

## 問題発見型／解決型学習(FBL/PBL) テーマ提案 (学生募集内容)

テーマ名称	コミュニティ・ガバナンスに基づく街並み景観のデザイン
実施責任者	工学研究科建築学専攻 教授 門内 輝行 デザイン学ユニット 特定准教授 十河卓司
実施協力者	京都大学大学院工学研究科建築学専攻門内研究室 助教・研修員・大学院生 京都市修徳学区まちづくり委員会 小西宏之、西田教子 (公財)京都市景観・まちづくりセンター／森川宏剛・阿部麻衣子 (社)京都府建築士会 篁正康 京都市都市づくり推進課、景観政策課
テーマの背景	街並み景観は、個々の要素を超えて、要素間の関係や要素の集合から創発する全体に深く関わっている。自分の敷地の中では、定められた法規制の範囲内であれば何をしていてもよいとする「敷地主義」の立場からは、魅力的な街並み景観を形成することは本質的に困難である。 一般に地域には、固有の景観・環境資源が息づいているものであるが、近年の乱開発により、それらの資源が分断され、美しい景観や快適な環境が失われつつある今日、これらの地域資源を活かして、人工物相互の関係、人工物と人間・自然との関係、さらには人間相互の関係などを豊かにしていくことが、まちづくりの重要な課題となっている。
実習の概要	美しい街並みを形成するためには、個々の建物をデザインするだけでなく、建物相互の関係、建物と人間・環境との関係、さらに居住者相互の関係などをデザインしていく必要がある。そこで、コミュニティ・公共・民間等の異なる立場を含む多くの関係主体が協働して、現代都市の文脈において、魅力的な街並み景観をデザインする可能性を探る。具体的は、京都の街並み景観を事例として、3DCGによる景観シミュレーション、ワークショップ等の手法を導入し、対話による景観デザインを実践する（修徳学区を中心に、三条通や嵐山地区なども参照する予定）。 ※実施した FBL/PBL を踏まえて、さらに発展させた実習に取り組む。
実施計画、実施場所	主としてデザインイノベーション拠点(KRP)、適宜、現地のコミュニティ施設（修徳ふれあい会館、野々宮自治会館など）でも実施。必要に応じて、現地に足を運び、景観・環境の現地調査を実施する。詳細は実施計画を参照。
履修条件	特になし。 建築・都市分野以外に、法律・税制、経済・経営、情報・心理などの異なる分野からの参加者の参加を歓迎する。 3DCG, 全方位カメラやアイマークレコーダ等を導入した景観のシミュレーション・実験も行うので、媒介的道具に関心のある人も有意義な演習といえる。
募集人数	3名以上、10名以下 デザイン学履修生の応募が3名以上の場合に実施する。 6名以上になれば2グループを構成する。
募集締切	5月2日（金）
応募資格	デザイン学履修生。デザイン学履修生以外の参加者は単位にならないが、意欲ある京都大学の学部生（3年生以上）、大学院生、他大学の学部生（3年生以上）、大学院生、並びに、建築・都市計画系の技術者・研究者は応募可能。 応募多数の場合には、デザイン学履修生を優先する。
応募方法	以下の項目を記載したメールを送付。 (デザイン学履修生はガイダンスでの指示に従うこと)

