

創造的まちづくりにおける環境学習のストラテジー

—住民参加による『ねこじゃらし公園』の計画・管理過程—

A Strategy of Environment Learning through Creative Community Design

—Participatory Process of Planning and Managemnt of "Nekojarashi Park"—

延 藤 安 弘*

Yasuhiro ENDOH*

ABSTRACT: Why have our public environment become hard and banal blandscape? How important is an aesthetically pleasing public environment to personal well-being? It emphasizes linkages between vitalization of people's life and life's fulfillment of environment, which I call creative community design.

This article describes the meaning of environment learning through creative community design with an analysis of the building and management process of Nekojarashi Park. It is located in Setagaya ward. The site's size is 2700 m². After resident's movement for 5 years, they participated in planning process of the park.

As a communal task of a series of workshop, the community-build project has many benefits, that are often the oppsite to conventional building methods.

It can provide a place with special landscape taste and an interesing and worthwhile experience for those participating, and also an opportunity to produce a good and open human network in the neighbourhood.

Creative community design with a participatory design and management is a totally situated environment learning process. In such circumstance's work, it produces not only an aesthetically nourishing environment, but also inspiring the human spirit and relation.

KEYWORDS: environment learning, creative community design, participatory design and management, community-build project.

1 はじめに

今までの社会基盤整備は固くて陳腐な景観を生み出しがちである。社会基盤整備を人間存在にとって美的に生活的に喜びにみたされたものにすることは非常に重要である。

市民の生の躍動化と環境の生命化のプロセスを伴った社会基盤整備を、ここでは創造的まちづくりと呼ぶ。市民の生の躍動化と環境の生命化とは、計画・建設と利用・管理の両プロセスにおける市民の能動的参加により、対象のソフトとハード、及び、モノとイノチの均衡ある内発的関心を高め、生活の価値を増殖させることをいう。

創造的まちづくりアプローチによる社会的基盤整備の効果としては、①均質化と個性化、人工化と生命化のバランスある場所づくり、②市民による愛着的管理の継続化、③多様な関係性を把握する知性をもったまちづくり人を育む、等があげられる。

創造的まちづくりを実現するためには、そのプロセスにかかわる主体の環境に対する意識を、無意識のうちに引き上げていくやわらかい環境学習のストラテジーが必要である。

環境学習の戦略とは、図1のような創造的まちづくりの発展段階に応じて、遊びつつ学び、学びつつ創り、創りつつ遊ぶといった「遊学創」のやわらかい円環的作法を意味している。まちづくりへの関心の初発の様態は、抵抗型・陳情型・創造型など、動機のタイプによって変わる。初動条件が整った後に、ワークショップのような楽し

