

地域と学生の協働による中央公園 (堺川沿い8ブロック)の賑わいづくりに 向けた実証実験 — 3年間の実証実験の成果にもとづく公園づくり提案 —

広島大学 先進理工系科学研究科
都市・建築計画学研究室（教員：田中貴宏）

山本友樹・山鹿力揮・十亀維晶・平井慎二
重松大輝・森本未菜実・Umpika METTATAM
森本匠・秋山結衣・前川俊輔

1. プロジェクトの概要
2. 賑わいづくりに向けた実証実験等
(2022年度、2023年度、2024年度の活動報告)
3. 3年間の成果にもとづく公園づくり提案
4. まとめ

1. プロジェクトの概要

2. 賑わいづくりに向けた実証実験等 (2022年度、2023年度、2024年度の活動報告)

3. 3年間の成果にもとづく公園づくり提案

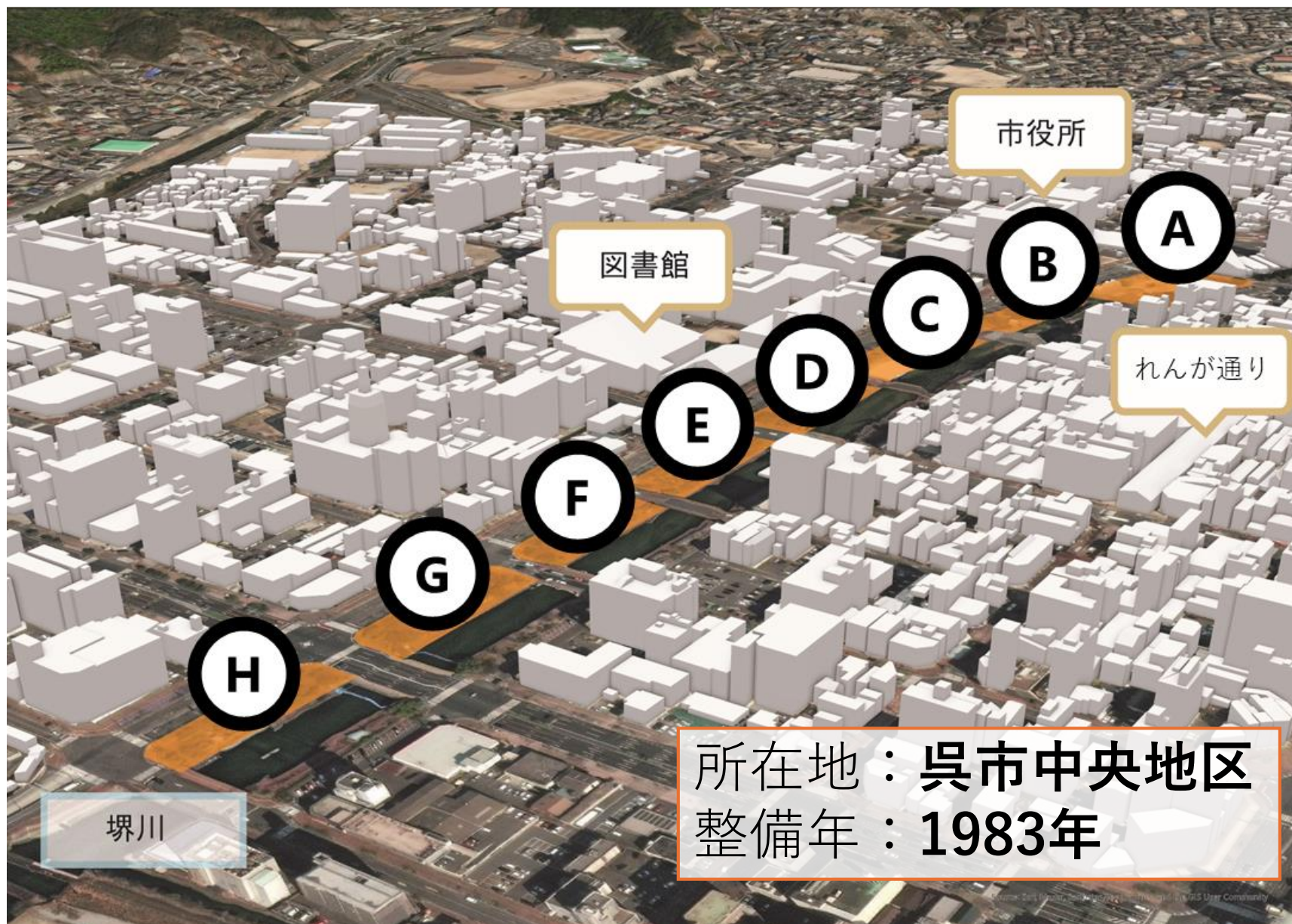
4. まとめ

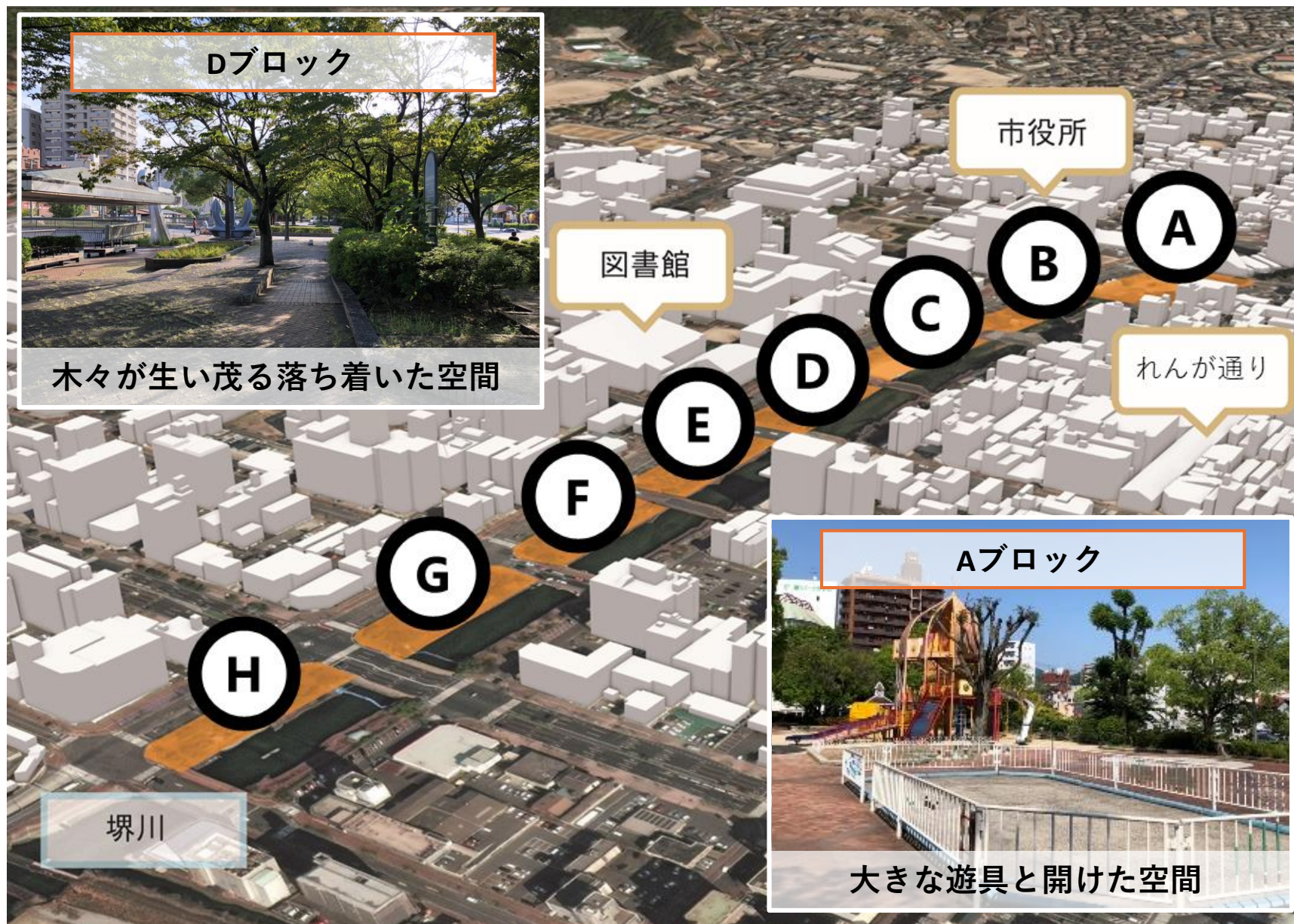


広島大学 × 現地NPO法人(呉市)

