

くまもとまちづくりラボ

【第5回】

令和8年(2026年)5月17日

1. 開会
2. 本日のプログラム説明
3. グループワーク
4. 各チーム発表＋ファシリテーターからの
アドバイス
5. 閉会

2. 本日のプログラム説明

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

- チーム1 まちに人を呼び込むためのアイデア、まちが連鎖的にきれいになっていくアイデアを考える
- チーム2 熊本を元気にするコンテンツを考える
- チーム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
- チーム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
- チーム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

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 将来像・利用シーンの検討

令和8年2月22日

ビジョンゲームを通して、将来のまちのを設定

追加会 まち歩き+チームを横断した意見交換

令和8年4月12日

第5回 課題解決や将来像実現のための取組アイデアの検討

令和8年5月17日

第6回 検討成果の確認と各チームからの発表・意見交換

令和8年7月5日

現況・課題の共有

まちづくりの方針と取組アイデア

本日の目的

各チームのテーマに立ち返り、
各回での検討成果を踏まえながら、取組アイデアを考える

- ①「誰を対象に(ターゲット)」、「どこで(具体的な施設、ストリート、エリア、ルート等)」行う取組か考える
- ②ハード(機能、アメニティ等)とソフト(仕組み;誘導方策、体制等)の両面から取組アイデアを考える



チーム1「まちに人を呼び込むためのアイデア、まちが連鎖的にきれいになっていくアイデアを考える」

明らかに
したいこと

- ・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

ファシリテーターからの
アドバイス

第3回

- コンテンツだけでなく、**環境資源を活かして空間的にまちをつなげる**ようなアイデアを検討してみてはどうか。例えば、通りを挟んで町を形成している古町のような発想で、両側に広場があることで空間がつながるなど。
- 既存の点をより強くして連携を生む方向もあれば、点が散らばっていることによって線になっていくと考えたときに、**間に点を増やしていく**方法もある。いろんな**バリエーション**を考えてみてほしい。
- 界わいの個々の文化を大事にしつつ、どうつなげていくか**を考えてみてほしい。「まちと白川をどうつなげるか」、「藤崎宮前のシンボリックな空間を活かす」など、今あるものを新しいコンテンツにしてPRしていく、つなぎ方を増やすなど。

第4回

- 今ある環境資源を活かしながら、まち全体を1つの公園に見立て、いろんな人が関わることで、皆が自分事になり、「**私のセントラルパーク**」がまちなかにあるということが**重なっていくことで育っていくというビジョンの作り方**が面白い。「見る⇄見られる」の**関係**に身を置くことが張り合いとなり、都市の魅力が出てくると思うため、その関係性を全体の中で上手くつくることを考えてみると良いのではないか。
- 熊本城は単に歴史のシンボルではなく、自分たちのまちの生活の空間だと捉えることは、**熊本城と市街地の関係を変え、まちに新しい価値を生み出す可能性**がある。二の丸公園の中に、**未来の生活を代表するような仕掛け**を環境を壊さないなりに加えていく、それを交通施設とも絡めてつくっていくなどのアイデアを実験しながらつくっていくと、より面白くなると思うため、検討してほしい。

追加回での
意見概要

【まちの個性・魅力・コンテンツ】

- ・まち歩きを通じ、現場に足を運んで人と接点を持つことの重要性を再確認。
- ・歴史やストーリーを知らないこと自体がもったいない、文化を継承するようなまちであってほしい。
- ・子どもの遊び場が不足。
- ・坪井川・公園・歴史資源を活かした親水空間・学びの場・歴史に触れる場等の創出が必要。

【回遊ネットワーク】

- ・電車通りによる人通りの分断、通り・時間毎のにぎわい格差がある。

【仕組み】

- ・チームテーマの「通りをきれいにする」とは、単に美化することではなく、通りごとの価値観や思い、地域を魅力的にするために必要なことを話し合う場が必要という認識。まちの外から入ってきた人にも共有できるルールもあるとよい。
- ・商店街や地域プレイヤーが参加する継続的な話し合いの場が必要。行政主導だけでなく、持続できる仕組み（体制）づくりが必要。

明らかに
したいこと

- ・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)

ファシリテーターからの
アドバイス

第3回

- 結節点の周辺の民間敷地に対して何らかの提案アイデアを検討してみてもどうか。
- エリアイメージが形成された検討候補地について、その場所の良い点だけでなく、課題を深掘りすることで、アイデアにフィードバックをしていけるとよい。
- まちの周辺に面白いことが生まれるというのはある意味健全な姿であるが、また真ん中が面白くなり、その後また周りが面白くなり…という時間軸の流れも考えられると面白い。

