

呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料

### <資料の構成>

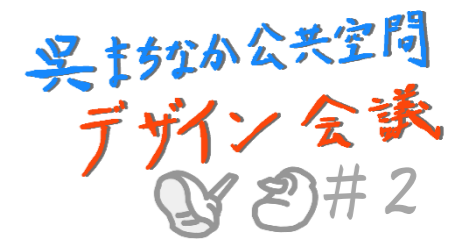
#### 1 第1回会議の振り返り（P2～）

- 1-1 取組の背景
- 1-2 呉まちなか公共空間デザイン計画の作成
- 1-3 呉まちなか公共空間デザイン計画の構成案

#### 2 管理・運営及び整備に関する方針（P4～）

- 2-1 第1回会議の意見の集約
- 2-2 アクティビティとコンテンツ
- 2-3 空間の再構築
- 2-4 デザイン・設え
- 2-5 空間のマネジメント
- 2-6 基本方針

#### 3 未来ビジョン（P26～）



呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料1-第1回会議の振り返り

- 1 - 1 取組の背景
- 1 - 2 呉まちなか公共空間デザイン計画の作成
- 1 - 3 呉まちなか公共空間デザイン計画の構成案

1-1 取組の背景（第1回会議の振り返り）

歩く できる  
「Walk」 + 「able」 = 歩きたくなる

世界中の多くの都市で、都市の魅力を向上させ、まちなかににぎわいを創出するため、道路などの公共空間を「車中心から」人中心の空間へと再構築し、人々が集い憩い多様な活動を繰り広げられる場へとしていく取組が進められています。



ニューヨーク・タイムズスクエア



ニューヨーク・ブライアントパーク

出典：ウォークアブルなまちづくり（国土交通省都市局資料）

街の主演は人で、  
多様な人が集まることで  
新たなアイデアが生まれます。

都市の多様性が  
イノベーションを  
生み出す  
(Jane Jacobs  
(アメリカ・作家))

街の主演は人  
(Jan Gehl  
(デンマーク・建築家))

都市に多様な人が集まることで、  
その交流に伴うアイデアや  
イノベーションが生まれ、  
それがまた人を集める  
(Edward Glaeser  
(アメリカ・経済学者))

国内でも重点的に取組が進められています。

まちなかにおける「ウォークアブルなパブリック空間」のイメージ

まちなかにおける歩ける範囲のエリアを対象に、街路、公園、広場等の公共空間、民間空地、沿道建物の1階部分等の官民空間をエリア一体でリノベーション



- Walkable 歩きたくなる
- Eye Level まちに開かれた1階
- Diversity 多様な人の多様な用途、使い方
- Open 開かれた空間が心地よい

出典：まちなかにおける「ウォークアブルなパブリック空間」のイメージ（国土交通省）

公園空間



1

道路空間



2

河川空間



3

出典：1 南池袋公園案内資料（豊島区）、  
2 新虎通りエリアマネジメントホームページ、  
3 MIZBERING ホームページ

1-2 呉まちなか公共空間デザイン計画の作成（第1回会議の振り返り）

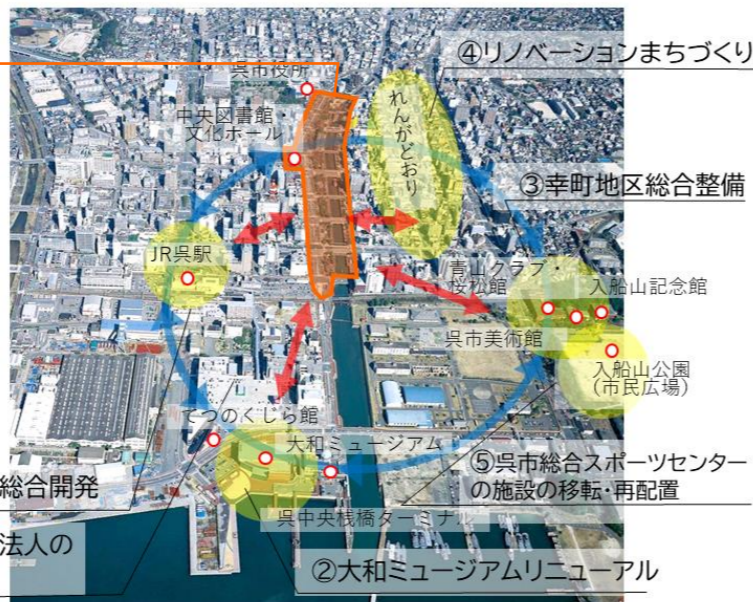
取組の対象エリア

蔵本通り・中央公園一帯の区域

- 過去に車道を6車線から4車線に縮小し、公園空間を確保（人中心の空間形成）
- 呉駅周辺地域総合開発を始め、様々なまちづくりが動き出している
- 公共空間の活用について議論の高まり

様々なまちづくりを結び回遊性の向上を図る場  
まちなかでの出会い・交流・滞在を促進する場

居心地が良く歩きたくなる  
ウォークアブルな空間を目指す



①呉駅周辺地域総合開発

⑥都市再生推進法人の指定と活動

⑤呉市総合スポーツセンターの施設の移転・再配置

②大和ミュージアムリニューアル

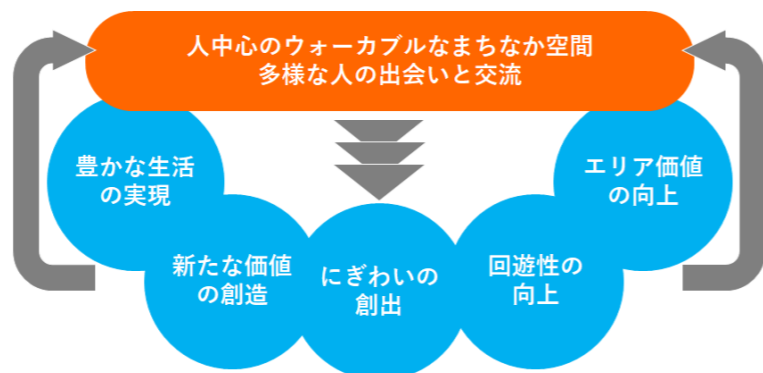
④リノベーションまちづくり

③幸町地区総合整備

計画作成の目的

人中心のウォークアブルなまちなか空間の形成によって多様な人の出会いと交流を図り、にぎわいの創出や回遊性の向上などに取り組みます。

そのため、蔵本通りや中央公園一帯の公共空間の管理・運営及び整備の方向性を示し、呉市、広島県、市民及び事業者等の共通のビジョンとして「呉まちなか公共空間デザイン計画」を作成します。



