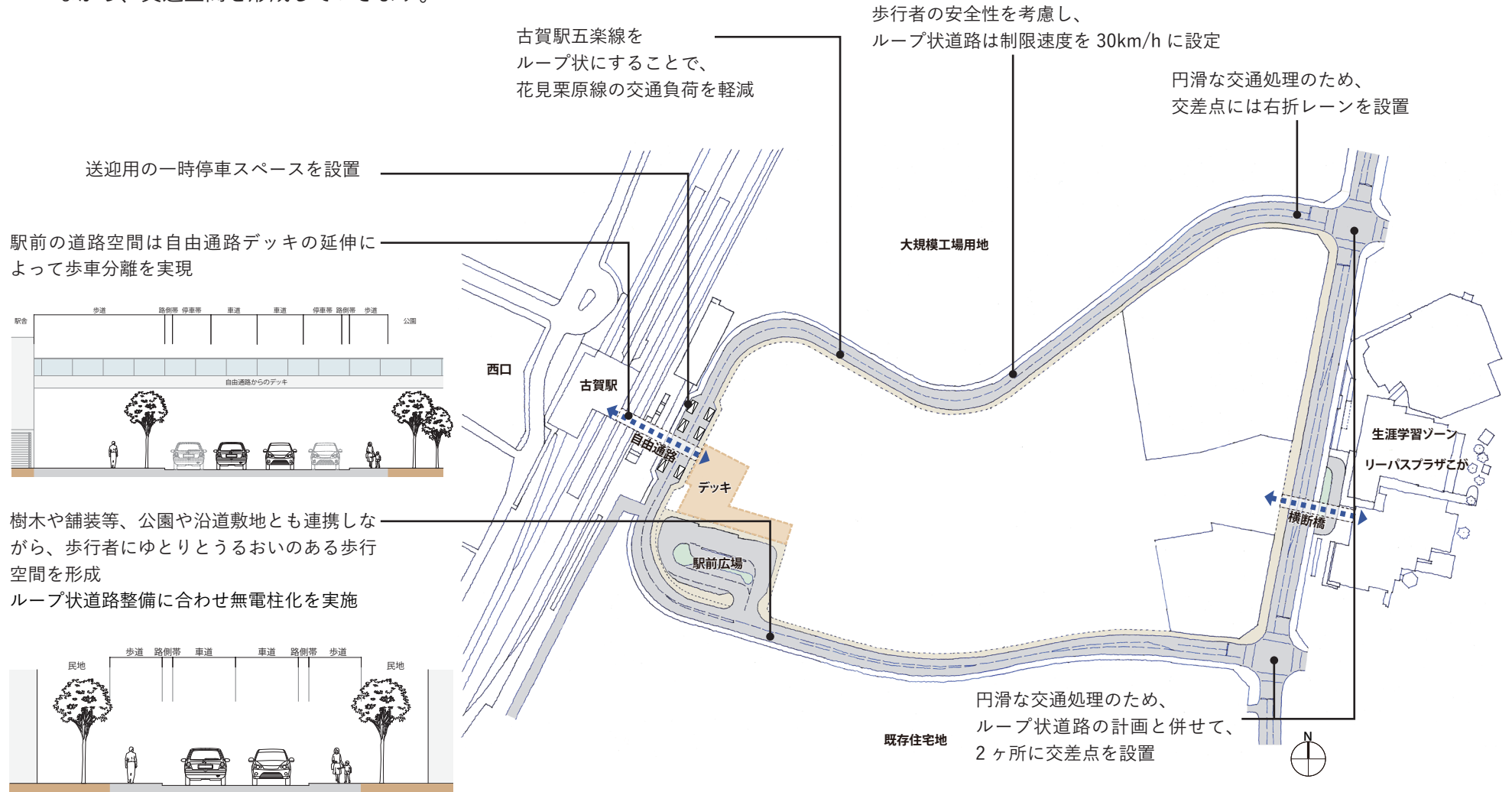


06 まちのつくり方

06 まちのつくり方

1. 道路 方針 2-(1) 方針 3-(1) 方針 3-(2) 方針 5-(1) 方針 5-(4)

