

2018年5月27日（日曜日）もりの歴史を未来へつなぐプレイスメイキング ファイナルデザインレビュー「公園センターの基本設計デザイン説明」開催報告

■開催概要

日時	平成30年5月27日（日曜日）13:30～16:00
場所	仙台国際センター 会議棟 3F 白檀1
主催	仙台市
運営	AOBA JV（ティーハウス・グラック・文化財保存計画協会設計共同体）
JV 監修者	槻橋、矢野、北川
参加者総数	83
開催目的	基本設計最終案の説明・ディスカッション＜今後の展望編＞
プログラム	・デザインレビュー ・ディスカッション
配布資料	・基本設計最終案の計画資料（コンセプト、ランドスケープ、建築、アンケート） ・本日の次第
展示物	・パネル ・模型（1/1000、1/200）

■プログラム

<デザインレビュー 13:30-14:50 >

これまでの計画やデザインレビューでいただいた意見を踏まえて、検討を進めたデザイン案について説明しました。今回はこれまでのふりかえりから、全体コンセプト、ランドスケープ計画、建築計画について説明し、最後に計画を体感するムービーを見ていただきました。

<ディスカッション 15:00-16:00 >

これまでのプレイスメイキングを振り返ってプレイスメイキングを行う前と行った後で変わったことがあったか、今後のプレイスメイキングでの関わり方、計画案に対する不明点などを自由に発言していただきました。



デザインレビュー中



模型



ムービー



ディスカッションの様子

■ディスカッション内容 ※網掛け部分は参加者の発言

<プレイスメイキングについて>

- ・プレイスメイキングで何が変わったのか教えてほしい。

（槻橋）重点的に配慮すべきところが分かった。もともとプロポーザル段階では考え方のみを提示しほとんど形のない状態であった。最初から形が変わっていないと思われるかもしれないが、検討して行く過程で、影響は大きかった。特に片倉家の引き受け方、青葉山の歴史・景観との関係の仕方、広瀬川に面している事の大切さは、プレイスメイキングの中で強く意識をした。

- ・ディスカッションでの多くの意見は、どこにどう反映されているのか。徒労に終わるような気がしてならない。

（槻橋）いくつもの意見がある中で一つ一つのご意見にお応えすることは難しいが、徒労に感じられていることは本意ではない。ディスカッションでの意見もアンケートでの意見も全て読み、なるべく落とし所を探る形で提示する努力はしてきたつもりである。市民の皆さんからの意見によってプランニング上の調整はしてきた。例えば、仙台城エリアと呼ぶ部分で白壁を利用して場をつくと定義したのは、市民の皆さんの意見があったからである。ご期待に十分に答えてもらえなかったと感じる方もいらっしゃるであろうが、ただ意見を聞いているだけで反映するつもりがないという思いはない。

- ・プレイスメイキングの中では平面図でずっと話してきたが一つも変わったところがない。「これは誰のための施設なのか」という意見が印象的だった。プレイスメイキングをやってきて一番変わったのは、計画ではなく AOBA JV の中でのコンセプトが深まったという点であり、実際に形や建て方など公園センター自体にどう反映してきたのかわからない。

（槻橋）基本計画で計画された規模があり、基本的にはそれに沿って検討を進めてきたが、そもそもの計画を成り立たせるには、アイデアと努力が必要であると感じ、プレイスメイキングを提案した。プレイスメイキングで一番大事なのはみなさんが参加し、この場所について意見を持っていただける人が増えることにより、この場所の価値が上がると感じている。今までのプロセスだけでは十分ではなく、まだまだやるべきことが考えられる。

- ・7回にわたりこのような場を設けていただき勉強になりましたが、今後のプレイスメイキングという場を考える上で、私たちの意見をどう練りこんで行くのか、どう考えていくのか知りたい。言っても意味ないのと考えてしまうので、今後の運営のことにしても話し合いが進む上で、どういう風に時間を使って行くのか疑問がある。プレイスメイキングの意味をもっと現実に近づけいい形で反映するにはどうすることが必要だと考えるか。

<仙台らしさ、仙台における魅力について>

- ・公園センター整備によるメリットは？これからの仙台はどうなって行くのか。

（槻橋）仙台の絵葉書になるような場所がこの広瀬川沿いにできることが大切である。仙台城のエリアに属するこの場所で、大橋からの眺めが重要であり、橋のもとにある桜や川沿いに人がいる景色をつくるのが大事だと考える。またこの川沿いを歩きやすく動きやすい空間を作ることが必要だと考える。公園の活用と連動し、公園センターの使い方はまだまだ可能性を秘めている。今後公園センターは使い方が変わると、この場所における居心地をつくるのが大事。公園センターをつくるということは仙台にとってのシンボルとなる公共公園になる。広瀬川沿い、青葉山に沿ったこの場所をより魅力的に活用することによって仙台の魅力はより一層上がると考える。

- ・全国一律の公園と変わらないのではないのか。この場所における仙台らしさをどう表現しているのかわからない。

（槻橋）広瀬川沿いのエリアがこの場所の魅力であり、仙台らしさを表現したつもりであるが、伝わっていない場合は、我々の表現不足だと思う。

<ランニングコストについて>

- ・年間のランニングコストはいくらかかるのか。地下鉄も市営バスも赤字。多くの仙台市の公共に関する赤字を仙台市民が税金で負担している中で、また一つ増えるのかと危惧している。

（槻橋）詳しくは今後、実施設計の中で詰めていくが、全部を税金から拠出するのではなく、稼ぐという部分と無料で使える部分のバランスを考えていく必要があると考えている。税金をなるべく使わないような運営プログラムを提示する必要がある。施設が果たすべき環境条件への対応は最低限クリアしながら、公園も公園センターもうまく稼いでいくことを考えながら、市民に広く使っていただくことで、公共サービスとして大事な施設として理解を得ていくということが大事である。

- ・観光客が大型バスで来た時にこの施設に寄るか疑問。カフェは60席では小さい。情報ラウンジは博物館にすでに重要な情報があり、市民にとって情報ラウンジは1回きりの場所になってしまう。ラウンジは今時分インターネットで検索すればイベントなどの情報が得られるので、わざわざこの施設に行くことがないと考えられる。交流体験スペースは国際センターなど会議室が多くあるので必要であるのか疑問。仙台市民がここに来るのか疑問であり、この施設には人が来なかったら、これだけの大きな面積がガランとしたスペースになるので本当にここに必要な施設なのか考えるべきではない。

