

第3回 松原公園整備基本構想策定会議

令和6年7月29日（月）
10時00分～

報告！ 第2回策定会議の振り返り

(1) 第2回松原公園基本構想策定会議 次第

報告

- (1) 第1回の意見整理
- (2) サウンディング型市場調査の結果報告

議事1 課題の整理

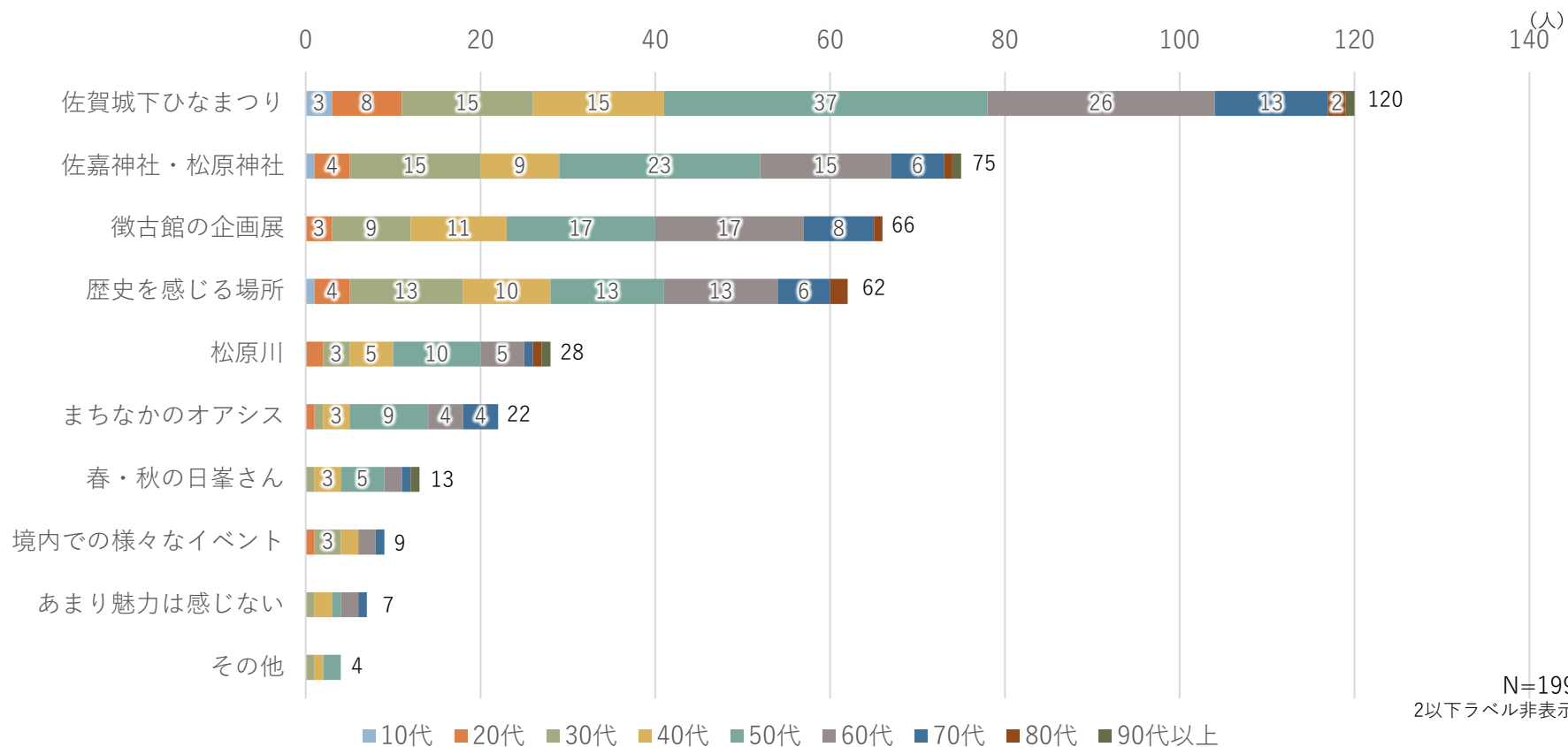
- (1) アンケート結果の確認
- (2) 課題についての意見交換（項目ごと）

議事2 今後の進め方

- (1) 今後のスケジュールの確認
- (2) ワークショップ内容の確認

(2) アンケート結果の確認

■年代別 松原公園の魅力 (複数回答可)

