

3.1 かわまちルートデザインのワーク①（意見交換）

まち歩きの気づきの共有・まとめ

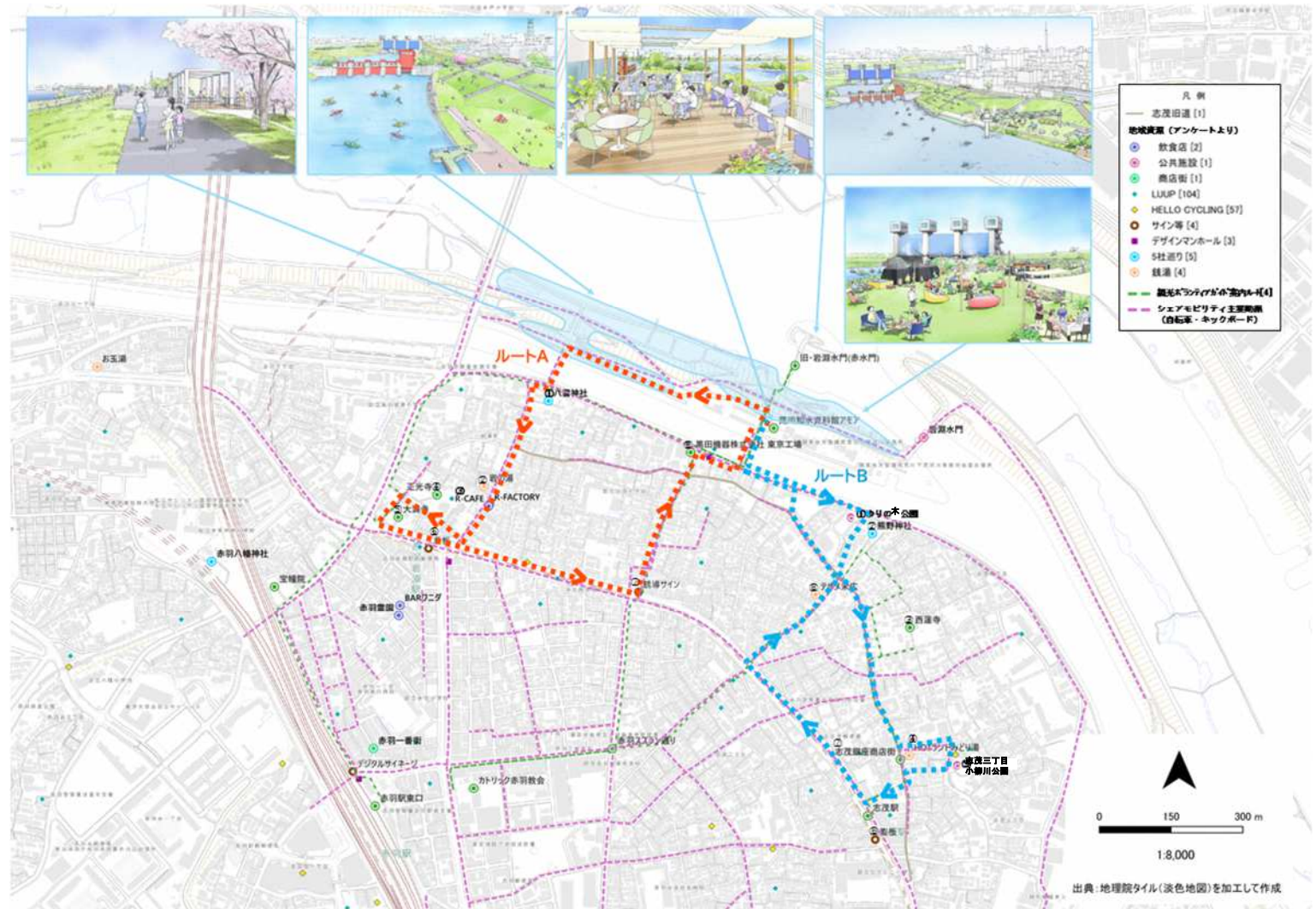
班ごとに、各ルートの気づきを整理し、まとめました。

落とし込みを行う
気づき①

興味を持った
資源・空間

落とし込みを行う
気づき②

不足している情報と
周知方法のアイデア