呉市に世界に誇れる
かっちょいい公園を作ろう！







呉市の中心部に位置し、 様々な特色を持つ 8 ブロックからなる公園

—現状—

公園利用者が少なく、日常的な賑わいが無い



ー現状ー

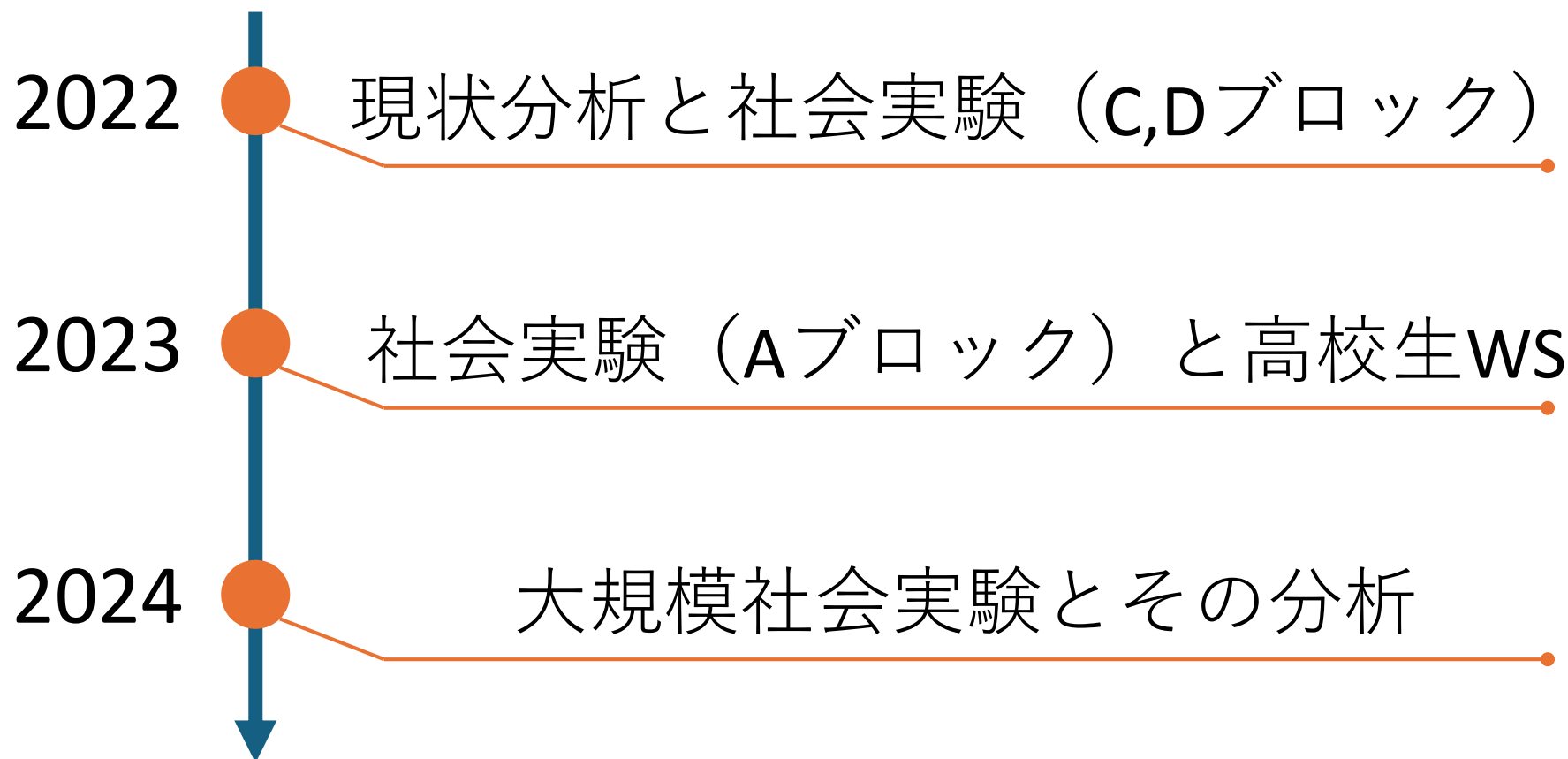
公園利用者が少なく、日常的な賑わいが無い



ー本プロジェクトの目的ー

**日常的な賑わい創出に向け、
現代に合わせた公園の将来像提案を行う**

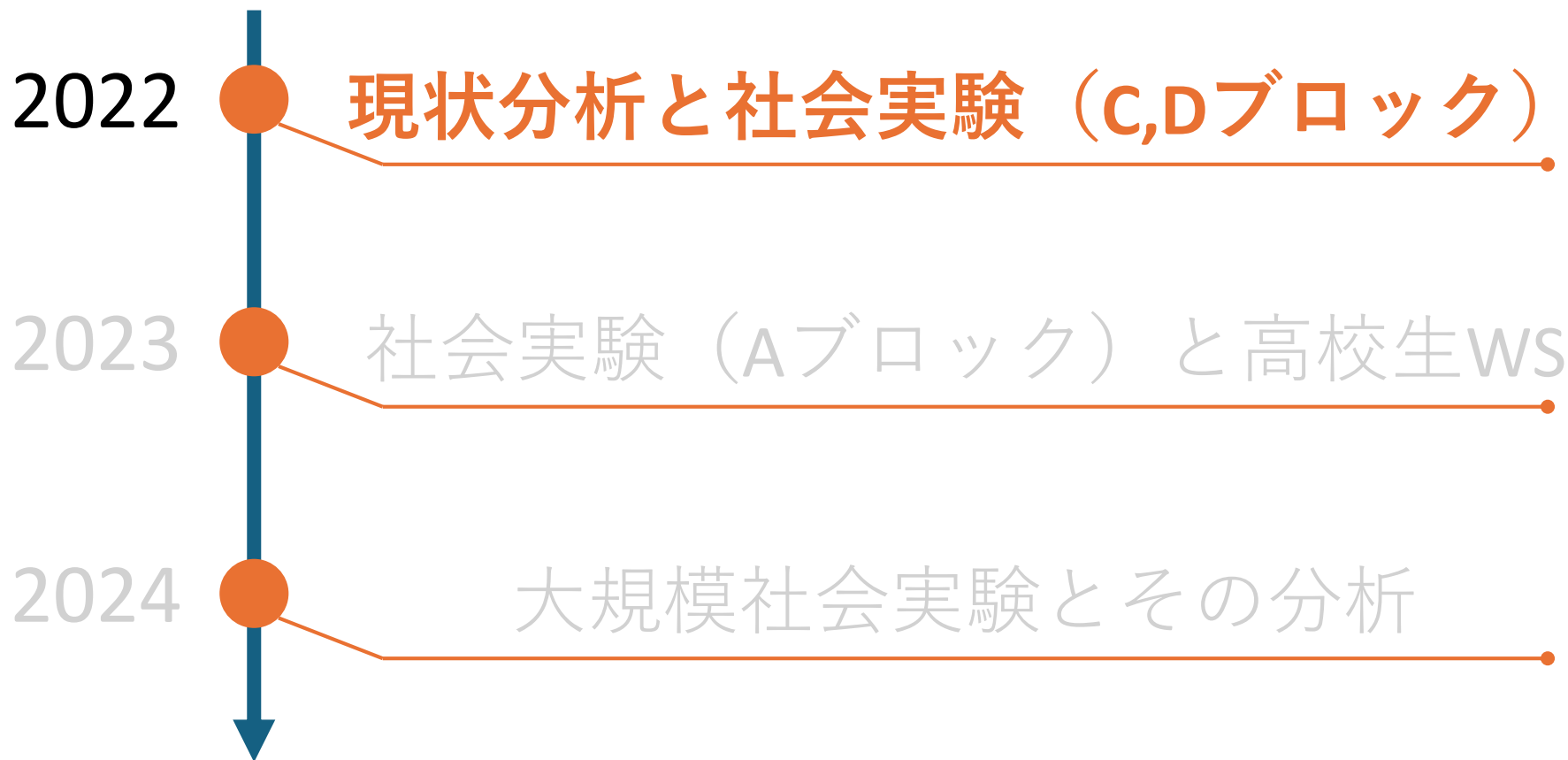
全体スケジュール



3年間の成果を踏まえた公園の将来像提案

1. プロジェクトの概要
- 2. 賑わいづくりに向けた実証実験等
(2022年度、2023年度、2024年度の活動報告)**
3. 3年間の成果にもとづく公園づくり提案
4. まとめ

