

# くまもとまちづくりラボ

## 【第2回】

令和7年(2025年)12月7日

# 本日のプログラム

1. 開会
2. 本日のプログラム
3. 前回の振り返りとテーマ設定に向けて
4. グループワーク:まちづくりのテーマを決める
5. 各チーム発表
6. ファシリテーターからのアドバイスと全体調整
7. 次回までの準備等
8. 閉会

# 1. 開会

## 2. 本日のプログラム

# くまもとまちづくりラボの進め方（変更案）

## キックオフ

### 第1回 キックオフ ～まちの現状と未来への視点～

令和7年11月16日

- ・現況データのインプット
- ・現状認識と方向性の共有
- ・「 Recommendしたい場所・こと」、「ラボで今後話したいこと」についてディスカッション



## 研究テーマの決定

### 第2回 取り扱うまちづくりのテーマ設定

令和7年12月7日

<テーマ例>

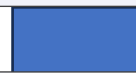
例① まちなか再生

例② 回遊ネットワーク

例③ 庁舎跡地

例④ まちづくりを推進・支援する仕組み

例⑤ ???



### 第3回 想定するプレイヤーや利用者などの設定+現状の分析

令和7年12月21日

(①活かすべき資源、②問題・改善点、③必要な機能・仕組み 等)



### 第4回 方針（≡課題）及び実現のための取組み

令和8年2月22日



### 第5回 将来像・利用シーンを検討

令和8年5月17日

- これまでの分析結果をベースとしながら、将来像（物語）を検討
- どのような利用シーンが具体的に創出できるかを検討



### 第6回 将来像から方針と取組内容を見直す

令和8年7月5日

- 設定された将来像から、方針や取組み内容の見直しを行う

## 現況・課題の分析

## まちづくりの方針と取組

# 本日の目的

- 市が作成したまちづくりの方向性を確認しつつ、深掘りしたいテーマを決定していきます
- 幅広い検討を実施したいため、深掘りしたいテーマが他のチームと重複する場合には、全体で調整したうえで決定します
- テーマを決定したら、各チームで検討方法について話し合い、決めていきます



# 各回のアウトプットイメージ

チーム名		
メンバー		
アウトプット		
第1回	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 対象エリアのまちづくりデータとまちづくりの方向（仮説）のインプット</li> <li>■ メンバー自己紹介（動機づけ、環境資源、議論したいテーマ）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 各種データのインプット</li> <li>・ まちづくりの方向性（仮）の説明【ディスカッション】</li> <li>・ レコメンドしたい場所の抽出</li> <li>・ 議論したいテーマの抽出</li> </ul>
第2回 12/7	■ 取り扱うまちづくりのテーマ設定	
第3回 12/21	■ 想定するプレイヤーや利用者などの設定	
	■ 現状の分析 <ul style="list-style-type: none"> <li>①活かすべき資源</li> <li>②問題・改善点</li> <li>③必要な機能・仕組み 等</li> </ul>	
第4回 2/22	■ 方針（≡課題）及び実現のための取組み	
第5回 5/17	■ 将来像・利用シーン検討 →これまでの分析結果をベースとしながら、将来像（物語）を検討 →どのような利用シーンが具体的に創出できるかを検討	
第6回 7/17	■ 将来像から方針と取組内容を見直す →設定された将来像から、方針や取組み内容の見直しを行う	

# 3. 前回の振り返りと テーマ設定に向けて





# 前回の振り返り【チーム1】

## (1) レコメンドしたい場所・こと

場所	メンバーのコメント
エリア全体	・住み心地も良い、商業便利、自然ほどよく静か
熊本城 (～熊本城周辺)	・観光の創出
長堀通り	・眺めがよく歩いて楽しい、ベンチがある ・季節ごとに様々な景色を見られる
坪井川遊歩道	・水と緑があって歩いて楽しい、抜け道感がある ・【古町地区】と【坪井川】街をうるおいのある空間にする要素（重要） ・【坪井川沿い緑地】暗いけど何気に良くなる可能性がありそう
アーケード商店街	・長いアーケード、飽きない街
上通周辺	・昔ながらの熊本を楽しめる ・【長崎書店】美術と本を一緒に楽しめる ・【堤酒店】ホテルからもオススメ
下通周辺	・【鶴屋百貨店】何でもある ・【下通アーケード】にぎやかな雰囲気 ・飲み屋街が元気。お店多い、人通りが多い ・【蔦屋書店 熊本三年坂】時間をつぶすのに良い ・【銀座通りのHOTEL TAU】通り沿いに突然あらわれるステキな空間だから ・【ライフイズジャーニー】新市街の入り込んだ場所にあるラーメン屋、うまい
上乃裏通り	・【周辺の飲食店】落ち着いた雰囲気 ・小さなおいしい飲み屋がたくさんある ・【上通付近の路地裏のお店等】雰囲気 →リノベ等おしゃれ、雰囲気ある、110棟民家のリノベ
オックス通り	・通りとセットバックによるオープンスペースが場を形成
熊本市役所	・14Fから熊本城がよく見える、人が少ない
OM05熊本	・観光拠点
シンボルプロムナード	・市街地にできた規模の大きなオープンスペース
白川公園	・子どもと一緒に安全に過ごせるから

## (2) ラボで話したいこと

項目	メンバーの意見
まちの将来	・10年後20年後に向けての街のイメージ 美しい街 ・街のビジョンとはどのようなものだろう
熊本らしさ	・良いところの強化 ・大型ショッピングモール 町の弱体化要因
ターゲット	・誰のための街なのか？ ・誰に来てもらうまちづくりをするか (誰に来てもらったら嬉しいか) ・多くの年代の人に来てもらうためにどんなまちづくりをしたいか ・何を呼び水にまちづくりをするか ・イベントがない時でも上通周辺に人をどうやって呼び込むか ・どうすれば熊本のまちがより楽しくなるのか ・平日を楽しむにはどうすればいいか ・土日に、まちに人が集まってくるようになるには
開発の方向性	・中心地の研究活用、開発での取り組み 意見交換
景観	・眺めのよい場所をどう増やしていくか
質の高い空間整備	・街が連鎖的に美しくなる仕組み ・質の高い建物や空間をどう増やしていくか ・デザイン（見た目）の重要性
まちなか交通	・車社会、渋滞理由 ・まちづくりと交通アクセス 移動の楽しさ ・まちなか交通への取り組み ・交通量をいかに調整するか（渋滞） →フリンジパーキング：仕組みづくり/文化の問題
まちの回遊性	・歩きやすさ
広場、オープンスペース	・広場 活用・にぎわい ・ひらかれた居場所空間をどうつくっていくか ・熊本駅とサクラマチの間をどうにぎわせたいか →オープンスペース 遊びの空間をつくる制度
防災	・災害に強いまちへの取り組み

