

参考資料 ワークショップの成果

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

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

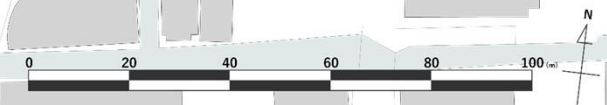
松原公園で何がしたいのか考えよう

STEP 3

将来像を実現するためのキーワードを考えよう



STEP1 : 松原公園の魅力と課題



- 【凡例】
- 魅力
 - 課題

- 【松原川】
- 松原川の川辺の景観がいい
 - 水がきれい
 - 水辺が涼しい
 - ホタルや鯉などの生き物がいる
 - もっときれいにしてほしい
 - 川で遊べない
 - 松原川と公園がつながっていない
 - 水辺周辺に路上駐車がが多い
 - 下水垂れ流し

- 古い建物が残っている
- 駐車場の景観

- 河童の堀がいい
- 楠木の大きな木をはじめとした自然
- フンなどの鳥害
- 松原川と公園がつながっていない
- ブロック塀を撤去してほしい

- お花見がしたい
- 浸水対策が必要
- 屋台
- 歴史ある貴重な灯籠
- 参道がきれい
- 日傘さんなどの祭

- 【徴古館】
- 徴古館の歴史
 - 図書館の本
 - 徴古館の位置づけを明確にしてほしい
 - 徴古館そばの公衆トイレの休日開放

- 【佐嘉神社・松原神社】
- 人が少なく静かな雰囲気がいい
 - 神社の前の広場
 - 歴史が感じられる
 - 古木が多い
 - 植木の植え替えデザイン化が大変
 - 木が生い茂っていて物騒

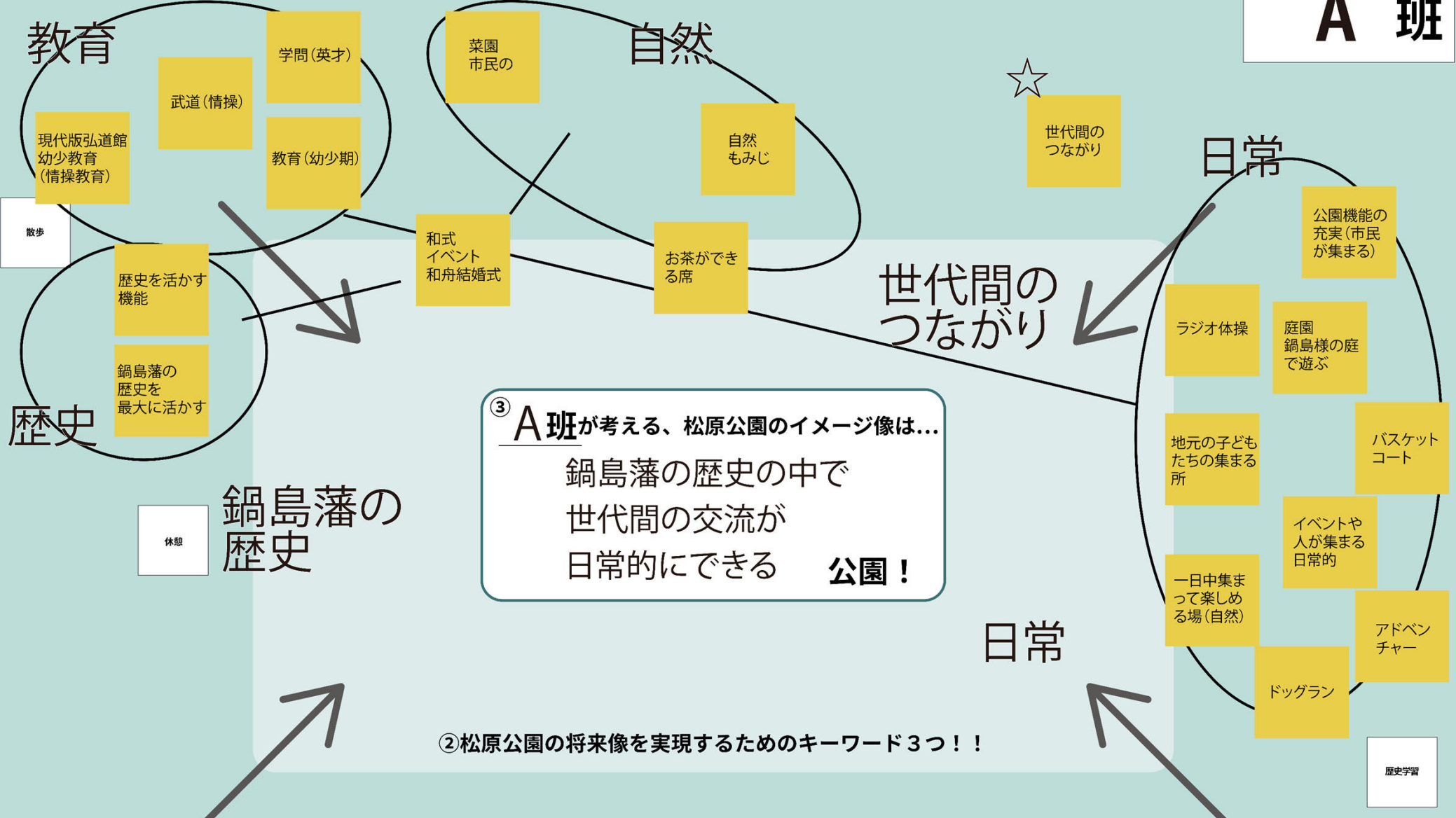
- 【松原公園】
- 銅像園の歴史
 - 街のつながりが感じられる
 - 駐車場が中心で「公園」になっていない
 - 遊ぶ場所がない、遊具がない
 - 休憩場所がない（日陰や屋根）
 - 境界がわかりにくく、どこまで入っていいかわからない
 - 松原公園の認知度が低い
 - 子供の声がない
 - 日常の人通りが少ない

- 開放感がある
- 徴古館と神社を結ぶ東西の動線がない
- 松原マーケットの歴史を遺す
- まんじゅう屋があり、集客力がある

- 【全体】
- 立地がいい（まちなか、佐賀城）
 - バスの便
 - 中心市街地の安らぎの空間
 - ポートの復活
 - 目的地となる
 - 鍋島家と言うキーワードは統一性がある
 - 雰囲気の統一感が必要
 - 一か所のみでは観光スポットとしては狭い
 - 映えスポットがない
 - 多言語の説明サインが足りない
 - 名前になっている松原がない
 - まわりからのアクセス（中央通り等）
 - 県外の人へアピール

