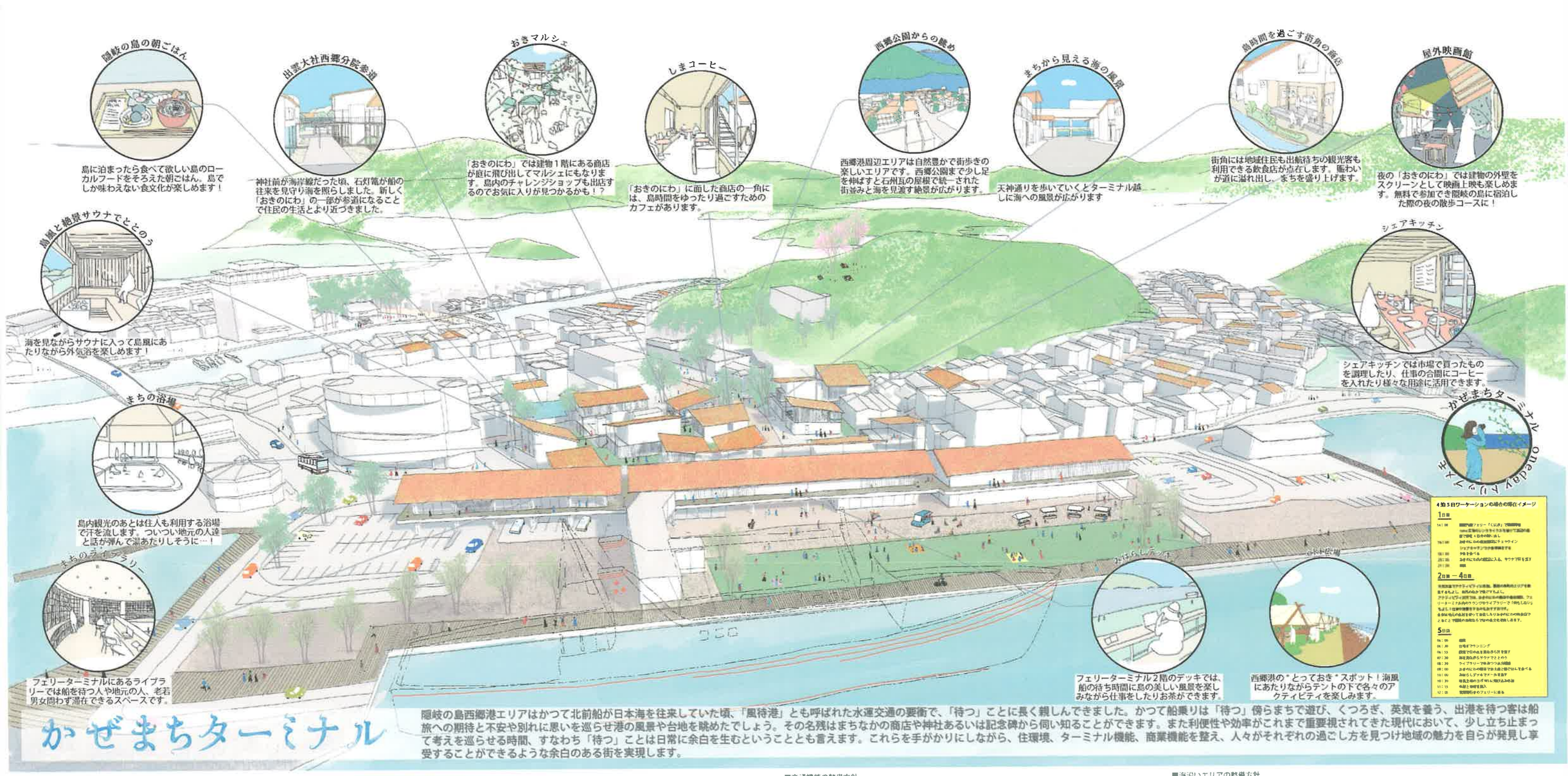
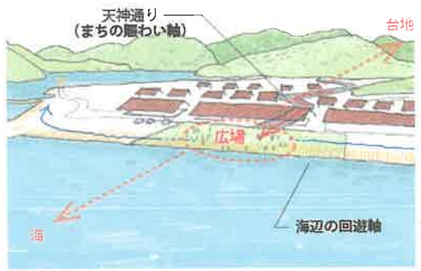


かぜまちターミナル

隠岐の島西郷港エリアはかつて北前船が日本海を往来していた頃、「風待港」とも呼ばれた水運交通の要衝で、「待つ」ことに長く親しんできました。かつて船乗りは「待つ」傍らまちで遊び、くつろぎ、英気を養う、出港を待つ客は船旅への期待と不安や別れに思いを巡らせ港の風景や台地を眺めたでしょう。その名残はまちなかの商店や神社あるいは記念碑から伺い知ることができます。また利便性や効率がこれまで重要視されてきた現代において、少し立ち止まって考えを巡らせる時間、すなわち「待つ」ことは日常に余白を生むということとも言えます。これらを手がかりにしながら、住環境、ターミナル機能、商業機能を整え、人々がそれぞれの過ごし方を見つけ地域の魅力を自らが発見し享受することができるような余白のある街を実現します。

■デザインコンセプト

「待つ」ことを受け止める３つの足し算によって既存の環境を活かしながら、まちと人と海がつながる「かぜまちターミナル」を実現します。



1 海＋広場＋台地

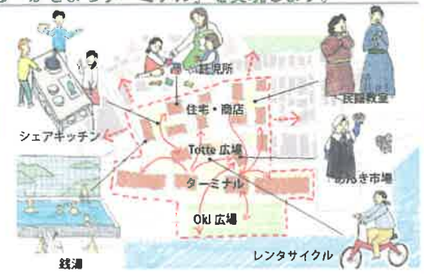
海から台地までを繋ぎ、まちの賑わいを海辺に引き込む Totte+Oki 広場

天神通りの軸線を海際まで引き込み、まちから海まで続くにぎわいの風景を作る**２つの広場をターミナルのまち側、海側の両側に作ります**。また、広場を起点として**海沿いを遊歩道化することで海辺の回遊性を高めます**。海から続く石州瓦の連続した風景が海、まち、台地を繋ぐ西郷港の新しい顔となります。

2 ジオゲートウェイ＋ターミナル＋ライブラリー

新機能の受け皿とまちに隙間を作るターミナル改修＋増築計画

ジオゲートウェイ、既存ターミナルの軸を海に沿って延長するように **ANNEX ターミナルを増築します**。**ターミナルの１階を半屋外化**して、まちから海に直接アクセスできる動線を確保します。増築によって生まれた空間には**ライブラリーやカフェ等の機能を加え、隠岐ジオゲートウェイと連動させる**とともに、誰もが自由に利用できる文化・情報・交流の拠点として整備します。



3 住宅・商店＋ターミナル機能

エリア全体がターミナルとなる市街地整備

既存のターミナル機能の一部を町中にも展開し、エリア全体がターミナル空間として一体感をもった広がりのある計画とします。街路や既存建物を整備していくことで、ターミナルへの人の流れを生み出し、町中で「待つ」ことを楽しめる市街地を形成します。

■交通機能の整備方針

交通空間の整理とウォーカブルなまちづくりの考え方

汽船場通りを瀬通りに付替え、天神通りを歩行者優先道路とする道路整備計画

汽船場通りを瀬通りに付け替えることでターミナル前に「Totte 広場」を設け、分断されていたターミナルからまちをつなぐ人の流れを生み出します。**自然と会話が生まれるような幅のフットパス、お互いの表情がわかる距離感で店舗の開口部を配置**するなど、土木／建築の境界や敷地境界を意識せずに**「居場所をつくる」全体計画**としてデザインすることでウォーカブルなまちづくりを推進します。

ターミナルの南北に交通機能を分散配置 海沿いを歩行者空間として開放

交通機能をターミナル南北に集約することで錯綜していた交通動線を明確にするとともに、ターミナルと海沿いを分断している道路の利用を**緊急時等に限定**することにより海沿いを歩行者空間とします。また、建物内外、公共、民間の区分によらない、**共通のサイン計画や案内カウンターの設置**を併せて行うことで初めて島を訪れた人にも分かりやすい動線計画とします。

■海沿いエリアの整備方針

海・まち・台地をつなぐ Totte Oki 広場のある街並み

まちから海へ直接アクセスできる「Oki 広場」がまちの「ハレの場」となります。

フェリーターミナルを改修し１階を半屋外化することでまちから直接海へアクセスできる計画とします。海沿いには**「Oki 広場」**を設け、まち側の**「Totte 広場」**と合わせ、日常の憩いの場となるとともに、天神通りと連動してしげさ踊りや港まつりなどの**イベントも開催可能なまちのハレの場**としてこれまでにない新しい人の流れや賑わいを生み出します。

地場材を積極的に活用した街並みが作り出す海・まち・台地をつなぐ新しい西郷港の風景

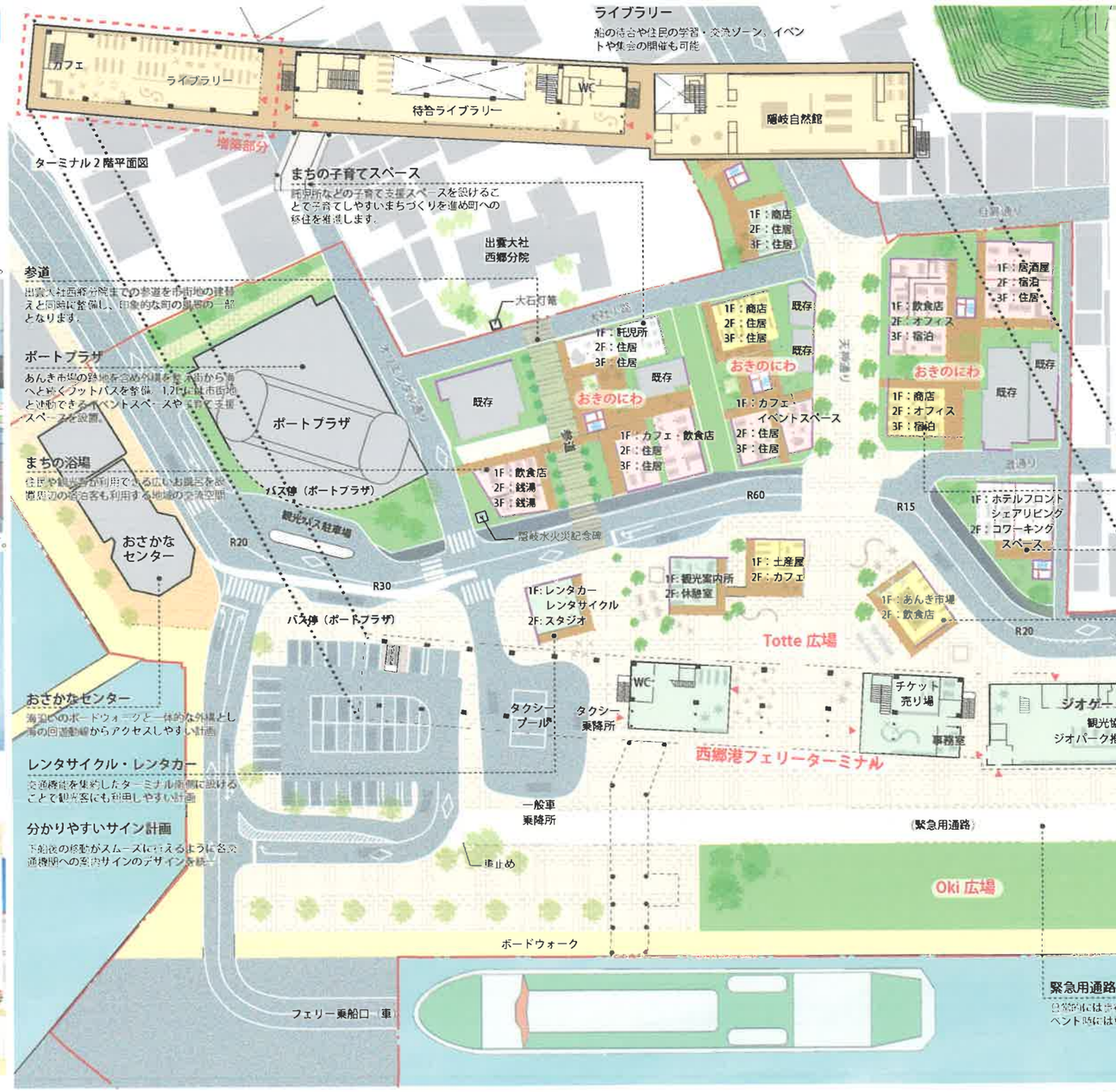
整備を行うフェリーターミナルと市街地の建物の**屋根には石州瓦をのせ、地場材の木ルーバーを壁面に使用し**、既存のジオゲートウェイと一体となり統一された印象的な景観をつくります。フェリーから見る海からOki 広場の緑、石州瓦の街並み、そして大城山の緑へと連続する景色が西郷港を訪れる人を迎える**新しい隠岐の島の風景**となります。

まちから海とフェリーが見えることで、島の玄関口としての雰囲気を感じ取れる計画とします。

Totte 広場を設け、ターミナルとまちを一体的に整備することでまちへの人流れを生み出します。

街区ごとに特徴を持った「おきのにわ」がまちに賑わいと交流を生み出します。

ライブラリーは船を待つ人だけでなく学生などが自由に利用できる地域拠点となります。



■西郷港周辺エリアの整備手法

交通機能やターミナルの運用を止めることなくまちを更新していく手順

PHASE 1

- スカイデッキの撤去
- ターミナルの南北に新ロータリーと駐車場を整備

PHASE 2

- 既存ロータリーを廃止
- 海辺にのOki広場を整備
- ターミナル前の住居の移転

PHASE 3

- 産通りを拡幅し、汽船通りと付け替え
- ターミナル前にTotte広場を整備

PHASE 4

- ターミナルを増築
- 天神通りを改修
- 住居の建て替え・リノベ

PHASE 5

- 増築棟とTotte広場にターミナルの機能を移転
- 既存ターミナルを改修

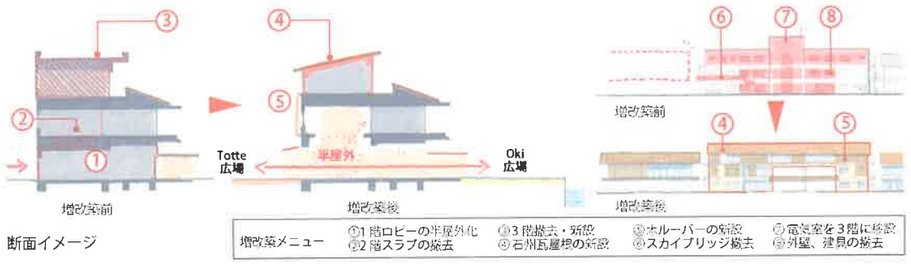
PHASE6

- 住民の要望に合わせた改修・建て替え
- まちの再生が周辺地域へと波及

凡例 ：工事エリア ：工事建物 ：建替え建物 ：リノベーション建物

■フェリーターミナルの整備方針

島を訪れる人を迎え入れる島の「顔」となるターミナルの考え方



断面イメージ

ターミナル機能を維持しながら更新する増改築 西郷港の顔となる海とまちをつなげる門型の構成

島を訪れる人には広場を含めたターミナルの佇まいが最初に目にする隠岐の島の姿になります。**単純で分かりやすく、かつここにしかないデザイン**として統合する必要があります。現在のジオゲートウェイ、ターミナルは調整を重ねた痕跡が数多く見受けられることから、さらに一歩進め**増改築**を行い、海からは町が、まちからは海が見える**門型の構成**となるよう全体のデザインを整理します。