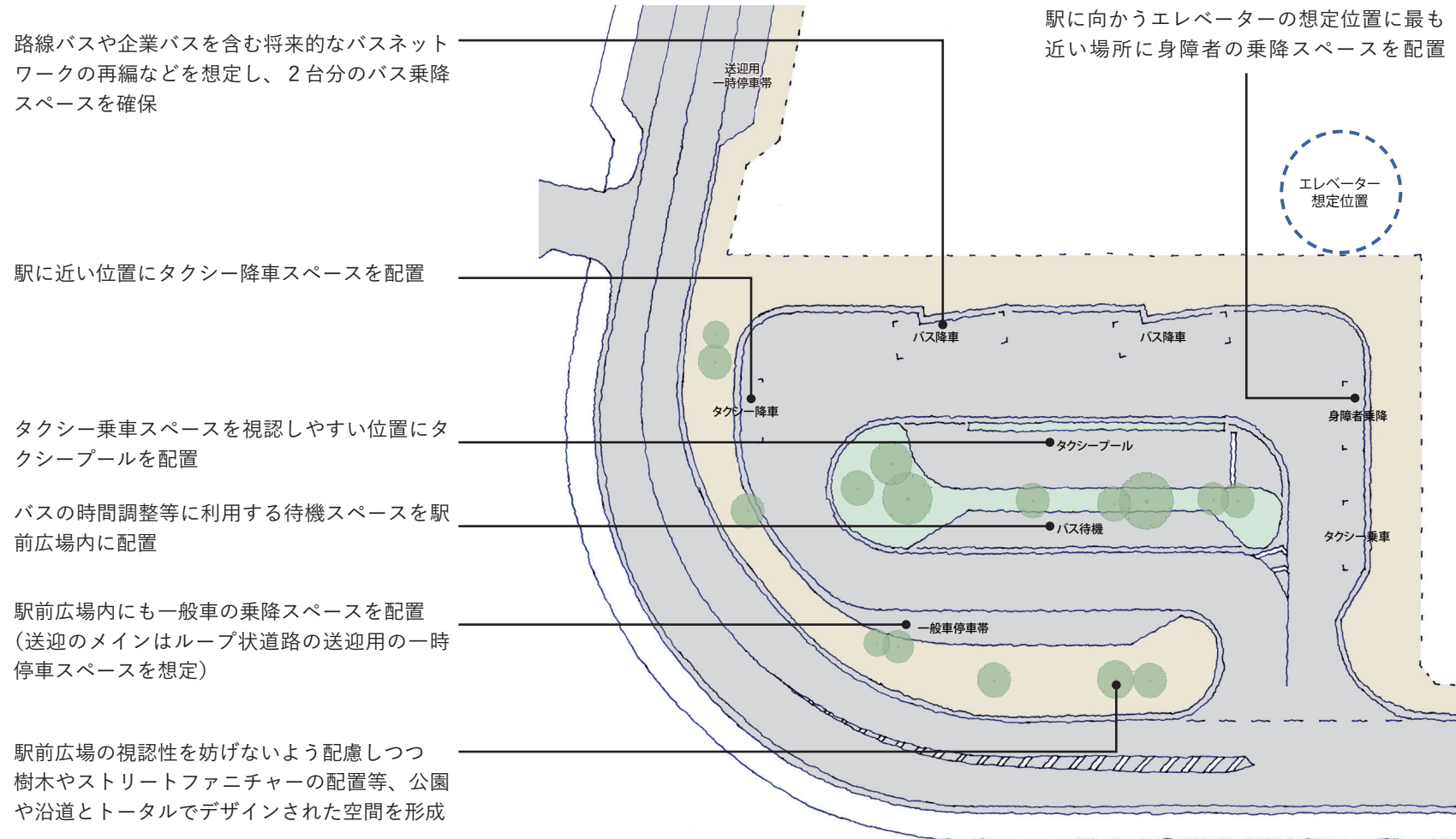
駅前のウォークアブルなまちづくりを実現するため、自動車による駅前への円滑な交通アクセスと、歩行者優先の交通空間形成の両立を目指します。古賀駅五楽線をループ状にすることで、花見栗原線の交通負荷軽減や通り抜け動線の抑制等を図りつつ、送迎用スペースの確保や駅に接続する自由通路及びリーパスプラザこがにつなぐ横断橋で歩車分離を行うことにより利便性と快適性の向上を図ります。また、沿道の公園や開発用地の整備とも連携しながら、交通空間を形成していきます。



2. 駅前広場 方針 2-(3) 方針 2-(4) 方針 5-(2) 方針 5-(3) 方針 5-(4)

古賀市の玄関口として、交通結節点の役割を果たしつつ、公園や開発用地とも連携した、一体的な駅前空間を形成します。

待ち時間に利用できる公園内の滞留空間（ベンチ・店舗）等を整備するとともに、デッキのエレベーターに近い位置への身障者・バス・タクシー乗降スペース配置等のレイアウトの工夫によって、利便性の高い「開いた」駅前広場を目指します。



3. 自由通路デッキ及び生涯学習ゾーン横断橋

方針 1-(1) 方針 2-(1) 方針 2-(3) 方針 3-(1) 方針 3-(2) 方針 4-(1) 方針 5-(3) 方針 5-(4)

来訪者が古賀駅から生涯学習ゾーンまでを安全かつスムーズに移動できるように、公園の東西に自由通路デッキ及び生涯学習ゾーン横断橋を整備します。デッキ及び横断橋は、単なる歩道橋としての機能だけではなく、便益施設と一体となった構成とするとともに、統一感のあるデザインとなるように配慮します。駅前駐輪場は現況と同位置で再整備を行い、利便性と景観面の向上を図ります。

■自由通路デッキ

- ・駅前駐輪場や駅前広場などの駅周辺の主な機能とバリアフリー動線で接続し、駅前のハブとなる役割を果たす施設とします。
- ・電車やバスの待ち時間も快適に過ごせるように飲食店や小売店舗、観光案内所、トイレ、倉庫などの便益施設を一体的に整備します。
- ・規模感や外観については駅前広場や公園の歩行者目線からの見え方に配慮します。
- ・隣接する開発用地に整備される建物との将来的な接続に配慮した形状とします。

■駅前駐輪場

- ・北側の駐輪場は、2層以上の立体駐輪場とすることで配置の効率化や防犯性、駅前の景観の向上を図ります。
- ・南側の駐輪場は、現状と同様に屋外型の駐輪場としますが、上屋の整備改修などにより景観の向上を図るとともに、2段ラック等の活用により、出し入れのしやすさに配慮します。



