

有馬富士公園 湿地ゾーンにおける インタープリテーションの提案

大根 裕士・神田 将史・高橋 俊介・福永 一登
(兵庫県立淡路景観園芸学校)

田中 沙紀・久保 友美・小室 宏美・野下 彩香・古川 舞美・山脇 麻代
(神戸学院大学)

概要

三田市にある県立有馬富士公園北部の900㎡にわたる湿地エリアは、都市近郊に残された優れた自然環境として、非常に貴重な環境学習の場である。なぜなら、ここには数多くの貴重種が分布しており、ヒメタイコウチ（絶滅危惧種兵庫Aランク）やサクラバハノキ（絶滅危惧種近畿Cランク）ギフチョウ（絶滅危惧種兵庫Bランク）などが生息している。また湿地を産卵場所にする両生類であるモリアオガエル（絶滅危惧種兵庫Bランク）やカスミサンショウウオ（絶滅危惧種兵庫Bランク）の産卵場所としても貴重である。現在の整備・運営方針としては、①湿地エリアの利用は自然環境にインパクトを与えない方法で行う。②湿地の整備は重機を使用せず、人力により行う。③生態系保全と安全対策をハード、ソフト両面より行う。④湿地エリアの魅力向上と有効活用を目指し、ハード、ソフト両面の整備を行う。となっている。今回は上記④の点に着目し、具体的提案を行う。なお、ここでいう湿地とは、水面のあるエリアのみを指すのではなく、集水域（周辺の二次林も含む）全体を指すものとする。



サクラバハノキ

背景

現地視察およびワークショップを行った結果、有馬富士公園における湿地の魅力として、知的魅力と感覚的魅力があることがわかった（下表参照）。知的魅力としては、“貴重種のモリアオガエルは木々に登って産卵すること”や“オオサンショウウオが産卵する場所を確保するために、市民グループが創られた凹地が50箇所くらいあること”などが挙げられたが、一般来園者が予備知識を持たずに湿地を訪れても、それらの魅力に気づくことは難しいと思われる。一方、感覚的魅力としては、“しっとりしている（美肌によい、マイナスイオンが出ている）”や“倒木がアーチ状のトンネルを作り出していたり、苔むした石が重なっていたりと、神聖な深い森であった”など非常に多様な魅力が抽出され、湿地としての魅力だけではなく森と湿地がおりなす自然環境としての魅力が挙げられたことが特徴であった。



湿原の風景

湿地の知的魅力と感覚的魅力

知的魅力	感覚的魅力
<ul style="list-style-type: none"> ・貴重種が多数存在し、非常に生物多様性の高い環境である ・カスミサンショウウオが産卵する場所を確保するために、市民グループが創られた凹地が50箇所くらいあること ・湿地の池部分に木々が被っていることにより夏でも木陰ができ、水の蒸散を押さえ、また落ち葉が池の生物に栄養を与えるなど、水面とそれを被う木々のセット景観が魅力 ・周辺の森は手入れがされた「明るい森」 ・木々に登って産卵するモリアオガエルがいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・しっとりしている（美肌によい、マイナスイオン） ・冒険心をそそる ・行きと帰りで景色が違う ・明るいところと暗いところがある ・歩いた時にする音が色々ある（落ち葉、枝、土など） ・秋冬には葉っぱがひらひら舞っていた ・キノコや木々に触れて感じる自然 ・面白い形をした木々（ふぞろいな木） ・神聖さ、もののけの森 ・レアさ ・甘いにおい（タカノツメ）

インタープリテーションのデザインプロセス

上記に整理した湿地の魅力を来園者に楽しくわかりやすく伝え、またこの場所を訪れたいと思ってもらうためワークショップを実施、下表のデザインプロセスをたどり、4つの企画を立案した。

表 インタープリテーションのデザインプロセス

- | |
|---|
| <p>□来園者が園に到着してからパークセンターに行くまでのデザイン</p> <ol style="list-style-type: none">1. 場所のミッションや場所の特性（知的・感覚的）は何か2. そのミッションや特性を短いタイトルで表現するとしたらどういうタイトルか3. そのミッションや特性を表すキャラクターはどのようなイメージか <p>□お土産のデザイン（ビジターに何を持ち帰ってほしいか→アウトカム→再来園に繋げる）</p> <ol style="list-style-type: none">1. 知識として何を持ち帰るか2. 感覚として何を持ち帰るか3. 具体的なものとして何を持ち帰るか4. お腹（食事）で何を持ち帰るか <p>□湿地でのプログラムデザイン</p> <ol style="list-style-type: none">1. 何をするのか（企画）2. どういう動機付けが良いか3. 体験を分かりやすくするためには何が必要か4. サービスやプログラムで伝えられなかったことを伝えるためには何が必要か5. どのようにそのサービスやプログラムを評価するか |
|---|

企画提案1：「神聖なる湿地 ～湿地の魅力を凝縮したミニチュアの提案～」

■ねらい：

湿地エリアは、来園者が訪れるだけで、自然の魅力を感じてもらえることで、環境学習の場としては成り立つものである。しかし、まずは来園者がこの場所に興味を持ち、湿地エリアに対して、見てみたい・行ってみたいと思ってもらうことが重要である。また、ある程度の予備知識を持って湿地エリアを訪れることで、より高度な環境学習の場としての活用ができる。上記で挙げたとおり、湿地エリアには、森としての魅力と、そこでしか見られない貴重な生態系がある。それを子どもにも分かりやすい形で来園者に伝え、湿地エリアに興味を持ってもらうことを目的とする。

