
論文

アジャイル型ワークショップ手法を用いた環境認識情報の共有化 —近江八幡の文化的景観を対象として—

近藤 紀章¹、竹岡 寛文²、田口 真太郎³、松本 邦彦⁴

1. 滋賀大学環境総合研究センター

2. NPO 法人とんがるちから研究所

3. まちづくり会社まっせ

4. 大阪大学大学院工学研究科

Interpretation of Cultural Landscape with Workshop Design for Collective Creativity Based on Agile Software Development -In Case of Scenery of Omihachiman Lakeside Region-

Noriaki KONDO¹, Hirofumi TAKEOKA², Shintaro TAGUCHI³, Kunihiro MATSUMOTO⁴

1. Center for Sustainability and Environment, Shiga University

2. NPO Tongaru-Chikara Lab.

3. Masse Ltd.

4. Graduate School of Engineering, Osaka University

This paper focuses on the effect of the Agile WS design. This WS design adopted the design of agile software development made for a lecture on interpreting the cultural landscape of Omihachiman. Watching the landscape with each group discussion and iteration lead the participants to find out about new characteristics of the environment. The results were as follows: First, as for the results of the analysis of the information spoken in each section, lots of information was described relating to the cultural landscape. It analyzed the information from text data through analytical text mining. It also analyzed the relation between the elements. IT1 showed a holonic relationship between Omihachiman and Lake Biwa, IT2 showed the framework of a historical city, and IT3 showed the city axis of Omihachiman. According to the co-occurrence network, we next analyzed ITs and survey groups as external variables, and as a result, the effect of duplication and sharing of information has been confirmed. The Agile WS design is effective. Because of intentionally repeating iteration and sharing, familiar environments can be rediscovered and empower participants to be proactively involved in the environment through narrative.

Keywords: Interpretation, Cultural Landscape, Iteration, Workshop Design, Collective Creativity, Co-Occurrence Network

1 はじめに

1.1 研究の背景と目的

文化的景観とは、「地域における人々の生活又は生業及び当該地域の風土により形成された景観地で我が国民の生活又は生業の理解のため欠くことのできないもの（文化財保護法第二条第1項第五号より）」と定義¹⁾されている。さらに、日常生活ではその価値に気がつきにくいにもかかわらず、価値を正しく評価し、地域で護り、次世代へ継承する必要性が指摘¹⁾されている。このような難しい状況にあるなかで、松本らによると、文化的景観を活かしたガイドツアーは、地域外の住民に向けて、文化的景観のみえない価値を説明する手段として効果的であるものの、ガイド役等の協力者不足やガイド養成による受入体制の強化の必要性が指摘²⁾されている。

参加者に文化的景観を説明し、解釈するガイドツアーは、「学ぶ観光」の一つの形態であり、地域で検討すべき事項として「何を伝えるか（内容）」、「誰が伝えるか（人材育成と資格）」、「どのように伝えるか（対象）」、「いくらで伝えるか（料金）」が指摘³⁾されている。これらを検討していくためには、ホストであるガイドや協力者の住民が地域のことを理解学習し、伝え方を学んで発信することや、ツアー参加者であるゲストのニーズを満たすだけの一方通行の交流形態では成立しえない。「ホスト（地域住民）」と「ゲスト（来訪者）」がそれぞれ役割をもって演じるとともに、その舞台である「観光地」に相互干渉し、新しい関係性を創造する「共演」⁴⁾の概念が重要である。この相互交流を可能とする正統的周辺参加理論をふまえた実践事例の評価⁵⁾によると、ガイドを含むホストは学習における専門家と非専門家の両義性を併せ持つ準専門家としての役割が実現する。この役割を成立させるためにはゲストである一般の来訪者が必要である。

このことから、ガイドツアーによる実践は、その価値がわかりにくいとされてきた文化的景観に対するコミュニケーションのあり方を変える可能性を持っている。文化的景観は時代とともにその価値や目の前にある空間そのものが変化していくうえに、ゲストである来訪者のニーズへの対応といった点をふまえると、「不完全プランニング」⁶⁾や「パッチワーク計画」⁷⁾といったあえて未完成な活動や計画を持ち込むことで、新たに追加更新できる余地に、徐々にかわりながら、関係者で創りあげていくプログラムや手法が求められているともいえよう。

