



大正筋

# ビューンと広がれ長田

1班：川野、喜多、坂本、西尾、分部



現状分析

コンセプト

商店街内への広がり

商店街外への広がり

運営面

今後の展望

# 現状分析



## 長田区の特徴

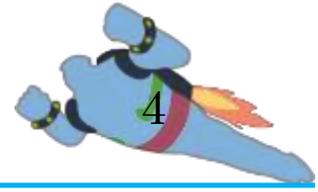
- ・ ゴム産業が発展⇒朝鮮労働者の増加
- ・ 神戸の下町が存在
- ・ 副都心、こなもん、アートのまちとして期待

## 商店街の変遷

- ・ 1957年アーケード、県下初の「振興組合」を結成
- ・ 1975年「グリーンピア六間道」で賑わいを創出
- ・ 先進的な取り組みにより全国から視察が訪れた
- ・ 震災からの早期営業、再開発により現在へ



# 現状分析



## 課題

- ・ 少子高齢化
- ・ 震災により工業流出、店舗減少、
- ・ 共益費負担がテナントを苦しめている
- ・ 緑地面積も全区中最下位、公園面積も2.5m<sup>2</sup>/人

## ポテンシャル

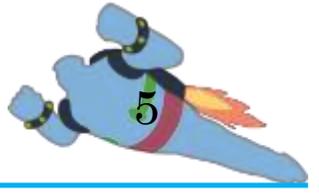
- ・ アーケード、振興組合など先進的取組の経験
- ・ アート、緑化プロジェクトなど住民・行政活動
- ・ 戦災、震災から復興してきた歴史と経験



店舗前駐輪



パラール長田（1995年）

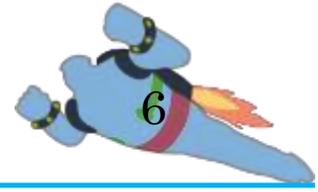


## 3層ネットワークを「**全国**ネットワーク」へ

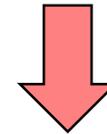


人口減少からの復興を目指し、  
広がりをビューンと全国へ

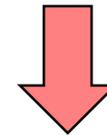
# 商店街内への広がり



3か所でハード整備を行う



新長田駅から再開発エリア  
南へ人を呼び込む



駅南の回遊性を向上させ、  
商店等を出しやすい環境へ



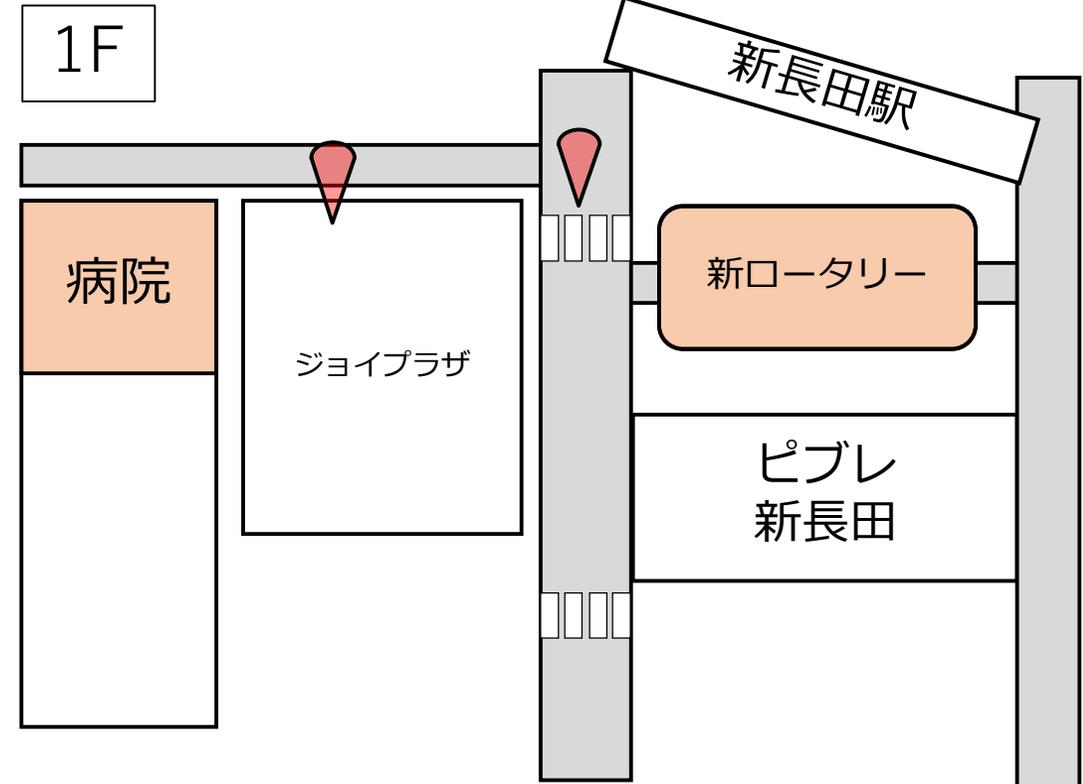
### 予測

- ・ 病院、大学の新設で駅利用者増加
- ・ ロータリーの改修による交通量増加

### 課題

- ・ 幹線道路を含めた交通量の多さ
- ・ 病院への動線にあるビル運搬口

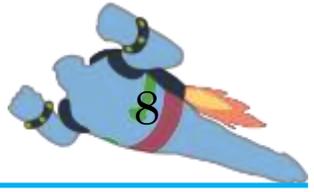
⇒ **ペDESTリアンデッキ**による  
道路を横断しない歩行者経路の整備



ジョイプラザ運搬口



駅前横断歩道



### ペDESTリアンデッキ

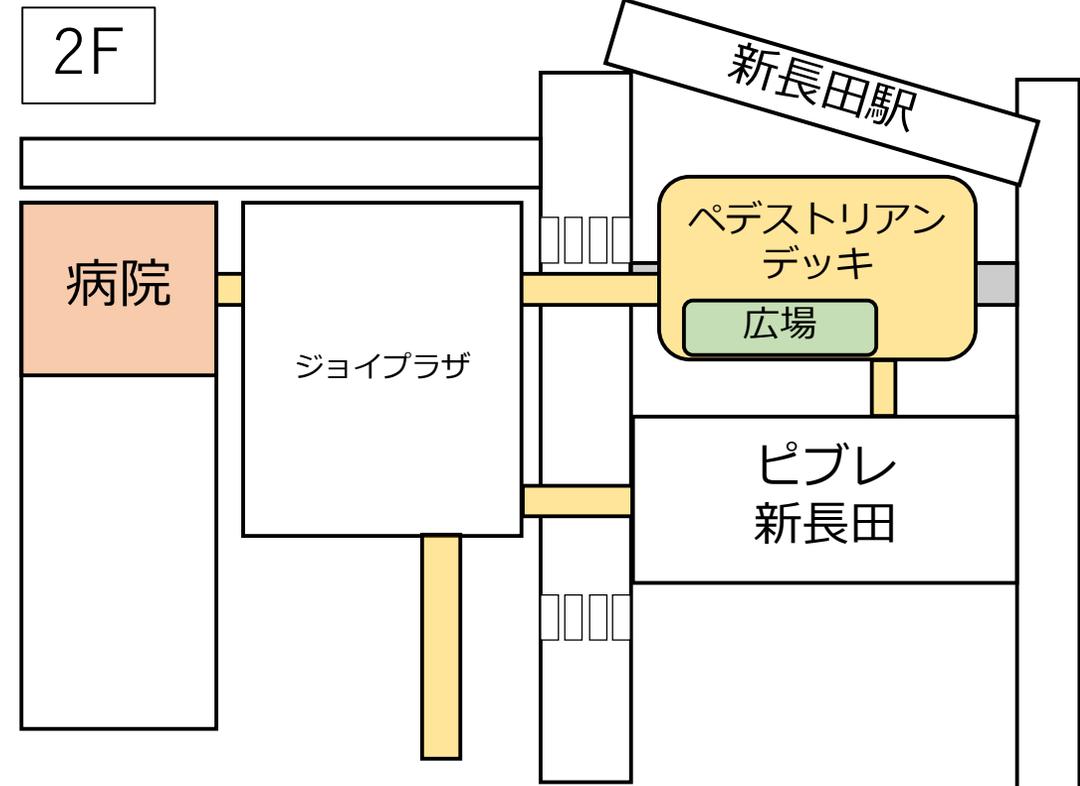
- ・ 2階の改札を活かして直結に
- ・ 老若男女が**安心安全**な徒歩移動
- ・ 広場により駅前から賑わいを創出

### 地下鉄との連携

- ・ エスカレーターを設置

### 期待効果

- ・ 交通事故防止
- ・ 病院、商店街への**回遊性向上**





## 現状と課題

- ・各層、各棟へのアクセス機能が集中
  - ・一方で**視認性**の悪さ、店舗の求心力の低さから利用者が少ない
- ⇒ 回遊拠点として**アーバンコア**を設置

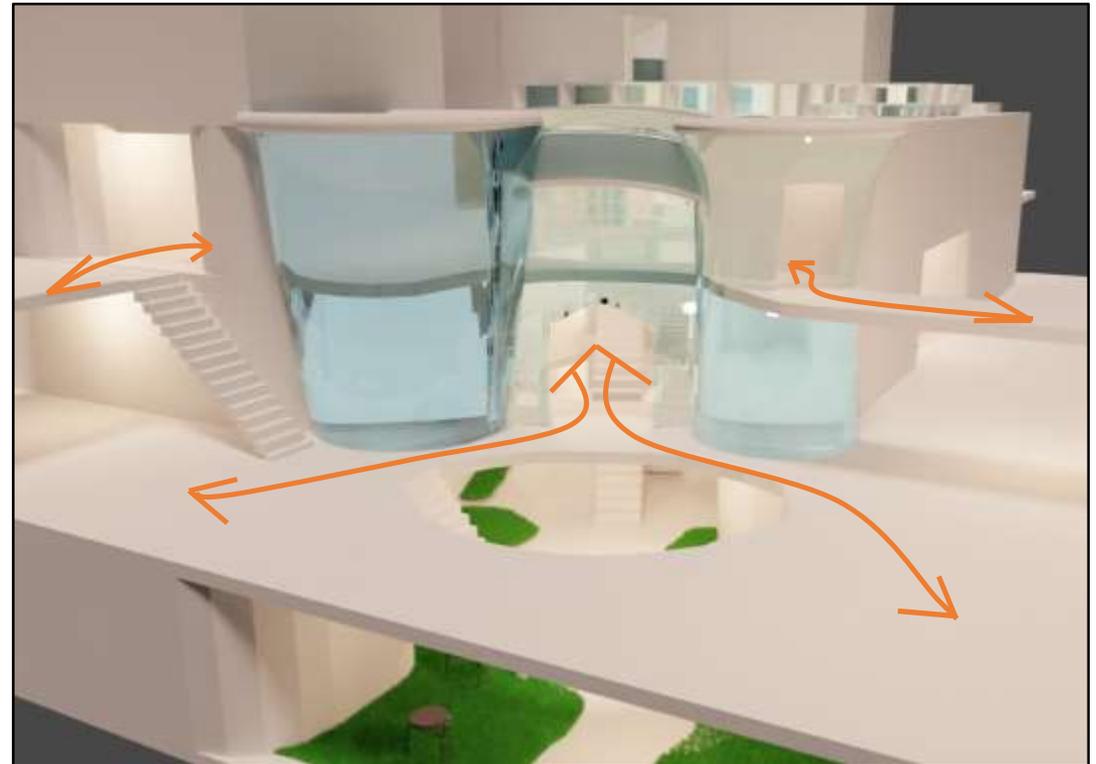
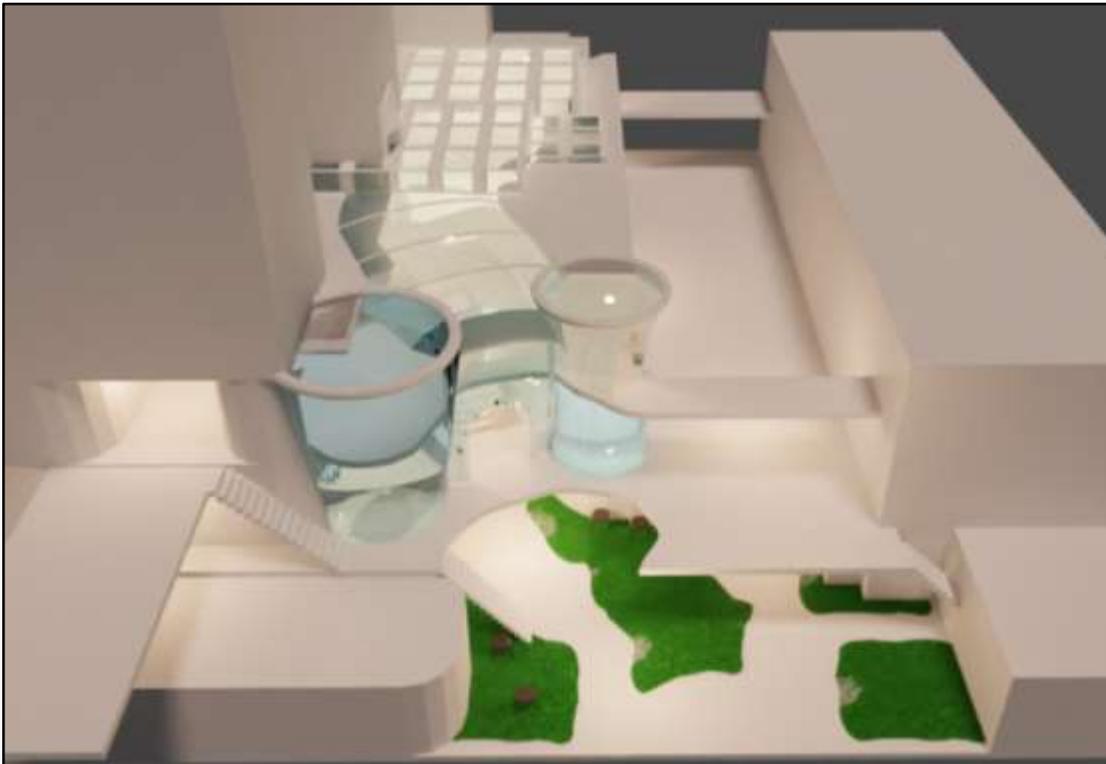


アスタ国塚1番館



## 期待効果

- ・ファサードをガラス製にし、視認性・解放感の向上
- ・1番館を起点とした**内部・三層への回遊**を促し、商店街に広げる



# 商店街内への広がり ~アーケード撤去~



## 現状と課題

- ・ 駒ヶ林駅の利用者も少ない
- ・ アーケードは2、5丁目を残すのみ

## アーケード撤去

- ・ **グリーンピア六間道**の記憶から芝生化へ
- ・ アーケードを継承するワイヤーを設置
- ・ 下町を活かす**景観形成市民協定**を策定

## 期待効果

- ・ 緑地を増大することで差別化へ
- ・ 六間道まで人の流れを



パラール長田



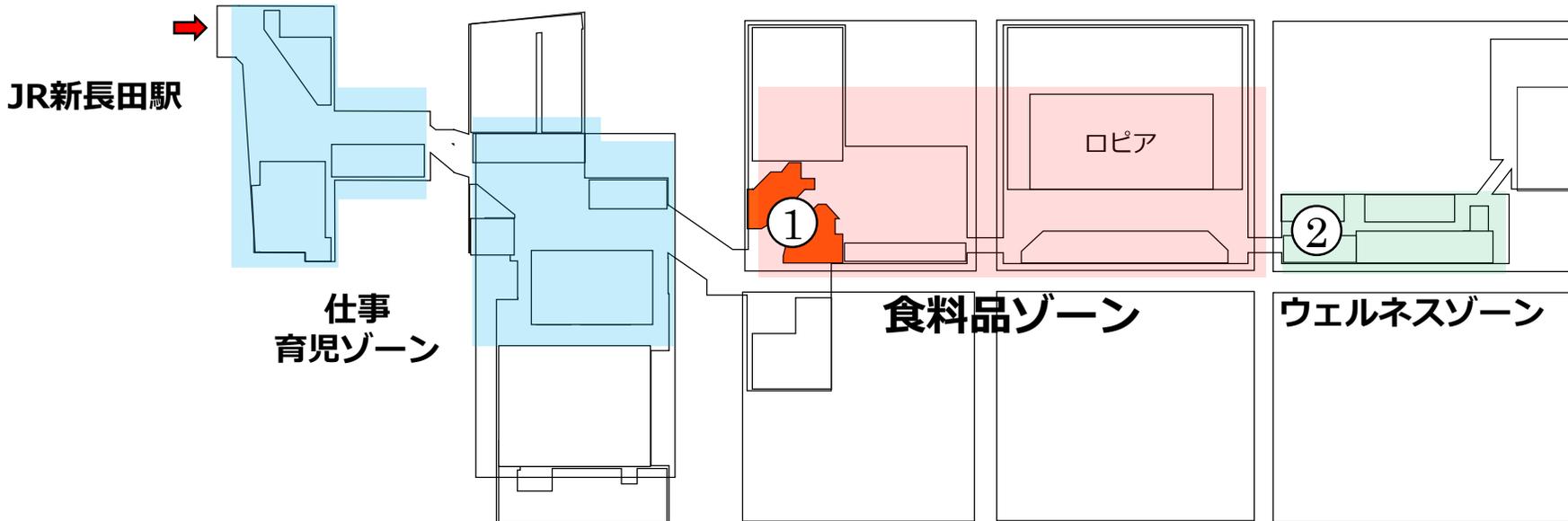
福山市本町アーケード



イメージパース

### 1B

- ・ 目的地を作りつつ通過を促す施設を設置
- ・ **振興組合**が**出資**、**運営**する店舗を設置
- ・ 卓球場に加え子供の遊び場を設置



振興組合共同店舗イメージ



ボーンランド

### 1F

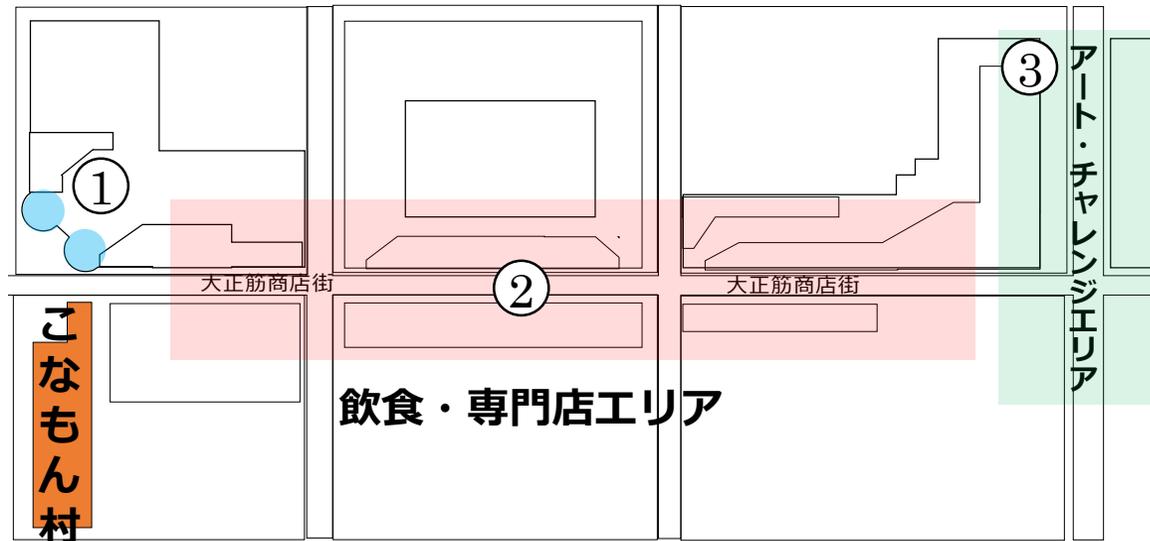
- ・ 専門店エリアは小規模店舗がエリアに
- ・ 六間道は下町風景を残したエリアに
- ・ アーバンコアの向かいは長田らしさのこなもん村に



