

## 第4回安城市地区公園基本構想策定委員会 議事録

日 時:令和 7 年 11 月 13 日(木) 18 時 00 分～19 時 35 分

場 所:クリバこ

### 出席委員

伊藤孝紀	名古屋工業大学大学院工学研究科准教授
近藤早映	三重大学大学院工学研究科准教授・東京大学先端科学技術研究センター准教授
吉武 駿	信州大学総合理工学研究科助教
青木奈美	株式会社ザ・ソーシャル代表取締役
湯浅健司	愛知県都市・交通局都市基盤部公園緑地課長
水野正二郎	安城市都市整備部長

### 【議事】

(事務局) 3つのコンセプトの説明

(伊藤会長) 先生たちのご意見やご感想があればお話しいただきたいと思います。近藤委員から順番にお願いします。

(近藤委員) この3つはコンセプトとして良いと思います。それぞれの根拠も丁寧に書かれていると思います。ただ、コンセプトの順番を決めることは不要だと思います。例えば、コンセプトAをやったらコンセプトBをやって、最後にコンセプトCというように順番をつけて進めるのではなく、それぞれが混ざり合いながら進んでいくことが重要だと思います。

(伊藤会長) 分けてしまうのではなく、掛け算のようにするということですね。次は青木委員、お願いします。

(青木委員) 未来を感じるキーワードになっており良いと思います。しかし、「ネットワークがつながる」については、「拠点のつながり」だけではなく、「人と人とのコミュニティのつながり」という点も重要であるため、人々に寄り添った表現に変えた方が良いと思います。

(伊藤会長) コミュニティや子ども同士のつながりなどを含めた方が良いということですね。 それでは、吉武委員お願いします。

(吉武委員) コンセプトの内容や表現はそれぞれ良いと思っています。また、「成長し続ける」が一番初めて出てきたことについては面白いと思います。ハード的に公園を作ることだけが目的ではないという内容には独自性があり、残りの2つのコンセプトに広がっていくような見え方をしたので面白いと思いました。次に、それぞれの言葉が受動態であることについて議論が必要だと思います。例えば、「つながっていく」という意思表示にするか、「つながるといいよね」という希望的な表現にするかということです。最後に、「成長し続ける」は、ハード整備に偏らず、仕組みやソフト施策を活用しながら「使われ方」を重視する考え方、「つながる」は、各公園の個性を生かし、同じ機能を作るのではなく、役割分担することを示し、それらを人にとってちょうどよい「ヒューマンスケール」の空間としてどう形

にするか、ということだと理解しています。まずは使ってみることを大切に、その上で各公園の役割を整理し、必要な部分を最小限の整備で整えるという流れが良いという印象を持ちました。その上で、この考え方を束ねる、ハードに依らない新しい公園整備のあり方という上位概念があると、より分かりやすくなると感じました。また、これまでの議論から、管理手法より、実際に使って楽しいかといった「空間体験」が重要であり、「まちにひらかれ・とけこむ」という言葉については、その先のアプローチがやや重複している印象を受けました。

（伊藤会長） 続ける、つながる、溶け込む、そういう動詞の形でいいということですね。

（吉武委員） 「溶け込ませる」という手法を示すのではなく、溶け込んだ状態を表している点が良いと感じました。結果として溶け込んでいけばよく、力が入り過ぎていない自然な表現が面白いと思いました。

（伊藤会長） 近藤委員の意見も踏まえると、これらの3つのコンセプトを並列的に示す整理でもよいのではないかと思います。一方で、一般的な表現であるため、何か安城らしさがあってもよいと感じています。湯浅委員はいかがでしょう。

（湯浅委員） 3つの言葉は良いと感じています。しかし、「成長し続ける」は更新を続けるイメージが強く、負担があると思いました。更新だけでなく、良いものを維持し続けるという意味合いも含められると良いと感じました。

（近藤委員） 「成長し続ける」はプレッシャーを感じやすい言葉ですが、意図している内容はもう少し力の抜けたものであるため、言葉として十分に表現されていない可能性があります。また、「成長し続ける」「つながる」はいずれも3つ目の考え方と近く、説明文章については再検討の余地があると感じました。

