:10	$\alpha$ -5	あと、入りやすくするために、世はね靴を脱がなくてもいい、そのまんま入れるような、フローリングってゆうのそういうような、木だと、傷んじゃうけど、土足のまんまできるとゆうね。じゃないとこつちから入るって下駄箱作らないといけないしさ、履物入れもつくらないといけないから、そういうのはやめて、そのまんま土足のまんまは入れるとゆうような形をというか床面をね

最後の『土間』案では、 $\alpha$ -5 の意見から玄関の配置についてファシリテーターも交えてアイデアが出された事が Table 12 からわかる。他のチームによって『土間』案の内外が開放的になっていたことから、北側の入口をブロック扉で塞ぎ、入口を西側にするアイデアが模型で表現された。

各案の中で  $\alpha$ -5 が話していた内容は大きくは変わらなかったのであるが、各アイデアの生成者が  $\alpha$ -5 の意見を各案に与えた特徴と紐づけてそのアイデアについて考えていたことによって、各案に出されたアイデアの詳細な内容が異なったものになっていたのではないだろうか。

Table 12  $\alpha$ 's utterance protocol (Dirt floor plan)

開始	終わり	人	内容
0:56:16	0:56:34	$\alpha$ -5	今考えてるのは北側のさ入り口、今書いておいたけど、危ないんですよ通路がね、あそこを、キッチンが部屋の中にあるんでしょ。台所の、あそこ誰も入らないんだたらねあそこにキッチンをもつてつちやえぼこのスペース広くなる
0:56:36	0:56:38	$\alpha$ -4	もうこつち側で出入りすればね
0:56:38	0:56:47	$\alpha$ -5	こつちから出入り、西側だったらね危くないから、そこをねもう閉鎖、あ、でもシェアハウスの人がいるから、
0:56:47	0:57:12	$\alpha$ -6	ここはダメなんだよ住人がいるから、出入りしてもらわないと、訪問者は全部こつちで、ここの玄関は住人の3人だけにしちゃう。けどここ一歩出たらすぐ車来るから、さつきも危なかった。うん、この辺でしょカーブは、ここまですこい飛ばして来るよねまっすぐ。
0:57:12	0:57:16	$\alpha$ -4	運転手が注意してるのは向こう側のカーブねだからだから入れない
0:57:21	0:57:31	$\alpha$ -6	そうカーブのところは注意するんだけどね、ここはまだ途中だから結構飛ばしてくる。一歩出たときにぶつかるから本当に、利用者がこつちだと、ここのところねこつち側に
0:57:32	0:57:34	F-6	ここを塞いで、こつちから来るのも
0:57:35	0:57:35	$\alpha$ -6	それはできるよ

**5.3.2  $\gamma$ -2**  $\gamma$ -2 は3つの案で『子どもの遊び場』に関する話をしていたが、この話を基に出されたアイデアは各案で異なっていた。

Table 13 から『土間』案で  $\gamma$ -2 が「ワークスペースみたいなものがありつつ、子どもも遊べるスペースがあったらいいなって」と仕事と子育てを両立できる環境を提案している事がわかる。この提案を基に F-6 から『壁をガラスに変えて見渡しをよくする』というアイデアが出され、それが模型で表現された。これにつづき、 $\gamma$ -2 から「なんか今裸足で歩く子があんまないじゃないですか。裸足もいいなって、裸足とかでも歩けるような遊べるような」と『ハダシで歩ける』というアイデアが出された。そして、 $\gamma$ -2 のアイデアにつづき  $\gamma$ -1 から『水場 足が洗える』のアイデアが出された。最初の提案は案の特徴と関係していなかったが、アイデアを出していくにつれ、少しずつ案の特徴に関連づいたものへと変化していった。

Table 13  $\gamma$ 's utterance protocol (Dirt floor plan)