# 前回の振り返り【チーム2】

## (1) レcommendしたい場所・こと

場所	メンバーのコメント
熊本城 (～熊本城周辺)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・熊本城、周辺の緑 ～野鳥 バードウォッチング</li> <li>・お城のみどり(楠・桜)と水辺(坪井川・白川)と景観</li> <li>・二の丸広場</li> </ul>
長堀通り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・夜暗いときも日中も、緑、城、川の自然と歴史がマッチ</li> </ul>
アーケード商店街	<ul style="list-style-type: none"> <li>・九州一のアーケード(自覚)</li> <li>・食のコスパ</li> <li>・市電が便利なまちなか</li> <li>・書店 ～割と多い、残ってほしい</li> <li>・COCOSA</li> <li>・路上(アーケード内)で弾き語りしている人に話しかけてみる</li> </ul>
上通周辺	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上通モール</li> <li>・上通の古着屋</li> </ul>
下通周辺	<ul style="list-style-type: none"> <li>・下通周辺 界わい 路地</li> </ul>
上乃裏通り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・行きつけの飲食店、複数(店主やスタッフも)</li> <li>・安くて個性的なお店が点在</li> <li>・夜の上乃裏通り</li> <li>・飲み歩き</li> <li>・個店の魅力 地域の非チェーン店</li> </ul>
オックス通り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・裏路地 風で揺れる樹々の雰囲気</li> </ul>
三年坂通り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポテンシャルを秘めている</li> </ul>
鶴屋百貨店	<ul style="list-style-type: none"> <li>・岡田珈琲 鶴屋店3F 窓側</li> </ul>
白川公園	<ul style="list-style-type: none"> <li>・夜散歩(おでん食べる)、お花見</li> </ul>
サクラマチ屋上	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見晴らしが良い</li> </ul>
手取天満宮	<ul style="list-style-type: none"> <li>・にぎわいだけでなく落ち着く場所</li> </ul>
江津湖	
(自宅)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・エリア内に住まいと職場がある 職住隣接</li> <li>・自宅1階に最近作ったサロン兼アトリエ</li> </ul>

## (2) ラボで話したいこと

項目	メンバーの意見
まちの将来	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どんなまちになってほしいか</li> <li>・10年後でもいいし、これからの未来、どういうまちにしたいか</li> <li>・今あるものに何をプラスしたらよいか(もっとこうだったら)</li> <li>・いらないものはないか?</li> </ul>
熊本らしさ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・熊本らしさとは何なのか?</li> <li>・何をアピールする、特色、個性</li> <li>・上通、下通の雰囲気の違いについて</li> </ul>
熊本城の歴史	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各地区の歴史的な成り立ちについて</li> <li>・熊本城などの熊本の特色を取り入れたまちづくり</li> <li>・歴史的価値</li> <li>・各エリア(通り)のルーツ・歴史</li> </ul>
建替え・空間整備の仕組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>・既存施設の横断的統合と、新たな変化に対応する再設計</li> </ul>
交通	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クルマの取扱い</li> <li>・交通モビリティ 自動運転</li> </ul>
情報案内	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報収集の方法(まちなか)</li> <li>・訪れた人が歩きながら魅力を見つけられる</li> <li>・市外の人にわかりやすい街・通り</li> <li>・道標 みちしるべづくり</li> </ul>
実現可能性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・経済と暮らしのバランス</li> <li>・理想と現実のバランス</li> <li>・EBPMのまちづくり(エビデンスが少ない、共有されていない、分析不足、予算・資金不足)</li> </ul>
ひと(人財)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本当にまちづくりする人をみつけない</li> <li>・各々の立場からの見方を理解したまちづくり</li> </ul>

# 前回の振り返り【チーム3】

## (1) レcommendしたい場所・こと

場所	メンバーのコメント
長堀通り	・ まちなかでありながら歴史と自然を感じながらゆっくりと時間を過ごせる
上通周辺	・ 熊本にしかないお店がある。隠れ家的に探す楽しさがある ・ ブティックや飲食店が多く、毎回新しい出会いがあるため
下通周辺	・ 【飲食店】おいしい店が多い
上乃裏通り	・ 魅力的な店がたくさんある ・ 【和酒みやもと】上乃裏のBar兼自宅、庭もある、店主のおじいさんの自宅を兼ねたBarでライフスタイルの終点として憧れ
シャワー通り	・ 【イルミネーション】冬の象徴だから
電車通り沿い	・ 証券会社が多い、熊本の金融街というイメージ
通町筋	・ 熊本城がきれいに見える
鶴屋百貨店	・ 熊本で唯一の百貨店だから
サクラマチクマモト	・ 買い物や映画など楽しめる場所が多い ・ 一体開発としてカッコいいため
COCOSA	・ 若者が多く活気がある
花畑広場	・ 学生がイベントを行っている、居心地がよい ・ 色々なイベントが開催されているので、毎回楽しみにしている
白川公園	・ ゆっくりリラックスできる。広いため開放感が好き ・ 【茶室】公園の中にある茶室で庭園や建物の意匠が素晴らしい、心が整う
手取天満宮	・ 喧騒のなかにひっそりと佇む神社。落ち着く。日本を感じる。個人的に毎日見てる。
藤崎八幡宮 護国神社	

## (2) ラボで話したいこと

項目	メンバーの意見
熊本らしさ	
開発の方向性	・ 面の開発か点の開発か、どちらの方向性で考えるか
庁舎跡地の利活用	・ 現庁舎跡地に建てほしい建物について ・ どんな活用がまちに合っているのかを知りたい
建物更新の仕組み	・ まちなか再生プロジェクトの拡充 ・ 建て替えかリノベーションかを選択できるようにする ・ リノベーションの補助制度、建て替え制度のあり方
まちなか交通	・ 交通に関して 車社会だが公共交通網を新しく開通する財源はあるのか
まちの回遊性	・ バリアフリー ・ ユニバーサルデザイン
目標（数値化）	・ 経済状況の数値化を切り口に街の成長度合いを目標とする。まちづくりという抽象的な目的では何も変わらない ・ 目標を数値化して取組みを評価
継続の仕組み	・ 続けていく仕組み 資金、継続
その他	・ 何か形にしていきたい

