

MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN



鹿児島県「鹿児島本港区エリアの活用アイデア」募集における都市計画提案書
令和5年7月24日

CONCEPT

—鹿児島本港区エリアのあるべき姿—



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN

MEETING POINT

— 県民や観光客が365日憩い集い、国内外からイベントや大会・会議が**集結**する場所 —



県民憩いの都市公園

桜島や錦江湾の眺望を眼前に
県民も観光客もみんなが思い思いに集まれる場所



各種イベント/スポーツ大会

さまざまなジャンル・規模のイベントを開催して
一流のエンタメやスポーツ、文化活動を存分に堪能できる場所



コンベンション/国際会議

国内外からさまざまな会議を誘致して
みんなでこれからの未来について考え、語り合える場所

オンラインやリモートで何でも済んでしまう時代だからこそ、現場で実際に集まることの価値の創造 !!

STARTING POINT

— 鹿児島独自の「魅力の発信」と「人材の輩出」と**起点**となる場所 —



鹿児島独自の景色

桜島や錦江湾の雄大な眺望や
天文館をはじめとする都心部の活気を発信する場所



鹿児島の海の玄関口

魅力あふれる鹿児島の離島へ人々をいざない
クルーズ船を受け入れて国内外の富裕層に鹿児島をアピールする場所



この場所で育った人材の輩出

本港区エリアでの体験をもとに育った
鹿児島の魅力的な人材を世界へ輩出する場所

鹿児島の独自性や人材を世界へ発信するための、鹿児島の魅力を最大化するプロジェクトとすること !!