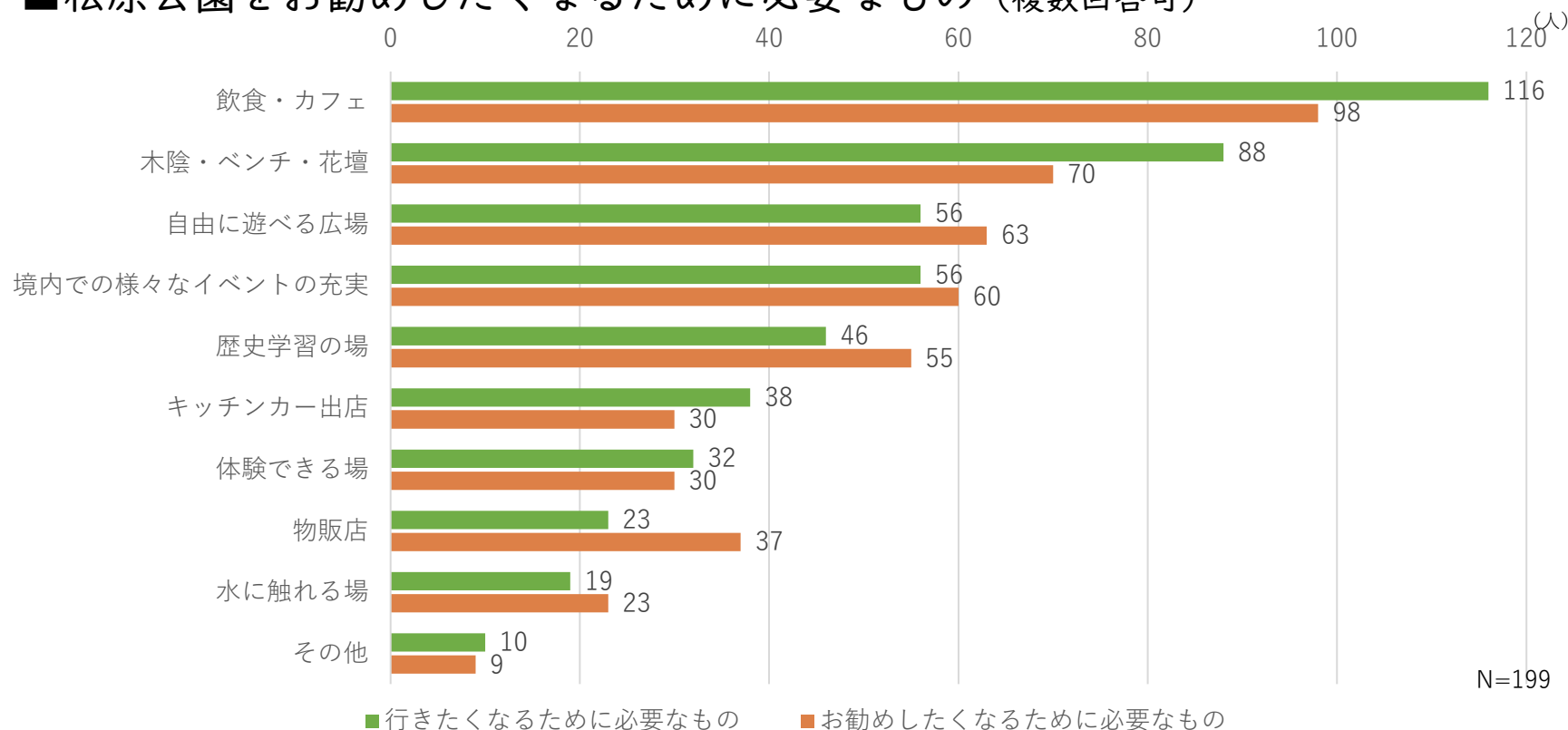


- ・松原公園の魅力は「ひなまつり」と答えた人が多い。(※ひなまつり期間中)
- ・「神社」や「徴古館」に次ぎ、「歴史を感じる場所」と答えた人が多い。
- ・「松原川」や「オアシス」と回答した人が少なく、憩いの場としての認識はあまりない。
- ・「日峯さん」や「イベント」と回答した人は少ない。

(2) アンケート結果の確認

■ 松原公園に行きたくなるために必要なもの (複数回答可)

■ 松原公園をお勧めしたくなるために必要なもの (複数回答可)



- ・ 「飲食・カフェ」 「木陰・ベンチ・花壇」があると行きたくなると回答した人が多い。
- ・ 行きたくなる場所とお勧めしたくなる場所の回答は概ね一致しているが、お勧めしたくなる場所では「広場」「イベント充実」「歴史学習」「物販店」と答えた人が多くなるなど、傾向が少し異なる。

(3) 第2回策定会議の意見

▶整備コンセプトの再確認

- ・理想論ではあるが、歩行者を増やして「歩くまち」としていきたい。
- ・歩くだけでは集客が難しく、車についても現実的に考えていくべき。
- ・周辺にはない機能とすべきである。(ARKSや佐賀城の広場、他施設)
- ・体験型の場所とすれば大きく変わる。
- ・歴史・伝統は重要であるが、他のコンテンツもまぜていくべき。
- ・鍋島藩の精神から、「未来を創る」も重要。未来志向のコンセプトに。

▶周囲との関係性や、回遊性創出の考え方

- ・新馬場通りの位置づけも併せて検討すべき。
- ・まちなかとの関係性を作るべき。

(3) 第2回策定会議の意見

▶松原公園に必要な機能と、その配置やデザインの考え方

- ・「広場」といっても、ARKS等との違いを考えなければならない。
- ・大きな建物1つではなく、仲見世のような小さい店舗。
- ・徴古館の外部展示室を設け、神社と徴古館の関係性を作る。
- ・鍋島の考えを受け継いでいれば、例えBMXでも歴史や伝統とつながる。
- ・変化を受け入れる施設・機能。

▶ワークショップを踏まえたメインターゲットの考え方

- ・鍋島藩は世界を見て行こうという精神であるため、ターゲットは若い人である。
- ・子育て世代の若い人をターゲットとし、時間軸で考える。
- ・まずは知ってもらう、使ってもらうことが重要。

松原公園整備を考えるワークショップ

主催：佐賀市・佐賀県・公益財団法人鍋島報効会・佐嘉神社



事前申込み ワークショップの結果 報告 2

2024年

第1回

5月26日 日曜日

13:30~16:00 開場 13:00

第2回

6月23日 日曜日

13:30~16:00 開場 13:00

会場 佐嘉神社記念館 3階

問合せ 佐賀市歴史・文化課

☎ 0952-40-7103 FAX 0952-40-7382

Mail: rekishibunka@city.saga.lg.jp

※お車で来場される方は、佐嘉神社記念館南側の
駐車場をご利用ください。

テーマ 松原公園の整備について考えよう

第1回

- ①現地確認
- ②話題提供
- ③グループワーク(こんな場所になればいいな。)
- ④発表

第2回

- ①グループワーク(地図に整備イメージを描こう。)
- ②発表

◎専用申込フォーム

右のQRコードをスマートフォン等の
カメラで読み取り、送信してください。



参加・お申込みについて

(1) ワークショップの概要

第1回松原公園を考えるワークショップ

テーマ：「こんな場所になればいいな」

開催日：令和6年5月26日(日)

時間：13:30~16:00

参加者：39名（6班）

●松原公園の現地散策

●グループワーク

STEP 1

松原公園の魅力と課題を出し合おう

STEP 2

松原公園で何がしたいのか考えよう

STEP 3

将来像を実現するためのキーワードを考えよう

第2回松原公園を考えるワークショップ

テーマ：「地図に整備イメージを描こう」

開催日：令和6年6月23日(日)

時間：13:30~15:30

参加者：30名（6班）

●グループワーク

STEP 1

イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

STEP 2

松原公園の整備計画を考えよう

第1回ワークショップ

(2) 第1回ワークショップ

第1回松原公園を考えるワークショップ

テーマ：「こんな場所になればいいな」

開催日：令和6年5月26日(日)

