

第4回 松原公園整備基本構想策定会議

令和6年11月25日（月）
10時30分～

報告（１）第３回策定会議の振り返り

1. 第3回策定会議の振り返り

▶松原公園に必要な機能と、その配置やデザインの考え方

- ・ 松原川と親和性のある空間、**水に親しむ空間**。
- ・ 神社と徴古館の間に、両施設をつなぐ**別館のような機能**。
- ・ 徴古館と神社の**東西を結ぶ動線**や、**南北の動線**づくり。
- ・ 鍋島家と市民のつながりを表現していく。
- ・ 佐嘉・松原神社の景観づくりを進め、創建当初の姿に戻していく。
- ・ **夏の暑さを考慮したデザイン**、夏や冬も遊べる室内施設や日陰空間。
- ・ バス拠点など、**公共交通網の整備**が必要。
- ・ まちなかとの行き来ができる動線づくりが必要。
- ・ **周辺の駐車場**を利用してもらい、**歩いてきてもらう**。
- ・ 日常的に人の流れが生じる機能として、子育てがキーワードになる。
- ・ **子育て世代**に使ってもらえる公園に。

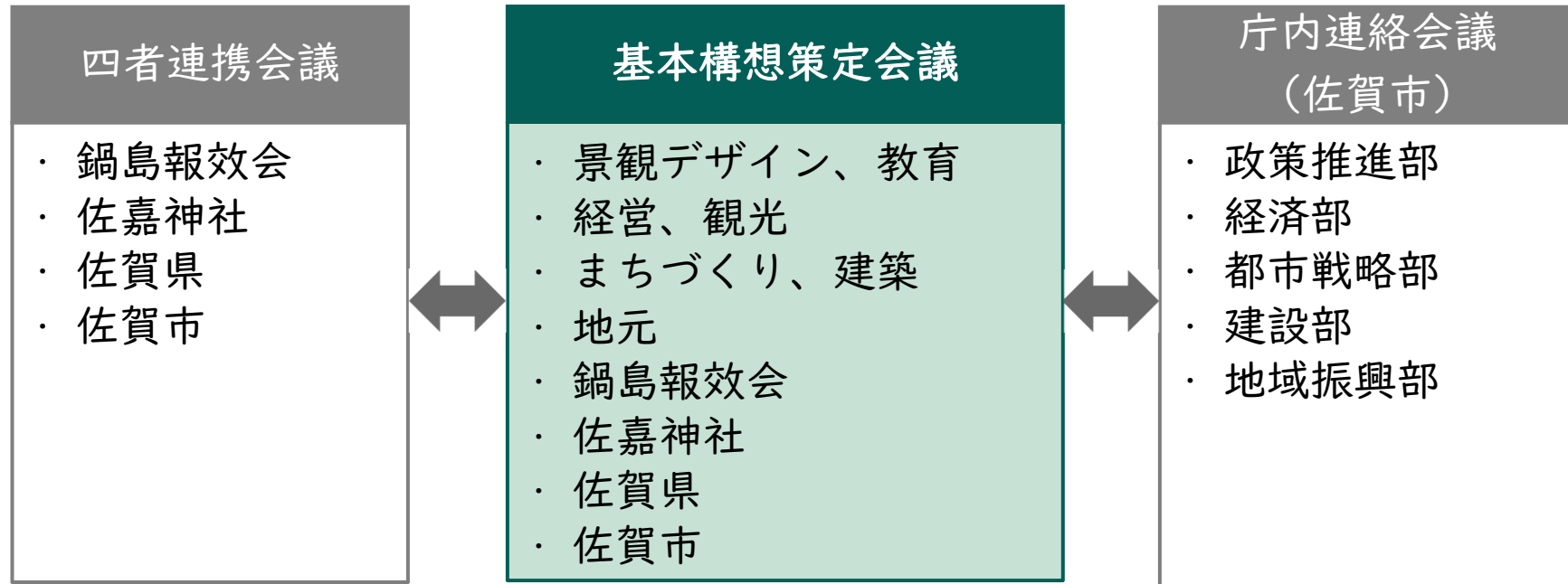
▶検討プロセスについて

- ・ 県有地の利用について、協力を得ることが重要。
- ・ ソフト面の議論が必要。 → 役割分担をして進めていく
- ・ 佐賀に精通した人など様々な人の意見を聞きながら進めるべき。

