
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**







アーケードライフ



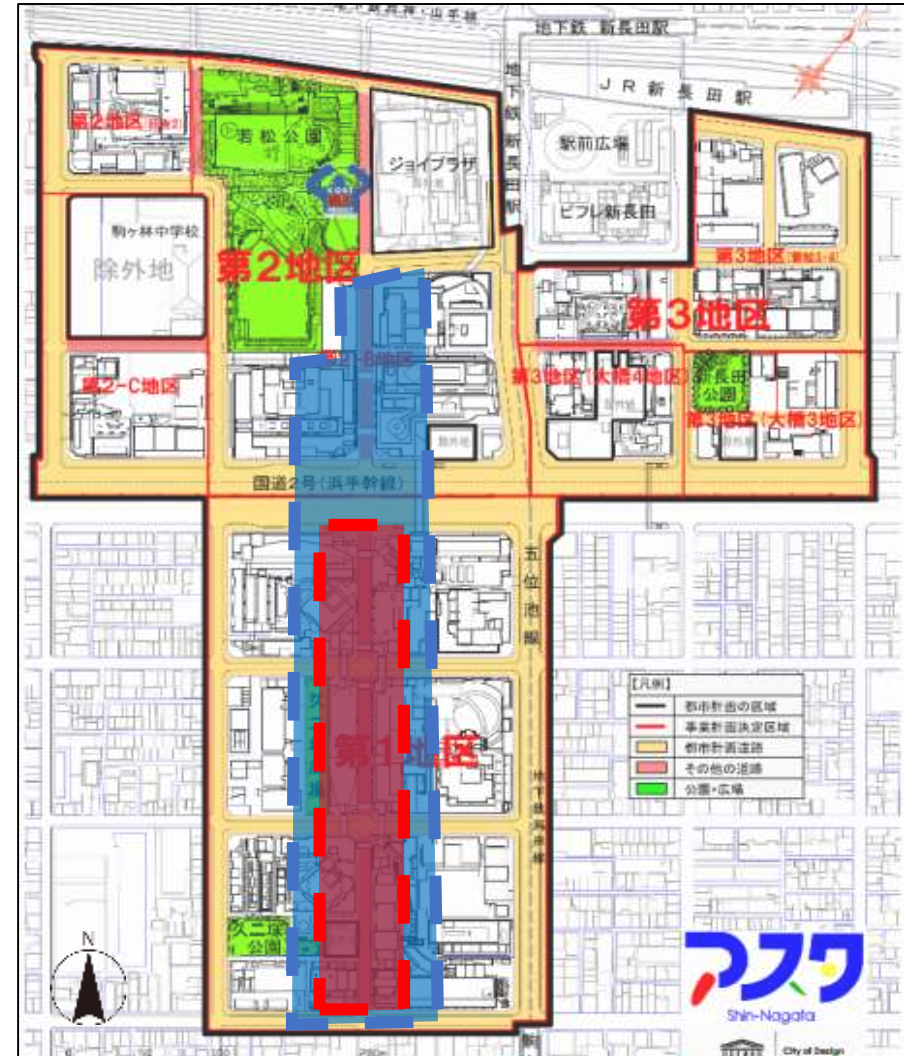
対象エリア

-  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

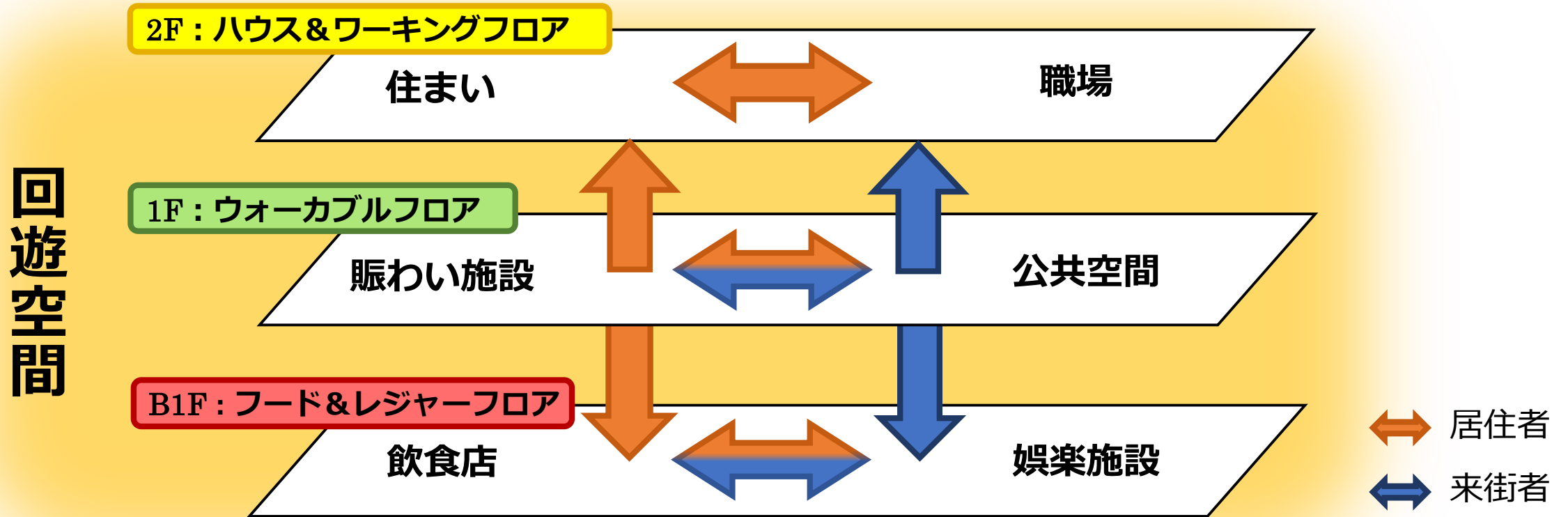