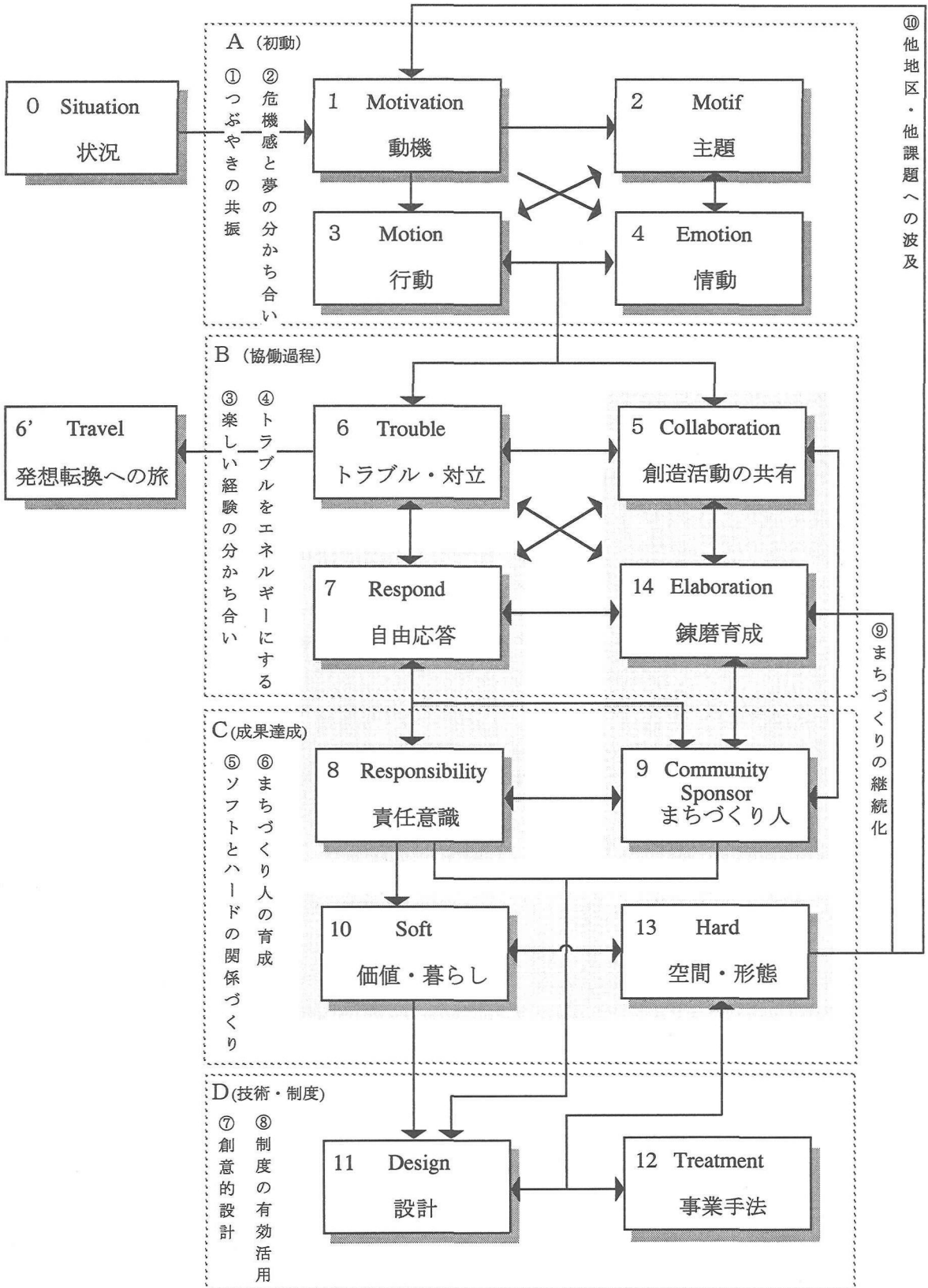


図1 創造的まちづくりと環境学習の相互作用の構図

い経験の共有化の連続の段階に移行する。楽しさは人々の感情を触発する。感情は認識の母であり、主体の環境認識が変容する。

しかし、事態の進展の中で必ず価値の対立やコンフリクトが発生する。その際「対立はコトの本質を学ぶチャンスである」の視点から対話の世界を深め、トラブルをエネルギーにすることが重要である。

主体間の無限自由応答（respond）の経験は、かかわる人々にresponsibilityというハード・ソフト両面のまちづくりに自覚的責任意識をもったまちづくり人を育むことになる。

そのことは、ソフト・ハードが相互浸透する環境をもたらし、さらにその管理・育成・錬磨の永続的まちづくりへと時間的に継続されていく。

本稿では、このような創造的まちづくりと環境学習の相互作用の一般的枠組（図1）を仮説として、世田谷区奥沢7丁目の「ねこじゃらし公園」を検討対象としつつ、環境学習の動態と、個と普遍の関係を考察したい。なお、調査としては、住民の中心メンバーと設計者へのヒアリングと関連資料収集を行った。

2 「ねこじゃらし公園」整備の経緯

2.1 整備対象の特徴

「ねこじゃらし公園」は、世田谷区奥沢7丁目、東急大井町線九品仏駅下車徒歩5分のところにある面積2700㎡の公園である。九品仏浄真寺を中心とする都市計画公園の北西の一角にある。もとは、世田谷区の資材置き場と放置自転車の一時預かり所、それに600㎡くらいをネットで囲んで子供の遊び場になっていた。前面はバスが走る9.7m道路に面しており、背後は寺の墓地と連続している。周辺は一戸建住宅地が広がっている地域である。