報告（2）事務局からの情報提供

2. 第3回策定会議以降の検討状況

組織体制



将来像・整備イメージの具体化

2. 第3回策定会議以降の検討状況

四者連携会議

(鍋島報効会 鍋島理事長、佐嘉神社 佐野宮司、佐賀県 泉総務部長、佐賀市)

◇令和6年8月20日

- ▶基本構想策定会議の報告（意見整理）
- ▶整備イメージ図の具体化検討
 - ・ゾーニングについて協議

三者協議（鍋島報効会、佐嘉神社、佐賀市）

◇9月6日

- ▶徴古館施設について
- ▶松原公園周辺の整備スケジュールについて
 - ・鍋島報効会及び佐嘉神社の各事業スケジュールの共有・協議

◇10月18日

- ▶松原公園周辺の整備スケジュールについて
 - ・鍋島報効会及び佐嘉神社の各事業スケジュールを共有・協議
- ▶構想図について

2. 第3回策定会議以降の検討状況

アンケート調査実施

日時：令和6年11月3日（日）、4日（月祝）

場所：松原神社境内

内容：①記入型アンケート（令和6年3月、4月にも実施）

②松原公園整備に向けた導入機能に関するアンケート

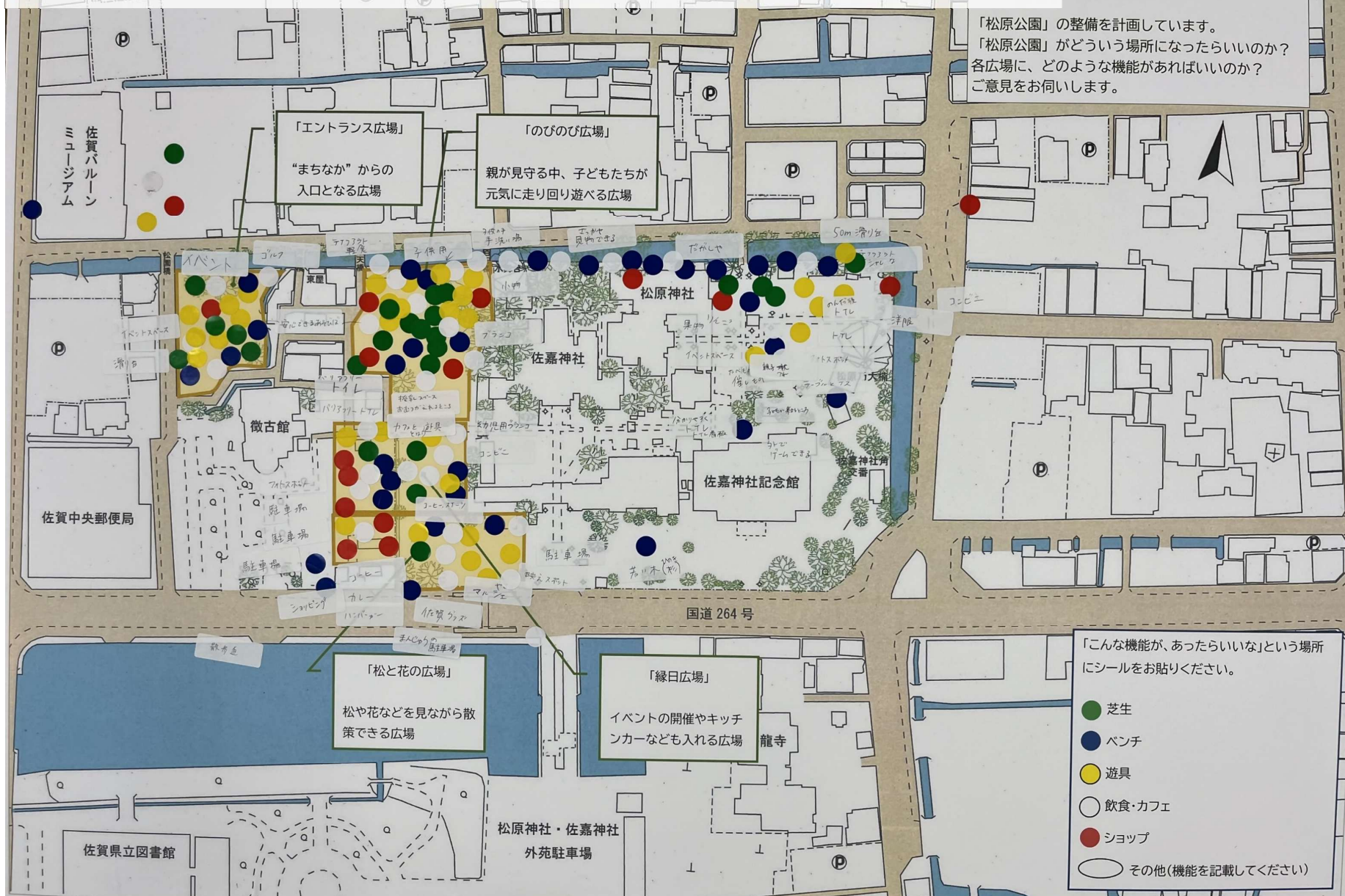
回答数：①259件 ②次頁（P8）のとおり

2. 第3回策定会議以降の検討状況

②松原公園整備に向けた導入機能に関するアンケート 調査結果

称や機能は、検討段階のものです。

「松原公園」の整備を計画しています。
「松原公園」がどういった場所になったらいいのか？
各広場に、どのような機能があればいいのか？
ご意見をお伺いします。



議事（1） 基本構想のまとめ方（骨子）について

(1) 基本構想のまとめ方（骨子）について

第1章 松原公園整備基本構想について

第2章 松原公園周辺の現状と課題

第3章 松原公園のめざす姿

第4章 基本方針と松原公園周辺のまちづくりの展開

第5章 構想の実現に向けて

資料編

(1) 基本構想のまとめ方（骨子）について

第1章 松原公園整備基本構想について

- 1 目的
- 2 松原公園整備と各種計画との位置づけ
- 3 策定体制

第2章 松原公園周辺の現状と課題

- 1 松原公園周辺と中心市街地の変遷
- 2 松原公園周辺の現状と課題整理

第3章 松原公園のめざす姿

- 1 松原公園の将来像
～松原公園周辺における歴史と文化を活かしたまちづくり懇話会～