（槻橋）特に誰がどうやって使うのか、ということは、最初からプレイスメイキングのテーマに上げているが、成り立つように考えて行くべきことである。また、仙台市民の皆さんのイベントや活動を見ているとこの施設はやっていけると感じている。これだけこの場所を大切に思う方々がいて、様々な市民活動をされている皆さんがいて、さらに若い人たちの力が加わって行くことで、このような活力はあの場所にも生まれると感じている。

- ・ランニングコストの回答が不明瞭である。ここが稼げる場所になるのか疑問。カフェは稼げるかもしれないが、レンタルスペースのようなことで生産性を生むとすれば、難しいのではないのか。この場所はあるがままの自然や広瀬川を楽しむ場所としてつくる上で、大きな施設を建ててここを利用するというのは難しい。ワークショップなどをやる際に費用がかかるなら屋外で行うことになる。「このような使い方ができるので、この場所が必要である」とJV側から提示していただければ納得できるかもしれない。他の場所にも建てられそうな仙台らしさのない建物になっているので、もう少し考える必要がある。

（槻橋）大変厳しいご意見だと認識している。プロポーザルに参加した時から自然への目の向け方を伝えたいと思っており、さらにディスカッションを通して市民の皆さんが持つ歴史的な景観や広瀬川に対する思いを大切にすべきであると感じ、お応えしているつもりである。しかし、ここにこのような施設が必要でないという意見に対しては、我々が答えられる範囲ではなくなってしまふ。使うのは皆さんであり、皆さんのお子さんや、まだ出会っていない市民の皆さんであることを意識したい。コンセプトに関しては、これからプレイスメイキングや施設づくり、公園づくりに参加される方々にもちゃんと共有できるシンプルで外さないコンセプトをつくる必要がある。

複雑な状況を市民の皆さんが引き受けて行くということが必要。市民の皆さん一人一人の考え方、我々JVの考え方、仙台市の基本構想、計画を進めて来た中でそのボールを引き受け、また未来につないで行くという立場にあると考えている。AOBA JVが勝手に進めているように見えているのであれば、我々の見せ方がまだまだ未熟であると考えている。

本当にこの形、このデザインが皆さんにとって不利益が多いようであれば、再考すべきであり、根本にある計画に関しては市民の皆さんと仙台市で議論すべきである。

<歴史的価値について>

・計画のスタートには「憩う」「集う」や「歴史的価値」というワードがあったが、「歴史的価値」をどう解釈したのか教えて欲しい。六尺三寸やモジュールなどの話をしてきたが一般の人は行った時には伝わらないものなので、どう考えているか知りたい。河北新報の記事が出た時に「武家屋敷再現」と出ていたので、少し期待した部分もあった。武家屋敷の図面と重ねたものなどは説明されないといけないので、どのように歴史的な意味を込められているのか知りたい。

(規橋) プレデザインレビューの時にプロポーザル段階での考え方や周辺、地域に関してリサーチをご説明し、市民の皆さんの意見を聞いて進めていきたいということを示した。初回から活発なご意見をいただき歴史的景観について、仙台城址や今後、復元されるであろう大手門や大橋から眺めの重要性について強く多くの方からご意見いただいた。このようなことはプロポーザル時の条件設定以上に市民のみなさんの強い意見があると理解し、JV内での話し合いの中でこの方法を提案した。片倉屋敷の歴史の中で「柱割図」と「軸線」だけが得られる情報のすべてであり、実際にどのような形をしていたのか分からないという状況の中で、「楽しむ」「憩う」「集う」という基本計画に定められた規模とそこでの活用のあり方「カフェ」や「体験交流スペース」の使い方を断片的に提案した。トータル2500㎡を遺構の上に計画を実現しながら「歴史的価値」に答えて行くという中で、ご提案した考え方は、まず、この施設に来られた方が「経験できる」ということ。中に入ると、かつてここに住んでいた大名が、このような空間を移動し、このように庭をみて、広瀬川を感じ、暮らしていたのだということを感じられる場所とし、さらに六尺三寸という特徴的な柱割であったという矢野さんの知見を生かし、それを再現することを提案した。また展示の中でこれらについての解説は必要であると考えている。それにより、回廊は大事だと考えている。

当時の想定される回廊の規模を一部、御広間と大書院の部分を再現しながらその他の部分は公園センターの機能を同じように折れ曲がった形で同じような規模感を考えた。片倉屋敷の表の空間は御広間と大書院、御成門のあった部分であったと読み取れる、その他の部分はプライベートな機能や屋敷を支える機能であったかと思う。今回の公園センターは表の空間が3つあり、それらをなるべく連続的に設定し、かつ庭や川などの自然と三者三様な形で出会えることが、当時の武家屋敷に住まわれた人々が感じた自然との距離感などを追体験できると考えている。

市民の皆さんがこの形に対して十分には納得されていないということは理解している。ただこの規模でもっと大きな物をつくると不釣り合いであるとも思う。自分の気持ちとしては現在の形はそんなにダメかと思う部分もある。この建物の中には回廊で外を感じたり、いろんな季節の花や植物を眺めるといった空間がたくさんあるということは、大勢の人にこの施設をたくさん楽しんでもらえる部分だと感じている。建物内と屋外を多様に楽しんでもらえるところが建築的なおもてなしであるとも思っている。

(矢野) この建物は現代建築であり、復元ではない。私は函館奉行所や出島、箱根の関所など国史跡の建物を復元してきたが、本来あったらという資料が多くあった上で復元された物である。今回はこの場所における歴史性、時代性と場所性を現代建築にどう反映させるかというのがテーマであると考えている。一部を復元した長崎県資料館や、当時のデザインイメージを反映した木造の体験学習施設もあるなかで、この場の機能にあう建物をつくらうとすると、時代性・場所性をどう表現するべきかが大事になってくる。広い縁側、回廊を現代にどう持ってくるか、現代の人々にどう使っていただくか、このあたりがテーマであり、あくまで現代建築の中でどう表現するかという部分をJV内でも議論した。

<仙台市への質問>

・ここは生産性がなくて良いという理解でよいでしょうか。

(岡田課長) 市民の皆さんご意見を伺っている中で、これから公園をどう活用して行くかということは、貴重な場所で貴重な税金を使って整備するという点からも、大切に考えるべきであると理解している。

生産性、管理費は今時点で具体的な数字はお示しできないが、仙台市が直営で運営することにはならないだろう。指定管理や民間の運営方法を取り入れながら検討を進め、利益の上がる場所は民間事業者が入ることになるだろうし、できるだけコストを下げる方法は考えていかなければならないところだと考えている。さらに、これから利活用についてもプレイスメイキングを通して、考えて行くべきだと考えている。