そこで、本稿では、近年 IT システムやソフトウェア開発の分野において注目されているアジャイル型開発の手法^{11), 12)}を

ワークショップ(以下 WS)のプログラムとして実装した「アジャイル型 WS 手法」を取り上げる。

1.2 「アジャイル型 WS 手法」について

WS は、「構成員が水平的な関係のもとに経験や意見、情報を分かち合い、身体の動きを伴った作業を積み重ねる過程において、集団の相互作用による主体の意識化がなされ、目標に向かって集団で創造していく方法」と定義⁸⁾されている。「アジャイル型ワークショップ手法」は、参加者が主体性をもってかかわるとともに、集団で創造性を発揮するために、イテレーション（反復プログラム：以下 IT）と呼ばれる短く区切った時間のなかで、変化に対応しつつ、反復的な再計画を繰り返すプログラムを組み合わせたものである。類似の WS 手法としてワールドカフェが挙げられる。ワールドカフェが自由な対話を通じて、全員の意見や知識を集める手法であるのに対して、「アジャイル型 WS 手法」は、あくまで集団による価値創造を通じて、目的を達成するとともに、成果を最大化することにある。この点が大きく異なっている。WS に関する研究はまちづくりや都市計画、建築にとどまらず、数多く蓄積されている。WS はまちづくりや環境学習におけるコミュニケーションツール、自治体の計画策定における住民参加ツール、企業や大学における問題解決のトレーニングツールなど、さまざまな分野で活用されている。一方で、アジャイル型ソフトウェア開発に関する研究は、情報工学やプロジェクトマネジメント分野で蓄積されている。しかし、いずれの分野においても、アジャイル型ソフトウェア開発と WS を取り扱った研究には、佐藤による「アジャイル・プログラムマネジメント」のモデルを、からきだ菖蒲館の設計プロセスの検討 WS に適用したケーススタディ¹⁰⁾とがあるものの、十分に知見が蓄積されているとはいえない。

本稿では、まちづくり会社まっせが展開している「近江八幡の水郷風景翻訳家育成事業」において実践された「水郷ガイド育成プログラム WS」を具体例として取り上げ、「アジャイル型 WS 手法」の有用性と課題について、明らかにする。

1.3 研究の方法

研究の方法として、まず、アジャイル型開発手法を取り入れて実施された「水郷ガイド育成プログラム WS」の概要と特徴を記述する。そのうえで、(1) 現場の空間から文化的景観の構成要素がどのように抽出され、ガイドストー

リーとして再構築されたのかを明らかにするために、計量テキスト分析ソフトである KH-Coder を用いて、形態素解析とともに、共起ネットワーク化による分析をおこなう。(2) これらの分析結果と WS の振り返りにおける参加者のコメントを基に、アジャイル型 WS 手法の有用性と課題について明らかにする。

2 「水郷ガイド育成プログラム WS」について

2.1 まちづくり会社まっせによる取り組み

近江八幡市のまちづくり会社まっせは、2010 年の市町村合併と 2011 年のまちづくり四社連携協定をもとに、2013 年に法人化された。主な活動としては、①自然資産の活用（文化的景観を活かしたガイド育成事業・びわ湖トライアスロン大会）、②伝統文化継承（子ども松明教室、松明フェス、しめ縄教室、展示会）、③空き家の活用（町家バンク運営、安土駅周辺空き店舗・空き家調査事業）、④まちづくり人材育成（未来づくりキャンパス・地域資源活用塾の運営）に取り組んでいる。

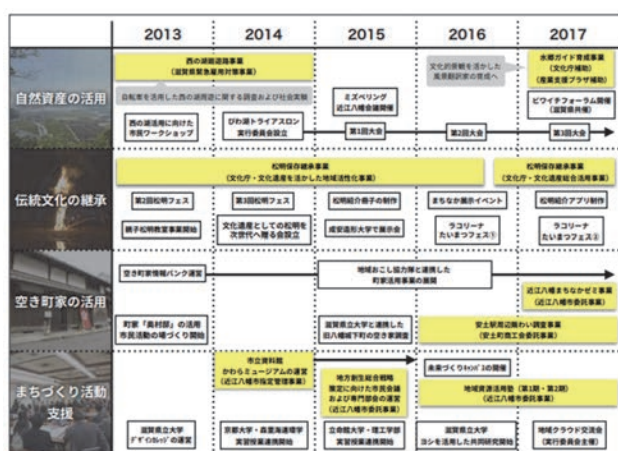


図-1 まちづくり会社まっせの事業概要

本稿が関連する事業である①自然遺産の活用では、西の湖回遊路事業として、大学や地元と連携して、2013 年から西の湖のリサーチと社会実験に取り組んでいる。2017 年以降は、水郷ガイド育成事業として、文化的景観を活かした自転車や徒歩、ワークショップなどの体験プログラムを実施している。

2.2 「水郷ガイド育成プログラム WS」について

重要文化的景観「近江八幡の水郷」において、時代を超え存続してきたヨシ産業などの生業や、内湖と共生する地域住民の暮らしぶりを記憶と記録に残し、風景を翻訳する

地域独自の文化的景観のボランティアガイド「水郷ガイド」の育成に取り組んでいる。この水郷ガイドの育成を実現するために、5 年間で①水郷景観を楽しむ和船や自転車などの移動手段を活用したガイドの骨格となる鑑賞ルートの構築と、②来訪者の関心に合わせ文化的景観を翻訳するガイドに必要な能力を身体的に獲得するための教育プログラム構築にとりくんでいる。2017 年度は、西の湖周辺における自転車を活用したガイドポイントの抽出とルート作成手法をワークショップ形式で体験し、3 つのルート案の作成ができた。その結果をふまえて、ガイドツアープログラム「ハチマンジカン」¹⁰⁾として運営されている。

