

くまもとまちづくりラボ

【第3回】

令和7年(2025年)12月21日

本日のプログラム

1. 開会
2. まちづくりの方向性(仮説)へのご意見紹介
全チームのテーマ報告
3. グループワーク:まちづくりの現状を考え、課題を導く
4. 各チーム発表とファシリテーターからのアドバイス
5. 閉会

くまもとまちづくりラボの進め方

キックオフ

取組テーマ
の決定

現況・課題の共有

まちづくりの方針と取組アイデア

第1回 キックオフ ~まちの現状と未来への視点~

- ・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

令和7年11月16日



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

※6～7ページ参照



第3回 想定するプレイヤーや利用者などの設定+現状の共有

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アイデア

令和8年2月22日



第5回 将来像・利用シーンの検討

令和8年5月17日

- これまでの検討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アイデアを見直す

令和8年7月5日

- 設定された将来像から、方針や取組アイデアの見直しを行う

2. まちづくりの方向性(仮説)へのご意見紹介

全チームのテーマ報告



まちづくりの方向性(仮説)へのご意見紹介

チーム	方向性に関する意見
1	<ul style="list-style-type: none"> ・上之裏通りは第1回でも評価されていたが、方針図自体には記載がない。上之裏通りは、にぎわいよりも通りの特性（落ち着いた、お洒落な雰囲気）を活かせる形がよい。 ・時間帯によって動線が変わるので、時間帯別の視点も重要 ・銀座通り等の東西の動線は実際にあるのか。（→当日回答：これから「重視していく動線」）
2	<ul style="list-style-type: none"> ・供用開始2040年、時間軸を見通した議論が必要 ・回遊以前に目的地が必要 ・店がなくなる中でどう存続させるかを考えないとならない ・まちの構造についてラボで話す前に、まちづくりの方向性がでるのはいかがか（→当日回答：仮説としてのたたき台であるので、自由に意見・アイデア等を出していただきたい。）
3	<ul style="list-style-type: none"> ・電車通りは、現状はあまり人が歩いていない。市電、車だけではない通りになるとよい ・にぎわいの軸と都市活動の軸で歩く人が違う。混ざると面白い ・東西の通りは、昼間の人の流れがない。庁舎跡地を活かせないか ・不動産の価値を上げるという地権者視点で考えたい ・地権者、事業者がビジネスができるように、先に投資しても良いと思える環境ができるとよい（まち全体で人を集めるなど） ・上通は居住、下通はエンタメ的な特性がある ・上通はマンションが増えており、まだ増える見込み。→居住、生活感をどう受け止めるか？ ・集客したいターゲットにより、アプローチ方法が異なる
4	<ul style="list-style-type: none"> ・2核3モールやにぎわいの軸だけでなく、その周辺（上之裏通り等）にもにぎわいが波及していくと良い
5	<ul style="list-style-type: none"> ・まちづくりの方向性（仮説）を、各チーム毎に育てていってはどうか ・上通側の小さな回遊のループも考えられる

全チームのテーマ報告 【チーム1・2】

チーム	検討テーマ	明らかにしたいこと	第3回で考えること
1	<ul style="list-style-type: none"> ・まちに人を呼び込むためのアイデア ・まちが連鎖的につきれいになっていくアイデア 	<p>→人がまちに来る仕組みを考える →連鎖的にまちづくりが進む仕組みを考える</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・環境資源、問題もの、ほしいものについて考える。 (視点：ヒト、モノ、金、制度など) ・上記をマッピングしてまずは現状を把握する。
2	熊本を元氣にするコンテンツを考える	<p>→人、歴史、体験など熊本を元氣にするコンテンツは何かを考える (ex 上之裏通りなどをヒントに)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「回遊」ではなく「目的地、コンテンツ」などのまちの構造的な変化を2040年も見据えて考える。 →通りやお店についてメンバーが良いと思うところ、可能性を秘めているところを考える。 ・通りやお店が抱えている問題点を考える。 →実際にまちでお店を営む人、活動している人、住んでいる人などの声を把握する。 ・歴史・文化・体験の活用 →熊本の歴史文化を街で体験できるコンテンツやサービス、熊本城とまちをつなぐ体験コースなども具体的に考える。 ・上記の場所と人をマップ上で重ね合わせて議論。