PERSPECTIVE

—鹿児島本港区エリアのイメージの提案—



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN



一枚島と錦江湾を臨む湾岸遊歩道のイメージ



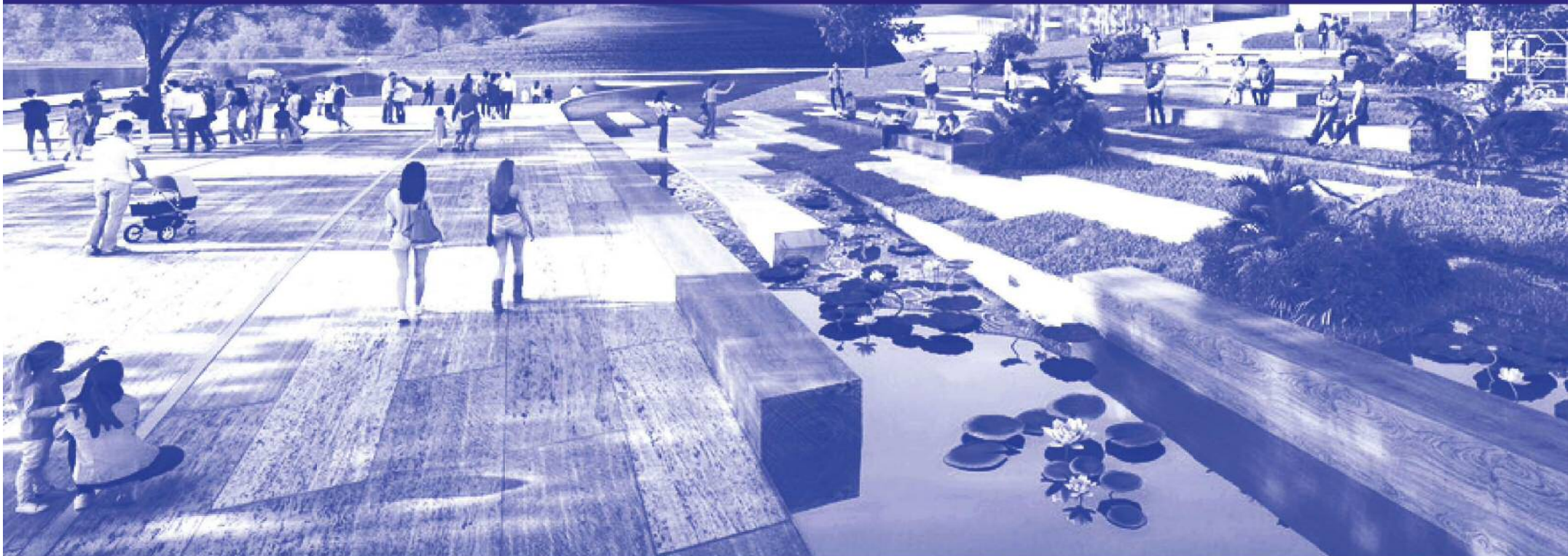


ペDESTリアンデッキや大階段、丘陵状に計画されたランドスケープのイメージ





ドルフィンポート跡地に新たに計画する森と、木漏れ日の中に佇むカフェ等のイメージ

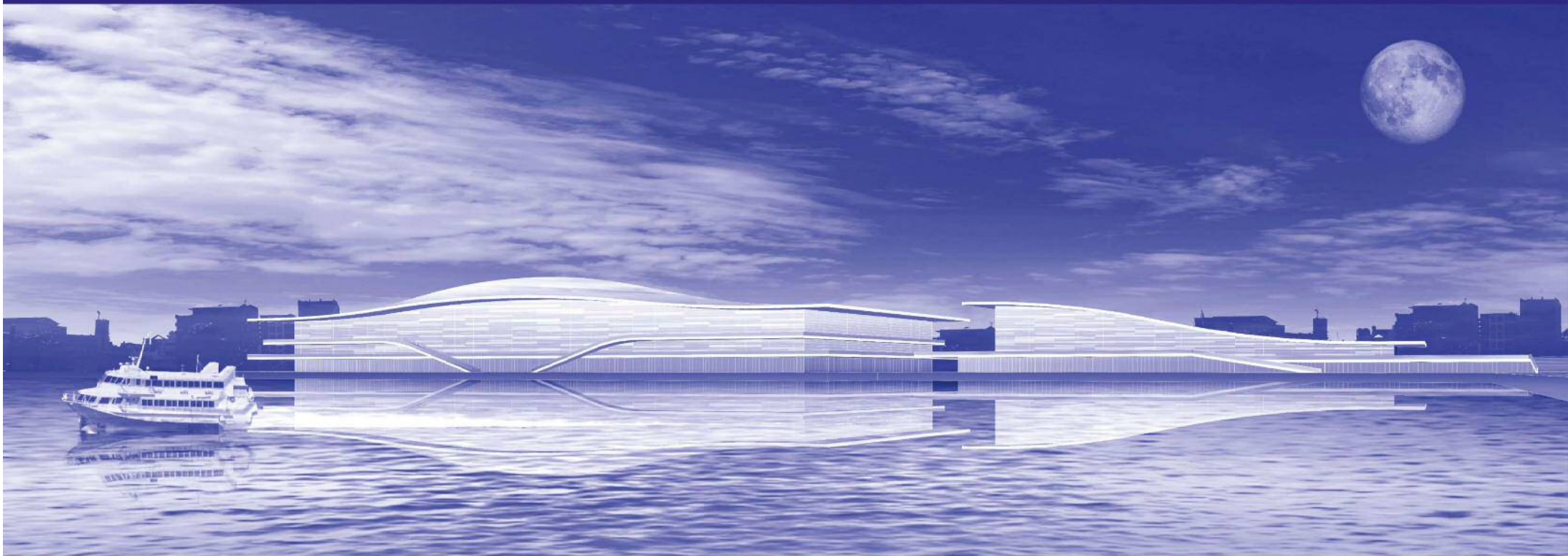


ペDESTリアンデッキや湾岸遊歩道に計画する植栽や水盤等のイメージ





屋外アートが散りばめられた緑地帯のイメージ



ーアリーナ/MICE/MPホテルを兼ね備えたコンベンションシティー



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN

鹿児島県「鹿児島本港区エリアの活用アイデア」募集における都市計画提案書
令和5年7月24日

DRAWING no. 00 10



ークルーズ船ターミナル/スパリゾート/スタジアム/各種商業施設が一体となったエンターテインメントの島ー



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN

鹿児島県「鹿児島本港区エリアの活用アイデア」募集における都市計画提案書
令和5年7月24日

DRAWING no. 00 11

MASTERPLAN

—鹿児島本港区エリア一帯の都市計画案—



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN



ENTERTAINMENT ISLAND

北埠頭
— 湾岸エンターテインメントの島 —

BAYSIDE FOREST

ドルフィンポート跡地
