

2 新幹線長万部駅周辺整備について【長万部町】





現在の長万部駅の山側に新幹線駅舎を計画

平成23年3月11日
東日本大震災

H24着工認可 地上駅(1階)

町長が中心と
なって高架駅を
要望

H28認可変更 高高架化
(駅2階、ホーム3階)

津波浸水イメージ

駅が波浸水被害
の恐れ

(詳細は「津波ハザードマップ」をご覧ください。)

※配布している長万部町防災ハンドブックに掲載されています。

*イメージ図記載の駅構造、デザイン及び駅周辺整備等について決定したものではありません。

*イメージ図記載の現況建物、道路等の構造、寸法は現地と異なり参考です。

「長万部のまちづくり」について

【まちの最上位計画】

第4次長万部町まちづくり総合計画

キャッチフレーズ：ひらけ！つながれ！おしゃまんべ！！

ーみんなで楽しい未来へー

目的：町民の福祉（しあわせ・ゆたかさ）の向上を基本理念に

6つの基本目標、様々な政策目標を設定

令和3年策定、構想期間：10年

土地利用の基本方針（一部抜粋）

新幹線開業・都市防災を見据えた計画的な土地利用の誘導～駅東口に商業機能の誘導を図る

【まちづくり関連の計画】

長万部都市計画マスタープラン

長期的・総合的な都市づくりの方針を定めるもの

例：戦略的なまちづくり、防災等の方針を設定

令和3年策定、計画期間：20年

【関連計画】地方創生総合戦略、新幹線を核としたまちづくり実行計画、新幹線駅前周辺整備計画、長万部まちづくりアクションプラン、立地適正化計画、バリアフリーマスタープランなど



長万部都市計画
マスタープラン

令和3年3月
長万部町

都市計画マスタープラン(戦略的まちづくり方針から)

戦略的まちづくり方針図

**駅の東西を
結ぶ自由通
路を整備**

- ◆長万部駅周辺における重点的な都市整備の推進
- ◆中心市街地における駅を中心とした回遊動線の形成
- ◆新幹線開業効果を活かす地域マネジメント体制の構築

・駅を中心とした回遊動線の形成を図り、新幹線利用客の長万部町への立ち寄りや滞在時間の増加による地域の活性化を図る

中山大通

温泉街の魅力の向上

アクセス道路

・西口駅前広場(山側)と中心市街地間のアクセス向上のため、道路整備を含め土地区画整理事業の導入を検討

・駅の東西を結ぶ自由通路を整備、これまで分断されてきた東西市街地間の移動の利便性を高め、駅周辺の一体的な開発、整備を推進

西口駅前広場

JR長万部駅

東口駅前広場

自由通路

・広域的な観光交流拠点となる「まちの駅」を整備

本町通拡幅整備

・まちの駅の運営や空き地、空き店舗対策などに対する地域マネジメント体制の構築
・新規に参入しやすい

・東口駅前広場(海側)は、本町通と一体的に

**土地区画整理
事業の導入を
検討**

**駅前周辺の重点的な都市整備の
推進
(東西口駅前広場、アクセス道路)**

500m

4

都市計画マスタープラン(防災等の基本方針から)



①自由通路・滞留空間・高架下駐車場整備

③西口駅前広場・アクセス道路新設



推進会議の検討を踏まえた東口及び西口駅前広場の整備イメージ

「長万部まちづくりアクションプラン」は、新幹線開業効果を最大限にするため、長万部まちづくり推進会議が平成30年に策定し町長に提言した行動計画

【長万部町】 新幹線長万部駅前周辺都市施設整備費用(概数)



都市施設の総事業費 合計56.7億円

財源 都市構造再編集中支援事業(50%補助)28.3億円

残りは過疎債(充当率100%、交付税措置70%を想定)

