

駒場公園の整備について

～やりたいコトから考える身近な公園づくり～

伊藤 唯¹・成田 真佑子²

¹名古屋市 緑政土木局 東山総合公園 再生整備課 (〒464-0804 名古屋市千種区東山元町3-70)

²名古屋市 緑政土木局 緑地部 緑地事業課 (〒460-8508 名古屋市中区三の丸三丁目1-1) .

名古屋市瑞穂区汐路学区は身近な公園が不足する学区で、長年地域から公園整備の要望があげられていた。2019年、当該地域において用地取得の見通しが立ったため、2020年から地域住民参加による公園づくり検討会を2か年にわたり開催し、地域でやりたい「コト」を大切に話し合い利活用重視の実施設計と地域主体の運営体制づくりを進めた。2021年度の整備工事を経て、2022年1月に駒場公園（愛称：コマパ）が新たにオープンした。

本稿では、住民とともにやりたいコトから考えた駒場公園の整備、管理運営の取り組み過程をまとめ、今後の身近な公園づくりの方向性を考察する。

キーワード 身近な公園の利活用, 街区公園, 公園づくり検討会, 「コト」ありき

1. はじめに

本市では、身近な公園が不足している地域の解消を目指し、「街区公園適正配置推進事業」に取り組んでいる。瑞穂区汐路学区は身近な公園が不足する学区であり、長年地域の方々からも公園整備の要望を受けていた。公園整備に適する土地の取得を目指していたところ、2019年度に愛知県警の宿舍跡地が取得できることになったため、2020年度から地域とともに公園でやりたい「コト」や整備計画を話し合う「汐路学区の公園づくり検討会」を開催し、2021年度に駒場公園の整備を行った（表-1）。本稿は、検討会での取り組みについて報告するとともに、今後の身近な公園づくりの方向性について考察するものである。

この検討会の特徴は、①「コト」ありきで公園づくりの検討を進めたこと、②検討会に公園・まちづくりの専門家をファシリテーターとして迎えたこと、の2つである。

「コト」ありきでの検討を進めたのは、地域の自由で柔軟な利活用により身近な公園を地域の憩いや交流の場とするためである。まず、地域がやりたい「コト」を洗い出すことから検討をスタートし、そのあとにそれを実現する場を形づくる「モノ」や「コト」の実現方法の検討を行うという手順で進めることにした。これまでの地

域が参加する公園整備に係る検討会では、地域の要望が「モノ」に寄せられることが多かった。その結果、整備内容に地域の意見を反映しても、地域が公園を使いこなす幅は限られていた。

ファシリテーターには、地域の想いをキャッチするとともに行政の意向も踏まえ、「コト」と「モノ」をつなげていくことや、経験を活かしたアドバイスをしていただくことを期待した。街区公園の整備に際しファシリテーターを交えた検討会を行うのは本市で初めての試みである。

2. 公園敷地の概要

駒場公園は、瑞穂区駒場町5丁目と6丁目にまたがる面積0.06haの街区公園である。北側、西側は道路に接し、東側、南側はアパートと民家に接している。最寄り駅の桜通線桜山駅からは徒歩5分程度で、駅周辺には博物館があり飲食店も多い。また、名古屋市立大学や瑞陵高等学校があり学生も多い地域である（図-1）。

表-1 全体スケジュール

2019年度	2020年度	2021年度	2022年度
建物解体 土地取得	検討会 ・利活用・運営 ・整備	検討会 ・利活用・運営 整備工事 開園	利活用・運営



図-1 駒場公園位置図

3. 検討会の構成

検討会は、地域、名古屋市、ファシリテーターの三者による構成とした。地域の参加者は汐路学区区政協力委員長に相談し、周辺町内会3名・子ども会2名・桜山公園づくりの会6名の計11名とした。

桜山公園づくりの会は、地域の子育て世代の方々と構成され、学区が市に提出した公園整備の要望に主体的に関わった団体である。検討会開催の前年にはすでに公園や公共スペースを地域主体で活用する事例を研究しており、新たにできる公園を地域の交流の場としていくことを強く望んでいた。これは本市が考える今後の身近な公園のあり方とも合致していた。

身近な公園を新設するとき地域がやりたい「コト」から考えていくことは、これまでにない取組であるため、類似の事例に関わったことがある公園・まちづくりの専門家をファシリテーターとして迎えることにした。

