

<1986年度シンポジウム報告>

公園とレクリエーション

～その方法と未来像～

1986年11月20日

東京都社会福祉総合センター

主催：日本レクリエーション学会、(財)公園緑地管理財団

後援：(財)日本レクリエーション協会、(株)環境緑化新聞社

趣旨説明

・進士五十八(東京農業大学)

第1部 現場報告

- ・コーディネーター：毛塚 宏(ラック計画研究所)
- ・瀬下 明((財)公園緑地管理財団武蔵管理センター)
- ・小須田 伸(同 上)
- ・出淵 穎(横浜市公園緑地部施設課)
- ・岸 達男(同 上)
- ・木下 勇(こどものあそびと街研究会)

第2部 パネルディスカッション

- ・コーディネーター：藺田 碩哉((財)日本レクリエーション協会)
- ・伊藤 建夫(東京都レクリエーション連盟)
- ・高橋 效((財)公園緑地管理財団企画業務部)
- ・西野 仁(東海大学)
- ・林 耀子(東京ボランティアセンター)
- ・蓑茂寿太郎(東京農業大学)

報告者：麻生 恵(東京農業大学)

開催趣旨(進士)

今回のシンポジウムは、日本レクリエーション学会と公園緑地管理財団との共催で実施するもので、日本レクリエーション協会と環境緑化新聞の後援を得てい

る。変な組み合わせと思われるかもしれないが、ちょうど4年後に「国際花と緑の博覧会」が大阪で開かれることになっており、その主要テーマがこの「パークス・アンド・レクリエーション」ではないかと私個人としては思っている。つまりこれまで造ってきた緑を

市民のために如何に生かすことが出来るかということに、焦点があると考える。おそらく今後の緑問題の大きなポイントがその辺にあらうかと思う。

たまたまアメリカでは数十年前から「PARKS & RECREATION」という雑誌が出版されている。その雑誌を見ると、大変身近な住宅庭園の話、都市公園の話、自然風景地の中での遊びの話、国立公園の話などがその中に込められている。つまり公園レクリエーションというものをかなり広い概念で捉えて、ソフト面ハード面の両方をおさえている。

しかしこれは米国だけの問題ではない。東京都(旧東京市)の造園家であった井下清先生の著書で、昭和18年に刊行された『緑地生活』という本の中では、緑を生活の中心において人生を楽しもうではないかという提案がなされている。このように考えると、パークス・アンド・レクリエーションというのは緑関係者の将来像というか、あるいは緑の将来像の行き着く姿ではないかという気がする。しかし、現実には日本の公園は「量」があまりにも少ないということで、その量の充足を迫ってきた。しかし、そろそろ「花と緑の博覧会」を前にして緑を如何に生かすかということを考えなければならない。これは、どちらかといえばハード本位の造園家と、逆にソフト本位でやってきたレクリエーション関係者の両方を結びつけて、新しい時代の市民活動の中心に公園ライフ、すなわち、パークス・アンド・レクリエーションというものを位置付けられないかということである。

日本のいろんな専門分野は縦割りになっており、お互いの接点を持つのがなかなか難しいという状況がある。そこで、今回両方が協力して議論ができないかということ考えたわけである。つまり公園関係者はややソフトに強くなり、レクリエーション関係者は公園というものに注目する。そういう機会になれば本日の会がそれなりに意味のあるものになるのではないかと思う。

午前中は、大規模公園の事例として「国営武蔵丘陵森林公園」を、住区に近いレベルの研究や活動を横浜市の事例で、さらに非常に小さな、むしろ市民感覚でやられた事例として「世田谷区トポ広場」を紹介していただくことにしている。午後の部は、午前中に報告いただいたことを共通の話題としながら、さきほど

お話しした新しい公園の利用のあり方というものを皆さんで議論していただきたいと思う。

第1部 現場報告

司会(毛塚)

今日は3人の方に、現場で実際にやられている活動や色々な事例をご紹介いただくわけだが、私自身も仕事のなかで公園の管理運営の仕事を手掛ける機会が多くなってきた。確かに公園に対するニーズが多様化してきており、その結果公園にいろんなことが望まれてきた。そして公園を取り巻く状況が、造り手側にとっても使い手側にとっても難しい問題をはらんで来ているのではないかと思われる。そうした中で、公園を地域にとって掛け替えのないものにしていくには、造り手と使い手とがもう少しコミュニケーションを良くしていくことが重要ではないかと考える。今日は3人の方に報告をお願いしたが、それぞれ現場での問題点なり工夫なり具体的な話があらうかと思う。スライドも御用意いただいたので活動状況なども見させていただきながら、認識を深めたいと思う。

1.武蔵丘陵森林公園のレクリエーション(小須田)

武蔵丘陵森林公園は、明治百年記念事業の一環として埼玉県比企丘陵に建設された我が国最初の国営公園である。都心からの距離60km、面積は約304ha、東西約1km、南北4kmという広大な公園である。入園者数は年間100万人を越え、季節的には春が最も多く、5月のゴールデンウィークには1日5万人以上が利用している。最近実施したアンケート調査によれば、埼玉県内の家族利用が約半数を占め、車で1時間ほどドライブして到達するというのが一般的な利用のようである。大半の来園者が「来て良かった」という感想を述べているので、森林公園の評判はかなり良いと判断している。しかし最近では付近に同じような性格をもつレジャー施設が完成し、森林公園を取り巻く状況は楽観