デッキ上の滞留空間（イメージ）



立体駐輪場（イメージ）

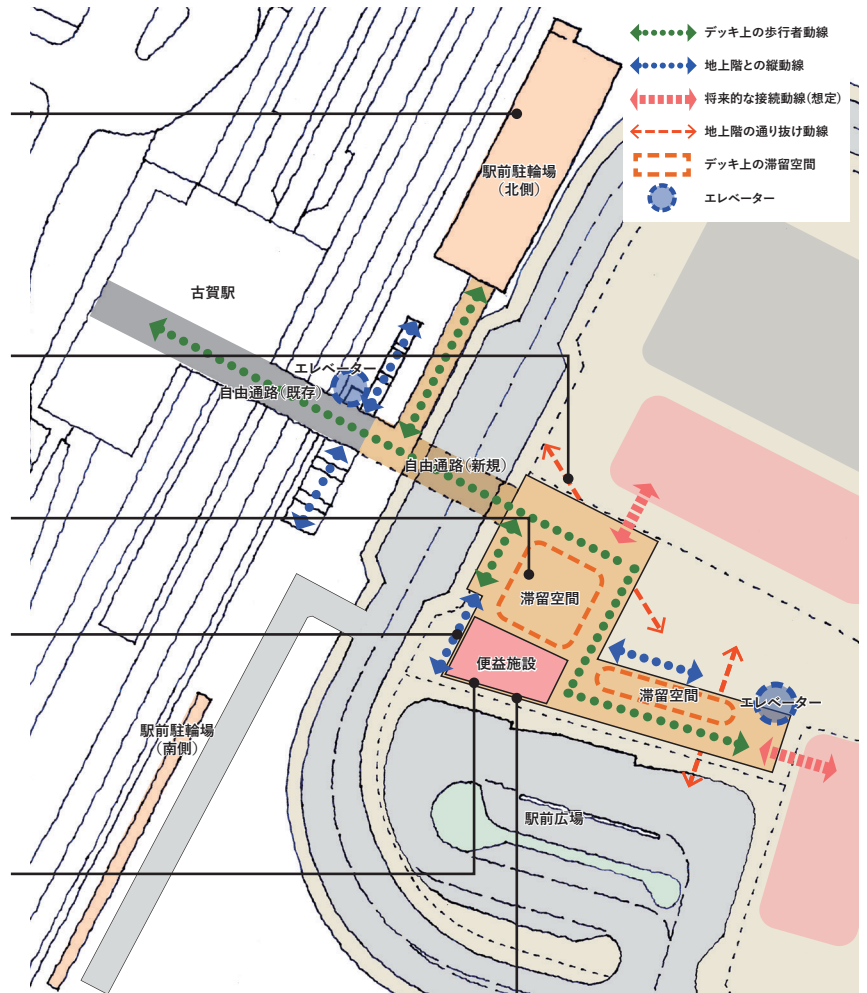
利用実態に即した駐輪台数の収容可能な立体駐輪場として整備

地上階はピロティとし、通り抜け動線を確保

デッキ上にベンチ等の滞留空間を整備

利用者の利便性向上やループ状道路の乱横断防止のためにエスカレーターを設置

1階と2階部分には、便益施設を整備し、居心地の良さを高める



公園と駅前広場の両面に正面性を持たせる

生涯学習ゾーン横断橋

- ・歩行者が自動車動線と交錯せずに公園と生涯学習ゾーンを往来できるように横断橋を整備します。
- ・公園側にはエレベーターを設置するなどバリアフリーに配慮した動線とします。
- ・1階部分にはトイレや倉庫などの便益施設の配置や誘導を検討します。
- ・生涯学習ゾーン側の接続部分は既存施設の改修等により、動線の整理やエントランス空間の創出を検討します。



横断橋（イメージ）



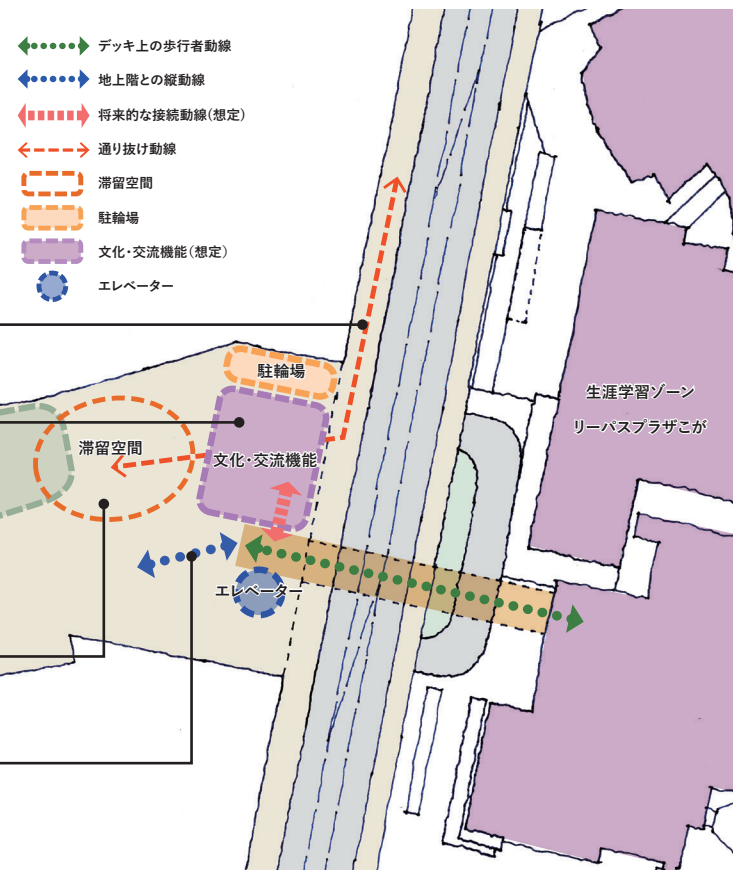
階段下の利活用（イメージ）

民間活力の導入

- ・生涯学習ゾーンの文化的活動等の公園側へのにじみ出しを創出するために、民間活力などを導入し、交流館や市立図書館との関連性の高い機能や、相乗効果が見込める機能との一体的整備を検討します。
- ・民間活力を導入する手法としては、カフェやショップの他、教養施設（図書館、体験学習施設等）の整備を行う民間事業者を公募し選定する制度である Park-PFI（公募設置管理制度）などが近年注目されています。
- ・具体的な手法については、事業のメリットやデメリット、実現性を考慮し、検討していきます。