- 2 市民意向の把握 ～ワークショップ・アンケートの結果～
- 3 四者連携会議での議論
- 4 基本構想策定会議での議論
- 5 松原公園のめざす姿

(1) 基本構想のまとめ方（骨子）について

第4章 基本方針と松原公園周辺のまちづくりの展開

- 1 基本方針
- 2 整備方針
- 3 ゾーニング・動線
- 4 基本構想図と整備イメージ
- 5 松原公園周辺へのまちづくりの展開

第5章 構想の実現に向けて

- 1 今後のスケジュール
- 2 四者の連携
- 3 整備手法・管理運営の方針

資料編

- 1 松原公園を考えるワークショップ
- 2 松原公園整備についてのアンケート
- 3 松原公園整備に向けた導入機能に関するアンケート
- 4 類似公園の整備事例

議事（2）基本方針案について

(2) 基本方針案作成の流れ

松原公園周辺の将来像・第2期整備コンセプト（懇話会で策定）



これまでの議論

基本構想策定会議での議論

四者連携会議での議論

市民意向の把握（ワークショップ・アンケート等）



基本方針案の作成

(2) 松原公園周辺の将来像と第2期整備コンセプト

松原公園周辺の将来像

佐賀鍋島の伝統と、文化が息づく歴史体感エリア
～みんなで創り、未来へ紡ぐ“松原”～

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



(2) 基本構想策定会議での議論 第1回・第2回

▶機能・空間整備の考え方

- ・歴史を振り返るばかりでなく、**未来へとつながる空間**にすべき。
- ・**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)
- ・**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。
- ・松原川側が裏ではなく、どこからでも入れるというイメージで考えるべき。
- ・大きな建物1つではなく、**仲見世**のような小さい店舗。
- ・**体験型**の場所とすれば大きく変わる。

▶周囲との関係性や、回遊性創出の考え方

- ・歩行者を増やして「**歩くまち**」としていきたい。
- ・駐車場をなくすことはできないが、共用できる駐車場として考えていくべき。
- ・**新馬場通り**の位置づけも併せて検討すべき。
- ・松原公園で東西の回遊軸を作り、駅から城跡の南北軸と併せたまちなかの回遊を生み出す。