② 景観形成計画（ローカルプラン）  
などを活かして間口の統一へ



① アーバンコアの透明性を  
活かしたカフェ



③ 参考：駒ヶ林にある下町風景

### 2F

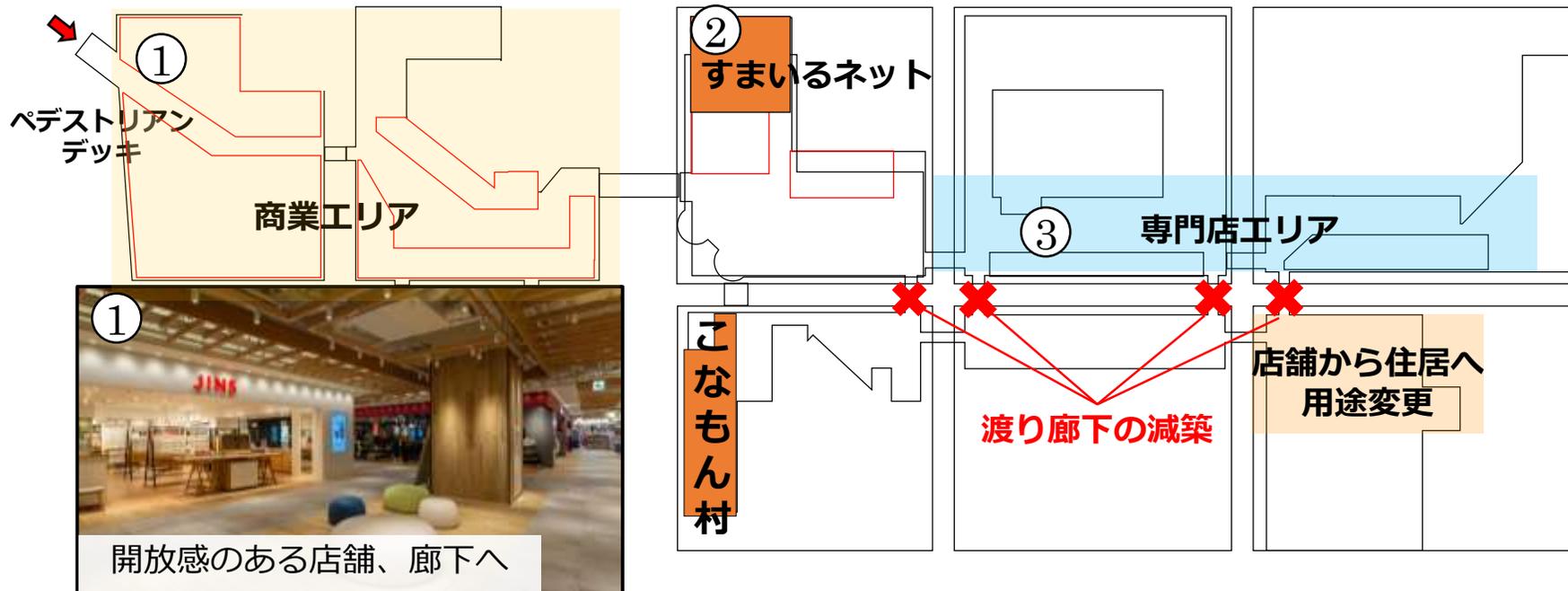
- ・ 商業エリアはテナントの仕切りをなくし**解放感**を創出
- ・ 専門店エリアは店舗面積を拡張し、店舗内廊下へ
- ・ 住民、大学との連携面からすまいるネットの移設  
(UDCのように手前をフリースペースに)



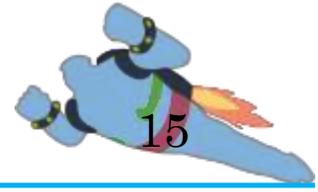
すまいるネットとフリースペース



店舗一体型の廊下へ



# 商店街内への広がり ~周辺ネットワーク~



15



## 徒歩交通

- ⋮ 2F動線
- 高架下をアートでデザイン  
⇒ 安心安全な空間へ

## 自転車交通

- | 自転車専用レーン
- 駐輪スペース設置  
⇒ 商店街の通過・駐輪を防止



高架下アートの例



路上駐輪場の例

# ソフト施策による全国展開



ソフト施策を通じて  
商店街の外へ展開



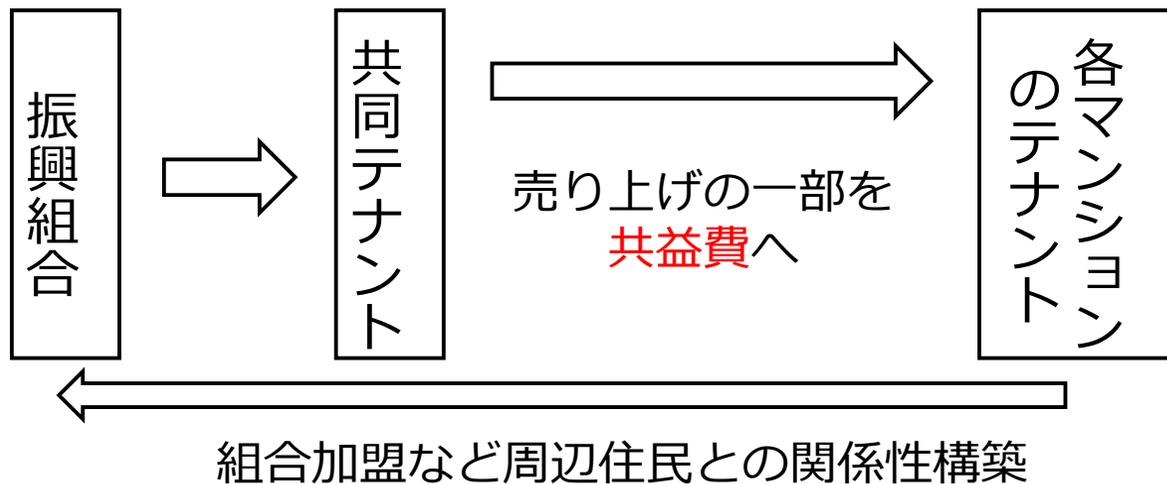
長田の知名度を上昇させ、  
幅広い場所から人を呼び込む

### 現状と課題

- ・一番館は共益費が高く、テナント側の負担が大きい
- ・一方でアクセス性はよく、大正筋の顔となれる

### 商店街振興組合員共同出資テナントを誘致

- ・ **全国の商店街と連携**した物産市
- ・ フォーケットと連携した名産品キャンペーン



### 現状

- ・独立したい人の費用等が不足
- ・インキュベーションコワーキングスペースが存在

### チャレンジショップ事業の実施

- ・アートや若者向けのカフェなどを六間道商店街中心に誘致
- ・**職住一体感**のある**下町**空間へ

### 期待効果

- ・六間道商店街を**目的地**へ
- ・アートを含めた文化・歴史を発信
- ・独立による周辺の空き店舗減少



左：ゴム産業を彷彿とさせる3Dプリンターアート  
右：小規模ブースによるクリエイター拠点



砂浜カフェと左義長祭りの継承

## 現状と課題

- ・商店街やまちの**一体感**に欠けている
- ・商店街や長田の魅力発信不足

## 全商店街が連携したWebサイト

- ・長田の商店街を主体としたHPの作成
- ・商店街の新商や情報発信の場へ
- ・地域防災マップづくり

## 期待される効果

- ・長田一帯の商店街の周知
- ・**産・学**の連携強化（星城高校など）



商店街 × 高校生の取り組み「バーチャル商店街」

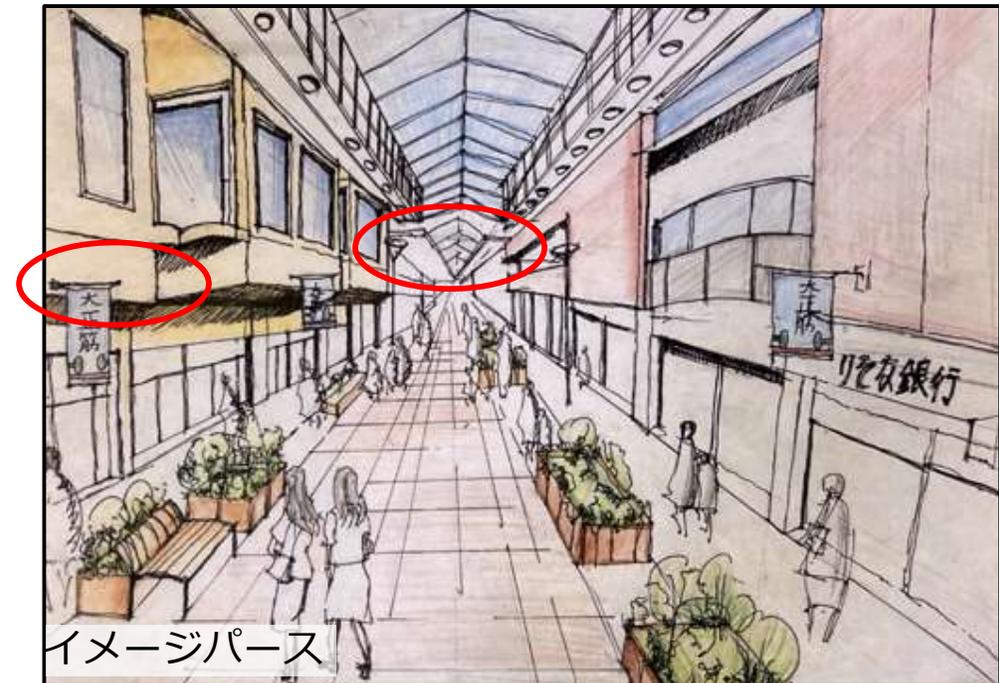
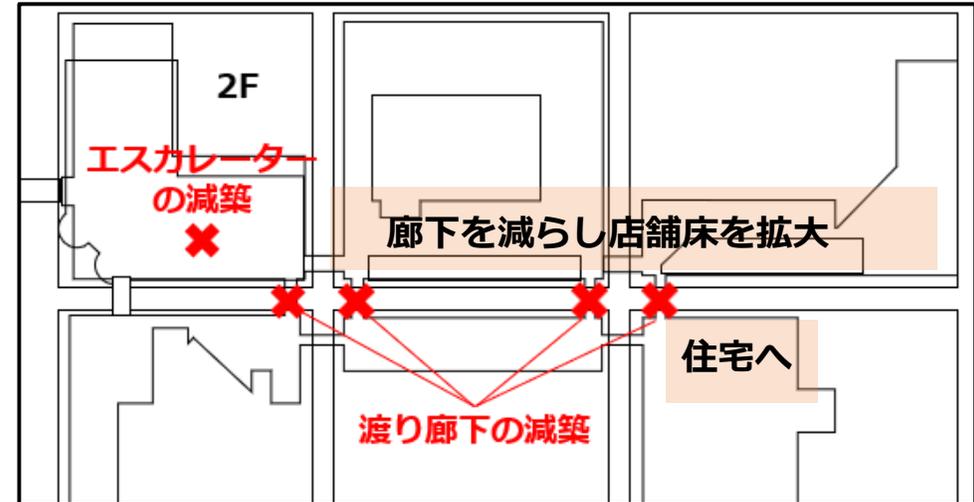
## 現状と課題

- ・わたり廊下、エスカレーター等が多く複雑化
- ・アクセス機能、大きな共用部が点在
- ・共益費が高く、空き区画が存在

## 共有部の減築と活用

- ・共有部活用の仲介料・イベント収益を共益費に
- ・更に共有部の減築を行う

→ 共益費の軽減、動線の簡略化、賑わい創出

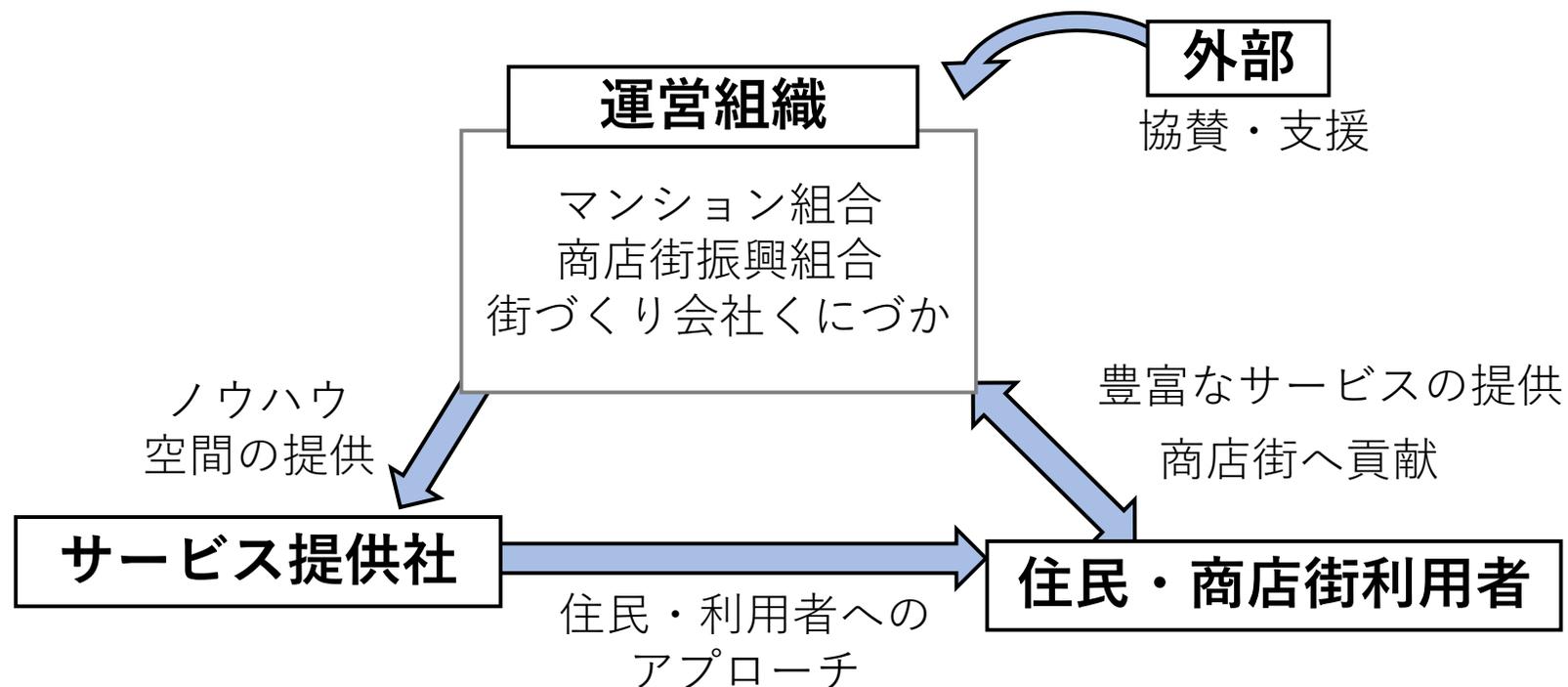


## 現状と期待される成果

共用部、緑地を持続的に維持管理していくマネジメント体制が必要

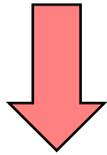
⇒ **共用部・公共空間**の運営組織を設立

共有空間における協賛、販売が可能な街路植栽の仕組みを導入



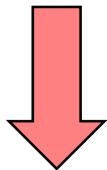
## 人口減少時代からの復興へ

まち会社、振興組合を經由した  
持続可能な**官民連携**のまち運営へ



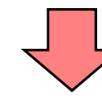
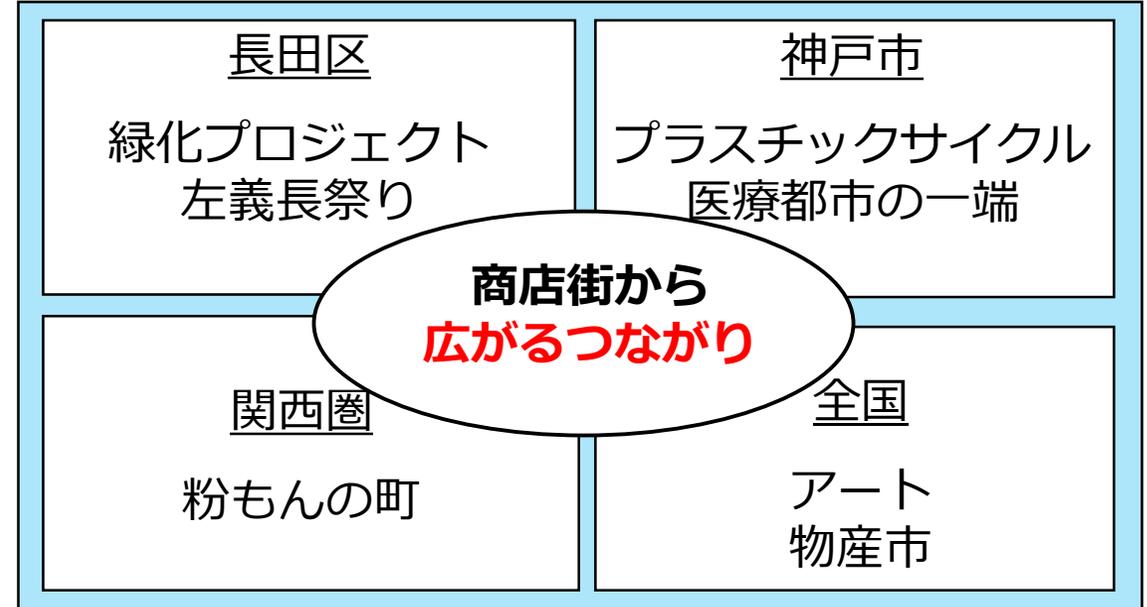
管理費負担を軽減し**商店街の活力創出**