できるものではなくってきている。事実この数年は入園者も伸び悩んでいる。こうした中で当公園の利用促進を図る計画の一環として、レクリエーション施設の整備や催し物を行なっているわけだが、これからその事例をスライドを使って御紹介したいと思う。

- ① 植物に親しむ会(植物園) 毎回テーマを決めて野外で専門の先生による観察会を実施(年4回程度)。
- ② クロスカントリー大会(運動広場起点) 年3回実施、2月の大会は世界選手権の選考を兼ねる、専用コースあり。
- ③ 緑の散歩道 クイズ形式で草木の名前を解答しながら武蔵野の小径を散歩。
- ④ 植木草花即売会(南口) 埼玉県造園業協会の協力による。
- ⑤ 野点(草木園) 実演や抹茶の無料接待。
- ⑥ ミニSL・EL(運動広場)。1周200mの軌道上を手漕ぎで回る競技。
- ⑦ 園芸教室(催し広場) 植物の飾り方、楽しみ方を専門家に講義してもらう(年5回程度)。
- ⑧ 親子写生コンクール 園内で写生した作品を審査、出展作品は展望休憩所に展示。
- ⑨ チビッツつかみどり大会(溪流広場) 放流した金魚、ヒゴイのつかみ取り。
- ⑩ 夏休み野外学習会(宿泊施設) 宿泊形式で自然観察をおこなう。
- ⑪ 緑のパソコンウォークラリー(南口ゴール) チェックポイントでコンピューターと対話しながら自然の中を回る。
- ⑫ 草木名当てサイクリング教室(サイクリングコース) チェックポイントで草木の名前を当てながらコースを回る。
- ⑬ コンサート(第2運動広場) 春秋2回実施。
- ⑭ カブトムシを探そう(クヌギの疎林) クヌギの根元に養殖カブトムシを放し、子供たちに探させる。
- ⑮ 森林公園沼まつり(溜め池) 魚取りの伝統的方法を地元の人達に披露してもらい、沼にまつわる文化を紹介。
- ⑯ 菊花展(南口、展望休憩所) 近隣市町村の愛好家の作品500点を展示、優秀作品は表彰する。

- ⑰ ふるさとの遊び大会(展望広場) 岩槻市レクリエーション研究会の協力による竹馬、わら細工などの作り方、遊び方の指導。
- ⑱ なわとびマラソン大会(運動広場) 埼玉県なわとび協会主催。
- ⑲ 完走マラソン大会 最大のイベント 2500名の参加、5km、20kmの2コースあり。
- ⑳ 探鳥会(雑木林、溜め池) 野鳥の観察会。

その他シタケ栽培教室、みんなの森づくりなど年間40回以上の行事を行なっている。時間の関係でその一部しか御紹介できなかったが、森林公園では以上のような活動を行なっている。

2. 横浜市の公園活性化研究の事例

(1) 調査と活性化対策(出淵)

公園利用の活性化ということについては、横浜市でもかなり頭を悩ませてきた。特に横浜市のように多くの人口を抱えているところでは、如何にして少ない公園を有効に使っていただくかということを経営行政担当者の立場として配慮していかなければならない。

ところで横浜市では昭和59年度に「住区基幹公園の地域化を目指して」というタイトルのもとに公園の整備は如何にあるべきかという調査を実施した。整備指針をハード・ソフト両面にわたって作成した。その理由として、大規模宅地開発が昭和40年代の半ばから急ピッチで進んだという背景がある。つまり大規模住宅地の供給に伴う住区基幹公園の整備が、昭和45年から55年にかけて急激に増加した。しかしそれは宅地開発要項に基づき、平均的な住民ニーズに合わせた平凡な形式の公園づくりであった。最近伸びが鈍ったものの、結果的には小規模の平凡な公園が沢山出来てしまった。新しく入居した市民も公園の存在に喜びながらも、公園の「三種の神器」(砂場、滑り台、ブランコ)や造り過ぎた公園への批判(原っぱ公園を待望するといったもの)があり、住区基幹公園の評価は揺れ動いているというのが現状である。そこで整備のあり方を考え直そうということから住区基幹公園の実態を把握し、時代の流れに即

応した公園のあり方を模索した。住区基幹公園のあり方を再構築することが公園の活性化につながると考えた。

調査の方法として、ソフト面の調査に重きを置いた。住民を対象としたアンケート調査およびヒヤリング調査、横浜市庁舎内での職員へのアンケート調査を実施した。その他文献調査等を加え、職員も交えて討議を行ない、住区基幹公園の問題と課題、改善策等を整理した。併せて横浜市の住区基幹公園の推移を調査し、横浜市の特徴を把握した。

住民アンケートでは、①公園の利用格差の是正、②子供の可能性をどう引き出していくか、それに大人がどう係わるか、③多様な住民ニーズへの対応、④身近な公園の管理運営にどう関心を向けていくのか、⑤様々なレベルの参加意向に行政がどう対応するのか、などが整理され、それが住区基幹公園を地域化するための課題の発見につながった。