2.2 整備の経緯

ねこじゃらし公園の整備の経緯を整理してみると、同敷地を温水プールと児童館建設の要求運動（1986.11～1991.5）が公園整備前にあり、そこで蓄えた智恵とエネルギーをもとに、公園整備計画への参加（1991.6～1994.3）、さらに、公園の利用管理への参加（1994.4～現在）の3段階があることがわかる（表1）。

3 整備プロセス前後にみる環境学習と創造的まちづくりのしくみ

この一連の流れの中で、住民の環境学習と創造的まちづくりのしくみがどのように生成しているかについて考察してみよう。

3.1 初動期

ねこじゃらし公園が出来る前史として、「温水プール等の建設を推進する会」の活動があった。この会の発端には、1976年頃当該敷地が公園になることをきいた3小学校のPTAが協議し、子供が運動できるような公園をつくってもらいたい旨、区に陳情した経緯がある。その後1986年区がこの区有地に公園をつくる計画を進めていると知って、近隣小中学校PTA役員や地元有志が集まり、この区有地の有効利用について意見交換する中で、「会」が発足した。（1.動機—図1中の項目と対応）。

「会」は区の計画している一般的な小規模公園ではなく、温水プールや児童館のある大規模な多目的施設を備えた公園をつくって欲しいと要請した。もしそれが、区の緑地確保の都市計画に触れるならば、せめて、地上は、広々とした遊び場形式の公園にして、地下に温水プールをつくって欲しいという要望をまとめた（2.主題）。

署名運動（6800名）、陳情書、請願書、区議会議員へのアンケート、学習会、見学会等の、フォーマルなアクションを順次展開していった（3.行動）。

とともに、まちづくりコンクールに絵地図表現の道路マップを創作したり、「子供の広場で遊ぼう会」で焼きいも、竹馬づくりや、スイカ割り、水鉄砲づくり等を行う等、老若男女の住民各層のまちを相手に遊びつつ、住民固有のやわらかい感受性を開き、共感を呼ぶ関係づくりをすすめていった（4.情動）。

結果的には、温水プールについては、玉川中、中町小改築計画の中で、学校プールを温水化し、地域開放型の社

表1 「ねこじゃらし公園」整備・管理の経緯

◆ 1 温水プール等の建設要求運動◆

- 1986.11 (1) 区有地の有効利用としての温水プール等の建設の提唱、地域住民の有志「考える会」発足
 .12 (2) 署名運動 (6800名)
 1987.02 (3) 陳情書
 .06 (4) 温水プール等の設置と都市計画変更を求める請願
 .11 (5) 公園と温水プールの設置に関する請願
 1988.04 (6) 「地下温水プールQ&A」作成
 .07 (7) 世田谷まちづくりコンクール参加—マップづくり
 .08 (8) 杉並第10小学校温水プール見学
 .11 (9) バザー
 .12 (10) 学習会「桜ヶ丘区民センターができるまで」
 1989.01 (11) 第1回「子供の広場で遊ぼう会」
 焼きいも、竹馬づくり
 .04 (12) まちづくり運営協議会に参加
 .09 (13) 第2回「子供の広場で遊ぼう会」
 スイカ割り、水鉄砲づくり
 1990.03 (14) 区議会議員へのアンケート調査
 .05 (15) 区の説明を聞く会
 .09 (16) 区へ質問書提出
 .11 (17) 区長・公園課へ要望書提出
 1991.01 (18) 「社会体育施設としての温水プール建設に関する請願」
 .02 (19) 記録小冊子編集委員会
 .03 (20) 羽根木プレイパーク見学
 (21) 講演会「都市の子供の遊びと遊び場」
 .05 (22) 区、中町に温水プール建設決定、奥沢7丁目の区有地の公園整備計画発表

