

〈特集：豊かなアウトドアライフに向けて〉

自然とふれあえる環境デザイン

村田 知厚*

Trends of Leisure and Recreation Space for Communing with Nature

Tomoatsu Murata

1. はじめに

バブル経済が頂点を極め、崩壊していった1990年頃を境に、世の中の志向は大きく変化し、社会活動のさまざまな面で、従来に増して自然・環境との調和が重要課題にとりあげられている。世相を敏感に反映した用語集「イミダス'96」には“エコ言葉”が49も記載されている(表1)。人々の強い関心の現れと言えよう。

こうした自然志向、環境保全志向の高まりは、身の回りにおける自然の喪失等を背景に、身近なレクリエーション空間での自然とのふれあい体験への要望を強めている。こうした要望に応えることも、観光・レクリエーションの視点から都市や地域の計画に関わる者の勤めである。以下には、そうした、いわば“遊びの空間”を計画する業務分野における、自然やレクリエーション空間の捉え方、“自然とのふれあいを高める”ための環境デザインの傾向について紹介する。

表1：ちょっと気になる“エコ言葉”

1. エコエネルギー都市	2. エコグッズ	3. エココンシャス
4. エコサイド	5. エコ産業革命	6. エコシステム
7. エコシティ	8. エコスクール	9. エコステーション2000計画
10. エコタックス	11. エコツアー	12. エコツーリズム
13. エコテクノロジー	14. エコノパワー自動車	15. エコノボックス
16. エコハウス	17. エコビジネス	18. エコ・ファクトリー
19. エコファッション	20. エコフェア	21. エコ・フェミ
22. エコフリーク	23. エコフレンドリー	24. エコポート
25. エコマーク	26. エコマテリアル	27. エコミュージアム
28. エコモール	29. エコライト	30. エコリッチ
31. エコレストラン	32. エコレフェュジー	33. エコロジー
34. エコロケーション	35. エコロジー	36. エコロジーカード
37. エコロジーカラー	38. エコロジー建築	39. エコロジービジネス
40. エコロジーファッション	41. エコロジーファーミング	42. エコロジー・ライト
43. エコロジカル・エンジニアリング	44. エコロジカル・フェミニズム	
45. エコロジカルポート	46. エコロジカルマップ	
47. エコロジカル・マーケティング	48. エコロジスト	49. エコ論争

出典：集英社「イミダス'96」より抽出

* 株式会社 ラック計画研究所 副主任研究員

2. “自然とのふれあいを高める”とは

まず、“自然”や“ふれあい”の捉え方について、自らの立場を明らかにしたい。

かつて、世田谷区羽根木公園の施設見直しを手伝わせて頂いた。ここは、一部に“プレイパーク”と呼ばれるオープンスペースを残し、そこで子供を中心とした地域住民の自由な活動を行っていることで有名である。その際、公園に関わる住民の方々に話をうかがったところ、“自然”に対してのイメージは「木である」、「草である」、「土である」、といった自然素材の存在を指摘される方から、「自由なところ」、といった観念的な指摘をされる方までさまざまであった。さらに、こうした一般的な捉え方以外にも、専門的な立場から原生的な自然と二次自然に分けて考えたり、生態学的に多様であることを重視する見方もある。

また、“ふれあい”についても、何気ない日常生活の中で自然の存在を「感じ、認識すること」から、美しい大自然の風景を「鑑賞」したり「知識を得る」こと、そして昆虫や小動物等に直接「接触すること」などさまざまである。

では、筆者の立場とは言えば、これらさまざまな意見を全て“是”として受け止め、状況に応じて効果的なふれあいをデザインすることである。そもそも「自然とのふれあい」とは「生活の豊かさ指標」等と同様の複合的な指標ではなからうか。つまり、評価主体となる人の満足感を高めれば良いと考えている。

そして、レクリエーション空間が評価の場となるとき、そこには“評価対象(自然)”と“評価主体(レクリエーション活動をする人)”が存在する。さらに評価主体には、自然とのふれあい体験を目的とする人と、そうでない人が存在する。こうした場の状況において“自然とのふれあいを高める”には、