- 隔てられていて一体感がない

A 班

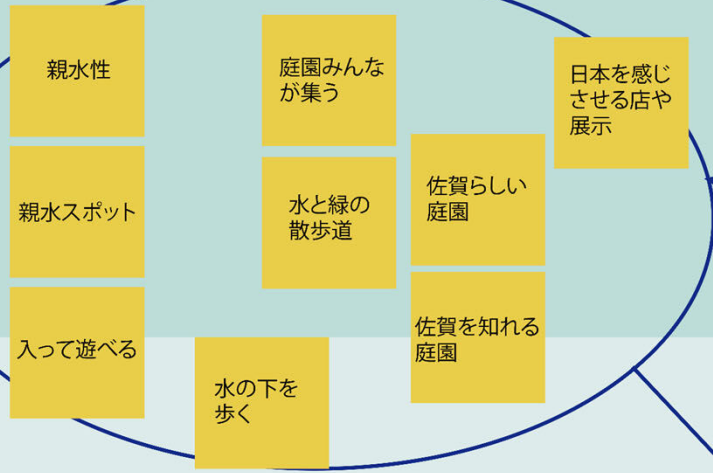


歴史学習

水と緑を活かした庭園

ゾーニングの工夫

散歩



誘導

周りからそのまま流れてくるように

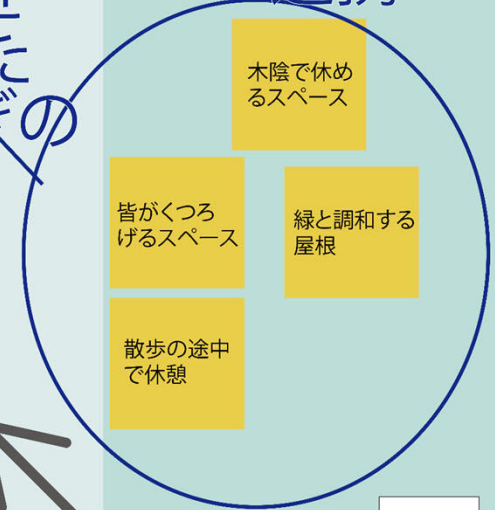
松原神社 近くから歩けるように

周辺施設との連携

周辺との連携

③ B班が考える、松原公園のイメージ像は...
 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！

水と緑を活かしたくつろぎの



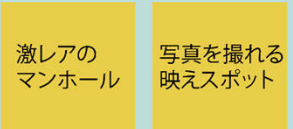
休憩スペース

歴史学習

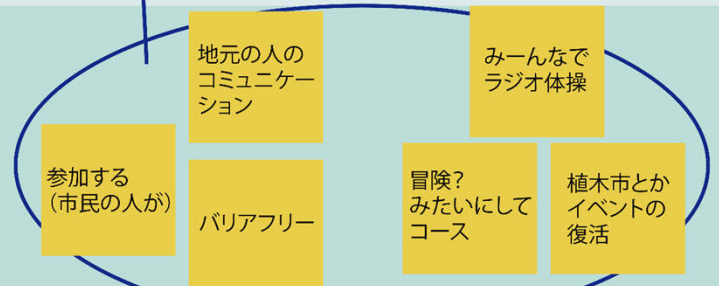
観光

休憩

地元愛あふれる観光公園



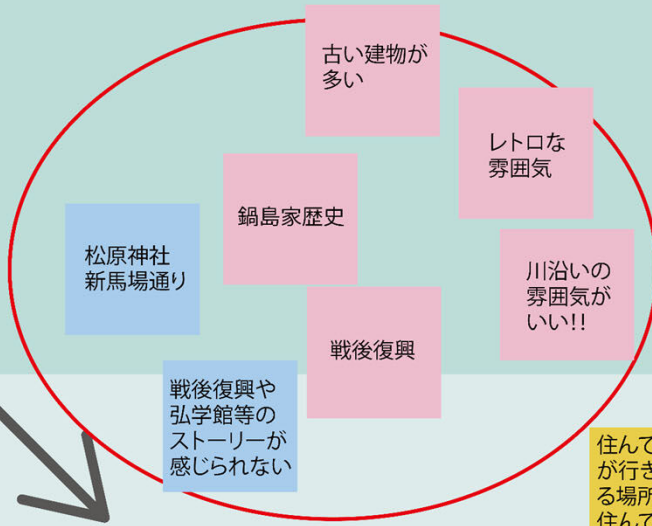
②松原公園の将来像を実現するためのキーワード3つ！！



地元の人々のコミュニケーションの場やイベント

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？

鍋島家



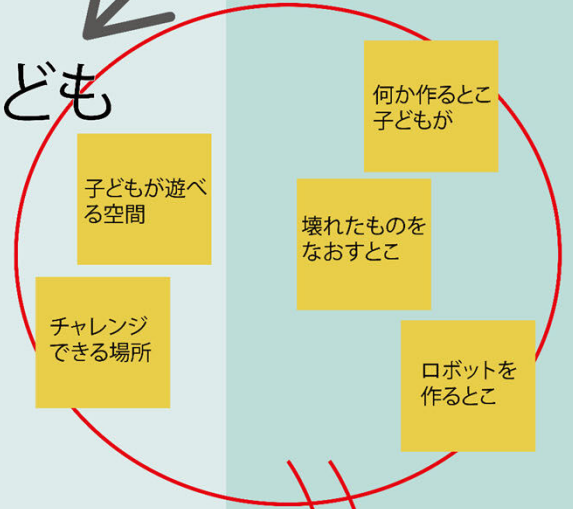
遊園地

住みたくなる 住む人のため 市民

水族館

住んでいる人 が行きたくな る場所 住んでいる人 中心

子ども



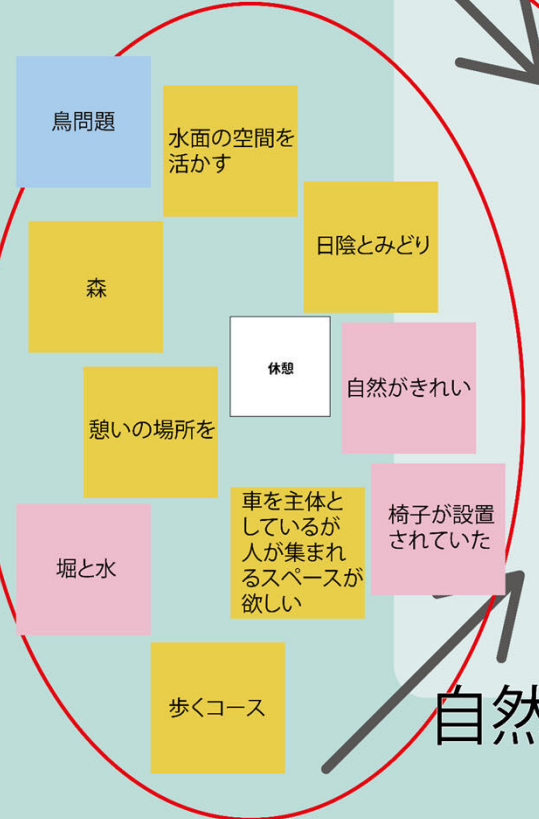
③ C 班が考える、松原公園のイメージ像は...
 地元の人が鍋島家の 治政を感じる
公園！