実質の町負担額想定 約8.6億円

※社会情勢の変化や不確定要素により変動する場合があります。

駅前周辺整備イメージパース図



東口昇降棟正面より

駅前周辺整備イメージパース図



複合施設の基本構想
を令和7年度に検討し
たい

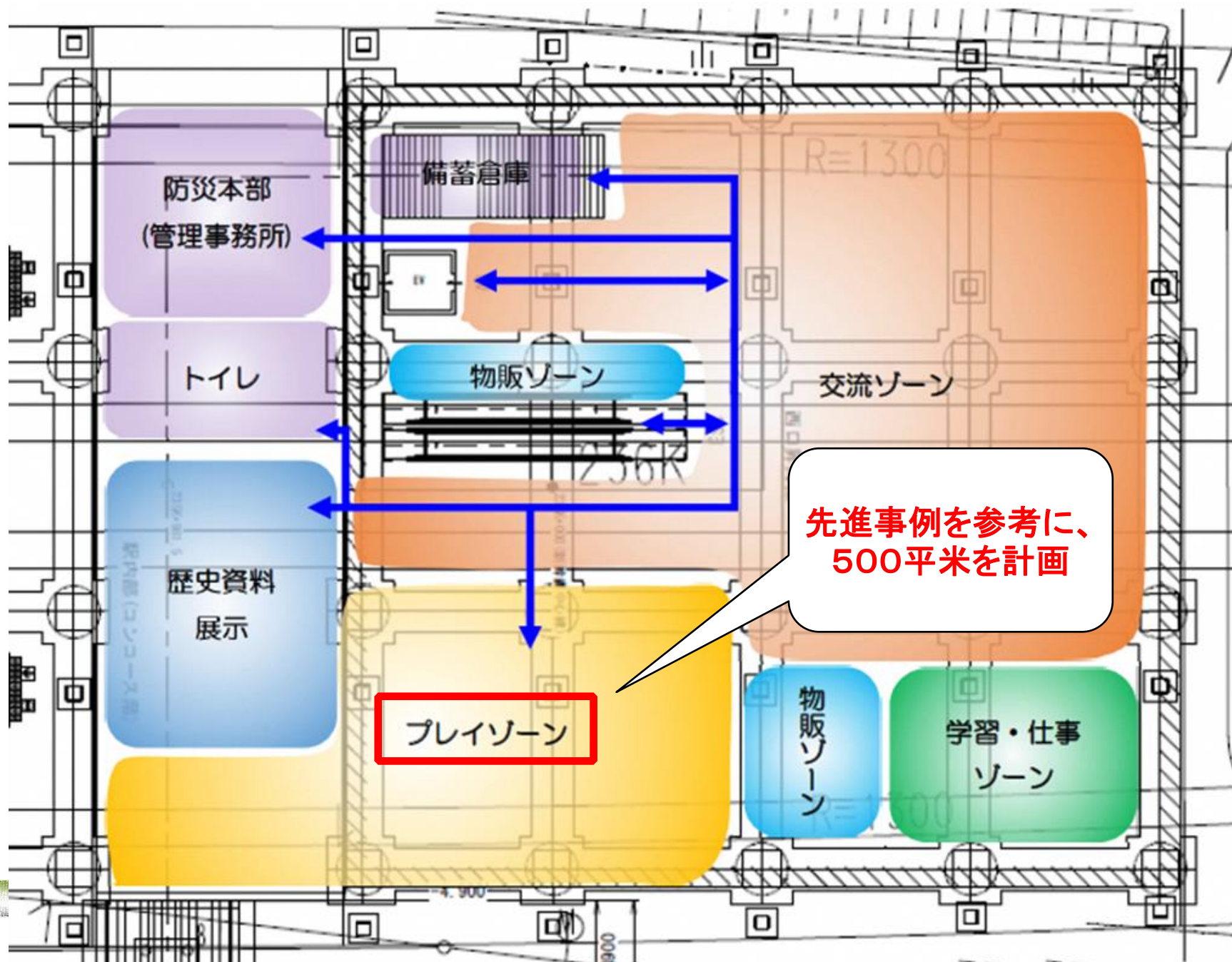
鳥瞰パース

複合施設は令和7年基本構想予定
(建設主体、誘致企業、建物規模などの検討が必要)

滞留空間 (1)高架下滞留空間のイメージパース図(令和4年度)



滞留空間 (2)の導入施設ゾーンのイメージ図(令和4年度)



