

静岡市城北公園再整備 懇談会
【第3回】

2025.04.16

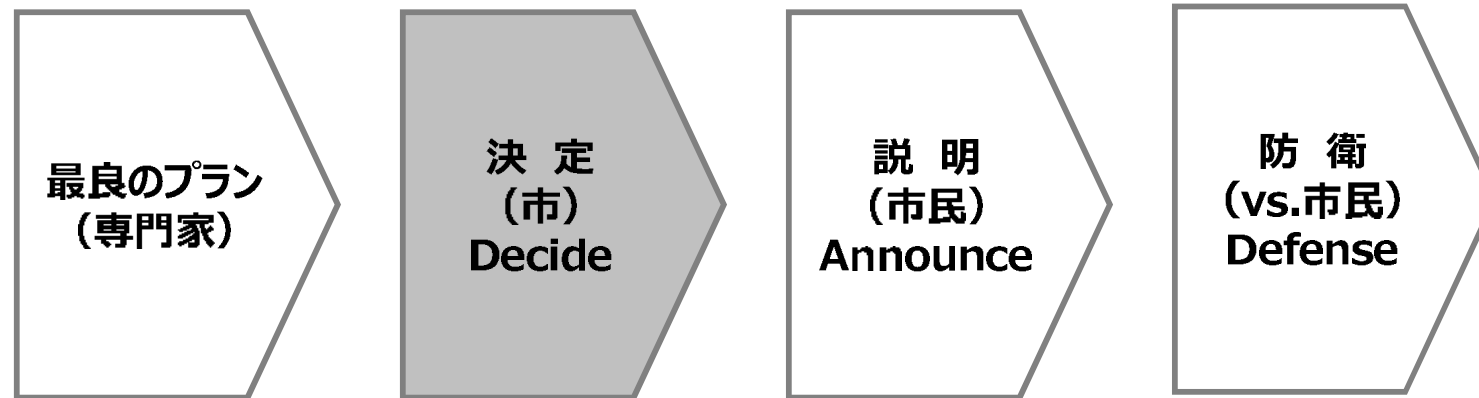
配布資料の確認

- 1 第2回ワーキングのまとめ**
- 2 現場意見交換会のまとめ**
- 3 本日使用するワークシート**

前回までの振り返りと本日の進め方

これまでの公共事業の進め方

プロジェクト主導型