全体スケジュール



3年間の成果を踏まえた公園の将来像提案

3つの調査により公園の現状を把握

①人流データを用いた調査

→人々の滞在状況を可視化

②アクティビティ調査

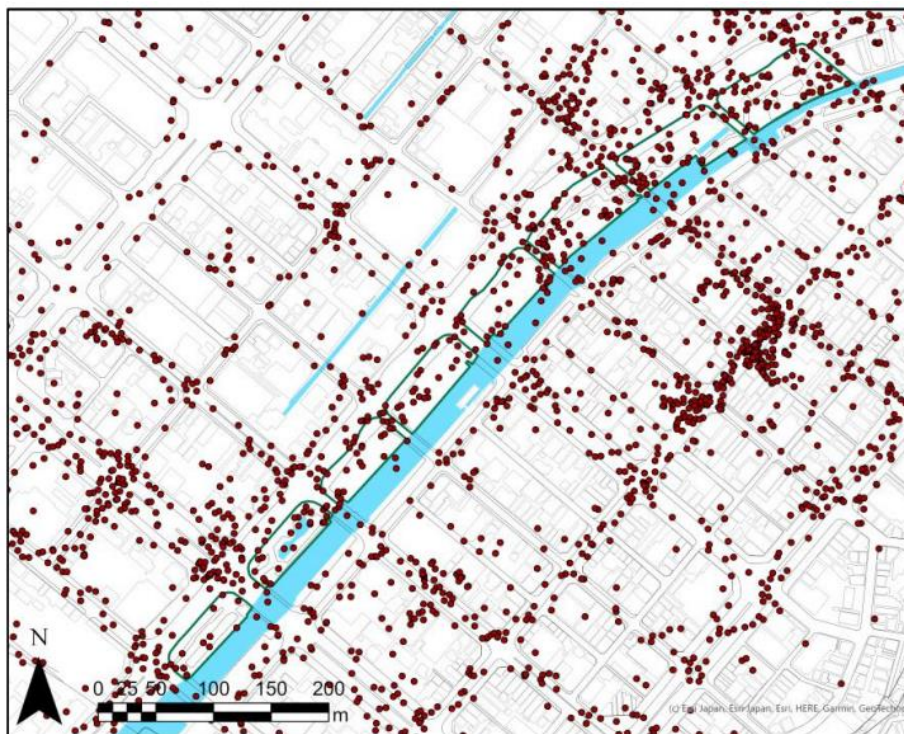
→公園の利用実態を可視化

③公園利用に関する住民アンケート調査

→公園に対するニーズの把握

①人流データを用いた調査 →人々の滞在状況を可視化

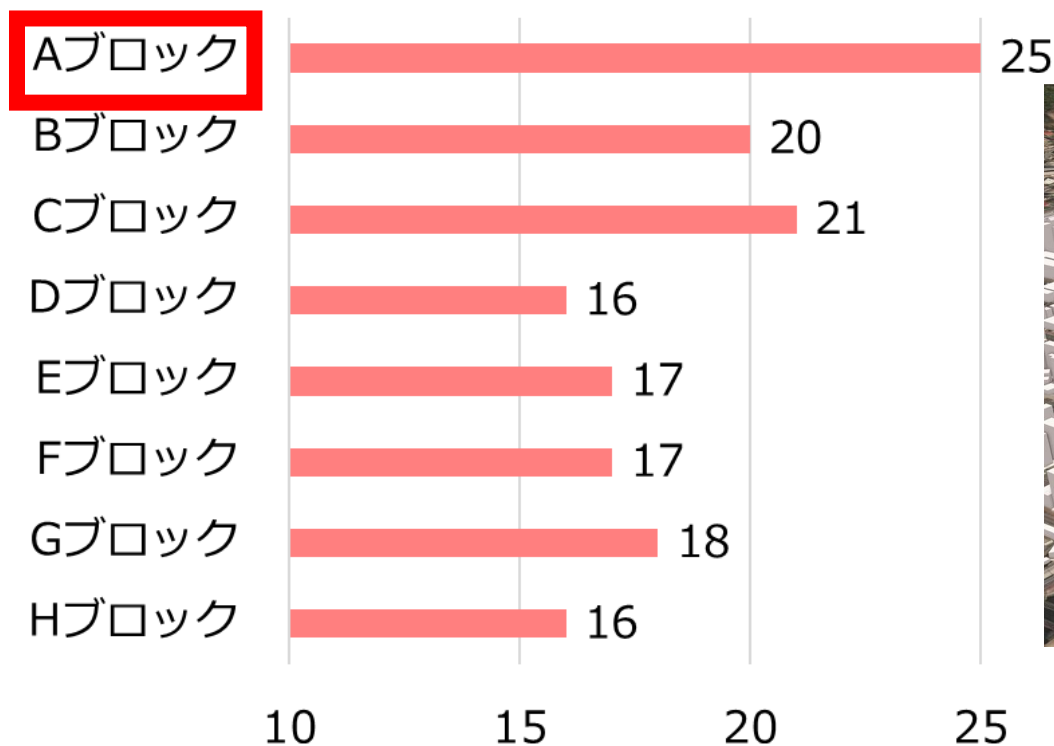
Agoop社：スマートフォンの位置情報人流データ



ブロックごとに1ヶ月間の利用傾向を把握（2021年10月）

①人流データを用いた調査 →人々の滞在状況を可視化

各ブロックの平均利用者数(人/日)



調査の結果、、、

①人流データを用いた調査

→遊具があるAブロックで利用が多い

②アクティビティ調査

→通行目的が多く、中高生の利用が少ない

③公園利用に関する住民アンケート調査

→飲食やWi-Fiなど新たな機能が求められる

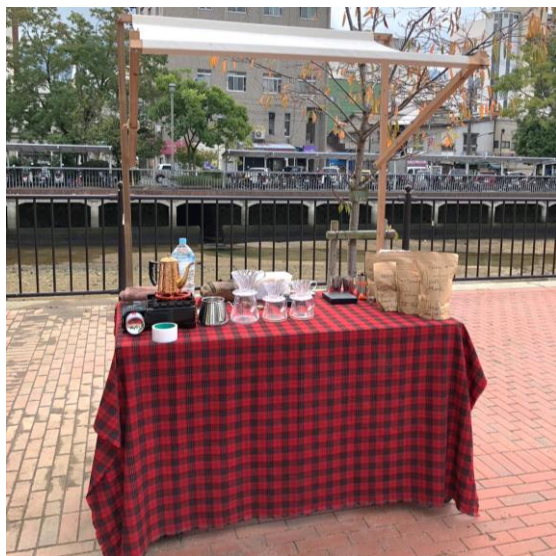
—仮説—

モノの存在によって滞在者が増加するのか？

社会実験を実施

実施日：2022/10/17(月)～10/23(日)

対象地：C,Dブロック



コーヒースタンド(1セット)



テーブル・イス(7セット)