縦横に人々の回遊を促す



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

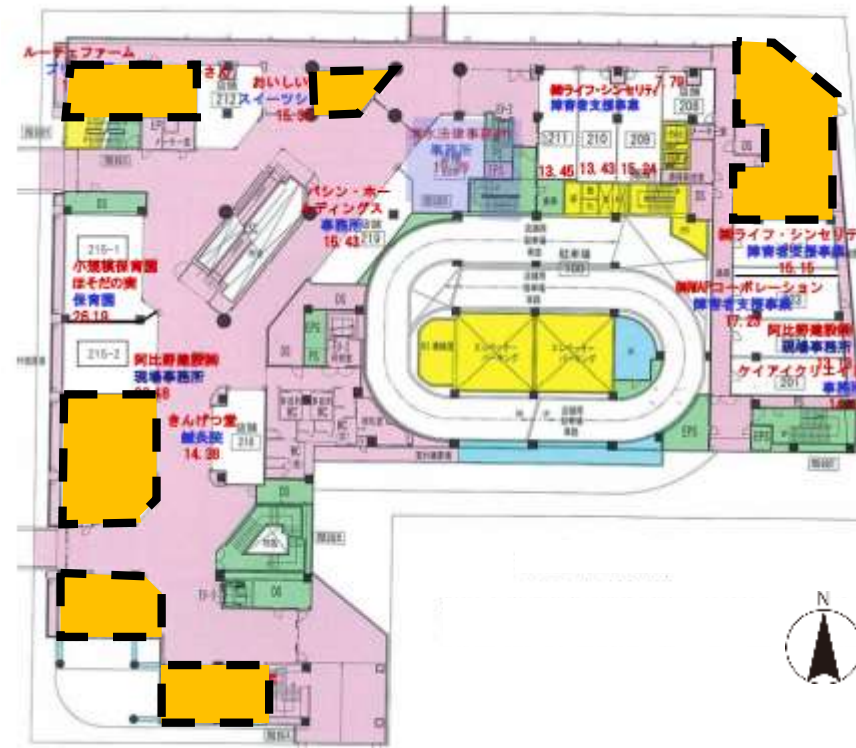


2F : 商店街の平面図 (北側)

アスタプラザファースト



アスタプラザイースト



 シェアハウス・ coworkingスペース提案エリア (現在は飲食店)