**つながりと賑わい**を全国に



賑わいを全国に広げ人口減少社会からの復興へ

商店街の復興  
減築・運営スキーム  
⇒共益費削減、回遊性の向上





---

# アーケードライフ

～住を取り入れた商店街での生活～



---

2班：立命館大学 都市計画研究室  
中西達也、桑野稜市、廣山達哉、西川杏紗菜、水野真希

- 背景・課題

- コンセプト

- 提案：アーケードライフ

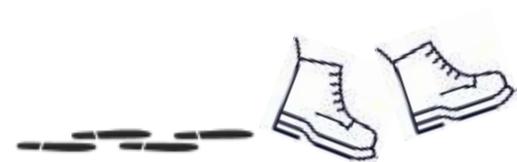
  - 2F：ハウス&ワーキングフロア

  - 1F：ウォークアブルフロア

  - B1F：フード&レジャーフロア

- 運営・仕組み

- まとめ



ケミカルシューズ産業を中心に住・商・工が相互に発展するまち



震災による大きな被害を受けて、まちが崩壊



## 震災復興に向けた再開発事業

### 住

生活再建に向けた住宅供給

→神戸・三ノ宮等のベッドタウンとして発展

**夜間人口は震災前の1.4倍**

### 商・工

震災前と同じ規模の商業床を商店街に整備

→現在活用されているスペースは  
半分以上にとどまる

**商業としての賑わいが取り戻せず  
地域性は失われた状態に**

## 賑わいが不足している要因

### ● 過剰な商業床を保有する3層構造の商店街

増加する空き店舗・物置等

→シャッター街の原因

人通りの減少や店舗の点在

→賑わいの分散

### ● 魅力が分散・疎外されたフロア構成

#### 1階

パチンコ、違法駐輪等

→まちのイメージがダウン

#### 地下・2階

卓球場、子育て施設等が点在

→施設の魅力を活かせていない



人々が行き交う場所である商店街が  
「**楽しく歩くことのできる場所**」になっていない



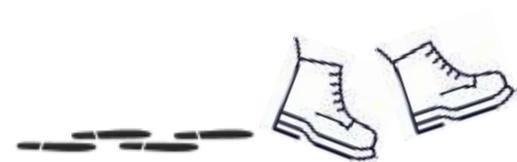
## まちのニーズ×既存ストックの活用



商店街の課題を解決し、新たな魅力を創造する



**人々の拠点となりまちに賑わい生み出す  
長田の街にふさわしい商店街に再編**





# アーケードドライブ



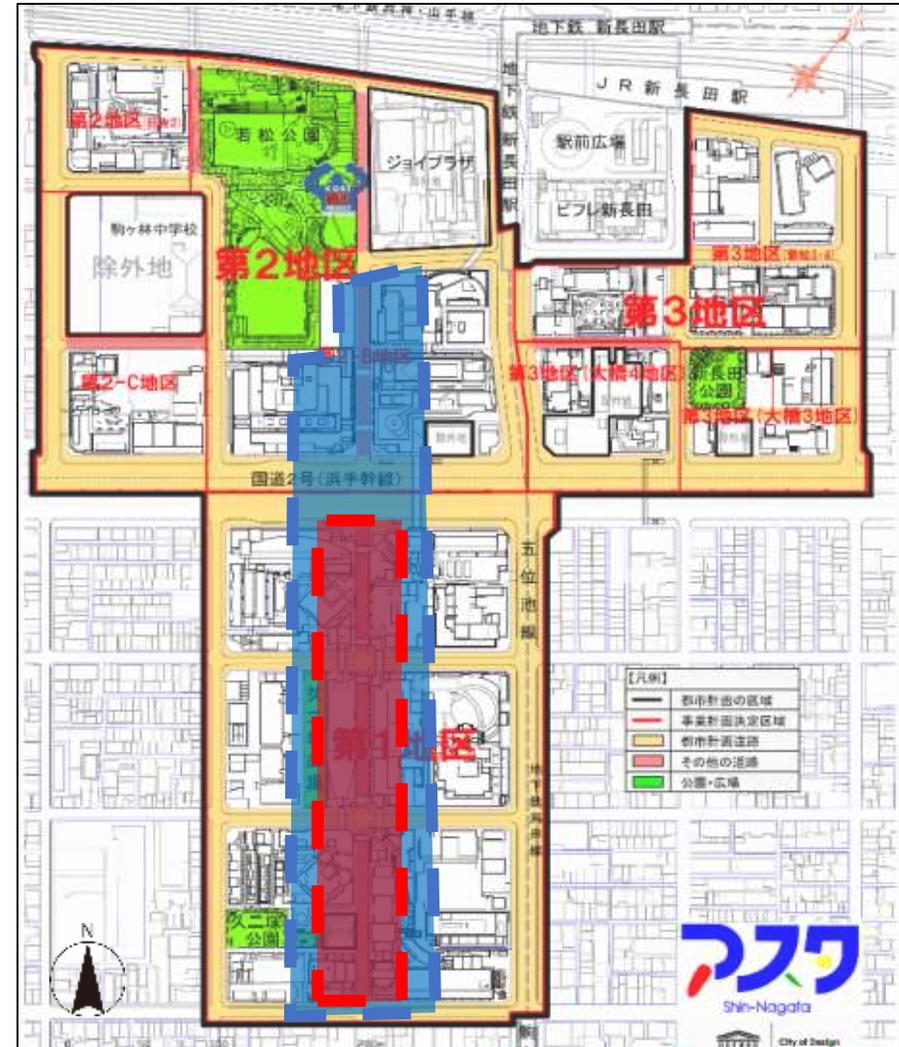
# 対象エリア

-  提案エリア
-  ワークショップ対象地

今回のワークショップ対象地である  
大正筋商店街と新長田1番街商店街を  
提案エリアとする



大正筋商店街を含む  
**商店街全体の活性化**を目指す



## まちのニーズの反映

新たな**住空間**の創出

地域の魅力創出



## 既存ストックの活用

立体的に集積した3層の商業床群

既存の魅力的な施設

各層に役割を持たせて、**3層の立体的な機能再編**を行う

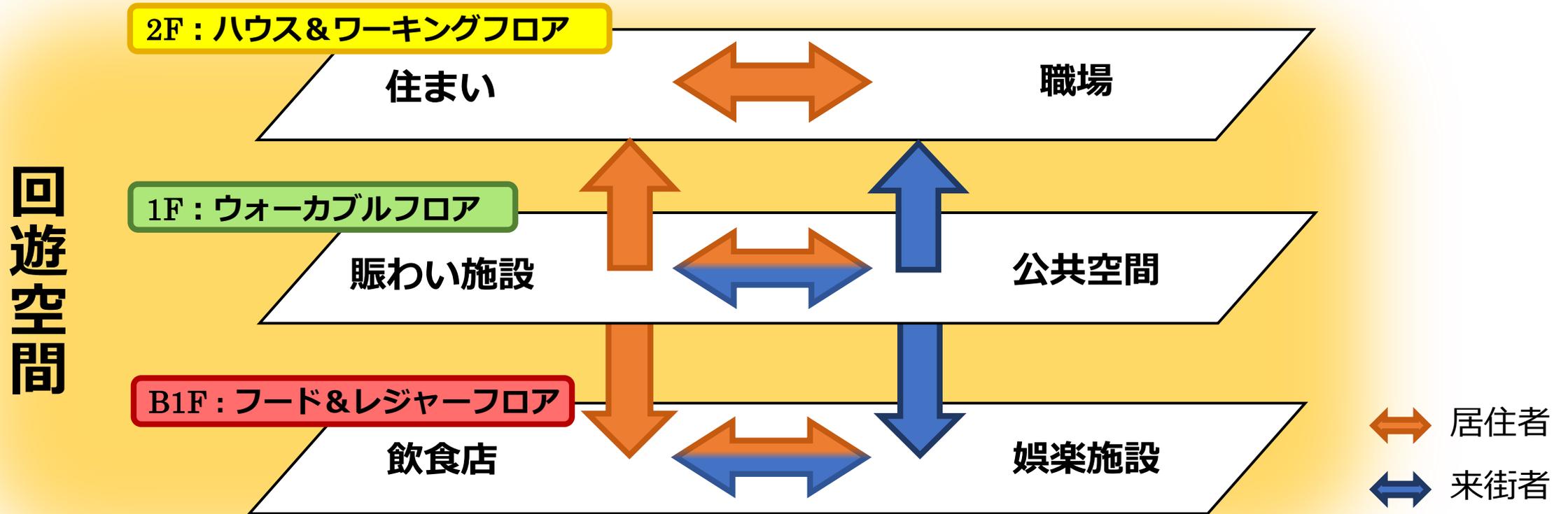


縦横に人々の回遊を促す



**商店街に賑わいを生み出す**





2階に居住者を呼び込み、2階～地下に商業・生活機能を整備することで  
**居住者と来街者の生活動線を縦横に生み出す**





# 2F ハウス&ワーキングフロア



## 住空間 + オフィス = 人々が生活する空間

2階の静かな雰囲気を活かし、住空間とコワーキングスペースを整備することで  
人々が生活する空間へと転換する

中心部にアクセスしやすい好立地であることを活かし  
地域内外から居住者を呼び込む

静かな雰囲気に適した  
シェアハウスと共用部（シェアキッチン）、コワーキングスペースを一体的に整備

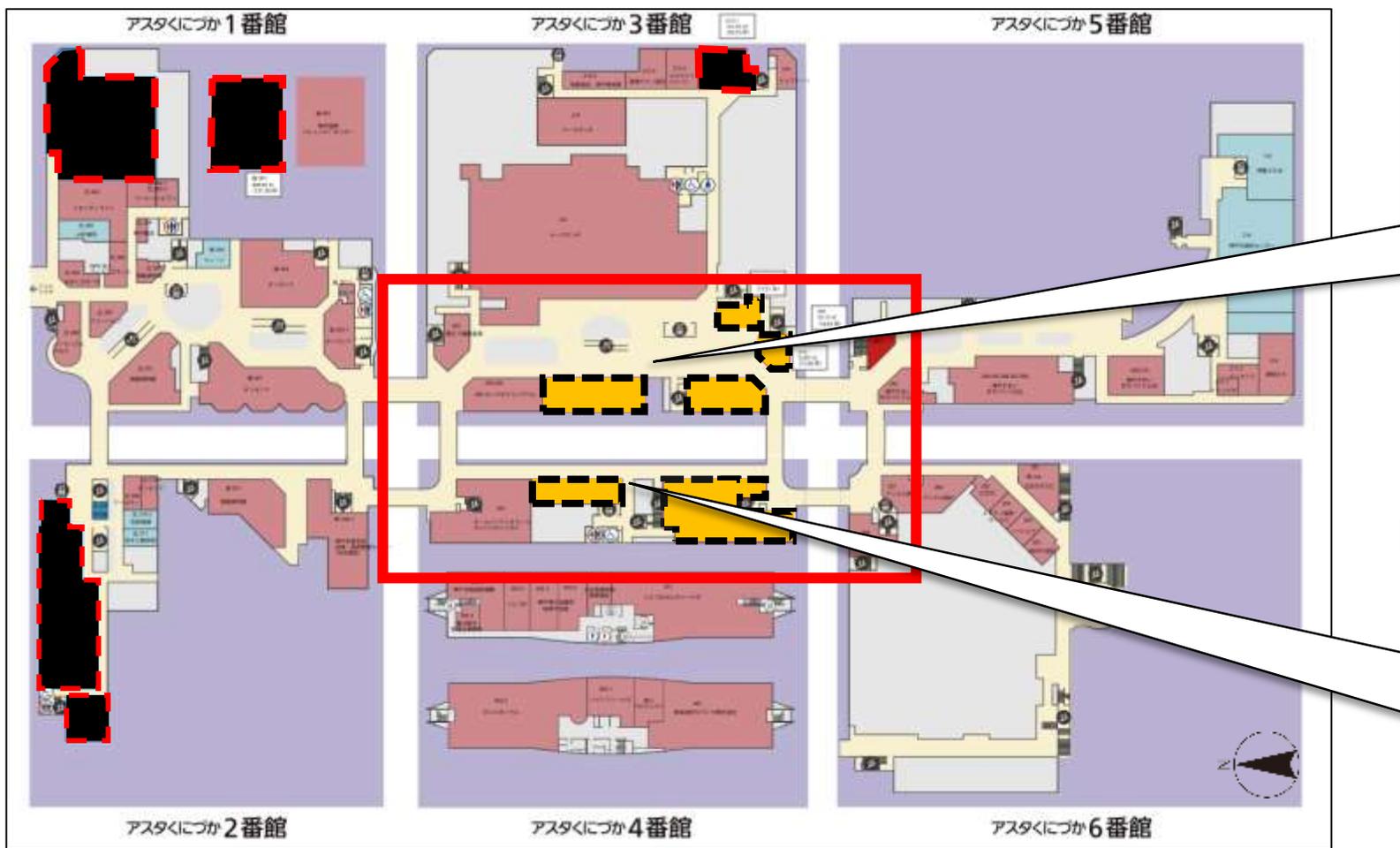


広大な商業床を**人々が生活する空間**に再編することで  
既存施設を含む2階の活用を進める





# 2F：商店街の平面図（南側）



シェアハウス・コワーキングスペース提案エリア



空き区画（B1:献血ルーム、2F:福祉施設等の移設先）



2階の静かな雰囲気を活かし、シェアハウスを整備することで**住空間**を創出する



## シェアキッチン



共用部としてシェアキッチンを整備



**新たな交流が生まれる空間へ**

## 既存のコワーキングスペースとの連携



住とコワーキングスペースを併設



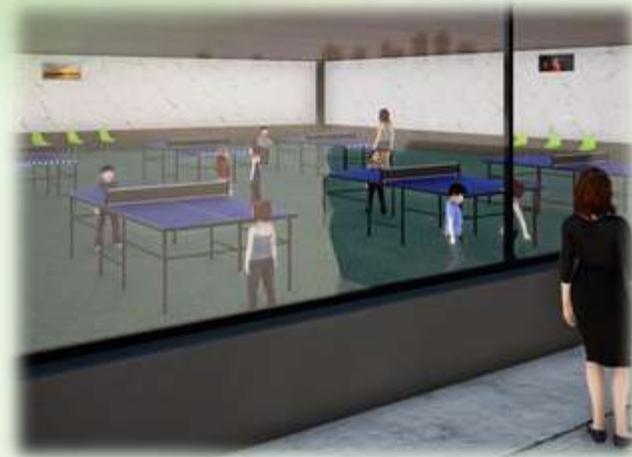
**働きやすい住環境の創出**

# 2F : 俯瞰図 (アスタくにごつか4番館)





# 1F ウォークアブルフロア



## 公共空間＋賑わい施設＝楽しく歩くことができる空間

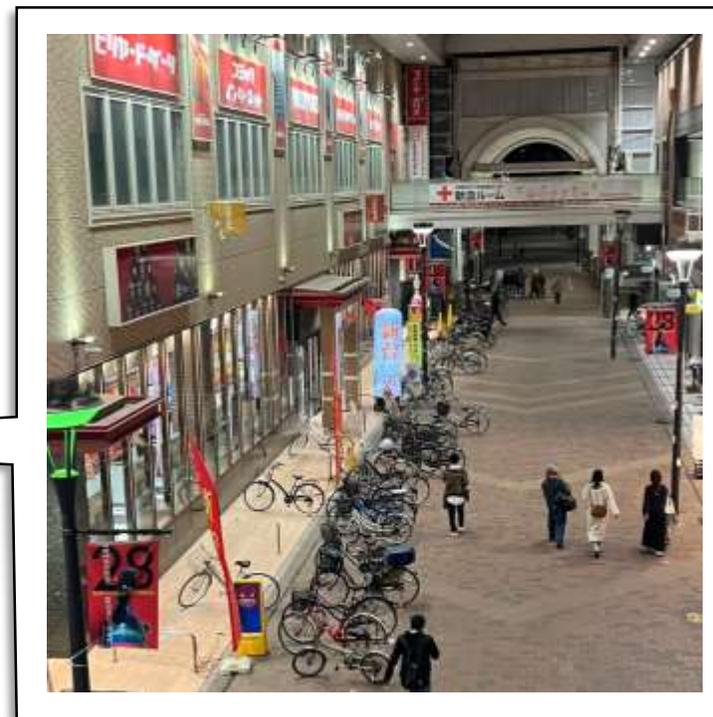
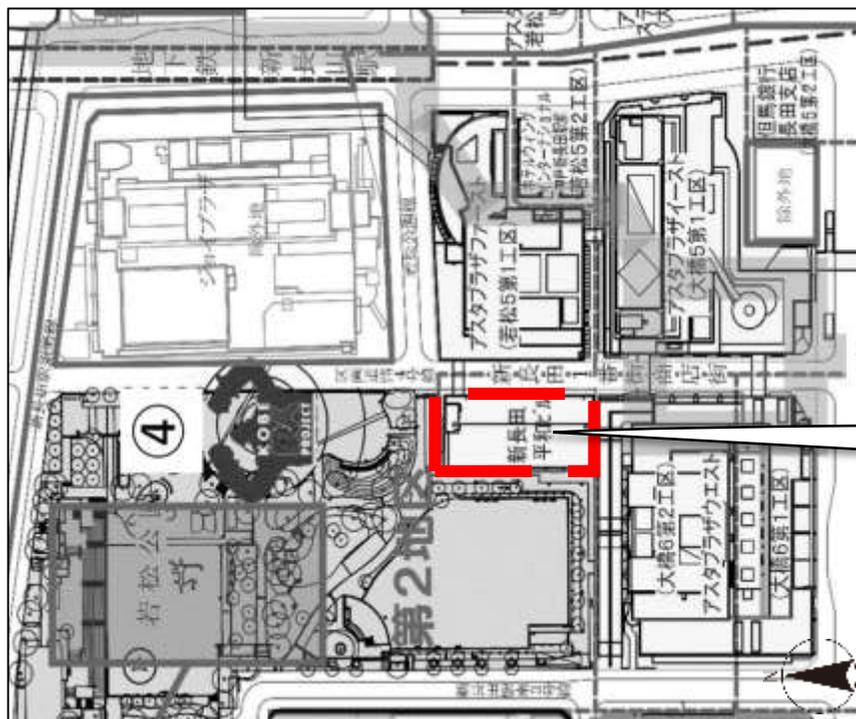
商店街大通りに憩うことができる滞留空間を創出し  
大通りにオープンな賑わい施設を再編していくことで  
楽しく歩くことができる空間へと転換する

