

『表現学』第8号 (2022年2月5日) 抜刷  
大正大学表現学部表現文化学科

# 都市公園における遊び場づくりのためのプロセスデザイン

—遊び場づくりから自発的な市民参加への拡張—

佐藤 哲至



# 都市公園における遊び場づくりのためのプロセスデザイン

## —遊び場づくりから自発的な市民参加への拡張—

佐藤 哲至

### 1. はじめに

公園での遊び場づくりに関する調査を進めていくうちに「親や子どもが公園を遊び場としてみなさなくなってきたのではないか」という仮説が浮かび上がってきた。子どもの遊び場には、子どもが集まって自然発生的にはじまる「自発的な遊び場」と、大人があそびの機会を提供することで始まる「受動的な遊び場」の二つのパターンがあると考えられる。「自発的な遊び場」の減少傾向については、平成13年出生児と、平成22年出生児では、戸外(公園等)であそぶ割合が、42.6%から26.4%まで落ち込んでいるという調査結果に現れている<sup>(1)</sup>。そのかわりに割合があがっているのが学童保育である。一方、「受動的な遊び場」の減少傾向は、国土交通省の以下の報告から見てとれる。

全ての公園種別で、「子どもを遊ばせた」の比率が減少する傾向がみられ、街区公園では、昭和63年調査までは、50%を超えていたが、平成6年以降は35%前後となっている。<sup>(2)</sup>

人数ではなく、割合で減少しているのが少子化の影響ではないと考えた方が自然だろう。これらのデータから、自発的遊び場、受動的遊び場の両方で子どもは公園で遊ばなくなったことが見て取れる。では、公園がどのような状況になると、子どもたちの遊び場としての価値を失うのだろうか。かつて遊び場だった場所が、遊び場でなくなる条件は何かについて、公園と遊び場の歴史、また筆者が関わっている公園での遊び場づくりの事例をもとに考察する。

### 2. 研究の目的

公園と遊び場の関係となりたちを調査し、公園における遊び場づくりのプロセスの輪郭を浮かび上がらせることが研究の目的である。特に、子どもたちが公園で遊ばなくなったという事実を考察することで、どのような条件が公園でのあそびにくさにつながってしま

うのか、逆にいえば、どのような条件が成立すると、遊び場というコミュニティが発生するのかを少しでも明らかにしたいと考えた。そのために、遊び場づくりの歴史的背景、子どもの現状や公園の成り立ちから、公園での市民活動の歴史などを概観し、遊び場づくりのためのプロセスデザインに関する論点をまとめる。なお、本稿における「子ども」とは、国際法上の基準に合わせるために18歳未満を指すこととする。

### 3. 遊び場づくりの歴史的背景

遊び場づくりの概念のベースには、子どもの権利に関する理解が必要なため、日本が子どもの権利条約に批准するまでの国内外の主な国際会議等を以下にまとめる。(筆者作成)

- 1789年 人権宣言(フランス)
- 1909年 第1回全米児童福祉会議  
(ホワイトハウス会議)が開催(アメリカ)
- 1933年 (昭和8年)児童虐待防止法(日本)
- 1961年  
子どもの遊ぶ権利のための国際協会(IPA)が発足
- 1948年 世界人権宣言(国連)
- 1951年 児童憲章(日本)
- 1959年 児童の権利宣言(国連)
- 1979年 国際児童年(国連)
- 1979年、IPA日本支部発足
- 1989年「児童の権利宣言」を条約へと発展
- 1989年「児童の権利に関する条約  
(子どもの権利条約)」(国連)
- 1994年 子どもの権利条約に日本が批准

子どもの権利については世界で議論され、近年になって「子どもの権利条約」に集約された。一般原則は「生命、生存及び発達に対する権利」「子どもの最善の利益」「子どもの意見の尊重」「差別の禁止」であり、そのうちあそびに関する権利は、31条にまとめられている<sup>(3)</sup>。

### 第31条

1. 締約国は、休息及び余暇についての児童の権利並びに児童がその年齢に適した遊び及びレクリエーションの活動を行い、並びに文化的な生活及び芸術に参加する権利を認める。
2. 締約国は、児童が文化的及び芸術的な活動並びにレクリエーション及び余暇の活動のための適当かつ平等な機会の提供を奨励する。<sup>(4)</sup>

## 4. 日本のこどもの幸福度

こどもの権利に国際的な基準があるということがわかったとして、果たして日本ではこどもの権利が十分に守られているのだろうか。近年の児童虐待の相談件数と、こどもの幸福度の国際比較から、日本のこどものおかれている状況が垣間みえる。

厚生労働省の発表によると、2020年度の児童虐待の相談件数は20万5029件となった<sup>(5)</sup>。これは、5万9919件だった2011年度と比較して、10年間で約3.42倍に増加した計算になる。新型コロナウイルス感染症対策の影響により、家庭でのストレスが増えたという解釈もできるかもしれないが、増加率は、2020年に突出しているわけではなく、10年間段階的に増え続けていることから、感染症対策の影響は限定的と思われる。家庭がプライベートな空間として守られているが故に、社会から孤立し、児童虐待が起こるといった構図もあり、全ての家庭が必ずしも安全で安心な場所ではなくなっていることも要因の一つだろう。

