

空間づくりに関するアイデアコンセプト

## 「体験の余白時間を許容するまちの在り方」

ミュージアムロード周囲は、兵庫県立美術館・王子公園をはじめとした様々な文化施設の集積する神戸の芸術・文化の先駆けとなる地域です。それぞれの文化施設は地域に居住する方のみならず、県外や国外からも多くの来街者によってにぎわいを見せる強固な目的型のまちのコンテンツとなっています。10年後、20年後でもこの大きな都市構造は変わらず、人々がミュージアムロードを訪れる目的性は残り続けるものと考えます。

では、これからのミュージアムロードに求められる課題とは何でしょうか？

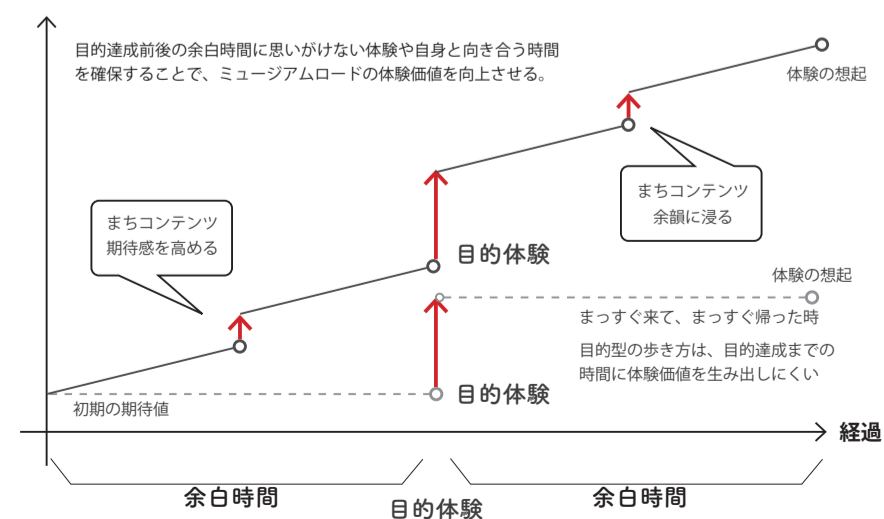
私たちは**目的体験の前後の時間の過ごし方**に着目し、その時間の充実感を高めることが最もミュージアムロードの魅力を引き上げることに寄与することだと考えました。すなわち**「目的地にたどり着くまでの期待感」**と**「目的を達成した後の余韻」**、言い換えると目的体験前後の**「余白時間」の過ごし方が重要**であると考えます。余白時間を許容し、そこに新たな価値体験を加えることで、一日を通してより豊かな充実した体験へと昇華させることが可能なのではないかと考え、より余白時間を充実させるための過ごし方を後述のアイデアテーマとして提案いたします。

### 体験価値の質的な向上を促す "余白時間" とは

絵画や動物の鑑賞、景色や街並みを楽しむといった体験は、その体験ごとに価値があり、一日の充実度に大きく影響します。しかし同じ体験でも、その体験の前後の行動の仕方によってはその体験の価値をプラスにもマイナスにも評価してしまうことが知られています。特に認知科学においては、体験前のモチベーションや体験後に体験を想起することが評価に影響すると言われてしています。

昨今のまちづくりでは都市のコンテンツの在り方として**「消費型」**から**「体験型」**のコンテンツに変化してきたと言われてしています。これから10年、20年後の暮らしを考えると、用意されたコンテンツを体験するだけでなく、SNSに取り上げ感想を他者と共有するといった、自身の感覚を表現することを前提とした**「自己表現型」**コンテンツが重要になるのではないのでしょうか。自身でその体験情報の取得に勤しんだり思慮を巡らせることは、体験を自身の経験や感情に昇華させ、自己表現を促す効果が期待されます。つまり**「余白時間を有効に利用することで体験価値を底上げすることが可能**と考えます。

#### 体験価値



### 余白時間を楽しむ

それぞれの体験に対する趣向や楽しみ方はまたそれぞれであるように、余白時間にも決まった楽しみ方はありません。ただ、ミュージアムロードでは駅から目的の施設まではある程度の距離があり、体験の前後には必ず歩く時間が生じます。駅から目的施設、目的施設から駅といった最短経路での移動だけでなく、待ち時間や休憩にカフェに立ち寄り、歩いている途中で広場や景色を楽しむといった**回遊行動や目的外の活動が余白時間をより豊かにする**と考えられます。そのため、余白時間を十分に楽しむようにまちのコンテンツ配置を整えることで、ミュージアムロードの過ごし方・歩き方に変化を加えることが重要であると考えます。



