

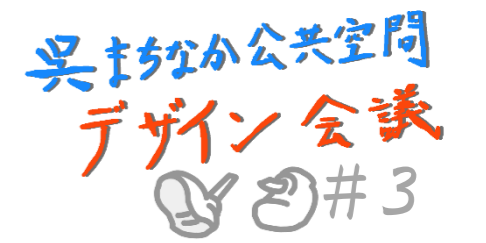
呉まちなか公共空間デザイン会議（第3回）資料

呉まちなか公共空間デザイン会議（第3回）意見交換資料

<資料の構成>

- 1 未来ビジョン（未来への想い）素案（P3～）
- 2 呉まちなか公共空間デザイン計画（素案）（P7～）
  - 2-1 はじめに
  - 2-2 管理・運営及び整備の方針
  - 2-3 アクションプラン
- 3 ゾーンコンセプト（P11～）
- 4 社会実験等の実施（令和6年度）（P15～）
  - 4-1 目的
  - 4-2 社会実験のイメージ
  - 4-3 ワークショップのイメージ

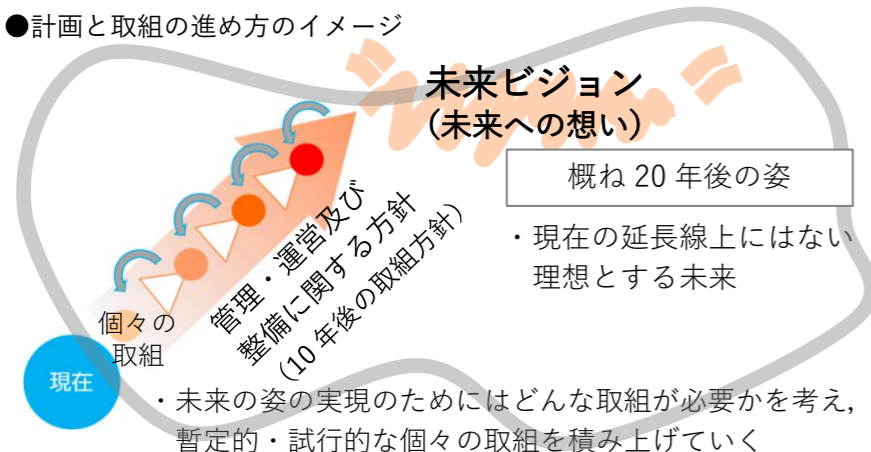




呉まちなか公共空間デザイン会議（第3回）資料

1 未来ビジョン（未来への想い）

●計画と取組の進め方のイメージ



現在の延長線上にはない、理想とする概ね 20 年後の未来の姿を「未来ビジョン（未来への想い）」として次のようにとりまとめます。

呉まちなか公共空間デザイン会議の第 1 回及び第 2 回会議での意見を踏まえ、次の三部構成で作成し、そのイメージイラストを作成します。

(1) デザイン会議でいただいた意見を反映した未来の空間の姿

私たちの理想とする呉のまちなかの未来の姿、

呉のまちなかは、灰ヶ峰や休山といった高く聳える山々と美しく穏やかな瀬戸内海に囲まれ、世界でも有数の海軍工廠を擁するまちとして発展してきた歴史とそこから生まれた文化・技術が根付き、また、それらが創り出す景色や新たな産業を築いてきたフロンティア精神（開拓の精神）が広がっている。古くから栄えた商店街を抜け、褐色の煉瓦が敷き詰められた大通りを横目に心地良い芝生の広場を歩き、堺川を渡る橋の上でひと休みする、滔々と流れる水の変化を只々眺め、海を望めば、呉を楽しむ多くの人の賑やかな姿と、緑道の先にはクレーンが立ち並び、世界を渡る大型船がその出航を待つ、まちなかは呉の魅力で溢れている。

そのまちなかを気の向くまま歩けば、楽しそうに駆け回ることとその家族、その横でコーヒーを飲みながら木陰で読書を楽しむ年配者、ランチを楽しみながら会話を弾ませる若者、勉強の合間のひとときを談笑して過ごす学生たち、まちなかでの新たなチャレンジに目を輝かせる挑戦者、川沿いの馴染みの店で語らいながら過ごす友人たち、愛犬を連れて季節の移り変わりを楽しむ夫婦、大切な人と記念日を祝う恋人、呉を楽しむ旅人たち、まちの希望を先頭きって創り出すまちづくりプレイヤーなど、様々な人が好きなことを自由に楽しみ、相互に関係を持ちながら活動し、この場所に誇りを持って過ごしている。

(2) 空間がもたらす価値

これからの 20 年間、まちなか公共空間において、遊びや文化活動、チャレンジを数多く積み重ねることで、市民のサードプレイスの創出や多様なコミュニティの形成、地域経済の循環・成長を促進し、日常の暮らしを豊かに、また、関係するすべての人の幸福感-Well-beingを高めていきます。また、美しい自然や歴史・文化、まちなみといった呉の魅力、良き地域性をさらに高めることで、世界中の人を惹きつけ、エリア一帯の様々なまちづくりを結び、互いの価値を高め合う場として再構築を図ります。⇒キャッチーな言葉の副題、「呉の魅力を高め、日常の暮らしを豊かに」

(3) 未来に向けたまちづくりの考え

そのために、市民や様々なまちづくり団体、呉市を応援する人、呉市、広島県などのすべての関係者が、「まちなか公共空間はわたしたちみんなのものである」という自覚を持ち、自由に集い、みんなで考え、ともに実践し、シビックプライド・地域愛を育みながら、一步一步着実に未来の理想に向けた新しいまちづくりを進め、積み上げていきます。