社会実験の様子

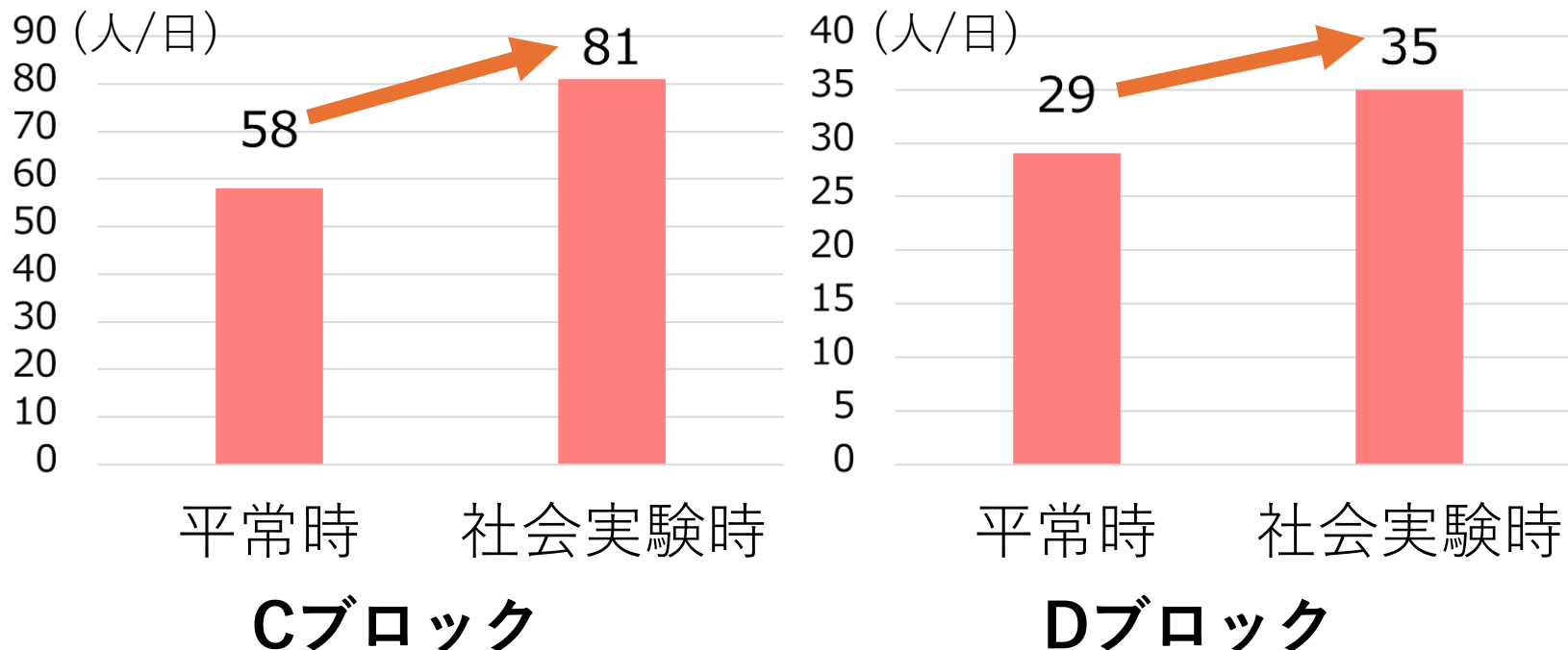


Cブロック



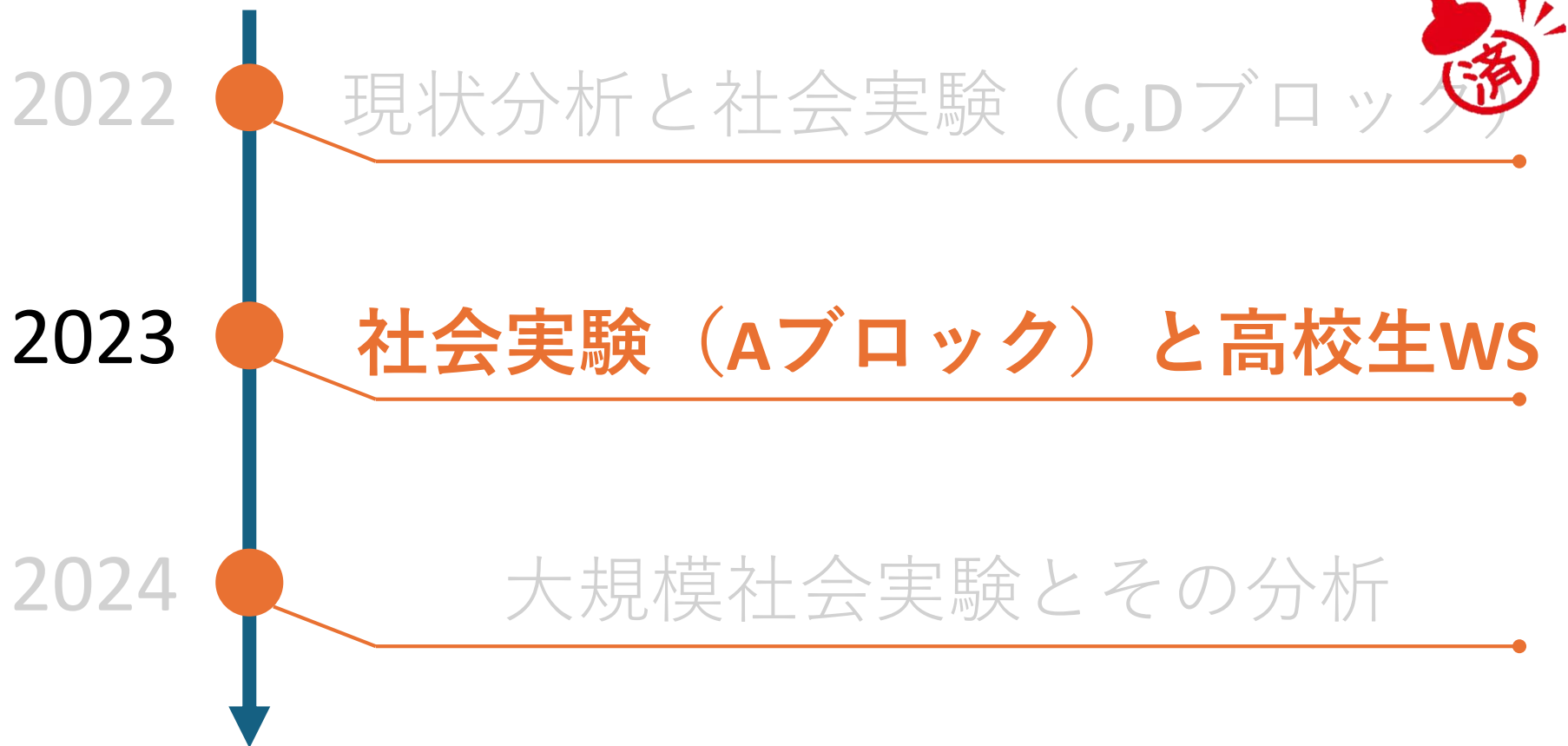
Dブロック

1日当たりの滞在者数



小さな物的環境の整備（モノや機能）でも
公園利用が促進されることを確認

全体スケジュール



3年間の成果を踏まえた公園の将来像提案

どのようなモノや機能が公園利用促進につながるのか？



社会実験を実施

実施日：2023/10/29(日)～10/30(月)



大きな遊具と開けた空間

 広島大学 × 
Support Your Local

公園利活用社会実験 実施中
10/29(日)・30(月) 10:00 - 18:00

広島大学 都市・建築計画学研究室とNPO法人SYLは4年前から広島大学の「地域の元気応援プロジェクト」の一環として、呉市中心市街地エリアについての研究を進めています。本年度は公園の豊かな使いこなしに向けて、市役所前のAブロックを中心に社会実験を行っています。

【実験内容】

①デッキ・テーブルイスの設置 

②コーヒーの提供・お弁当販売 

③遊び道具の無料貸し出し
- 貸し出しリスト -

- ・なわとび
- ・大なわとび
- ・シャボン玉セット
- ・ミニサッカーセット
- ・レジャーシート



※社会実験中は利用者実態を把握するために定点撮影調査を行っています。得られた情報は研究室にて厳重に保管し、活用の際は個人が特定されない形でデータ処理を行います。

問い合わせ先：広島大学 都市・建築計画学研究室 (E-mail: m222235@hiroshima-u.ac.jp)

