

呉まちなか公共空間デザイン計画に基づく取組の進捗状況について

蔵本通り及び堺川沿いの中央公園一帯の公共空間（以下「まちなか公共空間」といいます。）については、人中心のウォークアブルな空間として再構築を図るため、令和6年9月に「呉まちなか公共空間デザイン計画」（以下「デザイン計画」といいます。）を策定しました。その後、同年10月からデザイン計画でリーディングエリアに位置付けた北側エリアにおいて、呉市まちなか公共空間社会実験（以下「社会実験」といいます。）等に取り組み、これらを踏まえながら当該北側エリアの再整備や新たな運営の方向性をとりまとめた「呉まちなか公共空間基本デザイン」（以下「基本デザイン」といいます。）の策定を進めてきました。

本報告は、デザイン計画に基づくこれらの取組の進捗状況や今後のスケジュールについて報告するものです。

これまでの経過

令和5年10月 ～令和6年8月	呉まちなか公共空間デザイン会議（以下「デザイン会議」といいます。）の開催（デザイン計画の策定等に向け4回開催）
令和6年6月	産業建設委員会において行政報告（デザイン計画（素案））
令和6年6月 ～令和6年7月	デザイン計画（素案）に対する市民意見の募集
令和6年9月	産業建設委員会において行政報告（デザイン計画（案）） デザイン計画の策定
令和6年10月 ～同年11月	社会実験「OH!!GOOD KURE HOURS」の実施
令和6年10月 ～令和7年1月	呉市まちなか公共空間デザインワークショップ（以下「ワークショップ」といいます。）を開催 （10月・12月・1月に計3回開催）
令和7年7月 ～令和8年5月	基本デザインの策定検討 （デザイン会議の開催（3回開催））

1 デザイン計画（令和6年9月策定）の概要

(1) 計画の目的

まちなか公共空間を多様な人が出会い、交流し、滞在することができる、人中心のウォークラブルな空間として再構築を図るため、まちなか公共空間の管理・運営及び整備に関する取組の方向性を示すとともに、呉市、広島県、市民、民間事業者等がともに目指すビジョンとして令和6年9月にデザイン計画を策定しました。

(2) 計画の概要

ア 未来ビジョン

「OURS～呉の魅力を高め、日常の暮らしを豊かに～」をコンセプトとしています。

イ 管理・運営及び整備の方針

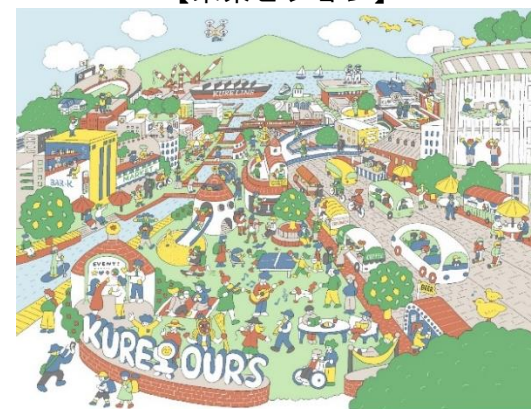
未来ビジョンの実現に向けた取組方針として、アクティビティとコンテンツの方針，空間の再構築の方針，デザイン・設えの方針及び空間のマネジメントの方針を定めています。

空間の再構築の方針では、三つのゾーンコンセプトを設定しています。

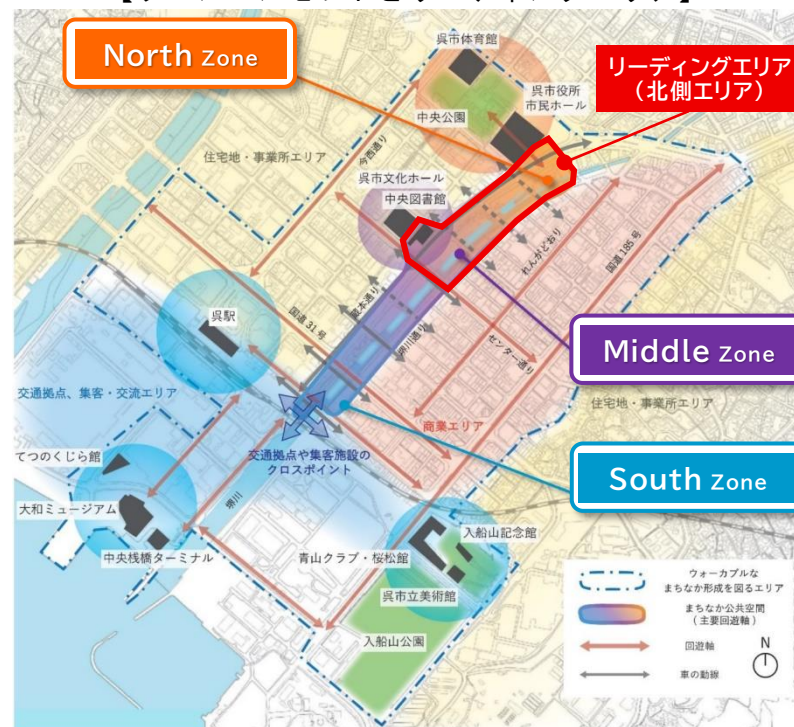
ウ アクションプラン

呉市役所前から呉市中央図書館前までのNorth Zone及びMiddle Zoneの一部のエリア（以下「北側エリア」といいます。）を再整備等に取り組みリーディングエリアとして位置付け、社会実験等を通じて基本デザインを策定していくこととしています。

【未来ビジョン】



【ゾーンコンセプトとリーディングエリア】



ゾーン	ゾーンコンセプト・考え方
North Zone	市民の生活を豊かにする場として、憩いや多様な遊び、挑戦など、日常使いを中心とした機能を強化
Middle Zone	学びや文化・芸術活動を育む場として、文化・芸術活動を支援する機能を強化
South Zone	人の流れを創出する場として、呉のまちなかを訪れる人を迎える機能を強化

2 基本デザインの策定に向けた取組

(1) 策定に向けた取組



(2) 社会実験の実施

ア 実施概要

社会実験は、北側エリアを対象として、デザイン計画で定める取組の効果・課題の検証を行うとともに、利活用に取り組むプレイヤーの発掘と関係者のつながりを創出することを目的として実施しました。

【実施期間】令和6年10月11日（金）から同年11月10日（日）まで

【実施概要】デザイン計画で定める方針やゾーンコンセプトを踏まえ、滞在環境の一時的な整備と併せ、多様な遊びや挑戦などを誘発する取組を実施しました。

① 売店建物を利用した まちなかHUBの設置



パークマネージャーの常駐、遊具の貸出し、フリースペースとしての開放、カフェの運営、情報発信等

② 空間内へのアクティビティとコンテンツの導入



ベンチ・テーブル、テント、人工芝の設置、遊ぶ機能（遊具等）の導入、市民等の参加による多彩なアクティビティ（チャレンジ環境の創出；27者）や飲食機能の導入（7者）

④ 公園空間の一体化 (橋の歩行者専用化)



弥生橋及び楓橋の車両の通行規制を実施し、滞留空間を創出

③ 水辺空間の活用 (駐車場の一部公園空間化)



中央公園7ブロック左岸側の市営駐車場へ滞留空間を創出（ベンチ・テーブル、飲食機能を設置）

⑥ 意識調査や滞在者調査

アンケート調査、交通量の測定、滞在者の行動調査等（広島大学と連携）

⑤ ハレの場の創出



街の森のアトリエ
(10/12・13)、
くれ食の祭典
(11/10)



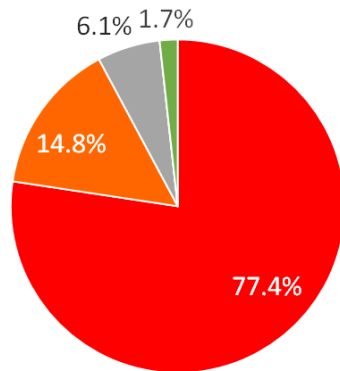
イ 社会実験の結果

目的	結果
○デザイン計画で定める取組の効果・課題の検証	<ul style="list-style-type: none"> ・パークマネージャーの常駐や道路の歩行者空間化などに関する評価は約90パーセントの人が良い取組であると評価。交通規制による交通への影響は見られなかったが、楓橋の交通規制については反対意見も見られた。 ・滞在を促す空間づくりやチャレンジ環境の創出等によって、滞在時間の変化が見られるとともに、日常生活の営みの充実感が増すなど暮らしの豊かさを実感する意見が見られた。 ・起業等に向けたステップアップや空間内における消費活動、商店街周辺エリアへの回遊など地域経済への効果も期待できる。 ・本格的な整備と併せた持続可能な運営体制を検討する必要がある。
○プレイヤーの発掘と関係者のつながりの創出	<ul style="list-style-type: none"> ・新たな出会いやつながりが生まれるとともに、まちづくりに参画することへの意識の醸成と新たな取組への展開が見られた。