2.3 「水郷ガイド育成プログラム WS」の実施状況

2018 年度は、八幡堀周辺における徒歩によるガイドを想定し、文化的景観を翻訳しガイドするためのポイントやルートの抽出を実施した(図-6)。この WS において、計画・実施・振り返りを短いサイクルで繰り返す開発サイクル「アジャイル手法」を取り入れて実施した。WS の実施にあたって、ツアーの前提条件、WS の目的と前提条件、イテレーション（反復プログラム）における計画・調査・設計・デモ・振り返りの作業要件をそれぞれ設定した。



図-2 事前レクチャーの様子（2018 年 9 月 19 日実施）

なお、WS 参加者には、文化的景観に対する情報量の格差やイメージや考え方を整理、統一するために文化的景観に関するレクチャーをあらかじめ実施した（図-2）。

(1) ツアーの前提条件

まず、開発されたプロダクトが展開されるツアーの前提条件として、拠点となるポイントを図-3 の 4 ヶ所に設定し、これらを対象エリアとした。



図-3 ツアーにおいて拠点となるポイント

そのうえで、「このポイント間で、接遇を意識しつつ、文化的景観を翻訳しながらガイドできるルートを検討する。」「近江八幡を象徴する文化的景観カードを用いて、ポイント間で適切なタイミングで解説する。」「1回のツアーでは、10人程度を想定して、ガイドするポイントや歩く速度、接遇を考慮する。」という三点を前提条件として設定した。

(2) WSの前提条件および目的の設定

今回のWSの目的として、①「近江八幡中心市街地を徒歩でめぐるツアーコースを開発する」、②「接遇を意識し、文化的景観を翻訳しながら、ポイント間をガイドできるようルートを検討する」、③「ポイント感のガイドスポットを抽出し、来訪者の属性や関心に応じたガイドのための資源とする」と三点を設定した。

さらに、WSの前提条件としては、個別での作業や手分けしての調査ではなく、調査・設計グループ（赤・青・緑）での行動や作業を基本とした。これは、アジャイル開発において、メンバーの自律性や直接的なコミュニケーションを重視したチーム運営が重要とされていることを反映している。ただし、発表グループは、異なるメンバーで実施することで、ワールドカフェにおける受粉効果を意識した。なお、IT単位で実施するため、IT1からIT4までを通した全体の流れや完成度は求めないことと、振り返りと全体の調整は別の日に実施することとした。

(3) ITの作業内容およびプログラムの設定

次に、ITにおける作業内容を下記のように設定（図6および図8を参照）した。「計画・調査・設計」では、各グループに分かれて、ポイント間を踏査し、文化的景観の

タネを探すだけでなく、来訪者の関心を引きそうなものやスポットも探すこととした。なお、みつけたスポットはスポット名、注目した理由、地図に場所を記入することとした。ポイント間のルートを策定し、どんなスポットをガイドするかを検討した。

ガイドポイント以外にも、交通量の多い場所や足元の悪い場所では、参加者に一声かけるなどの接遇を意識する。場合によっては、リスクのありそうな場所を避けてルートを設定する工夫をすることを要件として設定した。「デモ（レビュー）」では、発表グループ（A・B・C）に分かれて、実際にガイドをおこなう（デモンストレーション）とともに、次のポイントへの移動も含めて12分とした。作業内容として、ガイドを受けている人は、KPTシート（Keep（続けるべき良いところ・マネしたいところ）/Problem（解消すべき課題や問題）/Try（次にチャレンジしてみたいこと））に気づきを記入する。



図-4 KPTシートの記入例



図-5 KPTシートの記入例

12分経過時点でポイントに到達していない場合は、その時点でガイドを終了し、次のポイントへ移動することとした。最後に、「振り返り」では、作業内容として、発表グループごとにガイドを受けた人が、デモの実演者に気づきをフィードバックする。このフィードバックをデモの実演者はKPTシートに記録し、その内容を調査・設計グループで共有する。残りのメンバーは、自分がガイドを受けたグループのデモの実演や評価を共有することとした。

これらの「計画・調査・設計」→「デモ（レビュー）」→「振り返り」を1つのITとして、4つのポイント間で実施する予定であったが、当日は雨天のため、4つのITのうち、3つまでしか実施できなかった。

○WS①：フィールドサーベイ		日時：9月20日（木）
9:00 - 9:15	15分	ガイダンス
9:15 - 9:30	15分	ワーク① pt1-2間
9:30 - 11:00	90分	ワーク② pt2-3間
9:30 - 9:35	5分	イテレーション計画MTG
9:35 - 10:15	40分	フィールドサーベイ
10:15 - 10:30	15分	ガイドプラン設計
10:30 - 10:45	15分	デモ（レビュー）
10:45 - 10:50	5分	振り返り① 発表グループ
10:50 - 11:00	10分	振り返り② 調査・設計グループ
11:00 - 12:30	90分	ワーク③ pt3-4間
11:00 - 11:05	5分	イテレーション計画MTG
11:05 - 11:45	40分	フィールドサーベイ
11:45 - 12:00	15分	ガイドプラン設計
12:00 - 12:15	15分	デモ（レビュー）
12:15 - 12:20	5分	振り返り①
12:20 - 12:30	10分	振り返り②
12:30 - 13:30	60分	昼食休憩
13:30 - 15:00	90分	ワーク④ pt4-1間
13:30 - 13:35	5分	イテレーション計画MTG
13:35 - 14:15	40分	フィールドサーベイ
14:15 - 14:30	15分	ガイドプラン設計
14:30 - 14:45	15分	デモ（レビュー）
14:45 - 14:50	5分	振り返り①
14:50 - 15:00	10分	振り返り②
15:00 - 16:00	60分	昼食休憩
16:00 - 16:15	15分	デモ（レビュー）
16:15 - 16:20	5分	振り返り①
16:20 - 16:30	10分	振り返り②

