



第 3 回協議会のグループ別協議の整理

議題：明確なビジョンに基づくまちづくりの誘導

※任意の2つのグループ編成から、各委員の記入したカードを関連する内容で集約し、協議から見出しをつけ整理しています

■Aグループ

誘導したいまちなみ	誘導すべきでないまちなみ
<p>■賑わいを仕掛ける</p> <p>●魅力あるサブ核を創る</p> <ul style="list-style-type: none"> 道の駅、まちの駅 サブ核には思い切った商業施設を！ 文化・芸能、スポーツに関わる施設 教育施設、病院 市場を誘致 <p>●エコカーのスポットづくり</p> <ul style="list-style-type: none"> 自動車用燃料（水素、電気自動車）のスタンド <p>■整然としたまちなみ</p> <ul style="list-style-type: none"> 区画整理 <p>■武蔵村山らしさ！</p> <ul style="list-style-type: none"> 市の境には必ず武蔵村山をアピールする何かを <p>■道づくり 近い将来</p> <p>●安全な魅力ある道づくり</p> <ul style="list-style-type: none"> まずは道路拡幅、魅力ある道づくり 歩道と自転車道と車道の分離（安全の確保） 沿道施設へのアクセス改善 <p>●沿道緑化</p> <ul style="list-style-type: none"> 拡幅した道路には統一した樹を植える 市境に特徴のある街路樹を <p>■モノレールを前提としたまちづくり</p> <p>●都市を中心に！</p> <ul style="list-style-type: none"> テーマパーク的（→江戸町） 都市核に都銀の支店があればいいな <p>●都市核を中心としたまちなみづくり</p> <ul style="list-style-type: none"> 子育て施設 学生が増える タワー型マンション（武蔵村山のランドマークづくり） <p>■遠い将来～都市核づくり</p> <ul style="list-style-type: none"> 都市核に行政等の機能を集約させる（市役所など老朽化による建替え等） 	<ul style="list-style-type: none"> 墓地 風俗店 ゴミ処理場 <p>●コントロールされていない土地の利用</p>  

■Bグループ

誘導したいまちなみ	誘導すべきでないまちなみ
<p>■ビジョンが必要！</p> <p>●ビジョンを明確にする</p> <ul style="list-style-type: none"> まちなみから考えると、どこにでもある街になってしまい、他から人は来てくれない まちなみなどどうでもよい 良いモノを上手に活用することで、良いまちなみができる 「このまち」というまちづくりが必要（武蔵村山にしかないもの） モノレールを前提とした準備が必要 <p>●魅力的な特徴を活かす</p> <ul style="list-style-type: none"> 穏やかなまちづくり 住む人も楽しいまち 緑の活用（丘陵地の緑、健康志向～ランニング、サイクリング等） <p>■沿道の景観誘導</p> <ul style="list-style-type: none"> 壁面に配慮したビル 緑地、風の通り道 遠景の高層住宅（マンション）、低層住宅 集合住宅の誘導はモノレール延伸からでないと難しい 沿道の景観美化 風致地区や地区計画でまちなみを守る <p>■武蔵村山らしさを活かし・創る 近い将来</p> <p>●武蔵村山の目玉を創る</p> <ul style="list-style-type: none"> 1ヶ所で色々な村山うどんの店の味が楽しめるスペースを創る 駅前、小麦畑（うどん用の）、農作業が出来るまち <p>●武蔵村山のPR!!</p> <ul style="list-style-type: none"> 村山団地の畑地の有効活用（道の駅的スポットづくり、地産地消） アンテナショップづくり（核へ配置） <p>■賑わい空間の創出</p> <p>●施設集積による賑わいづくり</p> <ul style="list-style-type: none"> 市内居住者が寄って行きたいような駅周辺施設の誘導 飲食店、娯楽施設、便利施設、展望施設 核の建ぺい率・容積率等を有効活用した便利施設の集積 <p>■統一感あるまちなみ</p> <ul style="list-style-type: none"> 統一性のある外観（色彩、質等）、1つテーマがあるとより良い <p>■見られるまちなみ・道路空間の活用</p> <ul style="list-style-type: none"> 景観と高さは葛藤・困難（モノレールの高さ目線→暮らしや緑等の見られるまちなみ、マンションは目隠しではない） 道路空間(30m)の有効活用、スカイラインの目線への配慮 高さのシミュレーションの検討（沿道バルーンなど） <p>■駅からまちなかへ～まちを楽しむシカケを創る</p> <ul style="list-style-type: none"> 駅からまちなかへのアクセス、ネットワークを創る まちを楽しむ・周遊させる仕組みを創る（村山の移動手段→サイクリンロード、駅へのレンタサイクル等） 	<p>■まちなみに配慮すべき建築物</p> <ul style="list-style-type: none"> パチンコ店やゲームセンター（24時間営業のマンガ喫茶など） 大規模なスーパー等は現在の小売業者の生活を考慮する <p>●道路拡幅による課題</p> <ul style="list-style-type: none"> 通りすぎるだけのまち、出ていくだけのまちへの危惧・デメリット <p>■誘導したくないまちなみ</p> <ul style="list-style-type: none"> 高層マンション、高層ビル→壁面が圧迫感を与える トラックヤード ショールーム、カーディーラー→統一性がなくなる  