時間：13:30~16:00

参加者：39名（6班）

●松原公園の現地散策

●グループワーク

STEP 1

松原公園の魅力と課題を出し合おう

STEP 2

松原公園で何がしたいのか考えよう

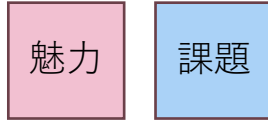
STEP 3

将来像を実現するためのキーワードを考えよう



(2) 第1回ワークショップの内容

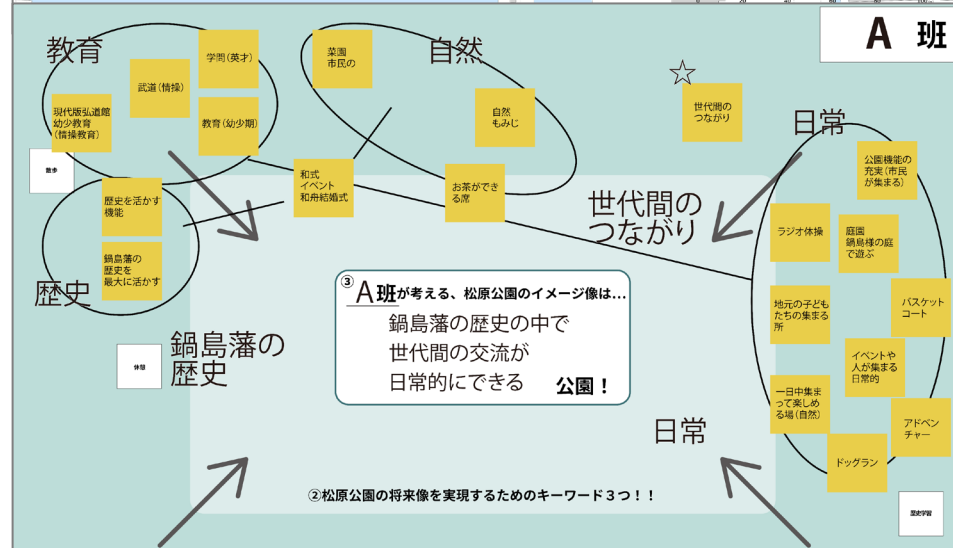
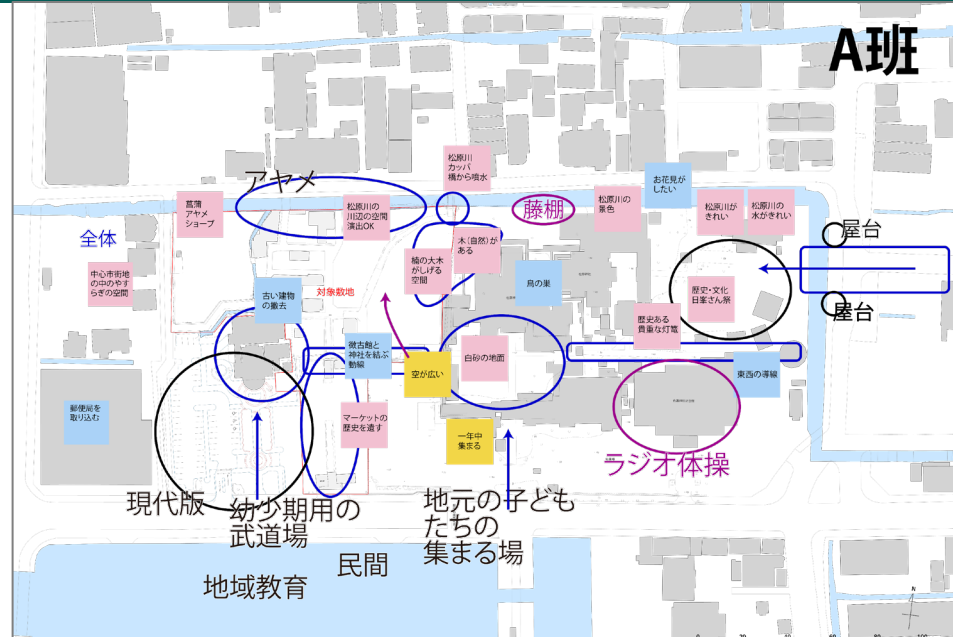
STEP 1 :
松原公園の**魅力**と**課題**を出し合おう



STEP 2 :
松原公園で何をしたいのか考えよう
(**機能**)



STEP 3 :
松原公園の将来像を実現するための
キーワードを考えよう



②松原公園の将来像を実現するためのキーワード3つ！！

①松原公園のキーワード（魅力、良いところ、したいこと）って何？

STEP 3 : 各班の松原公園のイメージ像

班	イメージ像	キーワード3つ
A	鍋島藩の歴史の中で 世代間の交流が 日常的にできる公園	<ul style="list-style-type: none"> ・ 鍋島藩の歴史 ・ 世代間のつながり ・ 日常
B	水と緑を活かした 歴史と地元愛にあふれた くつろぎの松原公園	<ul style="list-style-type: none"> ・ 水と緑を活かしたくつろぎの ・ 地元愛あふれる観光公園
C	地元の人が 鍋島家の治政を感じる公園	<ul style="list-style-type: none"> ・ 住んでいる人が行きたくなる場所 住んでいる人中心 ・ 地元の人が文化資本を形成できる場 ・ 鍋島家の治政を感じる
D	みんなが集まる 明るい水と文化の交差点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 誰でも明るい安全 ・ 歴史・文化 ・ 美しい川 親しめる
E	非日常が住まう 自然を楽しむ公園	<ul style="list-style-type: none"> ・ 人（教育） ・ 自然 ・ 公園・施設の機能
F	自由度が高く 子どもたちの発想の場とな る公園	<ul style="list-style-type: none"> ・ 子どもたちの発想の場 ・ 健康 ・ 安全面

STEP2・3：松原公園に必要な機能

水と緑が溢れる 憩いの公園

- 自然景観・親水空間を活かす
 - ・清流流れる美しい川
 - ・ホテルがある美しい川
 - ・川沿いの雰囲気がいい
 - ・美しい神社と樹木のある風景
 - ・親水空間
 - ・水に入って遊べる

● 憩いの場

- ・散歩道・散策路
- ・気軽に立ち寄り休憩できる
- ・くつろげる、木陰で休める
- ・緑と調和する屋根
- ・本が読める
- ・お茶ができる
- ・お弁当を食べられる
- ・会議室（屋外）
- ・囲碁ができる