図-6 WSのタイムテーブル



図-7 WS当日のガイダンスの様子

3 「水郷ガイド育成プログラム WS」における環境認識情報の共有化に関する分析

3.1 データの概要

各ITで実演されたガイドトークは、現場の空間から文化的景観を構成要素として抽出し、ガイドストーリーとして編集、再構築されたものである。ガイドトークで用いら

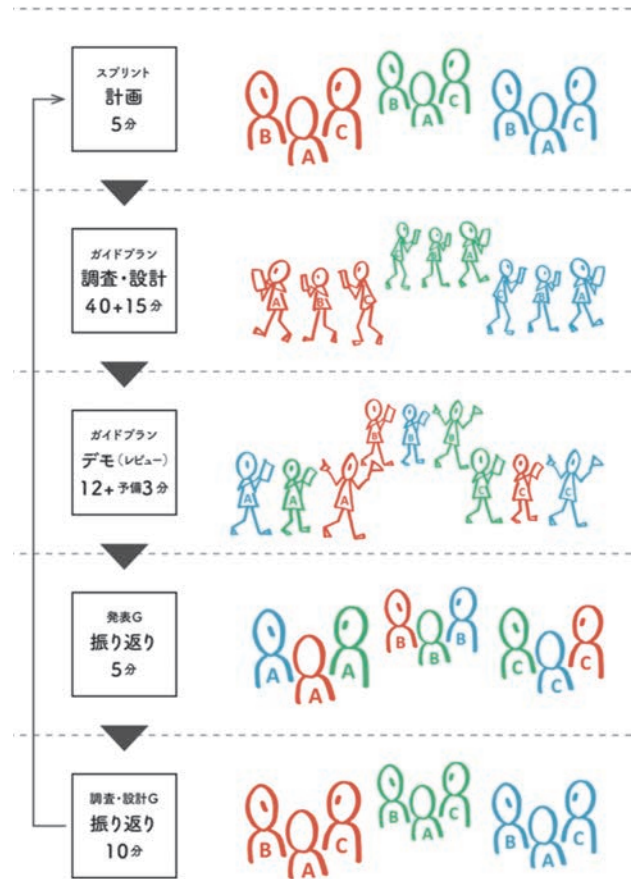


図-8 ITの実施イメージ

れた語と、それらのつながりは、各グループにおける成果物として位置づけることができるため、3グループ×3つのITである9のガイドトークを書き起こした文章を、今回の分析対象とした。

3.2 キーワードの概要

まず、文化的景観の構成要素をキーワードとして探索するために、全ての品詞から出現回数の多い頻出語の抽出と把握をおこなった。計量テキスト分析ソフトであるKH-Coderの形態素解析機能（茶筌）を利用して、各ITにおける上位20位までの抽出語を抜粋したものを表-1に示した。その結果、IT1では、八幡堀と舟運、街中から八幡堀に流れ出る背割りの溝に関するキーワードが上位にみられた。IT2では、街の構造である背割りの溝や道といった都市の骨格に関する言葉や、ヴォーリズが建てた建物群、街中に残る町家や駐車場といったキーワードが上位にきている。IT3では、ルートが重なる朝鮮人街道やそこに立地する神社、寺、さらには街中に点在する地藏といった生活に密着するキーワードが確認された。

3.3 IT ごとのキーワードのつながり

次に、各ITにおいて、解釈された文化的景観の構成要素を説明するために、抽出されたキーワードのつながり（以下、共起関係）を把握した。Jaccard 係数を指標に用いて、出現する語の共起関係を表現した共起ネットワーク図を作成した。この指標は0と1の間の数値が大きいほど類似性が高く、結びつきが強くなっている。しかし、Jaccard 係数の数値の妥当性は一様ではないことが指摘¹³⁾⁻¹⁶⁾されている。そこで、IT の分析では、これらの先行研究をふまえて Jaccard 係数を 0.15 以上とした。なお、強い共起関係ほど太線で描画している。

