

第11回 にぎわい創出検討部会

令和4年9月1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12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11回となる本会では、第3回ウォークアブル推進協議会での意見をもとに、出席者同士での意見交換・対応策の検討を行った。さらに、それぞれの意見や参考事例を全体に共有しながら、空間利活用のデザイン再検討を行った。

今回のWSの議題

第3回ウォークアブル推進協議会での意見・コメント
に対するエリア全体または各エリアの
空間利活用デザインの見直し

01 協議会での意見・コメントの共有

8月30日第3回ウォーカブル推進協議会が開催され、これまでに検討部会で議論してきた空間利活用デザイン検討、キャッチフレーズの報告を行った。

協議会での意見やコメントを共有し、各自で現段階のデザイン案を様々な観点で見直す。

02 意見交換と全体討論による対策案の検討

協議会でのコメントに対する意見やアイデアを隣の人と交換した。

その後、全体討論を行い、出た意見から特に再検討が必要とされるエリア・キーワードを中心に意見や参考事例を出し合った。



0

協議会での意見・コメント

第3回 宇部市常盤通りウォークブル推進協議会

- ・7箇所のエリア毎のコンセプトと整備方針案を協議会に提案した。
- ・「みんなが自由につかえる「ときわTerrace（通称：T-Terrace）」をキャッチフレーズとして決定する。

(全体エリア)

- ・全般的に**樹木が少ない**のではないかと。
- ・ガードレール(横断防止柵)の色・低木との**組み合わせ**はどうしたいかと。
- ・**ウッドデッキの劣化問題・維持管理**について。
ウッドデッキの木材は天然なのか？樹脂なのか。
- ・**アーバンスポーツ**を楽しめる空間が少ないのではないかと。
- ・エリア毎の特徴がわかるが、**エリア間つながり**どうするのか。
- ・障害者への配慮や**バリアフリー**等はどのように盛り込まれているのか。

(ヒストリア宇部前)

- ・**桃色レンガ**を使用したデザインはどのようにするのか。
- ・電源・水度設備はどのように配置するのか。
- ・ヒストリアの駐車場との**一体的な整備**。

(旧井筒屋前)

- ・**樹木がすくない**のではないかと。
- ・**セットバック**の最小限・最大限のイメージについて。

(キッズラップ・中津瀬神社前)

- ・**通行止め**は「**反対**」であるため、その**対案**はどうするのか。
- ・**噴水の管理問題**はどうするのか。
- ・神社に訪れる年齢層への配慮をしているか。
- ・横断歩道は**2つ必要**なのか。
- ・子供の安全面での**横断防止柵**の作り方 + デザイン性とは。



協議会での意見・コメントに対する意見交換・対応策の検討

- ・スラップライン、パンプトラックを設置したい。
- ・ボスティビルド前にアーバンスポーツエリアを設置したい。パンプトラックを設置する。チャレンジショップのコンテナを設置し、その屋根からすべるようなダイナミックなものが理想である。
- ・スケートボードは、石のベンチを見つけて、面白い技をするのが面白い。
都市のスキマで遊ぶ感覚が楽しい。
- ・恩田のスケートパークとの差別化するために、ゆるいアーバンスポーツエリアがあっているのではないか。

検討エリア：ボスティビルド前・市役所前



スラップライン



パンプトラック



尼崎市スケボー体験会



WSの様子

議題

2

植栽

協議会での意見・コメントに対する意見交換・対応策の検討

- ・現状の計画よりも芝生は、増やさなくてよさそう。
- ・旧井筒屋前は、木は増やしても、2~3本ではないか。
- ・低木(1m以下)は視線の邪魔になるので、置かない方がよい。
- ・現在、植樹帯が歯抜け状態なので、植樹帯の足元を緑でうめていくと、“森感”がでるのではないか。

議題

3

キッズラップ・中津瀬神社前

協議会での意見・コメントに対する意見交換・対応策の検討

- ・商店街への入口となる道路を一方通行や許可証等を実験的におこなっていき、通行止めに対する話し合いを行うことによって折り合いをつけていくことが重要である。
- ・現在、実現不可能であっても、将来的に実現できるよう空間を残しておくべきである。
- ・中津瀬神社のトイレを整備する。

M1



WSの様子

協議会での意見・コメントに対する意見交換・対応策の検討

- ・“仮設” をキーワードにファニチャーやエリアを設置していく。例えば、宇部市役所前に設置する「UBE」のモニュメント、各エリアに設置可能なステージ等。
- ・“ウォーカブル” を実現するために、エリア全体に 100m ごとに何かを置くのはどうか。
- ・夜の照明が明るいため、ウォーキング・ランニングコースに適している。また、夜間の道路交通量が少ないことをいかして、片方の通行を止め道路丸ごとランニングコースにするのはどうか。
- ・自動に出現するポールを設置することで、時間によって通行止めや道路中心線変更することを可能にする。
- ・全体エリアの柵やガードレールは、デザインのプロに設計してもらい、それを選ぶ形式がよい。

