

研究発表論文

岡崎市奈良井公園改修の参加型プロセスにみるデザイン上の特性に関する考察

Design Features of Participatory Renewal Process on Narai-park Okazaki city, Aichi pref.

天野 裕* 土肥真人*
Yutaka AMANO, Masato DOHI

摘要：本研究では、愛知県岡崎市南部に位置する近隣公園・奈良井公園における、利用者参加の公園デザインプロセスを対象とし、従来の公園計画との比較の上で、参加の公園デザインの特性について調査、分析を行った。研究の方法は、ワークショップで出された意見を整理し、空間デザインへ収斂するプロセスを構造化し、参加による空間デザインを従来の公園デザインの枠組みと比較し、参加型公園デザインの特性を把握する。結論として、①参加のデザインには、従来の公園に求められていた機能が担保され、かつ利用者の積極的活用や管理・運営への参加により具現化する新たな空間デザインが提示される可能性を見出すことができる。②空間デザインを介して生じる機能の対立は、デザインを支える根拠に遡上したレベルでの調整により解決されることが明らかになった。

1. 研究の背景と目的

近年、造園、都市計画、建築、土木、福祉など様々な分野の公的な計画において、住民参加が推進されており、ワークショップ（以下、WS）は住民参加を支える手法として広く用いられている¹⁾²⁾。その成果は様々に報告されているが、それらのほとんどはプロセスを、行政・住民の意識変容や関係性の変容、計画内容の改変等などといったソフト的な成果との因果関係で有効性をはかるものである³⁾⁴⁾。高野らは住民参加におけるデザイナーの役割は、計画づくりへの参加と様々な体験や考えを共有するプロセスを推進するコーディネーターとしての役割と、造形をデザインするデザイナーとしての役割の双方で指導性と独創性を発揮することであると述べているが⁵⁾、管見では参加のデザインの研究・報告は、プロセス評価やコーディネーター的な役割に重きが置かれており、一方で参加型デザインの評価の基準は未だ未確定であり、参加型プロセスにおけるデザイン行為の特性は明らかにされていない。

そこで本研究では、参加による公園デザインを従来型の公園デザインと比較の上、機能面から見た参加のデザインの評価と、参加型プロセスのデザイン上の特性の抽出を目的とする。

2. 対象地の概要と研究の方法

(1) 対象地とワークショップの概要

本研究では、愛知県岡崎市の南部に位置する近隣公園・奈良井公園における参加型公園づくりのプロセスを対象とする。

当該地区では、奈良井公園の地下に貯水池を設置する流域貯留浸透事業の竣工を1年後に控えた1999年6月から、筆者らが地区住民の協力を得ながら3回のWSを実施して住民提案を作成し、同年10月岡崎市公園緑地課に提出した⁶⁾。住民提案を受け、2001年度、同課が奈良井公園改修計画案を作成、住民提案を作

成した市民組織とWSを同年7月、9月と2回共催し、現在も行政と住民間で継続して公園計画・デザインの調整を行っている。WSの概要は表-1に示す⁷⁾。

(2) 研究の方法

1999年の3回のWSを「第1期WS」、2001年の2回のWSを「第2期WS」とする。3章では、第1期WSで出された意見を整理するため、5種類に分類し、公園に対する考え方、提案や要望がどのように空間に位置づくかを把握する。また、提案された公園計画・デザインを、公園機能と施設構成のモデルと照合し、評価する。4章では、住民提案を元に作成された公園改修計画案と、それに対して第2期WSで出された意見を対象とし、提示された空間像に対して、どのような意見が出され、それらがいかにか修正案として収斂していくかを、3章と同様に把握する。5章で、2つのプロセスを比較し、総合的に考察する。

3. 第1期WSによる住民提案の特徴

(1) 意見の分類

提案された具体的施設や空間構成を〔空間デザイン〕とし、〔空間デザイン〕に関する直接的・具体的な利用や管理のイメージを、空間デザインを決定する〔直接的因子〕、〔空間デザイン〕に関する間接的・抽象的な利用や管理のイメージを、空間デザインの〔間接的因子〕とする。また、現況の把握・問題認識に関する確認事項を〔現況把握〕、公園の空間形態や利用に関する概念・理念的な意見を〔コンセプト〕として整理し、構造化を行った。どのWSでどの属性の意見が出ているかを表わしたものが表-2である。