表-1 抽出語と出現頻度（単位：回）

順位	IT1		IT2		IT3	
	抽出語	頻度	抽出語	頻度	抽出語	頻度
1	見る	15	見る	21	道	15
2	使う	14	建物	18	神社	14
3	行く	11	いま	16	感じ	13
4	八幡堀	11	建築	15	お寺	9
5	いま	10	見える	15	見る	9
6	昔	9	教会	13	行く	9
7	向こう	8	作る	13	歩く	9
8	木	8	歩く	12	曲がる	8
9	説明	7	曲がる	10	地蔵	8
10	船	7	道	10	朝鮮人街道	8
11	排水	7	背割り	10	通る	8
12	面白い	7	ヴォーリズ建築	9	話	8
13	来る	7	溝	9	街道	7
14	家	6	使う	9	使う	7
15	時代	6	町	9	施設	7
16	人	6	一つ	8	地名	7
17	石垣	6	行く	8	町	7
18	前	6	駐車	8	見える	6
19	歩く	6	町家	8	昔	6
20	雨	5	分かる	8	入る	6

(1) IT1 で抽出・解釈された文化的景観の構成要素

IT1 はポイント A（日牟禮八幡宮）から、ポイント B（新町通り）までのエリアであり、ルートによって異なるものの距離は約 600m であった。3つのガイドトークにおける総抽出語数は 4,028 語であり、文章数は 214 文となっている。共起ネットワークの対象となる語は、出現回数が 3 回以上とし、分析上、一部の動詞やメンバー名などを除いたうえで、品詞の取捨選択は規定値を選択した。IT1 で語られた文化的景観の全体像は、共起ネットワークは図-9 のように可視化された。

このエリアで抽出された文化的景観を構成する主要素は「八幡堀」である。この「八幡堀」の「景観」に対して、

「漁」業や水の「流れ」から「西の湖」との地形的なつながりとともに、「舟」運による「琵琶湖」を移動した「日本海」や「京都」との広域的なつながりに触れられている。「八幡堀」の「水草」から重要「文化的景観」の第一号に選定された経緯についても触れられている。さらに、「八幡堀」に流れ込む「背割り」の「水路」や「排水」、「石垣」の変遷などにも触れられている。このほか、日牟禮八幡宮でおこなわれる「松明」祭りの「火」と「松」の「木」つながり、「近江商人」の豪邸にみられる「見越しの松」といった項目が関連づけられている。また、「雨」のなか「八幡堀」に「下」りるための注意や写真「撮影」の時間をとっている点もポイントである。

IT1 では、八幡堀を起点として、琵琶湖や日本海といった広域的なつながりが特徴といえる。

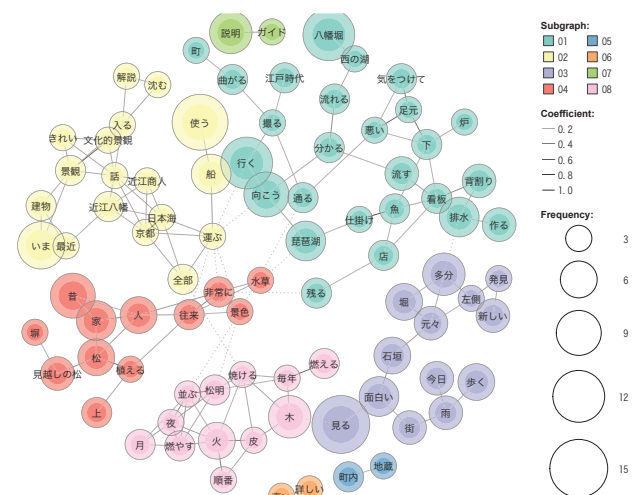


図-9 IT1 における共起ネットワーク図

(2) IT2 で抽出・解釈された文化的景観の構成要素

IT2 はポイント B（新町通り）からポイント C（奥村邸）までのエリアであり、ルートによって異なるものの距離は約 600m であった。3つのガイドトークにおける総抽出語数は 6,411 語であり、文章数は 252 文となっている。共起ネットワークの対象となる語は、出現回数が 4 回以上とし、(1)と同様に分析をおこなった。IT2 で語られた文化的景観の全体像は、共起ネットワークは図-10 のように可視化された。

このエリアで抽出された文化的景観を構成する主要素は「ヴォーリズ建築」である。しかし、その前提として、「背割り」の「溝」や城下町特有の「道」の構造である「どん突き」といった歴史都市の骨格のつながりが説明されてい

る。その土台のうえに、「教会」や「商業高校」といった「ヴォーリス建築」や「煙突」といった特徴、さらには「ヴォーリス」の来歴についても触れられている。一方で、「町家」や「伝建地区」の「街並み」といった歴史的な都市の文化的景観を更新しながら、「車」や「駐車場」といった現在の暮らしをつなげていく難しさも説明されている。