先進事例を参考に、
500平米を計画

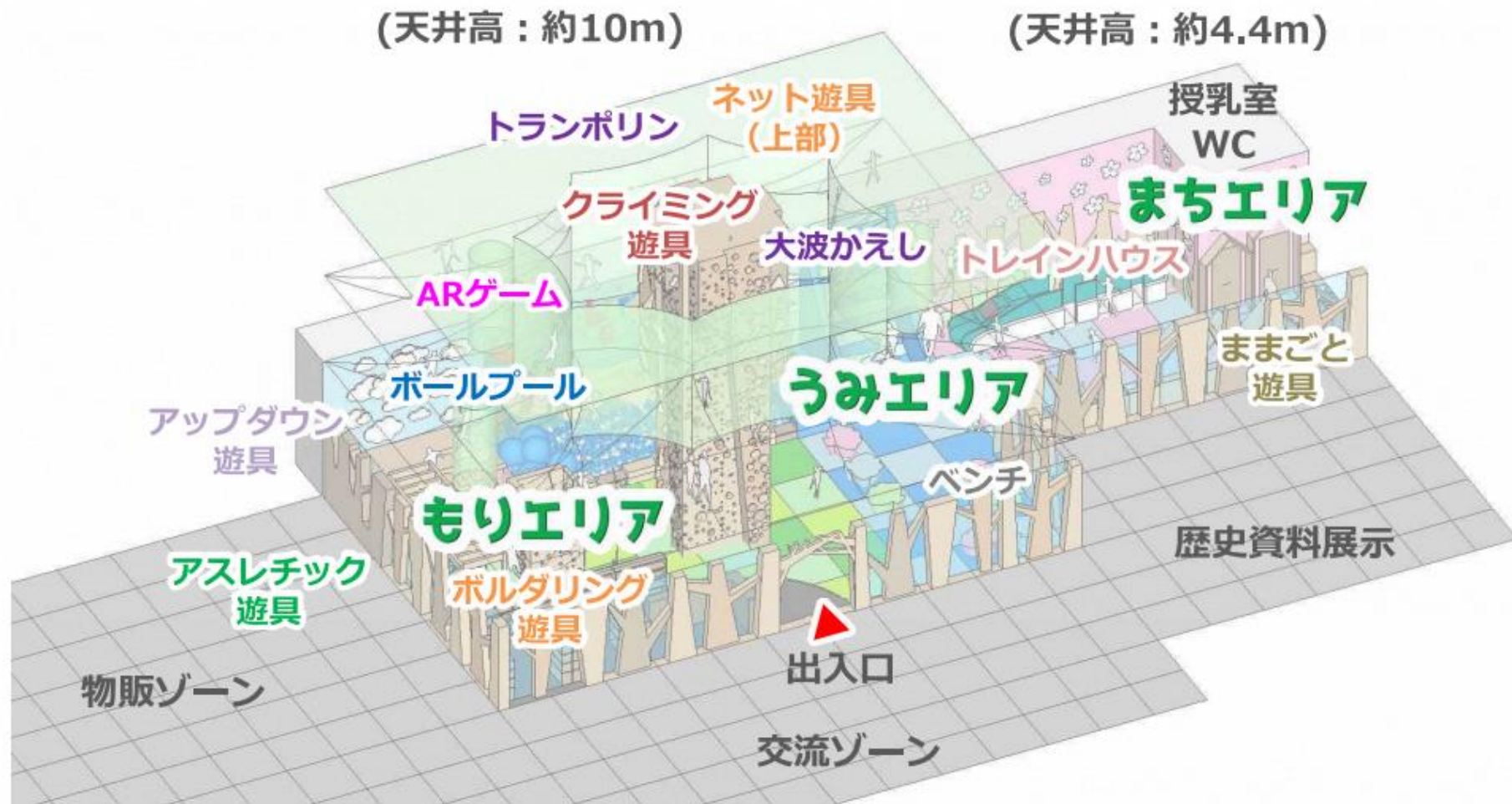
プレイゾーン

物販ゾーン

学習・仕事
ゾーン

4) 全体構成（遊具）

※イメージ画像



高さ10mの開放的な吹抜中央には新駅のシンボルとなる大峯のブナの巨木を模したクライミングウォール(幹),立体ネット遊具(枝葉)を設置。

3-2) 平面計画 (遊具)