地元の人が
多世代が

活かす

みんなが集まり 交流できる公園

● 集まれる公園

- ・イベントができる場所
- ・車ではなく人が集まれる
- ・一日中集まって楽しめる
- ・年齢等関係なく楽しめる

多世代が

● 回遊性・周囲との連携

- ・神社から歩けるように
- ・周りから流れてくるように
- ・まちなかからのアクセス
- ・周辺施設との連携

地元の人が

● 交流の場

- ・市民の菜園 ・ドッグラン
- ・ラジオ体操

目的地になる公園

- ・市場（植木市、夜市等）
- ・屋外映画館
- ・花見、蛍見
- ・映えスポット
- ・激レアのマンホール

多世代が

歴史・文化を活かした公園

● 歴史を感じられる場所

- ・鍋島藩・鍋島家の歴史
- ・佐賀の歴史
- ・戦後復興・弘道館
- ・松原マーケットの再建
- ・音楽堂

● 教育

- ・寺子屋 ・武道
- ・情操教育

子どもが

学ぶ

子どもが集まり 遊べる公園

● 遊ぶ場所

- ・体を動かせる場所
- ・大きな遊具
- ・バスケットコート
- ・アドベンチャー、冒険

子どもが

● 発想の場

- ・子どもが何かを作る場所
- ・遊んでいるうちに歴史に詳しくなる

子どもが

安心して
憩う

活かす

子どもを見守れる

安心・安全に 過ごせる公園

- ・清潔
- ・鳥問題
- ・バリアフリー
- ・見守りができる

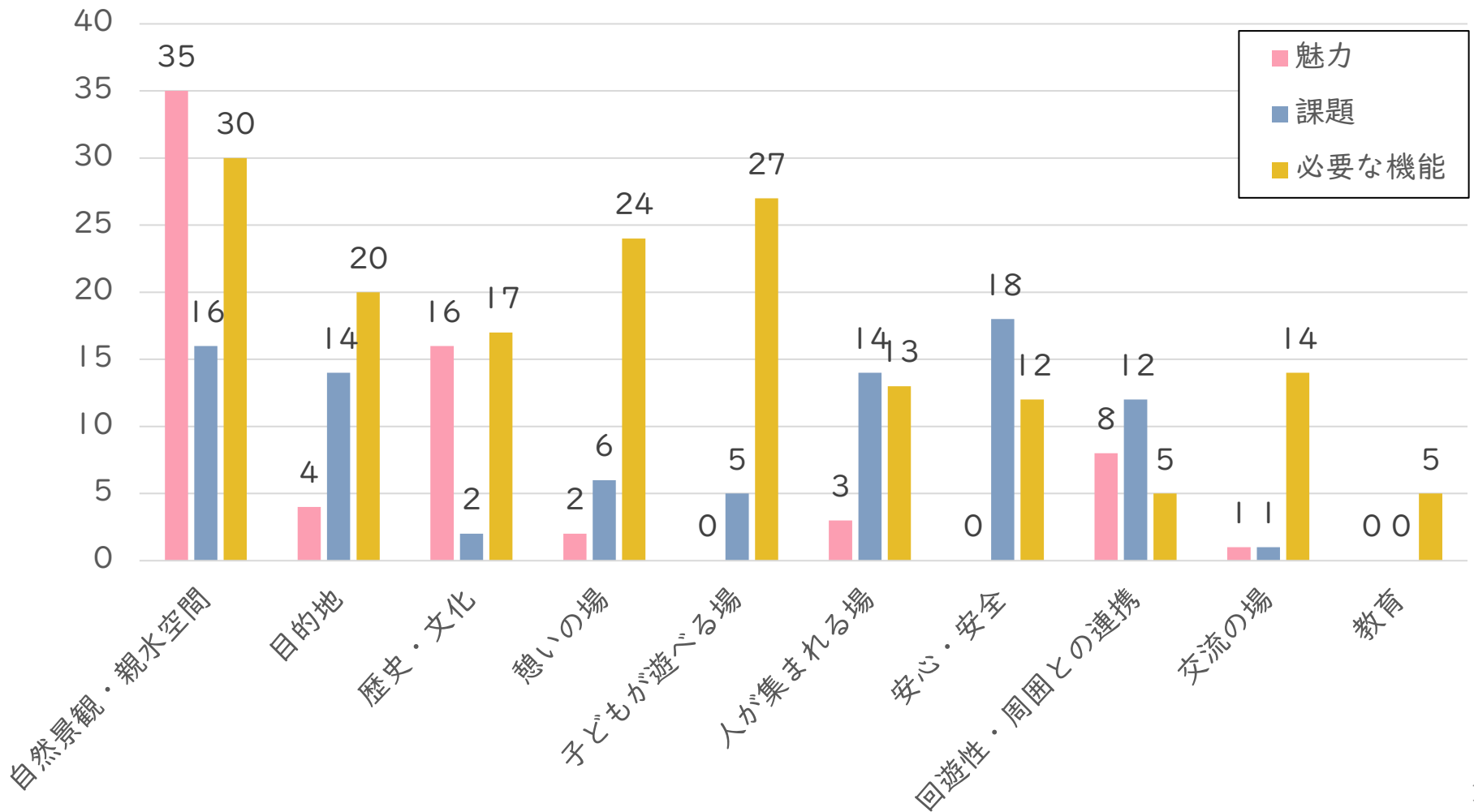
多世代が

必要な機能の内訳

【集まった意見】

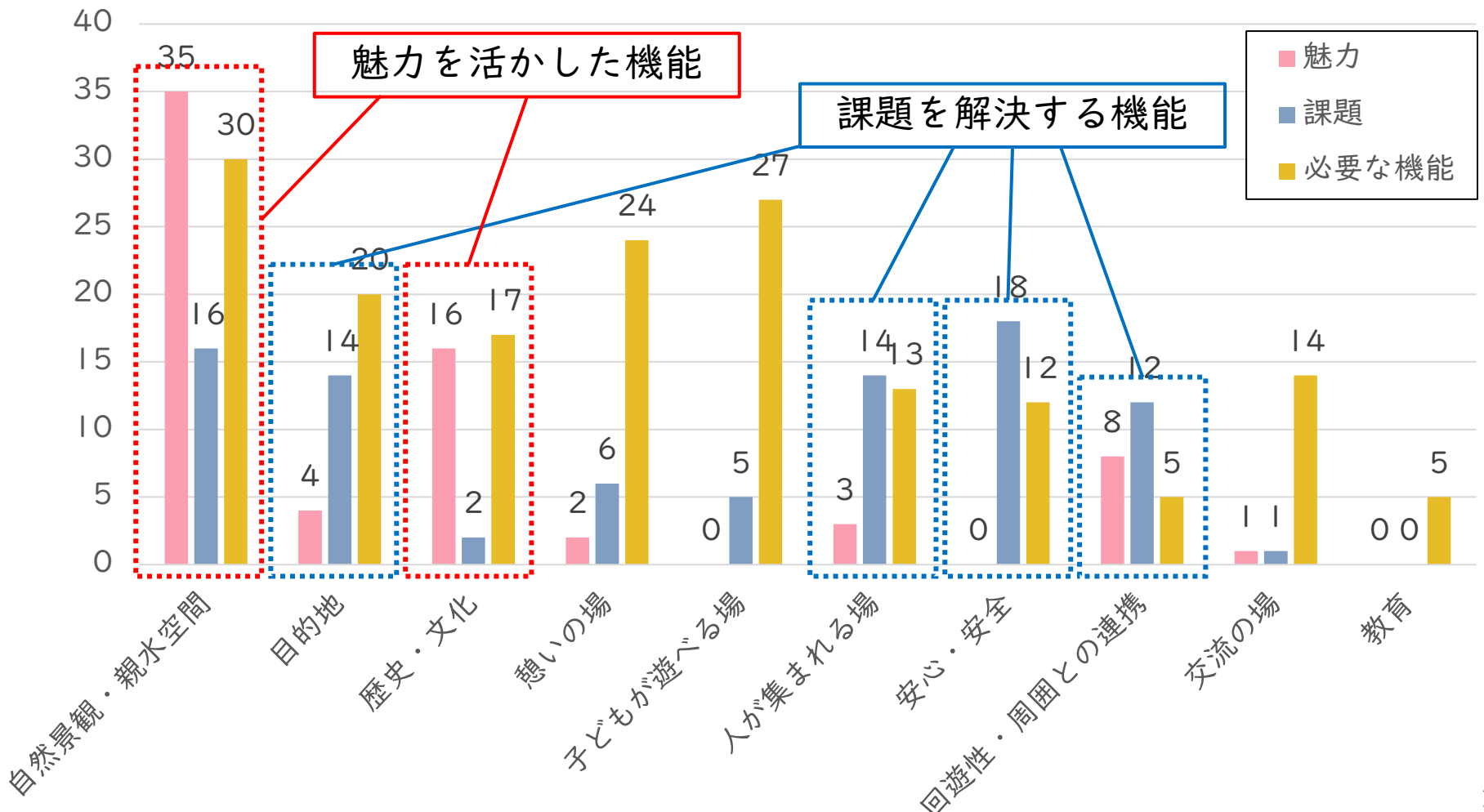
- ・ 魅力：69件
- ・ 課題：88件
- ・ 必要な機能：167件

- ・ 自然景観・親水空間に関する意見が多い
- ・ 「子ども」に着目した意見が多い



必要な機能の内訳

- ・ 「魅力」で意見が多かったもの → 「魅力を活かした機能」
- ・ 「課題」で意見が多かったもの → 「課題を解決する機能」
- ・ その他 → 「新たに必要だと思ふ機能」