IT2では、歴史的な都市の文化的景観を、近代の暮らしのなかで更新しながら使っていることが特徴といえる。

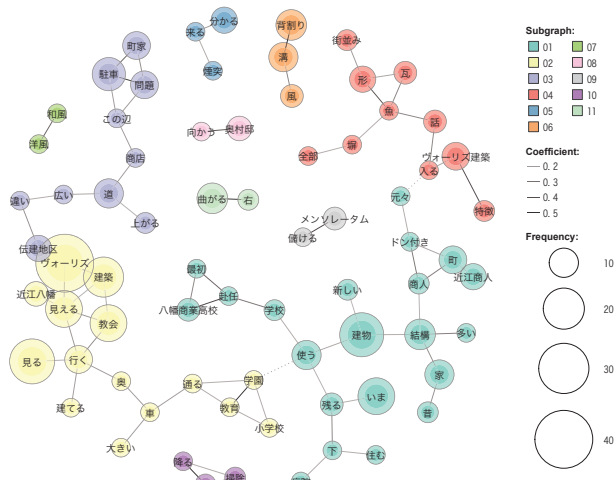


図-10 IT2における共起ネットワーク図

(3) IT3で抽出・解釈された文化的景観の構成要素

IT3はポイントC（奥村邸）からポイントD（ヴォーリス記念館）までのエリアであり、ルートによって異なるものの距離は約700mであった。3つのガイドトークにおける総抽出語数は3,917語であり、文章数は197文となっている。共起ネットワークの対象となる語は、出現回数が3回以上とし、(1)と同様に分析をおこなった。IT3で語られた文化的景観の全体像は、共起ネットワークは図-11のように可視化された。

このエリアで抽出された文化的景観を構成する要素は、都市の軸線としての「朝鮮人街道」であり、「朝鮮」「通信使」に対して、道を鍵のように「曲がる」「鍵之手」町の由来とともに、琵琶湖側の「長命寺」と「安土」城の「城下町」から移された「慈恩寺」といった都市の軸線のつながりが説明されている。また、「慈恩寺」が文化的景観を支えるヨシをつかった「蚊帳」の「製造」地であるつながりも説明されている。

IT3では、都市の軸線である街道と安土と長命寺といった周辺の地域とのつながりが特徴といえる。

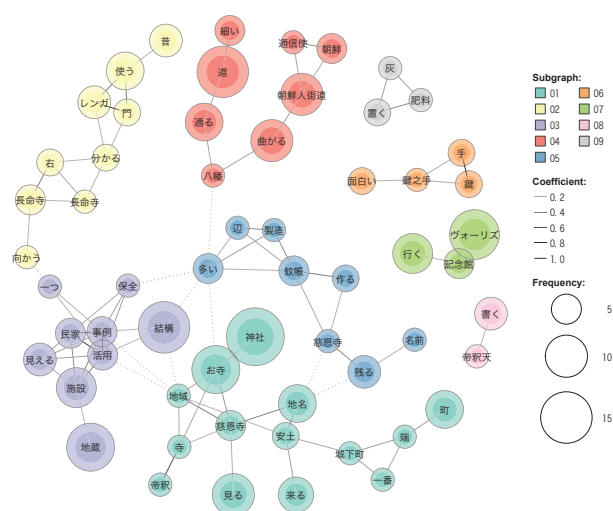


図-11 IT3における共起ネットワーク図

3.4 ITにおける情報の重複と共有化

ITにおける情報の重複と共有化のプロセスを把握するために、IT1からIT3までの記述を統合し、外部変数として、調査グループ、ITを外部変数とした共起ネットワーク図を作成した。ガイドトークの総抽出語数は14,270語であり、文章数は663文である。共起ネットワークの分析にあたっては、名詞（サ変名詞・固有名詞・組織名・人名・地名・未知語・名詞C）で出現回数が3回以上の189語を対象とした。そのうえで、視覚的に判読できるように複数回探索した結果、共起関係を絞り込むために描画数を上位60に設定した。

(1) ITによる情報の重複に関する分析

まず、各ITにおける情報の連続的な展開を把握するために、調査グループ（赤・青・緑）を外部変数として共起ネットワークを可視化した。

3グループともに「ヴォーリス」に関する項目と別グループが「説明」した内容を共有している。個別のグループでのつながりをみると、赤と緑では、「近江八幡」全体に広がる視点をもつ要素が共有されている。緑と青では「神社」や「建物」、「道」や「町」といったガイドエリアにおける点、線、面的な要素が共有されている。赤と青では「建築」、「地蔵」といったスポット的な要素が共有されている。このような「点」の資源を1本の線や面としてストーリーを展開することも重要であるが、近江八幡と西の湖や琵琶湖のつながりといった広域かつ面的な広がりに、参加者が自発的に往来できるようなしかけがあれば、魅力的なルート設計ができると思われる。