鍋島の治政 を感じる

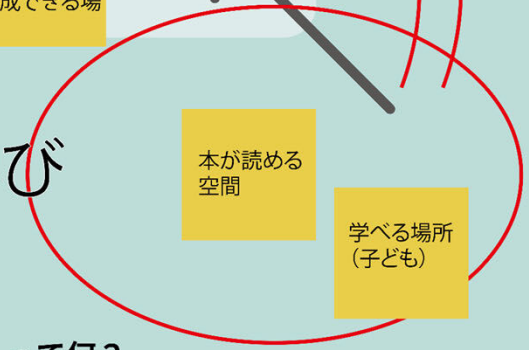
地元の人が 文化資本を 形成できる場

②松原公園の将来像を実現するためのキーワード3

自然



学び



歴史学習

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？

誰でも
明るい安全

子どもが
遊べる 歩行者天国

イベントが
できる公園 集える公園 安全な 誰にも
優しい

子どものため
の(くじら公園
のような)大
きな遊具付
遊び場

屋根付き
子どもたちが
安全に集まれ
る場所(親子
も)

清潔

駐車場なし

散歩

美しい神社
と樹木のある
風景

美しい川
親しめる

清流流れる
美しい川
のある公園

休憩

水辺と
いっしょに

ホタルがいる
美しい川

水

中継拠点

舟

③ D班が考える、松原公園のイメージ像は...

みんなが集まる
明るい水と文化の交差点
公園!

皆が集まる
水と文化拠点
、中継、交差点

歴史・文化

歴史的(佐賀)
学べる

音楽堂
みたいな

歴史学習

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?

散歩

年齢等
関係なく
楽しめる

誰でも
集まれる
場所

子どもの
遊ぶ・集まる
公園

くすの木
日常生活
自然

佐賀県の木
非日常と
日常の
バランス

水路を活かす
(涼める、遊べる)

自然、橋、川の
流れ、緑
「癒されパワースポット」

自然を感じる
散策路

昔ながらの
・遊び
・景色

寺小屋

休憩

人
(教育)

③ E 班が考える、松原公園のイメージ像は...
非日常が住まう
自然を楽しむ
公園！

自然

公園・施設の
機能

②松原公園の将来像を実現するためのキーワード3つ！！

たくさんの
目的

歴史学習

- | | | | | |
|--------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|--------------|
| もともとあった建物の復活 | 都心からのアクセス | マーケット
甘味処
お土産屋さん
食べ歩きとか | 癒し
バリアフリー
安心・安全 | 気軽に立ち寄り休憩できる |
| 松原マーケット再建・復興 | 避難ができるかと...
(防災公園) | 外国の観光客のための案内サイン | 体を動かせるスポーツスペース | |