全チームのテーマ報告 【チーム3・4・5】

チーム	検討テーマ	明らかにしたいこと	第3回で考えること
3	庁舎跡地の利活用と電車通りエリアの面的な開発を考える	<p>→庁舎跡地の利活用と、電車通りエリアの連鎖的開発がどのようにあるべきかを考える</p> <p>→上記実現のために、投資を呼び込み、かつまちに投資を波及させるアイデア（熊本城を活かす、回遊の流れをつくる等）も考える</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・開発が進まない阻害要因を考える。 ・開発を促進している事例から推進のヒントを探る。 ・不動産所有者のニーズやターゲットを想像して開発の具体的なイメージをする。
4	まちの回遊と、目的地となる魅力的な場所を増やすアイデアを考える	→2核3モールからさらに回遊を広げるためのアイデアを考える（駐車場、駐輪場、案内、エリア特性など）	<ul style="list-style-type: none"> ・前半で市電、バス、電鉄、駐車場、駐輪場の分布が分かる大判の地図を用いて、環境、観光資源を落とす。 ・後半でまちなか交通・回遊性に関する事例を共有し、仮の回遊ネットワークを考える。
5	庁舎跡地利用をきっかけに、まち全体の価値を高めるアイデアを考える	<ul style="list-style-type: none"> ・庁舎跡地利用をきっかけに、投資（大きな投資と小さな投資）を呼び込み、まち全体の価値を高めるアイデアを考える →新庁舎周辺、庁舎跡地及び周辺（商店街等）のまちづくり →上記、まち全体の価値を高めるエリアマネジメントと合わせ考える 	<ul style="list-style-type: none"> ・まずは、前回の議論で出たエリアマネジメントの認識合せをする。 ・その後、エリア全体の大きなあり方を考え、それをふまえ <ul style="list-style-type: none"> ①庁舎跡地利用及び周辺（商店街等）まちづくり ②新庁舎・区役所周辺のまちづくりを考える

第2回振り返り【チーム1】

検討テーマ	明らかにしたいこと	第3回で考えること
・まちに人を呼び込むためのアイデア	→人がまちに来る仕組みを考える	・環境資源、問題もの、ほしいものについて考える。 (視点：ヒト、モノ、金、制度など)
・まちが連鎖的にきれいになっていくアイデア	→連鎖的にまちづくりが進む仕組みを考える	・上記をマッピングしてまずは現状を把握する。

【掘り起こしたいテーマに関する意見】

①まちに人を呼び込むためのアイデアについて

- ・今のまちにないものをつくらないとまちに来る人が増えない
 - ・若者、家族連れを呼び込みたい
- <今のまちにないもの>
- ・遊ぶ場所、居場所づくりが必要
 - ・アーバンスポーツができる場所がない（昔はあった）
 - ・昔は白川公園でサークスをやっていた
 - ・水族館、レジャーランドといった家族連れを呼び込む施設がない
 - ・自習室がない
 - ・使えるホールがない（楽器、値段）
 - ・イベントがない
 - ・観光バスからの回遊性（ルート）がない
- <今のまちにあるもの>
- ・個性的なお店はある

②まちが連鎖的にきれいになっていくアイデアについて

- ・建て替えをどんな風に進めていくのか
 - ・まちが変わるときにあらかじめビジョンを決めておく
- 通りのイメージが既にあるので、それを基に決めるのはどうか
- ・通りごとに勉強会をするのはどうか
 - ・上通りは建物の所有者が商業をしている、下通は戦後まちがつくり変わり、チェーン店等が多くまちの形が違う