第2回ワークショップ

(3) 第2回ワークショップ



第2回松原公園を考えるワークショップ

テーマ：「地図に整備イメージを描こう」

開催日：令和6年6月23日(日)

時間：13:30～15:30

参加者：30名（6班）

●グループワーク

STEP 1

イメージ像をどうやって実現させるか
考えよう

STEP 2

松原公園の整備計画を考えよう

(3) 第2回ワークショップの内容

STEP1 :

イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

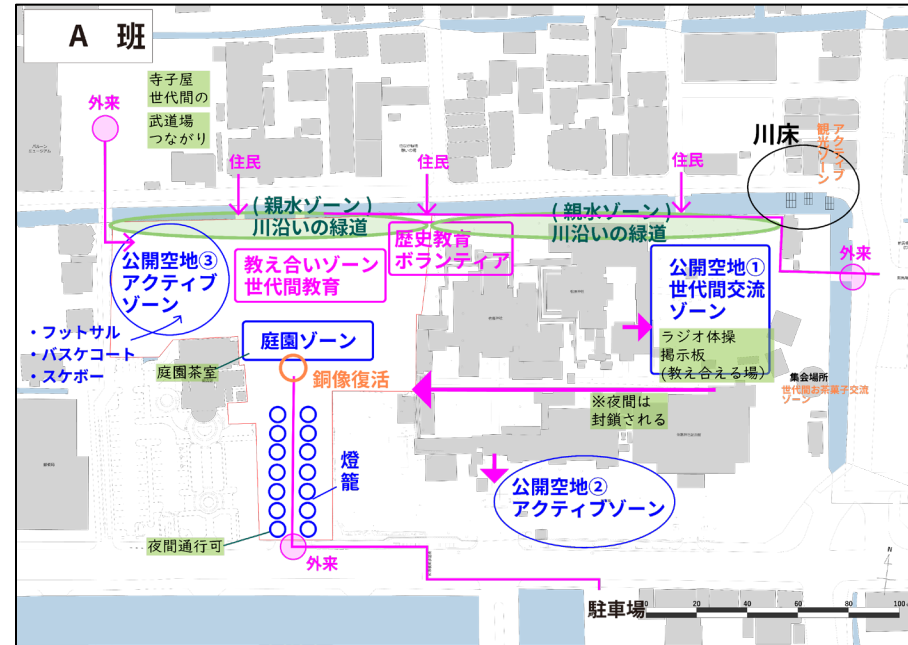
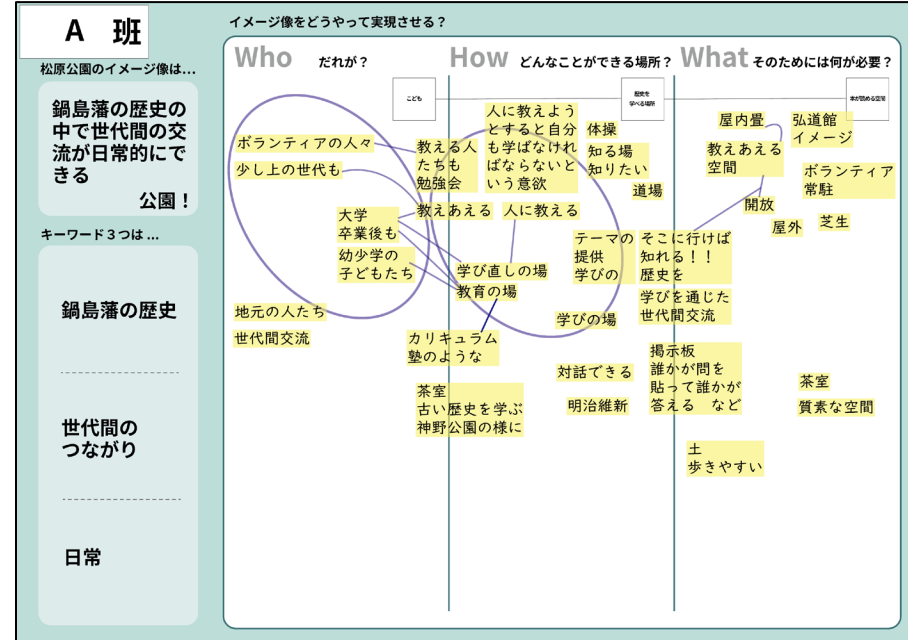
- ・ 第1回WSで作ったイメージ像・キーワード
- ・ 「だれが」「どんなこと」ができるとよいか、そのために「なにが」必要か



STEP2 :

松原公園の整備計画を考えよう

- ・ 「どこに」必要なのか、配置や動線を考える



STEP1：イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

分類	必要な機能（意見抜粋）	
自然との触れ合い	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自然の中で遊べる空間 ・ 庭園、花壇 ・ 砂地 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 親水テラス ・ 水辺に降りて遊べる空間 ・ 船着き場
憩い	<ul style="list-style-type: none"> ・ 芝生広場 ・ 歩きやすい舗装 ・ 大きな屋根 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 木陰 ・ 屋内空間（畳など） ・ 動かせるイス
教育・学習	<ul style="list-style-type: none"> ・ 寺子屋や茶室 ・ 教え合える空間（弘道館） ・ 問を貼る掲示板 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 歴史を知れる機能 ・ 神社や弘道館の説明書き ・ VRで昔の風景を見れる
遊び・運動・スポーツ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自然遊び ・ 多目的広場 ・ 広場、砂地 	<ul style="list-style-type: none"> ・ スポーツができる建物 ・ テニスコート、バスケットコート
集客・交流	<ul style="list-style-type: none"> ・ 市場機能 ・ シンボル（銅像の復活など） ・ イベントの開催 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 佐賀のもの、お土産が買える ・ 佐賀のものが食べられる ・ ものづくりの体験の場 ・ 地下駐車場
安全・安心	<ul style="list-style-type: none"> ・ 街灯を設置し明るくする ・ 防犯カメラ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 車との分離 ・ 災害対応
案内・回遊性・PR	<ul style="list-style-type: none"> ・ 案内板・神社や弘道館の説明書き ・ 周辺の施設やイベントとのつながり 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報発信

STEP1：イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

●自然との触れ合い

〈必要な機能〉

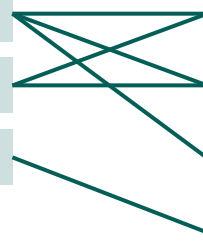
- ・ 自然の中で遊べる空間
- ・ 庭園、花壇
- ・ 砂地
- ・ 親水テラス
- ・ 水辺に降りて遊べる空間
- ・ 船着き場