さあ、一緒にこのまちなかを変えていこう。／（案③の場合）さあ、今日はここで何する？

キャッチーなとりまとめ案



案①【OURS】わたしたちのもの

- ・主体性、シビックプライド、自慢できる空間
- ・中央公園 8 ブロック実証実験の「OurPark」のオマージュ



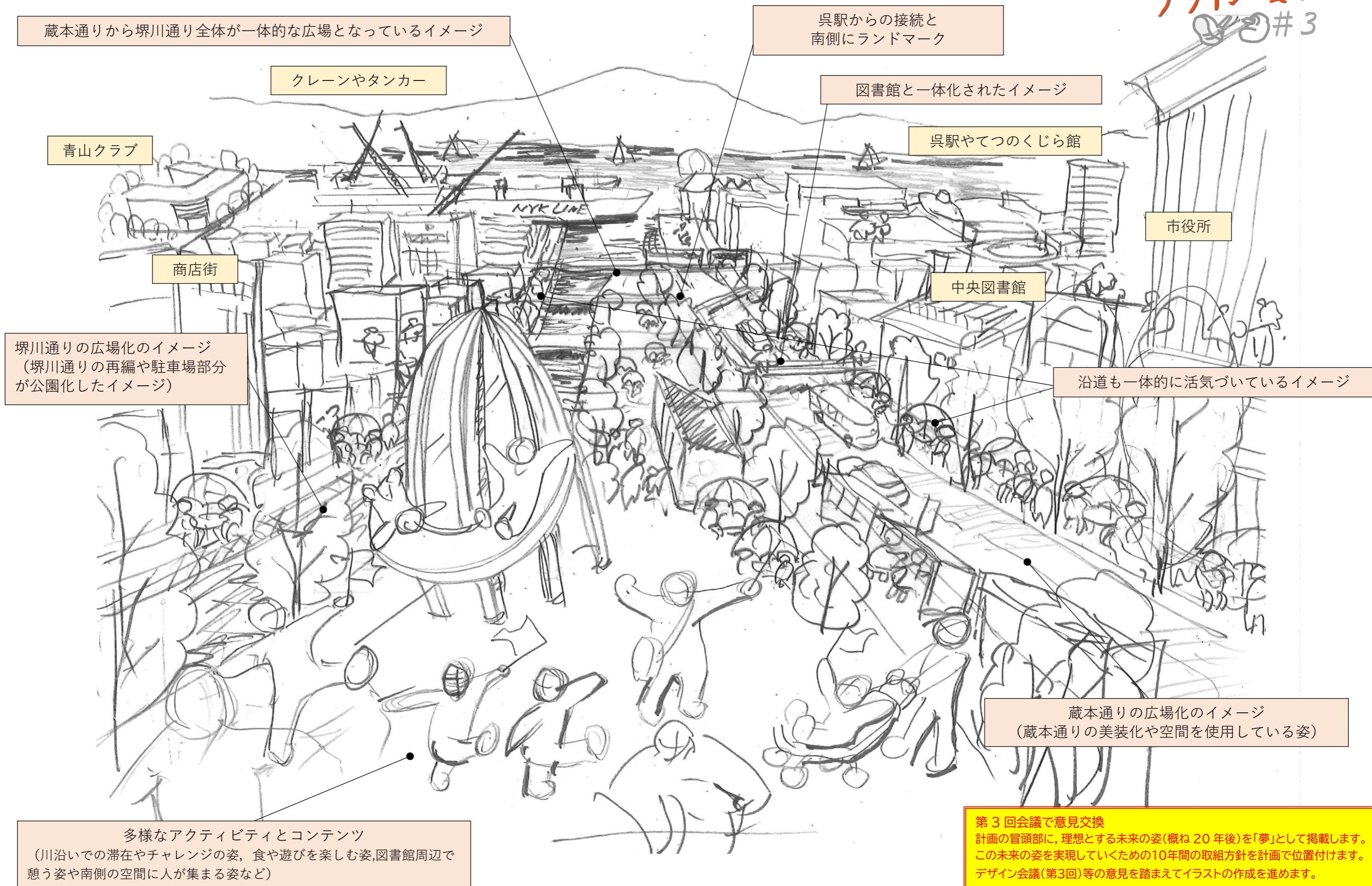
案②【BRICK】積木／れんが

- ・一つずつ積上げていく（積木）
- ・れんが



案③【今日はここで何する？】

- ・日常的な利用
- ・多様なアクティビティやコンテンツを連想させる



蔵本通りから堺川通り全体が一体的な広場となっているイメージ

クレーンやタンカー

青山クラブ

商店街

堺川通りの広場化のイメージ  
(堺川通りの再編や駐車場部分  
が公園化したイメージ)

呉駅からの接続と  
南側にランドマーク

図書館と一体化されたイメージ

呉駅やてつのくじら館

市役所

中央図書館

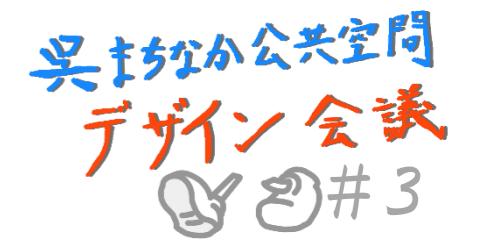
沿道も一体的に活気づいているイメージ

蔵本通りの広場化のイメージ  
(蔵本通りの美装化や空間を使用している姿)

多様なアクティビティとコンテンツ  
(川沿いでの滞在やチャレンジの姿、食や遊びを楽しむ姿、図書館周辺で  
憩う姿や南側の空間に人が集まる姿など)

第3回会議で意見交換  
計画の冒頭部に、理想とする未来の姿(概ね20年後)を「夢」として掲載します。  
この未来の姿を実現していくための10年間の取組方針を計画で位置付けます。  
デザイン会議(第3回)等の意見を踏まえてイラストの作成を進めます。





呉まちなか公共空間デザイン会議（第3回）資料

## 2 呉まちなか公共空間デザイン計画（素案）全体像

- 1-1 はじめに
- 1-2 管理・運営及び整備の方針
- 1-3 アクションプラン

## 2 呉まちなか公共空間デザイン計画（素案）全体像

# 呉まちなか公共空間 デザイン会議 #3

### 2-1 はじめに (1) 取組の背景 (素案 第1章)

#### 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、まちなかの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。



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))

