

かみね公園活性化基本計画

KAMINE PARK



かみね公園の活性化に向けて

かみね公園は、昭和32年（1957年）に開園して以来、北関東有数の規模を誇る動物園や、日本のさくら名所100選に選ばれた桜、日本夜景遺産に認定された美しい眺望などを有し、本市を代表する観光施設として、市民を始め、多くの皆様に利用され、親しまれてきました。

しかし、人口減少や少子高齢化が進み、観光需要も大きく変化したことにより、来園者数は、平成元年（1989年）の90万人をピークに減少に転じ、近年は、ピーク時の7割程度の60万人台となっています。

また、全国的には地域経済の発展を図るための地方創生の加速化やインバウンド需要の高まりなど、来園者数の増加が期待できる機会がもたらされている一方で、新型コロナウイルス感染症の流行に対応する新たな生活様式や観光動向など、今後も変化する社会へ柔軟に対応することが求められています。

そのため、おおむね10年後を見据えた公園づくりの将来ビジョンを定めた「かみね公園活性化基本構想」（以下「基本構想」という。）を令和2年（2020年）3月に策定しました。そして、基本構想で掲げた将来ビジョンと、目標である年間来園者数100万人を実現するために必要な具体的な取組方策をとりまとめたものが、この「かみね公園活性化基本計画」です。

かみね公園は、身近にありながら、普通の公園にはないドキドキやワクワクを感じられる場所であり、私たち日立市民にとって、かけがえのない財産です。この大切な地域の宝を次の時代に引き継いでいくために、本計画に沿って公園の活性化に向けた取組を進めていきます。

目次

| | | |
|------------|--------------------------------------|-----------|
| I | かみね公園の将来像 | 1 |
| | かみね公園の活性化に向けた将来ビジョンを示します。 | |
| ① | かみね公園の現状 | 2 |
| ② | かみね公園が抱える課題 | 4 |
| ③ | かみね公園の将来ビジョン | 5 |
| II | 公園活性化のコンセプト | 7 |
| | かみね公園の活性化に向けたコンセプトを示します。 | |
| ① | コンセプト | 8 |
| ② | コンセプトを実現する3要素 | 9 |
| III | 再整備の方向性 | 11 |
| | 活性化のコンセプトを実現するため、公園内の各ゾーンの整備方針を示します。 | |
| ① | ゾーニング | 12 |
| ② | ゾーン別整備方針 | 13 |
| IV | 具体的な取組方策 | 15 |
| | ゾーンごとに再整備のポイントや取組内容を示します。 | |
| ① | 再整備のポイント | 16 |
| ② | 各ゾーンの取組 | 18 |
| ③ | 公園全体の取組 | 38 |
| ④ | 想定される整備効果 | 40 |
| V | 公園周辺の取組との連携 | 41 |
| | 公園周辺の機能強化や周辺施設との連携に関する取組を示します。 | |
| ① | 交通機能の強化 | 42 |
| ② | 市内外の観光施設との連携 | 44 |
| VI | 計画の実現に向けて | 45 |
| | 各取組の実現に向けた今後の進め方や計画のマネジメントを示します。 | |
| ① | 計画の進め方 | 46 |
| ② | 計画のマネジメント | 48 |

Ⅰ かみね公園の将来像

かみね公園の活性化に向けた将来ビジョンを示します。

1

かみね公園の現状

公園の現状

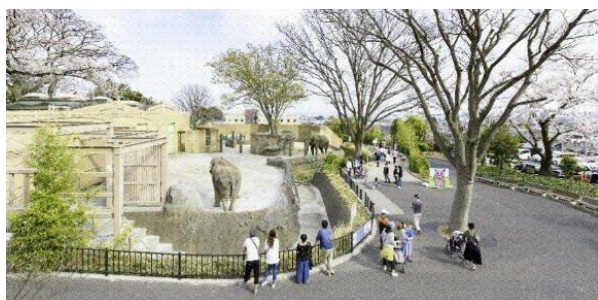
かみね公園には、北関東有数の規模を誇る動物園のほか、自然の中で幼い子どもでも様々なアトラクションが楽しめるレジャーランドや遊園地、地域の歴史、文化に触れられる郷土博物館や吉田正音楽記念館、市民の憩いの場であるホリゾンかみねや市民プールがあります。

また、日本のさくら名所100選に選ばれた桜や、海と市街地を一望できる素晴らしい眺め、日本夜景遺産に認定された夜景、日本最古の地層^{*}など地域特有の資源もあり、動物や自然のほか、歴史、文化等を一度に体感できる公園です。

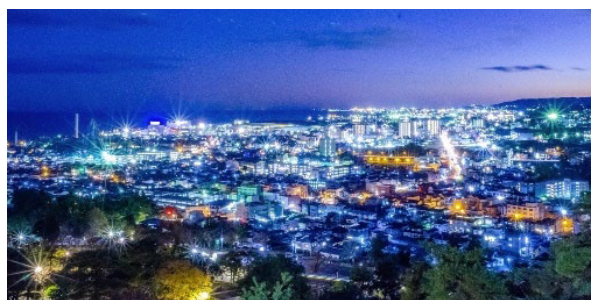
その一方で、施設の老朽化が進んだこともあり、開園当初のにぎわいと魅力が薄れ、来園者数は平成元年（1989年）の90万人をピークに、近年は、7割程度の60万人台まで減少しています。

また、本公園の眺望は、山裾に続くなだらかな丘陵地が生み出すものですが、同時に高低差による公園内の移動のしにくさが、来園者の負担となっています。

加えて、本公園は、自家用車による来園者が多く、公園にアクセスする道路では渋滞が発生している状況です。さらに、連休など多くの来園者が見込まれる時期には、公園の駐車場が慢性的に不足しています。



県内唯一の動物園



かみね公園からの夜景

公園を取り巻く社会的動向

近年、人口減少や少子高齢化が進み、地域経済の停滞や生活利便性の低下、地域コミュニティの希薄化などが懸念されています。

そのような状況の中、公園は、生活の質の向上や観光振興、地域経済の活性化、市民活動の場の提供など、様々な効果をもたらします。その効果をより高めるため、市民や民間事業者と連携しながら、地域の実情に応じた各種施策に取り組むことが求められています。

また、観光やレクリエーションの場面では、訪日外国人の増加や人々の体験や経験等に対する消費意欲の高まりにより、自然や歴史、伝統文化など地域独自の資源をいかし、地域住民との交流なども含めた体験型メニュー、いわゆる「コト消費」が注目されています。

^{*}日本最古の地層：日立市から常陸太田市にかけての山地で発見された日本で最も古い約5億年前の「カンブリア紀地層」のことです。
かみね公園の頂上展望台付近で見ることができます。

かみね公園に期待する機能や施設を皆さんに聞きました！

みんなの声

夜の動物園ツアーをしてほしい！
見晴らし駐車場から動物園までの園路が、
もっと楽しめるといいな！
子どもが遊べる遊園地があると嬉しい！

動物園や遊園地の魅力向上



20代女性 30代男性

飲食や交流機能の充実



40代女性 30代女性

展望デッキや眺めの良いレストランがあるといいな！
地元の野菜などが買えるとよい！
芝生広場で屋外コンサートや天体観測等の
イベントができると楽しい！
夏に子どもが遊べるじゃぶじゃぶ池がほしい！

大人も遊べる本格的なアスレチックがほしい！
ヨガやスポーツジムができると楽しい！
おしゃれなグランピング施設があるといいな！
夜景が楽しめる温浴施設がほしい！

レジャーや宿泊機能の充実



30代女性 40代男性

花や緑などの保全と充実



70代男性 40代女性

昔以上に桜の山にしてほしい！
季節の花を楽しめる花壇があると嬉しい！

駐車場を増やしてほしい！
園内を周遊するバスがあると、
起伏のある園内も移動しやすくなる！

広報戦略



70代男性 30代男性

利便性の向上



50代男性 30代女性

公園の名称の公募を行い、
コンセプトのわかる名称にした方がよい！
もっと積極的にPRをした方がよい！

令和2年（2020年）11月に実施した茨城県及び周辺都県に居住する方へのアンケート調査結果より

凡例： (幼児) 子育て世代の声 子育て世代の声 若者世代の声 シニア世代の声

2

かみね公園が抱える課題

公園の現状や公園を取り巻く社会的動向、アンケート調査の結果も踏まえながら、本公園が抱える課題を「強み」と「弱み」の観点で整理しました。

今ある「強み」をいかし、更に魅力を向上！

本公園には、北関東有数の規模を誇る動物園、ダイナミックな地形による眺望や夜景、本市のシンボルである桜、日本最古の地層など多くの「強み」があります。

本公園の魅力を更に向上させるためには、観光、レクリエーションの需要の変化なども踏まえた体験型メニューの導入や、多世代の交流や様々なニーズに応える広場空間等の柔軟な運用、公園特有の資源の活用に向けた取組など、今ある「強み」をいかし、更に強化することが求められます。



桜やダイナミックな地形

また、県内外の観光客や訪日外国人にも公園の魅力をアピールし、来園者数を増加させるためにも、公園のブランディングや情報発信の強化、観光客等の受け皿となる新たな機能の追加などが求められます。

「弱み」を改善し、新たな魅力を創出！

本公園内の多くの施設は、老朽化や陳腐化が進んでおり、利用者が期待する機能や施設の更新が進んでいない状況です。

また、ダイナミックな地形は、高低差による公園内の移動のしにくさを生み出しています。

さらに、本公園は自家用車による来園者が多く、公園周辺の道路では渋滞が発生し、多くの来園者が見込まれる時期には駐車場が不足するなどの「弱み」があります。

公園の魅力向上に向けては、既存施設の機能再編や統廃合、園内における回遊性の向上、さらには、駐車場や周辺道路など公園へのアクセス性の向上に向けた取組など、「弱み」を改善することが求められます。

3

かみね公園の将来ビジョン

「基本構想」では、公園の活性化に向けた将来像、年間来園者数などの目標のほか、それらを実現するための基本的な方針を定めています。

目指すべき将来像

誰でも いつでも 楽しめる「かみね公園」 “ひたちらしさ”をZooっと未来へ

目標（年間来園者数・ターゲット）

年間の来園者数100万人を達成するため、幼少期の来園記憶が親世代に成長した際の来園動機となる次世代のリピーターや定住意欲の向上が期待される若者・子育て世代をメインターゲットとします。

また、シニア世代や小旅行観光客のほか、訪日外国人が「安い・近い・短時間」で楽しめる旅行地を目指します。

4つの基本方針

基本方針1 観光振興に資する公園づくり

- 動物園があり、多様なアクティビティが提供できる場であるという公園の特徴をいかした、魅力ある観光交流拠点づくりを進めます。
- 都市に近接した自然のロケーションの中で、のびのびと遊びや体験活動ができる空間づくりを進めます。

基本方針2 親しまれ 愛される公園づくり

- 「いつでも」・「身近に」・「気軽に」来園しやすい環境を創出し、誇りを持てるような市民の居場所づくりを進めます。
- 市民のライフスタイルやライフステージに合わせた、魅力的で利用しやすい空間づくりを進めます。

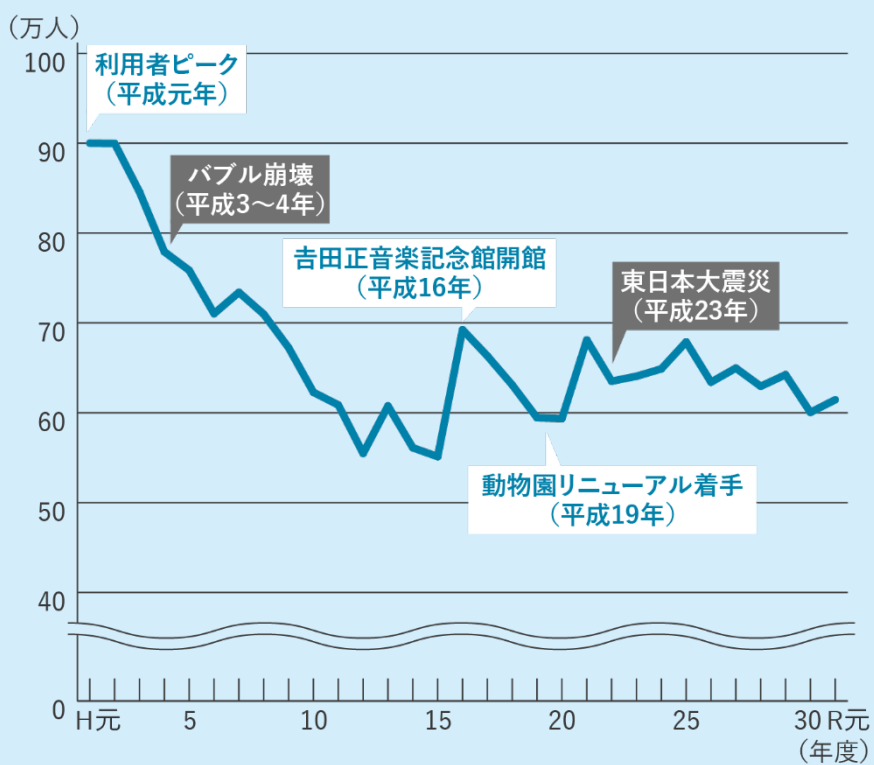
基本方針3 環境や歴史にふれあえる公園づくり

- 幅広い利用層が楽しみながら学べる学習環境の充実を図ります。
- 四季折々の自然や素晴らしい眺望などを満喫でき、ゆっくりとした時間を過ごせる憩いの空間づくりを進めます。
- 市内外の地域資源との連携を強化しながら、歴史的、文化的な資源の保全と活用を図るための環境づくりに取り組みます。

