

第12回 にぎわい創出検討部会

令和4年9月15日(木) 16:00～

ポスティビルド3階研修室

出席者 部会長 + 部会委員 11名

今回のWSの目的は？

ウォークブル、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12回となる本会では、第11回での議論内容を反映した空間デザイン案に対して再議論を行い、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案の方向性**をまとめていった。

今回のWSの議題

前回の議論内容を反映した空間デザイン案を基に
再議論を行い、次回協議会への検討部会としての案を固める

01

前回からの図面修正内容の説明

第11回ウォークア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。

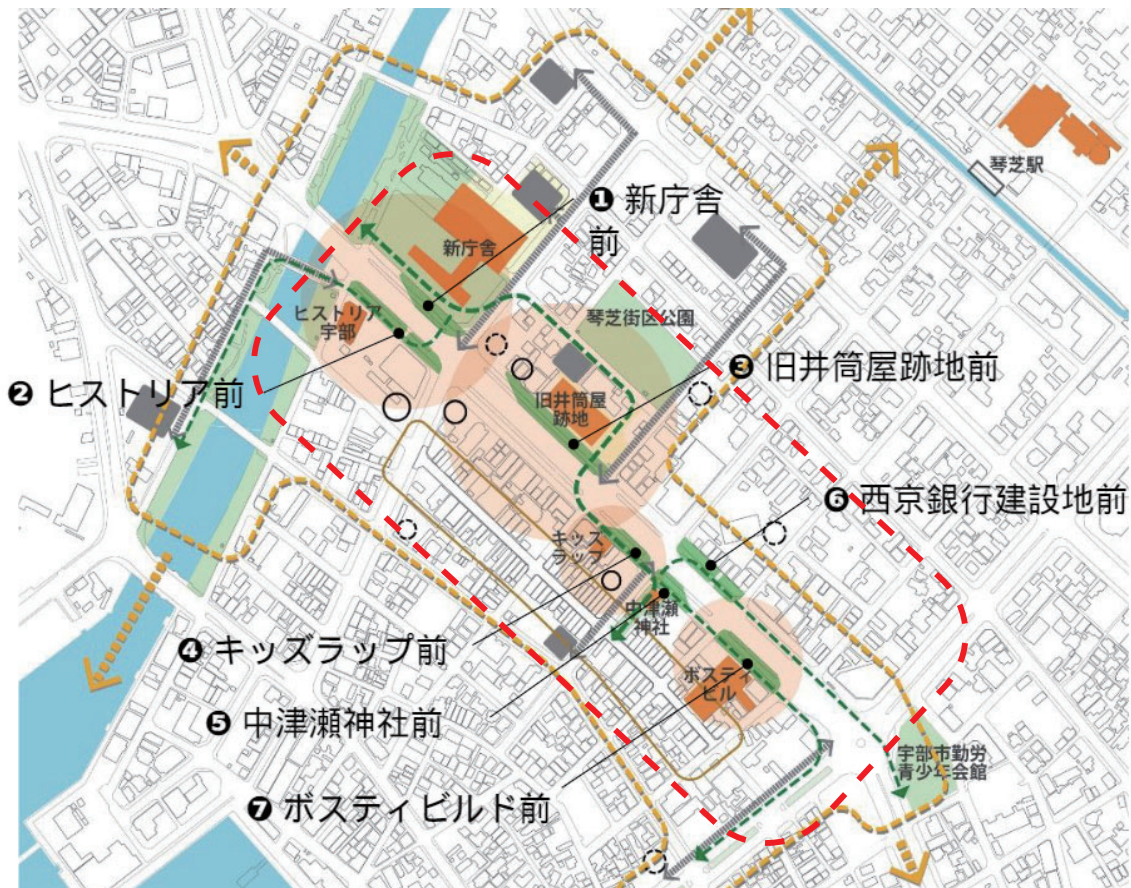
協議会での意見やコメントを共有し、各自で現段階のデザイン案を様々な観点で見直す。

02

空間利活用デザイン検討

前回での議論内容を反映した空間デザイン案に対しての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やデザインを中心に意見を共有して最終的な空間利活用案の方向性を固めていった。