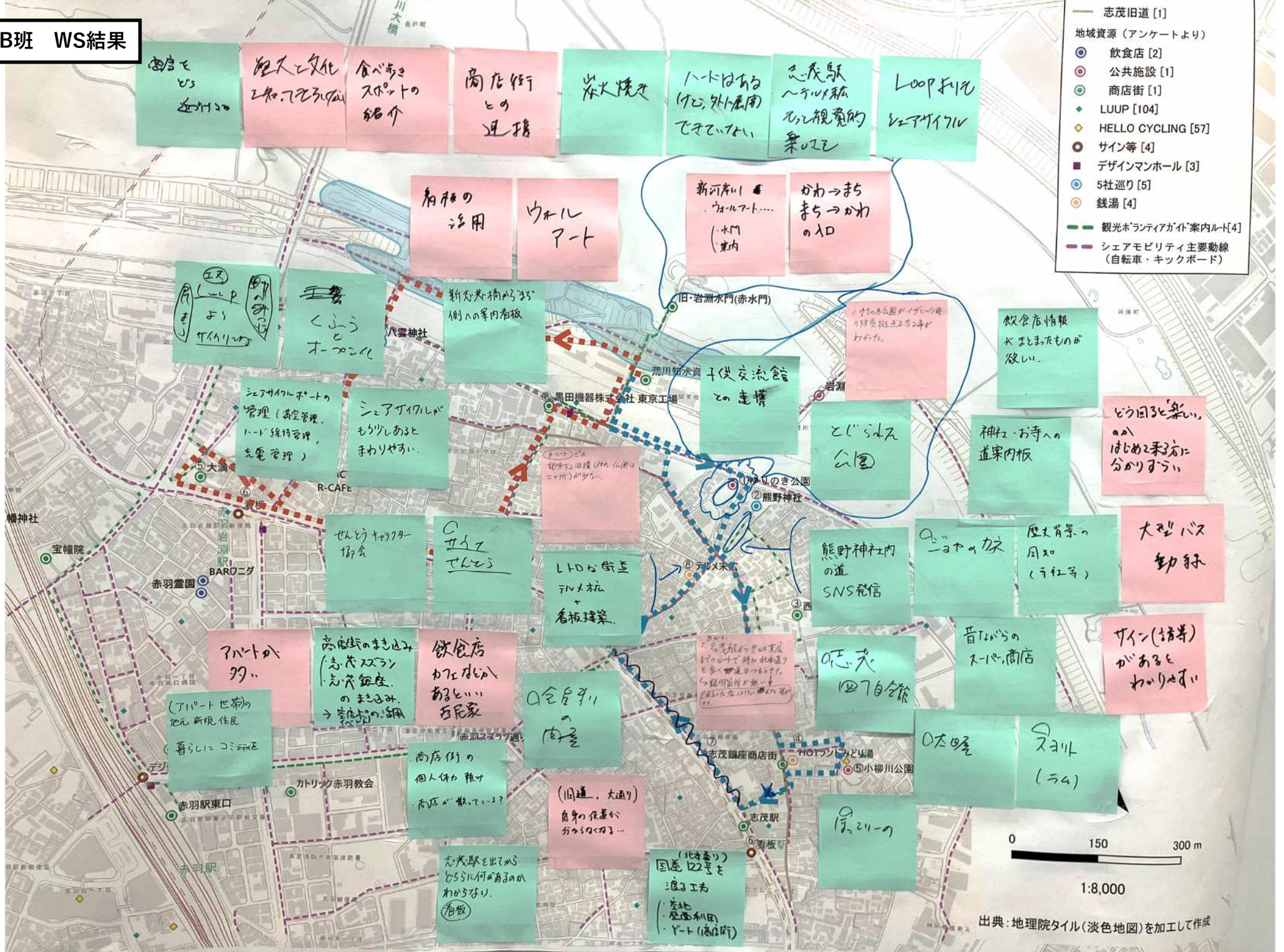


A班 WS結果

- 飲食店 [2]
- 公共施設 [1]
- 商店街 [1]
- LUUP [104]
- ◆ HELLO CYCLING [57]
- サイン等 [4]
- デザインマンホール [3]
- 5社巡回 [5]
- 銭湯
- 観光ボランティア作業内ルート [4]
- エアモビリティ主要動線
(自転車、キックボード)