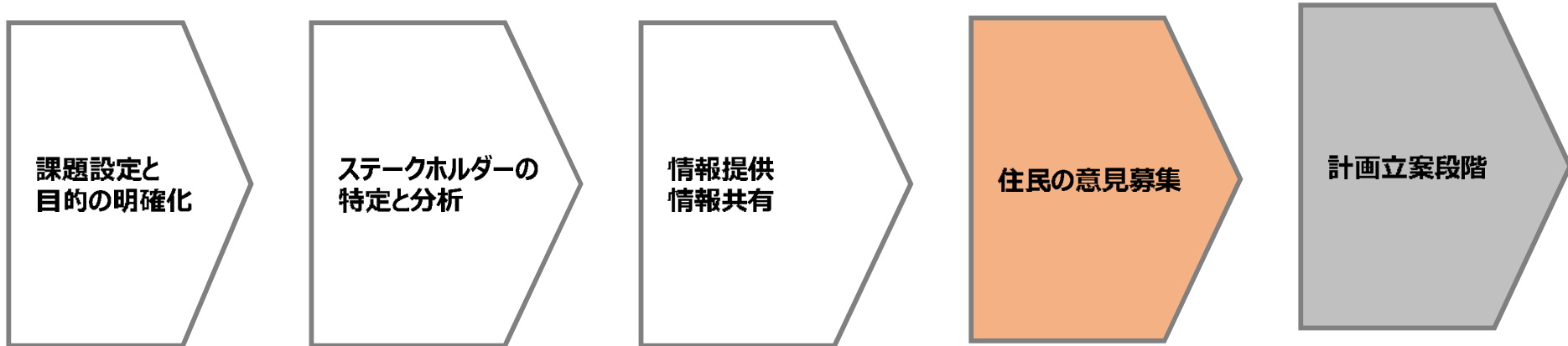
信頼・共感・協働…？

市民参加型の公共事業の進め方

プレイスメイキング型

市民参画の目的

住民やステークホルダーが公共事業の意思決定過程に関与し、その過程を通じて課題や選択肢を共有し、より良い計画を策定すること。



ニーズとウォンツの把握を重視

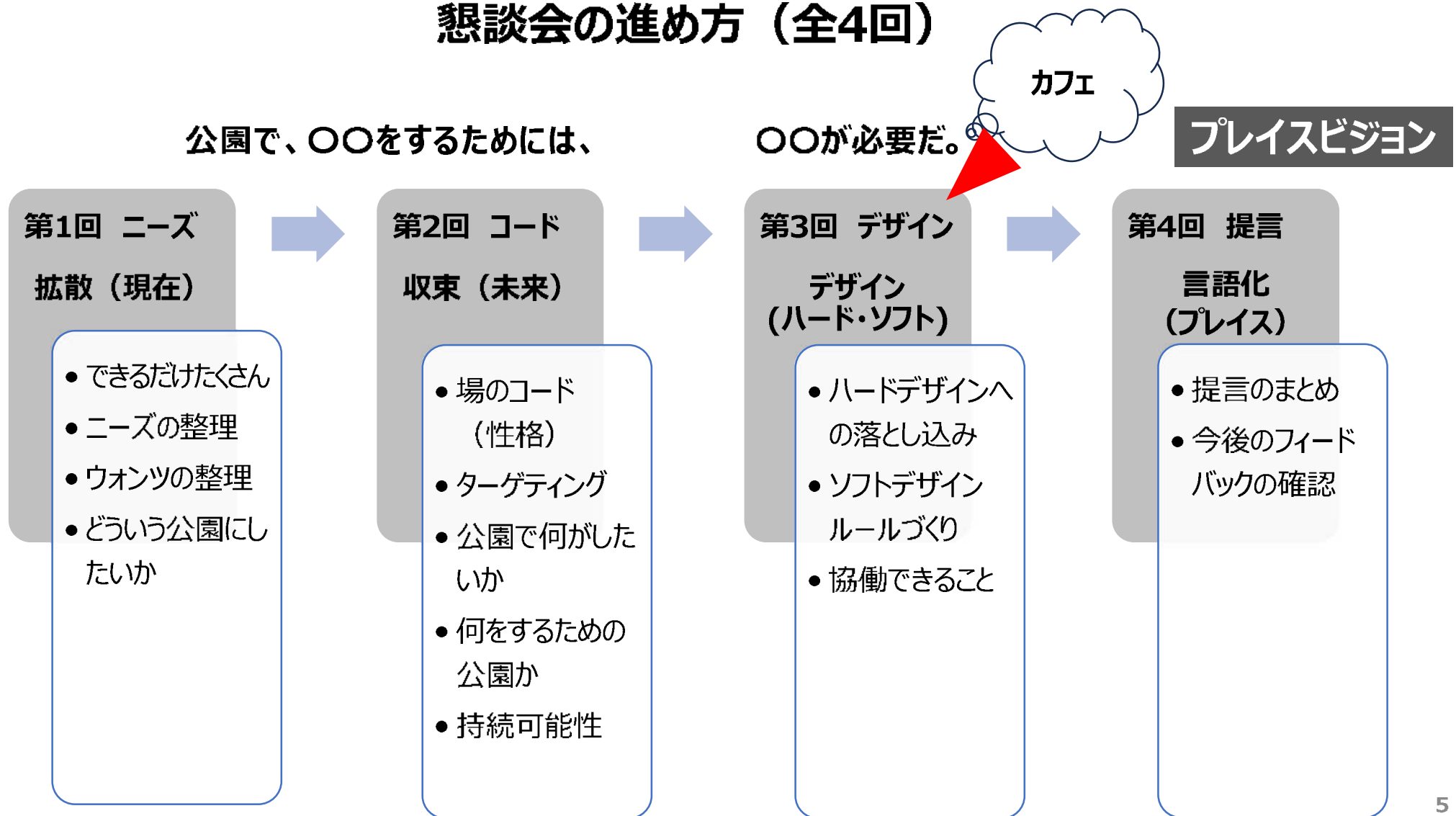
ニーズ (Needs)