各回のWSのテーマに拠るところが大きいと思われるが、第1回で現況に関する意見が出され、第2回はコンセプトから具体

表-1 奈良井公園ワークショップの概要 ※1

WS	実施日	主催	テーマ	用いた手法	参加人数	性別		年齢					新規参加者人数	
						男性	女性	20代	30代	40代	50代	60代以上		児童
第1期	H11.8.19	市民組織	敷地と周辺の魅力と問題点の把握	まち歩き	17	6	11	1	4	4	3	2	3	8
	H11.7.17	市民組織	公園計画の基本的な目標を話し合う	ワークショップ	16	5	11	1	3	4	4	1	3	
	H11.8.21	市民組織	具体的なデザインと配置を決定	デザインゲーム	15	5	10	0	0	7	7	1	0	
市民団体が住民提案を作成、岡崎市公園緑地課に提出														
岡崎市公園緑地課が奈良井公園改修計画案を作成														
第2期	H13.7.8	市民組織、公園緑地課共催	改修計画の評価と修正①	KJ法	21	12	9	0	3	5	10	3	0	13
	H13.9.22	市民組織、公園緑地課共催	改修計画の評価と修正②	原寸確認ゲーム	34	13	20	0	5	10	5	5	8	22

※1) 参加者の属性の概要・・・主婦、町会長、子ども会役員、建築家、会社員、身体障害者、学生、市議会議員、住職など

*東京工業大学情報理工学研究所

表-2 第1期WSで出された意見の属性

	コンセプト	現状把握	間接的因子	直接的因子	空間デザイン	計
WS1	1	10	0	0	8	19
WS2	17	5	17	70	87	196
WS3	3	1	0	8	41	53
計	21	16	17	78	136	268

的な空間の形態まで幅広い意見が出され、第3回で空間デザインに集約されていることが読み取れる。

(2) 住民提案の公園機能と施設構成

WSで出された意見が、都市施設の構成要素としての公園に求められる機能と施設に、どのように対応しているかを把握するため、池原⁹⁾の分類格子を援用し、前節で構造化した意見を整理する。まず、〔空間デザイン〕を公園施設に対応させて分類し、〔空間デザイン〕を支えているその他の意見を結び付け構造化した(図-1)。また、最終的に住民提案として市に提出された〔空間デザイン〕を図面で表わしたものが図-2である。

池原が公園機能として挙げている13項目のうち、『埋葬』を除いた12項目に対応する機能が提案されている⁹⁾。施設に対応する住民提案の〔空間デザイン〕136件のうち、芝生や木陰など『休息・展望』機能を担う施設が25件(18%)と最も多く、次いで『スポーツ』施設の20件(15%)、『遊戯』施設の17件(13%)が多く挙げられている。また、各項目を網羅的に〔空間デザイン〕が列挙され、その中から多様な施設がほぼ偏りなく最終案に選出されていることがわかる。

(3) 空間デザインを支える意見の構造

次に〔コンセプト〕と具体的な空間デザイン、行為・活動との関連性に着目する。「自然とのふれあいを大事に考える」というコンセプトは、〔現状把握〕における現況の自然環境の魅力発見や、〔間接的因子〕〔直接的因子〕に見られるような自然との接触への志向を通じて、『生理的存在効果』『心理的・視覚的存在効果』『鑑賞』機能を担う空間デザインと結びついている。

「集団で楽しむ広いスペースと個人でくつろぐスペースを兼ね備えた公園」というコンセプトは、『娯楽・教養』『集会所』『スポーツ』の〔直接的因子〕〔間接的因子〕で出されている「大人と子供の木工細工」「有志で花壇を管理」「定期的イベント」などの集団での行為・活動と、『休息・展望』『休養・軽運動』の「木陰で読書」「人目を気にせず寝転がる」「のんびりする」などの小人数の行為・活動、及びそれらに対応する空間デザインにより、具現化されることが期待できる。