一方、市職員へのアンケートでは、①住区基幹公園の利用に関して、②公園の配置に関して、③計画、建設に関して、④維持管理への住民参加、⑤公園の魅力アップを個々の問題として考えるべきであるなど、公園のコミュニティ的役割を助長する上での課題が導き出された。

文献調査においては、古い年代ではハードなものに重点が置かれていて、ソフト関係の記載、つまり住民の意向を聞いたり住民参加といった事項が出てくるのは早くして昭和40年代末からである、ということなどが明らかにされた。

これらの調査からいくつかの課題が整理された。

- ① 公園を社会的にアピールすること：費用の多少に係わらず社会的な評価がなされないかぎり、公園無用論にまで発展しかねない。
- ② 様々なニーズへの対応：原っぱ待望論も含めた多様な市民ニーズに応えるための仕組みをハード、ソフト両面で作らなければならない。
- ③ 活性化に不可欠な市民の力：行政からのハード面でのテコ入れには限界があり、市民の力が不可欠である。

④ 市民への的確な情報提供：公園利用の活性化や公園および行政への理解を高めることにつながる。

⑤ 住民相互の話し合い：住民と行政の意志の疎通を図る体制づくりが必要。横浜市には千二百以上の公園に愛護会があるが、行政と意見調整を図る場がない。住民が話し合うだけでなく、行政とも結び付きのある開かれた組織を作ることが望まれる。

⑥ 公園の量的拡大。

これらの課題を踏まえ以下の点が指摘された。

- ① ワンパターンを脱却して特色ある公園づくりを目指す。これは地域に根ざした公園づくり、つまり地域の意志や趣向に係わる情報を把握し、それを反映させる方法論の問題として対応すべきである。
- ② 利用者数など量的側面ではなく、住民の意識の中にどれだけ根付いているかで公園の評価を行なうべきである。
- ③ 公園づくりや管理運営への住民参加、コミュニティ活動の促進。例えば、計画段階から住民を参加させて成就感、達成感を持たせる。それは完成後の管理運営にもあてはまる。
- ④ 開かれた体制づくり。住民が話し合いによって合意形成し、強調して活動に当たれる環境づくり。
- ⑤ 柔軟な公園整備の仕組みを用意する。既設公園ではモデルチェンジ、新設公園では段階的整備を行なうなど地域社会のニーズの変化に対応できるようにする。
- ⑥ 行政内部に公園の運営、地域対応といった側面を取り込む。
- ⑦ 公園の地域化はその素地ができたところから重点的に取り組む。そこで成果が得られれば、それが核となって周囲に広がっていく。
- ⑧ 公園の量や密度に恵まれない地域においては、複合利用、高度利用で改善をはかる。具体的な改善策として
- ① 新設される際の住民参加。広報などを通じ地元の各種団体に公園づくりの参加を呼び掛ける。

- ② 新設公園の段階的な整備。初期整備の段階で住民の意向を汲み取り、後半の整備にそれを生かす。
- ③ 既設公園のモデルチェンジ。住民のニーズ変化に応える。
- ④ 公園づくりにおけるコンセプトのメニュー・アラカルトを用意する。行政と住民、さらには住民相互でコミュニケーションを深めるための手引きとなる。
- ⑤ 公園で行なわれるイベント情報の提供。イベントへの参加を通して公園美化活動へと輪を広げていく。
- ⑥ 住民協議会の設置。住民が住区問題について相互理解を深めることによって公園の活性化を促進する。
- ⑦ コミュニティー情報の収集・提供。地域化を促進できる。
- ⑧ 関係部局との連携の強化。
- ⑨ 公園の地域化促進のキャンペーン。
- ⑩ 公園活性化のモデル事業、ノウハウの蓄積に役立つ。

(2) 住民参加の事例（岸）

次に、住民が公園づくりの段階から参加した事例として、鶴見区馬場町の「かに山公園」をスライドを使って御紹介したい。

この公園は現在実施設計中であって、ここに至るまで様々な経緯があった。元来は民有地で、昔から子供達が遊んでいた。「かに山」の名前がついたのは、周辺でサワガニが沢山取れるところからである。たまたま都市計画局の方で街づくりの調査を始めたところ、こういう面白い場所があるという情報が上がってきて、これを生かしながら公園づくりができないかという話になった。地域情報がうまくとらえられ、地主と交渉して土地が借り上げられる段階まで漕ぎ付けた例だが、こういう例はむしろ稀である。

まず、最初に鶴見区役所の中に「かに山」を考える研究会ができ、その皆様の協力を得て地元住民へのアンケート、ヒヤリング調査を行なった。また「きっかけイベント」としてタウンオリエン

テーリングを行ない、地域の良さを再発見しようという催しなどもやってもらった。子供達にどこで遊んでいるのかなどの調査も行なった。さらに、町内会の人達に集まっていただき、どのような公園がよいのか検討会を3回ほど開催した。一般にこうした運動を進める際に、運動のコアとなる人材（リーダー）を捜し、そうした人を中心に進めるのが良いといわれるが、実際問題としてそういう人を捜し当てるのは大変難しい。ここでは何人かの熱心な人がいて、区の研究会のメンバーを中心とし、そこにコンサルタントが加わって計画が進められた。検討資料として10種類の案を市の方で準備した。また区の方で検討結果を毎回広報にして流した。対象地は雑草が茂っていたので、まずみんなで草刈りをし、ゴミ拾いをした。