もともと公園センターは観光客の方々だけではなく、仙台市民の皆さんにも使っていただきたいと考え計画を進めている。観光客を対象としたというところでは、博物館や護国神社などを見ていただいた方が、より詳しく分かる部分があるが、そういった細かい部分まで公園センターが担うのではなく、外からいらした観光客がまずは公園センターでお迎えをして、その後、博物館や仙台城址本丸、瑞鳳殿や大崎八幡にいていただくようなゲートウェイのような機能を考えている。またそれ以上に仙台市民の方に普段使いをしていただく施設だと考えている。青葉山という特別なエリアである。これまでよそ行きエリアだったこの場所は青葉山という仙台の発祥であり、今後は仙台市民が普段使いする、自分の街にプライドをもつという意味で非常に大切なことだと考えている。これから利活用という部分について引き続き皆さんと考えていきたい。

■アンケート内容

- 01. お名前 ()
- 02. 性別 (男・女)
- 03. 年齢 (10代・20代・30代・40代・50代・60代・70代以上)
- 04. お住まい (仙台市：青葉区・若林区・泉区・宮城野区・太白区・その他：)
- 05. 本日のデザイン説明はいかがでしたか？ご意見、ご感想等があればお書き下さい。
- 06. 今後も公園の利活用に関するプレイスメイキング (イベントなど) があったら参加したいですか？
参加したい ・ 内容により参加を検討する ・ 参加しない
- 07. 今後、青葉山公園 (仮称) 公園センター計画にどう関わっていきたいですか？近いものに丸をつけて、その理由やご意見をお書きください。(複数回答可)

- 1. 管理運営方法について議論を深める場に参加したい
- 2. (仮称) 公園センターのボランティアやスタッフとしてオープン後の活動にも参加していきたい
- 3. 利用者として積極的に公園、および (仮称) 公園センターを使いたい
- 4. 季節のイベントなどがあれば参加したい
- 5. あまり利用しないかもしれない (※どうすれば利用したくなるかもわかれば「理由・ご意見」欄にお書き下さい。)
- 6. その他 ()
理由・ご意見：

08. これまで、青葉山公園 (仮称) 公園センターについては、青葉山公園や仙台城跡のエントランスとして、来訪者が青葉山公園で憩い、楽しみ、集う場所として何度も訪れたいように、設計段階からデザインレビューやワークショップ等により「プレイスメイキング」を行ってまいりました。ご参加していただきこのプレイスメイキングについて理解していただけましたか？

(理解できた ・ なんとなく理解した ・ よくわからなかった)

自由記述：

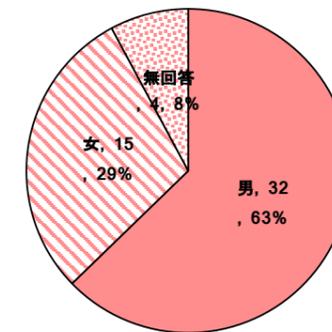
09. その他、本日のご感想・ご意見等ご記入ください。

アンケートは以上です。本日は、お越しいただきありがとうございました。

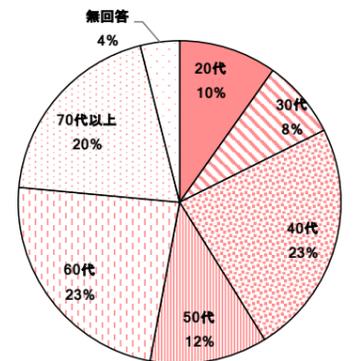
■アンケート結果

参加者 83 名のうち、51 名から回答をいただきました。

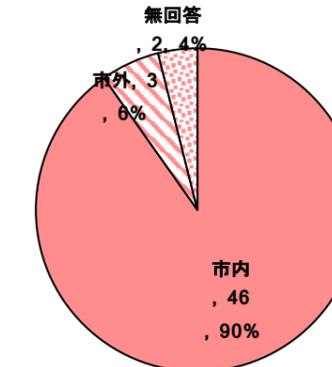
02. 性別



03. 年齢



04. お住まい



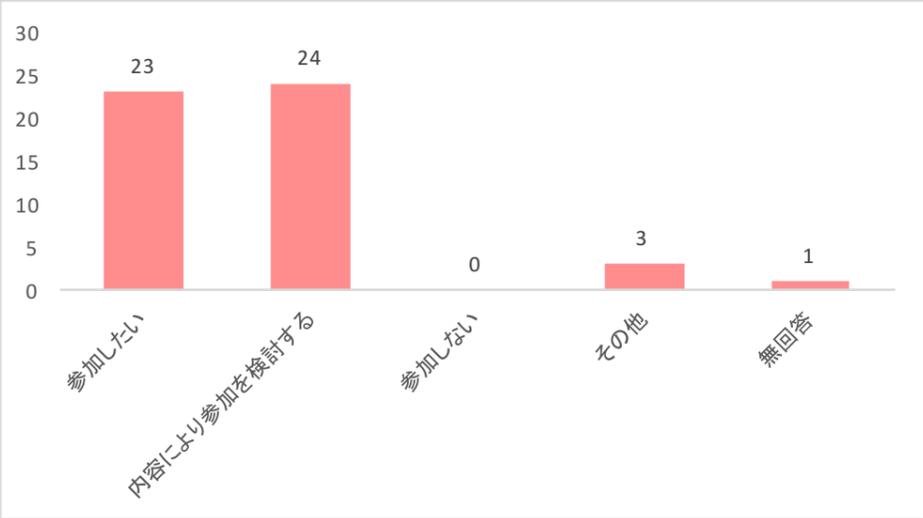
05. 本日のデザイン説明はいかがでしたか？ご意見、ご感想等があればお書き下さい。

よく判りました。パーテーション、和の欄間のデザインが印象的でした。いろいろお答え頂き有難うございました。これまでで一番わかりやすかった。自然エネルギーの利用を考えるべき。CO2 廃出量も考えるべき。木材は認承材をできるだけ使うべき、広い芝生で何を想定しているのか？この場所の河川洪水などのリスクは把握しているか？災害時にも避難所などとして使えることを想定した方がよい。(そのためにも再生可能エネルギー、水などの確保ができることを考えた方がよい。博物館の駐車場があふれそう (イベント時) 公園全体の CO2 収支も計算した方がよい)