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



出典：国土交通省資料

呉駅周辺地域総合開発を始め、様々なまちづくりが進み、官民連携の機運が高まっています。

#### 蔵本通り・中央公園一帯の区域（まちなか公共空間）

- S63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

まちなかでの出会い・交流・滞在を促進する場  
呉駅周辺地域総合開発などの様々なまちづくりを  
結ぶ場

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



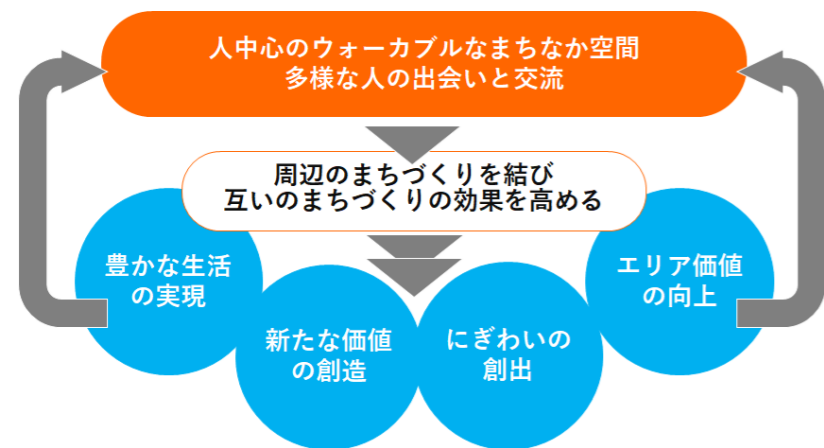
### 2-1 はじめに (2) 取組及び計画策定の目的 (素案 第1章)

多様な人が出会いと交流・滞在できる、ウォークアブルな空間として再構築を図ります。

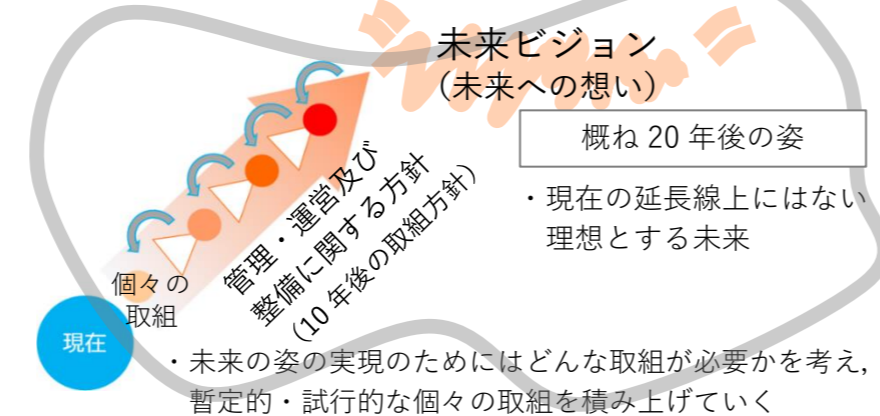
まちなか公共空間を多様な人が出会い、交流・滞在することができる、人中心のウォークアブルな空間として再構築を図ります。

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。

#### ●取組のイメージ



#### ●計画と取組の進め方のイメージ



## 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示します。(計画冒頭)

### 管理・運営及び整備の方針 (第3章)

#### 基本方針

未来ビジョンの実現に向けた10年間の取組の基本的な考え方・方向性を示します。

#### アクティビティとコンテンツ

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（利用者の活動）とコンテンツ（空間内の機能）に関する方針を示します。

#### 空間の再構築

どのような空間・場所として空間を再構築していくか、空間再構築の考え方やゾーニングなどを示します。

#### デザイン・設え

どのようなデザインや設えで施設を整備していくか共通するデザイン・設えに関する方針を示します。

#### 空間のマネジメント

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に関する方針を示します。



基本方針

<b>1 誰もが主役になり、呉の魅力を誇れる場へ</b> (1) 誰もが主役になる場 (2) 新たな挑戦ができる場 (3) 呉の情緒を誇れる場	<b>2 安心して心地良く過ごせ、歩きたくなる場へ</b> (1) 安心して過ごせる場 (2) 五感を満たす心地良い歩きたくなる場	<b>3 多様なシーンを創造し、エリアの価値を高める場へ</b> (1) 多様なシーンを創造する場 (2) エリアの価値を高める場	<b>4 常に進化し続け、愛される場へ</b> (1) 常に進化し続ける場 (2) ともに創り続け愛される場
--	---	---	--