「資源ステーション¹⁰⁾」「コミュニティガーデン」「街角図書館」などは、これらに関連する〔直接的因子〕で示されているような利用者の主体的な活動が伴って初めて成立する。これらの空間デザインは、池原のモデルには含まれておらず、コンセプトで述べられている「心地よい公園は自分たちの手で作る」「行政からお金よりも自由をもらう」という姿勢により、新たな公園の利用とデザインが創出される可能性が示されていると言える。

以上より、第1期WSによる住民提案は、公園に必要なとされる機能と施設を網羅し、従来の枠組みにとられないコンセプトから具体的な利用イメージを伴いつつ、公園の積極的な活用を図る計画であると評価できる。

4. 提示された空間像に対する修正案の提示

第2期WSでは、公園緑地課作成の改修計画案に対する評価とその理由を尋ねている。第4回WSで図面を見ながら意見を出しあい、第5回WSでは第4回WSで挙げた議題に焦点を絞り、現地に赴き原寸で改修計画案を確認し、さらに議論を重ねた。これらの意見を、3章と同様に構造化を行った。

(1) 住民提案と改修計画案の相違点

住民提案(図-2)の中の〔空間デザイン〕が、公園緑地課が作成した奈良井公園改修計画案にどのように位置づいているかを

表わしたものが図-3である。住民提案からの大きな変更点としては、バスケットゴール(P)やボールあて用の壁(Q)、ゲートボールやスケボー用の舗装地盤(R)を配したスポーツ広場が、芝生広場となったこと(F)、野球グラウンド境界に高木だけでなく、低木植栽を施したこと(d)、築山の頂上のシンボルツリー(C)がなくなったこと、築山の北側に東屋(f)、各ゾーンをしきるように配された遊歩道が新たに加えられたことが挙げられる。また、2つの築山間に階段状のベンチ(H)、木製の遊具(S)等を配置し、縁側(J)、資源ステーション(Z)、街角文庫(X)としての空間利用が想定されていた一連の施設は採用されなかった。

(2) 問題提起から修正案に至るプロセス

表-3 第2期WSで出された意見の属性

	コンセプト	現状把握	間接的因子	直接的因子	空間デザイン	計
WS4	9	2	1	12	33	57
WS5	0	14	6	28	50	98
計	9	16	7	40	83	155

第1期WSの意見と同様、空間デザインに関する意見が過半数を占めた。現状把握に関する意見の割合が若干多いことを除けば、第2期の意見の属性の割合は、第1期と同程度である。

各意見を池原の分析格子に分類し、関連する項目を結びつけたものが図-4である。機能別に見ると、『心理的・視覚的存在効果』『鑑賞』『娯楽・教養』『集会所』に関する意見がなく、『象徴性』も意見が1つあるだけである。図-3でこれら機能に対応する提案内容を参照すると、C,D,E,W,X,Y,Z,a,b,cのうち、『心理的・視覚的存在効果』を持つD「公園周囲に花壇」と『娯楽・教養』機能を担うY「コミュニティガーデン」以外の〔空間デザイン〕は反映されておらず、『鑑賞』『集会所』『象徴性』が位置付けられていない。また、これらの欠落した機能に対しては意見が出ていない。

改修計画案に対する反対意見は、「グラウンド境界の植栽」「グラウンド境界のスロープ」「築山」などの〔空間デザイン〕に関するものが多く出された。これらの空間デザインはそれぞれ『休息・展望』『休養・軽運動』『生理的存在効果』の機能を担うものであるが、反対意見の根拠ともなる〔直接的因子〕は、『保安・防犯』『スポーツ』機能から出されている。

「グラウンド境界の植栽」は『保安・防犯』機能を阻害する空間デザインとして反対されているが、それに対し「夏涼しく、冬暖かいように樹木はもっとあった方がよい」という『生理的存在効果』機能からの支持と、「下の方を剪定してやれば見通しも確保できる」という具体的な管理イメージが提示され、「高木を減らして大きく育て日陰を作る」などの代替案が出された。