大通りに人工芝やベンチを整備し  
憩うことができる公園のような公共空間を整備する

空き店舗や現在のパチンコの場所を  
賑わい施設（子育て関連施設、アクティビティ施設等）へと変更する

人々の回遊と交流を促すことで  
商店街の顔となる**楽しく歩くことができる空間**を創出する





 新規事業スペース&アクティビティ施設の提案エリア（現在はパチンコ、ビリヤード場等）

## 現在

- ・パチンコがあることによって、まちのイメージがダウン
- ・違法駐輪によって歩行が阻害され景観も悪化

## 提案

- ・シェアハウス居住者向けの新規事業スペースの整備
- ・アクティビティ施設の移転（卓球スクール等）
- ・パチンコ、ビリヤード等を地下に移転

# 1F : 商店街の平面図 (南側)



-  空き区画 (子育て関連施設の移設エリア)
-  空き区画 (靴屋等の昔ながらの店舗の提案エリア)
-  駐輪場の提案エリア



大通りに人口芝とベンチを設置することで、**滞留や回遊を促す空間**を創出する



## 自転車による通過交通への対策



※自転車は手で押して通過してもらう

人口芝と自転車走行防止用の柵を整備

歩行環境の向上に寄与

## 商店街の脇道を活用した駐輪場の整備



店舗への荷捌きを考慮した駐輪スペースの確保

店舗周辺における駐輪需要に対応

新規事業スペース



地域の活動に参加することを条件とした  
シェアハウス居住者向け新規事業スペースを整備



**地域の活性化に寄与**

既存アクティビティ施設の移転

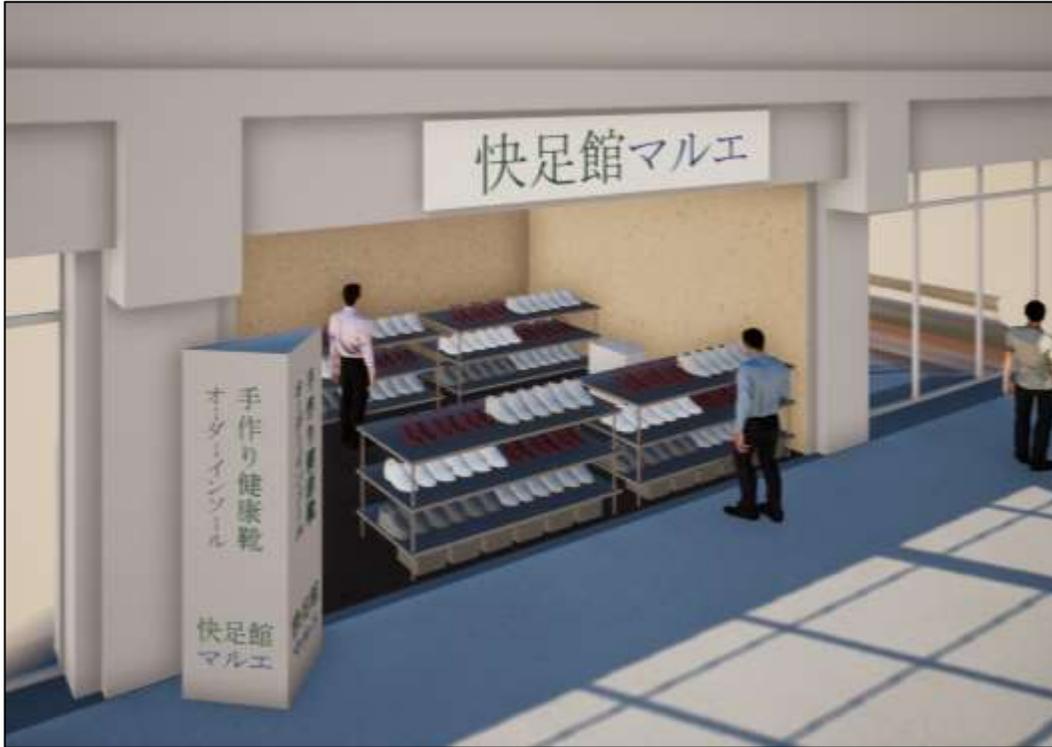


外側から中の様子が見えるデザインに整備



**内部の賑わいを大通りに表出させる**

昔ながらの店舗を整備



地域の歴史を活かした施設を誘致

**長田の魅力を大通りに表出**

地域の魅力となる施設を整備



子育て関連施設等を1階の大通りに移設

**安全性の確保と賑わいの表出**





# B1F フード&レジヤーフロア



## 飲食＋娯楽施設＝人々が滞留する空間

飲食店や娯楽施設等といった人々の目的地となる施設を地下に整備することで  
人々が滞留する空間へと転換する

2階に点在する飲食店を地下に集約することで  
スーパー以外の目的地を整備

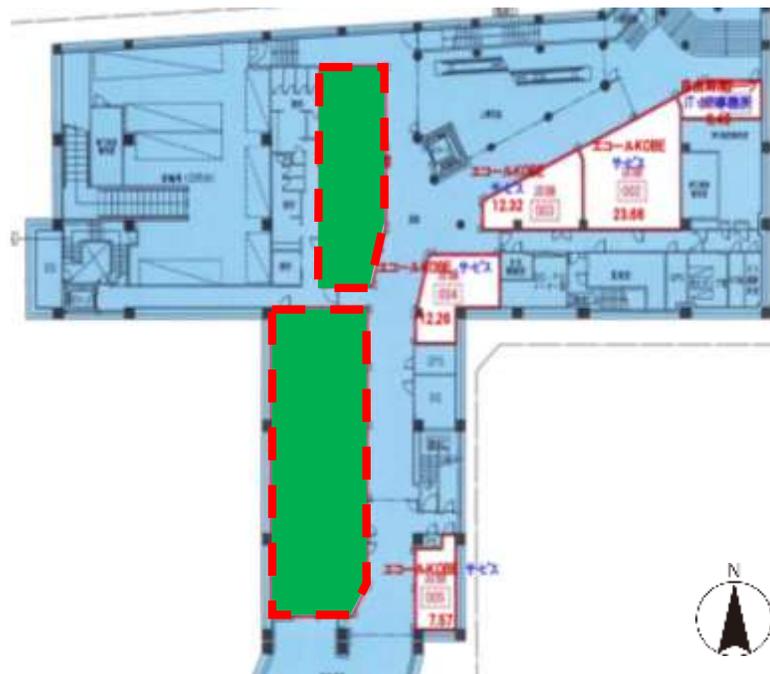
地上に整備された娯楽施設（1F:パチンコ、2F:ビリヤード場等）を地下に移転する



人々を地下へと誘導し、地下に**滞留する空間**を生み出す



北側



南側



 地上娯楽施設の移転先（現在は献血ルーム）

現在

- ・スーパーが人々の主な目的地になっている
- ・アクティビティ施設が地下にあることで部分的な賑わいの創出にとどまっている

 飲食店の提案エリア（現在は卓球スクール）

提案

- ・北側2階の飲食店を地下に移転・集約
- ・卓球スクール等を地上のパチンコ跡地に移転

## 飲食街の整備



2階に点在していた飲食店を地下に集約



**飲食を目的とした人々を呼び込み  
賑わいを生み出す**

## 娯楽施設の整備

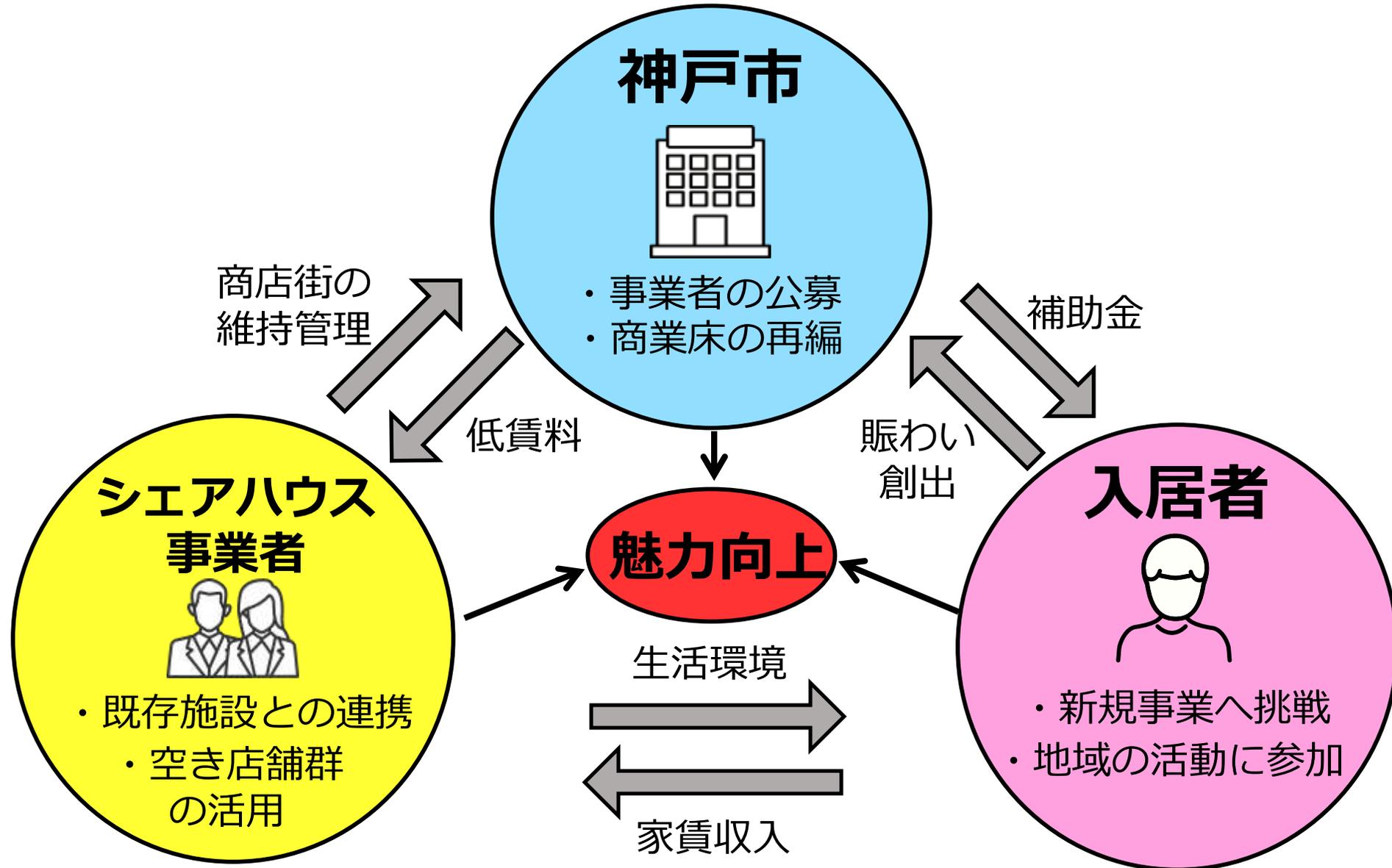


地上のパチンコ、ビリヤード場等を地下に移設



**娯楽を目的とした人々を呼び込み  
賑わいを生み出す**





広大な商業床を活用するために、商店街に“**住**”を取り入れ  
**生活機能**を再編し**地域の魅力となる施設**を整備



3層にわたる居住者・来街者にとって快適な生活空間を実現



**商店街全体に活気を取り戻し、長田地区に賑わいを生み出す**



---

ご清聴ありがとうございました





# teku takeプロジェクト

～ てくてく歩きたくなる、心をtakeするまちづくり ～

3班 岡本 近藤 西山 森川

# 目次

1. 対象地の概要・現状
2. コンセプトと提案
  - i. コンセプト図と3つの提案
  - ii. 複数案の評価・検討
3. 具体案
  - i. 憩いの場
  - ii. 自転車の規制
  - iii. 3層活性化
4. 今後の維持管理や更新に向けて
5. まとめ



# 1. 対象地の概要・現状



# 1. 対象地の概要・現状

- 名称  
新長田駅南地区
- 面積  
19.9ha
- 商業地区面積  
5.2ha



# 1. 対象地の概要・現状

- これまでの取り組み

平成7年(1995年)の阪神・淡路大震災による甚大な被害から

①防災支援拠点の整備と**安全・安心な街区**の形成

②住商工の再配置による**副都心復興**

③道路・デッキ等の**歩行者ネットワーク**の整備

④多様で良質な**住宅の供給**

現時点で、計画されている再開発ビル44棟のうち病院と共同住宅の複合ビル1棟を除く42棟が完成。残1棟についても令和6年(2024年)度に完成予定。



# 1. 対象地の概要・現状 ～用途地域～

	第一種低層住居専用地域
	第二種低層住居専用地域
	第一種中高層住居専用地域
	第二種中高層住居専用地域
	第一種住居地域
	第二種住居地域
	準住居地域
	近隣商業地域
	商業地域
	準工業地域
	工業地域
	工業専用地域

神戸市長田区の用途地域 (2019年版)



## ・第1種住居地域

住居の環境を保護するための地域。  
3000m<sup>2</sup>までの店舗や事務所、ホテル、旅館や、スポーツ施設・マンション

## ・近隣商業地域

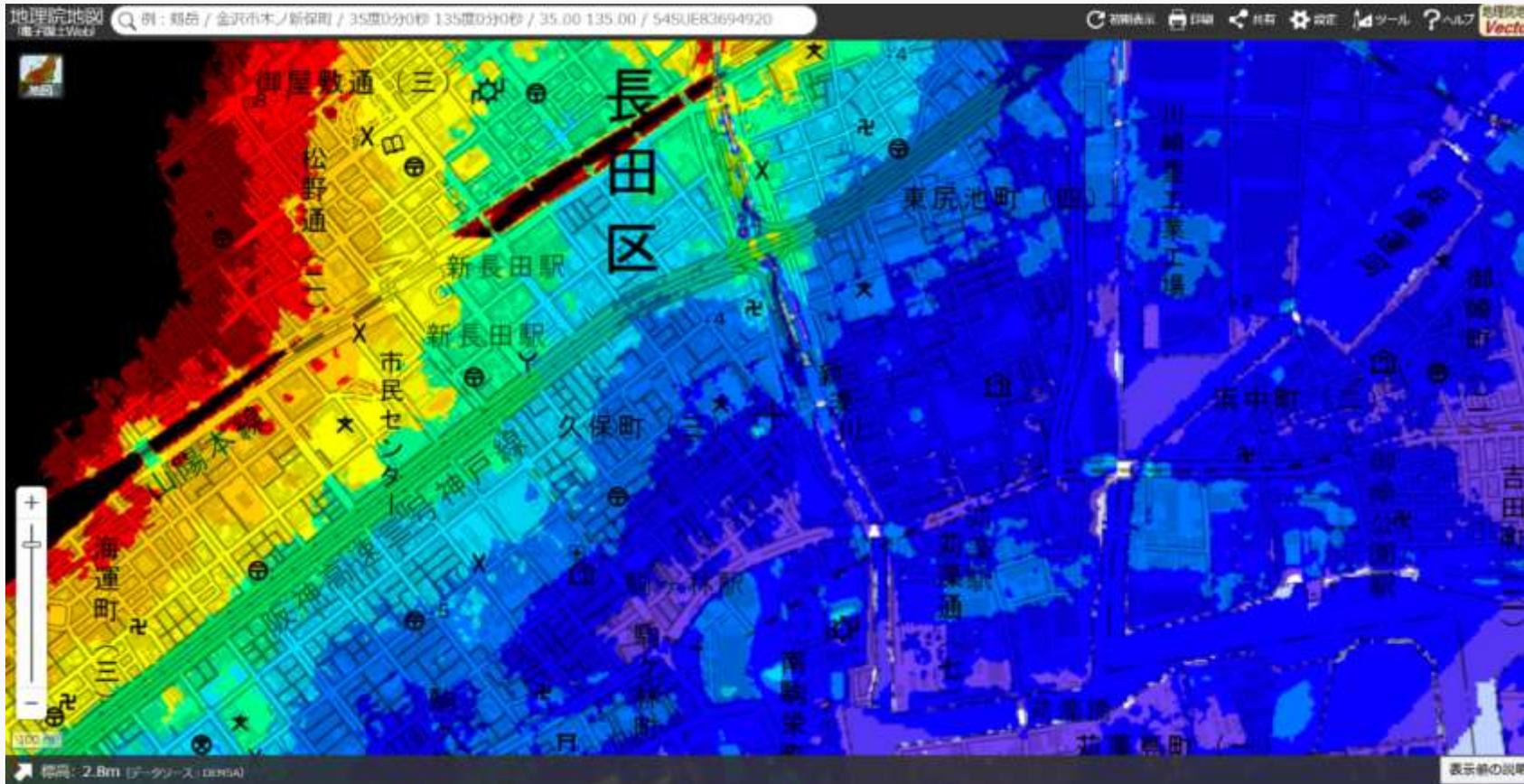
近隣住宅地の住民に対する日用品の供給を行うことを主たる内容とする商業地域。  
10,000m<sup>2</sup>までの施設・住宅や店舗のほか  
に150m<sup>2</sup>までの工場も建てられる。