アクティビティとコンテンツ

視点① 暑い日も、雨の日も座る・くつろぐ

- ・ベンチ・テーブル、屋根など

視点② 自由に集い、学ぶ・働く

- ・コミュニティ施設、Wi-fi 設備、動物と触れ合える機能など

●実証実験（呉市中央公園）

視点③ 志を持ってチャレンジする

- ・シェアスペース、仮設屋台など



視点④ 大人も子どもも本気で遊ぶ

●組立式の遊具



- ・遊具、健康遊具、スポーツ用具など

出典：株式会社コトブキ

視点⑤ おなかを満たす・食に舌鼓を打つ

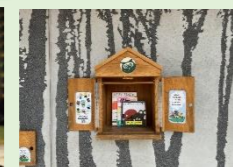
- ・カフェ、屋台、オープンカフェなど

●公園内の飲食施設（南池袋公園）

出典：豊島区



視点⑥ 文化・芸術を体感する



●映画鑑賞イベントや屋外本棚

- ・文化・芸術を通じた交流会、図書館のサテライト機能など

視点⑦ みどりのチカラで誘い込まれる

- ・芝生、多様な樹木、並木

●芝生で過ごす風景



視点⑧ 夜の演出に酔い痴れる

- ・ライティング、街路灯や園内灯など

●ライティング（街の森のアトリエ）



視点⑨ 気の向くままに歩く

- ・安全でゆとりある歩道、オープンカフェなど

視点⑩ 快適にアクセスする

- ・新たなモビリティ、駐車場など

視点⑪ 世界の関心を惹きつける

- ・ランドマーク、周辺まちづくりと連携した機能

空間の再構築

視点① 川をまちの中心に

- ・川沿い空間の滞在機能の向上

●ゼーナ川の滞在空間

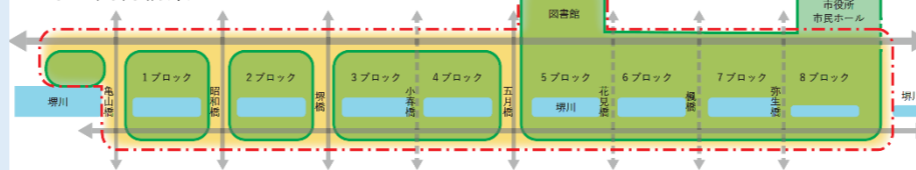


出典：MIZBERING

視点② 一体的な広場と見立て、空間を繋ぐ

- ・まちなか公共空間を一体的な広場空間へ

●空間再構築のイメージ



視点③ ハレケを演出する

- ・ハレ（非日常）とケ（日常）を演出する空間



●（左）呉みなと祭、（右）あさまち

視点④ ゾーンコンセプトによって命を吹き込む

- ・周辺のまちづくりと効果を高め合うコンセプト

デザイン・設え

●呉を体感するデザインのイメージ  
出典：（一社）KURE-PERS

視点① 呉を体感するデザイン

- ・素材・色彩、サイン、ランドマークとなるデザインなど



視点② インクルーシブなデザイン  
・インクルーシブデザイン

●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

視点③ 沿道や周辺地との一体性を高めるデザイン

- ・エッジのデザイン、沿道と一体となったデザイン

