

科学技術特別研究員制度

- 1 分譲マンション建替における区分所有者間での合意形成の支援・学習手法の開発

A Study on the Method of Consensus Building in the Process of Condominium Reconstruction Project

(研究期間 平成 14 年度)

住宅・都市研究グループ 科学技術特別研究員

米野史健

Dept. of Housing and Urban Planning, Domestic Research Fellow

Fumitake Meno

Synopsis - This study aims to make a simulation game for learn the consensus building process of condominium reconstruction project. The simulation game consists of two sub games. The first is named “judgment of needs”, compare reconstruction with renovation and decide which is better. The second is named “planning of project”, design a new building and evaluate cost and value.

【研究目的】

分譲マンションで建替えを行うには区分所有者の合意が必要だが、多様な意識を持つ所有者の間で意見を調整することは難しい。このような場面での合意形成を支援する手法を用意するとともに、将来起きうるこれらの問題について事前に学習し準備する必要がある。

本研究は、マンション建替えにおける区分所有者間の合意形成を支援するとともに、この過程及び問題の学習にも有効となるような、基礎的手法の開発を目的とする。

【研究内容】

合意を形成する際には所有者内のリーダーの役割が大きいが、全ての物件に適切な能力を持つ人物がいるとは限らず、一般的な所有者が手続を理解し、合意形成を円滑に進める技術やノウハウを得る手法が求められる。

以上の観点から、マンション建替えに即した合意形成の支援・学習手法を構築すべく、合意の過程で手法が必要となる場面を整理して、既存の手法の適用可能性を検討、その上で今後必要な手法のイメージを提示した。

【研究結果】

(1) 手法構築の考え方

手法は、合意形成の 5 手順のうち「計画の検討・策定」「意見の交換と調整」の場面で主に必要で、「情報の共有と理解」「意見の集約」「適切な進行」に資することが求められる。既存の支援手法としてはワークショップがあり、その機能は「状況の認識・把握」「情報の集約・共有化」「提案の作成」「評価・判断」の 4 種類に整理できる。

建替えの過程で必要な手法と、既存のワークショップの機能とは基本的に対応しており、設定の変更や進行の修正等で十分に応用しうる。しかし、建替えの合意形成

が十分に理解されていない状況では、個別の場面で支援手法を用いても効果的ではなく、まずは合意のプロセス全体を理解するための学習手法が重要といえる。

(2) 学習手法の構成

現実の状況を仮想的に体験し学習する方法として、意思決定・政策科学の分野では「ゲーミングシミュレーション」が開発されており、この方法論を用いた。建替えを想定したものとして、名古屋工業大学システムマネジメント工学科・兼田研究室が 2002 年に開発した「分譲マンション建替え体験ゲーム」があり、制作の過程で情報提供及びアドバイスをを行い間接的に関わっていることから、このゲームをベースにより実際的な手法を検討した。

本ゲームは 10 名弱のプレイヤーが発意から建替え決議に至るまでの過程を数時間程で体験出来るもので、基本的な要素は表現されているが、現実の過程と比べて足りない部分も多く、特に建替えの必要性を判断して「推進決議」を行った上で、具体的な計画をつくり「建替え決議」を行うという二段階の構成が表現されていない。よって、本研究では推進決議までの「建替え必要性の判断ゲーム」、推進決議以降の「建替え計画の策定ゲーム」という 2 つのサブゲームとして構築し、実際の状況を加味してより詳細で現実的なゲームを構想した。

(3) ゲームの基本設定

想定する事例は、4～5 階建て・20 戸程度のマンションとする。指定容積率は使い切っておらず、多少の増床も可能とする。年齢・世帯型・年収等のバランスを考えて属性を設定した区分所有者の中から、各プレイヤーが担当する者を 1～2 名選定し、残りはファシリテーターが適宜担当するものとする。