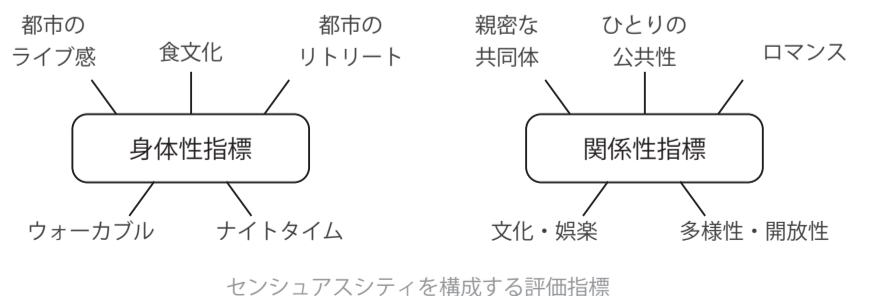
思いおもいに余白時間を過ごす人々

### 芸術・文化に触れ、感性をはぐくむ「センシユアス・シティ」

センシユアス・シティ(官能都市)とは、経済性や機能性だけでは計れない都市の魅力や価値をそこで暮らす人あるいは来訪する人の五感に働きかける都市のあり様です。この評価軸には、都市の中で物理的に快適に体験を供給されるといった**「身体性指標」**と、都市の中で多様な人やコミュニティ、まちの文化といった関係を構築する**「関係性指標」**の2つの軸で都市を評価しています。灘区は特に、**「まちをゆっくりと過ごす環境や人の活動する風景などから高い評価**を受けています。また、ミュージアムロード周辺には路上アートをはじめとする芸術・文化に気軽に触れられる環境があります。

余白時間を充実することはまちを体験する人の官能に触れ、歩きを通して自身の感性をはぐくみ、新たなまちの魅力発見や幸せな暮らし方の再考につながることを考えます。

©LIFULL HOME'S 総研-Sensuous City [官能都市] 2025-



私たちはこれらの余白時間を楽しむといった考えの元、ミュージアムロードの魅力がより一層引き出され、まち全体がミュージアムとなるような空間となることを目指し、ミュージアムロードの物理的な環境のデザインとともに、そこを利用する人々のうごきや運営のしくみのデザインに対するアイデアを提案いたします。