◆ 2 公園整備計画への参加◆

- 1991.06 (23) 活動記録誌「KNOT」発行
 『KNOTの会』として再出発
 .09 (24) 公園づくりに関する運営母体発足
 『奥沢7丁目公園を考える会』
 住民参加の公園づくりが始まる
 (25) 「みんなでつくる奥沢7丁目公園だより」発行
 (26) 八幡中学生徒会と会合
 .10 (27) 第1回ワークショップ:ご近所探検ニウォークラリー
 .11 (28) 中学生と大人の遊びトーク
 .12 (29) 第2回ワークショップ:デザインゲーム①
 1992.01 (30) 講演会「ティーンのまちづくりへの参画」
 ロビン・ムーア
 .02 (31) 第3回ワークショップ:デザインゲーム②
 .06 (32) 第4回ワークショップ:原寸空間体験
 .07 (33) 基本設計集約へ

- 1992.10 (34) 中学生とスケボーについて話し合い
 .11 (35) 第1期工事始まる
 1993.04 (36) 第1期工事終わる
 .05 (37) スケボー少年と打ち合わせ
 .06 (38) 第5回ワークショップ:管理と運営の方向
 .07 (39) 草刈り十字軍
 (40) 第1回はらっぱで遊ぼう会
 .08 (41) 第2回はらっぱで遊ぼう会
 .09 (42) 第3回はらっぱで遊ぼう会
 .11 (43) 第2期工事始まる
 .12 (44) 住民参加の運営管理を实践する会
 『ねこじゃらし』発足、月1回例会始まる
 1994.03 (45) 第2期工事終わる
 .04 (46) 開園、オープニングパーティー

◆ 3 公園の利用管理への参加◆

- 1994.05 (47) 『ねこじゃらし』と区の間で管理協定を結ぶ
 .06 (48) 月1~2回の「ワークデイ」を設けて定期的な維持管理始まる
 (49) 広報のため『ねこじゃらし紙』月1回発行
 .08 (50) 積み上げた草の堆肥置き場完成
 .11 (51) 八幡中の生徒の奉仕活動 (掃除)
 (52) 全面草刈り (管理事務所のメンバーと)
 1995.04 (53) 満1才のバースデイを公園で開く
 (54) バースデイ前日のワークデイに学大附小の生徒達参加
 .05 (55) 発情期の犬、他の飼い主を咬む事故
 「公園内犬禁止」になってしまわないよう、
 飼い主達でルールづくりの必要性の議論始まる
 .07 (56) 「ワンワン伝言板」設置
 .09 (57) 流れのヘドロすくい
 .11 (58) 犬の放し飼いにより小さい子をもつ親の間に不安広がる
 (59) 犬の飼い主から「公園と犬」一般ルールの提案
 1996.01 (60) 第1回ワンワン会議開催
 .02 (61) 学大附小の研究授業発表に招待される
 .03 (62) 萩の移植
 (63) 学大附小の子供達から公園に緑のプレゼント
 .04 (64) ワンワン会議提案のお花見実施
 (65) 満2才のバースデイを公園で開く
 (竹笛とパンブードラム)
 .05 (66) ワンワン会議が公園にこいのぼりをたてる
 .06 (67) 公園での火の使用について話し合う
 .07 (68) 萩の植栽づくりのため向島百花園を見学
 .08 (69) 濁水により流れの水止まる
 下流の生物のため、早朝地下水を流す
 .09 (70) 第2の「ワンワン伝言板」設置

会教育施設にするとということに決定したため、当該敷地に温水プールをつくることは出来ないということになった。

しかし、「会」に集まった地域住民は、当初要望は断念したが、「KNOTの会」として再出発し、公園づくりに関する運営母体としての「奥沢7丁目公園を考える会」をスタートさせることになった。

この初動期において特徴的なことは2つある。1つは、施設要求の運動スタイルは、全体として、議員を媒介にした在来的な「陳情」型に傾斜していた。

とともに、第2に、親子でまちの探検をした成果を絵地図づくりに反映したり、「子供の広場で遊ぼう会」といった楽遊行動の積み重ねの中で、「この地域を『故郷』として育つ子どもたちのために、また、私たちのために、共に『私たちの町』をつくっていききたい」*1という発言に表れているように、内発的な創造的気運を高める「創造」型の活動の芽生えがみえていたことである。