【社会実験における調査結果の一部抜粋】

●パークマネージャーの常駐に関する評価

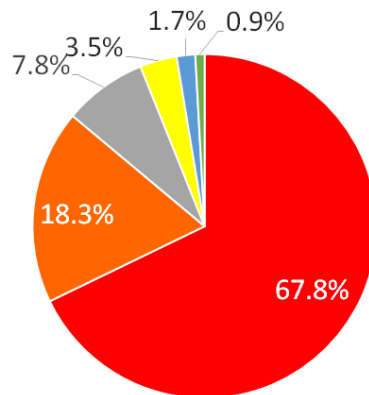
⇒約92%が良い取組であると回答



■ とても良い
■ どちらとも言えない
■ 非常に良くない

●道路（橋）の歩行者専用化に関する評価

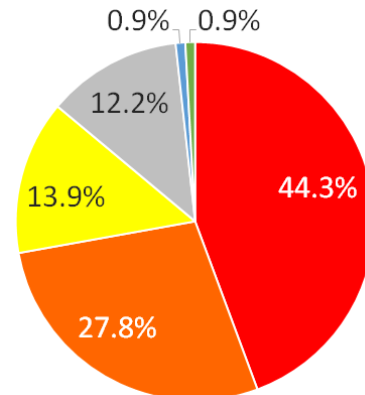
⇒約86%が良い取組であると回答。交通への影響は見られなかったが、楓橋の交通規制に対する反対意見も見られた。



■ とても良い
■ 良い
■ 良くない
■ 未回答

●滞在時間の変化

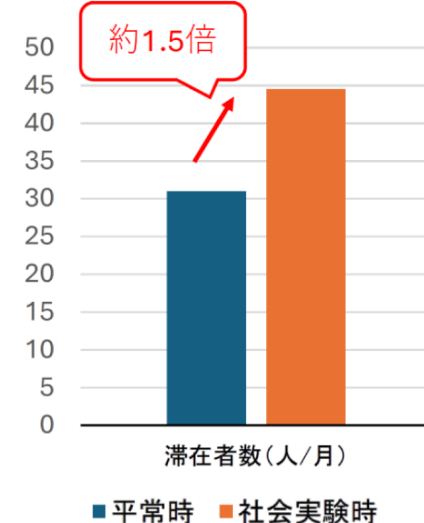
⇒約86%が滞在時間が長くなったと回答



■ 1時間以上長くなった
■ 30分～60分程度長くなった
■ 10分～30分程度長くなった
■ あまり変わらない
■ 短くなった
■ 未回答

●周辺への影響調査（ビッグデータを活用した調査）

⇒公園滞在者の商店街周辺エリアへの回遊行動が増加



(広島大学都市・建築計画学研究室)

(社会実験アンケート調査結果 N=115)

(3) ワークショップの開催

ア 開催概要

北側エリアを対象として、導入する機能や施設配置等を検討するに当たり、市民意見を取り入れるためのワークショップを開催しました。

【開催日】令和6年10月20日（日）、同年12月8日（日）、令和7年1月26日（日）

【実施概要】参加登録者26名が三つの班に分かれて意見交換を実施し、施設配置図を作成

イ ワークショップの結果

三つの班の主な提案内容は、次のとおりです。

エリア	A班	B班	C班
蔵本通り	<ul style="list-style-type: none"> 桜並木やウォーキングロード（健康遊具等）の整備 植栽の見直しによる公園の見通しの確保 	<ul style="list-style-type: none"> 花壇や野菜菜園の整備 歩道と公園の段差解消（バリアフリー化） 	<ul style="list-style-type: none"> デザイン化された街灯の整備やイルミネーションの設置 植栽の見直しによる公園の見通しの確保
堺川通り	<ul style="list-style-type: none"> 堺川沿いの駐車場を廃止し、テラス席を整備 	<ul style="list-style-type: none"> テラス空間やWi-Fi設備、自転車走行レーンの整備 	<ul style="list-style-type: none"> 桜並木や川沿いの休憩スペースの整備
公園ブロック間の市道（橋りょう）	<ul style="list-style-type: none"> 弥生橋筋・楓橋筋の歩行者空間化 	<ul style="list-style-type: none"> 弥生橋筋・楓橋筋の歩行者空間化 	<ul style="list-style-type: none"> 各橋りょう区間について時間規制による歩行者空間化
中央公園 8ブロック （呉市役所前）	<ul style="list-style-type: none"> 大人がくつろげる癒やしの空間（芝生広場・カフェ・花壇等の整備） 	<ul style="list-style-type: none"> 親子で憩える、どんな子どもも遊べる空間（遊具・清潔なトイレ・屋根付休憩スペース等の整備） 	<ul style="list-style-type: none"> 家族みんなで遊び憩える空間（屋根付休憩スペース・清潔なトイレ・レストラン等の整備）
中央公園 7ブロック	<ul style="list-style-type: none"> 多世代が集い楽しめる活気あふれる空間（ツリーハウス等の整備） 	<ul style="list-style-type: none"> 大人も集える空間（芝生広場・屋根・水上ステージ等の整備） 	<ul style="list-style-type: none"> 家族みんなで遊び憩える場所（ツリーハウス・木製遊具等の整備）
中央公園 6ブロック	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ（バスケットボール等）を満喫できる空間や屋台の出店等のチャレンジ広場 	<ul style="list-style-type: none"> 大人も集える空間（多目的スペース・屋台の出店等の広場） 	<ul style="list-style-type: none"> みんなで遊べる、スポーツができる空間（バスケットボール・卓球等）
中央公園 5ブロック （中央図書館前）	<ul style="list-style-type: none"> 様々な遊びを楽しめる、子どものための空間（遊具・アスレチック・青空図書館等の整備） 	<ul style="list-style-type: none"> 落ち着く静かな空間（軽食・休憩スペース等の整備） 	<ul style="list-style-type: none"> アートや文化を体験できる大人も憩える空間（青空図書館・カフェ等の整備）

(4) デザイン会議における意見交換

基本デザインの策定に向け、社会実験やワークショップの結果を共有し、意見交換を実施しました（令和7年7月9日、令和8年2月9日、同年5月18日）。

デザイン会議における主な意見は、次のとおりです。

エリア	主な意見
共通事項	<ul style="list-style-type: none"> ・緑陰等の日陰の確保や舗装の工夫などの暑熱対策，市民とつくる雨庭などによる雨水浸水対策 ・バリアフリー化の徹底 ・利用者からの要望が多いベンチ・テーブルの設置 ・情報発信の充実（エリアの情報掲示やSNSなどの活用，愛称の設定等による戦略的な情報発信） ・楓橋筋などの休日のみの交通規制の検討 ・川を中心に多様な人・機能・アクティビティが集まる場の確保 ・川の生き物観察などを支援する看板設置など親水機能の充実 ・レンガ調の舗装の継承と植栽などを含めた心地よさの演出 ・呉駅からの人の流れを誘発するような目的地となる空間
蔵本通り	<ul style="list-style-type: none"> ・植栽の見直しによる公園の見通しの確保
堺川通り	<ul style="list-style-type: none"> ・公園と商店街へ相互に人の流れを創出する仕掛けとして，駐車場空間を広場化し，川沿いへテラス席等を設置
中央公園 8ブロック (呉市役所前)	<ul style="list-style-type: none"> ・遊び道具の貸出しやイベント窓口等を担うまちなか交流拠点の設置及びパークマネージャーの常駐 ・移動式遊具の設置や遊具エリア内を年齢別にゾーン分け ・こどもから大人まで誰もが利用できるカフェや雨天・猛暑日でも遊べる屋内スペースの整備 ・芝生広場などテントの使用やイベント利用が可能な多目的スペースの整備 ・既存売店建物の貸しスペース・チャレンジショップ等としての活用 ・こどもだけではなく，大人の遊びと挑戦を支援する機能の確保
中央公園 7ブロック	<ul style="list-style-type: none"> ・川辺を意識した遊具やインクルーシブ遊具の設置
中央公園 6ブロック	<ul style="list-style-type: none"> ・まちなか公共空間全体の中心に近いエリアへ管理者の配置及び観光案内所の設置
中央公園 5ブロック (中央図書館前)	<ul style="list-style-type: none"> ・自然や本を楽しみながら軽食が食べられるカフェスペース・屋根付きの青空図書館の整備 ・自ら創作し，見て刺激を受けられるアート体験・展示を行う建物空間の整備 ・人を呼び込むオープンな空間と静かに過ごす空間のすみ分け

3 基本デザイン（案）

(1) 基本デザインの構成

項目	主な内容	基本デザイン（案） 掲載ページ
1 基本デザインの基本的な考え方	・ 基本的な考え方	P 2
2 基本デザイン		
(1) 北側エリアのコンセプト	・ エリアのコンセプト	P 4
(2) 空間の再構築の方針図	・ ゾーンコンセプト等	P 8～
(3) アクティビティとコンテンツの方針図	・ 導入機能や施設配置	P 12～
(4) デザイン・設えの方針	・ デザイン・設えについての考え方	P 28
(5) 空間のマネジメントの方針	・ 管理・運営についての考え方	P 29
(6) イメージパース	・ イメージパース	P 30～
巻末資料	・ 社会実験やワークショップ等の概要	巻末-1～