次に、こどもの幸福度の国際比較についてだが、「国際連合児童基金」(UNICEF: United Nations Children's Fund)は、2020年9月3日に「イノチェンティ レポートカード16」を発表した<sup>(6)</sup>。「経済協力開発機構」(OECD)・「欧州連合」(EU)に加盟する先進38カ国のうち、「子どもの幸福度」という項目において、日本の総合順位は20位であった。7年前の2013年の同様の報告では31カ国中、日本の総合順位は6位であったことから、順位が20位まで下がったのはかなりの下落といえる。また、その内訳は以下の通りである。

- ・精神的幸福度：37位  
(生活満足度が高い子どもの割合、自殺率)
- ・身体的健康：1位  
(子どもの死亡率、過体重・肥満の子どもの割合)
- ・スキル：27位  
(読解力・数学分野の学力、社会的スキル)

内訳の中でも、特にこどもの「精神的幸福度」が、ワースト2位であったという事実は、各研究分野からも、深刻な結果として受けとめられているようである。一方で、「身体的健康」は1位という、精神状態と身体的状態が一致しない、ずれのある結果となった<sup>(7)</sup>。報告書の中では、幸福度の低さに関する主な原因は、「いじめ」、「学校への帰属意識の低さ」、「友達づくりの難しさ」だと分析されている。

2つの調査結果から、日本社会が10年以上、こどもを取り巻く環境や幸福度の悪化を止められずにいるという事実がみえてくる。幸福度の観点からみると、自己肯定感、社会通念、人間関係といった見えない要因が大きく関係していると思われるが、こどもが多く時間を過ごす、家庭や学校という環境の中に、こどもの権利を侵害する要因が隠されていることについてはさらに見逃すことができない。これらについては、家庭の問題を社会化する仕組みや、こどもの権利に関する教育で改善できる部分も多くある。日本では「こども家庭庁」が2023年に発足する予定になっているが、このような問題に対する、調査や対策についても、今後注目していく必要がある。

## 5. 増加する日本の公園と減少する遊び場

ここからは公園と遊び場の現状をみていく。日本の都市公園は全国に令和元年時点で11万1,525箇所あり、平成30年から令和元年にかけては1,246箇所増加している。それどころか、昭和35年以降、その数は年々増え続けている。なぜ増加しているかについては、諸外国の都市部の一人当たりの公園の面積についてのデータを参照すると、多少理由がはっきりするかもしれない。

国土交通省の調査によると、諸外国の都市部の一人当たりの公園の面積は、ストックホルムで80.0㎡、ワシントンDCでは52.3㎡、ソウルで11.3㎡である。一方、東京では、23区に限っていえば4.4㎡と、一人当たりの公園の面積がかなり少ないのである<sup>(8)</sup>。

では公園が増えたことに伴い、遊び場は増えているのであろうか。仙田がおこなった、全国的なこどものあそび環境の調査によると、自宅から250m以内の遊び場(遊び空間量)が、昭和30年から50年の間だけでも、およそ4分の1にまで減少したという(仙田2009 p.102)。これは、自動車のあまり通らない街路や空き地などといった「公園ではない遊び場」の減少によるものだ。

確かに一人当たりの公園面積を増やすという政策は、

憩いの場所が増えたり、市民参加が増えたりといったことにつながっているのかもしれないが、こどもの遊び場の増加には直結しないということを示している。これらのことから、公園を遊び場として活用するための何らかのプロセスデザインの必要性がみえてくる。

## 6. 変化する公園の役割

では、都市のあそび空間が減っている中で、公園が遊び場としての選択肢から外されているのはなぜなのだろうか。ここからは、そもそも公園には遊び場としての役割が歴史的にあるのか、公園の役割の変遷について、大まかな流れを掴んでいく。

公園は、1832年イギリスでのコレラ流行の際に新鮮な空気を供給するための衛生装置「都市の肺臓」として発案された。1847年にイギリスで初めてとなる自治体公園（Public Parks）、バーケンヘッド・パーク（Birkenhead Park）がリバプール近郊に誕生している。この公園は、誰もが無料で利用できる公共空間で、イギリスでは、工場労働者の休息（レクリエーション）の役割も担っていた<sup>(9)</sup>。

イギリスでは、19世紀にコレラに代表される感染症がたびたび発生したが、当時は感染症のメカニズムが明らかにされておらず、植物のガス交換によって、感染症の原因となる瘴気（しょうき）を排除できるという「瘴気論」が信じられていた。そのため、衛生装置としての換気の空間が必要ということが広く認識されており、このことが公園の誕生につながった（小野 2003 p. 20-22）。

日本での公園制度の起源は1873年（明治6年）1月15日の太政官布告第十六号「社寺 其他 ノ名区勝跡ヲ公園 ト定ムルノ件」とされている。長い間公共スペースや地域コミュニティを作る役割を担い、庭園も有していた社寺境内を官有化し、借地料、地方税をとる形で公園化した。これは、費用がかかる用地買収を避け、借地料、地方税を取ることによって社寺の経営にお墨付きを与え、社寺の文化を近代化の象徴である公園という形で温存するという明治政府の巧みな行政手法であった（小野 2003 p. 10）。現在の東京23区内の公園が少ないのも、費用をかけて公園をわざわざ作るのではなく、神社を公園として官有化するという、この仕組みによるものだろうと思われる。1884（明治17年）になると、公園計画は、東京市の「欧化論」の議論の中で、伝染病をめぐる国内の衛生論を軸に議論されたが、当時のイギリスの公園事情を得ていたと思われる内務省衛生局長、長与専斎（ながよせんさい）から、「都市の肺臓」としての衛生上の役割を公園に付加する提案