3. 2 協働過程期

こうした準備過程をへて、「創造」型まちづくり活動としての住民参加の公園整備計画が行われるようになる。具体的には、5回にわたるワークショップが行われた。

(1) 第1回ワークショップ：ご近所探検ミニウォークラリー

(ねらい) とにかく気軽に参加してもらい、敷地とその周辺環境のタカラモノを発見する

(行為) 街あるき、街かどインタビュー、まちの歴史を古老にきく

(アウトプット) グループごとに結果をマップにまとめて発表、まち歩き資料マップ作成

(2) 第2回ワークショップ：デザインゲーム①

(ねらい) 少人数のグループでデザインゲームを行い、具体的な空間、使われ方まで検討する

(行為) 敷地の読みとりゲーム、目標カードを使つてのディスカッション、空間構成タイプ選び、

おこし絵模型づくり、物語（使い方イメージ）づくり

(アウトプット) 発表と旗上げアンケートでの評価、イメージおこし絵

(3) 第3回ワークショップ：デザインゲーム②

(ねらい) プロトタイプ案を特大模型をもとに、使い方を考えながら、内容を具体的に検討する

(行為) 公園のイメージ物語の朗読、いろんな人になってみる使い方シュミレーションゲーム、特大模型発表

(アウトプット) 模型、旗立て評価ゲーム、第1次計画案の評価

(4) 第4回ワークショップ：現場での原寸空間体験ツアー

(ねらい) 第2次案を現地で確認しながら、積み残した課題への解決を引き出していく

(行為) 第2次案を現地で原寸体験、予算配分ゲーム、使い方・素材・管理発見ゲーム

(アウトプット) 第2次案の評価、予算配分ゲームによる第1期工事内容の提案

(5) 第5回ワークショップ：管理運営を考える

(ねらい) 管理と公園を育てていくことへの提案

(行為) 現地でネイチャーゲーム、せせらぎ・遊び・花と緑に別れて使い方提案、これからの作戦会議

(アウトプット) 管理運営への住民参加の方向づけ

ワークショップは、住民の公園の利用・空間イメージを多面的に明らかにした（図2）。これらのイメージを反映させることによって、従来の公園の整備水準をはるかに抜けだして「自然な感じの原っぱとせせらぎ」のある公園となった（図3）。加えて、バス通り側に、オブジェのような公衆便所がおかれた。

これら一連のワークショップは、ゲーム感覚の中で進められたために、かかわる主体がフォーマリズムの枠から抜け出て、建前の討議ではなく本音で語ることができた。そして、住民の暮らしの中から発する環境への願い、つぶやきが自由に交じりあい、重ね合わせられる中で、主体の中に利用・管理面まで見通した環境像を明らかにしえた。人々は自分なりの感覚を通して、自然に環境デザインに至ることができた（5.創造活動の共有）。

