

3.「地区特性」を把握する STEP.2

黒崎 keyword 暮らし・個性

マンション建設・居住人口増加 生活利便施設が集積 地区固有のコンテンツ

- 歴史・背景
- ・かつては長崎街道・黒崎宿として、また、近代となってからは重工業を中心に発展。
  - ・工業の縮小とともに、エリア周辺の企業社宅は、大型商業施設等へ土地利用転換。エリア内人口は減少し、黒崎駅周辺の商業も縮退。
  - ・放射状の街区は、昭和初期に区画整理事業により整備。
- 変化・兆し
- ・マンションの立地等により、居住人口は増加傾向。
  - ・メイト黒崎が破産、井筒屋が撤退し、黒崎駅周辺から百貨店等の大型商業施設がなくなる一方で、夜間営業の飲食店をはじめ、個性ある店舗は増加。
  - ・国道3号黒崎バイパスの整備が進行。全線開通後は、国道3号現道の自動車交通量減少が見込まれる。

地区の強み

▶ 業務・ビジネス

- 黒崎駅北側には、ロボットの安川電機、素材の三菱ケミカルなど、先端産業が立地。

▶ 住宅

- エリア南部で、マンション(分譲、ファミリータイプ)を中心に住宅が立地。
- 近年は、黒崎駅周辺や商店街付近でもマンション(分譲・賃貸、コンパクトタイプ)が立地。

▶ 商業・サービス

- 住宅の増加とともに、エリア南部ではスーパー等の生活利便施設が立地。
- 駅周辺ではクリニックが集積。エリアの南側には総合病院も立地。
- 空き店舗等をリノベーションし、個人オーナーのおしゃれな飲食店等が増加。国家戦略特区の活用、地域主体のイベント等により、個性派ショップがお試しで出店

▶ 観光・文化

- 寺社、曲里の松並木など、長崎街道に由来する多くの歴史・文化遺構が存在。
- 文化ホール・図書館が整備。
- ホテル等は黒崎駅付近に数棟立地しており、ビジネスユースが中心。

▶ 広場・街路

- 黒崎駅を中心に、個性ある放射状の街区を形成。商店街周辺では、車両通行制限により歩行空間としての安全性を確保。
- 駅前のペDESTリアンデッキは、コムシティ等周辺施設へのアクセス向上とともに、国道3号の車と歩行者との分離を実現。
- 撥川には親水空間等がある。

▶ 交通

- 黒崎駅は、JR線・筑豊電鉄に加え、バスターミナルを備えた交通結節点。
- 都心の小倉へは電車で15分、博多へは特急で30分の距離。

| 地区内人口 |        |
|-------|--------|
| H22   | 7,450人 |
| H27   | 7,646人 |
| 増加率   | 2.60%  |