基本方針4 人や地域をつなぐ公園づくり

- ふれあいや交流活動などを通じたコミュニティ形成の場として、地域社会に貢献できる環境を整備します。
- 市民に愛され、市民の期待に応えられる、持続的な発展を目指した公園の整備や運営体制づくりを進めます。

かみね公園の来園者の推移



II 公園活性化のコンセプト

かみね公園の活性化に向けたコンセプトを示します。

1 コンセプト

本公園は、桜や夜景に代表される豊かな自然環境とともに、レジャー、健康、教育、文化など様々な機能を有し、本市を代表する観光施設となってきました。

特に、動物園は、昭和32年（1957年）の開園以降、県内唯一の動物園として市民、県民に愛され続けてきており、平成28年（2016年）には累計入園者数が2,000万人を突破するなど、本公園のシンボリックな施設となっています。

公園の再編に当たっては、本公園を特徴付けている「動物園」を中心に、斜面地にあり海と市街地が一望できるというポテンシャルもいかしながら、子どもから若者、子育て、シニアのあらゆる世代が、いつでも、いつまでも楽しい空間になることを目指し、“時間や世代を超えてZooっと楽しい”を公園活性化のコンセプトとして設定します。



2

コンセプトを実現する3要素

公園活性化のコンセプトを実現するため、「魅力」「体験」「時間」の3要素を組み合わせた取組を進めます。

魅力/Activities

楽しいアクティビティと動物園がある公園

若者世代、子育て世代（ファミリー層）、シニア世代など、各ターゲット層に対応したアクティビティや乗っているだけでも楽しい園内移動手段の導入とともに、本公園最大の強みである動物園のリニューアルにより新たな魅力を創出します。

体験/Experience

眺望、自然、文化などをいかした
体験型メニューが充実した公園

眺望、自然、文化を通じて、公園で得られる経験、時間、空間などをいかし、近年注目を集め、来園者の思い出や感情に残る「コト消費」につながる体験型メニューを充実させます。

時間/Time

朝も昼も夜も、365日、10年、20年…100年
Zooっと愛される公園

日々の憩いの場であると共に非日常的な時間も過ごせる場として、様々なアクティビティやイベントの体験、動物園や宿泊施設の利用など、いつでも誰でも楽しめる空間にすることで、子どもから若者、子育て、老後というライフサイクルの中で、何度も訪れたいくなる、また、次世代までZooっと愛される公園づくりを進めます。

かみね公園の沿革

戦後間もない昭和 23 年に、憩いの場を求める市民の強い要望があり、また、地元有志による神峰公園整備促進会（現在の公益財団法人日立市公園協会）が結成され、桜の献木や労力奉仕などの活動を展開するなど、本格的に公園整備が進み、昭和 28 年に「神峰公園」が誕生しました。

昭和 32 年に動物園と遊園地が開園し、その後、順次、獣舎や遊戯施設が整備され、昭和 45 年には、都市公園名が「かみね公園」に変更され、現在の名称となりました。

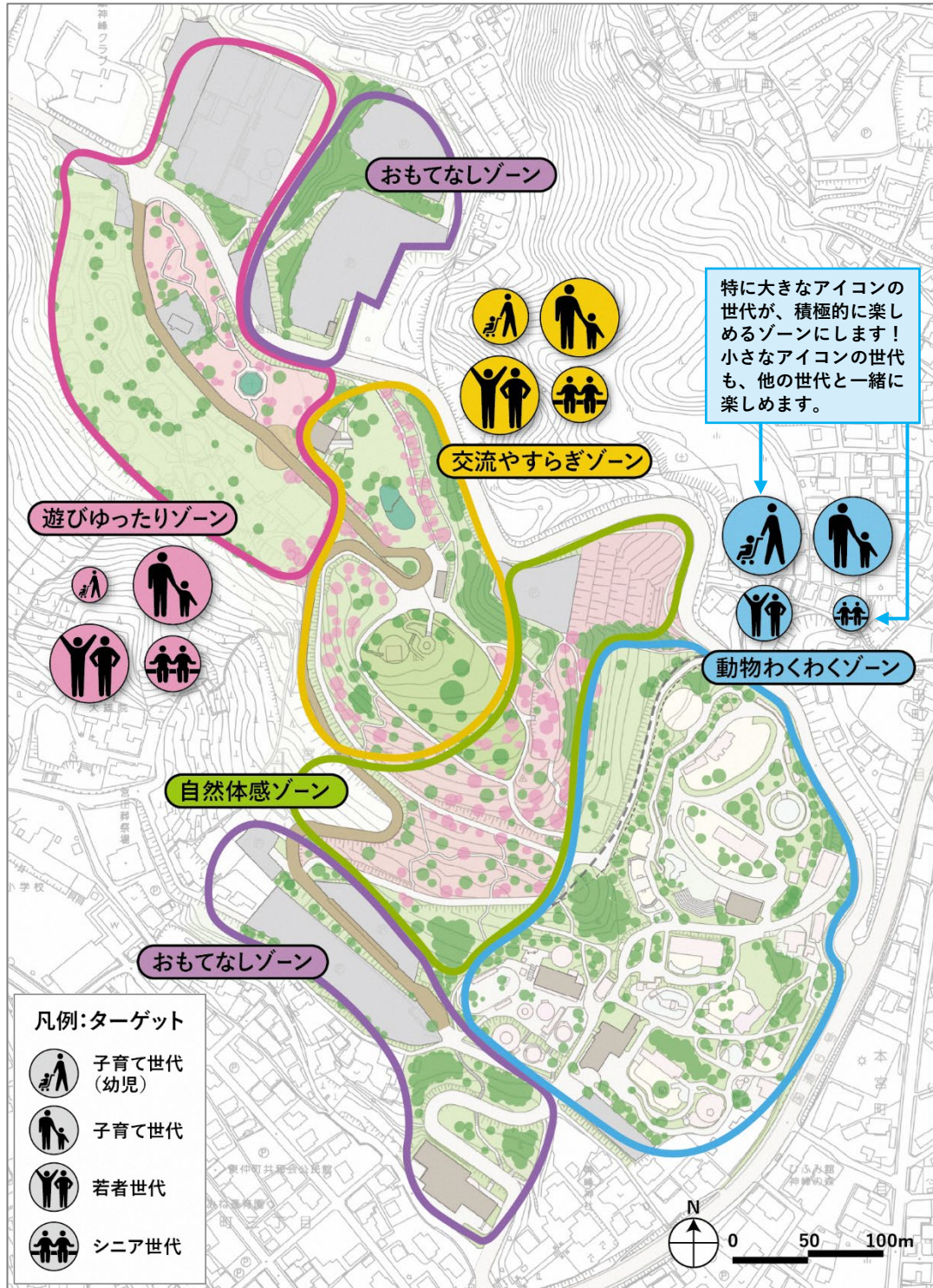
| 時期(西暦) | 出来事 |
|----------------|-----------------------------|
| 昭和 32 年 (1957) | 動物園・遊園地の開園 |
| 昭和 50 年 (1975) | 郷土博物館の開館 |
| 昭和 51 年 (1976) | 遊園地管理者の変更 (市から日立市公園協会に無償譲渡) |
| 昭和 58 年 (1983) | レジャーランドの開園、市民プールの開館 |
| 昭和 60 年 (1985) | ホリゾンかみねの開館 |
| 平成 元年 (1989) | 年間公園利用者 90 万人突破 |
| 平成 2 年 (1990) | さくら名所 100 選に認定 |
| 平成 16 年 (2004) | 吉田正音楽記念館の開館 |
| 平成 28 年 (2016) | 累計入園者 2,000 万人突破 |
| 令和 元年 (2019) | 日本夜景遺産 (自然夜景遺産) に認定 |

III 再整備の方向性

活性化のコンセプトを実現するため、
公園内の各ゾーンの整備方針を示します。

1 ゾーニング

本公園の地形や環境などを考慮しながら、あらゆるターゲット層が様々な活動を楽しむことができるように、利用形態に応じて5つのゾーンに公園を区分（ゾーニング）します。



※「おもてなしゾーン」と「自然体感ゾーン」は、全ての世代が対象になります。

2

ゾーン別整備方針

公園活性化のコンセプトを実現するため、各ゾーンの特徴に合わせて、「魅力」「体験」「時間」の3つの要素を最大限にいかした整備方針を示します。

動物わくわくゾーン

本公園の強みである動物園を中心に、環境や生き物を楽しみながら学べるゾーンとして、新たな動物種のための園地拡張、既存獣舎や園路などの機能更新により、**動物園** 機能を強化します。

また、動物園のエントランス付近は、幼児など小さな子どもが楽しめる空間として、動物園と遊園地の一体利用の促進や **遊園地** 機能を強化します。

自然体感ゾーン

市のシンボルである桜や、季節ごとに違う表情を見せる草木など、豊かな自然を体感できるゾーンとして、傾斜地や眺望をいかし、園路周辺を **自然の変化を感じられる空間** とすることにより、自然環境の保全や景観の向上及び来園者の健康増進を図ります。

交流やすらぎゾーン

公園の中心であり、海と市街地が一望できる素晴らしい眺望と、自然・音楽・文化による癒しやすらぎを与えるゾーンとして、**交流拠点** 機能や **眺望** 機能を強化します。

また、多くの来園者が立ち寄る場所で、市内外の観光情報等の魅力を発信するなど、周辺観光施設との連携を図ります。

遊びゆったりゾーン

ダイナミックな地形や海と市街地の眺望をいかし、レジャー、スポーツ、健康増進などの様々な機能が融合し、心身のリフレッシュに寄与するゾーンとして、現在の機能を見直し、シニア世代や小旅行観光客も楽しめる **体験型** のレジャーや宿泊機能を強化するとともに、ガーデン機能等を導入して、ゆったりと楽しめる、**快適な癒しの空間** を創出します。

おもてなしゾーン

公園の歴史や文化、観光などの情報を発信し、快適に来園者を迎え入れるためのゾーンとして、駐車場機能の拡大や園内移動機能等の導入により、公園へのアクセス性や園内の **移動利便性** を高めます。

また、エントランス空間として、本公園だけではなく、市内の魅力など様々な情報を分かりやすく発信するなど、誰もが利用しやすい環境を創出します。



かみね公園全景（令和2年（2020年）3月撮影）

IV 具体的な取組方策

ゾーンごとに再整備のポイントや取組内容を示します。

1 再整備のポイント

将来ビジョンを実現するため、ゾーン別の整備方針を基に、公園活性化のコンセプトとゾーンごとの取組を踏まえた4つの重点ポイントを設定します。

重点ポイント

A 最大の強みである「動物園」をもっと魅力的に（取組①）

- ジャイアントパンダ等を想定した新獣舎整備のため、動物園の園地を拡張！
- 公園の中心的な役割を果たすため、引き続き既存獣舎をリニューアル！

B 海や夜景が見える交流拠点（取組⑨⑩）

- 公園の中心に、眺望や夜景が楽しめ、にぎわいや交流を生み出す拠点機能を導入！

C 体験型のレジャーや宿泊施設（取組⑭⑮）

- 眺望やダイナミックな地形をいかした体験型のレジャー・宿泊機能を導入！

D 園内の移動が楽しく、快適に（取組⑱）

- 公園の一体性や利便性を高め、それ自体がアトラクションとなる園内交通機能を導入！



I かみね公園の将来像

II 公園活性化のコンセプト

III 再整備の方向性

IV 具体的な取組方策

V 公園周辺の取組との連携

VI 計画の実現に向けて

2 各ゾーンの取組

動物わくわくゾーン

本公園の強みである動物園を中心に、環境や生き物を楽しみながら学べるゾーンとして、動物園の園地を拡張して集客性の高い動物種を新たに導入するとともに、引き続き、既存獣舎のリニューアルを進め、動物園の更なる魅力向上と機能強化に取り組みます。