文化的活動のにじみ出しを創出する機能のイメージ
（左：こども図書館、右：カフェ、トレーニングジム）



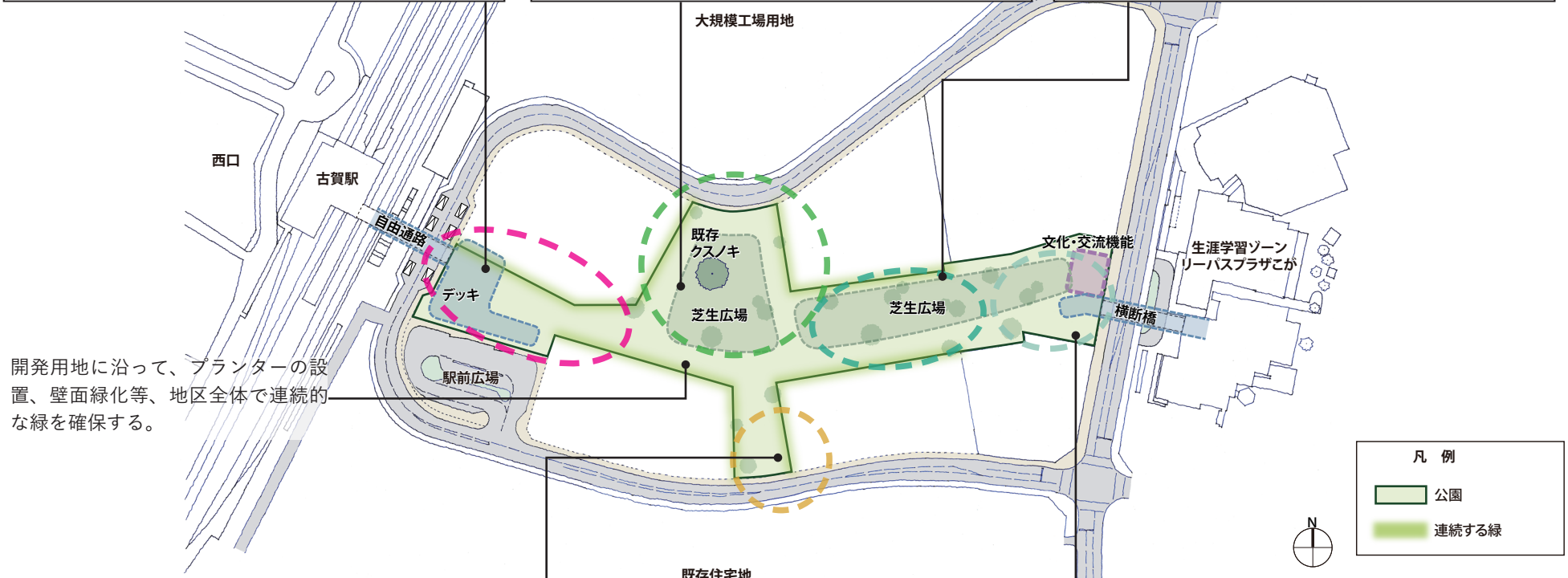
4. 公園 方針 1-(4) 方針 2-(1) 方針 2-(2) 方針 2-(3) 方針 2-(4) 方針 4-(1) 方針 4-(2) 方針 4-(3) 方針 5-(2) 方針 5-(3) 方針 5-(4)

東西南北の周辺地域を十字でつなぐ公園全体を場所毎の特徴を活かした5つのエリアとして位置づけ、それぞれの空間特性と利活用イメージを整理します。それぞれのエリアは4つの街区や生涯学習ゾーンとも連携し、公園全体が日常利用とイベント利用とが共存できる空間とします。

■駅を利用する来訪者や市民が気軽に寄りやすいエリア
 鉄道利用者も立ち寄りやすく、自由通路からつながるデッキとあわせ、西口や駅前広場とも連携したイベントなどを行いやすい空間とする。
【活用イメージ】
 ○まちの情報発信（地域のお知らせ、災害情報、観光情報等）
 ○キッチンカー、チャレンジショップ
 ○電車から見えるアートイベント

■イベントにも対応したシンボリックな憩いのエリア
 シンボルとなる既存のクスノキを中心に芝生広場を設け、日常の憩いの場となるとともに、地域のお祭りや開放的なイベントにも対応できる空間とする。
【活用イメージ】
 ○地域のお祭り（住民同士の交流イベント）
 ○屋外上映会や食のイベント
 ○ステージを設置したイベント

■多世代が憩えるエリア
 子育て世代からお年寄りまで多世代が日常的に憩える場として、子どもの遊び場や大人の休憩施設のある緑地を設け、隣接する開発用地とも連携した緑陰のある空間とする。
【活用イメージ】
 ○複合遊具や健康遊具
 ○防災設備や防災イベントの実施