③通りから一本入ったところにある個性的なお店について

④まちの特性に合わせた投資の在り方について

第2回振り返り【チーム2】

検討テーマ	明らかにしたいこと	第3回で考えること
熊本を元気にするコンテンツを考える	<p>→人、歴史、体験など 熊本を元気にするコンテンツは何かを考える (ex 上之裏通りなどをヒントに)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「回遊」ではなく「目的地、コンテンツ」などのまちの構造的な変化を2040年も見据えて考える。 →通りやお店についてメンバーが良いと思うところ、可能性を秘めているところを考える。 ・通りやお店が抱えている問題点を考える。 →実際にまちでお店を営む人、活動している人、住んでいる人などの声を把握する。 ・歴史・文化・体験の活用 →熊本の歴史文化を街で体験できるコンテンツやサービス、熊本城とまちをつなぐ体験コースなども具体的に考える。 ・上記の場所と人をマップ上で重ね合わせて議論。

【掘り起こしたいテーマに関する意見】

○商店街・通りの変化 《空間》

- ・シャワー通りに以前のような個性がなくなっている。
 - ・並木坂にマンションが増え、まちの景観が変わりつつある。閉店したお店も結構ある。
 - ・そういう通りの商業を維持できるかが重要。
- ⇒上通はまだ雰囲気がある。上乃裏通りにもヒントがあるかもしれない。
- ・古い建物を使ってるお店は、歴史性を感じるから面白い。
 - ・雑居ビルのチェーン店ではなく、建物とセットでお店の世界観を表現している。
 - ・店構えもレトロで、一体的な体験ができる。
 - ・1回の大きな投資ではなく、小さいもの、いいものが集積したまち。
- ⇒居心地よく、素敵な小さな個性の集まりが、まちとして評価されるのではないか。

○小売の厳しさと業態転換 《事業》

- ・今まで小売で賄ってきたが今は相当厳しい。
 - ・仕入れて並べる小売は、ほぼ壊滅状態。
- ⇒それに代わる業態、業種、プレイヤーをどう育成するか。
- ・熊本城や城下町、熊本固有の体験やサービスを商品化していく必要がある。
 - ・例えばお城の近くで馬に乗れる体験。
 - ・加藤清正・細川の世界を体験サービスにする。
 - ・熊本の工芸、ここにしかないものの組合せ。
 - ・サービスの最適地も戦略的に決める。
 - ・まちの構造とネットワークの中で、熊本城と中心市街地を繋ぐ。

⇒中心市街地に住む人が出てきて、熊本城にアイデンティティ・誇りを感じ、まちを再生しようと思うことが大事。

○利用者・プレイヤー 《人》

- ・他所から来る人だけに期待しないこと。
 - ・本当の熊本の魅力を体験したい外国人に来てもらえるとよい。
 - ・熊本に住んでる人が足繁く通ってくれること。
⇒そこで交流が生まれるのが理想。
 - ・中心市街地にしかない商品やサービスがあり、そこに住むことがすごく良いこと。
 - ・そこにしかない個性を引っ張りだしたい。
 - ・その人しか提供できないサービスや商品であれば「熊本らしさ」はなくてもいい。
 - ・熊本の人が企画力をつけ、第2第3のプレイヤーを見つけ、育てること。
- ⇒実際にまちでお店を営む人、活動している人、はじめた人などの声を把握する。

第2回振り返り【チーム3】

検討テーマ	明らかにしたいこと	第3回で考えること
庁舎跡地の利活用と電車通りエリアの面的な開発を考える	<p>→庁舎跡地の利活用と、電車通りエリアの連鎖的開発がどのようにあるべきかを考える</p> <p>→上記実現のために、投資を呼び込み、かつまちに投資を波及させるアイデア（熊本城を活かす、回遊の流れをつくる等）も考える</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・開発が進まない阻害要因を考える。 ・開発を促進している事例から推進のヒントを探る。 ・不動産所有者のニーズやターゲットを想像して開発の具体的なイメージをする。

