



# 武雄で始める学校 武雄まちなか将来ビジョン

～武雄温泉駅周辺のまちづくり～



令和4年3月

# はじめに

新幹線の開通は武雄市へ来街者の増加が期待される大きなチャンス。

このチャンスに向けて、2020年に武雄市では「まちなかの公共空間が市民にとって使いやすくなるにはどうするべきか」

を探るために、2回の実証実験を行いました。

そこで聞かれたのは、「まちなか広場、何か使えないかな」

「公園でキャンプしたいけど、申請方法がわからない」

「駐車場がほしい」などなど。

“まちをもっとこんな風にしたい”という思いの声が多数でした。



2回の実証実験を経て、武雄にまちを盛り上げたいという想いを持ったたくさんの方がいることがわかり、それと同時に武雄市のまちなかに可能性があることがわかりました。

これからは誰かがやってくれるのを待つのではなく、

やりたい人と一緒に取り組めないだろうか・・・

そんな思いから、2021年度は仲間集めを目的に

「武雄で始める学校」という取り組みを始めました。

## 武雄で始める学校について

「武雄で始める学校」とは、

武雄で「まちをこんな風になりたい」と思う人が集まり、

一緒に考え学びながら実現していく、“始める”ための取り組みです。

これまで、武雄市内の希望者を含むおよそ30社へのヒアリングを行い、1回のまちあるきワークショップと5回の授業を通して、理想の武雄の姿を

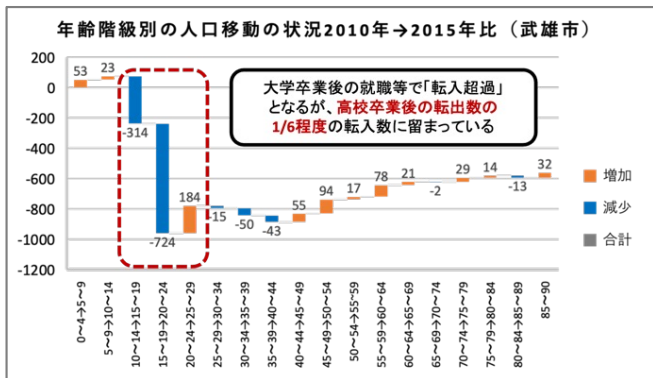
実現するにはどうしたら良いのかについて考えてきました。

この冊子では市民の皆さんと話し合ってきた

まちなかの将来ビジョンをまとめています。

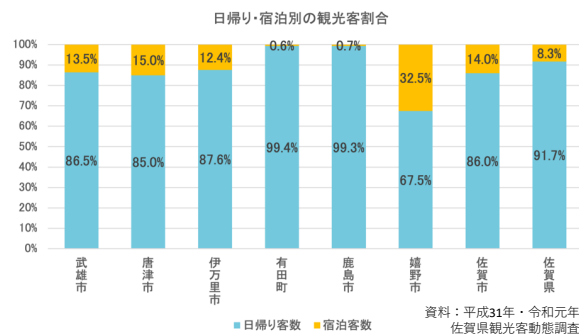
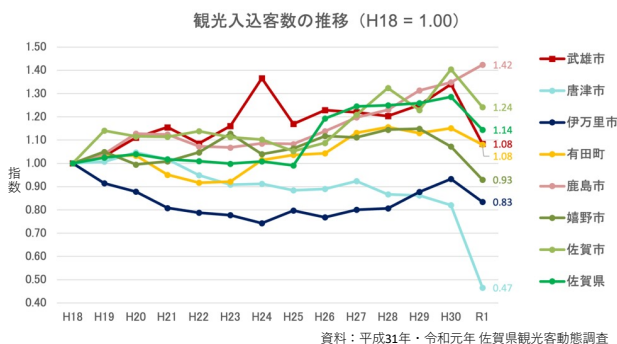
# 01 地域の特性の現状分析

## 課題01 若年層の武雄市からの転出が多い



武雄市では、高校卒業を機に転出する10代・20代の若年層の人口が特に多く、うち8割以上は戻ってこない状態にあることから、今後も他の地方都市と同様に人口は減少すると考えられます。大学進学等で一度転出した若年層を呼び戻すために、「また帰ってきたい」と思われる環境づくりが必要です。また、武雄市以外に住む若年層に転入してもらうことも視野に入ると、20代～30代にとって「楽しい」「働きやすい」という環境をつくるのが重要と考えられます。