第4回

- 居住者、ワーカー、来訪者が次第に交わる物語を描かれたが、この三者がつながり、意外な展開を生むために必要な魅力や強度を持った場所をつくるために、まちのつくり方にメリハリをつけることを意識するとよい。
- 小さい頃から出会いをつくり、愛着を高めていくための仕掛けがあると良い。空間だけがあればできるわけではなく、イベントなど熊本らしい工夫やテーマと重ねて仕掛けにしていくと、来街者も惹きつけやすい。最初はプロデューサーが仕掛ける方法もあると思うため、うまく熊本らしく展開していくと良い。
- 大きな広場や待ち合わせ場所等のまちにメジャーな場所・コンテンツと、知り合った人に教えたいようなマイナーな場所・コンテンツの両方がバランスよく成立していることが大事になる。

追加回での
意見概要

【まちの個性・魅力・コンテンツ】

- ・子どものときにまちなかで過ごした原体験がシビックプライドにつながる。
- ・熊本城、川辺、桜などの地域のアイデンティティをプレイヤーがいかにか磨いてつないでいくかが重要。
- ・アーバンスポーツや時間限定利用など、小さな工夫で楽しさを生む方法も考えられる。

【投資すべきゾーン・魅力的なゾーン】

- ・新区役所周辺は行政機能だけでなく、まちへ貢献するエリアとして考えていくべき。

【情報発信】

- ・情報発信は紙媒体からSNS・個人ネットワーク型へ。「発信したくなる仕掛け」が鍵。

【仕組み】

- ・上乃裏通りの成功には、オーナーとそれを支える、工務店というパイオニアの存在があった。「お客としての人」の賑わいと、サービスを提供する「担い手としての人」を分けて整理する。
- ・プレイヤーは自然には生まれなため、地域主体で語り合う場づくりが重要。

明らかに
したいこと

- ・ 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
- ・ 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

ファシリテーター
からの
アドバイス

第3回

- ①投資を呼び込むための低層部の用途は、**エリアとしてどのような用途がよいか、どのような組み合わせがよいかなどの在り方**を考えてはどうか。
- ②人通りを増やすには各店舗だけでなく、下通など商店街方面や熊本城方面など、**電車通りを超えた点と点をつなぐ人通りを生む策**が必要。①とどう重ねるとよいかについても考えてはどうか。
- 方針を実現するためのきっかけ**的なアイデアが出てくるとよい。跡地のコンテンツが起爆剤として大事。
- 低層部の空間的なつくり方の工夫**が出てくると、連鎖的取組の工夫にもつながるのでは。

第4回

- 市民と観光客が混ざる場をどうやって増やしていくか？花畑広場など市民が集まっているところのような場所の小さいものをもっとつくっていくようなこともアイデアとしてあるか？
- 「**キラコンテンツ**」と「**市民の居場所、憩いの場**」が別々にあるまちはたくさんあるが、それが合わさると良い。例えば、パリのポンピドゥー・センターは、キラコンテンツ発で、市民の居場所と観光客が来るエリアがだんだんと混ざり、醸成されていた。
- お金を稼ぐ直接的な方法というより、**まちに投資が生まれる・誘発する土壌を作る**という提案であり、まさに求められていることはそういうことかと思うため、そのような「土壌」をどう作るかを深掘りしてほしい。

追加での
意見概要

- 【**まちの個性・魅力・コンテンツ**】
 - ・ 良質なコンテンツを誘導して人を集め、滞在する場をつくる必要がある。
 - ・ 現庁舎跡地はキラコンテンツの機能と市民等の居場所の両立を図り、新たな拠点をつくる方向性で検討中。
- 【**投資すべきゾーン・魅力的なゾーン**】
 - ・ 電車通りは私的制限や通りを使いこなす空気感がないため、ビジョンが必要。
 - ・ 建築費の高騰もある中で、事業者側は1階の有効面積をできるだけ確保したいため、広場・通り抜け空間などの創出には共同化の検討が必要。
 - ・ 震災後、共同化が上手く行きかけたが、支援メニューの要件が合わず頓挫したところがある。
 - ・ 面的なつながりをつくるヒントが通町筋側や上通周辺から得られそう（角の広場、通り抜け空間等）。
- 【**ロードマップ**】
 - ・ 15年後だけでなく、今からできるアクションを住民や民間主体で進めるべき。

明らかに
したいこと

- ・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）

ファシリテーターからの
アドバイス

第3回

- 公共交通は自動車(駐車場利用)と比べて**起点と終点が変わえられるという自由さ**を打ち出していくのがよい。
- 来街者の属性や目的に応じた**目的地、コンテンツ、動線等をケーススタディ的に**考察して検討を深めてみてはどうか。
- 観光客などターゲット別の惹きつけ方を想定し、**目的地の先にあるものを空間のつくり方で誘導**するようなことも含めて検討してみてください。

第4回

- まちを豊かにするための新しい視点で、**平日は「隙間時間をどう充実させるか」という余暇的な過ごし方に**着目する一方で、**休日は「目的を持った過ごし方」**を設定しているのが面白く、納得感がある。現代社会は忙しすぎるため、2040年は全体的にもっとゆったりしていると良い。
- 自分たちが主役という感覚になれる参加の場や機会がある**ことが、これからのまちの在り方として良い。
- 様々なプラットフォームがあることで、いろいろな人のいろいろな参加の形ができ、その時々で主人公が変わり、様々な人との接点が増えるため、飽きないということか。次のステップでは、それを**どう実現するか**を考えてみてほしい。