が初めてなされた。加えて、防災、仮設的市場、車馬の交通広場の役割も検討された。このとき、公園における遊びの役割も提案されたのだが、後の議論で却下されている（小野 2003 p. 16）。このようにして、「都市の肺臓」の役割としての公園が、日本に輸入されたのである。公園を伝染病の衛生装置としてとらえるこの考えは、現在に至っては不合理に見えるが、日本古来からあるケガレやミソギの概念や神社仏閣との類似性も手伝ってか、精神的な衛生装置の意味合いへと変化して、現代の公園に引き継がれているようにも思う。

また、公園の別の側面としては、上野公園での内国勧業博覧会をはじめとする「国家イベント」の開催のような国民統合の装置として、また、「天皇のパフォーマンス」のための空間メディアとしての役割も見逃すことはできない。これら一連の公園の役割は、昭和7年頃になると、グリーンベルト構想による「緑地」の概念に包摂されていく（小野 2003 p. 185-186）。さらにその役割は、戦後から現代になり、制度的で抽象的なものへと変わり、1956年（昭和31年）に作られた都市公園法においては、公園の役割は「公共の福祉の増進に資すること」と定められ「公共の福祉」という非常に抽象的な概念へと集約されていく。今では、この抽象的な役割が、パークマネジメントにおける逃れ難い課題の一つにもなっている。

## 7. 「公共の福祉」とは何か

実際に指定管理事業や市民活動として公園を利用する場面においては、この「公共の福祉」の概念が問題になることがしばしばある。その活動が「公共の福祉」の提供者としてのものなのか、享受者としてのものなのかによってひき起こされる解釈や感覚のずれだ。万人にひらかれ、自由に利用されるべきという意味での享受者としての「公共性」は、提供者からみると、ケーキを切り分けるような「公平性」にすり替わってしまい、考えていたほど自由には公園が利用できないジレンマにおちいる。特に指定管理事業や市民活動を行う団体においては、「公共の福祉」の提供者でありながら享受者でもあるという曖昧な立場として活動を行なう事になる。この構造を理解した上で、公園活動に関わるそれぞれが、同じ場を利用する市民だという意識が共有されないと、公園の活動に主体的に関わることは、難しくなってしまう。

## 8. 公園における市民活動の歴史

では、市民が公園の活動に主体的に関わるにはどう

すればよいのだろうか。そもそも主体的に関わろうとする市民はどれほどいるのだろうか。それを知るために、公園における市民活動の歴史をみていきたい。土堤内氏のレポート「公園はだれのもの—公園における市民参加の現状と今後」には、日本の公園における市民参加の始まりが以下のように述べられている。

日本の公園における本格的な市民参加は「公園愛護会」に始まる。1962（昭和37）年、建設省都市局長通達「都市公園の管理の強化について」において、公園愛護団体の結成等による都市公園の管理強化の必要性が示され、1972（昭和47）年の「都市公園等整備5ヶ年計画」の実施以降、都市公園の増加とともに公園愛護会も全国に広まっていった。<sup>(10)</sup>

また、近年になると、企業などが里親としてアドプト（養子縁組）し、契約に基づいてその管理にあたる「公園アドプト制度」や、ボランティアが集まり活動を行う「公園ボランティア」、2003（平成15）年の地方自治法の一部改正により導入された、公の施設の管理を民間が行う「指定管理者制度」、遊び場づくりを含むプレイパークといった活動が多くなったと紹介されている。このレポートの中で、さらに注目したいのは、以下のアンケート結果についてである。

（財）東京市町村自治調査会が平成21年3月に発行した『「公園」を舞台とした地域再生』調査研究報告書では、08（平成20）年9月に多摩地域の20歳以上の市民1,000名（20歳代、30歳代、40歳代、50歳代、60歳以上の男女100名ずつ）にインターネットを使ったアンケートを行っている。

まず、公園の管理運営における市民参加の活動や制度である「公園愛護会」「公園アドプト制度」「公園ボランティア」「公園の指定管理者制度」について、「よく知っている」は3.4%、「知らない」が73.0%と、市民の間ではこれらの活動や制度についてはほとんど知られていないことがわかる。

次に今後の公園の管理運営における市民参加については、「もっと市民が参加すべきである」が21.5%、「どちらかと言えば市民が参加した方がよい」が49.7%、両者をあわせると7割以上が肯定的な意見をもっている。

この結果をみると、潜在的には主体的に公園を利用したい市民が多くいるにもかかわらず、どのように利用したらよいかかわからず、参加の機会を逸している

市民も多いことがうかがえる。つまり、公園利用に関する情報が不透明で、積極的でわかりやすいメッセージが不足しているのである。このような潜在的な要望を持った市民に対して、わかりやすい公園の事例集、取扱説明書のような冊子、自由に公園でやりたいことが相談できる場や仲間といったメディアをパークマネジメントの一貫として提供する必要がある<sup>(11)</sup>。そのようなメディアによって、「ルールがわからない」、「公園では迷惑をかけられない」、「不自由なことが多い」、「管理される」といった公共施設のネガティブなイメージを払拭しなければ、主体的な活動をしたい団体が積極的に公園を利用してくれるようにはならないだろう。