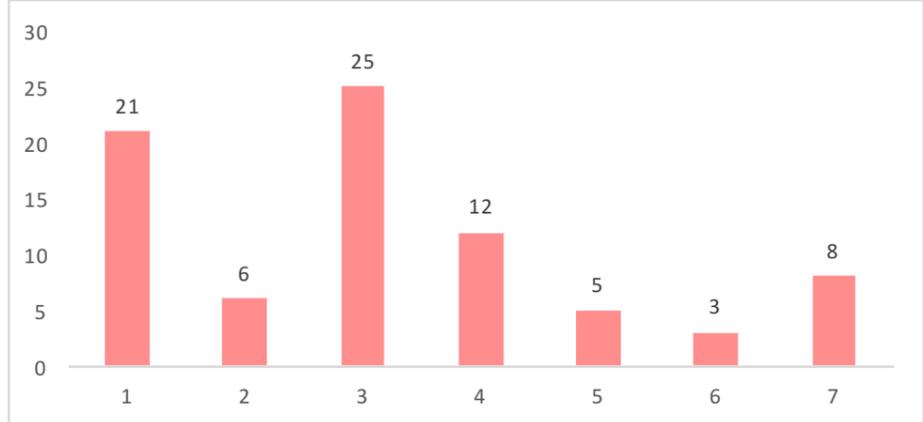
歴史性をどう考え、反映しているかわかった。展示で是非紹介してほしい。市民が使いやすい施設を望みます。一問一答でない方が多様な意見をきけたのでは？
・3D 画像で表現していただいたのが一番わかりやすかったです。
・回廊、和室から眺める景色などはよいと思ったが、その他は最近よく見る建物とあまり変わらないかなと思いました。もう少し訪れたいと思う特別感が欲しいです。
途中退席なので…
良かったです。
・建物についてはよくわかりました。
・青葉 JV さんごきょう様です。
・プレイスメイキングという手法はとてもよいと思います。
いつもごていねいでわかり易いご説明に大変感謝申し上げます。
簡潔な説明で良くわかりました。また動画もあってわかりやすかったです。
パース、ムービー等があり、わかりやすかった。
デザイン等、歴史性などのポイントを取り入れたものとなっており、おもしろいと思った。また、この通りのデザインで建てられることはないと思う。維持管理を考えた時に、多少の変更は必要な箇所あると思う。そこは、今後うまくまとめてほしいと思った。コンセプトの説明、イラストやムービーなど丁寧でとても分かりやすかったです。完成がイメージでき、わくわくしました。
・色々な意見を市、設計計画者、市民と共有できた貴重な時間をもてました。外とつながりさし空間（回廊）の設計がおもしろい。
・直線が多い、曲線を取り入れたい。
・青葉山の自然×伊達な文化というコンセプトは理解でき、そこからの基本設計も流れとして納得できるものだった。
・文化（歴史）からの設計やデザインを重視するだけでなく、今後の我々（仙台市民）が他県の人々、観光客に「誇りとなる場所、魅力的な場所」とするためにはコンテンツや観光的魅力を高めていくことが、今後重要になると思われた。プレイスメイキングは必要だった。しかし、それで計画が左右されるものではないことと、結論はただ話し合いをただけ、デザインは当初のものと同様だった。つまり、いろいろな意見は聞いたが、デザインそのものは変わらない。だとすれば、必要がなかったのでは。
平屋根は「みにくい」に尽きる。どんなに人々の意見があっても、はじめから終わり迄、変える気持ちにならなかったことが、よくわかった。そして、何が「一部再現」ですか。ほとんどベテンと怒っています。ただの言い訳。歴史景観に添えておりません!! 現代建築でも武家屋敷のように美しい屋根を作ったではないですか。熱意が足りないのかも知れませんね。
説明としてはわかりやすかった。何度も議論したのに何も変わっていない。
計画ありきの感じでプレイスメイキングの意味が感じられない。今後の進め方に再考が必要と思う。
ムービーは分かりやすかった。
ラストとのこと、楽しみにしてきたが市民側 JV 側の思いのこもりが大きく後味が悪いものになってしまった。できあがった図面は「せんだい＝青葉山の自然×伊達な文化」とつながっているように感じられない。市民センター（カフェ付き）が川沿いに建てられただけという感じで多大な経費使われる意義が感じられず残念だった。
①基本計画・広瀬川景観条例・大橋、地下鉄（西公園、国際センター）これらの制約と②コンペ時点の本案の自由度③予算不明確
①②③により設計への期待が大きすぎてまだギャップが大きい
設置される公園センターについてよく分かりました。「交差点から長沼側エントランス」に見える屋根を切って破風っぽく見えるデザインが気に入りました。かっこう良いと思います。
初めて参加しました。
ムービーがわかりやすかった。ディスカッションについては市が回答しなければならぬ部分もある。

毎回とても丁寧に説明していただいていると思います。こう言った場を設け運営することは有意義だと思います。基本計画の計画そのものの前提について、もっと深く説明していただく場が必要出会ったのではないかと思います。（仙台市さんより）
ごきょうさまでした。プレイスメイキング手法はいいアイデアであり、今後の進展を期待する。
運営、展示コンテンツ等未確定な段階ですので、利活用の検討と併せて考えていくべきだと思います。
プレイスメイキングという手法は良かったと思いますが、進め方、伝え方、がちょっとわかりづらかったと思います。
1・2回目のプレイスメイキングだけ参加していたのですが、短い時間でこれまでの振り返りからデザイン説明をしていただき理解できた。
初回なのでしょうか？ものたりない感が残りました。仙台市としての独創性がないので残念でした。
動画がわかりやすかった。
なかなかスケールの大きい計画のお話で想像するのがつかれたが楽しい面もあった。
良かったと思いますが維持管理コスト等の説明がもっと欲しかった。

06. 今後も公園の利活用に関するプレイスメイキング（イベントなど）があったら参加したいですか？



07. 今後、青葉山公園（仮称）公園センター計画にどう関わっていきたいですか？近いものに丸をつけて、その理由やご意見をお書きください。（複数回答可）



- TOP ★ 3** 利用者として積極的に公園、および（仮称）公園センターを使いたい
- 1** 管理運営方法について議論を深める場に参加したい
- 4 季節のイベントなどがあれば参加したい
- 7 無回答
- 2 （仮称）公園センターのボランティアやスタッフとしてオープン後の活動にも参加していききたい
- 5 あまり利用しないかもしれない
- 6 その他

1. 管理運営方法について議論を深める場に参加したい

・仙台の未長い繁栄のためには、「杜の都、自然あふれる街」のイメージの更なる醸成が必要で、観光客増加、インバウンド強化の為に、この杜の都、豊かなイメージを象徴するような「青葉山公園」はその観光客増加の起爆剤として活用できる"チャンス"であると考える。