次に、10案を3案に絞り込み、これをあらかじめ再現してみようということで、現地にスベリ台や花壇など仮の施設を置き、実際に子供達に遊んでもらうことにした。各案について意見を投書箱にいれてもらったり、そこでわかったことについて改めて検討会を開くなどした。こうした活動を行なうなかで、地元の野球チームの人達が新たに加わり、いろいろな意見を出してくれた。

実際にこの話が始まったのが去年（60年）の秋のことで、わずか1000㎡の公園でこれだけの時間と労力をかけたところはみられない。住民の意見を聞いて公園を造ることが如何に大変かを痛感した。このような試みは、市の職員だけでやろうと思ってもなかなかできないし、また試行錯誤の連続でもある。区の職員や関係部局の協力があって初めて可能となったといえる。しかしこれだけやっても、参加してくれたのは町内会や子供会の役員といった限られた人達だったというところに問題が残る。いずれにしても、今後この公園がどうなっていくか楽しみにしている。

3.身近な公園でのレクリエーション活動（木下）

私は世田谷区の三軒茶屋で「こどものあそびと街研究会」というものをつくり、若い人達と地域の人達が仕事以外の時間に集まって研究を行なっている。そし

て「三世代遊び場マップ」というものを制作した。私自身、実際に三軒茶屋に住みながら遊びと街のかかわりについて研究してきたが、これからマップを通して実際に何ができるかを考えなければならない。つまり子供の遊び場を通して街を考えようということである。今の子供は遊びを知らないとよく言われるがこれはむしろ大人の問題ではないかという気がする。突き詰めていけば自分自身の問題でもあるのだ。例えば、昔は楽しいことが沢山あった。自然も豊かで街中で大人が仕事をしている風景が見られ、その中でイタズラをしたりした。街全体にワクワクした楽しさ、活気があった。ところが現在の街になると何となくつまらない、面白さが無い。街全体のあり方、そしてひとりひとりの生活の方向自体がそうさせている。

そこで、これからご紹介したいのは世田谷区で初めてポケットパークを造った「トンボ広場」の事例である。最初の森林公園に比べれば本当に小さな事例である。こうした小さな公園でのレクリエーションとはどう考えたら良いのか、つまり街中の小さな広場でのレクリエーションは、対象を広げて考えざるを得ないということである。つまり、何かやろうとするにはどうしても制限がある。広場という空間を越えて、周辺部まで対象を広げる、町会や商店街を巻き込んでいくことがポイントである。

また、先ほど住民のニーズの話が出たが、これは「トンボ広場」での体験を通して得たことだが、住民のニーズばかり聞いていると結局何もできなくなる。むしろ、公園のあり方やレクリエーションのあり方を自分達でしっかりイメージするべきだ。そのイメージは、本来の生活の豊かさとは何か、生活にとっての公園とは何かというところから生まれる。そのイメージを皆で共有していくことだと思う。初めに言葉ありきではなく、しっかりしたイメージさえもって活動を始めれば自然にみんながついてくる。その行動をおこすことがまた、1つのレクリエーションだと考えている。

この活動が始まった背景として、子供の遊びや環境を問題にしているお母さんたちのグループがあり、街の中のいくつかの空き地を使っていろんなイベントを行っていた。そういう空き地が次第に減少してゆき、最後の空き地が「トンボ広場」として整備されることとなった。その公園の説明会の際に、周辺の住民

とお母さん達との間で相当のやり取りがあった。周辺には初老の人が多く、孫を遊ばせるのにすべり台や砂場、ブランコが欲しい、またお母さん達は何も置かない土の広場がいいと言う。公園は双方の妥協案を入れて造られたが、あまり綿密な説明会を開けなかったために、陰悪なムードを残してしまった。説明会のあり方にも反省点はあった。そういう面で横浜市の例に習うところは大きい。

区による近隣説明会では、要求を入れてダスト舗装にし、住民による自主管理にしたいということであった。しかし、本当の土の原っぱでなければ活動が限られるとして、お母さん方が区と折衝した。その結果、土の広場にするとという案で決着した。

それでも土の広場には様々な問題はある。土ぼこりが心配だし、雨が降ればグチョグチョになる。緑を植えれば落葉をどうするか。事故の時の保障もはっきりしていなければ自主管理はできない。

私自身は子供達と一緒に花を植えるのはどうかと考えていた。そこでそういう提案をすると、今度はお母さんたちから「その世話をいったい誰がするんですか」という答えが返ってきた。ひどく痛いところをつかれた感じだったが、言い出した手前、結局私がやることになった。しかし、そうやって誰かがやり始めると周りも動き出すものだ。自転車を用意する人、花を植える空箱を魚屋さんから貰ってくる人もいた。