— 桜島と錦江湾を眼前に臨む県民憩いの森 —

CONVENTION CITY

住吉町15番街区/県営第6駐車場
— アリーナ/MICE/VIPホテルを兼ね備えたコンベンションシティ —



ENTERTAINMENT ISLAND

北埠頭
—湾岸エンターテインメントの島—

BAYSIDE FOREST

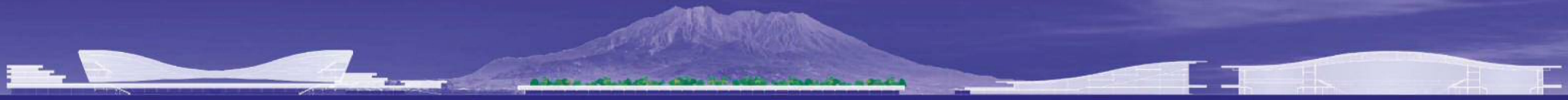
ドルフィンポート跡地
—桜島と錦江湾を眼前に臨む県民憩いの森—

CONVENTION CITY

住吉町15番街区/県営第6駐車場
—アリーナ/MICE/VIPホテルを兼ね備えたコンベンションシティ—



本港区エリア中心部を低層低密度に、
南端や北端にそれぞれ想定高さ30Mほどの建築物を配置



ENTERTAINMENT ISLAND

北埠頭
—湾岸エンターテインメントの島—

BAYSIDE FOREST

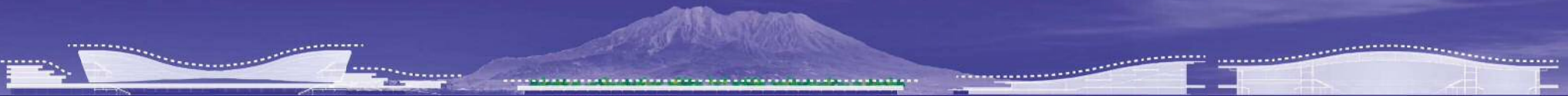
ドルフィンポート跡地
—桜島と錦江湾を眼前に臨む県民憩いの森—

CONVENTION CITY

住吉町15番街区/県営第6駐車場
—アリーナ/MICE/VIPホテルを兼ね備えたコンベンションシティ—



本港区エリアの一带にて、何らかの「共通のキーワード」をもとに
建築物のデザイン / スカイラインをトータルコーディネート



WAVE



HORIZON



CLOUD

ENTERTAINMENT ISLAND

北埠頭
—湾岸エンターテインメントの島—

BAYSIDE FOREST

ドルフィンポート跡地
—桜島と錦江湾を眼前に臨む県民憩いの森—

CONVENTION CITY

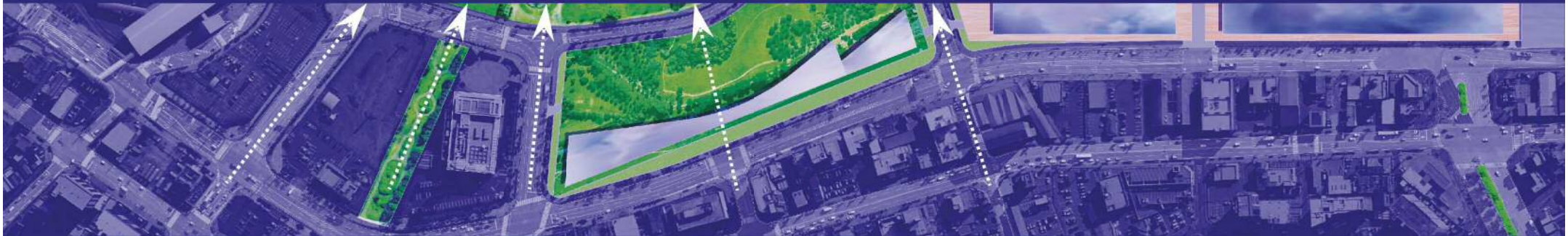
住吉町15番街区/県営第6駐車場
—アリーナ/MICE/VIPホテルを兼ね備えたコンベンションシティ—