追加回での
意見概要

【まちの個性・魅力・コンテンツ】

- ・回遊してもらうには、目的地となるコンテンツを磨くことが重要。お金を使わずに過ごせたり、ゆっくりできる空間、公園など、まちなかにオープンスペースが少ない。
- ・白川は、まちなかに公園がない中での貴重な緑資源。

【回遊ネットワーク】

- ・歩行者の回遊動線は、銀座通りを軸に、城見町通り・西銀座通りの動線を強化していく方向で検討中。
- ・回遊動線は、経路を絞らず拡げていけると良い。今後アイデアを考える時は、歩きやすさ、快適性の視点が重要になるのでは。
- ・横断は歩道橋ではなく、E V付デッキ等の立体的な接続をイメージ。デッキだけを整備しても利用されないため、各ゾーンとの接続や緑の連続性等も考えたい。

【公共交通】

- ・区役所周辺には、セットバックでバス待ちの空間もできると良い。

【駐車場】

- ・フリッジパーキングは理想だが、既存の立体駐車場を活用するのが現実的では。

明らかに
したいこと

- ・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

ファシリテーター
アドバイザー
からの

第3回

- 現庁舎跡地をまちのゲートとしたときの役割と、跡地のコンテンツのバランスを検討してはどうか。コンテンツを通して新しい熊本に出会えるような、コンテンツ自体がまちへの入口になるようなことを考えてみてはどうか。
- 庁舎跡地に人を惹きつけ、周辺の熊本らしさを楽しんでもらってはどうか。周辺都市との差別化、熊本らしさなど、議論の深掘りが進むと良い。
- まちなかでアイレベルから熊本城がどう見えるか、点だけでなくシークエンスで見える通りなど、いろいろなお城の見え方を大事にし、さらに新しい視点場や見え方を、跡地活用と絡めて検討してほしい。サクラマチでは借景と貸景の考え方を取り入れている。お城からどう見えるかという視点を、ぜひ跡地にも取り入れてほしい。

第4回

- 偶然の出会いへの期待があることは市民性にも合っており、発展させていくために空間や仕組みとしてどのようにつくっていくかを考えてみてほしい。
- 熊本のまちは、個性のある場所（細胞）がたくさんあり、満ちているイメージ。滲み出しや偶然の出会いを生むような大きな交差点や小さな筋(大小のノード)がたくさん存在し、様々なコンテンツにより、全体に細胞が満ちてエントロピーが増して人々が回遊していくようなモデルのまちではないかと思っている。そのようなことを想定して考えてみるのも良いのではないか。

追加回での
意見概要

【まちの個性・魅力・コンテンツ】

- ・熊本城・坪井川は貴重な資源であり、これを活かしたオープンスペースをつくっていききたい。

【投資すべきゾーン・魅力的なゾーン】

- ・新区役所周辺は、交流・共創を担うエリアとして建て替え・開発を誘導してはどうか。熊本城への景観の視点場確保など、新しい価値をつくっていくことも重要。（「区役所」の名称に引っ張られず、新しいエリア名をつけることも検討しては）
- ・現庁舎跡地周辺や新区役所周辺のつなぎ方は、立体・セットバック・通り抜けなど、複数のつなぎ方の言語があると良い。

【防災、環境】

- ・雨・内水氾濫への対応、グリーンインフラなど環境やレジリエンスの視点も重要。

【ロードマップ】

- ・15年後を見据えた、5年、10年スパンのアクションを進めるためのロードマップが必要。

3. グループワーク:

課題解決や将来像実現のための
取組アイデアの検討

課題解決や将来像実現のための取組アイデアの検討

①これまでの議論の振り返り(10分)

②各チームのテーマに基づいた取組アイデアの検討(80分)

- ✓誰を対象にした取組か？(ターゲット)
- ✓どこで行う取組か？(具体の施設、ストリート、エリア、ルート等)
- ✓ハード(機能、アメニティ等)とソフト(仕組み;誘導方策、体制等)の両面から取組アイデアを考える

③検討結果の振り返り(5分)

メモ

次回日程

令和8年7月5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

- チーム1 まちに人を呼び込むためのアイデア、まちが連鎖的にきれいになっていくアイデアを考える
- チーム2 熊本を元気にするコンテンツを考える
- チーム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
- チーム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
- チーム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

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 将来像・利用シーンの検討

令和8年2月22日

ビジョンゲームを通して、将来のまちのを設定

追加会 まち歩き+チームを横断した意見交換

令和8年4月12日

第5回 課題解決や将来像実現のための取組アイデアの検討

令和8年5月17日

第6回 検討成果の確認と各チームからの発表・意見交換

令和8年7月5日

現況・課題の共有

まちづくりの方針と取組アイデア