

施設横断型 プレイスメイキング

「なぜ、やるか」

ワーキングでは、イベント（一過性）ではなく、自分ごととして場所と人が関わる「コミュニケーションツール」「持続性かつ統一デザイン」のある共通*プログラム創出を目的とした。*離宮・森林・あいな・総合4園共通



出典：アーバンピクニックInstagram

プレイスメイ
キング
メンバー



神戸市公園緑化協会
Kobe Parks and Greenery Association



Living Nature Kobe

プレイスメイキングとは

都市空間において「愛着」や「居心地の良さ」といった心理的価値を伴った公共空間を創出する共同型のプロセスデザインの 理念および手法

プレイス（場所・居場所）とは、
スペース（空間）を利用・活動するシーン（人や風景）を通して存在する





20250801
ワーキング①
@須磨離宮
キックオフ

- 宿題：プレイスメイキング要素を備えた既存プログラム洗い出し
- 3チームに分かれて、「滞留」「関係性」「参加性」の視点で分類して抽出した各園プログラムを発表
- 各発表で得た気づきを通して、基本の『安全性』と「人材からの知財」「気軽さ」「多様なつながり」をキーワードとして共有
- LNK「自然と共に暮らす豊かさ」を関連づける



- ・ 自己紹介～アイスブレイク
- ・ チームに分かれてワーキング
- ・ 「離宮」 「森林」 「総合」
「あいな」 + 「資料館」

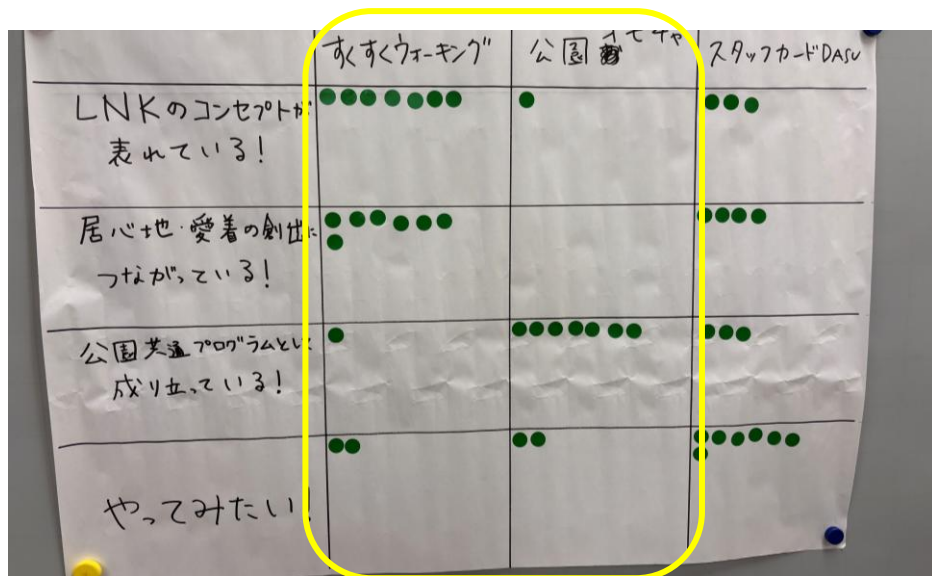
20250902

ワーキング②

@森林

- 宿題：一番大事にしたい「愛着」「居心地のよさ」の要素
- みんなで選んだプレイスメイキング要素
『気軽さ』『参加しやすさ』『スタッフの対応（やさしさ）』
- 3チームに分かれて、各要素とLNK要素『時間軸』『もの軸』『環境軸』を関連づけてプログラムを企画・発表
- うち2案を掛け合わせて実証実験可能なプログラム化をはかる
- 次回へ持ち越し

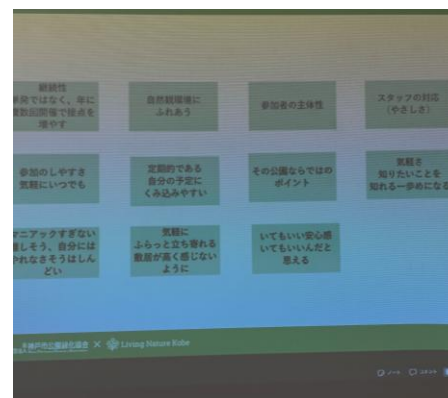




・3班の各プログラムアイデア
「すくすくウォーキング」 LNK『時間軸』
 コースを巡り、健康×自分の「押し」
 植物の季節の成長・変化を感じる（愛着）

「公園オモチャ」 LNK『ものの軸』
 集めた自然素材でクラフト体験し季節を体感

「スタッフカードDASU」 LNK『環境軸』
 利用者がスタッフのおすすめカードを受け取り自然（見どころ）を体感



2つの企画を結合した共通プログラムをつくることに、なった



20251003 ワーキング③ @あいな

- ・宿題：前回の2案を結合したプログラム企画
- ・宿題の各企画要素をまとめていただいた実証プログラム案をもとに各園チームに分かれて、実証化を検討
- ・検討を重ねるもWG最終回でのメンバー総意の結論には至らなかった。理由にプログラム案の実証準備の難度や各園繁忙期突入期（紅葉・バラなど）が挙げられた
- ・WGを重ねて構築してきたメンバーの関係性を大事にして、引き続き定例会として継続し、しっくり感のある「やりたい」かつ利用者が「参加しやすい」プログラムの実証化を目指すことにした