視点④ 古きを活かし新たな価値を創造する

- ・既存施設のリノベーション

空間のマネジメント

視点① 愛される空間へ

- ・愛称、市民ワークショップなど

●ワークショップ



視点② 人やまちの動きを発信する

- ・SNSなどを活用したメディア戦略など

視点③ 繋がる場をつくる

- ・シンポジウム、テーマを持った活動など

●シンポジウム



視点④ 小さな取組を積み上げる

- ・実証実験・トライアル、ハーフメイド

視点⑤ 運営方法や使い方のルールを見直す

- ・ルールの見直し、官民連携による運営の導入など

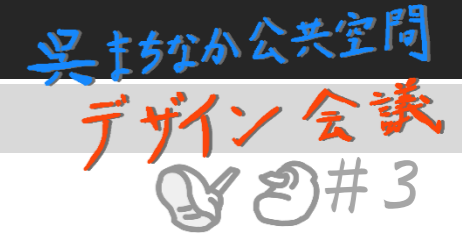
●清掃活動を通じた繋がる場



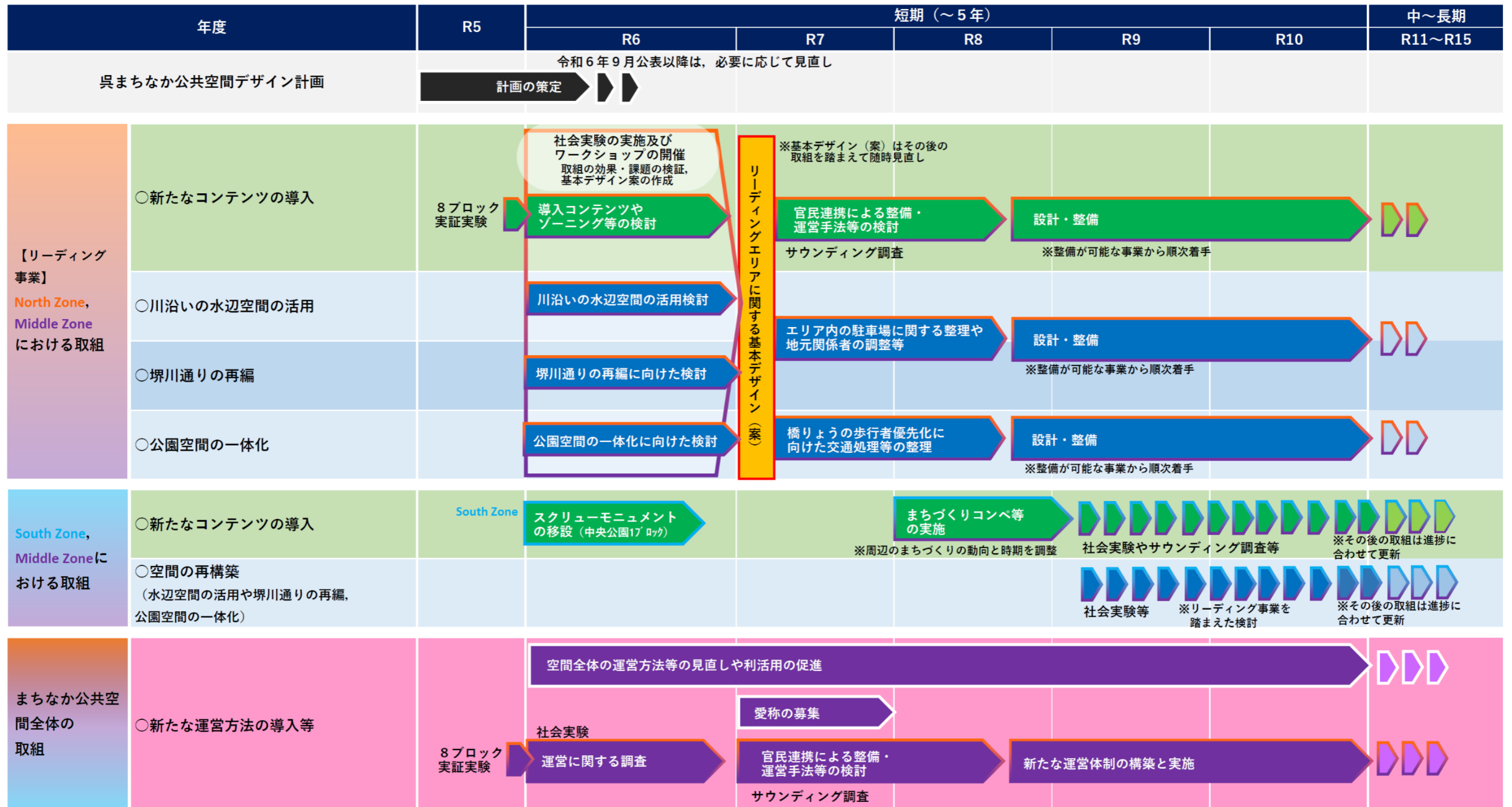
出典：（一社）KURE-PERS

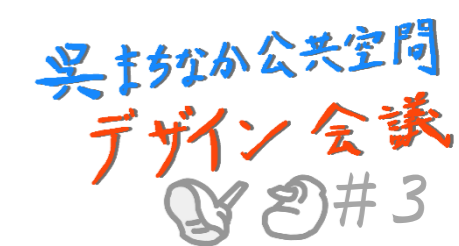
## 2 呉まちなか公共空間デザイン計画（素案）全体像

### 2-3 アクションプラン（素案 第4章）



計画の推進に当たり、次のアクションプランに示す取組を進めます。なお、取組に当たっては、官民連携による取組やデジタル技術を活用した取組を積極的に導入していきます。また、取組の進捗や周辺のまちづくりの状況に応じて、アクションプランの変更を行うとともに、社会情勢の変化など必要に応じて計画の見直しを行います。取組に当たっては、既に売店建物を利用した実証実験が始まり、まちづくりの機運が高まっている8ブロックを含むNorth Zone及びMiddle Zoneにおける取組をリーディング事業として、次のとおり推進していきます。





呉まちなか公共空間デザイン会議（第3回）資料

3 ゾーンコンセプト

### 3 ゾーンコンセプト (素案 P4 2~P4 5)

<再構築に向けた考え方>

- ・周辺のまちづくりと効果を高め合うコンセプト
- ・一つの大きなコンセプトの下で、一色塗りではなく、グラデーションやマーブル模様となるようなゾーンコンセプト

○呉駅周辺地域総合開発や幸町地区総合整備、リノベーションまちづくりなどの周辺のまちづくりと効果を高め合うコンセプトを設定します。

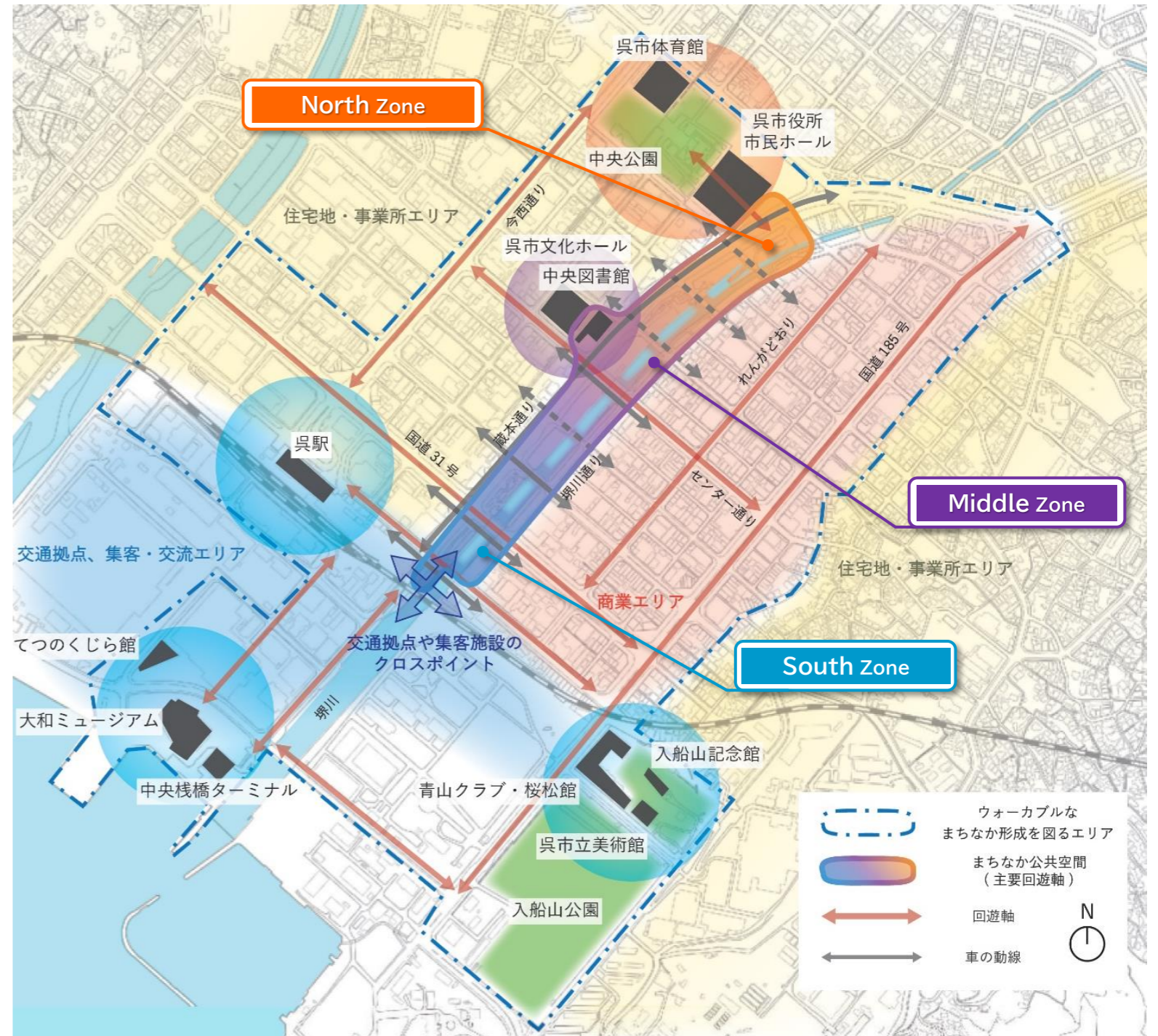
○ゾーンコンセプトの設定に当たっては、各ゾーンを明確な境界で区切ることなく、他のゾーンと重なり合うようなゾーン設定を行います。また、ゾーンの中において求められるアクティビティやコンテンツを複合的に設定することで、より多様性の高い空間形成を目指します。