- ①自然を多様化する(対象の操作)
- ②自然体験を多様化する(対象と主体の関係の操作)
- ③意識を自然にふり向ける()

という3つの視点から環境デザインを考えることにしている。

①では、評価対象である自然の形態の多様性のみに注目する。しかも、自然の“質の向上”、“量の増加”の両面を多様化と受け止める。つまり、生態系を豊かにすることも自然の多様化なら、人工的な地盤の一角



写真1：昭和記念公園レインボープール

●人工的な地盤の一角に樹木を配置することによる修景効果、緑陰の体感も、自然とのふれ合いの一形態。

に樹木を配置することも、それが無いことに比べれば「自然は多様化した」と見なす、というように評価は相対的なものとする(写真1)。

②と③は評価主体であるレクリエーション活動をする人、および評価主体と評価対象の関係に注目とする。②は、自然とのふれあい体験を求める評価主体に、より満足のいく体験を提供する、③は、自然とのふれあい体験を主な目的としない評価主体にも、ふれあい体験を提供する、といった考え方による環境デザインである。

つまり、環境をデザインするにあたっては、①～③のそれぞれの視点から検討を加えるが、いずれを、どれだけ重視するかは、そのレクリエーション空間に求められる総合的な機能、現状の自然形態等によって異なり、その整理までは本報では扱わない。重要なことは、このように問題を構造化して捉えることで、“自然とのふれあいを高める”ための環境づくり、施設整備、体験プログラムの整備等の方針が明確化されていくということである。

3. 対象空間を絞る

(1) レクリエーション空間のヒエラルキー

初めに述べたように、本報では、身近なレクリエーション空間を扱っている。しかし、趣味の多様化、個性化等の進展により、そうした空間に抱くイメージも、個人によってさまざまである。そこで、ここでは日常

的レクリエーション空間を対象を絞って考えたい。

なぜ日常的な空間か。本学会誌第27号「日常的レジャー・レクリエーション環境の整備」で下村氏が述べられている「レジャーの日常化」、都市化の進展に伴う日常生活圏での自然の喪失等が、日常的な「自然とのふれあい」の重要性を強めているためである。

では、「日常的レクリエーション空間」とは何か。都市住民の生活行動を捉える単位には、施設レベル、地区レベル、地域レベルから、国レベル、地球レベルに至るさまざまな空間スケールがある。厳密性を要求しなければ、こうした空間スケールを用い、個人が、自分を中心に考えることで、週日・週末といった日常的時間に訪れるレクリエーション空間が漠然と見えてくるはずである。

抽象的な概念であり、個人によってバラツキは大きいものの、例えば東京に住む一般人が、毎週のように北海道までレクリエーションに訪れることはない。長時間の移動と、多額の交通費を必要とするためである。つまり、東京の人にとって北海道は日常的レクリエーション空間ではない（＝非日常的レクリエーション空間である）のである。

そして、こうした考え方は、レクリエーション空間を配置する際の重要な指標となる。表2は都市公園の配置基準に見る、距離と規模の傾向である。公園利用者から見れば、誘致距離とは公園までの距離であり、身近に小規模な公園が存在し、公園規模が大きくなるほど到達するのに時間が必要、という傾向が読み取れる。

表2：都市公園の配置基準に見る距離と規模の傾向

種類	種別	距離に関する基準	空間規模に関する基準
住区基幹公園	街区公園	・誘致距離 250m	0.25ha
	近隣公園	・誘致距離 500m	2 ha
	地区公園	・誘致距離 1 km	4 ha
都市基幹公園	総合公園	・誘致圏 都市住民	10～50 ha
	運動公園	・誘致圏 都市住民	15～75 ha
大規模公園	広域公園	・誘致圏 一の市町村の区域を超える	50 ha
	国営公園	・誘致圏 一の都府県の区域を超える	300 ha