1-3 呉まちなか公共空間デザイン計画の構成案

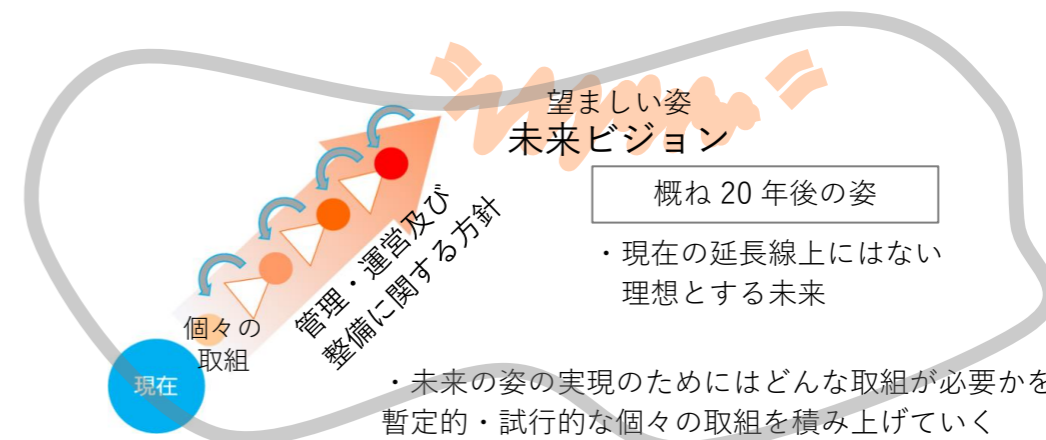
呉まちなか公共空間デザイン計画

未来ビジョン

現在の延長線上にはない、概ね20年後の理想とする未来の姿をイラストとキャッチーな言葉で示します。

管理・運営及び整備に関する方針

- 未来ビジョンの実現に向けた取組の基本的な考え方・方向性 <基本方針>
  - ・どのような使い方をイメージして、どのようなモノをつくるか <アクティビティとコンテンツ>
  - ・どのような空間・場所であったらよいか <空間の再構築>
  - ・どのようなデザイン、設えがよいか <デザイン・設え>
  - ・どのようなプロセスでつくり、どのように使っていくか <空間のマネジメント>

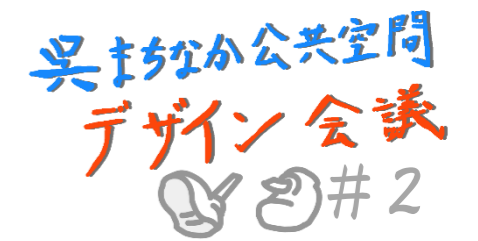


望ましい姿  
未来ビジョン

概ね20年後の姿

- ・現在の延長線上にはない理想とする未来

・未来の姿の実現のためにはどんな取組が必要かを考え、暫定的・試行的な個々の取組を積み上げていく



呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料2-管理・運営及び整備に関する方針

2-1 第1回会議の意見の集約

2-1 第1回会議の意見の集約（資料2参照）

2-2 アクティビティとコンテンツ P6～

・どのような使い方をイメージして、どのようなモノをつくるか

視点①  
暑い日も、雨の日も座る・くつろぐ

視点②  
自由に集い、学ぶ・働く

視点③  
志を持ってチャレンジする

視点④  
大人も子どもも本気で遊ぶ

視点⑤  
おなかを満たす・食に舌鼓を打つ

視点⑥  
文化・芸術を体感する

視点⑦  
みどりのチカラで誘い込まれる

視点⑧  
夜の演出に酔い痴れる

視点⑨  
気の向くままに歩く

視点⑩  
快適にアクセスする

2-3 空間の再構築 P13～

・どのような空間・場所であったらよいか

視点①  
川をまちの中心に

視点②  
ゾーンコンセプトによって命を吹き込む

視点③  
公園空間を繋ぐ

視点④  
ハレケの演出

2-4 デザイン・設え P18～

・どのようなデザイン、設えがよいか

視点①  
呉を体感するデザイン

視点②  
インクルーシブなデザイン

視点③  
沿道や周辺地との一体性を高めるデザイン

視点④  
古きを生かし新たな価値を創造する

2-5 空間のマネジメント P21～

・どのようなプロセスでつくり、どのように使っていくか

視点①  
愛される空間へ

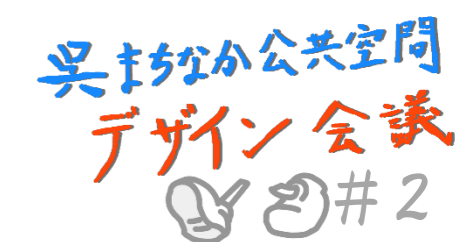
視点②  
活用のシーンを発信する

視点③  
繋がる場をつくる

視点④  
小さな取組を積み上げる

視点⑤  
使い方のルールや運営方法を見直す

第1回会議の意見を「アクティビティとコンテンツ」、「空間の再構築」、「デザイン・設え」、「空間のマネジメント」の視点として整理し、集約をしています。（詳細は資料2を参照）



呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料2-管理・運営及び整備に関する方針

2-2 アクティビティとコンテンツ

2-2 アクティビティとコンテンツ（1/5）（どのような使い方をイメージして、どのようなモノをつくるか）

視点① 暑い日も、雨の日も座る・くつろぐ

- ・ベンチ、テーブル、屋根、木陰、大屋根空間、室内遊戯施設、パラソル
- ・きれいで誰もが使いやすいトイレ

ベンチ・テーブル



呉市中央公園（広島大学社会実験）

遊具やベンチなどを木陰に配置（台湾、永康公園）



出典：公共R不動産ホームページ  
（金子愛氏記事）

パラソルによる暑さ対策  
（韓国、ソウル市）



出典：まちなかの暑さ対策  
ガイドライン（環境省）

大屋根空間（ひろしまゲートパーク）



室内遊戯施設（各務原市 PARKBRIDGE）



出典：PARKBRIDGE ホームページ

足洗い場やあずまの機能を搭載したトイレ



出典：府中市観光協会ホームページ

子ども用トイレを整備  
（武蔵境駅南公衆トイレ）



出典：武蔵野市ホームページ

デザイン  
会議

- ・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② 自由に集い、学ぶ・働く

- ・コミュニティ施設
- ・スタディルーム
- ・コワーキング、Wi-fi 設備

地域の交流や勉強をすることができる空間  
（ひろしまゲートパーク）



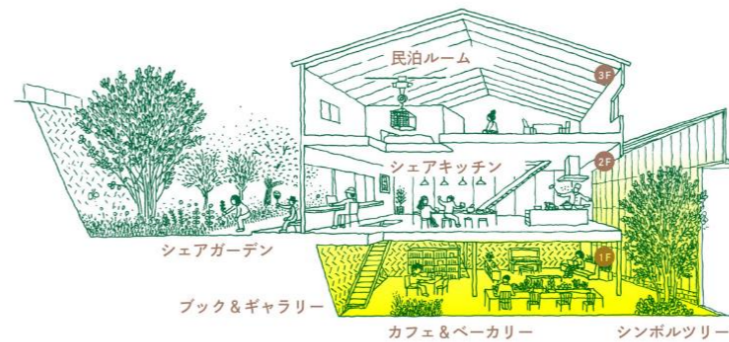
喫茶ランドリー（東京都墨田区）“まちなかの家事室”付きの喫茶店。「どなたにも、自由なくつろぎ」というコンセプトで、人とコミュニケーションが生じることを第一に設計されている。



出典：株式会社グランドレベルホームページ

Minagarten（広島市）

「人と暮らしの Well-being（幸福）」をテーマとし、緑豊かな住宅地と施設を舞台に、食・文化・芸術などを共に分かち合う（空間のシェア）次世代型コミュニティ



出典：minagarten（ミナガルテン）ホームページ



デザイン  
会議

- ・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

2-2 アクティビティとコンテンツ（2/5）（どのような使い方をイメージして、どのようなモノをつくるか）

視点③ 志を持ってチャレンジする

- ・チャレンジ用仮設店舗、電源や給排水設備
- ・空間利用の促進のための制度

新しく公園で事業に挑戦したい方々の受け皿として、小型店舗を運営



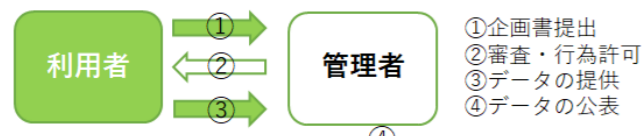
出典：Ike・sunpark ホームページ

利用を促進する制度の創設

マチナカの駅周辺で遊んでみよう！  
自分たちの力で公共空間をつかってみる。  
**マチナカプレイスメイキング**  
自分たちの力で公共空間をつかってみる制度です。