・その意味でこのセンターのテラス（もり、さくら）は広瀬川を眺めるから飲食できる観光資源になりうると思う。この部分については行政からより魅力的な店づくりを行える民間業者に運営を委託するなどしていくことを議論したい。公園は管理しだいで変わる。どんな素晴らしいデザインでもメンテナンスをおこたれば目もあてられない。また樹木は生き物なので、成長する。1000年後まで生き残る場合もあるので、注意深く計画しなければならない。「場」をまじめに作るのであれば。作らねばならないと思いますよ。

何で仙台市は街に美しいトイレが少ないのか。費用はかかるけど、文化レベルが問われるのではありませんか？今後の青葉山公園センターの成りゆきを見たいと思います。運営計画はこれから検討し多くの市民が気軽に使用できることが大切。

2.（仮称）公園センターのボランティアやスタッフとしてオープン後の活動にも参加していききたい

運営についてはボランティアを最大限に利用して欲しい。近くには博物館ボランティア組織「三の丸会」があるので、三丸会の持つノウハウをぜひ利用して欲しい。

3. 利用者として積極的に公園、および（仮称）公園センターを使いたい

これまでのWSで、どのような意見がどれだけ出たのかという点を公表すべき。どの意見をとり入れ、どの意見はとり入れなかったのか（なぜか）もできるだけ公表すべき、もっと大胆たんな複数案があってもよい。お客様が仙台に来た時つれてこれる様な場所になってほしい

「造る」から「使う」市民のパワーが問われる、できるだけ早期に、時間かけて（今日のように）積み上げてほしい。今日方式を今後も…ということに「よかった」。基本計画を審議する委員会段階から始めないかね。

きちんと歴史を背景として、市民が利用できる場（学習も含む）として、活用できれば良いと思う。

広瀬川沿いをウォーキング・ランニング等で使いたい。屋外に水飲場があると便利だと思う。

・公園センターに行けば何かを常にやっていることが大切。

・センターの機能は博物館や国際センターとは異質で誰でも無料で気がねなく利用できることが大事だと思う。

4. 季節のイベントなどがあれば参加したい

今回の場所より下流側については、洪水防止の観点を優先してほしい。最近の工事により追廻側が高くなっていることは問題。広瀬の流路が大手町、花壇側に寄ってきた歴史とその原因（以前の工事が影響）の解析から流路を追廻側に戻してほしい。また、玉石により淵が埋められ、水位が高くなっていること、川幅が狭くなっている部分があることなど、洪水の危険が明らかに増しています。

5. あまり利用しないかもしれない（※どうすれば利用したくなるかもわかれば「理由・ご意見」欄にお書き下さい。）

仙台城エリアの情報が得られるだけではダメだと思う。必ず寄りたくなる魅力がほしい。たとえば

- ・おいしいものがある
 - ・めずらしいおみやげが買える
 - ・ここだけしか得られない情報が得られる（ここに来てから回遊すると得になる情報など）
 - ・いつも何かワークショップが行われていて、何か作れる、など
- 休める所、食べ飲みできる所こそが必要。だって足りないですもの。あとはほとんどいらない。屋外の公園内、橋のそばにトイレがぜひ必要。美しく使いよく、沢山の人が使えらる必要だと思う。

何で仙台市には街に美しいトイレが少ないのか。費用はかかるけど文化レベルが問われるのではありませんか？

プレイスメイキングという手法については理解できた。片倉小十郎邸跡に建てる意味がわからない。
公園という位置付けからわざわざ立ち寄るには、目玉となる施設、コンセプトが弱いと思う。人の流れを工夫しないと誰も使わない施設となりかねない気がする。
何をしに行く場なのかのイメージを持ちにくいので、「核」=「目玉」がはっきりすると良いと思う。

6. その他

青葉山散策グループ（青葉山・八木山フットパスの会）の世話役を務めているので、ぜひ活動拠点にしたい。

完成は楽しみです、元気かどうか？頑張りますが…

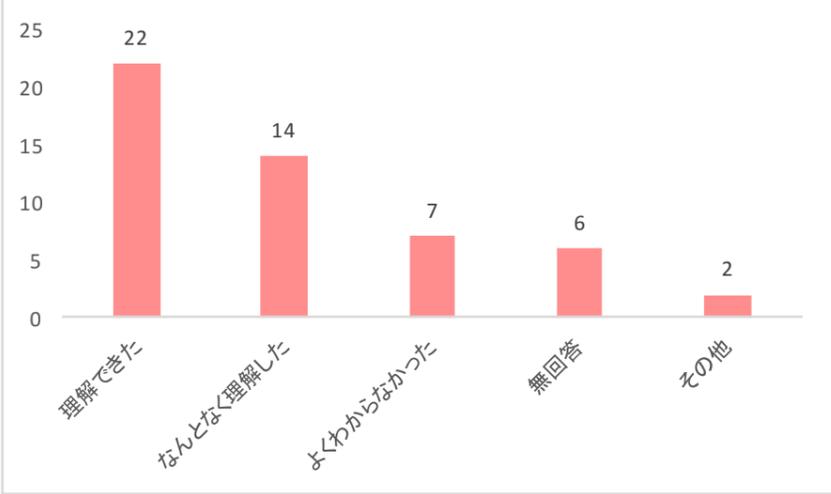
7. 無回答

仙台のおもてなしの玄関口、市民の集い安さを求めた空間になる様に関わっていきたいと思います。

冬期間は屋外スケートリンクを設置してほしい。

今の時点で思いつかない。デザインレビューというざんしんな方式に触れる機会を得られ感謝します。このまま進むのはとても不安に感じた。利用率が上がらないのではないか？費用対効果は上がるのか？質問者の方が言っていた「市民にこの施設があることにより、よるこんでもらえるのか」ということがばずしんと胸にひびいている。

08. これまで、青葉山公園（仮称）公園センターについては、青葉山公園や仙台城跡のエントランスとして、来訪者が青葉山公園で憩い、楽しみ、集う場所として何度も訪れたくなるように、設計段階からデザインレビューやワークショップ等により「プレイスメイキング」を行ってきました。ご参加していただきこのプレイスメイキングについて理解していただけましたか？



理解できた

理解はしました。

より丁寧に市民に説明することが大切。もっと市民が勉強してもいいのでは？

初めて参加させていただきましたが、非常に面白かったです。勉強になりました。

色々な方の意見を聞くのはとても意味のあることだと思いましたが、あまり聞きすぎると面白くない建物になってしまうのではないかと少し心配になりました。

自然歴史については理解高まった。もっとレクリエーションのあり方、使い方など（管理も含め）議論できるとよい。その一方でシンボル公園のエントランスのあり方についてももう少し議論が必要だと思う。それと夜間時の扱い方がないのが残念。公園センターはどのような運営をするのか、今後もっと議論が必要です。