人々が集う新たな拠点となる待合機能やイベント利用にも対応できる「まちのライブラリー」

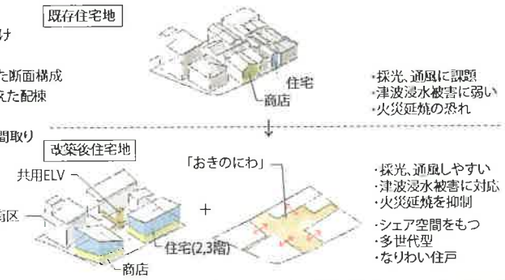
増築棟には待ち合い機能を兼ねた「まちのライブラリー」を隠岐自然館と連結する2階に設けることでフェリー利用者だけでなく地域住民も日常的に使うことができる隠岐の文化・情報・交流の拠点として整備します。日常的には図書スペースとして利用でき、繁忙期には待合を主とした機能に切替可能で、講演会やコンサート等のイベント利用もできる柔軟な運用が可能なスペースとします。

■エリア全体を待ち合いスペースとする市街地の整備方針

ミクストユースにより住人が出会うプラン、公共空間の考え方

○建替えガイドライン

- 建替え・リノベの使い分け
- なりわい住居
- 津波浸水被害に配慮した断面構成
- 街区を維持する隅を抑えた配棟
- 事業単位を最小化
- 「おきのにわ」に開いた間取り
- 環境性能の向上
- インフラの共有



住戸プラン例(100㎡)

リノベーションと建替えの両面からの整備を可能にする最小単位の事業計画

空き家や空地などを活用し、住民の要望に応じながら建替えやリノベーションによる街の魅力向上を目指します。まちの中で蓄積されてきた道を維持するため街区の外形を維持しながらの整備を進める方針とし、小さな単位の建替えスキームを提案します。

住民だけでなく新規事業者にも対応可能な1階に商業を配置する「なりわい型住宅」

空洞化が進んだ街並みに賑わいを取り戻すためのプランは持続可能な経済モデルと居住性の両面から環境を構築する必要があります。小さい単位でなりわい型住宅の形式を街並みに織り込む建替えを促進することにより、あきないと日常の暮らしが重ね合わされた賑やかな街並みを広げていきます。

まちに暮らす人々と島民や観光客との交流の場となる「おきのにわ」

住宅の建替えにより生まれるオープンスペース「おきのにわ」には隣接する商店やカフェ等の賑わいが滲み出し、街の交流の場となります。カフェや商店、託児所やイベントスペースなど庭を囲う機能の組合せにより性質の異なる多種多様な公共空間を町中に生み出します。

■運営についての提案

一貫してプロジェクトを推進するエリアマネジメントの考え方

まちづくり会社の想定される役割

1. 地域への愛着と文化を創造するなりわいサポート
2. コミュニティマネジメント
3. 地域内の経済循環を促す財政計画
4. ターミナルエリアのブランディング
5. 移住者に向けた情報提供
6. なりわい仕事のコーディネート、マッチング
7. 日常の維持管理業務
8. 再開発にかかる個別ヒアリングとまちなみガイドラインの説明
9. 「おきのにわ」使い方トライアル&実験

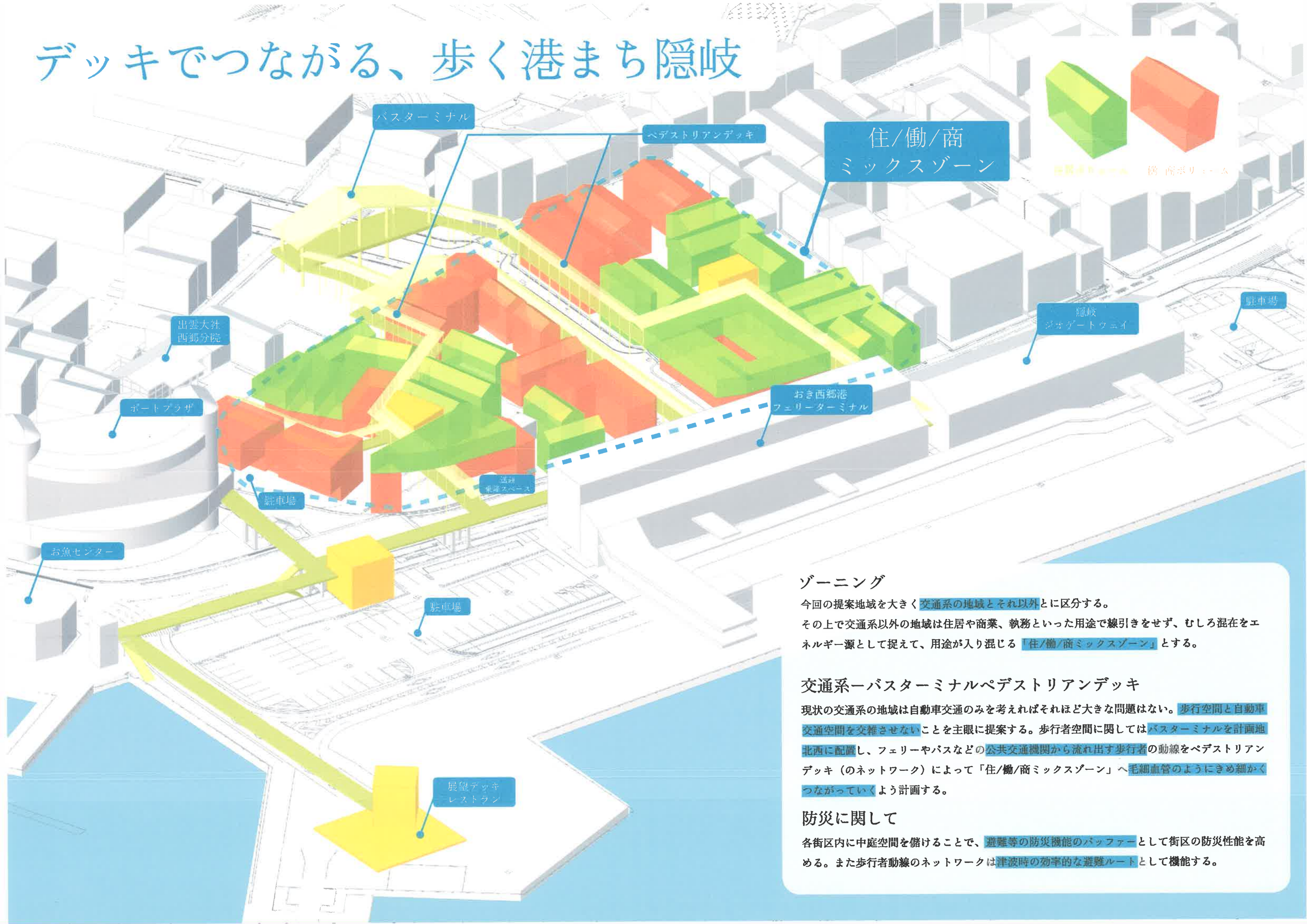
まちづくり会社の設立と持続的な運営・財政の構築案

まちづくりプランを実現するためには、一貫してプロジェクトに関わる主体が必要です。財源を確保し、持続性のある組織形態としてまちづくり会社の設立を提案します。詳細な事業スキームは計画とともに組成しますが、不動産収入や居住者、事業者からの管理費により運営を行います。

ライブラリーカフェの設置による拠点整備

隠岐の島環境には設計事務所の分室としてライブラリーカフェを開設し、プロジェクト運営をサポートする拠点とします。常駐スタッフはエリアマネージャーとしても振る舞うことで、まちづくり会社や関係各所と綿密な連携を図ります。

デッキでつながる、歩く港まち隠岐



ゾーニング

今回の提案地域を大きく交通系の地域とそれ以外とに区分する。
その上で交通系以外の地域は住居や商業、執務といった用途で線引きをせず、むしろ混在をエネルギー源として捉えて、用途が入り混じる「住/働/商ミックスゾーン」とする。

交通系ーバスターミナルペデストリアンデッキ

現状の交通系の地域は自動車交通のみを考えればそれほど大きな問題はない。歩行空間と自動車交通空間を交錯させないことを主眼に提案する。歩行者空間に関してはバスターミナルを計画地北西に配置し、フェリーやバスなどの公共交通機関から流れ出す歩行者の動線をペデストリアンデッキ（のネットワーク）によって「住/働/商ミックスゾーン」へ毛細血管のようにきめ細かくつながっていくよう計画する。

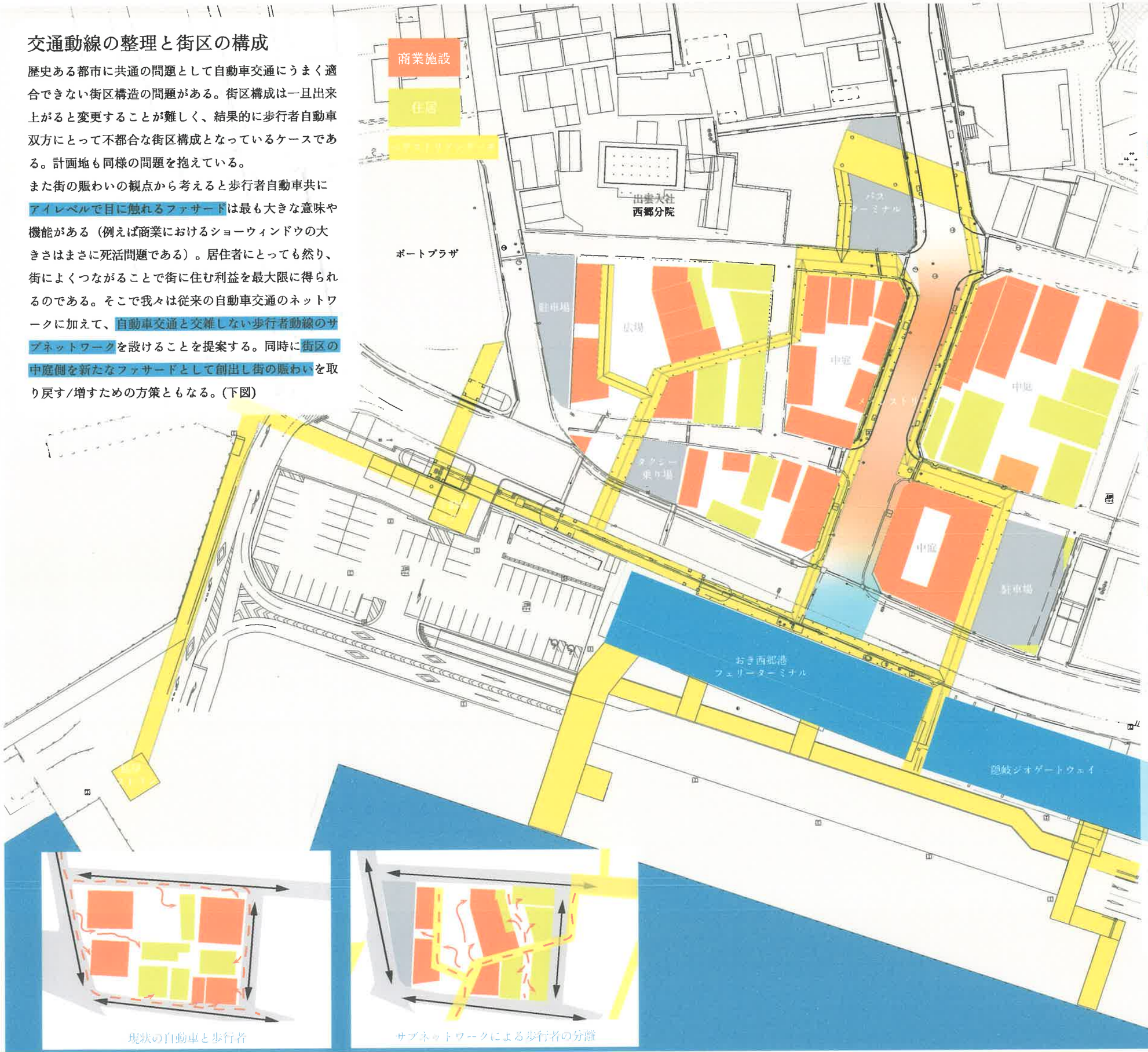
防災に関して

各街区内に中庭空間を儲けることで、避難等の防災機能のバッファーとして街区の防災性能を高める。また歩行者動線のネットワークは津波時の効率的な避難ルートとして機能する。

交通動線の整理と街区の構成

歴史ある都市に共通の問題として自動車交通にうまく適合できない街区構造の問題がある。街区構成は一旦出来上がると変更することが難しく、結果的に歩行者自動車双方にとって不都合な街区構成となっているケースである。計画地も同様の問題を抱えている。

また街の賑わいの観点から考えると歩行者自動車共にアイレベルで目に触れるファサードは最も大きな意味や機能がある（例えば商業におけるショーウィンドウの大きさはまさに死活問題である）。居住者にとっても然り、街によくつながることで街に住む利益を最大限に得られるのである。そこで我々は従来の自動車交通のネットワークに加えて、自動車交通と交錯しない歩行者動線のサブネットワークを設けることを提案する。同時に街区の中庭側を新たなファサードとして創出し街の賑わいを取り戻す/増すための方策ともなる。(下図)



「住/働/商ミックスゾーン」のデザインについては、18世紀にその骨格が出来上がったと考えられる隠岐の島西郷地区の空間構成を読み解くところから始める。まず明らかなのは、道路からの「引き」がなく密集して立つ、都市型の空間構成であることである。次に京都や金沢などに代表される歴史的な都市の街区構成との比較で考えるとグリッド等の人工的な形態の導入によってつられたものというよりは、水、特に河川のような線形の水や陸地の起伏といった地理的条件から半ば自然発生的に形成された街区構成であることがわかる。加えて建築物のタイポロジー分類をみてみると、まず屋根型は切妻が主であり、道路側に軒を見せる「平入」と妻側を見せる「妻入」は混在している。その比率は概ね７：３程度。興味深いのは住居でも道路に面している場合（先述の都市型）が多いものの、その場合でも京町家などで一般的にみられるように道路から直接入るパターンだけではなく、路地状の空間を設けて一旦道路から引き込みそこに入り口を設けるパターンが見られることである。つまり厳密に言えば「平入り」や「妻入り」やではなく、「平見せ/妻入り」、「妻見せ/平入り」とでもいうべきパターンが存在しており、都市景観に特色を与える要素の一つとなっている。

そこで「住/働/商ゾーン」ではこの「街の文法」を受け継いで用いることとする。

つまり、

①(新しく導入する歩行者動線を含めた)道からはセットバックせずに建築物を配置する。

②屋根型は切り妻を基本として、軒側を見せる建物と妻側を見せる建物とを混在させる。

③店舗やオフィスは道に面して設け、道から直接出入りする。

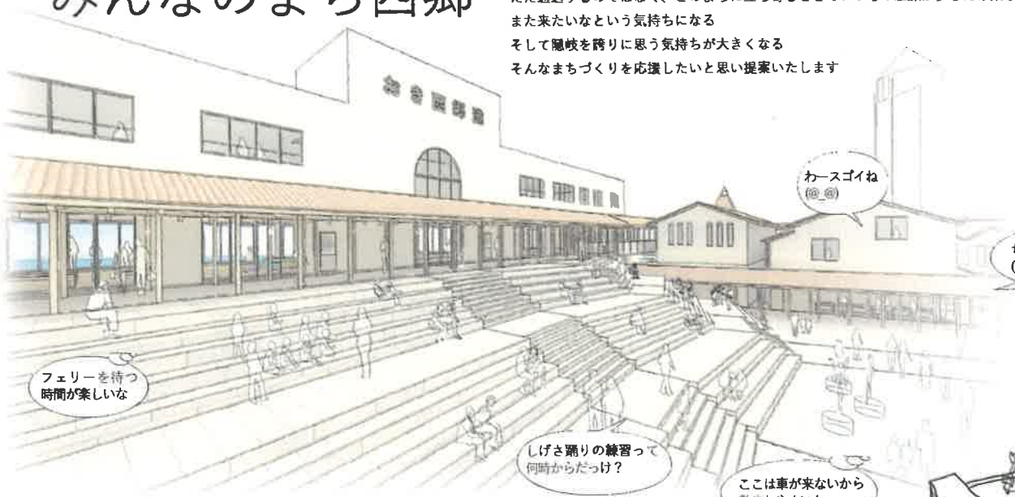
④住居も道に面して配置する。ただし出入り口の取り方に、道から直接出入りする以外に、(一旦バッファーとなる空間を設けてそこに住居用の出入り口を配置する等の)バリエーションを設ける。