●ゾーンコンセプトのイメージ

ゾーン (仮)	ゾーンコンセプト・考え方
North Zone	近隣の住民を始めとして、市民の生活を豊かにする場として、市役所や市役所西側に位置する中央公園と連携し、憩いや多様な遊び、挑戦など、日常使いを中心とした機能の強化を図ります。
Middle Zone	学びや文化・芸術活動を育む場として、図書館や文化ホールと連携した取組、また、市民や呉市を訪れる人の文化・芸術活動が混ざり合う場として、文化・芸術活動を支援する機能の強化を図ります。
South Zone	次世代総合交通拠点である JR 呉駅や大和ミュージアム、幸町地区から商業エリア方面への人の流れを創出する場として、ランドマークとなる機能や呉の文化を感じられる機能、歴史や海を感じるデザインなど、呉の魅力に磨きをかけ、呉のまちなかを訪れる人を迎える機能の強化を図ります。

※ゾーンの名称や各ゾーンで必要となるアクティビティやコンテンツは、今後、社会実験などの取組を通じて検討を進めます。

●周辺エリアの状況とまちなか公共空間のゾーンコンセプトのイメージ



空間の再構築

空間の再構築に向けた四つの視点によって次のような空間の再構築に向けて取り組みます。

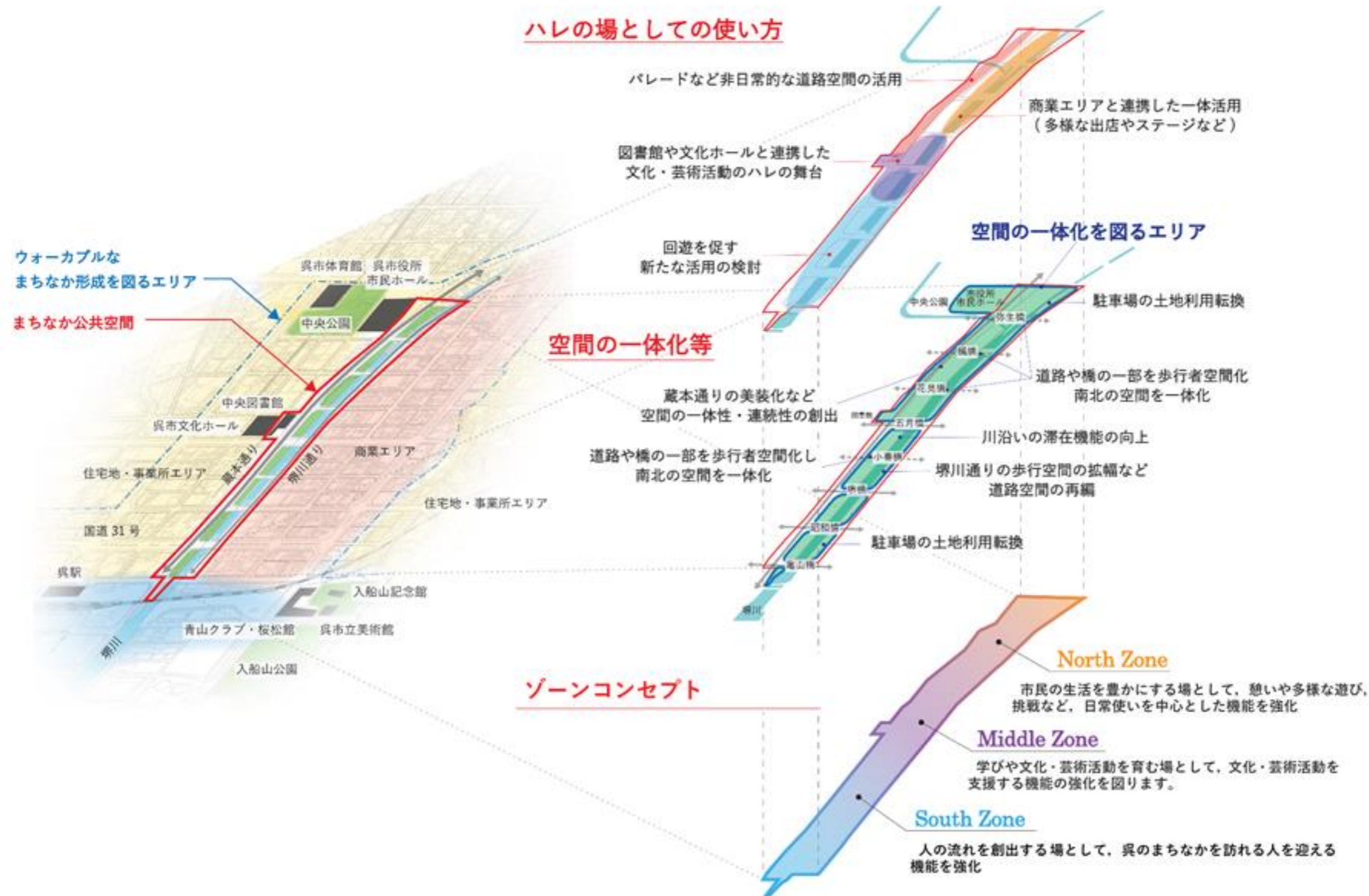
視点① 川をまちの中心に  
・川沿い空間の滞在機能の向上

視点② 一体的な広場と見立て、  
空間を繋ぐ  
・まちなか公共空間を一体的な  
広場空間へ

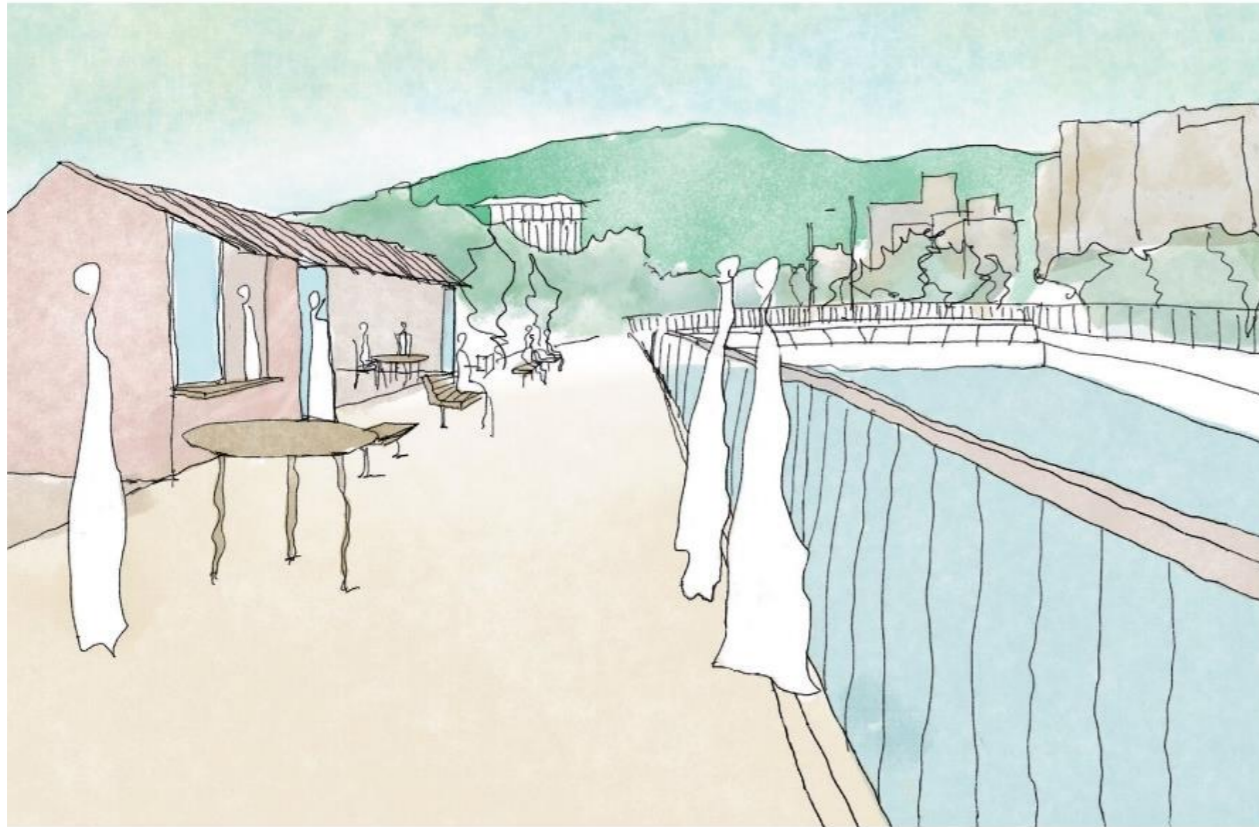
視点③ ハレケを演出する  
・ハレ (非日常) とケ (日常) を  
演出する空間