(2) 基本デザインの基本的な考え方（基本デザインP2）

北側エリアの再整備及び新たな管理・運営に向け、基本的な考え方をとりまとめたものとして基本デザインを策定します。デザイン計画に基づくことを基本として、社会実験で得られた知見，ワークショップで提案された市民意見及びデザイン会議における意見を踏まえながら策定します。

(3) 北側エリアのコンセプト（基本デザインP 4）

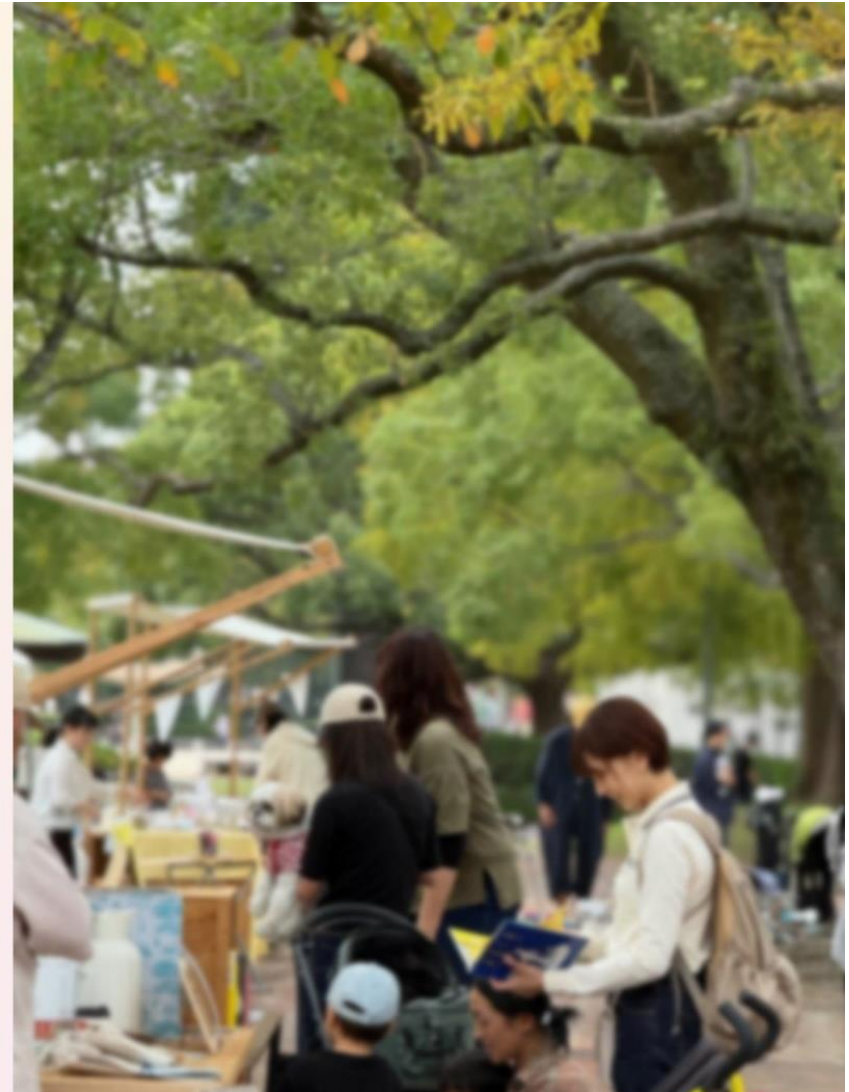
デザイン計画で示す未来ビジョンやゾーンコンセプト等を踏まえ、北側エリアのコンセプトを設定します。

わたしとまちが交わる場所

遊びや寛くつろぎ、挑戦、学び、文化・芸術活動といった暮らしの延長にある多彩な活動を柔軟に、寛容に受け容れることで、多くの人がこの場所かいわいで出会い、交わり、新たな価値や界かいわいを生みながら、まちなかは次の成長に向けた機運と熟度を高めていく。

こうして、まちなか公共空間が、わたしやあなたに開かれ、わたしとまち、あなたとまち、多くの人とまちが深く交わっていくことで、暮らしの豊かさや幸せを体感し、この場所からこのまちを好きになる。

さあ、今日はここで何をしよう。



(4) 空間の再構築の方針図（基本デザインP 8～）

主にデザイン計画に掲げる空間の再構築に関する四つの視点を踏まえ、次のとおり空間の再構築を図ります。

ア 再構築の考え方

ア 蔵本通り及び堺川通りの通行・滞在機能の強化

- ・歩道へのベンチやテーブル、クールスポット等の整備
- ・路面の整備
- ・蔵本通りにおいては特に、適切に並木を育成

●緑陰のある道路内の滞在空間



出典：ストリートデザインガイドライン（国土交通省）

イ 空間の一体性の強化①

- ・植栽の配置の見直しなどによって、道路と公園空間との分断を解消し、一体性を確保

●植栽による空間の分断



イ 空間の一体性の強化②

- ・弥生橋筋（市道本通4丁目2号線）の歩行者専用道路の指定による公園空間の一体化

イ 空間の一体性の強化③

- ・蔵本通りの路面の整備等による空間の一体性の確保

●歩道や広場と一体感のある車道のデザイン（姫路市大手前通り）



イ 空間の一体性の強化④

- ・ハレの日（イベント時等）における楓橋筋（市道本通4丁目1号線）や花見橋筋（市道本通3丁目1号線）の一時的な歩行者空間化

ウ 川沿いの滞在機能の強化

- ・水辺空間の機能強化を図るため水辺のゾーンを設定
- ・駐車場の一部を広場として整備

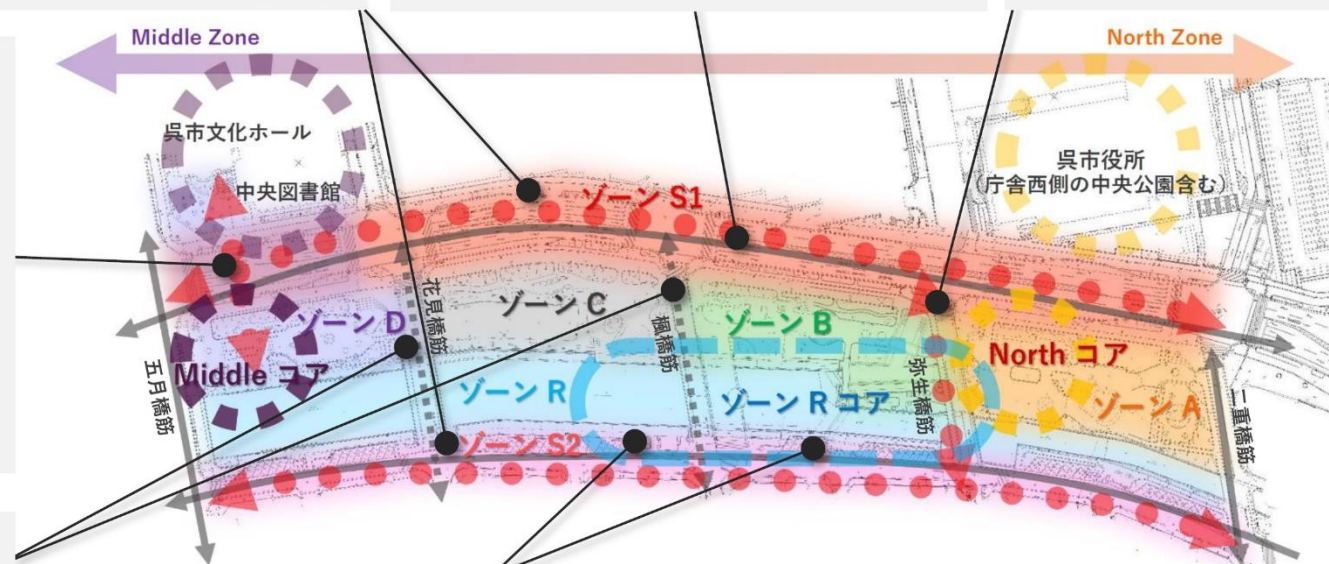
●川沿いの滞在空間



出典：MIZBERING ホームページ（今佐和子氏・浅見知秀氏記事）

エ ゾーンコンセプトの設定

- ・北側エリアの各ゾーンに整備コンセプトを設定（次ページ以降参照）
- ・North Zone や Middle Zone の中心を担う機能を配置するコアゾーンを設定



