

# 都市公園等再編整備基本方針

～魅力と活力ある都市空間の創出を目指して～

令和 3 年 6 月

寝屋川市

## 【目 次】

1	はじめに	1
2	現状の課題	1
	(1) 本市の魅力を高めるみどりとしての市民の多様なニーズへの対応	1
	(2) まちづくりの観点などから寝屋川公園の在り方の協議・検討	2
	(3) 都市公園等のマネジメントの推進	2
3	課題解決に向けた基本方針	2
	(1) 多様な機能を有する大規模公園等を充実する	2
	(2) 都市公園の在り方を示す	2
	(3) 都市計画公園を見直す	2
	(4) 都市公園の質を高める	3
4	“訪れたいくなる” “利用したいくなる” “集めたいくなる” 空間の創出	3
	(1) 市内外から “訪れたいくなる” スポーツ活動等の核となる公園機能等の創出	3
	(2) 何度も “利用したいくなる” あらゆる世代が憩い楽しめる公園機能等の創出	3
	(3) 誰もが “集めたいくなる” 地域コミュニティを醸成する公園機能等の創出	3
5	求められる機能等の整理	3
	(1) 求められる役割等	5
	(2) 求められる機能等	6
6	“訪れたいくなる” パークマネジメントの検討	7
	(1) (中央) 打上川治水緑地	9
	(2) (中央) アドバンスねやがわ1号館屋上	9
	(3) (東部) 府営寝屋川公園	10
	(4) (西部) 総合センター跡地	10
	(5) (南部) 南寝屋川公園	11
	(6) (北部) 検討	11
7	“利用したいくなる” パークマネジメントの検討	12
	(1) 面積別分類	12
	(2) 地域別分類	13
	(3) その他留意事項等	14
8	“集めたいくなる” パークマネジメントの検討	14
9	今後の検討に当たって	15

## 1 はじめに

公園・緑地について都市公園法等に基づき整備してきましたが、設置から30年以上経過した公園等が約半数を占めるなど、施設の老朽化への対応が必要な状況にあります。人口減少、高齢化の進行など社会状況が変化中、その機能や役割は人口の年齢構成や施設ニーズの変化等への対応が求められ、公園等の今後の在り方については「量」よりも「質」が重視されることが想定されます。

公園・緑地の「量」の確保（1人当たり公園面積の増加など）



公園・緑地の「質」の向上（あらゆる世代のニーズへの対応など）

そのような中、「市民サービスの危機」、「公共施設・都市インフラの危機」の2つの危機を克服し、将来にわたる本市の持続的な発展を目指すため、子育て世代を誘引し人口の年齢構成のリバランスを図るべく、「2軸化構想」及び「ターミナル化構想」の実現に向けた取組を進めており、子育て世代をはじめとしたあらゆる世代にとって、生活（くらし）の1コマを彩る魅力的な公園やみどりが近隣に存在することは、市内外から本市が選ばれるための重要な視点の1つであり、子どもの成長を見守り、安心して過ごすことができる公園があることは、体感治安の向上にもつながるものと考えられます。

そこで、公園等を使用目的、対象年齢、地域別に整理したうえで、公園等の機能分担及び配置について検討し、その実現を図ることで、寝屋川水準の新たな都市空間（公園機能等）の創出を目指します。

## 2 現状の課題

### (1) 本市の魅力高めるみどりとしての市民の多様なニーズへの対応

自然とのふれあい、健康づくり、水辺の景観の保全、川にまつわる歴史文化資源の活用促進、地域コミュニティの形成、避難地等としての機能充実とアクセスの確保や安全・安心な利用環境の確保など、みどりの視点から市民等の多様なニーズへの対応が求められます。

## (2) まちづくりの観点などから寝屋川公園の在り方の協議・検討

みどりの骨格に位置付けられる広域公園としての在り方について、寝屋川公園駅周辺地域におけるまちづくりや、広域避難場所、後方支援活動拠点等の防災上の視点などから、今後の整備の方向性や施設のリニューアルなどの検討について、大阪府と協議が必要です。

