

地方都市における公園の利用と評価について～いわき市平市街地を対象として～

福島工業高等専門学校 学生会員 ○ 渡邊祥馬
正会員 齊藤充弘

1. はじめに

公園は、すべての人々が利用することのできる貴重な公共施設である。それと同時に公園は、休憩場所や遊び場、災害時の避難場所、地域コミュニティの活動の場など、様々な目的で利用することができる。しかし、現状として、公園は市民のニーズに対応しきれず、利用されていないことが問題となっている。

本研究は、福島県いわき市平中心市街地及びその周辺地域を対象として、公園の利用と評価について明らかにすることを目的とするものである。

2. 対象地域と公園の分布

(1) 対象地域

対象とするいわき駅周辺の地域には、大小およそ40もの公園が存在している。その多くは、遊具やベンチが備わった街区公園である。さらに、団地内公園や近隣公園等もみることができ、さまざまな目的により利用可能な公園もある。

(2) アンケート調査の実施

公園の利用と評価の現状を把握することを目的として、アンケート調査を実施した。調査対象は対象地域内に居住している住民（小学4年生～60代）であり、「平日の過ごし方」、「休日の過ごし方」、「遊ぶ人数」、「遊びの楽しさ」、「公園の利用評価」、「公園にのぞむもの」の6つを大項目として、合計45問の調査項目を設定した。調査の概要を表1に示す。

3. 公園利用の実態

(1) 利用頻度

図1は、公園の利用頻度を年代ごとにみたものである。これによると、公園を「よく利用する」割合について、小学生は学年が上がるにつれて「よく利用する」傾向にあり、小6が45%と最も高い。しかしながら、中1から20代にかけては、公園を「よく利用する」割合が17%から8%と、年代が上がるにつれて減少する形となっている。一方、公園を「まったく利用しない」割合は、中1の14%から20代の29%へと増加する形となっている。このことにより、年代により利用頻度が異なることがわかる。

(2) 利用目的

図2は、公園の利用目的を年代ごとにみたものである。これによると、小4から高2にかけて「休けい」目的で利用する人が、3%から40%へと増加し、同時に「遊び」目的で利用する人は小6の72%をピークに減少していくことがわかる。また、「散歩」目

的で公園を利用する人は高3から60代にかけて18%から39%へと増加する形となっている。このことにより、年代により利用目的も異なることがわかる。

4. 公園の評価

(1) 公園にのぞむもの

表2は、公園にのぞむものについて、アンケートの選択肢の「強くのぞむ」、「のぞむ」、「どちらともいえない」、「あまりのぞまない」、「のぞまない」について、それぞれ2点、1点、0点、-1点、-2点というように点数化をし、その平均を項目ごとに集計してみたものである。全体としてみると、「ゴミのないきれいな公園」が1.49点、「安全」が1.45点で全

表1 調査の概要

対象	小学4年～60代以上
配布・回収数	3,125部
調査方法	配票調査法
調査項目 (6項目45問)	属性、平日の過ごし方、休日の過ごし方、遊びの楽しさ、公園利用と評価、公園にのぞむもの