◀●●●▶ 歩行者の通行・滞在機能の強化

↔ 車の動線

イ ゾーンコンセプト

ゾーン B 冒険と憩いのゾーン

木々と川に囲まれた自然の中で、冒険心をかき立てる、また、心地よく憩う場

●大木の残るエリア



- ・既存の樹木と一体となったデッキ空間や冒険心をかき立てる場の導入
- ・川沿い空間などの滞在機能の強化
- ・遊びや滞在のみならず、文化・芸術活動の場として利用するなどアクティビティの多様化を図る。

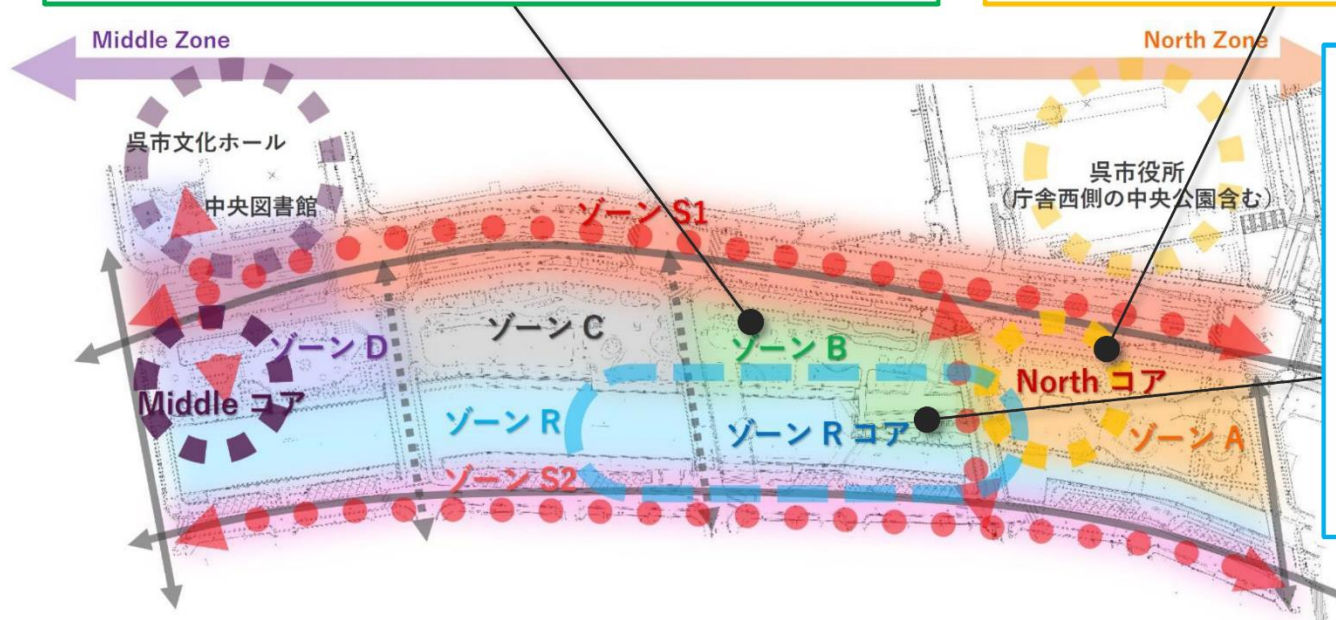
ゾーン A 遊びと挑戦のゾーン

多様な遊びや「やってみたい」というチャレンジを誘発する場

●遊び・チャレンジ



- ・遊びやチャレンジを支援する HUB 機能（遊具貸出し、フリースペース）をコア機能として配置
- ・インクルーシブ遊具や多様な遊びを誘発する貸出遊具などの導入
- ・大屋根空間やベンチ・テーブル、芝生広場など滞在機能の強化
- ・市民ホール等との連携、中央公園（庁舎西側）との役割分担



ゾーン R ミズベノバゾーン

出会いや交流、滞在を促す、まちに開かれた水辺空間

- ・水辺空間の滞在・交流機能の強化
- ・水辺空間へのアクセスや見通しの確保
- ・コアとなるエリアでは、駐車場を広場化（ハレの日の例）
- ・水辺でのマルシェや音楽会など

●水辺空間



ゾーン S1

メインストリートゾーン

JR 呉駅などからの人の流れを誘発する大通り

●ハレの日

- ・歩行者の通行機能の向上に加え、公園空間と一体となった滞在機能の強化 (ハレの日の例)
- ・歩行者天国による広場化など



ゾーン D 文化・芸術, 学びのゾーン

文化・芸術を生む場, 触れることのできる場, 学びを深める場, それを通じて創造性を育てる場

●芸術活動

- ・文化・芸術活動や学びを支援する HUB 機能 (展示や活動の場) をコア機能として配置
- ・水辺の滞在機能の強化
- ・中央図書館や隣接する文化ホール (呉信用金庫ホール) との一体性や連絡の強化



ゾーン C トライアル (余白) のゾーン

地域課題の解決や新たな価値を創出するための実験・実証の場

●多様な使い方

- ・多目的広場を中心としたオープンな空間の確保 (ハレの日の例)
- ・マルシェイベント等の開催
- ・仮設物でアーバンスポーツやドッグランなど使い方の検証ができる場



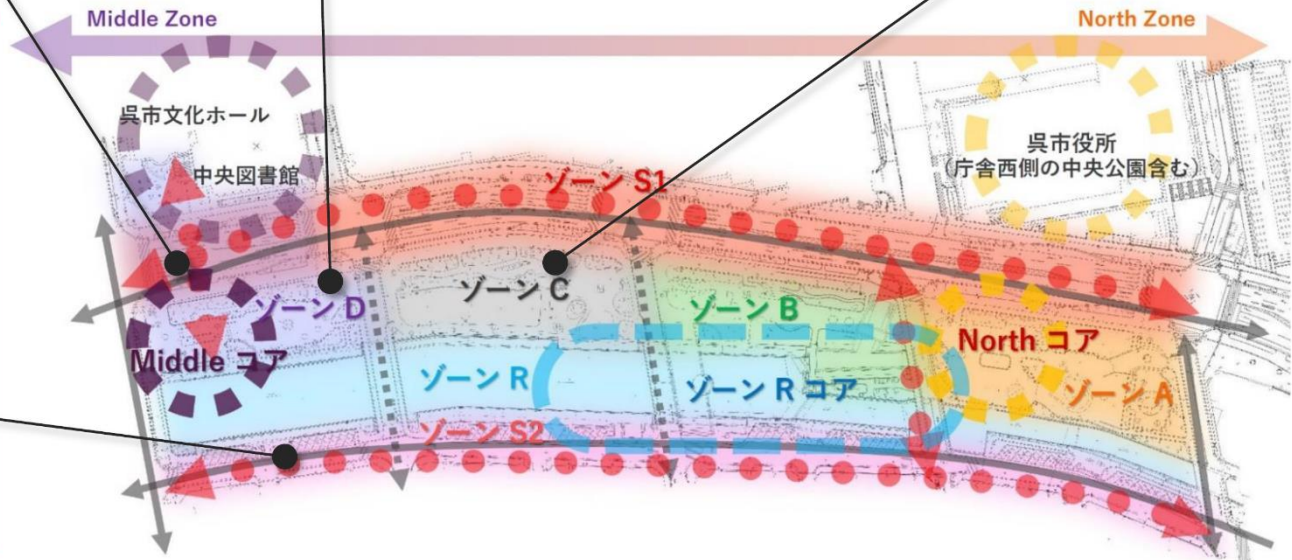
ゾーン S2

オープンストリートゾーン

商業エリアと一体となり, 人の出会いや界隈性を生むオープンストリート

- ・歩行者の通行機能の向上に加え, 商業地等と一体となった滞在機能の強化
- ・公園や沿道と調和する修景化

●商業地との連携
出典: サンキタ通り,
神戸市ホームページ



(5) アクティビティとコンテンツの方針図（平面計画図）（基本デザインP12～）

主にデザイン計画で掲げるアクティビティとコンテンツに関する11の視点を踏まえ、次のとおり施設配置等を行います。

ア メインストリートゾーン（ゾーンS1）・オープンストリートゾーン（ゾーンS2）・ミズベノバゾーン（ゾーンR）
※ゾーンA・B一帯



イ 遊びと挑戦のゾーン (ゾーンA)


② 遊びと挑戦ゾーン

一体的な広場空間を創出 路の広場 (弥生橋筋)

- ・市道の歩行者専用化
- ・花木や香木の植樹
- ・橋上から水辺を臨むベンチ等の設置
- ・キッチンカーの出店

●香木等の植栽

●キッチンカーの出店



自由な遊び, 憩いを 芝生広場

- ・天然芝の広場
- ・夏季は可動式の屋根や気温低下対策ミストで快適に遊べる

●芝生広場



緑の日傘で一息 木陰の広場

- ・高木による緑陰
- ・ベンチ・テーブル設置

●木陰の休憩スペース



出典: 「だれもが遊べる児童遊具広場」整備のガイドライン (東京都)

