
ウォールアートをめぐるまちなか観光の促進に向けた多久駅周辺エリアの評価

佐賀大学芸術地域デザイン学部 教授 有馬 隆文

1. はじめに

日本の地方都市における中心市街地の衰退が大きな問題となっている。これまでの中心市街地に関する議論を概観してみると、「中心市街地 vs. 郊外大型店」のような経済的な視点で語られることが多い。一般的に中心市街地の衰退の要因として、郊外型ショッピングセンターや大型量販店の立地、ネットショッピングの出現などが数多く指摘されている。確かに、ショッピングセンターや大型量販店は、豊富な品揃え、価格の安さ、車による容易なアクセスなどを背景にたくさんの顧客を獲得してきた。そのような状況では、旧来の中心市街地の小規模小売店が太刀打ちすることは難しいであろう。

しかし、筆者は、中心市街地衰退の要因が郊外大型店の外的要因のみであるとは考えていない。中心市街地衰退の要因は、中心市街地のハードなまちづくりのデザインに課題があると思う。

筆者は、2006年に英国の地方都市で中心市街地に関する調査をした経験がある。サッチャー政権時代に、英国の地方都市における中心市街地も大きく衰退したが、2006年時点では中心市街地の再生に成功している都市がいくつか見られた。一般的に英国の中心市街地再生においては、タウンセンター・マネジメントによる中心市街地の管理運営の取り組みが都市再生に大きく寄与したと言われるが、筆者が現地を調査した結果としては、中心市街地再生に成功している事例はハードなまちづくりに力点を置いているケースが多かった。特に人間主体の都市空間の整備、具体的には「まちなかを歩いてめぐる環境づくり」に積極的に取り組んでいた。イギリスの地方都市も、もちろん市民の移動手段は自動車中心の車社会になっている。しかし、そのような状況にあっても、地方都市の再生の手段としては、自動車を排除した形で魅力ある歩行者空間の整備が実践されていた。今日、イギリスの地方都市における中心市街地の再生のキーワードは「人間主体のまち」なのである。

2. 本論の目的—なぜ中心市街地が重要なのか—

筆者は、中心市街地の衰退は経済だけの問題ではないと考える。これまでの中心市街地は、単なる商業施設や業務施設の集積の場のみならず、地域の文化や伝統の継承の場であり、人々の交流・社交の場として役割を果たしてきた。また、多くの施設が集積してきたことから、地域の人々が日常的に集い、様々な活動が生まれ、そのような経験が共有され積み重なって、地域の人にとって愛着も生まれる。

このような多面的な役割や性格を考えるならば、中心市街地の再生は極めて重要な課題であり、既存の中心市街地は郊外型ショッピングセンターに置き換えることのできない存在と言える。

今後、日本における地方都市の中心市街地の再生を考えるに際して、確かに「中心市街地 vs. 郊外大型店」のような経済的な視点も重要であろう。しかし、中心市街地の多面的な役割や性格を考えると、先述したようなハードなまちづくりの視点から、中心市街地の現況を再評価し、将来像を考えることが必要ではないだろうか。特にネットショッピングなどの普及が目覚ましく、昔通りの商売ではモノを売ることが難しい現代においては、一般的に「モノ消費型の中心市街地からジカン消費型の中心市街地への転換が重要である」と言われている。筆者は、中心市街地の再生にあたっては、ジカン消費型の中心市街地のデザイン、さらには、来街者の行動をどう誘導するかを考えることが重要であると考えている。

筆者らの研究グループは、多久駅周辺エリアにおいてフィールドワークを実施し、ハードなまちづくりの観点、特に観光客としての視点から課題を浮き彫りにするとともに、ケーススタディとして学生たちと一緒に多久駅周辺エリアの将来像を描き出すことを試みた。本稿は、その内容をもとに調査・分析の結果を中心に報告するものである。

3. これまでの多久駅周辺エリアのまちづくり

今回の調査・研究の対象地域である多久駅周辺エリアにはかつて大きな賑わいがあった。本地区は、唐津線の開通後石炭の積み出し拠点として発展し、まちの中心部として商業地を形成してきた。しかし、炭鉱閉山とともに、人口減少と郊外への大型店の出店などにより、現在では中心部の活気は失われている。多久市では「市の活力を取り戻すには、賑わいの中心となる核が必要である」という考えのもと、かつて商業地を形成した多久駅周辺地区を中心市街地に位置付けて、活性化に向けて取り組みを進めている。