20251021 定例会① @総合

- 改めて集約プログラム案の洗い出し
「繁忙期で体制が整わない」「（必要キットなど）準備が難しい」…
- 意見交換を重ねた結果、メンバーが腑に落ちる、しっくり感のあるプログラムイメージがそろってきた
- 実証プログラム化のキーワード決定
「写真」「チェキ」「推し」「テーマ設定（くつろげる場所、読書するならここ、季節の色etc.）」
- 既存プログラム「写真ビンゴ」活用の是非
- 次回定例会で検討を重ねる



20251111 定例会② @総合

- ・宿題：①ビンゴ案の是非 ②プレイスメイキングとLNK要素の関連づけ ③各園の実証実施可能時期
- ・目標：●共通プログラム案の決定 ●各園実証実施計画
 - ①共通でやりたいことがビンゴなのか（再検討）
 - ②プレイスメイキング要素「推し」「居心地のよい場所」×LNK要素「季節の体感」
 - ③実証実験の最小限プログラム化の決定 & 年度内実施各園調整
→共通プログラム名は次回へ持ち越し

プレイスメイキング × LNK要素

【プレイスメイキング】

- 写真をきっかけに
「推し」「愛着」「居場所
づくり（居心地の良い場所）」
の共有共感

【LNK】

- 「自然と共に暮らす豊かさ」
の各園らしさ
例）四季の変化・
生物多様性の気づき・
五感・体感



11月27日（木）合同報告会にて経過報告

共通プログラムの キーワード

- ・ 公園、パーク、Park
- ・ シェア（みんなで分ける）、
巡る、コレクション、みんな
で同じ景色を見てる（それぞれ
の見え方がある）
- ・ 瞬間、思い出（残る）、記念、
メモリー、スナップ
- ・ 推し
- ・ タイトル案）
〇〇スナップ（あいなすなっぷ）
Park Vibes Collection
おしばー（推しpark）
～～展（狙わずシンプルに）



これまでの経過報告と今後の予定を共有

2025/11/27ブランディング・プロジェクト合同報告会@東遊園地アーバンピクニック



公益
財団
法人 神戸市公園緑化協会
Kobe Parks and Greenery Association



Living Nature Kobe

20251215 定例会③ @森林

・宿題：①共通プログラム名 ②各園実証期間・体制
計画

●共通プログラム名決定

「KOBEパークスナップ」(概要は次ページ参照)

※「KOBE Parks Snap」→今後ロゴ展開検討

・各意見「どこで何をするかを分かりやすく」

「(SNS上で) #kobeパークスナップはオリジナル」

「KOBEは協会英訳とBE KOBEより」

・サブタイトル(LNK要素)は各園で設定

●実証期間案決定

離宮・森林：離宮梅見会期間中

あいな：春イベント期間中

総合：4月以降調整

●協会公式LINE運用



「牧野富太郎に因んだ植物たち」展

「KOBEパークスナップ」の概要

～写真を使ってみんなの楽しみ方・過ごし方を共有できる参加型プログラム～

- ①各園設定テーマに沿って、園内で撮影してもらった参加者の「押し」スポットや「楽しんだシーン」「過ごし方」の写真データ（1枚）を受け取る
- ②受け取った写真データをインスタントプリントする（協会公式LINE運用）
- ③メッセージ等を記入してもらったプリントを展示する

「アナログ感＋手作り感（展示）
のあるプログラム」

「（デジタル重視の集めるだけの）
フォトコン感は、避けたかった」



インスタントプリント例

「KOBEPパークスナツプ」各園実証（試験）計画

●各園計画・運営共有状況 2026年2月10日現在

	離宮	森林	あいな	総合
概要共有日	1/16（金）	1/20（火）	2/2（月）	後日調整
事前アンケート	1/27～2/11	2/14～2/27	2/28～3/19	未定
試験実施期間	2/14～3/8	2/28～3/22	3/20～5/6	4月以降調整
テーマ	きょう一番楽し かった瞬間	植物園 de 春 さがし	あいなの春を探 しに行こう	未定
受付等場所	管理事務所	森林展示館・管 理事務所	長屋門	未定
アンケート場所	みどり滝前	森林展示館	長屋門	未定

※定例会を継続実施し、順次各園運営や効果検証等を共有（今後の運用を検討）

KOBEパーク スナップ チラシ

実証試験・離宮版

- ・ 共通フォーマットに、各園の①写真、
②テーマ、③期間を記載
- ※実証試験は各園先着100名様

①各園写真

②各園テーマ

③各園期間

みんなの楽しみ方や過ごし方を写真で集めよう！

KOBE
パークスナップ

きょう一番楽しかった瞬間

参加
無料

2/14(土) → 3/8(日)

先着
100
名様

STEP 1 園内の
“推し” スポットや
楽しんだシーンを
スマートフォンで
撮影

STEP 2 受付で
公式 LINEへ写真を
送付後、写真をイン
スタントフト印刷
(1人1日1枚まで)

STEP 3 印刷した
写真は特設掲示板
に貼り付けや持ち
帰りができるよ！

※プログラム参加には事前に LINE アプリの取得と協会公式 LINE の登録をお願いいたします(事前取得と登録のない場合、参加受付時にお時間をいただきます)。※プログラム参加には上記期間中に撮影の写真が対象です。また、参加には1人1日1回に限ります(期間外の写真撮影などの協会公式 LINE への投稿はご遠慮ください)。※プログラム参加後はアンケートにご協力ください。※プログラム参加の写真データは当協会に帰属するものとし、今後 SNS 等広報に利用させていただきますのでご了承ください。



神戸市公園緑化協会
Kobe Parks and Greenery Association

Living Nature Kobe

離宮公式 SNS LNK 公式 SNS