公園のシンボル「どんぐり遊具」で活動的に遊ぶ どんぐり複合遊具

- ・既設の大型遊具を残置
- ・ゴム舗装・人工芝

●ゴム舗装・人工芝




出典: 富士見公園ホームページ


遊びやチャレンジを支援 ネイバース HUB (まちなか交流拠点)

- ・売店建物をリノベーション
- ・パークマネージャーの在駐 (遊び道具の貸出し等)
- ・貸出可能なフリースペース
- ・売店・軽食提供スペース
- ・組立式屋台などを収納する倉庫
- ・情報発信の拠点

●HUBのイメージ




出典 (右): シーバスパークホームページ



天候に左右されずくつろぐ 大屋根

- ・目を惹くデザインの大屋根
- ・デッキ舗装
- ・ベンチ・テーブルの設置

●大屋根




出典: 岡山市ホームページ



関心を惹きつけ, 空間内へ誘う ウェルカムゲート

- ・シンボルとなるロゴや共通のサイン
- ・シンボルツリーや花壇
- ・空間へ誘導する舗装デザイン

●ロゴサイン



出典: 富士見公園ホームページ

誰もが遊べる インクルーシブ広場

- ・インクルーシブ遊具の設置
- ・デッキと人工芝の空間

●インクルーシブ広場 (明治公園)



ウ 冒険と憩いのゾーン（ゾーンB）

③ 冒険と憩いのゾーン

四季を通じて季節の変化を楽しめる
四季の散歩路

- ・花木・香木や紅葉樹木など
- ・四季を感じる植栽
- ・景観に調和する舗装

●散策路



夏には元気に水遊び
デッキスポット

- ・夏季以外はデッキスペース
- ・夏季は可動式のデッキを取り外し、水遊びができる水盤施設

●水盤施設



出典：勝山公園ホームページ

芝生上でピクニック
芝生広場

- ・天然芝の広場

●芝生広場



蔵本通りと堺川通りをつなぐ
楓橋筋

- ・車道の美装化

巨木を活用した憩いと遊びの空間

立体ツリーデッキ

- ・既存の大高木に立体デッキを整備
- ・ベンチ・テーブルの設置
- ・クライミングや上空移動などの自由な遊び

●ツリーデッキ

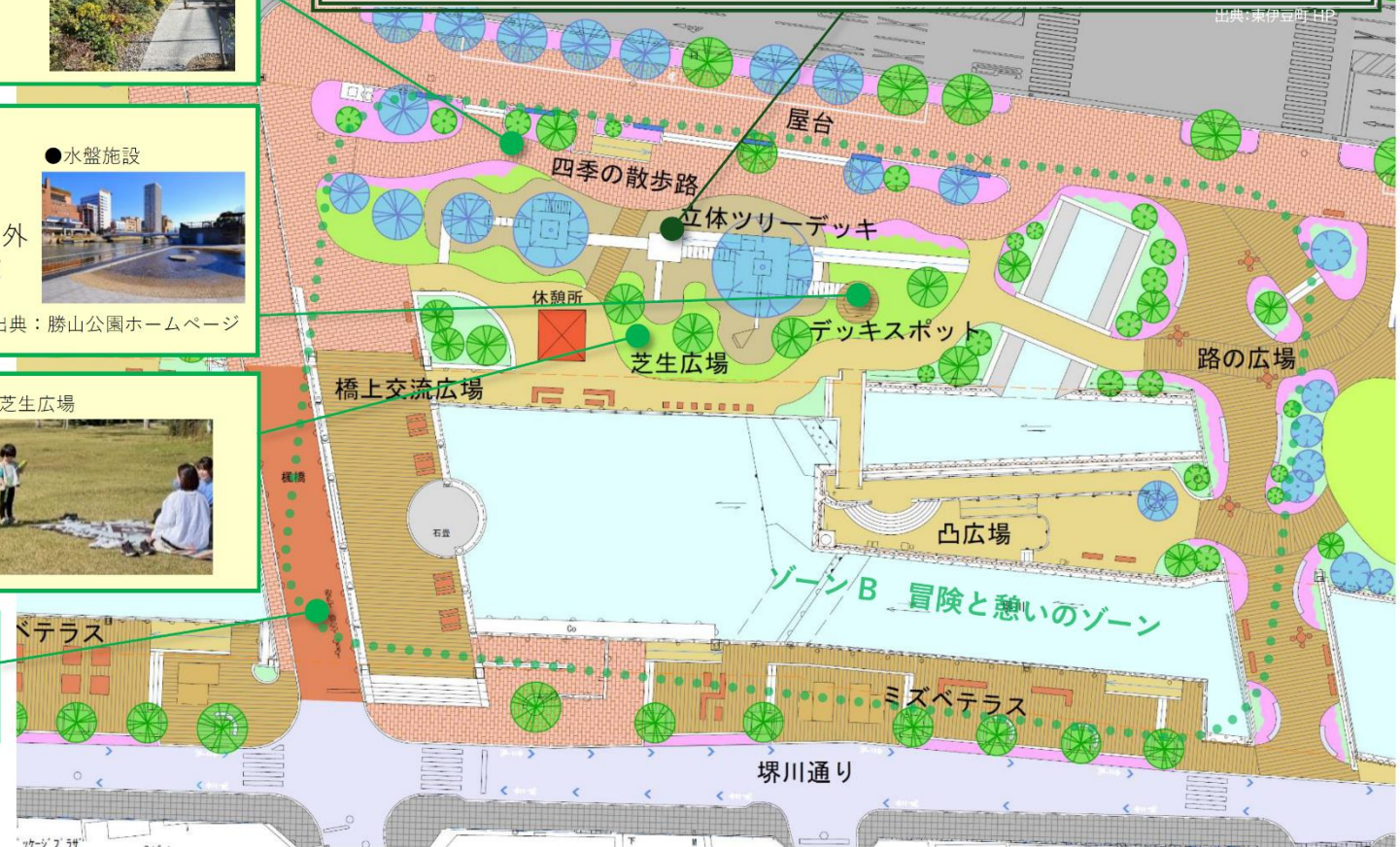


出典：東伊豆町ホームページ

●クライミング



出典：真庭市ホームページ




エ メインストリートゾーン（ゾーンS1）・オープンストリートゾーン（ゾーンS2）・ミズベノバゾーン（ゾーンR）
※ゾーンC・D一帯

④ **メインストリートゾーン**
オープンストリートゾーン
ミズベノバゾーン (ゾーンC～D一帯)

まちなかの大通り
蔵本通り（再掲）


- 道路上の休憩施設
- ・公園と一体的な空間整備
- ・イチョウの並木づくり
- ・ベンチ・テーブルの設置
- ・植栽によるクールスポット
- ・自転車の走行環境の整備