画期的な手法で驚いた。時間時間はかかると思うが良き前例として踏しゅうして欲しい。

ここが新たな「中心」に育てたい。

街なかでの開催もあったのかな？学生や若い人への呼びかけもあれば良かったかもね。

これまで伊達屋敷構想などの歴史もあり関わった人々も多い。意向もきいた方も良いかもね。公園センターとは異なるものですが、広場の屋外にもできればトイレが必要かも（広いからね）

青葉山公園（仮）の持つ意味を地理的、歴史的、文化的等多方面から改めて学ぶことが出来ました。未来へつながる大切なプレイスメイキングとして位置づける事が必要であると痛感致しております。

プレイスメイキングで市民の聞いてもらえてよかった。

意義については、理解できました。同時に難しい側面もあるのだと思いました。参加できてよかったです。ありがとうございました。

片倉小十郎邸跡からずらして「現代建築」を建設することはできないのでしょうか？パークチャルでの復元は検討されていないのでしょうか？

当初から多くの意見が①広瀬川の景観と親水利用②仙台城跡のエントランス

これらはハードだけでなく利用者側の知恵が必要。政宗ワールドでは50年後の生誕500年のあるべき姿を議論している。つまり、過去の歴史と新しい時代を考えた利用と管理運営をもっと深めた議論が必要と考えます。

初めて参加しての感想です。

・観光動線と生活動線がわかりづらい。

・西公園との関係は？

・このエリア開発（街づくりのコンセプト）の目的は？

但し、形式上の「プレイスメイキング」はDesignReviewであるので、理解している。ISO9001「設計管理」上重要。

強い意見は大勢の前で確認できるがアンケートの結果を是非確認すべき。自分らの意見がすべて正しいのでは無いと思う。いろんな意見があることを確認すべきである。公園センターでの活動はこれから参加する、利用する多くの方々と考えて行くことがこの場を創り上げること。これが「プレイスメイキング」という事を理解すべきである。なぜそこが一部の人がわからないのか理解できない。

なんとなく理解した

すみません。今回をあわせても2回しか出席していないので…

「市民参加型でコンテンツ+デザインを早期の段階から共に作っていくことで、需要にマッチしたものを作るとともに、運営、利用に結びつけていくこと」というくらいでしょうか。基本的に良い公園にするということと異論はないと思いますので是非良いものになるように、御尽力いただければと存じます。

・コンセプトがあいかわらず曖昧のため"引力"が弱い。リピートできてもらう仕組みが必要。

・（聞いたところでは）"城文化と町文化をつなぐ"がテーマの1つとしてかけられたので、山ぼこを置く意味が明確になったのに、今日の資料では反映されていない。城跡エントランスとしてだけなら山ぼこはいらない！コンセプトにはここから城へだけでなく（町人文化である）町への方向へのアプローチももう少し明確に書いた方が良いと思う。市民から見たら、コンセプトがあいまいでは「結局この建物は必要な？」と言われかねない。

・設計を見て、スタッフのための部屋が足りない。会議室、ロッカールーム。

・委託業者のための部屋が少ないたとえばお掃除の方々（外のそうじスタッフ+内のそうじスタッフ）の休けい部屋もない。ボランティアのための部屋もない。

・交流体験スペースの設営時+撤去のことが考えられていない。

・車はどこまで入れる？東エントランスからある程度大きいものも搬入できるようにすべき。

・山ぼこをおいたら大きいものは奥まで搬入できない。

・回廊はどこまで重さに耐えられるのか。

・車イス（足の悪い人）のことが考えられているか、（たとえば老人の方）

・大駐車場が遠すぎる、自分で車を運転してくる足の悪い人の駐車スペースが小さすぎるのでは？

屋敷林、もりの庭園、広場等の緑地の完成がたのしみ。実現に向け、がんばってください。ディスカッションの場でいろんな意見があったが、やはり、今後市民の普段使いといったところで、管理運営等の計画、実践していくことが重要であると思った。使われな施設では意味がない。この場を訪れた方にコンセプト、考え方を見せることも必要かと思った。やはり、ぱっと見では分からないので、ただの道の駅のような施設にならないようにしてほしい。

御裏林、歴史を見守ってきた原生林（森）に対してオモテ林というネーミングの重さを感じ、青葉山全体と一体になる公園づくりをめざしていただきたい。

仙台では名園と呼ばれる庭園が少ない。利用する緑地とは別に見せる庭園空間にも力をそそいでほしい。

・プレイスメイキングによって変わったこと、採択された意見はなんだったのか。

・公園センターができることで何がどのように変わるのか。

・公園センターへの投資により仙台に最終的にどんなメリットがあるのか、誰のための公園なのか、美しさをどのようにPRするのか。仙台市。

・今後の展望としては、全部取り消して場所の価値を高める。やるが増える。屋根の形が非常に醜い！！向かいの国際センターに倣えば？このただ広い空間に天井高をあんなに高くする必要があるのか疑問だ。

何をするための施設なのかわからない。（いろいろな使い方ができるとしても…）

何の利も産まない場所のみ作って維持費のみ膨らんでいくのを黙って見ていくことになるのか。どこまでが240億？の範囲に入っているか知らないがそれだけのお金を使ってこんな程度のものしか出来ないのか。

参加者の方の多くが当初と最終案での変化、意見の反映について、納得されていないようでした。建築デザイン計画の説明をするときに右上に反映した意見の提示をしていましたが、とり入れることができなかった意見についても理由を説明しながら詳しく説明するなど、参加者への説明を行う必要があったかもしれないと思いました。

建築物は200年くらいは持つのでしょうか？

「プレイスメイキング」という用語自体一般的ではないので、人によって理解がちがうのではと感じた。

図化、イラスト化は素晴らしい。その場に身を置くことが楽しくなる部分もあった。将来、仙台城（今後、大手門、西の門、花だん橋 etc. も含めて）、公園と周辺を含む壮大な計画ができあがる事を期待したい。できれば本丸の建物の復元も。

中広い年齢層の方々にリピーターとして訪れてくれることが望ましい。城下町仙台の構造との連関（歴史的）への考え方もできないか→芭蕉の辻、勾当台、大町通り、西公園 etc