ファシリテーターには、岡崎市の籠田公園の計画づくりなどで実績のある公園・まちづくりの専門家、「岡崎まち育てセンター・りた」の三矢勝司氏を迎えた。三矢氏には、検討会のプログラム企画とともに、検討会当日もアドバイスや意見調整を行いながら活発な議論を促していただいた。さらに、実施設計委託を別途協和コンサルタンツ株式会社と契約し検討会の運営や資料作成、設計業務を委託した。

市からは緑地部緑地事業課および緑地利活用課、瑞穂土木事務所が参加した。新設の公園の整備計画づくりは、従来緑地事業課と担当土木事務所が担当してきたが、今回は地域による公園の利活用や運営を検討のスタート地点とするため、緑地利活用課と共同で業務を進めることとした。

4. 検討会の開催

2020年度は、①公園で何をしたいか、どんな公園にしたいかなど公園の全体像・アイデアを共有すること、②設置する施設とその配置などを検討すること、③今後、地域が公園をどのように運営していくか検討すること、を目的として、検討会を表-2の通り実施した。また、2021年度には、公園の利活用や運営の計画、体制づくりについての検討会を引き続き行った。

表-2 検討会プログラム

	回	テーマ
2020年度	第1回	こんな公園になったらいいな！
	第2回	公園敷地の活かし方を考えよう！
	第3回	公園をデザインしてみよう！
	第4・5回	この公園に相応しい案はどれ？
	第6回	公園の未来を語ろう！
	2021年度	第1回
第2回		どうやって実現する？
第3回		計画を実現しよう！

(1) 2020年度検討会（第1回）～こんな公園になったらいいな！

初めにファシリテーターの三矢氏より、「暮らしの質を高める公園」と題し、公園の利活用事例紹介や検討を進めるうえでのヒントとして「モノ」ありきではなく、「コト」ありきで考えてみるということをお話いただいた。その後、参加者を3グループに分け公園への期待について意見交換を行った。

「公園が出来た時だけみんなで遊べるのではなく、長い目で見て小さい子からお年寄りまで遊び使える、自由度・可変性のある公園にしたい」「子どもたちだけで遊ぶには保護者としては不安があるため、安心して遊べる公園、見守る大人ともつながるような公園にしたい」「おしゃれな公園だと自慢ができるし、きれいだと散らかそうという人も減って、悪い人も入ってきにくいのではないか」といった意見が出された。意見をまとめた結果、公園整備のキーワードとして「し・お・じ」、(し)進化志向をもってみんなが公園を育み、みんなも育まれる、(お)大人が子どもを見守るような関係を育む。大人の振る舞いが子どもの自由度を高め、(じ)自慢できるきれいでおしゃれな公園を目指していくこととなった(表-3)。

(2) 2020年度検討会（第2回）～公園敷地の活かし方を考えよう！

公園予定地およびその周辺の様子を確認し、敷地の活かし方に関する方針を整理した。公園予定地で、施設が占める面積が視覚的にわかるように紐で「ブランコ」「すべり台」等の大きさを示し、遊具等の施設をたくさん置くことが難しいことや周辺道路の状況を確認してもらい交通量の多い北側ではなく西側をエントランスにすることなど敷地の活かし方について具体的なイメージを膨らませた。その後、3グループに分かれさまざまな分野の「地域特性カード(全9枚)」(図-2)を用いて大切にしたい地域の特性を整理しながら、敷地の活かし方を話し合った。

表-3 公園整備のキーワード

し：進化する	みんなが育む・みんなが育む
お：大人が子どもを見守る	小学生が一人でも来られる
じ：自慢できる・自由	きれいでおしゃれ、自由度が高まる



図-2 地域特性カード

その結果、「遊具をたくさん置くことは難しいので、子どもの発想で自由に遊ぶことができる築山などの仕掛けを作る」「北・西側の道路に面する部分の安全確保」「見守りのために日陰が必要」といった方針が整理された。

(3) 2020年度検討会（第3回）～公園をデザインしてみよう！

第2回検討会で整理された敷地の活かし方の方針を念頭に置き、導入候補となりそうな施設等を9つ（広場・草地・舗装・屋根付き休憩所・ベンチ・遊具・樹木・防災倉庫・屋外トイレ）提示して、施設の寸法に合わせた施設カードと公園の敷地図を用いた「デザインゲーム」を3グループに分かれ行った（図-3）。また、デザインした公園の利用をシミュレーションした「公園の利用物語」を作り発表を行った。