出典：ストリートデザインガイドライン（国土交通省）

図書館と公園を一つに
つなぎの路

- ・空間を一体化させる舗装のデザイン
- 舗装のデザイン（姫路市）




将来構想として、
つなぎの広場（ペDESTリアンデッキ）

- ・横断するデッキで接続



堺川沿いの滞在を促す
水辺のデッキ（再掲）


- 川沿いの滞在（パリ）
- ・ベンチ・テーブル設置
- ・夜間照明
- ・見通し確保のための植栽の再配置



出典：MIZBERING ホームページ（今佐和子氏・浅見知秀氏記事）

人に出会える道へ
堺川通り（再掲）

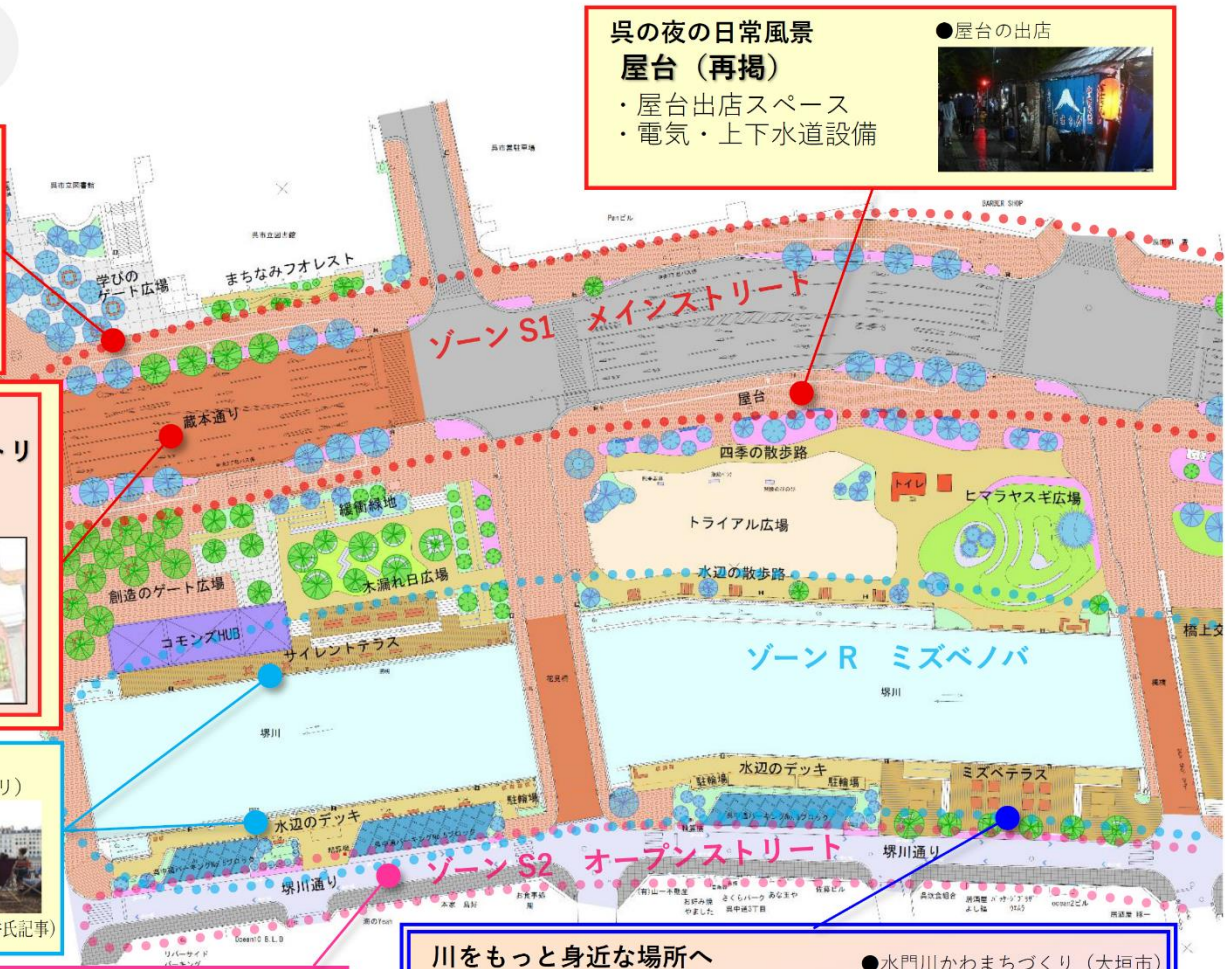
- ・商店街側歩道の拡幅(W=3.0m程度)
- ・矢羽根型の路面標示による自転車の安全確保
- ・沿道等と一体的な舗装の美装化
- ・ほこみち制度の活用（軒先の活用） ●サンキタ通り



出典：神戸市ホームページ


呉の夜の日常風景
屋台（再掲）

- 屋台の出店
- ・屋台出店スペース
- ・電気・上下水道設備

川をもっと身近な場所へ
ミズベテラス（再掲）

- 水門川かわまちづくり（大垣市）
- ・デッキテラス空間（駐車場の広場化）
- ・ベンチ・テーブルの設置
- ・植栽の配置やラインライトの設置
- ・イベント対応の電源設備



出典：かわまちづくりホームページ（国土交通省）

オ トライアル（余白）のゾーン（ゾーンC）

⑤ トライアル（余白）のゾーン

四季を通じて季節の変化を楽しめる
四季の散歩路

- ・花木・香木や紅葉樹木など
- ・四季を感じる植栽
- ・景観に調和する舗装
- ・健康遊具の設置

●散策路



ハレとケで多目的に利用できる
トライアル広場

- ・日常・非日常の利用ができる余白の空間
- ・キッチンカーや野外ステージの設置などイベント空間として利用可能
- ・スケートボードなどのアーバンスポーツやドッグランなど仮設物による実証の場として利用可能

●イベント利用



●仮設物による利用



出典：（一社）KURE-PERS

蔵本通りと堺川通りをつなぐ
花見橋筋

- ・車道の美装化
- ・横断歩道の設置

まちなかの小さな丘
ヒマラヤスギ広場

- ・芝生の丘
- ・ベンチ等の設置
- ・野外ステージ利用など

●芝生の丘とベンチ



●野外ステージ



⑥ 文化・芸術，学びのゾーン

学びの拠点，図書館の前庭

学びのゲート広場

- ・中央図書館や蔵本通りとの一体性の確保
- ・植栽の木陰となるようにベンチ・テーブルの設置

●木陰の滞在空間



静かにまちを楽しむテラス
サイレントテラス

- ・可動式の屋根や川を望むテラス席の整備
- ・ラインライトの設置

●テラス席



木漏れ日の下でゆっくりくつろぐ
木漏れ日広場

- ・木陰へのベンチ・テーブルの設置
- ・道路からの音を遮断する緩衝緑地の整備（樹木密度の向上）
- ・commons HUB や図書館と連携した展示など

●アート展示



出典：厚木市ホームページ

創造の拠点，commons HUB の前庭

創造のゲート広場

- ・commons HUB や蔵本通りとの一体性の確保
- ・ベンチ・テーブルの設置
- ・植栽の再配置
- ・蔵本通りとフラットな空間

●木陰の滞在空間



●道路と一体的な公園



文化・芸術活動を通じた創造性を育てる交流拠点

commons HUB

（まちなか交流拠点）

- ・パークマネージャーの在駐（管理事務室）
- ・貸出可能なフリースペース
- ・アーバンライブラリー（壁面本棚等の図書館のサテライト機能）
- ・パーソナルモビリティスペース
- ・観光・周辺エリア等の情報発信拠点