0

前回からの図面修正内容の説明

① 市庁舎及びヒストリア宇部前

- ・ヒストリア宇部側の真締川公園部分の一体的なデザインの追加
- ・新川橋の昔の都市軸（歴史の軸）に合わせた桃色レンガの舗装の配置
- ・新庁舎側のアーバンスポーツエリアの配置がやや難しい。
→ 100周年の彫刻「音」のコンセプトとズレがある。

② 旧井筒屋前

- ・樹木の数を増やす。
- ・セットバックの最小限・最大限のイメージについて。

③ キッズラップ及び中津瀬神社前 & 西京銀行建設地前

- ・車の通行は現状通りで、国道乗り入れ部の舗装材を歩道と合わせ一体感を出す。
- ・イベント時は仮設的な活用を検討する。
- ・水を溜めないかけ流し、せせらぎのような形状で検討

④ ポスティビルド前

- ・アーバンスポーツエリアの追加
- ・仮設的な利用を考える（パンプトラック / スラップライン / スケボー）
- ・都市の隙間を楽しむ（恩田スポーツパークと差別化）



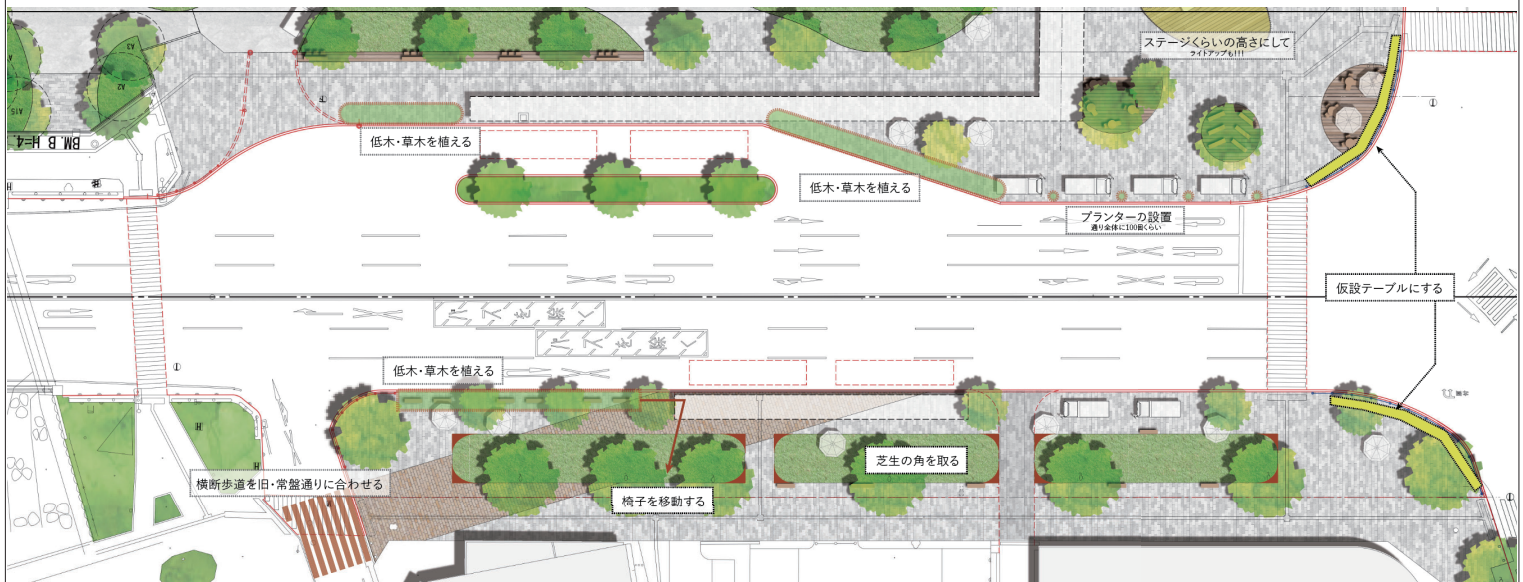
前回の議論内容再デザインに対する意見交換と検討事項について

【新庁舎 前】

- 新庁舎の前に、大きめのプランターをエリア全体に配置して統一感を出す。
- 緑を見直して、道路沿いに低木や草木を植えて「歩いて気持ち良い空間づくり」を行う。
- 交差点に軽く滞留しやすい仮設のテーブルを設ける。
- 宇部のサインオブジェは、ステージくらいの高さで、ライトアップする。
- 子供が遊んで親しめる大型遊具が無いので、そういった彫刻が置かれたら良いのでは？