注) ここでは、都市公園等に該当する施設の一部を抽出している

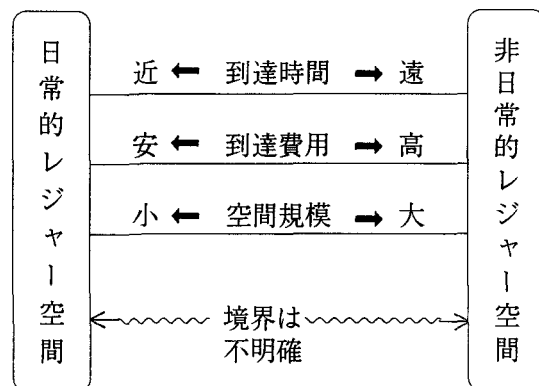
重要なことは、日常的と非日常的の境界は明確ではないものの、レクリエーション空間にもこうした経済性、移動時間、空間規模等を軸としたヒエラルキーが存在することである(図1)。

(2) 対象空間

ここで、もう一度「日常的レクリエーション空間」を考える。そうした空間とは具体的には何か。

実は、これを厳密に提示しようとする、返って分かりにくくなる。空間を類型化する視点は、目的に応じてさまざまなためである。土地の所有者による分類、不動産登記に用いる地目分類等といった全ての土地を分類するものから、各省庁が補助や許認可等の目的で特定空間に与える分類、一般の人が慣用的に用いる分類までである。

図1：レクリエーション空間のヒエラルキー



しかも、わが国には余暇やレクリエーションを統括する省庁が存在せず、多くの省庁が独自の観点や目的から施設整備、空間づくりを支援している。例えば1993年の日本オート・キャンプ協会の調査では、キャンプ場整備一つをとっても11の省庁が関わっている。そして、キャンプ場を含む空間に、家族旅行村（運輸省）、国民休暇村（環境庁）、国营公園（建設省）、自然休養村（農林水産庁）、いこいの村（労働省）、大規模年金保養基地（厚生省）、等々の類型が与えられている。

また、慣用的に使われる公園の中には、都市公園に含まれるものの他、民間企業の有料施設、地方自治体が設置・管理しているが都市公園ではないもの等を全て包含している。都市公園に限って考えても、先に示した類型（前掲表2）は計画的配置を目的としたものであり、同じ類型に属しても、得られる体験はさまざまである。例えば、総合公園に属する公園には樹林や芝生広場等から構成されて、休憩、環境、散歩、遊戯、運動等を体験できるものから、アーバンエコロジーパークと呼ばれるような、生態学習に特化したものまで含まれる。

こうしたことから、レクリエーション空間を表現する場合、同じ“言葉”を用いても、そこから受ける空間や施設のイメージが、個人によって異なっていることが多々ある。最近、ブームとなっているオートキャンプ場についても、車によるアクセス可能な施設を示すのか（図2）、テントサイトまで車が入れる施設を

示すのか、曖昧なまま使用している例が多々見られる。

つまり、空間類型に関する用語はどれが正しいという性格のものではない。使用目的を明確にしたうえで、空間イメージを共有できるようなプロセスを踏むことが重要となる。

4. 環境デザインの傾向

以上を踏まえて、日常的レクリエーション空間における“自然とのふれあいを高めるため”の環境デザインの傾向を紹介する。空間類型は広場、田畑、河原、樹林、その他、といった独自の類型を設定し、それぞれの空間イメージは個別に説明する。環境デザインの傾向は、前述した“自然とのふれあいを高める”ための3つの視点、つまり①自然を多様化する、②自然体験を多様化する、③意識を自然にふり向ける、という視点から捉えている。

■広場

日常的レクリエーション空間における広場は、かつての児童公園のように小面積の中に特定遊具施設を配置した場合を除けば、多様な活動を受入れる。この多様性は基本的には空間規模に依存し、大きくなるほど、野球、サッカー、ゴルフ練習等の広い空間を必要とする活動も介入してくる。このため、都市基幹公園や大規模公園などの広場では、危険な活動のみを禁止するといった対応が図られている。

