

## 1. デザインノートのコンセプト案の検討

令和7年11月に開催した第1回プロジェクトチーム会議での「温泉街の空間づくりの方向性」の議論の結果を基に、コンセプト案A・案Bの2つの案を作成しました。

### A案 菊池温泉 クラシカル×レトロ ガーデン

菊池一族の歴史や武家文化を感じる  
庭園のように歩ける温泉街

主なターゲット  
シニア・準シニア、  
女性層（大人女性）

方向性  
歴史・文化×  
レトロなイメージ×  
自然との近さ

### B案 菊池温泉 モダン×レトロ パーク

中世菊池を冒険し、昭和レトロで遊ぶ  
歴史がめぐるプレイパーク温泉街

主なターゲット  
ファミリー層、  
高校生

方向性  
レトロなイメージ×  
自然との近さ×  
体験を通じた遊び場

## 2. 第2回プロジェクトチーム会議の開催（令和7年12月17日）

上記の2つのコンセプトについて、宿泊飲食事業者で構成されたメンバーにより、菊池温泉街にふさわしいコンセプトを目指し、議論しました。



### 各案についての意見

- 強み**
- ・オーソドックスで見てもいい
  - ・着物のイメージに合う
  - ・一度作り込めばメンテナンスの手間がかかりにくい
  - ・目指すべき方向性や水準を皆で共有しやすい

#### 他の温泉街との差別化

- ・日本中の温泉地がライバルになる

#### 和風表現の難しさ

- 懸念点**
- ・本格的な和風建築がほとんど残っていない
  - ・和風にも色々な和風があるため、皆で話し合っ  
て決めていくことが必要

#### 改修費用の負担額

- ・民間の費用負担が大きくなる可能性があり、協  
力してもらえない事業者が出てくる可能性

他 ・【A案】の品の良い空間と、【B案】の昭和レトロな空間をそれぞれエリアを分けて作っていくという方法もあるのでは

- 強み**
- ・面白いデザイン、攻めたデザイン
  - ・他の温泉街にはない魅力がある
  - ・【A案】と比べて取り組みやすい、進めやすい

#### ネオン演出への不安

- ・ネオン演出がどれだけ地元に受け入れられるか  
→温泉街に残る看板を上手く活かすことで、昔の風景を知ら  
ない若い世代に新たな魅力として訴求できる可能性

#### 維持管理・運営への不安

- 懸念点**
- ・レトロな空間は寂れやすく、頻繁なメンテナンス  
が必要になる可能性
  - ・プレイパークを運営する人が必要になりそう  
→パークのような雰囲気を景観的に演出することを想定、  
運営スタッフを必要としない形で空間づくりが可能

### その他の意見

#### 広場の確保

- ・温泉街再生には中心となる広場が必要
- ・正観寺通りの入口部分に、を呼び込め  
る広場空間をつくれるとよい

#### 駐車場の集約化

- ・各案に共通して、駐車場の集約化が重要
- ・舗装の整備に合わせて、バスが進入しない  
ように、駐車場を別途確保する必要がある

#### 空き店舗活用

- ・若い世代に入ってきてもらう
- ・子供連れで立ち寄れるような  
店舗を誘致(ex.スイーツ系)