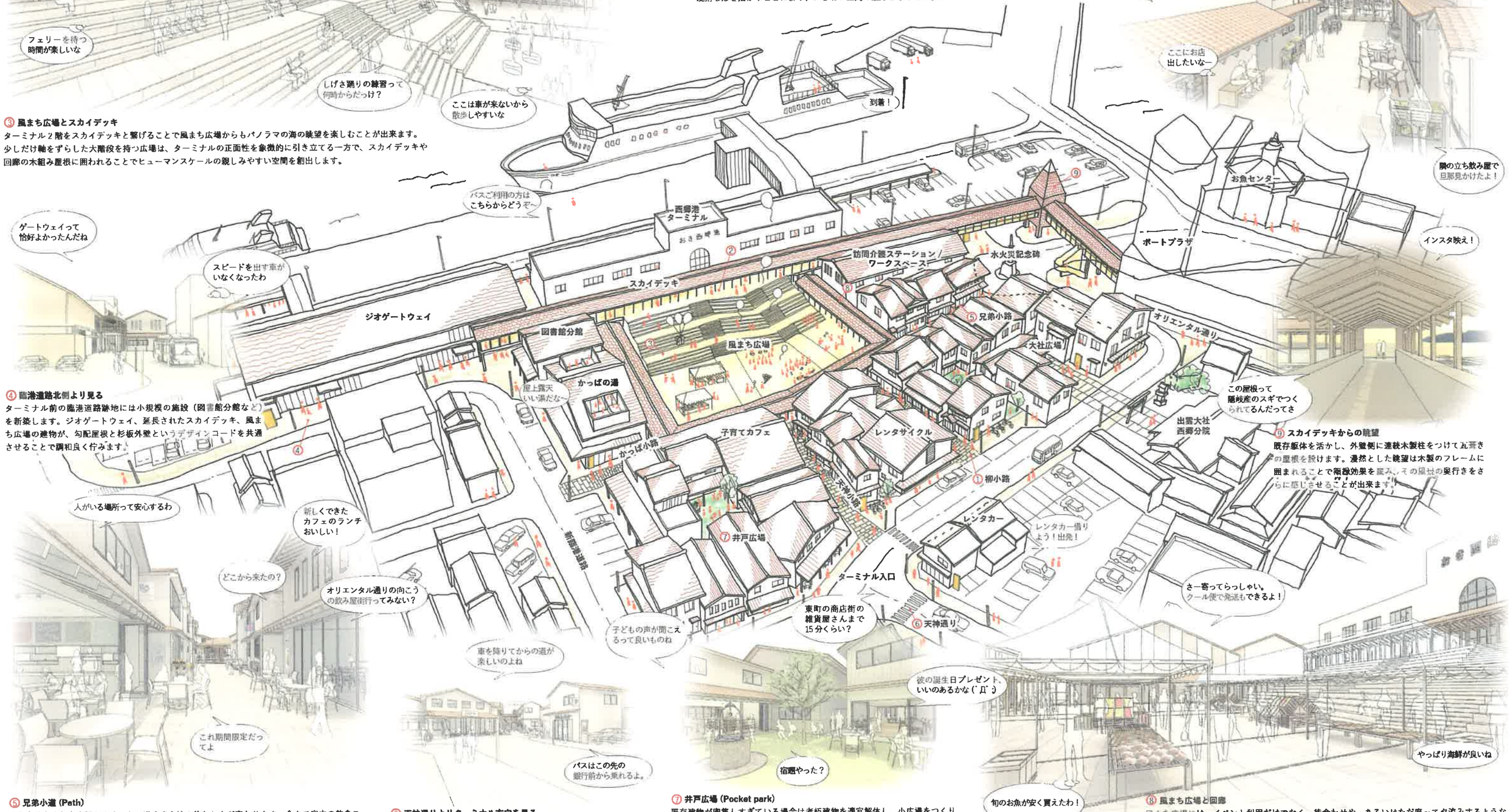
ことを基本的なルールとする。

ただし住居の引き込みのための空間は伝統的な引き込み路地だけではなく、２階部分にある住居に１階部分から引き込むパターンや、店舗付き住戸の店舗部分から住居部分へ入っていくパターンなど幾つかのバリエーションを作って街並みに多様性を与える。

みんなのまち西郷

隠岐の島町の人々、観光客、島前の人々、みんなの為のまちになることを目指します
ただ通過するのではなく、このまちに立ち寄ることでいつもの船旅が少しだけ楽しみになる
また来たいなという気持ちになる
そして隠岐を誇りに思う気持ちが大きくなる
そんなまちづくりを応援したいと思い提案いたします





① 柳小路 (Path)
既存建物を出来るだけ活かし、耐震補強を施しながら店舗併用住宅へと用途変更を行います。商業と暮らしが混在することで「持続するにぎわい空間」をつくります。ターミナル正面へと延びる小道は、既存の基準法上の４ｍ道路ではありますが、歩行者空間として舗装を再整備することで店舗が道に滲出し、公共空間を住民が自由に使うことで下町的賑わいが生まれます。既存建物の共通する特徴は、勾配屋根と下屋または庇があることです。これをデザインコードとして戯画化することで、新築建物とも調和の取れた街並みを形成します。

② スカイデッキより街を見る
フェリーを降りてターミナル２階を街側に通り抜けると眼下に風まち広場 (Place) が広がります。風まち広場には大階段がありその周りを回廊 (Portico) が取り囲み、その奥の小道 (Path) から既存建物を活かした路地状の賑わい空間に繋がります。既存の道路区割りから産まれた不規則な形を活かすことにより、にぎわい空間の造形となっています

③ 風まち広場とスカイデッキ
ターミナル２階をスカイデッキと繋げることで風まち広場からもパノラマの海の眺望を楽しむことが出来ます。少しだけ軸をずらした大階段を持つ広場は、ターミナルの正面性を象徴的に引き立てる一方で、スカイデッキや回廊の木組み屋根に囲われることでヒューマンスケールの親しみやすい空間を創出します。

④ 臨港道路北側より見る
ターミナル前の臨港道路跡地には小規模の施設（図書館分館など）を新築します。ジオゲートウェイ、延長されたスカイデッキ、風まち広場の建物が、勾配屋根と杉板外壁というデザインコードを共通させることで調和良く佇みます。

⑤ 兄弟小道 (Path)
まち全体を歩行者空間とすることで道や空き地の使われ方が変わります。今まで室内の飲食スペースだけだった飲食店にテラス席ができるといったように、軒先や裏庭の使われ方が多様化し近隣との関りが増え、それがにぎわいに繋がります。

⑥ 天神通りよりターミナル方向を見る
ターミナル前を歩行者空間とする為、自家用車及びレンタカーはこのターミナル入口交差点の駐車場に止めます。

⑦ 井戸広場 (Pocket park)
既存建物が密集しすぎている場合は老朽建物を適宜解体し、小広場をつくり出します。ポケットのように空いた場所は、周りの建物に日照や採風を促すだけでなく、店舗の裏庭などの憩いの場としても機能します。

⑧ 風まち広場と回廊
風まち広場には、イベント利用だけでなく、待合わせや、あるいはただ座って夕涼みするような、まちのリビングとしての利用を期待します。

⑨ スカイデッキからの眺望
既存躯体を活かし、外壁側に連続木製柱をつけて瓦葺きの屋根を設けます。漫然とした眺望は木製のフレームに囲まれることで額縁効果を産み、その遠近の奥行きをさらに感じさせることが出来ます。

港（＝Port）、隠岐の島の潜在能力（＝Potencial）と誇り（＝Pride）。
P をキーワードに隠岐の島らしいまちなみをデザインします。

隠岐は神々の島。
西郷はその玄関口として神々から見守られている特別な場所です。
その特別な場所におけるデザインとは、その土地の潜在価値に気づき、その土地を誇りに思う気持ちを具現化することだと考えています。

隠岐の島のブランディング

人・モノ・自然・情報など係りを活発にし、円滑なコミュニケーションを創造することが大切だと思います。
そのためには建築や都市計画だけでなく、まち全体のブランディングが必要です。
「みんなのまち西郷」というコンセプトに沿ったものとして、個々のネーミングやロゴといったサイン計画だけでなく、エリア全体のブランディングを行い、それに見合ったテナントの誘致やイベント企画までのトータルプロデュースがあるとより良いと思います。

● For example

SP 西郷港
Saigo Port
SP →スペシャル
「毎日がスペシャル」な街

・西郷港に行ってみたいと思わせるスポットをつくる
・オープニングイベントでは島根県出身の竹内まりやさん のコンサートを企画する
など

交通

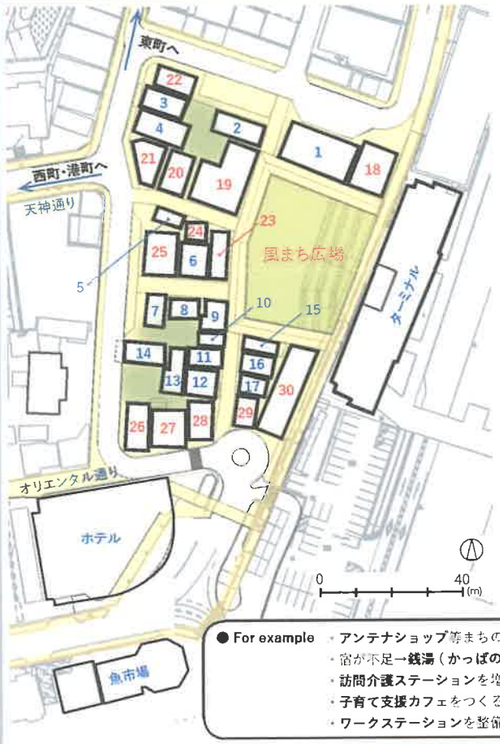
～人の居場所をつくる～
People's place

SP 人を惹きつける生き生きとした
パブリックスペースづくりを提案します

西郷港周辺地区は、臨港道路が海側と町側を分断してしまっています。人の居場所として適切な街路は、自動車ではなく人のアクティビティを中心とした設計であるべきです。
そこで臨港道路をターミナル前から迂回させ、自動車の入らない歩行者空間を形成します。
「歩きやすい」「歩きたくなる」ような街とするためには、公共交通の整備が重要です。バスは港側の道路を迂回利用することで円滑な運行が可能です。
また今まで利用率の低かった町営立体駐車場は、オリエンタル通りによって歩行者空間と結ばれることで有効利用を促進します。

商業と暮らし

～持続するにぎわい空間～
Power of 10+ / Point / Personal



	番号	種類	階数	既存 敷地	商業 床面積	暮らし 床面積
西町	1	飲食	2	474.8 ㎡	474.8 ㎡	
	2	飲食店+住宅	2	165.0 ㎡	47.5 ㎡	117.5 ㎡
	3	雑貨店+住宅	2	148.2 ㎡	44.1 ㎡	104.1 ㎡
	4	一般民宿+住宅	2	165.5 ㎡	47.9 ㎡	117.6 ㎡
	5	飲食店+住宅	2	64.5 ㎡	32.2 ㎡	32.2 ㎡
	6	飲食店	1	76.2 ㎡	76.2 ㎡	
	7	飲食店+住宅	2	105.0 ㎡	42.5 ㎡	62.5 ㎡
	8	飲食店+住宅	2	103.6 ㎡	41.8 ㎡	61.8 ㎡
	9	飲食店+住宅	2	136.4 ㎡	48.2 ㎡	88.2 ㎡
	10	飲食店+住宅	2	58.6 ㎡	29.3 ㎡	29.3 ㎡
	11	飲食店+住宅	2	109.3 ㎡	39.9 ㎡	69.9 ㎡
	12	飲食店+住宅	2	158.2 ㎡	48.1 ㎡	109.1 ㎡
	13	郵便局	1	61.6 ㎡		61.6 ㎡
	14	事務所	2	142.6 ㎡	142.6 ㎡	
	15	飲食店+住宅	2	116.8 ㎡	48.4 ㎡	68.4 ㎡
	16	飲食店+住宅	2	116.8 ㎡	48.4 ㎡	68.4 ㎡
	17	雑貨店+住宅	2	93.8 ㎡	46.9 ㎡	46.9 ㎡
		西町民家集合計		2576.8 ㎡	1329.0 ㎡	1247.8 ㎡
中町	18	民家跡地（空き家）	2	260.0 ㎡	260 ㎡	
	19	空き家（ポテトハウス）	2	495.6 ㎡	495.6 ㎡	
	20	飲食店+住宅	2	182.0 ㎡	46.0 ㎡	136.0 ㎡
	21	資材置き場+住宅	2	162.5 ㎡	75.5 ㎡	87.0 ㎡
	22	物販店+住宅	2	216.8 ㎡	72.0 ㎡	144.0 ㎡
	23	空き家	2	135.8 ㎡	135.8 ㎡	
	24	飲食店+住宅	2	66.0 ㎡	28.0 ㎡	38.0 ㎡
	25	カフェ+家の集積	2	218.4 ㎡	218.4 ㎡	
	26	飲食店+住宅	3	262.2 ㎡	47.4 ㎡	214.8 ㎡
	27	レンタル会議室+住宅	2	210.0 ㎡	50.0 ㎡	160.0 ㎡
	28	土産物屋+住宅	2	254.0 ㎡	47.0 ㎡	107.0 ㎡
	29	民家+住宅	2	102.0 ㎡	45.0 ㎡	57.0 ㎡
	30	空き家（ポテトハウス）	2	425.0 ㎡	425.0 ㎡	
		新規商業集合計		2988.8 ㎡	1895.1 ㎡	953.8 ㎡
		現状商業合計		6218.7 ㎡	3194.1 ㎡	2021.6 ㎡

Point
（訪れる目的、居場所、過ごし方）をつくる
↓
まち全体に**にぎわい**が広がる

● For example
- **アンテナショップ**等まちのポイントになる店を誘致
- 宿が不足→**銭湯（かっぱの湯）**をつくる→簡易宿所が増える
- **訪問介護ステーション**を増やす→都市部に住む人の移住を促進
- **子育て支援カフェ**をつくる→子育て世代の UI ターン促進
- **ワークステーション**を整備→観光客だけでなくビジネス層も訪れる

SP まち全体がにぎわい、再訪される観光地となります

風まち広場の周囲に広がるまちは、暮らしと商業が適度に混在する「持続するにぎわい空間」へと変化します。
ここで言う「持続するにぎわい空間」には、10 個以上の訪れる目的があり、10 個以上の居場所があり、10 種類以上の過ごし方があるべきだと考えています。
(Power of 10+)
単一用途ごとのゾーン分けをするのではなく、商業と暮らしが近接することで豊かなコミュニティを形成し、安心・安全のまちが育まれ、そのまちの人情がうまれます。まちの人情は、そこで暮らす人々だけでなく来訪者にとっても親しみやすいものになるはずです。
私たちは観光地に再訪するかどうかは、そのまちの人情に触れることが出来たかどうかによるところが大きいと感じているからです。

商業

SP 雇用創出やビジネス創出などの場として未来を感じるまちとなり、定住移住にもつながります

まち全体を歩行者空間とすることで道や空き地の使われ方が変わります。今まで室内の飲食スペースだけだった飲食店にテラス席ができるといったように、軒先や裏庭の使われ方が多様化し近隣との関りが増え、それがにぎわいに繋がります。
また、その発展のためには核（Point）となる店舗が必要です。規模の大小ではなく、このまちづくりのコンセプトに沿った店舗であるべきです。
例えば物販機能を持つアンテナショップ、子育て支援カフェ、銭湯などとコンセプトを統一させることを最初に行うことで、その後は自然発生的にまちがつくられていくことが期待できます。