## 9. こどもと公園の関係

ここまで、こどもが置かれている現状や、公園の役割、市民参加の成り立ちなどを個別にみてきたが、ここからは、こどもと公園の関係性について、仙田の著書『こどものあそび環境』で紹介されている調査結果をもとに論をすすめていく。

まず、公園に似たものに、ブランコ、鉄棒、砂場などの遊具が置かれている「児童遊園」がある。児童遊園は、1885（明治18）年のボストン市の「砂庭」から始まったといわれている<sup>(12)</sup>。運動器具については、ブランコ、鉄棒、シーソーが1871年（明治4年）と、早い段階で三田の慶応義塾に導入されている。（仙田2009 p.186）

歴史的にみると、公園の役割の起源は「衛生」であることを述べたが、こどもに対しては、別の観点からの議論もされている。1877（明治10）年頃になると、馬車によるこどもの交通事故が多発したため、路上での凧あげ、独楽、羽根つきなどが交通妨害として禁止された。しかし、都市化し、自動車の普及がすすむにつれ、交通事故が増え続けていく。1910（明治43）年になると、東京市区改正委員であった内務省衛生局長の久保田清太郎が、小公園設置に関する建議を東京府に対して行なった。これにより、公園には児童を交通事故から守るという「保護」の役割が加わる。その後は、児童の身体発達のための「運動」の役割も付与された。（仙田2009 p.187-189）富国強兵の明治期における、このような公園の役割の拡大は、こども自身のためではなく「お国のため」であった。都市化、軍国化の過程で必要となった、児童の交通事故防止や身体強化が、国策の中で公園に関連づけられていったことがうかがえる。また、1931（昭和6）年には「不良化の防止」も公園の役割に加えられた。（仙田2009 p.191-192）

## 10. 公園機能の効果測定は可能か

歴史的に国民や市民の心身に対して、さまざまな効果があるとされてきた公園だが、実際のところ、その効果はどのくらいあるのだろうか。またその効果の定量的な測定は可能なのだろうか。公園の造成・維持には多額の費用がかかるが、その効果測定が不透明だと成果は見えにくいものになってしまう。

まず、都市公園がもつ効果についてだが、茨城県の「都市公園とは」というページでは、公園の効果をそれぞれ存在効果と利用効果の二つに大別してまとめている<sup>(13)</sup>。

### 【存在効果】

1. 都市形態規制効果→無秩序な市街化の連坦の防止、都市の発展形態の規制・誘導
2. 環境衛生的効果→ヒートアイランドの緩和、都市の気温の調節、騒音・振動の吸収、防風、防塵、大気汚染防止、省エネルギー効果等
3. 防災効果→大規模地震火災時の避難地、延焼防止、爆発等の緩衝、洪水調節、災害危険地の保護等
4. 心理的效果→緑による心理的安定効果、美しく潤いのある都市景観、郷土に対する愛着意識の涵養
5. 経済的效果→緑の存在による周辺地区への地価上昇等の経済効果、地域の文化・歴史資産と一体となった緑地による観光資源等への付加価値

### 【利用効果】

心身の健康の維持増進効果  
子どもの健全な育成効果  
競技スポーツ、健康運動の場  
教養、文化活動等様々な余暇活動の場  
地域のコミュニティ活動、参加活動の場

以上のような項目がならんでいるが、大規模かつ、かなり長期の調査がかかるものも含むので、全ての項目についての、有効な効果測定をするのは難しい印象である。現状では、公園の改修工事や造設時などに実施される、市民アンケート調査が、公園ごとにたびたび行われているので、まずはこうしたものを必要に応じて組み合わせ、大まかな傾向を掴んでいくのが、効果測定の足がかりとしては現実的であろう。アンケートを用いた効果測定の手順を考えるのであれば、全国の調査を見比べてみて、ある程度の傾向が見えてきた

ところで、対象とする公園のアンケートを個別に準備するのが効率的と考えられる。

また現状は公園ごとのデータを調べる際にも、それぞれの公園や自治体などに、独自アンケートが散在していて、調べたい効果や目的とするアンケート結果を効率的に調査する環境が整っていない。こういった情報を公園同士で、相互に共有し、検索できるシステムがあると、公園の利用実態の調査や効果測定がより簡便なものに近づくと考えられる。

なお、国土交通省では公園の「費用対効果分析手法マニュアル」と言う調査手法も公表しているが、主に造成、改修時の事業者向けらしく、一般の公園利用者向けではない。より一般的なものには、5～7年に一度行われる国土交通省の「都市公園利用実態調査」がある。こちらは日本全体の傾向は掴めるが、広域すぎて地域差のある公園の個別のニーズを捉えきることができない。

実際、公園の規模や距離による違い、利用者属性の偏り、個別のニーズの地域差などを分析するためには、公園ごとの個別の調査が必要になるため、マクロな調査だけからそれらを読み取るのは難しく、目的にもよるが、最終的には公園ごとの個別のアンケートやデータをとってニーズや効果を判定する方が、目的のデータが手に入りやすくなる場合がほとんどであろう。このことはすでに国土交通省の調査課題としても認識されており、「平成26年度都市公園利用実態調査」では、以下のような対策例に言及している<sup>(14)</sup>。