表1は、多久駅周辺エリアの活性化に向けた取り組みをまとめたものである。この表を見ると、多久市では、ハード・ソフトの両面から中心市街地の活性化に向けた事業を推進していることがわかる。

表1 多久市中心市街地活性化の取り組み

多久市中心市街地活性化の取り組み
①多久駅周辺土地区画整理事業の実施
②多久駅前中核施設（あいぱれっと）の建設
③中心市街地活性化基本計画の策定と見直し
④まちづくり協議会の発足、タウンセンター・マネジメントの導入
⑤あいぱれっとの活用（軽トラ市、元気玉まつり）
⑥多久市ウォールアートプロジェクト など

出所：多久市まちづくり交流センターあいぱれっとウェブサイト

(<http://www.aiparet.com/machidukuri/>)

表1で見た①土地区画整理の面的整備事業、それにあわせた②駅前の中核施設「あいぱれっと」の建設などは、中心市街地の再生に向けた大きな取り組みである。③中心市街地活性化基本計画の策定と見直しを含む一連のハード面の整備を受けて、④以下で、ソフト面の整備を進めている。④まちづくり協議会の発足、タウンセンター・マネジメントの導入、⑤あいぱれっとの活用（軽トラ市、元気玉まつり）、⑥多久市ウォールアートプロジェクトによって官民協働のまちづくりを推進している。これらの各種のイベントやプロジェクトの展開は有機的に繋がっており、相乗効果を発揮しているものとする。これらの一連の取り組みは、評価されるべきものである。

4. 多久駅周辺エリアの評価

はじめにハード的視点からみた中心市街地の評価法を説明する。表1で見たように、今回の調査・研究の対象地域である多久駅周辺エリアでは、ウォールアートを活用した観光活性化に取り組んでいる。このことを念頭に置いて、筆者らの研究グループは多久駅周辺エリアはと本当に「アートを見て回るような回遊型のまちの構造を持っているのか」という視点のもと、フィールドワークを実践するために、表2のような観光客の目線からいくつかの指標を設定した。以下の各小節では、表2で示した指標をもとに多久駅周辺エリアの評価とあわせて課題をあげる。

表2 評価指標

1) 起点からの距離
2) 目的地の見通し
3) 目的地までのルートのわかりやすさ
4) 賑わいの密度・混合
5) 見せる「人の活動」

出所：筆者作成

4.1 起点からの距離

中心市街地の活性化では、人が歩ける距離を考慮して事業を展開する必要がある。一般的に「人が苦なく歩ける距離は600m」と言われている。池沢（2002）をはじめとする既往の研究を見ると、快適に買い物ができる商店街の長さは200～600mという結果もある。中心市街地のスケールを考える上で、「人が苦なく歩ける距離」はひとつの目安となっている。いわゆる起点からの距離をどう設定するのかは、まちづくりのポイントのひとつなのである。

図1は、1973年時点の多久駅周辺地区の航空写真の上に、駅を中心として半径600mの円を重ねて描いたものである。図を見ると駅を中心とした市街地が概ね600m以内に収まっていることが確認できる。これをみてもわかる通り、人が苦なく歩ける距離と市街地の大きさには関係があることが読み取れる。

現在の多久駅周辺エリアの外来者のまち歩きの出発点の候補を、まちづくり交流施設「あいぱれっと」

と市営駐車場の2ヵ所として設定して、半径 600m の円を描いてみた。この円内のエリアが、快適な歩行圏である。図2を見ると「あいぱれっと」を起点とした場合、京町商店街の東側エリアは歩行圏内に含まれないことがわかる。東側エリアにもウォールアートがいくつか存在するが、あいぱれっとを起点とした徒歩によるアプローチにはやや無理がある。今後、さらにウォールアートを追加するならば、起点からの距離を参考にしてウォールアートの配置を検討すべきである。