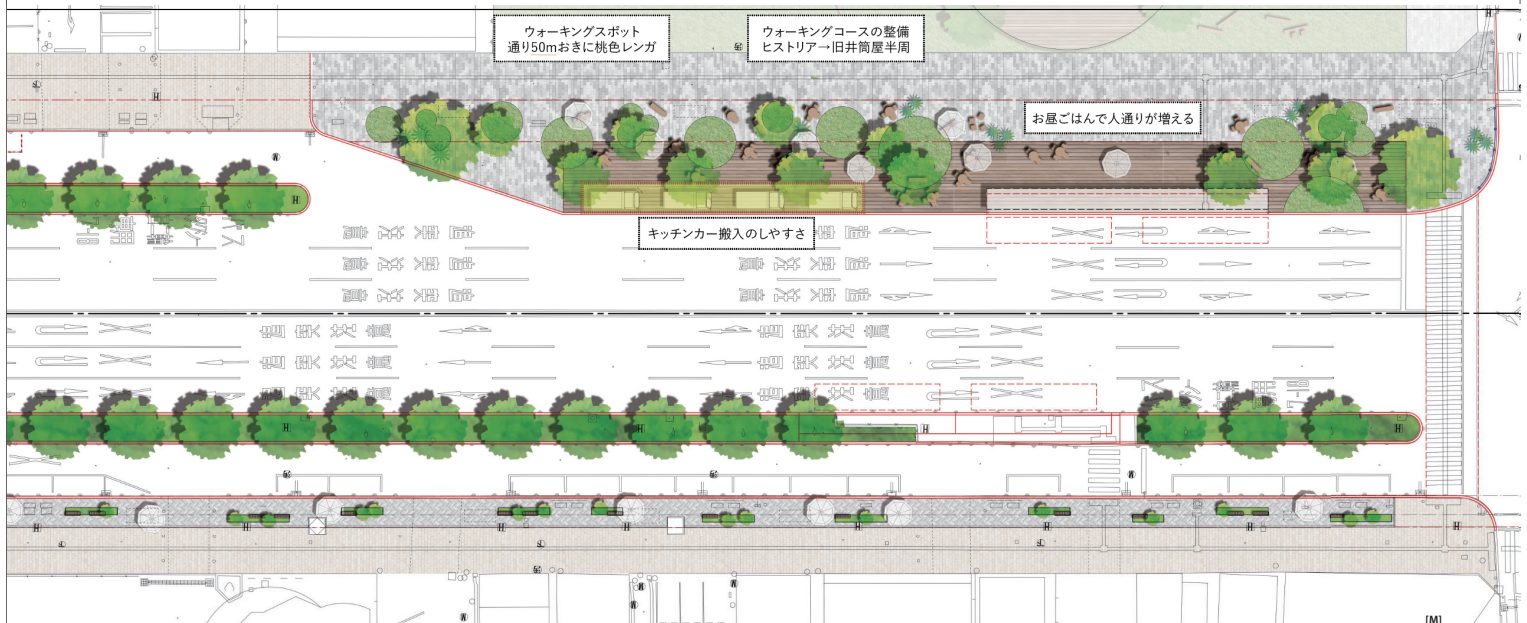
【ヒストリア宇部 前】

- 新川橋の昔の都市軸に合わせて路面の舗装を変えるということで、横断歩道も変更する。
- 道路沿いのベンチは、あまり居心地が良くないので芝生エリアの木陰に移動する。
路面沿いには、低木と草木を植える。
- 芝生は、角は踏まれて枯れやすいので角の部分はなくす。



前回の議論内容再デザインに対する意見交換と検討事項について

- 日常的には、お昼ごはん時に人通りが増える空間として多世代交流拠点がある。
- キッチンカーの搬入しやすさを考えて
- ウォーキングコースの整備を行って、ヒストリア宇部から旧・井筒屋までの周回できるコースなど常盤通り内に様々なコースを設定する。
- ウォーキングスポットとして、通りの 50m おきに桃色レンガの舗装を施す。