本調査は、全国の都市公園の利用実態等についてマクロな視点から取りまとめたものであるが、調査結果については、利用実態等の平均的な状況の把握に留まっている。そのため、公園の管理状況と満足度との関連性などの具体的な課題について把握するためには、公園種別や立地条件による類型化によって代表的な公園を選定し、ケーススタディを実施することによって検証していく必要があると考えられる。

例えば、平成19年度調査より、指定管理者の導入状況に関する調査項目を追加しているが、公園の満足度には様々な要因が影響すると考えられるため、ケーススタディ公園において、指定管理者による具体的な管理状況や公園の施設内容、立地条件等に関する詳細な調査を行うことにより、指定管理者の導入と公園の満足度との関連性等について検証することが可能となると考えられる。

ケーススタディ公園の選定も重要だが、この検証が

実施されることをぜひ期待したい。

## 11. 社会に適応する遊び空間

昔のあそびが、現代まで通用するとは限らない。特に近代になって、あそびに影響を与えたものに、感染症、戦争、震災、道路事情、交通事故、受験産業、テレビ、ゲーム、スマートフォンなどがある。プライバシーやジェンダーなどの概念も社会的な影響が大きいため、あそびの質を変えてきている。環境的、概念的なあらゆる社会的な要素が、遊び場を変化させる力を持っているが、これは、遊び場が、社会に適応する力を持っているとも言え換えられる。遊び場に歴史上、もっとも大きな変化を与えたのは、自動車の普及であった。特に自動車を外遊びに与えたインパクトには凄まじいものがある。

大正末期、子どもたちの遊び場は街路であった。街路は家から近く、大人たちの目も適度にあり、子どもにとっては居心地が良い。しかし、昭和40年ごろになると、公園が遊び場として高い利用率を示すようになった(仙田 2009 p. 196)。公園の利用率は大正14年から昭和46年の間に、2~3倍に上がっているが、仙田は、公園の魅力が増したのではなく、交通事故の増加により子どもが公園でしか遊べなくなったからだと推察している。(仙田 2009 p. 4) 確かに警察庁のデータをみると、昭和35年から48年ごろにかけて、15歳未満の死亡事故のピークがみとめられる<sup>(15)</sup>。交通事故を避けるために、子どもがやむなく公園を利用するしかなかったことは十分に考えられる。街路は、今や子どもたちのものではなく、自動車が交通するだけの場所になった。この頃から、公園は、子どもを閉じ込め、街路に飛び出さないためようにするための場所になった。「外遊びの管理」の役割が公園に付加されたのである。

## 12. 公園で遊ばなくなった子どもたち

しかし、冒頭で述べたように、いまや公園で管理すべき外遊びすら減ってきている。少子化で子どもがあまりいないことや、塾や習い事があり、あそぶ時間や機会がなくなっている。子どもが放課後に過ごす場所は平成22年出生児に関する調査では、「自宅」が77.2%、「習い事、スポーツクラブ、学習塾等」が40.7%、「公園」は34.6%となっている。このうち、「近所に友だちがいない」という回答が34%あったことも特筆すべき点である<sup>(16)</sup>。あそびには時間、空間、仲間という「3つの間」が必要とされているが、その全てが子

どもたちの放課後から失われていることがわかる。今後は、公園が、子ども同士の出会いの場所を演出することも、もしかしたら必要になるのかもしれない。実際、公園で出会った子ども同士が、友達になる例も遊び場づくりではよく起こるからだ。しかしながら、子どもは遊び場を公園以外に持っていることも普通である。遊び場としての公園利用を促進するためには、公園自体が、子どもたちのあそび心をくすぐるようなコミュニティになる方法を模索するしかない。

仙田の分類によると、遊び空間は、自然スペース、オープンスペース、道スペース、アナーキースペース、アジトスペース、遊具スペースの6つに分けられる(仙田 2009 p. 17)。この全てのスペースを網羅するような公園はほぼないため、遊び空間は子どもの行動範囲にある都市全体に広がっていると考えた方が自然だ。

特に、アナーキースペース、アジトスペースは管理の観点から、都市公園内では、実現しづらいことも多く、そういったスペースは公園以外に多数存在していることが考えられる。

## 13. 情報化時代の子どもとどう向き合うか

スマートフォンや持ち運びゲームといったメディア環境の変化や、感染症対策時代における行動制限は遊び場にどのような影響を与えるだろうか。さまざまな理由から子どもが外遊びの機会が失ってしまう要因が増えていることから、外遊びの調査自体が難しくなっている。今後は、外遊びの重要性を訴えるばかりではあそびの実態を把握しきれない状況になってきており、今後はあそびの調査方法自体を検討しなおす必要が予想されている(仙田 2009, p. 325)。

また、最近では、デジタル空間がコンピューター環境が高度化したことで、デジタル空間のなかのアナーキースペースやアジトスペースを求める動きもある。

「マイクラフト」や「あつまれどうぶつ森」といったゲーム空間の中で、自分の秘密基地をつくったり、釣りをしたりすることは、都市が制度化され過ぎたことの反動ではないだろうか。デジタル空間であれば、家にいながら、あそび体験ができるし、交通事故の心配もないからである。公園の進化系がデジタル空間であるととらえれば、これらが融合した未来にも何か可能性があるかもしれない。

