

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が私達以上に子供たちの気持ちが分かっている。

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したい。

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場所がある。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。それが無い場合、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キチン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でのレクリ

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的視点から (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の性格が強い。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。何もなかった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、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。