現在

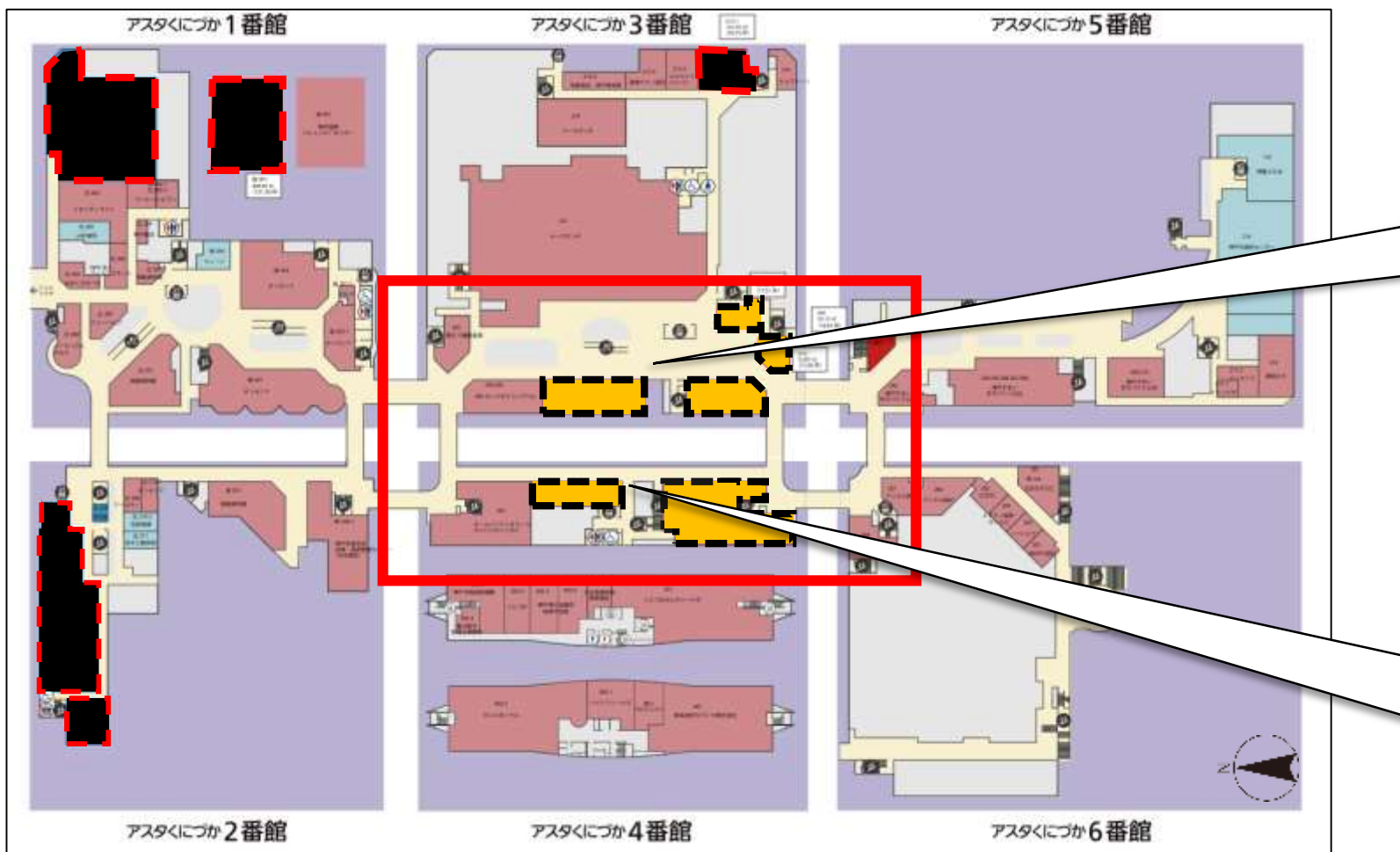
- ・ 点在している飲食店
- ・ 駅と直結しておらずアクセスが悪い

提案

- ・ シェアハウスと coworkingスペースを配置
- ・ 飲食店を地下に移設



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 ウォーカブルフロア