暮らし

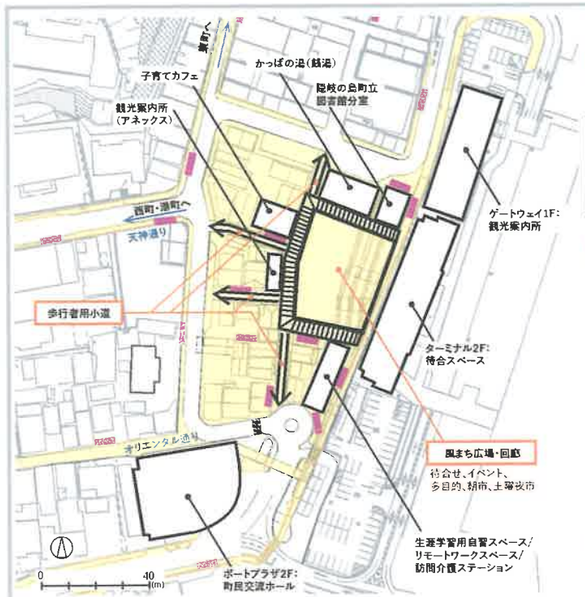
SP 訪問介護などの社会サービスや子育て支援などの福祉事業と連携し、暮らしやすい人情味あふれるまちをつくります

高齢化率が 34%を超えている隠岐の島町において、暮らしを便利で安全でより豊かなものにするためには、歩きやすいまちに住むことが最も効果的です。
また、出生数を上げるためには、子どもや子育て世代にやさしいまちとすることも重要です。

徒歩圏内に出かけられる目的地があり、世代を超えて助け合える近隣関係があることが、高齢化社会において大事なことだと思っています。

交流

～まちのリビングとして～
Place / Portico / Paths

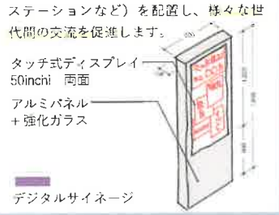


SP 隠岐の島町の方々と島前の人々、観光客、ビジネスマンなど老若男女が様々な交流を出来る場所に生まれ変わります

交流の中心となる 3 つの要素
①風まち広場　Place
②その周りを取り囲む回廊　Portico
③そこから派生する小道　Path

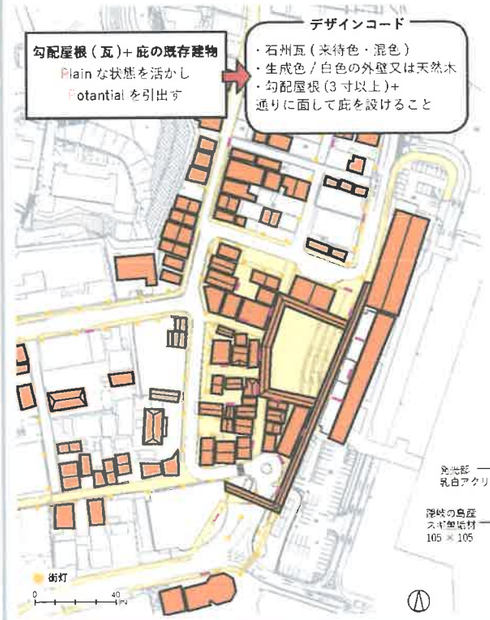
風まち広場では、朝市・土曜市などのイベント広場としてだけではなく、待合わせや、あるいはただ座って夕涼みするような、まちのリビングとしての利用を期待します。少しだけ軸をずらした大階段を持つ広場は、ターミナルの正面性を象徴的に引き立てる一方で、スカイデッキや回廊の木組み屋根に囲われることでヒューマンスケールの親しみやすい空間を創出します。
回廊周囲には公共性の高い用途の建物（図書館分館・銭湯・子育てカフェ・観光案内所・学習／ワークスペース・訪問介護ステーションなど）を配置し、様々な世代間の交流を促進します。

また、屋外型のデジタルサイネージパネルをまちの随所に設置します。このパネルは、船やバスの出発案内板としてだけではなく観光案内、飲食・物販などの店舗案内、イベント告知、防災関連情報などの発信をリアルタイムに行う多言語対応のタッチ式とします。
各施設や店舗と連携することで、地域共同体での新たなコミュニケーションツールとしての利用も可能です。



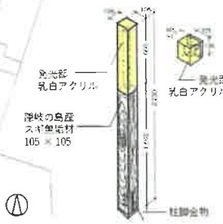
景観

～伝統を活かすデザインコード～
Potential / Plain



SP 地域の特徴をひろいあげ、隠岐の島町ならではの美しいまちなみをつくります

隠岐にはポテンシャルがあります。外から他の要素を足すことではなく内なる良さを引き出すことで、隠岐の隠岐らしい魅力が現れるものだと考えます。
隠岐の島町は地元の大工さんが伝統的につくってきた建築が未だ多く残っており、その街並みは隠岐の島らしいイメージをつくることが出来る可能性を秘めていると感じました。具体的には、多くの建物が勾配屋根の木造建築であり、通りに対して庇を持っているということです。



また、日が落ちてからも安心してまちを歩けるよう、街灯を整備します。
壁付けタイプと独立柱タイプのどちらも、極力シンプルにすることで隠岐の街並み自体の魅力を引き立てます。

連携と防災

Path / Pop

SP 西町・東町・港町と連携して災害に強いまちをつくります

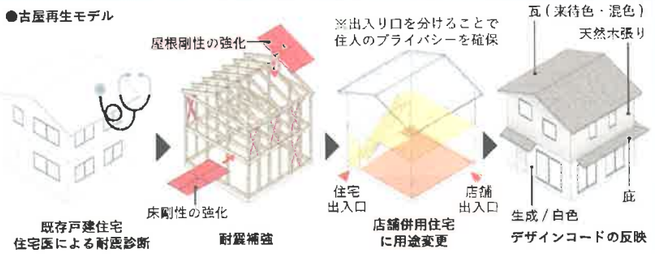
風まち広場より始まる歩行者中心のまちは、その街路を他の町まで延ばしていきます。
天神通りから西町の福かっぱ大明神までの歩道を再整備することで自然発生的なストリート「(仮)Kappa street」が出来る可能性があります。

東町へと続く道も歩道も、舗装（色）や街灯を再整備することで歩く行為を身近にします。

普段から慣れ親しみ歩いている道が避難時には最も安全な道となります。いち早く西郷公園・西郷観測所に登れる道が明確に分かるようなサイン計画を行い、まちの随所に設置されたデジタルサイネージパネルが最適な避難経路を案内します。

また、老朽化建物は古屋再生モデルのように順次適切な耐震補強を行い、地震対策をします。

●古屋再生モデル



また、空き家化している戸建て住宅を改修し店舗併用住宅とする再生モデルプランを提案します。
既存住宅の調査診断、改修設計施工、維持管理のスペシャリストである住宅医と協力し、既存住宅の耐震診断を行います。適切な耐震補強と法適合を行い、島民の方々の暮らしとまちなみに適した建物に再生します。家族の減少に伴い余剰となった床面積を賃貸化することや、空家バンクを整備することで、持続可能な社会形成に寄与します。

1 隠岐島は上代における『古事記』『日本書記』に登場するほどの長い歴史を持ち、その各港は近世には北前船の港町として繁栄した。
2 1970年代にフェリー船が就航して西郷港の整備と大型化が始まると、フェリーが運んできた多くの自動車により、逆説的にも自動車化社会による町のドーナツ化現象が起こってきた。
3 2013年には「人と自然をつなぐ」隠岐ユネスコ世界ジオパークに認定される。

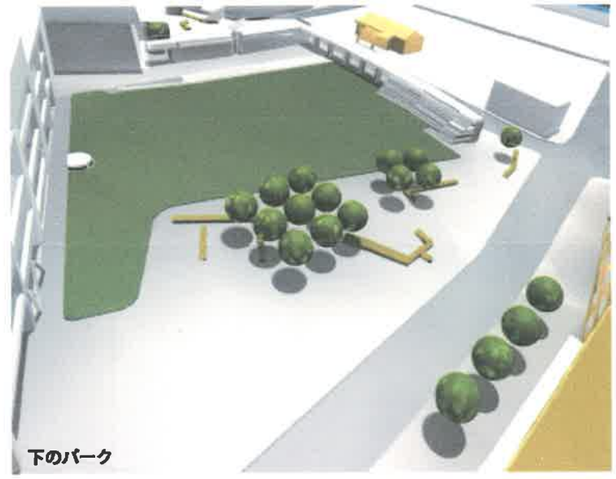
4 「海とまちをつなぎ、世代をつなぐまちづくり」の具体化であり、さらにドーナツ化現象の克服とジオパークへの導入として

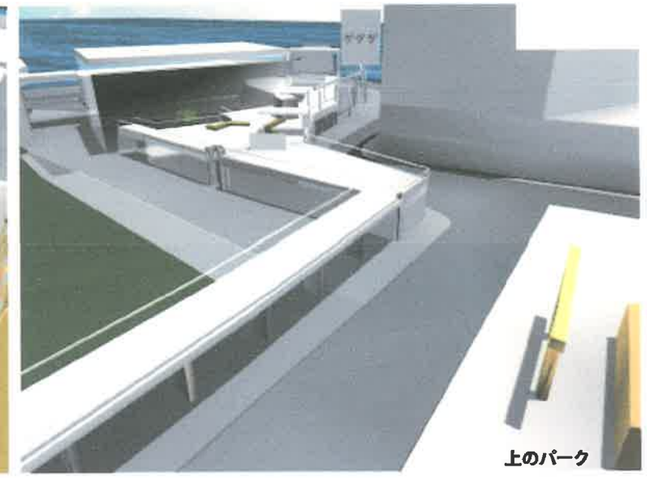
パーク・メディアとしての西郷港周辺計画

を提案する。

パーク

1 パークの語源は「囲われた場所」を意味する仏語の "parc" から来ている。ニューヨークのセントラルパークのように、その中心に「囲われ」、なおかつ「開かれた」パークを持つ町は多い。日本の神社の「境内」もパークのあり方の一つであると言える。
2 フェリーターミナルと出雲大社西郷分院のあいだを二極一軸構成として捉え、このあいだに町の「パーク」を配する。かつてその灯篭が灯台の役割をも果たしていた神社と現在のターミナルという、ともに交通や「つながり」にかかわる施設の「境内」でもある。さらにその一部にはそれぞれの「参道」をも兼ねる。
3 パークは芝の広場を主とした地上レヴェルの「下のパーク」と新設施設屋上レヴェルの「上のパーク」の二つからおおきく構成される。この二つのパークは数箇所に設けられた劇場階段や空中歩廊によってつながり、またこれらの動線にはパーク全体での回遊性が与えられる。夢窓疎石の代表作・西芳寺庭園のように。
4 下のパークと上のパークが劇場階段や空中歩廊やヴォイド（吹抜）で繋がって回遊性を持つ一方、空中歩廊の列柱やレヴェル差によって開かれつつも周辺から囲われる。この領域では自動車は排除され、歩行者や人間の領域が形成される。またこの領域はさまざまな催しにも対応可能としている。
5 下のパークの一部は舗石（または平板）が敷かれて不定形のベンチが設えられ、隠岐の香木である黒文字が植栽される。黒文字が放つ芳香は西郷港に嗅覚でアイデンティティを与えるだろう。この舗石部分はまた、ターミナルの一部をくり貫かれた部分を介して海ともつながっていく。
6 上のパークの先端は西郷湾に向かい、風景を切取る枠とその枠を通して風景を眺める劇場階段が設けられる。枠内にはバイオマス足湯も設置される。枠取りを通して西郷湾が「風景」となる。これは西郷港に視覚的アイデンテティを与える。





メディア

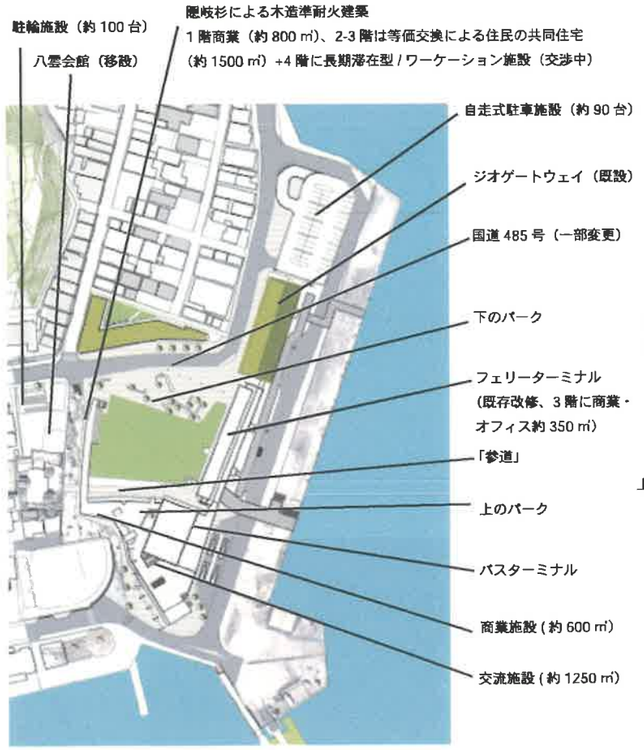
1 「海とまちをつなぎ、世代をつなぐ」まち。つなぐものあるいは伝えるものとはメディアのことである。空間的にも内容的にもメディアとしても計画したい。
2 空間的にはターミナル一部の壁床撤去によって陸側と海側をつなぐ。湾へ突き出した部分に設けた風景を切取る「枠」＝ゲートによっても視覚的に陸と海をつなぐ。この枠＝ゲートの縦横比は視覚性を考えて黄金比とする。
3 歩行動線は上下をつなぐ他にも、「パサージュ（遊歩路）」は下のパークとポートプラザ前の囲わい空間をつなぐとともに内部と外部を貫入し、劇場階段やヴォイド（吹抜）は上下をつなぎ、「参道」と空中歩廊は立体交差しと、全体としてリゾーム（地中根）のように絡まり、つながっていく。
4 郷湾に向かって北前船の帆型をイメージしたメディアスクリーンを設ける。これはデジタルサイネージではなく、前時代の投影映像用である。過去と現在をつなぐメディアでもある。帆と同じく海風と陸風でも動く、海と陸をつなぐメディアでもある。
5 隠岐町には１次産業から３次産業まで一通りある。これらに付加価値をつけて外部に伝えるためのギャラリー他を交流施設に含める。また交流施設には「楽しい宮殿」と名付けられた大きめの多目的空間も含める。これは英国の建築家セドリック・プライスが提唱した「ファンパレス」の構案であり、自由にアレンジできて地域の集会、会議、展覧、お披露目、上演などから世界的な会議、上演、上映までが可能な空間となる。またパークに開放され、パークとゆるやかにつながる。
6 対岸の境港に鬼太郎ロードがあるように島根・鳥取は日本のアニメの聖地でもある。夕張国際ファンタスティック映画祭の手法を参考に「隠岐国際（アニメ）映画祭」のようなものを町の空家他で仕掛け、ここがそのハブになり得るように計画する（「映画祭」については交渉中）。
7 住民として住まうことと観光客として滞在することのあいだの存在としてワーケーションやノマドワーカーなど長期滞在者を想定する。長期滞在者用居住施設とシェアオフィスを住民用共同住宅とともに計画したい。長期滞在者が「住民」となる場合、周辺の空家等を改修してそこに居住するまでの施設でもある（ワーケーションについては交渉中）。