## (3) 都市公園等のマネジメントの推進

自然とのふれあい、健康づくり、地域コミュニティの形成、避難地としての機能充実とアクセスの確保や安全・安心な利用環境の確保などを進めるため、市民等との協働による計画づくりや民間活力の活用による公園整備とともに、市民等が主体となった公園の管理運営を検討するなど、地域ニーズに応じた公園のマネジメントが求められます。

また、公園施設の老朽化の進行に伴う維持管理費の増加が予想されるため、都市公園等の適正配置や機能集約による更なる機能充実を図るとともに、公園施設の長寿命化により機能保全とライフサイクルコストの縮減に努めることが必要です。

# 3 課題解決に向けた基本方針

## (1) 多様な機能を有する大規模公園等を充実する

多様な機能を有する打上川治水緑地などの大規模公園等は、管理運営の方向性を踏まえた多様な主体との連携と協働による諸課題の解決に向けた取組や、都市計画公園・緑地（府営公園等）の見直しについて大阪府との協議・調整を図り、都市の魅力向上に寄与するみどりとして充実します。

## (2) 都市公園の在り方を示す

身近な都市公園に求められる多様な機能の充実を図るとともに、地域性を踏まえた機能分担等による適正配置の方針などを検討します。

## (3) 都市計画公園を見直す

都市計画公園・緑地（市町村公園）について、地域におけるみどりの状況

や、都市計画公園に求められる機能などを明確にしたうえで、必要に応じて見直しを行います。

#### (4) 都市公園の質を高める

都市公園の再整備を進めるとともに、計画的かつ効率的な維持管理を行うなど、都市公園の質を高めます。

### 4 “訪れたいくなる” “利用したいくなる” “集めたいくなる” 空間の創出

#### (1) 市内外から“訪れたいくなる”スポーツ活動等の核となる公園機能等の創出

四季が感じられ、様々な活動が楽しめる公園、スポーツ・レクリエーションを楽しめる公園など、市内外から人が訪れる公園としてリニューアルすることにより、魅力と活力ある空間を創出することで、市内外から、また『訪れたいくなる』公園機能等の創出を目指します。

#### (2) 何度も“利用したいくなる”あらゆる世代が憩い楽しめる公園機能等の創出

子どもや子育て世代、高齢者など、あらゆる世代のニーズに対応するなど、地域性や公園の特色を活かし、その機能分担と配置を実現することにより、誰もが安心して過ごし、憩い、楽しめる空間を創出することで、あらゆる世代が何度も『利用したいくなる』公園機能等の創出を目指します。

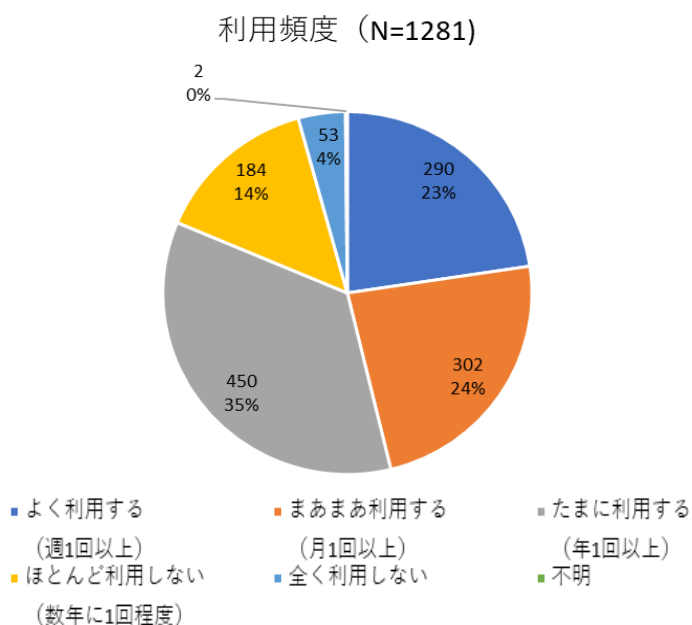
#### (3) 誰もが“集めたいくなる”地域コミュニティを醸成する公園機能等の創出