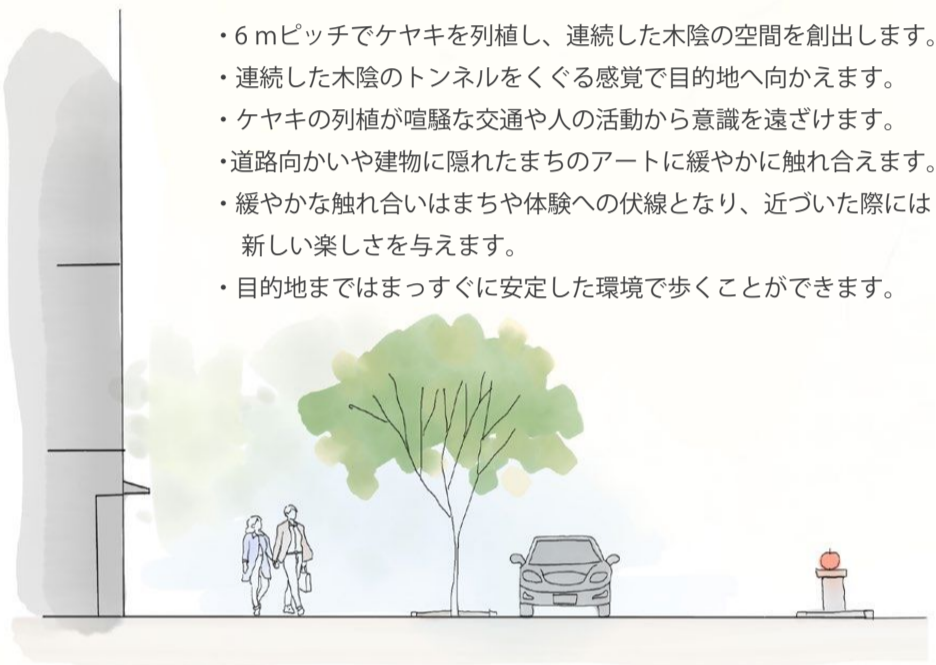
## 行き道と帰り道、生きた街の風景

### "余白時間"を充実させる行き道と帰り道

灘駅から兵庫県立美術館までは700m、王子公園までは400m程の距離があります。人が休みなく歩ける距離はおおよそ300m~1kmと言われており、2つの施設はただ盲目的に向かうには丁度よい位置にあるとも言えます。そのため、わざわざ回り道をせず目的地へと向かってしまいます。より、充実した余白時間を確保するためには**目的の体験に対する期待感を高め、また体験後に余韻を感じる心の余裕が必要**です。私たちはこの**体験の前後関係と街路空間の在り方を「行き道」と「帰り道」に分け、それぞれの役割や求められる機能について考えました。**

### 体験への期待と街アクティビティを予見させる「行き道」

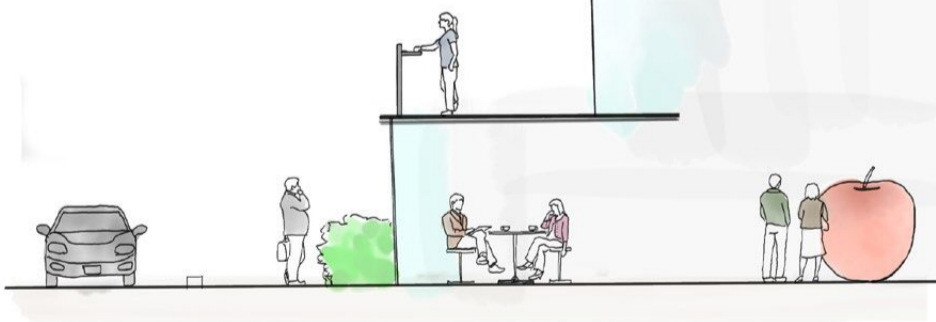
「行き道」の役割は体験や**まちに対する期待感を高めること**です。物語のプロローグのように、ミュージアムロードを歩き出した時から芸術文化・まち鑑賞が始まっているような感覚が得られるよう、目的地やまちを強く感じる**「誘い(いざない)のデザイン」**を施します。



### 体験と街の背景を知る「帰り道」

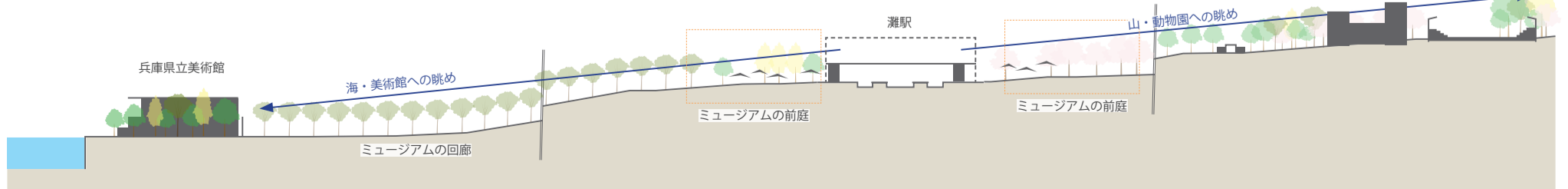
「帰り道」の役割は体験の余韻を残し、体験の想起を促すことです。物語でいうエピローグのように、これまでに触れた芸術文化のバックグラウンドを思わせ、鑑賞体験によって得た知識や思想を日常生活の中に溶け込ませていきます。体験後のまちやそこに居る自分に集中する**「没頭のデザイン」**を施します。

- ・立ち止まりたくなるような視点場や、休憩できる屋外ベンチ、体験の感想を言い合えるようなカフェなどを充実させます。
- ・街路に面した広場や屋内空間を使い人の活動の風景を見せます。
- ・寄り道や横道を支援する活動や商業が見えるように配置します。
- ・アート作品などが近くで見られ、鑑賞体験後にも追加で楽しめるような距離感でアートに触れられるようにします。
- ・つい足を止めて見たくなるような、回遊性のある通りとします。



### 駅を基点としたそれぞれの施設までのつながり

行き道・帰り道は目的地と同時に**起点・終点が重要な役割**を担っています。特に多くの来街者や近隣地区に住む人は駅の利用が前提となり、駅や駅前の空間はミュージアムの前庭として機能することが期待されます。同時に駅からの眺めはミュージアムロードを見渡すことができ、ミュージアムまでの道のりを認識させ、期待感を持たせることができます。