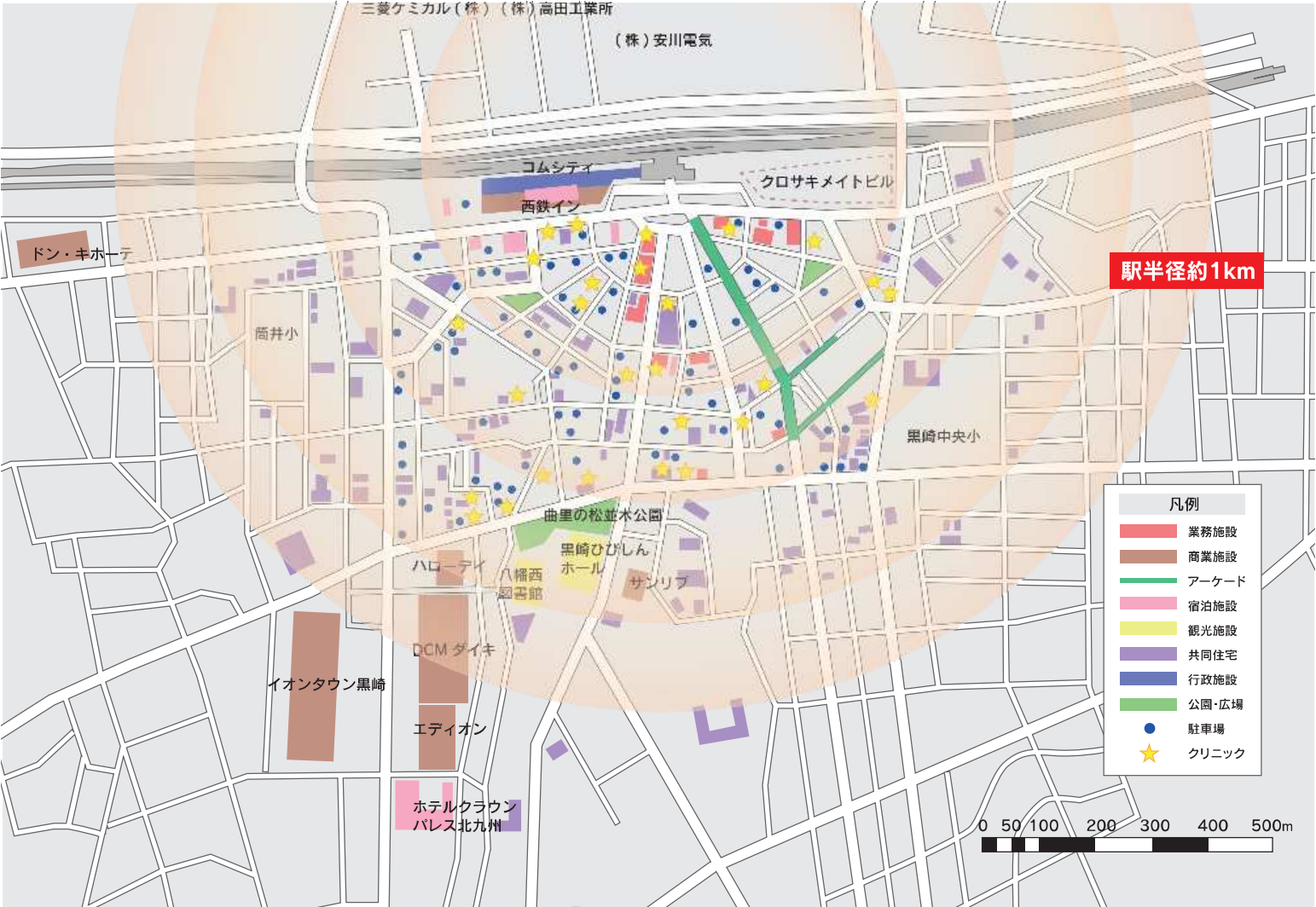
[図1] 黒崎地区の人口推移



[図2] 分譲マンション(文化交流拠点地区)



[図3] 寿通り商店街



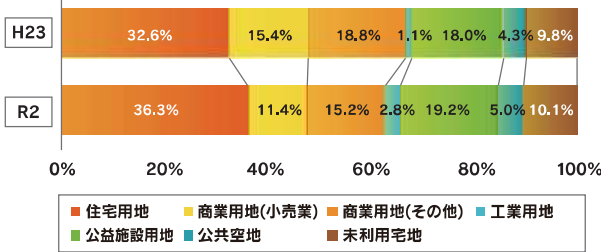
地区の課題

▶ 商業・サービス

- 黒崎駅前からは、大型商業施設が撤退。
- カムズ通り等の商店街では、昼間を中心に歩行者が減少。

▶ 低未利用地・空き地等

- 平面駐車場等の低未利用地が増加。ふれあい通り西側では、比較的規模の大きい駐車場も多い。

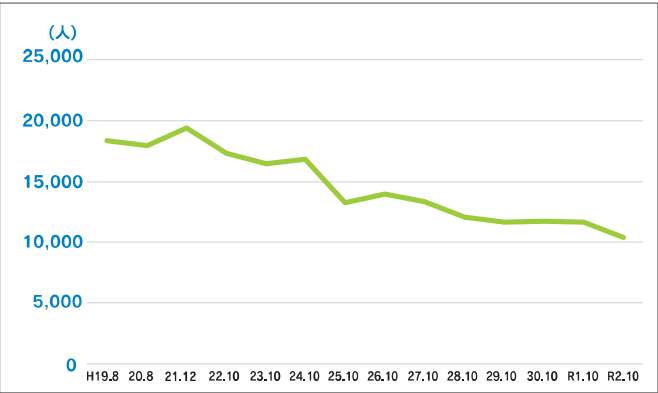


[図4] 用途分布の推移

▶ 広場・街路

- 歩道が未整備など、歩行空間としての安全性が低い道路がある。
- 一方通行規制の道路が多く、車両通行には制限あり。
- エリア内には公園が少なく、それぞれの規模も小さい。

歩行者通行量の推移



[図5] 商店街における歩行者通行量の推移



### 3.「地区特性」を把握する STEP.2

# 東田 keyword 広域集客・先端技術

多くの集客施設  
(博物館・商業)

実証フィールドとして注目

広い公共空間  
(道路・公園)

**歴史・背景**

- ・八幡製鐵所の遊休地を活用し、平成初期に区画整理事業により誕生した新市街地。土地の多くは、日本製鉄関係または市が所有。地権者が少なく各種調整が比較的容易。
- ・博物館群と大型商業施設という集客力のあるコンテンツが立地する、2大ゾーンで形成。
- ・スマートコミュニティ創造事業や水素タウン等の環境関連をはじめ、先進的取組を実施してきた地区。