図1 1973年時点の多久駅周辺地区と駅を中心とした半径600mの円



出所：「空中写真」(<https://mapps.gsi.go.jp/maplibSearch.do#1>)をもとに筆者作成

図2 「あいぱれっと」および「市営駐車場」を起点にした起点からの距離



出所：「地理院地図（国土電子地図）」(<https://maps.gsi.go.jp>)をもとに筆者作成

4.2 目的地の見通し

韓国の釜山市に甘川文化村がある。ここはかつて衰退した斜面住宅地であったが、アート作品をまちの各所に配置して観光促進を図り、今では週末となると観光客が押し寄せる一大名所となっている。図3の写真を撮影した地点は、この集落へ降りていく起点となるような場所である。実はこの場所からまち全体を見下ろすことができる。アート作品のいくつかはこの起点となる場所から確認できる。すなわち、来街者はまち歩きを始める前に、これから向かう目的地を一端展望できるのである。この事例のように、目的地の大まかな所在が把握できることは、まち歩きを行う者にとって安心感を与える。また、目的地が見えることは、たまたまこの地を訪れた者にとっても、まち歩きのきっかけとなるであろう。

図3 アートのまち・甘川文化村（韓国釜山市甘川洞太極道村）



出所：筆者撮影

多久駅周辺エリアにおけるウォールアートは、京町商店街を中心に配置されており、周辺の幹線道路や高い集客力をもつ「あいぱれっと」から視認することは難しい。図4はウォールアートの位置を示したものである。幹線道路から見やすいアートは点線で囲った2カ所のみであり、アートの存在がわかりにくいことが課題のひとつと言える。

図4 ウォールアート位置図



出所：「地理院地図（国土電子地図）」（<https://maps.gsi.go.jp>）をもとに筆者作成

4.3 目的地までのルートのお知らせ

図5は、近年、アニメコンテンツを用いて観光活性化に成功していると言われる鳥取県境港市の「水木しげるロード」である。このまちの特徴は、市街地が明確な骨格を有しており、来訪者にとってわかりやすいことである。このストリートの西の端には JR 境港駅、大型駐車場などが集中し、まちの入り口的機能を担っている。一方、東の端には「水木しげる記念館」という集客性の高い施設が立地し、まちのゴール的機能を有している。その東西軸上には、小規模小売店が軒を連ね、街路空間も高品質な整備が施されている。まさに、ショッピングモールの形態に例えるなら、2核1モールの鉄アレイのような構造を有している。

図5 水木しげるロード見取り図



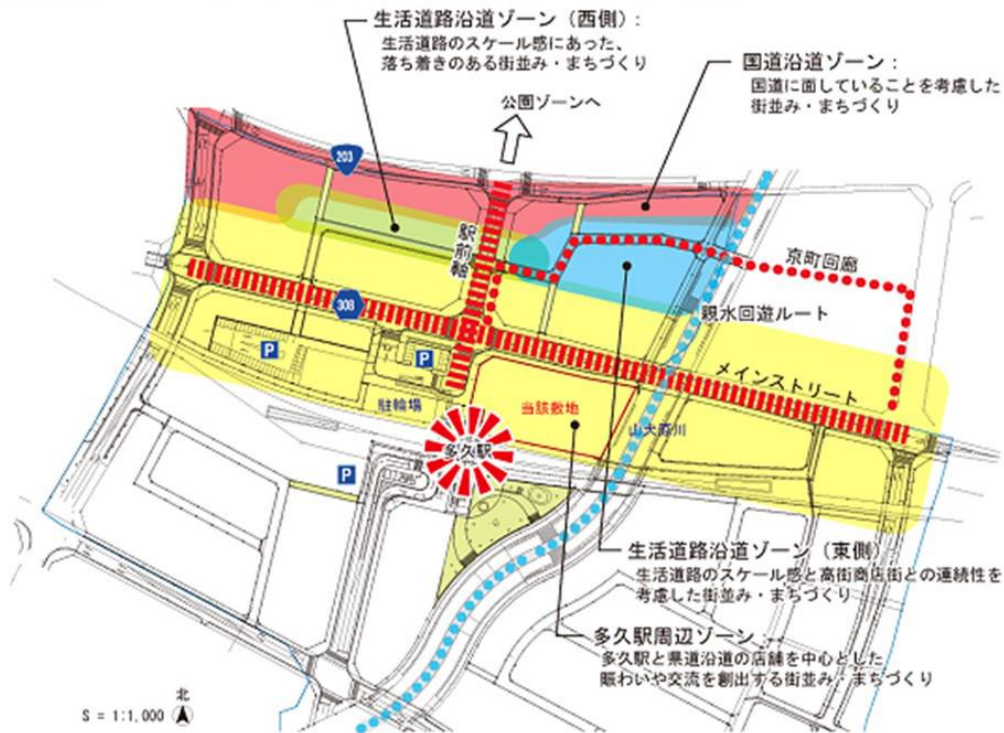
出所：水木しげるロード振興会ウェブサイト（<http://mizukiroad.net/>）