風景を切取る枠は入港する船から見ると港の

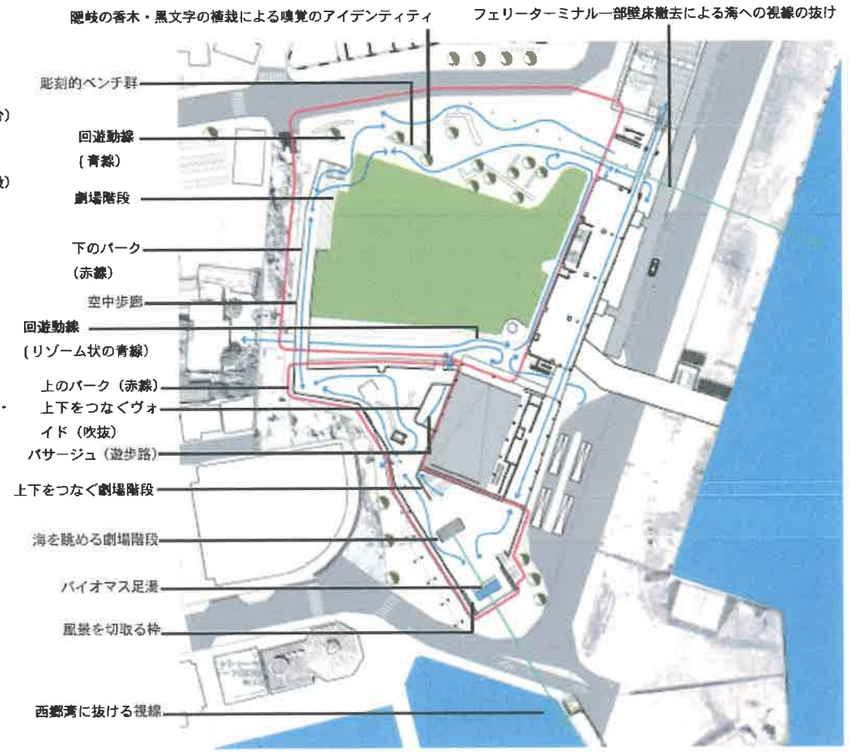
ゲート（顔）

でもある

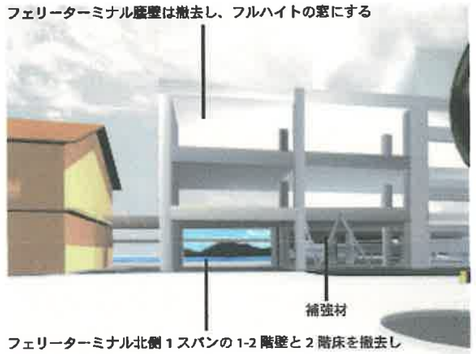
全体配置図　1/2500

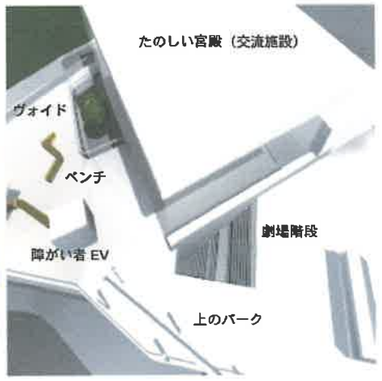


パーク説明図

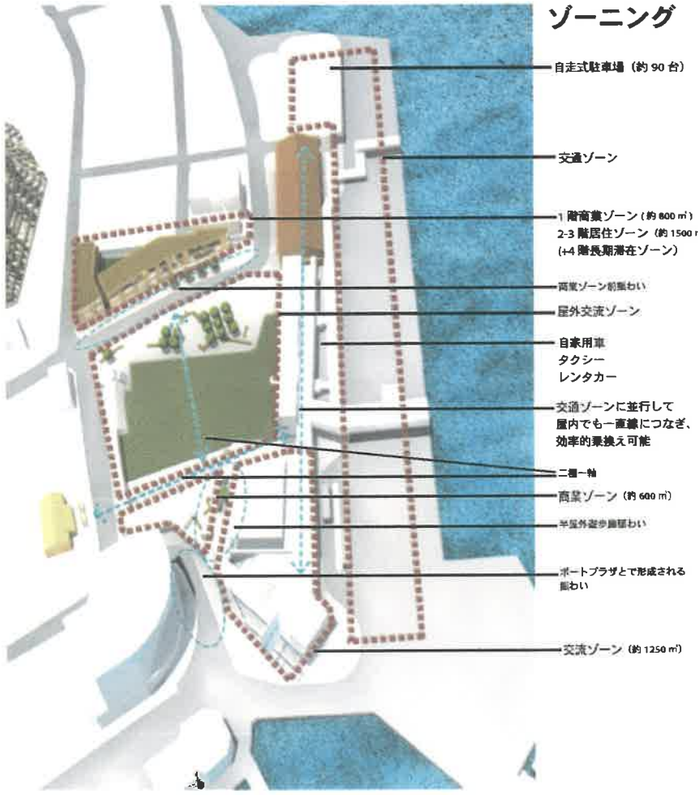


顔となるゲートと切取られる湾口の風景





ゾーニング



1　交流機能整備方針

交流ゾーンは来訪者には港の「顔」に成り得るよう、また住民や来訪者にはポートプラザとの相関から賑わいが発生するよう計画地の南側に配した。

住民のために展覧や上演などができるギャラリー等を設け、子育て世代には情報交換の場となるよう場を設け、授乳室を併設する。中学高校生のためには自学自習のためのライブラリーを設けたい。

「たのしい宮殿」と名付けられた公的行事なども行えるような大きめの空間も設けた。これは英国の建築家セドリック･プライスが提唱した「ファンパレス」を翻案し、自由にアレンジしてさまざまな行事に対応できるものである。コンサートや劇場、映画会の使用にも堪え、島外からの来訪者との交流施設にもなる。

2　商業機能整備方針

商業施設は全体を囲うように三つに分ける。交流施設に隣接したゾーン、北側の居住施設の地上階のゾーン、それにフェリーターミナル３階を改修した商業・オフィスゾーンである。

南側のゾーンは避歩廊をはさんで交流ゾーンに隣接し、パークやポートプラザとも対面するゆえ、賑わいの発生が期待できる。飲食を中心としてできればコモン（共有施設）としたいが、個別化も検討する。

北側地上階ゾーンは国道舗道と下のパークに面して歩行者のアクセスが容易である。パークをはさんで南側ゾーンと対面する。

フェリーターミナル３階ゾーンはおもにナイトタイムエコノミーを考えたい。

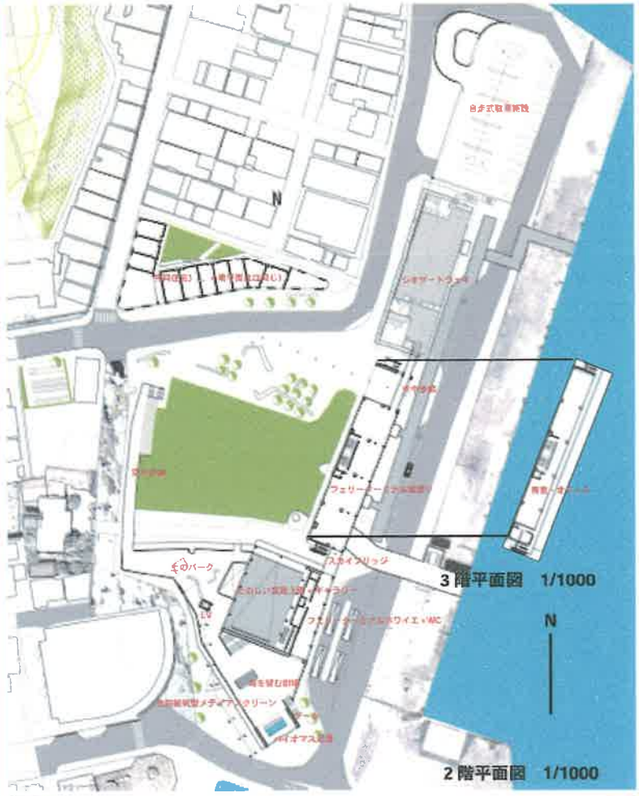
3　居住機能整備方針

北側に隠岐杉による木造準耐火共同住宅を設け、区分所有による等価交換形式とする。面積・間取りなどはできれば住民対話型のコーポラティヴ形式を採用したい。

またワーケーションやノマドワーカーといった長期滞在者用の居住施設やシェアオフィスも検討し、ここをハブとして隠岐を気に入って住民となる人が出てくることを期待する。長期滞在者の住民化は、周辺の空家活用を刺激する。

4　防災機能整備方針

火災に対してはパークが延焼防止帯として機能するとともに周囲の準防火建築がファイアウォールとして機能する。劇場下を防災倉庫として発動機やポンプを準備し、パークに設置した仮設トイレに海水を用いて汚物処理を行う。津波は１ｍ程度と予想されるので、上のパークに避難する程度でよいと考えられる。



5　景観形成、地区デザイン、各機能の連携手法、賑わい演出手法方針

パークおよびメディアの説明に準ずる。

6　運営・利活用方針

可能なところで公設民営を検討したい。

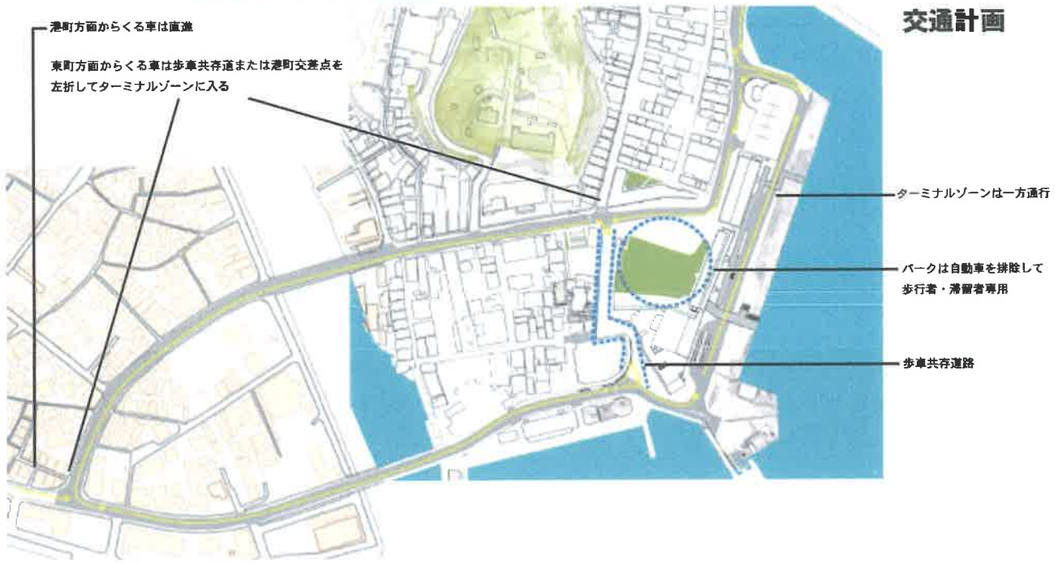
7　その他

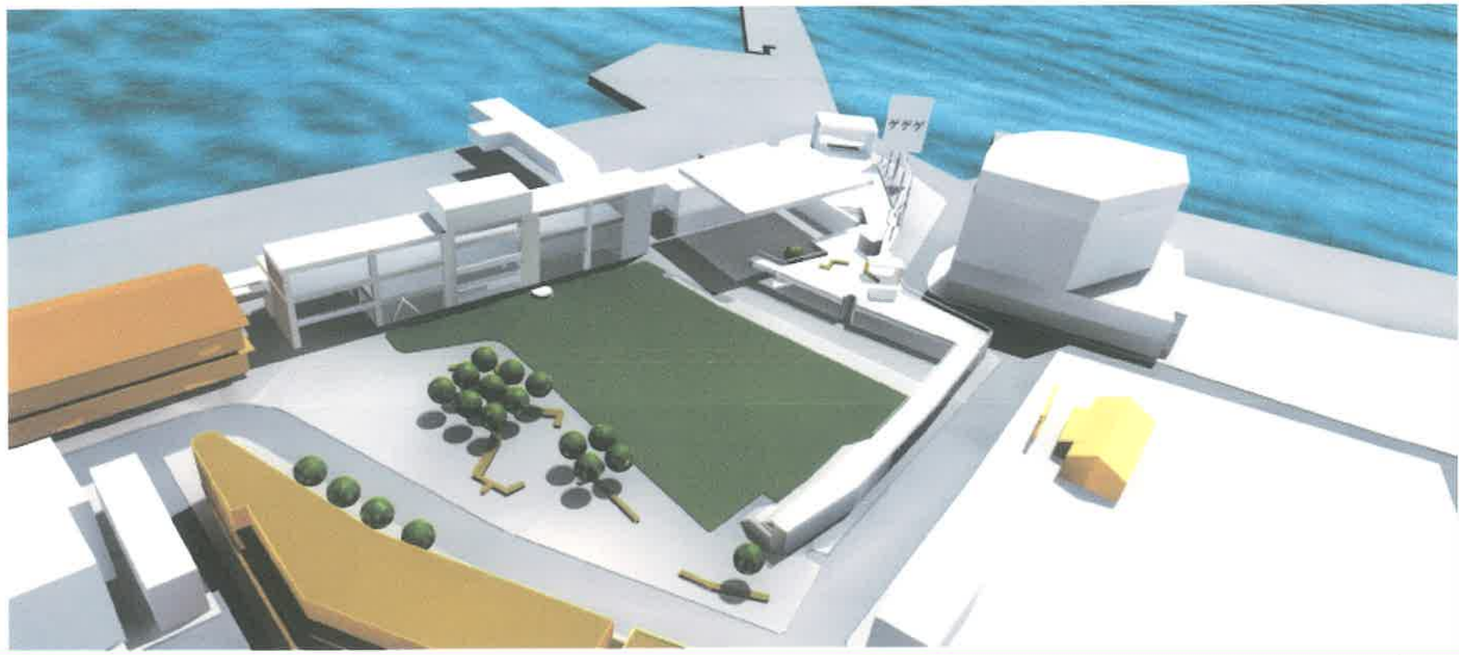
島根・鳥取は日本のアニメの聖地でもある。夕張国際ファンタスティック映画祭の手法を参考に「隠岐国際（アニメ）映画祭」のようなものを町の空家他で仕掛け、ここがそのハブになり得るように計画する（「映画祭」については交渉中）。

ワーケーションやノマドワーカーなど長期滞在者を想定し、長期滞在者用居住施設とシェアオフィスを計画したい。長期滞在者が「家等を改修してそこに居住することが徐々に波及していくことを期待したい（ワーケーションについては交渉中）。

晴れた日の午前に客溜りから望む風景

交通計画

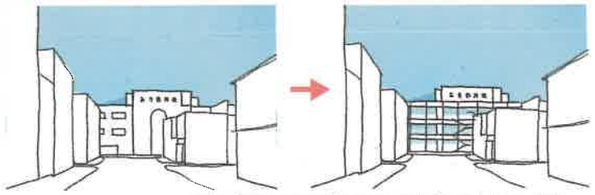




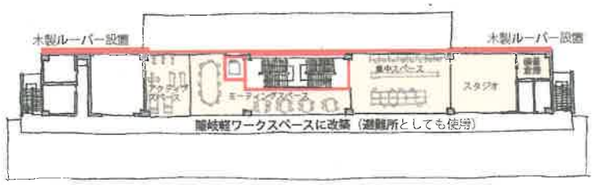
おきにいり

海とまちをつなぎ、世代をつなぎ、
にぎわいと安心・安全の実現を目指して.

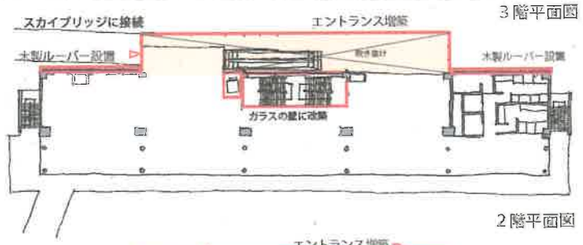
～おきにいり～
隠岐に入り…隠岐に多くの人が入ることを願って、
みんなのお気に入りの島になってほしい.