社会実験の内容

① テーブル・椅子、デッキの設置



社会実験の内容

②コーヒーの無料提供・お弁当販売



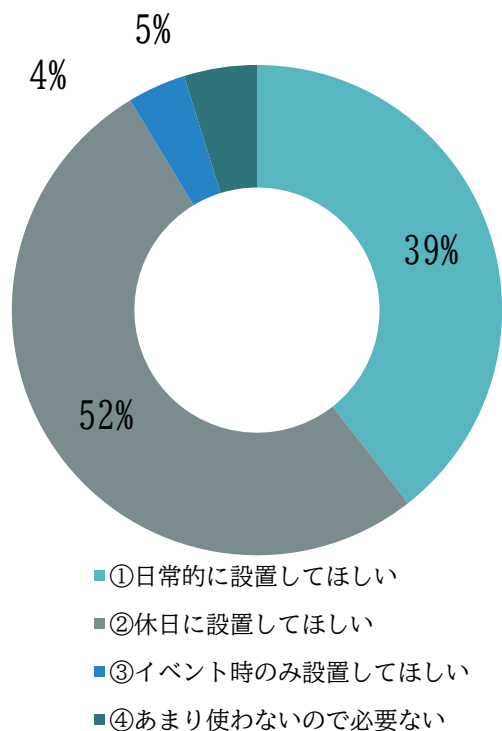
社会実験の内容

③遊び道具の貸し出し

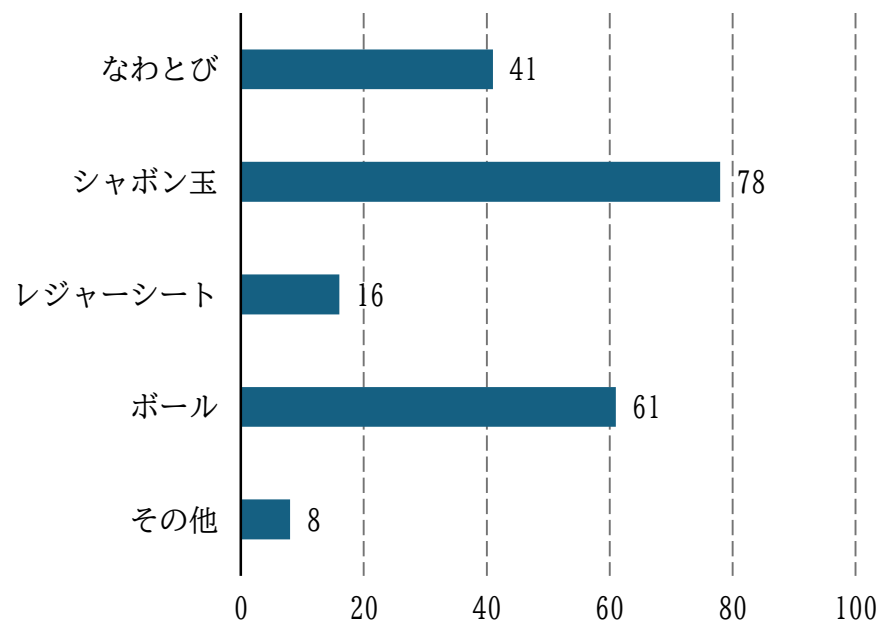


社会実験後のアンケート調査では、、、

Q,遊び道具貸し出しへの評価
95%以上が肯定的な意見



Q,貸し出してほしい遊び道具
シャボン玉やボールが人気



社会実験後のアンケート調査では、、、

Q,自由記述

- ・よく子供が集まる場所なので、
ぜひイスやデッキを設置してほしい。
- ・日よけ場所があるといい
- ・大きめの子供と幼児の子供が危なくないように
遊ばせれる方法や環境を考えて欲しい
- ・子供も遊具で遊び、親も座ってゆっくり
休めてよかった

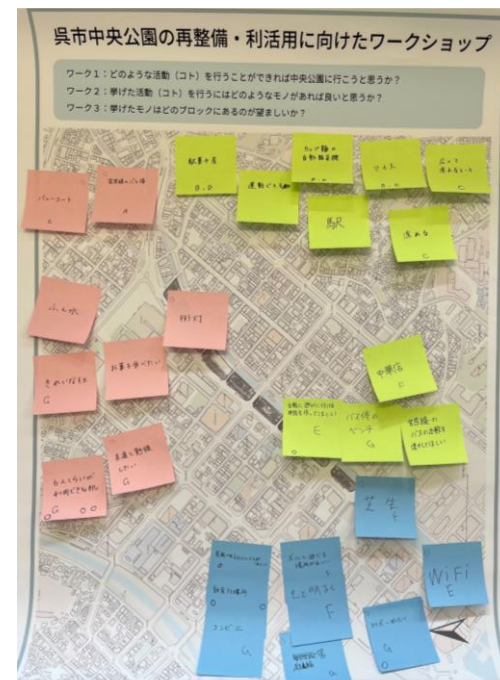
公園整備に向けた住民意見を抽出できた

中高生の利用が少ない（2022年度成果より）

高校生ワークショップを実施

実施日：2023/11/22(水)

対象者：呉宮原高校2年生



WSで出てきた意見・アイデア

<公園全体に対する意見>

- 友達と会話や勉強ができる場所が欲しい
- スポーツやスケボーができる場所が欲しい
- フリーWiFiや携帯の充電スポット

-
-
-

地元高校生の公園に対する意見を抽出

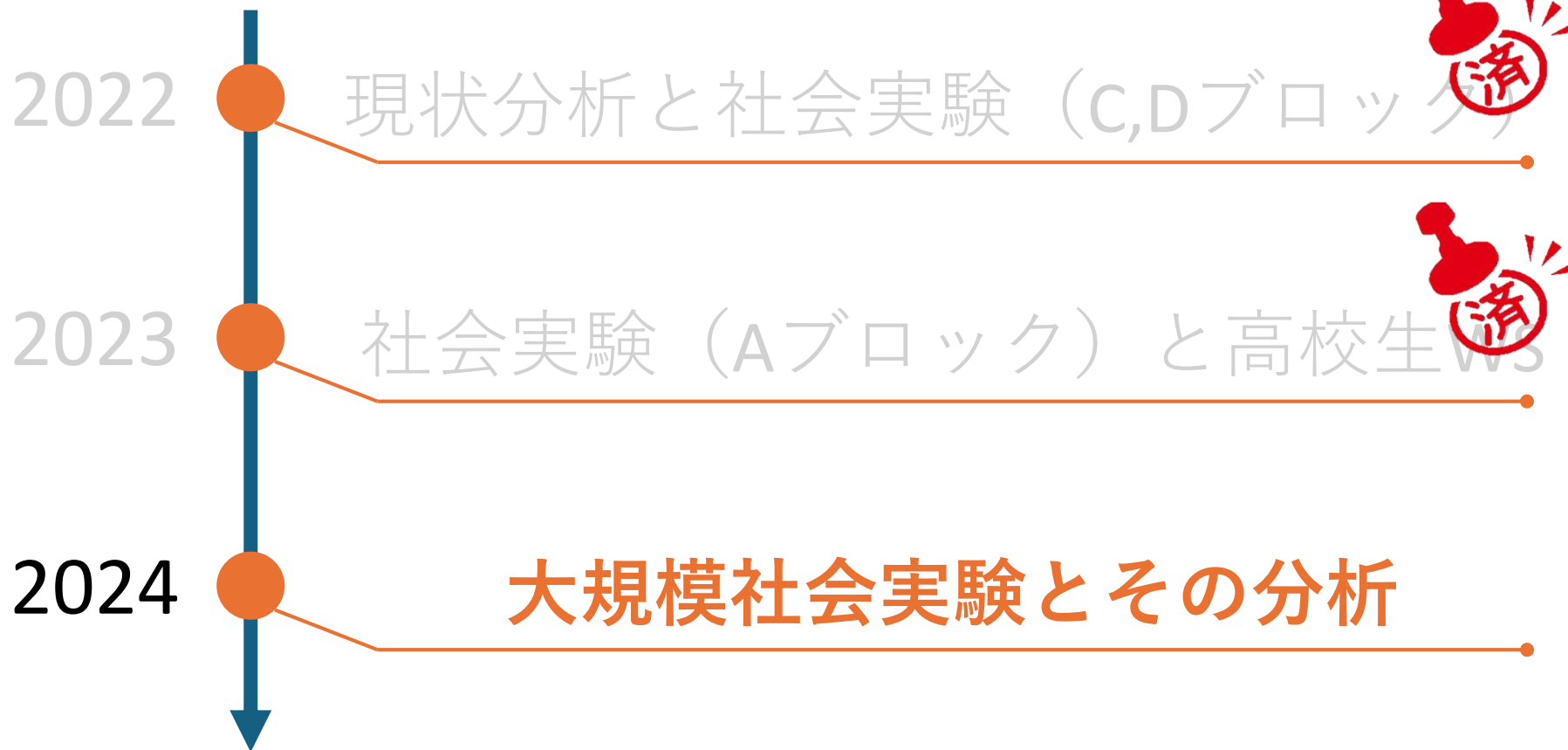
2022年度、2023年度の成果の一部



呉市の「呉まちなか公共空間デザイン計画」



全体スケジュール



3年間の成果を踏まえた公園の将来像提案

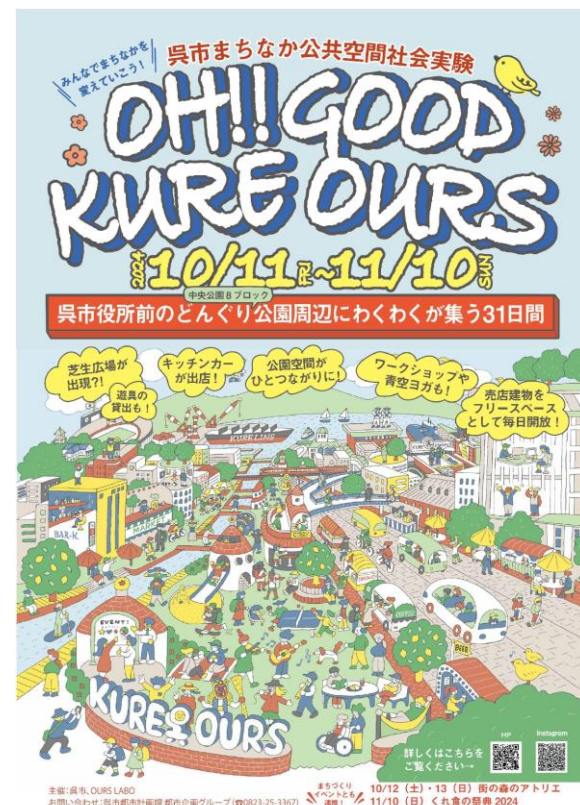
公園の新たな使い方の検証、公園利用が 街にどのような効果をもたらすのか？



大規模社会実験を実施 (呉市と協働で実施)

