

山口きらら博記念公園みらいビジョンの概要

第1章 交流拠点化の目的

山口きらら博記念公園の高いポテンシャルを活かし、幅広い世代の県民が集い、交流する「交流拠点」、県外の人に訪れていただける「集客拠点」とし、県内に元気と活力を創出する拠点としていく。

第2章 公園の現状と取り巻く環境

2.1. 公園の現状

- (1) 具体的な施設：多目的ドーム、水泳プール、大芝生広場等(約130ha)
- (2) 利用者数：〔コロナ禍前〕年間約60万人〔令和2年度〕年間約10万人

2.2. 公園を取り巻く環境

- (1) 新型コロナウイルス感染症による意識や行動の変化
- (2) 少子高齢化 (3) 共生社会の形成 (4) デジタル化 (5) 脱炭素化

第3章 ビジョン策定に向けた取組

3.1. 県民等の意見

- (1) 県政世論調査
- (2) アンケート調査
県内・県外 Web アンケート、利用者・利用団体アンケート 等
- (3) 県民ワークショップ

【公園に求める機能等に関する主な意見・提案】

- ・やすらぎやくつろぎの場
- ・花やきれいな景色を楽しめる場
- ・イベントによる賑わいのある場
- ・子どもの遊び空間
- ・運動、スポーツ、健康づくりの場
- ・公園内外の移動手段の確保 等

3.2 専門家等の意見

- (1) 山口大学との共同研究
- (2) 関係団体との意見交換
 - ・宿泊とアウトドアアクティビティをパッケージにした公園の利活用
 - ・花壇等の自然による癒し
 - ・子どもの遊び空間や日陰の創出 等

3.3. サウンディング調査の実施

民間事業者から、想定される導入機能、参画における条件などについて幅広く意向を確認するアンケートや対話を実施

3.4. 実証実験の実施

- (1) 宿泊利用 (2) アーバンスポーツパーク導入
- (3) モビリティ導入 (4) インクルーシブに配慮した遊具の整備

第4章 公園の目指すべき姿（将来像）

幅広い世代の県民が交流し、活力を創出・発信する拠点となるためには、県民が愛着を持ち、誇りに思え、そして、ウェルビーイングを向上させる公園となる必要があり、その方向性を共有するため、将来目指すべき姿を掲げる。

県民誰もがこころ癒され、元気になり、夢あふれる公園

① 心を満たす公園

- ・「楽しい」だけではなく、様々な充足感を得られる公園
- ・豊かな自然環境の中で「心の健康」も得られる公園

- ② **いつでも、誰もが、思い思いに一日中楽しめる公園**
 - ・ 季節や天候、時間を問わず、一日中過ごしたくなる公園
 - ・ 誰もが一緒に元気に遊び、活力を生み出す公園
- ③ **県民が集い、交流しながら、新たな価値を創造できる公園**
 - ・ 人と人とがリアルに交流することにより、新たな価値を創出するためのアイデアを生み出すことができる公園
- ④ **県内外から「目的地」として選ばれる魅力的な公園**
 - ・ 魅力的な施設や特長的なイベントの開催など、県内外から多くの人が訪れる公園
 - ・ アウトドアツーリズムの拠点となる公園
- ⑤ **進化し続ける公園**
 - ・ これまでにない公園の利活用が次々と生み出され、機能や使い方がアップグレードされていく公園

第5章 整備方針と利用方策（きららRe-BORN^{リボーン}※プロジェクト）

※Re-BORN…生まれ変わる、再生する

5.1. 整備方針

- (1) **心に安らぎや癒しを与える緑や花の充実**
 - ・ フラワーガーデンの整備や2050年の森の育成
 - ・ 特別な思い出を刻むことのできるフォトスポットの整備
- (2) **県内外から幅広い世代の人が集う施設の導入**
 - ・ 複合型アーバンスポーツパークの導入
 - ・ 子どもから大人まで遊ぶことができるアスレチック施設の導入
 - ・ 大規模ドッグランの導入
- (3) **アウトドアツーリズムの拠点**
 - ・ キャンプやグランピング施設の導入
 - ・ 公園内を周遊できるサイクリングロードの整備
- (4) **遊びながら学ぶことができる空間の創出**
 - ・ インクルーシブパークや親水施設の整備
 - ・ 遊びながら学ぶことができる屋内型の体験学習施設の導入
 - ・ デジタル技術を活用し、公園全体を散策しながら楽しく学ぶことができるコンテンツの開発
- (5) **健康づくりを推進する機能の導入**
 - ・ ウォーキング・ジョギングコースの整備
 - ・ スポーツ医・科学サポートセンターの整備
- (6) **飲食や宿泊が楽しめる空間の創出**
 - ・ レストランやカフェの導入
 - ・ 温浴施設や合宿にも利用できる宿泊施設の導入
- (7) **新しい働き方を推進する空間の創出**
 - ・ リモートワーク等が可能な休憩スポットや屋内・屋外スペースの整備
- (8) **イベントを開催しやすい環境づくりの推進**
 - ・ 通信設備、電源設備、上下水道施設の整備
 - ・ 既存施設の機能向上や駐車場の運用改善
- (9) **快適に過ごすことができる空間の創出**
 - ・ 日陰、休憩施設、多目的トイレ、授乳室等の整備
- (10) **公園内外の周遊性の向上**
 - ・ 公園内への電動モビリティ、最寄駅へのレンタサイクル等の導入

