

公園再整備に向けた ディスカッションメモ

第1回 西部緑地公園再整備構想検討委員会

20220825
電通ライブ 浦橋

社会課題解決をテーマに遊具をアップデート

障害の有無や年齢によらない誰もが楽しめる遊具、地域全体での健康促進など、
テーマを深堀することで、公園遊具をユニークに開発デザイン



インクルーシブ公園 (都立砧公園 みんなの広場など)
障がいがある子ども、ない子どもも一緒に楽しく遊ぶことができる公園。
年齢や性別、身体的能力などを問わない、みんなの公園。



adiZone Outdoor Gym
ロンドン五輪を契機に、英国政府は国民の健康増進に寄与する様々なプログラムを事業予算化。その一環として「アディダス」は、肥満率改善に向け、公園広場にカラフルなトレーニング器具を配置した「屋外ジム」を全国的に展開。

泊まれる、賑わう、緑の公園

緑豊かなロケーションを活かしながら、様々な民間活力を導入した体験の拡張。

キャンプ、飲料メーカーなどの参画による「泊まれる公園」



鞍ヶ池公園Snow peak
(愛知県)



INN THE PARK(沼津市立少年自然の家)

マルシェ、キオスク



袋町公園 (広島県)
THE TRUNK MARKET



IKE・SUNPARK KOTO-PORT
(東京都)

大屋根を活かした賑わいの空間



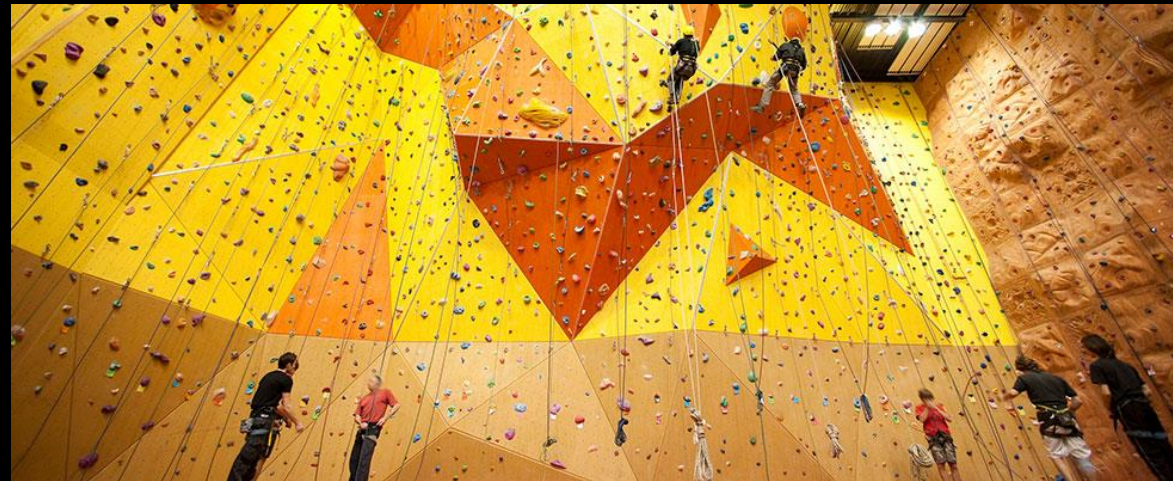
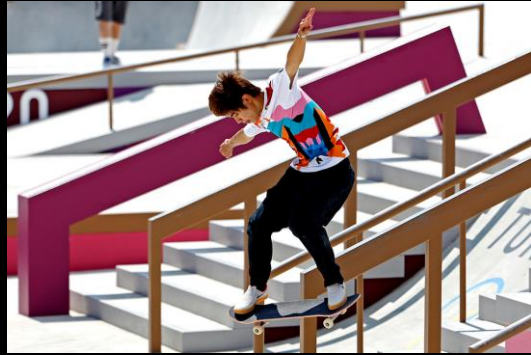
WaiWaiドームしもつま
(埼玉県)



VISON(三重県)

スポーツ多様化への対応（ニュースポーツ）

2020東京五輪では、「スケートボード、3on3、クライミング」等、パリ大会においても、「ブレイクダンス」が正式種目に決定した。ニュースポーツの競技人口も増えており国内外の公園施設においてもその施設数は増加傾向。公園の使命としてあらゆる人が楽しめる、という観点からも、新しいスポーツへの対応はあった方が望ましい。まだまだ日本では発展途上の分野でもあり、設備を充実させることで世界大会等の誘致の可能性もあり公園の運営面でも期待できる。



ランナーの聖地化

例えば、ランナーの聖地として、いかにランニング体験を拡張し、公園をただ走るだけの場所ではなく付加価値を持った場所として変容させるか。特化した設計指針で、機能的にも空間的にも、独自性のある公園デザインにチャレンジ。