●交流スペースのイメージ（KIITO（神戸市））



（飲食機能）

- ・カフェ・レストスペース

●飲食機能のイメージ（東遊園地（神戸市））



●アーバンライブラリー（東遊園地（神戸市））



(6) デザイン・設えの方針（基本デザインP28）

デザイン計画に掲げる四つの視点を踏まえ、施設整備等に当たって、次のとおり取り組みます。

方向性1 空間の一体性を生むデザイン

- ・道路や公園・河川を一体的な広場空間と捉えたデザイン
- ・共通サインなどのデザインの統一や沿道空間との一体性を考慮したデザイン

方向性2 呉を体感できるデザイン

- ・「れんが」を基調としたデザインを基本として、ランドマークとなるようなデザインを追求

方向性3 インクルーシブで使い方に調和したデザイン

- ・インクルーシブなデザインと各エリアのコンセプトや使い方と調和したデザイン

(7) 空間のマネジメントの方針（基本デザインP29）

デザイン計画に掲げる五つの視点を踏まえ、管理・運営等に当たって、次のとおり取り組みます。

方向性1 「使う」ことを育てる

- ・使用に関する手続の見直しや社会実験などによる新たな使い方の検証などに取り組む。

方向性2 新たな運営手法の導入

- ・堺川沿いの中央公園について、指定管理制度の導入を検討

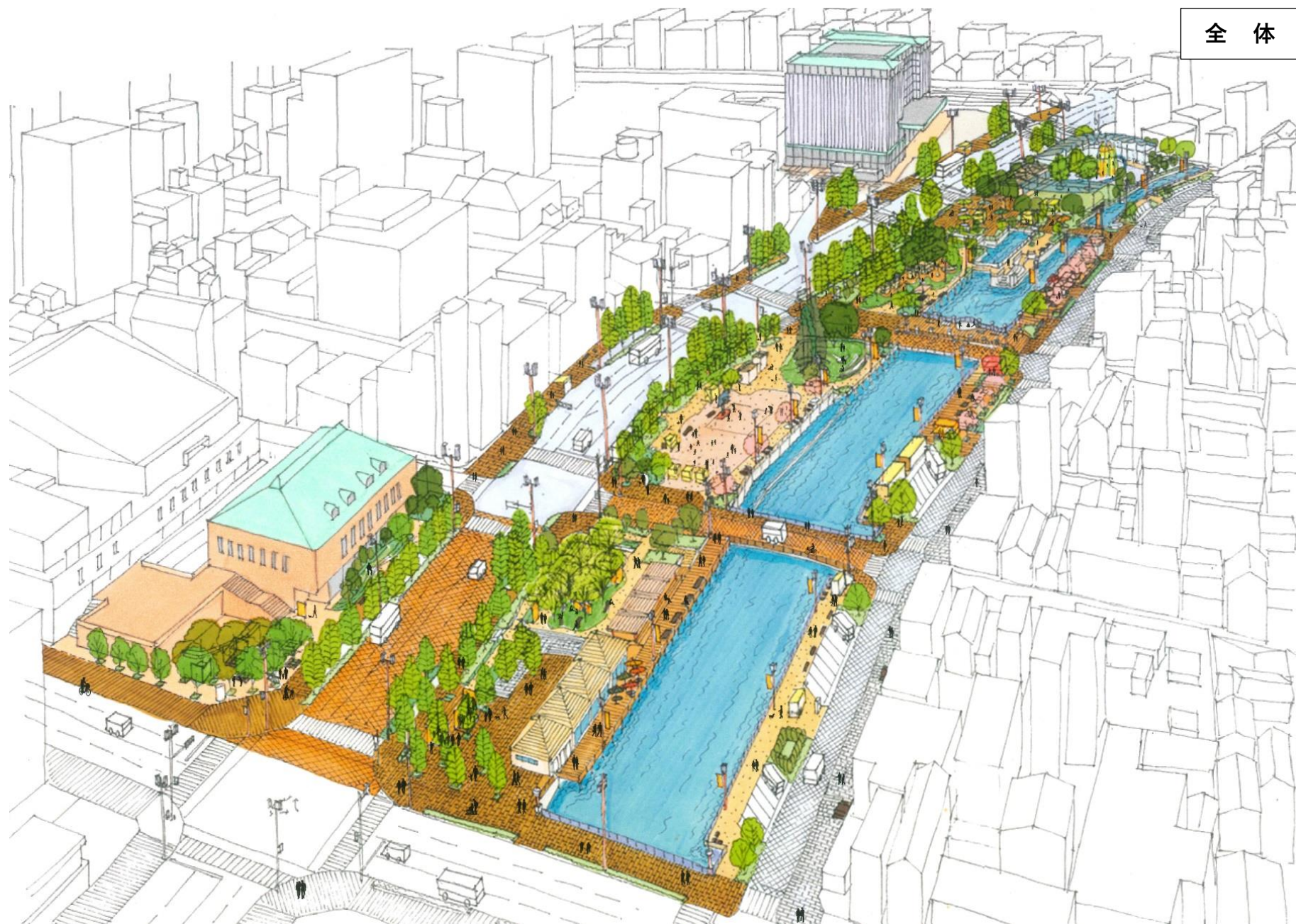
方向性3 アクティビティのレイヤーを生む

- ・デイトタイムからナイトタイムまでの利用の多様化等によって、多様な人の交流や滞在を図る。

方向性4 情報発信力の強化

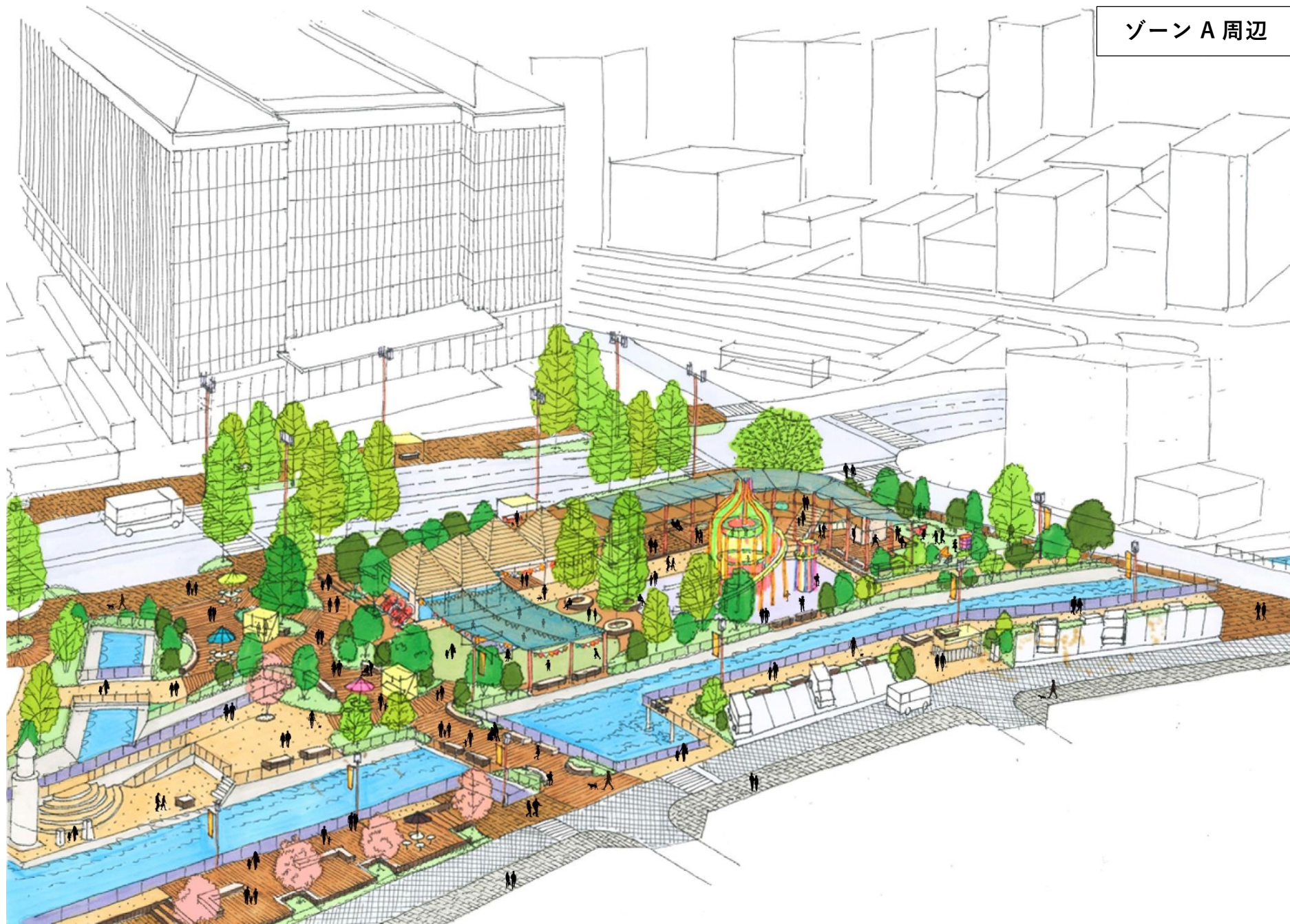
- ・施設案内やイベント情報、学びを深める情報など、まちなかエリアでの交流や滞在を促し、人の流れを創出するための情報発信

(8) イメージパース (基本デザインP30~)