# 前回の振り返り【チーム4】

## (1) レcommendしたい場所・こと

場所	メンバーのコメント
熊本城 (～熊本城周辺)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歴史・文化</li> <li>・市民会館とのアクセス</li> <li>・お城だけでなく野鳥など、周辺の自然も！</li> <li>・二の丸から野鳥園、新町 都会の中の自然</li> </ul>
長堀通り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・熊本城の長堀がよく見え、人通りも割と多い</li> <li>・昼と夜で違った熊本城の顔を見ることができる</li> <li>・景色良い、ゆっくりできる</li> </ul>
アーケード商店街	<ul style="list-style-type: none"> <li>・用がなくてもとりあえず歩く</li> </ul>
サンロード新市街	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他に類のないアーケードの広さ！歩くと楽しい公共空間！！</li> </ul>
上乃裏通り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オシャレでワクワクするような飲み屋がたくさんある</li> </ul>
上通の入口（並木坂南）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個性的な各通りの交差点です</li> </ul>
三年坂通り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【蔦屋書店 熊本三年坂】本が好き</li> </ul>
鶴屋百貨店	<ul style="list-style-type: none"> <li>・買い物するなら</li> <li>・お土産を買う時は鶴屋で買えば外さない。</li> <li>・多世代が行きやすい。</li> <li>・郷土のデパート、思い出いっぱい、大切</li> <li>・ビルの中で一番収益があり、人通りも他の通りよりも多い</li> </ul>
びぶれす広場	<ul style="list-style-type: none"> <li>・多様な催しがいつでもある！</li> <li>・にぎわいが自由につくれる、エリマネの最初の場所</li> </ul>
花畑広場	<ul style="list-style-type: none"> <li>・にぎわい作り</li> <li>・イベントがある、ゆっくりできる</li> <li>・多くのイベントが開催され、市のにぎわいの場になっている</li> </ul>

## (2) ラボで話したいこと

項目	メンバーの意見
熊本らしさ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・熊本駅周辺活性化。熊本といえばこれだ。というまちの特色、まちの個性とは。</li> <li>・通りのイメージ 方向性の統一 新しいイメージ</li> </ul>
ターゲット	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お金を持っていない中高生も受け入れられる街</li> <li>・お金を持たずに行ける 過ごせる 例：ストリートバス</li> <li>・熊本に企業誘致</li> </ul>
まちなか交通	<ul style="list-style-type: none"> <li>・交通渋滞</li> <li>・自動車以外で、まちなかにアクセスしてもらう方法</li> <li>・中心市街地への交通アクセス向上</li> <li>・車か歩くか。わかっているけど気になる課題</li> <li>・駐車場の不足を解消できる</li> </ul>
まちの回遊性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まちなかの回遊性。人の流れが変化するというから</li> <li>・熊本城からの回遊性</li> <li>・来街者が歩いて楽しめる街</li> <li>・熊本らしいウォークブル</li> <li>・観光客に熊本城以外にも来てもらうには、どうしたらいいか</li> <li>・商店街と庁舎をどうつなぐ？</li> <li>・観光客により長く滞在してもらうには？</li> <li>・バリアフリー</li> </ul>
庁舎跡地の利活用	
水と緑	<ul style="list-style-type: none"> <li>・緑と共存したまちづくり</li> <li>・花と緑の創出は更に必要か 森と水の都といえる街</li> <li>・グリーンインフラ、防災性の向上にも</li> </ul>
防災	<ul style="list-style-type: none"> <li>・災害に強いまちづくり</li> </ul>
まちなか居住	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まちなか居住 少子高齢化</li> <li>・高齢化、一人暮らし 学生</li> </ul>

# 前回の振り返り【チーム5】

## (1) レcommendしたい場所・こと

項目	メンバーの意見
熊本城 (～熊本城周辺)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・二の丸広場</li> <li>・熊本城見学ルート（復旧工事の状況も見られる）</li> <li>・熊本城から長堀通り（坪井川沿い）</li> <li>・熊本城を望む景観</li> </ul>
アーケード商店街	・熊本の特徴的な場所で3ヶ所違う色を持っている
下通周辺	<ul style="list-style-type: none"> <li>・昼買い物ができて、夜美味しいものを楽しめる</li> <li>・何でもそう場所、もっと観光客にアピールしたほうがよい</li> <li>・青柳（飲食店） お気に入りのお店</li> </ul>
上乃裏通り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・のれん、一体感</li> <li>・隠れ家的なところ</li> </ul>
並木坂	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上通から並木坂</li> <li>・石畳の風景</li> </ul>
サクラマチクマモト	
現代美術館	・市民誰もが気軽に文化・アートに触れあえるオープンスペース
市電	・観光で生かす
シンボル プロムナード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シンボルプロムナードを含めた熊本城</li> <li>・ぐらりと回遊できる回遊軸</li> </ul>
花畑広場	・サクラマチクマモト前の広場空間
白川	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ちゃりんぼ道</li> <li>・都会に近くて、自然にあふれ気持ち良い場所</li> </ul>
手取天満宮	・静かで良い環境
手取教会	・結婚式を挙げた良い教会
河原町繊維問屋街	・商店に囲われている雰囲気
古町エリア	・城下町の街並み

## (2) ラボで話したいこと

項目	メンバーの意見
まちの将来	・現実的な問題はさておき、夢を話したい。
熊本らしさ	・まちなかを「目的地」にするために必要なもの（売り）
熊本城の歴史	<ul style="list-style-type: none"> <li>・熊本城の位置づけ</li> <li>・熊本城の景観</li> </ul>
シティプロモーション	・熊本市のブランド化
庁舎跡地の利活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・市役所の再開発</li> <li>・市庁舎跡地のまちづくり</li> <li>・市役所跡地の位置づけ</li> <li>・現庁舎跡地に欲しい機能</li> </ul>
まちなか交通	・どうしたら自家用車が減るのか？
まちの回遊性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ウォーカブル</li> <li>・回遊性。実際に商店街を歩くのか？</li> <li>・エリアの回遊性向上。</li> <li>・熊本駅周辺と中心市街地の連携。</li> <li>・サクラマチや市役所がある側の電車通りの位置づけ。人通りが少ない。</li> </ul>
エリア マネジメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>・街の運営。どんな組織があれば、主体的な街づくりが進む？</li> <li>・人口減少化の中でのエリアマネジメント活用について</li> </ul>



# 前回の振り返り【全チーム】

## チーム1のBEST5

レコメンドしたい場所・こと	ラボで話し合いたいこと
1 上乃裏と上通のつながり 2 長堀通りと坪井川の景観 3 上通、下通アーケード 4 オークス通りとその隣のオープンスペース 5 個性的なお店	1 ターゲット （地元・観光客）（日常・非日常） 2 交通・渋滞 3 まちを良くしていく手段 4 広場・オープンスペース 5 景観・しかけ

## チーム2のBEST5

レコメンドしたい場所・こと	ラボで話し合いたいこと
1 熊本城のみどり、自然、川 2 上通・下通 アーケード+裏路地の魅力 3 地域個有のお店（上乃裏通り） 4 にぎわいだけでなく、落ち着ける場所（お店、公園）	1 熊本らしさとは何なのか？ 2 実現可能、持続可能な取組に落とし込む 3 歴史的背景を共有する 4 情報発信・収集方法の共有 5 まちづくりをする人を見つける