地域住民をはじめとした利用者のニーズをもとにしたリニューアル及び配置機能等を検討するなど、地域コミュニティの醸成に資する空間を創出するとともに、公園等を通じた地域への愛着や誇りの醸成に資する空間を創出することで、誰もが『集めたいくなる』公園機能等の創出を目指します。

### 5 求められる機能等の整理

令和2年9月に実施した「打上川治水緑地アンケート調査」の結果をもとに、公園に求められる機能等について整理します。

## 【利用頻度】



「たまに利用する (年1回以上)」が 35%と最も多く、「まあまあ利用する (月1回以上)」が 24%、「よく利用する (週1回以上)」が 23%となっており、月1回以上利用する人は 47%でした。

また、月1回以上利用する人の年代は、40歳代が28%、30歳代が24%、10歳代が18%となり、30歳代・40歳代がその過半数を占めています。

## 【現在の利用方法】

カテゴリー 系列	回答者数	上段: 回答数(票) 下段: 系列内順位										
		休憩	散歩やジョギングなどの健康づくり	ペットの散歩	スポーツ(球技など)	風景観賞	植物や昆虫、鳥類などの観察	水とのふれあい	人々との交流やイベントへの参加	避難訓練などの防災活動	清掃や花壇づくりなどのボランティア活動	その他
10代	9	3	6	2	4	1	2	1	1	0	0	0
		3	1	4	2	6	4	6	6	9	9	
20代	113	28	59	21	16	19	20	6	22	0	0	15
		2	1	4	7	6	5	8	3	9	9	
30代	345	57	190	35	62	81	67	31	99	0	2	51
		6	1	7	5	3	4	8	2	10	9	
40代	372	59	190	56	58	88	53	24	122	3	2	42
		4	1	6	5	3	7	8	2	9	10	
50代	226	33	130	40	7	81	50	10	59	1	1	19
		6	1	5	8	2	4	7	3	9	9	
60代	150	25	99	15	5	69	40	11	27	1	5	11
		5	1	6	8	2	3	7	4	10	8	
70代	53	10	39	6	6	20	11	3	12	0	0	5
		5	1	6	6	2	4	8	3	9	9	
80代以上	8	0	5	0	0	5	3	2	0	0	0	1
		5	1	5	5	1	3	4	5	5	5	
不明	5	0	5	0	0	1	1	0	3	0	0	0
合計	1281	215	723	175	158	365	247	88	345	5	10	144
		5	1	6	7	2	4	8	3	10	9	

すべての年代において「散歩やジョギングなどの健康づくり」を目的とした利用が最も多く、ほかには「風景鑑賞」、「人々との交流やイベントへの参加」を目的とした利用が多くなっています。

### 【あったらしいもの】

系列	カテゴリ	回答者数	遊具	広場などへのミスト	日よけテント	水遊びスペース(噴水など)	バーベキュー広場	ドッグラン	キッチンカーなどによる飲食物販売店	回答数(票)系列内順位	
										自然的景観の保全(現状のまま)	その他
10代		9	2	2	2	2	3	2	2	1	1
			2	2	2	2	1	2	2	8	
20代		113	55	17	34	47	45	23	38	17	23
			1	7	5	2	3	6	4	7	
30代		345	215	67	86	200	138	33	88	38	78
			1	6	5	2	3	8	4	7	
40代		372	146	69	118	147	135	74	107	71	91
			2	8	4	1	3	6	5	7	
50代		226	34	37	83	67	73	43	81	70	61
			8	7	1	5	3	6	2	4	
60代		150	28	31	64	41	32	12	41	51	36
			7	6	1	3	5	8	3	2	
70代		53	8	3	18	7	15	5	9	22	23
			5	8	2	6	3	7	4	1	
80代以上		8	1	0	1	1	0	1	1	6	4
			2	7	2	2	7	2	2	1	
不明		5	2	1	3	4	0	0	0	1	3
合計		1281	491	227	409	516	441	193	367	277	320
			2	7	4	1	3	8	5	6	