B班 WS結果

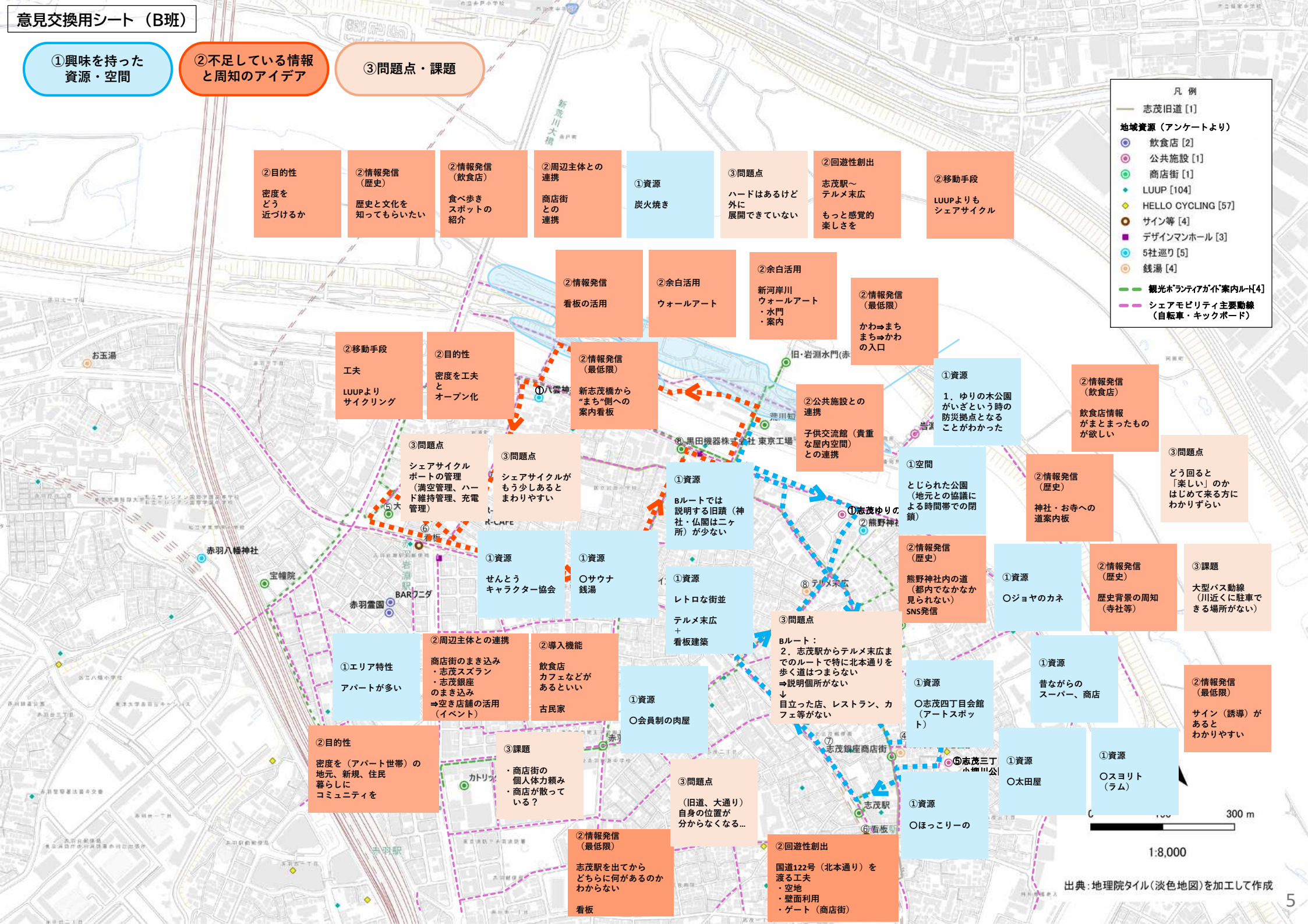


意見交換用シート (B班)