開発用地に沿って、プランターの設置、壁面緑化等、地区全体で連続的な緑を確保する。

■南北の地域や駅と生涯学習ゾーンを結ぶエリア
 クスノキまわりの緑地とつながる南側地域からのエントランスの場となり、南側開発用地内建物の1階の利活用とも連携した東西を結ぶ要の空間とする。
【活用イメージ】
 ○東西をつなぐイルミネーション
 ○南側開発用地内建物の1階と連携したカフェ
 ○雨や日除けができる移動空間

■生涯学習ゾーンと連携した文化・交流のエリア
 安全性に配慮した囲まれた場を形成し、東側の生涯学習ゾーンとも連携した文化的なイベントができる空間とする。
【活用イメージ】
 ○高校生や市民の屋外発表会
 ○作品展示会

5. 動線計画

方針 1-(4) 方針 3-(1) 方針 3-(2) 方針 3-(3) 方針 3-(4)

古賀駅と生涯学習ゾーンを結ぶシンボル空間軸は、歩きやすさや居心地の良さに配慮した公園内の主動線として整備します。

まちとのつながりを強めるために、四方から公園にアプローチできるような動線計画とします。

公園内の主動線は、芝生への日照環境等を考慮し南側とする

主動線上は屋根の設置や、隣接敷地の^{ひきし}庇やピロティの活用により、雨天時でも快適に移動・滞留できる空間づくりを目指す

整備により延伸する自由通路と再整備する駐輪場を連絡橋でつなげる

■自由通路デッキ

自由通路の先に滞留空間となるデッキを設ける
公園、駅前広場、隣接する開発用地へのアクセス性に配慮する

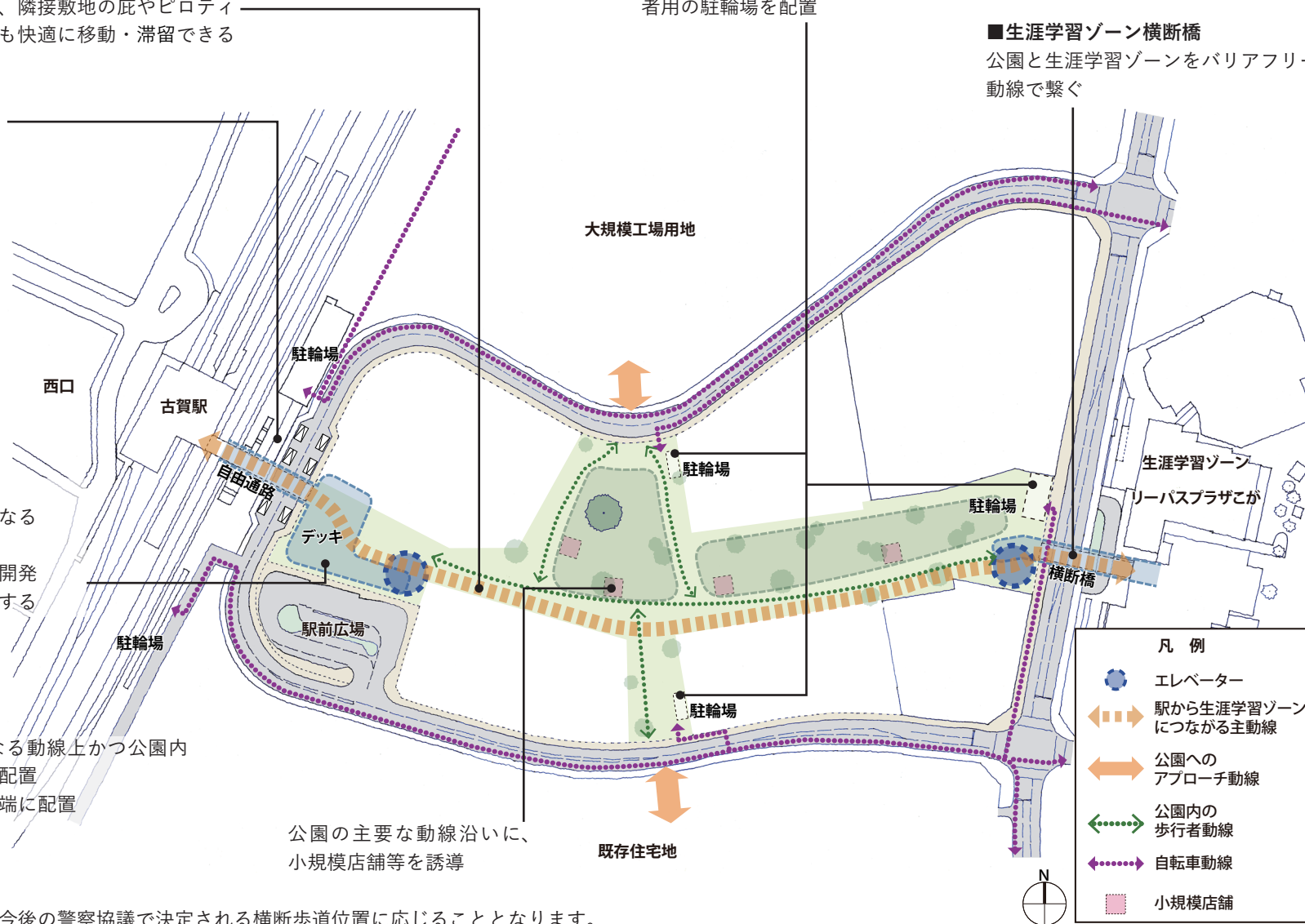
エレベーターはメインとなる動線上かつ公園内からの視認性が高い位置に配置
利便性を考慮し、東西の両端に配置

