

第 10 回 にぎわい創出検討部会

令和 4 年 8 月 18 日 (木) 16:00 ~

ボスティビルド 3 階研修室

出席者 部会長 + 部会委員 15 名

今回の WS の目的は？

ウォークアブル、即ち「居心地が良く歩きたくなる」まちをつくるためには、常盤通りだけで完結することはできない。

雰囲気の良い通りをつくることは勿論のこと、エリア全体に魅力のある目的地を増やしていく必要がある。

真締川 + 新庁舎広場 + 井筒屋跡地 + 琴芝街区公園 + 商店街等の地域特性を読み取り、それに沿ったエリア別のビジョンと方針を踏まえ、沿道建築（民間、公共）との関係を考える。

第 10 回となる本会では、第 8 回で話し合った 3 つのエリア（①中津瀬神社 + キッズラップ前、②西京銀行建設予定地前、③ボスティビルド前）の提案をもとに、さらなる議論・発表を通して意見を共有し、3 つの班に分かれ空間利活用のデザイン再検討を行った。

今回の WS の議題

民地前 3 箇所について前回の検討案を基に
全体との調和・各箇所コンセプト・ディテール、今後の管理まで
踏まえて再検討・議論を行い、より良い案を提案する。

01 検討案をもとに課題や配慮する点を共有する

第8回で議論・発表した各エリアの検討案をさらにブラッシュアップしていく。

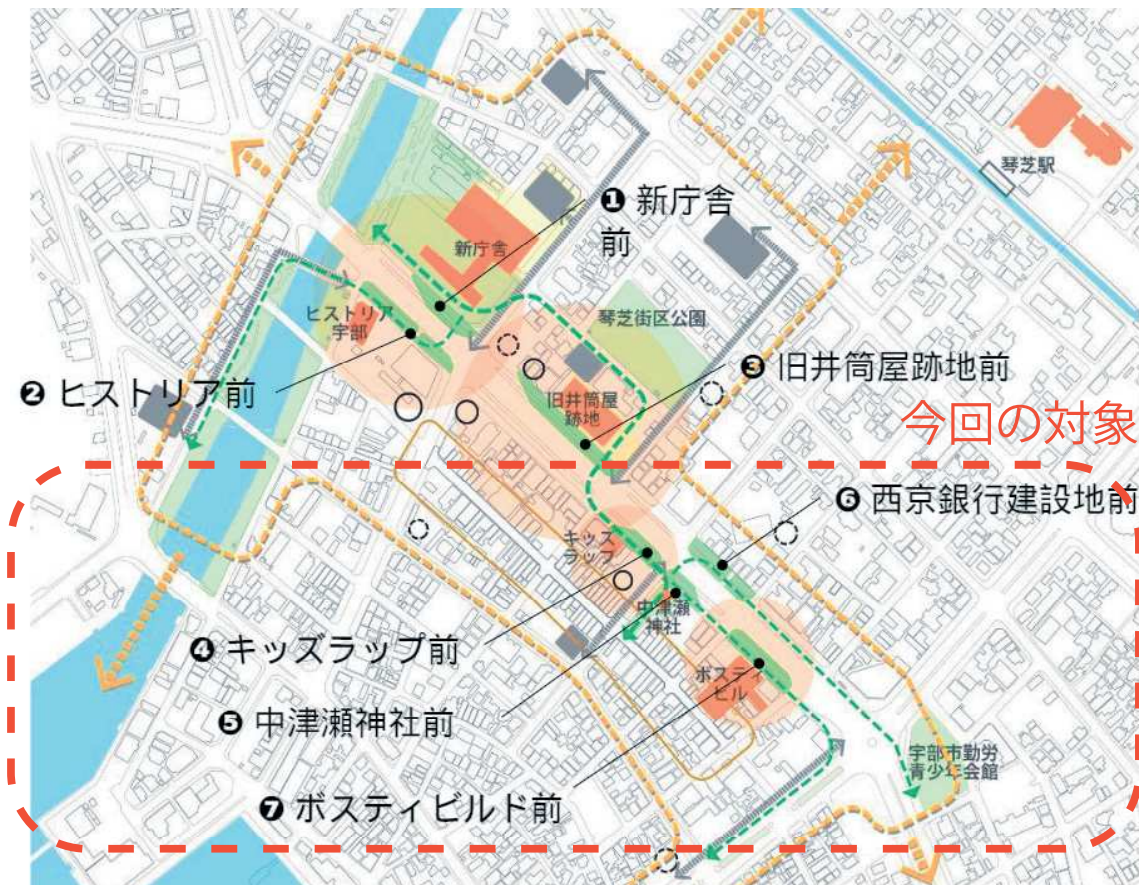
実際に空間を利用する人の視点やキッチンカー所有者からの視点、通り全体及び隣のエリアとの比較など、視点を変えることで見えてくる課題を全体で共有する。