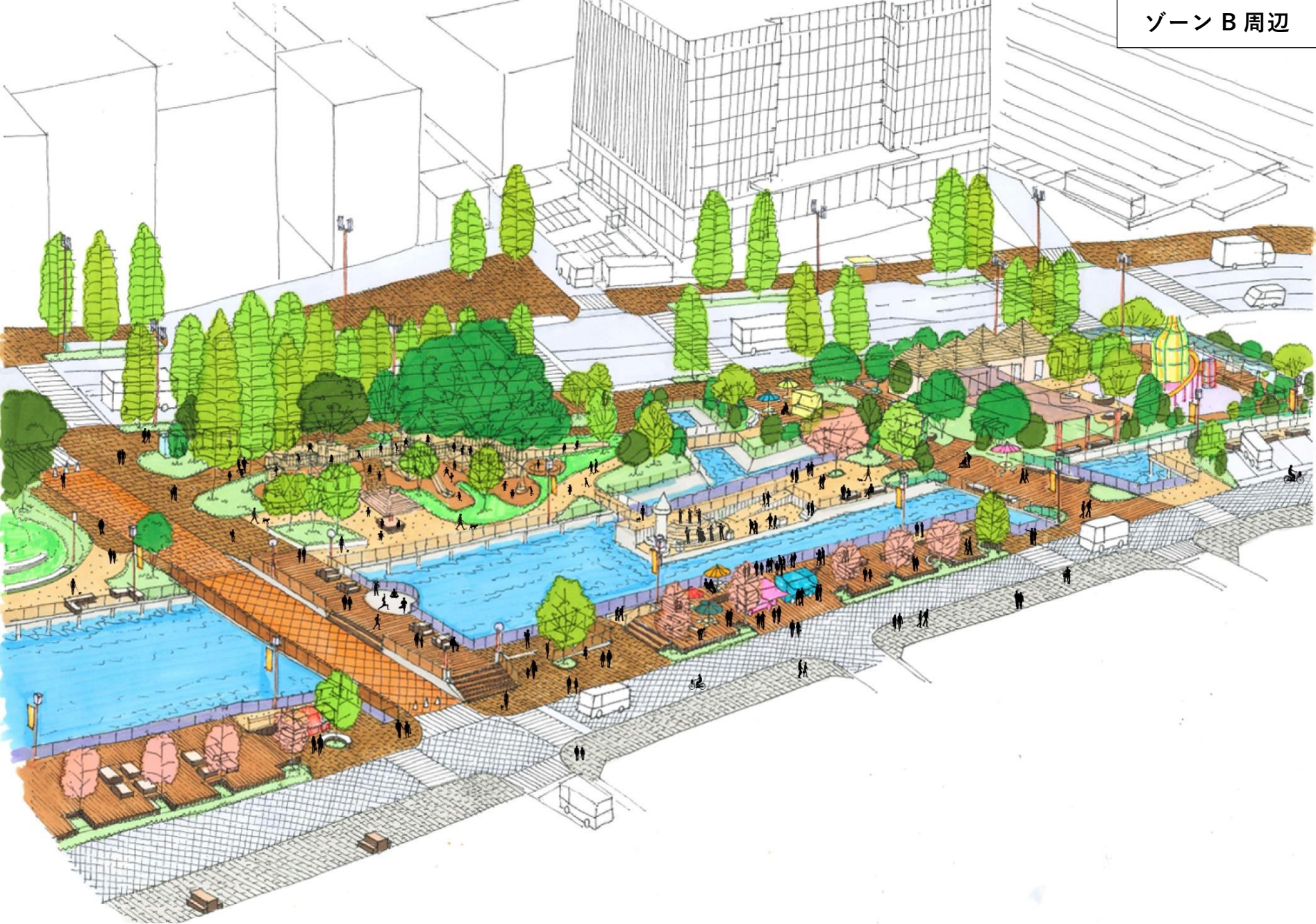


全 体

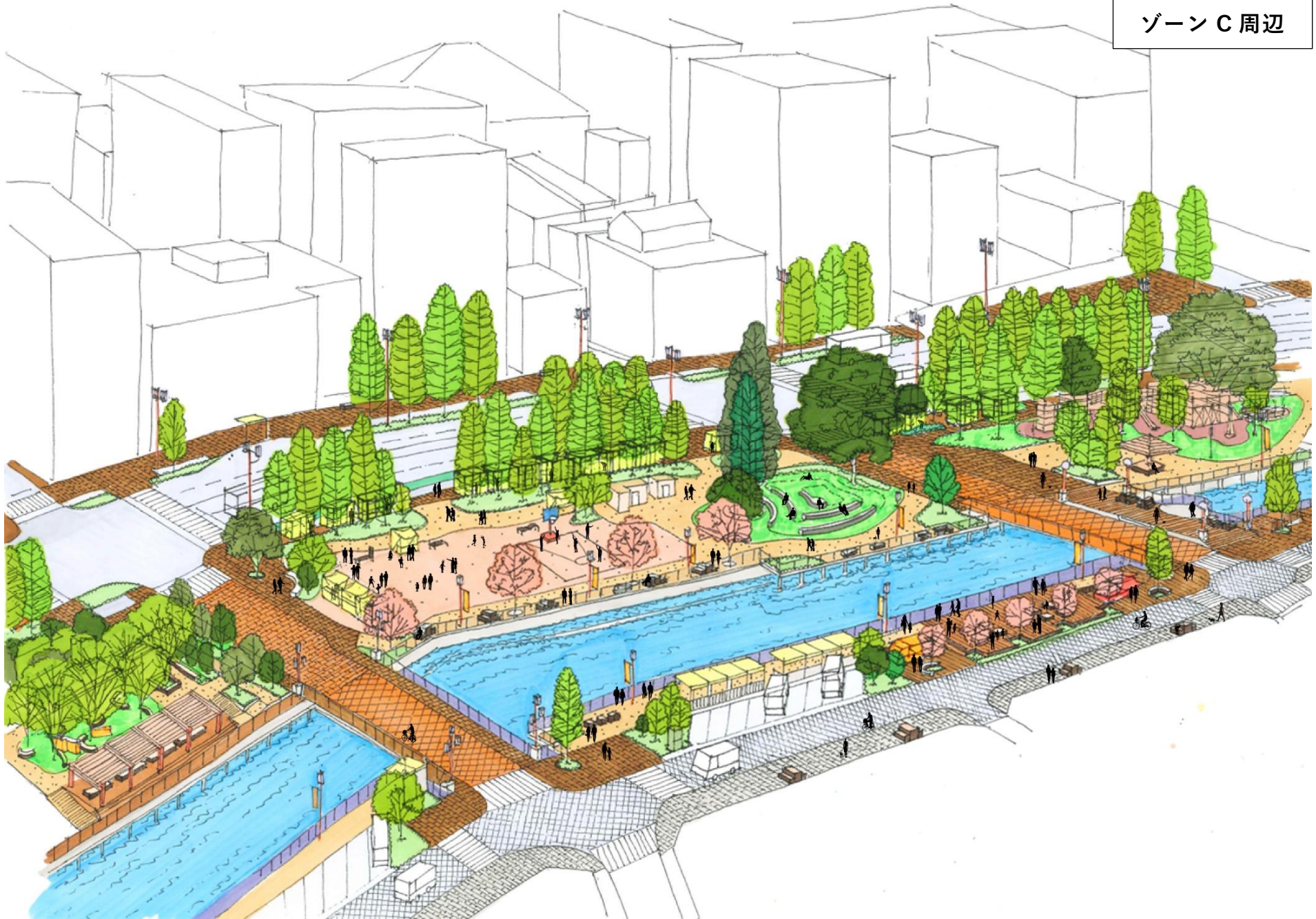
ゾーン A 周辺



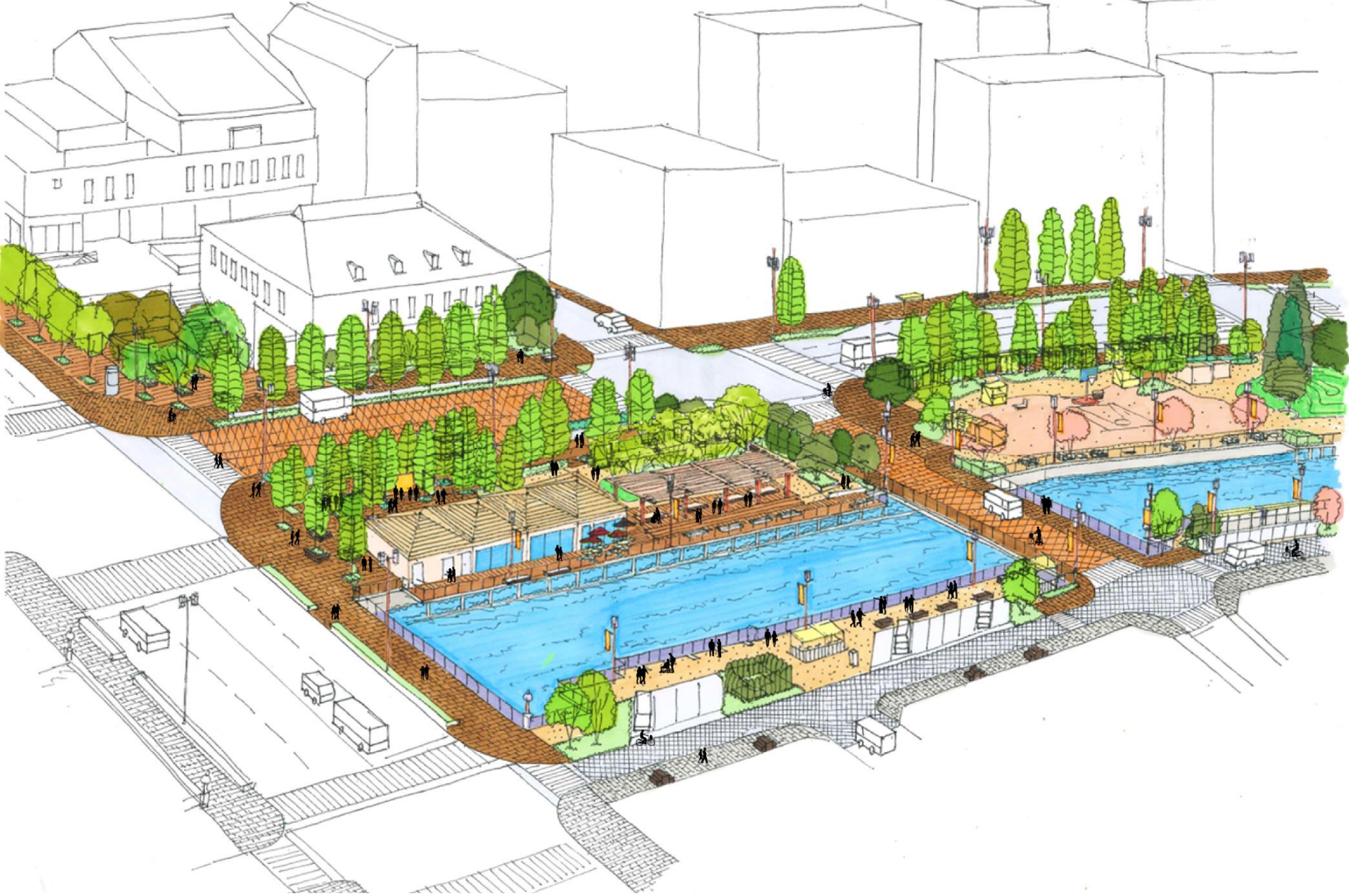
ゾーン B 周辺



ゾーンC周辺





ゾーンD周辺



4 今後のスケジュール

まちなか公共空間のうち中央公園への便益施設の整備や指定管理者制度等の導入等についてサウンディング型市場調査を実施し、令和9年度において事業手法等の調査・検討を行います。その後、令和10年度以降で設計・整備に取り組みます。

	令和8年度	令和9年度	令和10年度以降
基本デザイン	策定（6月） ●		
整備手法等の 検討	サウンディング型 市場調査等 	事業手法等の調査・検討 	
設計・整備			設計・整備工事 