▶ターゲット設定や検討プロセス

- ・子どもをターゲットにすると、多世代に興味を示してもらえる。
- ・**子育て世代の若い人**をターゲットとし、時間軸で考える。
- ・ワークショップ開催などにより、市民参画の機会を設けるべき。
- ・サウンディングに加え、地元の方々等の利用者との議論を深めながら進めるべき。

(2) 基本構想策定会議での議論 第3回

▶松原公園に必要な機能と、その配置やデザインの考え方

- ・ 松原川と親和性のある空間、**水に親しむ空間**。
- ・ 神社と徴古館の間に、両施設をつなぐ**別館のような機能**。
- ・ 徴古館と神社の**東西を結ぶ動線**や、**南北の動線**づくり。
- ・ 鍋島家と市民のつながりを表現していく。
- ・ 佐嘉・松原神社の景観づくりを進め、創建当初の姿に戻していく。
- ・ **夏の暑さを考慮したデザイン**、夏や冬も遊べる室内施設や日陰空間。
- ・ バス拠点など、**公共交通網の整備**が必要。
- ・ まちなかとの行き来ができる動線づくりが必要。
- ・ **周辺の駐車場**を利用してもらい、**歩いてきてもらう**。
- ・ 日常的に人の流れが生じる機能として、子育てがキーワードになる。
- ・ **子育て世代**に使ってもらえる公園に。

▶検討プロセスについて

- ・ 県有地の利用について、協力を得ることが重要。
- ・ ソフト面の議論が必要。 → 役割分担をして進めていく
- ・ 佐賀に精通した人など様々な人の意見を聞きながら進めるべき。

(2) 基本方針案の設定

松原公園周辺の将来像

佐賀鍋島の伝統と、文化が息づく歴史体感エリア
～みんなで創り、未来へ紡ぐ“松原”～

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

基本構想策定会議での議論

四者連携会議での議論

市民意向の把握（ワークショップ・アンケート等）

基本方針案

- 1 にぎわいの創出「世代を超えて集う、ふれあいと学びの場」
- 2 魅力的な空間形成「歴史と自然が織りなす、心惹かれる風景」
- 3 拠点性・回遊性の向上「佐賀のまちをつなぐ、交流の拠点」

(2) 基本方針 I

【策定会議・四者連携会議】キーワード

鍋島の考えを受け継ぐ
多世代の興味を引く
鍋島家と市民のつながりを表現
夏の暑さを考慮したデザイン

【アンケート・ワークショップ】キーワード

みんなが集まり交流できる
松原マーケットの再建
目的地になる・気軽に立ち寄り休憩できる
歴史を学ぶことができる

にぎわいの創出 「世代を超えて集う、ふれあいと学びの場」

- 子どもから高齢者まで、多世代が日常的に交流できる多機能空間
 - ・子どもが遊べる、広い芝生広場や親水空間
 - ・子どもを見守りながら、みんなが憩える安らぎスペース
 - ・気軽に立ち寄れるお店やカフェ
- イベント時には賑わい、普段はゆったりと憩える広場
 - ・イベント利用を想定した広場整備と配置計画
- 佐賀鍋島に受け継がれてきた、佐賀の歴史や地域性を感じられる場
 - ・交流機能を兼ねたギャラリーや展示施設
 - ・遊びと絡めるなど、柔らかく学べる仕掛け
- 松原の歴史を現代に織り込む
 - ・かつての銅像園や松原を新しい松原公園の要素として取り込む

(2) 基本方針2

【策定会議・四者連携会議】キーワード

未来へとつながる空間
佐嘉・松原神社の景観づくり
松原川と親和性のある空間

【アンケート・ワークショップ】キーワード

水と緑があふれる憩いの公園
歴史・文化を活かした公園
安全・安心に過ごせる公園
美しい神社と樹木のある風景

魅力的な空間形成 「歴史と自然が織りなす、心惹かれる風景」

- 徴古館や神社、大楠等の歴史・自然を活かした美しい景観
 - ・建物と自然が調和したデザイン
 - ・歴史的な建物と対比した、現代的なデザインの導入
 - ・神社としてのあるべき姿に戻していき、格式ある佇まいに
- 松原川を活かした親水空間と川沿い散策路
 - ・水辺で遊んだり、ゆったりとくつろげる親水空間
 - ・惹きつけられる水辺の散策路
- 佐嘉神社と徴古館、県有地の境界を感じさせない、一体的な空間
 - ・統一的なエリアデザイン
 - ・軸線を意識した動線計画と、境界のデザイン