## ・商業地域

主として店舗、事務所、商業などの利便を増進するための地域。  
一定の工場などを除いて、ほとんどの用途  
の建築物を建てることできる。

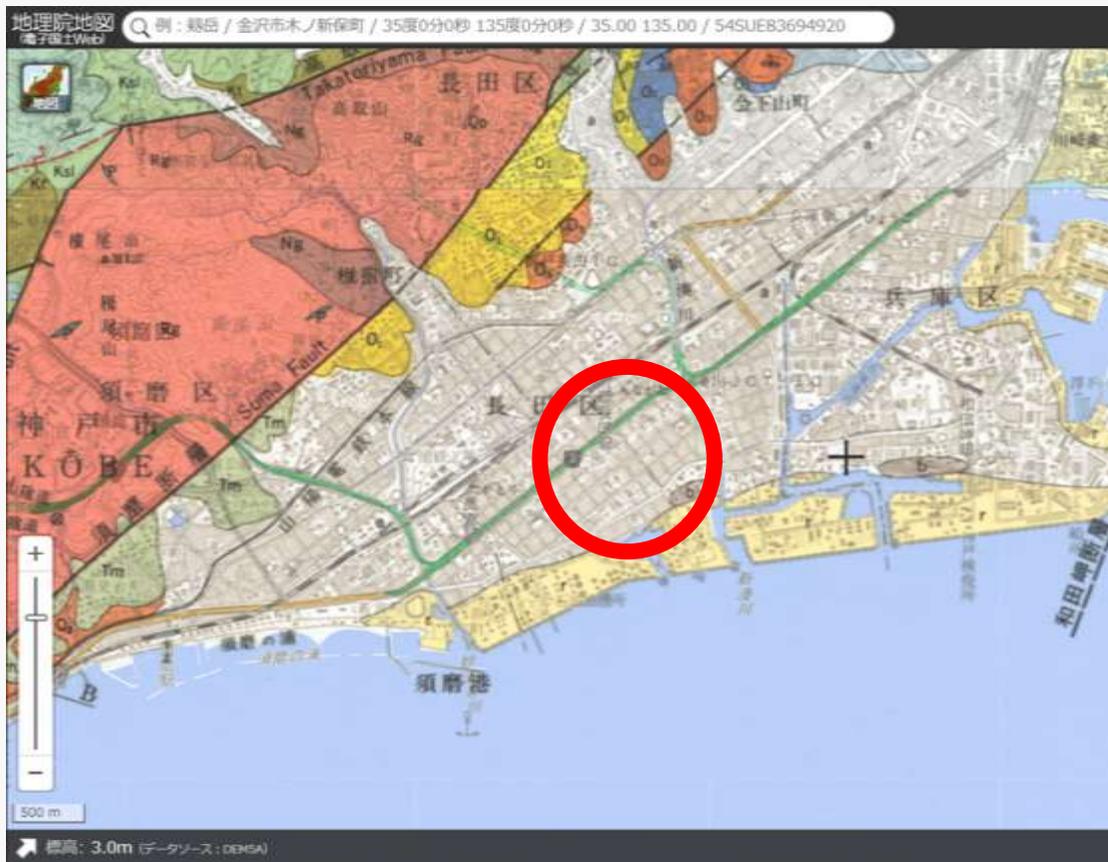
# 1. 対象地の概要・現状 ~色別標高~

- 新長田駅周辺は距離100mで標高1mの変化。



# 1. 対象地の概要・現状 ～地質図～

- 商店街周辺は礫・砂・粘土層である。



# 1. 対象地の概要・現状 ～人口構成～

- 図1より20代・30代・70代以上が多い。
- 図2より高齢者が多く、年少人口が少ない。
- 今後は大学の新設に伴い、10～20代が増えることが予測される。
- さらに病院新設に伴い、医学的弱者が増加することも予測される。

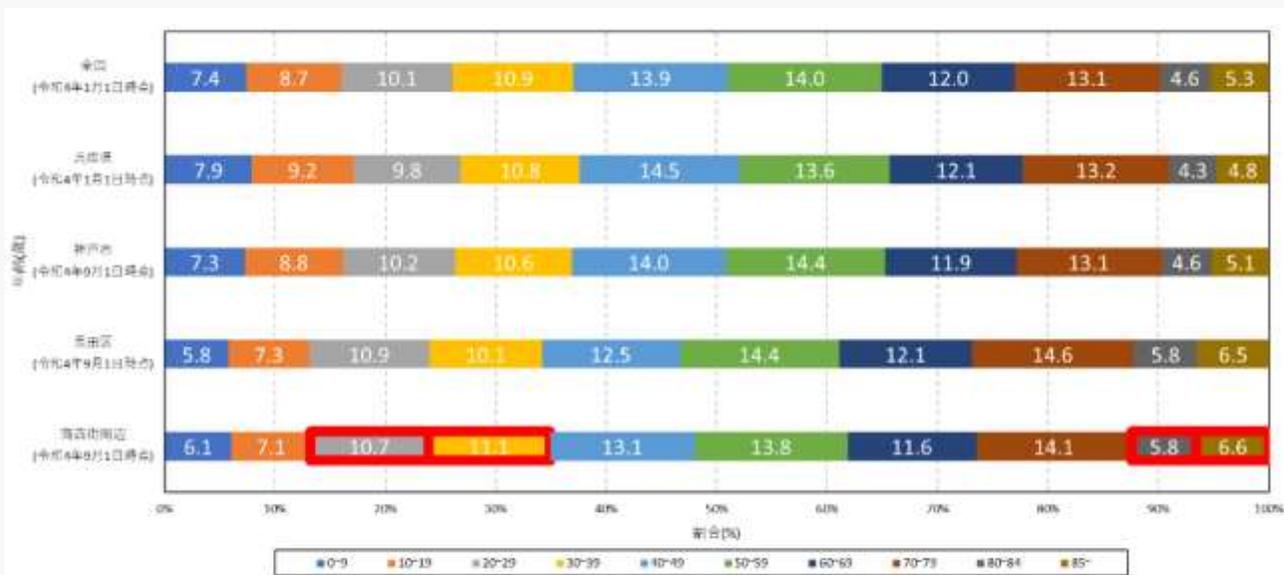


図1. 10歳毎の年齢別人口構成

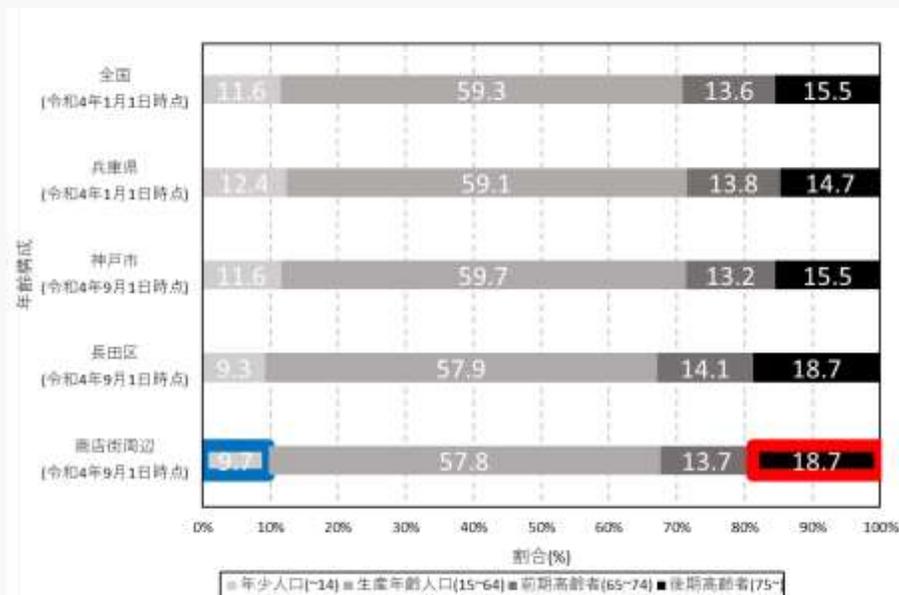
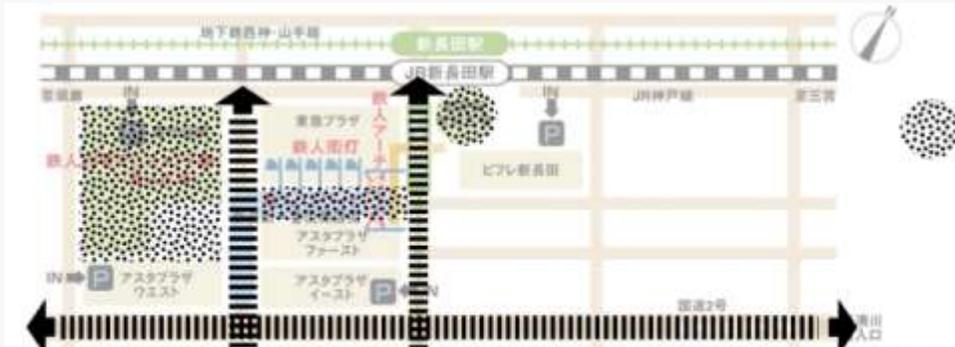


図2. 年齢別人口構成



# 1. 対象地の概要・現状 ～主動線・滞留～



● 滞留が見られた地域

2階  
地

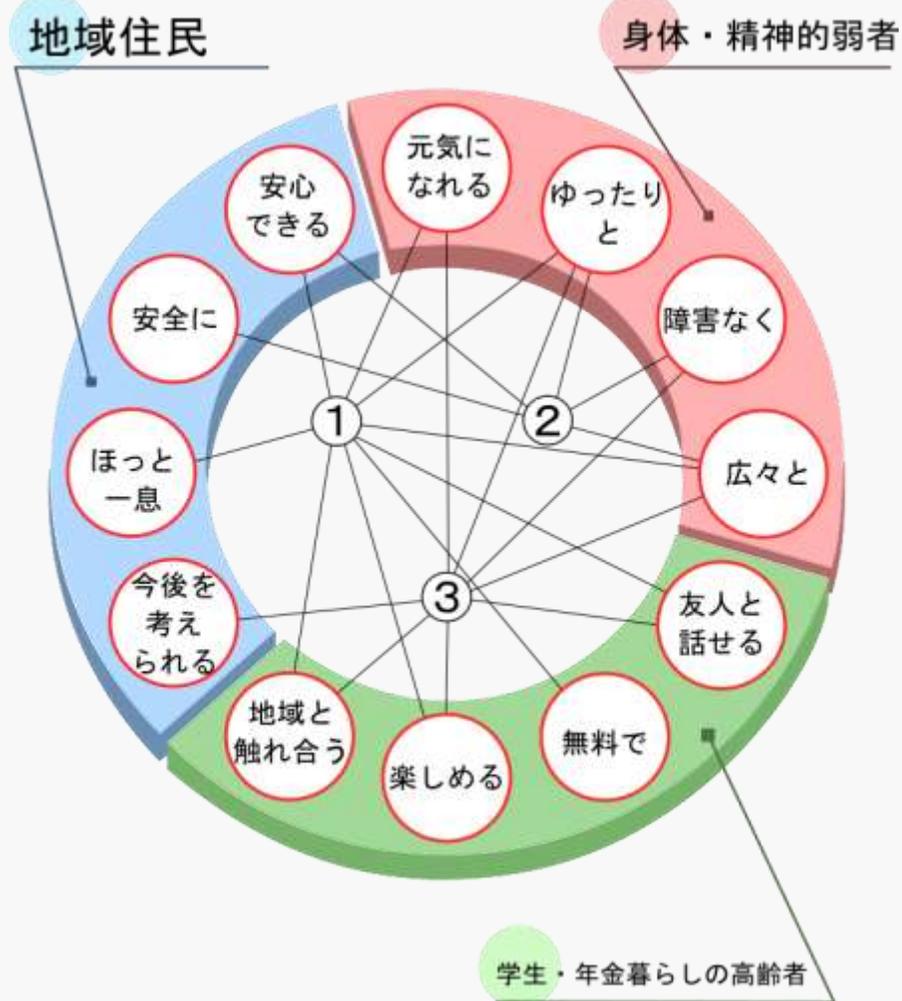
左  
る  
滞  
完



## 2. コンセプトと提案



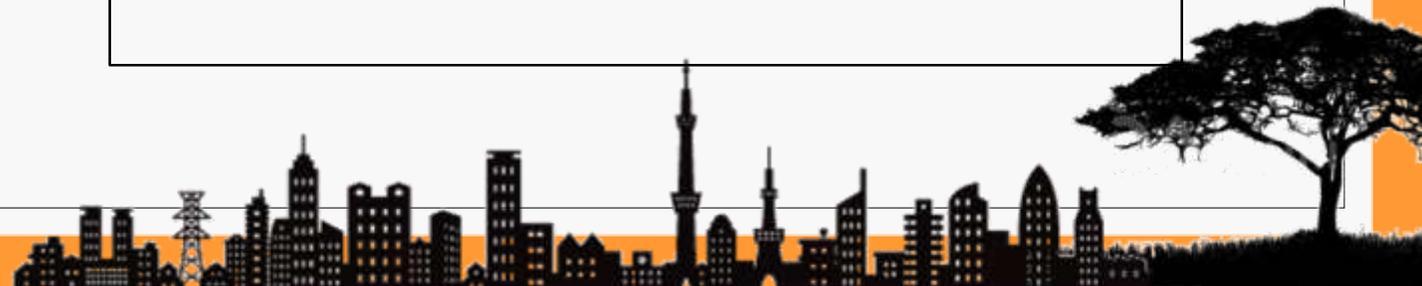
## 2-i. コンセプト図と3つの提案



### 歩きたくなるまちづくり

#### 提案

- ① 憩いの場を作る
- ② 自転車規制をする
- ③ 地下・1階・2階の  
住み分けを行う



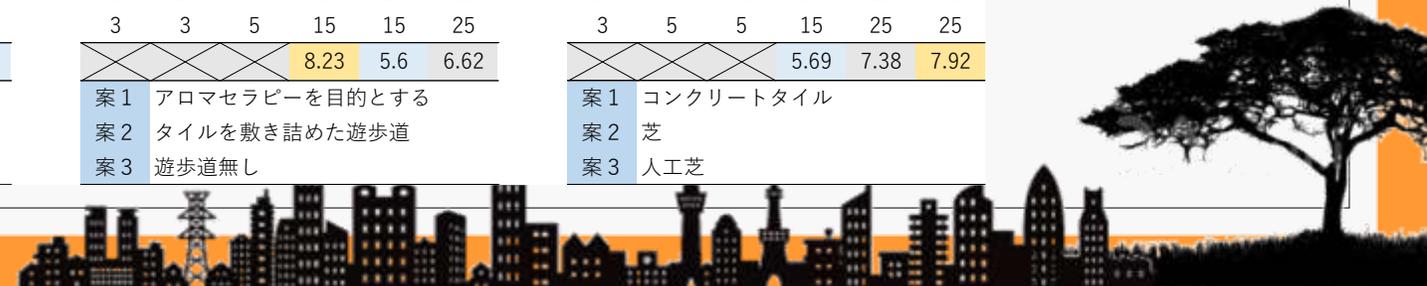
## 2-ii. 複数案の評価・検討(1/3)

要素	重み	商店街の中のたまり場						商店街の交通						街路樹と草花					
		得点			換算値			得点			換算値			得点			換算値		
		案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3
生態系保全	7	0	3	7	0	21	49	5	5	5	35	35	35	10	4	8	70	28	56
景観	8	0	5	5	0	40	40	3	8	7	24	64	56	2	8	10	16	64	80
二階の活性化	9	7	5	2	63	45	18	5	5	7	45	45	63	5	5	5	45	45	45
緑地面積	4	0	3	10	0	12	40	0	5	5	0	20	20	6	10	10	24	40	40
コミュニケーションの場	9	0	10	10	0	90	90	4	6	2	36	54	18	5	5	5	45	45	45
UD (GG, 障がい)	10	0	6	7	0	60	70	0	3	5	0	30	50	5	5	5	50	50	50
利用費用の少なさ	10	0	10	10	0	100	100	10	10	10	100	100	100	10	10	10	100	100	100
安全性	9	5	5	5	45	45	45	0	8	7	0	72	63	3	7	5	27	63	45
騒音	2	0	5	5	0	10	10	1	6	0	2	12	0	2	0	1	4	0	2
圧迫感緩和	1	0	5	5	0	5	5	0	10	4	0	10	4	0	10	7	0	10	7
落ち着きのある空間創生	6	0	7	5	0	42	30	0	10	5	0	60	30	7	5	6	42	30	36
訪れた時の楽しさ	3	4	6	6	12	18	18	0	10	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0
交通の便	5	0	5	5	0	25	25	7	0	10	35	0	50	5	5	5	25	25	25
違法駐輪	7	10	6	6	70	42	42	0	10	0	0	70	0	0	5	3	0	35	21
維持費の少なさ	5	10	8	6	50	40	30	10	6	8	50	30	40	8	3	5	40	15	25
育成成功率	10	10	8	6	100	80	60	10	5	10	100	50	100	2	5	5	20	50	50
育成の省力具合	3	10	8	6	30	24	18	10	8	10	30	24	30	10	4	7	30	12	21
掃除の省力具合	5	10	4	4	50	20	20	5	5	4	25	25	20	2	7	5	10	35	25
合計(×10 <sup>2</sup> )					4.2	7.19	7.10				4.82	7.31	6.79				5.48	6.47	6.73
		案1	なし					案1	現状維持					案1	街路樹を現状維持				
		案2	タイルと椅子					案2	砂利とタイル					案2	全ての街路樹をやめ、草花帯に				
		案3	芝生					案3	自転車道の設置					案3	4車線未満の道路の街路樹を草花帯に				