また、動物園のエントランス付近は、小さな子どもが親子で楽しめる空間として、遊園地のリニューアルにより、動物園と遊園地の一体利用を促進し、魅力を高めます。

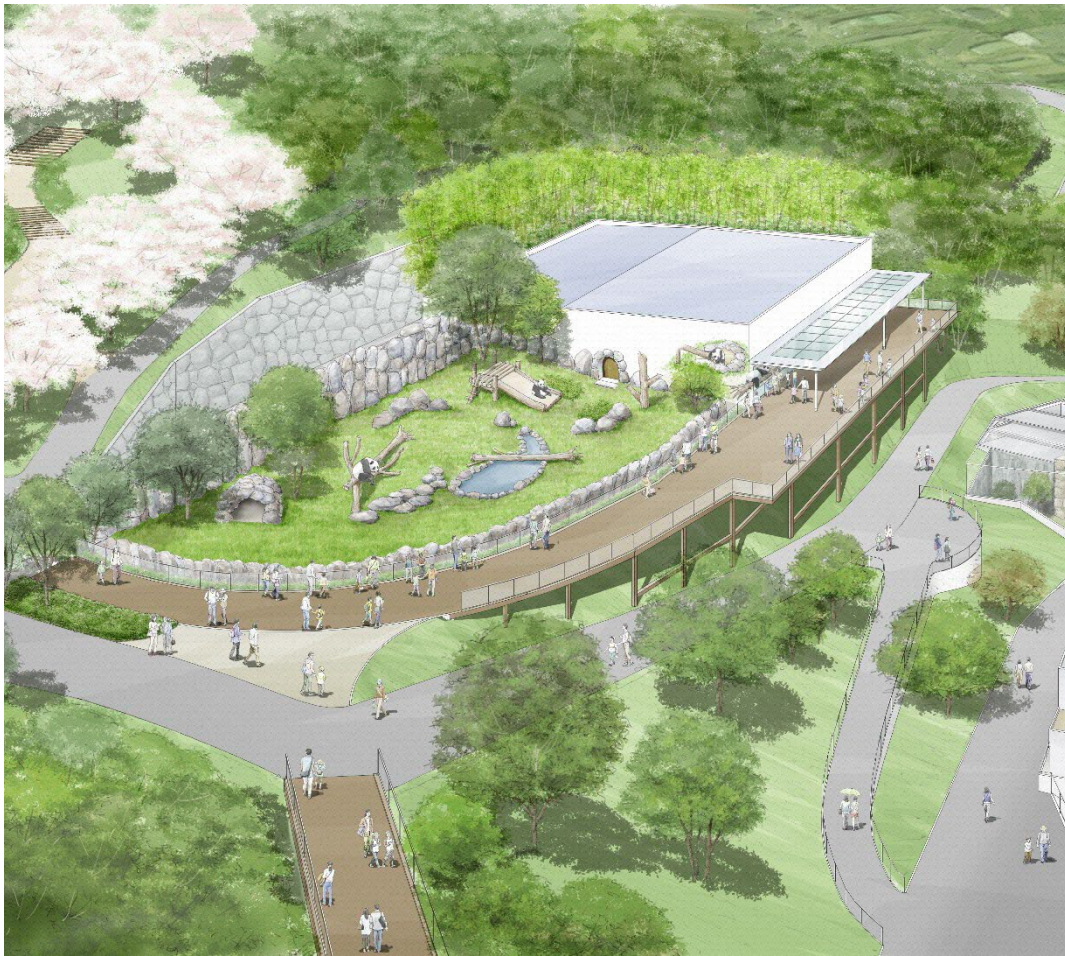


※イメージのため、実際とは異なる場合があります。

動物園エリア

パンダ誘致等による新獣舎整備

本公園の最大の強みとなっている動物園は、北西側の未利用地を拡張し、誘致を進めているジャイアントパンダ等の集客性の高い動物種の獣舎を新たに整備し、既存の獣舎も更新することで、魅力が更に高まり、リピーターや広域的な集客も期待できます。



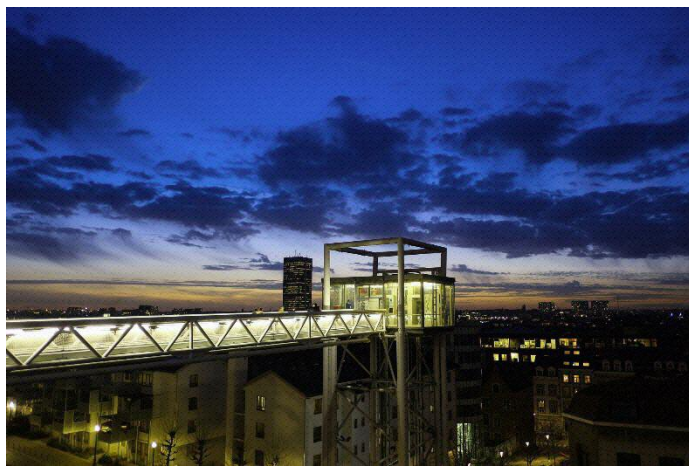
新獣舎のイメージ

動物園エリア

眺望が楽しめるデッキやエレベーター

高低差がある動物園内の主要動線に、バリアフリーに配慮したデッキやエレベーターを整備することで、幼児や高齢者も安心して移動できます。

また、動物園からの眺望を楽しめるように工夫することで、移動自体が楽しめるアトラクションになり、新たな人気施設になることが期待されます。



展望デッキ・エレベーター

動物園のリニューアル

開園 50 周年を迎えたことを機に、平成 19 年から動物園のリニューアルに取り組んでいます。今後も新しい施設が続々オープンします！



レッサーパンダ舎（令和 3 年 7 月 10 日）



猛獣舎（令和 4 年夏予定）

遊園地エリア

遊園地の強化

エリア内の遊具や施設など既存ストックを活用しながら順次更新することで、遊園地と動物園の一体利用を継続しながら遊園地機能の強化を図ることができます。

また、遊園地をライトアップすることにより、昼間とは違った幻想的な空間を演出することができ、新たな夜景スポットとして夜間の魅力を高めます。

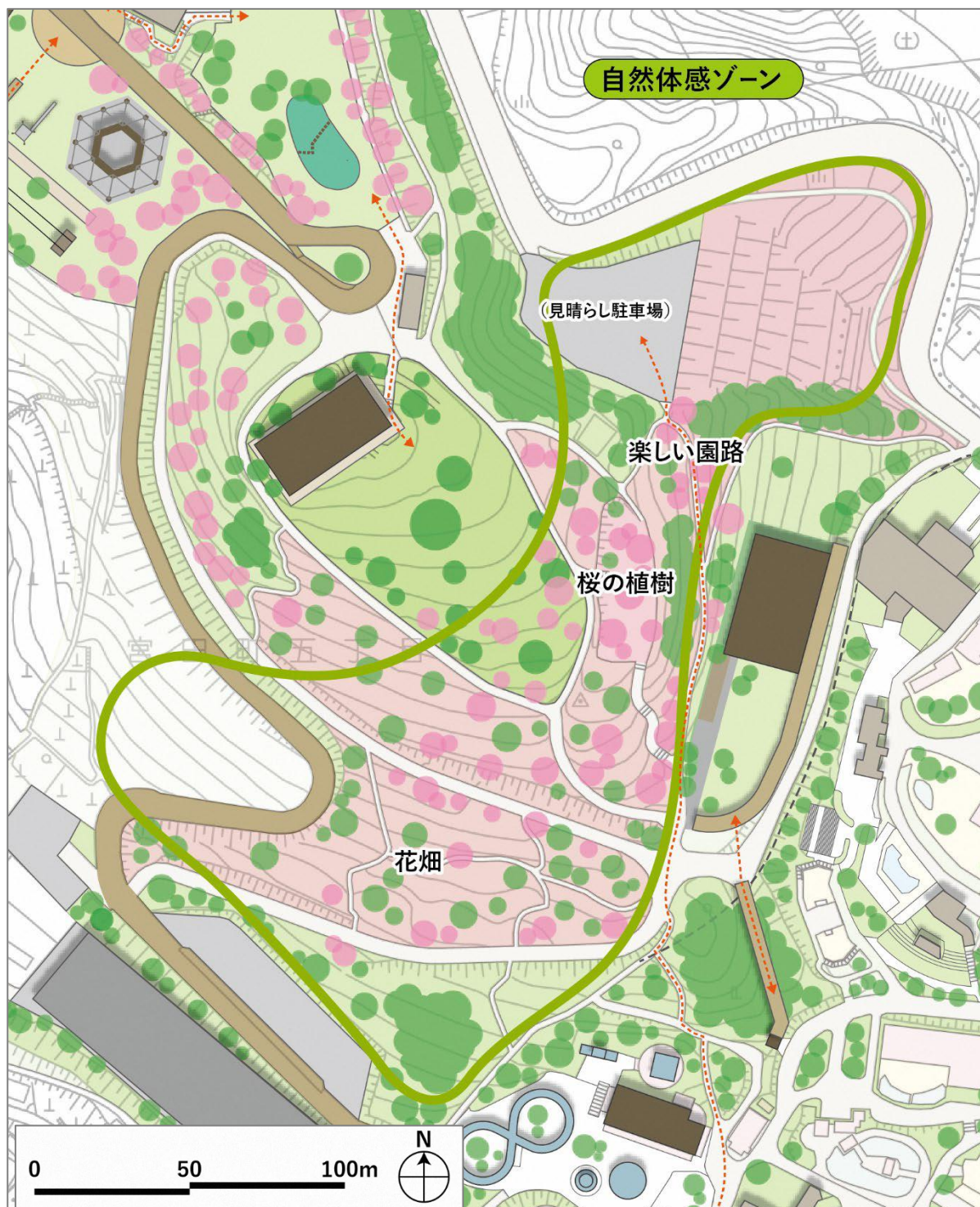


ライトアップされた遊園地

自然体感ゾーン

市のシンボルである桜や、季節ごとに違う表情を見せる草木など、豊かな自然を体感できるゾーンとして、桜などの植生を保全しながら、時間や季節を問わず、自然を楽しめる空間を創出します。

また、傾斜地や動物園へ向かう園路に、期待やワクワク感が感じられる楽しい工夫や花による修景を行い、来園者を迎えます。



※イメージのため、実際とは異なる場合があります。

園路周辺の花畑

園路周辺の傾斜地につつじなどの花木や芝桜などの地被類等を植栽することで、桜の開花時期以外にも四季折々の自然が来園者の目を楽しませてくれます。

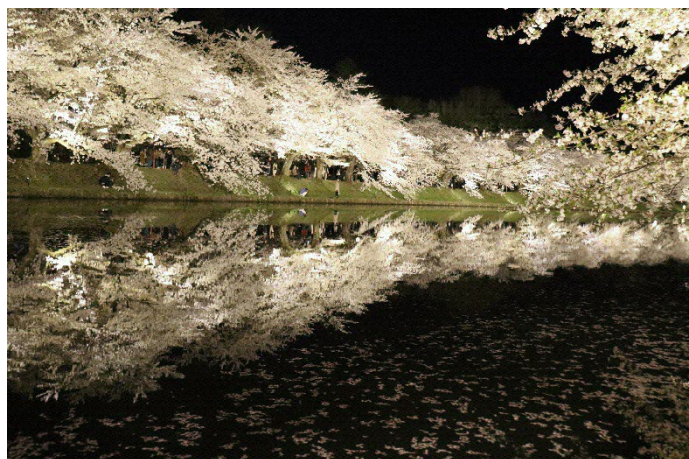


園路周辺の桜や花による修景のイメージ

桜の植樹とライトアップ

傾斜地等の桜を保全するとともに、未利用地や園路沿いなどにも桜を植樹し、桜によるまちづくりの中心的な場所になることを目指します。

桜の開花時期はライトアップすることで、夜間の魅力向上につながります。



桜のライトアップ

ひたちべにかんざくら 日立紅寒桜

日立紅寒桜は、平成13年に市民公募により命名された日立市固有の早咲きの桜です。

例年1月上旬から中旬に開花し、3月上旬に見頃を迎えるので、一足早い春の訪れを楽しめます！



動物園に向かう楽しい園路

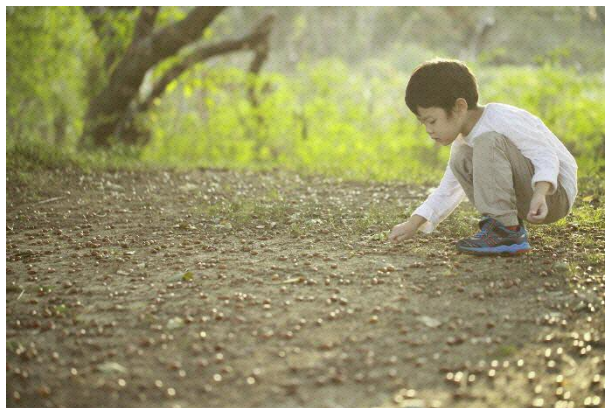
見晴らし駐車場から動物園に向かう園路などに、動物の足跡やモニュメントを配置したり、どんぐり等の木の実が拾えたりするなどの工夫をすることで、動物園への期待感が高まり、小さな子どもたちも楽しみながら移動できます。