また、これまで考えてきたコンセプトに検討案が対応しているのかも確認する。

02 案の再検討を行う

見つけた課題を考慮して、さらに議論を行う。

全体との調和・各箇所コンセプト・ディテール、今後の管理など、具体的かつ実現可能性のある案を検討する。



エリア 4.5

キッズラップ・中津瀬神社前

前回（第8回）の検討案

- ・子供の遊び場となるような場所を目指し、中津瀬神社の前の浸水性の高い「水遊びの場」、水を運んで遊ぶ「泥山」、植樹を利用した「ハンモック」、自然地形の「丘」など、さまざまな遊びの空間を考えた。
- ・子供たちが自由な発想で遊びが展開できるように意識するよう心がけた。
- ・両エリアの間に通る道路は封鎖し、一体として遊び場にする。
- ・車道と面する部分には子供たちを守り、親が見守りながら休憩できるようなスペースや植木鉢兼ベンチを設けるなど、道路に関する配慮も多く行った。
- ・キッズラップの前にはプレイカー（おもちゃを運んでくれる車）が泊まれるスペースや、駐輪場を配置した。

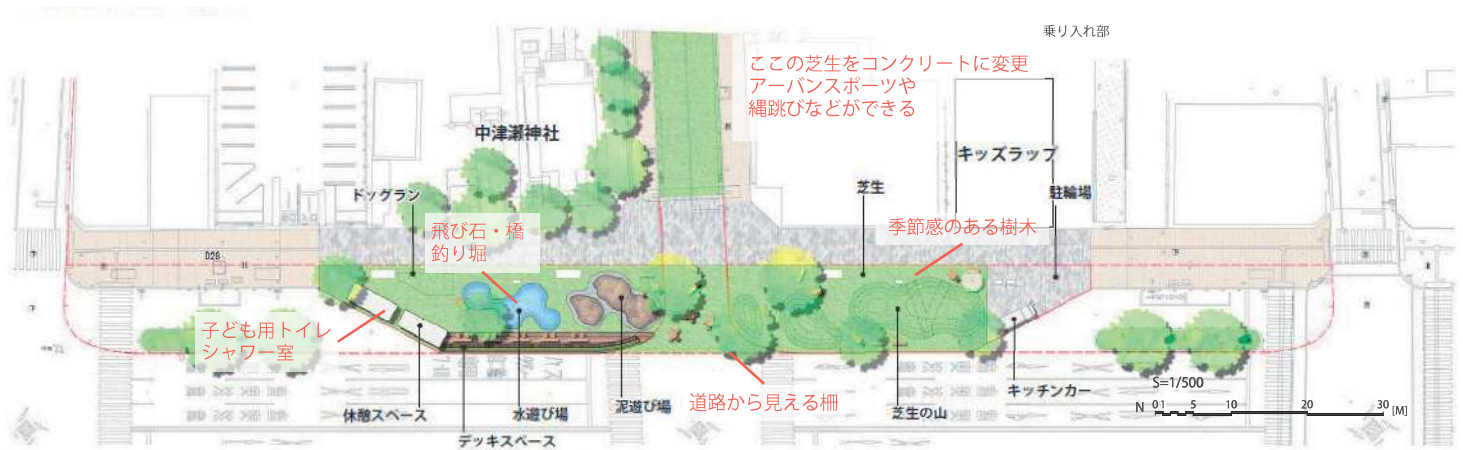


エリア 4.5

キッズラップ・中津瀬神社前

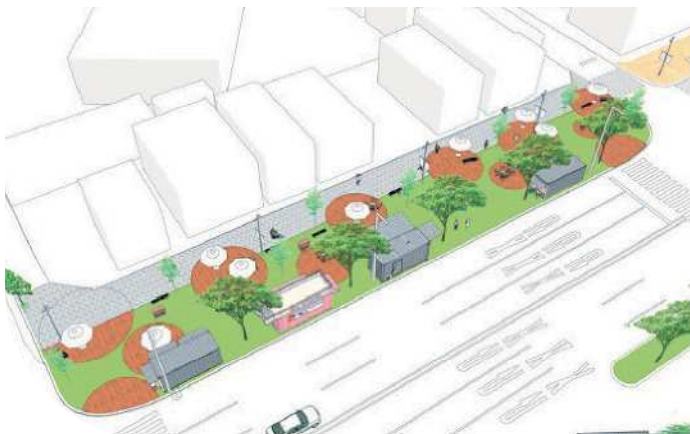
今回の再検討

- 水のエリアの近くのコンテナには、子ども用トイレやシャワー室を設ける。
- 水エリアには、飛び石や橋を付ける。浅瀬と釣り堀の2種類の水場を作る。