前回の議論内容再デザインに対する意見交換と検討事項について

【キッズラップ・中津瀬神社前】

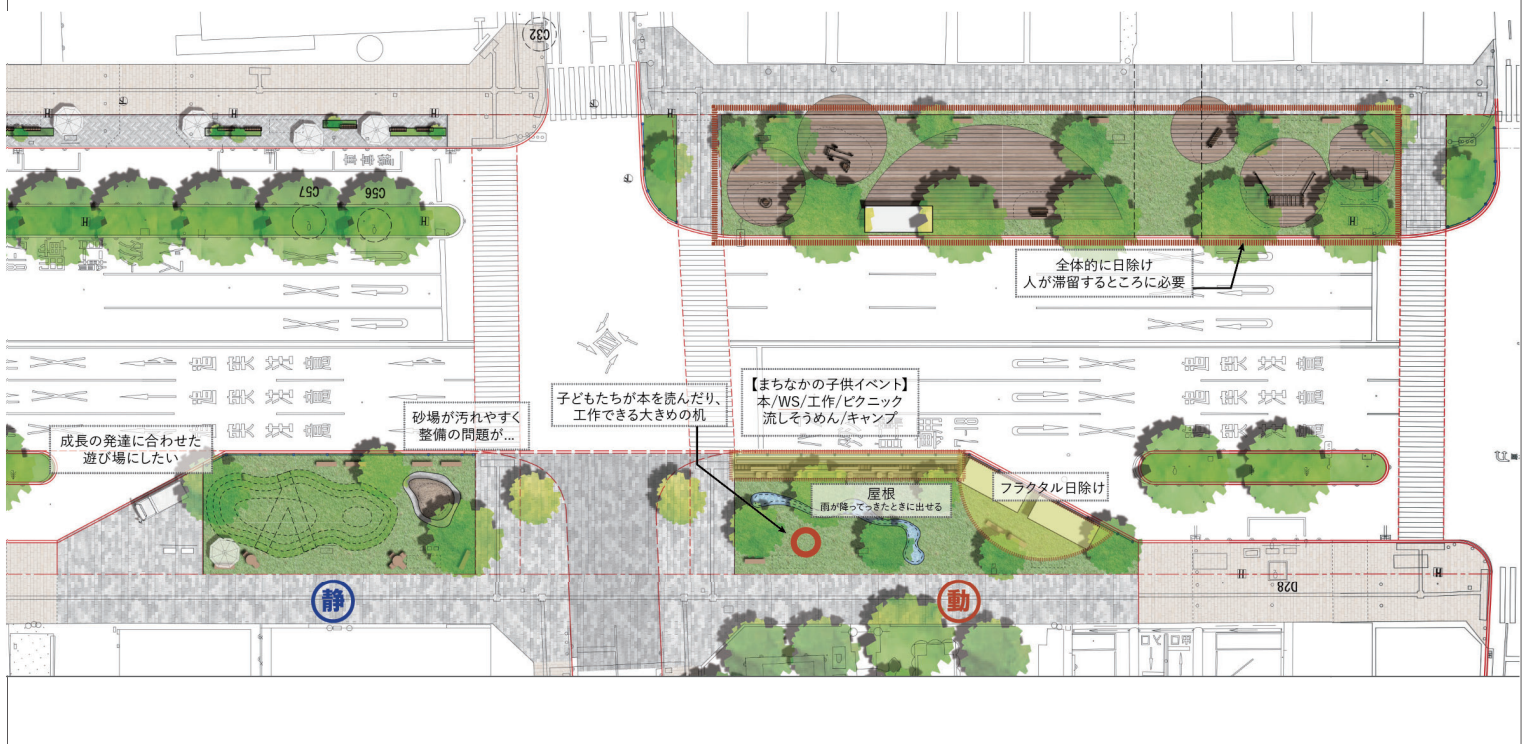
● キッズラップ前は、「静」的な遊び場、中津瀬神社前は「動」的なまちなかの子供イベントが行われるような場所になる。