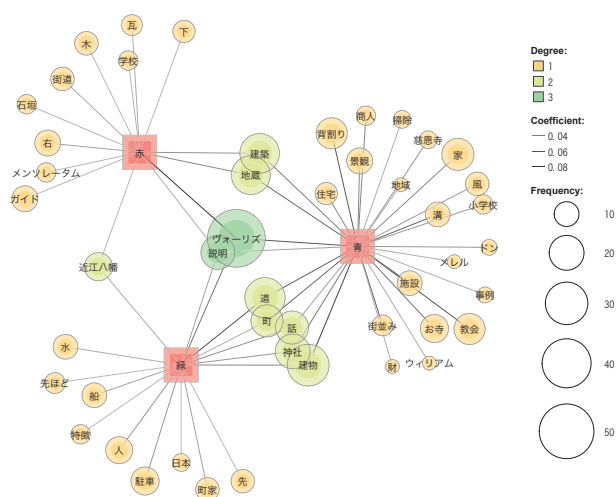


図-12 調査グループにおける共起ネットワーク図

(2) IT による情報の共有化

IT による情報の共有化（図8における調査Gでの振り返りの効果）を確認するため、IT（1・2・3）を外部変数として共起ネットワークを可視化した。

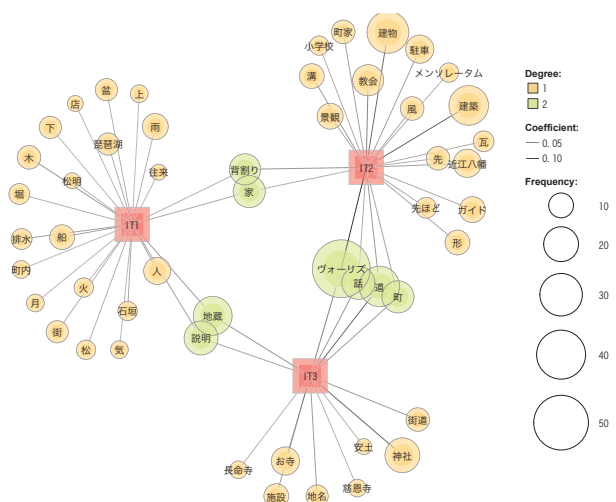


図-13 IT における共起ネットワーク図

図-13 から、IT1 から IT2 で重複したキーワードは、「背割り」の溝と暮らしを含む「家」であった。IT2 から IT3 で重複したキーワードは、「ヴォーリズ」や建築群、都市の軸線としての「道」やその特徴、魚屋町や慈恩寺町といった「町」の名前や、商人の町としての特徴、さらに、IT1 で出てきたさまざまな「話」を振り返っていることも明らかになった。IT3 で IT1 と重複したキーワードは、街中にある「地蔵」や「地蔵盆」とこれまでの「説明」の振り返りであった。これらは、IT によって各グループの気づき

や発見が集約されたキーワードである。一方で、その場で共有できる動的な要素としては「地蔵盆」と背割りの溝の「水」があげられるが、「地蔵盆」は季節的に限定されるため「水」しか得られなかった。これらの結果をふまえると、あらかじめテーマを設定して IT をすすめる方法が考えられる。また、WS の性質上、終了後の共有となっているが、現場や途中で、問いかけややりとりによるフィードバックができる仕掛けを盛り込むことによって、現場情報をダイレクトに共有できる。

3.5 「水郷ガイド育成プログラム WS」における環境認識情報の共有化

本稿が対象とした文化的景観は、前提として価値がわかりにくいとされながらも、価値があることを伝えなければならないため、ガイドによる歴史や事物の講釈や風景を楽しむ受動的な態度になりがちである。

その点において、参加者自らの身体感覚を媒介として能動的に環境から情報を抽出、発信、共有を通じて文化的景観のストーリーに再構築することができたことから、アジャイル型を取り入れることは、見慣れている環境を再発見できる「メガネ」の役割を持つものといえよう。

WS 参加者からは「やっぱり気づくことがたくさんあって、自分で見つけるとか、探すとか、自分から感動することができるので、面白いと思います。」「グループでガイドをして、シェアして気づくところもあったし、知っているようでやっぱり知らないことがまだまだあるので。実は堀沿いを歩いてみたらちゃんと背割りが見える発見などもあるし、そういう意味では楽しませてもらいました。」といった気づきや再発見に関するコメントが多くみられた。これらのコメントと、各 IT における構成要素やキーワードの多様性、情報の重複、共有化の分析をふまえた結果、意図的に共有を繰り返すイテレーションという観点から WS を誘導することは、自らの語りを通じて、参加者自身が主体的に環境にかかわらざるを得ないため、WS に慣れている参加者にも積極的な参画をうながすことができたと評価できよう。また、他グループの「メガネ」を持ち帰り、比較、検討、取り込むことで新しい

しかしながら、文化的景観は、現在進行形で変化しつづける環境であり、その空間の歴史や履歴とともに、人が暮らしている現在のつながりを情報として伝える「工夫」が必要である。そのどちらが欠けても、理解することは難しい。さらに、目に見える事物や景観要素を説明、解釈する

だけではなく、ガイドエリア、近江八幡、西の湖、琵琶湖、日本、世界といった空間スケールを、参加者が自発的に視点を往来する「しかけ」がなければ、魅力を理解することは難しい。上記のような「工夫」と「しかけ」をつなぐ役割として、知識としての理解ではなく、身体的な体得をうながすためにも五感と連動したプログラムの構築が課題である。

4 まとめ

4.1 「アジャイル型 WS 手法」の検討

アジャイル型 WS 手法は、WS の原点であるグループにおける創発性とメンバーの主体性を高めるしかけとして考えたものである。アジャイル開発においては継続的な展開が重要であることをふまえて、アジャイル型 WS の手法としての優位性を下記の三点にまとめることができる。