- ★協創のまちづくりを実践し、みんなに知ってもらおう。
- ★★まちのつかい方を蓄積し、まちの可能性を把握する。
- ★★★まちをつかう機会を増やし、まちをつかう担い手を増やす。

制度活用の流れ



④ 出典：安城市ホームページ

中央公園8ブロック売店における  
トライアル・サウンディング



出典：中央公園8ブロック売店等の利活用に係る実証実験について（提案書）（NPO法人SYL, (一社)KURE-PERS）

視点④ 大人も子どもも本気で遊ぶ

- ・遊具や健康遊具の充実
- ・アーバンスポーツ施設など

どんぐり型の大型遊具



遊び道具などの貸し出し



アウトドアワゴン内に子どもが遊べる道具やシートなどを無料で貸し出し

自由な発想で組立や移動ができる遊具



健康遊具



出典：株式会社コトブキホームページ

eスポーツの大会（FULL!フェス）



出典：公益社団法人呉青年会議所

卓球台のある公園  
（沼津市中央公園社会実験中）



出典：週末の沼津 facebook

暫定的な利用を通じて、必要な整備を検討している事例



出典：豊田市ホームページ

アーバンスポーツパーク  
（ひろしまゲートパーク）



デザイン  
会議

- ・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

デザイン  
会議

- ・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



2-2 アクティビティとコンテンツ（3/5）（どのような使い方をイメージして、どのようなモノをつくるか）

視点⑤ おなかを満たす・食に舌鼓を打つ

- ・カフェや飲食施設
- ・屋台

飲食施設（南池袋公園）



出典：豊島区ホームページ

飲食施設（福山市中央公園）



蔵本通りの屋台



屋台式のカフェ



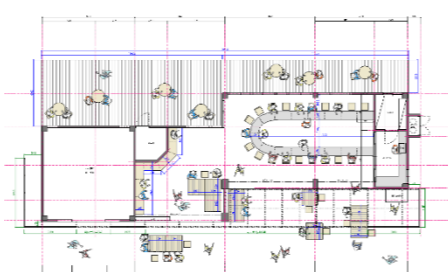
オープンカフェ



出典：歩行者利便増進道路（ほこみち）制度の今後の展開（国道交通省）

出典：新虎通りエリアマネジメントホームページ（新虎通りエリアマネジメント協議会）

中央公園8ブロック売店におけるトライアルサウンディング（再掲）



出典：中央公園8ブロック売店等の利活用に係る実証実験について（提案書）（NPO法人SYL, (一社)KURE-PERS）

デザイン  
会議

- ・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

呉市の  
取組

- ・8ブロック売店の暫定活用（トライアルサウンディング）

視点⑥ 文化・芸術を体感する

- ・図書館サテライト機能，ステージ，グラフィティアート，オブジェ，音楽，映画など

本棚をトイレ外壁に設置（南池袋公園）



グラフィティアート（Art地プロジェクト呉駅前）



音楽の流れるシーン（あさまち）



オブジェ（左から沼津市，岡山市 西川緑道公園）



河川敷での映画鑑賞（寝袋シネマ（調布市））



出典：国土交通白書 2019

デザイン  
会議

- ・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

2-2 アクティビティとコンテンツ（4/5）（どのような使い方をイメージして、どのようなモノをつくるか）

視点⑦ みどりのチカラで誘い込まれる

- ・芝生のチカラ
- ・シンボルロードとしての並木の形成
- ・グリーンインフラ\*機能

芝生のある公園 南池袋公園（豊島区）



天王寺公園「てんしば」(大阪市)

出典：豊島区ホームページ



東西 700m にわたるケヤキ並木 (仙台市)

出典：(公財)大阪観光局



出典：仙台観光国際協会

\*グリーンインフラ：社会資本整備などにおいて自然環境が有する多様な機能を活用する取組

デザイン  
会議

- ・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」。

呉市の  
取組

- ・呉市都市計画マスタープラン  
都市内のグリーンインフラの取組を推進

芝生で過ごす風景



視点⑧ 夜の演出に酔い痴れる

- ・照明, ライティング
- ・ハレの舞台の演出

西川緑道公園（岡山市）のイベント



出典：岡山市ホームページ

人の通行に反応して音色が響き、光の色  
が変化する

(徳島県文化の森総合公園（徳島市）)



出典：徳島市公式観光サイト

光の演出（街の森のアトリエ）



イチョウ並木のライトアップ（東京都立川市）



出典：昭和記念公園ホームページ

日常の演出 間接照明を有するベンチ



(岡山市下石井公園)