# 2-ii. 複数案の評価・検討(2/3)

要素	重み	駐輪場位置						2階の遊歩道						2階に広場を作る						
		得点			換算値			得点			換算値			得点			換算値			
		案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3	
生態系保全	7	5	5	5	35	35	35	10	0	5	70	0	35	0	7	3	0	49	21	
景観	8	5	7	0	40	56	0	7	3	5	56	24	40	5	10	10	40	80	80	
二階の活性化	9	10	3	5	90	27	45	10	6	4	90	54	36	3	7	7	27	63	63	
緑地面積	4	5	5	3	20	20	12	10	2	5	40	8	20	0	10	0	0	40	0	
コミュニケーションの場	9	5	5	5	45	45	45	10	0	7	90	0	63	3	7	7	27	63	63	
UD (GG, 障がい)	10	5	5	7	50	50	70	8	3	5	80	30	50	5	7	7	50	70	70	
利用費用の少なさ	10	10	10	10	100	100	100	10	10	10	100	100	100	10	10	10	100	100	100	
安全性	9	5	5	3	45	45	27	4	4	5	36	36	45	3	7	7	27	63	63	
騒音	2	6	7	1	12	14	2	5	5	5	10	10	10	0	0	0	0	0	0	
圧迫感緩和	1	9	10	1	9	10	1	6	6	5	6	6	5	10	10	10	10	10	10	
落ち着きのある空間創生	6	5	5	3	30	30	18	10	6	7	60	36	42	3	7	7	18	42	42	
訪れた時の楽しさ	3	5	5	5	15	15	15	10	5	5	30	15	15	5	5	5	15	15	15	
交通の便	5	5	5	5	25	25	25	5	5	5	25	25	25	5	5	5	25	25	25	
違法駐輪	7	4	3	5	28	21	35	3	3	5	21	21	35	5	5	5	35	35	35	
維持費の少なさ	5	5	5	7	25	25	35	3	10	5	15	50	25	10	0	10	50	0	50	
育成成功率	10	5	5	5	50	50	50	7	10	7	70	100	70	10	4	10	100	40	100	
育成の省力具合	3	5	5	5	15	15	15	3	10	7	9	30	21	10	6	10	30	18	30	
掃除の省力具合	5	3	5	5	15	25	25	3	3	5	15	15	25	3	5	5	15	25	25	
合計(×10 <sup>2</sup> )					6.49	6.08	5.55				8.23	5.6	6.62				5.69	7.38	7.92	
案1	2階スペースの活用						案1	アロマセラピーを目的とする						案1	コンクリートタイル					
案2	地下に作る						案2	タイルを敷き詰めた遊歩道						案2	芝					
案3	現状維持						案3	遊歩道無し						案3	人工芝					



## 2-ii. 複数案の評価・検討(3/3)

要素	重み	地下のテーマ						地下の空きスペース					
		得点			換算値			得点			換算値		
		案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3	案1	案2	案3
生態系保全	7	5	5	5	35	35	35	0	0	0	0	0	0
景観	8	6	8	3	48	64	24	5	7	0	40	56	0
二階の活性化	9	5	5	5	45	45	45	5	4	0	45	36	0
緑地面積	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
コミュニケーション の場	9	7	7	3	63	63	27	10	10	0	90	90	0
UD (GG, 障がい)	10	10	5	5	100	50	50	5	7	5	50	70	50
利用費用の少なさ	10	0	5	10	0	50	100	10	10	10	100	100	100
安全性	9	5	5	5	45	45	45	6	5	5	54	45	45
騒音	2	10	10	10	20	20	20	10	7	10	20	14	20
圧迫感緩和	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
落ち着きのある 空間創生	6	0	5	5	0	30	30	0	0	0	0	0	0
訪れた時の楽しさ	3	8	5	0	24	15	0	2	10	0	6	30	0
交通の便	5	5	5	5	25	25	25	5	5	5	25	25	25
違法駐輪	7	5	5	5	35	35	35	5	5	5	35	35	35
維持費の少なさ	5	10	3	10	50	15	50	8	3	5	40	15	25
育成成功率	10	5	5	5	50	50	50	5	5	5	50	50	50
育成の省力具合	3	5	5	5	15	15	15	5	5	5	15	15	15
掃除の省力具合	5	10	0	10	50	0	50	3	3	5	15	15	25
合計(×10 <sup>2</sup> )		X X X			6.05	5.57	6.01	X X X			5.85	5.96	3.9
		案1 「食のまちづくり」推進						案1 模型置き場					
		案2 レトロ空間を形成						案2 子ども広場					
		案3 現状維持						案3 現状維持					



# 3-i. 憩いの場



# 3つの“憩い”

- ① メイン広場
- ② 運動公園
- ③ まちかどオアシス



※各場所の名称は後に公募

# ① メイン広場

## 課題

- ・国道2号線が1番街商店街と2番街商店街を隔てている
- ・西市民病院の移転により、若松公園が縮小
- ・無料でゆったり過ごせる場所が少ない



## 提案

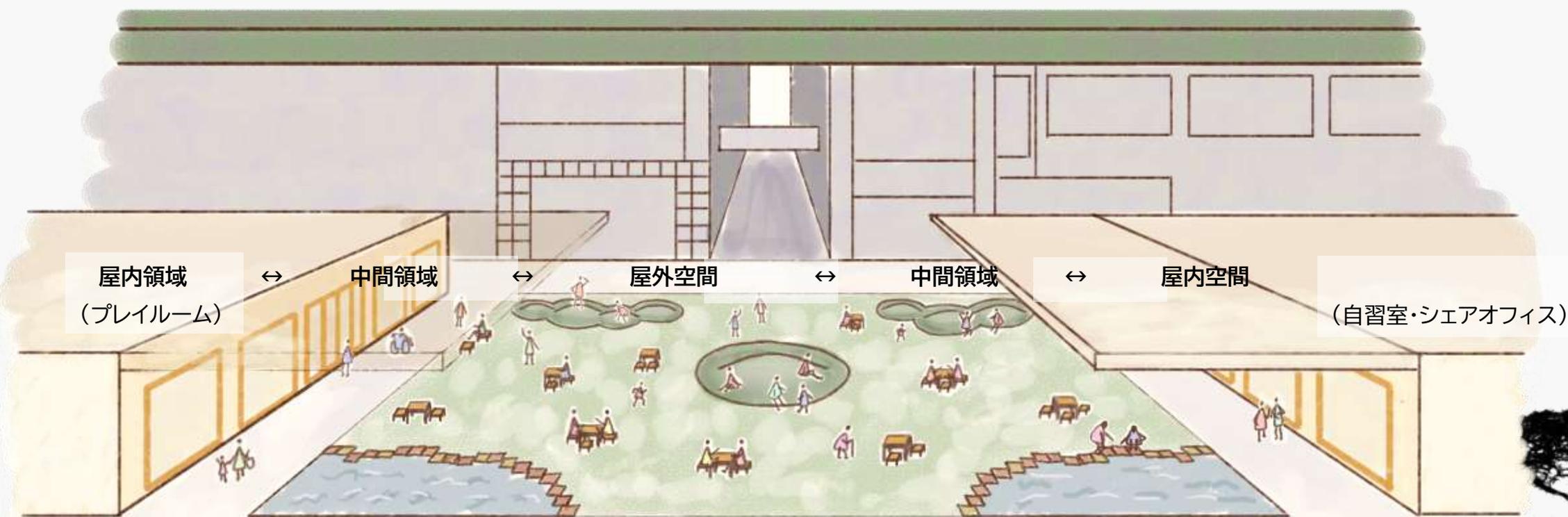
国道2号線の地下化

→地上階を新たな地域のまちなか拠点広場とする



# ① メイン広場

- ・場所の選択肢によって、天気・気温を問わず憩える空間
- ・移動可能なイス・机によって、利用者が自由に居場所を作れる(空間活用の促進)
- ・高取山+六甲山系を模した小丘、海を模したグレーインフラで長田の地形を表現



# ① メイン広場



プレイルーム(イメージ)

自習室・シェアオフィス(イメージ)



# 3つの“憩い”

- ① メイン広場
- ② 運動公園
- ③ まちかどオアシス



※各場所の名称は後に公募

## ② 運動公園

### 課題

今の若松公園:憩いの場+運動を楽しめる場



西市民病院の移転後 : 敷地が約半分になり、元の役割を  
果たせない

### 提案

憩いの場の機能→①メイン広場に分担

運動公園の機能→新・若松公園へ



## ② 運動公園

イメージ画像



サッカーや野球などが楽しめる空間に



# 3つの“憩い”

- ① メイン広場
- ② 運動公園
- ③ まちかどオアシス

※各場所の名称は後に公募



### ③ まちかどオアシス

#### 課題

商店街の南側に滞留空間がない

#### 提案

ウォーキングの最後に休息をとれる場をつくる  
(一息ついた後に温泉の利用を促すことも期待)

イメージ画像: 阪急西宮北口駅



## 3-ii 自転車の規制

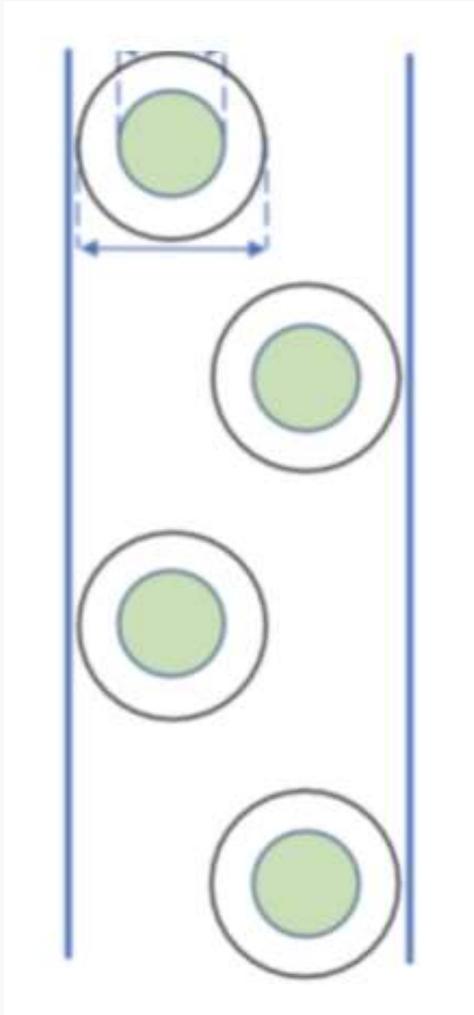


# 課題

- 自転車の交通量が多く、安心して歩けない
- 路上駐輪が目立つ



# ◦商店街内にベンチ

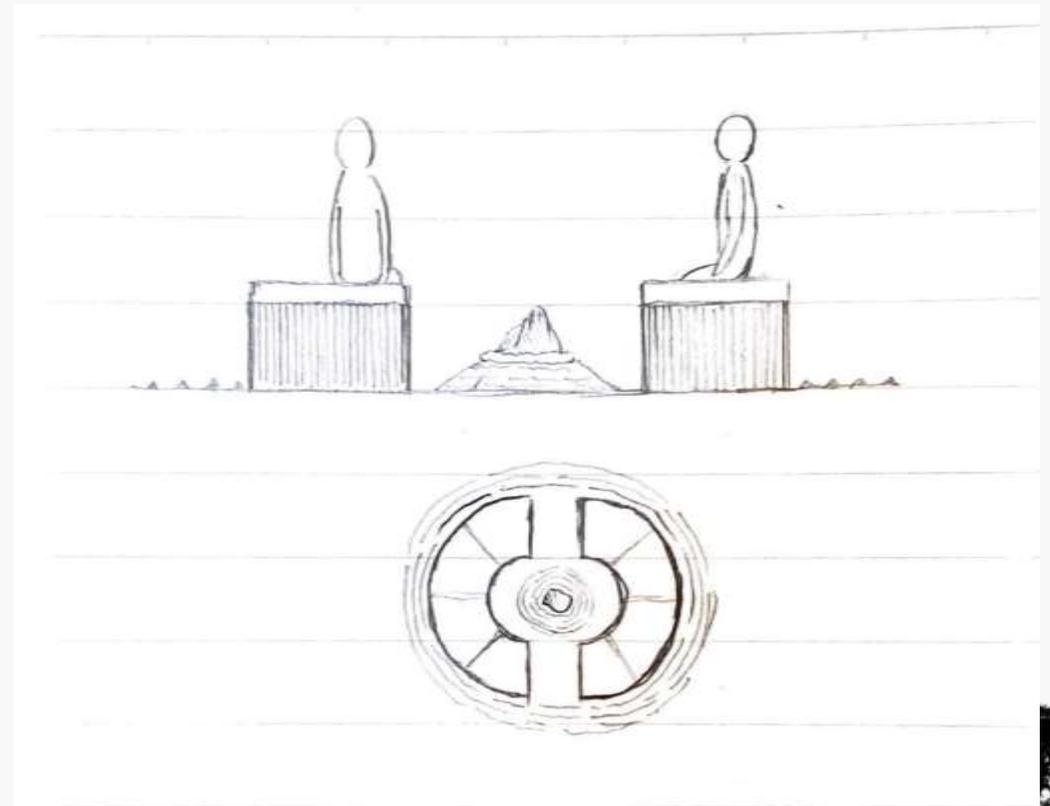
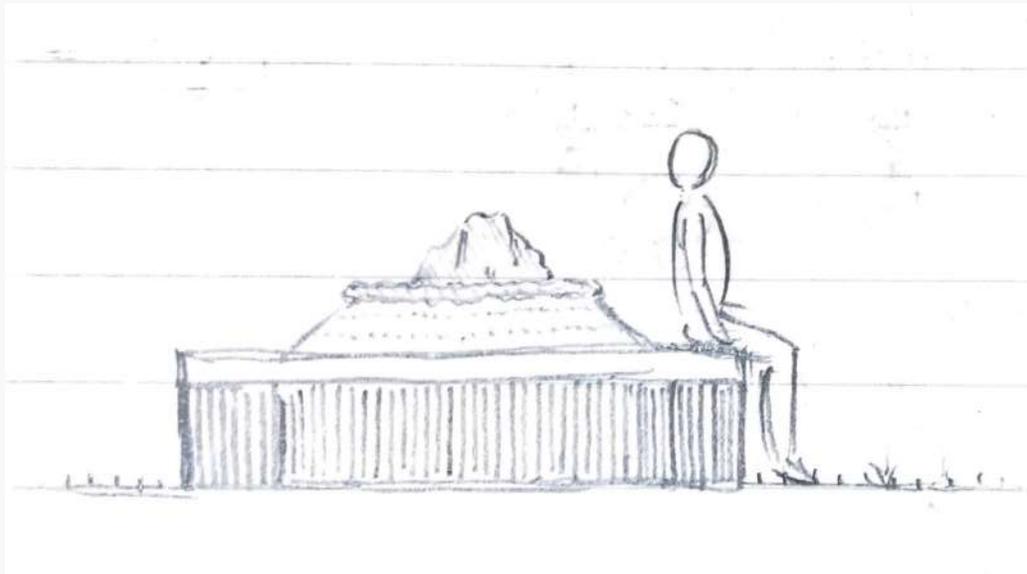


- ベンチを置き、自転車の速度を落とす
- 道路を砂利にすることで自転車の運転を困難に
- 商店街の外へ自転車を誘導
- 交流、憩いの場に
- 店への商品の搬入は台車で行う