プレイゾーンの周囲は森の木々に見立てた囲いを設けて安全性を確保。

※ARゲーム：プロジェクターと測域センサーを用いた体感ゲーム

5-1) 完成イメージ (入口)

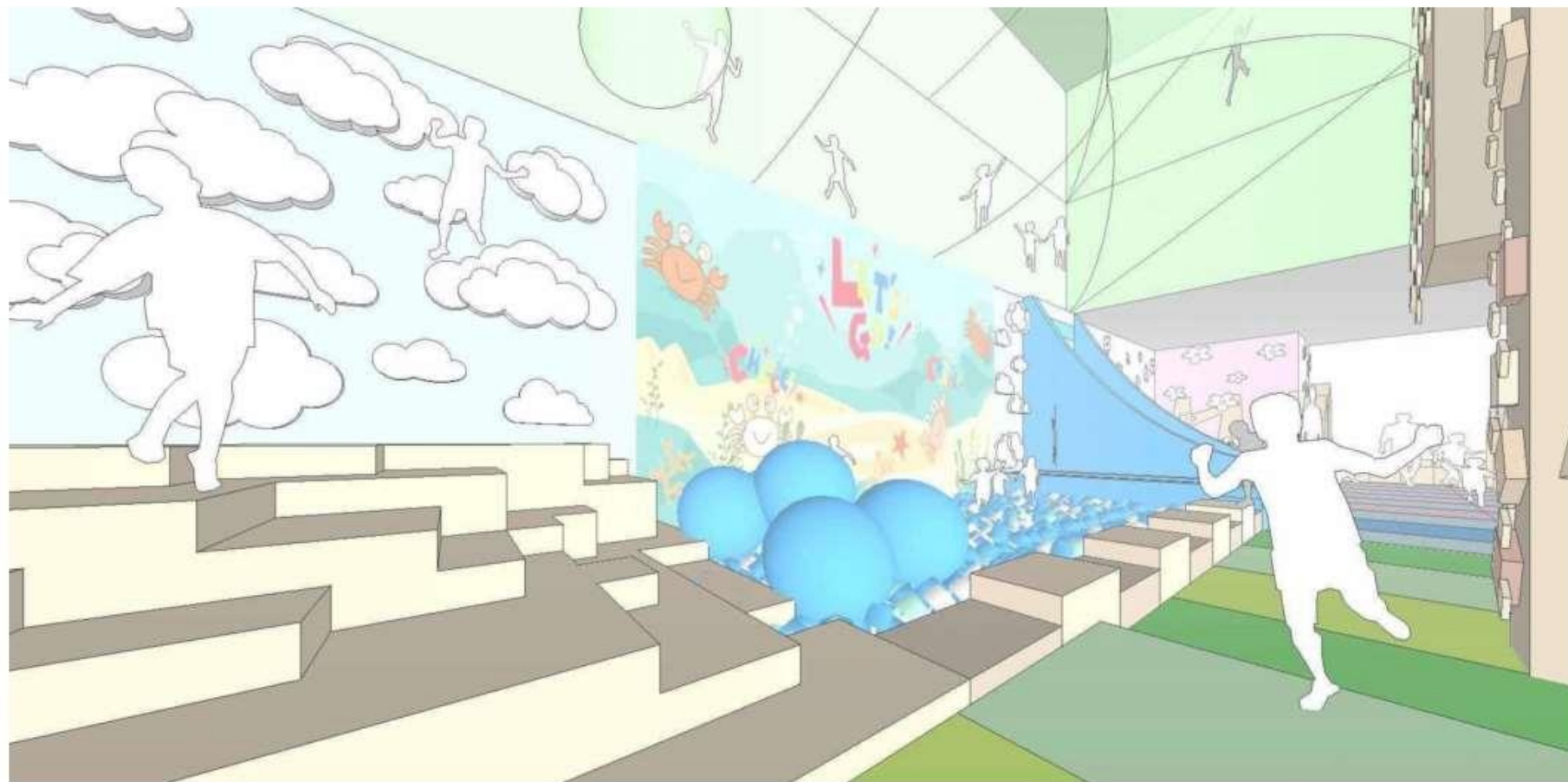
※イメージ画像



入口正面の「もりエリア」ではつり輪やブランコといったアスレチックや、ボルダリング、クライミング、立体ケンパで遊ぶことができる。

5-2) 完成イメージ (入口奥)