ウェルネスカフェ



プロテインスタンド



温浴施設



バイパスマラソンコース：立体的に建物や緑空間に溶け込む



フォトスポット



清潔なドレッシングルーム

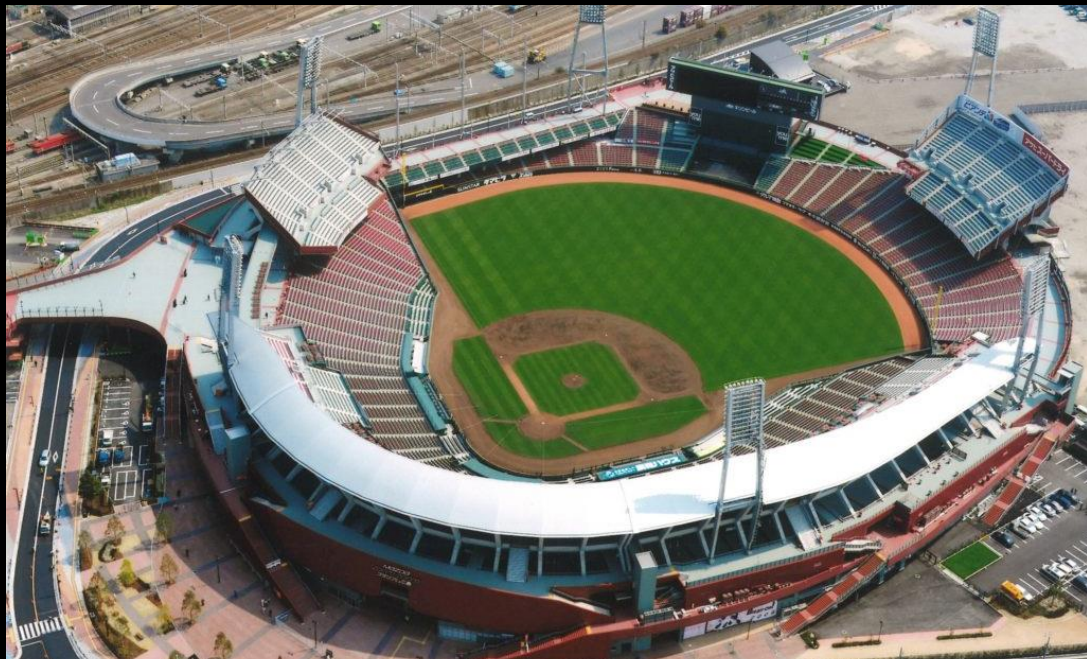


FUNRUNイベント+サイネージ：ナイキ、ニューバランス事例



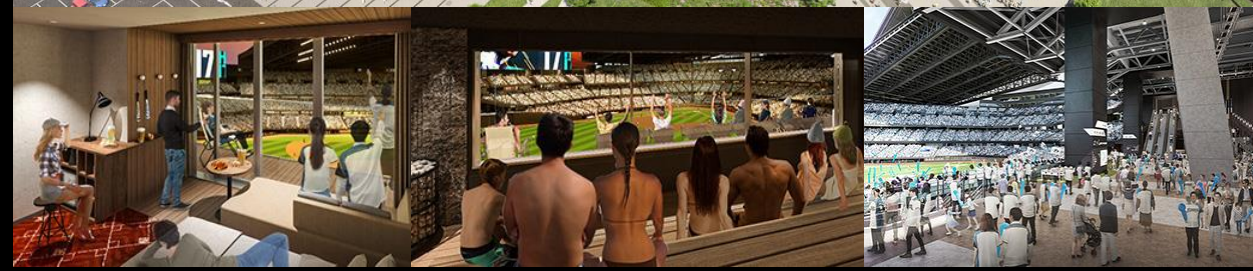
みんなのボールパーク

スポーツを「する人」だけでなく「観る人」にも多様な楽しみ方を提供する「エンタテインメント型スタジアム」へ



MAZDA Zoom-Zoom スタジアム広島

変化に富む循環型のコンコース、外野～内野席への席種に依らず往来可能な動線計画。外の通行者からも中の様子が垣間見える内外の連続性。BBQスペースや寝そべり席など、を展開

