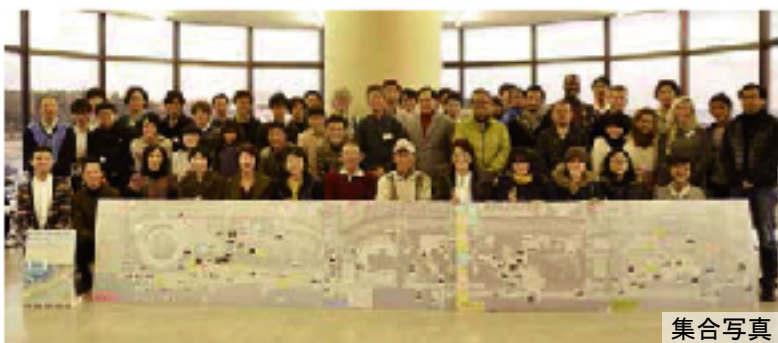


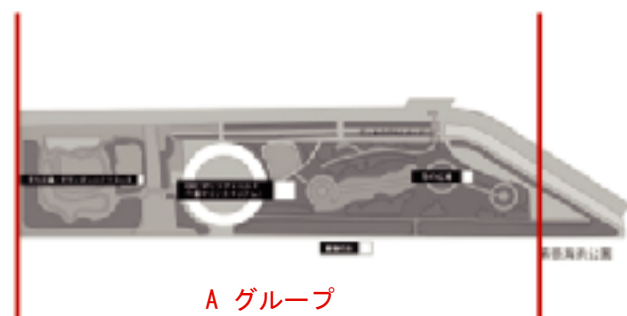
第2回ワークショップ a. 目的と概要

【テーマ】

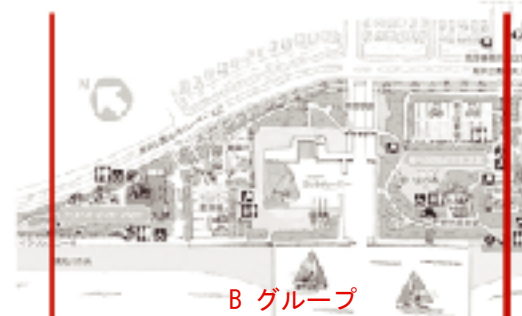
「稲毛・幕張海浜公園の将来像について考えよう」



集合写真



A グループ



B グループ



C グループ



D グループ

各エリア

【目的と概要】

日時：2013年12月15日(日)10:00～16:00

場所：稲毛海浜公園 稲毛ヨットハーバー管理棟

参加者：市内在住・在勤・在学22名

主催：千葉大学岡田哲史研究室・庭園デザイン学研究室, 千葉市

協力：千葉大学教育学部藤川大祐研究室

目的：いなげの浜、検見川の浜、幕張の浜及び稲毛海浜公園、幕張海浜公園に興味がある市民を幅広く公募し、その将来像について共に考え、議論することで海辺のランドデザイン策定のための有用な資料とする。

概要：参加者22名からA-Dの4つのエリアの中で希望のエリアを聞き、グループを編成した。全体を1「開会」、2「写真撮影」、3「描く」、4「ディスカッション」、5「全体発表・閉会」の順番に構成した。

1「開会」では導入のため当共同研究とワークショップの目的や内容について説明した。次に2「写真撮影」では、4つのグループに分かれて実際に外に出て公園・浜でポラロイドカメラによる写真撮影を行った。撮影のお題として、①冬ならではの風景、②活気を感じた風景、③「もっと○○になったらいいな」と思う風景の3つを提示した。そして3「描く」として、撮影した写真に絵や文章を自由に描いてもらった。