また、楽しく利用できる散歩コースとなり、日常的に運動することで健康増進につながります。



動物の足跡やモニュメント

出典：福岡市動物園



どんぐりが拾える園路

交流やすらぎゾーン

公園の中心であり、海と市街地が一望できる素晴らしい眺望と、自然・音楽・文化による癒しやすらぎを与えるゾーンとして、新たに様々な世代が交流できる機能を導入するとともに、公園から海と市街地への眺望機能を強化します。

また、新たに親水広場機能を導入し、水や緑を楽しみながら、くつろげる空間を創出します。



※イメージのため、実際とは異なる場合があります。

広場エリア

にぎわいや交流の拠点施設

飲食・物販機能を備えた交流拠点施設を公園中央に配置することにより、来園者の活発な交流の促進と公園内施設の回遊性の向上が期待できます。交流拠点施設を芝生広場に配置することで、芝生広場との一体的な利用や夜間イベントの開催など昼夜を問わず楽しめる公園にすることができます。

市内外の観光情報等の発信機能を交流拠点施設に付加することで、園内施設のみならず、周辺の観光施設の利用促進につながります。



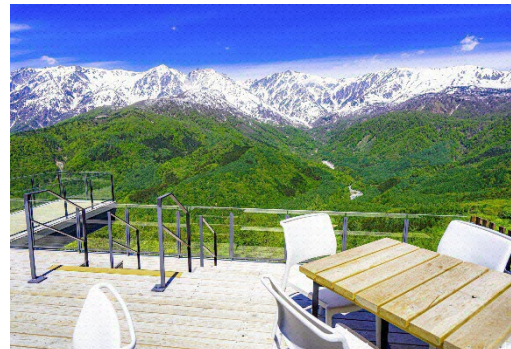
芝生広場にある交流拠点施設のイメージ

生まれ変わるビュースポット

交流拠点施設に展望レストランや広いデッキを導入することで、自然を体感しながら市街地を望める、素晴らしいビュースポットに生まれ変わります。



展望デッキ



展望レストラン

広場エリア

にぎわいをつくる芝生広場

開放感のある芝生広場により、散歩などの日常的な利用、休日は家族でピクニック等を楽しむことができます。

ヨガ、マルシェ、星空観察など様々なイベントを開催することで、多くの市民等が集える空間になります。利用者の少ない冬季でも、クリスマスイベント等を開催することで、一年中いつでも楽しめる公園になります。

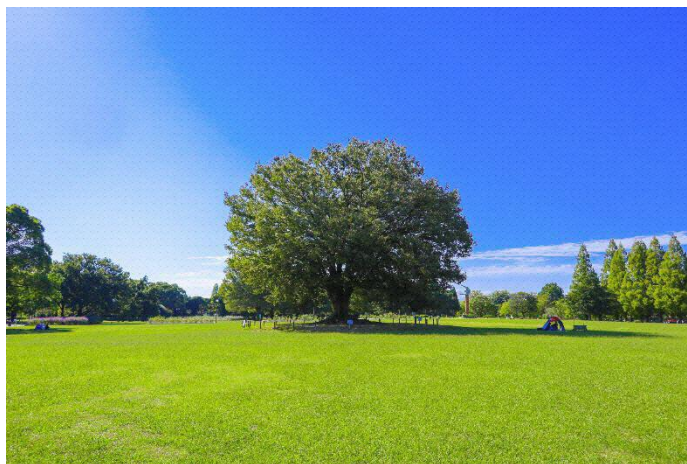


芝生広場を活用したイベント

交流拠点のシンボル

“日立市”らしい樹木をシンボルツリーとして植え、育てることで、公園の象徴や親しみやすさを演出します。

また、樹木のライトアップにより、交流拠点における夜間の魅力向上につながります。



シンボルツリー

水辺エリア

親子で遊べる親水広場

頂上駐車場を北側に集約し、その跡地に新たに小さな子どもが水遊びできる親水空間をつくることで、夏場の暑い日も、親子で楽しむことができます。

また、シニア世代の利用が多い吉田正音楽記念館と連携したコンサートなどのイベントが開催でき、子どもからお年寄りまで、幅広い世代が集まる空間として多世代の交流が期待されます。



水遊びできる親水広場



イベント広場

遊びゆったりゾーン

ダイナミックな地形や海と市街地の眺望をいかし、レジャー、スポーツ、健康増進などの様々な機能が融合し、心身のリフレッシュに寄与するゾーンとして、シニア世代や小旅行観光客も楽しめる体験型のレジャー・宿泊機能や温浴・スポーツ機能を強化します。

また、ゾーンの中央にはシニア世代もゆったりと楽しめるフラワーガーデンを導入し、快適な癒しの空間を創出します。



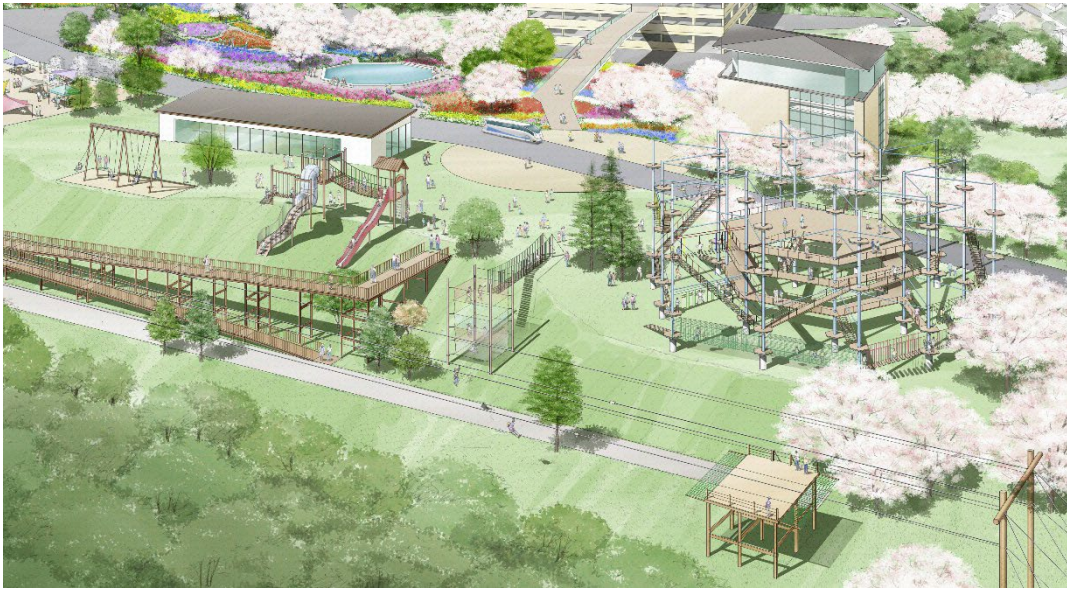
※イメージのため、実際とは異なる場合があります。

遊び・宿泊エリア

地形をいかしたフィールドアスレチック

公園の魅力となっているダイナミックな地形と素晴らしい眺望をいかしたフィールドアスレチックの導入により、大人も子どもも非日常の体験を楽しむことができます。

また、ジップラインは鳥になった気分で、大パノラマや自然を満喫できるなど、新たなレジャースポットに生まれ変わります。



フィールドアスレチックのイメージ

高台の体験型宿泊施設

高台に配置された高級な体験型宿泊施設により、観光資源である夜景や星空等を新たな魅力として楽しむことができます。

また、フィールドアスレチックや温浴施設など園内施設の利用や、芝生広場でのイベント体験などと組み合わせることで、滞在型観光を楽しむこともできます。

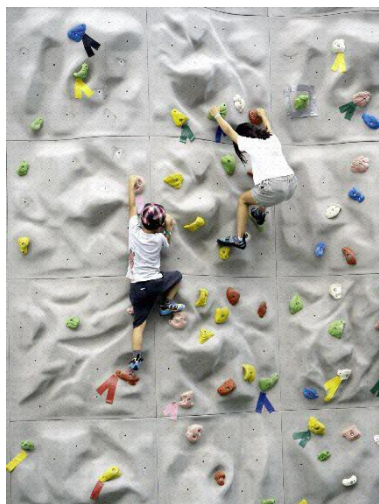


体験型宿泊施設

温浴・健康エリア

健康増進につながる室内スポーツ施設

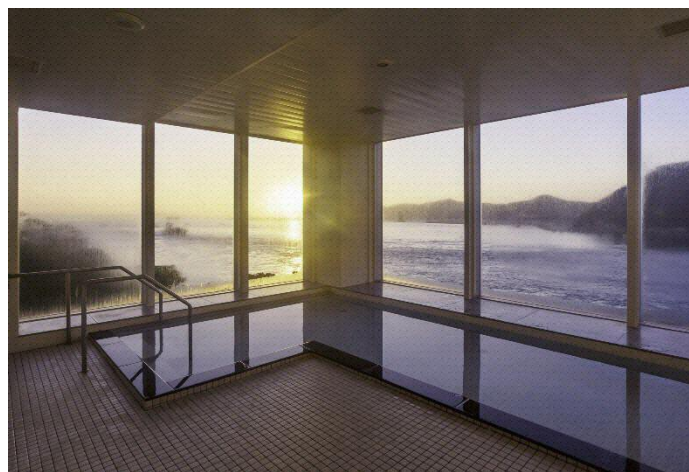
子どもからシニアまで多世代が季節や天候に関係なく利用できる室内スポーツ施設を整備することにより、いつでも気軽に運動を楽しむことができ、公園の通年利用につながります。



室内スポーツ施設

眺望や夜景を楽しむ温浴施設

高台の温浴施設の最上階に展望・露天風呂を設置することにより、魅力の一つである眺望や夜景をゆったり楽しむことができます。日帰り利用者だけでなく、園内の体験型宿泊施設等と連携を図ることで、相互の利用促進につながり、滞在型の公園になることが期待できます。



展望風呂

庭園エリア

四季の彩を楽しむフラワーガーデン

ゾーン中央のフラワーガーデンにより、園内のレジャー施設や温浴施設等へ楽しみながら移動できます。フラワーガーデンに四季折々の花やベンチを配置することで、四季を通じてゆったりとくつろぐことができる公園としての魅力向上につながります。



華やかなフラワーガーデン



ガーデン内にある休憩施設

動物をモチーフとしたベンチやオブジェ

フラワーガーデンを始め、公園の随所に動物をモチーフとしたベンチやオブジェ等を配置し、公園全体をギャラリーに見立てることにより、公園の強みとなっている動物園の魅力を公園全体で感じることができるようになります。



動物のオブジェ

おもてなしゾーン

公園の歴史や文化、観光などの情報を発信し、快適に来園者を迎え入れるためのゾーンとして、駐車場機能を拡大するとともに、公共交通のターミナル機能や園内移動機能を導入することで、公園へのアクセス性や園内移動の利便性を高めます。