視点④ ゾーンコンセプトによって  
命を吹き込む  
・周辺のまちづくりと効果を高め合うコンセプト

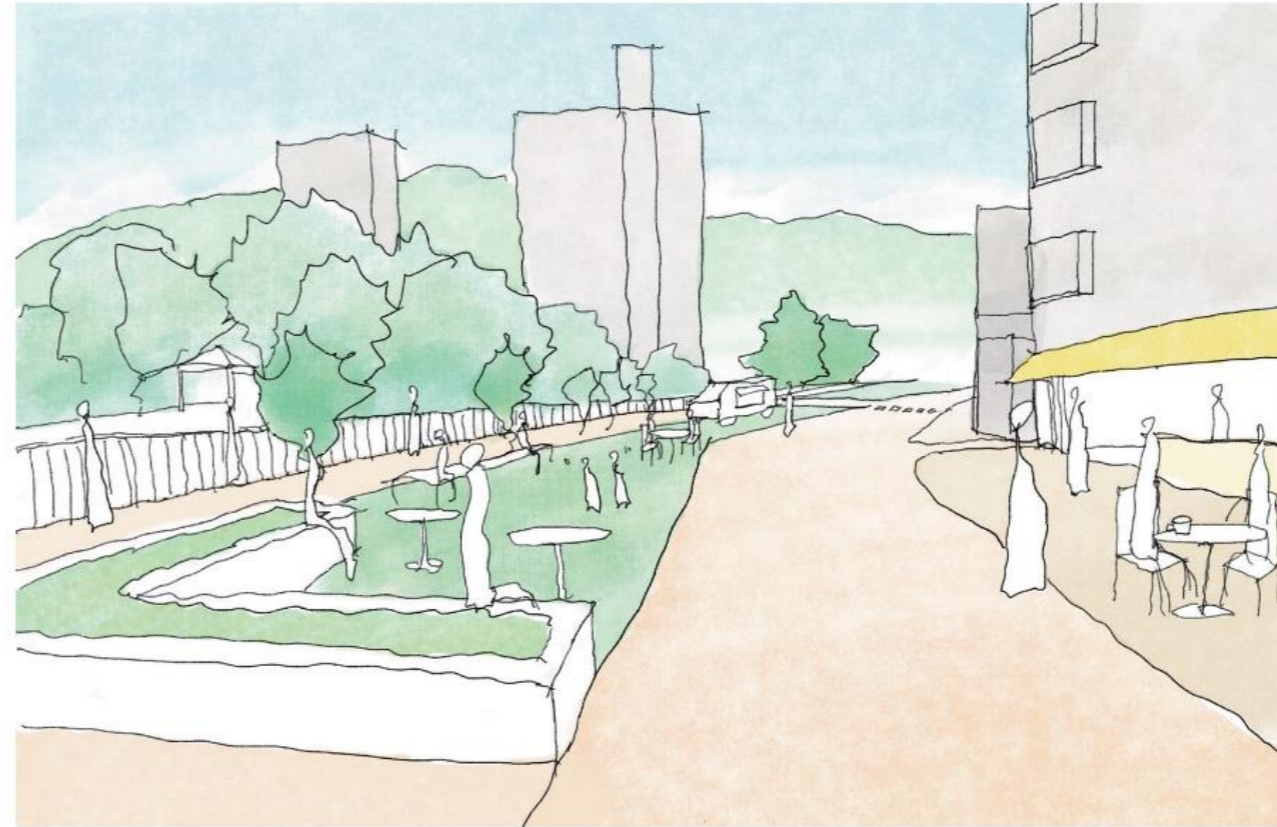
●空間の再構築に向けた方向性のイメージ



川沿いの公園空間での滞在風景



堺川通りの風景



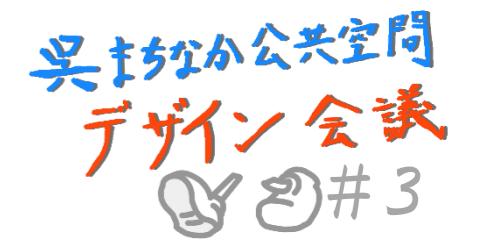
ハレの日



一体化された公園空間



※上記パースはイメージです。



呉まちなか公共空間デザイン会議（第3回）資料

## 4 社会実験等の実施（令和6年度）

- 4-1 目的
- 4-2 社会実験のイメージ
- 4-3 ワークショップのイメージ

## 4 社会実験等の実施（令和6年度）

### 4-1 目的

- 呉まちなか公共空間デザイン計画（策定中）の管理・運営及び整備の方針で示す取組について、社会実験を通してそれらを一時的に設置し、その効果や課題を整理します。
- 空間の一体化の検討を進める区域（5～8ブロック）での実施を想定しており、併せて、市民や地域住民、公園利用者等が参画可能なワークショップを開催し、方針に基づく具体的な整備内容について検討を進め、基本デザイン（案）を作成します。

### 4-2 社会実験のイメージ

#### ①売店建物を利用したまちなかハブ機能の設置

- ▶売店機能やコミュニティスペース、チャレンジ機能



#### ②空間へのコンテンツの導入実験

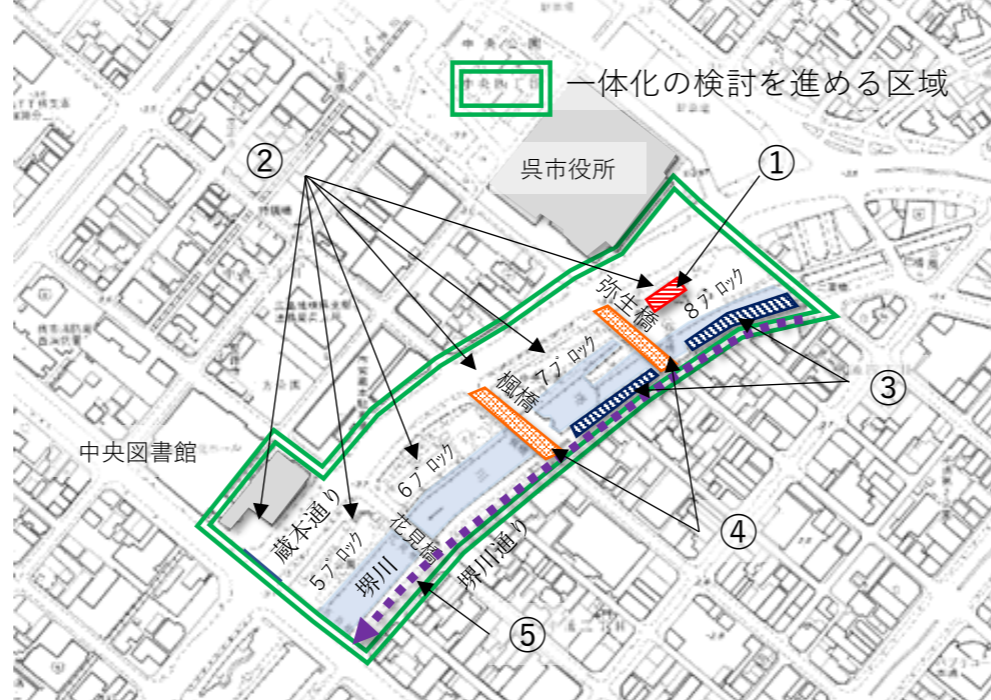