実施日：2024/10/11(金)～11/10(日)

対象地：A～Dブロック



社会実験チラシ

①ハブ機能の設置



②橋梁の歩行者専用化



③モノや機能の導入



④イベント等の実施



公園内でどのような使われ方が生まれたのか？

アクティビティ調査



スマホカメラで移動撮影調査



公園内の様子を記録

調査日

平常時 3日間

実験時 4日間

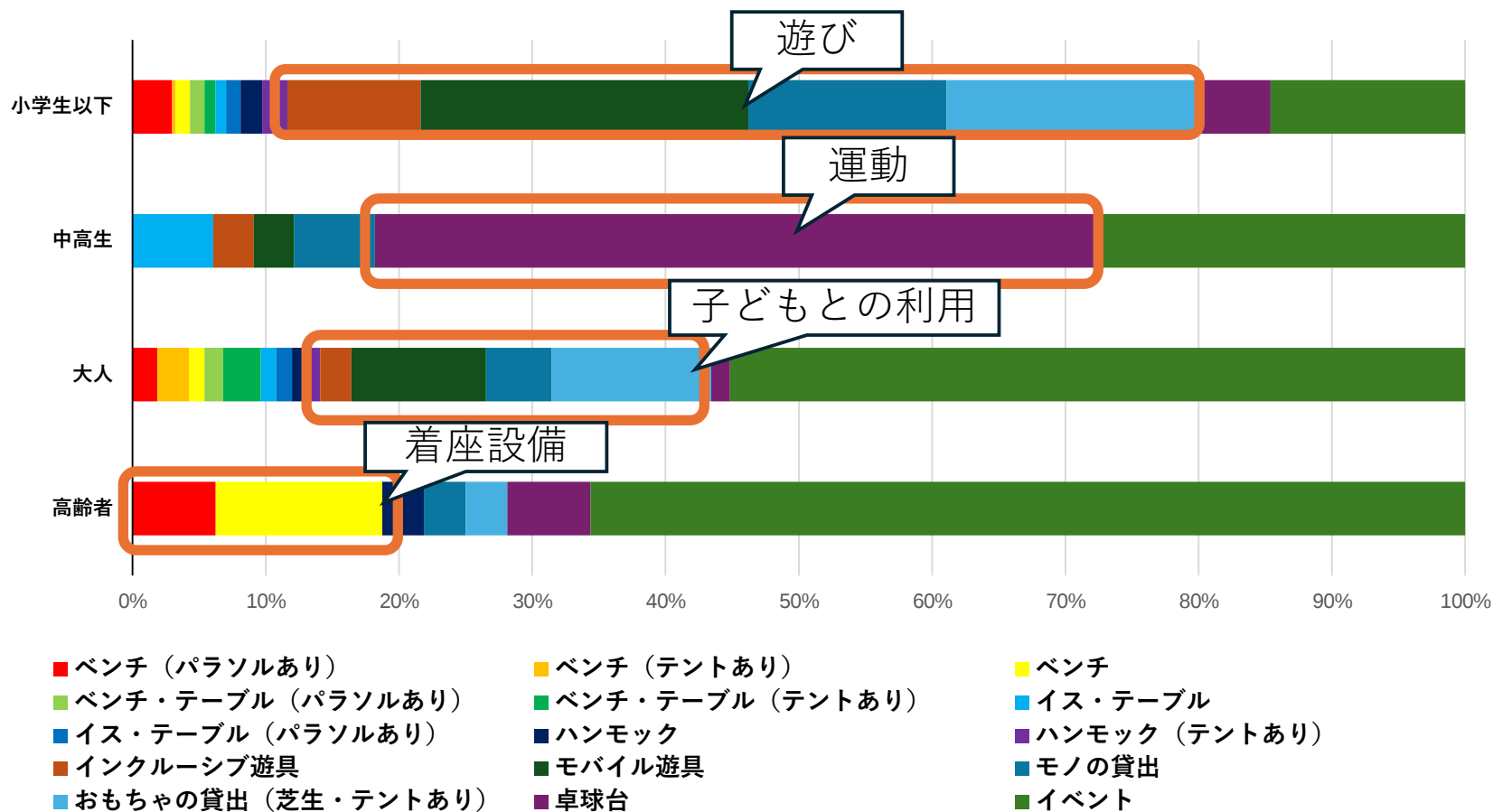
調査時間

8:30～19:30の間
で1時間に1回

調査ブロック

A～Dブロック

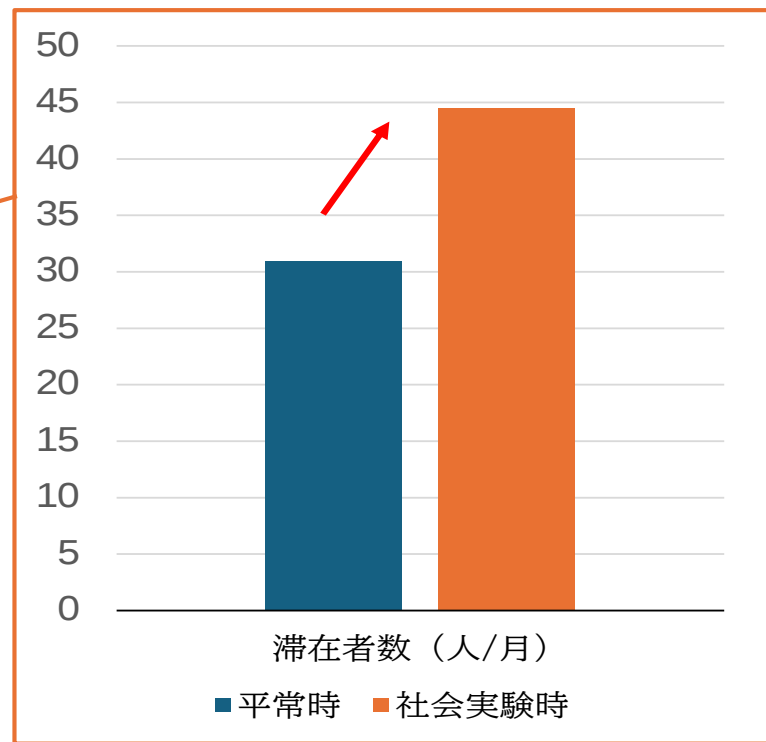
アクティビティ調査の結果



各ブロックの**ターゲットに合わせた整備**が必要

街にどのような影響があったのか？

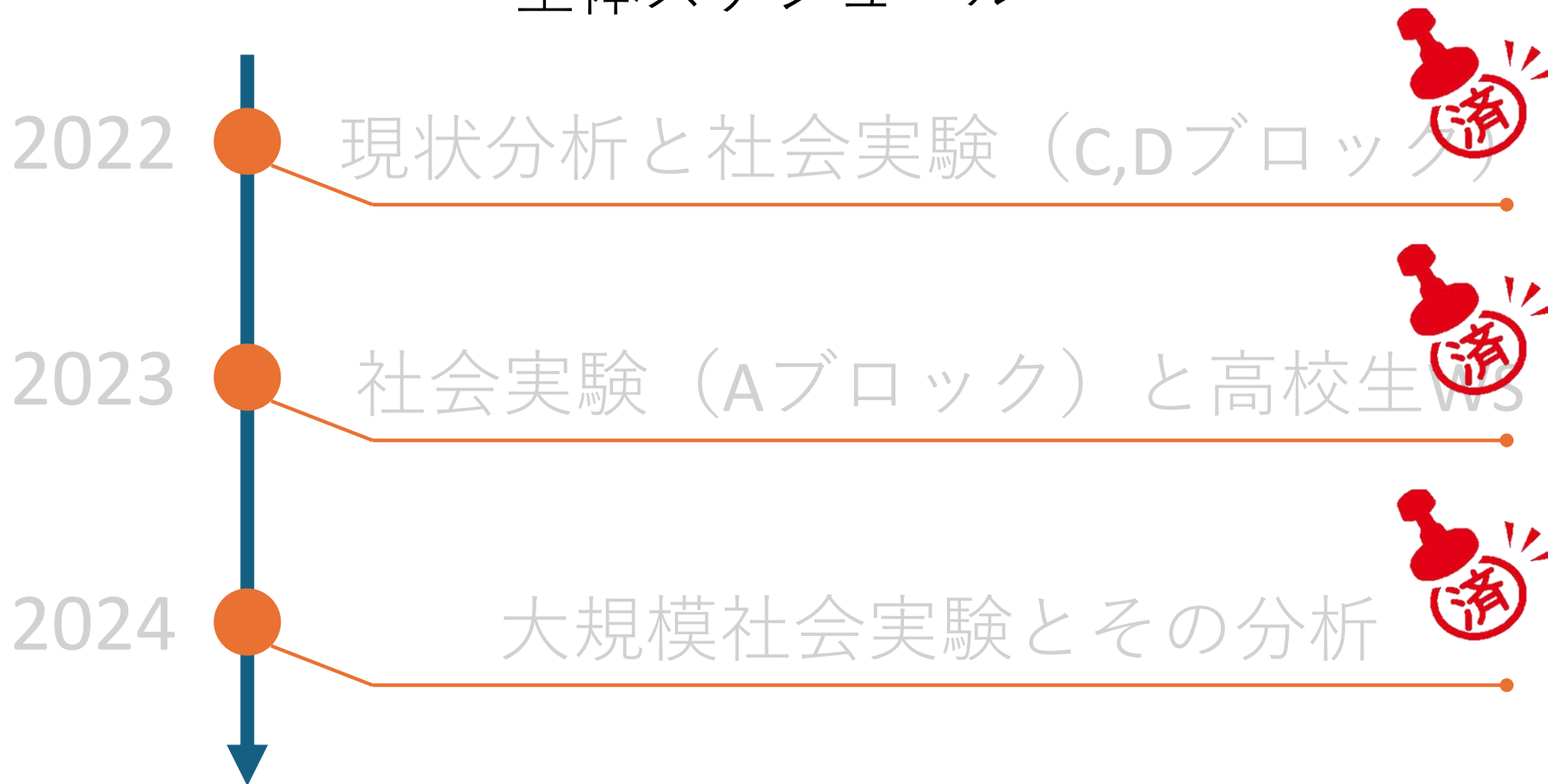
人流データを用いて、**平常時**と**実験時**の商店街エリアの人流を比較



公園利用促進により**街の活性化につながる**

1. プロジェクトの概要
2. 賑わいづくりに向けた実証実験等
(2022年度、2023年度、2024年度の活動報告)
- 3. 3年間の成果にもとづく公園づくり提案**
4. まとめ

全体スケジュール



3年間の成果を踏まえた公園の将来像提案

1.1

愛称

クレエイト

ー込めた想いー

1. 所在地である「**呉**」と呉公園の特徴である「**8**」つのブロック
2. 公園の整備により、賑わいを「**create**」し、それら賑わいが街へ波及してほしい