(2) 基本方針3

【策定会議・四者連携会議】キーワード

歩行者を増やして「歩くまち」
東西、南北の回遊軸を作る
まちなかとの行き来ができる動線づくり
松原川のどこからでも入れる

【アンケート・ワークショップ】キーワード

周りから人が流れてくる
周辺施設との連携
周辺の施設やイベントとのつながり

拠点性・回遊性の向上 「佐賀のまちをつなぐ、交流の拠点」

●佐賀城跡、柳町、まちなかをつなぐ拠点としての機能

- ・動線を整備し、歩きたくなるまちに
- ・案内サインにより、他のスポットへのアクセスを促進

●まちに開かれた、誰もが気軽に訪れたくなる空間

- ・惹きつけられるエントランス空間の整備
- ・通りから賑わいを感じられるデザイン

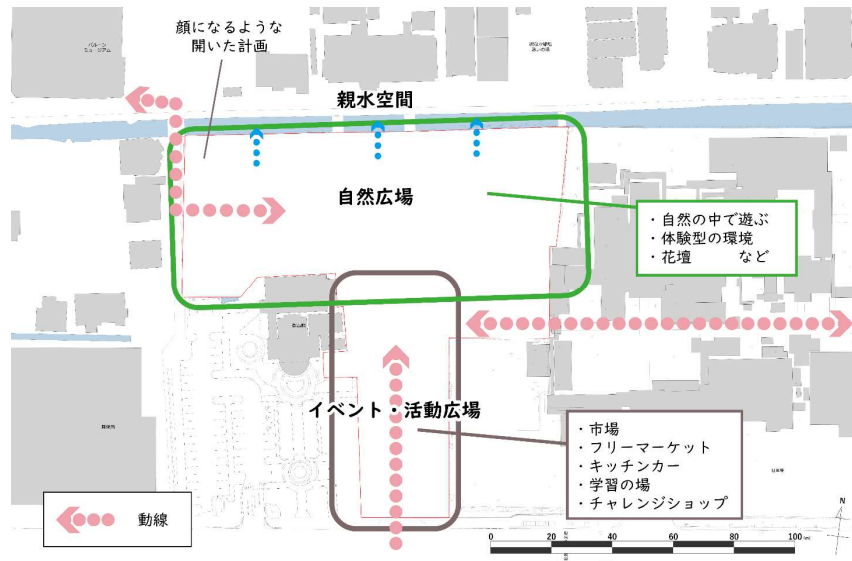
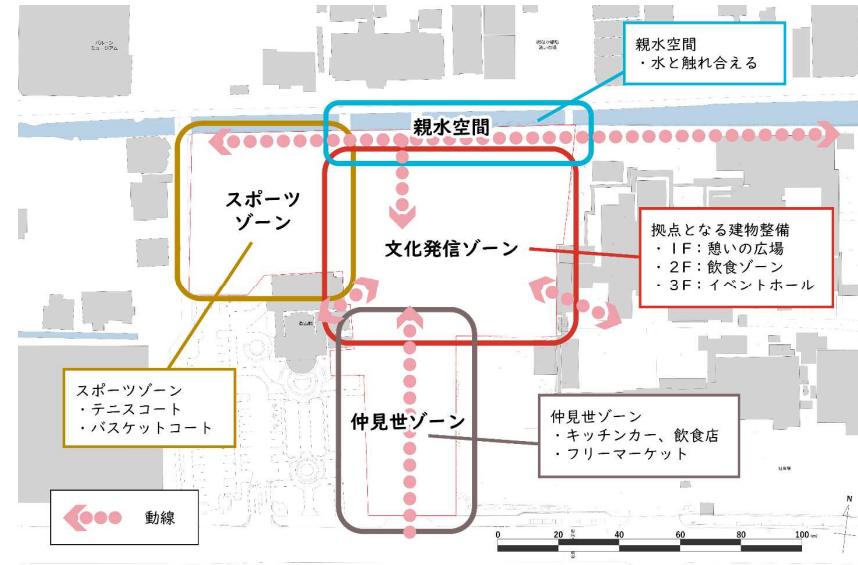
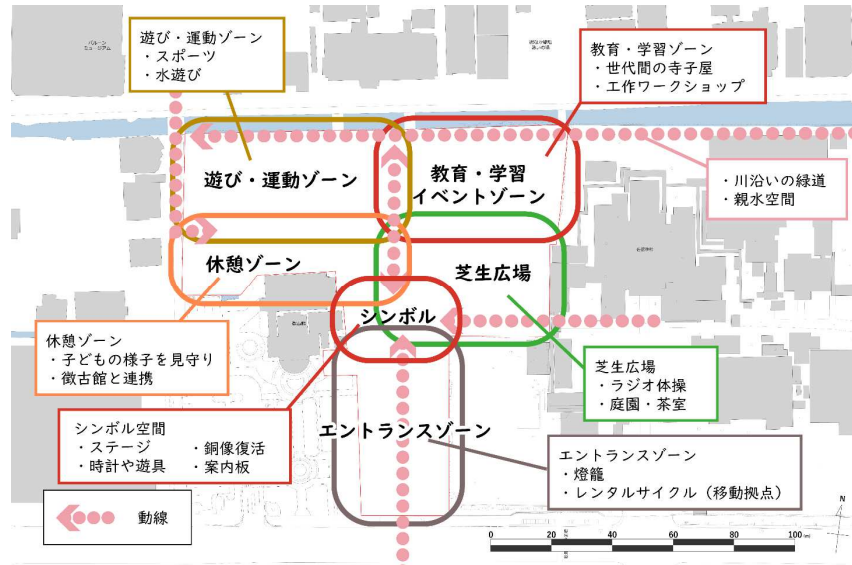
●安全で居心地の良い、開放的な空間