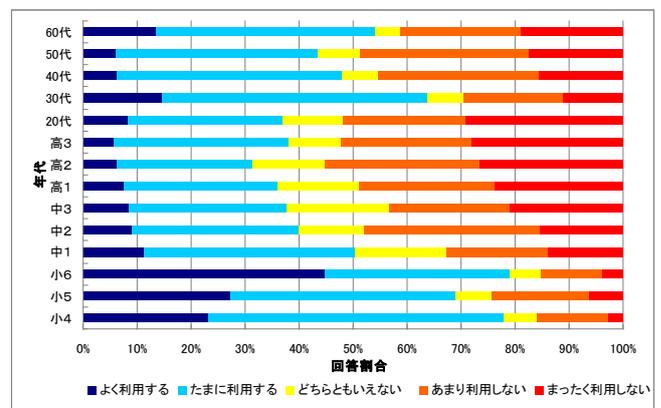


図1 公園の利用頻度

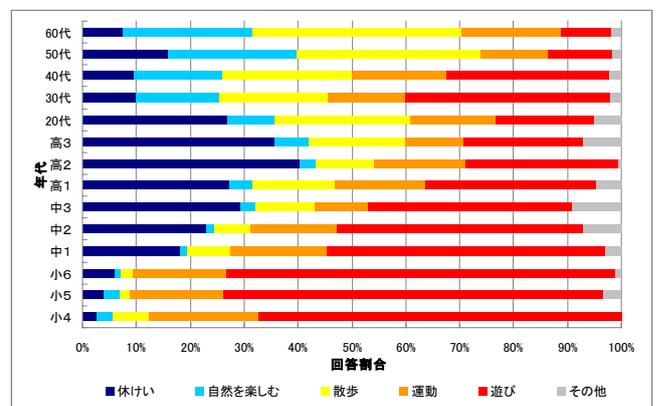


図2 公園の利用目的

キーワード：地方都市、中心市街地活性化、公園、住民アンケート

連絡先：〒970-8034 福島県いわき市平上荒川字長尾30 福島工業高等専門学校建設環境工学科 TEL 0246-46-0830

体的に高い点数であった。これより、主にこの2つの要素が公園にのぞまれているものであるということが出来る。また、「隠れ場所がたくさんある」は0.16点と、他の項目と比較して点数が低く、あまりのぞまれていないということが出来る。図3は、公園にのぞむものの項目の中の「遊具」、「いやし」、「隠れ場所」について、小学生、中学生、高校生、親世代(30代~50代)の4つの世代毎に平均点を求めてみたものである。これによると、「遊具」において、小学生は0.91点、中学生は0.46点、高校生は0.35点となっており、小学校から高校までは点数が下がっていく形となっているものの、親世代では0.60点となっている。また、「いやし」において、小学生は0.50点、中学生は0.78点、高校生は1.11点、親世代は1.35点となっており、世代が上がるにつれて公園にいやしを求める傾向となっている。さらに「隠れ場所」において、小学生は0.67点、中学生は0.52点、高校生は0.38点、親世代は-0.74点となっており、世代が上がるにつれて隠れ場所をのぞまない傾向となっている。特に、親世代は平均点が-0.74点と、他と比較して著しく低い点数となっている。

(2) 楽しいと思う時間の使い方

表3は、楽しいと思う時間の使い方について、公園にのぞむものと同様に点数化をし、その平均点を項目毎にとってみたものである。全体として、「家の中で(ゲーム、ビデオ鑑賞など)」が0.82点、「おしゃべり」が0.81点で全体的に高い点数であった。図4は、楽しいと思うことの項目の中の「かくれんぼなどのゲーム」、「スポーツなど」、「ゲームセンター」について、公園にのぞむものと同様に平均点を求めてみたものである。これをみると、「かくれんぼなどのゲーム」において、小学生は0.38点、中学生は-0.40点となっており、小学生から中学生までは点数が下がっていく形となっているものの、高校生は-0.06点となり、親世代では-0.48点となっている。また、「スポーツなど」において、小学生は0.94点、中学生は0.65点、高校生は0.67点、親世代は0.57点となっており、世代が上がるにつれてスポーツの楽しさが低くなる傾向となっている。さらに「ゲームセンター」において、小学生は-0.17点、中学生は0.49点、高校生は0.17点、親世代は-0.65点となっており、中学生はゲームセンターでの遊びを楽しんでいるものの、反対に親世代はゲームセンターでの遊びを楽しんでいないことがわかる。

5. おわりに

いわき市平市街地を対象とする本研究の成果として、以下の点をあげることが出来る。

第一に、年代によって変化する公園利用の実態を明らかにすることができた。公園の利用頻度、利用目的は、ともに年代が上がるにつれて、段階的に変化していく形をみる事ができた。

第二に、評価についての点数化を行なうことによ

表2 公園にのぞむもの

公園にのぞむもの	平均
ゴミがない、きれいな公園	1.49
安全	1.45
ボール遊びができるような広さ	1.01
いやされる	0.97
すべり台などの遊具	0.57
隠れ場所がたくさんある	0.16

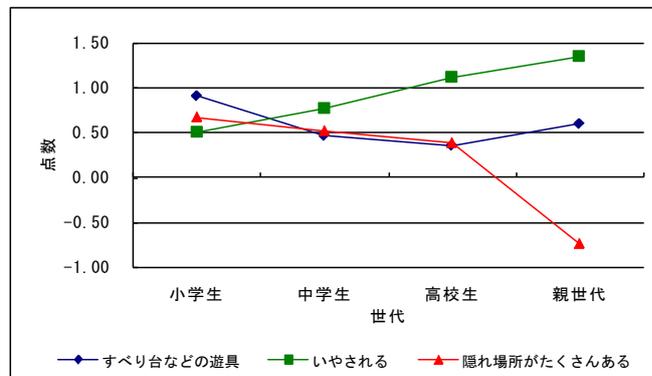


図3 公園にのぞむもの

表3 楽しいと思う時間の使い方

楽しいこと	平均
家の中で(ゲーム、ビデオ鑑賞など)	0.82
おしゃべり	0.81
買い物(ショッピング)	0.72
家の外で(スポーツなど)	0.72
旅行	0.67
家の中で(読書、音楽鑑賞など)	0.47
ゲームセンター	-0.08
家の外で(かくれんぼなどのゲーム)	-0.17
デート	-0.33

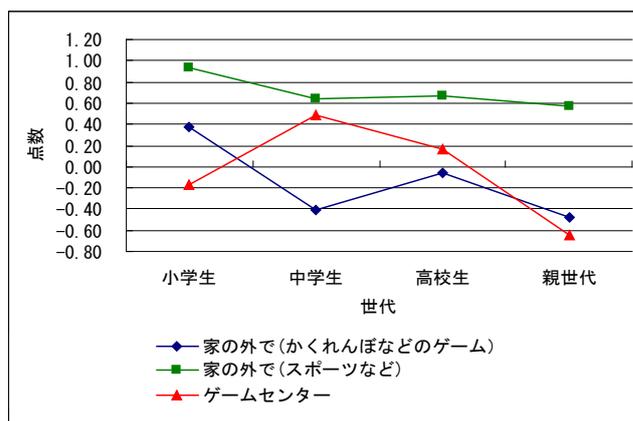


図4 楽しいと思う時間の使い方

り、利用者が公園にのぞんでいるものや、日常生活において楽しいと思う時間の使い方について明確化することができた。世代により異なる項目がある一方で、「ゴミがない、きれいな公園」は世代を超えて目標とすることであり、「安全」であることは誰もがのぞんでいることである。そのため、こうした項目をキーワードとして、世代を超えて、誰もが利用する公園をつくりあげていくことが必要である。