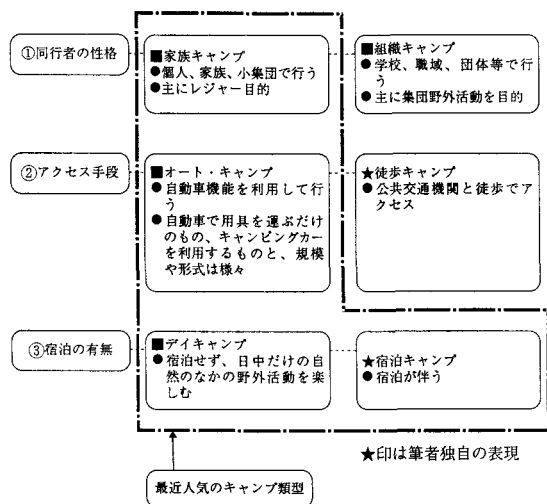
こうした多様なレクリエーション活動を受入れる空間は、静かに自然観察を楽しむといった活動にはあまり適さない。このため、そこでの自然とのふれあい体験は、広場周辺の樹木や芝生広場、草原、花壇等を目にするといった視覚的な体験が一般的であった。もちろんそうした場合でも、花木や実のなる木を積極的に導入するなど四季を演出し、自然体験を多様化するといった工夫はある。

しかし最近では、自然の持つさまざまな側面を人間の五感、つまり視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚等で体験させるような工夫も行われている。

写真2は、東京都杉並区が推進する「知る区ロード」に設けられた休憩所「みみのオアシス」。園内に設置された奇妙な“耳装置”を介して、自然の音を体験できる。写真3は兵庫県神戸市「布引ハーブ園」のハーブの花壇。同様の施設は各地で見られる。こうした香

図2：キャンプの類型と需要の潮流

〈類型の視点〉



の体験は、ハーブでなくとも、クチナシやキンモクセイ等の香木を植栽することでも提供できる。写真4は、風という目に見えない現象を視覚化することで、やはり自然体験の多様化に役立っている。これらは、比較的狭い広場でも実現できる自然体験を多様化するための工夫と言える。



写真2：東京都杉並区「みみのオアシス」
●自然の音を体験できる

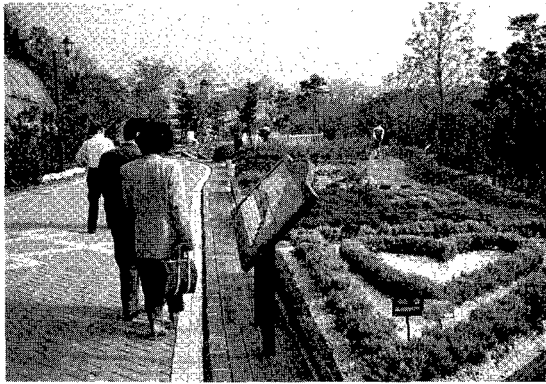


写真3：兵庫県神戸市「布引ハーブ園」
●香の体験ができる

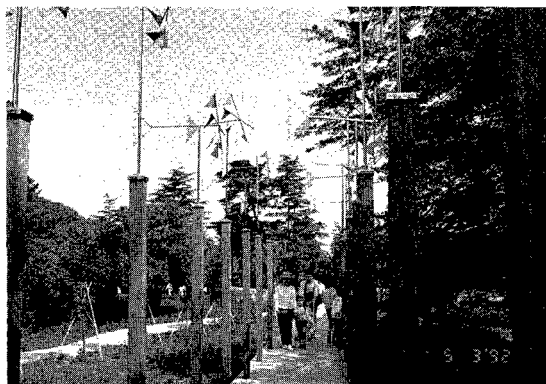


写真4：昭和記念公園「子供の森」
●風を視覚的に体験させる

これに対し、大規模な広場ならではの施設もある。写真5は、国営昭和記念公園の「子供の森」の一角にある「霧の森」。上部の平らなピラミッド状の台地が並ぶ神秘的な空間に、定期的に霧が立ち込める。突如、一寸先も見えなくなる霧の迫力に、自然現象の驚異を体験することができる。