- 泥のエリアには、子どもの対象年齢を分けて、大きい子には、、、小さい子には平面で遊べるようにする。
- 道路との境界線は、道路から遊んでいる様子がわかるけど、子どもが飛び出さないようなデザインの柵を設ける。
- 丘のエリアには樹木（季節感のあるもの）を設置する。ハンモックなどもつける。
- 電車の車両を道路との間に配置して、中を図書館などにすることで、道路と分断しつつ遊ぶ場所を設ける。エヴァンゲリオンのモデルになった車両がどこかに眠っているみたいなのでそれを利用する。
- 通行止めにしたところの床をコンクリートに変更し、アーバンスポーツや縄跳びなど平面で遊べる場所にする。



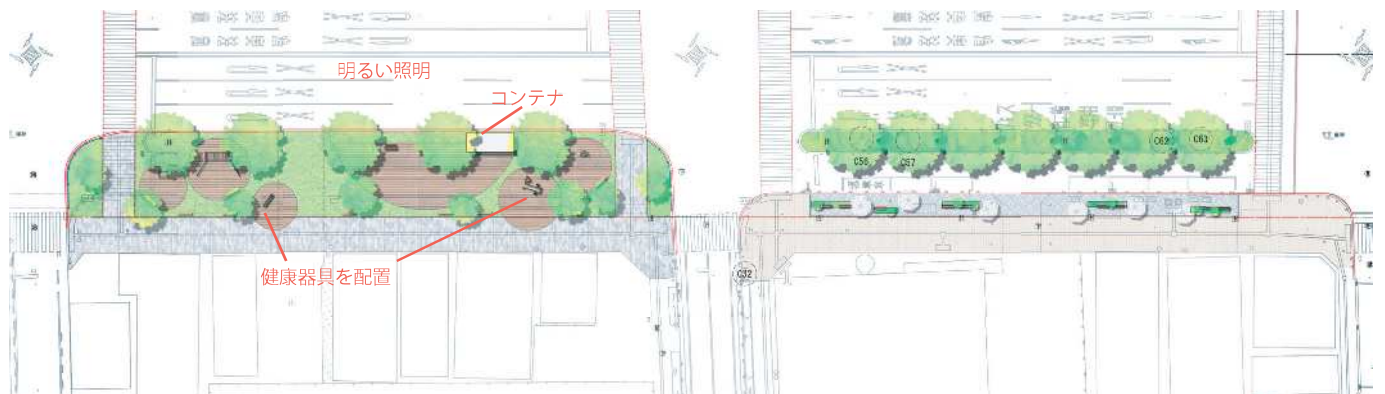
前回（第8回）の検討案

- ・この検討箇所にも人が訪れる理由を作るということから、「チャレンジショップ」を配置し、常盤通りで気軽にチャレンジできる場所を目指した。
- ・木陰を作るために南側にケヤキを等間隔で配置、円形のデッキを使って人々が休めるようにしている。既存店舗や空き店舗が北側に存在し、チャレンジショップを南側に配置することで店舗同士が向き合うようになり、より一層の盛り上がりも期待できる。
- ・デッキが円形なことによって歩行者に優しく、人々がゆっくりと過ごしやすい空間になるようにした。
- ・芝生の管理について、スプリンクラーが必要で、芝刈り・肥料撒きが自動化できる機械があると、日常的に芝生が生き生きとし、いいのではないかという意見も見られた。