- ①反復と共有を繰り返すなかで、参加者の主体的なかかわりとともに、他グループが発見した「メガネ」を取り入れることで、柔軟な軌道修正が可能となる。
- ②反復と共有を1つのユニットとしてみた場合、これらの組み合わせ次第で何種類ものパターンができあがるため、WS プログラムを展開するうえでの選択肢が広がる。
- ③今回はガイド養成が目的であり、ガイドにとっては、ガイドルート開発や商品企画の実現性だけではなく、参加者にとっても、スキルアップや知識獲得にとどまらないことがうかがえる。冒頭で述べた正統的周辺参加理論をふまえると、専門家（ガイド）と非専門家（参加者）をつなぐ、準専門家としての「インストラクター」が出てくることが期待される。

4.2 「アジャイル型 WS 手法」の留意点

プログラムとしては簡易であるが、運営側に適切な準備と工夫が求められる。検討すべき点として、以下の三点をあげることができる。一点目は、「1 回目はどういう要領でやればいいのかほとんどわからなかったが、2 回 3 回と続けていくと、自分の中で分かってきたことは手法の良さだと思った。」「他のチームの要素をどれくらいとり入れて、次に活かすのか、どのように取り入れればよかったのか分からなかった」といったコメントがみられた。最初は戸惑うものの、おおむね好意的に受け入れられたとはいえ、ガイダンスやオリエンテーションにいて、プログラムイメージや方向性を共有できるしかけが必要であろう。二点目は、アジャイル型開発では成果物を優先する傾向にある

ため資料が蓄積しないことが課題として指摘されている。今回の WS でも時間と天候の制約から口頭での共有が優先され、シートへの記録が十分にできないケースがみられた。参加者のスキルにあった記録と共有方法とともに、最低限のレベルやルール、サンプル例の提示によって参画のハードルは下がると思われる。三点目は、今回は1日で3回の IT を繰り返したが、「体力的に厳しい」といった参加者の負担と天候などの不確定要素に柔軟に対応という点をふまえて、もう少し長い期間で、参加者が入れ替わっても対応できるプログラム設計が必要である。

【謝辞】

本研究は、文化庁による平成 30 年度文化庁文化芸術振興費補助金（文化遺産総合活用推進事業）の補助を受けて実施した。

【参考・引用文献】

- 1) 文化庁 (2019), 「文化的景観とは」 <http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkazai/shokai/keikan/>
- 2) 松本邦彦, 松並宏直, 澤木昌典 (2015): 重要文化的景観の保存・活用の取り組みが地域住民の価値認識に与える影響に関する研究－高島市を事例に－, ランドスケープ研究, Vol.78, no5, pp603-608
- 3) フンク・カロリン (2008): 「学ぶ観光」と地域における知識創造, 地理科学, vol63, no3, pp160-173
- 4) 近藤隆二郎 (1994): 環境イメージの発達過程における役割行為の意義と効果に関する基礎的研究, 大阪大学学位論文, pp140-141
- 5) 岩堀卓弥・宮本匠・矢守克也・城下英行 (2015): 正統的周辺参加理論に基づく防災学習の実践, 自然災害科学, Vol.34, no.2, pp113-128
- 6) NPO 法人プラス・アーツ (2019) 「プラス・アーツメソッド」 <http://plus-arts.net/corporate/method/>
- 7) 近藤隆二郎 (2007): 市民調査から市民計画へ, 環境社会学研究, Vol.13, pp48-70
- 8) 木下勇 (2008): ワークショップ - 住民主体のまちづくりへの方法論 -, 学芸出版社, pp15-16
- 9) 佐藤達男 (2015): プログラムマネジメントの実践手法としてのワークショップの可能性, 国際 P2M 学会研究発表大会予稿集, 第 20 回秋季研究発表大会, pp68-76
- 10) ハチマンジカン (2019), <https://80000hours.jp/>

- 11) Jonathan Rasmusson(2011) : アジャイルサムライー達人開発者への道, オーム社
- 12) 西村直人, 永瀬美穂, 吉羽龍太郎 (2013) : SCRUM BOOT CAMP THE BOOK, 翔泳社
- 13) 森田哲夫, 入澤覚, 長塩彩夏, 野村和広, 塚田伸也, 大塚裕子, 杉田浩 (2012) : 自由記述データを用いたテキストマイニングによる都市のイメージ分析, 土木学会論文集 D3, vol.63, no.5, ppI_315-I323
- 14) 塚田伸也, 森田哲夫, 橋本隆, 湯沢昭 (2013) : 群馬県中学校の校歌を事例としたテキスト分析により導かれる山岳の景観言語の検討, ランドスケープ研究, Vol.76, no.5, pp727-730
- 15) 沼田真一 (2015) : インタビュー映像を利用したワークショップの研究ー岩手県田野畑村の震災復興過程におけるナラティブ・アプローチー - 都市計画論文集, vol.50, no.3, pp438-444
- 16) 西尾敏和, 塚田伸也, 森田哲夫, 湯沢昭 (2016) : テキストマイニングによる富岡製糸場の世界遺産登録前における観光まちづくりの把握, ランドスケープ研究, vol.79, no.5, pp519-524