味覚をテーマとした自然体験施設といえ、各種飲食施設を除外しても、食べられる野草や木の実ブームに乗って、公園の草木の恩恵を人知れず味わっている吾人も少なくない。これなどは、利用者の志向の多様化が、既存施設に新しい価値を生み出した例といえよう。



写真5：昭和記念公園「霧の森」
●自然現象の驚異を体験できる

■田畑

田、畑、果樹園等は、基本的には生産のための緑地であり、存在すること、それを目にすることが、環境保全や、都市住民の自然とのふれあい体験を提供するにつながる。加えて最近では、そうした体験へのニーズの高まりを受け、積極的な動きも増えている。

写真6は直売方式も取り入れた花園。利用者を積極的に引き込もうとする行為は、営利目的でもあるが、利用者は園内で花を楽しめるといった自然とのふれあい体験も享受できる。写真7は観光ナシ園。自らの手で摘み取り、食するといった体験は、昔から人気の高い自然とのふれあい活動である。これと類似した方法としては、都市と農村の交流を目的としたレンタルアップ制度等もある。利用者は、花摘みや収穫といった直接的な自然体験による満足感に加えて、自然豊かな農村を第二のふるさととして認識する、といった間接的な満足感も享受できる。

このように、都市住民にとって農業体験は自然とのふれあいであり、そうしたニーズに応える市民農園などの施設も人気が高まっている。

■河原

都市住民の安全性を確保する視点から河川改修が進められ、一時期、日常的レクリエーションの場から河原は姿を消してしまった。その後、水辺環境の快適性が見直され、河川敷を利用した公園的な空間整備が進められるようになり、そうした空間も、都市住民は貴重な自然とのふれあいの場として認識している。

また最近では、自然河川の有する生態系の多様性が注目され、都市近郊部の小川を保全したり、都市の安全性の視点から問題が生じないと判断される一部の河川において、既に人工的に整備された河川を、生態的に自然に近づける工夫（近自然型工法）が行われている。

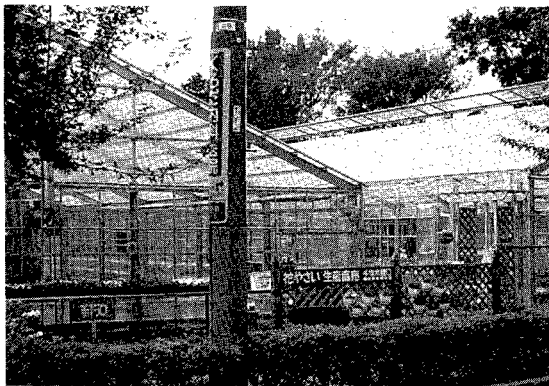


写真6：直売方式も取り入れた花園
●利用者は園内で花を楽しめる



写真7：観光ナシ園
●昔から人気の高い自然とのふれあい活動である

ただし、都市住民にとって“植物が生い茂る河原”は遠目に見る対象であり、観念的に自然の多様性を感じても、分け入りふれあう対象とはなりにくい。自然とのふれあいを高めるには、生態系を多様化することに加え、遠目にも生き物の顔が見えるような工夫、意識を自然にふり向ける工夫等が欲しいところである。そうした事例としては、ホテル等の都市住民にとって親しみやすい水生昆虫の発生を促し、観察のための遊歩道を整備するといった工夫も行われている。