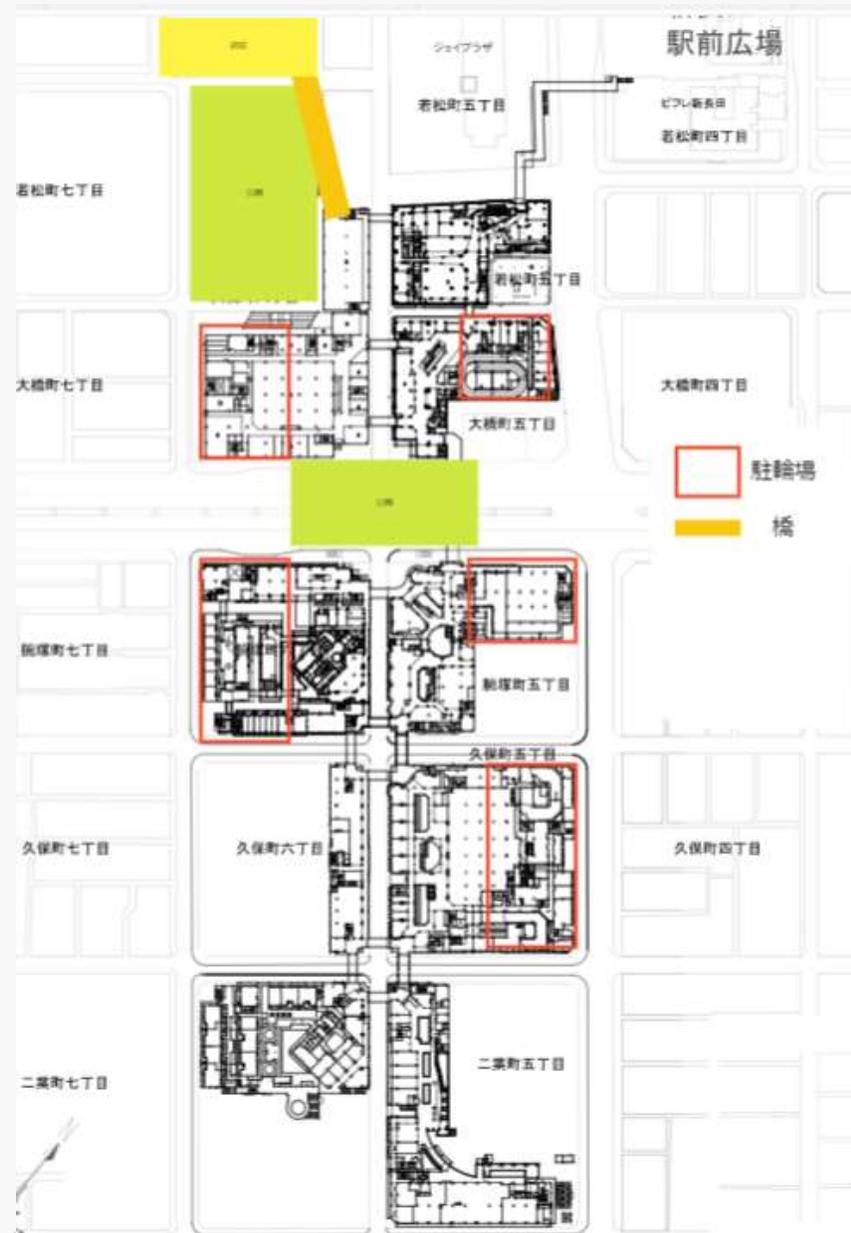
# ○ベンチの形状

- 地面を砂利にしたので、枯山水をイメージしたベンチに
- 内側、外側に座れる2種類を用意



# ◦ 2Fは駐輪場に

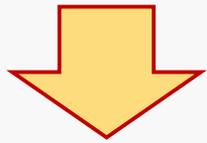
- 2Fの施設を駐輪場に
- 路上駐輪を防止する



# ○グリーンインフラ

街路樹について…

- 育成に不向きな地形
- 落ち葉などの掃除が手間



- 街路樹から生け垣に
- 狭い土地にも設置可能



写真-1 シンプル・グリーンストリート型



写真-2 植栽帯拡張型



# 3-iii. 3層活性化 ~2F~



## 2F 課題



- 病院建設に伴う緑地の減少
- 病院利用者と商店街の接点のなさ
- 空きスペース



西市民病院

病院利用者・地域住民  
が楽しく歩ける

病院・商店街連絡橋



広場

広場



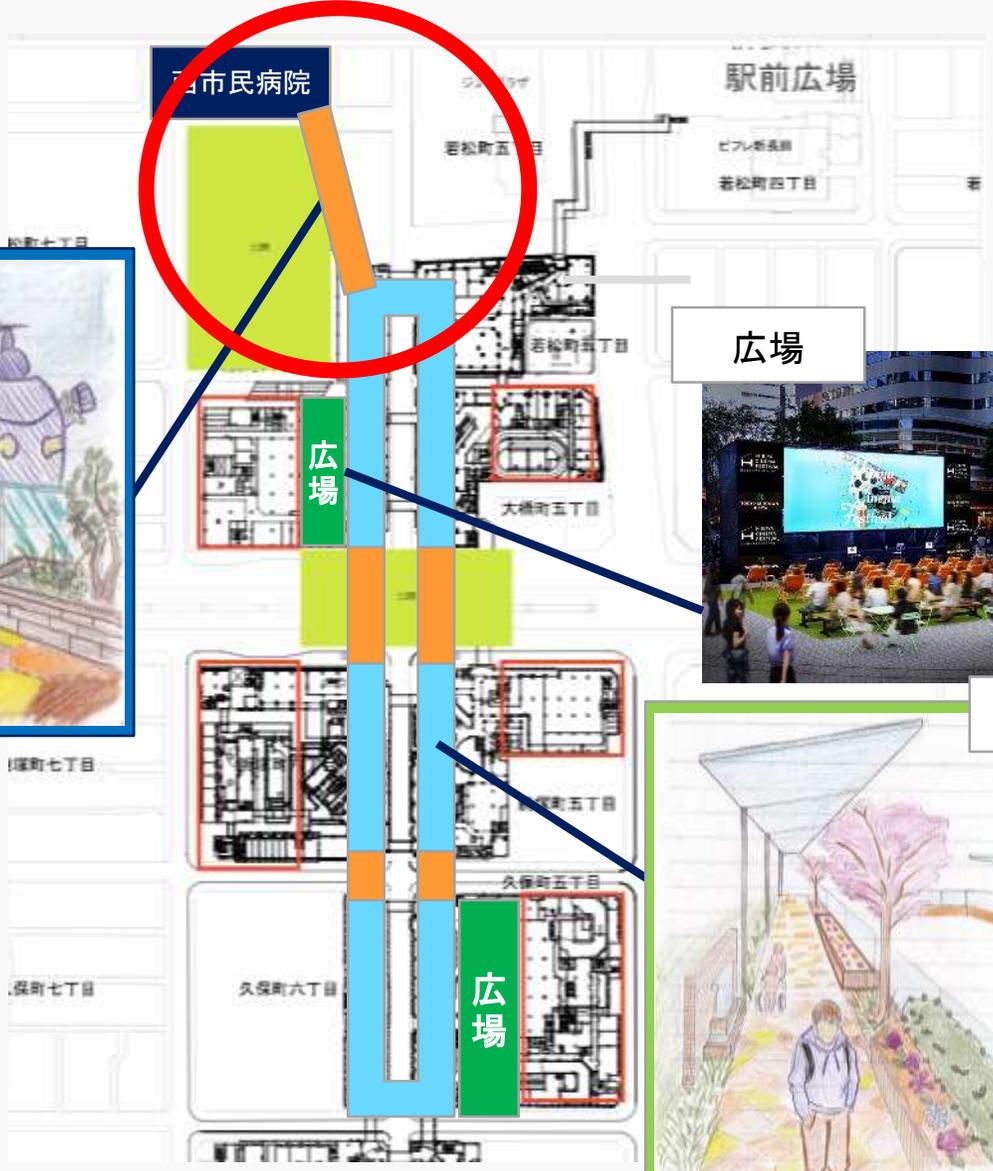
緑の散歩道



1周 1kmほどの  
「緑の散歩道」

広場





病院・商店街連絡橋



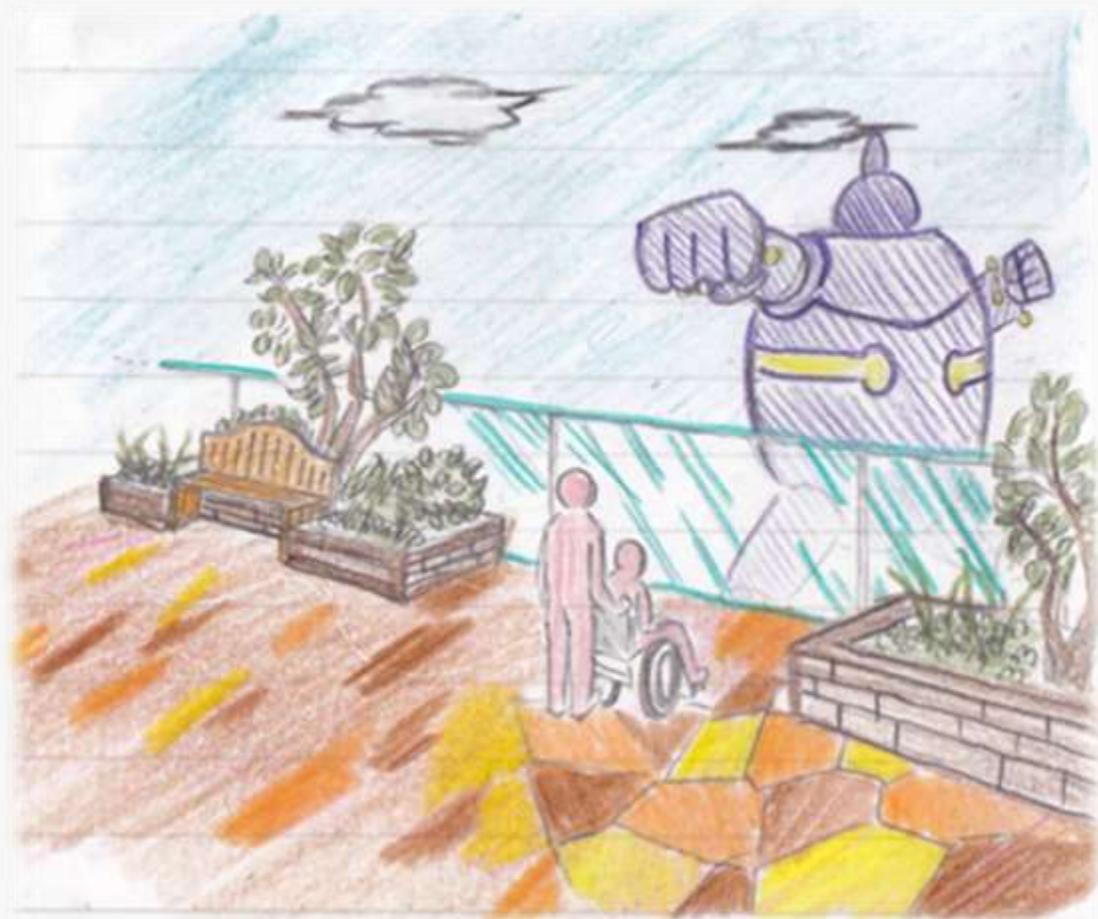
広場



緑の散歩道



# 病院・商店街連絡橋



- 病院から直接、散歩道を利用できるように設置
- 鉄人28号を正面に望む



西市民病院

病院利用者・地域住民  
が楽しく歩ける

病院・商店街連絡橋



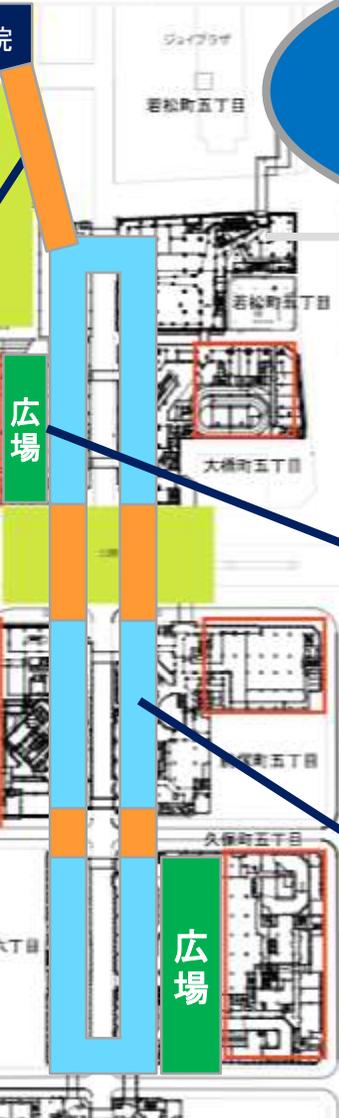
広場



緑の散歩道



1周 1kmほどの  
「緑の散歩道」



広場

# 散歩道



- 緑あふれる散歩道
- 一周1km（ 20分程度 ）
- 幅約10mで車いすの方でも利用しやすい
- 地域の方々と取り組む園芸



西市民病院

駅前広場

病院・商店街連絡橋



広場



広場

広場

緑の散歩道



# 広場



- 人口芝の広場
- 椅子、机等設置し誰でも使えるスペース
- 映画上映会、生涯学習等多様な使い道



# 3-iii. 3層活性化 ～地下～



地下は食の空間を展開



## 3-iii. 3層活性化 ～地下～

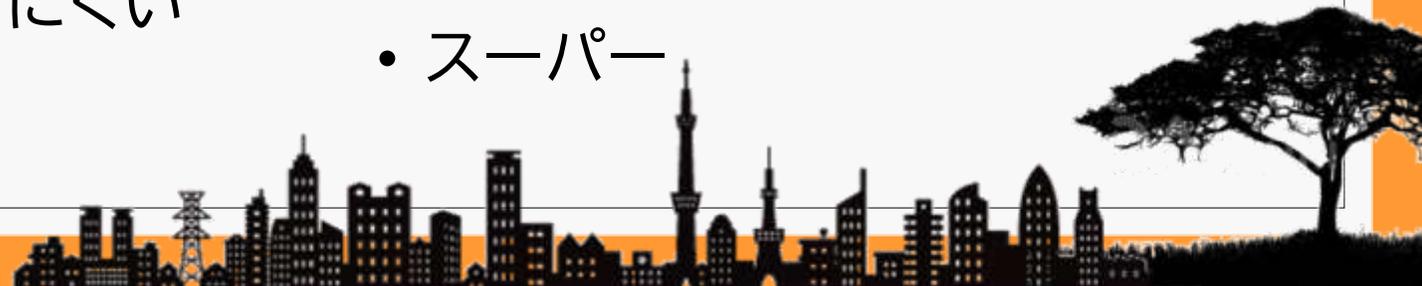
### 課題

- スーパーマーケット以外の利用が少ない  
⇒ 買い物中の子供の扱いに困る
- シャッター街が広がっている
- 全体的に薄暗い
- 現在地や地上との接続が分かりにくい