デザイン  
会議

- ・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。

2-2 アクティビティとコンテンツ（5/5）（どのような使い方をイメージして、どのようなモノをつくるか）

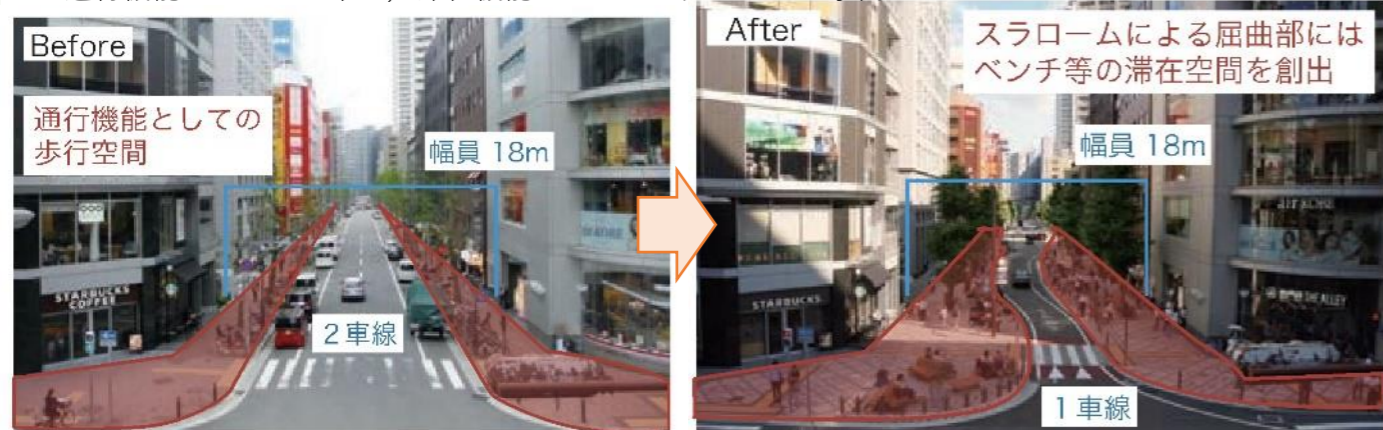
視点⑨ 気の向くままに歩く

- ・ 通行機能や滞在機能の向上（道路空間の再編、道の使い方の再考）

道路空間の再編事例（神戸市）

通行機能のレベルを下げ、滞在機能のレベルを向上させた事例

歩道や広場等



出典：ストリートデザインガイドライン（国土交通省）

岡山県岡山市県庁通り

沿道の店舗等が軒先の1mを活用する社会実験を実施



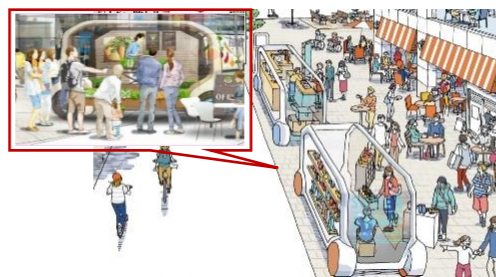
出典：ストリートデザインガイドライン（国土交通省）

1m 区間の活用を想定した整備



1m の部分の舗装の仕上げを区別

<長期的な視点>  
時間帯によって空間の使い方が変わる路側マネジメント



出典：2040年道路の景色が変わる（国土交通省）

※吹出内のイラストの出典：呉スマートシティモデル事業実行計画

デザイン  
会議

- ・ 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。

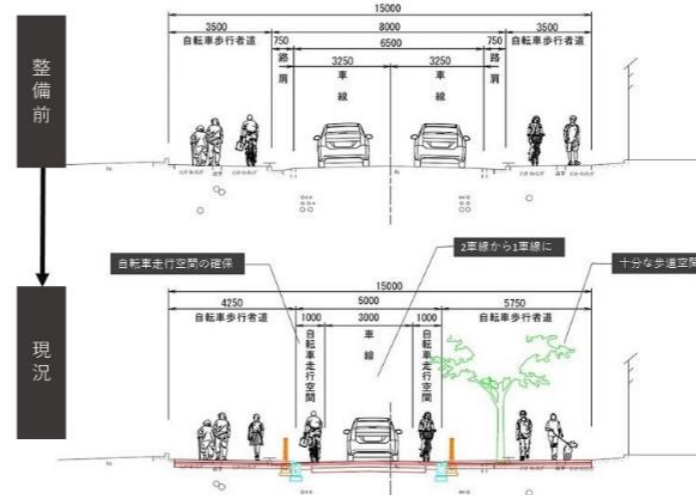
呉市の  
取組

- ・ 呉市都市計画マスタープラン  
沿道と一体となった道路空間の利活用の推進

視点⑩ 快適にアクセスする

- ・ 歩行者と自転車の分離
- ・ 次世代モビリティの乗換・待機スポット
- ・ E-BIKE や電動キックボードによる移動
- ・ 周辺駐車場の適切な活用

歩行者と自転車の分離



出典：岡山市ホームページ

次世代モビリティ乗換スポット



出典：呉スマートシティモデル事業実行計画



出典：庄原観光ナビ

デザイン  
会議

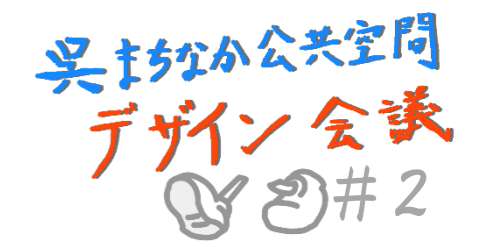
- ・ ウォーカブルなまちづくりには、新しい公共交通が重要
- ・ 快適にアクセスできると子供を連れて行こうと思える。
- ・ 安全な環境が求められる。

呉市の  
取組

- ・ 呉駅周辺地域総合開発の取組との連携
- ・ 自転車通行空間の確保

空白ページ

呉まちなか公共空間  
デザイン会議  
👉👈#2



呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料2-管理・運営及び整備に関する方針

2-3 空間の再構築

2-3 空間の再構築（1/4）（どのような空間・場所であったらよいか）

視点① 川をまちの中心に

川沿いが使われている例

パリ セーヌ川



出典：MIZBERING ホームページ（今佐和子氏・浅見知秀氏記事）

盛岡市 木伏緑地



出典：木伏 facebook, 木伏緑地ホームページ

木伏緑地 飲食施設の立地



木伏緑地 遊びやくつろぎの空間

・住宅地や商業エリアのオモテニワとなるよう機能を滲み出し  
（空間内へのにぎわい機能の誘導、デッキ空間の使い方や動線の再考、左岸側の駐車場空間の公園化と堺川通りの再編）

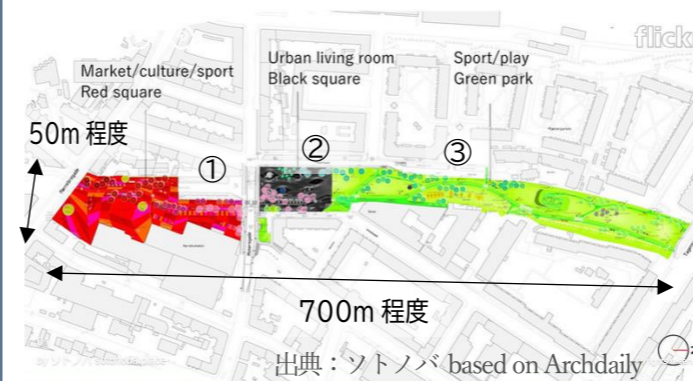
デザイン  
会議

- ・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② ゾーンコンセプトによって命を吹き込む

3つのゾーンコンセプトによってつくられた公園

コペンハーゲン（デンマーク）  
スーパーキーレン

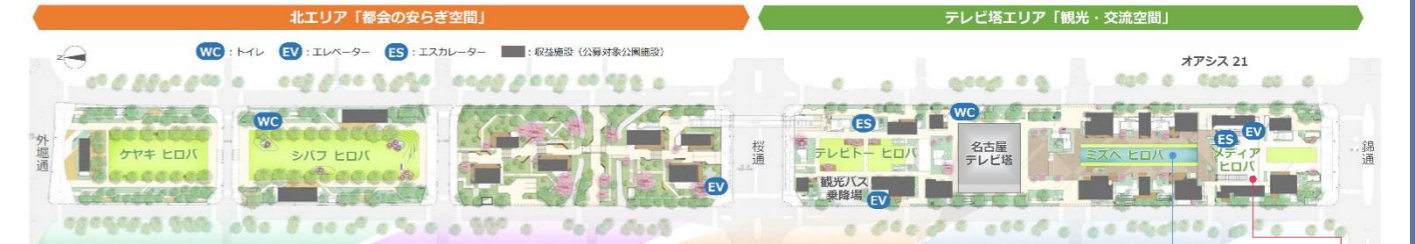


出典：ソトノバ based on Archdaily



ゾーンコンセプトをもった再整備（名古屋市 久屋大通公園）

出典：ソトノバ



ZONE1: 学びの森ゾーン



公園内で最も大きい芝生広場では、くつろぎや憩いの空間の中で四季を満喫できる多彩な空間づくりを行います。  
マーケットや様々な朝活の開催などにより、日常的に賑わいを創出します。  
また、「学びの森」をテーマに掲げ、来園者の好奇心が沸き立つ店舗を設置しています。

ZONE2: アーバンリゾートの森ゾーン



小径に四季折々のアートやライトアップ演出を展開し、そぞろ歩きの楽しさを創出します。  
外の気持ちよさを感じられるテラスのあるカフェや日常に彩りを添えるレストランなど、6つの個性豊かな飲食店が入ります。