基本的な期待や問題解決の要請
地域社会や公共事業にとっての本質的な必要性
現実的かつ社会的問題を解決するための客観的な必要条件

ウォンツ (Wants)

ニーズを前提に、具体的な方法や希望条件として提示される要求や選好
社会全体や関係者個々の希望として提示される解決策・手段

懇談会の進め方（全4回）



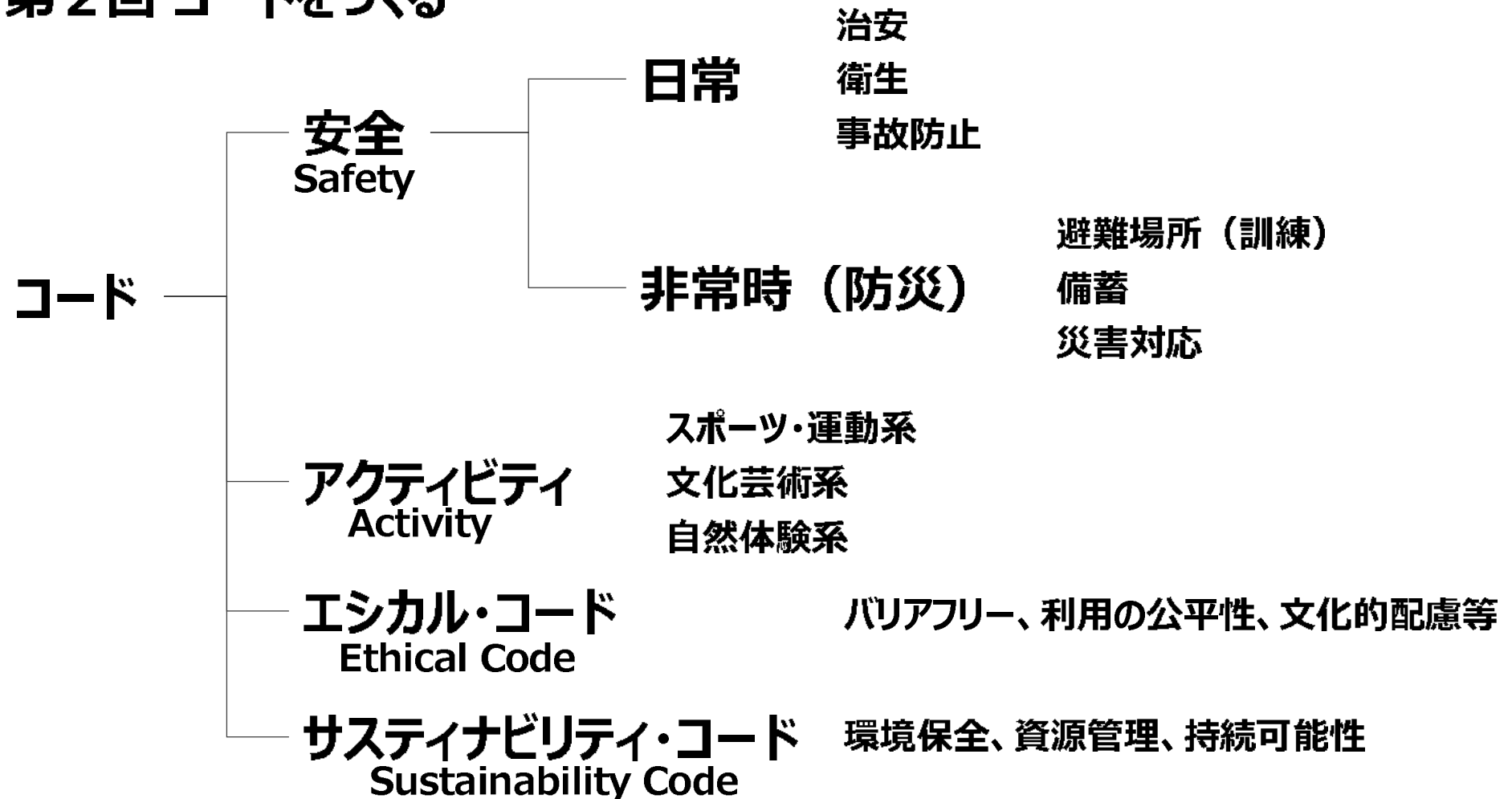
第1回 ニーズ 拡散（現在）

第1回のまとめ

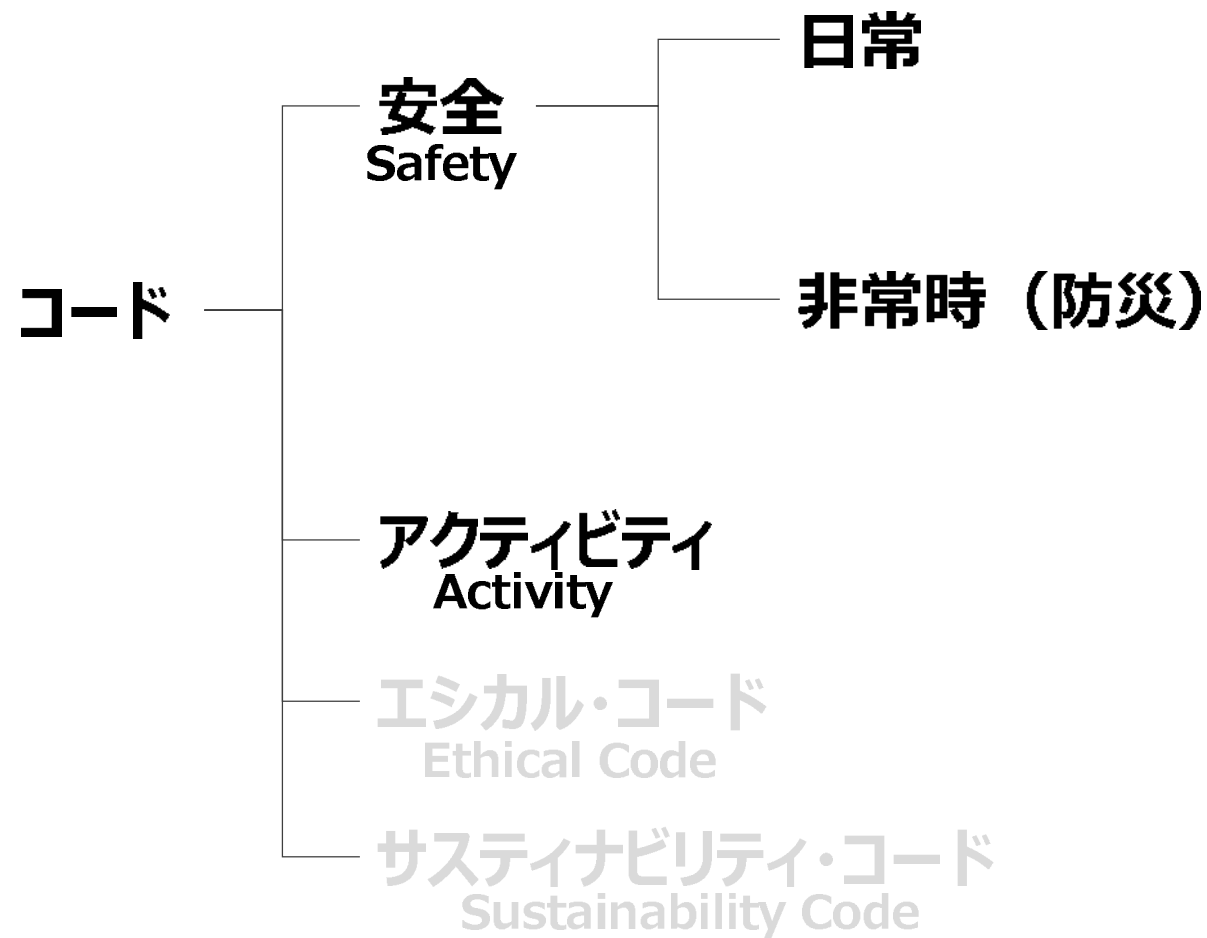
	negative	コンテンツ contents	活動 activity	positive	周辺環境 surrounding environment
	危険 hazard			価値 value	
現状	防災 防犯 倒れそうな樹木 視界を遮る茂み 交通事故	自然： 樹木・日本庭園 広場： 芝生広場、水辺 生き物： 昆虫、カルガモ 図書館： 風景： 富士山、ケヤキ並木 季節： 紅葉、桜並木、 なんじゃもんじゃの木 施設： 東屋 周辺歩道	マルシェ、体験イベント サッカー、水遊び 生き物観察、虫取り グランドゴルフ、運動会 子どもと遊ぶ、写真撮影 花見、コンサート リラックス ウォーキング、ジョギング 犬と散歩、ラジオ体操	直接的な価値（利用価値） 経済的価値 社会的価値 環境的価値 間接的な価値（非利用価値） 存在価値 （存在そのものが生む価値） 愛着 思い出	和菓子屋さん パン屋さん 児童館 図書館 パーキング 週末路上パーキング アクセス（バイパス） 住宅街 歴史的遺産
未来	災害時のトイレ 災害時のテント バリアーフリー 年齢別のゾーニング サステナビリティ 維持管理	ダイナミックな遊具 意地悪じゃないベンチ 洋式トイレ 駐車場 キッチンカー カフェ もっと大きな芝生広場 ライトアップ 雨除けの屋根		間接的な価値（非利用価値） 継承価値 （将来世代のための価値） オプション価値 （将来の利用可能性の価値） インクルーシブ 夜の公園 パブリックコミュニティ 自由な公園の使い方 都市への広がり 静岡市の魅力アップ	