**変化・兆し**

- ・西日本最大級となるイオンモールの新集客施設(アウトレット・エンターテインメント施設等)が2022年春に開業予定。
- ・博物館連携により文化観光拠点の構築を目指す「北九州ミュージアムパーク創造事業」を実施中。
- ・先端技術の実証フィールドを求める企業等から問合せあり。
- ・国道3号黒崎バイパス、都市計画道路戸畑枝光線の整備が進行。
- ・全線開通後は、エリア内を通過する自動車交通量減少が見込まれる。

## 地区の強み

### ▶ 商業・サービス

- 大型商業施設(イオンモール八幡東)が立地。

### ▶ 観光・文化

- いのちのたび博物館をはじめ、集客力のある博物施設が集積。
- 世界遺産の八幡製鐵所旧本務所のほか、東田第一高炉跡等、日本の産業近代化に貢献した遺構等が存在。

### ▶ 広場・街路

- 区画整理事業による30～40mの広幅員道路や、広大な東田大通り公園がある。

### ▶ 交通

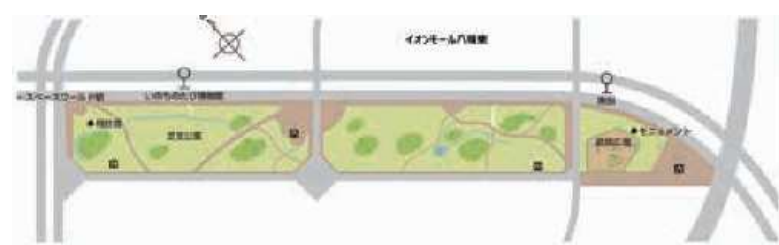
- 博物館群と大型商業施設の2大ゾーンの中心には、JRスペースワールド駅が立地。



【図1】いのちのたび博物館



【図2】新科学館(イメージ)



【図3】東田大通り公園



## 地区の課題

### ▶ 住宅

- 八幡製鐵所隆盛時の名残から、住宅地は中央町や枝光などエリアを囲むように形成されているが、東田新市街地との連携・回遊の動きは小さい。

### ▶ 観光・文化

- 博物館群ゾーンとイオンモールゾーン間は、大通りで分断され、人の流れ・回遊が少ない。

### ▶ 広場・街路

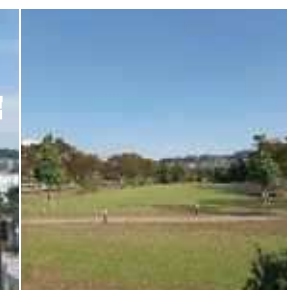
- 東田大通り公園は、イベントや憩いの場等として利用が少ない。
- スペースワールド駅高架下は当エリアのメインゲートであるが、自転車の散乱や日中も暗い等の課題あり。

### ▶ 交通

- スペースワールド駅におけるJRとバス路線との結節機能が弱い。
- 来街者の多くは各施設への来訪を目的に自家用車を利用。公共交通利用者、街を歩く人は少ない。



【図4】(都)東田大通り線



【図5】東田大通り公園(北側広場)



【図6】JRスペースワールド駅(高架下)



## 4. 地区の「将来の姿」を描く STEP.3

「将来トレンド」と「地区特性」から描く2050年の姿



地区の強みを生かした、SDGS未来都市・ゼロカーボンシティ

### 2050年に目指す方向

どこでも、働く、交わる、くつろげる  
企業やワーカーから選ばれるまち

#### ターゲットプレイヤー

- クリエイティブ人材
  - オフィスワーカー
  - 優秀な人材を  
求める企業
- WORK**

#### パフォーマンス・活動

- 屋内・屋外問わず、あらゆる場所で、  
自由に、快適にはたらく
- 交流や界限性のある空間で  
新たなビジネスを創出
- ワーカーをターゲットにした  
多種多様な飲食・ショップが出店

### 2050年に目指す方向

多様性を認め合い、支え合う  
みんなが住みたくなるまち

#### ターゲットプレイヤー

- 子育てファミリー
  - アクティブシニア
  - 学生
  - ショップオーナー
- LIFE**

#### パフォーマンス・活動

- アクティブで魅力あふれる暮らし  
を实践し、人を惹きつける
- 個性派ショップの出店など、  
チャレンジでまちを磨き続ける
- スキマ時間をシェアしながら、  
誰もが元気にカッコよくはたらく

### 2050年に目指す方向

先端技術の未来空間で、  
見る、感じる、新たな感動体験ができるまち

#### ターゲットプレイヤー

- 広域からの来街者
  - 実証・実装の場を  
求める企業
  - 新しいトレンドに  
惹かれる人々
- TRY**

#### パフォーマンス・活動

- 「先端技術×観光」が生み出す  
新たな感動体験
- 未来を切り開く新規ビジネスの  
創造にチャレンジ
- 最先端トレンドをキャッチし、  
次世代スタイルを实践