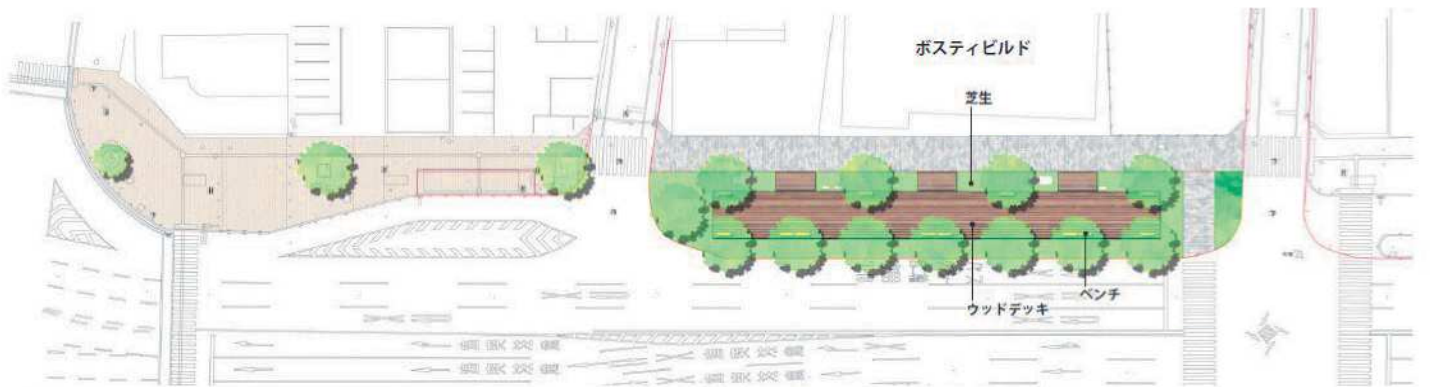
今回の再検討

- ・ 前回の検討を見直し、周辺の住民に多く利用できるような無料の健康器具を設置した「大人のストレッチ」エリアを検討した。
- ・ 常盤通り全体をランニングコースとして使った際に、水飲み場の設置や女性でも安心して使えるように明るい照明をつけるように検討した。
- ・ 道路側にはコンテナを設置し、チャレンジショップやシェアオフィスとして利用できるようにする。
- ・ デッキは数センチほどレベルを上げる。デッキごとに、井戸端会議や囲碁将棋ができるなど、ひとつのコミュニティとして空間が生まれることを期待する。



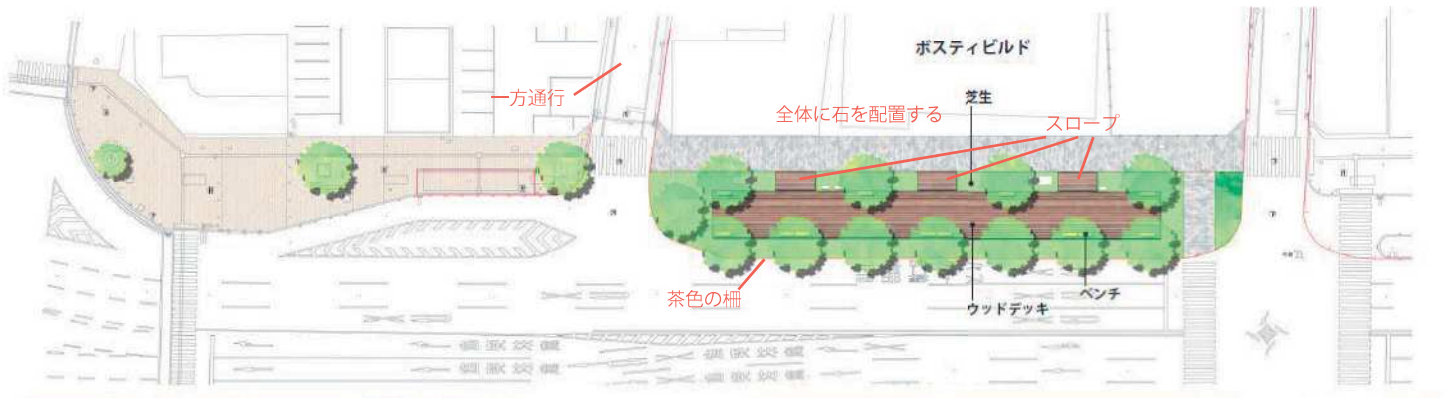
前回（第8回）の検討案

- ・ボスティビルド前は中高生・主婦・年配の方々など、さまざまな人が一日中を通して長い間滞在する空間であることを意識し、「緑いっぱいの森のような場所」を目指した。
- ・中央部には人々がくつろぐためのデッキスペースが配置され、勉強に疲れた中高生がひと休みしたり、お昼ご飯を食べるのに利用する。
- ・デッキの両脇には芝生を敷き、その上にケヤキを一行に統一感が出るように配置している。ボスティビルドの入り口の前には木を配置しないことで自然に誘導ができるようにした。
- ・ボスティビルドの中には設備が整った勉強スペースが確保されているため、この場所では人々が休憩したり、物を買って食べたりする場所が合っているのではないかという意見も見られた。