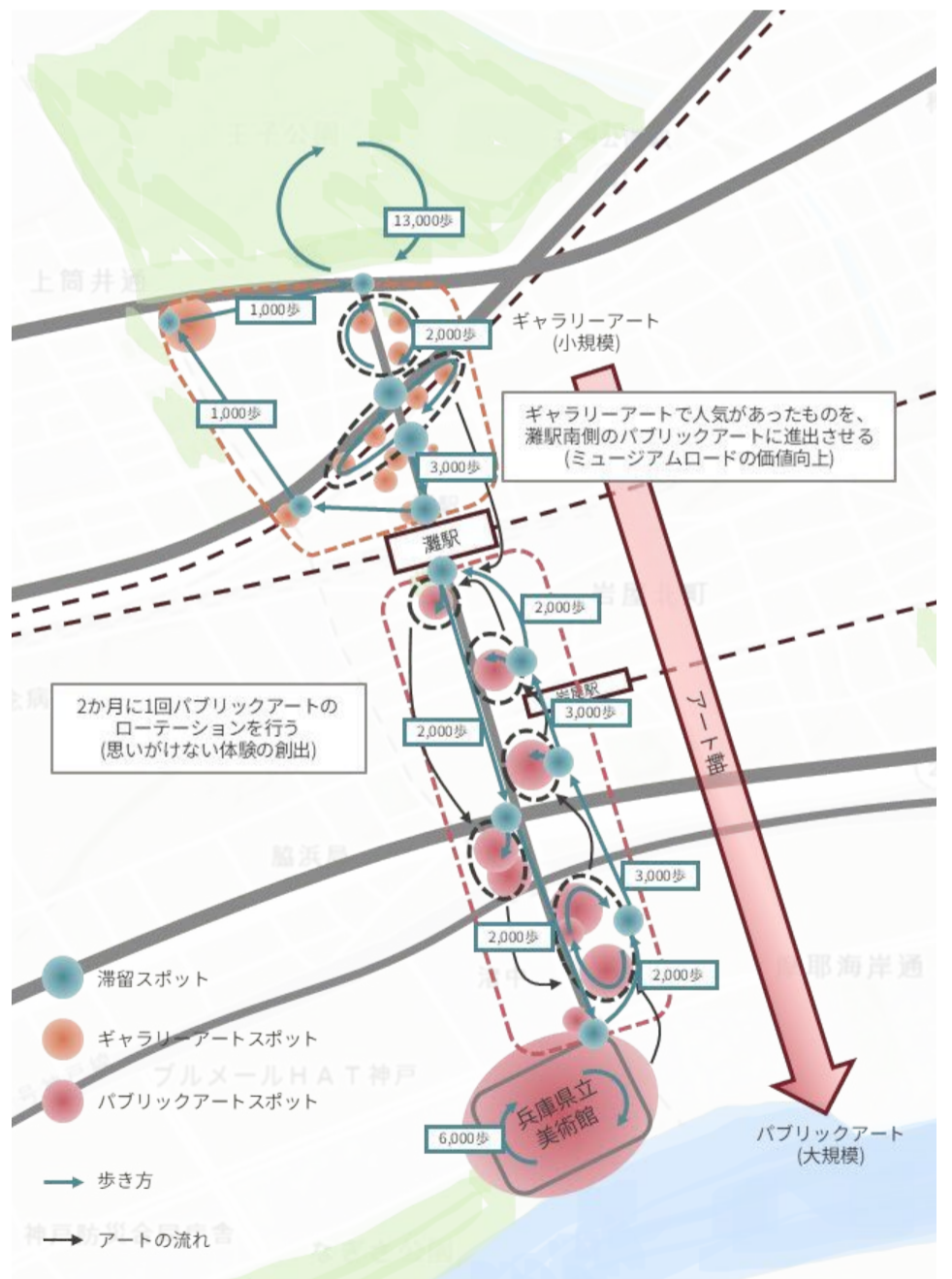
### 必要歩数+aの少し多く歩いてみる

現代ではウェルビーイングの観点で1日の平均歩数を一定確保することが望まれています。目安は5,000~8,000歩程度と言われており、距離で5~6km、時間で90分前後と言われてます。一方で、江戸時代には「男十里女九里」という言葉があり、文字通り一日で36~40km程を歩く生活を送っていたと言います。休日に少し気合を入れてショッピングをしたり、イベントに参加した際は20,000歩程度を歩くこともありますが、これから**10年後・20年後の近未来ではよりまち歩きなどが身近となり1日に得られる歩数も大きく向上する**と考えられます。