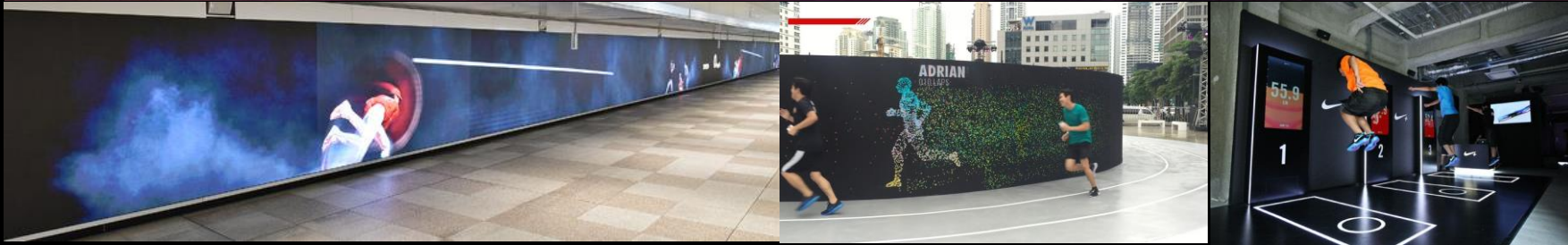
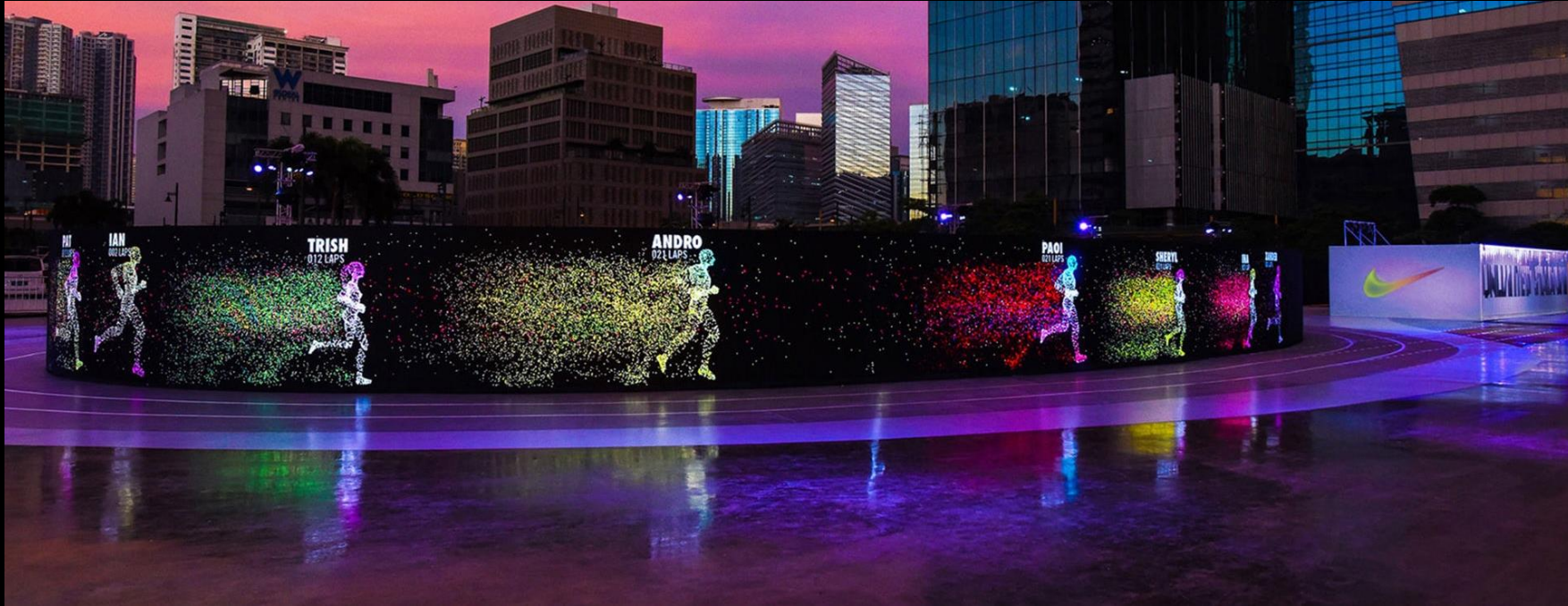