このようにして、区にはお金をかけて施設を造るのではなく、良い土を入れてもらった。そしてオープニングパーティとなった。こうしたイベントを行なうことが大事である。

花を植えるには、街に園芸好きのおじさんがいて、子供達にも教えてもらうことにした。子供達は名札に花の名前と自分の名前を書き、自分の責任で育てることを約束した。

説明会の席で花の管理は誰がするのかという話が出た時に、「世話は園芸好きの人がするものさ」と軽く言っていた山口さんは、開園以後ずっと水やりをしてくれた人だ。そこで山口さんには「育てる会」の会長になってもらった。

しばらく子供達も水やりを欠かさずに続けていたが、そのうちに段々とやらなくなった。そこで子供達の関心をもう一度広場に引きつけようと「花まつり」

と称するイベントを打った。冬には餅つき大会、また春には植え替え。秋には収穫祭。ヒマワリの種を取ったりする。これらのイベントも今では恒例になっている。

年中行事として定着してくると、商店街の人達も何かあるたびに来てくれるようになった。それで屋外の飲み会になったりするが、これがまた楽しい。これは大切なことで、多くの人が広場に係わりをもつ機会にもなる。

色水ごっこをする子供達が広場の花を取ったりするが、そんな時にも山口さんは「子供達にも叱り方がある、何でもかんでもダメではダメ。取ってもいいけど全部を取っちゃいけないよ、という具合に言わない」と。子供の遊びをずっと見守っているながら私達以上に子供たちの気持が分かっている。

街の中にもたくさんのレクリエーションリーダーがいる。そういう人材が集まれば、都市の小さな広場を利用してイベントはできる。それが年中行事として定着すれば、街の季節感も生まれ、人の手が加わっているという感じも与えてくれる。しかし、実際のところ人材を集めたり和を広げていくという作業は非常に難しい。そういう中でコーディネートの仕事が住民の側でも行政の側でも一番大切である。つまりコミュニケーションのあり方や楽しさをイメージし、それを体を動かして伝えていくということである。そういった意味での公園のあり方も考えていただきたいと思う。

司会（毛塚）

最初の森林公園では年間40種類以上のイベントを実施しているとのことだが、有料公園として、経営（この言葉が適切かどうか判らないが）という意味合いの中で行事をどのように考えていくのか、つまりイベントの中にはユーザーに楽しんでいただく性格のもの、戦略的に人を呼ぼうというもの、さらにハード面だけで補いきれないので行なうという性格のものがあると思うが、そのあたりの考えを瀬下さんにお聞きたい。

瀬 下

私達自身はいろんなことを行ないたいと思っているが、この公園は国営公園なので様々な制限がある。し

かし、最近は多少いろんなことができるようになってきた。

そこで、行事の位置付けだが、企画をする場合、①入園者を増やすためのものではないが国営公園の性格上実施した方が良いもの、②入園者増を図るために行なうもの、というように目的をもって行なっている。しかし、天候の関係や季節的な制限もあってなかなか目的通りにはいかないのが現状だ。

司会（毛塚）

私自身もささやかなボランティアを行なっているが、横浜市の「かに山公園」の事例では、「トンボ広場」の事例と比べて、行政の立場としての苦しさといったものが伝わってくるところがある。実はそのことを利用者が充分理解しなければならぬと思う。利用者も充分理解しなければならぬと思う。利用者も充分理解しなければならぬと思う。行政に対して一方的に要求するのではなくて、双方の間にコミュニケーションや情報の交換が必要である。それがない場合、本当に住民にとって必要な公園はなかなか生まれない。行政の側から言えば、どこまでできるか、どこまでやるべきかということを見きわめることが大切かと思う。

「トンボ広場」については木下さんはさりげなくおっしゃるが、相当きめ細かい配慮をされておられたのではないかと思う。こうした目に見えない部分をどれだけきちんとできるかにかかっているように思う。特に「遊び」と「食べる」という活動が必ず入っているが、実はそのあたりに住民をスムーズに活動に参加させてゆくためのノウハウがあるように思う。

第2部 パネルディスカッション

— 新しい公園利用のあり方を求めて —

司会（園田）

午前中の論議から、現在、公園を取り巻く状況は変わりつつあるということが、明らかになってきた。特に、公園を造りさえすれば良いという時代が去って、公園はやはり使われなければならない、公園は地域のコミュニティの拠点として生かされていかねばならない、地域生活に定着したものになっていかねばならない、そういう気運が大きく盛り上がってきている。そうなると、公園という入れ物とその中のレクリ

エーションとを絡ませて考えるという視点が大変重要になってきている。そういう新しい動きと方向をこのシンポジウムで確認し、またそうした動きを促進するためにどんなことが今必要なのかを具体的に議論してみたいと思う。

1. 都市緑地計画学研究の視点から (養茂)

まず最初に、公園づくりの新しい動きから紹介したい。公園管理に市民が係わるという事例は古くから沢山見られた。最近では、設計(デザイン)の段階で市民(利用者)が参加する事例もみられるようになり、場合によっては建設(工事)の段階に地域住民が参加し、一緒になって公園を作るという動きも出てきた。

また、都市公園においても公園の「経営」ということに重点をおくところが出てきた。例えば、第3セクター方式の財団や公社などが管理運営に当たっている場合は、当然「経営」が重視される。イベントのプログラムを考えたり、利用ガイドブックを作成するなどソフト面での開発を行なっている。また、農業公園やフラワーパークなど従来とはやや違った公園づくりも出て来ている。