開始	終わり	人	内容
0:28:04	0:28:18	$\gamma$ -2	ほんとに自分勝手な自分だけの意見なんですけど、子どもがいて仕事とかもあると在宅ってゆうかワークスペースみたいなものがありつつ、子どもも遊べるスペースがあったらいいなって
0:28:23	0:28:31	F-6	そうですね、こつち側にちよつとしたカウンターがあって仕事をしながら見守れるみたいな感じ・・・
...	...	...	...
0:30:09	0:30:18	$\gamma$ -2	なんか今裸足で歩く子があんまないじゃないですか。裸足もいいなって、裸足とかでも歩けるような遊べるような、
...	...	...	...
0:30:48	0:30:52	$\gamma$ -1	なんかよく公園とかにある、足が洗える
0:30:53	0:30:54	$\gamma$ -2	あっ足洗い場！
0:30:54	0:30:55	$\gamma$ -1	足洗い場みたいな

Table 14 から『デッキ案』でも  $\gamma$ -2 から「結構コロナ禍で保育園とか幼稚園と休園も多くて、そうなると一緒にこういうくらいのもうちょっと上の子ぐらいの子とかも遊べる場所があるといいなって」とコロナ禍での子育てについて話していることがわかる。この話を基に F-8 から『デッキ』の高さを利用した遊びの提案がされ、そこから『遊具』、『遊びつつ、親や大人は見守る』というアイデアが出された。Table 15 では、すでに『門』案に『ブランコ』や『ジャングル

リズム』等の遊び場に関するアイデアが出ており、他のチームで出されたアイデアに共感していることがわかる。また、他のチームで出された『ジャングルジム』のアイデアから2階ベランダに着目し、『2階を芝(テラス)』というアイデアが出された。

前項であげた  $\alpha$ -5 や  $\gamma$ -2 と同様に、 $\beta$ -6 が2案で話をしていた内容は類似していたが、最終的に  $\beta$ -6 が出したアイデアは、それぞれの案へ与えた特徴を基に考えられている為内容が異なったものと推察される。

## 6. まとめ

本稿では、「こずみの ANNEX の考えるワークショップ～みんなの ANNEX を設計しよう～」の第1回WS「こんなのアリかも、ANNEX」のデータを基に、飛躍を伴う案とアイデアの発散の関係性について考察した。

ワークショップ内で出されたアイデアの中から、3つの案に共通する類似したアイデアに着目すると、案の特徴を基にアイデアを出していた場合もあったが、他者の話や提案を基に出されたアイデアが多く、3つの案に与えた特徴との関係はないと考えられる。そして、3つの案で類似した話をしている参加者に着目すると、各案で話をしている内容は類似しているのに対し、それを基に発案されたアイデアは全て異なっていた。これらのアイデアは案の特徴や他者のアイデアを基に出された為、各案に同じアイデアが出されなかったと考えられる。飛躍を伴う案の提示は、普遍的なアイデアを得るだけでなく、案の特徴が発案の際の手がかりとなり、創造的なアイデアが出されたのではないだろうか。

今後も他の回のワークショップの分析を進め、対話と案の関係から多主体による建築ワークショップの方法を明らかにしていきたい。

## 文 献

- (1) 木下勇：ワークショップ，学芸出版社，2007
- (2) 安斎勇樹，森玲奈，山内祐平：創発的コラボレーションを促すワークショップデザイン，日本教育工学会論文誌，Vol.35，No.2，2011
- (3) 高木雄貴，高田雄輝，酒谷稔将，門内輝行：子どもが描くデザイン世界とその創造性-子ども主体による学びの場のデザインにおける発見と創造のプロセスの研究（その1），日本建築学会大会学術講演梗概集，2015
- (4) Cross, N.: *Designerly ways of knowing*, Birkhäuser, 2007
- (5) 米盛裕二：アブダクション 仮説と発見の論理，勁草書房，2007

Table 14  $\gamma$ 's utterance protocol (deck plan)