また、公園や地域などの情報を提供する情報発信・案内機能を導入することにより、誰もが利用しやすい環境を創出します。



※イメージのため、実際とは異なる場合があります。

共通エリア

駐車場の拡大と集約

公園からの眺望や景観に配慮しながら北側駐車場を立体化し、頂上駐車場の機能を集約することで、駐車場機能を強化しながら、園内を一体的に活用できるようになります。

また、南駐車場も、周辺的环境に調和するよう工夫しながら立体化し、駐車場台数を確保することで、利用者の多い動物園へのアクセス性を高めることができます。

地形や歴史を感じる案内サイン

日本最古の地層などが学べる公園の立体模型による案内は、公園の特徴を活かしたエントランス機能を向上させることができます。

また、公園全体に統一されたサインを設置することで、公園の一体感が生まれます。



公園の立体模型による案内サイン

さらに、公園全体のサインやおもてなしゾーン・交流やすらぎゾーンでの情報発信は、訪日外国人等にも配慮した多言語化や最先端の技術を活用した案内ロボットの導入などにより、公園・交通・観光など様々な分野の案内機能が充実します。



案内ロボット

共通エリア

快適な園内移動手段

園路を新たな園内交通の専用道路とし、園内交通をピストン輸送させることにより、高低差のある南北移動の円滑化が図られ、利用者の利便性のほか、園内の安全性も向上します。

その移動手段として、動物の形をしたバスのほか、自動運転車両や電気自動車などを導入することで、ストレスの多かった園内移動自体が楽しめるアトラクションになり、快適に移動できます。

また、園内交通を降りた後も、園路を自由に快適に移動できるよう最先端の技術を活用したパーソナルモビリティ※を導入することで、広くて傾斜が多い園内の移動が容易になり、更なる回遊性の向上が期待されます。

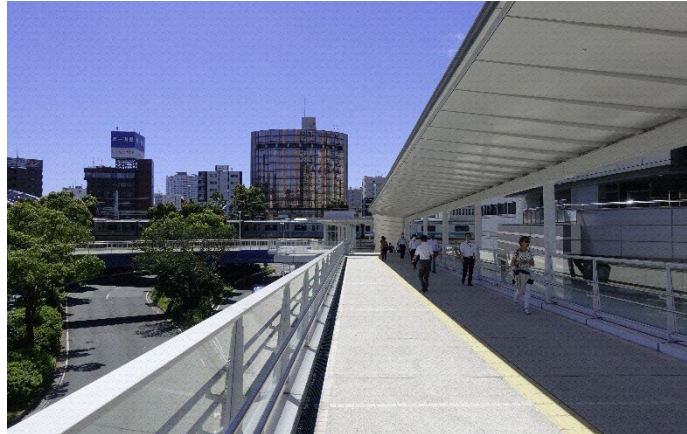


※パーソナルモビリティ：主に、1人乗りの簡単な乗り物やコンパクトな移動支援機器のことです。

北エリア

施設への安全で快適な連絡

北駐車場から園内への連絡デッキを整備することで、来園者の安全性の向上と移動の円滑化を図ることができます。フラワーガーデンや市街地の眺望も確保でき、公園のエントランスとしての新たな魅力が生まれます。



連絡デッキ

南エリア

公共交通ターミナル

公園のメインエントランスに公共交通の乗り換え拠点となるターミナルを導入することにより、公共交通の利便性が高まります。

公共交通ターミナルは、日立駅等からのバスなど公共交通を乗り入れさせることで、公共交通の利用が促進されるとともに、交通環境負荷の低減が期待できます。



公共交通ターミナル

3

公園全体の取組

各ゾーンの取組とあわせて、公園全体で共通した取組を進めることで、公園全体に一体感を持たせるとともに、各施設が持つ様々な特徴や機能をより向上させることが期待できます。

公園のブランディング

子どもから若者、子育て、老後というライフサイクルの中で、多くの人が何度も訪れたいくなるよう、公園の認知度の向上や価値を高めるためにも、公園全体のブランディングが重要です。

その最も効果的な手法であるビジュアルアイデンティティ※として、公園活性化のコンセプトやテーマにあった公園の愛称やロゴマーク等をデザインし、様々な媒体で活用・PRして

いくことが重要です。さらに、公園全体でデザインコンセプトを設定し、建築物、園路、植栽のほか、乗り物、パンフレットなどの広報媒体や従業員の服装などのデザインの統一を図ることで、公園全体のイメージ戦略につながります。

ロゴマークの例)



かみね公園が人々や世代をつなぐ様子を、神峰山の稜線や起伏のある地形、変化する太平洋の波をイメージしたリングで表現しています。

公園のプロモーション

公園のブランディングと連携し、人生の思い出や次世代リピーターが表現された動画や、公園の魅力をアピールするイベントを活用したプロモーションを行うことで、県内外はもちろん、海外からの集客力を高めます。

※ビジュアルアイデンティティ（VI）：対象となる施設等のイメージやブランディングの統一を図るための視覚的な施策のことで、具体的にはロゴマークやカラー等の統一が挙げられます。

最先端の技術を活用したサービス

デジタルサイネージ※¹やWi-Fiスポットの整備、音声ガイド、スタンプラリーアプリなどのIT技術を駆使することで、園内の様々な情報を楽しく受け取ることができます。

また、バーチャルリアリティ※²などの活用によって、公園内の回遊体験、日本最古の地層などの歴史や四季の疑似体験をすることができ、これからの新たな観光スタイルに対応したサービスが提供できます。

急速に技術が発展する中、最先端のIT技術を導入することで、進化し続ける公園としての価値が高まります。



IT 技術を活用した案内板（デジタルサイネージ）

※1 デジタルサイネージ：ディスプレイなどの電子的な表示機器を使って、情報を発信するメディアの総称です。

※2 バーチャルリアリティ：VR（仮想現実）は人工的につくられた仮想空間を現実かのように体験させる技術で、人間の五感を同時に刺激することで仮想空間に入り込んだ印象を与えます。また、別の体験型の技術として、現実世界の映像等にCGの映像を構成することにより、現実感のある仮想空間をつくり出すAR（オーグメンテッドリアリティ：拡張現実）があります。

4

想定される整備効果

これまでに示された公園内の具体的な取組を実行した場合、多額の費用と長い時間を要しますが、これらを実現することにより、社会、都市、経済など様々な場面において大きな効果や好影響をもたらします。

今後、建設費や管理運営費の低減や新たな財源の確保などの検討を行った上で、将来ビジョンの実現に向け、取組を進めます。

社会環境に与える効果

健康の維持・増進の場、子どもや子育て世代が安心して遊べる空間として、人々に健康や笑顔をもたらします。また、地域の共有財産として、イベントや公園管理に係る活動などを通して、公園や地域への愛着を高めるとともに、地域コミュニティの醸成が期待できます。

都市環境に与える効果

自然環境を保全することにより、潤いのある都市景観の形成に貢献するとともに、身近に良質な自然環境があることで、私たちの暮らす生活環境の魅力向上につながります。

地域経済に与える効果

来訪者が増加することにより、市内観光需要が喚起され、観光資源としての魅力が増進するとともに、来園者の飲食や購買などによる消費により、地域経済への効果が期待できます。

本公園の再整備により、将来の来園者数が年間100万人に増えた場合、来園者の観光消費が茨城県の宿泊業や飲食店、バスや鉄道などの公共交通、卸売業や小売業に対して、大きな好影響（経済波及効果）を与えます。



交流拠点施設でのイベントのイメージ

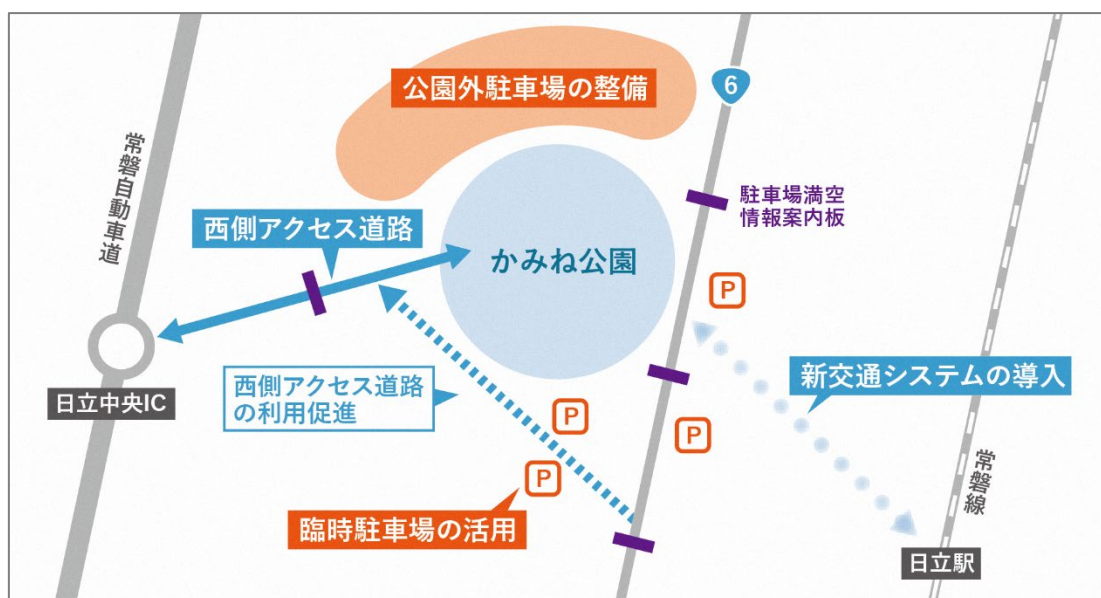
V 公園周辺の取組との連携

公園周辺の機能強化や
周辺施設との連携に関する取組を示します。

1 交通機能の強化

本公園の将来ビジョンを実現するためには、公園周辺での適切な取組も必要です。新たな魅力づくりに伴い増加が予想される来園者のアクセス性の向上など周辺地域における交通環境を強化することが重要です。

公園北側は自家用車、南側は公共交通を中心とした交通手段への利用を促すため、公園周辺の交通環境やインフラの整備状況などを踏まえながら、交通利便性の向上に向けた取組を段階的に進めます。



駐車場機能の拡大

公園外駐車場の整備

公園北西部の大規模敷地を駐車場用地として新たに整備することで、限られた公園敷地の有効活用と不足する公園内の駐車台数を確保することができます。

また、パークアンドライド*等により公園へのアクセス手段を確保することで、公園周辺における駐車場の利便性も向上します。

臨時駐車場の活用

来園者が多い繁忙期は、公園周辺にある日立市役所などの既存施設の駐車場を臨時的に活用することで、不足する公園内駐車場の容量を補うことができます。

また、臨時バスや自転車等によるパークアンドライド*を推進することで、臨時駐車場から公園へのアクセス手段も確保され、臨時駐車場の利便性も向上します。

*パークアンドライド (P&R)：自動車交通の混雑緩和を図るため、目的地周辺に駐車場を整備し、自動車を駐車（パーク）させ、鉄道、バスなど公共交通機関への乗換え（ライド）を促すシステムのことです。

アクセス性向上 | 駐車場利用の平準化

経済的なインセンティブ

来園者の交通手段に応じ、駐車場の有料化や予約制度などの公共交通利用に対する経済的なインセンティブ^{※1}を与えることで、公共交通の利用促進を図り、それにより駐車場利用の平準化が期待できます。

駐車場情報配信システムの導入

公園内の駐車場の満車・空車情報を提供する駐車場情報配信システム^{※2}を導入することで、公園内の駐車場利用を平準化できます。



駐車場情報配信システム

アクセス性向上

公園へのアクセス道路の強化

市外からの自家用車による来訪者は、日立中央ICの利用が想定されることから、西側アクセス道路へ誘導させるためのサイン整備や、既存道路の改良、さらには日立中央ICからの新たなアクセス道路の整備により、来園しやすい環境が整います。

また、慢性的な交通渋滞が発生している国道6号や国道245号などの主要幹線道路の整備促進を図ることで、公園のアクセス性も向上します。

新交通システムの導入

日立駅から本公園までBRT^{※3}やモノレールなどの新交通システムを導入することで、公共交通の利用促進による公園へのアクセス性が向上するとともに、周辺道路の渋滞緩和も期待できます。



新交通システム

※1 インセンティブ：人々の意思決定や行動を変化させるような刺激・誘因・動機のことです。

※2 駐車場情報配信システム：情報案内板、地図サイトやカーナビ等により、駐車場の満空情報を提供するシステムのことで。

※3 BRT：定時性、速達性に優れたバス高速輸送システム（Bus Rapid Transit）のことです。本市では、JR常陸多賀駅から道の駅日立おさかなセンターを結ぶ「ひたちBRT」が運行されています。