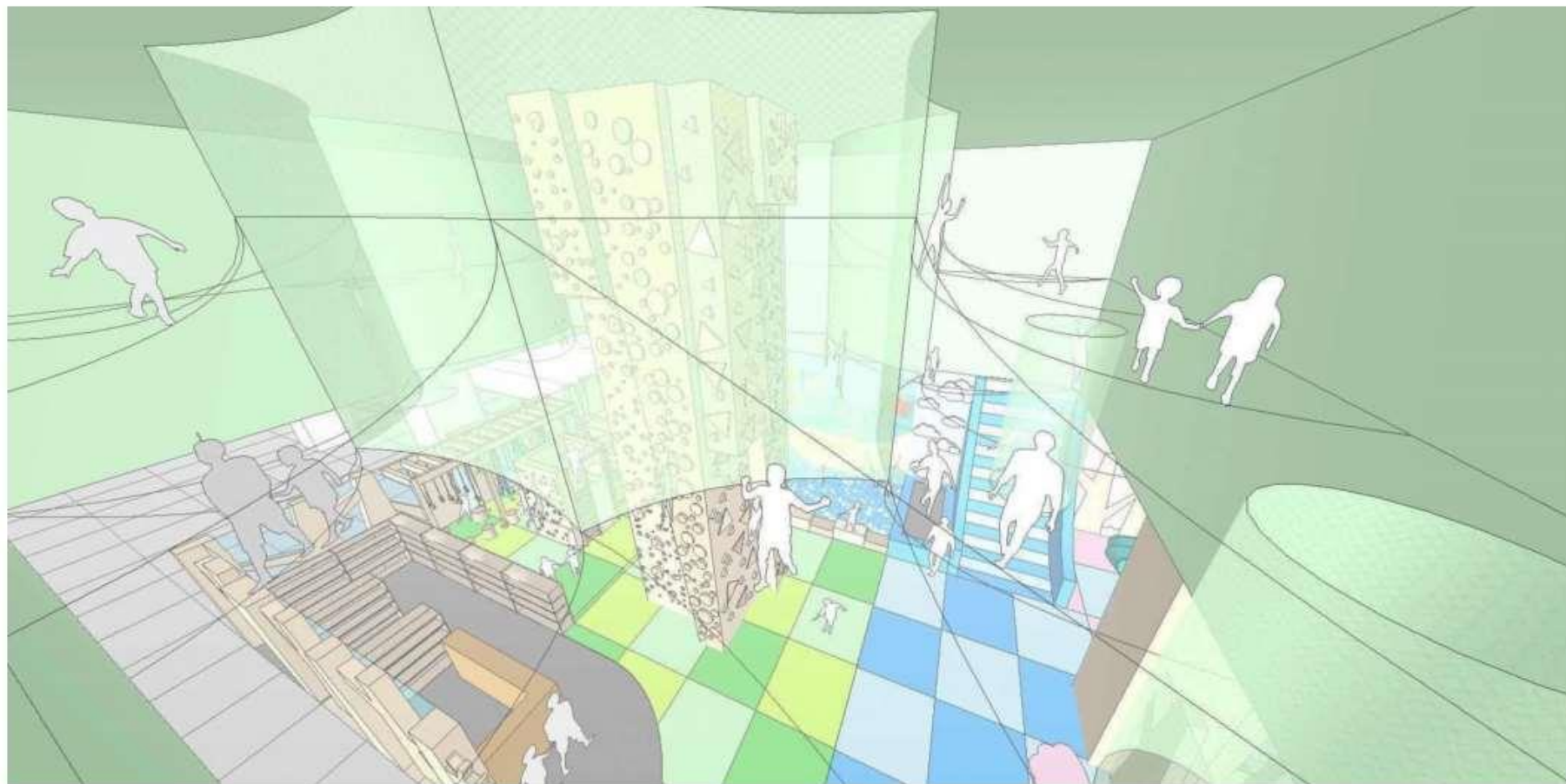
※イメージ画像



「もりエリア」の奥にはクッション性のあるアップダウン遊具を設置。
「うみエリア」ではボールプールの中に入ってARゲームが体験できる。

5-3) 完成イメージ (吹抜上部)