ZONE3: コミュニケーションゾーン



気軽にアクティビティを楽しんだり、気軽に人と集まったり、くつろいだり、日常的にご利用いただける芝生のゾーンです。  
「スポーツコミュニティ」をテーマとした店舗は、目の前の広場を活用したアウトドアイベントを行います。

ZONE4: シンボルゾーン



オアシス 21 や愛知芸術文化センターなどが位置する名古屋の文化発信力の要となるエリアにあり、国内外からの来園を促進する発信性の高いゾーンとなります。  
グローバルブランド、日本限定商品を販売する店舗のほか、話題性の高い飲食店が出店し、ミスト演出を施した水盤を臨みながらのお食事もお楽しみいただけます。

・周辺のまちづくりと効果を高め合うコンセプト

出典：名古屋市ホームページ

デザイン  
会議

- ・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い方をデザイン  
（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。

2-3 空間の再構築（2/4）（どのような空間・場所であったらよいか）

視点③ 公園空間を繋ぐ

・空間を分断する東西方向の道路を歩行者空間化

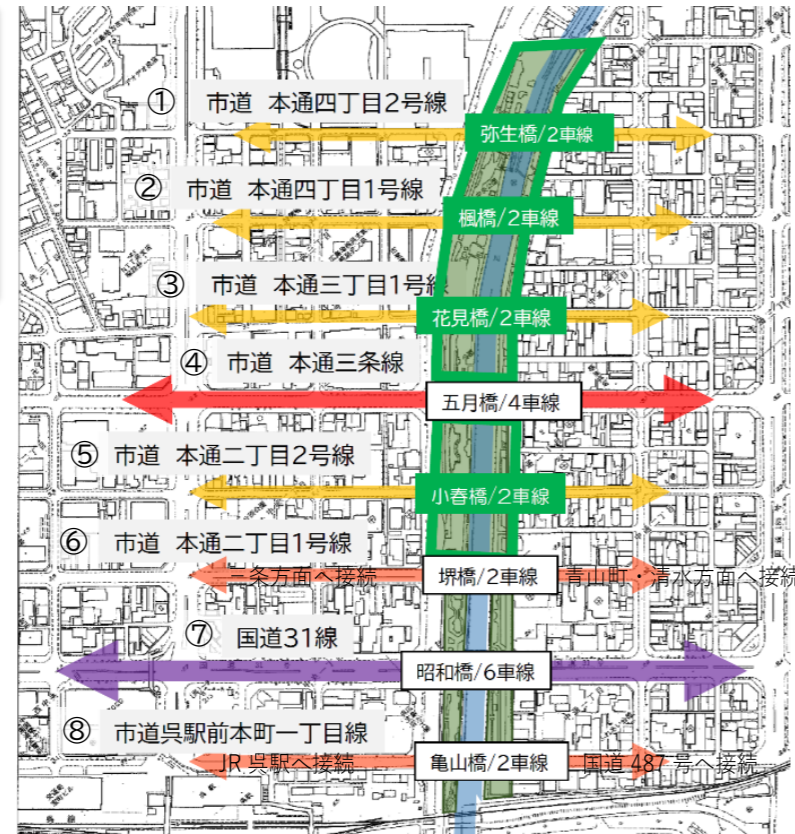
人中心の空間へ

- ・東西の交通を排除することで空間内の安全性が向上
- ・空間の拡大によって一体性が向上

凡例

- 6車線道路
- 4車線道路
- 2車線道路 (ネットワーク性有)
- 2車線道路
- 一体化の検討が考えられる区域

※歩行者専用化することで発生する影響の調査が別途必要



検討の対象とする橋梁



- ・幹線的な道路である⑦国道31号（昭和橋／6車線）や④市道本通三条線（五月橋／4車線）は一体化の検討の対象外
- ・⑥市道本通二丁目1号線（堺橋）や⑧市道呉駅前本町一丁目線（亀山橋）は2車線ではあるものの、広域的なネットワーク性を有するため検討の対象外