- ・見通しの効く配置計画
- ・夜も楽しめる照明計画
- ・ユニバーサルデザインの導入

議事（3）基本構想図案について

(3) 基本構想図案について ゾーニング・動線

●ワークショップの結果



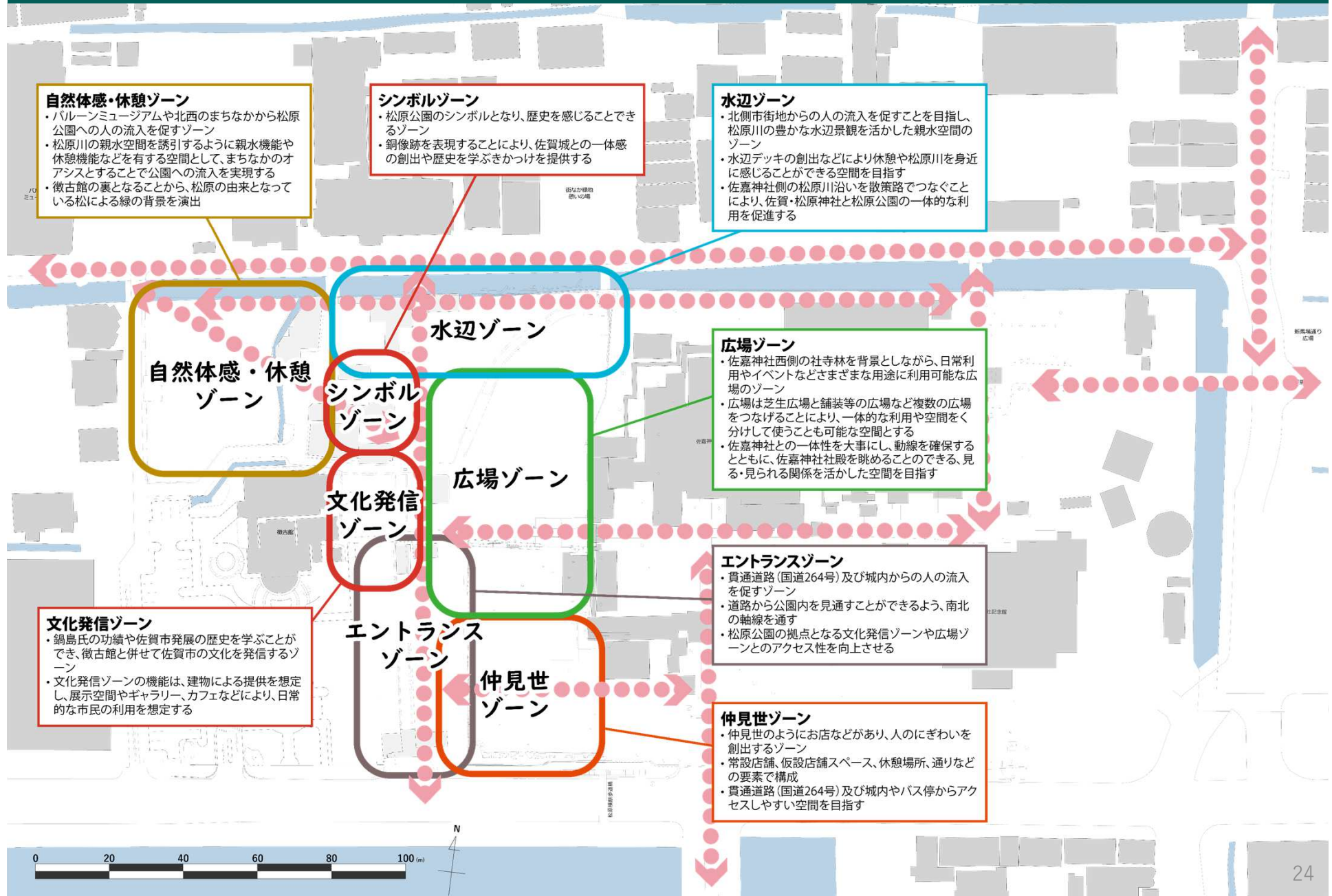
●基本方針案

1 にぎわいの創出
「世代を超えて集う、ふれあいと学びの場」

2 魅力的な空間形成
「歴史と自然が織りなす、心惹かれる風景」

3 拠点性・回遊性の向上
「佐賀のまちをつなぐ、交流の拠点」

(3) 基本構想図案について ゾーニング・動線



自然体感・休憩ゾーン

- ・パルーンミュージアムや北西のまちなかから松原公園への人の流入を促すゾーン
- ・松原川の親水空間を誘引するように親水機能や休憩機能などを有する空間として、まちなかのオアシスとすることで公園への流入を実現する
- ・徴古館の裏となることから、松原の由来となっている松による緑の背景を演出

シンボルゾーン

- ・松原公園のシンボルとなり、歴史を感じることできるゾーン
- ・銅像跡を表現することにより、佐賀城との一体感の創出や歴史を学ぶきっかけを提供する

水辺ゾーン

- ・北側市街地からの人の流入を促すことを目指し、松原川の豊かな水辺景観を活かした親水空間のゾーン
- ・水辺デッキの創出などにより休憩や松原川を身近に感じることが出来る空間を目指す