ミュージアムロードでの歩き方を考えてみると、施設の面積規模や私たちが実際に歩いてみた間隔から、王子公園では8,000~15,000歩、兵庫県立美術館では6,000~8,000歩程度は歩くと考えられます。また灘駅からそれぞれの施設までの歩数は、王子公園まで直線で600歩程度、兵庫県立美術館まで直線で1,000歩程度と考えられます。それぞれの施設を体験した上でミュージアムロードを余分に散策して楽しむには多く見積もっても10,000歩程しか歩けません。通り内にはこれらを小刻みに歩ける滞留スポットを備え、必要歩数+aを充実してもらえるような取組を行います。

### 循環するアートを巡る

少しでも多く歩いてもらえるよう、街路空間にパブリックアートを周辺の美術館から持ち回りで展示を行い、定期的に場所を変えることで循環するアートを楽しめる仕組みを提案します。また、駅北側ではギャラリーアートの場を設け、人気が出たアートを駅南側のパブリックアートに進出させるなど、**ミュージアムロードがアーティストにとってのステップアップの場**となることを目指します。また、来街者にとっても、常に変化を続ける生きた街の楽しさを実感してもらえます。



## 誘い(いざない)と没頭のデザイン



### 灘駅南北の地域特性を生かしたまちの在り方

ミュージアムロードでは、道路幅員の構成からも見て取られるように、灘駅より北側(王子公園側)と南側(兵庫県立美術館側)で地域の持つ特色が少し異なっています。駅北側のまちには住宅地が多く見られ、新しく整備される王子公園内には動物園を主軸としたエントランス広場やプロムナード、緑のひろばの他、アリーナの再整備や大学の整備が予定されています。これらの特性からも主に地域住人や神戸市近隣の人の利用が期待され、より生活に根ざした整備の在り方が期待されます。対して駅南側のまちには商業施設が多く見られ、BBプラザ美術館や近年整備されたシスメックス神戸アイスクャンパスなど、商業と体験型の施設がまちの活気を作り出しています。これらの特性から、より多様な主体による利用が期待されます。

### 生きた街の風景を見る"ライフ・ミュージアムロード"

ミュージアムロードには街路空間に設置された数多くのパブリックがあり、まち歩きを楽しむの一つにもなっています。体験価値に求めるものがアートを歩いてみて回る「体験型」であるとする、これから10年、20年先の未来にはもう一步踏み込んだ「自己表現型」のコンテンツとして、アートの創作活動に参加し作品をまちなかで展示したり、パブリックアートを起点とした商業イベントを開催するなど、「アート×生活」の在り方を見せるライフ・ミュージアムロードとして生きた街の風景を創出していくことが重要です。

### 変化を続けるまちとアート

まちなかアートは時にその空間のシンボルとして深く印象に残るものです。そのようなアートが美術館やギャラリーなどのクローズドな空間ではなく、街路や私有地にパブリックアートとして展示することで、ミュージアムロードの価値の向上、ないし街の価値の向上を図ります。展示するアートは、灘駅の南側に周辺の美術館の持ち回りから複数個所で展示を始め、定期的に場所を変えるなど同じアートが街にありつつもアートの変化を楽しめる仕組みにすることが重要です。

### 余白を感じられる空間

ミュージアムロードは目的地になる場所が多く、街全体で価値を高めようとする事で空間の質を高めること自体は可能ですが、それでは街全体の印象が一辺倒となり、まちに対する期待感が減少すると考えられます。スポット的に空間の価値を高めつつ、スポット間を歩きたくなるように街路空間の質を高めることで"まちミュージアム"に対する期待感を高め、"余白時間"によるミュージアムロードの価値が向上することが期待できます。



アートと屋根・木々に囲まれる広場

### 灘駅前ひろばを起点とした"まちミュージアム"

余白時間を充実させる「行き道」の重要拠点として、灘駅前広場は来訪者が最初に降りた際の期待感やまちへの印象を強めます。駅前整備を通じ、新しくアートと屋根・木々に囲まれた広場は、まさしくミュージアムを連想させる前庭空間へと変わりました。

まちなかアートを含め既存の資源を活かし、整備された空間を最大限活用することで、「ミュージアムのあるまち」でなくまち全体がミュージアムのように機能することが重要であると考えます。行き道・帰り道を通じ、まち歩きを一連のアート鑑賞のように充実したものにできれば余白時間も満たされ、ミュージアムロードの魅力を最大限に味わうことが可能であると考えます。