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

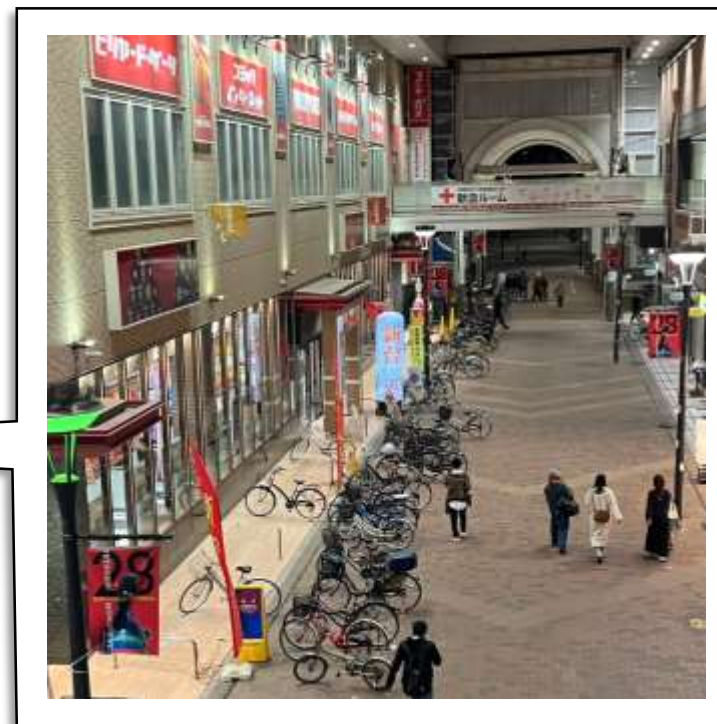
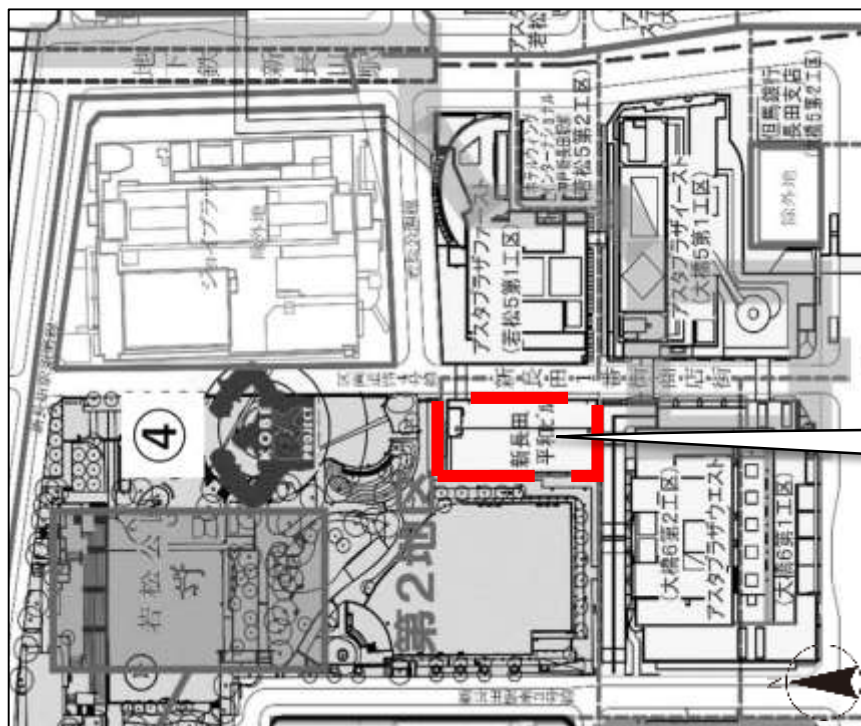
大通りに人工芝やベンチを整備し
憩うことができる公園のような公共空間を整備する