(市役所前)



福岡県大濠公園のランニングコース

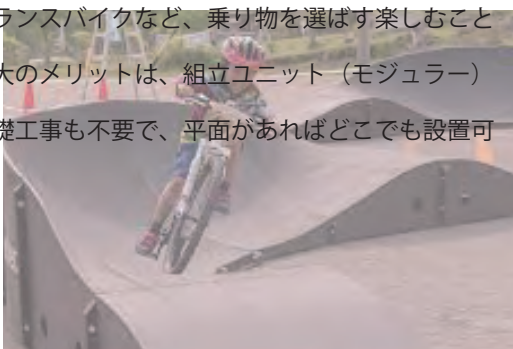


WSの様子

01 モジュラーパンptrラック

簡単に設置・解体ができる、移動式パンptrラックコースで、パーツの組み合わせによって様々なレイアウトが可能。

MTB/BMX/スケートボード/インラインスケート/キックスケーターやバランスバイクなど、乗り物を選ばず楽しむことができる。最大のメリットは、組立ユニット（モジュラー）スタイル。基礎工事も不要で、平面があればどこでも設置可能である。



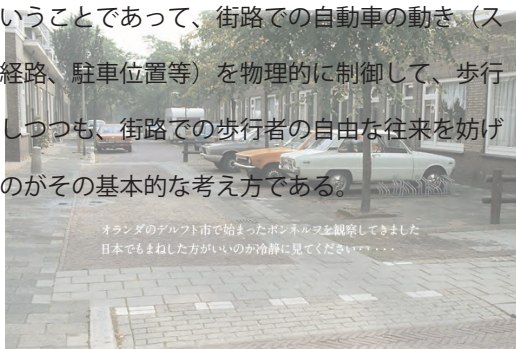
△ 参考 URL

02 ボンネルフ

ボンネルフ（またはボンエルフ）とはオランダ語で Woonerf と表記、「生活の庭」を意味する。単純に歩道と車道に分離するのではなく、一本の街路を共有しながら相互の安全と利便を確保するということであって、街路での自動車の動き（スピード、走行経路、駐車位置等）を物理的に制御して、歩行者に注意を促しつつも、街路での歩行者の自由な往来を妨げない、というのがその基本的な考え方である。



△ 参考 URL



03 ハンディウッド

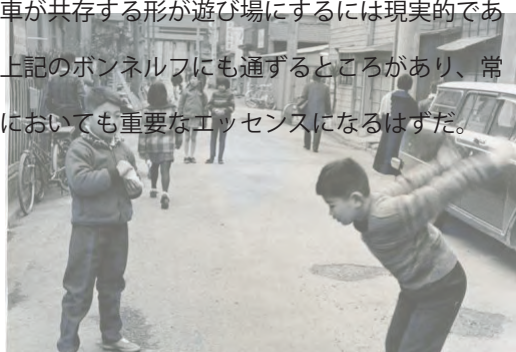
ハンディテクノは、使い終わった木とプラスチックを「燃やさない、捨てない」という理念のもとに、100% リサイクル原料で生産される再生木材「ハンディウッド」の普及を目指している。デッキや木道、ルーバーやフェンスなど、様々な用途に使用されている。



△ 参考 URL

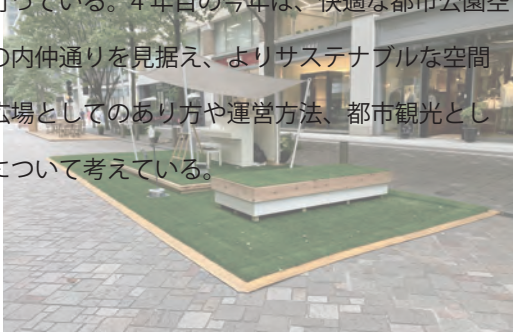
04 子供の遊び場としての「道」

かつて道路は、子供の貴重な遊び場であった。子供は道路で遊ぶことでいろいろな出来事に出会い、社会の成り立ちを知り、そのルールを身につけるのではなからうか。車社会となった現代では歩車が共存する形が遊び場にするには現実的である。それは、上記のボンネルフにも通ずるところがあり、常盤通りの整備においても重要なエッセンスになるはずだ。



05 丸の内ストリートパーク

Marunouchi Street Park は、丸の内仲通りの公園空間としてのあり方や活用方法を検証する社会実験。2019年からスタートし、天然芝を敷いたり、屋外ワークスペースを設置するなどの取り組みを行っている。4年目の今年は、快適な都市公園空間としての丸の内仲通りを見据え、よりサステナブルな空間作りを実践。広場としてのあり方や運営方法、都市観光としての場づくりについて考えている。



△ 参考 URL