「公園の利用物語」では、公園の近くに引っ越してきた一家をイメージし、春はお花見や記念撮影、夏は水遊び、秋はお祭り、冬は落ち葉で焼き芋といった年間を通じて公園でやりたいコトを寸劇で発表するなど、どのグループも臨場感たっぷりでユニークな発表を行った。利用物語を作ることで、やりたい「コト」と施設等「モノ」が有機的につながり、公園完成後の現場イメージが具体的なものとなった（表-4）。

各グループ共通の意見として、8つの候補施設（広場・草地・舗装・屋根付き休憩所・ベンチ・遊具・樹木・防災倉庫）の導入を期待する結果となった。屋外ト

イレについては、防犯、衛生などの面から設置しないほしいという意見があり設置しないこととなった。さまざまな施設の配置方法が考えられたため、今回出されたグループの各案をもとに市が配置案を検討し次回の検討会で提示することとした。

(4) 2020年度検討会（第4回）～この公園に相応しい案はどれ？

第3回検討会後、地域から「グループごとの議論を全体に発表する準備に時間が割かれ議論する時間が足りない」「グループごとの議論の過程で埋もれてしまった他グループの個人の意見が共有できない」といった意見があった。これまでは、グループごとの議論にすることで声の大きい人の独壇場にならないよう配慮してきたが、今回の検討会参加者は積極的かつ協調性が高く、全体でも十分に議論ができると判断し、第4回検討会からはグループごとの議論ではなく全体討論形式にすることとした。また、議論する時間を確保するために会自体を1回増やして全6回の検討会にすることとなった。

また、検討会での意見交換を効率的に行うため、第3回検討会で出されたアイデアをもとに作成した配置案を複数事前に提示し地域から意見を集めたうえで第4回検討会に臨むこととした。案について検討会メンバーをはじめとした地域の方々から、35通もの意見が集まり、これらを反映しまとめた新たな配置案（図-4）を検討会で提示し議論することとなった。

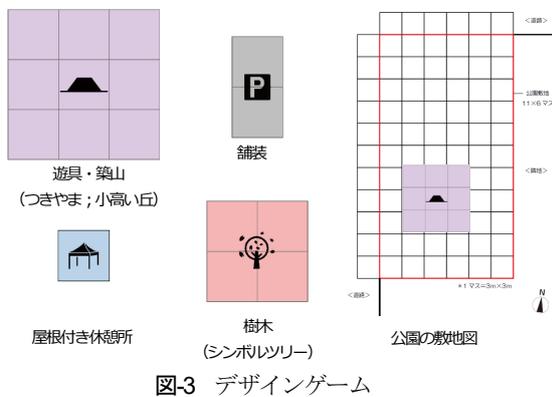


図-3 デザインゲーム

表-4 「コト」と「モノ」のつながりの例

キーワード	コト	モノ
進化する	・花壇づくり、緑化 ・舗装ゾーンへのペイント ・トリックアート ・クラウドファンディング	・樹木 ・草地 ・舗装
お大人が子どもを見守る	・見守り ・防災訓練 ・みんなが楽しめるプログラム実施 ・ボール遊び等利用ルール検討	・草地 ・屋根付き休憩所 ・ベンチ ・遊具（築山・水遊び場） ・防災倉庫
自由自慢できる	・公園愛称の設定 ・除草清掃 ・イベント企画開催 ・情報発信	・広場 ・舗装 ・ウォールベンチ（後述）



図-4 新たな配置案

検討会では、公園の位置づけ、築山の設置理由についての議論があり、「今回整備する公園は広い広場を設けてダイナミックにボール遊びをするような規模ではなく、日常的に小さい子どもを連れてくるような公園ではないか」「狭い公園の中で大人数が遊べる環境をつくるために築山に遊びの要素を集約したい」といった考えが共有された。

新たな配置案については概ね合意され、次回検討会で配置最終案を提示し施設のディテールについて検討を行うこととなった。

(5) 2020年度検討会（第5回）～この公園に相応しい案はどれ？

第4回検討会での意見をふまえて新たな配置案を修正したものを「配置最終案」として提示し、意見を聴いた。また、公園のメインやシンボルとなる「築山」「屋根付き休憩所」「シンボルツリー」について、それぞれ複数の施設案を提示し比較検討を行った。