楓橋は交流広場として活用されている



デザイン会議

・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④ ハレケの演出

・ハレ（非日常、イベント）とケ（日常）を演出する空間

ハレの場としての利用  
呉みなと祭



あさまち



街の森のアトリエ



日常の利用

家族連れで遊ぶ場



屋台のある日常



デザイン会議

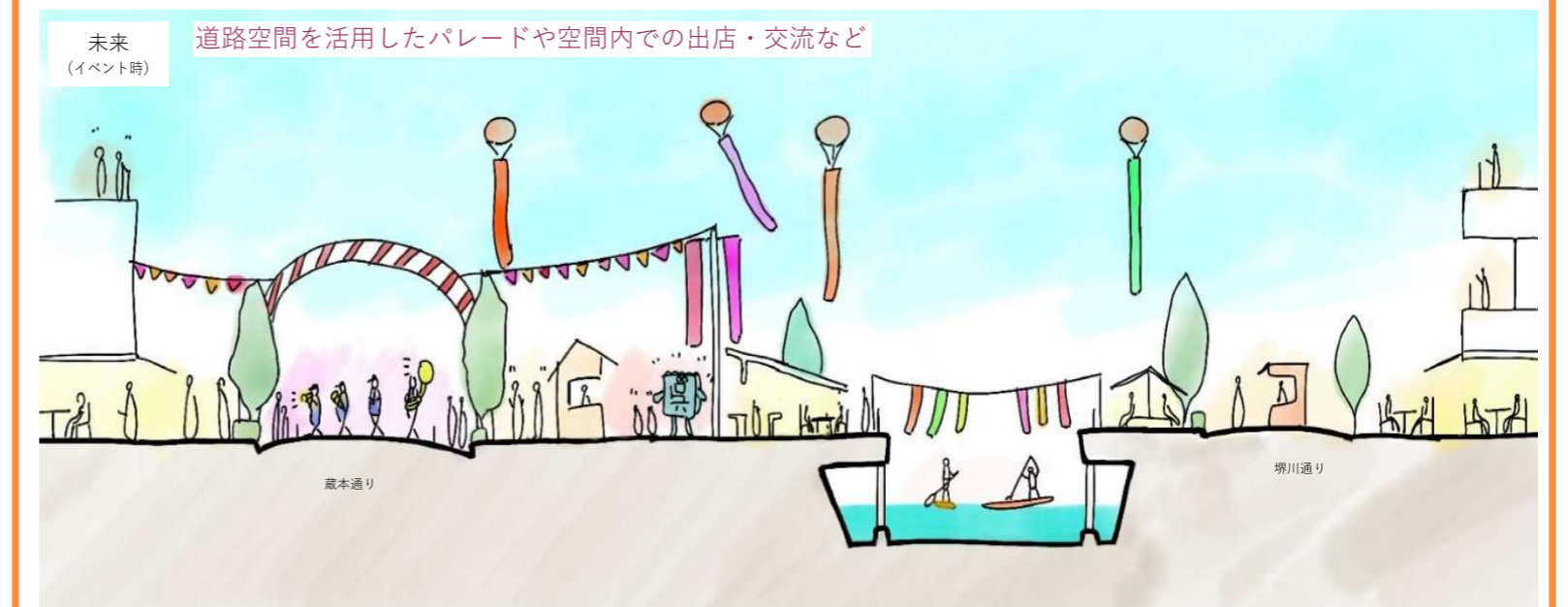
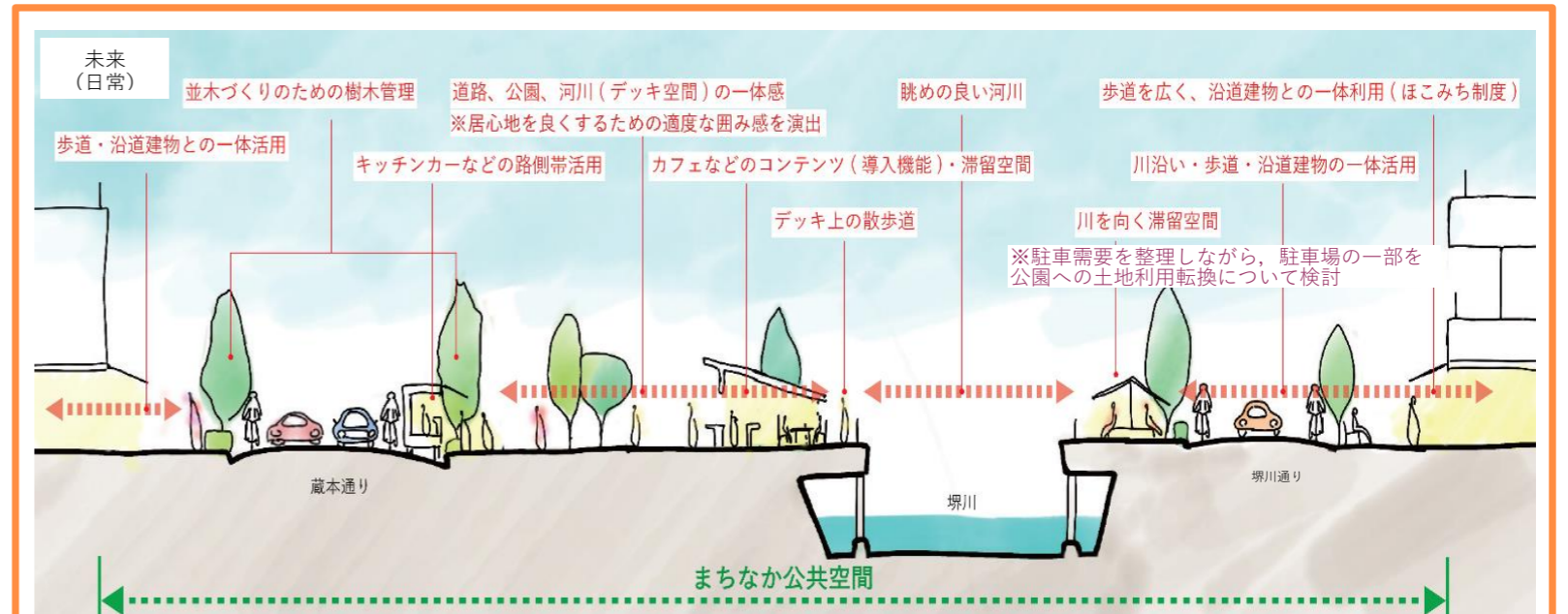
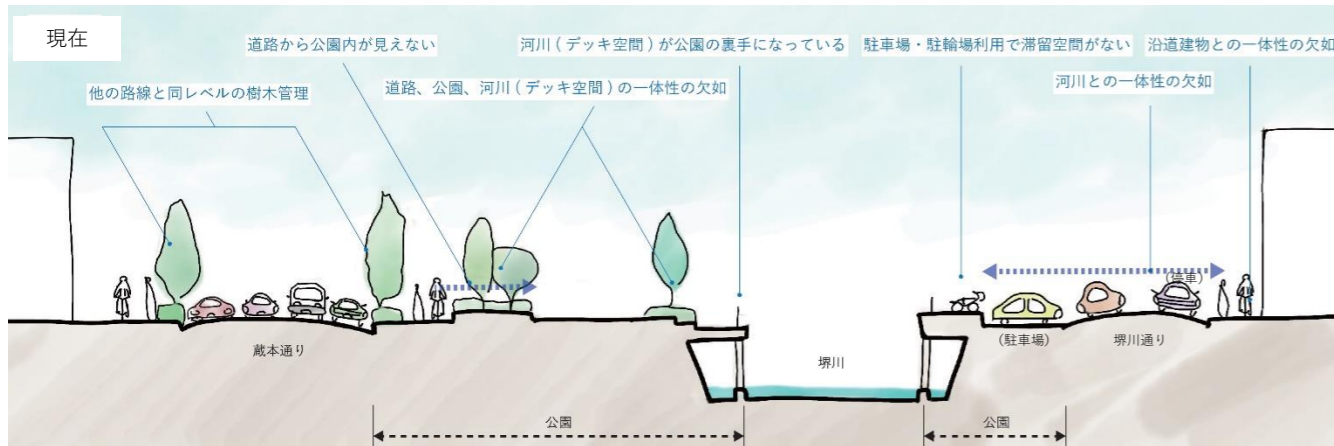
・全世代が日常的に楽しめる空間  
・住んでいる人のための空間の整備  
・誰もが参加できるイベントの場