「築山」も同様に、『保安・防犯』の観点から問題視されているが、「丘の高さで見通しが変わる」ことが確認され、また「子供が滑り降りて遊ぶ」「芝生の丘は気持ちよさそう」という具体的な利用イメージに擁護され、「1つは高く、1つは低くする」という代替案が提示された。一方、「グラウンド境界のスロープ」は、〔現状把握〕〔直接的因子〕からの〔空間デザイン〕を補強する意見が出なかったため、代替案の提示に至っていない。

『スポーツ』機能に関する意見では、「立派な設備があると大人が使って子供の利用機会が減る」ことへの危惧から、バックネットは不要とする声が挙がり、バックネットの設置を巡って意見が対立したが、「子供たちの公園にする」というコンセプトが確認され、それに応じて「子供以外の利用者は申し込み制にする」という管理面での解決策が提示された。

第2期WSでは上記のような反対意見のほか、「公園を一周できる遊歩道」「照明」等の意見が出されているが、それらは関連する〔直接的因子〕〔間接的因子〕〔現状把握〕がいずれも機能の枠組みから逸脱することなく〔空間デザイン〕に繋がっていた。

コンセプト	現状把握	間接的因子	直接的因子	空間デザイン	池原の分類格子	
自然から学びたい 子どもが仲良く 遊べる公園	公園付近の自家農園で美のなる木発見① 至るところで聞こえる鳥のさえずり①②	鳥のさえずり、虫の声を楽しむ② 季節の移り変わりを感ずる② 自然と触れ合う②	実を食べる②② 魚とり② トンボと遊ぶ② 水遊び③⑤ 春に見花②②	どんぐりの木②、実のなる木②⑤ 虫が集まる木② ピトパ①②③ 池② 15 築山②③ シンボルツリー②③ 公園周囲に花壇②③④ 8 噴水② 3 梅や桜②② 3 憩いのある照明①	施設 公園機能 樹木 動物 池 丘 築山 樹木 花壇 噴水 樹木 照明	公園機能 生理的存在効果 心理的・視覚的存在効果 鑑賞
	水の管理は大変② 管理費はどうするの②③	憩う②② ポットする②② 人目を気にせず寝転がる② のんびりする②	芝生でお弁当を食べる② 木陰で読書②③ 子供が遊ぶのを眺める②③ 友達とおしゃべり② 立ち話②・ハンモック② 雨宿りする②② スポーツ観戦②②③	芝生①②④③ テーブルと椅子②② 木陰②③③ 階段状のベンチ②③④ ふじ櫛②② 緑側②② 屋根のある休憩所② 25 観戦できるスロープ②③③	樹木 照明 芝生地 野外卓 緑陰樹(下) ベンチ パーゴラ 休憩所	休息・展望
	緩やかな南向きの斜面になっている②②	公園北側の街路が魅力① 北側の街路の本の根が出てきて地面がポコポコ①②	体カブリ②② 裸足で歩く②② ジョギング②② インラインスケート②③ スケート② 車椅子でも通れる③ フットベース②③ ソフトボール②② 球技大会の練習②② サッカー② クラフトゴルフ② ハドミン ②バスケ②② ゲートボール② テニスの壁打ち②	北側街路を整備する① 遊歩道①②③③ 障害者用の駐車場① 球技用グラウンド②③③③ バスケットゴール②②③② カカゴール②③ ケートホール場②③② ポールをぶつける壁②③	丘陵 水面 広場 散策路 駐車場 多目的スポーツ広場 各種スポーツ施設	休養・軽運動 遊覧 スポーツ