## 課題02 観光客の滞在時間が短い



令和元年度の観光入込客数の増加割合について、近隣の鹿島市では1.4倍程度の伸びとなっていますが、武雄市では1.08倍と微増にとどまっています。また、滞在時間を伸ばす鍵になる宿泊客の割合も13.5%に留まっており、嬉野市の32.5%を大きく下回っています。観光客数を増やし滞在時間を伸ばすためには観光客が楽しく過ごせる魅力的なまちづくりが必要となります。

## 課題03 目的地となるスポットが点在し、面的なつながりがない



武雄温泉駅周辺で

- ①目的地となる観光スポット
- ②武雄市在住の20代に聞いた「よく行くスポット」

について整理したところ、各スポット間の距離が離れており、エリアに面的な繋がりがありませんでした。

これら01～03までの課題を解決することが武雄のまちなかに賑わいを取り戻す上で重要と考えられます。

## 02 目指すまちの姿

目指したいシーン 「働く・遊ぶ・学ぶ」が複合的に絡み合い、若者が楽しく過ごせるまち

まずは

地元の若年層にとって楽しいまち

結果的に

武雄を訪れる若年層にとっても楽しいまち

働く

×

遊ぶ

×

学ぶ

かっこよく働ける仕事がある場  
十分な収入が得られる場  
若者が起業できる場

自分に合った居場所を選べる  
学生のうちからまちで遊べる場

かっこいい大人や交流から学べる場  
若いうちから経験・実践できる場  
武雄の魅力を知れる場

### 重点整備エリアイメージ



● 現在の主な利用スポット    ● 現在の主な回遊エリア    ● 設定する重点整備エリア    ● 新たに整備するスポット（イメージ）