5.2. 利用方策

(1) イベントの誘致・開催

- ・大規模イベントや多くのコンテンツホルダーが集うイベントの誘致・開催

(2) 公園の魅力を伝える効果的な広報

- ・利用者目線に立ち、ターゲットを意識した広報の実施
- ・「話題性」や「拡散」、「共感」を意識した訴求力のある広報の実施

(3) 地域、学校、県民等の多様な主体の協働

- ・地域や学校、県民ボランティア等が公園の管理・運営に参画できる体制の拡充

(4) 継続的な新たな公園の魅力の創出

- ・民間企業のノウハウや県民のアイデアなどにより、社会実験等が行える実証フィールドとして積極的に活用
- ・日常利用を超えて、県民が特別な時や思い出を刻む時を過ごす場所として活用できるよう、公園の魅力を向上

5.3. 施策効果

(1) 健康づくりの推進

- ・健康寿命の延伸
- ・心の健康増進

(2) 子育て環境の充実

- ・子どもの健やかな成長
- ・子どもの身体づくり

(3) 人づくりの推進

- ・乳幼児の育ちと学び
- ・ふるさと山口への誇りと愛着の醸成
- ・人づくりに関わる担い手の育成

(4) スポーツの振興

- ・スポーツ参画人口の一層の拡大
- ・豊かな心身を育むスポーツの振興

(5) 緑化の推進

- ・緑化や森林づくりに対する意識の向上
- ・県内各地での都市緑化活動に波及

(6) 観光の振興

- ・アウトドアツーリズムの拠点として、国内外からの誘客の促進

第6章 ゾーニング

6.1. 考え方

公園内を「スポーツ・運動ゾーン」、「学び・遊びゾーン」及び「自然・癒しゾーン」の3つのゾーンに区分し、新たに整備・導入する機能についても、利用者の利便性の向上を図るため、このゾーン区分に従って配置

6.2. ゾーニング

図面（裏面参照）

第7章 事業の進め方

7.1. 事業手法の考え方

県と民間事業者の適切な役割分担のもと、フラワーガーデンや休憩施設など公園の基盤となる施設については県、飲食施設などの収益施設については民間事業者を基本的な役割分担として、整備を進めていく。

7.2. 今後の取組

〔公園の基盤となる施設〕

- ・令和6年度から設計や整備に着手
- ・令和7年度から順次供用を始め、令和8年度末までの供用開始を目指す

〔民間事業者により整備、管理・運営される収益施設〕

- ・民間事業者の意向等、意見の集約に努め、可能なものから順次導入に着手し、令和8年度末までの運営開始を目指す

ゾーニング

スポーツ・運動ゾーン

- アーバンスポーツパーク (BMX・スケートボード・3x3等)
- スポーツ医・科学サポートセンター
合宿にも利用できる宿泊施設
- リモートワークスペース
 - 多目的ドーム
 - サッカーラグビー場
 - スポーツ広場
 - 多目的広場
 - 水泳プール
 - レストラン

学び・遊びゾーン

- フラワーガーデン
- 多様な人々が一緒に遊ぶことのできる遊具、アスレチック
- 親水広場
- マリンアクティビティ
- 屋内型体験学習施設
- リモートワークスペース
 - 月の海
 - トリムの広場
 - 太陽の丘
 - 体験学習施設

自然・癒しゾーン

- キャンプ・グランピング施設
- ドッグラン
- リモートワークスペース
- 2050年の森 (再整備)
 - 大芝生広場

[イメージ]



[イメージ]



- : 新規施設
- : 既存施設

- : サイクリング・ジョギングコース (周回5km)
- : ジョギングコース (1.0km)
- : ジョギングコース (2.5km)
- : ジョギングコース (3.5km)