(4) 「建替え必要性の判断ゲーム」のイメージ

- 1) 区分所有者毎に「人生の転機カード」を引き世帯型・収入等の状態を変更、「マンション変化カード」で建物状態及び修繕積立額等を変更させる。これを数回繰り返し、建設後数十年がたった時点で建替え検討が始まるとする。
- 2) 個々の所有者属性を受けて、生活上の不満点を用意されたカードの中からプレイヤーが選択する。あわせてプレイヤー全員で建物の状態をみながら課題・問題点を同様に選択する。
- 3) 提示された不満点・問題点をみながら、プレイヤー全員で改修の方策及び建替えの構想を検討する。改修では問題に対応しうる解決策を用意された選択肢の中から選ぶ。建替えでは希望するイメージを想定した上で、与えられたオプションから当てはまるものを選択する。
- 4) 改修及び建替え構想にかかる費用を、各選択枝のコストを積み上げる形で計算する。合わせて構想によって得られる生活改善・向上効果を整理する。
- 5) 各区分所有者の立場から、改善の満足度及びコストの妥当性を評価する。定められた項目について評点をつけて改修と建替えとを比較して、どちらを選択するかの各自の意思決定を行う。
- 6) 4分の3以上が建替えを選択すれば、推進決議が可決されたとして「建替え計画の策定ゲーム」へと進む。満たなかった場合には、各プレイヤーが選択理由を提示した上で、再度建替え構想案の選択に戻る。

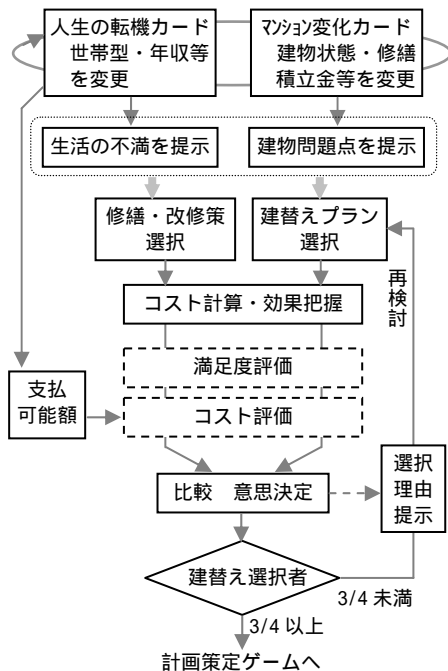


図 1 必要性判断ゲームのフロー

(5) 「建替え計画の策定ゲーム」のイメージ

- 1) 設定された事業協力者のタイプ及び提案条件の中から、プレイヤーの投票で一社を選定する。選ばれた条件によって、以降で考える計画の前提条件が決まる。
- 2) 建物のデザインゲームを行う。区分所有者の属性に基づいて建替え後の間取りを決定した後、住戸希望位置の表明と調整、外観と共用施設の話し合い、コモンスペースのデザインを全体で行う。
- 3) 決定された計画に関し、費用・内容・過程の観点から各所有者の満足度を評価する。費用は実施に必要な事業費を算出し、各所有者が調達可能な金額と比較する。計画の内容及び過程の満足度は、項目がまとめられた評価シートに基づいて点数化する。3つの評価を総合化し、建替えに賛成するかの判断を所有者毎に行う。
- 4) 賛成が5分の4を超えれば、建替え決議が成立したとしてゲームを終了する。超えなかった場合、非賛成者は阻害要因を提示し、これに対してファシリテーターと賛成者が解決策を選んで提示する。計画見直しが必要な場合は、2に戻って変更作業を行う。
- 6) 解決策及び変更後の計画をうけて再評価を行う。賛成が5分の4を超えれば決議成立、超えなければ合意が得られずに活動停止として、ゲームを終了する。

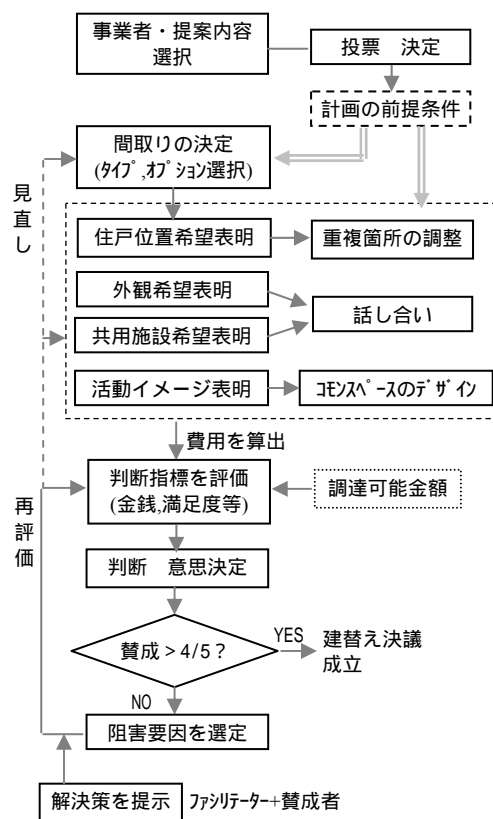


図 2 計画策定ゲームのフロー