1.2

コンセプト

3年間の実証実験等から、、、

8ブロックそれぞれに
魅力的な特徴

小さな取り組みでも
公園の満足度向上

公園の賑わいが
街へも波及する可能性

特性を生かした環境整備
が日常利用促進に

時代に合わせた小さな
整備で日常利用促進に

公園がハブとなり、
エリア全体の活性化へ

「全世代が**日常的に**楽しめる公園へ」

1.各ブロックの**特徴**を捉える。2.**小さな取り組み**から公園を変える。3.賑わいを**公園から街へ**。

1.3

ブロックの特徴付け

日常利用につなげる観点から日常の中にある「動詞」に着目！

Dブロック「まなぶ」

図書館と近く、大きな東屋がある。
従来の落ち着いた雰囲気を生かす。



Aブロック「あそぶ」

唯一大きな遊具がある。
住宅地に近く子育て世代の利用が多い。



1.4

各ブロックの取り組み例

動詞を体現する取り組み

×大規模なハード整備
○小さな取り組み

社会実験、アンケート調査等から得られた

住民ニーズ

1.4

各ブロックの取り組み例

Aブロック「あそぶ」



遊びを誘発する仕掛けや、親が快適に子供を見守れる環境整備。

**例：遊び道具の貸し出し、モバイル遊具
芝生デッキ、屋根付きベンチ**

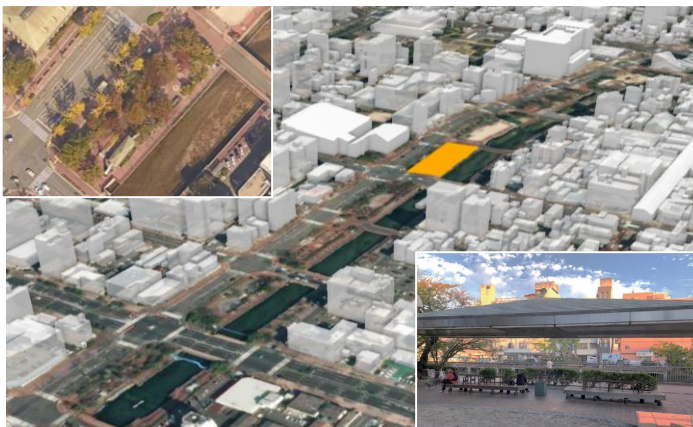
遊び道具の貸し出し



屋根付きベンチ



Dブロック「まなぶ」



図書館と連携した取り組みや学びを誘発する仕掛けを整備。

**例：テーブル・椅子、本棚（出張図書館）、
東屋を活用した勉強スペース**

テーブル・椅子



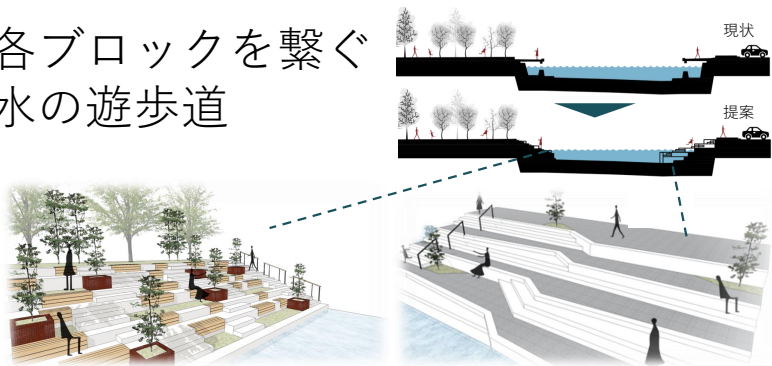
出張図書館



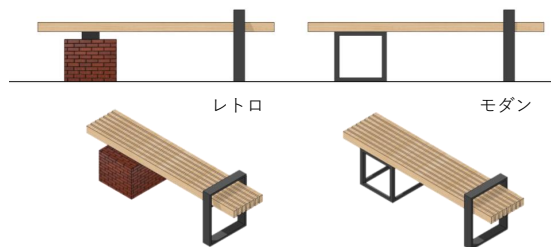
1.5

全ブロック共通のデザイン

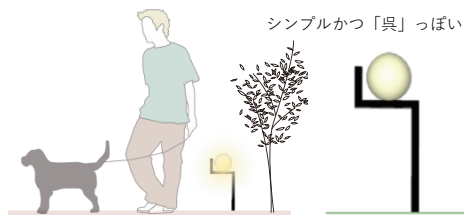
1. 各ブロックを繋ぐ
水の遊歩道



2. 「憩い」を創出するベンチ



3. 一体感を演出する照明計画



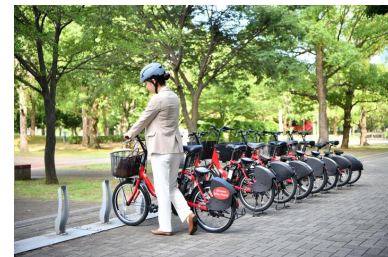
1.6

ソフト面の提案

1. 周辺店舗との連携



2. 歩行者天国



3. シェアサイクル

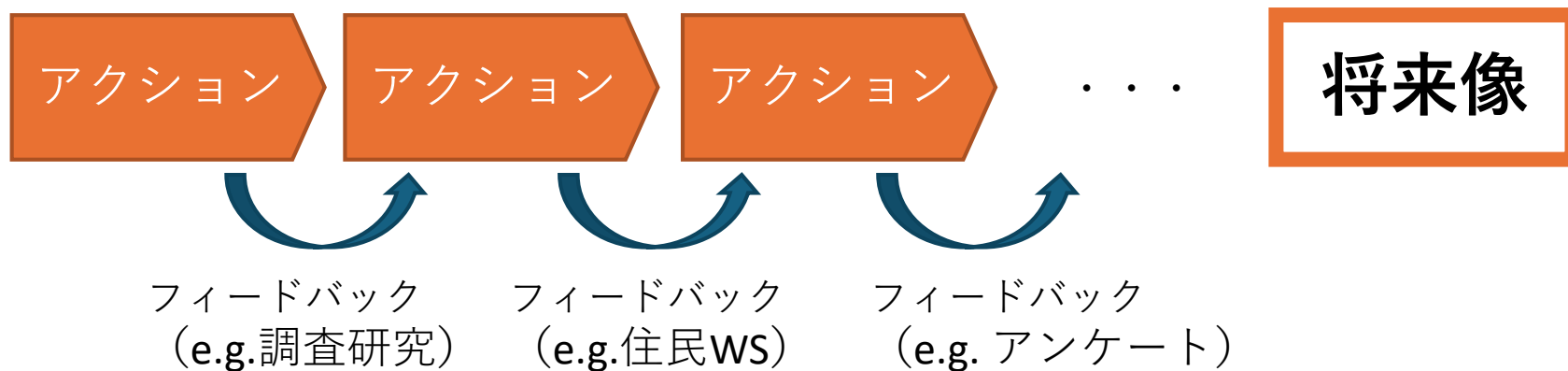