次に、本題の「公園を造る」ということについて考えてみたい。公園を造るということの中には二つの意味がある。一つは空間を確保するという事、一つはその空間をデザインするという事である。特に公園利用者にとっては、公園が出来上がった後の段階からしか認識されず、空間(用地)確保の問題や建設費の捻出の問題など、公園が出来上がるまでの過程にはあまりなじみがない。そういう面で空間確保という大変重要な問題があるということをまず指摘しておきたい。

次に、実際に公園建設に取り掛かるわけだが、「公園づくり」は何も建設段階だけを意味するわけではない。例えば建物なら完成したときが一番素晴らしく、あとは劣化していくだけだ。それに対して公園は、時間を経るにしたがって良くなり成長していく。植物を素材に空間を構成していくのだから、供用が開始されても十年位は造り続けているということになる。つまり公園は利用しながら造っていくという特徴を持っており、これこそが重要な視点である。

次に、公園、デザインの態度という点で二つのタイプがある。一つは、資源依存型の公園デザインで、元来その土地が魅力を持った、つまり人々の休養やレクリエーションなどに応えられるポテンシャルを持っていて、そこに造る場合。もう一つは、利用者本位型の公園デザインで、こちらは必ずしも当該土地に資質がなくとも、その場所に公園がなければならないという都市計画上の必要性に基づいて造られる場合だ。つまり確保される空間の違いによって公園造りの観点が大きく異なってくる。この二点をよく理解した上で公園のデザインとそこでの利用のあり方を論議しなければならない。

次に、公園のデザインのあり方やデザインされる過程についてお話をしたい。

公園の中にも児童公園や近隣公園など、様々な種類がある。近隣公園ひとつ取ってみても、さら地に造る場合はテニスコートや少年野球場があったりするが、同じ規模の近隣公園でも傾斜地に造る場合はそういう施設を必ずしも導入するわけではない。つまり対象となる土地の条件によってデザインは大きく異なる。そして、ある公園の性格が決まるとゾーニングがなされ、それぞれのゾーンの性格や必要性に応じて施設が導入される。このようにして公園のデザインは進められてゆく。

ところで、古い公園計画図を見ると、ほとんどの計画図の中に、池や橋、土手などが配置されると、そこには公園の情景がわかるような名前がついている。例えば、「かえで堤」、「観月橋」など。最近の公園デザインではあまりそういうネーミングがなされない。もしかすると、一定の基準的な物差しだけでデザインがなされ過ぎているのかもしれない。デザインにおける場や施設のネーミングは、公園づくりにおけるハードとソフト(利用のイメージ)をつなぐ重要な手がかりであるように感じる。「三種の神器」という言葉に代表されるように、今日の公園が一定の基準で造られるのは、都市公園法で決められているからである。この法律は計画法というよりは管理法性格が強い。それは戦後の混乱の中で、それ以前に確保整備された公園が相当つぶされ、それをなんとか阻止しなければならないという状況の中から生まれた法律だからであり、その基本思想が今日まで引き継がれている。

もうひとつ重要なことは、その基準が最低基準であって、理想基準ではないということである。つまり創造的なものづくりにとって必ずしも適切な基準ではないので、杓子定規にそれにこだわる必要はないという気がする。

次に、公園利用や公園の情景ということを見ると、施設との対応が重要になる。公園法の中にも施設の内容が規定されているが、施設に対してこれまでは「用」(機能)の面からの対応がなされてきた。今後は「用」はもちろんのこと、「景」あるいは「質」の方へと要求が変わってくると思う。

最後に、公園づくりにはこれまでお話しのように、より上位のレベルからの全体的な位置付けをはじめ、様々な観点がある。公園の利用とデザインとの間にギャップが感じられるとしたら、それはこうした公園の位置付けや観点が見失われている場合であろうと思われる。

これからは、公園の「空間を確保すること」はもちろん、「デザインをどうするか」ということ、「施設をどう創造していくか」ということ、この三点を意識していかなければならないと思う。

2.公園管理者の視点から(高橋)

まず最初に都市公園の整備状況からお話したい。第3次都市公園整備5ヶ年計画が終了した昭和60年3月31日現在で、整備箇所は45,535ヶ所、52,474haが整備された。現在進行中の第4次5ヶ年計画では新たに9,200haを整備し、現在4.9㎡の一人当たり公園面積を、昭和65年には5.7㎡に引き上げることとしている。我が国で最初に公園が発足したのは、明治6年の太政官布達による公園指定であり、その後昭和47年までの約百年間に23,000haの公園ができた。ところが、整備5ヶ年計画が始まった昭和47年からの14年間で29,000haが整備され、それ以前の百年間に造った整備量を上回るほどの飛躍があった。

しかし、まだ公園整備量は諸外国に比べて低い水準にあると言わざるを得ない。また、一方では、国民の生活水準は向上し、物から質への転換が図られるようになった。生活形態が変化し、余暇時間が増大し、余暇活動も盛んになった。それにつれて都市公園への要