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



大通りに人工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

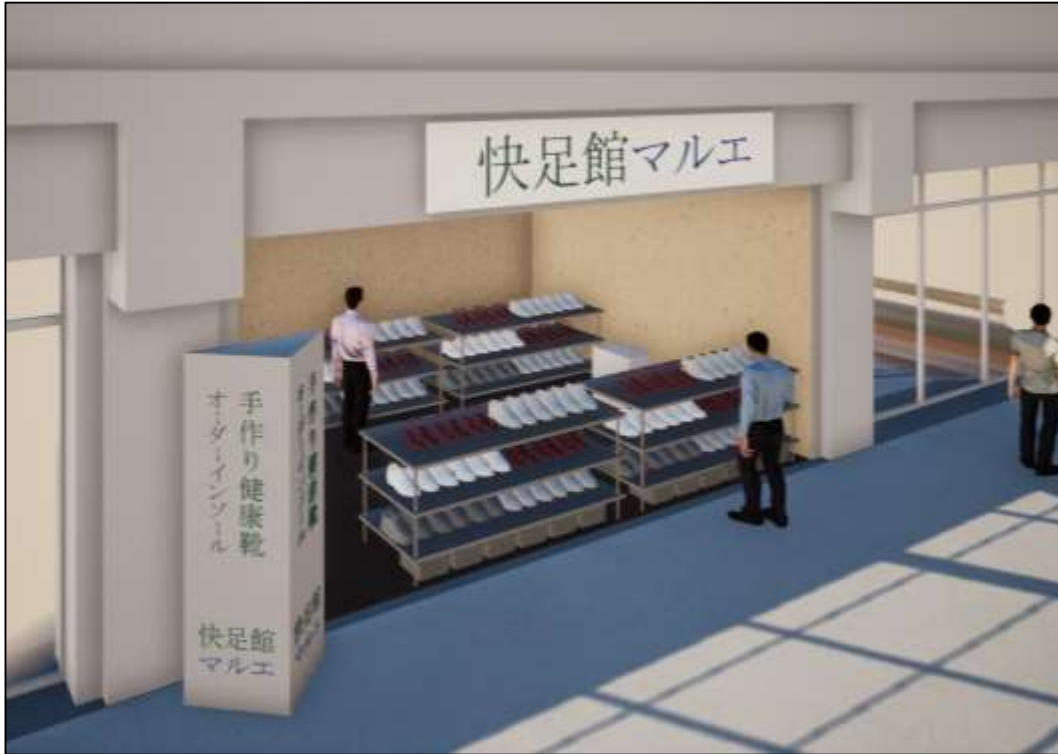


外側から中の様子が見えるデザインに整備



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）

 飲食店の提案エリア（現在は卓球スクール）

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

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**

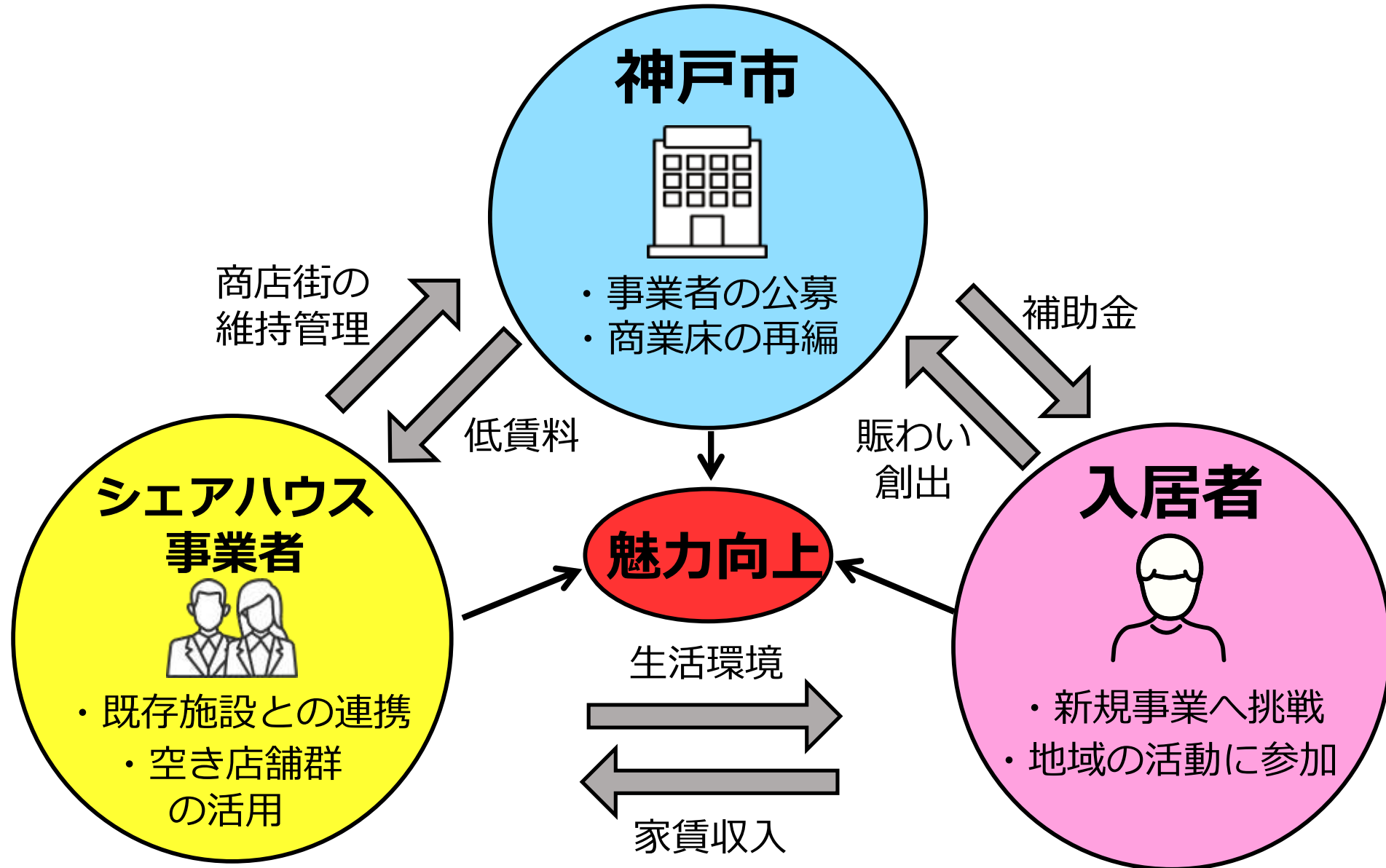
娯楽施設の整備



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