実際「ポケモンGO」などの地理情報ゲームが公園の利用を促進している。これは散歩による健康づくりを行ないながら、子どもからお年寄りまで含め多世代を、デジタル空間と公園の利用に結びつける、面白い事例のひとつだ。しかし今のところ、地理情報ゲームは、



やりとりがゲームのコミュニティ内に閉じているため、一般の公園利用者との間でコミュニティが生まれるきっかけにはなっていない。これがもし、子育ての悩みや外遊びの楽しみ、自然の楽しみ方などを公園で共有し、公園から発信できるようなデジタルコンテンツへと発展すれば、公園の市民活動促進に寄与するツールとなる可能性もある。

#### 14. 外遊びの重要性

これまでみてきただけでも、こどもの遊び場は、自動車の普及や都市化の影響により、大人社会の隅に追いやられてきたことがよくわかる。こういった、社会における遊び空間の縮小は、10年間にわたる、幸福度の低下や児童虐待の相談件数の増加と、無関係ではないように思われる。現代の遊び空間の多くは、こどもたちが積極的に選びとったものでなく、選ばされたものであると考えることもできる。こどもは「公園の中だけ、ゲームの中だけで遊んでいなさい」という大人からのメッセージを素直に受け取り、それに適応しているだけの可能性もある。そのように適応した遊び空間がこどもたちにとっての「公空間」の原体験となっていくことは間違いない。

本来、まちの骨格は街路でできているはずであった。こどもは、本当のところ、大人の目が適度に届く街路でのびのびとあそびたいのかもしれない。実際に、そのために「あそび道」を復活させるという提案や事例もある。(仙田 2009 p. 341)

ユニセフのこどもの幸福度調査の報告書には「こどもの行動」という項目で、「外で遊ぶ子どもの方がより幸せである」とか、「外遊びの機会は子どもの幸福度に関係する」といった報告もなされている。また、スマートフォンやパソコンによる、「スクリーンタイムが幸福度に与える影響が他の行動よりも小さい」といったことも指摘されている。<sup>(17)</sup>

こういった、外遊びと幸福度との相関関係に関しては、まだまだ調査も必要であるが、実際に公園であそんでいるこどもを見ていると、外遊びが楽しく、幸福そうなことはよくわかる。

#### 15. 古河公方公園コモンズ活動について

ここからはいままでのことを踏まえながら、筆者が調査、活動している茨城県古河市の古河公方公園の制度や、あそび場づくりの事例を紹介する。古河公方公園では、コモンズ概念と日本の里山文化である入会地(いりあいち)の概念を融合させた市民参加型ふる

さとづくり「御所沼コモンズ」の取り組みが実践されている<sup>(18)</sup>。

コモンズとは入会権(メンバーシップ)を有する村民たちが採草放牧などに共同利用する土地のことである。イギリスのロンドンシティが運営するコモンズとして有名なハムステッド・ヒース(Hampstead Heath)には、その風景を愛した文人、詩人、画家が好んで集まった。現在では余暇を楽しむためのさまざまな施設が整備されている。(中村 2004 p. 159)

古河公方公園は、1975年から、園内にある古河公方足利義氏の墓所や1674(延宝2)年ごろ建築された旧中山家住宅などの歴史遺産を守る公園として始まった。その後、風景学の第一人者である東京工業大学名誉教授の中村良夫氏が監修し、公園の改修が行われた。建築家の内藤廣氏による公園管理棟や、妹島和世氏の飲食施設、旧中山家住宅、旧飛田家住宅といった歴史的建造物など、新旧の風景、建築が融合した公園で、2003年には、ユネスコとギリシャが主催する「第3回文化景観の保護と管理に関するメリナ・メルクーリ国際賞」を受賞している。

#### 16. 円卓会議とパークマスター

この公園では、1999年(平成11年)からパークマスターという役職が置かれ、また、2003年からは、行政、指定管理者、市民活動団体が、一つの円卓で議論をするための「古河公方公園づくり円卓会議」(以下円卓会議)という先進的な取り組みも行われてきた。筆者も何度か参加させてもらっている。



写真は円卓会議のメンバーの親睦会の様子。左から2番目が前パークマスターの菅博嗣氏、左から3番目が筆者、左から7番目が中村氏である。

円卓会議は、パークマスター、公園管理団体、市民活動団体、市役所職員といった公園利用者が、2ヶ月に一度ほど、円卓を囲んで議論する会議である。

円卓会議のメンバーは、市民団体や遊び場づくりの関係者、市の公園担当者、公園での表現活動研究を行うアーティスト、写真家、自然観察イベントを主催している元教諭、TMO（タウンマネージメント組織）の職員、指定管理団体の職員、研究者、大学関係者、日本冒険遊び場づくり協会関係者などが出入りしており、公園づくりに関する情報交換を行っている。