20歳代から40歳代の多くは「遊具」や「水遊びスペース」などの子どもと一緒に楽しめる機能を求めており、多くの世代は「バーベキュー広場」の設置を、50歳以上は「日よけテント」や「自然的景観の保全」を求めています。

### 【その他意見】

ランニング、バスケットボール、テニス、フットサルなどの「運動施設」、ベンチやテーブルなどの「休憩施設」、「キャンプ場」、ばら、桜など四季折々の「花木」、釣りスペースなどの「レクリエーション施設」を求める意見がありました。

#### (1) 求められる役割等

##### ア 高齢者等

「散歩やジョギングなどの健康づくり」、「風景鑑賞」のための利用が多

く、「日よけテント」等の設置や「自然的景観の保全」を求める意見が多いことから、四季が感じられる公園、健康づくりやコミュニケーション、憩いの場としての利用が想定されます。

## イ 子育て世代等

「散歩やジョギングなどの健康づくり」、「人々との交流やイベントへの参加」、「風景鑑賞」のための利用が多く、「遊具」や「水遊びスペース」、「バーベキュー広場」など、子どもと一緒に楽しめる機能を求める意見が多いことから、安全に配慮され、遊具や水遊びスペースを備えた公園など、子どもたちが安心して遊び、過ごすことができ、保護者同士のコミュニケーションの場となるなど、親子でリフレッシュできる場としての利用が想定されます。

## ウ 児童・生徒等

「スポーツ」、「散歩やジョギングなどの健康づくり」のための利用が多く、様々な機能を求める意見があったことから、遊具を備えた一定の広さを有する公園が求められており、スポーツや遊び、交流の場としての様々な利用が想定されます。

## エ あらゆる世代

「散歩やジョギングなどの健康づくり」、「風景鑑賞」、「人々との交流やイベントへの参加」、「スポーツ」など、幅広いニーズがあることから、様々な目的に応じた利用を可能とする、スポーツ・レクリエーション活動の場としての利用が想定されます。

## (2) 求められる機能等

### ア スポーツ活動の場

公園は様々なスポーツ活動の場としては課題があることから、スポーツ活動のための利用が可能な公園に加えて、目的別にスポーツ・レクリエーション公園の整備を検討することで、公園等の機能分担及び機能強化を図



ります。

また、ボール遊びが可能な公園や時間帯の設定の可否などについても併せて検討します。

#### イ レクリエーション活動の場

夏まつりや子供会活動などの地域のイベントやレクリエーション等への活用が考えられ、様々な用途への活用が可能な一定規模の公園がその役割を果たすことが考えられます。

#### ウ コミュニケーションや憩いの場

みどりや四季の風景を楽しむ場やコミュニケーションの場としての活用が想定され、ベンチや日よけスペース等の設置が求められていることから、公園ごとに配置機能等について整理・検討します。