図6は、現在、計画が進行中の多久市の市街地整備図である。JR 多久駅と中核施設が拠点として位置付けられ、県道 308 号線沿いに沿線型商業店舗の張り付きが期待されており、理にかなった合理的な計画である。この拠点と周辺の基盤整備に関して反対はないが、図5のようなもうひとつの拠点を設定し、

人々が回遊するような構造を形成してルート化を図るとともに、そのルート沿いに京町商店街エリアを位置付ければアートを見て回る回遊型観光地としてのポテンシャルは高まると考えられる。

図6 賑わうメインストリートの再生の計画

目的地までのルートのわかりやすさ：拠点からのルートを明確に！



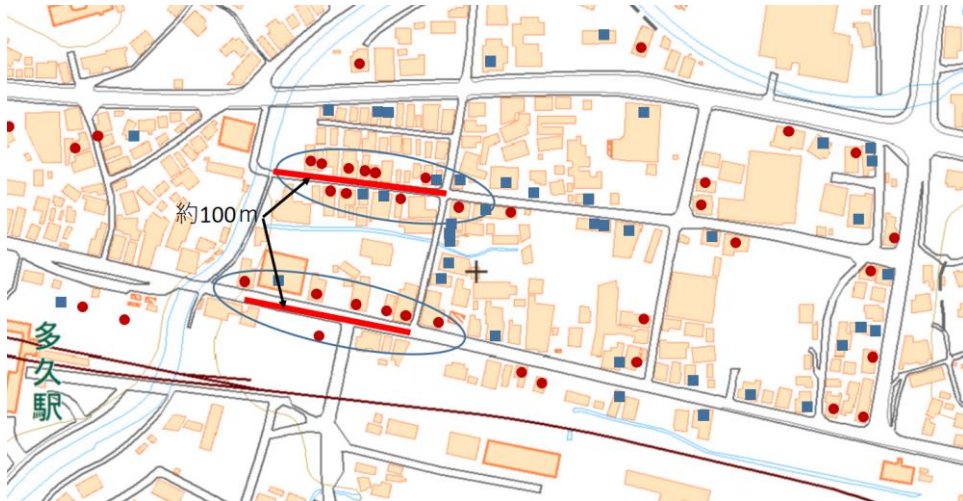
出所：あいぱれっとウェブサイト (<http://www.aiparet.com/machidukuri/>)

4.4 賑わいの密度・混合

店舗が連続することで、通りに賑わいや活気生まれる。一方、通りに面して空き店舗が増えるとまち歩きは面白くない。商店街における店舗の連続性は極めて重要で、空き店舗が並んで立地すると、外来者は歩を先に進めることを躊躇ってしまう傾向にある。池沢（2002）によると、賑わいのある商店街における店舗密度は、通り長さ 100m 当たり 20～30 店舗であるという。この数字を参考に、店舗間口の長さに換算すると 3.3～5m と意外と狭いことがわかる。

上記の傾向を踏まえたうえで、図7で多久駅周辺エリアにおける店舗密度を見てみた。図7の赤丸は昼間に営業している店舗である。京町商店街の昼間の最も店舗密度が高い通りの値は、9 店舗/100m であり、県道 302 号線では、7 店舗/100m と密度は低い。多久市はチャレンジショップなどの空き店舗対策に取り組んでいるが、チャレンジショップの立地に関しては、店舗の連続性に関する配慮も重要と思われる。