市街地中心部からの全ての軸線上における、桜島や錦江湾の眺望を最大化!!
景観、周辺環境に最大限配慮した計画



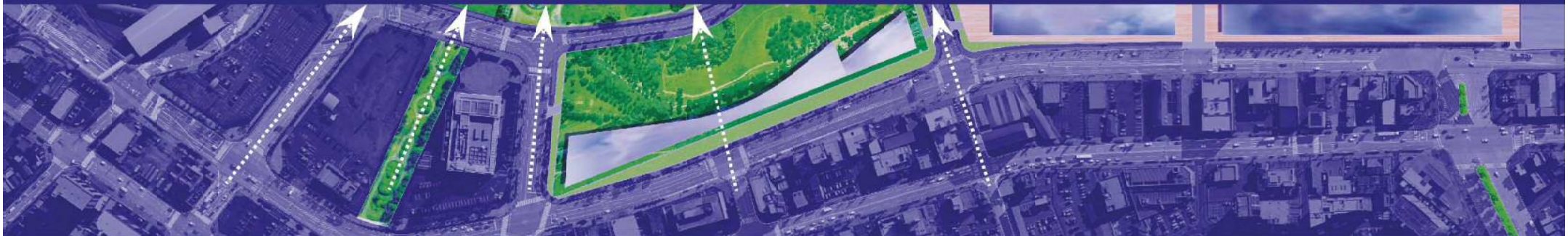
名山栈橋通り みなと大通り 朝日通り マイアミ通り ボサド通り



ドルフィンポート跡地南半分にアリーナを建てた場合の位置関係



名山栈橋通り みなと大通り 朝日通り マイアミ通り ボサド通り



7. スポーツ・コンベンションセンター整備後の景観イメージ②
 <みなと大通りからの桜島の眺望>



7. スポーツ・コンベンションセンター整備後の景観イメージ③
 <朝日通りからの桜島の眺望>



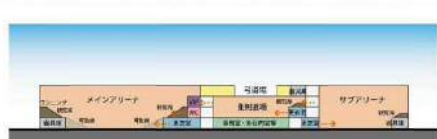
7. スポーツ・コンベンションセンター整備後の景観イメージ④
 <マイアミ通りからの桜島の眺望>



参考資料

鹿児島県によるスポーツコンベンションセンター基本構想と、それに即した施設配置の際、既存のウォーターフロントパークにかかる1年間の影の様子(アリーナ施設の高さを27.5Mとして算出)

鹿児島県検討委員会による現時点での施設配置案の場合、真夏を除く約9か月間、昼過ぎから日の入りまで、既存のウォーターフロントパークの大半が陰に覆われてしまうこととなります。