〈だれが？〉

- ・ 子どもが
- ・ 地元の人が、市民が
- ・ 多世代が

〈どんなことができる場所？〉

- ・ 自然に親しむことができる
- ・ かくれんぼや木登りができる
- ・ 川で遊べる
- ・ 水に触れて交流できる
- ・ 神様をまつる厳かな空間として



STEP1：イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

●憩い

〈必要な機能〉

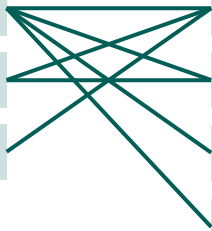
- ・ 芝生広場
- ・ 大きな屋根
- ・ 屋内空間（畳など）
- ・ 歩きやすい舗装
- ・ 木陰
- ・ 動かせるイス

〈だれが？〉

- ・ 地元の人、市民が
- ・ 市外の人、観光客が
- ・ 高齢者が

〈どんなことができる場所？〉

- ・ 休憩できる、お弁当を食べられる
- ・ 待ち合わせ場所にできる
- ・ 雨の日でも過ごせる
- ・ 寝ころべる
- ・ 周りを気にしないで大声で話せる



STEP1：イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

●教育・学習

〈必要な機能〉

- ・ 寺子屋や茶室
- ・ 教え合える空間（弘道館）
- ・ 問を貼る掲示板
- ・ 歴史を知れる機能
- ・ 神社や弘道館の説明書き
- ・ VRで昔の風景を見れる

〈だれが？〉

- ・ 子どもが
- ・ 世代関係なく
- ・ 地元の人が、市民が
- ・ 観光客が

〈どんなことができる場所？〉

- ・ 歴史を学べる、感じられる
- ・ 宿題ができる、本が読める
- ・ ものづくりができる、体験型
- ・ 遊びを自分で考えられる
- ・ 学びなおしができる
- ・ 教え合える、世代間交流ができる

STEP1：イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

●遊び・運動・スポーツ

〈必要な機能〉

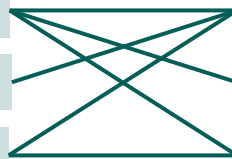
- ・ 自然遊び
- ・ 多目的広場
- ・ 広場、砂地
- ・ スポーツができる建物
- ・ テニスコート、バスケットコート

〈だれが？〉

- ・ 子どもが
- ・ 親子が
- ・ 多世代が

〈どんなことができる場所？〉

- ・ 身体を動かして遊べる、走り回れる
- ・ 木登りや自然遊びができる
- ・ 交流できる



STEP1：イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

●集客・交流

〈必要な機能〉

- ・市場機能
- ・シンボル（銅像の復活など）
- ・イベントの開催

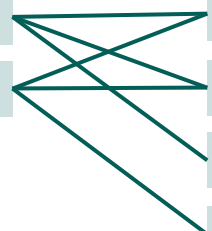
- ・佐賀のもの、お土産が買える
- ・佐賀のものが食べられる
- ・ものづくりの体験の場
- ・地下駐車場