北海道ボールパーク

スポーツ観戦の多種多様な楽しみ方にチャレンジ。宿泊施設、ビアガーデン、サウナ、360°回遊型コンコースなど

データ×スポーツパーク

ウェアラブルセンサー、GPS、アプリ、データ解析技術とデータビジュアライズ、大型サイネージ技術の組み合わせにより、スポーツをデータでより深く楽しむ。



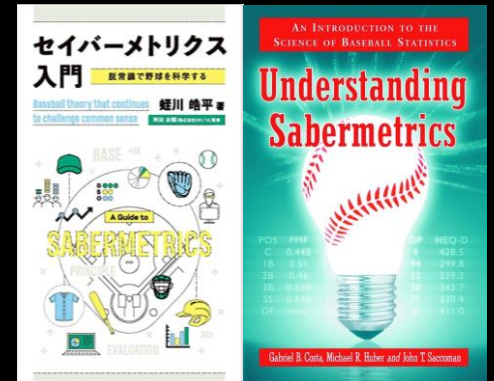
デジタルサイネージ

自己ラストラップとの競走、運動能力の判定、大谷翔平のピッチング再現など、サイネージでデータビジュアライズさせた新しいスポーツ体験。



RUNNING SCIENCE LAB

“世界一自己ベスト更新率の高いジム”を目指し、初心者からシリアスランナーまで、全てのランナーを対象に、スポーツ科学に基づくサービスを提案。

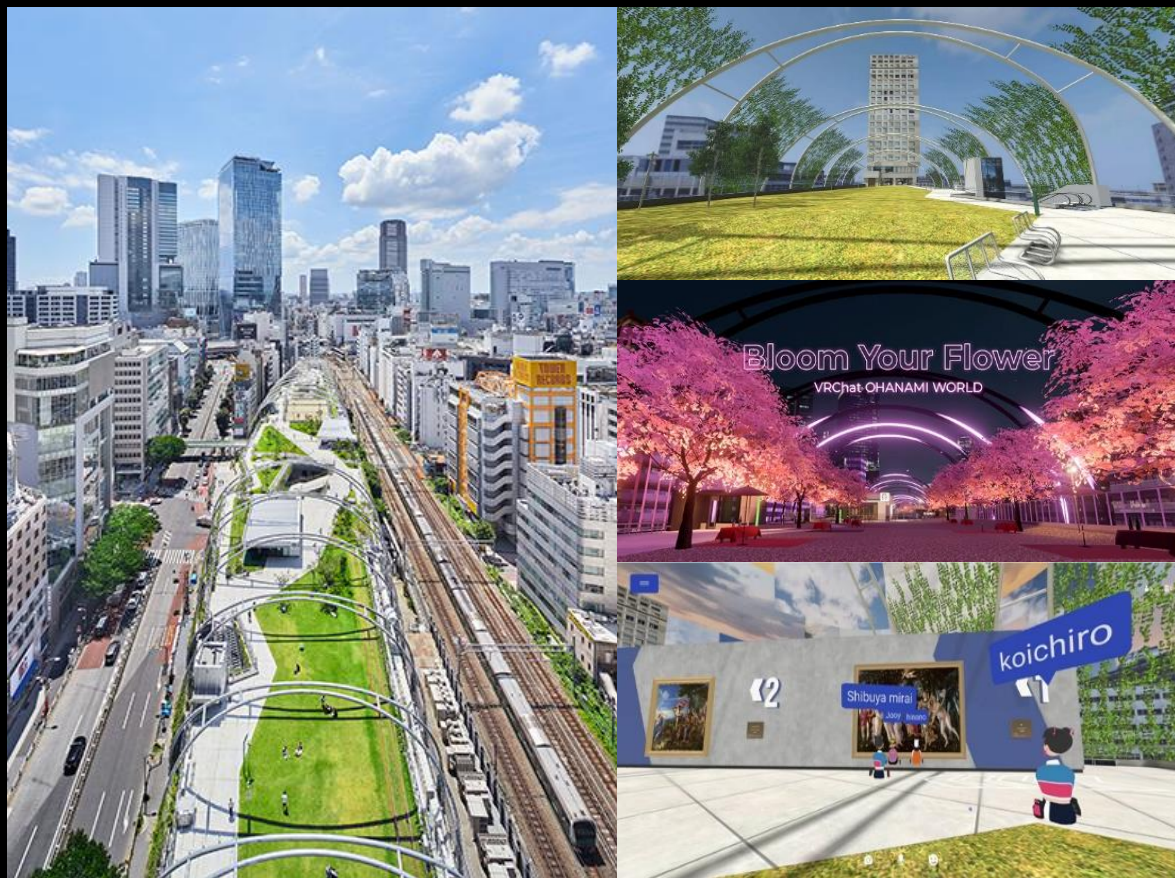


セイバーメトリクス(SABRmetrics) 野球データを統計学的見地から分析し、選手の評価や戦略を考える分析手法。トレーニングにてMLB、NPBで導入が進む。6

デジタルツインパーク

2030年には標準化するといわれる「メタバース」。

コミュニティ活性化に向け、公園やスポーツ施設でもデジタルツイン化が始まっている。



MIYASHITA PARK

渋谷区立宮下公園の公式バーチャル空間では、リアルとバーチャルを連動させたアート展の開催や謎解きなど定期的にイベントが実施される。



マンチェスター・エティハド・スタジアム

同じ仮想空間内に集いファン同士あるいは選手たちとインタラクティブに交流。ファンコミュニティのコミュニケーション・エンゲージメントを高める狙い。