① 武雄温泉駅    ② 新幹線高架下    ③ 旧市庁舎跡    ④ 中央公園    ⑤ まちなか広場    ⑥ 武雄温泉通り

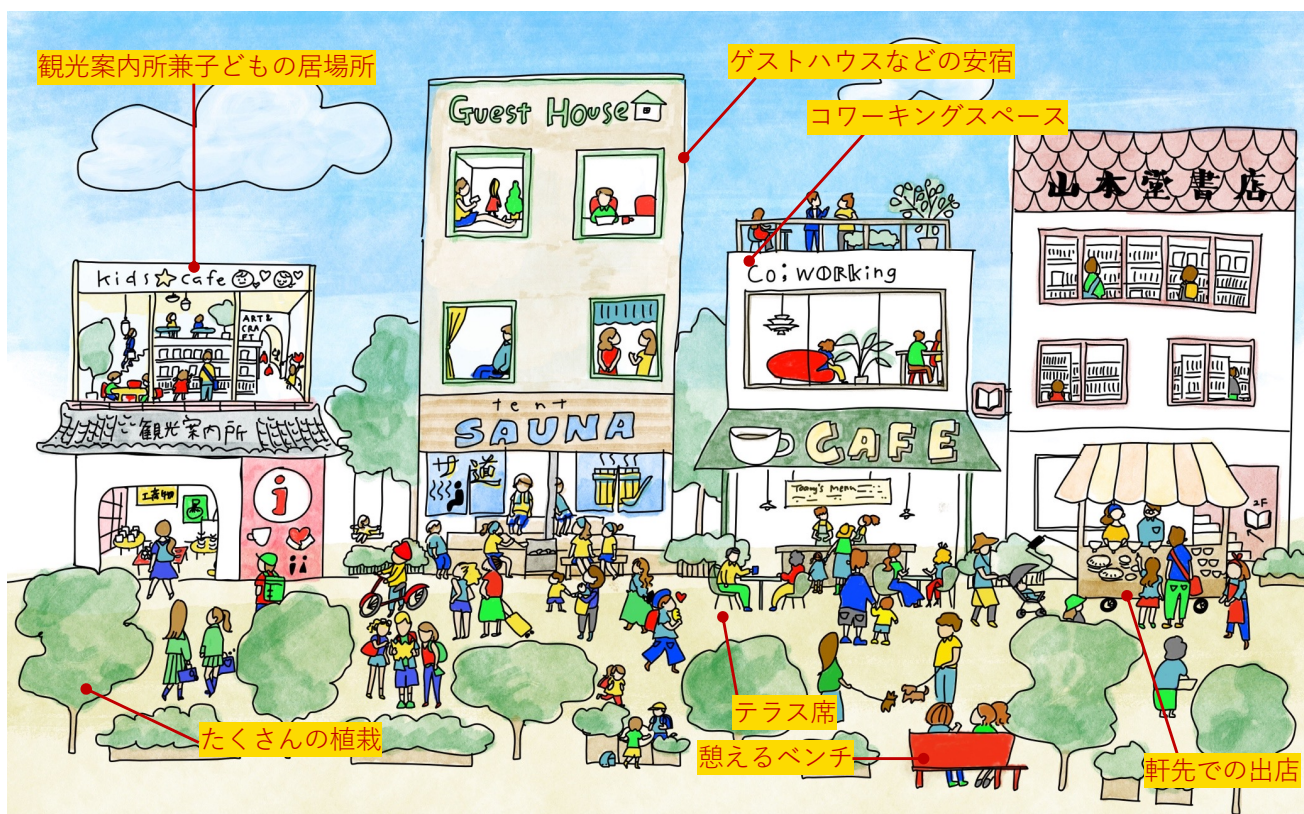
武雄温泉通りエリア	駅・高架下周辺エリア	てくてく通りエリア
<p>現在若年層がよく利用するスポットは南北に分散していることから、まずは重点整備エリアに近い温泉通り周辺に新たなスポットをつくることで、若者や観光客にとって魅力的なエリアとなる可能性がある。活用可能性のある空きテナントも複数あるため、重点的に取り組むこととする。</p>	<p>学生や観光客が利用する可能性の高いエリアであり、活用可能性のある空間が多く存在するため、重点的に取り組む。</p>	<p>市役所、図書館を利用する学生の通学が多いものの、活用できる場が限られているため、最後に取り組む。</p>

## エリアA 温泉通り

### 目指したいシーン わかりやすい動線とつい寄り道したくなる通り



食べ歩きできるようなお店や若者が泊まりやすい低価格帯の宿泊施設。たくさんの植栽とベンチ。軒先には屋台が出店し、寄り道が楽しい通りに。いつかは歩行者天国化も。



スポット間のつながりの弱さを解消するために、導線となるフラッグの設置や並木道の整備、配色やストリートファニチャーの設置を想定しています。

### これからの取り組みの方向性

空き店舗の物件化や、「物件化のハードルを下げる」ための実験活用を行うことが望ましいと考えられます。また、回遊性を高めるにあたっては、長期的には通りの歩行者天国化も有効と考えられます。