〈だれが？〉

- ・市外の人、観光客が
- ・地元の人

〈どんなことができる場所？〉

- ・来たいと思う
- ・佐賀を知れる
- ・気軽に来れる
- ・人が集まり、交流できる



STEP1：イメージ像をどうやって実現させるか考えよう

●安全・安心

〈必要な機能〉

- ・街灯を設置し明るくする
- ・防犯カメラ
- ・車との分離
- ・災害対応

〈だれが？〉

- ・子どもが
- ・市民が

〈どんなことができる場所？〉

- ・安全に遊べる
- ・災害時に避難できる

●案内・回遊性・PR

〈必要な機能〉

- ・案内板・神社や弘道館の説明書き
- ・情報発信
- ・周辺の施設やイベントとのつながり

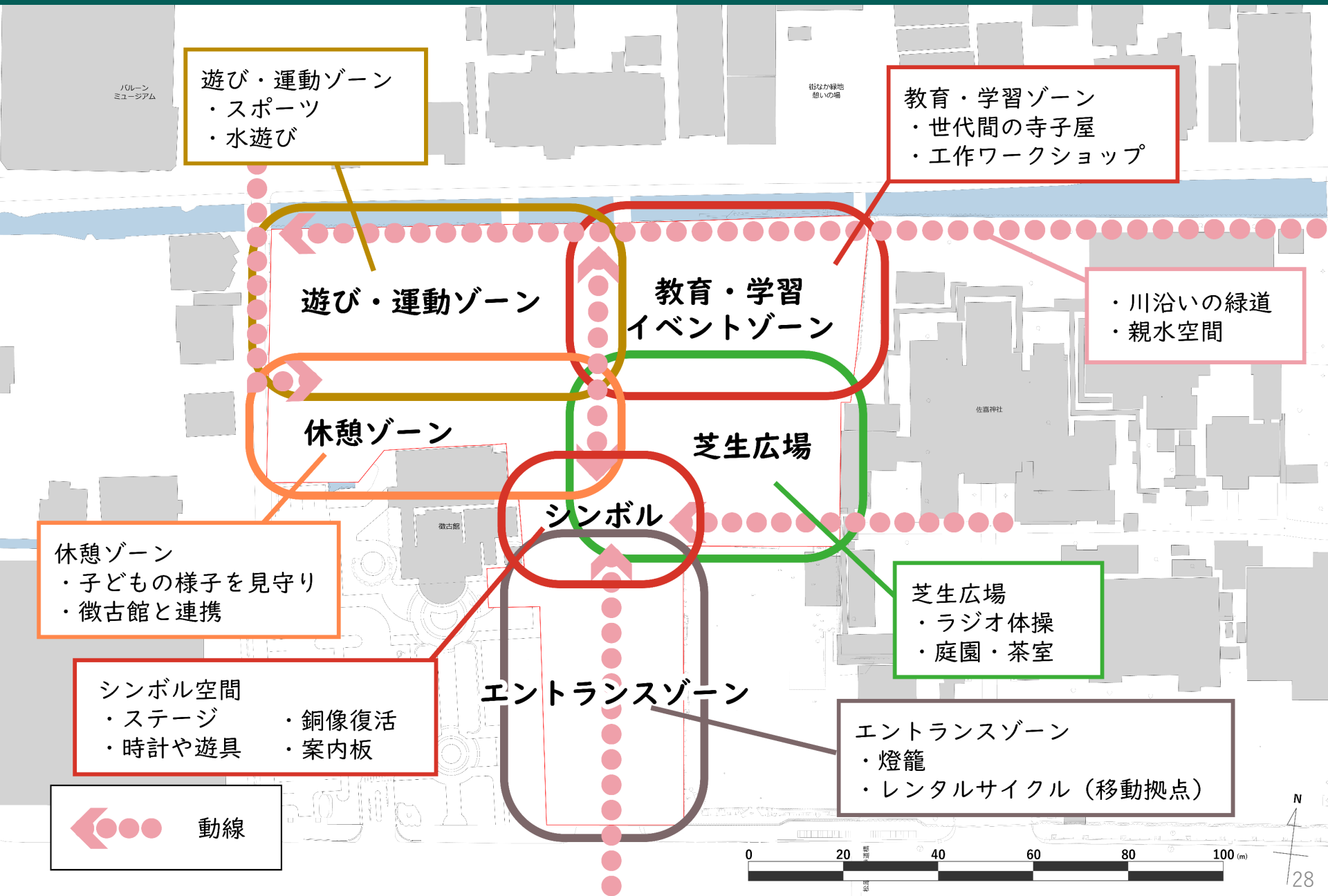
〈だれが？〉

- ・観光客が
- ・地元の人

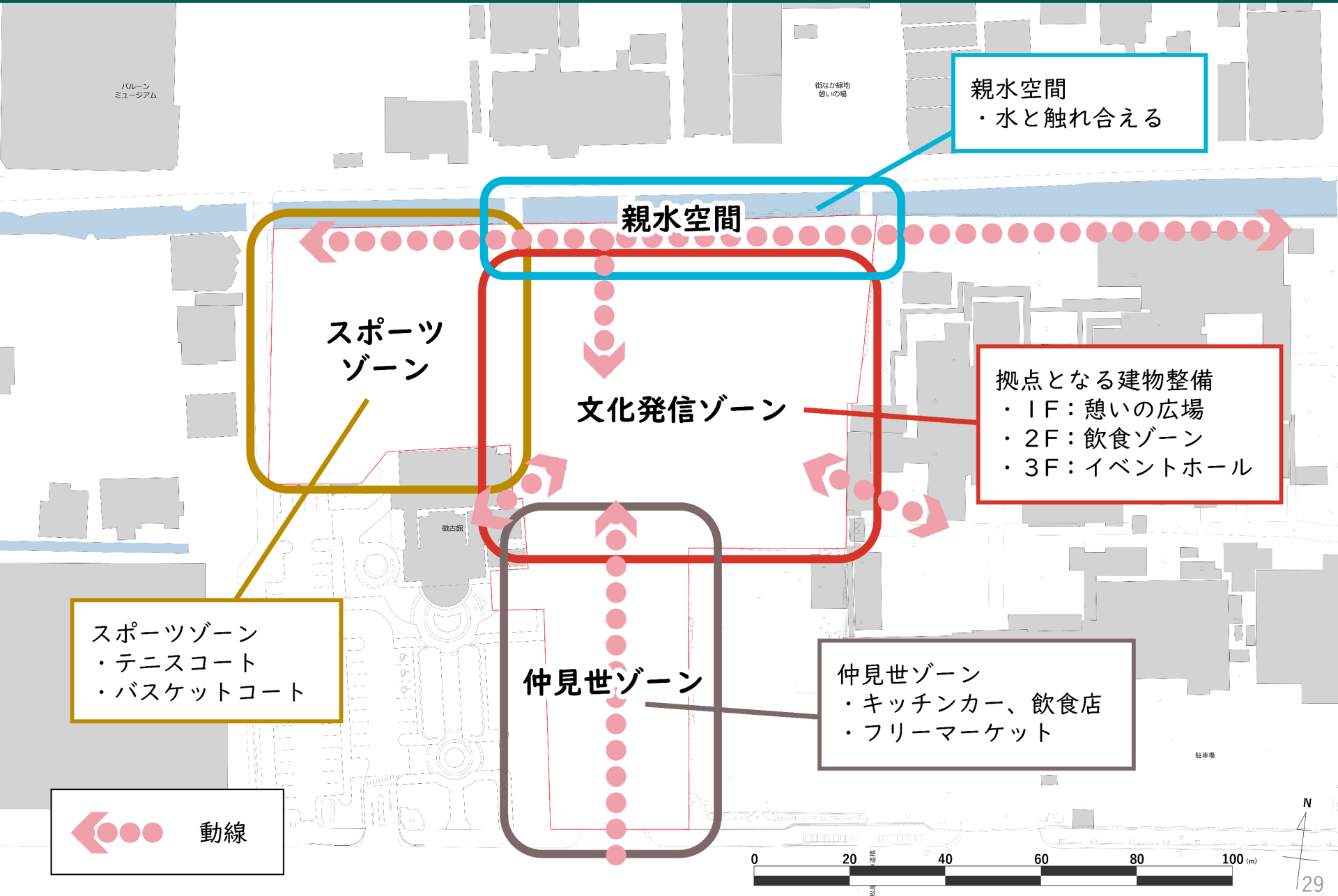
〈どんなことができる場所？〉

- ・佐賀を知れる、知るきっかけになる
- ・周辺への出発点になる
- ・待ち合わせ場所になる

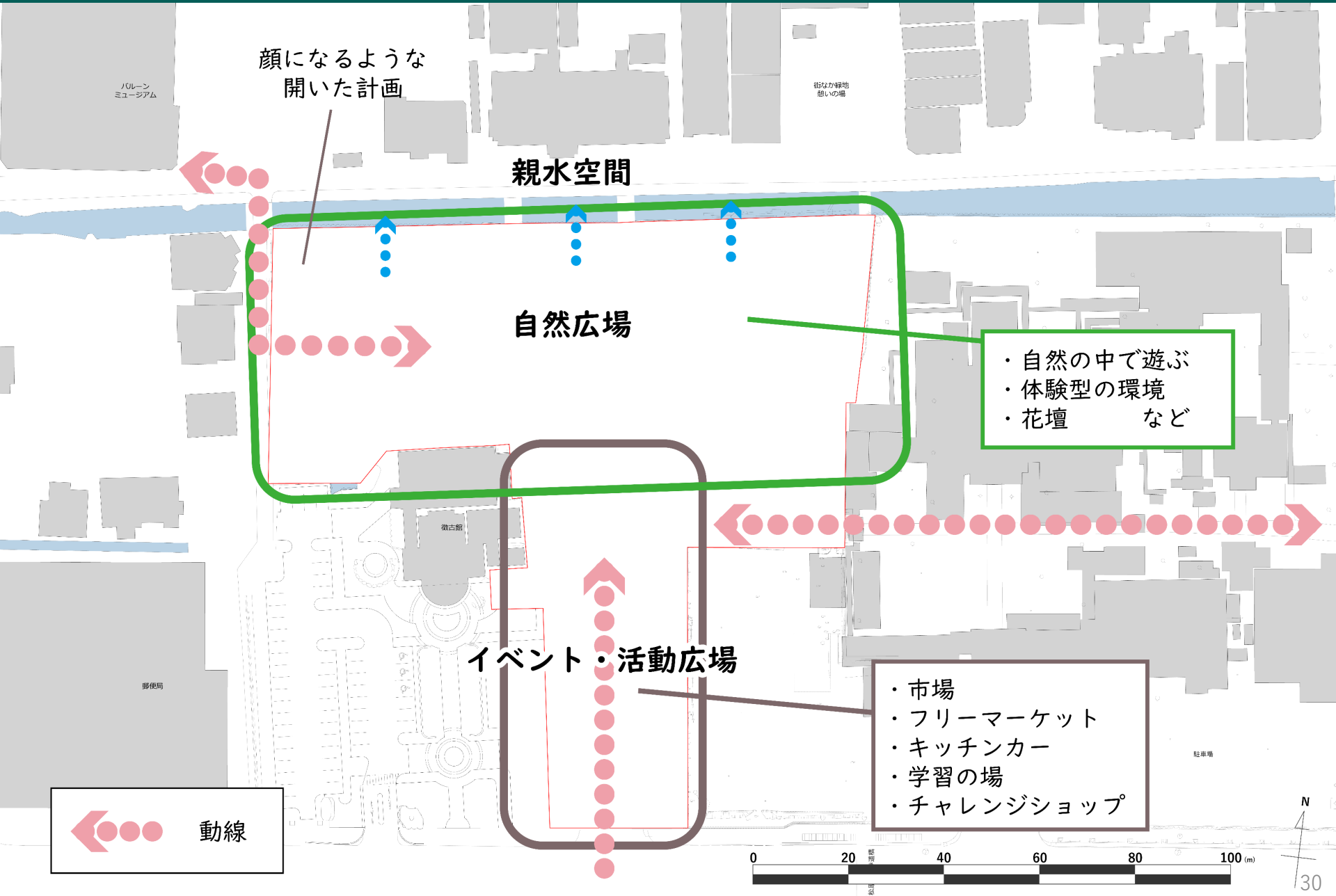
STEP 2 : 松原公園の整備計画を考えよう (AD)