■樹林

日常的レクリエーション空間に在る樹林には、屋敷林、社寺林、平地林、斜面林、里山等があげられる。

市街地に点在する屋敷林、社寺林、平地林等は、それを目にすることで都市住民の日常的な自然体験に役立っている。このため、点在する屋敷林、社寺林、都市公園の樹林等を河川沿いの緑や緑道等を用いて結びつけ、緑の散歩道等の形で快適なウォーキングルートに設定している自治体も多い。ただし、こうしたルートは、地域住民の周知を図る、快適さを理解してもらうための利用のきっかけづくりを行う、などの積極的な利用促進策を別途用意しないと、単に設定しただけの利用者不在のものになりかねない。特に利用のきっかけづくりでは、レクリエーション・リーダー等の協力が不可欠となる。

また、屋敷林、社寺林、平地林等は、一般には民有地であり、適切な管理に基づく保全には、所有者の善意によるところが大きい。そうした動きを促進するための緑地協定、あるいは緑地を借地契約や買い取りにより保全するための緑地保全地区、市民緑地といった制度も用意されている。

里山、斜面林、平地林等は、規模の大きな都市公園に取り込まれているケースも多い。それも含めた公開性の樹林では、各種自然散策、バードウォッチング等の自然観察活動、そうした目的も兼ねたアニマルトラッキング、トレッキング、クロスカントリースキー等のレクリエーション・スポーツが楽しめる。

どのような自然体験を提供できるかは、樹林の生態系の多様性やそれを取り巻く環境によるところが大きく、スギやヒノキ等の植林地、都市公園内につくられた造園的な樹林等は、ネイチャーゲーム等の生き物たちの多彩さを感じるプログラムには適さない。一方、造園的な樹林でも、落葉や木の実等を使った遊びを通

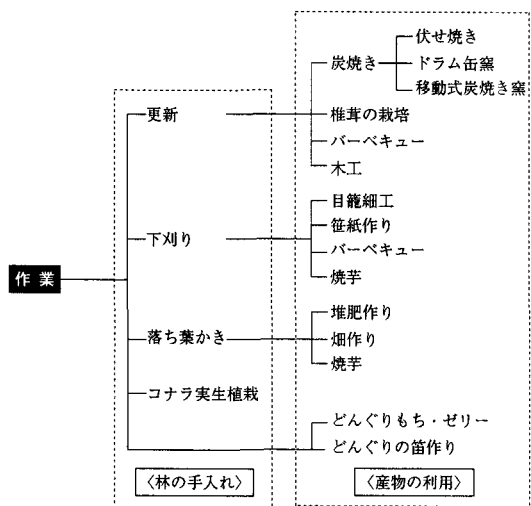
して自然体験を提供することができる。要は環境に合ったプログラムを開発し、提供していくことが重要である（事例1）。

■その他

以上のような、自然とのふれあい体験を豊かにするといった発想とは少し異なり、生態学習や環境学習を主な目的としたフィールドづくりも行われている。

生態学習施設とは、既存自然植生、池、湿地、干潟等を保全・整備し、野鳥、野生動物、昆虫等の観察の場として整備するものである。バードサンクチュアリー、

事例1：東京都桜ヶ丘公園の市民参加型植生管理の活動内容



トンボ公園、自然博物館等と呼ばれるような施設が各地に誕生している。これらの中には、建設省のアーバンエコロジーパーク整備事業に基づいて都市公園として整備されたものも多い。

こうした施設の環境デザインには、生態系の保全・整備、観察対象生物の特性、ビジターの要求・行動等に関する技術、知識が必要となる。すべてに長けた人材は少ない。計画段階、事業実施段階に各分野の専門家が参画することが不可欠であろう。ビジターの満足感を高めるためには、自然体験を多様化する、意識を自然にふり向けるといった視点から、情報提供の在り方（写真8）、木道、歩道、観察小屋等の形態・配置を検討するとともに、生き物がビジターに近づいてくる仕掛けづくりもポイントとなる。

環境学習施設については、自然との調和・共生を体験学習できるような施設をイメージしている。ヨーロッパ等では、そうした施設整備の概念の一つとしてエコミュージアムがある。フランス文化省承認の「エコミュージアムの組織原則」によれば、「エコミュージアムは、ある一定の地域において住民の参加により永久的な方法で行う文化機構である。研究、保存、展示、そこで受け継がれてきた生活環境、生活様式の代表的な文化と自然の調和を図り活用する機能をもつ。」と定義されている。

