

呉まちなか公共空間デザイン会議(第1回)での意見の集約

1 計画対象エリア(まちなか公共空間)の課題, ポテンシャルと将来の姿

	意見・キーワード	分類
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・人が歩いていない ・通行目的が多い ・中高生の利用が少ない ・新たな機能が必要 	1.人が少ない
	<ul style="list-style-type: none"> ・堺川の向こう東側が「街の裏」になっている 	2.川向こうとの分断・まちの裏側
	<ul style="list-style-type: none"> ・手続きが複雑 ・公園の規制が多い 	3.行政手続きの煩雑さ・規制の多さ
	<ul style="list-style-type: none"> ・夜間は防犯面で怖いイメージ ・植栽が伸び過ぎていて、視線が遮られている ・夜は怖い ・公園が暗い 	4.暗さ・緑陰のバランス
	<ul style="list-style-type: none"> ・8つのブロックに分かれていて使いにくい ・通るという機能が弱い ・歩きたくなる空間がない 	5.歩行性の悪さ
	<ul style="list-style-type: none"> ・中央公園の認知度が低い ・イベントの趣旨が伝えきれていない 	6.認知度の低さ
	<ul style="list-style-type: none"> ・トイレの改修 ・固定的なメンバーで新しい風が入りにくい 	7.施設の老朽化 8.イベント運営
	ポテンシャル	<ul style="list-style-type: none"> ・イベントでは人が来るのでポテンシャルはある ・日本では人が集まる「仕掛け」があった方が良い
<ul style="list-style-type: none"> ・ビューポート前からの眺めはとても素晴らしい 		2.親水護岸
<ul style="list-style-type: none"> ・図書館から公園を2階デッキで直接アクセス ・学生が勉強をしたり, コワーキングができる場所となり得るポテンシャル 		3.図書館との連携
<ul style="list-style-type: none"> ・以前の調査で8ブロックが最も利用者数が多い 		4.子供の遊び場



	意見・キーワード
将来の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・多様な人が安心して過ごせる空間 ・動詞により使われ方をデザイン, 各ブロックにテーマ ・日本中, 世界中から訪れる空間 ・全世代が日常的に楽しめる空間 ・チャレンジする場をつくる空間 <ul style="list-style-type: none"> ・異なるテーマの集合体 ・インクルーシブなみんなの空間 ・呉らしさを出し観光客にも魅力のある空間 ・住んでいる人のための空間 ・公園を使う文化の定着

2 これからのまちなか公共空間の管理・運営及び整備に必要なもの・こと

	意見・キーワード	分類
1 どのような使い方をイメージしてコンテンツのどのようなモノをつくるか	<ul style="list-style-type: none"> ・滞在時間を延ばす装置として、ベンチやテーブル、木陰があれば良い。 ・中央公園にあったら良いと思うもの「テーブル・イスセット(第三位)」 ・階段などで座って会話できる空間 ・天候に関係なく遊べる室内空間や屋根のある空間 ・きれいなトイレがあると良い空間であると思う。 ・子供の使用や荷物置き、おむつ交換などに対応した機能 	視点① 暑い日も、雨の日も座る・くつろぐ
	<ul style="list-style-type: none"> ・多様な使い方ができると良い。 ・中央公園にあったら良いと思うもの「Wi-fiスポット(第二位)」 ・図書館と一体的な空間をつくることで、学生が勉強したり、コワーキングができる場所となり得るポテンシャル 	視点② 自由に集い、学ぶ・働く
	<ul style="list-style-type: none"> ・公共空間内でのイベントを通じた新規事業者のチャレンジの場づくり ・「試す」をテーマとした空間 ・若い方が活躍できるような取組 ・売店跡地の実験的な活用(トライアルサウンディング)の実施 	視点③ 志を持ってチャレンジする
	<ul style="list-style-type: none"> ・市中心部に賑わいが生まれるアカデミックなプレイパークへ ・「動く」、「遊ぶ」をテーマとした空間 ・「芝生、遊び」、スケートボードなどの「ストリート」を意識した遊びの空間 ・子供が好きな遊具や健康遊具がある空間 	視点④ 大人も子どもも本気で遊ぶ
	<ul style="list-style-type: none"> ・中央公園にあったら良いと思うもの「飲食サービス(第一位)」 ・「食べる」をテーマとした空間、「フード提供する公園」の空間 ・常設のオープンテラス・カフェの設置 ・コンテナや飲食施設、屋台 	視点⑤ おなかを満たす・食に舌鼓を打つ
	<ul style="list-style-type: none"> ・アートや芸術に触れられる公園(美術館のようなもの、オブジェ) ・アカデミックな感じのライブラリーカフェ ・市中心部に賑わいが生まれるアカデミックなプレイパークへ ・世界中、日本中から来なくなる公園 	視点⑥ 文化・芸術を体感する
	<ul style="list-style-type: none"> ・芝生は座っていて気持ちが良い。 ・自然に触れられる空間 ・子供の利用を考えると芝生が良い。 ・「芝生、遊びの公園」の空間 ・緑が多い方が「映える」。 	視点⑦ みどりのチカラで誘い込まれる
	<ul style="list-style-type: none"> ・木が多く、夜は怖い。・現在の公園は暗い。 ・公園を盛り上げるテクニックとしての光の使い方 ・川沿いを明るくして魅力を高める。 	視点⑧ 夜の演出に酔い痴れる
	<ul style="list-style-type: none"> ・道路機能を公園に移し、自由に動けるような空間とする。 ・ウォーカブルのコンセプトを踏まえ、リフレッシュしながら歩ける空間とする。 ・散策しやすい道になると良い。 ・道路の一部を歩行者専用化して川沿いを散策しやすくなると良い。 	視点⑨ 気の向くままに歩く
	<ul style="list-style-type: none"> ・ウォーカブルなまちづくりには、新しい公共交通が重要 ・快適にアクセスできると子供を連れて行こうと思える。 ・安全な環境が求められる。 	視点⑩ 快適にアクセスする