第2回 コードをつくる 収束（未来）

第2回 コードをつくる



第2回 コードをつくる



第2回 コードをつくる

／ ハザード
××を■ ■して安全な公園にしたい。

安全
Safety

／ ペルソナ
〇〇が▲ ▲できる公園にしたい。
／ アクティビティ

アクティビティ
Activity

第3回 デザイン（ハード・ソフト）

市の持っている要件

1. コスト・財務要件

- **イニシャルコストの制限**：再整備に充てられる予算の上限
- **ランニングコストの制限**：維持管理費の想定額、地域住民・NPO・民間事業者の関与可能性
- **財源の確保状況**：既存予算の有無（例えば、利用料の導入可能性）

2. 公園整備の方針・計画

- **都市政策における公園の役割**：防災機能、環境保全、生物多様性、福祉・健康促進、観光資源としての活用
- **上位計画との整合性**：都市マスタープラン、緑の基本計画、公園・オープンスペース計画との関係
- **他の公園との役割分担**：自治体が所有する他の公園との比較（規模、機能、ターゲット層など）
- **現状の公園のコンセプト等の継承**

3. 整備手法

- **整備手法**：設計、施工
- **パークPFIの活用法と現状**：現事業者との関係

4. 施設・利用制限

- **ゾーニング要件**：スポーツ・遊戯・自然保護エリアなどの区分設定方針
- **施設の仕様要件**：トイレ、遊具、ベンチ、広場、駐車場の整備可否
- **制約事項**：文化財保護、環境規制、都市計画法や条例による制限（騒音、夜間利用など）

5. 運営・管理体制

- **直営又は指定管理者制度の活用可否**：民間やNPOの関与余地
- **住民参加の可能性**：ボランティアによる維持管理、コミュニティガーデン運営など
- **スマート技術の活用**：防犯カメラ、センサー、IoT活用の方針

6. PIプロセスに関する要件

- **意見の反映プロセス**：PIで出た意見の取り扱い、意思決定の流れ
- **スケジュール・フェーズの提示**：基本構想、基本計画、実施設計、施工、運用開始までの段階
- **ステークホルダの整理**：行政、住民、事業者、専門家（造園、環境、福祉など）