2 市内外の観光施設との連携

公園の魅力を高め、更なる交流やにぎわいの創出を図るためには、市内にある観光交流施設などと連携するとともに、他市の観光地との結びつきを強化するなど、広域観光の推進が重要です。

本公園や周辺観光施設から相互に情報を発信したり、地域特有のテーマを設定したイベントや観光ツアーを開催したりすることにより、公園の集客力や知名度を高められるとともに、本市のみならず、地理的、経済的にも関わりを持つ県北地域全体の活性化につながることを期待されます。



VI 計画の実現に向けて

各取組の実現に向けた今後の進め方や計画のマネジメントを示します。

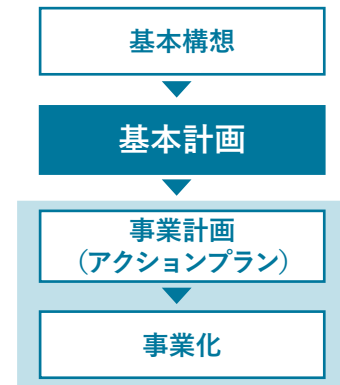
1

計画の進め方

本計画の推進に当たっては、市を始め、県や関係団体、今後の公園やまちづくりの担い手である市民や民間事業者との連携を図りながら、計画の実現を目指していきます。

今後の取組

本計画は、「基本構想」で掲げた公園の将来ビジョンを具体化し、公園活性化のコンセプトや再整備の方向性などを示したものです。計画に位置付けられた施策を実現するためには、今後、各施設を管理運営している関係団体などと調整を行いながら、各施設の具体的な内容を定める事業計画（アクションプラン）の検討を進めます。



市民や民間事業者との連携

まちの賑わい創出や都市の魅力と活力の向上などに役立てるため、公園管理に携わる行政のみならず、市民や民間事業者など、まちづくりに関わる多種多様な主体と協働、連携しながら公園の活性化につながる取組を進めます。

市民との連携の方向性

「遊びゆったりゾーン」の庭園エリアを始めとした公園内の花壇・樹木は、公園里親制度^{※1}を活用し、市民の方々と協力、連携しながら整備します。これにより、市民が地域社会に貢献する場となり、また多くの方々がふれあい、交流活動などを通じてコミュニティを形成する場になることが期待されます。

民間事業者との連携の方向性

「遊びゆったりゾーン」の温浴・健康エリアや遊び・宿泊エリア、「交流やすらぎゾーン」の広場エリアなどの施設の整備や管理運営には、民間事業者の創意工夫やアイデア等を活かすPFI^{※2}などの官民連携手法の活用が考えられます。これにより、公園内の施設の充実や良質なサービスの提供が図られ、集客力や話題性が向上するとともに、施設の整備や維持管理に係るコスト低減が期待されます。

※1 公園里親制度：市の公園を「里子」に、地域のボランティア団体を「里親」にたとえて、市と地域コミュニティが力を合わせて、公園を楽しく、美しく守り育てる取組です。

※2 PFI：公共と民間が公共サービスの提供を行う仕組みとして、公共施設等の建設や維持管理、運営等に民間の資金や経営・技術を活用する手法です。本公園では都市公園法に基づく手法である P-PFI（公募設置管理制度：飲食店、売店等の公園利用者の利便の向上に資する公募対象公園施設の設置と、これらの施設からの収益を活用して園路、広場等の一般の公園利用者が利用できる特定公園施設の整備・改修等を一体的に行う事業者を公募により選定する制度）などの活用が想定されます。

整備の進め方

本計画は、おおむね10年後の将来像を実現するために必要な具体的な取組を示したものです。各取組を進めるに当たっては、事業に係る投資が高額になり、期間が長期になることから、来園者の安全性を考慮しながら、段階的な整備を行います。

その中でも、短期的に実現が可能なものや、4つの重点ポイントに示されている拠点的な機能などは、想定される実施主体などと連携を図りながら、優先的に取り組んでいきます。

事業スケジュール表

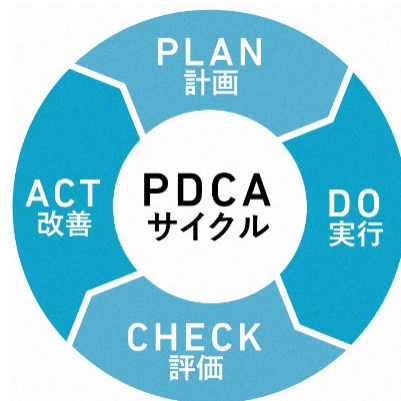
| | 2024年 | | | 2027年 | | | 実施主体 | | | |
|-----------|--------------------------|-------------|----|-------|----|----|------|----|----|--|
| | 短期 | 中期 | 長期 | 行政 | 民間 | 市民 | 行政 | 民間 | 市民 | |
| 動物わくわくゾーン | ★ 新獣舎・既存獣舎 | → | | | | ● | | | | |
| | 遊園地 | → | | | | | | ● | | |
| 自然体感ゾーン | ★ 植樹・植栽 | → | | | | ● | ● | ● | | |
| 交流やすらぎゾーン | | → 親水広場 | | | | ● | ● | | | |
| | ★ 交流拠点施設 | → | | | | ● | ● | | | |
| 遊びゆったりゾーン | → 温浴・室内スポーツ施設 | | | | | ● | ● | | | |
| | ★ フィールドアスレチック・宿泊施設 | → | | | | | ● | | | |
| | → フラワーガーデン | | | | | ● | ● | ● | | |
| おもてなしゾーン | | → 園内移動手段 | | | | ● | | | | |
| | ★ 立体駐車場等 | → | | | | ● | ● | | | |
| | | → 公共交通ターミナル | | | | ● | | | | |
| 公園全体(共通) | → ブランディングの取組 (広報・景観デザイン) | | | | | ● | ● | ● | | |
| | → IT技術の活用検討・開発 | → | | | | ● | ● | | | |

☆：優先的に実施する取組等

2 計画のマネジメント

本計画に位置付けられた取組を効率的かつ効果的に推進していくため、計画の取組状況に応じ、PDCAサイクル※に基づき進捗管理を行うとともに、取組の効果を継続的に評価・検証するため、関係団体や有識者等による評価体制や仕組みを導入します。

また、限られた空間や財源を有効活用していくことが強く求められていることから、変化する社会ニーズや地域課題などを踏まえながら、必要に応じて取組内容の見直しや新たな方策を検討、展開するなど、柔軟な対応を図ります。



※PDCAサイクル：計画等の管理手法の一つで、P（PLAN：計画）→D（DO：実行）→C（CHECK：評価）→A（ACT：改善）をサイクルとして繰り返しながら進めることで、継続的に改善しつつ計画を実行する手法です。



参考資料

- 1 策定経過
- 2 アンケート調査
- 3 パブリックコメント

1 策定経過

基本計画の策定に当たり、公園全体の活性化に向けた具体施策に関する意見交換を行う場として、観光、都市景観、地域活性化などの各分野の有識者、関係団体などで構成する「かみね公園活性化方策検討懇談会」（以下「懇談会」という。）を設置しました。

令和2年11月から基本計画の策定まで、魅力的かつ実効性のある取組に関し、懇談会から意見をいただきながら、各種検討を進めてきました。

(1) かみね公園活性化方策検討懇談会委員

敬称略

| 区分 | 氏名 | 所属 |
|----|------------------|-------------------|
| 座長 | 小柳 武和 | 茨城大学名誉教授 |
| 委員 | 山本 早里 | 筑波大学芸術系教授 |
| 委員 | 岩間 信之 | 茨城キリスト教大学文学部教授 |
| 委員 | 加古 由岐子 | 日立市子ども・子育て会議委員 |
| 委員 | 和田 昂憲 | 株式会社ただいま代表取締役 |
| 委員 | 坂本 修一 | 株式会社エスアンドエス代表 |
| 委員 | 根本 甲 | 公益財団法人日立市公園協会会長 |
| 委員 | 橘川 栄作 | 茨城県営業戦略部長 |
| 委員 | 菅谷 誠一 (根崎 良文) | 茨城県政策企画部次長兼県北振興局長 |
| 委員 | 生江 信孝 | 日立市かみね動物園長 |
| 委員 | 岡見 安美 (田所 強) | 日立市市長公室長 |
| 委員 | 小山 修 (岡見 安美) | 日立市産業経済部長 |

() 内は前任者

(2) 検討経過

| 実施日 | 内容等 |
|-----------------------------------|---|
| 令和2年11月9日(月)から 令和2年11月11日(水)まで | インターネットアンケート調査 |
| 令和2年11月11日(水) | 第1回懇談会 [1]かみね公園の将来像 [2]ゾーン別整備方針・導入機能 [3]具体的な取組施策 [4]園内交通環境 |
| 令和3年1月27日(水) | 第2回懇談会 [1]アンケート調査結果報告 [2]具体的な取組施策 [3]園内交通環境 [4]アクセス機能 |
| 令和3年3月24日(水) | 第3回懇談会 [1]アクセス機能 [2]整備イメージ図 [3]整備効果(概算事業費等) [4]事業スケジュール ※基本計画(原案)を基に協議 |
| 令和3年5月14日(金)から 令和3年5月31日(月)まで | 基本計画の素案に対するパブリックコメント |
| 令和3年6月30日(水) | 第4回懇談会 [1]パブリックコメント結果報告 [2]かみね公園活性化基本計画(案) |



かみね公園活性化方策検討懇談会の様子

2 アンケート調査

(1) 調査概要

- ア 調査期間：令和2年11月9日から11日まで
- イ 調査方法：インターネットアンケート
(調査委託先：楽天インサイト株式会社)
- ウ 調査目的：かみね公園における具体的な取組方策の検討に際し、利用者や観光客のニーズを確認することを目的として実施しました。
- エ 調査対象：主たるターゲットとして想定している、県内在住の若者世代、子育て世代、シニア世代のほか、小旅行者（観光目的での来園が想定される関東圏又は福島県の居住者）のうち、下表の条件で抽出した者（モニター）を対象としました。

(総回収数：1,200票)

| 区分 | | 若者世代 | 子育て世代 | シニア世代 | 小旅行者 |
|------------|---------|---------------|---------------|----------------------|---------------------|
| 調査対象者の抽出条件 | 居住地 | 県内に在住 | | | 関東圏又は福島県に居住 |
| | 年齢・家族構成 | 40歳未満 子ども無 | 大学生以下の子どもを持つ親 | 50歳以上 ※子どもの有無は未考慮 | 制限無 |
| 調査票回収数 | 来園経験「有」 | 200 | 200 | 200 | 300 ※来園経験の有無は未考慮 |
| | 来園経験「無」 | 100 | 100 | 100 | |

(2) 主な調査内容

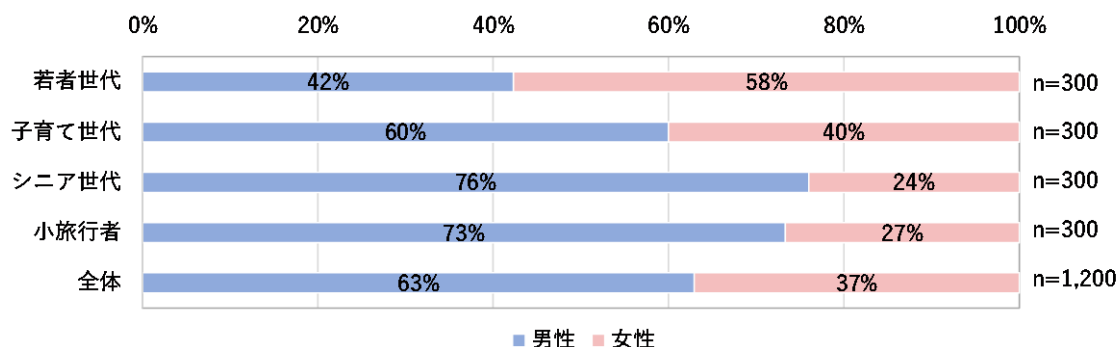
- ア 回答者の属性
 - 一 性別、年齢、居住地
 - 一 主な来園手段、来園頻度
- イ 来園場所・施設利用時の印象
- ウ 園内での消費金額
- エ 公園内に導入してほしい機能・施設
- オ 公園の認知度と来園しない理由