よくわからなかった

最初からひとつの案ではなく複数案で考えた方がよかったのでは？市民が何を望んでいるかと言う点を最初にどれくらい把握していたのか？計画に対しどれくらいのフレキシビリティを考えていたのか？そのあたりが伝わってない。

これに関わっている方々は自宅にお客をお招きしていらっしゃるでしょうか？人を招く時にする用意、心づかいをやってみないとわからないと思います。高齢者が多い時代ということも重く考えるべきと思います。

この場所は、人の流れが悪い。将来竜ノ口から八木山方面に抜ける道を拡張してハイキングコースを作るなどの人の流れを変える工夫をしないと市民の集う場所にはならないと思う。

プレイスメイキングの意義、条件、ゴールがあいまいな状態で進めてしまっているのが問題だと思いました。

真に市民が喜ばしく楽しいな施設か疑問、元片倉屋敷跡のこんせきがほしい。

今回の計画には能楽堂が必要だ。理由、目玉がない。集客がない。

無回答

展示物、施設はこの地に「片倉屋敷」があった事、どんな事をした片倉小十郎だったのか、わかる様な詳細展示がある事が必要なのではないか。この施設が市民の為のものであり、過去、現在、未来をつなぐ時間軸と確認できる場であってほしい！周辺地域の施設は各々、別な用途目的があるだけでその場がどんな歴史的軸線を持った場なのかをしっかりと伝える銘板なり石碑はない事を残念である。未来の市民の為の施設であってほしい！

<p>・新しい市の試みとしては理解できるが建物、庭園の設備の大きさ・広さ的には1回目と変わりなく、出席までの意義を感じられなかった。</p> <p>・きっと書いてもとり入れられないと思うのでいろいろ感じたが書かないです。</p> <p>・ただ山ぼこだけは人目にさらすにはあまりにも恥ずかしいので展示しないでください。</p> <p>・建築デザイン的にはこの地でなければなければ納得する空間だと思う。だが、この風景がおもてなしであれば、水音を感じられる河原で楽しめるし、盛り土した高さからは川面は見えないので、ナンセンスに見えました。</p> <p>プレイスメイキングで出た意見が反映されないにしろ、それぞれの意見に対しどのような見解なのか提示されないの、参加した市民の方々に不満が残ったのではないかな？</p>

09. その他、本日のご感想・ご意見等ご記入ください。

<p>この場所は公園課だけでなく観光課等、連携して行くといいと思う。</p> <p>プレイスメイキングは良かったのですが、このエリアが初めてのプレイスメイキングとしての場になったのは残念でした。運用で良い場所になる事を願っています。</p> <p>プレイスメイキングというやり方や意味が十分生かしきれていないのではないかな？</p> <p>・仙台市民に利用してほしいなら、もう少し駐車スペースを確保しなければならないと思いました。</p> <p>・この公園センターの奥にある青葉山テニスコートをよく利用しているのですが、この辺りに飲食できる施設が少ないのでよく困ってました。もう少し飲食店の数（レストランなど）を増やせば、他の施設からの人も集められると思います。目玉となる規模の大きなレストランを呼んで見ても良いと思います。川のせせらぎを聞きながら食事などができる canal café をもっと川の近くに別に作っても良いと思います。</p> <p>・館内は少し暗めにした方が外の眺めや光が映えるのではないかなと思った。</p> <p>・とても良い場所なので、さらに魅力的な場所になるよう頑張してほしいです。</p> <p>・共にコンテンツ（使い方、使い道）を考え、その後に入れる箱を考えるというプロセスを踏むべきだったのではないかな。少し時間を取ってコンテンツを設計にフィードバックするプロセスを持つべきではないかな。</p> <p>逆に言うとコンテンツについても一定の合意形成がなされたのであれば、そこに議論を戻さないようにする必要がある。</p> <p>・市民意見に対する返答が明確ではなかったの、いろいろ意見が出されたのではないかな。自分の意見がどのように扱われたのか（どのように計画に反映したか、しなかったか+理由）についてはパブコメ等でも同様だが、別途示す必要があるのではないかな。</p> <p>・各論：桜の小径（南北）と長沼への動線上（東西）の横断歩道を作ってほしい。</p> <p>・コストはそれに合ったメリットとの関係はないので、それだけにしぼられるべきではない。</p> <p>途中で退席なので…</p> <p>河岸石垣の将来補修（組み直し）を考えた整備を進めてほしい。</p> <p>いつもよい参加者が少ない感じです。</p> <p>プレゼンは良かったと思います。</p> <p>・屋根（デザインとして大きい）のデザイン・テクスチャウエイトは大きいですね。</p> <p>・交流体験スペースとは何か、不明確な気がします。規模も含め。</p> <p>いつもながら、ご丁寧なご説明大変ありがとうございます。次期計画への参加も是非考えたいと思います。今後ともよろしく願い申し上げます。（公園という性格上ふさわしくないと思いますが、若干採算面が気になります。やはりふさわしくない懸念ですね！）</p> <p>市民や観光者等、多くの方々に訪れていただき集って感じていただく事に大きな価値を感じます。</p> <p>展示計画になると思うが「追廻住宅」のバラック建築で戦争遺跡的な復元してほしい。住宅＝軒の復元でなくても部分的なものでも良い。これを元に「戦争」を考える契機となれば公共施設としての「公園」の意味付けができると思う。近代の歴史遺産としても考えて欲しい。</p>
--