求も多様なものとなった。現在の限られた公園空間の中で、これら多様なニーズを受け止め満足させるには、まず公園の整備を行なうことが先決だが、現実には時間的にも経費的にも容易なことではない。そこで、限られた空間を上手に使うという運営管理のあり方に工夫を加えていくことが必要であり、課題となってくる。

これまでの公園管理は、植物や施設の維持管理、補修、清掃に重点がおかれてきたが、今後はそれらに加え、利用者のレクリエーション動向に配慮し施設利用が効果的になされるよう、「利用管理」に力を入れていかなければならない。

また、自由時間の増大に伴いボランティア活動も活発化している。公園においても専門的、技術的指導を行なうことができる人材の確保が大切になってきている。この分野でもボランティアの協力を得ることはきわめて有効な手だてだと思う。

3.レクリエーション学研究的視点から(西野)

私は、基本的立場として、レクリエーション・サービスは、医療、教育、情報などのサービスと同じように社会のシステムの中にキチンと位置付けられなければならない問題だと考えている。そういう捉え方をすると、レクリエーションの関係者はもっと頑張らねばならないと感じている。

ところで、都市周辺の公園は整備されたきれいな緑の空間があるだけで、存在価値は十分にあると考えている。なにもボランティアでレクリエーションリーダーが活躍しなければならないというものでないだろう。しかし、そこに適当なプログラムがプラスされたならばもっと有効活用できるのではないか、という見方をしている。そうすれば、もっと様々な分野の人達に活用してもらえるようになると思う。

例えば、体育館の利用を取り上げてみると、身体障害者などの場合、それをどう使っていくかということが重要な問題となっている。また同様に自分達だけでは楽しめないが、指導者がいれば使ってみたくらいという人達も沢山いる。さらに高齢者の施設においても、様々な施設をうまく使いこなすための介添えをするボランティアがいる。こうしたことが公園の中にも考えられないか、という気がしている。私は、組織キャン

ブ場づくりをここ数年行なっている。特に滞在型でこのキャンプ場を拠点に周辺で様々な活動ができるように設計した。それを自分自身が指導して子供達に使わせると大変うまくいく。ところが他のグループに貸して使わせると必ずしもうまくいかない。これは私自身が周辺の空間で何ができるかということイメージしながらキャンプ場づくりを行ない、それを使っているからである。そういう点からすると、同じハードのなかでの使いこなし方をもっと真剣に考える必要がある。

同様に、公園には「このように使って欲しい」という設計者が描くソフトがあると思う。しかし、それを十分に使いこなせない利用者もいる。そういう利用者には手伝いをしてあげる人、つまり、レクリエーターやボランティアが必要となる。そこで次に、もう一歩進めて、利用者が創造するソフトができないか、ということも考えてみたい。つまり、今ある公園のソフトの改良点がないか、さらには今ある公園をどう使えば新しいソフトが生まれるかというように発展して、ハードをどう改善すればどんなソフトが生まれるか、また様々なソフトが創造できるような汎用性のある公園が造れないのかという、そんな研究がなされてもよい。

ソフトの必要性の論議は、ハードを造る公園関係者とソフトを作るレクリエーション関係者とをどう結びつけるかという論議だと思う。これにはアメリカのパークス・アンド・レクリエーションという組織の実例があり、その組織の作り方を解明していけば、我々にとっても何か示唆的なものが出てくるのではないかと考えている。実はこの組織も1965年に「公園」と「レクリエーション」が結び付いて発足したわけだが、その呼びかけが行なわれたのは1923年のことで、それまでに40年もかかっている。初代会長のロックフェラーの論文によれば、公園、レクリエーションそれぞれの利害を超越し、住みやすい環境や良いプログラムを作ることは絶対に必要であり、両者が団結してより良いサービスができる方向を探るべきだと述べている。この辺の事情については三隅先生の「レクリエーション総説」という本に詳しく述べられている。

では、日本にはこういう動きがまったくなかったかというところでもない。農大の進士先生の書かれたある論文の中に「東京市公園課に公園児童係が置かれた」

という一文がある。これは1940年（昭和15年）のことで、児童指導員23名、体育競技の専門指導員2名、音楽の専門1名、手工専門1名、行事専門1名、など合計31名が配属されていた。これは正に公園の中にソフトを持ち込もうとしたひとつのあらわれであり、ちょうど40年後にまた公園とレクリエーション関係者のこうした会が開けたということは何か示唆的なことではないかと思う。

4.レクリエーションプランナーの視点から（伊藤）

私が以前手がけた相模湖ピクニックランドは、もともと何もなかったところだった。何もないということは何でも産みだせるということであり、それがソフトの発想だと思う。ハードが先かソフトが先かという議論があるが、それはプログラムが先か、場所が先か、ということになろう。プログラムが先とすれば、それに合った場所を捜さなければならない。また、ある場所を使うということが先に決まっている場合には、その場所に合わせたプログラムを造る必要がある。

ピクニックランドは約15年前にできた。その中で私がやってきた仕事はレクリエーション・サービスというものだった。公園に来て何もしていない人がために、上手に使いこなせるよう指導するのが仕事だった。むしろ来園者サービスといった方が適切かもしれない。