総じて「おしゃれさが足りない」という意見があったため、施設の色味や素材、全体の統一感等について再検討することとした。また、子どもたちだけでも遊べる水遊び施設がほしいという強い要望があり、設置を検討することとなった。これらは、次回検討会において要望を反映した整備最終案を提示し決定することとした。

(6) 2020年度検討会（第6回）～公園の未来を語ろう！

第5回で提示した案を修正したものを最終案として提示し、整備計画を決定した（図-5）。また、これまでの検討会をふりかえるとともに、今後地域と公園がど

のように関わりたいか意見交換を行った。ファシリテーターからの働きかけもあり、「竣工後もこの公園に関わってほしい」「愛護会を立ち上げたい」「公園でイベントを行いたい」といった意見が地域から出され、2021年度も引き続き公園の利活用や運営に関わる計画や体制を作っていくことを確認し、2020年度の検討会を終えた。

(7) 2021年度検討会（全3回）

2021年度も引き続き地域と市で検討会を開催し、検討会のメンバーが核となり「コト」の担い手を募集するとともに、担い手による新たな活動団体の体制づくりや、公園を柔軟に使いこなし「し・お・じ」を実現するための方法の検討を行った。（図-6）活動団体の具体的な活動としては、通常のアシスタント活動である除草清掃に加え、公園愛称の設定、公園の利用ルールの検討、イベントの企画、子どもたちがより楽しく公園を使えるような仕掛けの検討などを挙げ計画づくりを行った。