#### エ 健康づくりの場

健康遊具の設置やウォーキングコースの設定、健康づくり活動の啓発方法を工夫するなど、それぞれの目的に応じた様々な活用の可能性等について検討します。

### 6 “訪れたいくなる” パークマネジメントの検討

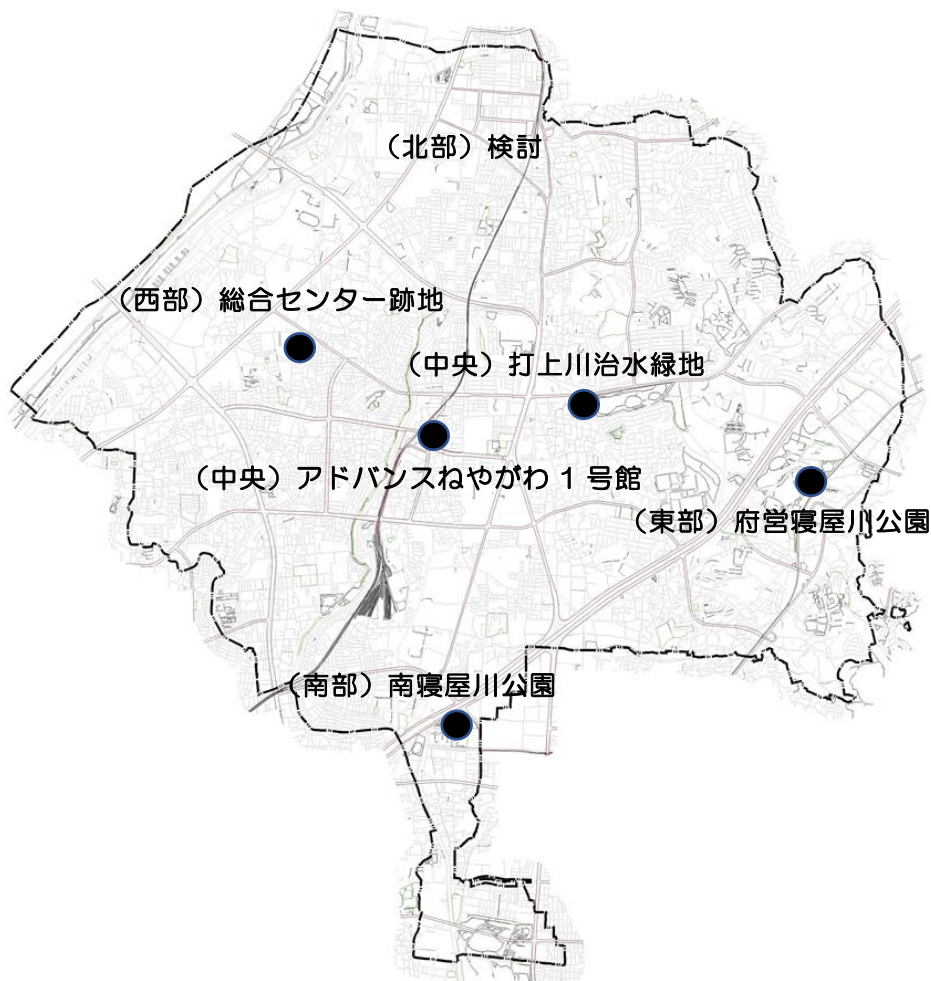
訪れたいくなる公園としてリニューアルを検討する公園等については、「みどりの基本計画改定版」において重点的に緑化の推進に配慮を加えるべき地区と位置付ける「緑化重点地区」（寝屋川市駅周辺地区、寝屋川公園駅周辺地区）及び、まちづくりの進捗状況等を勘案し、必要に応じて緑化重点地区として設定する「緑化重点地区候補」（香里園駅周辺地区、萱島駅周辺地区）を基本として、本市のパークマネジメントの根幹となる施設として、また『訪れたいくなる』空間を創出するため、その配置について検討を進めます。

整備候補として検討する施設については、市の中央に位置する「打上川治水緑地」、「アドバンスねやがわ1号館屋上」、東部に位置する「府営寝屋川公園」、

西部に位置する「総合センター跡地」、南部に位置する「南寝屋川公園」及び、整備場所を今後検討する北部の6か所を候補として、その実現可能性等について検討します。

当該6か所の公園等候補については、あらゆる世代のスポーツ・レクリエーション活動に資する施設として、地域性を考慮するとともに、各施設間の機能分担等については、既存の主要なスポーツ公園である淀川河川公園、府営寝屋川公園、南寝屋川公園、田井西公園の配置機能等を考慮したうえで、整備・配置する機能等について検討します。

#### “訪れたいくなる” パークマネジメント 候補箇所



(1) (中央) 打上川治水緑地



ドッグラン、バーベキュー広場を先行的・試験的に整備・実施するとともに、パークマネジメントプランの策定（令和3年度～4年度）に取り組むことから、当該プランをもとに、新たな機能の創出及び施設の活性化等について検討します。