会場に戻り4「ディスカッション」として、撮影してきた写真を公園マップに貼りながら、公園の未来の可能性を考えるグループディスカッションを行った。

最後に5「全体発表」として、各グループ別に撮影した写真とディスカッションの概要を発表した。

【当日の流れ】



1. 「開会」、全体説明



1. 「開会」、各グループ説明



2. 「写真撮影」



2. 「写真撮影」



3. 「描く」



4. 「ディスカッション」



4. 「ディスカッション」



5. 「全体発表」

【撮影写真】



【プレゼンテーションボード作成】



【プログラム】

10:00	開会[会議室] (10分)	10:00
	「午前の部」開始	
10:10	各グループ別説明[会議室] (15分)	10:10
	①「自己紹介」	
	②「リーダー決め」	
	③「写真撮影説明」	
10:30	④「写真撮影」開始(60分～120分目安)	10:30
11:30	④「写真撮影」終了 順次グループ毎に講習室へ戻ってくる	11:30
	⑤「描く」手順	
12:00	「午前の部」終了	12:00
12:30	お昼休み[講習室](昼食)	12:30
12:50	午後の部 開始	12:50
13:00	「グループディスカッション」開始 (60分)	13:00
	①「各自発表」(30分)	
13:30	[発表5分(1枚1分)]×6人=約30分 ②-③意見交換(30分)	13:30
14:00	「グループディスカッション」終了	14:00
	途中休憩(軽食)	
14:10	「全体発表」開始 [会議室](40分)	14:10
	①「各グループ発表」 + ②「意見・質疑応答」	
14:50	「全体発表」終了	14:50
14:50	「午後の部」終了	14:50
15:00	閉会	15:00
	解散	

第2回ワークショップ b. 成果とまとめ

【A グループ】（幕張海浜公園 QVC マリンフィールド周辺）

【写真撮影】

A グループは QVC マリンフィールドを出発点とし球場を半周しながら 幕張の浜へと出た。その後、海辺を歩き、防砂林を経由しながら花の広場へと進み、再び砂浜から球場へと戻るルートで撮影を行った。

【ディスカッション】

A グループは、幕張の浜、防砂林、海辺の活用方法に意見が集中した。内容は、海辺に沿う道とそれと直交する防砂林の中を抜ける道の双方の道の快適性を向上すること、東京スカイツリーと富士山と海が見える海上レストランをつくることなどが提案された。また公園全体の意見として、砂浜のある海辺という豊かな自然と触れ合える場を評価しながらも、その負の面である飛砂並びに防砂林の問題に対して議論がなされた。現状の防砂林を間引き、緑道をつくることで景観も防犯面も改善されるという提案や、飛砂防止のための砂丘をより積極的に活用し、砂丘を歩き回れるようにする提案がなされた。他には、遊泳やマリンスポーツなどのアクティビティを解放することでスポーツのメッカというブランディングを行うことも検討された。



分類項目: 飲食 道 海際 砂 マリンスポーツ				
飲食 ・眺望が良い ・富士山が見える ・スカイツリーも見える ・海もある ・人がいない ・BBQができる施設 ・飲食店がほしい ・海の家が欲しい ・フードバス、フードトラック ・桟橋レストラン	道 ・見通しがいい ・松林の間からみる海がいい ・散歩する人も多い ・要整備・道が砂で埋もれる ・サインがわかりづらい ・防砂林の管理をしっかりして ・柵があることで薄暗い ・うっそうとしていて治安的に良くない ・中を歩ける防砂林がいい ・海岸へのアプローチをより素敵に ・緑道計画 ・防砂林を間引くことはできる	海際 ・波打際が心地よい ・家族連れで楽しめる ・ほのぼのする ・部活の練習に使われている ・もっと海を活用したい ・桟橋をより良くする ・ビーチサッカー出来る所がほしい ・ラクダがいてもよいのでは マリンスポーツ ・風が強く、マリンスポーツに適している ・遊泳禁止で楽しめない ・川にクルーザーが不法係留 ・ランニングステーションがあってもいい ・マリンスポーツがしたい ・水上バスがあってもいいのでは	砂 ・砂丘の上は気持ちがいい ・砂浜であることで海に近い ・砂の上でサッカーする学生がいる ・緑のネットがよくない ・砂の管理をもっとしっかりと ・砂とよりよくつき合う方法 ・砂丘の上を歩く楽しみを伝えたい ・千葉市のスポーツのメッカに！	
ディスカッションの意見				

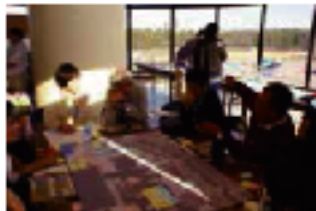
【B グループ】（稲毛海浜公園 ヨットハーバー周辺）

【写真撮影】

Bグループはヨットハーバーを中心に検見川の浜からいながの浜まで各ポイント経由して写真撮影を進めた。各ポイントにはヨットハーバー周辺や出会いの滝、稲毛記念館、野外音楽堂がそれに当たる。