公園の主要な動線沿いに、小規模店舗等を誘導

公園の出入り口となる北、東、南の3か所に公園利用者用の駐輪場を配置

■生涯学習ゾーン横断橋

公園と生涯学習ゾーンをバリアフリー動線で繋ぐ



※自転車の道路横断位置は、今後の警察協議で決定される横断歩道位置に応じることとなります。

6. 配棟計画

方針 1-(1)

方針 1-(2)

方針 1-(3)

方針 1-(4)

方針 2-(4)

方針 4-(3)

方針 4-(4)

方針 5-(1)

方針 5-(2)

公園に顔を向けた建物配置とするとともに、低層階への賑わい創出に資する機能を誘導します。

公園や既存住宅地の日照環境に配慮し、南側の開発用地の建物高さを抑制します。

駐車場等を整備する際にはループ状道路側に設けるなどの配置の工夫や、公園に面する場合は公園からの見え方に配慮します。

■居住ゾーン

古賀市の将来的な定住人口の増加を見込み、公園北側の開発用地には、居住機能に特化した施設を誘導する

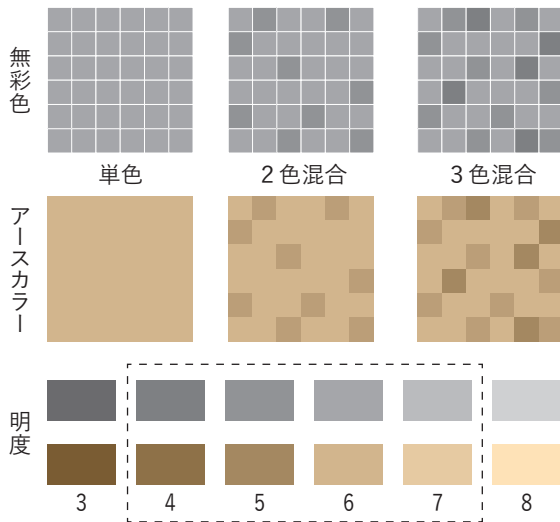


7. 舗装 方針 3-(4) 方針 5-(2)

公共空間は、統一した色彩や舗装材料を基本とします。また、開発用地内については、土地所有者と調整しながら、一体的でまとまりのある景観を創出するために、公共空間との連続性を阻害しないような舗装デザインとします。

■舗装材の考え方

- ・ イベント時の搬入車両や緊急車両が出入りする箇所は、車両の荷重に耐える舗装材を使用する
- ・ 無彩色系及びアースカラーを基本とし、明度は4～7程度とする
- ・ ブロック系舗装にて混色する場合は、明度差 1.5 以下程度が望ましい
- ・ ブロック系舗装では単色もしくは2～3色の混色とする
- ・ アースカラーについては周辺の建造物の色調に配慮して色彩を決定する
- ・ 視覚障がい者誘導用ブロックは輝度比や明度差が確保されることを前提に、周辺の色彩に配慮する工夫を行う



舗装材のイメージ



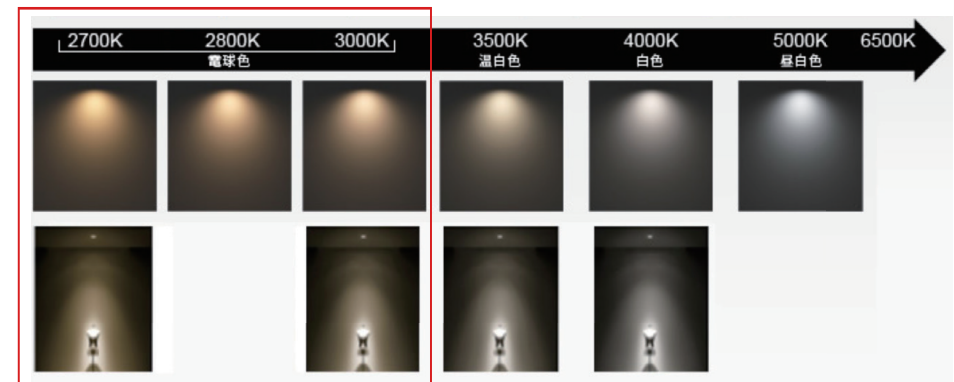
無彩色の舗装を使用した場合に視覚障がい者誘導用ブロックの輝度比を確保する工夫の例

8. 照明 方針 5-(3) 方針 5-(4)

安全・安心に配慮した公園全体の照明計画とします。人が移動するデッキや主要な動線は、快適な歩行環境を確保するため、周辺よりも明るい照度計画を行います。また、人が滞留するベンチや四阿^{あずまや}まわりは、光だまりをつくり、憩いの場となるような落ち着いた照明計画とします。

シンボルツリー等、公園の顔となる要素はライトアップを行い、夜間景観を演出します。

LED 照明を基本とし、色温度は温かみのある 3000K 程度（電球色）とします。



色温度・・・白色光の色味より段階分けされた単位 K(ケルビン) で示したもの

9. サイン 方針 3-(4) 方針 5-(4)