STEP 2 : 松原公園の整備計画を考えよう (B)



STEP 2 : 松原公園の整備計画を考えよう (CEF)



報告 3 委員・事務局からの情報提供

議事 I 基本構想の策定について

議論のポイントの整理

基本構想策定の進め方について

今回の議論内容

- これまでの検討の整理
 - ・ 策定会議における委員の意見
 - ・ 市民・県民の意見（アンケート・ワークショップ）

● 論点の整理

● 進め方について

● 整備方針の意見交換

素案の作成

四者連携会議への報告

- 松原公園基本構想素案について
 - ・ 整備方針
 - ・ 松原公園基本構想図

第4回での議論内容

案の作成

- 松原公園基本構想案について

第5回での議論内容

松原公園基本構想の策定

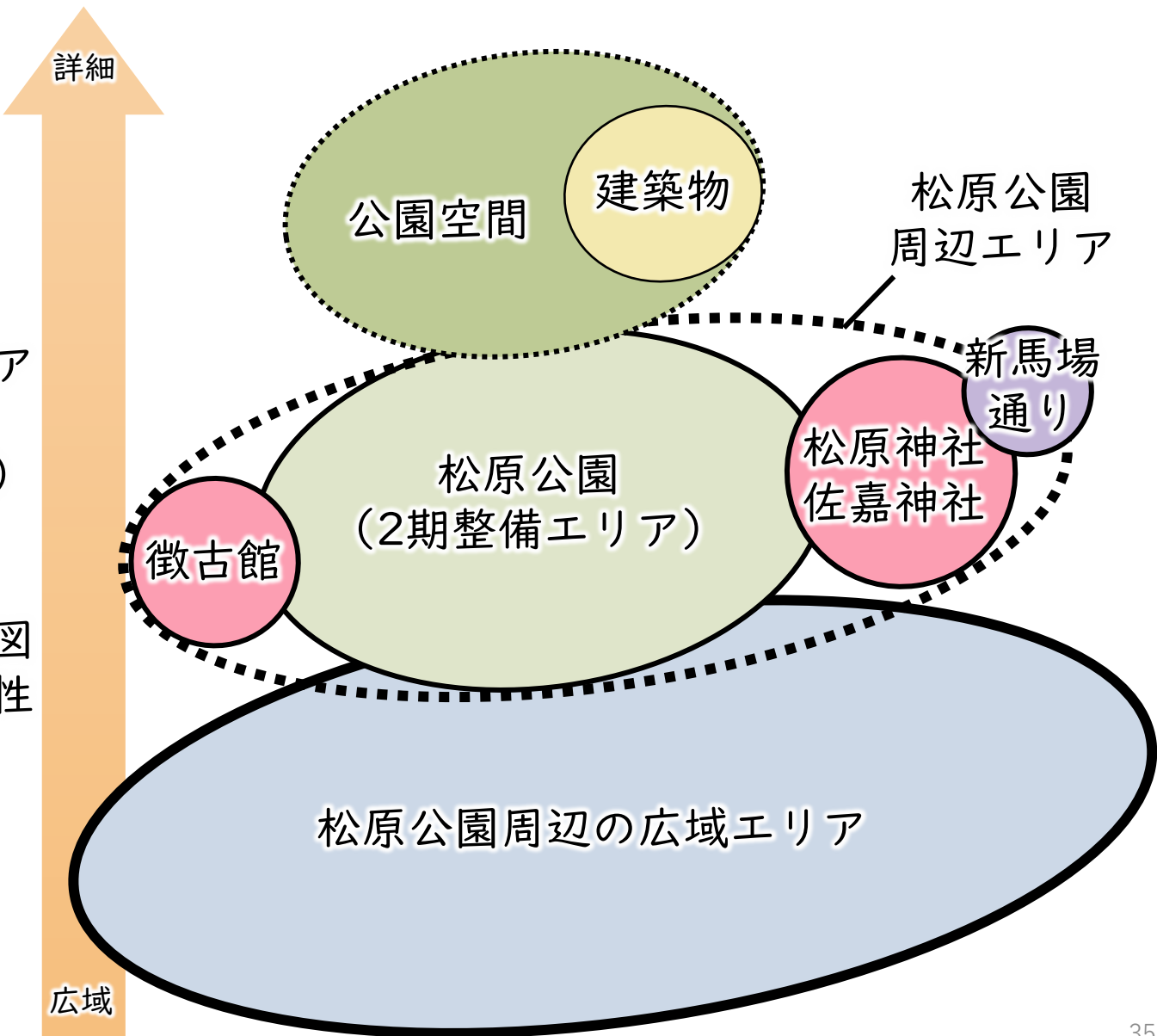
基本構想のとりまとめイメージ

●基本構想の内容

- ・公園空間の機能
- ・建築物の機能
- ・整備手法

- ・松原公園周辺エリアの将来像
（懇話会で策定済）
- ・整備方針
- ・ゾーニング・動線
- ・松原公園基本構想図
- ・関係施設との関係性

- ・広域的な位置づけ



議事 2 整備方針についての意見交換

整備方針についての意見交換

【松原公園周辺の将来像 第2期整備コンセプト】

▶ 憩いの緑や松原川の水辺を活かし、気軽に訪れたい場所として整備し、核となる松原・佐嘉神社・徴古館へと誘う

▶ まちなかからの動線や徴古館・神社との自由な往来を意識した整備

整備コンセプトを実現するため
意見交換の内容

- ① **関係をつくるデザイン、歴史を継承するデザイン、つながりのデザイン**といったキーワードをどのように実現するか？
- ② **必要機能や整備にあたって留意すべきことは何か？**