※イメージ画像



吹抜上部にはネット遊具を配置。上下2層になっており、複数設置されたネット状の筒をくぐると垂直方向にも移動できる。

5-4) 完成イメージ (最奥)

※イメージ画像



最奥部の「まちエリア」にはトレインハウス、ままごと遊具を設置。
そのほか幼児向けのおもちゃを設置。

6) ARゲーム

※プロジェクターと測域センサーを用いた体感ゲーム

※イメージ画像



ARゲーム：例1

「カニさんタッチ！」

海底を歩いているカニさんに、
ボルダリングをしながらタッチ
しよう！たくさんタッチを
するとカニさんが隠し持って
いた様々な宝物をくれるよ！
(複数名プレイ可)



ARゲーム：例2

「おっきなカニさん！」

噴火湾の主であるおっきなカニ
さんから出る様々な大きさの泡
にタッチしたりボールをあてて
みよう！ときどき現れるホタテ
にボールをあてると高得点を
ゲットできるよ！
(複数名プレイ可)

ARゲームは定期的にコンテンツを更新（または種類を増やす）。
ゲームの合間にまちのPR動画（別途）を流すこともできる。

【森エリア】

テーマ

- 子供を安心して遊ばせることができる空間
- はしっこ同盟の自然を学ぶことができる空間
(要望・変更点)
- 滑り台(ブナの木製)
- スプリング遊具(3町を代表する鳥)
- ボルダリングの突起物をブナの葉の形に
- ボールプール、アヤメの花イメージの紫色に
- ブランコ(シマエナガ)(はしっこ同盟3町に生息)
- 緑のカーペット
- 山形トランポリン(駒ヶ岳イメージ)

森エリア遊具 ボールプール 提案

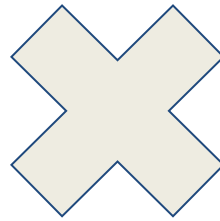


ボールの色はアヤメをイメージした紫
ボールサイズをはやわらかめ6cm以上
を要望(誤飲防止のため)

森エリア遊具 ブランコ 提案

(例です↓)