想定されるステップ

空き店舗の調査

物件化

実験活用

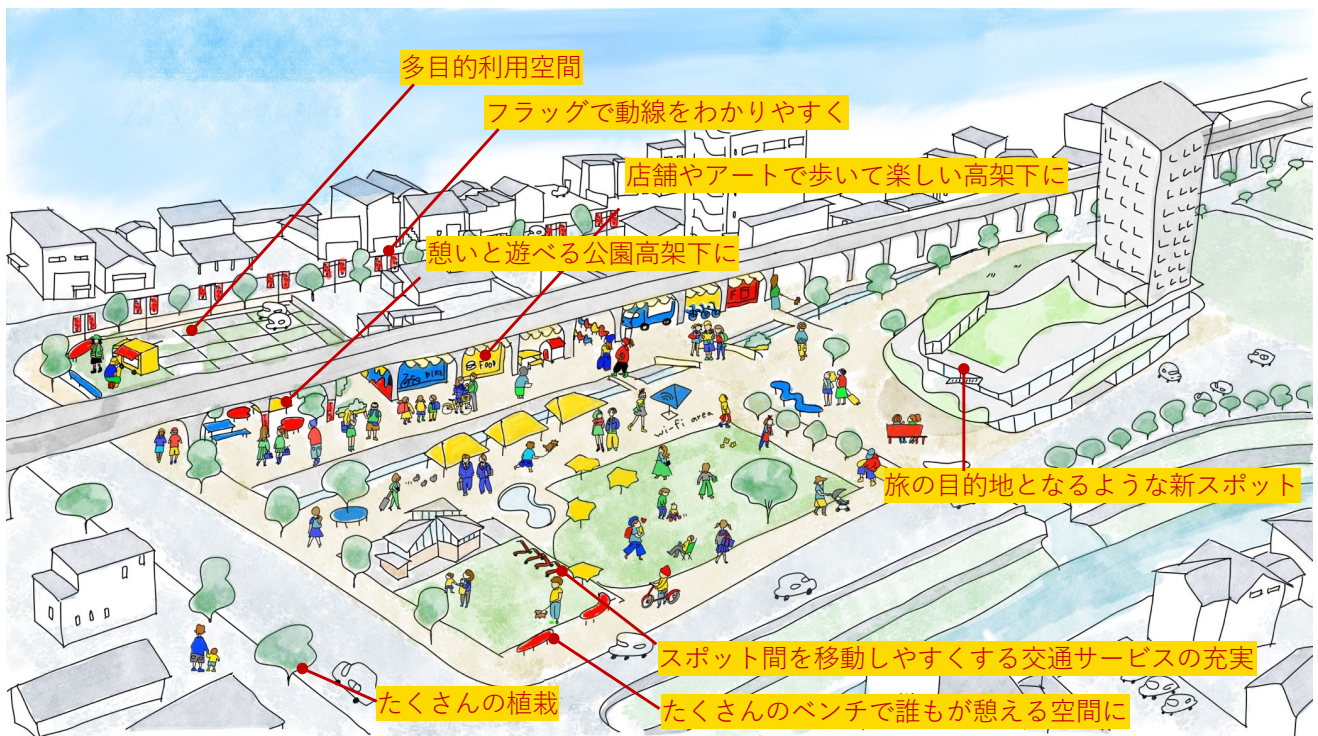
店舗誘致

目指したいシーン

わかりやすい動線とシーンに合わせてカスタムできる場



駅から温泉までの道を楽しく歩くための店舗やアートが立ち並び、気づいたら温泉にたどり着くような動線づくりを意識。旅の目的地となるようなスポットづくりや、レンタサイクルなどの二次交通の拡充で図書館や白岩運動公園へのアクセスも快適に。



スポット間のつながりの弱さを解消するために、導線となるフラッグの設置や並木道の整備、配色やストリートファニチャーの設置を想定しています。  
一等地である旧市庁舎跡には、駐車スペースも確保しつつホテルや店舗などの商業的な機能を入れることで点と点を繋ぐ機能の拡充を想定しています。



**旧市庁舎跡**… 一等地である旧市庁舎跡には、駐車スペースも確保しつつホテルや店舗などの商業的な機能を入れることで点と点を繋ぐ機能の拡充を想定しています。

**中央公園**…… 高架下の一部が加わり新たに整備される公園。周辺の公共空間と連続的に使える空間としての利用を想定しています。

**まちなか広場**… 有事には駐車場としても利用可能な広場として整備。道路沿いに植栽やベンチを設置することで歩いていて心地のいい空間づくりを想定しています。

### これからの取り組みの方向性

#### ●まちなか広場

下表のような機能を盛り込むほか、将来的には駐車場の必要台数や最適な位置を旧庁舎跡と合わせて検討する必要があります。

滞在を促す機能	周辺の回遊性を高めるための機能
<ul style="list-style-type: none"> <li>・立ち止まれる、休憩ができるベンチ</li> <li>・食べ歩きができる店舗もしくは自販機</li> <li>・景観に配慮した植栽</li> <li>・目をひくアートなど</li> <li>・wi-fi機能</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・駐車場</li> <li>・マイクロモビリティ</li> <li>・案内サイン</li> </ul>

#### ●旧市庁舎跡・中央公園

観光スポットである武雄温泉・楼門、文化施設である武雄市図書館や文化会館、スポーツ施設である白岩運動公園や白岩体育館とつながる中心地点にあり、市民と観光客がつながる拠点として新たな魅力を創り出す可能性があり、今後まちづくりに大きな影響を与えると考えられます。