第3回 デザインする

デザイン化

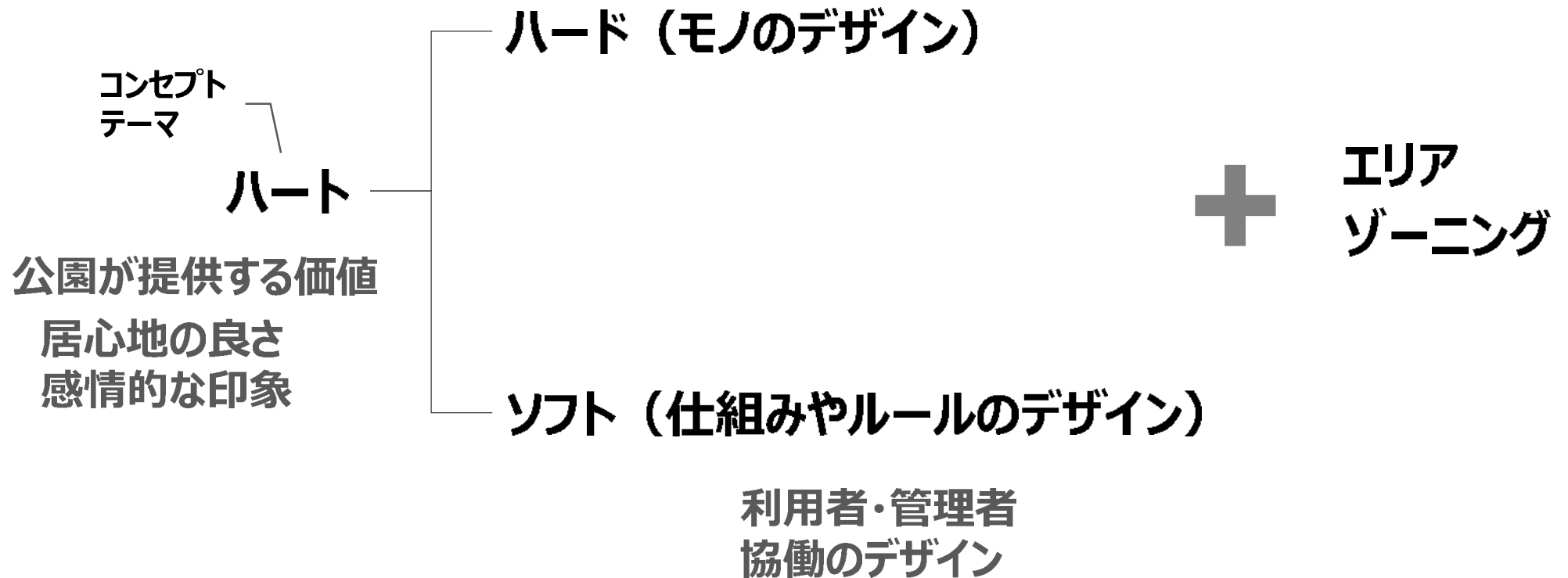
整理したコードをもとに、実際の公園の空間の設計を行うプロセス。

整理したコードをもとに、公園に必要なもの（ハード面）や活動（ソフト面）を考え、それぞれの配置を決めていきます。

コンセプトとテーマ： 再整備の全体的な方向性を決定するために、
明確なコンセプトやテーマを設定します。

ゾーニング： 計画されたエリアの用途や機能を整理し、適切に配置します。

第3回 デザインする



デザイン = 解決策

厳しすぎる？公園のルール

静岡市駿河区 中学生（14歳）

皆さんは今の公園のルールを知っていますか。「他の人に迷惑をかけない」というのは、公共の場を使う上でとても大切なことだと思います。しかし最近の公園のルールはとても厳しくなっています。

例えば、ほかの利用者に当たってはいけないから「ボール遊び禁止」、ごみが出るから「飲食禁止」など。全ての公園ではありませんが、迷惑をかけないためとはいえ、とても厳しいルールが増えてきています。子どもが遊んだり高齢者が散歩したりするためだった公園が、できることが、限られている場所へと変わってしまったようです。

全ての人たちにとって過ごしやすくするためには仕方のないことかもしれませんが、もっと別のやり方があるのではないかと思いました。何かをできないようにするのではなく、問題が起こらないようみんなが公共の場という意識を持つことが、本当の共生社会なのではないかと思いました。