- ▶ベンチ・テーブル、屋根、飲食機能、チャレンジ機能、店舗、遊ぶ機能、人工芝、ライティング等



出典：上段中央：株式会社コトブキ，下段左：国土交通省，下段右：週末の沼津

#### ●社会実験のイメージ

- 令和6年9月～11月頃に実施予定



※都市再生推進法人による取組や次世代モビリティの導入に向けた実証実験などと連携予定

#### ③水辺空間の活用（堺川左岸側の駐車場の一部公園空間化）

- ▶駐車場への滞留空間等の設置（ベンチ・テーブル、デッキ空間、飲食機能等）



出典：MIZUBERING

#### ④公園空間の一体化（橋りょうの一部歩行者専用化）

- ▶弥生橋と楓橋の車両を通行止め（6～8ブロック一体化）



#### ⑤堺川通りの再編に向けた歩行空間拡幅

- ▶カラーコーン等による歩道の拡幅等



出典：左：国土交通省，右：沼津市

#### ⑥利用者の意識調査や交通量等の測定

- ▶オンラインアンケート調査やAIカメラ等による交通量測定

### 4-3 ワークショップのイメージ

- ワークショップを通じ、5～8ブロックの基本デザイン（平面プラン）案を作成する。

#1

- 呉まちなか公共空間デザイン計画のインプット
- 実証実験に関するインプットと意見交換

#2

- アクティビティとコンテンツの検討（必要となる機能や施設）

#3

- 基本デザインの検討（施設の配置等）

基本デザイン案

社会実験

令和7年度以降の取組へ繋げていく

#### ●基本デザインの検討範囲のイメージ



基本デザインの検討範囲