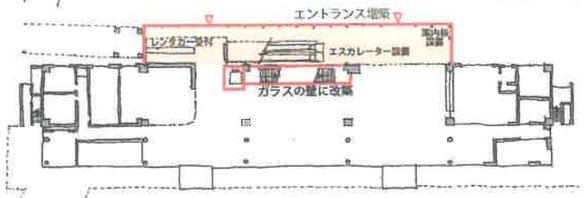
外壁と階段室の壁をガラスにして海がみるようにします



3階平面図



2階平面図



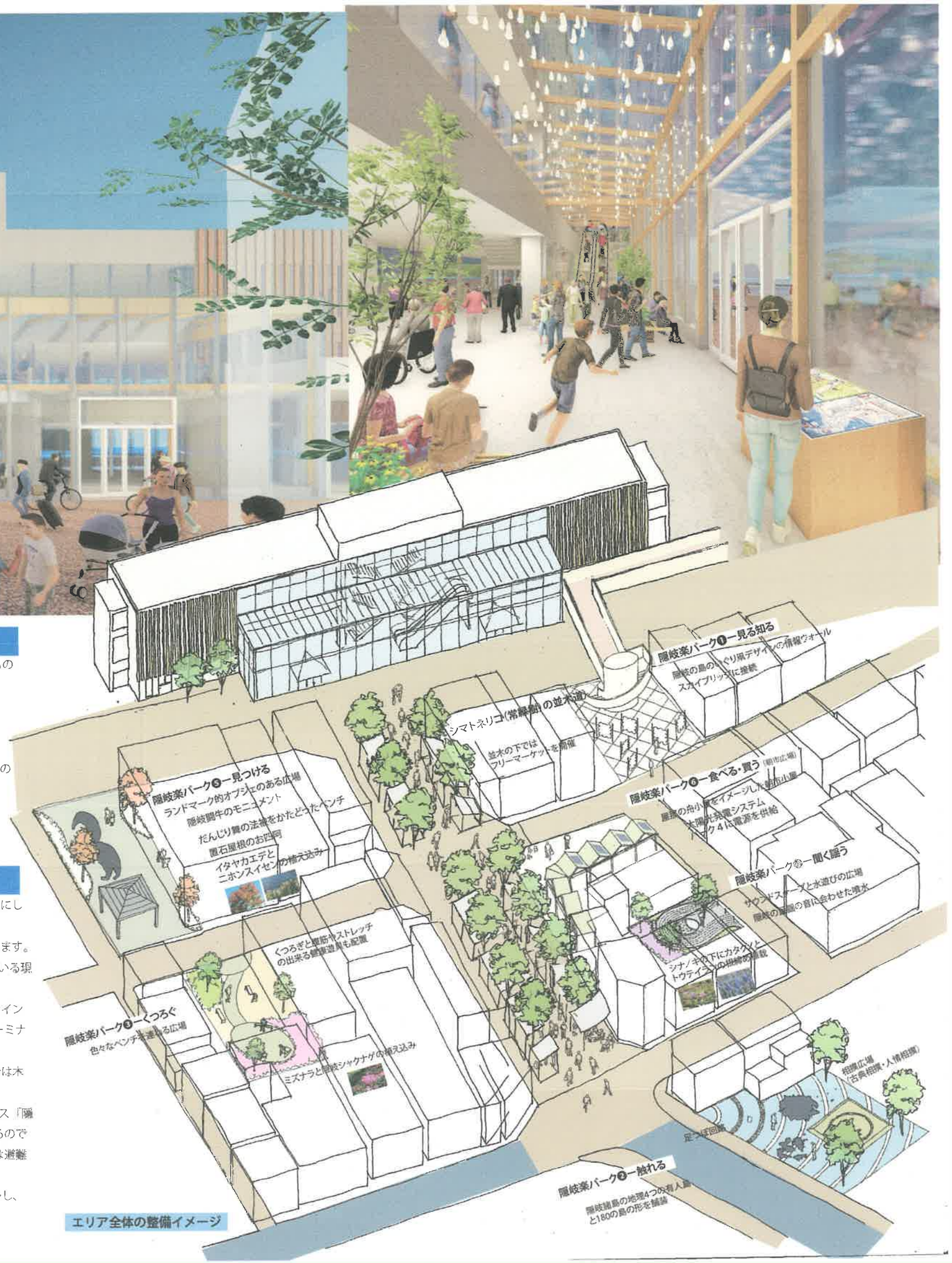
フェリーターミナル改築案　　増築・改築部分を示す　　1階平面図

基本的な考え・コンセプト

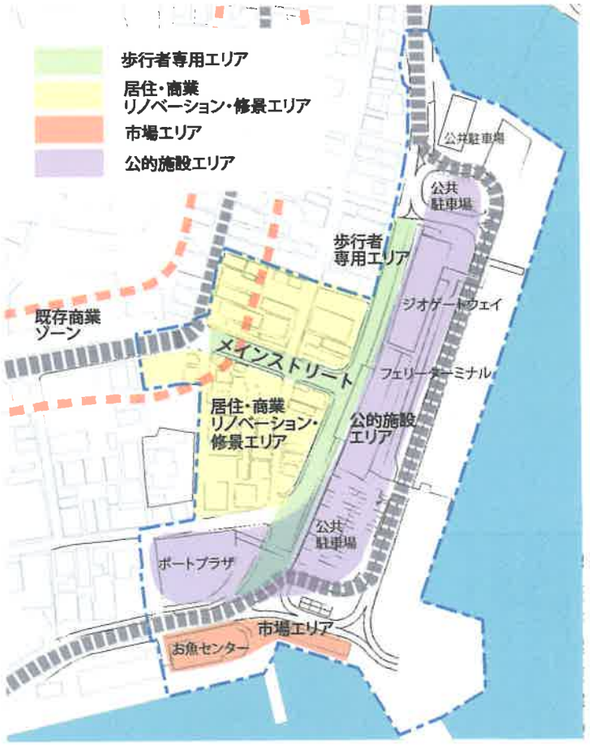
- これまでの歴史を尊重し、地区内の既存施設は壊さず、使えるものは再利用します。
- 空き地を緑地や広場へ転換して地区の住環境を向上させます。
- 地区内道路は歩行空間とします。
- フェリーターミナルの醜悪を解決します。
- 現状ではフェリーターミナルが立ちはだかり美しい海がみえないのでまちと海がつながる空間にします。
- 安全で利用しやすいみんなにやさしい空間にします。
- 既存空間を有効に活用します。
- 地域住民など関係者と一緒に考えてとり組みます。

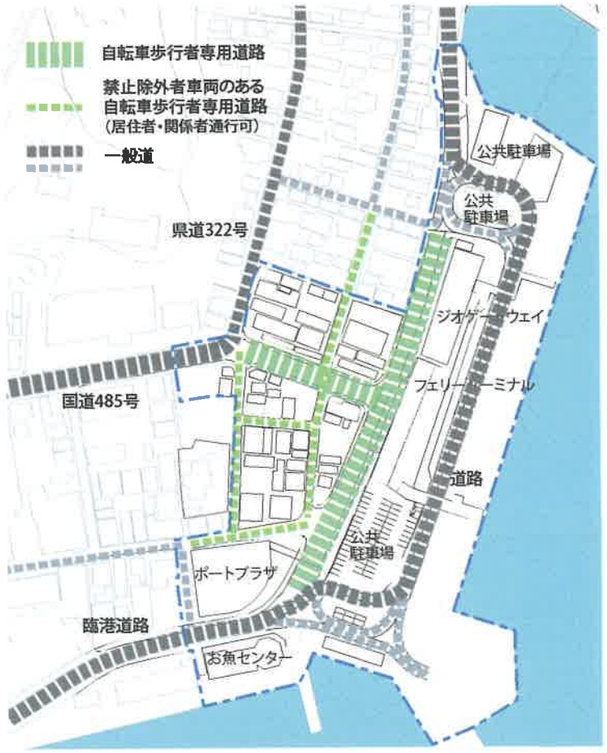
フェリーターミナルの改築

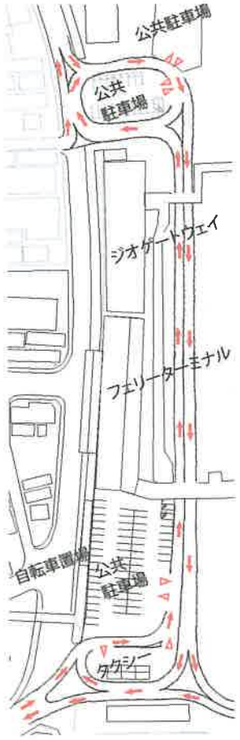
- 既存フェリーターミナルの西面の外壁と階段周りの内壁をガラスにしてまちから海側が見えるようにします。
- フェリーからの利用客の利便性向上のためエスカレータを設置します。（特に、フェリーからの降船客は大きな荷物を手に階段を降りている現状を改善し、みんなにやさしいターミナルにします）
- エスカレーター設置に伴いエントランスを広くし、わかりやすサインと共に地区の案内版を設置し、初めて訪れた人にもやさしいターミナルにします。
- 隣接するジオゲートウェイと呼応するようエントランス増築部分は木造（一部RC造）とし、西面外壁は木による修景をします。
- 3階は地域住民、ビジネス客、観光客が自由に使えるワークスペース「隠岐軽ワークスペース」を整備します。外から活動の様子が見えるので賑わいづくりに貢献します。又、備蓄倉庫をそなえ、災害時には避難所としてしようできるよう整備します。」
- 北前船の帆をイメージした日よけを設置し日差しをコントロールし、環境負荷を低減します。



エリア全体の整備イメージ





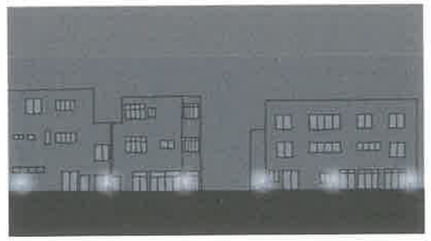


エリア全体の機能配置

- メインストリートの先は海が続き、反対側を進むと八尾川、宇屋川、台地へと続くわかりやす構成にします。
- 空き店舗・空き家を改修し活用する「居住・商業リノベーション・修景エリア」の整備が進み既存商業ゾーンにその効果が波及するよう計画します。
- あんき市場はお魚センターに隣接する敷地に移転し、市場エリアを形成します。

景観形成の方針

- 以下のようなとり組みで隠岐の島町の「顔」となる景観づくりをします。
- まちと海をつなぐフェリーターミナルへの改築
- ６つの隠岐楽パークの整備
- 無電柱化
  地区内は無電柱化し、スッキリとした見晴らしのよい景観すると共に台風や地震などの災害リスクを軽減します。
- サイン計画
  店名サインや看板をそろえたデザインにし、統一感のあるまち並みを演出します。
  誘導サイン、案内サイン、説明サインをトータルにデザインし、景観形成に貢献します。
- 照明計画
  まちのあかりの重心を下げ、落ち着いた雰囲気を演出します。
  各商店や住居など町全体の光の色を揃えて統一感を演出します。



交通機能に関する整備方針

- フェリーターミナル西側のエリアは歩行空間にします。
- 図のように地区内の臨港道路と国道 485 号線は自転車歩行者専用道路にします。
- 臨港道路はフェリーターミナル海側に迂回し、一方通行を片側一車線道路にします。
- 国道 485 号線は県道 322 号線につなげ、行き止まりがなくスムーズに走行できるようにします。
- 地区内の町道は通行禁止除外車両のある自転車歩行者専用道路にし、地区内生活者や事業者に配慮します。
- 道路のペイブメントは歩道で使用しているものを使用し、歩行空間の継続性もたせます。

にぎわい演出の提案

- 以下のように人々が滞在し、交流する空間を創出します。
- フェリータミナル３階に住民、観光客、ビジネス客もくつろぎ・滞在できる空間を隠岐軽ワークスペースを整備します。
- 居住・商業リノベーション・修景エリアで整備する施設は中のプライバシーを配慮しつつ外から中の様子が見え、みんなが立ち入りやすいしかけを施します。
- ６つの隠岐楽パークに人々が集い、交流できるよう整備します。

- 市場を開催し、賑わいを創出します。
- 朝市広場を整備します。
- 街路樹のメインストリートでは定期的にフリーマーケットを開催します。そこでは主に使わなくなった道具や衣類を持ち寄り必要な人に手渡すしくみを構築し、リサイクルすることで環境にやさしいとり組みをします。

隠岐楽パークのテーマ

❶見る知る　❷触れる　❸くつろぐ　❹聞く語う
❺見つける　❻食べる・買う（朝市広場）

商業機能に関する整備方針

- あんき市場はお魚センターに隣接する敷地に移転し、市場エリアを形成します。
- ①の２つのレンタカー事務所はフェリータミナル内に移転し、交通機能を集約します。
- レンタカー事務所を含む空き店舗および空き家は全て可能な限りリノベーションして活用します。
- ②の元パチンコ店にフェリーターミナル３階の連日若者が集うダーツバーを移転し、まちに賑わいをもたらすよう計画します。
- ③の元旅館は比較的安価な宿泊施設として改築し、長期滞在を可能にします。
- ④の空き家は一棟貸しの宿泊施設として改築が可能か検討します。
- ①および⑤の空き店舗は飲食店を中心に改築が可能か検討し、昼食難民を解消すると共に宿泊者に対して夕食を提供できるようにします。
- 新鮮な魚や野菜を地区住民に提供できるようにすると共に賑わいづくりに貢献できるよう空き地に朝市広場を整備します。そこでは隠岐の食文化を楽しみながら交流できる空間にします。
- シェアショップやチャレンジショップなどを整備し、新規参入を促します。
- 店舗は外から中の様子が見えて、誰でも立ち入りやすい空間にします。

防災についての整備方針

- 地区内は 0.5m～１mの河川浸水、津波浸水が予想されていますので、いち早い２階レベルへの避難が求められます。特に、スカイブリッジは外部からの避難を可能にすると共にフェリーターミナルが閉館する夜間の避難にも備えます。さらにポケットパークからもスカイブリッジに避難できるよう計画します。
- 指定避難所はこの地区から離れており、かつ一番近い指定避難所は土砂災害計画区域を通らなくてはならないため、フェリーターミナル３階を備蓄倉庫を備えた避難所に整備します。

暮らしの機能に関する整備方針

- 現在、居住している住居はそのまま住み続けられるようにします。
- 若者など新たな住民の居住施設創出のため図中赤枠の空き家、空き床を賃貸住宅に改築できるか検討します。
- 空き地を公園や緑地に転換して居住環境を向上させ、住民にとって暮らしやすい環境にします。結果として新規の出店や転入が増加し、ますます居住環境が良くなり暮らしやすい環境になることが期待できます。
- 地区内は自転車歩行者専用道路のため安全でかつ、歩行面は段差を無くし歩きやすい街路にします。
- 街路樹はまちに潤いを与え、夏は木陰を提供し、住環境を豊かにします。
- 地区内に朝市広場を整備し、新鮮な野菜や魚を入手しやすく、暮らしやすい環境にします。

機能連携に関する整備方針

スカイブリッジは補修、修景し、活用し、フェリーターミナル、ジオゲートウェイ、ポートプラザの既存施設を２階レベルでつなぎます。

合いの手を入れる

対話
エコソフィ
再生

固有の風土を未来に伝える

地域地政学

陸地との接点
余暇の訪問を海洋を学ぶ滞在に導く

島/本州
島土着の文化景観を保全する
孤立から自足的独立へ

陸上テリトリー/海洋テリトリー《Maritory》
農業文化的景観と漁業文化的景観の対話から生まれる一村一品運動の再興

内湾のネットワーク

自然の港としての西郷湾

生態系を更新する
内湾の生態系を取り戻す

独自の環境を活かす
海運積み下ろし機能の再構築

貨物船の積み下ろし拠点を海外に移す
内陸部の農業と沿岸部の漁業の融合
食糧生産を港湾物流の仕組みと融合させる

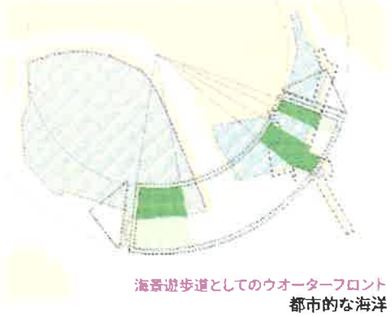
つどう

つながる

認識性
港町を総体として認識させる/表現する

統合の媒介
内湾、河川とその周辺地区を再接続する

不足しているもの
社会資本、経済資本、環境資本の脆弱性



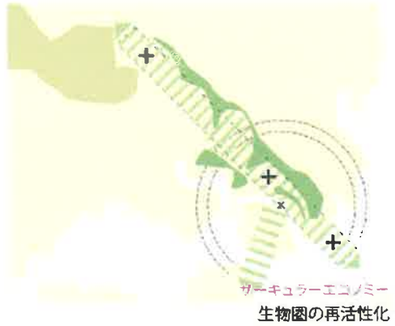
海景遊歩道としてのウオーターフロント

都市的な海洋

ベランダ窓
港の遊歩道を延長する

まちを広域港湾圏に位置付ける
汽船場通りを賑わいある場に変容させる

結束力のある景観
やさしいまちなみのなかに全ての機能を浸透させる



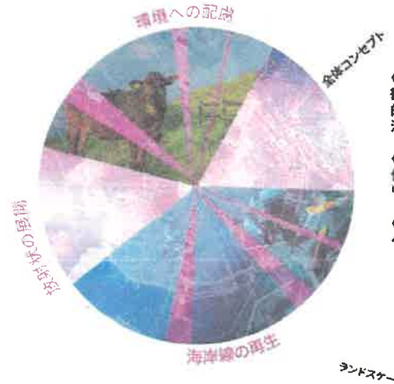
サーキュラーエコノミー

生物圏の再活性化

漁業と農業
現在のビオトープ経済を更新する

エコロジーの周縁
低透度志向のインフラを整備する
コモンズ
住民のたまり場としての道路空間と公共空間

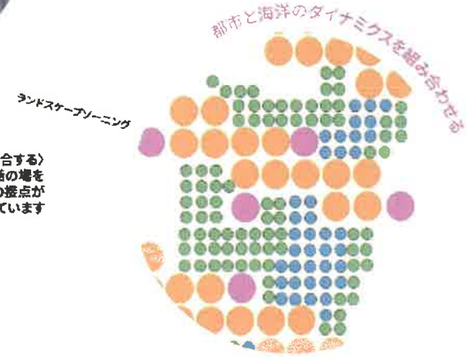
ゲニウス・ロキ
地理学的な思考でまちづくりを着地させる



〈まちの骨格の再認識〉〈愛の橋〉辺りを中心に、八尾川の両岸の街並みは放射状の構造をもっています。当提案では、地形的歴史的に形成されたであろうその放射状の構造を、まちの骨格として浮上させます。