デザインの中身を決めていく過程では、意見の相違、価値の対立が相当に発生した。例えば、公衆便所の位置を

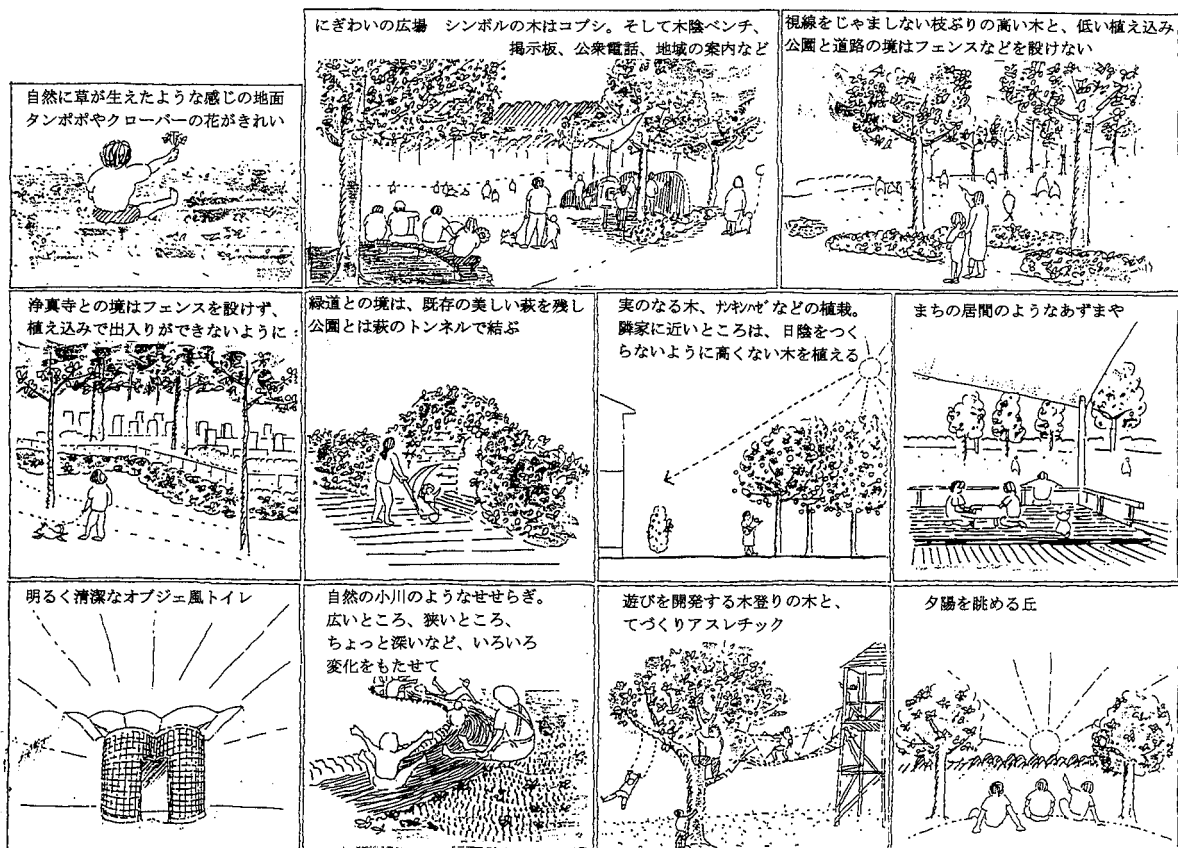


図2 ワークショップにより導かれた公園イメージ

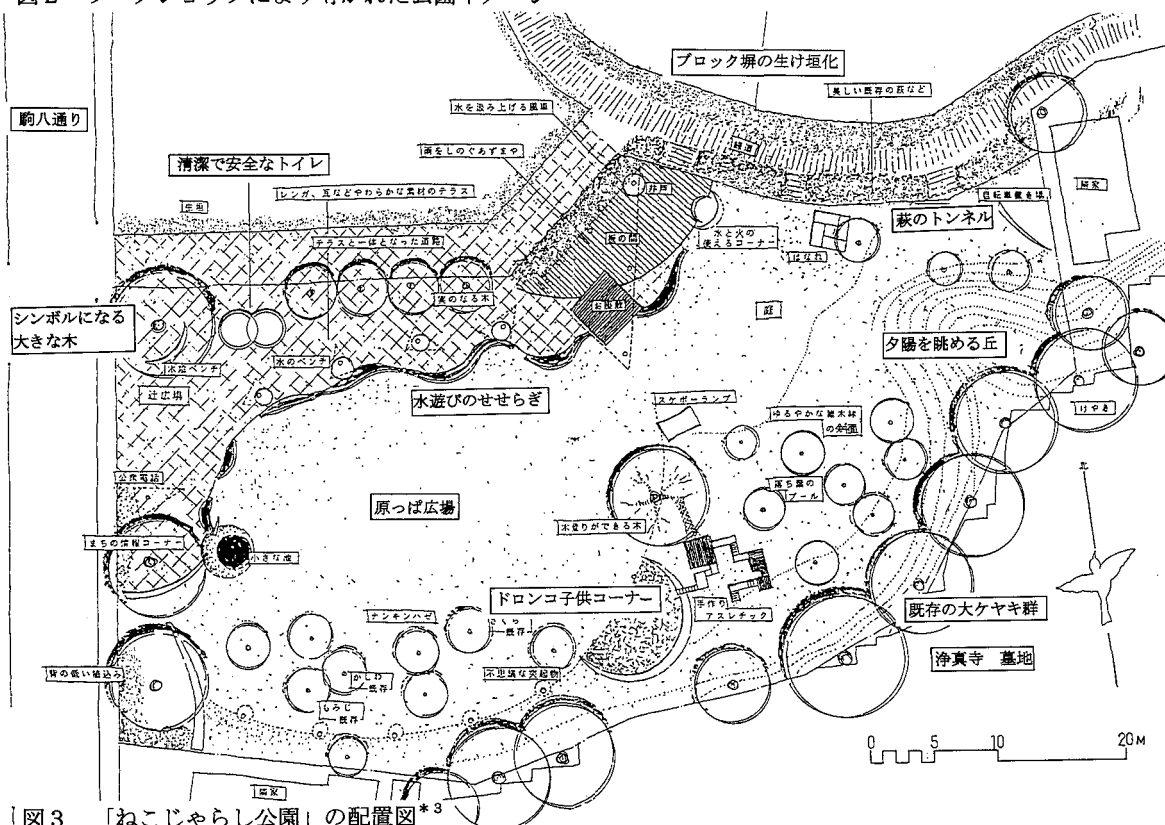


図3 「ねこじやし公園」の配置図*3

めぐって、最もその近くに住む住民と、他の住民との間に、敷地の奥におくか、道路側の人の眼にふれる場におくかについての議論のやりとりがあった。しかし、全体的にコトの進め方に、自由な戯れ感覚が浸透している中では、正反対の気持ちがぶつかりあいつつ、進行の中で価値観の対立が相互的補強の発想にシフトし、主体間に新たな関係が つむぎだされる相互世界が生まれていった（6.トラブル・対立の乗り越え）。

参加のまちづくりにおける主体間の価値対立がおこった時、安易に結論を急ぐのではなく、意見を交わしあう中で、双方が納得する結末を見出す時、「対立はコトの本質を学ぶチャンス」となる（7.自由応答）。

3. 3 成果達成期

そうした経験は、かかわる主体の中に、「自分たちの環境は自分たちで守り育てよう」の責任意識をつむぎだす（8.責任意識）。

参加のまちづくりに能動的にくみする主体は、自己の内面が変化していくことを感じとる。ある住民は「工事が終わった後でも、公園が完成するのではなくて、つねに変化していける、未完のまま成果の過程というとならえ方をしていきたい」*2と発言している。相手・他者との呼びかけにこたえるうちに、自分の未知の役割を演じ、自己の多様性を発見し、かつ創造経験をめぐりぬける中で、自己実現へ至り、まわりの物的・人的環境にかかわり続けることに生きがいを見出すようになる（9.まちづくり人）。