	子どもが遊んでいない①	共同作業で何か残るものを作る② 定期的イベント② 水鉄砲を作って遊ぶ② 鯉のぼり② 焼き芋② 餅つき② 煮じょうゆ② 風上げ② イベント情報を確認② 持ち合わせできる② トイレの壁に皆で絵を描く②③	幼児から高学年の子供まで遊べる② 木登り②③ 小屋を作る②② 高見の見物② 音楽会②② 演劇② 不要な本を置いて自由に貸し借り②② 有志で花壇を管理②③ 堆肥を持ち寄る② 花を植える② リサイクルバザー②② 資源再利用ワークショップ② オモチャの病院② 用具小屋を作る② 大人と子供の木工細工②② イベント情報を確認② 持ち合わせできる② トイレの壁に皆で絵を描く②③	木製の遊具②④ 遊具下にケガ防止② アスレチック②②③ フランコ②③ スベリ台② シーソー② 周囲に柵② 17 プレーバーク② 木の上の小屋②② 野外ステージ②③③ 街角文庫②② 9 コミュニティガーデン②②③ 資源ステーション②④③④ 10 集会所②② 4 シンボルになる時計台②② 井戸・奈良井の泉③ 5 トイレの周りに植込み②③ 明るいトイレ②③	遊具 遊戯広場 野外ステージ 広場 集会所 モニュメント トイレ	遊戯 娯楽・教養 集會合 象徴性 利用サービス
	緩やかな南向きの斜面になっている②②	公園北側の街路が魅力① 北側の街路の本の根が出てきて地面がポコポコ①②	体カブリ②② 裸足で歩く②② ジョギング②② インラインスケート②③ スケート② 車椅子でも通れる③ フットベース②③ ソフトボール②② 球技大会の練習②② サッカー② クラフトゴルフ② ハドミン ②バスケ②② ゲートボール② テニスの壁打ち②	北側街路を整備する① 遊歩道①②③③ 障害者用の駐車場① 球技用グラウンド②③③③ バスケットゴール②②③② カカゴール②③ ケートホール場②③② ポールをぶつける壁②③	丘陵 水面 広場 散策路 駐車場 多目的スポーツ広場 各種スポーツ施設	休養・軽運動 遊覧 スポーツ
	子どもが遊んでいない①	共同作業で何か残るものを作る② 定期的イベント② 水鉄砲を作って遊ぶ② 鯉のぼり② 焼き芋② 餅つき② 煮じょうゆ② 風上げ② イベント情報を確認② 持ち合わせできる② トイレの壁に皆で絵を描く②③	幼児から高学年の子供まで遊べる② 木登り②③ 小屋を作る②② 高見の見物② 音楽会②② 演劇② 不要な本を置いて自由に貸し借り②② 有志で花壇を管理②③ 堆肥を持ち寄る② 花を植える② リサイクルバザー②② 資源再利用ワークショップ② オモチャの病院② 用具小屋を作る② 大人と子供の木工細工②② イベント情報を確認② 持ち合わせできる② トイレの壁に皆で絵を描く②③	木製の遊具②④ 遊具下にケガ防止② アスレチック②②③ フランコ②③ スベリ台② シーソー② 周囲に柵② 17 プレーバーク② 木の上の小屋②② 野外ステージ②③③ 街角文庫②② 9 コミュニティガーデン②②③ 資源ステーション②④③④ 10 集会所②② 4 シンボルになる時計台②② 井戸・奈良井の泉③ 5 トイレの周りに植込み②③ 明るいトイレ②③	遊具 遊戯広場 野外ステージ 広場 集会所 モニュメント トイレ	遊戯 娯楽・教養 集會合 象徴性 利用サービス