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？

差別化

水辺

交流

子ども

子どもたちの
発想の場

健康

休憩

安全面

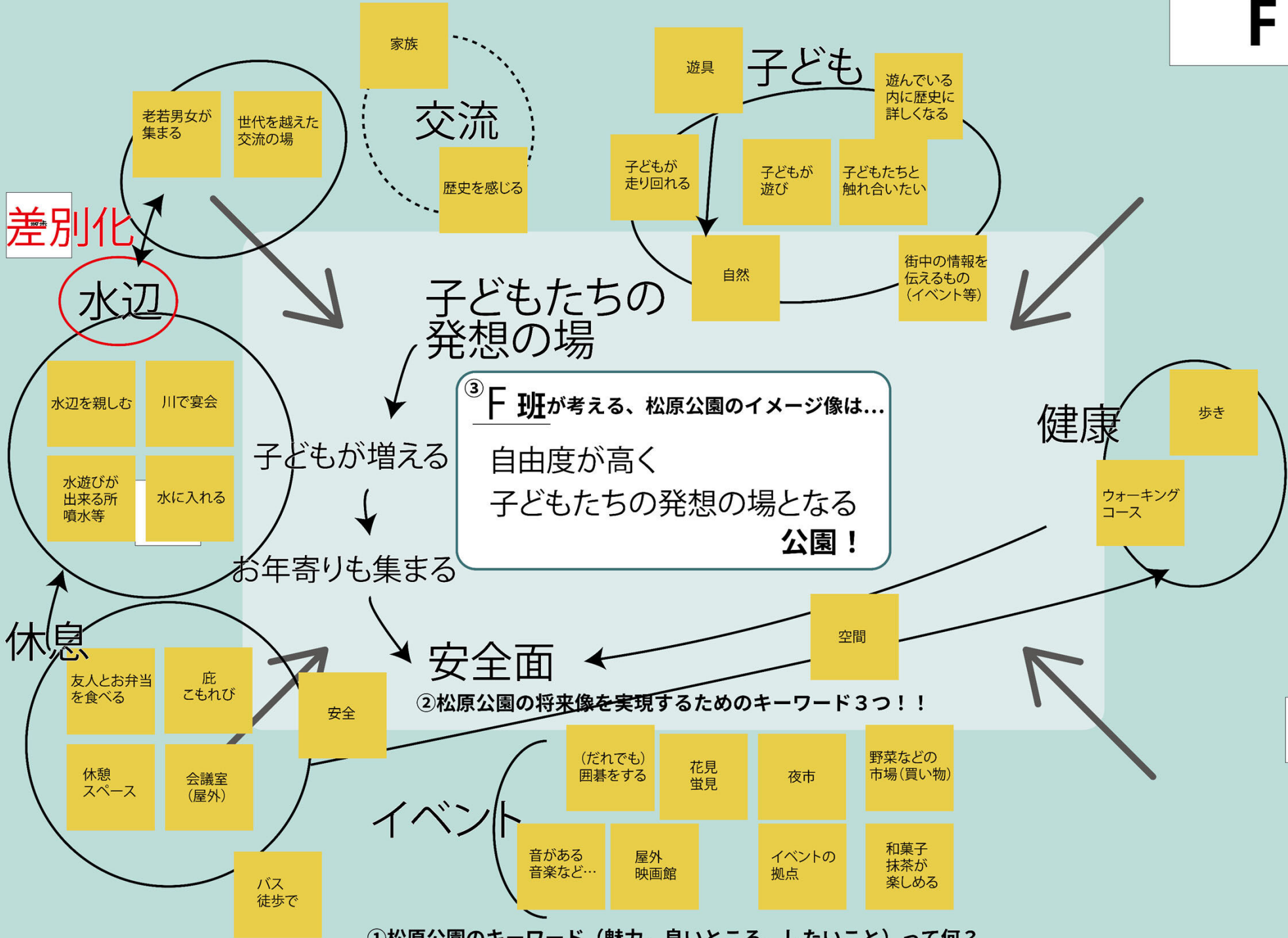
イベント

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？

③ F 班が考える、松原公園のイメージ像は...
自由度が高く
子どもたちの発想の場となる
公園！

②松原公園の将来像を実現するためのキーワード3つ！！

歴史学習



第2回ワークショップ

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

A 班

松原公園のイメージ像は...

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！

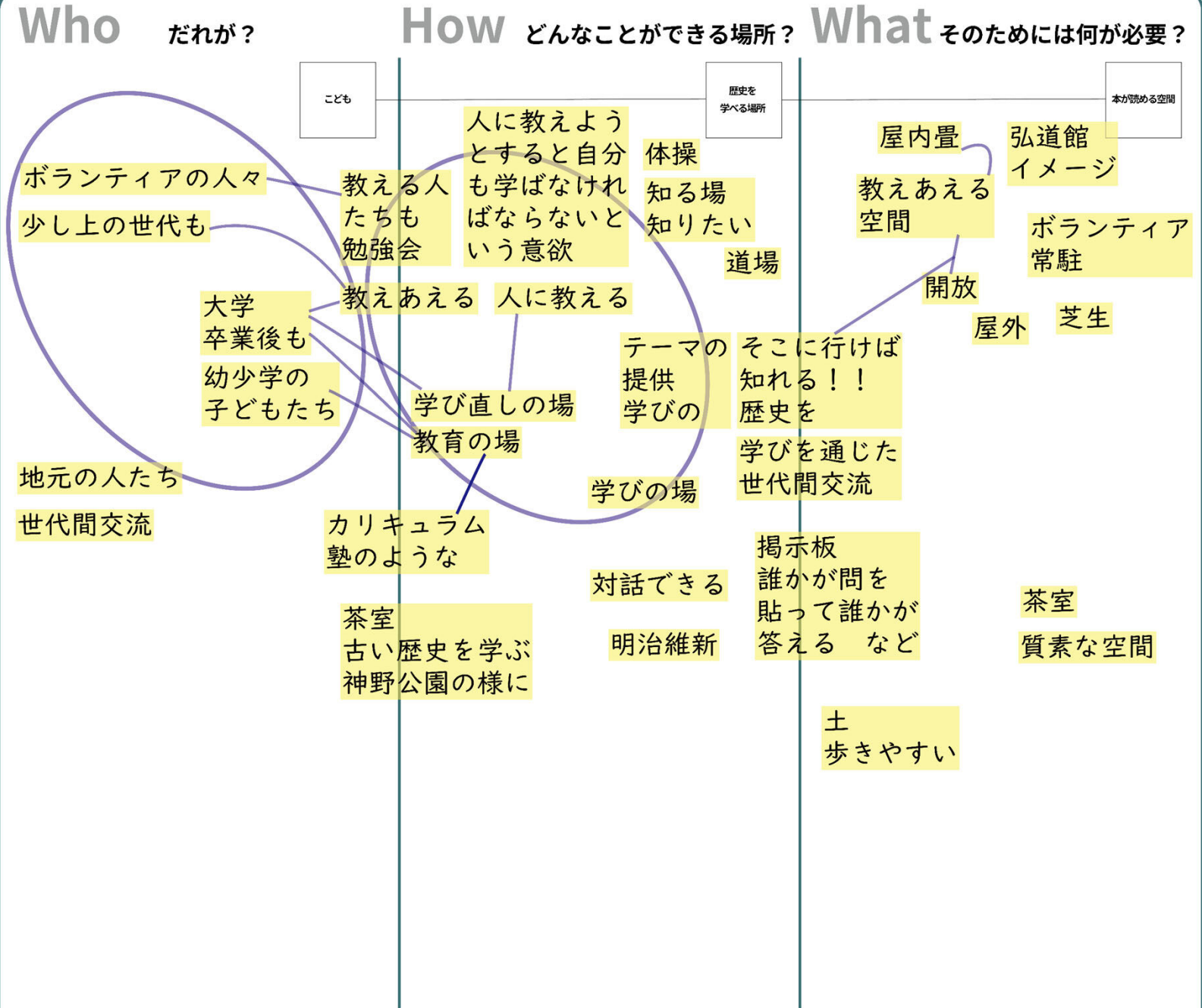
キーワード3つは...

鍋島藩の歴史

世代間のつながり

日常

イメージ像をどうやって実現させる？



B 班

松原公園のイメージ像は...