<p>プレイスメイキングという手法はとてもいいものと思うので、今後もいろんな所で実施して行ってほしい。</p> <p>市民とともにつくるまち、という考え方がとても魅力的だと感じています。このような場でまちのあり方について、本気で考える市民が増えたり、つながりができたりするのはとても素敵だと思います。</p> <p>私個人としても公共サービスのあり方、公共施設のあり方、市民協働についてなど、考えつづけてみたいと思いました。</p> <p>貴重な機会をいただけて嬉しく思います。ありがとうございました。</p> <p>市民の青葉山公園の関心の高さを感じた。</p> <p>今回初めて参加したが、この青葉山公園の誕生は、今後の仙台市の全国へのブランド価値向上、観光課、インバウンドの武器になると思われた。この公園をいかに魅力を高めていけるか。今後のコンテンツや飲食的機能の拡充（ex 福岡の屋台街のような）の議論ができればと思います。</p> <p>公園とは何か、美しい街には庭園や公園が多い。しかも美しい庭が残っている。この公園は非常に重要な場所であり今後の課題が多く残ったような気がする。「杜の都」というキャッチフレーズをもつ都市として真げんに考えるべきではないかな。</p> <p>良い体験ではありました。勉強でした。市民の考えはもっと早くからもっと根本的な点から吸い上げることが必要ですね。個人も行政も企業ももっと人間力を上げないととつづく思います。「教育」の大切さですね。それにしても美しい景観を作れる人って難しい。終始良いたいことを言いました。スママセン。でも何の足しにもなりませんでした。</p> <p>この場所は、人の流れが悪い。将来竜ノ口から八木山方面に抜ける道を拡張してハイキングコースを作るなどの人の流れを変える工夫をしないと市民の集う場所にはならないと思う。</p> <p>和室を茶室として使う場合を想定しての和室のプランを茶道関係者に任せる（？）ということであん心した。</p> <p>城下町に相応しい、また上級家臣の屋敷跡に建てるものとして和風建築にしてもらいたかった。この建物が50年100年建った時果たして愛着をもち喜んで維持しているという気持ちになるだろうか。</p> <p>※茂ヶ崎にある「仙庵」の移築と能楽堂を！！</p> <p>・市民活動スペースにしてもらうには活動スペースは一部屋しかないし、イベントに使ってもらうには出展者来場者への配慮としての駐車スペースがなさすぎる気がして、実際の利用者があるのか不安になる。</p> <p>・宮城スタジアム（利府）のように経費だけがかかる施設になるのではと不安。</p> <p>・CGには高齢者の利用がよく登場していたが、その割には段差が多くガラス貼り多用のデザインだったのが気になった。</p> <p>・外壁のガラスにぶつからないようにさりげなくガラスにデザインを入れるとか、スロープにする、手すりをつける、外部の石床を感触のよい木材にする滑りにくい、ころんでもけがをしにくい素材を使うなどしてほしい。</p> <p>・夏場の照り返し、冬場のすべり易さを考えると大きな(小さい)石張りは変えてほしい。</p> <p>・健脚出ない高齢者は地下鉄利用+徒歩でも訪れないと思います。だから、その方たちが訪れるとしたら、家族の車？だとしたら、駐車場が足りないと思う。60席のカフェを占めるための人数がどうやってここまでやって来るのか想像がつかない。</p> <p>目に見えるものばかりがフォーカスされているように感じた。最後の45分のディスカッションで参加者の方が本当にまとを得た素晴らしいご意見を出されていたので真に受け止めて計画をもう一度見直してはいいかがか？そもそも建物本当にいるのかな？とも感じた。</p> <p>6ヶ月8回500名</p> <p>将来隣接地に能楽堂設置の考え方はありますか？是非ご検討をお願いします。</p> <p>ファイナルであったが今までフロアと一体で議論していたのが、今日突然対面型になってしまったのか不思議です。</p>
--

<p>青葉山ということ抜きに考えればとても良い基本計画だと思いました。</p> <p>街づくりと箱もの行政の難しさ。ここに音楽ホールをつくるという案はあったのでしょうか？</p> <p>市民の意見をとりこんだ部分、とりこんだことを、もっとアピールした方が良い。疑問点についてはストレートに答えた方が良い。対象は市民、観光客だということははっきり言ってほしい。仙台城跡、青葉山公園をくまなく楽しむための施設だという→ただ屋内施設、カフェが案内図があるということでイミがある。できないことは理由も表してはっきりした方がよい。</p> <p>展示内容で解決できる部分もある。エントランスということが忘れられている。毎回ディスカッションのやりとりが勉強になります。公園が何のために必要か、基本計画がどういう背景でつくられることになったのかをもっと理解する必要があると思いました。「必要ない」という意見に対して、積極的に「必要」という意見が出ないことも気になりました。</p> <p>仙台市/受注者/プレイスメイキング参加者という枠を超えて自分たちのこととして議論を深めていくことは（設計が進んでいくとしても）よりよく使うために今後も必要だろうと思います。周辺施設の機能と似通う部分については、他施設でしたくてもできないでいることを洗い出し、そこを補えると良いのかなと思います。←具体的にどのようなことか思いつきませんが…</p> <p>既存公園での利活用も今後は必要性が高まっていると考えます。より学習しなkてはと、思いました。まとめるのは難しい。</p> <p>設計において市民の声をとり入れて考えるというのは、とてもむずかしいと感じました。またコストということで、これからのこの建物ができて、人がくるというのが、あまり現実的ではなくもっと商業的要素があってもよいのかなと思います。</p> <p>市民の質問と回答がかみあっていない気がします。</p> <p>プレイスメイキングを重ねて片倉屋敷などの歴史、青葉山との自然の調和、広瀬川の利活用などのコンセプトが明確になったように感じました。仙台らしさを建物や庭のみで表現するのは難しいですが、ここに公園センターができることでこの場所の価値が上がり青葉山や広瀬川の利活用が高まると思います。</p> <p>上述の感想に同じ。（上述の感想…真に市民が喜ばしく楽しみな施設か疑問、元片倉屋敷跡のこんせきがほしい。）</p> <p>①最初から結果ありきで設計が進んでいる。「観光」のみを前面に出ている。</p> <p>②「歴史」に代表される市民のアイドルである伊達政宗が建物に出て来てないから政宗胸像を博物館庭より移動してくる計画があるようだが、伊達家当代当主である伊達泰宗を初め伊達家及び旧仙台藩士のまつえの皆さんの気持ちを汲み取っていただいたのでしょうか？</p> <p>「公園コンセプト」と「公園センターデザインコンセプト」は分かったが、「公園センターのコンセプト」が何なのかが、くわしくは分からなかった。</p> <p>多方面からの計画に従ってそれぞれの立場と意見を聴取し議論を重ね長期に亘りプランを立てられた事に敬服した。実現に向けていくつかのハードルがあることも予想されますが、今回の計画より下流側についての計画（広瀬川の流路の問題、高さの問題など）についても、今回のように話し合いを重ねる方式をとってほしい。特に広瀬川に面している住人（大手町、花壇）の意見については独自の話し合いの場を設けて率直な話し合いの場を設けてほしい。町内会が独善的に運営されている状況では特に必要。</p> <p>・様々な意見がある中で、よくAOBA JVは頑張ったと思う。</p> <p>・仙台市民のプライドとなる場所を形やデザインでどうこうというのではなく、みんなで何かをしよう、何かで参加しようというこの場を創っていくことに関わり続ける事です！</p> <p>今日も一部の団体が意見するのはその場に仲間がいるから参加しているほかの人たちが意見できなくアンケートで意見するのはそこから来ている事をなぜわからないのか疑問？</p> <p>若い人が参加したとしても、そのような雰囲気意見はできないと思う。</p>