- ・佐嘉神社側の松原川沿いを散策路でつなぐことにより、佐賀・松原神社と松原公園の一体的な利用を促進する

自然体感・休憩
ゾーン

シンボル
ゾーン

水辺ゾーン

広場ゾーン

- ・佐嘉神社西側の社寺林を背景としながら、日常利用やイベントなどさまざまな用途に利用可能な広場のゾーン
- ・広場は芝生広場と舗装等の広場など複数の広場をつなげることで、一体的な利用や空間をく分けて使うことも可能な空間とする
- ・佐嘉神社との一体性を大事にし、動線を確保するとともに、佐嘉神社社殿を眺めることのできる、見る・見られる関係を活かした空間を目指す

広場ゾーン

文化発信
ゾーン

エントランスゾーン

- ・貫通道路(国道264号)及び城内からの人の流入を促すゾーン
- ・道路から公園内を見通すことができるよう、南北の軸線を通す
- ・松原公園の拠点となる文化発信ゾーンや広場ゾーンとのアクセス性を向上させる

エントランス
ゾーン

文化発信ゾーン

- ・鍋島氏の功績や佐賀市発展の歴史を学ぶことができ、徴古館と併せて佐賀市の文化を発信するゾーン
- ・文化発信ゾーンの機能は、建物による提供を想定し、展示空間やギャラリー、カフェなどにより、日常的な市民の利用を想定する

仲見世
ゾーン

仲見世ゾーン

- ・仲見世のようにお店などがあり、人のにぎわいを創出するゾーン
- ・常設店舗、仮設店舗スペース、休憩場所、通りなどの要素で構成
- ・貫通道路(国道264号)及び城内やバス停からアクセスしやすい空間を目指す