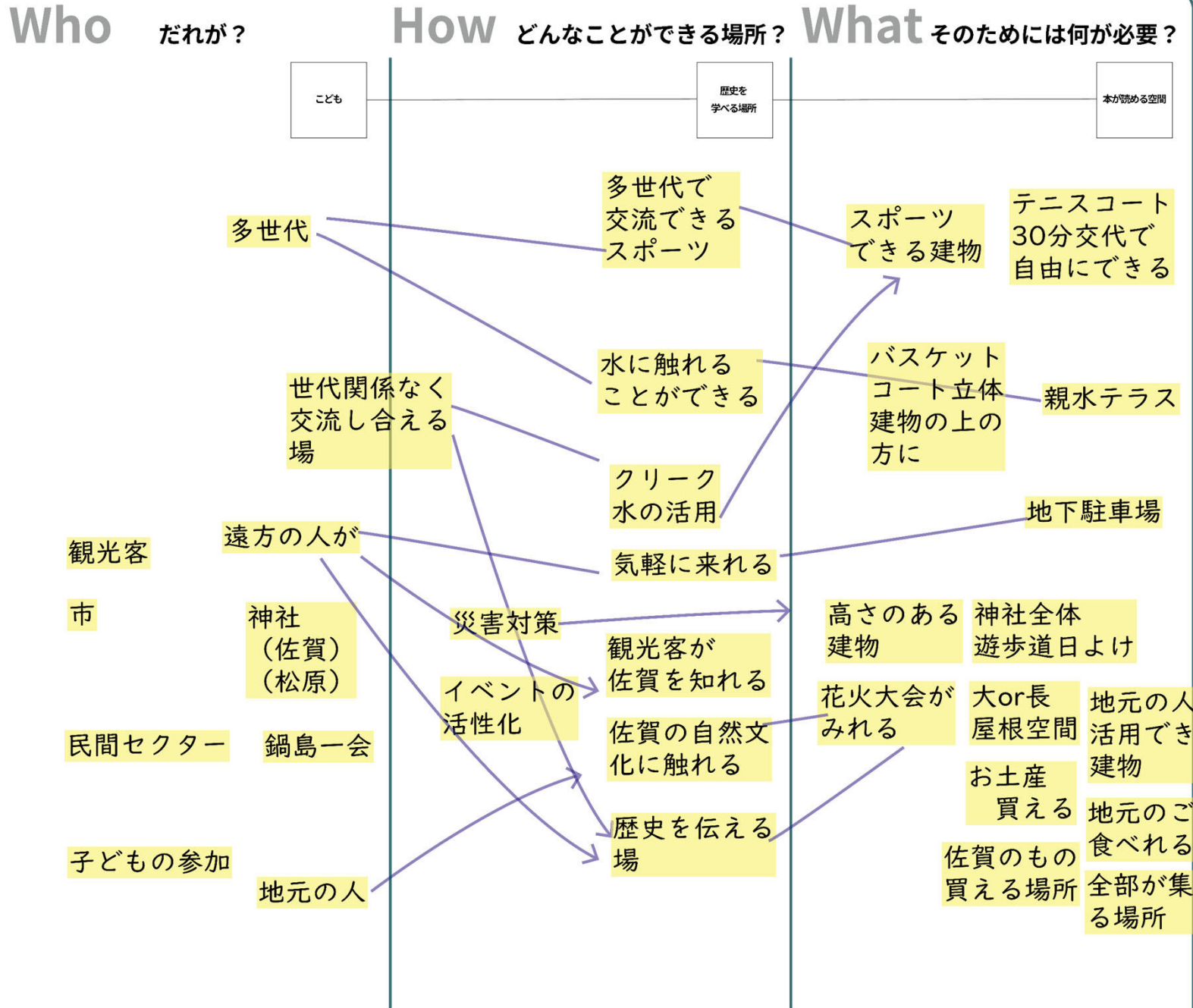
水と緑を活かした歴史と地元愛にあふれたくつろぎの松原公園！

キーワード3つは...

水と緑を活かしたくつろぎ

地元愛にあふれる観光公園

イメージ像をどうやって実現させる？



C 班

松原公園のイメージ像は...

地元の人が鍋島家の治政を感じる

公園！

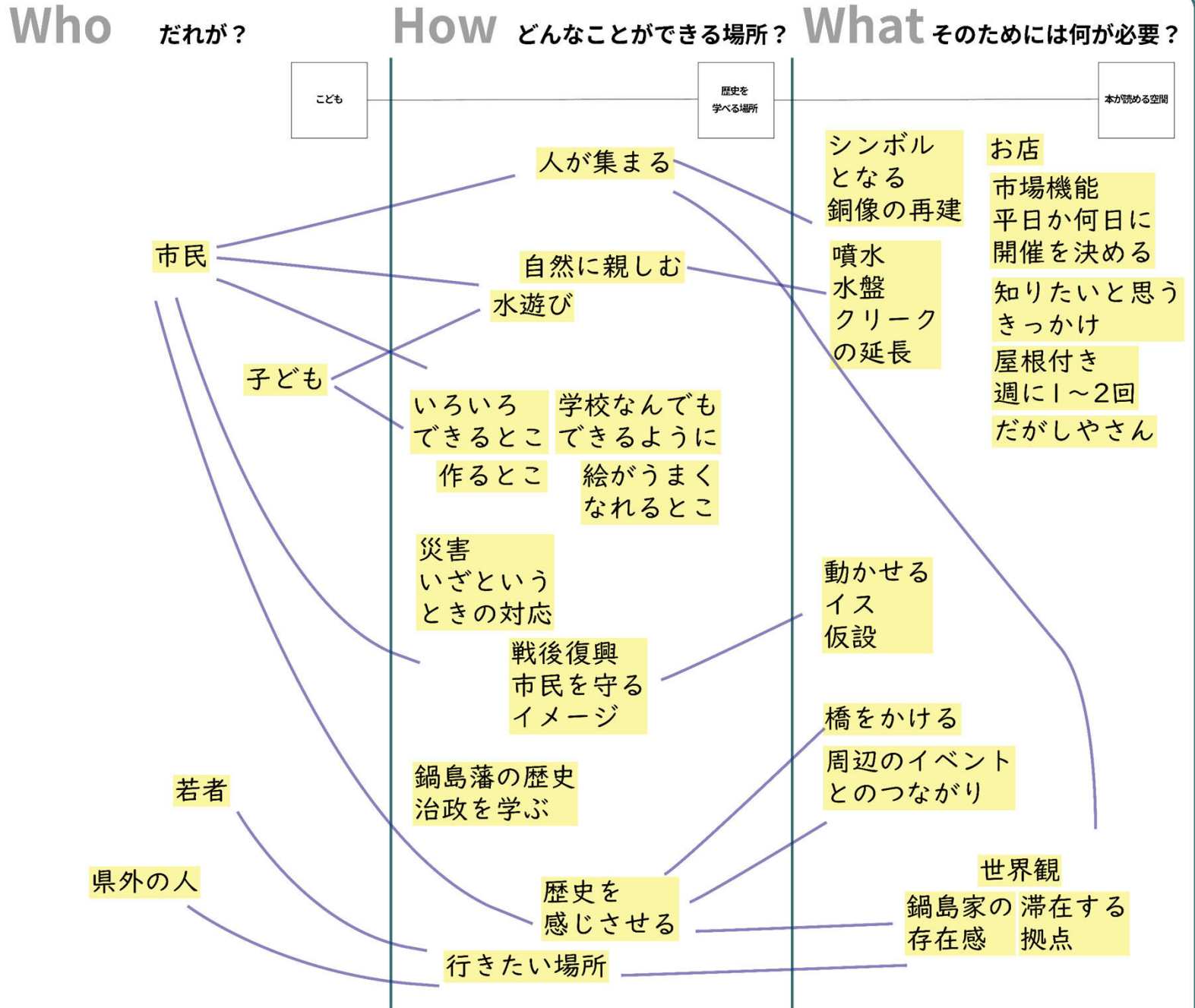
キーワード3つは...