## 17. 円卓会議の有効性

円卓会議は、市民が公園の活動に主体的に関わるための装置として機能してきた。

2020年3月ごろ、古河公方公園のある古河市内でも新型コロナウイルスの感染が広がっていた。パークマスターの呼びかけに応じて、円卓会議のメンバーはメールのやり取りを多数行い、コロナ禍に想定される数多くの問題のリスト化や、その対処方法について意見交換を行なった。それらの問題や対処方法についての議論は、パークマスターを通じて、公園管理者と共有することができた。当時は、新型コロナウイルス感染症について、今よりもわからないことが多く、責任やリスク回避の観点から、屋外施設であっても公的施設の多くが、封鎖や立入禁止の対応を行う場合が多かった。円卓会議での議論の基本的な方針は、憩いの場、運動不足の解消、こどもの遊び場といった、公的施設の閉鎖により失われてしまった役割を古河公方公園は担うべきであるため、安易な公園封鎖は行わずに開園を続け、むしろ来園者の感染予防教育に力を入れてほしいというものであった。同時期に文部科学省から休校措置に関して「屋外での運動や散歩を妨げるものではない」という見解が報道されたことも追い風になり、公園の利用に関しては、問題がないということが認知されていった。

ちなみに、周りの施設が、閉鎖されたことで、一時的に、かなり多くの市民が古河公方公園に集まるという事態におちいった経験上、公園や公的施設同士の連携が、いかに重要かということも明らかになった。

市民からの要望を伝え、論点整理ができた結果、公園の指定管理者も、トイレでの密集を避けるための仮設トイレを増設するなど具体的な対処ができたという。以上は、市民からの要望が明らかになっていないと、「公共の福祉」は実現できないことを端的にしめしている例の一つであろう。こういった前例のない未知の出来事に対する対処の場合、円卓会議はとても有効だと感じる。今後は都市防災、特に利根川の氾濫などへのなどに関する議論も効果的かもしれない。一方で、あそびの議論は、あまりうまくいかないことが多いよ

うに感じる。それは、あそびが、個人的な領域にとどまっていて、公共性があまり感じられないという先入観があるからだろう。公園では客観的な公共性があると認められないものは、排他的に扱われがちだが、誰も欲していないものにはそもそも公共性はない。あそびの役割を客観的に言語化することも難しいため、円卓会議の中では、個人の要望を大切に、日常的にあそびの役割の理解を深めていく必要があるだろう。先の例のように、公園利用者のそれぞれがもつ個人的な体験や要望から、公共性を立ち上げていく過程が重要なのではないだろうか。個の集まりが公であるという認識が当たり前のものとして広がっていかないと、公園での遊び場の議論はなかなか深まっていかない。

## 18. おわりに

今回は「こどもが公園で遊ばなくなったのはなぜか」という問いをたて、調査を通して、公園の自発的な市民参加へと拡張をするという展開を試みた。スムーズなプロセスデザインになればよかったのだが、次々に多くの課題が出てきたことがあそび研究の難しさであることを痛感した。本稿における最大の発見は、公園の市民参加の本質が、こどものあそびの自発性につながっていることに気づいた点である。実際に古河公方公園への継続的な公園への参加を実現している多くの市民は、公園に日常的にあそびにきている大人たち、こどもたちである。どうすれば、こどもがあそびたくなる公園を作ることができるかについて考えることは、公園を共有する時間、空間、仲間をどうすれば生み出せるかということであり、公園の市民参加の問題に直結していると実感できた。

公園の活用に絞り込んだ調査を心がけたが、あそびについて調べていくうちに、遊び場の範囲は都市全体に広がり、デジタル空間にまで及んでしまった。

「こどもはあそびの天才である」という人がいる。こどもは放っておけば自由に遊ぶように見えるためか、こどもの遊び場に大人が関わることの意義はなかなか理解できない。大人になれば、こどもに対する管理責任や保護責任に対して自覚的になり、日常にひそむリスクや危険をなるべく排除しようとする。しかし、あそびの中には、好奇心から危険に近づくリスクを受け、それを乗り越えることで得られる体験や、観ることができる景色といったものもあるため、リスクを除外するだけの発想では、こどもの遊び場づくりは深まっていかない。

しかし一方で、制度的に街路からこどもを公園に追いやっておきながら、懐古主義的に、ただただ昔のよ

うに外で遊ぶというのは、現代のこどもにとって少し酷な話であるとも思う。昔は、外遊びしか選択肢がなかった時代であるからこそ、外遊びのルールや、集団の中での序列を学び、それなりに苦勞しながら、こどもたちの自治が成立していたともいえる。今は、街路、公園、デジタル空間をうまく組み合わせた、次世代型の生きる力を育てるための遊び場づくりが求められているように思えてならない。こどもの幸福度を上げるためには、あそび全体を俯瞰して、効果的に外遊びを織り交ぜていくことが、現実的だろう。

そのためには、大人が現代の遊び場やこどもについて、よりいっそう知る必要がある。大人の社会の価値観やひずみが、こどもの遊び環境に、まるで鉱山のカナリヤのように表出することは、歴史的に見てほぼ間違いないからである。

かつての未舗装道路や、空き地のような、こどもが無心で遊べる環境は、大人が日常的に、こどもの権利を意識し、社会のあらゆる場面に組み込む形でデザインしていかなければ、無意識のうちに排除してしまいかねないものである。そのためにも、「こどもはあそびの天才である」という先入観を捨て、今回見えてきたようないくつかの点について、一つ一つ検証し、時代に合わせた遊び場を社会の中にデザインしていくことが、遊び場づくりのプロセスデザインにおいての重要な出発点になるだろう。