①興味を持った
資源・空間

②不足している情報
と周知のアイデア

③問題点・課題



凡 例

— 志茂旧道 [1]

地域資源 (アンケートより)

- 飲食店 [2]
- 公共施設 [1]
- 商店街 [1]
- LUUP [104]
- HELLO CYCLING [57]
- サイン等 [4]
- デザインマンホール [3]
- 5社巡り [5]
- 銭湯 [4]

— 観光ボランティアガイド案内ルート [4]

— シェアモビリティ主要動線 (自転車・キックボード)

②目的性
密度を
どう
近づけるか

②情報発信
(歴史)
歴史と文化を
知ってもらいたい

②情報発信
(飲食店)
食べ歩き
スポットの
紹介

②周辺主体との
連携
商店街と
の
連携

①資源
炭火焼き

③問題点
ハードはあるけど
外に
展開できていない

②回遊性創出
志茂駅～
テルメ末広
もっと感覚的
楽しさを

②移動手段
LUUPよりも
シェアサイクル

②情報発信
看板の活用

②余白活用
ウォールアート

②余白活用
新河岸川
ウォールアート
・水門
・案内

②情報発信
(最低限)
かわ⇒まち
まち⇒かわ
の入口

②移動手段
工夫
LUUPより
サイクリング

②目的性
密度を工夫と
オープン化

②情報発信
(最低限)
新志茂橋から
“まち”側への
案内看板

②情報発信
(最低限)
新河岸川
ウォールアート
・水門
・案内

②公共施設との
連携
子供交流館 (貴重
な屋内空間)
との連携

①資源
1. ゆりの木公園
がいざという時の
防災拠点となる
ことがわかった

②情報発信
(飲食店)
飲食店情報
がまとまったもの
が欲しい

③問題点
どう回ると
「楽しい」のか
はじめて来る方に
わかりづらい

③問題点
シェアサイクル
ポートの管理
(満空管理、ハー
ド維持管理、充電
管理)

③問題点
シェアサイクルが
もう少しあると
まわりやすい

①資源
せんとう
キャラクター協会

①資源
〇サウナ
銭湯

①資源
ブルートでは
説明する旧蹟 (神
社・仏閣はニヶ
所) が少ない

①空間
とじられた公園
(地元との協議に
よる時間帯での閉
鎖)

②情報発信
(歴史)
神社・お寺への
道案内板

③課題
大型バス動線
(川近くに駐車で
きる場所がない)

①エリア特性
アパートが多い

②周辺主体との連携
商店街のまき込み
・志茂スズラン
・志茂銀座
のまき込み
⇒空き店舗の活用
(イベント)

②導入機能
飲食店
カフェなどが
あるといい
古民家

①資源
レトロな街並
テルメ末広
+
看板建築

③問題点
ブルート：
2. 志茂駅からテルメ末広ま
でのルートで特に北本通りを
歩く道はつまらない
⇒説明箇所がない
↓
目立った店、レストラン、カ
フェ等がない

②情報発信
(歴史)
熊野神社内の道
(都内でなかなか
見られない)
SNS発信

①資源
〇ジョヤのカネ

②情報発信
(歴史)
歴史背景の周知
(寺社等)

③課題
大型バス動線
(川近くに駐車で
きる場所がない)

②目的性
密度を (アパート世帯) の
地元、新規、住民
暮らしに
コミュニティを

③課題
・商店街の
個人体力頼み
・商店が散って
いる?

①資源
〇会員制の肉屋

③問題点
(旧道、大通り)
自身の位置が
分からなくなる...