■企画内容：

現地の湿地にある材料で小さな湿地を再現することにより、来園者が実際に目で見て感じ、興味を持ってもらい、湿地を訪れるきっかけとなるミニチュア作りを行った。ミニチュアには“サンショウウオの産卵場所としての凹地”や“木々に被われ陰のあるエリアと手入れの行き届いたエリア”など、湿地の空間的な面白さを再現した。また、神聖な雰囲気がでるよう、苔をベースに実際に存在する植物を材料として作成した。さらに、湿地解説パネルの展示により現地の植物や生物の紹介を行い、湿地の魅力を子どもでも分かる形で表現した。この装置によって、来園者は現地を訪れるまでに予備知識を得ることができ、より深い湿地体験をすることができるだろう。



実際に作製した湿地のミニチュア

企画提案2：「カエルにとって落ち葉は生活必需品。」

■ねらい：

カエルは落ち葉を分解するダニやミミズなどの小動物を餌とする。また、冬場は落ち葉の下に隠れて越冬する。このように、カエルと落ち葉はかけがえのない関係にあるといえるだろう。湿地に生きる代表的生物であるカエルと湿地環境の一つである落ち葉との関係を楽しく理解するためのプログラムを提案する。

■企画内容：

はじめに“シッチ（湿地ゾーンのキャラクター。後文参照。）”の描かれたTシャツを着てもらおう。Tシャツを着ることでモチベーションを高め、他の参加者との共同体意識も喚起させる。次に里山や湿地を散策するなかで自分が「Tシャツに付けたい」と思う葉っぱや泥などを集め、その場でつける。転がってつけるのもいいだろう。そうすることで落ち葉が敷き詰められた湿地ならではの地面の柔らかさを体全体で体感できる。また、どんなTシャツにするかは自分次第で、“シッチ”に飾りをつけたり、“シッチ”のまわりにたくさん葉をつけたりする。つまり、何にもとらわれずそれぞれに自分だけの“シッチ”を作り上げてもらう。結果、オリジナルなTシャツができあがり、さらにそれを希望者は持ち帰ることで、家に帰っても湿地のことを思い出し、再来園に繋がっていくことが期待できる。



Tシャツのデザイン



デモンストレーション

企画提案3：「湿地は明るい森？それとも暗い森？」

■ねらい：

湿地の魅力として“手入れの行き届いた明るい森”と“木陰に覆われた暗い森”が混在していることが特徴として挙げられた。この混在を自然に気付いてもらうために、ハンモックを各地点に設置することを提案する。結果、来園者は自ずと空を見上げてしまうので、森の様子の違いに自然と気付くだろう。

■企画内容：

湿地コースの途中に休憩できる場所として、ハンモックを木にくくり設置する。ゆっくりハンモックに寝転がり空を見上げ休憩してほしい。この場所では、来園者に自由に過ごしてもらい、それまでの視線が変わり、見上げることで気付く湿地の中の“明るい場所”や“暗い場所”など、自分自身の力で見つけ出し、日常生活の中ではなかなか味わえない自然を感じてもらいたい。



ハンモックの設置場所の検討

企画提案4：「湿地で美肌美人。」

■ねらい：

湿地にはサクラバハンノキなど貴重な植物も多数存在している。また、フジ等の蔓植物によって多くの樹木や樹皮が変形していることも面白い。名前を覚えたりその木の特徴を聞いたりすることよりもスケッチをすることから始めたい。そうすることで、“何でこんなカタチに

なっているの？”という疑問から、その木の特徴や名前、さらにはその樹木のカタチに影響を与えている他の植物や環境についても理解が広がっていくものと思われる。また、湿地はしつとりとマイナスイオンに満ちあふれており、樹皮（樹肌）のスケッチをしている間に美肌効果も高まると考えられる。

■企画内容：

来園者には事前にスケッチできるクリップボードを渡し、自分が面白いと思った木（曲がっている樹木や樹皮がきもちいい樹木など）を、まずはスケッチしてもらう。湿地から帰ってきた際に“おもしろ図鑑（本プログラムで描かれたスケッチを束ねた図鑑）”で自分が描いた木を探す。そのページにはその木の写真・木の種類の説明・どのようなところが面白いかが書かれている。もし、自分が描いたおもしろい木が図鑑になかったら新たに図鑑に加えられる。自分が興味を持った木を調べることで、自然と知識が入り忘れにくくなる。応用して面白い木を面白い湿地の生物などにしてもいいだろう。



おもしろ図鑑のイメージ

おわりに

最後に来園者が湿地を好きになってくれるよう（リピーターになり支援者になってくれるよう）、以下のような取り組みも検討しているところである。

□キャラクターデザイン

湿地ゾーンの代名詞でもあるモリアオガエルをモチーフに、キャラクター“シッチ”をデザインした。上記に解説したTシャツに描かれる他、看板などにも掲載。ちなみにシッチの頭部は有馬富士。



□お土産の検討

具体的に持って帰ってもらうお土産として、Tシャツ（希望者は持ち帰る）や、落ち葉・落ちていた小枝を用いたクラフト、パークセンター横に出店しているカレー屋さんがつくる湿地オリジナルカレーなどがあるというだろう。

□アフターフォロー

アフターフォローとして通信を発刊する。今回は神戸学院大学の人文通信に掲載。

□評価活動

サービスやプログラムの効果を測定するために、湿地への来園者数や解説書・通信などのセルフガイド用資料の配布数で把握する。アンケートによる評価活動も必要だろう。