図-6 検討会開催状況

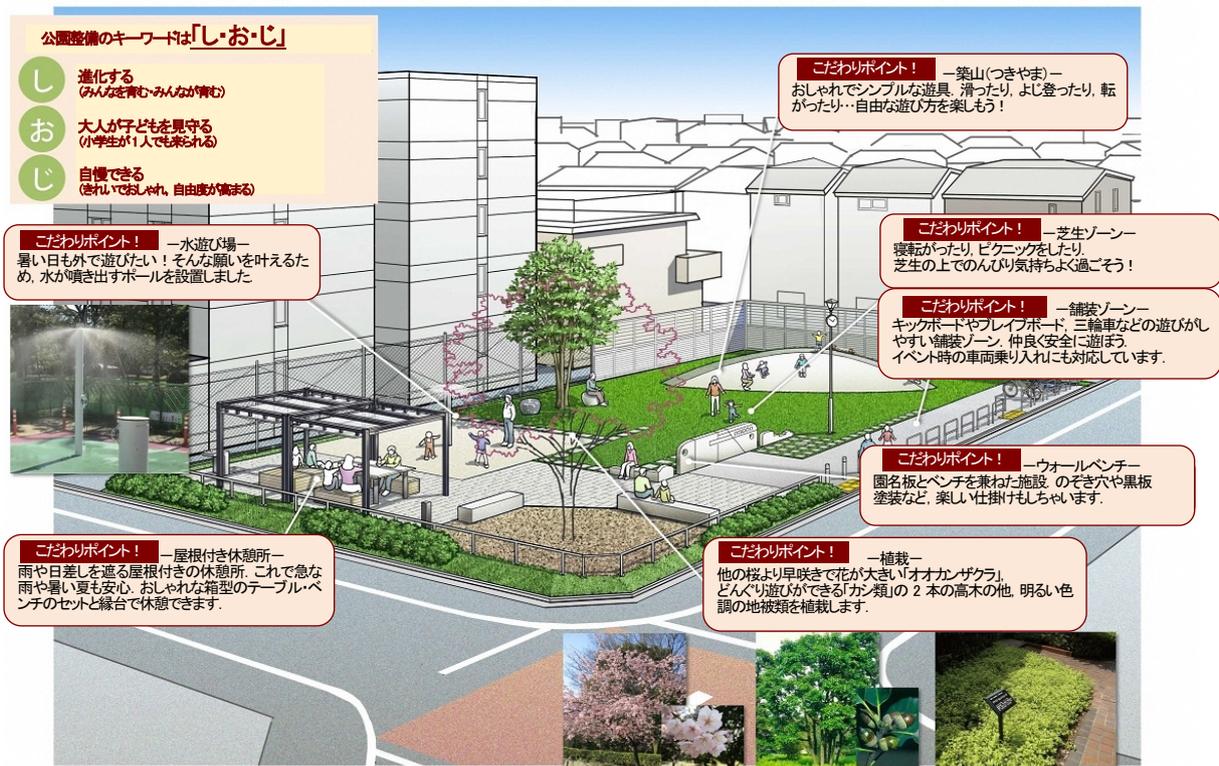


図-5 公園整備計画

5. 整備計画

2020年度の検討会により、やりたい「コト」と密接につながった公園整備計画が完成した。まず、公園敷地を道路面とフラットにし開放感を持たせた。エントランスは比較的交通量が少ない西側とし、交通量が多い北側は大人の見守り・休憩スペースとして屋根付き休憩所を設置した。エントランスの車止めはすべて可動式とし、イベント時はキッチンカーなどの車両の乗入も容易にした。また、ブレイブボードや三輪車などの遊びを想定して西側には広い舗装ゾーンを用意した。デザインについては、全体の色味に統一感を持たせ、地域の方々が考える「おしゃれ」を表現した。

遊びの施設については、一般的なブランコ・すべり台・鉄棒といった遊具は置かず子どもの発想で自由に遊べる特徴的な3つの施設を設置した。

(1) 築山

公園の敷地面積は、0.06haと小さく、多くの施設を設置することができない。また、やりたい「コト」として地域が交流するイベントが挙げられており、広場スペースを確保したいという地域の想いがあった。これらを前提に遊具を検討していく中で、複合遊具を設置するという案もあったが、狭い敷地を最大限活用するため、遊具に代わるものとして築山を設けることとなった。築山は、複数の子どもが一度に滑って遊ぶことができ、動線を遮る構造物が少ないので走り回ることもできるほか、転がる、登る、寝転ぶなど子どもの発想で自由に遊ぶことができる。築山の半分は半月形の人造石研ぎ出しコンクリートのすべり面、もう半分には芝生にステップを設け小さい子どもも楽しめるものとなっている（図-7）。



図-7 複数の子どもが一度に遊べる築山



図-8 水遊び場を中心に水遊びイベント開催

(2) 水遊び場

街区公園規模の公園で水遊び場がある公園は少ないが、今回は、公園の弱点である酷暑や雨天を克服し公園が使われる機会を増やしたいとの地域の想いから、水遊び場、屋根付き休憩所を設置することとなった。水遊び場設置には、水を循環させる場合衛生上の管理が必要となること、制御装置設置などのイニシャルコストが高いことが課題として挙げられる。この課題を解決するために今回は「ミストポール」という施設を採用することとした。ボタンを押すと一定時間ミストが散水されるもので、上水を使うため衛生的かつ電気制御も不要で、設置費用も標準的なすべり台と同程度である。排水は、水遊び場中心にある塩ビ小口径桝で行い、蓋を密閉蓋に変えることで水を溜めることもできる仕様となっている（図-8）。

(3) ウォールベンチ

狭い敷地を活用するため、園名板とベンチと遊びの要素を組み合わせたオリジナルの「ウォールベンチ」を設置することとなった。造形壁の表面に地域の方々のデザインをもとにした公園愛称表示と覗き穴を配し、裏面には黒板塗装のお絵描きボードと掲示板を取り付けた。掲示板は、公園整備コンセプトや利用ルールの掲示、イベント告知などに使用することができる。また、造形壁につながるベンチを設け、大人が座って子どもたちの遊びを見守ることができるようになっている（図-9）。

6. 利活用・運営

2021年度の検討会により、公園の愛称が「コマパ」に決定し、地域住民による公園利活用愛護会（コマパ会）が設立された。

公園最初のイベントとして、2022年1月29日に地域主催で公園の開園式が開催された。開園式は、あいさつやテープカットだけでなく、子どもたちが楽しめる遊びのプログラムを用意するなど、趣向を凝らしたイベントで、公園を楽しむ人たちの笑顔があふれていた。

コマパ会では、通常愛護会が行う除草・清掃だけでなく、子どもの見守り、利用ルールや公園を楽しく使いこなす仕掛け（イベントの企画開催や情報発信）の検討な



図-9 ウォールベンチと掲示物





図-10 利用ルールを工夫し狭小面積でもボール遊びを実現

ど(図-10),市との協定にもとづき幅広い活動を行なっている。最近では、ラジオ体操や水遊び、屋根付き休憩所での工作などのイベントを行っており、「コマバ」は「地域の庭」として愛され進化を続けている。市としては、今後の活動にも期待しつつ、その活動が軌道に乗るよう支援していきたい。