〈環境と人が重なる〉当提案では様々な循環がおこる「みち」を整備します。そこで海洋と陸上の空間を再接続し、またコモンズストリートとして、社会的なつながり〈絆〉を再活性化します。

〈海岸線の再生〉港から円弧状に伸びる海景遊歩道は、西郷湾への眺望だけでなく、まちを感じ、まちを想う景観も生み出します。

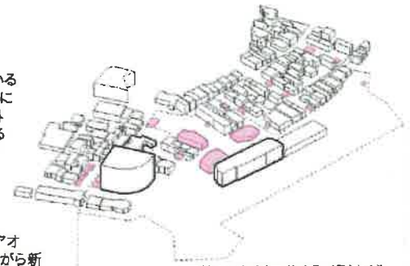


〈人と陸地と海洋のダイナミクスを接合する〉
陸と海の接点に住民や訪問者を導くことで、出会いと対話の場を生むことを意図しています。そのために、他要素、他者との接点が多くなるような混成のゾーニング計画としています

エコソフィー|環境との対話

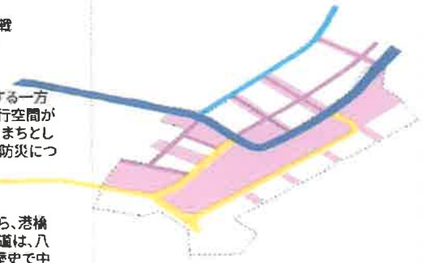
港湾エリアのビオトープの繁茂。
到着と出発の移動ゾーンでしかなかった港を、人類と非人類が意見を表明し、それぞれの島特有のあり方を問う開かれた空間として再整備します。

様々な機能や可能性が、面的に広がっているのが新しい西郷ターミナル地区です。消費に紐づけられた施設だけではなく、消費以外の活動が家を飛び出してまちなかで行えるようになるのが、新しい西郷ターミナル地区です。
ここでは商業エリアと居住エリアを分離せず、積極的に共存させます。新築の2棟の2者がアパート、シェアアパートとなっているほか、空き家をシェアアパートやシェアオフィスにリフォームして提供します。住みながら新しい取り組みが自然と始められるような、「住む」と「働く」の垣根をとっぱらった懐の大きなまちが西郷ターミナル地区です。



面的に広がる生活・経済が
みんなを巻き込むまち

通過交通と地区交通をいままで以上に戦略的に仕分けることで、まちあるきが楽しく安全な西郷ターミナル地区になります。
スカイブリッジ等の〈空中近道〉を廃止する一方で、多くの道で歩行者優先度を高め、歩行空間が面的に広がる、どこへでも徒歩で行けるまちとします。歩ける街は、ハードとソフト両面で防災につながります。
また、通過交通を排除した汽船場通りは、海景遊歩道として整備します。
ターミナルの海側の広場的な視点場から、港橋を経て八尾側の東側までつながる遊歩道は、八尾川の東西の結びつきを強め、西郷の歴史で中心的な役割をはたしてきた八尾川をまちの中心として再認識できるようになります。



歩車分離で楽しく安全な
歩行者視点のまち

港側から大城山へ向かう道や敷地を拡張をすることで、海の生態系と陸の生態系をつなぐ「みち」を複数つくっています。
これらの「みち」は、陸の生態系が海の生態系が接触する機会を増やす(「エコリンク」)だけでなく、歩行者が安心安全で生活できる快適な空間を提供します。

海と山をつなぐ「みち」が
未来をつくるまち

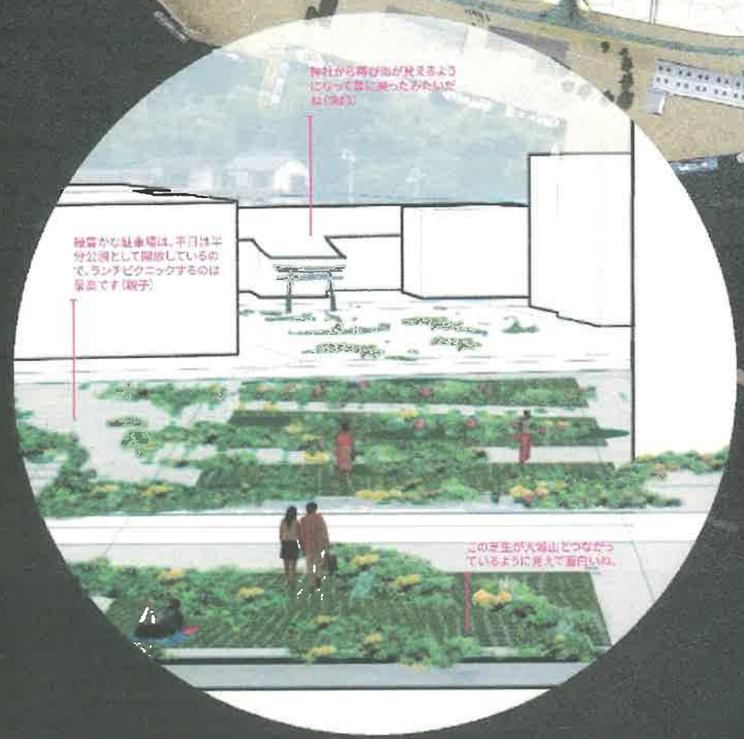
配置図 1:1200

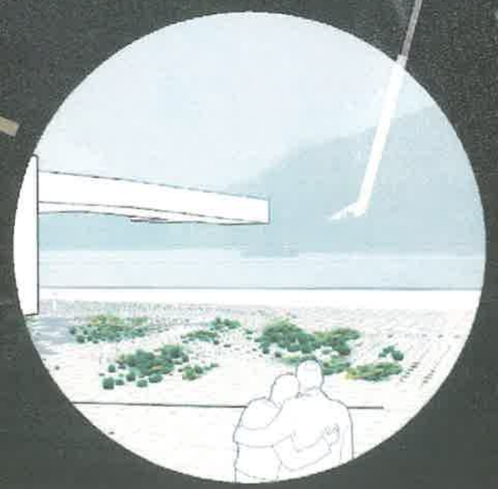
この提案は、西郷港を、陸と海の環境の間の対話エージェント／インターフェースとして再定義するデザインの提案です。それはマリトリー[海洋×陸地]と呼ばれる新しい試みでもあります。

タイトルの「合いの手を入れる」とは、古くは邦楽にて使われていた用語ですが、いまでは転じて対話での相槌も「合いの手を入れる」と表現され日常的に用いられています。相手を気遣った「合いの手をはさむ」ことが対話に思いもしなかった広がりを与えることができるのは、誰もが経験したことのあることでしょう。

西郷港エリアでも、相手を気遣った「合いの手をはさむ」手法でまちの今日と明日を考えていくことが有効なのではないかと考えました。絶妙な「合いの手」でモノとモノが、コトとコトが多様な時空間でスムーズにつながり、意味や価値が大きな発展を遂げることができるのではないかと考えました。
それは、まちを異物を挿入して新たに作り替えることではなく、まちにすでに流れているメロディを分節化することでより際立たせ補強するような手法です。そしてそれは、次世代、そしてその先の世代へとまちをつないでいく、そういった世代間の対話に「合いの手」を差し伸べることができるまちになるはずです。

配置図 1:2000





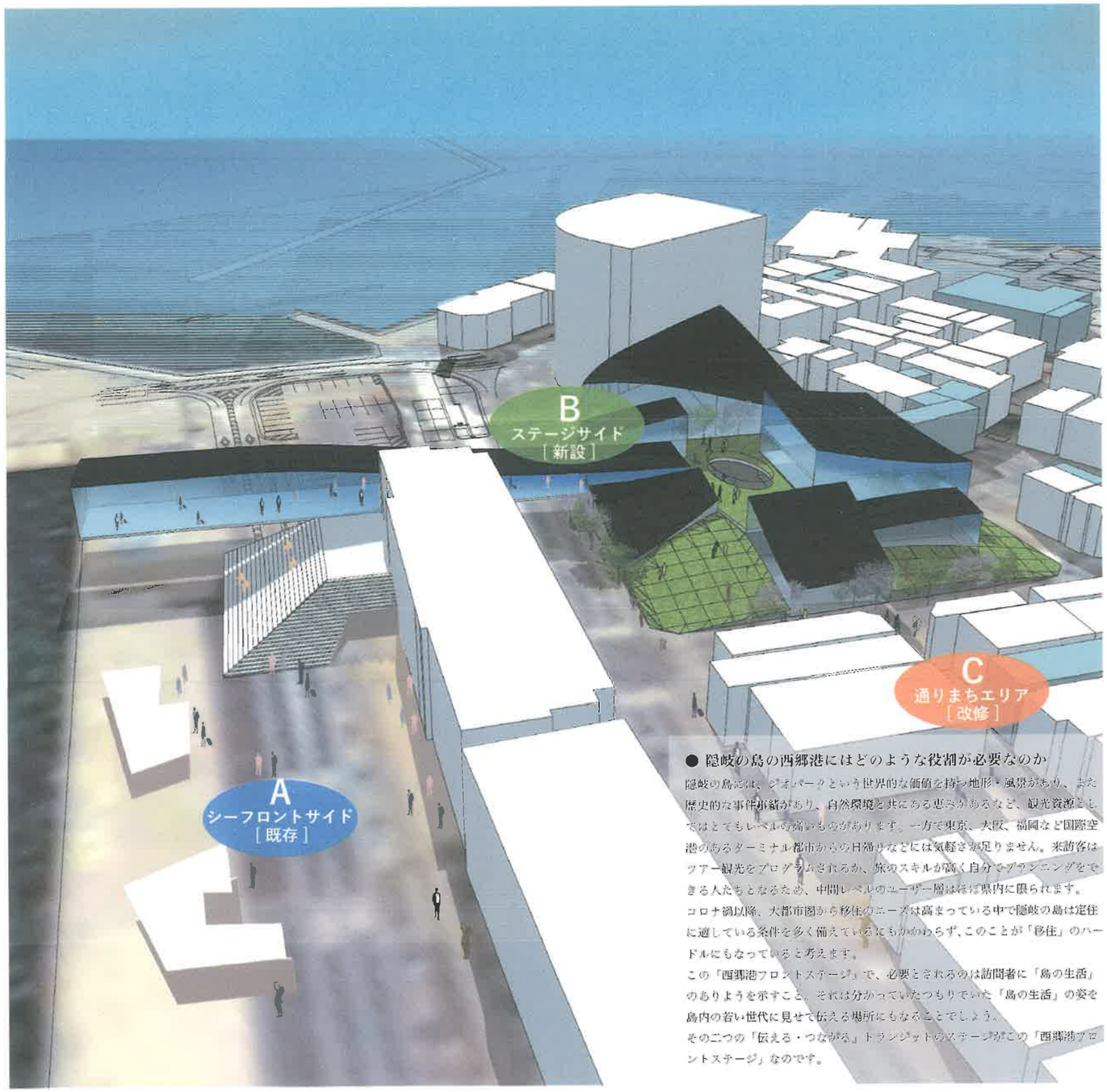
プロジェクトの進め方

1　学ぶ
日本だけでなく、世界中の先駆的なまちづくり事例を参考にします（真鶴からスイスまで）。
それにとどまらず、行政やまちづくり委員会（デザイン会議メンバー）か他のまちの行政や委員会との交流機会を取り入れます。
2　一緒に考える
また西郷港地区の取り組みを発信するだけでなく、デザイン会議などの枠を活用して、ステークホルダーらと一緒に考える機会（ワークショップ等）を設けます。指定管理者らにも早い段階で参加してもらい、空間と運営が相乗効果を得られるような計画を目指します。
3　緻密に、柔軟に計画する
解体撤去後の建設、移り住み等を含む計画のため、綿密な計画と同時に、柔軟に対応できる仕組みが必要です。ストリートコモンズは、部分的段階的に実現していくことが可能です。
4　竣工は完成ではなく始まり
コモンズの使われ方は、運営方法に大きくゆだねられるため、かつてのハコモノのような紋切り型の定型施設のようにはいきません。不慣れな空間、目新しい仕組みの最大限の可能性を多くの人たちに引き出し享受してもらうためには、運営者と住民らとの橋渡しやコーチング等を継続的に行うチェンジマネジメントの考え方/人材の導入が不可欠です。
5　未来につなぐ
時間と労力はかかりますが、やがて独り立ちし、独自の道を切り開いていくことができるでしょう。そうやって住民ら自らが勝ち取った〈まち〉は、単なる住んで働く場所ではなく〈文化〉となるでしょう。

コモンズストリートとは
「コモンズ」とは、みんながお互いのことを尊重しながら利用する共有資産のことです。提案するコモンズストリートは、建築物の撤去等により、歩道空間を大幅に拡張したストリート的な広場です。行政が土地を取得し、町内会（あるいはコモンズ運営団体NPO等）に運営委託する官民連携の場として整備します。公園のように無料での滞在はもちろん、島内外からスタートアップを優遇して誘致するなど（「スタートアップ小屋」）、自由な発想での使われ方に開かれている場です。
かつての井戸や里山のように、現代のコモンズのまわりにも人と人のつながりが発生します。隣接する空き家の需要が出てくるなど地域変化の起爆剤になります。

島の前庭・隠岐地域の前庭

この「西郷港フロントステージ」は、隠岐の島にとっての前庭であると考えられます。
島の文化、活動を島の外から訪れる人たちと共有しもてなす場所であると同時に、この西郷町地区の前庭として町内既存施設、商業活動との補完連携により、より周遊利便性の高い島の入り口となることを今回の計画では考えたいと思います。
海から見えるシーフロントサイドと、船にアクセスする町側のステージサイドと、二つの前庭によって島の生活そのものを顔としてデザインします。



● 隠岐の島の西郷港にはどのような役割が必要なのか

隠岐の島には、ジオパークという世界的な価値を持つ地形・風景があり、また歴史的な事件が続があり、自然環境と共にある恵みがあるなど、観光資源としてはとてもレベルの高いものがあります。一方で東京、大阪、福岡など国際空港のあるターミナル都市からの日帰りなどには気軽さが足りません。来訪客はツアー観光をプログラムされるか、旅のスキルが高く自分でプランニングをできる人たちとなるため、中間レベルのユーザー層はほぼ県内に限られます。
コロナ禍以降、大都市圏から移住のニーズは高まっている中で隠岐の島は定住に適している条件を多く備えているにもかかわらず、このことが「移住」のハードルにもなっていると考えます。
この「西郷港フロントステージ」で、必要とされるのは訪問者に「島の生活」のありようを示すこと。それは分かっていたつもりでいた「島の生活」の姿を島内の若い世代に見せて伝える場所にもなることでしょう。
その二つの「伝える・つながる」トランジットのステージがこの「西郷港フロントステージ」なのです。