（伊藤会長） 確かに、表現は柔らかいが、「各拠点をつなぐ」といった説明文が入ることで硬い表現になっている点は課題だと感じます。ワークショップ等を通じて市民の意見を把握しているなかで、拠点と拠点だけでなく、人のつながりを含めたメッセージが伝わるとよいと考えています。次に、「成長し続ける」という言葉は、ハードやソフトに関する多様な内容が含まれるため、このコンセプトは否定しなくてもよいと思います。最後に、3つの考え方を分けず、混じり合いを許容する整理でもよいと考えます。どこから始まるかを定めず、「まちにひらかれ・とけこむ」ことから始まる場合もあれば、「コミュニティがつながる」ことから始まる場合もあり、行政によるハード整備から始まる場合も含め、これらを混ぜ込みながら進めていくという考え方が伝わると良いと思います。

（近藤委員） 順番をつけて、段階的に整理するのではなく、例えば少しいびつな三角形やグラデーションのような図で表すことも考えられるのではないのでしょうか。

（青木委員） 「成長」は、常に大きくなることではなく、形を変え続けることに近い印象があります。場合によっては、昔あったものが再び現れる、いったん失われたものが戻ってくるといった「戻る変化」も含めてよいと思います。その時々状況に応じて、アメーバのように柔軟に姿を変えていくイメージが適し

ていると思います。

(吉武委員) 「成長」は「育つ」と言い換えることもできると思います。水や肥料を与える、手を入れるといった意味も含め、もう少し柔らかい言葉がよいのではないのでしょうか。

(伊藤会長) 本日の段階ではヒエラルキーを設けず、3つのコンセプトが相互に関係し合い、混じり合うような整理で良いと考えています。「成長し続ける」と言い切るのではなく、前後に言葉を補う表現も含め、複数案を事務局で整理していただきたいと思います。また、「ネットワーク」「つながる」といった表現はやや硬いため、「まちにひらかれ、とけこむ」といった表現のほうが公園には適していると感じています。再度、確認の機会を設けていただきたいです。

(事務局) 了承しました。

続いて、ペルソナ設定について説明

(伊藤会長) 各公園には、地形や周辺環境などそれぞれ特徴があるため、そこからペルソナを設定することが自然だと思います。ある程度割り切って「こういう使う人」と設定したほうが分かりやすいと思います。行政が作成すると、どうしても無難で平均的な整理になりやすいところですが、今回の基本構想はそうではない新しさがあると考えています。地理や歴史、周辺環境、ワークショップの意見などを踏まえ、特徴のある人物を設定し、「将来の公園にはこういう使い方をする人がいる」というイメージが伝わると良いと思います。ペルソナは、商業ブランディングや商環境づくりのアプローチ手法であり、この考え方を行政に取り入れることで、官民連携がしやすくなると考えています。

(事務局) 最後に第3章の各論について説明

(伊藤会長) 全体の流れについては問題ないと感じています。公園単体ではなく周辺環境も含めて捉えることやワークショップの意見を反映することで、ペルソナに至る過程を示している点は評価できます。一方で、各論に入る前に、公園全体をつなぐ考え方を示したほうが良いと感じました。個性的な公園を整備しつつも、全体として統一感があることを示すため、前半部分にその考え方を入れる余地があると思いました。

(吉武委員) その内容はコンセプト2に含まれていると思いますが、理念は冒頭に示したほうが分かりやすいと思います。安城市全体を考える中で、公園を個性化し役割分担することで、4つで1つの大きな公園像をつくるという考え方となり、3つのコンセプトにもつながることになります。また、4つの公園を一体で考えること自体が新しい取り組みであるため、「なぜつくるのか」という意義の部分に記載するのが良いと思います。

(伊藤会長) 個性はしっかり出しつつ、全体像は10～12ページの内容で緩やかにつながっている印象にすると思います。各論に戻りますが、各公園の内容について気づいた点はありますか。近藤委員よりお願いします。