目指したいシーン 様々な用途の施設があり、行けば誰かに会える場



豊かな植栽や気軽に座れるベンチ。観光客や武雄市民、どんな世代の人にとっても開かれた居心地の良い空間。目指したいのはカフェやショップ、ジムなど、いくつかの目的地があり、この場所に行けば誰かに会える場。



武雄市の中央公園の一部となるエリア公園としての活用を想定。住民や観光客の交流スペースを確保し、憩いと遊びの場をイメージしています。日常時は憩いの広場として、イベント時には多目的に利用できる使い勝手の良い空間を想定し表現しています。

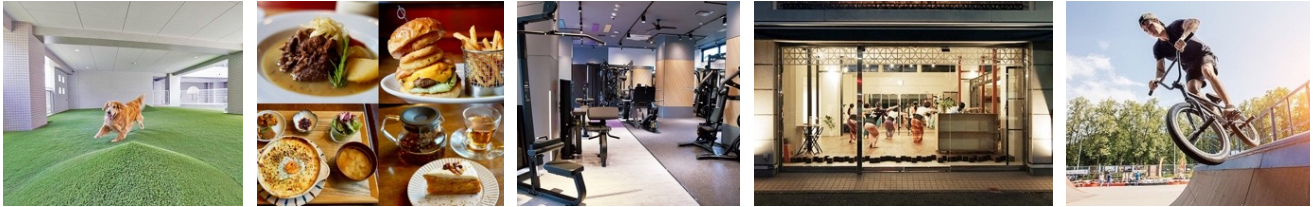


JR所有の土地であり、市が使用するには借用が必要となるエリア。新たな魅力を作り出す可能性はあるものの、旧庁舎跡地、中央公園など近隣との調和を図る必要性もあることから、活用方法は未確定です。民間利用等を想定した空間として表現しています。地域の資源や地域産業の活性化を促す場として、お土産品や特産品を販売するコンテナショップや仮設のトレーラーホテル、ストリートファニチャーを設置しました。



過ごし方のアイデア

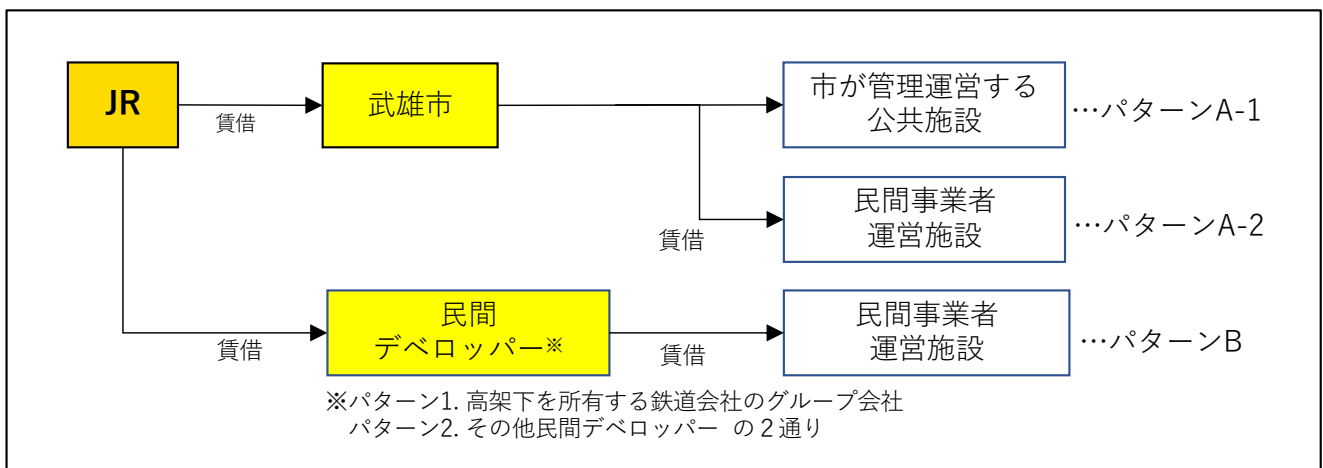
- <スポーツ>ジム、BMXパーク、ボルダリング、スケボーパーク、フットサルコート 等
- <ショップ>カフェレストラン、レンタルスタジオ
- <憩い>ドッグラン、遊歩道、ベンチ