## チーム3のBEST5

レコメンドしたい場所・こと	ラボで話し合いたいこと
1 まちなかのオープンスペース 2 まちの歴史の中でつくられた様々な空間 （ゆとりとにぎわい） 3 特徴あるストリート （通りごとの面白さ） 4 隠れ家的個店など、人と物語でつくられるお店が多い	1 熊本らしさ 2 庁舎跡地の利活用 3 交通と回遊 4 開発、建替、リノベ（仕組み含む） 5 目標（数値化）と継続の仕組み

## チーム4のBEST5

レコメンドしたい場所・こと	ラボで話し合いたいこと
1 上乃裏通り（わくわくするお店がある） 2 鶴屋からびふれす（にぎわい） 3 熊本城、（その周辺にも…!） 4 花畑広場 5 長堀通り	1 まちの回遊性 2 災害に強いまちに 3 子どもがお金を使わずに 4 熊本らしさ 5 緑（防災とのつながりも）

## チーム5のBEST5

レコメンドしたい場所・こと	ラボで話し合いたいこと
1 熊本城 2 上乃裏、並木坂、現代美術館 3 サクラマチ、シンボルプロムナード 4 河原町、古町（城下町） 5 白川	実的な問題はさておき、「夢」を話し合いたい 1 熊本城 2 市庁舎跡地 3 回遊性（ウォーカブル） 4 移動・交通 5 まちの運営、エリアマネジメント

# 前回の振り返り【全チーム】

## （1）レコメンドしたい場所・こと

場所	メンバーのコメント
エリア全体	・住み心地も良い、商業便利、自然ほどよく静か ・市電が便利なまちなか
熊本城 （～熊本城周辺）	・観光の創出 ・熊本城、周辺の緑 野鳥・バードウォッチング ・お城のみどり（楠・桜）と水辺（坪井川・白川）と景観 ・二の丸広場 ・熊本城見学ルート（復旧工事の状況も見られる） ・熊本城から長堀通り（坪井川沿い） ・歴史・文化 ・市民会館とのアクセス
長堀通り	・眺めがよく歩いて楽しい、ベンチがある、ゆっくりできる ・季節ごとに様々な景色を見られる ・熊本城の長堀がよく見え、人通りも割と多い ・昼と夜で違った熊本城の顔を見ることができ、緑・城・川の自然と歴史がマッチ
坪井川遊歩道	・水と緑があって歩いて楽しい、抜け道感がある ・【古町地区】と【坪井川】街をうるおいのある空間にする要素（重要） ・【坪井川沿い緑地】暗いけど何気に良くなる可能性がありそう
アーケード商店街	・熊本の特徴的な場所で3ヶ所違う色を持っている ・長いアーケード、飽きない街、用がなくてもとりあえず歩く ・九州一のアーケード（自覚） ・食のコスパ ・路上（アーケード内）で弾き語りしている人に話しかけてみる ・【書店】割と多い、残ってほしい
上通周辺	・熊本にしかないお店がある。隠れ家的に探す楽しさがある ・ブティックや飲食店が多く、毎回新しい出会いがある ・昔ながらの熊本を楽しめる ・【長崎書店】美術と本を一緒に楽しめる ・【堤酒店】ホテルからもオススメ ・【古着屋】
下通周辺	・昼買い物ができ、夜美味しいものを楽しめる ・何でもそう場所、もっと観光客にアピールしたほうがよい ・下通周辺 界わい 路地 ・飲み屋街が元気。お店多い、人通りが多い ・【飲食店】おいしい店が多い ・【銀座通りのHOTEL TAU】通り沿いに突然あらわれるステキな空間だから ・【ライフイズジャーニー】新市街の入り込んだ場所にあるラーメン屋、うまい ・【青柳（飲食店）】 お気に入りのお店
サンロード新市街	・他に類のないアーケードの広さ！歩くと楽しい公共空間！！
上乃裏通り	・小さなおいしい飲み屋がたくさんある ・行きつけの飲食店、複数(店主やスタッフも) ・安くて個性的なお店が点在 ・夜の上乃裏通り、飲み歩き ・魅力的な店がたくさんある、地域の非チェーン店 ・のれん、一体感、隠れ家的なところ ・【上通付近の路地裏のお店等】110棟民家をリノベ、落ち着いた雰囲気、おしゃれ ・【和酒みやもと】上乃裏のBar兼自宅、庭もある、店主のおじいさんの自宅を兼ねたBarでライフスタイルの終点として憧れ
上通の入口(並木坂南)	・個性的な各通りの交差点

場所	メンバーのコメント
並木坂	・上通から並木坂 ・石畳の風景
オークス通り	・通りとセッパックによるオープンスペースが場を形成 ・裏路地 風で揺れる樹々の雰囲気
三年坂通り	・ポテンシャルを秘めている ・【蔦屋書店 熊本三年坂】本が好き、時間をつぶすのに良い
シャワー通り	・【イルミネーション】冬の象徴だから ・何でもある、買い物するなら ・お土産を買う時は鶴屋で買えば外さない。 ・多世代が行きやすい。 ・郷土のデパート、思い出いっぱい、大切 ・ビルの中で一番収益があり、人通りも他の通りよりも多い ・熊本で唯一の百貨店だから ・【岡田珈琲】鶴屋店3F 窓側
鶴屋百貨店	・多様な催しがいっぱいある！ ・にぎわいが自由につくれる、エリマネの最初の場所
びばれす広場	・買い物や映画など楽しめる場所が多い ・一体開発としてカッコいいため
サクラマチクマモト	・若者が多く活気がある ・市民誰もが気軽に文化・アートに触れあえるオープンスペース
COCOSA	・観光で生かす
現代美術館	・証券会社が多い、熊本の金融街というイメージ
市電	・熊本城がきれいに見える
電車通り沿い	・14Fから熊本城がよく見える、人が少ない
通町筋	・見晴らしが良い
熊本市役所	・観光拠点
サクラマチ屋上	・シンボルプロムナードを含めた熊本城
OMO5熊本	・ぐるりと回遊できる回遊軸 ・市街地にできた規模の大きなオープンスペース ・サクラマチクマモト前の広場空間
シンボルプロムナード	・イベントがある、ゆっくりできる ・多くのイベントが開催され、市のにぎわいの場になっている ・学生がイベントを行っている、居心地がよい
花畑広場	・ゆっくりリラックスできる。広いため開放感が好き ・子どもと一緒に安全に過ごせるから ・夜散歩(おでん食べる)、お花見 ・【茶室】公園の中にある茶室で庭園や建物の意匠が素晴らしく、心が整う
白川公園	・ちゃりんぼ道 ・都会に近くて、自然にあふれ気持ち良い場所
白川	・にぎわいだけでなく落ち着く場所、静かで良い環境 ・喧騒のなかにひっそりと佇む神社。落ち着く。日本を感じる。個人的に毎日見てる。
手取天満宮	・結婚式を挙げた良い教会
手取教会	・商店に囲われている雰囲気
河原町繊維問屋街	・城下町の街並み
古町エリア	・エリア内に住まいと職場がある 職住隣接
(自宅)	・自宅1階に最近作ったサロン兼アトリエ
藤崎八幡宮	
護国神社	
江津湖	