このように、ねこじゃらし公園にかかわった住民各層は、公園を基準通りにつくることに満足せず、大人世代が心の中にいだいている原風景を映し出すような柔らかい公園をつくり、それをさらに時をかけて世話することによって、次の世代に継承するかけがえのない価値を創造することになった。そこには「モノ・セイド・カネありき」ではなく、「ヒト・クラシ・イノチありき」の発想がうずまいている（10.価値・くらし）。

公園整備にあたり、住民参加のプロセスのソフトが、何をを目指すのかの目標づくりとその実現手段の系について明らかにし、それを与件とした公園設計がなされた。ソフト（住民のつづやき、相互作用プロセス）がハード（形態）を導き出した。行政の予算・制度はそのことに有効に活用された（11.設計・12.事業手法・13.空間・形態）。

3. 4 錬磨育成期

公園整備の工事終了後、住民たちは建設段階で分かち合った協働作業の楽しさをエネルギーにしつつ、利用・管理段階にも身をのりだし、住民参加の管理運営を実践する会ねこじゃらしと区と管理協定を結びつつ、次のような特徴をもつ自主管理をすすめるようになった。

第1に、定期的なワークデイを設け、住民自らの小メンテナンス行為、住民と区の協働の大メンテナンス行為が行われている。

第2に、初期水準の維持だけでなく、より豊かな環境になるよう、学習活動と改善行為がなされている。

第3に、周辺の小中学校の子どもたちとの利用・管理面でのやりとりがあり、地域にひらかれた教育資源になりつつある。

第4に、犬の散歩をめぐってのトラブルがおこったが、犬の飼育者によびかけてつくられた「ワンワンクラブ」では、自主的ルールをつくり、住民と犬と公園の共存の関係づくりのソフトを開きつつある。犬の飼育者たちは、公園に楽しい行事をもたらすようになっている。