これからの取り組みの方向性

日常的に市民が歩き、それを観光客も楽しめるような機能があることが望ましく、運営の方法としては大きく次の2つの方向性が考えられます。サウンディング型市場調査を活用し、幅広い民間事業者の意見を確認していくことが望ましいと考えられます。

運営管理の方法については、JRから武雄市が賃借する場合（パターンA）と、民間デベロッパーが賃借する場合（パターンB）の大きく2通りの案が考えられます。



パターンA. JRから市が借りて整備

パターンA-1：市が公益性の高い場所として管理運営

パターンA-2：民間企業に運営を委託。

初めは市が投資して借り上げ、運用ののちに民間企業に移譲することも検討できます。

パターンB. JRから民間デベロッパーが借りて整備

デベロッパーの属性の違いによって、

パターンB-1：高架下を所有する鉄道会社のグループ会社である場合

パターンB-2. 鉄道会社とは関係のないその他民間デベロッパーである場合

の2通りが考えられます。

→パターンA、Bのいずれの場合も民有地（JRの土地）を借用しての開発となることから、サウンディング型市場調査を積極的に活用し、幅広い民間事業者の意見を確認していくことが望ましいと考えられます。

## エリアD 武雄温泉駅前広場

### 目指したいシーン 市民も観光客も集いやすい「まちのリビング」



市民の温かさを感じ、日常も週末もワクワクする駅前広場です。武雄市が取り組むICT教育、明治維新期の武雄の蘭学などからイメージされる「学び」のキーワードから、日常的に学生などが勉強できる空間へ。



### これからの取り組みの方向性

観光客向けに限らず地元向けにも自由に使えるルールの整理が必要と考えられます。具体的には、市民や地域の事業者が気軽に利用しやすくするための申請方法の簡易化や備品の貸し出し、水道・電気などのインフラの拡充などが考えられます。

## 03 実証実験の提案

### 駅前広場でのベンチ・Wi-Fi設置の実証実験の提案

駅前広場は、学生が勉強したり地域の人が散歩したりなど、「まちのリビング」のコンセプトにあった過ごし方ができる場所として整備します。そのための第1歩として、ワークショップで提案があったベンチ・Wi-Fiを設置する実証実験の実施を提案します。

#### 実施例

##### 【調査内容】

- 人流データ
- 属性(年齢層、性別)
- 時間帯別使用人数

##### 【調査対象】

- 駅前広場を利用する人々

##### 【測定する内容】

###### ○行動

複数人で行う行動(ダンスや演奏の練習、会話、打合せ、待ち合わせ)等と、個人で行う行動(飲食、仕事、読書等)に大別することを基本とする。またその上で、広場に10秒以上留まる行動(滞留行動)かそうでないかの2パターンに大別する。

###### ○人数

個人か複数人か、複数人であれば何人のグループかまで把握する

##### 【実施方法】

- 駅前広場にて、ベンチと1ヶ月設置。
- 1週間ごとに配置を変更し、利用しやすい配置を検討する。
- SNSでの告知、開始から1週間はコーヒーの提供を行う等、
- 実証実験について認知してもらうための情報発信を行う。

##### 【調査時間】

出勤・退勤のピーク時を含めた、8:30~20:30を基本とする

##### 【調査に必要となるもの】

- スタッフ (10人程度)
- Wi-Fi ルーター (2台程度)
- ベンチ (10台程度)

#### 参考イメージ



## 04 エリアプラットフォーム構築に向けて

エリアプラットフォームは、事業者ヒアリングや市民向けのヒアリング「武雄で始める学校」を踏まえ、実際に立ち上がりそうな任意団体は比較的に若い世代の方々に多く見られた。武雄の若い世代がチームをつくり、まちの歴史、伝統は守りつつ、業界やエリアにこだわらずに活動を行い、自分たちの事業にもプラスになるようになれば、より上の世代にも派生し活動する幅が広がっていくことを期待します。

まずは、提案した実証実験をチームが中心となり実現する活動から始めます。