# 前回の振り返り【全チーム】

## （２）ラボで話したいこと

項目/キーワード		メンバーの意見
まちの将来		<ul style="list-style-type: none"><li>・現実的な問題はさておき、夢を話したい。</li><li>・どんなまちになってほしいか</li><li>・街のビジョンとはどのようなものだろう</li><li>・10年後でもいいし、これからの未来、どういうまちにしたいか</li><li>・10年後20年後に向けての街のイメージ 美しい街</li><li>・通りのイメージ 方向性の統一 新しいイメージ</li><li>・今あるものに何をプラスしたらよいか、いらないものはないか？</li></ul>
まちのアイデンティティ	熊本らしさ	<ul style="list-style-type: none"><li>・熊本らしさとは何なのか？</li><li>・何をアピールする、特色、個性、良いところの強化</li><li>・熊本駅周辺活性化。熊本といえこれだ。というまちの特色、まちの個性とは。</li><li>・まちなかを「目的地」にするために必要なもの（売り）</li><li>・上通、下通の雰囲気の違いについて</li><li>・大型ショッピングモール 町の弱体化要因</li></ul>
	熊本城の歴史	<ul style="list-style-type: none"><li>・各地区の歴史的な成り立ちについて</li><li>・熊本城の位置づけ</li><li>・熊本城などの熊本の特色を取り入れたまちづくり</li><li>・歴史的価値</li><li>・各エリア（通り）のルーツ・歴史</li></ul>
	シティプロモーション	<ul style="list-style-type: none"><li>・熊本市のブランド化</li></ul>
	ターゲット	<ul style="list-style-type: none"><li>・誰のための街なのか？</li><li>・誰にきてもらうまちづくりをするか（誰にきてもらったら嬉しいか）</li><li>・多くの年代の人に来てもらうためにどんなまちづくりをしたいか</li><li>・どうすれば熊本のまちがより楽しくなるのか</li><li>・何を呼び水にまちづくりをするか</li><li>・平日を楽しむにはどうすればいいか</li><li>・土日に、まちに人が集まってくるようになるには</li><li>・イベントがない時でも上通周辺に人をどうやって呼び込むか</li><li>・お金を持っていない中高生も受け入れられる街</li><li>・お金を持たずに行ける 過ごせる 例：ストリートバスケ</li><li>・熊本に企業誘致</li></ul>
都市デザイン・都市整備	開発の方向性	<ul style="list-style-type: none"><li>・面の開発か点の開発か、どちらの方向性で考えるか</li><li>・中心地の研究活用、開発での取組み 意見交換</li></ul>
	庁舎跡地の利活用	<ul style="list-style-type: none"><li>・現庁舎跡地に建ってほしい建物について</li><li>・どんな活用がまちに合っているのかを知りたい</li><li>・市役所の再開発</li><li>・市庁舎跡地のまちづくり</li><li>・市役所跡地の位置づけ</li><li>・現庁舎跡地に欲しい機能</li></ul>
	質の高い空間整備	<ul style="list-style-type: none"><li>・街が連鎖的に美しくなる仕組み</li><li>・質の高い建物や空間をどう増やしていくか</li><li>・デザイン（見た目）の重要性</li></ul>
	建物更新の仕組み	<ul style="list-style-type: none"><li>・まちなか再生プロジェクトの拡充</li><li>・建て替えかりノバーションかを選択できるようにする</li><li>・リノベーションの補助制度、建て替え制度のあり方</li><li>・既存施設の横断的統合と、新たな変化に対応する再設計</li></ul>
	景観	<ul style="list-style-type: none"><li>・熊本城の景観</li><li>・眺めのよい場所をどう増やしていくか</li></ul>