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

SAMPLE

① こども園の遠足ができる公園にしたい。

- ・園児たちが安心して、おもいきり遊べるようにしたい
- ・園児たちを安全に管理できるようにしたい
- ・園児や保護者が来やすいようにしたい（現地集合・現地解散）

ハード（モノのデザイン）

他の場所と分けられた広場（芝生）
シェルター（日陰、雨宿り、熱中症、お弁当）
水飲み場、トイレ（洋式・親子用）
子どもたちを安全に監視できる（死角がない）
バス乗降のしやすい場所、周辺の道路状況
駐車場（現地集合・現地解散）、交通利便
年齢に応じた遊具

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

多くの園の遠足が重ならないような工夫
砂場などの遊具の安全性（ガラスの破片など）
蜂、などの危険な生物がいない

××を■ ■して安全な公園にしたい。

① 園路、周辺道路

- ・歩行の安全性：段差をなくす、根の整備
- ・移動のしやすさ：東側の道路沿いの通路を広げる
- ・安全対策：東側の道路への飛び出し防止柵

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

××を■ ■して安全な公園にしたい。

② 遊び・運動

- ・年齢別の遊び場設計：遊具を年齢ごとに分ける
- ・スポーツエリアの分離：ボール遊び、ランニング、自転車（一輪車）それぞれのエリアを分ける

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

××を■ ■して安全な公園にしたい。

③ 維持管理

- ・維持管理の強化：必要人数の管理者を雇用
- ・環境整備：トイレや施設を常に清潔に保ち、治安向上

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

××を■ ■して安全な公園にしたい。

④ 見通しの向上

- ・防犯と利便性の両立：暗闇を減らす、車の侵入防止、北側道路に斜めの駐車線を導入
- ・植栽の整理：東側の樹木整理、大岩住宅沿い・道路沿いの樹木を整理

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

××を■ ■して安全な公園にしたい。

⑤ 自転車

- ・安全性の維持：現在の自転車のない状態を維持
- ・ルールの策定：自転車は歩くように誘導、散歩が楽しめる道づくり
- ・親の安心感：親が安心して子どもを送り出せる環境

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

××を■ ■して安全な公園にしたい。

⑥ その他

落ち葉の活用、落葉の利用のルール策定、理方法の具体化

インターロッキングの修理

開放的で安全な空間作り、暑い夏のための木陰増設

将来的なドローン利用のルール策定

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑦ 地域

- ・町内会や地域住民が集まりやすい公園
- ・子どもが待ち合わせて遊べる公園
- ・住民がイベントを企画できる場
- ・市民が自主的に維持管理し、人とのつながりが生まれる
- ・先生やコーチによるヨガやランニングの指導ができる

- ・気軽におしゃべりができる公園
- ・児童館のような施設を備えた公園
- ・ペットと一緒に楽しめる空間
- ・軽食や飲み物が購入できる場所
- ・質の高いマルシェを開催できる

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑧ 遊び・運動

- ・子どもが木登りを楽しめる環境
- ・学生が気軽にバスケットボールができるスペース
- ・乳児・子どもが水遊びを楽しめる設備

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑨ 防災

- ・災害時に住民が避難できる広場
- ・怪我や体調不良時に簡単な処置ができる休憩施設

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑩ 娯楽

- ・富士山がよく見える安全な見晴台
- ・市民によるフリーマーケット開催
- ・アイスクリームなどを販売する小さな店舗
- ・住民が飲食を楽しめる環境

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑪ 交通・駐車場

- ・車で来園した人が無料で駐車できるスペース
- ・遠方からの来訪者向け駐車場
- ・公共交通機関や自転車でアクセスしやすい設計
- ・障害者向けの駐車場整備

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑫ 空間のあり方

- ・何もしなくても満足できる居心地の良い空間
- ・のんびり過ごせる場所（読書や昼寝ができる）
- ・仲間で飲食や談笑できる場
- ・大規模イベントよりも小グループで楽しめる雰囲気
- ・自然を大切にする意識を育てる公園
- ・子どもが安全に移動し利用できる環境

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑬ 季節ごとの楽しみ

- ・四季折々の花や緑を楽しめる
- ・小さな子どもが1時間以上遊べる
- ・長時間滞在しやすい公園（3～4時間過ごせる）
- ・市民ボランティアが活動しやすい場
- ・朝ヨガやスポーツができるスペース
- ・家族でボール遊びができる
- ・ゲームの世界から抜け出したいくなるような遊び場