	緩やかな南向きの斜面になっている②②	公園北側の街路が魅力① 北側の街路の本の根が出てきて地面がポコポコ①②	体カブリ②② 裸足で歩く②② ジョギング②② インラインスケート②③ スケート② 車椅子でも通れる③ フットベース②③ ソフトボール②② 球技大会の練習②② サッカー② クラフトゴルフ② ハドミン ②バスケ②② ゲートボール② テニスの壁打ち②	北側街路を整備する① 遊歩道①②③③ 障害者用の駐車場① 球技用グラウンド②③③③ バスケットゴール②②③② カカゴール②③ ケートホール場②③② ポールをぶつける壁②③	丘陵 水面 広場 散策路 駐車場 多目的スポーツ広場 各種スポーツ施設	休養・軽運動 遊覧 スポーツ
	子どもが遊んでいない①	共同作業で何か残るものを作る② 定期的イベント② 水鉄砲を作って遊ぶ② 鯉のぼり② 焼き芋② 餅つき② 煮じょうゆ② 風上げ② イベント情報を確認② 持ち合わせできる② トイレの壁に皆で絵を描く②③	幼児から高学年の子供まで遊べる② 木登り②③ 小屋を作る②② 高見の見物② 音楽会②② 演劇② 不要な本を置いて自由に貸し借り②② 有志で花壇を管理②③ 堆肥を持ち寄る② 花を植える② リサイクルバザー②② 資源再利用ワークショップ② オモチャの病院② 用具小屋を作る② 大人と子供の木工細工②② イベント情報を確認② 持ち合わせできる② トイレの壁に皆で絵を描く②③	木製の遊具②④ 遊具下にケガ防止② アスレチック②②③ フランコ②③ スベリ台② シーソー② 周囲に柵② 17 プレーバーク② 木の上の小屋②② 野外ステージ②③③ 街角文庫②② 9 コミュニティガーデン②②③ 資源ステーション②④③④ 10 集会所②② 4 シンボルになる時計台②② 井戸・奈良井の泉③ 5 トイレの周りに植込み②③ 明るいトイレ②③	遊具 遊戯広場 野外ステージ 広場 集会所 モニュメント トイレ	遊戯 娯楽・教養 集會合 象徴性 利用サービス
	緩やかな南向きの斜面になっている②②	公園北側の街路が魅力① 北側の街路の本の根が出てきて地面がポコポコ①②	体カブリ②② 裸足で歩く②② ジョギング②② インラインスケート②③ スケート② 車椅子でも通れる③ フットベース②③ ソフトボール②② 球技大会の練習②② サッカー② クラフトゴルフ② ハドミン ②バスケ②② ゲートボール② テニスの壁打ち②	北側街路を整備する① 遊歩道①②③③ 障害者用の駐車場① 球技用グラウンド②③③③ バスケットゴール②②③② カカゴール②③ ケートホール場②③② ポールをぶつける壁②③	丘陵 水面 広場 散策路 駐車場 多目的スポーツ広場 各種スポーツ施設	休養・軽運動 遊覧 スポーツ