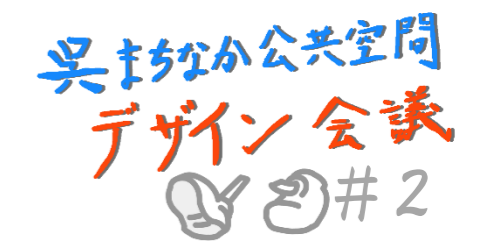




2-3 空間の再構築（4/4）（どのような空間・場所であったらよいか）

まちなか公共空間の断面イメージ





呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料2-管理・運営及び整備に関する方針

2-4 デザイン・設え

2-4 デザイン・設え（1/2）（どのようなデザイン，設えがよいか）

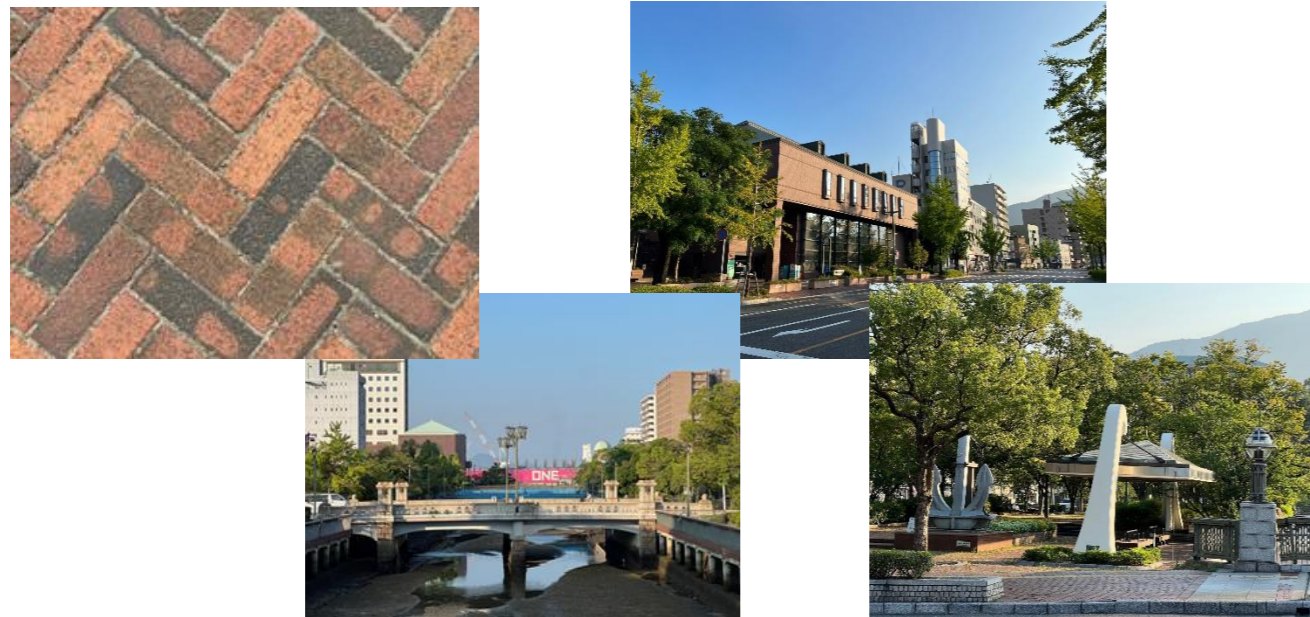
視点① 呉を体感するデザイン

- ・呉のものづくりの伝統や歴史，海のまち呉を連想させるデザイン



出典：（一社）KURE-PERS 資料

- ・れんがを基調としたまちなみの整備



デザイン  
会議

- ・「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。
- ・今の公園は，素晴らしい歴史がある。

呉市の  
取組

- ・呉市都市計画マスタープラン  
呉らしさを体感できる景観
- ・呉市景観計画  
れんがを基調とした景観

視点② インクルーシブなデザイン

- ・サインの多言語化やピクトグラム表示
- ・年齢や性別，障害の有無などに関わらず誰もが利用できる施設の導入

サインの例



インクルーシブな環境設備  
(遊び場を囲う・見守るポーターベンチ)



出典：株式会社コトブキホームページ

インクルーシブなデザインの遊具



出典：株式会社コトブキホームページ

子ども用トイレを整備  
(武蔵境駅南公衆トイレ)



出典：武蔵野市ホームページ

デザイン  
会議

- ・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

呉市の  
取組

- ・呉市バリアフリー基本計画  
道路や公園施設のバリアフリー化  
ピクトグラム等による情報発信

2-4 デザイン・設え（2/2）（どのようなデザイン，設えがよいか）

視点③ 沿道や周辺地との一体性を高めるデザイン

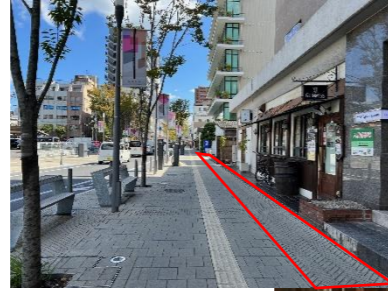
- ・公共空間のエッジ（境界）のデザイン
- ・沿道の使われ方のデザイン

公共空間と民地の堺をつなげたデザイン  
（出雲市神門通り）



出典：ストリートデザインガイドライン（国土交通省）

沿道と一体となって活用する部分の舗装のデザインを区別  
（岡山市）



沿道と一体となった利用  
をしている例  
（岡山市）



出典：ストリートデザインガイドライン  
（国土交通省）

沼津市都市空間デザインガイドライン



出典：沼津市



姫路市 大手前通り

歩道や広場と一体感のある車道のデザイン  
（通常のアスファルト舗装ではなく、ブロック系の舗装材を使用）



視点④ 古きを生かし新たな価値を創造する

- ・既存空間のリノベーション

れんが調の舗装やデザイン性の高い施設などの既存施設を生かしながら，再整備を実施



れんが調の舗装



親水護岸



灯台を再現したオブジェ



張り出しデッキ



五月橋



カリヨンの時計



円形ステージ



呉の地形を再現した噴水



吊り形式のシェルター



クスノキの大木

デザイン  
会議

- ・今の公園は，素晴らしい歴史がある。

呉市の  
取組

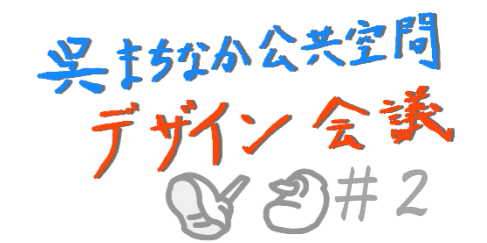
- ・呉市都市計画マスタープラン  
ウォークラブルなまちなか形成に当たっては，これまで築いてきた呉らしさを生かしながら取り組むことを基本
- ・リノベーションまちづくりの展開

デザイン  
会議

- ・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

呉市の  
取組

- ・呉市都市計画マスタープラン  
沿道と一体となった道路空間の利活用の推進



呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料2-管理・運営及び整備に関する方針

2-5 空間のマネジメント



2-5 空間のマネジメント (2/2) (どのようなプロセスで作り、どのように使っていくか)

視点④ 小さな取組を積み上げる

- ・ 未来の姿に向け、小さな取組を数多く展開する。
- ・ 取組をフィードバックし、次の取組に生かす。
- ・ ハーフメイド、利用者のトライアルによる発展

数年間の実験的な活用を経て、進化を見据えている公園



出典：トライアルパーク蒲原ホームページ

実証実験を通じて使い方を検証し、必要な整備を行った広場



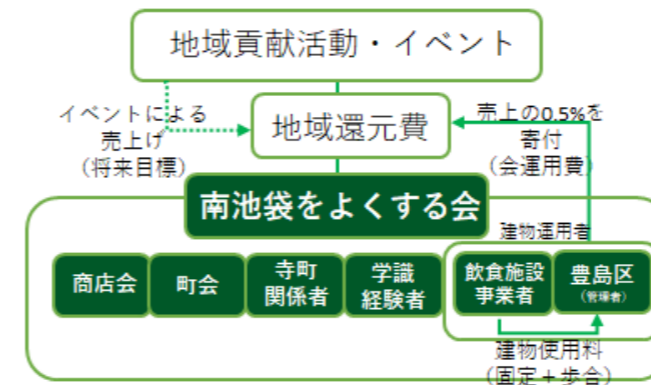
出典：豊田市ホームページ

視点⑤ 使い方のルールや運営方法を見直す

- ・ 禁止事項などを見直しや新たな運営方法について考える。
- ・ 使い方に関する情報発信（使い方ガイドライン）
- ・ デジタル技術を活用した手続き
- ・ 都市再生推進法人による代行手続き

官民連携によるマネジメント体制

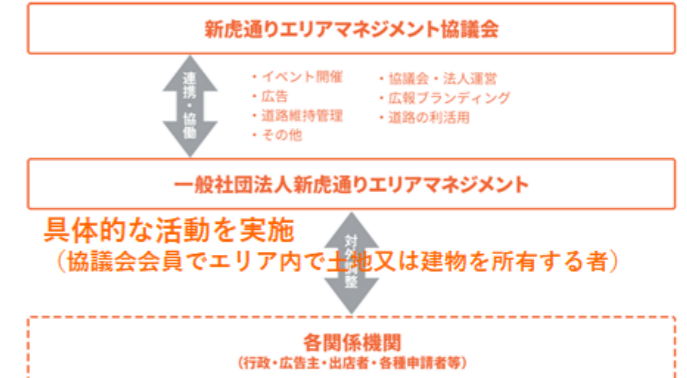
運営の仕組み（南池袋をよくする会）



出典：豊島区資料を基に作成

活動の方針や方向性を決定

(土地所有者、建物所有者、借地権者、借家権者等)



出典：新虎通りエリアマネジメントホームページ  
(新虎通りエリアマネジメント協議会)