図7 多久駅周辺エリアにおける店舗密度



出所：「地理院地図（国土電子地図）」（<https://maps.gsi.go.jp>）をもとに筆者作成

4.5 見せる「人の活動」

冒頭の「はじめに」でも紹介したが、イギリスの地方都市の中心市街地再生のキーワードが「人間主体のまち」である。人間が生き生きと活動するまちの風景は魅力的であり、モータリゼーションによって車に占有されたまちなかの空間に人々を呼び戻すことをコンセプトとして、多くの地方都市では中心市街地の再整備が行われている。図8はイギリスの地方都市リーズ市の写真である。リーズ市は中心市街地の再生に早くから取り組んだ都市であり、写真のカッスル・ゲートのストリートは商店街の目抜き通りであるが、歩行者専用道路として再整備して人々の賑わいを取り戻している。一方、図9は、リーズ市に比べると人口規模が小さなカッスルクール村の写真である。まちなかにはオープンカフェやヒューマンスケールの花飾りや看板の設えが施され、通りに人々がくつろいでいる姿が見て取れる。

図8 リーズ市の中心市街地



出所：筆者撮影

図9 カッスルクール村のメインストリート



出所：筆者撮影

多久駅周辺エリアでは、まちづくり交流センター「あいぱれっと」や各商店の中に人々の姿があるが、昼間の京町商店街の通りの人通りは少ない。現地フィールドワークにおいて、京町商店街の人通りがかなり少なかったために定量的な計測は行わなかったが、ウォールアートを実践している割には賑やかさを感じられない。

改善策として、京町商店街の通りを歩かせたいと思わせる仕掛けやデザインを考えてはどうだろうか。もちろん、基本的には店舗の内容や構成が重要であろうが、地方都市らしい通りのデザイン（舗装、街灯、照明、オープンカフェなどの設え、ショーウィンドー）を、ウォールアートの取り組みと連携させて、再検討することも必要ではないだろうか。

5. 多久駅周辺エリアの評価のまとめ

筆者らのグループは「多久駅周辺エリアがアートを見て回るような回遊型のまちの構造を持っているのか」という視点に立って、観光客の目線からいくつかの指標を設定し、フィールドワークを実践して分析を行った。

現地調査を踏まえて多久駅周辺エリアの評価をまとめると、多久市として、今後、本格的にウォールアートをめぐるまちなか観光を目指すならば、起点、終点、ルートといったまちの骨格を明瞭にする必要があると言える。現在、集客性の高い「あいぱれっと」は、まち歩き起点として期待できる。ここへの来訪者の足をウォールアートへ向けていただければ、点的な観光行動から面的な観光行動への転換も期待できる。その場合、人が歩ける距離の限界をしっかりと考慮に入れる必要がある。一方で、来訪者の足をウォールアートへ向けるためには、ウォールアートの「見える化」も必要であろうし、京町商店街の通りの魅力向上も課題と言えよう。

このことを念頭に、筆者らのグループからの提案として、学生たちが中心となって「多久駅周辺エリアの将来像」をケーススタディとして描いた内容を簡単に説明し、本論を締めくくりたい。

多久駅周辺エリアがアートを見て回るような回遊型のまちを目指すならば、まちづくりの全体のコンセプトを「街なかの3つの核を明瞭にすることで、まちの骨格を形成し、回遊ルートのわかりやすさの向上する」とする必要がある。具体的には、提案 1) 多久駅周辺（あいばれっと）をまちの入り口に位置付け、提案 2) ウォールアートがある京町商店街はゴールとして性格は弱いので立ち寄り場所として位置付ける。最後に提案 3) 今は閉鎖されている炭鉱跡周辺をゴールに位置付けることで、それぞれ3ヵ所の役割と回遊ルートを明確にできる。3つの核の活用方法は割愛するが、このケーススタディでは、先述したハード的視点からみた中心市街地の評価法をもとに、多久駅周辺エリアの起点・回遊ルート・終点といった骨格を明確にする提案を行っている。あくまでも学生主体で作成したケーススタディであり、具体的に実現するための方策や解決すべき課題にまで踏み込んだ言及はできていないが、多久市在住者ではない回遊者の視点、さらには学生の視点で街の将来ビジョンをまとめようとしたものである。

現在、区画整理事業などを中心とした駅周辺の整備が進行中である。これらのプロジェクトの取り組みが、回遊型のまちの構造の構築につながることを期待したい。

参考文献

池沢寛（2002）『市民のための都市再生－商店街活性化を科学する－』学芸出版社