● フラクタル日除けという、日差しや強風を軽減する屋根を設けることで天気に関係なく活動的に遊びやすい空間や、子どもたちが本を読んだり、工作ができる大きめの机などがあれば活動が促進されるのではという意見が出た。

● 成長の発達に合わせた遊び場になるような工夫があればという意見が出た。

【西京銀行前】

● 通りの中では日当たりが強い場所に成るので、植樹だけでなく人が滞留するところには全体的に日除けが必要だという意見が出た。



前回の議論内容再デザインに対する意見交換と検討事項について

● スケートボードのエリアがデザイン修正により幅 6 メートル、長さ 42 メートルの広さが妥当かどうかについてスケートボードの活動をしている部会メンバーの意見を交えて討論した。

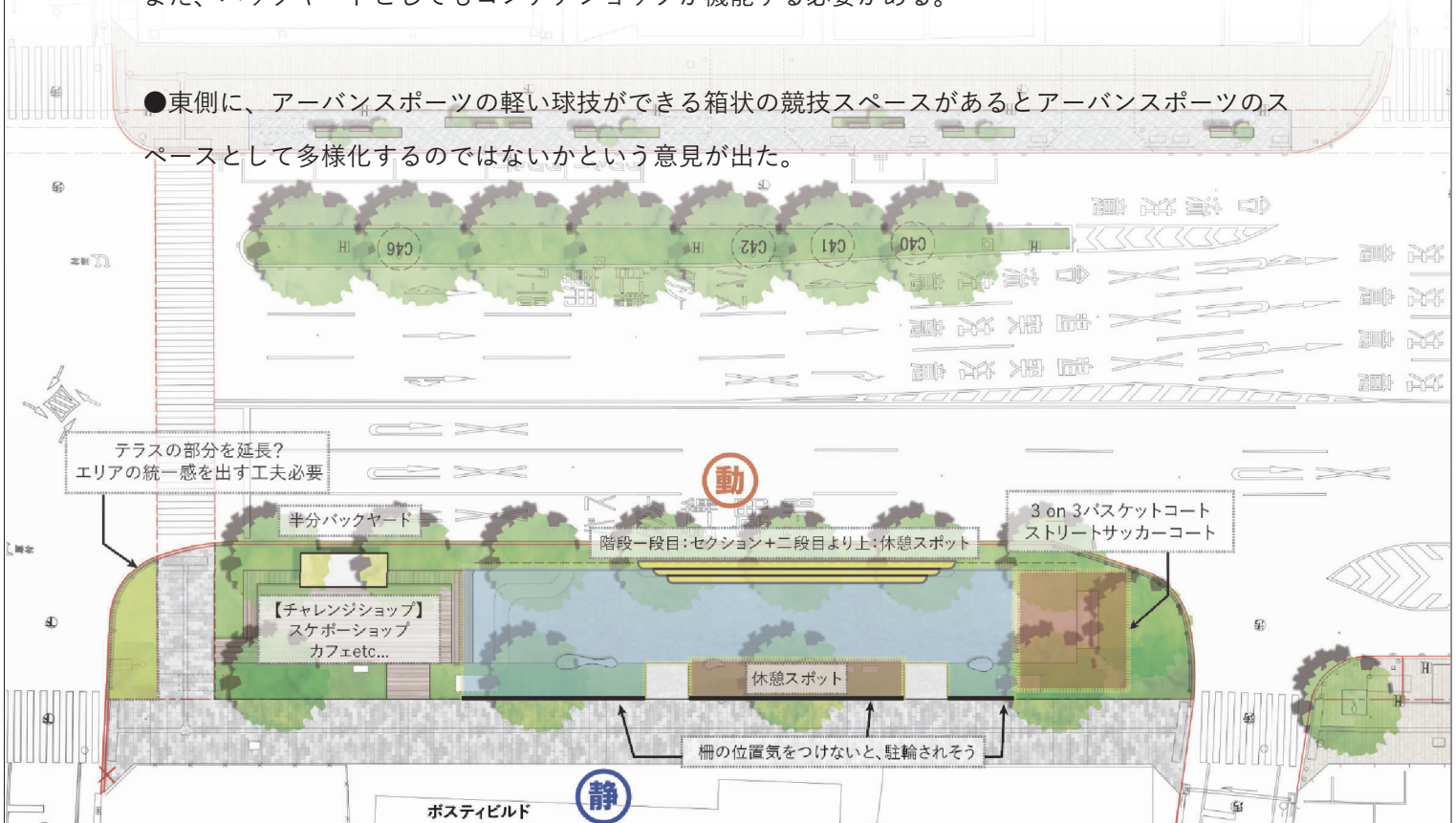
- ・ 大会などを行うときには、そのくらいの広さが確実にほしいと考える。
 - ・ 休憩スペースを外に作っても、出入りが面倒で中に滞留すると思われる。
- スケートボードのセクションを兼ねた階段などを設けることで上段で休憩するなどあると思う
- ・ 柵は、道沿いにしないと駐輪スペースとして利用されそう。