鍋島家

自然

子ども × 学び

イメージ像をどうやって実現させる？



D 班

松原公園のイメージ像は...

みんなが集まる
明るい水と文化
の交差点

~~公園~~

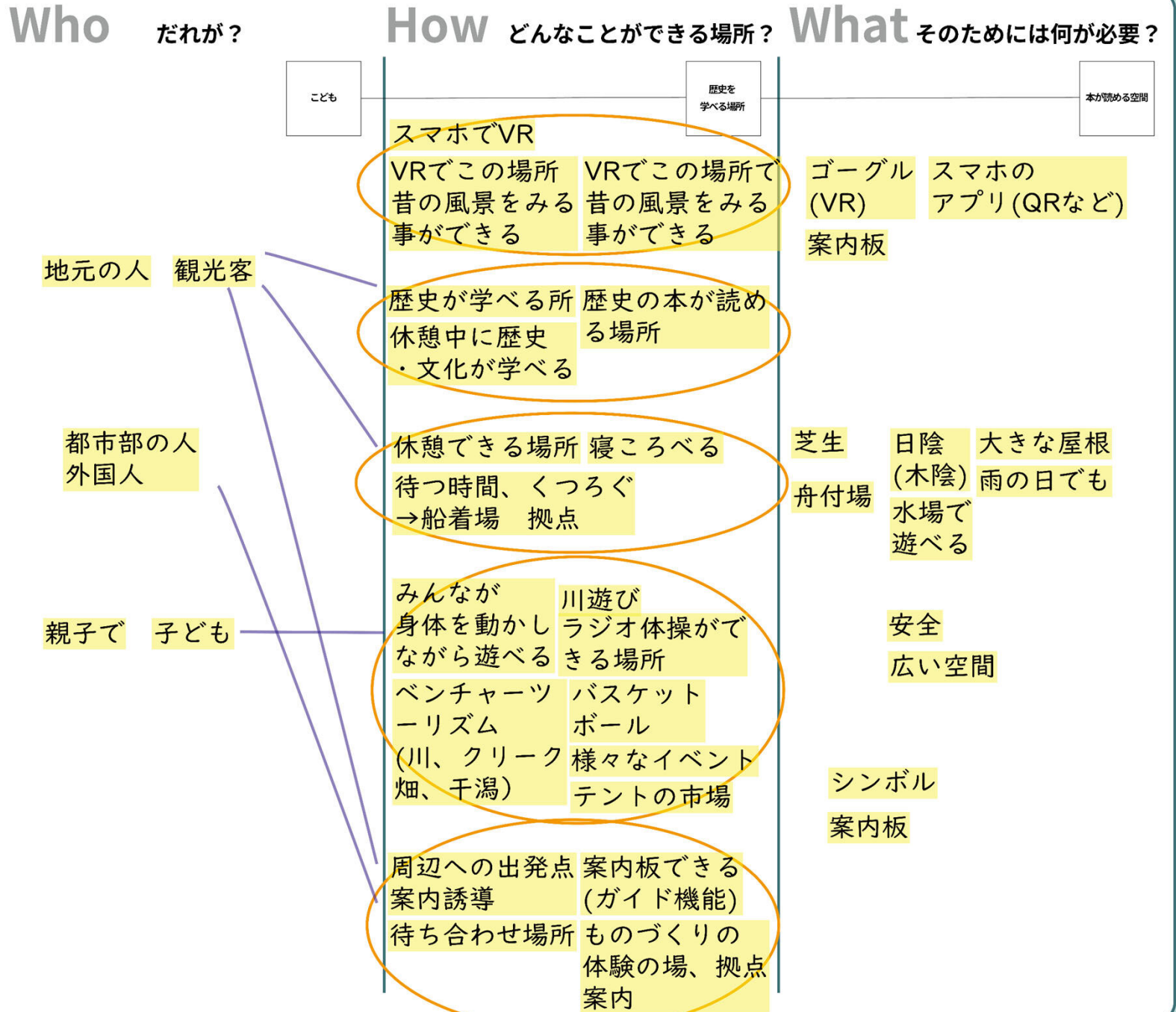
キーワード3つは...

誰でも
明るい安全

歴史・文化

親しめる
美しい川

イメージ像をどうやって実現させる？



E 班

松原公園のイメージ像は...

**非日常が住まう
自然を楽しむ**

(今) 公園より
神社機能
(非日常)

(これから)
日常的な
休める空間に
公園!