	<p>To: monnai@archi.kyoto-u.ac.jp]          CC: fblpbl-application@design.kyoto-u.ac.jp          Subject: [FBL/PBL 参加申込] テーマ名称          本文: 氏名、所属組織、役職・学年、メールアドレス、Web ページ、テーマ名称、          背景知識・専門性、応募の動機、その他</p>
履修者の決定	5月9日(金)までにメールで参加の可否を通知。
問題発見や解決に用いるデザイン理論やデザイン手法	<p><b>【デザイン理論】</b>          景観は多種多様な要素の集合とそれを経験する主体との関係の中に現れるものであり、景観デザインの基本は、その関係性を育てていくことである。そこでまず、こうした景観、及び景観デザインに関する基礎理論を解説する。          景観デザインには、敷地を超え、立場の違いを超えて、多くの主体が協働する集合的活動が不可欠である。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 対話によるデザイン(コラボレーティブ・デザイン)の方法論</li> <li>2. コミュニティ論、ガバナンス論、活動理論、社会的ネットワークの理論などについて講述する。</li> <li>3. 個々のデザインに影響を及ぼす社会的制度(都市計画法、景観法や景観条例、相続税など)や文化的水準(景観図式など)のあり方について概説する。</li> </ol> <p><b>【デザイン手法】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. コミュニティで共有できるデザインルールや美的尺度を構築する方法</li> <li>2. 景観デザインにおける情報技術の活用(3DCGを用いた景観シミュレーション、全方位カメラを用いた景観の記録、地理情報システム GIS、Web や SNS を活用したコミュニケーション)</li> <li>3. 対話によるデザインの方法(まちづくりゲーム、ワールドカフェ、オープンスペーステクノロジー、フューチャー・センターなど)</li> </ol>
理論や手法の学習方法	<p>以下のテキストなどを用いてミニ講義を行い、実習の中で実践する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>[1] 日本建築学会(編): 人間-環境系のデザイン, 彰国社, 1997.5.</li> <li>[2] G.カレン: 都市の景観, 鹿島出版会, 1975</li> <li>[3] Jackson, J.B.: Discovering the Vernacular Landscape, Yale University Press, 1986</li> <li>[4] D.A. Schön: The Reflective Practitioner: How Professionals Think In Action, Basic Books, 1984</li> <li>[5] Lawson, B.: How Designers Think: The Design Process Demystified, Fourth Edition, Routledge, 2006</li> <li>[6] Henry Sanoff: Design Games, W.Kaufmann,U.S., 1981</li> <li>[7] エングストローム, Yu.: 拡張による学習-活動理論からのアプローチ, 新曜社, 1999</li> <li>[8] 山崎亮: コミュニティデザイナー-人がつながるしくみをつくる, 学芸出版社, 2011</li> <li>[9] 松岡由幸編, 門内輝行他: もうひとつのデザイナー-その方法論を生命に学ぶ-, 共立出版, 2008.6</li> <li>[10] 門内輝行: 京都の景観問題と新景観政策の展開, 建築の研究, No.197, pp.5-12, 2010.2</li> <li>[11] 門内輝行: 集合的活動システムのためのスキルと組織: 街並みの景観形成をめざして, スキルと組織, (財)国際高等研究所, pp. 101-124, 2011.3.</li> <li>[12] 門内輝行: 景観の構成・類型と景観構成要素, 景観資源の発掘とまちの景観の読み取り方, 景観まちづくり講座(講義)テキスト, 日本建築士会連合</li> </ol>

	会, pp.50-57, pp.58-63, 2013.3
実習の公開方法	実習期間中に Web (1 ページ) を作成し、テーマの内容、検討状況、結果などを、デザイン学 Web で公開する。
成績評価方法	出席 3 割 最終レポート・発表 3 割 活動状況 (理論・手法の修得状況を含む) 4 割
特記事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>最終レポートの形式は、報告書 A4 2~3 枚程度のサマリ、および実験経過を示すスクリーンショットやデータなどとする (各人が独立に作成)。</li> </ul>

## 実施計画

コマ	日程	場所	実施内容
1,2	5月中旬	KRP	導入。課題説明。 以後の日程(13 コマ分、4回+発表会、7月末までに実施)と場所は初回到履修者と担当教員で調整し決定する。
3-5		KRP フィールド調査 (京都市下京区修徳学区等)	ミニ講義: 対話によるデザインの方法論 第1回タスク投入
6-8		KRP	ミニ講義: 街並み景観論 第1回結果分析・街並み景観の仕組み (類似と差異のネットワーク、景観法、相続税等の社会制度) 第2回タスク投入
9-11		KRP	ミニ講義: コミュニティ・ガバナンス論 第2回結果分析・地域資源を活かした景観デザイン 第3回タスク投入
12-14		KRP または 修徳ふれあい会館等	ミニ講義: 活動理論 中間報告 第3回結果分析・コミュニティデザイン (ソーシャル・キャピタル) 第4回タスク投入
15		KRP	発表会

※KRP: デザインイノベーション拠点 (京都リサーチパーク 9号館 5階)