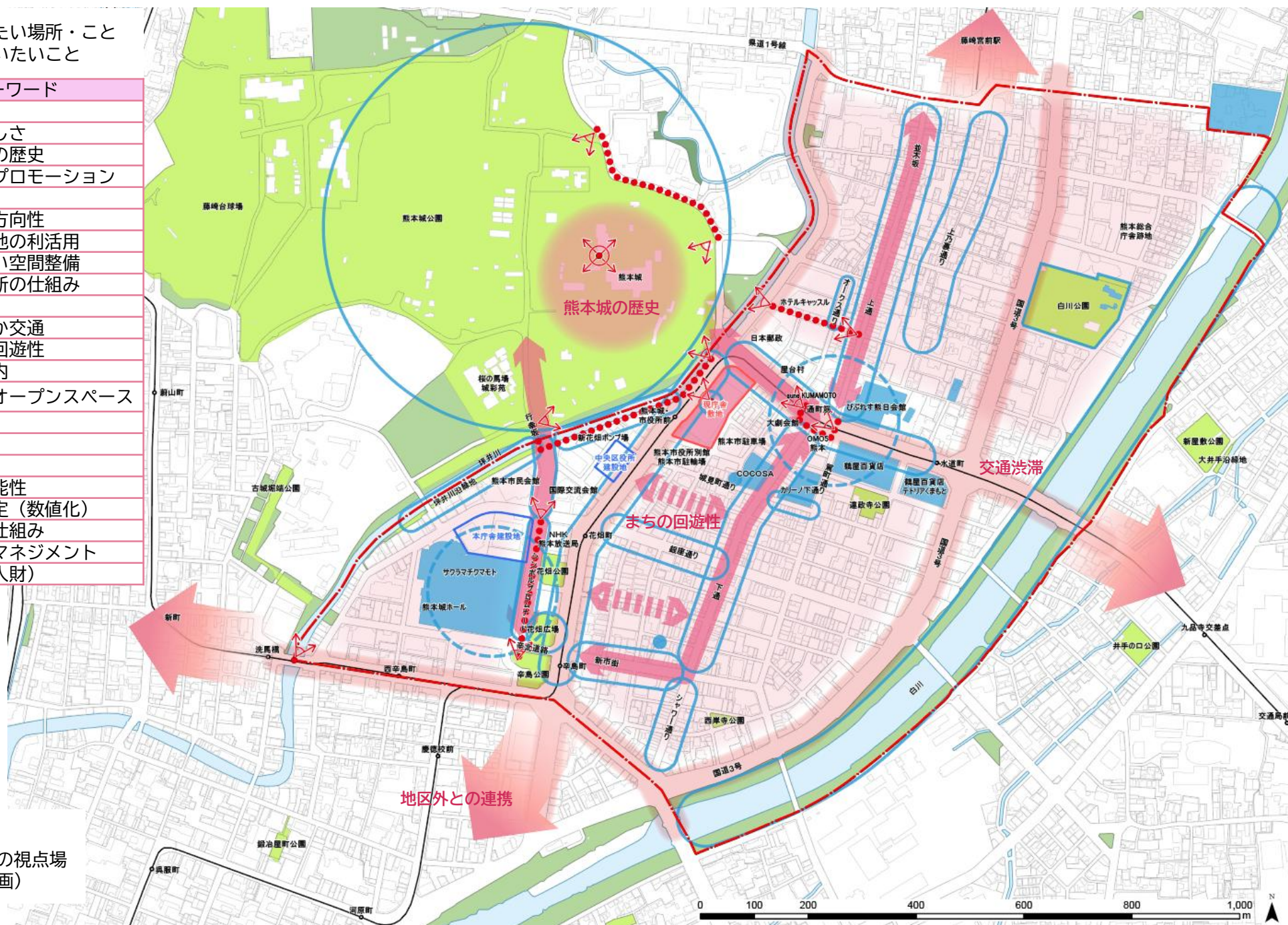
項目/キーワード		メンバーの意見
交通・アクセス・回遊	まちなか交通	<ul style="list-style-type: none"><li>・まちづくりと交通アクセス 移動の楽しさ</li><li>・まちなか交通への取り組み</li><li>・車社会、交通渋滞、渋滞理由</li><li>・交通量をいかに調整するか（渋滞）</li><li>・自動車以外で、まちなかにアクセスしてもらう方法</li><li>・交通モビリティ 自動運転</li><li>・中心市街地への交通アクセス向上</li><li>・車が歩くか。わかっている気になる課題</li><li>・駐車場の不足を解消できる</li><li>・交通に関して 車社会だが公共交通網を新しく開通する財源はあるのか</li><li>・フリンジパーキング：仕組みづくり/文化の問題</li></ul>
	まちの回遊性	<ul style="list-style-type: none"><li>・熊本らしいウォークアブル</li><li>・回遊性。実際に商店街を歩くのか？</li><li>・まちなかの回遊性。人の流れが変化すると思うから</li><li>・来街者が歩いて楽しめる街</li><li>・熊本城からの回遊性</li><li>・観光客に熊本城以外にも来てもらうには、どうしたらいいか</li><li>・熊本駅周辺と中心市街地の連携。</li><li>・サクラマチや市役所がある側の電車通りの位置づけ。人通りが少ない。</li><li>・商店街と庁舎をどうつなぐ？</li><li>・観光客により長く滞在してもらうには？</li><li>・バリアフリー</li><li>・ユニバーサルデザイン</li></ul>
	情報案内	<ul style="list-style-type: none"><li>・情報収集の方法（まちなか）</li><li>・訪れた人が歩きながら魅力を見つけられる</li><li>・市外の人にわかりやすい街・通り</li><li>・道標 みちしるべづくり</li></ul>
	緑・オープンスペース	<ul style="list-style-type: none"><li>・広場 活用・にぎわい</li><li>・ひらかれた居場所空間をどうつくっていくか</li><li>・熊本駅とサクラマチの間をどうにぎわせたいか</li><li>・オープンスペース 遊びの空間をつくる制度</li></ul>
緑・オープンスペース	水と緑	<ul style="list-style-type: none"><li>・緑と共存したまちづくり</li><li>・花と緑の創出は更に必要か 森と水の都といえる街</li><li>・グリーンインフラ、防災性の向上にも</li></ul>
	防災	<ul style="list-style-type: none"><li>・災害に強いまちへの取り組み</li><li>・災害に強いまちづくり</li></ul>
	まちなか居住	<ul style="list-style-type: none"><li>・まちなか居住 少子高齢化</li><li>・高齢化、一人暮らし 学生</li></ul>
	実現可能性	<ul style="list-style-type: none"><li>・経済と暮らしのバランス</li><li>・理想と現実のバランス</li><li>・E B P Mのまちづくり（エビデンスが少ない、共有されていない、分析不足、予算・資金不足）</li></ul>
実現化の仕組み、推進体制	目標設定(数値化)	<ul style="list-style-type: none"><li>・経済状況の数値化を切り口に街の成長度合いを目標とする。まちづくりという抽象的な目的では何も変わらない</li><li>・目標を数値化して取組みを評価</li></ul>
	継続の仕組み	<ul style="list-style-type: none"><li>・続けていく仕組み 資金、継続</li></ul>
	エリアマネジメント	<ul style="list-style-type: none"><li>・街の運営。どんな組織があれば、主体的な街づくりが進む？</li><li>・人口減少化の中でのエリアマネジメント活用について</li></ul>
	ひと(人財)	<ul style="list-style-type: none"><li>・本当にまちづくりする人をみつけたい</li><li>・各々の立場からの見方を理解したまちづくり</li></ul>
	その他	<ul style="list-style-type: none"><li>・何か形にしていきたい</li></ul>



# 前回の振り返り【全チーム】

- レコメンドしたい場所・こと
- ラボで話したいこと

項目／キーワード	
まちの将来	
まちのアイデンティティ	熊本らしさ 熊本城の歴史 シティプロモーション
ターゲット	
都市デザイン・都市整備	開発の方向性 庁舎跡地の利活用 質の高い空間整備 建物更新の仕組み 景観
交通・アクセス・回遊	まちなか交通 まちの回遊性 情報案内
緑・オープンスペース	広場、オープンスペース 水と緑
防災	
まちなか居住	
実現化の仕組み、推進体制	実現可能性 目標設定（数値化） 継続の仕組み エリアマネジメント ひと（人材）



(参考)



重点地域の視点場  
(景観計画)



# 前回の振り返り【まちづくりの方向性(仮説)】

## ■新庁舎整備を契機とした「都市機能更新」と「回遊性向上」の方向性

### 取組方針1:投資を呼び込み・まちに波及させる

#### 電車通りエリア

特徴

- ・広幅員道路に面し区画道路が整った街区形状
- ・比較的敷地・建物の規模が大きい
- ・通町筋周辺は商業施設が多く立地
- ・花畑・桜町周辺はオフィスが多く立地

#### ◆まちづくりの起爆剤として、都市の賑わいをけん引する投資を呼び込む役割を担う

- ・新庁舎、新区役所、現庁舎跡地をつなぐ「都市活動の軸」と従来の2核3モール(=「にぎわいの軸」)が一体となって、賑わいを生み出すオープンループ状の骨格構造を形成する
- ・まちの顔となる“ゲート”をつくるとともに、電車通りを挟む“桜町・花畑地区”と“中心商店街”との回遊性の向上を図ることで、にぎわいの引き込みやさらなる賑わいの波及を生む
- ▶高度な都市機能や低層部への賑わい機能の導入、公共貢献を伴う建替え事業等の誘導・支援