電子申請システムによる手続き



出典：堺市電子申請システム

デザイン  
会議

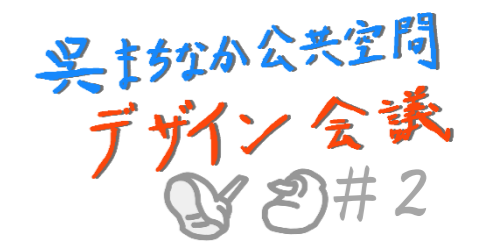
- ・ アクション～フィードバックを繰り返す
- ・ 小さな取組の延長線上において公園を使い倒す
- ・ トライアルサウンディングの実施

呉市の  
取組

- ・ 呉市都市計画マスタープラン  
様々な課題に機敏かつ柔軟に対応する機動的な都市づくりに取り組む。

デザイン  
会議

- ・ 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。



呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料2-管理・運営及び整備に関する方針

2-6 基本方針



2-1 基本方針（未来ビジョンの実現に向けた取組の基本的な考え方・方向性）

2-2 アクティビティとコンテンツ P6～

視点③志を持ってチャレンジする

視点①暑い日も、雨の日も座る・くつろぐ

視点⑦みどりのチカラで誘い込まれる

視点⑨気の向くままに歩く

視点⑩快適にアクセスする

視点②自由に集い、学ぶ・働く

視点④大人も子どもも本気で遊ぶ

視点⑤おなかを満たす・食に舌鼓を打つ

視点⑥文化・芸術を体感する

視点⑧夜の演出に酔い痴れる

2-3 空間の再構築 P13～

視点①川をまちの中心に

視点③公園空間を繋ぐ

視点②ゾーンコンセプトによって命を吹き込む

視点④ハレケの演出

2-4 デザイン・設え P18～

視点①呉を体感するデザイン  
視点④古きを生かし新たな価値を創造する

視点②インクルーシブなデザイン

視点③沿道や周辺地との一体性を高めるデザイン

2-5 空間のマネジメント P21～

視点①愛される空間へ  
視点②活用のシーンを発信する  
視点③繋がる場をつくる  
視点④小さな取組を積み上げる  
視点⑤使い方のルールや運営方法を見直す

具体的な考えと取組のイメージ

- (1) 誰もが主役になる場  
主体的に関わる風土を高め、出会いを演出。シビックプライドを高める。
- (2) 新たな挑戦ができる場  
小商いなどの新たな挑戦を支援
- (3) 呉らしい情緒を誇れる場  
素材や色彩、視点場などに配慮

- (4) 安心して過ごせる場  
インクルーシブでユニバーサル、交通安全や防犯性等の安全性に配慮
- (5) 五感を満たす心地良い歩きたくなる場  
居心地の良さを高める

- (6) 多様なシーンを創造する場  
遊びや文化、ハレケ、デイタイムからナイトタイムまで
- (7) エリアの価値を高める場  
周辺のまちづくりと連携し相互に高め合う

- (8) 常に進化し続ける場  
変化に対応できる柔軟性・拡張性、実験と成長の場
- (9) とともに創り続け愛される場  
官民連携制度の積極的な導入

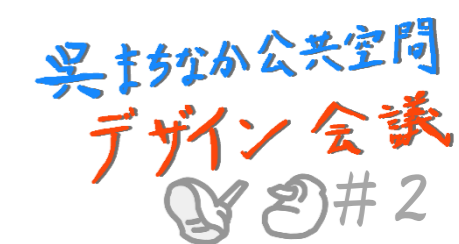
基本方針の方向性

1 誰もが主役になり、呉らしさを誇れる場へ

2 安心して心地良く過ごせ歩きたくなる場へ

3 多様なシーンを創造し、エリアの価値を高める場へ

4 常に進化し続け、愛される場へ



呉まちなか公共空間デザイン会議（第2回）資料

呉まちなか公共空間デザイン計画（方向性の検討）意見交換資料3-未来ビジョン

未来ビジョン（現在の延長線上にはない、概ね20年後の理想とする未来の姿）

- ・未来の理想とする空間の姿や、その空間が創造する価値観を、「未来への想い」としてとりまとめる。
- ・考えをしっかりと共有することを前提として、最終的にはキャッチーな表現としてとりまとめるとともに、未来の姿を描いたイラストを作成する。

基本方針の方向性(P25)

1 誰もが主役になり、呉らしさを誇れる場へ

- (1) 誰もが主役になる場  
主体的に関わる風土を高め、出会いを演出。シビックプライドを高める。
- (2) 新たな挑戦ができる場  
小商いなどの新たな挑戦を支援
- (3) 呉らしい情緒を誇れる場  
素材や色彩、視点場などに配慮

2 安心して心地良く過ごせ歩きたくなる場へ

- (4) 安心して過ごせる場  
インクルーシブでユニバーサル、交通安全や防犯性等の安全性に配慮
- (5) 五感を満たす心地良い歩きたくなる場  
居心地の良さを高める

3 多様なシーンを創造し、エリアの価値を高める場へ

- (6) 多様なシーンを創造する場  
遊びや文化、ハレケ、デイトムからナイトタイムまで
- (7) エリアの価値を高める場  
周辺のまちづくりと連携し相互に高め合う

4 常に進化し続け、愛される場へ

- (8) 常に進化し続ける場  
変化に対応できる柔軟性・拡張性、実験と成長の場
- (9) ともに創り続け愛される場  
官民連携制度の積極的な導入

デザイン  
会議

資料2  
「将来の姿」参照

- ・多様な人が安心して過ごせる空間
- ・異なるテーマの集合体（動詞により使われ方をデザイン、各ブロックにテーマ）
- ・インクルーシブなみんなの空間
- ・日本中、世界中から訪れる空間
- ・呉らしさを感じる空間
- ・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
- ・チャレンジする場をつくる空間
- ・公園を使う文化の定着

<キーワード>

- ・人が中心
- ・多様な人の出会い・交流
- ・新たなアイデア、新たな価値、新たな挑戦
- ・様々な人とその活動を受け入れる、多様性を有する空間
- ・安全で安心、心地良い空間
- ・愛される空間
- ・呉らしさ・地域性、世界に誇れる場所
- ・周辺のまちづくりとの相乗効果、エリア価値向上
- ・生活の豊かさを高める
- ・Well-being<sup>\*1</sup>（幸福度）を高める

未来への想い

- 理想とする空間はどういったものか
- まちなか公共空間が市民や来訪者にもたらす価値観はどういったものか

計画作成においてはキャッチーな言葉で表現をしていく

呉市の取組

<呉市都市計画マスタープラン>

【都市の将来像（抜粋）】心地よい暮らしが人々を惹きつける都市「くれ」  
【都市計画の目標（抜粋）】居心地が良く歩きたくなるウォーカブルなまちなかの形成  
多様な人々の集い、交流することができるウォーカブルなまちづくり。人が中心、自然や歴史・文化などの呉らしさを生かしながら取り組む。

- ・呉駅周辺地域総合開発の推進
- ・大和ミュージアムのリニューアル
- ・幸町地区総合整備の推進
- ・まちなか居住の推進  
（まちなかウォーカブル区域内の居住人口の増加）
- ・リノベーションまちづくり
- ・都市再生推進法人によるエリアマネジメント

\*1 Well-being：身体的、精神的、社会的に良好な状態にあることを意味する概念で、人々の満足度や充実、幸せなどを表すもの