ブランコ



シマエナガ

- ・シマエナガをイメージしたブランコが欲しい

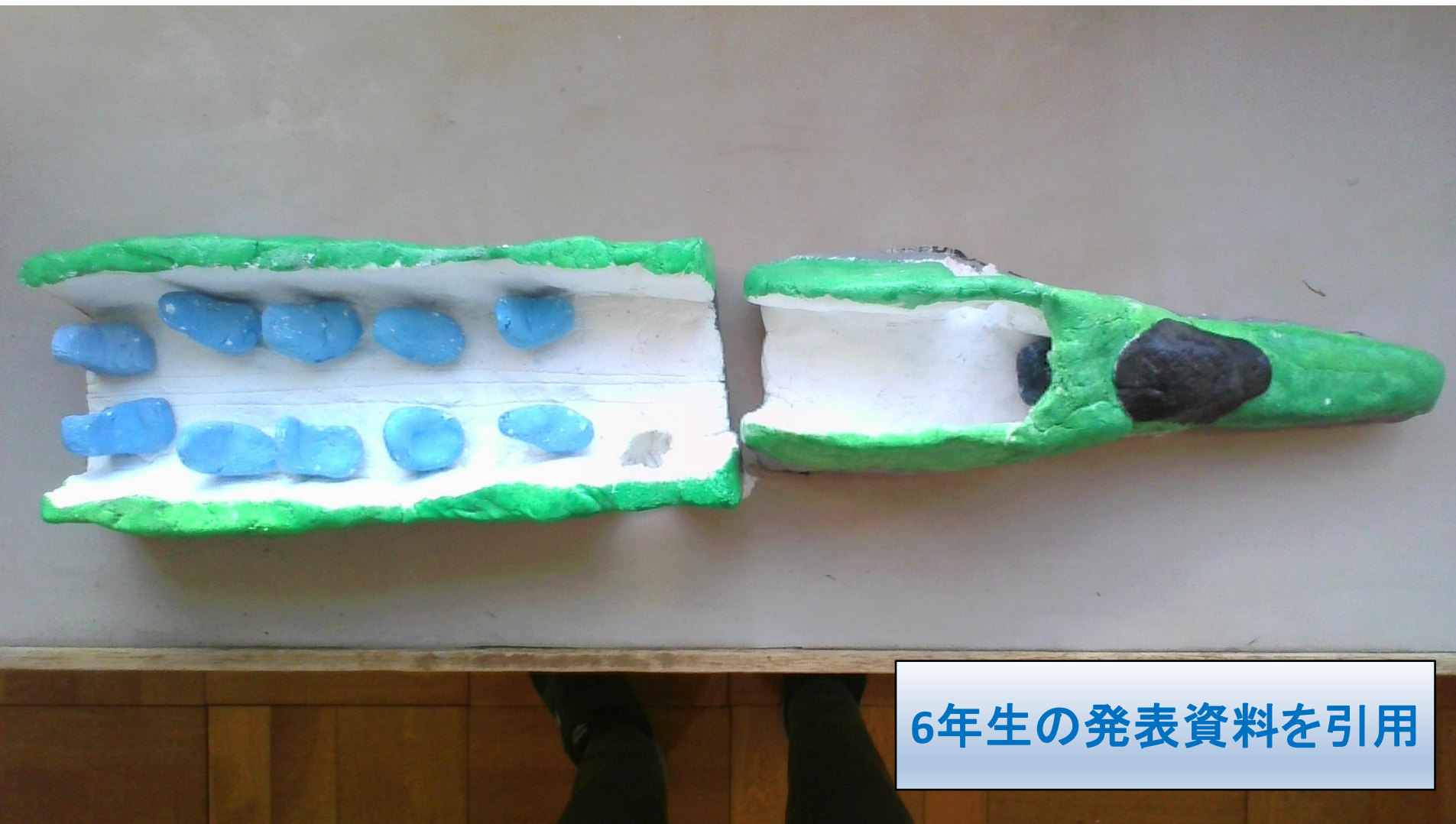
子供たちアンケートを実施
ブランコが一位(197人中ブランコが98人)

【町エリア】

テーマ

- 子供を安心して遊ばせることができる空間
- 長万部町の町の中であそんでいるような楽しい空間
(要望・変更点)
- トレインハウス(新幹線の内外装)
- 授乳室にマジックミラー(親の子供見守りもり)
設備備品の充実(粉ミルク自販機・水道・レンジ・ポット)
- ゾーン背景は駒ヶ岳に(提案は桜並木)
- 温泉街コーナーにおままごと遊具、
(カニ飯、ほたて、毛ガニのおもちゃなど)

トレインハウス 内装：運転席も再現



6年生の発表資料を引用

【海エリア】

テーマ

- 子供を安心して遊ばせることができる空間
- 海の特産品について遊びながら学ぶことができる空間
(要望・変更点)
- ボールプール枠色(上部明るい青、下部暗い青)
- ボールプールのボール3つだけ毛ガニ色(宝探し用)
- ARゲーム
 - ・時間帯でホタテ、毛ガニ、カレイなど(町特産)
 - ・自分の絵をスキャナーで泳ぐように
 - ・ボールプールのボールを当てると得点が出るよう
 - ・眼鏡で魚が3Dに

ボールプールの色



ボールプールのイメージ図
(色)

下の方⇒暗い
上の方⇒明るい



ボールの色 青、水色、白、透明

小学生6年生の検討結果は、現在作業中の滞留空間基本設計業務で意見をまとめ、記録に残し、滞留空間の実施設計の段階で意見反映を検討したい。

(説明終了)