### 取組方針2:まちの活力を最大化する

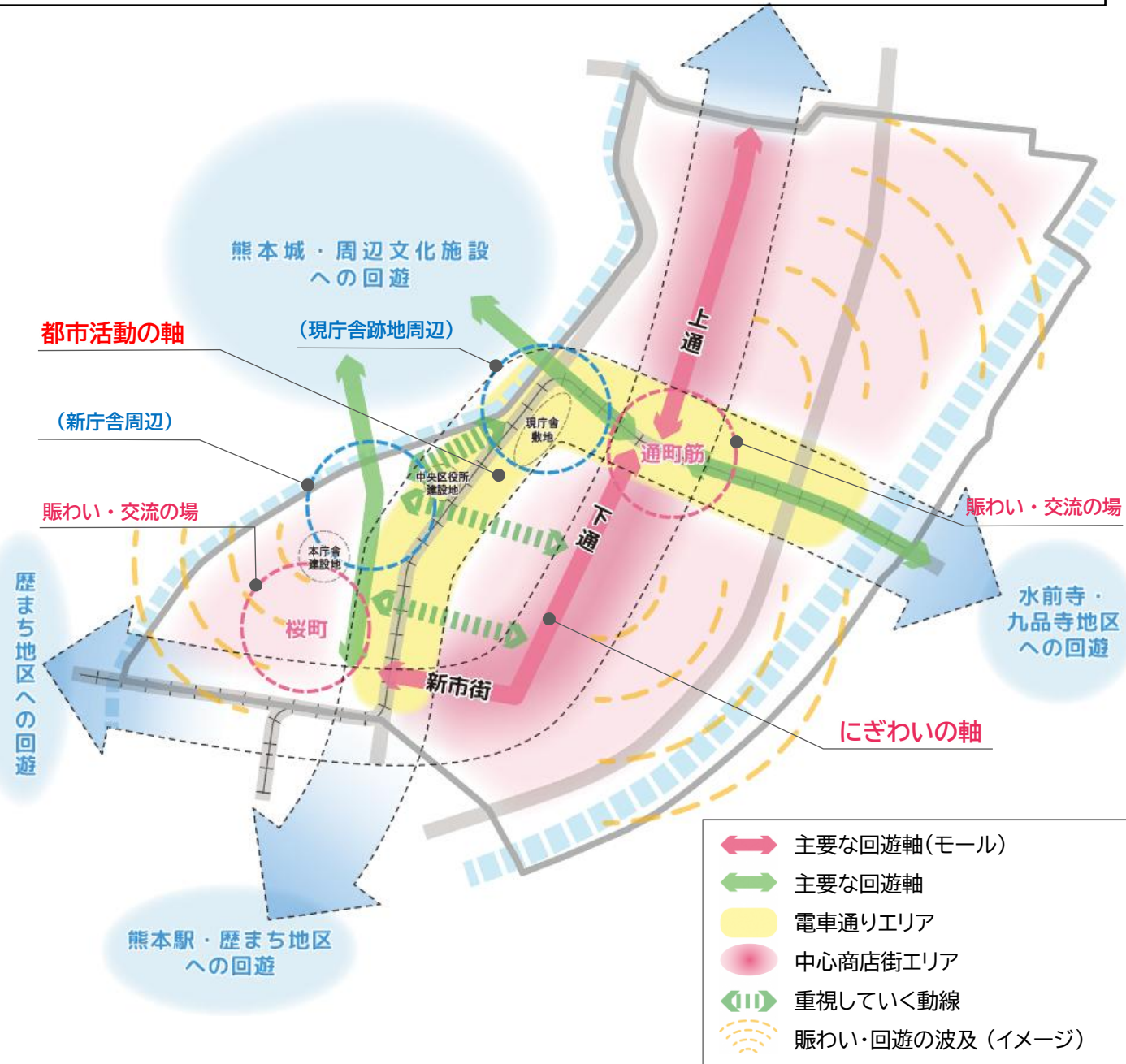
#### 中心商店街エリア

特徴

- ・狭い道路に面する小規模な敷地が多い
- ・比較的小規模だが、個性的で魅力ある飲食店、小売店などが多く立地

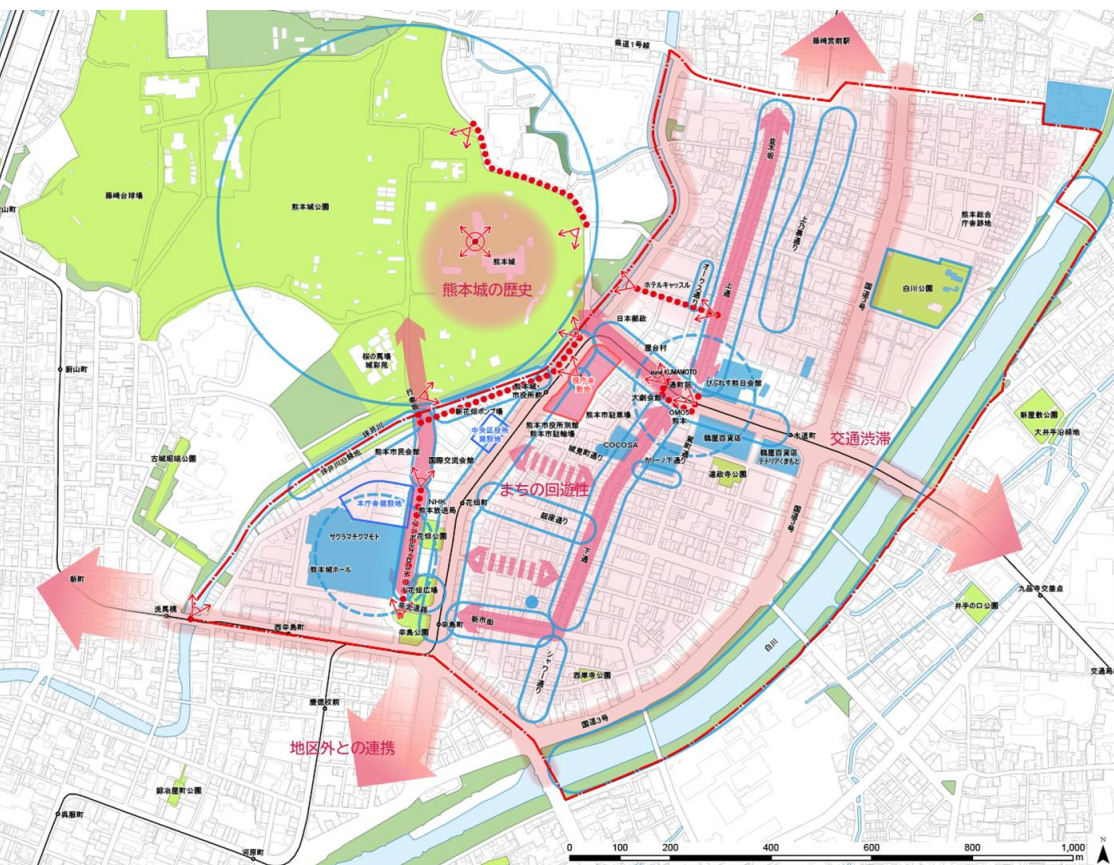
#### ◆まちのコンテンツを充実させ、まちの個性を引き出す投資を誘発する役割を担う