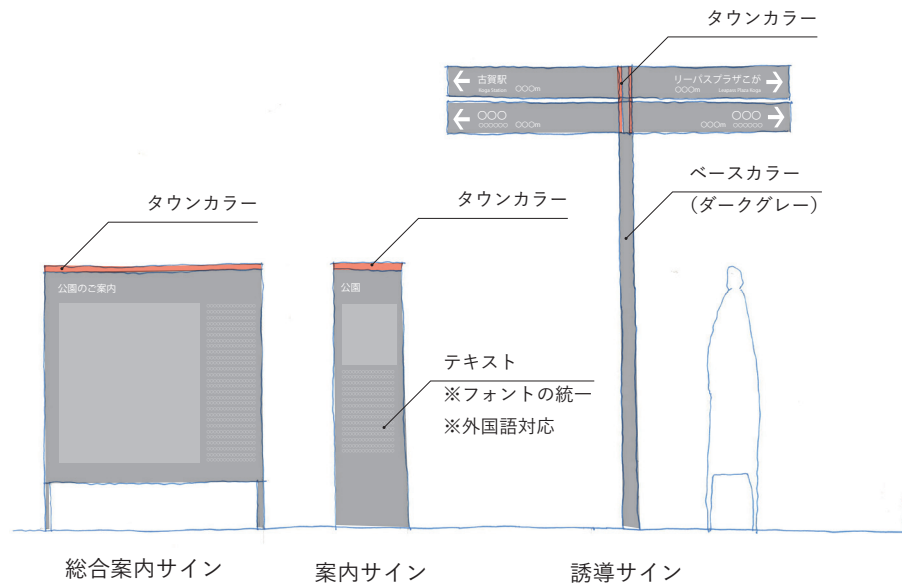
サインは、公園内や周辺への移動を促す重要な要素となります。数多く敷地内に配置することになるため、デザインや色彩の統一が必要となります。

また、古賀らしさを表すものとしてタウンカラーの設定を検討します。

■サインの考え方

- ・システムとして機能させるため、形状、色彩、ピクト、フォントを統一し、視認性の高い共通のデザインを基本とします。
- ・可能な限りサインを集約し、乱立しないように配置します。
- ・周辺の景観と馴染むように、構造物は明度、彩度を抑えた色彩とします。
- ・視認性をよくするためのポイントとして、タウンカラーを設定し、古賀らしいサインとします。
- ・外国語にも対応したサインとします。

サインのイメージ



10. 植栽 方針 4-(2) 方針 4-(4)

公園内は樹木による豊かな緑量を形成することで木陰を創出し、公園の景観をつくとともに、居心地の良い空間を生み出します。

敷地内にあるクスノキなどの緑を継承し、公園のシンボルツリーとして位置付け、古賀駅東口の歴史を継承します。

また、新たに植える樹木については、古賀市の気候風土や土壌の状況なども鑑みながら、維持管理が可能な樹種を選定していきます。選定にあたっては、常緑や落葉をバランスよく配置し、四季の移ろいが感じ取れるような彩りある植樹計画とします。

高木に加えて、中低木や地比類についても、季節や維持管理性に配慮した細やかな計画とします。



高木の例



中低木・地比類の例

1.1. 色彩

方針 1-(1) 方針 5-(2)

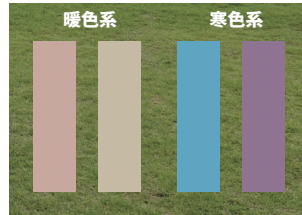
古賀市では、「古賀市景観計画」により、大規模な建築物について形態や色彩に関して景観形成基準を定め、良好な景観づくりを進めています。

計画に定められる色彩の数値基準は、突出した色彩の使用を避けるためのネガティブチェック型の基準であり、本地区の特性を反映したものではありません。本地区では、数値基準を満たすだけでなく、周囲の環境や建築物の規模に応じた色彩のあり方、建築物の魅力や風格を高める材料選定のあり方などを含む、デザイン全般について事前に協議・調整できるようなデザインレビューの仕組みづくりを行い、一体でまとまりのある景観をつくっていくことを目指します。

■色彩に関する基本的な考え方

色相

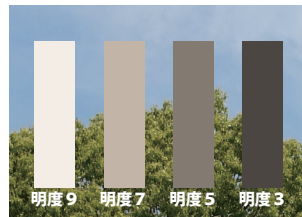
- ・多くの建築物の建材として暖色系が用いられており、暖色系の色相は街並みに馴染みやすく落ち着いた印象を与えます。一方、寒色系は違和感や冷たさを感じさせる場合があります。
- ・建築物の外壁は暖色系の色相を基本とし、複数の色を用いる場合には、共通・類似色相の配色として統一感を高めます。



暖色系と寒色系の違い

明度

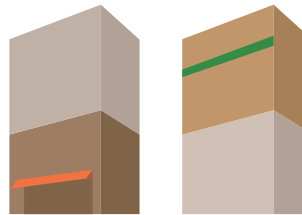
- ・明度の違いは遠くからでも認識しやすく、遠距離から見た都市景観の全体像に大きな影響力があります。
- ・明度が低い建築物は周囲に威圧感や圧迫感を与えるため、高明度の色彩を基本としますが、適度に明るさを抑えることで、公園の緑や背景となる犬鳴山系の山並みとの調和を図ることができます。