7. まとめ

今回、やりたい「コト」から検討をスタートしたことで実現されたことは、①地域の意見を反映したオリジナル리티あふれるおしゃれで自慢できる公園整備計画ができたこと、②整備計画がきちんと地域がやりたい「コト」とつながっていること、③地域がやりたい「コト」を市と地域の相互理解のもとで探すことができたこと、④やりたい「コト」が地域主体で実現され、公園が進化していること、である。

①については、おしゃれの基準が参加者各々で違い、全体の合意を得ることが困難であった。しかし、ファシリテーターという中立的な立場から、アイデアの検討主体は地域、施設デザインの設計者は市という役割を明確に示すようにしたことで、合意形成につなげることができた。②については、これまで公園・まちづくりの現場でさまざまな意見を汲み取りまとめてきたファシリテーターの経験を生かしながら市とファシリテーターの両者が調整しながら綿密なプログラム企画をすることにより、第3回検討会において、視覚的に「コト」と「モノ」をつなげていくことができた。③については、第1回検討会でのファシリテーターの講演「暮らしの質を高める公園」により、公園の本来のあり方について市と地域が意識を高めあったことから実現できた。④については地域の、自由な発想と熱心さ、優しさや思いやり、ご近所にお住まいの方の理解があったこと、地域と市の信頼関係が構築できたこと、これらが重なり実現に至ったと感じている。

一方、今回の検討会で苦労する場面もいくつかあった。まず、「コト」から考え始めた公園づくりではあったが「コト」を実現するための「モノ」を決定するにあたり

意見の対立があり、合意が得られない場面があった。この場面では、行政側が地域の求める「コト」をひたすらに聞き、その本質を理解することに努め、「聞き極める」ようにすることで、合意形成につなげていった。

また、「コト」の実現には担い手が必要だが、やりたい「コト」が、実は運営側でなく一公園利用者として参加したい「コト」であり、利活用・運営の検討がなかなか先に進めないという場面があった。この場面では、行政側から「コト」の実現のための方法を前向きかつ丁寧に考え、地域の関わり方をゆっくり具体的に伝え「勇気づける」ことで検討を前に進めることができた。

8. 今後の展望

新たな時代の緑とオープンスペース政策は、そのポテンシャルを最大限発揮するためにも「都市公園を一層柔軟に使いこなす」ことを重視すべきとされている。特に地域コミュニティの希薄化が問題となっている都市部においては、地域との合意にもとづく弾力的な公園管理が求められている。

身近な公園は、本来、暮らしの質を高める憩いや交流の場である。暮らしの質を高める公園を実現するためには、まず地域と市で「公園を柔軟に使いこなして地域に愛され暮らしの質を高める場にしよう!」という意識を共有することが必要である。次に、「コトありき」で地域の主体的で自由な発想から検討をスタートし、行政は地域の意見に対し前向きに建設的に考えて、地域の活動を促してゴールをめざしていくことが重要だと考える。行政としては、「だれが責任を持ち活動を継続するのか」「それは公園でしなくてもよいのでは」といった地域の公園への期待を奪う言葉はNGワードとし、地域の人々の暮らしを豊かにする本来あるべき公園の姿について改めて考えてみなければならないだろう。

今回は、地域の子どもたちのために、と常に前向きで建設的な議論を進めてきた地域の方々の姿勢に力をもらったり、日ごろの考え方を反省したりしながら検討会を進めてきた。この経験をこれからの身近な公園づくりに生かしていきたい。

地域によって公園をとりまく状況は異なるため今回の検討会の進め方をそのまま生かせるとは限らないが、この報告が身近な公園づくりの検討事例として今後生かされ、より良い公園づくりの手助けとなれば幸いである。

謝辞: この事業にあたり多大なご協力・ご助言をいただいた関係者の皆様、公園づくりにお力添えいただいた地域の皆様に、心より感謝申し上げます。

参考文献

- 1) 国土交通省(2016): 新たな時代の都市マネジメントに対応した都市公園等のあり方検討会最終とりまとめ