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑭ ペットとの共生

- ・ドッグランの設置
- ・ペット利用者向けの快適な仕組み

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑮ 空間のあり方

- ・何もしなくても満足できる居心地の良い空間
- ・のんびり過ごせる場所（読書や昼寝ができる）
- ・仲間で飲食や談笑できる場
- ・大規模イベントよりも小グループで楽しめる雰囲気
- ・自然を大切にする意識を育てる公園
- ・子どもが安全に移動し利用できる環境

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑯ ルールの柔軟性

- ・禁止看板の少ない、のびのびとした公園
- ・ギスギスしない、自由な雰囲気

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑰ 知らない人との交流

- ・初対面でも気軽に会話が生まれる公園
- ・顔見知りが増えるコミュニティスペース
- ・安全を確保しながら見知らぬ人とも交流できる場

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑱ 若い世代が楽しめる環境

- ・若者が気軽におしゃべりできるスペース
- ・楽器演奏が許可されるエリア
- ・風に吹かれながら語り合える場所

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

⑱ 経済的活用

- ・公園内で収益を生む仕組みを考える（イベント出店など）

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

〇〇が▲▲できる公園にしたい。

②⑩ 広域利用

- ・静岡市民が日本庭園を楽しめる
- ・広域から来やすい環境整備（駐車場・バス停の設置）

ハード（モノのデザイン）

ソフト（仕組みやルールのデザイン）

第4回に向けて、プレイスビジョンについて考える

視覚的にも物理的にも、その場所が周囲と
うまくつながっているか。

人々がその場所を訪れる理由

人々がその場所を快適だと感じ、ポジティブなイメージを持つこと

安全性、清潔さ、座る場所の有無

人に会い、挨拶をし、気持ちよく交流をすること
帰属意識と愛着

**社会活動：他者を眺める、あいさつや会話、
各種コミュニティ活動といった他者の存在を
前提とした活動が生まれる**



出典：プレイスメイキング・ハンドブック パブリックスペースを魅力的に変える方法

■ 8つの場要素の組合せ

基本：座り場＋複数の場を用意（8つの場要素を組み合わせることで人の居場所をつくる）

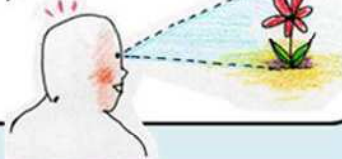


陰り場

座り場の上から
快適に囲む木陰、
軒先、天蓋等

眺め場

座り場から見える景色に
気を使う



話し場/離し場

話したくなる
座り場等
距離感の調整
できる椅子等



囲い場

座り場の周りを
快適に囲む低植栽、
塀、椅子の背等



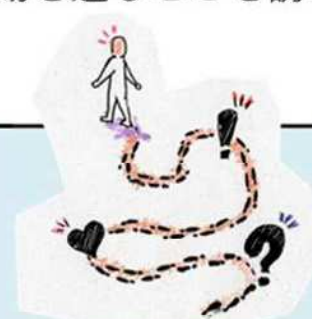
座り場

人が居られる
座面の設置
椅子、縁側、
敷物等



巡り場

案内図などにより空間内の
複数の場を巡ることを誘導



灯り場

夜の座り場、食場を照らし
人の気配を感じさせる



食場

座り場にテーブルと
食事の提供があると
より長く滞留



出典：居心地がよく、使われる空間をつくるために
ープレイスメイキングから考えるまちづくりー Ver.2.0

出典：渡座長提供
イラスト：大竹英理那氏

私の、私たちの居場所（プレイス）

自然と「あそび」を大切にするプレイス（プレイネイチャー）

障がいの有無や年齢、性別、国籍などを問わず、だれもが楽しめるプレイス（インクルージョン）

心身の健康状態や、暮らしの満足度を高めるプレイス（ウェルビーイング）

地域の活気を高め、社会活動を生み出すプレイス（パブリック・コミュニティ）

これからの静岡市の「まちづくり」を象徴するプレイス（シビックプライド）