【ディスカッション】

Bグループは公園の植栽計画や公園内の動線などの、マクロなスケールからサイン計画や掲示板についてのミクロなスケールまで様々な意見が挙がった。樹種に関しては紅葉する樹木を植栽する提案や、木の実を実らせる樹木を植栽する提案が挙がった。前者はより四季を感じさせる要素を取り入れる提案で、後者は野鳥を公園に呼び込み公園内の生態系を豊かにさせる提案である。公園内の動線については、富士山が見える主要な道を計画することや、沿岸を走るサイクリングロードから海が見える道を計画する提案が出た。サイン計画や掲示板については、公園内で統一されたサイン計画をするなどの意見が挙がった。



分類項目: コスプレイヤー スポーツ・レジャー 施設 管理・防犯 植物・生態系 ランドスケープ その他				
コスプレイヤー ・コスプレイヤーがいて活気がある。 ・公園の閉鎖している施設がコスプレイヤーを呼んでいる。 ・場を上手に活かしている。 ・コスプレイヤーがいると他の人が行きにくい。	スポーツ・レジャー ・ビーチスポーツ1年中人がいる。 ・ジョギングしている人が活気を生む。 ・ビーチスポーツは活気がある。 ・サイクリングコースが堤防の下を走っていて海が見えない。 ・スポーツする範囲が限られている。 ・自転車は不便。見通しが悪い。 ・ヨットを活かしたい。 ・ウインドサーフィンを広めたい。 ・釣り人 管理・防犯 ・野外トイレの下が空いている。 ・管理が厳しい。 ・掲示板をわかりやすくして欲しい。	植物・生態系 ・部分的に木の少ない松林が良い。 ・ビオトープや自然の生態系が必要。 ・季節の変わり目が分からない。 ・鳥のえさが少ないから鳥が来ない。 ・松の木が茂っている。 ・植栽（常緑樹）が多い。 ・渡り鳥や野鳥を公園に引き入れる。 ・松の若芽を食材にする。 ・キノコ狩りをしてはどうか。 ・公園の一部を食の場にする。 ・生態系。 ・野鳥観察できるところが欲しい。 ・木の実ができる樹木を植林したい。 ・花の咲く木が欲しい。 ・野鳥をたくさん呼び込みたい。 その他 ・災害（津波）に備えた施設を作る。	ランドスケープ ・夕日と富士山を見ることができる ・デザインセンスが欠けている ・この公園のオリジナリティがわからない。 ・海へのアクセスが悪い。 ・公園の周囲が木々に囲われていて、閉鎖性が高い。 ・この公園では散歩するしか無い。 ・海が閉じられている。 ・自転車の浜へのアクセスが悪い。 ・クリスマスイルミネーションが欲しい。	
ディスカッションの意見				

第2回ワークショップ b. 成果とまとめ

【C グループ】（稲毛海滨公園三陽メディアフラワーミュージアム周辺）

【写真撮影】

C グループは、出会いの滝を出発点として稲毛記念館近辺、芝生公園沿道を通りいなげの浜へと出た。その後、海星庵、遊具広場へと進み、最後に芝生広場に到着した。

【ディスカッション】

C グループでは、芝生広場でコスプレを楽しむ人々の活気の利用、いなげの浜で富士山と海の風景を楽しめるデッキスペース等が提案された。また公園全体として、休める場所や遊具が少ない、道のアスファルトの舗装に魅力がないという意見から、家族連れが楽しめる遊具、休憩できるカフェの必要性、サイン計画として道に風合いを与えることなどが提案され、最終的には「リピーターを増やしたい」という共通認識が発見された。全体テーマを「また行きたくなる公園」とし、コスプレイヤー（イベント参加者）、こども、カップル、一般（家族、高齢者など）の4つの対象者で分類し最終提案とした。