● <若者が集う森のような空間>というエリアコンセプトを基に、ボスティビルドの中は学生が勉強を行うなどの「静」的な活動をする場所としたとき、対象的に公園化エリアは「動」的な若者の活動的な場所にしようと言う意見でまとまった。

● チャレンジショップとして出すお店は、集う若者の需要に合わせたショップが誘致されれば良いのではないかという意見がでた。

また、バックヤードとしてもコンテナショップが機能する必要がある。

● 東側に、アーバンスポーツの軽い球技ができる箱状の競技スペースがあるとアーバンスポーツのスペースとして多様化するのではないかという意見が出た。



01 ストリートサッカー

欧州では1人対1人、3人対3人など少人数で楽しめるコートが公園などに設置されていたり、公園や広場に仮設でコートを作りサッカーを楽しんでいる。欧州の子供たちの健全な成長や創造性を育むこうした場所や取り組みは、かつて路上で行っていたストリートサッカーにルーツがある。



△ 参考 URL

02 BE KOBE

「BE KOBE」は、阪神・淡路大震災から20年をきっかけに生まれた、「神戸の魅力は人である」という思いを集約したシビックプライド・メッセージ。

新しいことに挑もうとする人や気持ちを愛する、そんな神戸を誇りに思うメッセージとして広めている。

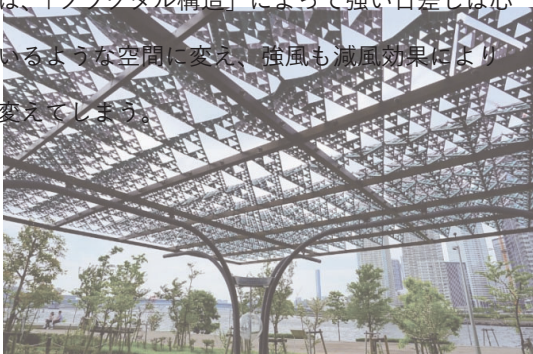


△ 参考 URL

03 フラクタル日除け

フラクタルとは自然界が長い年月をかけて作りだした構造で、葉脈の模様、樹木の枝分かれ等、図形の部分と全体が自己相似になっている幾何学の概念。

この日除けでは、「フラクタル構造」によって強い日差しは心地良い木陰にいるような空間に変え、強風も減風効果によりそよ風程度に変えてしまう。



△ 参考 URL

04 山口県内の水遊びスポット

びしょ濡れになって遊べるスポットは、子どもたちに大人気。スポットとしては、①徳山駅前・②防府駅に隣接する公園の中・③一の坂川交通交流広場（山口市）・④中央公園、⑤下関の乃木浜総合公園の親水広場などが代表的である。



△ 参考 URL

05 アーバンスポーツ

「エクストリームスポーツの中で都市での開催が可能なもの」として、音楽、ファッションなど遊び感覚の高い若者文化とともに進化するものと捉えることができる。

種目としては、ボルダリング、BMX、スラックライン、パルクール、トランポリン、スケートボード、3 on 3 競技。



△ 参考 URL

06 エクストリームスポーツ

離れ技を売りとする過激な競技のこと。「極限、過激」の意味を持つ Extreme からきている。

アクロバティックな技が魅力の競技群。音楽やファッションとの結びつきが強く、若者を中心に世界中で支持されています。エクストリームスポーツの種類は、バンジージャンプや自転車競技・BMX など



△ 参考 URL