	意見・キーワード	分類
2 どのような空間の再構築であったらよいか	<ul style="list-style-type: none"> ・堺川両岸は街の表になるべきである。 ・川向こうも一体となった空間、駐車場も一体型の公園に転換を検討 ・川を見ながら会食できるなど、川を表に出していくと良い。 ・駐車場は、一体的なコンセプトで、それ以外の使用を検討 	視点① 川をまちの中心に
	<ul style="list-style-type: none"> ・ゾーン毎に持たせる機能が見えてくるのは良い。 ・動詞によりブロックの使われ方をデザイン (憩う・歩くを共通として、動く・感動・くつろぐ・表現・学ぶ・試す・食べる・遊ぶ) ・遊び、食、アカデミック、アート・芸術などのブロックのテーマ (図書館との関係) ・アカデミックな感じのライブラリーカフェが良い。 ・図書館から横断歩道を渡ることなく、2階デッキから公園に直接アクセスできると良い。 	視点② ゾーンコンセプトによって命を吹き込む
	<ul style="list-style-type: none"> ・道路や橋の一部を歩行者専用空間として動線を確保し、公園空間を一体化して川沿いを散策しやすく 	視点③ 公園空間を繋ぐ
	<ul style="list-style-type: none"> ・全世代が日常的に楽しめる空間 ・住んでいる人のための空間の整備 ・誰もが参加できるイベントの場 	視点④ ハレケの演出
3 デザイン・設えがよいか	<ul style="list-style-type: none"> ・「呉らしさ」を出す造船技術や鉄を使った建物・オブジェがあれば良い、観光客からの評価も良いのでは ・今の公園は、素晴らしい歴史がある。 	視点① 呉を体感するデザイン
	<ul style="list-style-type: none"> ・インクルーシブなみんなの公園 ・年齢や性別、障害の有無などに関係なく安心して過ごせる空間 ・きれいなトイレがあると良い空間であると思う。 ・子供の使用や荷物置き、おむつ交換などに対応した機能 	視点② インクルーシブなデザイン
	<ul style="list-style-type: none"> ・公園、広場というのは、通りや周りを取り囲む建物も含めて空間 	視点③ 沿道や周辺地との一体性を高めるデザイン
	<ul style="list-style-type: none"> ・今の公園は、素晴らしい歴史がある。 	視点④ 古きを生かし新たな価値を創造する
4 どのようなプロセスでつくりか	<ul style="list-style-type: none"> ・「中央公園」に馴染みがないので、名前を公募してはどうか。 ・シンボルになる名前、愛称が必要 	視点① 愛される空間へ
	<ul style="list-style-type: none"> ・公園であると認知されておらず、そこで何かをするという考えにならない。 ・使用例や過ごし方の例を示すことで、公園を使う文化が呉に根付くと思う。 ・各ブロック過ごし方の例示、空間についての情報発信することで回遊を誘発 ・フォトコンテストの実施による広報 	視点② 活用のシーンを発信する
	<ul style="list-style-type: none"> ・誰もが参加できるイベントがもっと増えると良い。 ・テーマを決めた活動やボランティアと連携したネイチャーゲームなどの実施 	視点③ 繋がる場をつくる
	<ul style="list-style-type: none"> ・アクション～フィードバックを繰り返す ・小さな取組の延長線上において公園を使い倒す ・トライアルサウンディングの実施 	視点④ 小さな取組を積み上げる
	<ul style="list-style-type: none"> ・公園の使い方の規制が多いことが中高生の利用の少なさに影響していると思う。 ・使い方やルールを話し合うと良い。 ・これからは、住民が主体となって管理や整備をしていくような空間であるべき ・手続きを円滑に、もっと気軽に使用できるような窓口があると良い。 ・利用方法を周知すると良い。 	視点⑤ 使い方のルールや運営方法を見直す