分類項目: ■ …コスプレイヤー ■ …こども ■ …カップル ■ …一般			
コスプレイヤー	こども	カップル	一般
・コスプレイヤーの聖地と言われている。 ・芝生広場にコスプレイヤーがたくさんいる。 ・コスプレの写真撮影には良いスポットが多い。 ・コスプレイヤーがいると他の人が行きにくい。 ・遠方の人は来ない。 ・コスプレの人のイベントを開催	・アスレチック広場は親子連れが多い。 ・子供の遊び場が少ない。 ・遊び場のすぐ近くで座って子供を見守ることができない。 ・アスレチック広場の近くにトイレがない。 ・遊び場の近くに子連れが休憩できるカフェが欲しい。 ・子供の遊び場を公園全体で散在させて欲しい。 ・スタバ稲毛海滨公園店が欲しい。	・屋でもカップルがいる。 ・カップルの多くは中年層。 ・松林で海が見えない。 ・東屋のようなものが道沿にない。 ・海沿いに幕張まで続く海が見えるウッドデッキが欲しい。 ・夕日を眺める展望スポットが欲しい。 ・デートに使える海沿いのカフェが欲しい。 ・リゾートホテルが欲しい。	・芝生は広くて気持ちが良い。 ・リピーターが少ない。 ・駐車場が海から近くないため、降車してから距離がある。 ・稲毛記念館をランニングステーションとして活用する。 ・幕張海滨公園から稲毛海滨公園へつながるプロムナードをつくる。 ・モノレールを引き込んで、周辺住民以外の来園者を増やしたい。
ディスカッションの意見 ■ …ポジティブな意見 ■ …ポジティブな意見 ■ …その他の意見			

【D グループ】（稲毛海滨公園プール周辺）

【写真撮影】

D グループは、プール内を見学しテニスコートや野球場の続く通路から第一駐車場を経由し、一度海浜大通りに出たから、磯の松原に沿った園路まで回り込んだ。その後は園路といなげの浜を行き来しながら写真撮影を進めた。

【ディスカッション】

D グループでは、プールと園内の回遊性に意見が集中した。プールを冬にイベント会場として公開し、冬ならではのプールの風景を享受できるような提案がされた。どの施設も多様な主体の多目的利用を可能にしたり、木を間伐したりすることによって、公園の閉鎖性を解消できるのではないかと提案がされた。プールの形態を周囲に派生させたり、バーベキュー場の拡張が提案された。また海岸沿いには、ランナーステーションを設けたり広場を設けるなど、既存の環境の改善が提案された。



分類項目: ■ …冬ならではの風景 ■ …公園のデザイン ■ …海辺		
冬ならではの風景	公園のデザイン	海辺
・冬のプールが季節を感じられる ・BBQが安くて一年中活気がある ・プールを冬限定で親水公園にする。 ・あたたかい飲み物が買える場所が欲しい。 ・レストランを冬に活用する。	・冬はプールがきれい ・売店近くのベンチを増やす ・プールスライダーを展望台に ・スポーツ施設は活用されている ・広葉樹が欲しい。 ・緑が多すぎる。 ・花がない。 ・稲毛屋内運動場裏を広場に ・スポーツ場の廻りの木を減らす。 ・プールの有機的なラインを派生する。 ・食事ができるところを作る ・駐車場を芝生へ ・銭湯を付加する ・BBQを拡張する ・海をプールまで引き込む ・テーマパークのように施設を統合する。 ・メインアクセスに広場を設ける。	・直線しかない砂浜 ・道が暗い ・木が大きい ・防砂ネットがいない ・ランナーステーションを建設。 ・海岸沿いに広場を設ける。 ・ベンチが欲しい。 ・砂浜の上でBBQがしたい ・プールを海とつなげたい。 ・プールスライダーを海に出す。
ディスカッションの意見 ■ …ポジティブな意見 ■ …ポジティブな意見 ■ …その他の意見		

【全体発表】〈以下の意見が参加者より挙げられた〉

- ・今回のワークショップをはじめ、研究に係る経緯の記録を残しておくことが大切である。
- ・このワークショップの意義や、今後の市民の関わり方を事前に説明すべきだ。
- ・市民の意見に対して門戸を開いてほしい。
- ・行政は、情報開示が不十分であるが、市民意見は反映されていると思う。

- ・千葉市のホームページで、ワークショップの情報を開示してほしい。
- ・有意義なワークショップであった。今後またこのような機会があるなら是非告知してほしい。
- ・海辺のグランドデザインを千葉大学が単体でプロデュースしていくことに疑問を感じる。