【掘り起こしたいテーマに関する意見】

①庁舎跡地の利活用（点）について

- ・何の機能がよいのか（例：商業、オフィス、宿泊…などのミクストユース）
- ・経済効果を生む核をつくる
- ・周辺の道路や建物（立体駐車場）も含めて考える

②電車通りエリアの連鎖的開発（面）について

- ・電車通りは足元のにぎわいが弱い
- ・これまで官公庁や金融機関が主だった
- ・エリアの投資を呼び込むために
- ・既存のビルの建替えにつながるトリガー
- ・1つのビルの建替えだけでなく、建替えの連鎖、敷地の集約などをどう促せるか
- ・個別の開発とまちの統一感をどう考えるか

(①②の検討に合わせて考慮したい点)

○熊本城を活かす

- ・お城とまちの近さを活かす
- ・観光客が熊本城に来た後にどう回ってもらうか、インバウンドの人にどうお金を使ってもらえるか
- ・まちとしての発信力が足りていない面がある

○人の流れをつくる

- ・回遊性を高める
- ・観光客、生活者、ワーカー
- ・東西の人の流れをつくる
- ・昼と夜の時間帯別で人の流れが異なる

第2回振り返り【チーム4】

検討テーマ	明らかにしたいこと	第3回で考えること
まちの回遊と、目的地となる魅力的な場所を増やすアイデアを考える	→ 2核3モールからさらに回遊を広げるためのアイデアを考える（駐車場、駐輪場、案内、エリア特性など）	・前半で市電、バス、電鉄、駐車場、駐輪場の分布が分かる大判の地図を用いて、環境、観光資源を落とし、後半でまちなか交通・回遊性に関する事例を共有し、仮の回遊ネットワークを考える。

【掘り起こしたいテーマに関する意見】

①まちなか交通について

<自転車・車>

- ・現在は駐車場、駐輪場が減ってきてている
- ・COCOSA裏の駐輪場があるところは、立地が良いのにもったいない
- ・バスの運賃より駐車場の駐車料金の方が安いので車を使う人の方が多い
- ・まちなかの駐車場は夜は観光客、昼は仕事で利用されているので、利用シーンやターゲットに応じて差別化できるといい

<公共交通>

- ・中心部以外の駐車場から交通機関を使って移動するのが良いのは
- ・学生は自転車での移動が多い
- ・企業は従業員に公共交通機関を使うように推奨している

<その他>

- ・オフィスワーカーがもっとチャリチャリを使えると良い
- ・LUUPは移動が楽なので熊本でも使えるようにならないか

②まちの回遊性について

<回遊の目的>

- ・学生はバイトや買い物のためにまちを訪れるはあるが、日常的に行こうとは思わない
- ・2核3モールの印象が強いので、他にも目的があると良い
- ・目的なくぶらぶら歩く楽しさもある
- ・観光客と住民では移動手段や訪れる目的が違うのでは
- ・対象地区内の人口は若い世代が増えているので若者の視点も必要