②回遊性創出
国道122号 (北本通り) を
渡る工夫
・空地
・壁面利用
・ゲート (商店街)

①資源
〇志茂四丁目会館
(アートのスポット)

①資源
昔ながらの
スーパー、商店

②情報発信
(最低限)
サイン (誘導) が
あると
わかりやすい

①資源
〇太田屋

①資源
〇スヨリト
(ラム)

①資源
〇太田屋

①資源
〇スヨリト
(ラム)

①資源
〇ほっこりーの

①資源
〇志茂四丁目会館
(アートのスポット)

①資源
〇太田屋

①資源
〇スヨリト
(ラム)

①資源
〇太田屋

①資源
〇スヨリト
(ラム)

興味を持った資源・空間

河川敷

- ・桜並木 ・八重桜の並木道
- ・中之島 大イチョウ

河川インフラ

- ・赤水門 ライトアップ
- ・新志茂橋

歴史ある建物・レトロ

- ・各時代の建物 ・岩の湯
- ・黒田機器

宿場町の街路

- ・迷路のような道 ・旧町名

神社・仏閣

- ・大満寺 ・正光寺
- ・八雲神社

地下水

- ・銭湯 ・造り酒屋

川とのつながり

- ・渡し舟 ・カッパの伝承

体験型サービス

- ・陶芸、書道、凧作り

分類の凡例

エリアの
魅力発信・PR

かわとまちの
回遊性

※各アイデアは意見の数に応じ、円の
大きさを視覚的に表現しています

不足している情報と周知のアイデア

SNSの活用

ゆっくり歩く楽しさ
まちなか施設に立ち寄りながら
楽しめるシーンの発信

車でも行きたい

平日の
駐車場利用

シェアサイクル
ステーションの設置

amoa前・土手上・駅周辺等

地域の歴史と
紐づけた回遊手段
(カッパ)

デジタル
サイネージ
の活用

未利用地等の活用

(まちなかの未利用地や空き家、
護岸壁面等)

自転車による
回遊性ができる
とよい

利用できる
公共空間が少ない

案内板やラック
の活用
(駅前や改札外)

既存施設を
有効利用

掲示板設置

団体活動・イベント
等の紹介 (かわ側)

サイン・看板

かわやメインルートの
案内・誘導

デザインマンホール
の活用
(主要動線の誘導)

赤羽イノベーション
サイトの有効利用

興味を持った資源・空間

飲食店

- ・炭火焼き ・肉専門店
- ・会員制の肉店

神社・仏閣

- ・除夜の鐘（西蓮寺）
- ・距離のある参道（熊野神社）

アート

- ・志茂四丁目会館（地元漫画家によるシャッターアート）

レトロ

- ・昔ながらの商店や精肉店
- ・銭湯や銭湯キャラクター協会
- ・テルメ末広（看板・建築）

子育て支援施設

- ・ほっこり～の志茂店

防災（いっとき時集合場所）

- ・志茂ゆりのき公園

土地利用

- ・アパート（集合住宅）が多い

分類の凡例

エリアの
魅力発信・PR

かわとまちの
回遊性

※各アイデアは意見の数に応じ、円の
大きさを視覚的に表現しています

不足している情報と周知のアイデア

未利用地等の活用

（まちなかの未利用地や
空き家、護岸壁面等）

SNSの活用
食べ歩きスポットの
紹介

どう回ると
「楽しい」のか、
はじめて来る方
にわかりづらい

大型バスの動線
（川近くに駐車で
きる場所がない）

志茂子ども交流館
との連携
（貴重な屋内空間）

シェアサイクル
（ステーションの設置）

シェアサイクルが
もう少しあるとまわりやすい

サイン・看板

目的地までの案内・誘導
寺社や飲食店等の紹介
食べ歩きスポットの紹介

ハードはあるけど
地域外に展開（発信）できていない

商店街との連携

商店街の個人
体力頼みになっている

カフェなどの飲食店
が増えるといい

（旧道、大通り）
自身の位置が
分からなくなる…

志茂駅からテルメ末広までの
ルートで、特に北本通りを
歩く道はつまらない
（説明箇所やランドマークとなる
店等がない）