(3) 結果概要

ア 回答者の属性

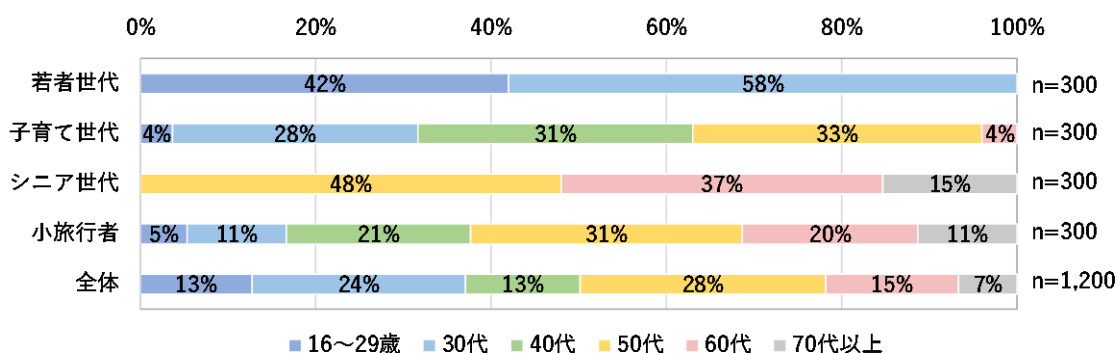
▼ 性別

全体的に「男性」の回答割合が多く、特にシニア世代、小旅行者では、男性が7割を超えています。



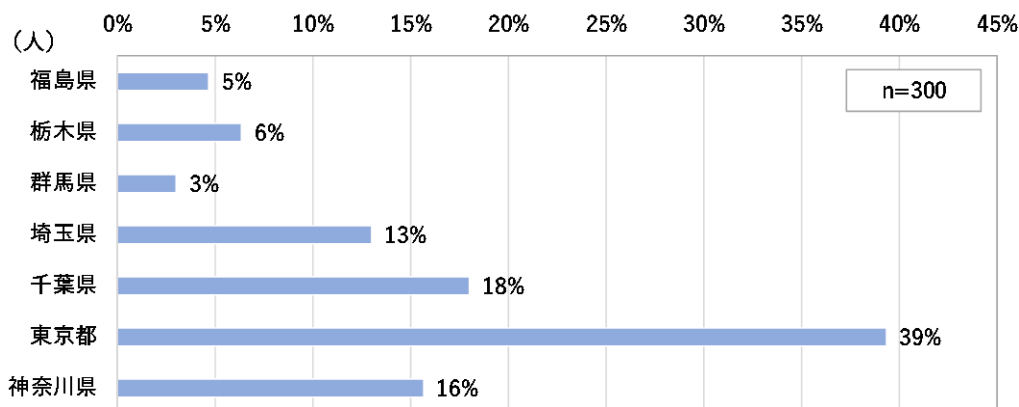
▼ 年齢

全体として幅広い年代からの回答となっています。



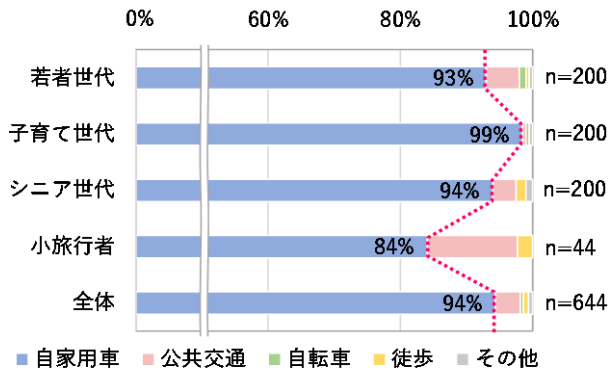
▼ 居住地 ※小旅行者（県外居住者 300名）のみ集計

県外居住者のうち、「東京都」、「千葉県」、「神奈川県」、「埼玉県」の南関東に居住する方の回答が多いです。



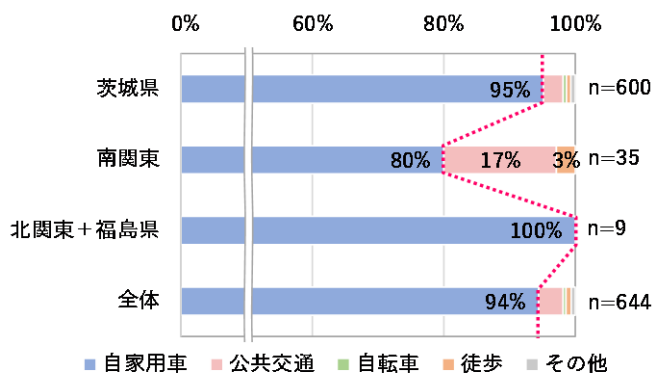
▼ 主な来園手段（世代別） ※来園経験「有」の対象者のみ

「自家用車」による来園が9割以上と非常に多く、特に子育て世代ではその傾向が顕著です。



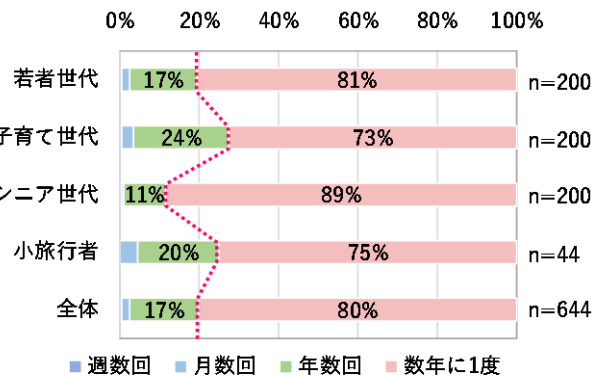
▼ 主な来園手段（居住地別） ※来園経験「有」の対象者のみ

南関東に居住する方の2割が「公共交通機関」や「徒歩」により来園しています。



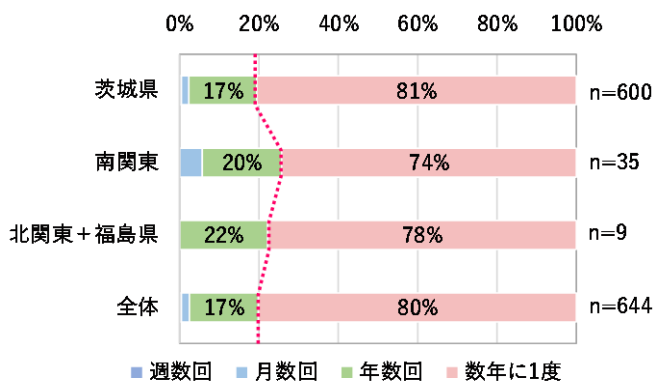
▼ 来園頻度（世代別） ※来園経験「有」の対象者のみ

全体の約8割の方は、「数年に1度」程度の利用頻度ですが、子育て世代や小旅行者を中心とした約2割の方は、「年に1回以上」来園するリピーター層です。



▼ 来園頻度（居住地別） ※来園経験「有」の対象者のみ

県内よりも県外居住者の方が、「年に1回以上」来園するリピーター層が多いです。



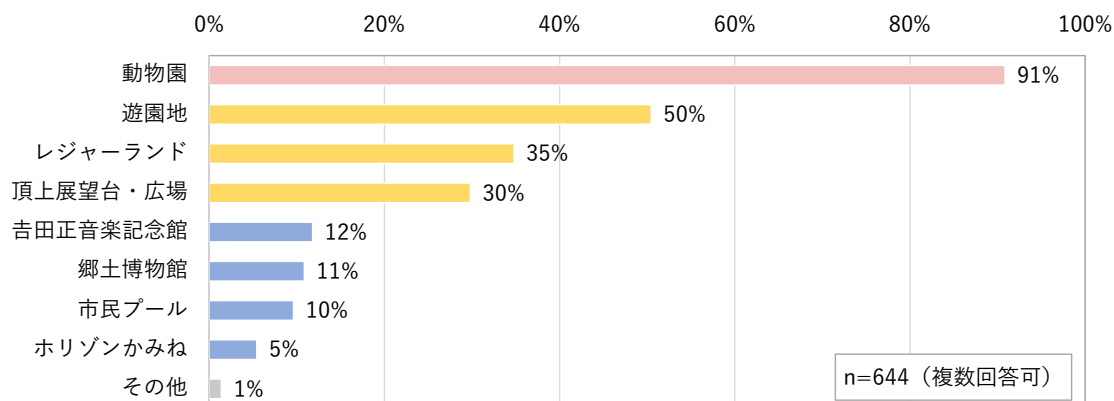
※「南関東」は東京都・神奈川県・埼玉県・千葉県 of 居住者、「北関東」は群馬県、栃木県の居住者を集計したもの。

イ 来園場所・施設利用時の印象

▼ 来園場所（目的地） ※来園経験「有」の対象者のみ

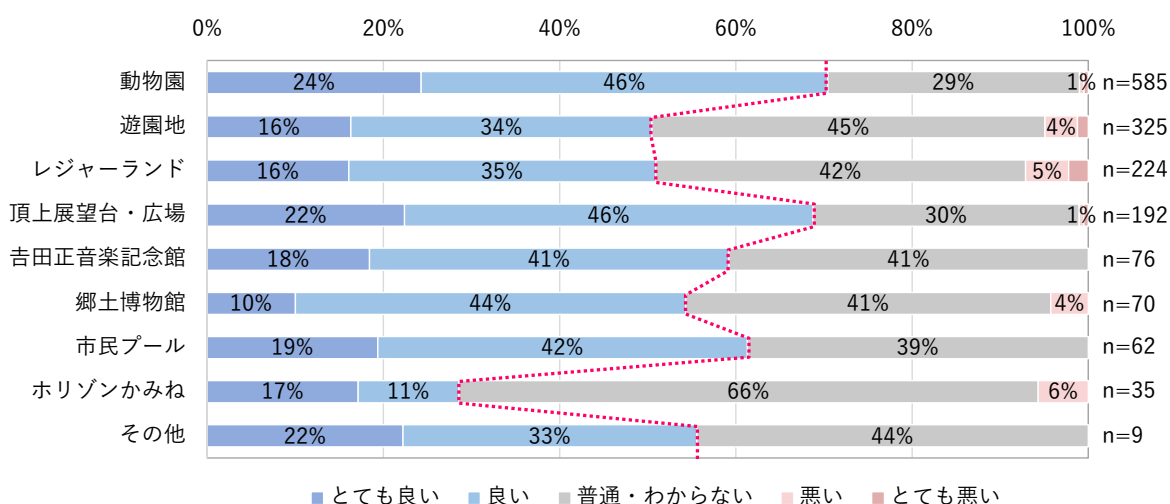
来園者の9割以上が「動物園」を利用しています。

「遊園地」、「レジャーランド」、「頂上展望台・広場」も利用率が比較的高いです。



▼ 施設を利用した際の印象（満足度） ※来園経験「有」の対象者のみ

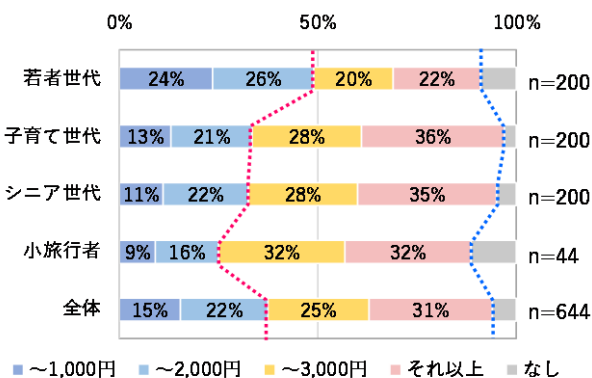
「動物園」や「頂上展望台・広場」は満足度が高い一方で、「ホリゾンかみね」、「遊園地」、「レジャーランド」は満足度が低いです。