### 強み

- 地元のグルメ
- 居酒屋
- スーパー



# 地下「食のまちづくり」を推進

- ソース専門店を設置
- 長田の特産品
- 各料理に合うソースを購入できる
- ソースに合う料理のレシピシートを設置



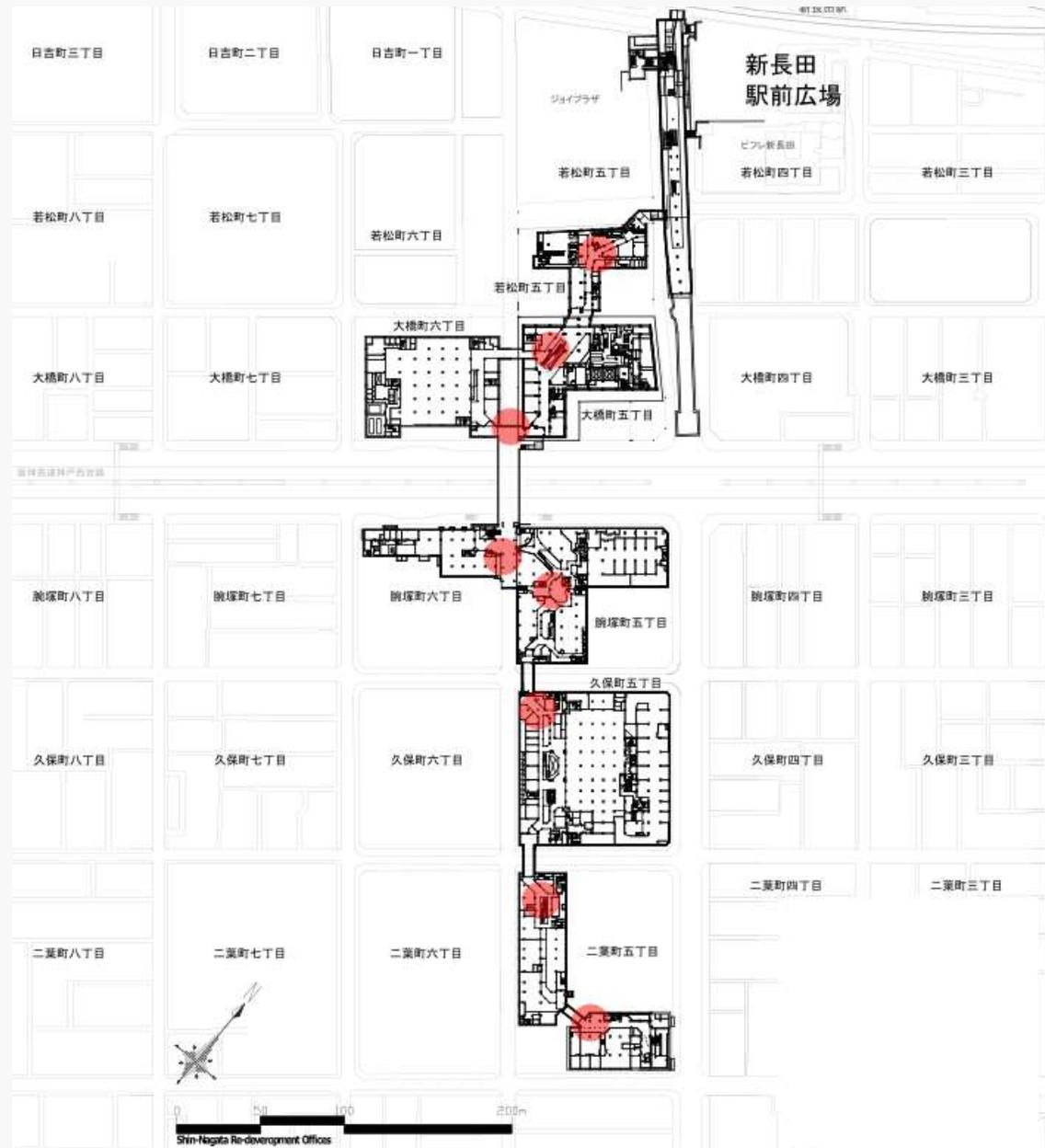
# 地下「食のまちづくり」を推進

- 案内板設置

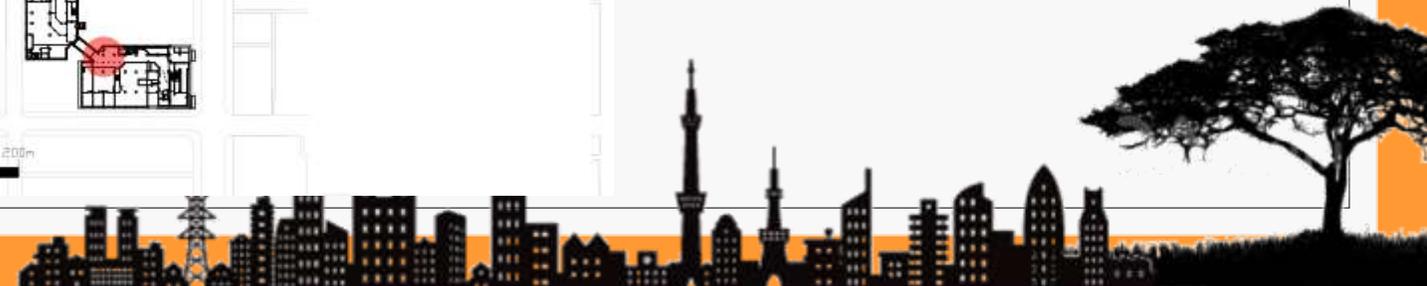
⇒飲食店通りなどの場所を明確化

⇒下の図のような看板を想定。現在地を示す地図も表記



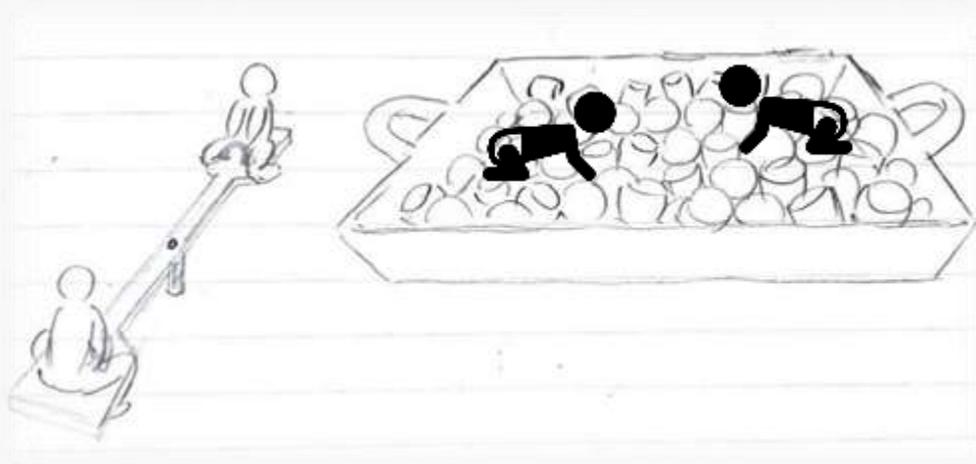


● 看板設置場所



# 地下「食のまちづくり」を推進

- 子供向けの遊び場を作る。デザインは食と新長田に関するもの
- ここに子供だけで買い物ができる駄菓子屋を設置



# 4. 今後の維持管理や更新に向けて

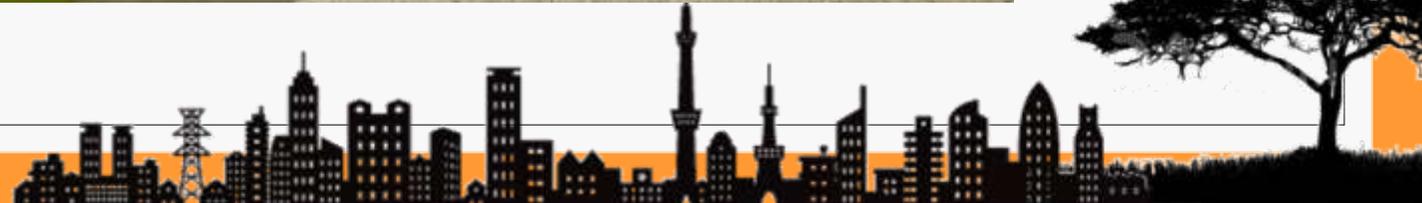


## 4. 今後の維持管理や更新に向けて

意見を募るボードを設置



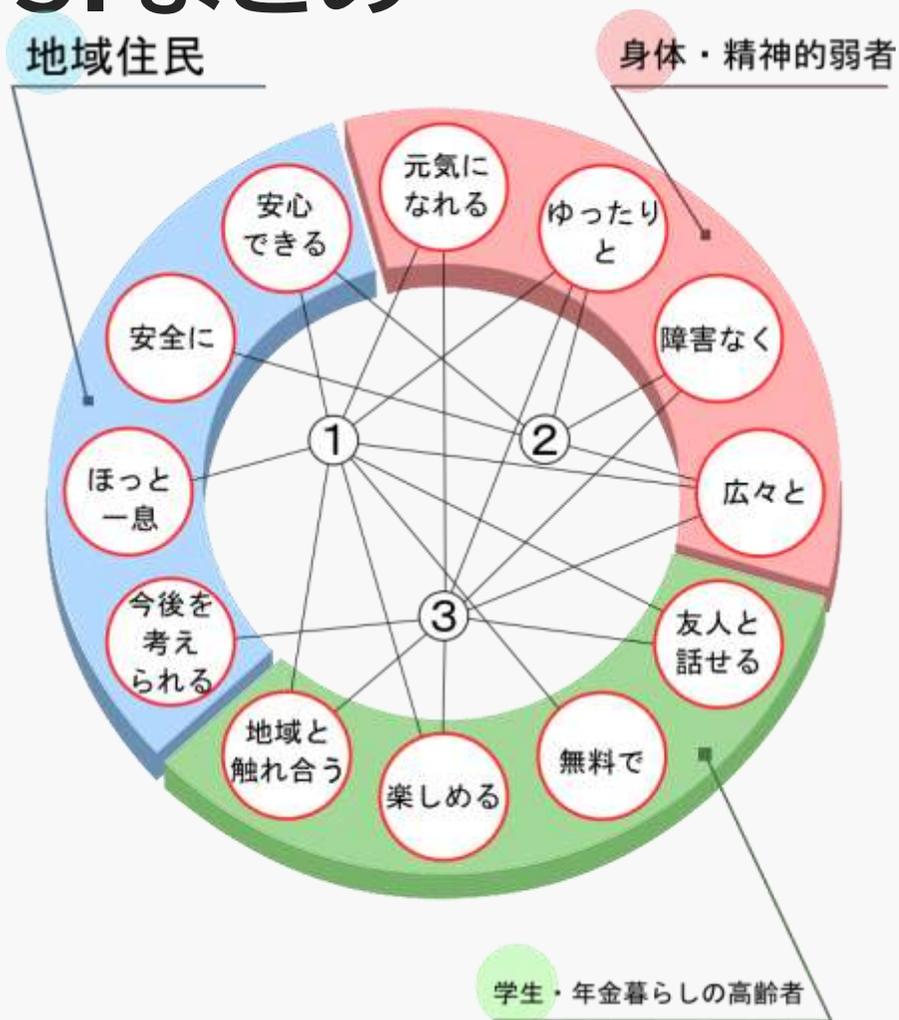
訪れた人々の  
ニーズ変化が  
わかる！！



# 5. まとめ



# 5. まとめ



## 歩きたくなるまちづくり

- ① 憩いの場を作る
- ② 自転車規制をする
- ③ 地下・1階・2階の  
住み分けを行う

混ざり，交わり，つながる。



京大川崎研究室

上坂耕平. 潰瀧佑哉. 中尾翔  
Benjamin Morrison. Wang Hanlin

# 1. 新長田南地区の現状



## 震災以降

- ・神戸の中心市街地にほど近い環境の、**ベッドタウン**としての発展を見せており、人口は震災前の約1.4倍に達する。
- ・新たな住民が増えているものの、消費者のニーズや消費行動の変化に加えて、店舗の経営者の高齢化や後継者がいないことなど、商業は停滞・衰退し続けている。
- ・かつての新長田を支えていたケミカルシューズ産業は衰退し、新たな産業がまだ確立されていない。

## 震災以前

ケミカルシューズ産業を中心に、住・商・工が相互に発展も、徐々に衰退。

## 震災

再開発により、都心に近い居住区として成長したが、新規の流入により、以前の**新長田**と新しい**新長田**との融合が上手くいっていない。

## 2. 新長田南地区の現状

### 資源

#### ○下町文化

- ・漁業
- ・下町グルメ
- ・丸五市場

#### ○新しい文化

- ・多文化交流
- ・アート
- ・ダンス
- ・映画資料館

#### ○住みよい住環境

- ・交通利便性
- ・福祉施設
- ・病院の移転
- ・子ども連れ
- ・商店街の空間活用

### 課題

#### ●地域文化の喪失

- ・再開発による新規流入、後継者不足
- ・高齢化
- ・コミュニティの衰退

#### ●地域の魅力不足

- ・商店街のデザイン性に欠けたレイアウト
- ・昼間人口の呼び込み

#### ●歩行者ネットワーク

- ・三層構造の利活用不足
- ・自転車交通の多さ

## 2. 新長田の目指すべき未来

### 課題解決へ — 今ある資源を **繋げる** —

#### 01.

##### 課題

- ・高齢化
- ・コミュニティの衰退

##### 資源

- ・福祉施設
- ・多文化交流
- ・丸五市場

定住外国人の多い新長田ならではの国際色豊かな地域文化交流・コミュニティ形成を実現する。

#### 02.

##### 課題

- ・後継者不足
- ・昼間人口の呼び込み

##### 資源

- ・アート、クリエイター活動
- ・下町文化

新長田で生まれたアートという文化を下町文化と融合し、新長田独自の新たな文化を作り上げ、地域の活性化、昼間人口の増加に繋げる。

#### 03.

##### 課題

- ・歩行者ネットワークの活用不足
- ・デザイン性

##### 資源

- ・商店街・三層構造の空間活用
- ・住みよい住環境

歩きたいまちを目指し、三層ネットワークの意図を明確化、家族連れや高齢者、障害者等すべての人々にやさしい緑豊かな自然に近いまちを実現する。

### 3. コンセプト

---

混ざり，交わり，つながる。

**01. 新長田 × 海外**  
地域の人々、そして外国人も住みやすいまちへ

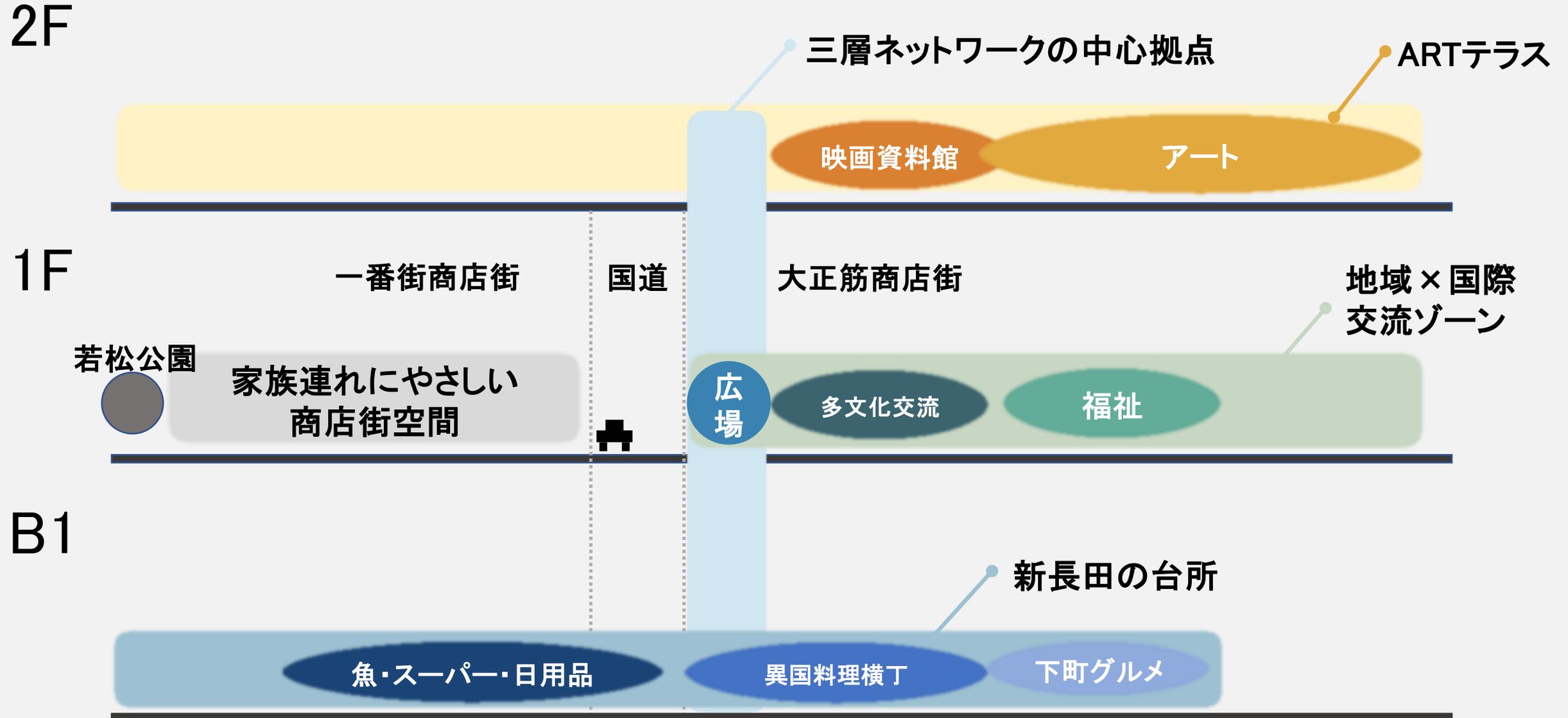
---

**02. 伝統 × 新しい文化**  
地域文化とアート・クリエイター活動の融合

---

**03. まち × 自然**  
緑あふれる、歩きたいまちへ

## 4. 三層構造の利活用



# 5-1. 商店街 1F デザイン検討



1F

1F

一番街商店街

大正筋商店街

地域×国際  
交流ゾーン

若松公園

家族連れにやさしい  
商店街空間

広場

多文化交  
流

福祉

## まち×自然

屋根は『空』を感じられるように部分的に開放する。  
商店街の避難所としての役割も考え、雨をしのげるよう、所々屋根を残す。

## まち×自然

商店街に緑をもたらす。自然の中で歩く喜びを与えてくれる。  
植栽やベンチを適切に配置することで、それぞれの利用者の通り道を自然に分離でき、また自転車の速度を制限することができる。

## 新長田×海外

ベンチ・植栽等により、商店街を歩行者・自転車等、利用者全員の共有スペースとする。歩行者の活動の幅を広げるような空間活用が可能となり、地域の人々や定住外国人の交流拠点となる。

# 5-1. 商店街 1F 空間活用提案



## 新長田 × 海外

KICCを中心とした、定住外国人の多い新長田独自の空間

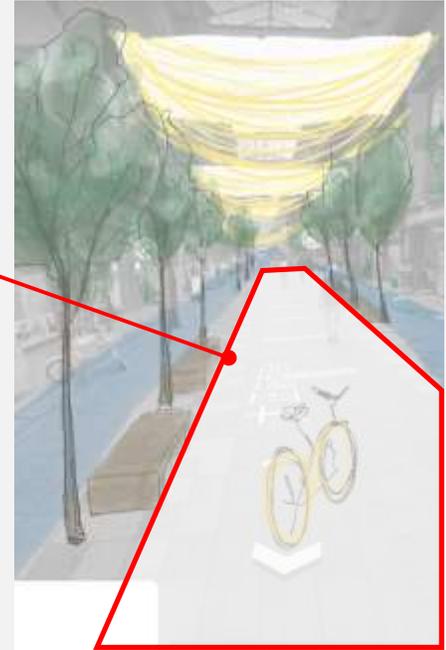
### ○地域 × 国際交流ゾーン

・商店街中央の植栽に囲まれたスペースやテナントを活用し、**地域住民(日本人、外国人、子供)の文化的交流**及び**外国語学習**を目的にイベントの実施。

**食** 日本料理or他国の郷土料理を作って試食する会。  
空きテナントや商店街沿いで屋台を利用して料理。

**丸五市場との連携も**

**衣** いくつかの国の伝統衣装を用意し、その勉強や試着(写真)会を開催。



韓国;チマチョゴリ  
KONESTより



K-POP人気を背景に、長田区の定住外国人の半数以上を占める韓国人の文化や韓国語を体感したい若年層を集める。

## 5-2. 商店街 2F デザイン検討



2F ARTテラス

映画資料館

アート

### ● まち × 自然

空の見える天井はステンレスワイヤーで装飾し、デザイン性を持たせる。

### ● 伝統 × 新しい文化

長年にわたり愛されてきた商店街の骨格は壊すことなく、二階の外壁のみを取り除き、開放感のある**ARTテラス**へ。

一階から二階へと視線を誘導し、商店街の閉塞感を軽減するとともに、現在ほとんど人通りのない**二階を歩くことに意味を持たせる。**

## 5-2. 商店街 2F 空間活用提案

2F

ARTテラス

映画資料館

アート

### 伝統 × 新しい文化

新長田に生まれたアートという資源を地域の中心地・商店街に

#### ○ARTテラス

2階の通路を用いてアーティスト、クリエイターの作品、映画資料、手形(既存)を展示できるギャラリーに。定期的に作家を募集し、歴史ある商店街に新しい風を送り続ける。  
また、1Fでのダンスボックスやイベントを上から閲覧できる観客席にも。

#### ○新長田アートの日！

作品巡り × 下町グルメ

ダンスボックス主催のイベントや週末など商店街の人通りが多いタイミングで  
・2階エリアにあるキーワード  
・2階エリアで気に入った作品/作者  
を答えてもらうことで地域内のお店で使えるクーポンを配布する。

## 5-2. 商店街 B1 デザイン検討・空間活用提案



出町榎形商店街



B1

新長田の台所

魚・スーパー・日用品

異国料理横丁

下町グルメ

### ○新長田の台所

B1は現在もスーパーが多数存在し、地域の人々が多く訪れる消費者ニーズに合った場所だといえる。

その特性を生かしつつ、地域の人々にも、外から来た人々にも愛される空間を作る。

#### ●異国料理横丁

1Fの多文化交流ゾーンから吹き抜けとなるエリアでは、グラデーションを考えて、丸五市場のような**アジア各国の料理店**を誘致。さらに奥へ進むと、**下町グルメ**のお店が軒を連ねる。

これだけ都心に近い漁港は新長田独自の大きな資源。

今あるスーパー・鮮魚店・青果店に加え、さらに魚市場のように整備することで、長田港で採れた魚を直送し、新鮮な魚を消費者に届ける。

デザインもあえて昔ながらの活気ある商店街のようにすることで、1Fとの差別化をはかり、下町文化を親しみやすい雰囲気に。



地域の人々だけでなく、都心近郊に住む、新鮮な魚に飢えた人々やグルメを目的に来る人々をまちの外から集める。