明度と背景の関係

彩度

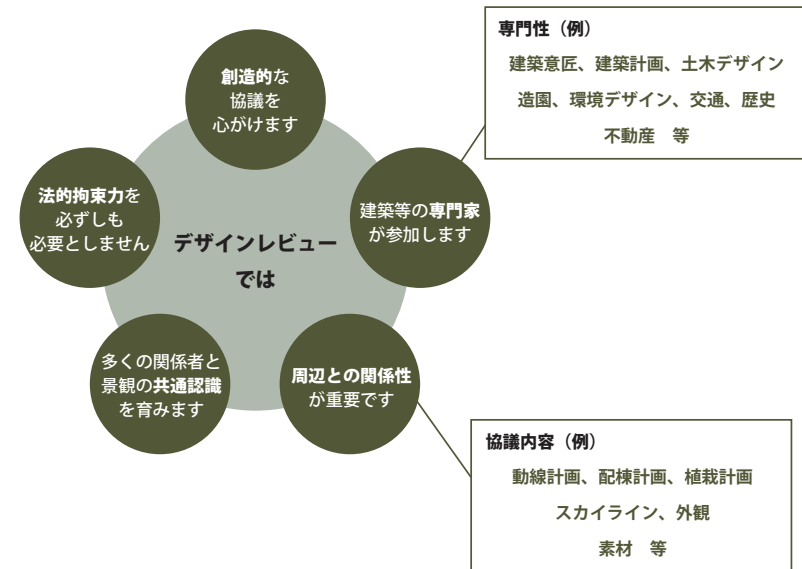
- ・彩度の高い色彩は目立ち、低彩度の色彩は周辺の景観に融和するため、外壁に使用する場合は、低彩度の色彩を基本とします。
- ・高彩度の色彩をアクセントとして使用する際は、必要最小限の面積にとどめるとともに、低層部にみに用いることで賑わいのアクセントとなります。一方、遠くからも目を引く高層部のアクセントは周囲の街並みから突出しすぎる可能性があります。



アクセントの位置

■デザインレビューとは

- ・個々の建築行為等を適切に誘導するため、地域で考えた景観形成の方針・基準を抛り所に、自治体、専門家、事業者、設計者が同じテーブルで、建物のデザイン等について創造的に議論する協議・調整する取組のことです。
- ・色彩だけでなく、建築や土木デザインなどの専門家や地域住民が参画することで、多様な視点により、周囲との関係性に配慮した良好な景観形成につながります。



デザインレビューの基本的な考え方

1 2. まちづくりのためのルール 方針 1-(1) 方針 4-(3) 方針 5-(1)

本地区の将来像を実現するために、「用途地域」や「地区計画」を活用し、良好な市街地環境の整備・保全を促進していきます。

■用途地域とは

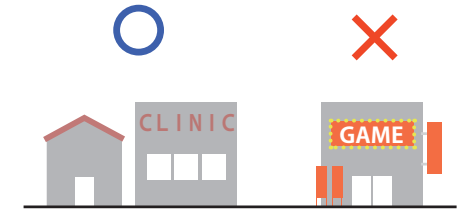
- ・ 計画的な市街地を形成するために、都市計画によって定められたエリアのことです。エリアによって建てられる建物等の種類や大きさなどが制限されています。
- ・ 本地区では、現在工業系と住居系の用途地域が定められていますが、多様な用途集積を目指し、商業系の用途地域への変更を検討します。

■地区計画とは

- ・ 地区計画とは、それぞれの地区の特性に応じて一体的に良好な環境を整備・開発・保全することを目的とする計画です。
- ・ 地区計画では、地区の目標や方針を定めるとともに、まちづくりの具体的な内容として、建築物の用途や壁面の位置、高さや敷地の面積といったきめ細かなルールを次のとおり定めていきます。
- ・ 住民と共に、既存住宅等に配慮しながら検討していきます。

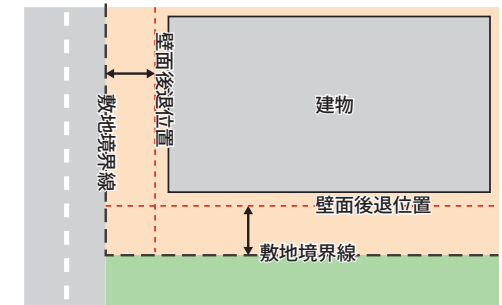
ルール 1：建築物の用途のルール

- ・ 地区の住環境を悪化させる恐れのある施設を制限します。
- ・ 公園に面する敷地境界線の長さに対して一定割合以上の賑わい創出機能（商業・サービス等）の配置を確保します。



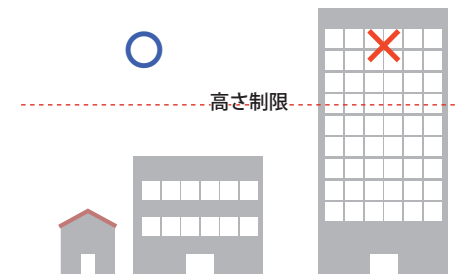
ルール 2：壁面の位置のルール

- ・ 道路の安全な歩行環境を確保するために、道路に面した位置の壁面のセットバックを求めます。
- ・ 公園と既存の住宅地に対して圧迫感を軽減するために、公園と既存住宅地に面した位置の壁面のセットバックを求めます。



ルール 3：建築物の高さのルール

- ・ 公園の日照環境と既存住宅地への圧迫感を考慮し、公園の南側の開発用地に対しては、低層又は中層以下の建築物を誘導するように、建築物の高さを制限します。



ルール 4：敷地面積のルール

- ・ 住環境の悪化や効率的な土地活用の妨げとなる敷地の細分化を制限するため、開発用地に対して敷地面積の最低限度を設定します。