(2) (中央) アドバンスねやがわ1号館屋上



4階・5階に開設予定の図書館機能及び生涯学習機能との連携を図るとともに、子育て支援機能の強化を図るため、屋上を利用して親子ふれあいゾーンや他の様々なイベント、スポーツ活動への活用など、駅前である立地条件をも考慮し、様々な方策について検討することとし、必要に応じて関係機関等と協議を行います。

### (3) (東部) 府営寝屋川公園



寝屋川公園駅周辺のまちづくりを進めるうえで重要かつ有効なポテンシャルを有する公園で

あることから、駅からのアクセス向上や「第四中学校」跡地の活用など、2軸化事業を進める中で、そのポテンシャルの最大化を図るための方策について検討することとし、大阪府や関係機関と協議を行います。

### (4) (西部) 総合センター跡地



スポーツ・レクリエーション活動等の多目的な活動の場の核となる、コンパクトで高機能な総合運動施設として整備するため、配置機能等について検討します。

(5) (南部) 南寝屋川公園



現状は野球やテニスなどのスポーツ機能を備えた公園ですが、市民プール跡地など、更なる活用のポテンシャルを有していることから、

イオン四條畷店に近接している立地条件を考慮し、イオンとの連携等による新たな機能の創出及び施設の活性化等について検討します。

(6) (北部) 検討

京阪本線連続立体交差事業の実施に伴う、まちづくりの方向性や進捗状況等を見据えたうえで、スポーツ・レクリエーション等の多目的な活動の場の核となり、今後のまちの発展と活力の向上に資する、コンパクトで高機能な総合運動施設として整備するため、整備場所及び配置機能等について検討します。

## 7 “利用したくなる”パークマネジメントの検討

上記「6 “訪れたくなる”パークマネジメントの検討」の対象とした公園及び寝屋川公園墓地を除く、街区公園 15 か所、近隣公園 16 か所、その他の公園等 40 か所、ちびっこ老人憩いの広場 291 か所の、計 362 か所の公園等（令和3年3月31日現在）について、例えばコミュニティセンターエリアごとに概ね均等となるよう、目的・対象別に機能等を整備・配置すべく検討を進めます。

配置機能等の検討に当たっては、面積規模に応じた機能分担や公園内に複数の機能等の配置を行うことも検討する必要があることから、それぞれの機能を配置するために必要な面積等について整理・検討することにより、何度も『利用したくなる』空間の創出を目指します。

なお、1人当たり公園面積については、府営寝屋川公園等6か所の都市公園の面積を含めて試算しています。

### (1) 面積別分類

施設規模	都市公園(箇所)		面積 (㎡)	合計面積 (㎡)	現状の配置機能等
	ちび広	(箇所)			
100㎡未満	0	46	0	3,481	・レクリエーション(ブランコ、すべり台、鉄棒) ・休息・憩い(高木、低木、ベンチ)
	46		3,481		
100㎡以上 500㎡未満	0	223	0	46,604	・レクリエーション(総合遊具、ブランコ、すべり台、鉄棒、砂場) ・休息・憩い(高木、低木、花壇、ベンチ、パーゴラ) ・健康づくり(健康遊具)
	223		46,604		
500㎡以上1,000㎡未満	15	30	10,800	21,080	・レクリエーション(総合遊具、ブランコ、すべり台、鉄棒、ジャングルジム、シーソー、地域行事、イベント) ・休息・憩い(高木、低木、花壇、ベンチ、パーゴラ、東屋) ・健康づくり(健康遊具、広場)
	15		10,280		
1,000㎡以上5,000㎡未満	40	47	85,100	94,178	・レクリエーション(総合遊具、ブランコ、すべり台、鉄棒、ジャングルジム、シーソー、地域行事、イベント) ・休息・憩い(高木、低木、花壇、ベンチ、パーゴラ、東屋) ・健康づくり(健康遊具、運動広場) ・防災機能(避難場所)
	7		9,078		
5,000㎡以上	17	17	199,300	199,300	・レクリエーション(総合遊具、ブランコ、すべり台、鉄棒、地域行事、運動広場) ・休息・憩い(高木、低木、花壇、ベンチ、パーゴラ、東屋、トイレ) ・健康づくり(健康遊具、運動広場、ラジオ体操、散歩) ・スポーツ広場(ランニングコース、グラウンドゴルフ) ・防災機能(広域避難地、一時避難地、延焼遮断帯、防火樹)
	0		0		
合計	72	363	295,200	364,643	
	291		69,443		