ウ 園内での消費金額

▼ 園内での1人当たりの消費金額 ※来園経験「有」の対象者のみ

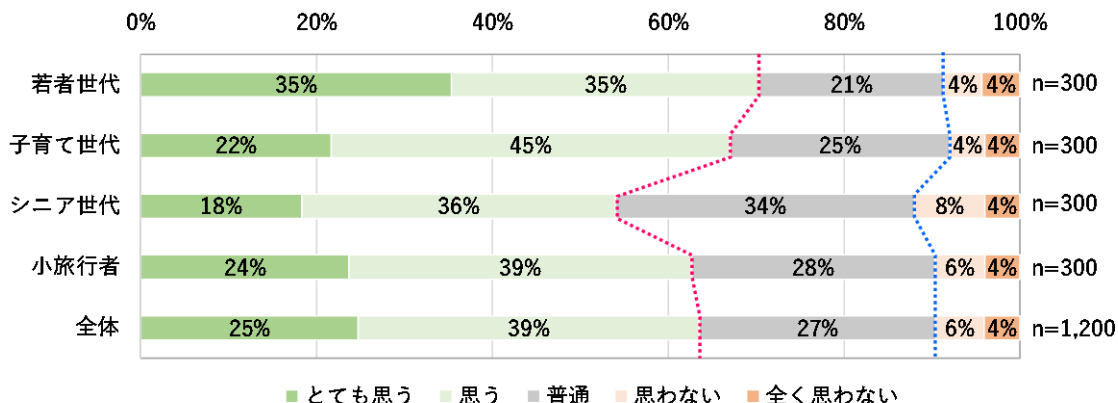
子育て世代やシニア世代、小旅行者は、若者世代より消費金額が多い傾向にあります。



エ 公園内に導入してほしい機能・施設

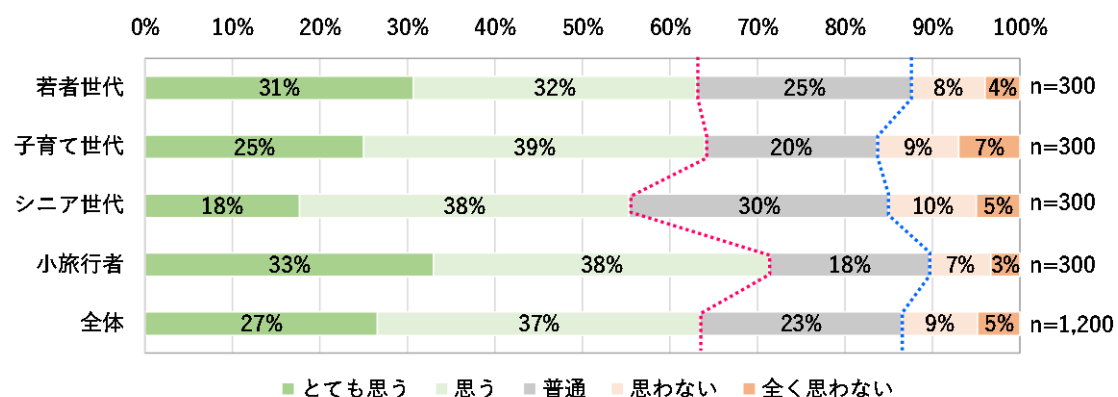
▼ 飲食物販機能

全体の6割以上の方が飲食物販機能を求めており、特に、若者世代や子育て世代からのニーズが高い傾向にあります。



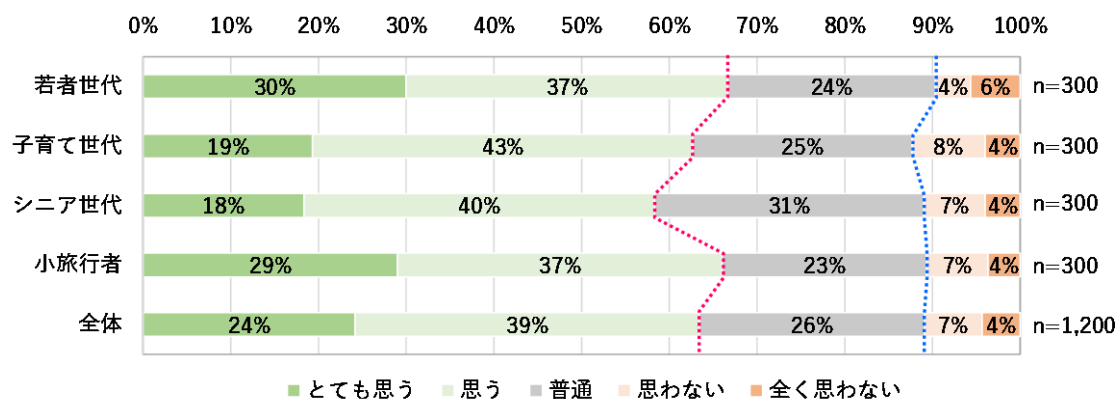
▼ 温浴施設機能

全体の6割以上の方が温浴施設機能を求めており、特に、小旅行者からのニーズが高い傾向にあります。



▼ 眺望機能

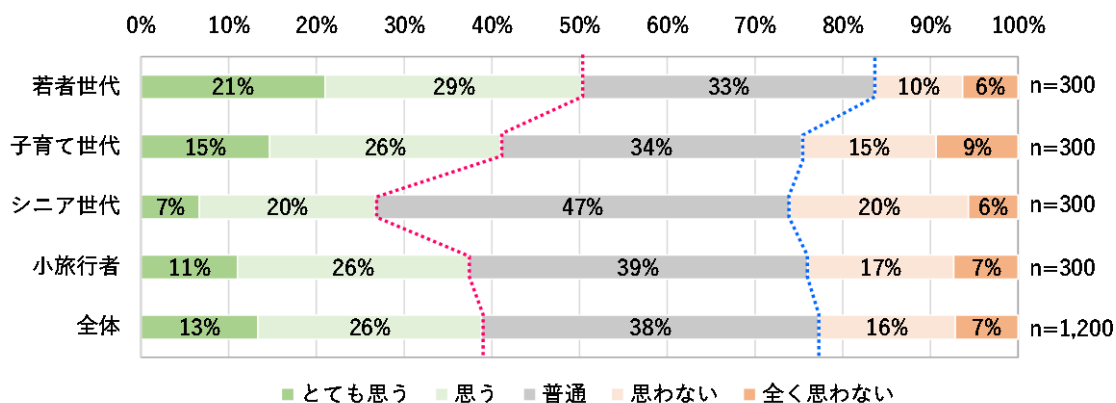
全体の6割以上の方が眺望機能を求めており、若者世代や小旅行者からのニーズが高い傾向がありますが、属性による差は小さいです。



▼ 屋内スポーツ・健康増進機能

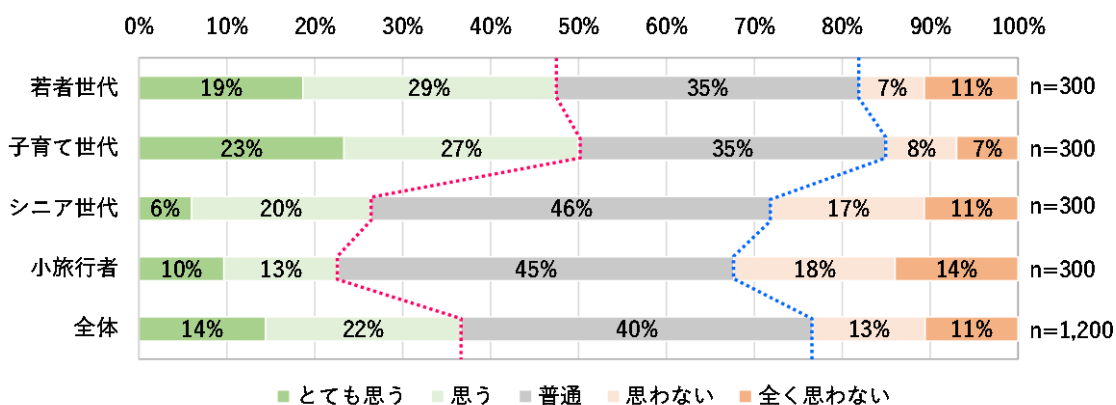
全体の約4割の方が屋内スポーツ・健康増進機能を求めています。

若い世代ほどニーズが高い傾向にあり、シニア世代からのニーズはあまり高くありません。



▼ 子育てサービス機能

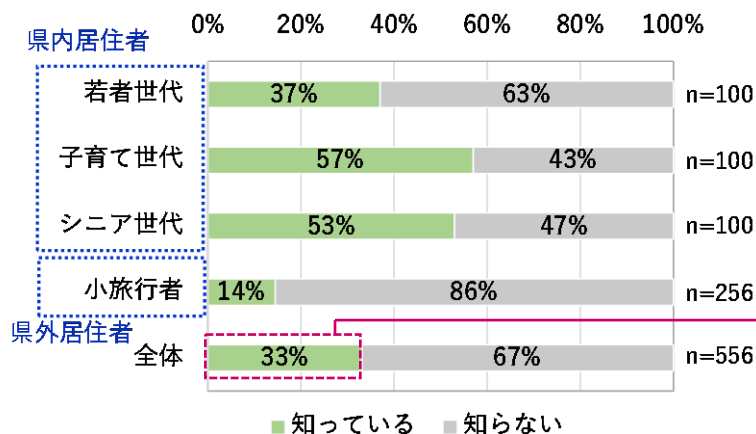
全体の約4割の方が子育てサービス機能を求めており、特に、若者世代や子育て世代からのニーズが高い傾向にあります。



オ 公園の認知度と来園しない理由

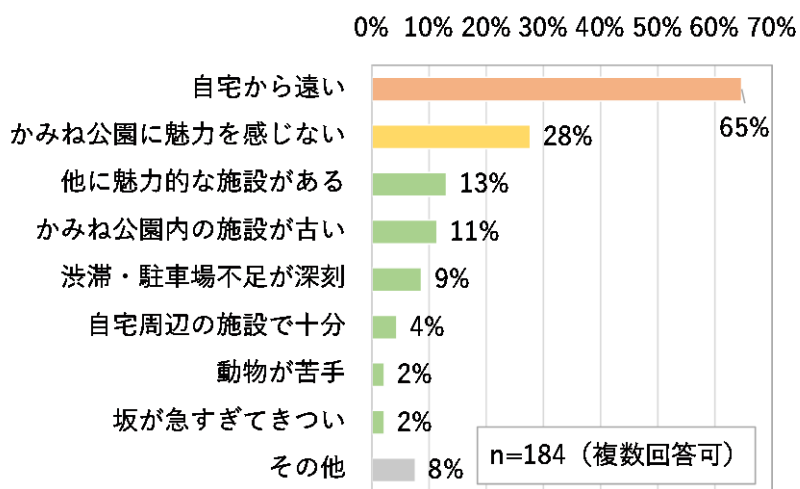
▼ かみね公園の認知度

県外居住者（小旅行者）のかみね公園の認知度は1割強と低いです。
また、県内居住者にも、かみね公園を「知らない」と回答した方が半数程度います。



▼ かみね公園に訪れない理由 ※来園経験「無」でかみね公園を「知っている」人が対象

かみね公園に訪れない理由は、「自宅から遠い」が6割以上で最も多く、次に、「かみね公園に魅力を感じない」が2割を超えています。



3 パブリックコメント

(1) 実施概要

- ア 募集期間：令和3年5月14日から31日までの18日間
- イ 公開資料：かみね公園活性化基本計画（素案）
- ウ 周知方法：市ホームページ、市報、フェイスブック、ツイッター

(2) 結果概要

ア 意見の提出状況

| 人数 | 意見数 |
|-----|-----|
| 12人 | 32件 |

イ 提出者の属性

(ア) 性別

| 男性 | 女性 |
|----|----|
| 8人 | 4人 |

(イ) 年齢構成

| 10代 | 20代 | 30代 | 40代 | 50代 | 60代 | 70代 | 未回答 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1人 | 3人 | 1人 | 4人 | 0人 | 1人 | 1人 | 1人 |

(ウ) 居住地

| 市内 | 県内 | 県外 | 未回答 |
|-----|----|----|-----|
| 10人 | 1人 | 0人 | 1人 |

ウ 意見の分類

| 項目 | 意見数 |
|----------------|-----|
| I かみね公園の将来像 | 0件 |
| II 公園活性化のコンセプト | 0件 |
| III 再整備の方向性 | 0件 |
| IV 具体的な取組方策 | 27件 |
| V 公園周辺の取組との連携 | 2件 |
| VI 計画の実現に向けて | 3件 |

エ 計画への反映状況

| 区分 | 意見数 |
|-------------------------|-----|
| 既に意見の趣旨が計画に含まれているもの | 13件 |
| 計画に意見を反映するもの | 1件 |
| 計画は修正しないが、今後の参考するもの | 11件 |
| その他（意見募集の趣旨と異なるもの、質問など） | 7件 |

かみね公園活性化基本計画

発行・編集 日立市 市長公室 拠点事業推進担当

茨城県日立市助川町1-1-1

電話 0294(22)3111