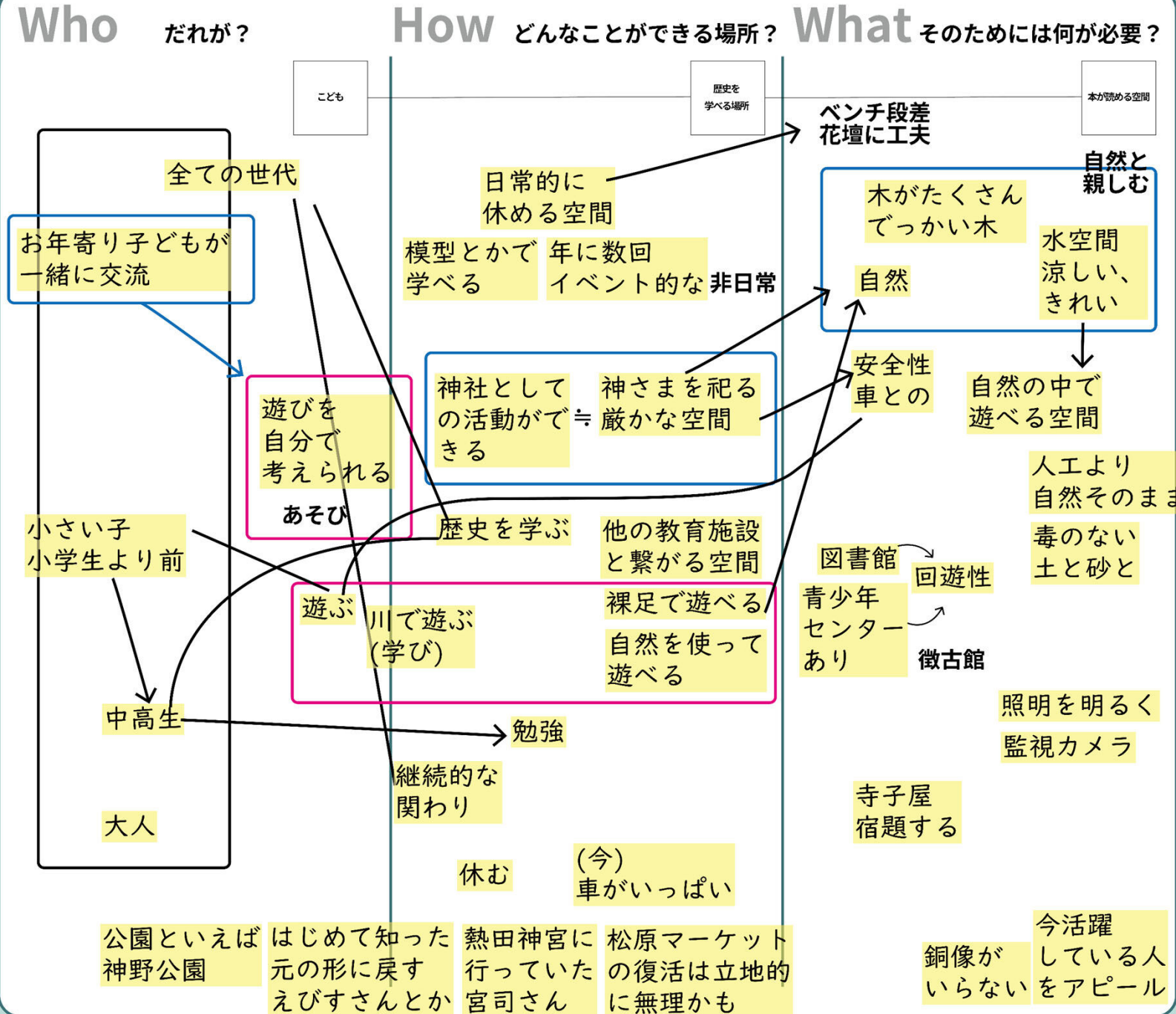
キーワード3つは...

人(教育)

自然

公園・施設の
機能

イメージ像をどうやって実現させる?



F 班

松原公園のイメージ像は...

自由度が高く
子どもたちの
発想の場となる

公園！

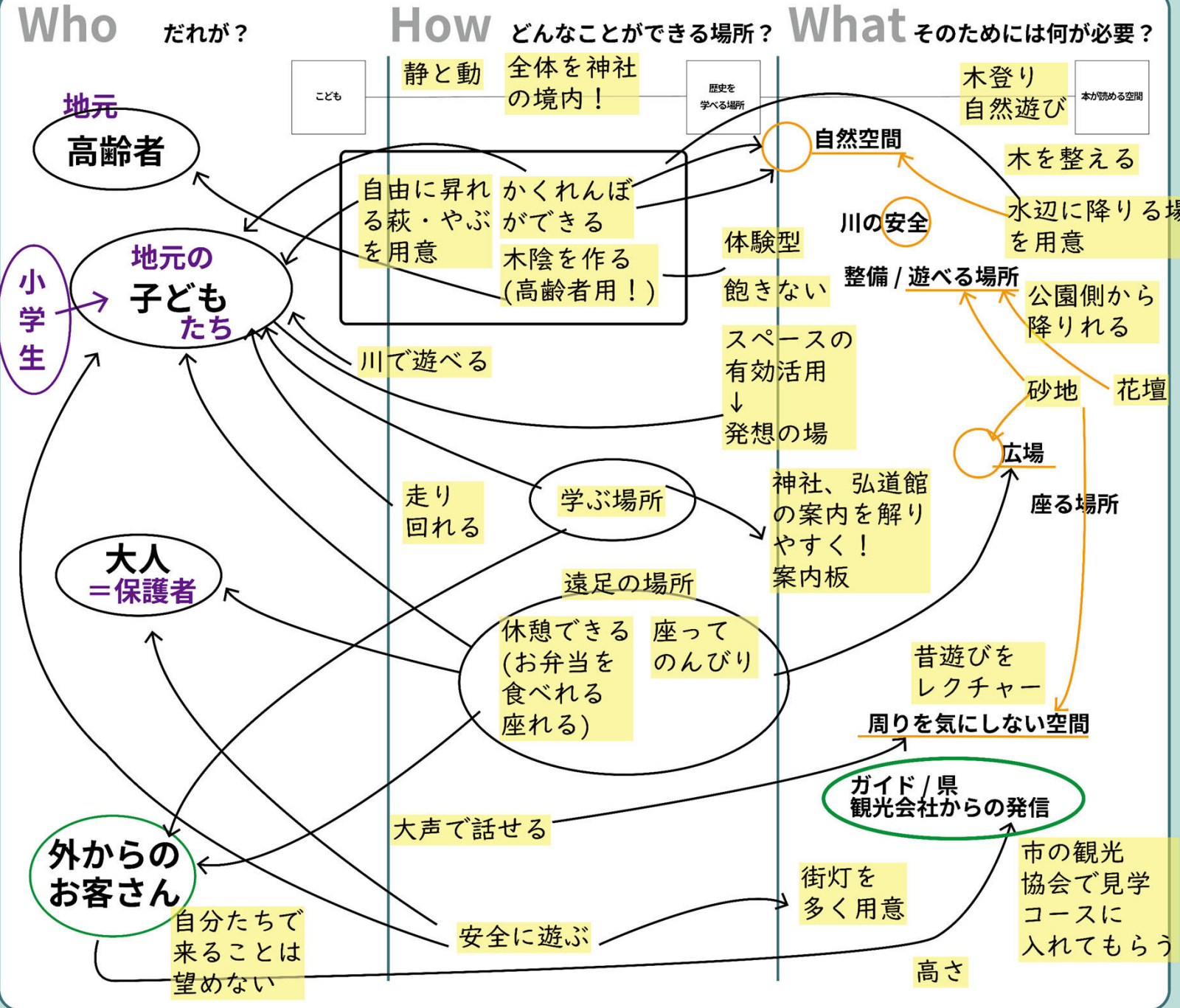
キーワード3つは...