(近藤委員) 吉武委員の指摘は、コンセプト2に含まれていると感じています。また、イメージマップ自体は良

いですが、2軸4象限の軸の言葉、とくに「フィーリング」や「ムーブメント」が分かりにくいと感じています。4象限にこだわらず、1象限でもよいのではないですか。縦軸・横軸を持ち、原点を最も静かな状態とする整理も考えられます。現在のマップは、分類は分かりやすいが、軸の言葉がしっくりきていません。適切な表現をすることでこのマップはより良くなると思います。

（吉武委員） WSのニュースレターでも似た定義の整理がされており、軸は異なるが分かりやすいと感じました。また、「静と動」は分かりやすいと思います。一方で、多くの人が集まる公園か、1人でも過ごすことができる公園かなど、もう少し分かりやすい軸にできると良いと思います。大まかな度合いが感覚的に伝われば問題ないと思います。

（伊藤会長） 使用する言葉は、日本語のほうが良いと思います。英語表現だと意味が限定されます。青木委員はいかがでしょう。

（青木委員） 私も軸の言葉は行動と感情を表す別の言葉で表現したほうが良いと感じています。

（伊藤会長） 今の整理の仕方が間違っているわけではなく、表現の仕方と分かりやすさの問題であると思います。また、4象限にこだわる必要はないと思います。ただし、「心と体」のようにそのまま書くと違和感があるので、言葉選びの工夫が必要です。「気持ち」や「心情」という表現もやや硬い印象があります。

（近藤委員） 縦軸は、「発散」と「収束」みたいな考え方でも良いと思っています。言葉としてはちょっと硬い印象となりますが、プラスのほうは外に向かってエネルギーが広がる感じで、マイナスのほうは少し内側に収まっていくようなイメージです。横軸は「静」と「動」で良いと思っています。このようにすると、4象限を無理に変える必要がないと思います。

（水野委員） 縦軸は「気持ちが高ぶる」、「気持ちが落ち着く」というような表現にして、横軸は「動きのある」、「静かな」というような表現にすると分かりやすいと思います。

（伊藤会長） あとは日本語で、柔らかく分かりやすい言葉を検討してほしいです。方向性としてはその整理で進めてください。

（事務局） 了解しました。

（伊藤会長） 次はイメージイラストについて話を進めたいと思います。このイメージイラストは資料の中で最も「顔」になる部分となりますので、委員の皆さんの率直な意見を教えていただきたいと思います。青木委員からお願いします。

（青木委員） 現在のイラストは、公園と周辺のまちが分断されているように見え、「まちにひらかれ、とけこむ」というコンセプトが十分に表現されていないと感じます。周辺のまちの要素を描き込み、境界を感じさせない表現が望ましいです。また、人物の数が少なく、同じ人物が同じ公園内で繰り返し描かれている印象があります。このため、年齢層や服装の異なる多様な人々が、公園でさまざまな過ごし

方をしている様子を表現できると良いと思います。また、マーケットやキッチンカーも、人の動きと一体で描くことができると良いです。まち側から人が公園へ向かう動きも描けると良いと思います。

（伊藤会長） 青木委員が言われるとおり、人々のにぎわいを重視し、マーケットの運営者も含めて、人々が楽しんでいる様子を伝えられるとよいと思います。また、人物表現に幅を持たせることが難しい場合でも、服装や色味を工夫し、人物はカラフルに、木はグリーンベース、まちはグレーベースにするなど表現で差をつけることも一案だと考えます。

（青木委員） 色数を大きく増やさなくても良いと思いますが、社会人や制服姿の人、高齢者、ベビーカーを押す人など、さまざまな立場や世代の人が公園を利用している様子が伝わる表現があると良いと感じます。

（近藤委員） 例えば木に虫がいるなど、自然や生き物とふれあう要素が表現されていても良いと感じました。

（吉武委員） ランドスケープデザインの観点では境界部分が重要であり、周辺環境も含めた表現が必要だと考えています。また、これまでの議論を踏まえると、取組内容そのものよりも「そこでの過ごし方」に重きを置く考え方であるため、公園毎の特徴がもう少し際立っていても良いと思います。4つの公園が同じ印象に見えてしまうことは避けた方が良いので、公園の基盤部分については過度に模式化せず表現することが望ましいと感じました。そうすることで、周辺要素も控えめになり、人を主役とした表現が可能になると思います。