今回の再検討

- ・前回の検討を踏まえ、「緑いっぱいの森のような場所」として飲食可能空間のくつろぐエリアを目指した。
- ・メンテナンスの負担を減らすことに考慮し、芝生は植樹した部分にだけにしたり、ウッドデッキは枕木、樹脂製、コンクリートなど、素材の検討がされた。
- ・ボスティビルド側からデッキに向かう部分はスロープにすることで、デッキに誘導しやすいように考えた。
- ・ウッドデッキには御影石をベンチとして設置する。イベント時など、人の往来が激しい時に折りたたみの机や椅子を置いたらいいのではという意見となった。
- ・横断防止柵は車道側から歩道が見えるような柵にする。色は主張の少ない色として茶色がいいという意見が出たが、全エリアで同じものに統一する。
- ・バス停が近くにあり、車の衝突の危険性を軽減するため、ボスティビルド地下駐車場の出入口前の道路を南から北に向けての一方通行にするべきという意見もみられた。



01 山口市中央公園 噴水広場

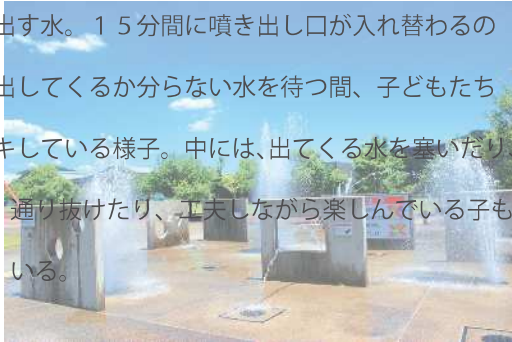
中央公園の噴水は中に入って遊べるのが特徴。一日に10回、毎正時に約15分間、数か所の穴から水が吹き出してくる。

その吹き出し方は2通りで、真上に吹き出す水と放物線を描くように吹き出す水。15分間に吹き出し口が入れ替わるので、いつ飛び出してくるか分からない水を待つ間、子どもたちは少しドキドキしている様子。中には、出てくる水を塞いだり、

通り抜けたり、工夫しながら楽しんでいる子どもがいる。



△ 参考 URL



02 長野県信濃美術館 ラヴストーンプロジェクト

「Love Stone Project」は、彫刻家・富長敦也によるプロジェクト。巨大な石を、日本国内はもとより、世界を旅して、その土地と出会う人々と一緒に磨き、参加者とともに作品を制作するプロジェクトは、これまで約150か所で行われ、およそ2万人が参加している。



△ 参考 URL



03 中国 スマート・スポーツ公園

福建省福州市にある西河スマート・スポーツ公園がこのほど、リニューアルされて一般開放された。同公園では、太陽光発電を利用したスマート健康器具を導入。運動しながらディスプレイ上で運動時間・歩数・消費カロリーなどの各種データをリアルタイムで確認することができ、多くの市民がトレーニングに訪れている。



△ 参考 URL



04 川崎市 子ども夢パーク

夢パークでは子どもが「やりたい」と思ったことにチャレンジできるように、できるだけ禁止事項をつくらないで「自分の責任で自由に遊ぶ」ことを大事にしている。

夢パークは子どもの「やりたい」気持ちを軸に毎日変わっていく。子どもも大人も利用しているみんながつくり手になり、つくりつづける施設。



△ 参考 URL



05 天理駅前広場 コフファン

奈良県天理市にある JR・近鉄天理駅の駅前広場は、まちの元気をつなぐ、にぎわいづくりの拠点。古墳を想起する野外ステージや大型遊具、カフェや観光案内などの機能を備え、イベントの開催や観光・ものづくり、農業情報の発信、近隣住民の憩いの場として活用されることで、周辺地域のにぎわいの循環を生むことを目的としている。



△ 参考 URL



06 長野県立美術館 霧の彫刻/中谷芙二子

《霧の彫刻》とは、特殊なノズルから高圧力で水を噴出させ、人工的な「霧」を大量に発生させて制作する「彫刻」作品である。生成された大量の霧は、その場の地形や気象の影響で、揺らぎ、拡散しながら全てを蔽い尽くし、周辺の風景を白い世界に包み込む。鑑賞者は、その中に踏み入れ、気象のわずかな変化を視覚化しながら漂い続ける霧を体感することのできる、自



△ 参考 URL

