

〈特別寄稿〉

「あそび」と空間

——「あそび」の広がりと「あそび」空間整備の方向——

麻 生 恵*

“Outdoor Recreation” and Open Space

——Expense of “Outdoor Recreation” and Aim for “Outdoor Recreational” Open Space planning——

ASO Megumi

*東京農業大学地域環境科学部造園科学科 Faculty of Regional Environment Science,
Tokyo University of Agriculture

はじめに

私に与えられた課題は、「あそび」の受け皿となる「あそび」空間を整備するという立場から今後の「あそび」のあり方について展望し、学会としての課題を明らかにする、ということと考える。

但し、「あそび」空間の対象や範囲は、大変幅広いものがあり、一方で私自身は、自然公園や田園地域など、比較的大きな空間、自然の多い地域を専門としているので、そちらの話に片寄りがちになるかも知れないが、ご容赦いただきたい。

1. あそび空間の体系とあそびの要素

「あそび」空間（一般に「レクリエーション空間」と呼んでいる）は、大変多様なものが存在する。これらを、空間の大きさ（スケール）、あるいは地域的な広がりという視点で整理してみると、図（省略）のようになる。

先ず地域的な区分として、都市地域、郊外の地域、農村地域、中山間（農山漁村）地域、原生自然の地域というように、大きな国土の地域分類が可能である。

この中に様々な「あそび」空間が存在している。例えば行政（公的セクター）が整備するものとしては、都市地域には都市公園がある。その中には、以前「児童公園」（現在は「街区公園」）と呼んでいた小規模のものから、国営公園のような大規模なものまで含まれる。

原生自然や中山間地域には、例えば環境庁（現環境省）が担当している自然公園や、あるいは各省庁が整備する各種レクリエーション施設がある。また民間（民間セクター）の施設として、都市やその近郊地域にはレジャーランドやテーマパーク、自然地域にはスキー場などの観光施設やリゾート施設などがある。その他にも、広場や原っぱ、河川敷など、「あそび」以外の他の機能と重なった空間も沢山存在している。

私はここで、こういう呼び方が必ずしも適切かどうか判らないが、これらを大きく「施設系の空間」と「オープンスペース系の空間」に分けて考えてみたいと思う。「施設系の空間」には都市公園をはじめ、テーマパーク、リゾート施設のような民間の施設が含まれる。一方、「オープンスペース系の空間」には、河川空間をはじめ、原っぱ、様々な緑地、農村環境（農村景観：地域の方々の生活・生産活動の結果生まれたも

の)、さらには自然公園のような大スケールの自然空間まで含まれる。

後者の「オープンスペース系の空間」が、私はいくつかからの「あそび」を考える上で大変重要になってくると考えている。

次に、「あそび」の概念であるが、いわゆるプレイ論に代表される「活動としてのあそび」があり、それに加えて、米村先生がご指摘された、より広範な「価値としてのあそび」、あるいは「精神としてのあそび」とでもいうべきものがあると思う。

先の「オープンスペース系の空間」における、この「精神としてのあそび」こそが、これからのあそび空間づくりを考える上で、益々重要になると考える。

「あそび」空間整備という観点からみた場合、「精神としてのあそび」には、大きく3つの要素があると考えられる。空間や対象への働きかけ（参加、遊び心）、学習（空間への理解、技術・知識の習得）、美（アメニティ）の追求、である。

2. 「あそび」空間づくりの変化

空間造りという視点からみた場合、これまでは「施設系の空間」づくりが中心であった。人々（ユーザー）の遊び行動（活動としてのあそびが中心になりやすい）を分析し、空間の使われ方を想定あるいは予測した上で、専門家が空間を計画・設計し、整備してきた。今日までの「あそび」空間整備の多くは、こうした方法によってなされ、わが国の「あそび」空間の充実に大きく貢献してきたといえる。

しかし、一方で「設計過剰」「施設過多」「ゆとりや面白味に欠ける」という指摘もなされるようになった。また、需要の把握や予測が十分でなく、使われない施設、ユーザーの要望に合わない施設が少なからず生まれる結果となった。