4. 制度設計
(イベント等)

1.7

実行プロセス

■小さな取り組みを継続的に重ねる



地域と共に小さな取り組みを重ね**公園を使いたおす**

1. プロジェクトの概要
2. 賑わいづくりに向けた実証実験等
(2022年度、2023年度、2024年度の活動報告)
3. 3年間の成果にもとづく公園づくり提案
- 4. まとめ**

広島大学と地域（呉市や
現地NPO法人）が協働で
実証実験を繰り返し、
呉中央公園の可能性を
探り続けた、、、

最終提案図

クレエイト

「全世代が日常的に楽しめる公園へ」

1.各ブロックの特徴を捉える。2.小さな取り組みから公園を変える。3.賑わいを公園から街へ。



全ブロック共通のデザイン

1. 水の遊歩道

2. 「憩う」ベンチ

3. 一体感を演出する照明



1. 周辺店舗との連携

2. 歩行者天国

3. シェアサイクル

4. 制度設計



1.3

ブロックの特徴付け

「動詞」の選定は、周辺施設との関係も！



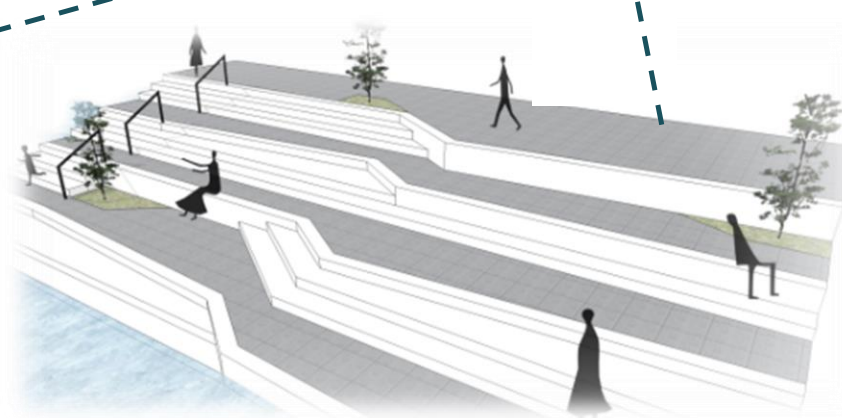
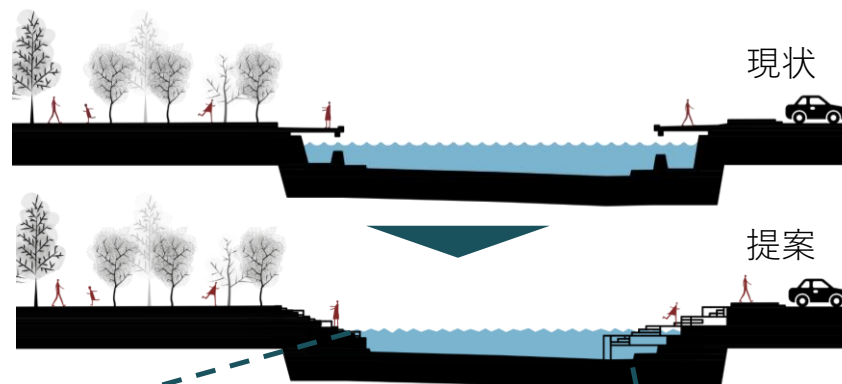
1.5

全ブロック共通のデザイン

1. 各ブロックを繋ぐ水の遊歩道

河川空間に近いポテンシャル

ブロック間を直接移動できる
遊歩道の整備で接続性向上

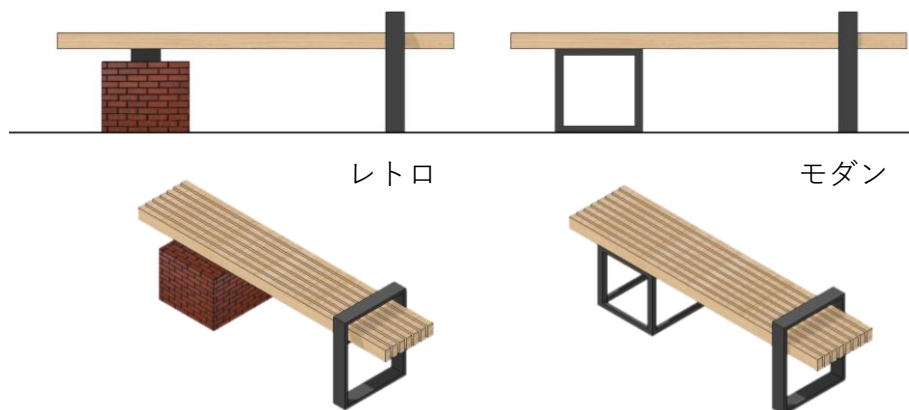


1.5

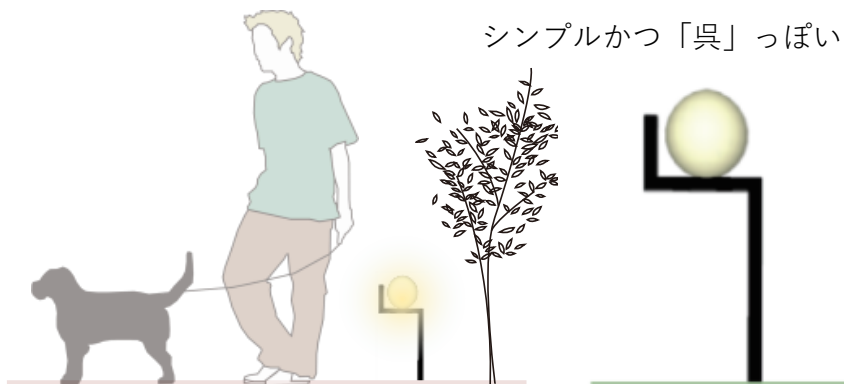
全ブロック共通のデザイン

2. 「憩う」を創出するベンチ

レトロな雰囲気を残しつつ、
アクティビティを制限しない
シンプルなデザイン。



3. 一体感を演出する照明計画



シンプルなデザインかつ、
呉らしさのあるデザインで
公園の一体感を演出。

1.6

ソフト面の提案

1. 周辺店舗との連携



2. 歩行者天国



3. シェアサイクル



4. 制度設計（イベント等）



1.6

ソフト面の提案

1. 周辺店舗との連携



キッチンカーの出店やマルシェ、イベントなどへの出店は**呉市内**のお店を積極的に誘致。

普段行かないお店であっても、公園への出店で認知が広がり、**周辺店舗への還元が期待**できる。