図-1 第1期WSの意見構造

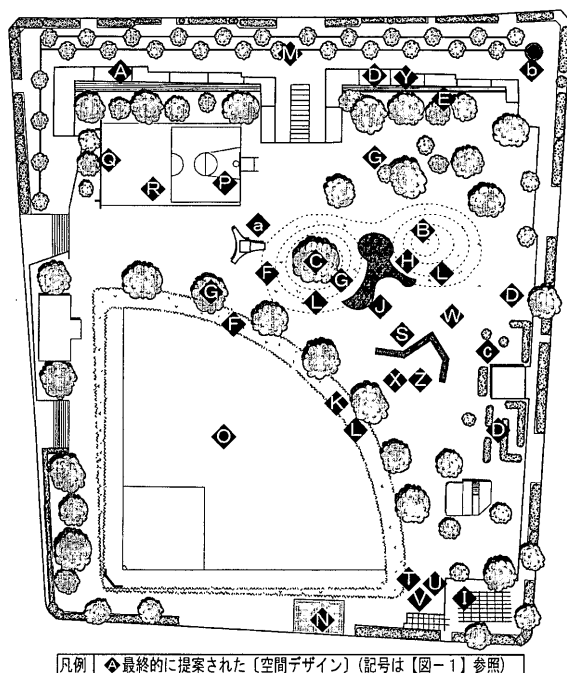


図-2 奈良井公園住民提案平面図

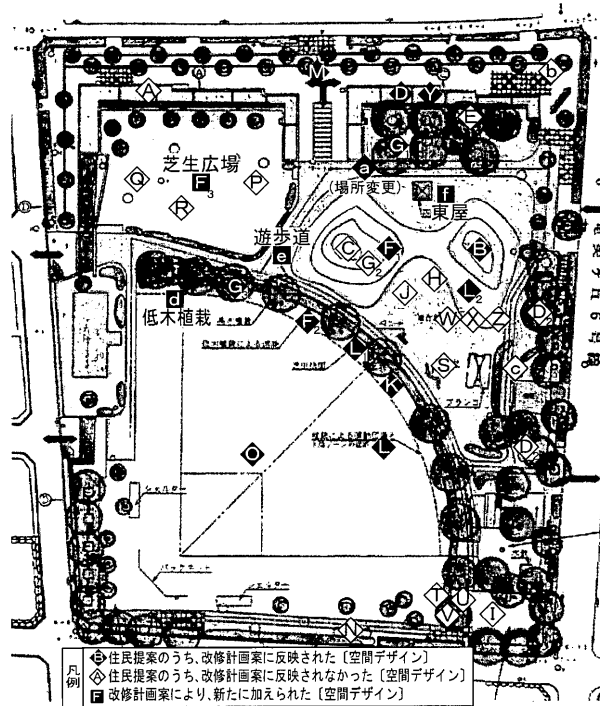
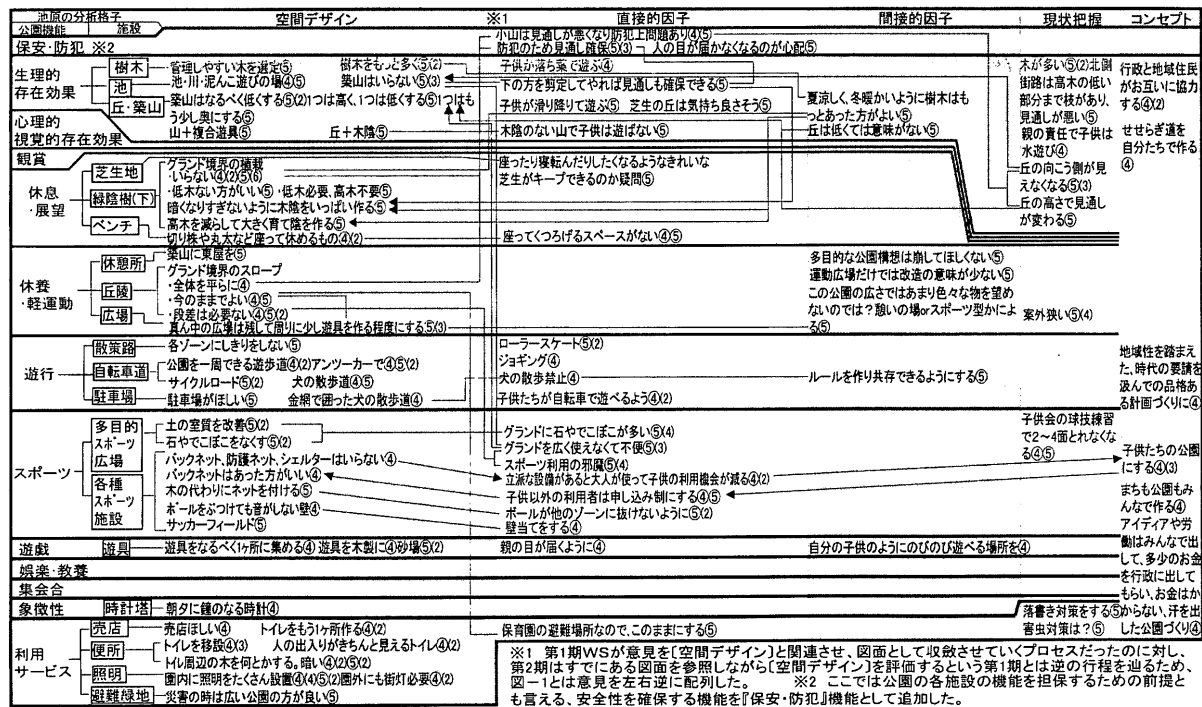


図-3 奈良井公園改修計画案平面図



5. 総合的考察

第1期WSの「コンセプト」[間接的因子]の中には、複数の機能を横断し、「空間デザイン」に結びつくものもあったが、それらは機能間の対立を生むものではなく、全ての機能が共存して「空間デザイン」に位置付けられていた。