こうした空間づくりの反省として、近年はユーザー自身が、空間の計画・設計段階からそのプロセスに参加していく方法、いわゆるワークショップ方式による空間づくりが各所でみられるようになった。

この写真（以下写真省略）は群馬県川場村にある世田谷区民健康村の「友好の森」という空間を、世田谷区民、川場村民、農大学生が一緒になって計画案を作成しているところである。この成果のエッセンスは専門のコンサルタントによりまとめられ、最終計画に反

映された。

これは、私が住んでいる町田市鶴川地区にある「きつねくぼ緑地」の写真である。5年ほど前に行政側（町田市）が土地を取得し、外柵や水道、電気設備、倉庫などの最低限の施設整備を行い、「それから先の整備はユーザーの方々にお任せする」という形になっている。早速、近隣住民に呼びかけて「きつねくぼ緑地愛護会」という組織を立ち上げた。緑地のネーミング、シンボルマークをはじめ、将来の目標（多摩丘陵の雑木林の復元を目指す）を設定し、規約をつくり、緑地の管理・運営を自主的に行っている。樹木が育つまでに相当時間がかかるので、じっくり時間をかけて、愛護会の力量の範囲で決して無理をしないで、プロセスを楽しみながら手づくりの公園を育て上げていこう、ということをもットーに活動している。

この緑地は都市公園法で定める公園ではなく、町田市条例で定める「市民緑地」という位置付けになっており、火が使えるということで、炭ヤキや子ども会のキャンプなど思わぬ利用が沢山出てきて、まさに理想的な「あそび空間」となっている。

こうした方法は、ユーザー自身の意見や要望を反映していく方法として注目され、その運営の方法等について、専門家側（行政やコンサルタント）の間で色々と研究や新しい試みがなされているが、ユーザーの立場からの研究はまだまだ少ないように思われる。

3. オープンスペース系の空間と「精神としてのあそび」

(1) 二次的自然空間の荒廃とユーザーの関わり

「オープンスペース系の空間」には様々なものがあるが、とくに私が注目しているのは、郊外の田園や農山村の空間（二次的自然の環境）である。それらのアメニティに満ちた資源性や価値（地域資産、歴史遺産）の重要性が指摘されながら、一般の人々の関心や利用はいま一つという状況におかれている。

これは例えば、英国において田園（カントリー）の環境が19世紀から人々に愛され、今日ではそれらの利用が大変盛んであるのと比べると、大きな違いであるといえよう。

一方、これらの環境や風景は、地域の方々の手によって管理され、維持されてきたものである。しかし近年は、これらを支えてきた農林業の衰退や、後継者難、

ライフスタイルの変化などによって管理が滞り、荒廃の危機に直面している。

これは、先般（平成11年）文化庁の名勝に指定された「姨捨・田毎の月」の棚田の風景であるが、国の名勝指定地でさえ、このように耕作放棄地が目立ち、景観の維持・管理の仕組みを如何に造るかが課題となっている。まして、一般の地域ではもっと深刻な状況におかれている。

これは、阿蘇くじゅう国立公園の景観であるが、広大な草原景観が売りであった阿蘇の景観が、畜産業の衰退などによって、このようにヤブ山化したり人工林化して、景観の質が大きく変わろうとしている。

こうした問題は、都市近郊の雑木林から山間地の棚田や人工林まで、全国スケールで発生していて、国土保全という側面からみても21世紀にむけての大変な重要な課題になりつつある。

最近になってようやく、こうした価値が一般にも認識されるようになり、ユーザーサイドからもこうした空間の保全管理に積極的に関わっていかうという動きがみられるようになった。

この写真は、阿蘇の野焼きの風景であるが、この野焼きによって森林化がくい止められ阿蘇の草原は維持されてきたが、人手不足によって野焼きが滞るようになってきた。

そこで「阿蘇の草原風景があぶない！」という呼びかけを地元新聞が行ったところ、九州一円から300人もの人々が集まり、そうした人々を受け入れる地元の組織も出来て、将来の明るさも見えてきた。これには勿論「ボランティア」という側面が非常に大きく、それについての議論もしなければならないが、その根底には「昔親しんだ美しい草原の風景を守りたい」、また「そのプロセスを楽しみたい」という部分が大きいように思われる。