（伊藤会長） 先ほどの意見にもありましたが、昆虫や鳥などの生き物や、樹種の違いを表現できるとよいと思います。また、現在の公園の特徴をある程度踏襲したほうが表現しやすいと感じました。スケールの違いについてはデフォルメで対応すれば良いと思います。

（湯浅委員） 行政の立場として、公園の特徴を踏襲することでイメージが固定化し過ぎることへの懸念は理解できます。また、樹木が多少茂っていて、さまざまな種類の木があると良いと思いますし、虫や鳥などの生き物の要素も加わると今より良くなると感じました。全体として余白が多いと感じるため、人や物、トラックなどのスケールをやや大きくすることで、にぎわいが伝わりやすくなるのではないかと思います。

（吉武委員） 例えば堀内公園の観覧車のように、既にある要素は表現してもよいと思いますが、スクリーンなど「本当にこれをつくるのか」と誤解されそうなハードは、ぼかして描き、人の活動を主役にしたほうが良いと思います。そのほうが意図は伝わると思います。

（伊藤会長） 建物やまちの表現を露骨に描き過ぎると「建物をつくりたいという計画」に見えてしまいます。公園そのものより人が見えることが重要であり、観覧車などもシルエット程度で十分だと思います。極端に言えばシングルラインでもよく、メインは人だということが伝われば良いです。建物や遊具、キッチンカーなどは簡略化し、人と緑を強調したほうが良いと思います。

（青木委員） 重要なのは「行動」が伝わることだと思います。ステージを描くと「ここにステージをつくるのか」と

受け取られますが、音楽を演奏している人が描かれていれば、「ここで音楽を楽しむ」ことが伝わります。スクリーンも、簡易的なものを囲んで映画を観ている人がいれば十分だと思います。造作そのものが強調されないほうがよいと思います。東桜エリアマネジメント協議会の事例では、まちの要素を分かりやすく描くことが目的だったため、まちが詳細に描かれていますが、人のスケールは実際とは合っていません。それでも、「何をしているか」は伝わります。

（伊藤会長） そうですね。以前、事務局には絵本「探してみよう」のようなものを作ってもらいたいと伝えました。子どもにも絵本みたいな感覚で楽しんで見てもらえると良いと思っていて、人々がまちの中で何をしているかが分かれば、スケール感はこだわらなくて良いと思います。

（吉武委員） 提示されたイラストは、全体はスケールレスなのに、キッチンカーと人だけスケールが合っているのが少し気になります。人は大きめで良く、キッチンカーは付随的な存在として、もっとスケールレスでも良いと思います。また、ゲートのような要素が強調され過ぎているため、全部に入れなくても良いと思います。

（近藤委員） 今の絵では、ひとつの行動につき 2 人だけで描かれているため、違和感があります。例えば「にぎやか」なのに 2 人だけ、という点です。背景がなくとも「誰が・何人で・何をしているか」が伝わる表現ができれば、印象は大きく変わると思います。

（吉武委員） ベースの色は印象に大きく影響します。地面の緑の割合は 4 公園で異なるため、すべてを同じ緑で表現するのではなく、公園ごとに変えるだけでも個性が出ると考えます。例えば、堀内公園は緑を減らし、川島河川敷公園はよりアーバンな印象とするなどの工夫ができると思います。現在は全体的に色味が似ており雰囲気の差が出にくいので、ベースの色で差をつけるのか、人の表現で差をつけるのかといった点を意識する必要があると思います。

（伊藤会長） それぞれの公園を個別に描いている以上、「これはこういう公園だ」ということが伝わると良いですね。作成途中で一度確認させてもらい、最終的なテイストについては青木委員の判断に委ねるということで合意しておきたいと思います。

（委員） 異議なし

（伊藤会長） それでは、その方向で進めていただければと思います。  
以上で本日は終了します。どうもありがとうございました。