(1) 西郷港周辺地区を交通接点とした交通機能について（交通機能に関する整備方針）

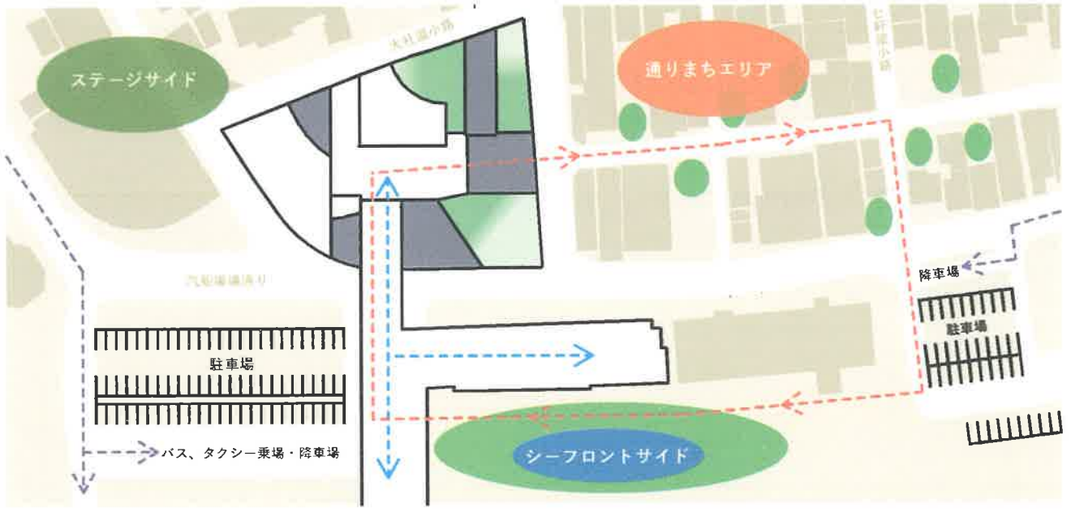
● 船とまちをまっすぐ結ぶ「ポータルブリッジ」

フェリーで到着した訪問客は、現在のスカイブリッジを改修したポータルブリッジでターミナルを通過して段差なくフラットにその奥の「ステージサイド」の二階レベルまで到達します。このポータルブリッジは一種のコンコースになり、それぞれが向かう先（シーフロントサイド、ターミナル、パーキング、ステージサイド）すべてを結びつけます。

(2) 人々が滞留し、交流する空間について（交流機能に関する整備方

● 海のステージ＋ひとのステージ＋まちのステージ

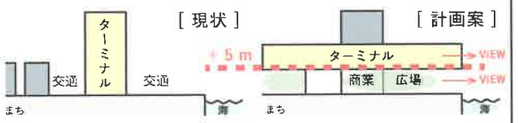
フェリーで接近したときに見えてくる海側のステージ「シーフロントサイド」は海を見ながら滞留、交流するための特等席です。フェリーから上陸する訪問者がポータルブリッジを渡った先にある「ステージサイド」は彼らを迎えるまちの人たちが島のホスト役を担うひとと出会えるステージです。そして、ステージサイドを北に下った先にある既存の街並みを活かした一角「通りまち地区」はまちの生活の営みそのものと交流するまちのステージです。



●２階レベルがメインレベル

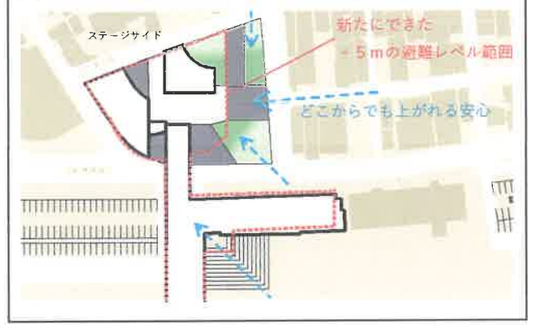
（各機能の連結を深めるための手法に対する提案）

船からターミナルを越えてまっすぐにまちのほうへ向かうことで、西郷港が単なる交通の待合いではなく、「まちの入り口」であることを訪問客に明快に伝えることを考えます。船とまちをスムースにつなぐレベルが２階レベルなのです。



● 防災的配慮

このエリアのメインのレベルを２階レベル＋(約５ｍ）とすることで、ハザードマップに示される高潮、津波、洪水などの災害に対し、防災避難施設としての性格を持たせることを考えます。この２階レベルには、ステージサイドの丘状のスロープや、シーフロントサイドの階段状広場から多くの避難者を安全な一時避難に誘導するための計画として提案します。



●二つのにぎわいについて（にぎわいを演出する手法などの提案）

ここで考える「にぎわい」とは、非日常のイベント駆動型のにぎわいと同時に、日常の人々の営みそのものが生み出す自生的なにぎわいとの両方を考えています。

｜イベント駆動型の賑わい

前者に関しては、企画→準備→実行→フォローアップのプロセスをなるべくハードル低くするサポートを「エリアまちづくり事業体」が提供し、マネジメントしていくことで、有志のアイディアを実現しやすい「場所性」につなげたいと考えます。

｜自生的なにぎわい

後者に関しては、もともとの地域内事業、また地域活動のそれぞれに居場所をつくり、それら相互が運営的にも空間的にも連携できるようなファシリテーションを「エリアまちづくり事業体」が行うことで、それら営みの持続性とその価値を大きくすることを考えます。特に単体のスペースがエリアの各所に設けられた空地領域にそれぞれ滲み出すことで、単なるテナント活動の並列以上の混ざり合った社会的効果を生み出します。

(3) 人々のふれあいを生かした商業施設

（商業機能に関する整備方針）

● にぎわいを交流させる「ステージサイド」

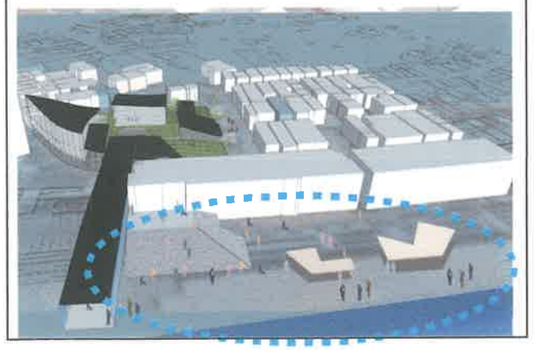
「ステージサイド」は商業と広場が一体的になった場所で、イベント等に活用できる場所となります。R435 を取り込み交通動線を南側に集約することでターミナル前の交通をコンパクトにまとめ人の歩けるスペースを増やします。

● 既存の街並みを活用した「通りまち地区」

基本的に既存の家屋、商店は取り壊さず、個別のリノベーションとテナントの誘致と入れ替えなどにより有効に活用し、活発な観光商業エリアとして再生を行う。ここはいまある隠岐の島のまちの文化を持続させていく、体験コンテンツの場となるでしょう。

●海に面した商業活動の場「シーフロントサイド」

既存ターミナル、ジオゲートウェイと岸壁との間の空間に、一階と二階レベルのポータルブリッジを結ぶ、高低差を持った広場を考える。これは、海に向かい滞留する人々を受け止め、またその様子がフェリーで接岸する人々を迎える特等席となることを考えます。キオスクのような小さなテナントサービスが点在することで、屋根のないカフェテリアとして、島の中高生の放課後を過ごす場にもなることを考えます。



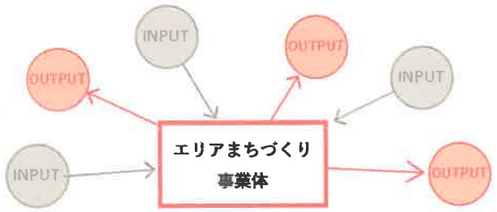
(4) 住み続けることができる暮らしの機能について（暮らし機能に関する整備方針）

● 既存の住宅を置き換え集約する

「ステージサイド」地区内の居住については、大社北側の一角に置き換え集約し確保することを考えます。また「通りまち地区」のリノベーションでは、店舗併用住宅への改修を適宜進めることで、エリア事業の連続性を持たせるように考えます。

● 新たな移住へのプロモーション機能

この地区のマネジメントを担う「エリアまちづくり事業体」の活動の一つとして、島外からの「移住」へのプロモーション活動を観光振興と並行して行うことを考えたいと思います。島の暮らしそのものをコンテンツとする点では観光と移住とで分ける必要はないと考えるからです。



(5) 隠岐の島町の「顔」となる景観づくりについて（景観形成の方針）

● 島の前庭としての公園空間

今回計画では、大きな二つのオープンスペース（公園空間）が計画されます。それぞれの役割は違いますが、建築だけでなく屋外空間を人の居場所、活動場所として密度高くデザインしていくことが、島への訪問者だけでなく島内の住民にとっても景観意識を高めることにつながるでしょう。今回の計画の中では、エリア内にモデルとなるまちづくりルールを計画時に住民と共に考えることで、隠岐の島のまちづくりの基準ラインを提示することも考えています。

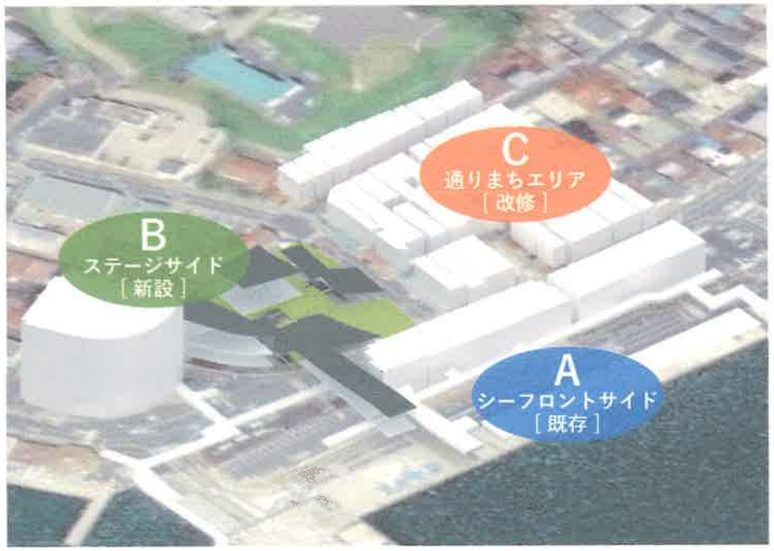
● 迎え入れる照明、送り出す照明

神社の灯籠のような小さな灯りの集まり散らばり、住民から観光客まで安心できる場を沢山つくります。小さな灯りは街にも馴染み、港の灯台のような役割をもち人々を迎え入れます。

(6) その他計画に対する提案

● 既存と改修と新設

計画エリアはA）シーフロントサイド：汽船場通りから海側　B）ステージサイド：汽船場通りから陸側のＲ４８５南　C）通り町エリア：汽船場通りから陸側のＲ４８５から北の三つとして考えています。



A）シーフロントサイド

既存のフェリーターミナルとゲートウェイの内部改修と、ポータルブリッジの改修、岸壁側スペースの階段広場、付属する活用キオスクの新設を行います。

B）ステージサイド

潮通りをまたぐ街区全体を地面レベルから２階レベルまでスロープ状に人工地盤的にゆるやかに隆起させ防災広場とします。そのステージの上面は公園化し、サポート施設を適宜整備する。ステージ下には公共交通の乗り換え場所と商業施設が整備される。大社小路西側の土地には、居住のための施設を整備します。

C）通り町エリア

基本的に既存の家屋、商店は取り壊さず、個別のリノベーションとテナントの誘致と入れ替えなどにより有効に活用し、活発な観光商業エリアとして再生を行います。

● 利活用・運営に関する考え方

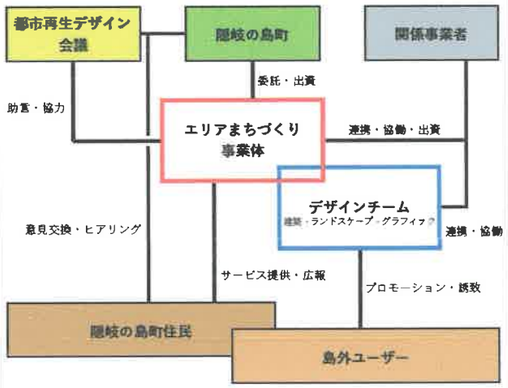
港側の「シーサイドフロント」と船から「ポータルブリッジ」でアクセスできる町側の「ステージサイド」広場とは、その内部、その周辺に生み出されていく複数の活動、事業がお互いに交流する公共空間となります。

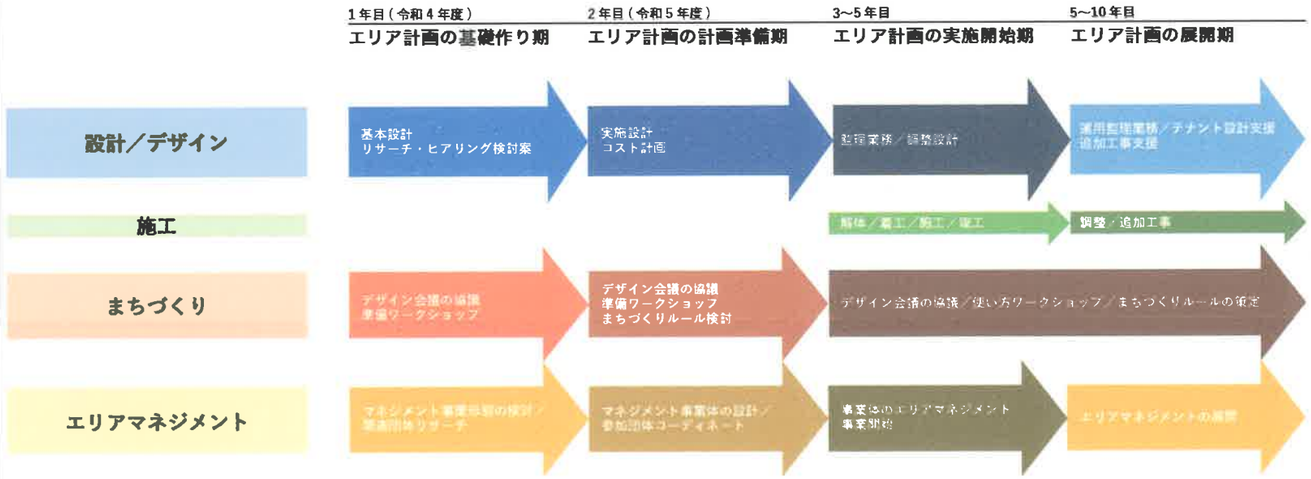
1. その広がりの中に活動や事業を小さく始められる場を小さなヴォイドスペースに仮設的に提供していくことができるでしょう。

2. より持続的な展望へと進むプロセスではテナント・住居など転用しやすいスペースを既存の街のリノベーションで作っていくことが考えられます。

3. そして「エリアまちづくり事業体」の活動や、より公共的な活動や法人が入るためのパーマネントなテナント施設部分を以後計画していくためのスケルトンをステージサイドの丘状の庭園の下に収めます。

これらの三種類のスペースに活動者、事業者をマッチングしながら、エリアのリノベーションと共に動かしていく「エリアまちづくり事業体」は自立しつつエリアのアーバンデザインと市民活動、市民事業の空間的マネジメントを行う組織体として、町、地域企業が連携し、町とアーキテクト、マネージメントの専門家たちで作る、まちづくりのエンジンとして必要となるでしょう。



● 計画プロセスタイムラインの考え方

計画タイムラインの全期間において、設計・施工・まちづくり・エリアマネジメント事業が並行連携して進められるようなプロジェクトのマネジメントが必要と考えています。
各時期において各メンバーのタスクを適切な方向づけと配分を行うことが、「エリアまちづくり事業体」として大事なこととなると思われます。