このように、この公園管理過程では、不協和音も発生しているが、不協和音による刺激を活用し、トラブルをエネルギーにすること、対立をタカラとすることの開かれた対話の場づくりが行われ、住民各層の理性と感性をとり結ぶ多様なアクションへの創意工夫がなされている。主体間でわかちあう心楽しい行動という生命の流れは、主体の意識の変容をもたらしつつ、環境を美的に生活的にいつそう練り上げられ磨きのかかったものに育てられていく（14.錬磨育成）。

とともに、この目覚ましい経験は、他地区に波及し（例えば、大和市では、ねこじゃらし公園に触発されて、毎年1つつつ住民参加方式で公園整備にとりくんでいる）、創造的まちづくりの輪がひろがりをみせている（⑩他地区への普及）。

4 おわりに

ねこじゃらし公園の計画・管理への住民参加のプロセスを考察した結果、次のことが明らかとなった。

第1に、在来的な方式は、図1の〈1.動機づけ〉と〈2.主題確定〉の次は、直接的に〈11.設計〉と〈12.事業手法〉に結びつき、いきなり、〈13.空間・形態〉が生まれる。その結果、無味乾燥な固いモノを生み出す傾向が強いのに対し、住民参加の方式では、1、2と11、12の間に、〈3.住民の多様な行動〉からはじまり〈10.価値づくり〉に至るまでの「市民の生の躍動化」の過程が、「環境の生命化」を映した〈13.空間・形態〉を生み出すことになる。そのことは没個性的標準ではなく、美的にも利用的にも価値ある個性的環境を生み出した。さらに、在来型には欠落しがちである環境の〈14.錬磨育成過程〉について、住民参加方式は、見事にその内容を豊かにするプロセスを生み、創造的まちづくりの永続化をもたらしている。

第2に、その住民の生の躍動化プロセスは、かかわる主体の意識を無意識のうちに変容させ、個的な発想を生かし、手持ちの世界から出発しつつ、人々の対立とつながりの中で、価値観の対立を相互的補強の発想にシフトさせ、全体として、環境学習の経験をもたらしている。そこにおける環境学習は、個々の段階の戦術的側面も重要であるが、むしろ、創造的まちづくりの全過程に、住民の意識がわりの戦略的布置がみられることがより大切である。環境学習のストラテジーは、図1の創造的まちづくりプロセスの状況の中に埋め込まれている。創造的まちづくりに内在する環境学習とは、環境（物的・人的）との〈かかわり〉を豊かにし、おもしろさにみたされた楽しいアクションを重ね、感動を表現することにより、自らのうちに環境への気づきと愛を育ていき、愛は対象に自発的にかかわっていく気持ちをダイナミックに高め、人間的に生きる意味と価値を主体の内面に育ていくプロセスのことである。

第3に、その環境学習プロセスは、状況の進行の中で自己を他者（ヒト・モノ・コト）に開き、「他者を発見し、他者との交わりへの活路を開く」ことにつながり、自己と他者との関係性を開く過程である。関係性を「開く力」は、人間の理性や悟性のみならず、想像力や記憶力や感受性さえも智慧の次元にまで高め^{*4}」という意味において、本プロジェクトは、住民が環境のデザインとマネジメントに能動的に働きかけることによって、愛すべき隣人のような存在としてのモノづくりをもたらすとともに、それにかかわる主体の人間としての存在のありようを高めるヒトづくりをもたらしている。他者（環境）に開かれた関係を生成する創造的まちづくりは、状況づけられた環境学習であり、物的空間（ハード）のみならず人間関係（ソフト）面の社会基盤整備を豊かにする効果をもつ。

〈注〉

*1 KNOT：温水プール等の建設を推進する会、1991年

*2 小野佐和子：コミュニティが形をつくり、形がコミュニティをつくる—ワークショップで公園をつくることの意味、「建築と社会」、1993年9月、pp170-173

*3 世田谷まちづくりセンター編：参加のデザイン道具箱PART-2、1996年

*4 門脇佳吉：身の形而上学、岩波書店、1994年、p59