※①友呂岐緑地については、2つのコミセンエリアにまたがるため2か所でカウントしています。

②1人当たり公園面積：6.04㎡(令和3年3月31日現在人口)

## (2) 地域別分類

### ア 西北コミュニティセンターエリア

施設規模	都市公園(箇所)		面積 (㎡)	合計面積 (㎡)
	ちび広(箇所)			
100㎡未満	0 7	7	0 432	432
100㎡以上 500㎡未満	0 30	30	0 6,432	6,432
500㎡以上 1,000㎡未満	0 2	2	0 1,419	1,419
1,000㎡以上 5,000㎡未満	3 1	4	4,400 1,002	5,402
5,000㎡以上	3 0	3	28,800 0	28,800
合計	6 40	46	33,200 9,285	42,485

※1人当たり公園面積:5.49㎡(令和3年3月31日現在人口)

### イ 南コミュニティセンターエリア

施設規模	都市公園(箇所)		面積 (㎡)	合計面積 (㎡)
	ちび広(箇所)			
100㎡未満	0 7	7	0 457	457
100㎡以上 500㎡未満	0 37	37	0 7,506	7,506
500㎡以上 1,000㎡未満	4 0	4	2,200 0	2,200
1,000㎡以上 5,000㎡未満	7 0	7	16,600 0	16,600
5,000㎡以上	0 0	0	0 0	0
合計	11 44	55	18,800 7,963	26,763

※1人当たり公園面積:5.32㎡(令和3年3月31日現在人口)

### ウ 東北コミュニティセンターエリア

施設規模	都市公園(箇所)		面積 (㎡)	合計面積 (㎡)
	ちび広(箇所)			
100㎡未満	0 5	5	0 352	352
100㎡以上 500㎡未満	0 52	52	0 11,641	11,641
500㎡以上 1,000㎡未満	2 3	5	1,700 2,226	3,926
1,000㎡以上 5,000㎡未満	7 3	10	18,900 4,080	22,980
5,000㎡以上	5 0	5	46,100 0	46,100
合計	14 63	77	66,700 18,299	84,999

※1人当たり公園面積:6.34㎡(令和3年3月31日現在人口)

### エ 西コミュニティセンターエリア

施設規模	都市公園(箇所)		面積 (㎡)	合計面積 (㎡)
	ちび広(箇所)			
100㎡未満	0 12	12	0 956	956
100㎡以上 500㎡未満	0 38	38	0 7,510	7,510
500㎡以上 1,000㎡未満	2 3	5	1,300 1,785	3,085
1,000㎡以上 5,000㎡未満	7 1	8	11,300 1,295	12,595
5,000㎡以上	2 0	2	19,600 0	19,600
合計	11 54	65	32,200 11,546	43,746

※1人当たり公園面積:5.59㎡(令和3年3月31日現在人口)

### オ 西南コミュニティセンターエリア

施設規模	都市公園(箇所)		面積 (㎡)	合計面積 (㎡)
	ちび広(箇所)			
100㎡未満	0 6	6	0 626	626
100㎡以上 500㎡未満	0 24	24	0 4,558	4,558
500㎡以上 1,000㎡未満	5 2	7	3,800 1,406	5,206
1,000㎡以上 5,000㎡未満	5 0	5	8,800 0	8,800
5,000㎡以上	1 0	1	28,200 0	28,200
合計	11 32	43	40,800 6,590	47,390

※1人当たり公園面積:5.69㎡(令和3年3月31日現在人口)