子どもたちの
発想の場

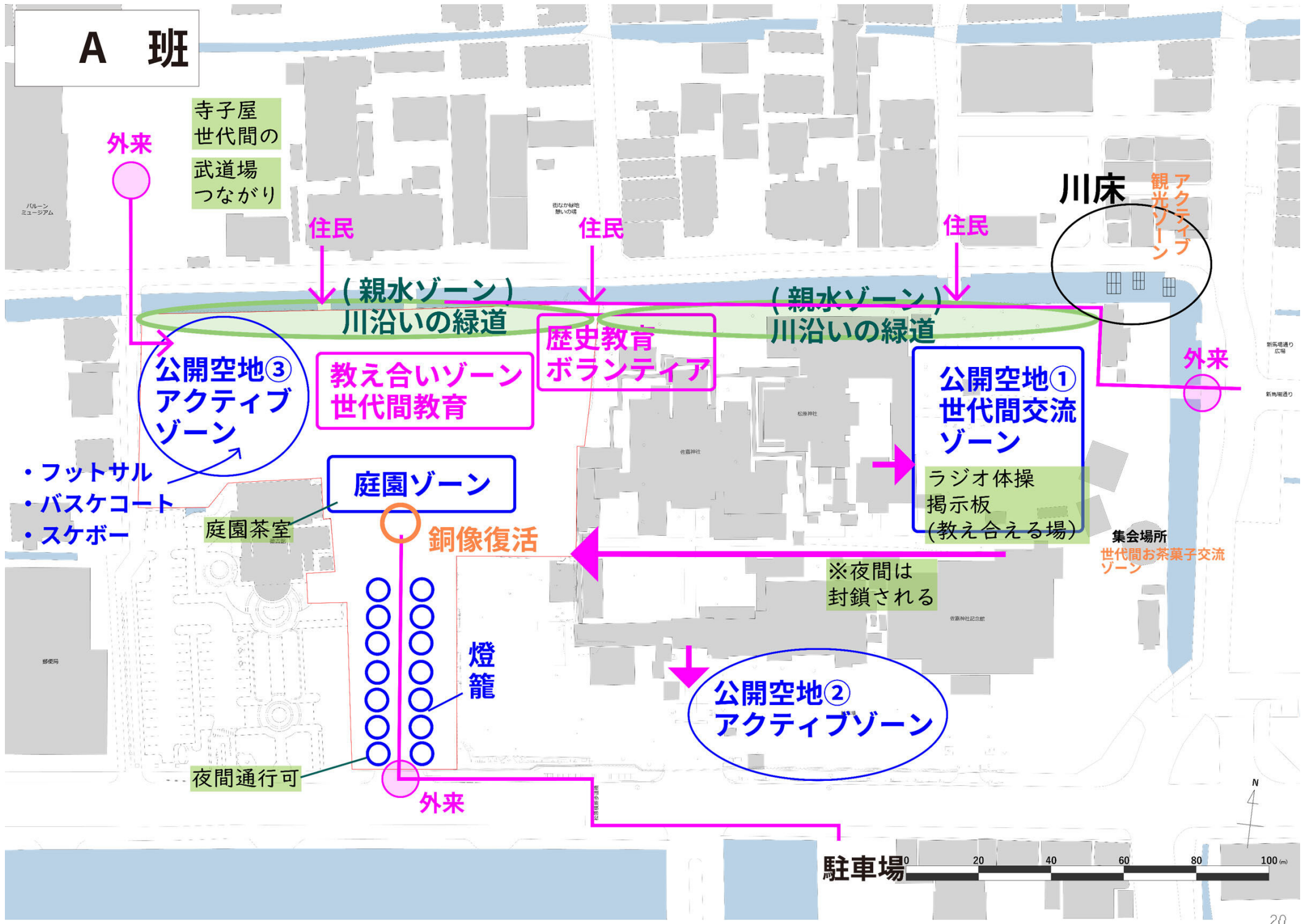
安全面

健康

イメージ像をどうやって実現させる？



A 班



寺子屋
世代間の
武道場
つながり

住民

住民

住民

川床

観光ゾーン
アクティブ

外来

公開空地③
アクティブ
ゾーン

教え合いゾーン
世代間教育

歴史教育
ボランティア

公開空地①
世代間交流
ゾーン

ラジオ体操
掲示板
(教え合える場)

- ・フットサル
- ・バスケット
- ・スケボー

庭園ゾーン

庭園茶室

銅像復活

燈籠

※夜間は
封鎖される

集会所
世代間お茶菓子交流
ゾーン

公開空地②
アクティブゾーン

夜間通行可

外来

駐車場



B 班



C 班

ハコに
お金をかけない
(動線をデザイン
する)

地元の人たち

バルーン
ミュージアム
からの人の
動線

休息

ブロック撤去で
視認性あげる
(前提:動線が
デザインされて
いる)

佐賀の歴史を
感じるエリア
スポットをつ
くる

地元の人
〈イベント
・活動
ゾーン〉

徴古館の
既存施設の
機能見直し
(地元の交流
子供が通える
機能等)

休息
ゾーン
自然・親水

イベント・活動ゾーン

可動式
市場
イベント
広場

ベース
子どもが
日常的に集う

橋をわたす
周辺との
つながり

外からの



D 班

舟付場

VR(全体)

VRで昔の歴史をみれる

あそび道具置ゾーン

バスケットゴール

遊べるゾーン

水鉄砲
つくって
あそぶ
イベント広
場ゾーン

昔の通りに→

子どもの様子を見守る

休憩所ゾーン

QRでガイド

芝生ゾーン

ワーク
ショップ
ラジオ体操

案内板

シンボル

交差点

レンタルサイクル

周遊できる拠点

市村記念
まで
歩道橋

近くまで
行ける拠点

歩道橋
(市村まで)
移動拠点
(舟)



E 班

青少年センター
(自習場所)
小中高生

おりれる、遊べる

散歩通路

花だん 自然の遊び
全部が
遊びの場

学びゾーン

寺子屋などに
利用

面浮立したり
歌ったりする
ステージ

松原マーケッ
トの次の姿と
して広場

フリーマーケ
ットができる
空間

作らない 懐かしい
方向で 景色

バス停

車はおいて
歩いて

図書館

高校生とか



N

F 班

棚路

公園側から
水辺に降りる

縦の空間
↓
遊具？
〈テーマ〉
自由度が
高く子ども
たちの発想
の場

低樹にして
鳥害対策
子ども
動と静
大人

全体を
神社の
境内として
捉える
人工的な
ARKSと
差別化

自然を
感じて
ランチ

カヤック

水辺と木立ちの体感ゾーン

自然の中
で遊ぶ

体験型の
環境

シンボル

時計？
遊具？

徴古館と
一体の
休憩施設

土日
キッチンカー

イベントゾーン

フリースペース

(普段)
休憩エリア

スワン
ボート

遊歩ゾーン

高齢者の
散歩