しかし、第2期では、ある機能を担う「空間デザイン」が、他の機能を阻害していることが指摘された。「空間デザイン」を介して対立する機能は、「間接的因子」や「現状把握」[コンセプト]などから、解決の糸口となる意見が出されると、複数の機能を両立するように、あるいはいずれかを優先させて、再び「空間デザイン」の代替案が提示されていた。

また、第1期では池原の掲げる公園機能に対し、網羅的に「空間デザイン」が提案されていたが、第2期では意見が行政の改修計画案に示されているものに集中し、採用されなかった「空間デザイン」に対しては意見が出されていないことが明らかとなった。

6. 結論

本研究では以下のことが明らかになった。

参考文献・補注

1) 伊藤雅春 (2001) : 参加のデザインによる設計方法論 : 造景 No.33, 129-136
 2) 菅 博嗣・前田文章 (1997) : 参加型公園づくりの全国事例概要 : ランドスケープ研究 60(3), 234-241
 3) 村田義郎・延藤安弘 (2000) : 参加型計画づくりにおける住民と行政の意識及び計画内容の変容過程についての考察-ワークショップによる都市計画道路及び水辺空間整備計画策定(柳井市)を事例として- : 第35回日本都市計画学会学術研究論文集, 865-870
 4) 阿部浩之・湯沢 昭 (2001) : ワークショップにおける合意形成プロセスの評価 : 第36

回日本都市計画学会学術研究論文集, 55-60
 5) 高野文彰・村松徳彦 (1997) : 住民参加のデザインと質 : ランドスケープ研究 60(3), 212-214
 6) 筆者らは、全てのWSの企画・運営と、行政・住民間の情報伝達や対話のサポート等を専門家として受け持った。
 7) 第1期WSの実施前に、広く一般住民に参加を呼びかけると同時に、当該地区の町会長、子ども会役員、主婦、老人会、小学校校長、隣接保育園の園長、建築家、造園職経験者等に直接参加の呼びかけを行った。その他、主な周知手段は、第1期、2期とも回覧版と口コミに拠っている。第1期で

は、高齢者、児童の参加が十分とは言えないが、第2期では行政が主体的に計画づくりに参加してきたため、参加者の増加が見られる。第1期の参加者の代表性は図-1 における意見の多様性から問題なかったと考える。
 8) 池原謙一郎 (1978) : 造園ハンドブック : 日本造園学会, 468pp
 9) 図-1では『埋葬』機能の項目を割愛した。
 10) 「資源ステーション」…第2回WSで「地域住民がいらないものを持ちより資源をリサイクルする、人と物の発着場所」として参加者が命名した施設

- ① 参加の公園デザインでは、従来の公園デザインに必要とされていた機能が担保され得る。さらに従来の枠組みでは見られなかった、利用者の積極的活用や管理・運営への参加により具現化される「空間デザイン」が提案された。
- ② デザインを介した機能の対立は、デザインを支える根拠に遡上したレベルでの調整により解決される。
- ③ 空間像が先に示されると、利用者の意見が図示されたものに偏る可能性が指摘できる。

上記①③のデザイン特性を考慮し、利用者の多様な意見を公園の計画・デザインに盛り込み、より豊かな公園利用の促進を図るためには、公園の図面作成以前の計画初期段階から利用者の参加が望まれる。また、②③より、「空間デザイン」上の意見対立の適正な調整と、図面化される前後の意見の偏向のチェックと改善が、新たな専門性として参加のデザイナーに要請されている。

謝辞 : 本論文は、ワークショップ参加者及び岡崎市公園緑地課、岡崎 CDC 研究会の三矢勝司氏らの奈良井公園に対する取り組みに支えられるものである。記して感謝の意を表する。

Summary : The purpose of this thesis is to grasp participatory park design features compared with usual park design contents. We focused on residents' opinions for the park design of Narai-park Okazaki city, Aichi pref. and overlay those on authorized park design table. Results are follows, 1. Participatory design cover almost all concepts and facilities those usual park design table shows. 2. Residents solved some conflicts on design issue by withdrawing to design concepts.