### カ 東コミュニティセンターエリア

施設規模	都市公園(箇所)		面積 (㎡)	合計面積 (㎡)
	ちび広(箇所)			
100㎡未満	0 9	9	0 658	658
100㎡以上 500㎡未満	0 42	42	0 8,957	8,957
500㎡以上 1,000㎡未満	2 5	7	1,800 3,444	5,244
1,000㎡以上 5,000㎡未満	11 2	13	25,100 2,701	27,801
5,000㎡以上	6 0	6	76,600 0	76,600
合計	19 58	77	103,500 15,760	119,260

※1人当たり公園面積:7.70㎡(令和3年3月31日現在人口)

※1人当たり公園面積については、広域での利用を想定する「府営寝屋川公園」、「南寝屋川公園」、「深北緑地」、「淀川河川公園」、「打上川治水緑地」、「寝屋川公園墓地」について、各コミュニティセンターエリアの人口に応じて案分のうえ加算し、試算しています。

### (3) その他留意事項等

エリアごとに整理した結果、比較的公園面積が少ないエリアもありますが、配置機能等の検討に当たっては、いずれのエリアにおいても地域の核となりうる公園が存在していることから、ちびっこ老人憩いの広場等も含め、エリアごとの1人当たり公園面積も参考に、地域のニーズに即した機能分担について検討します。

また、整理した内容をもとに、子育て世代等が安心して遊び、憩える公園、児童等がスポーツ・レクリエーション活動を楽しむ公園、大人や高齢者が楽しみ、くつろげる公園など、あらゆる世代が日々の生活の1コマを彩る空間として、その魅力を創出すべく、公園のリニューアル及び配置機能等について検討することとします。

機能等の再編整備の検討に当たっては、安全・安心な空間であることが重要な要素の1つであり、そのためには配置機能の視認性等の確保を工夫し、死角となる場所を極力なくすなど、体感治安の向上をも図ることで、あらゆる世代の日々の生活に寄り添い、何度も利用したくなる公園としてのリニューアルを検討します。

なお、トイレ、水景施設、遊具等の整備については、公園機能や地域の要望等を踏まえ、必要に応じて整備してきましたが、一定の基準を定めたいうえで、その必要性や配置等について検証するため、当該基準等の整理について検討します。

## 8 “集いたくなる” パークマネジメントの検討

地域コミュニティや憩いの場として、誰もが『集いたくなる』空間を創出することは、生活の安心感や質の向上にもつながり、そのことは地域の活性化にも資すると考えられます。

また、季節に応じたイベント等の実施による地域コミュニティの活性化は、市全域が持続的に発展するために不可欠であり、そのための地域コミュニティの場の1つが公園等の集える空間であると言え、一定規模の公園等がその役割を果たすことが想定されます。地域コミュニティの場のみならず、様々な用途への活用が可能な公園は、防災上の観点はもちろんのこと、重要な地域コミュ



ニティの場となりえるものと考えられます。

人口減少、高齢化が進行する中、地域コミュニティの重要性はますます高まってくるのが想定され、地域のイベントやコミュニティの場としての活用をはじめ、様々な目的への活用が可能となるよう、配置機能等について検討します。

## 9 検討に当たって

公園等の果たす機能・役割の検証に当たっては、これまでの既成概念にとらわれることなく、まちの魅力と活力を高め、日々の生活の中の新たな付加価値の1つとして、そのポテンシャルを最大限発揮し、寢屋川水準の都市空間としての再構築を目指すため、更に検討を進めます。

このことは、子育て世代はもちろんのこと、あらゆる世代の本市への愛着や誇りを醸成することに加え、公園機能等の配置等について工夫することで、体感治安の向上にも寄与することが期待され、そのことが市の魅力向上につながり、選ばれるまちとして不断に発展するための1つのポテンシャルとなりえるものと考えられます。

なお、当該基本方針の実現性・実行性を確保するため、更なる調査・検討を進めたうえで、個々の公園における具体的なリニューアルの方向性や目指す役割、機能等については、必要に応じて別途、実施計画等を策定する中で整理することとします。