今回は特に遊び場と公園の歴史を中心にきてきたことで、遊び場づくりに関する知見をある程度まとめることができたが、公園の効果をどのように測定するかについてや、精神的な面でのあそびのメカニズムなど、調査が追いつかない部分もいくつかあった。さらに調査を進めることで、遊び場づくりのプロセスデザインについての精度を高めていきたいと思う。

#### 〈注〉

- (1) 厚生労働省「21世紀出生児縦断調査結果・こどもの生活の状況」図4 放課後に過ごす場所の世代間比較  
[https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/syusseiji/16/dl/h22\\_kekka\\_02.pdf](https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/syusseiji/16/dl/h22_kekka_02.pdf)  
 (2022年1月11日閲覧)
- (2) 国土交通省「平成26年度都市公園利用実態調査」p. 70
- (3) unicef「子どもの権利条約」一般原則  
[https://www.unicef.or.jp/about\\_unicef/about\\_rig.html](https://www.unicef.or.jp/about_unicef/about_rig.html)  
 (2022年1月7日閲覧)
- (4) 外務省「児童の権利に関する条約」全文  
<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/jido/zenbun.html>  
 (2022年1月7日閲覧)
- (5) 東京新聞9月21日  
 「児童虐待20万超 「見守る目」を幾重にも」  
<https://www.tokyo-np.co.jp/article/132183>  
 (2022年1月8日閲覧)

- (6) 日本ユニセフ協会「イノチェンティ レポートカード 16」  
[https://www.unicef.or.jp/library/pdf/labo\\_rc16j.pdf](https://www.unicef.or.jp/library/pdf/labo_rc16j.pdf)  
 (2022年1月7日閲覧)
- (7) この調査はPISA(生徒の学習到達度調査)の2018年の結果を利用していることから、新型コロナウイルス感染症対策の影響は除外できると思われる。
- (8) 国土交通省「都市公園データベース・都市公園等整備の現況」  
[https://www.mlit.go.jp/crd/park/joho/database/t\\_kouen/pdf/01\\_R1.pdf](https://www.mlit.go.jp/crd/park/joho/database/t_kouen/pdf/01_R1.pdf)  
 (2021年12月9日閲覧)
- (9) 日本ヴィクトリア朝文化研究会、ヴィクトリア朝 No. 5 柴奈穂「ヴィクトリア朝期イギリスにおける自治体で公園の誕生ーパークケンヘッド・パークの成立を通してー」  
<http://www.vssj.jp/journal/7/shiba.pdf>  
 (2022年1月10日閲覧)
- (10) 土堀内昭雄 2009「公園はだれのものー公園における市民参加の現状と今後」  
[https://www.nli-research.co.jp/files/topics/38351\\_ext\\_18\\_0.pdf?site=nl1](https://www.nli-research.co.jp/files/topics/38351_ext_18_0.pdf?site=nl1)  
 (2022年1月10日閲覧)
- (11) 古河公方公園では、「公園だより」「古河公方公園づくり円卓会議」がこれにあたる。
- (12) 児童遊園は、現在、国土交通省が管轄する公園ではなく、厚生労働省が管轄している施設である。
- (13) 土木部都市整備課公園緑地児童遊園  
[https://www.pref.ibaraki.jp/doboku/kogai/kikaku/documents/park\\_gaiyou.pdf](https://www.pref.ibaraki.jp/doboku/kogai/kikaku/documents/park_gaiyou.pdf)  
 (2022年1月10日閲覧)
- (14) 国土交通省「平成26年度都市公園利用実態調査」p. 248  
<https://www.mlit.go.jp/common/001115452.pdf>  
 (2022年1月10日閲覧)
- (15) 警察庁 警察白書特集「世界一安全な道路交通を目指して」図1-7 年齢層別交通事故死者数の推移(昭和30~55年)  
<https://www.npa.go.jp/hakusyo/h17/hakusho/h17/html/G1010000.html>  
 (2022年1月11日閲覧)
- (16) 厚生労働省「21世紀出生児縦断調査結果・こどもの生活の状況」図3 放課後に過ごす場所の世代間比較(複数回答)  
[https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/syusseiji/18/dl/kekka\\_02.pdf](https://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/syusseiji/18/dl/kekka_02.pdf)  
 (2022年1月11日閲覧)
- (17) 日本ユニセフ協会「イノチェンティ レポートカード 16」p. 21-22  
[https://www.unicef.or.jp/library/pdf/labo\\_rc16j.pdf](https://www.unicef.or.jp/library/pdf/labo_rc16j.pdf)
- (18) 古河公方公園づくり基本構想  
<https://www.city.ibaraki-koga.lg.jp/material/files/group/43/master-plan.pdf>  
 (2021年12月9日閲覧)

#### 参考文献

- ・小野良平(2003)『公園の誕生』吉川弘文館
- ・(財)道路空間高度化機構(2007)『みちー創り・使い・暮らす』技報堂
- ・仙田満(2009)『こどものあそび環境ーその構造と計画の研究』
- ・中村良夫(2004)『風景を作る』日本放送出版協会
- ・中村良夫(2010)『都市をつくる風景ー「場所」と「身体」をつなぐもの』藤原書店