つまり人と自然との関わり（共生）を重要なテーマとする考え方であり、空間構成としては、センター機能を有するコア、地域に分散するサテライト、コアや各サテライト間をネットワークするディスカバリー



写真8：茨城県自然博物館

●解説版ひとつにしても、単に情報を提供するだけでなく、“読ませる”、“考えさせる”といった体験を付加する工夫が存在する

●樹林の保全に伴う更新、下刈り、落ち葉かき等の作業を、都市住民のボランティア活動、レクリエーション活動と結びつけて実施している

レイルといった空間単位から形成される。わが国の風土に照して考えてみれば、かつての農村に見られた自然との共生をテーマに、例えば、粉ひき水車、かやぶき屋根の民家、棚田等をサテライトとして保存・復元し、ビジターに見学・体験してもらうといった施設が考えられる。今後、こうした施設への要求も高まってくるだろう。

5. おわりに

以上、「遊びの空間」を計画する業務分野における、自然やレクリエーション空間の捉え方、「自然とのふれあいを高める」ための環境デザインの傾向について紹介した。最後に、日頃業務を通して感じている課題を三点ほど述べたい。

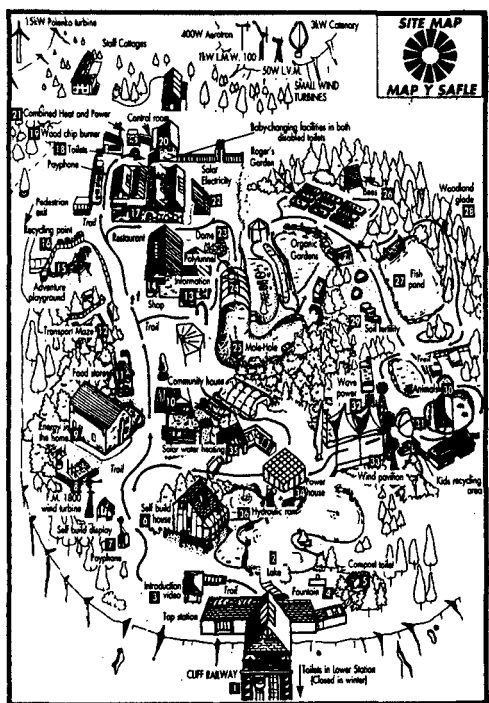
まず第一に、現在、自然とのふれあいを高める環境デザインは、さまざまな専門分野の視点から工夫されている。こうした技術を蓄積し、体系化を図るためには、従来以上に造園技術者、土木技術者、生態学者、

レクリエーションプログラムの専門家等の学際的な交流活動の促進が必要であろう。

第二は、現在さまざまな主体によって多様な自然とのふれあい体験の場が整備されているが、都市や地域の計画の視点から気になるのが、どういった施設を、どこに、どれだけ整備すべきかということである。そして、こうした議論を具体的に進めるためには、「自然とのふれあい体験」の“質”と体験の得られる施設または空間の“量”を捉える統一的な尺度を設定することが必要ではないか。一例として、植生の自然性を測る「植生自然度」、施設水準、体験ソフトの充実度等を総合的に評価した“自然とのふれあい体験度”といった評価尺度を開発できないかと考えている。

第三は、環境学習のための本格的な体験施設、体験プログラム等の整備を促進すべきではないか、ということである。イギリスのCAT（事例2）に例を見るような工場跡地、耕作放棄地等を活用したユニークな施設の出現が望まれる。

事例2：CAT 代替テクノロジーセンター (Center for Alternative Technology)



- 所在：イギリス中部ウェールズ 開設：1974年
- 内容：スレート廃鉱山跡地を利用した環境的思考の体験型テーマパーク



■地中の仕組みを体験



■化学肥料、有機肥料等の効果を分区園で対比展示