<回遊環境>

- ・お金を使わずに休憩できる場所もほしい
- ・緑の視点も入れて、通りごとに異なる樹木を整備するのも回遊につながりそう

<案内・周知>

- ・まちの全体像を把握できる案内があれば、回遊が生まれるのでは
- ・案内の多言語表記について、看板にはスペースに限りがあるのでWEBで見ることができると良い

○検討エリアについて

- ・検討するエリア候補は、銀座通りや上之裏通り、シャワー通りがあるだろう
- ・銀座通り～新庁舎までの回遊についても考えてみたい

第2回振り返り【チーム5】

検討テーマ	明らかにしたいこと	第3回で考えること
庁舎跡地利用をきっかけに、まち全体の価値を高めるアイデアを考える	<ul style="list-style-type: none"> ・庁舎跡地利用をきっかけに、投資（大きな投資と小さな投資）を呼び込み、まち全体の価値を高めるアイデアを考える →新庁舎周辺、庁舎跡地及び周辺（商店街等）のまちづくり →上記、まち全体の価値を高めるエリアマネジメントとは何かを考える 	<ul style="list-style-type: none"> ・まずは、前回の議論で出たエリアマネジメントの認識合わせをする。 ・その後、エリア全体の大きなあり方を考え、それをふまえ <ul style="list-style-type: none"> ①庁舎跡地利用及び周辺（商店街等）まちづくり ②新庁舎・区役所周辺のまちづくりを考える

【掘り起こしたいテーマに関する意見】

①庁舎跡地の活用+エリマネについて

- ・熊本城との関係性も含めた跡地活用を考えたい。
- ・熊本のまちづくりを牽引するシンボル的な存在。
- ・庁舎跡地は、中心市街地を考えるツボ。エリマネとセットで考えないと将来的な価値は上がっていないか。
- ・計画を実現することを考えると組織運営が大事なのでエリアマネジメントを考えたい。
- ・重要な拠点なので跡地活用+回遊性を考えたい。
- ・福岡と異なり、熊本は企業の支店が多い。支店の機能だけではエリマネに手を出せないので。
- ・福岡は地主発意でまちづくりが進んでいる。
- ・現状の賃料1万円を2万円まで引き上げていかないと跡地活用は難しい。高い賃料を取りながらも熊本らしさをどう残していくかが課題。
- ・上通にマンションができ、人が増えている。その観点からもエリマネが重要。

②庁舎跡地+新庁舎周辺+周辺地域の回遊性について

- ・庁舎跡地だけでなく、エリマネや回遊性も含めて考えたい。
- ・熊本駅とのバランスを考えたウォーカブル、エリアの回遊を考えたい
- ・新庁舎周辺も含めた賑わいをどうつくるのか。

③商店街の活性化について

- ・庁舎跡地の大きな集積と、商店街等の小さな店舗が両立するのかどうか。テナント育成が大事。
- ・上通の2・3階に空きテナントが見られる。若い人のチャレンジの場とするなど、将来のテナント候補の育成が必要。
- ・熊本駅のアミュプラザによって、中心市街地の拠点性が弱まっている。
- ・新陳代謝をしていく都市計画も大事。

④その他

- ・交通が不便。電車と車が混じり、一日中渋滞している。
- ・観光客やインバウンドが増えていくと公共交通がひっ迫する。交通対策も含めて考えないと。
- ・固定資産税は上がっているが、企業参入の補助金が手厚いため、企業立地が進んでいることは良いこと。

3. グループワーク：

まちづくりの現状を考え、課題を導く

プログラムの進め方

まちづくりの現状を考え、課題を導く

①各チームディスカッション(70分) [~15:20まで]



②まとめ・発表準備(8分) [~15:28まで]

参考：基本的な現状分析の視点のマトリックス

	ハード			ソフト
	点 具体的な場所、施設	線 道路、交通	面 まち全体	人、資金、制度
宝モノ				
問題モノ				
理想モノ				

4. 各チーム発表とファシリテーターからのアドバイス

15

メモ

次回日程

令和8年2月22日(日) 14~16時@現代美術館5Fアートロフト

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



取組テーマ
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

※6~7ページ参照



現況・課題の共有

第3回 想定するプレイヤーや利用者などの設定+現状の共有

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アイデア

令和8年2月22日



第5回 将来像・利用シーンの検討

令和8年5月17日

- これまでの検討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



まちづくりの方針と取組アイデア

第6回 将来像から方針と取組アイデアを見直す

令和8年7月5日

- 設定された将来像から、方針や取組アイデアの見直しを行う