そしてその大半はプログラムを造る作業であった。また、プログラムをリードすることもあった。小学校のオリエンテーリングや運動会、企業のイベントなどもすべて我々がリードした。プログラムといっても一つ一つがすべて違った。利用者のニーズ、年齢層が違えばプログラムも違って来る。それをうまくリードできる人材（プログラムリーダー）の養成も重要な仕事だった。

これらの仕事は、ある意味では商業ベースでやったからこそできたのだと思う。非常に多くの金を使った。イベント企画、新聞広告、パンフレット作成などだ。こうして、造られたイベントは1回きりのものではなく、何回も繰り返してそのイベントにファンができていくようであれば本物ではない。そしてそれを標準化し一人立ちしていけるようにすることが重要

だ。それには十年近い歳月を要する。ピクニックランドは開園当時、まだ半分しか完成していなかった。しかしこれがよかった。使っているうちに、利用者の側からいろいろなニーズを聞けし、アドバイスもされた。このように、最初から全て完成されるのは良くないと思う。

しかし、その反面で自然のままの公園がそれ自体で売り物になるかということ、残念ながらそうとはいえない。外で遊ぶことの楽しさ、いろいろな人との触れ合いの「きっかけ」をつくってあげる人がいないとやっていけない面もある。そのきっかけをつくるのが我々の仕事だと思っている。

使う方はもっとわがままがいいと思う。それにどう応えていくかが公園のサービスだ。わがままをいわれた時にイエスとノーをはっきり言ってくれる公園が素晴らしい公園なのだと思う。その辺を曖昧にせず、利用者と一緒に良い公園を造っていきたい。

5 ボランティア活動の視点から（林）

ボランティアというと、奉仕活動による弱者救済というイメージもあるが、最近では大分変わってきた。共に生活していけるまちづくり、住民が安心して住める明るい社会や環境をつくっていくことが福祉であるとの考え方だ。つまり、人間生活には福祉の部分だけが充実しても意味がなく、文化や教育、自然環境などの係わりが重要だ。そういう様々な側面との係わりのなかでボランティア活動はなされる必要がある。こうした見地からこれまでも公園ボランティアを考える研修会は何度か行ってきた。

公園をつくっていくための住民参加は、新しい動きのように考えられがちだが、日本では昔からそういう風潮はあったのではないかと。例えば農業用水や神社など地域の共有財産を住民が共同で管理し、利用していた。そういう中で隣り近所が親しくなっていた。これらは今日の住民による「まちづくり」と通じるものがある。

そこで公園とボランティアの係わりについていくつか紹介すると、東京都江戸川区には、「古川を愛する会」がある。これは、親水公園化で蘇った古川を地域住民が守り育てていくために組織化された。行政は住

民間の連絡調整の役割等を果たしているという。

また、世田谷区の「羽根木プレイパーク」では、住民たちが直接子供達を対象に様々な遊びを行なっている。そこでお母さん方や学生達によるボランティアが中心となってプログラムが組まれている。大田区では、夏休みにお母さんと一諸になって多摩川の河川敷を掃除したりしている。

さらに横浜のある中学校ではあまり使われていない公園を題材に、なぜ使われないのかを社会科の授業で取り上げ、人の来る公園に変えていったという話も聞いている。

公園に限らず、ボランティアを受け入れることには、①制度の充実、促進（素朴な質問、疑問が改善のヒントになる）、②制度と制度との隙間を埋める（住民による自由な発想と行動）、③コミュニティーの形成（共通の体験によりわが町意識といったものが生まれる）、という3つの意味がある。これらは、公園の側にとっても改善面等でプラスだと思うし、住民側にも、意識、生活態度、ものの考え方等でプラスになると思う。

ただ、受け入れることに全く問題がないかということでもない。ボランティアが公園に係わっていくことで、公園を優先使用するようになり、トラブルを生むこともあると聞く。また、仕事の分担をはっきり決めておかないと、行政とボランティアの間で行き違いが生じる。したがって行政はボランティアとどう係わりを持つのかを十分に話し合っておくことが重要だ。

報告（麻生）

この後の討論では、実際に公園の設計者と使い手が一諸になって公園を作っていくことが可能なのかという議論、また設計者の立場としてどの段階まで設計しておけばよいのか、といった質問が出された。それに対して、設計者の意図が伝わるよう公園管理引継書を作成したらどうか、また利用者ガイドを作成できる程度にもっと設計者がゆとりをもって仕事ができる環境になればそれが可能であること、さらに造り過ぎについては、公園のテーマを大事にすることや段階的建設を行なうこと、定期的に見直しを行うべきであるという意見が出された。

また、都市周辺の自然の保全などは、もはや市民が利用しながらそれを支えるシステムを造り保全すると

いう方法が中心になってきており、そういし側面でも両者の協調が不可欠であるという指摘がなされた。

さらに、住民と行政をつなぎ、まちづくり全体をプロデュースする専門家の必要性についても議論された。

最後に、「公園とレクリエーション、造る側と使う側、ハードとソフトの大きな協調関係の方向性やビジョンがおぼろげながら浮び上がってきたように思う。これからもこうした活動に積極的に関心を持っていただきたい」という司会者の総括でシンポジウムの幕を閉じた。