(2) ユーザー自身によるあそび空間の整備

最後に、やや身近な事例をもう1つご紹介したい。

これも町田市の事例であるが、町田市の大半が多摩丘陵に位置し、とくに北部の鶴見川の源流域（多摩ニュータウンとの境界付近）にはまだ開発を免れた昔ながらの大変素晴らしい丘陵の景観（里山の風景）が残されている。

こうした自然や景観は、一部の人達には良く知られ

ていた。しかし、町田市の将来の長期計画ではその多くが開発されることになっているため、自然保護団体を中心に保存運動が続けられてきたという経緯がある。

ここで、ある市民団体を中心に面白い試みがなされようとしている。「鶴川地域まちづくり市民の会」という、美しい快適なまちづくりを市民の手で実現させようとして活動しているグループが（このグループはメンバーを募ってを丘陵を歩く活動を長年続けてきた）、この多摩丘陵を巡る歩道のネットワークを造ろうという活動をこの2～3年始めている。

その最初のステップとして、ルートマップづくりを始め、このような冊子にまとめあげた。3000部が印刷され、小田急線の売店などでも販売したところ、あっという間に売り切れてしまった、ということである。また、地主さんの了解を得て、このような道標まで自分たちで立てるといふ活動も行っている。現在、次のステップとして、より詳細な、また計画に結びつくマップづくりの作業を進めている。

この計画のねらいは、1つには多摩丘陵の景観を一般の人々が味わう仕組み（散策ルートの整備、情報の整備）をつくり、その歩道からの「線」としての景観の魅力や価値を市民一般に広く知らしめることにより、現在の制度の下では難しい「面」としての空間の保全を目指すことにあるといえる。

これは、19世紀から20世紀前半の英国において、囲い込みが行われた農地やコモンなどの区域に市民が立ち入り通行する権利を主張し、それが田園地域（カントリーサイド）を縦横に走るフットパスの整備や今日の景観保全の制度に結びついていったという経緯があり、それに大変似ているといえる。

こうした活動の最も重要な意義は、ユーザー自身に単に「あそび空間」づくりに関わるだけでなく、むしろユーザーが中心になってそれを行っているということである（園芸活動などにも、「空間をつくる」、「空間に働きかける」という側面がある）。

私は、これからの「あそび空間」の整備においては、空間の荒廃を防止するという意味からも、こうしたユー

ザーの積極的な関わりが大変重要であると考えている。

勿論、オープンスペース系の空間においても、ハイキングやサイクリングなど「活動としてのあそび」は従来よりなされてきた。しかし、こうした活動の基本にあるものは「活動としての遊び」よりは、むしろ「精神としてのあそび」、すなわち空間（環境）の美しさ（アメニティ）の追求、空間への理解（学習、技術の習得）、参加（遊び心をもって空間づくりに関わる）といったものではないか。これからの「あそび空間」は、専門家だけでなく、国民のみんなが一緒に造り、運営していく、そういう部分のウエイトが益々大きくなっていくのではないかと考える。

因みに、次の全総計画は、「ガーデンアイランド」「多自然居住」などといったキーワードが掲げられている。人々の行動範囲が拡大し、自然環境や風景に関する認識なども変化しつつある今日、新しい時代のあそび空間のシステムのあり方と、それに関わる人々の「精神としてのあそび」に関する研究が益々重要になってきているといえよう。

4. おわりに

これから社会が成熟していくにつれて、「活動としてのあそび」から「精神（価値）としての遊び」のウエイトが益々大きくなっていくと考えられる。私たちはもっと深く環境・空間と関わるようになり、そこに生き甲斐や楽しみを見いだすようになるだろう。美しいアメニティに満ちた風景に浸ったり、歴史的な遺産を訪ねたり、それからインスピレーションを得たり、また環境や景観を見る目が養われたり、またそれを促す手引き書のようなもの、同好会、サークルといったものが沢山生まれることにもなると思われる。それほどオープンな空間は深みと広がりを持っているのである。

こうした人々の環境・空間への理解の高まりこそが、優れたあそび空間の創出につながるといえよう。こうした相互の関係に注目していくことが重要だと考える。