- ・地区内の回遊性を高める多彩な目的地を創出することで、電車通りエリアに生み出される賑わいと相乗効果により滞在時間の増加、消費促進等を図る
- ▶老朽化施設の建替え/リノベーション等の誘導・支援
- ▶個性的で魅力的なまちなみの形成、上質な空地・小さな緑空間など、ウォーカブルな空間の創出に向けた取組・支援等を検討



# 前回の振り返り

## ■前回の振り返り【全チーム】



レcommendしたい場所・こと  

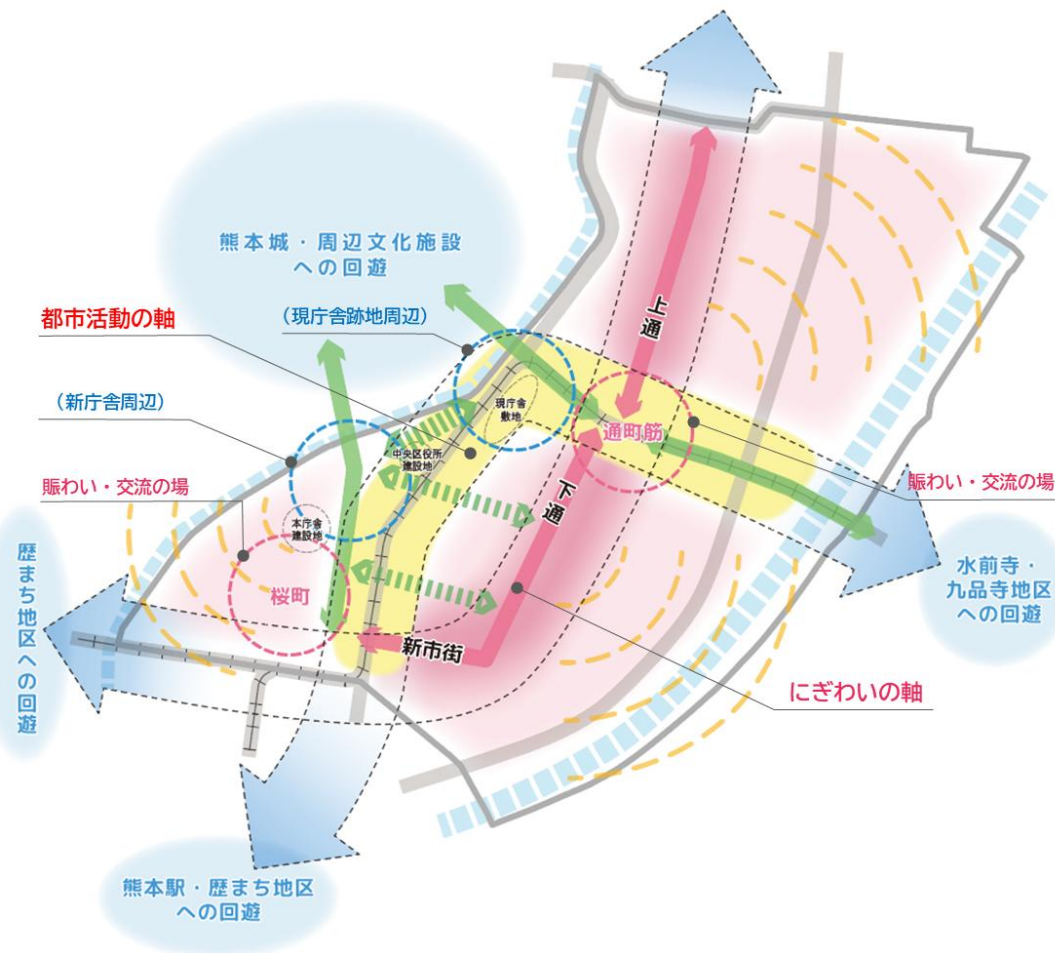
 ラボで話し合いたいこと

(参考)



重点地域の視点場  
(景観計画)

## ■まちづくりの方向性(仮説)



- 主要な回遊軸(モール)
- 主要な回遊軸
- 電車通りエリア
- 中心商店街エリア
- 重視していく動線
- 賑わい・回遊の波及(イメージ)

## 4. グループワーク:

まちづくりのテーマを決める



# プログラムの進め方

## まちづくりのテーマを決める

①まちづくりの方向性の再確認(10分)



②各回のアウトプット(ゴール)の再確認 (3分)



③チームのテーマを決める(47分)

テーマ	明らかにしたいこと	優先順位
○○○○○○○		
△△△△△△		



④テーマと発表者の決定(5分)

## 5. 各チーム発表

# 6. ファシリテーターからのアドバイスと 全体調整

## 7. 次回までの準備等



## 8. 閉会

# 次回日程

令和7年12月21日(日) 14～16時@熊本城ホール(ホワイエ)

## キックオフ

### 第1回 キックオフ ～まちの現状と未来への視点～

令和7年11月16日

- ・現況データのインプット
- ・現状認識と方向性の共有
- ・「レコメンドしたい場所・こと」、「ラボで今後話し合いたいこと」についてディスカッション



## 研究テーマの決定

### 第2回 取り扱うまちづくりのテーマ設定

令和7年12月7日

<テーマ例>

例① まちなか再生

例② 回遊ネットワーク

例③ 庁舎跡地

例④ まちづくりを推進・支援する仕組み

例⑤ ???



### 第3回 想定するプレイヤーや利用者などの設定+現状の分析

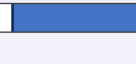
令和7年12月21日

(①活かすべき資源、②問題・改善点、③必要な機能・仕組み 等)



### 第4回 方針（≡課題）及び実現のための取組み

令和8年2月22日



### 第5回 将来像・利用シーンを検討

令和8年5月17日

- これまでの分析結果をベースとしながら、将来像（物語）を検討
- どのような利用シーンが具体的に創出できるかを検討



### 第6回 将来像から方針と取組内容を見直す

令和8年7月5日

- 設定された将来像から、方針や取組み内容の見直しを行う

## 現況・課題の分析

## まちづくりの方針と取組