開始	終わり	人	内容
0:49:25	0:49:41	$\gamma$ -2	結構コロナ禍で保育園とか幼稚園と休園も多くて、そうなると一緒にこいうくらいのもうちょっと上の子ぐらいの子とかも遊べる場所があるといいなって
0:49:42	0:49:49	F-8	なんか遊具っぽい要素とかこのデッキ内にあったら、上り下りとかだけでも子どもって遊んだりするじゃないですか
0:49:48	0:49:50	$\gamma$ -2	んーぜんぜん
0:49:52	0:49:55	$\gamma$ -1	遊具良いね。滑り台的な
0:49:56	0:49:58	$\gamma$ -2	ね、なんか滑り台とかあってもいいよね
0:49:57	0:50:02	F-8	ちょっとしたスロープがあれば、子どもからするとでかい滑り台
0:50:02	0:50:03	$\gamma$ -1	遊び場になったり
0:50:03	0:50:09	$\gamma$ -2	でワークスペースがあれば遊びながら仕事ができる、そうがいいな

Table 15  $\gamma$ 's utterance protocol (gate plan)

開始	終わり	人	内容
0:56:01	0:56:02	$\gamma$ -1	いい案がいっぱいだね。
0:56:02	0:56:02	$\gamma$ -2	ね
0:56:03	0:56:06	$\gamma$ -1	とりあえず良いなって、新しいのさらに新しいの出さないだね
0:56:18	0:56:18	$\gamma$ -1	ブランコとか
0:56:19	0:56:19	$\gamma$ -2	子ども達にはいいね
...	...	...	...
0:59:33	0:59:37	$\gamma$ -2	改修はあれだけど、それこそここに芝、芝やって
0:59:37	0:59:39	F-3	2階に芝、テラスみたいな？
0:59:45	0:59:52	$\gamma$ -2	登った先に...柵とかない、？
0:59:54	0:59:55	F-3	落ちないように？

$\gamma$ -2 が子どもの遊び場に関する話をしている場面が各案で見られたが、この話を基に各案で出されたアイデアは案の特徴や他チームのアイデアに紐付けられて出されたアイデアだった為、内容が異なると考えられる。

5.3.3  $\beta$ -6  $\beta$ -6 は、『土間』案と『デッキ』案で、住人の生活空間と共用部の関係を気にかける場面が Table 16 と Table 17 から見られた。そして、 $\beta$ -6 から『土間』案では、1階居室の壁を壊し『1階をすべてオープンに 共用部に』というアイデアを提案し、『デッキ』案では、『道路側に座れたらいい』と共有部を開放していない時でもこずみの ANNEX に滞在できる空間が提案された。どちらのアイデアも『土間』の内外の境界線がない部分や『デッキ』の地面との高低差がある部分が活かされたアイデアだった。

Table 16  $\beta$ 's utterance protocol (Dirt floor plan)

開始	終わり	人	内容
0:45:41	0:45:44	$\beta$ -6	この部屋ってあれ住むんですか？
0:45:45	0:45:48	$\beta$ -4	そう今は空いてるんやけど住む予定
...	...	...	...
0:46:10	0:46:15	$\beta$ -6	ちょっとなんかこの人のプライベートがなさすぎるのかもしれないな
0:46:14	0:46:15	F-7	そうですね。はい笑
0:46:17	0:46:24	$\beta$ -6	なんかもはやこれ(1階居室)を外の部屋みたいになんかってゆうのもありかなっておもいました

Table 17  $\beta$ 's utterance protocol (deck plan)

開始	終わり	人	内容
1:01:14	1:01:16	$\beta$ -6	普段から一階って開いてるんですか？
1:01:17	1:01:19	F-2	関さん普段から一階って開いてるんですか
1:01:20	1:01:32	F-1	1階は普段えっと住人がいるときとか、あとイベントが週末に結構あるんですけどそういうときに常時オープンではない
1:01:33	1:01:40	$\beta$ -6	うーんなるほど何か常にちょっと居場所にできるところがあってもいいかなって
1:01:40	1:01:45	F-1	うんうんうん。そう意味では外部だったらいつでも入ってこられる
1:01:45	1:01:59	$\beta$ -6	なんか、空いてないけどここまで来ちゃうとちょっと気まづかったりするなら、なんか明確にここまでは入れるみたいなものをつくっていいかなっておもいました