2 DOUBLE LAYER SYSTEM

—地上1階と2階を、歩行者デッキによって明確に分けた2層構造システム—

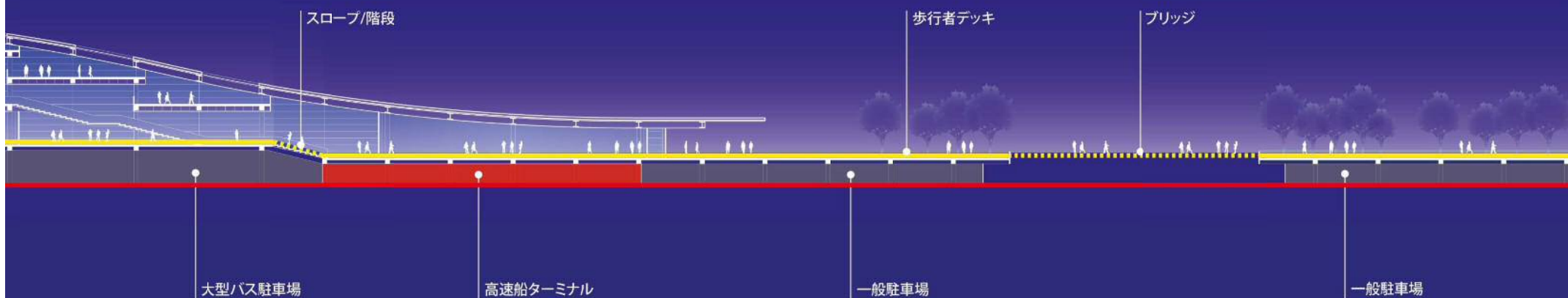


2 DOUBLE LAYER SYSTEM

— 地上1階と2階を、歩行者デッキによって明確に分けた2層構造システム —

- 車と歩行者の動線を明快に分離
- より眺望の開けた歩行者空間
- 各施設のメインエントランスに直接アクセス
- 津波や高波時における迅速な避難

地上2階は、歩行者フリーのデッキネットワークフロア

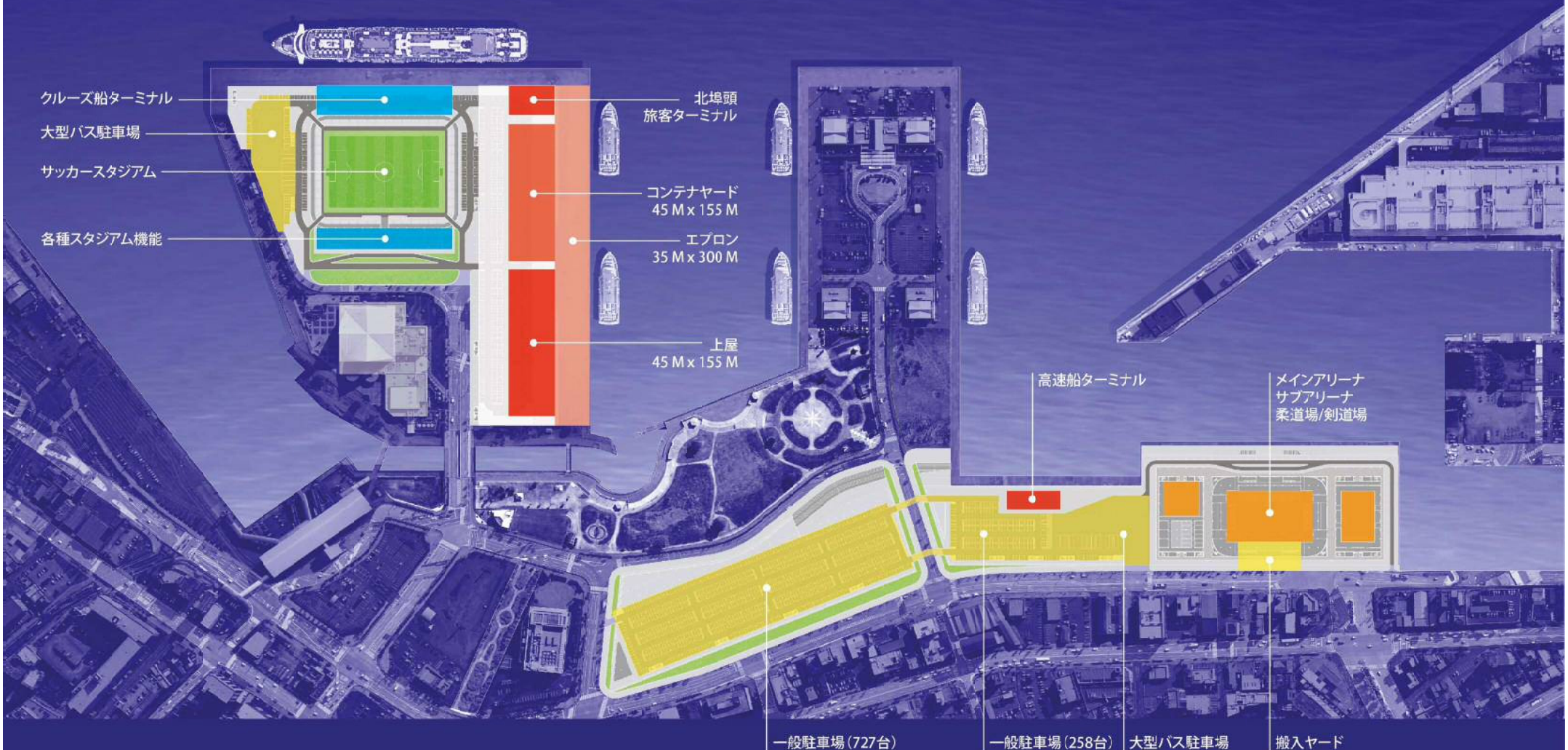


地上1階は、車や物流動線、既存の港湾機能のフロア

PARKING / HARBOR FACILITIES / LOGISTICS

—本港区エリア一帯地上1階を最大限に活用した、駐車場整備 / 港湾機能 / 物流動線計画—

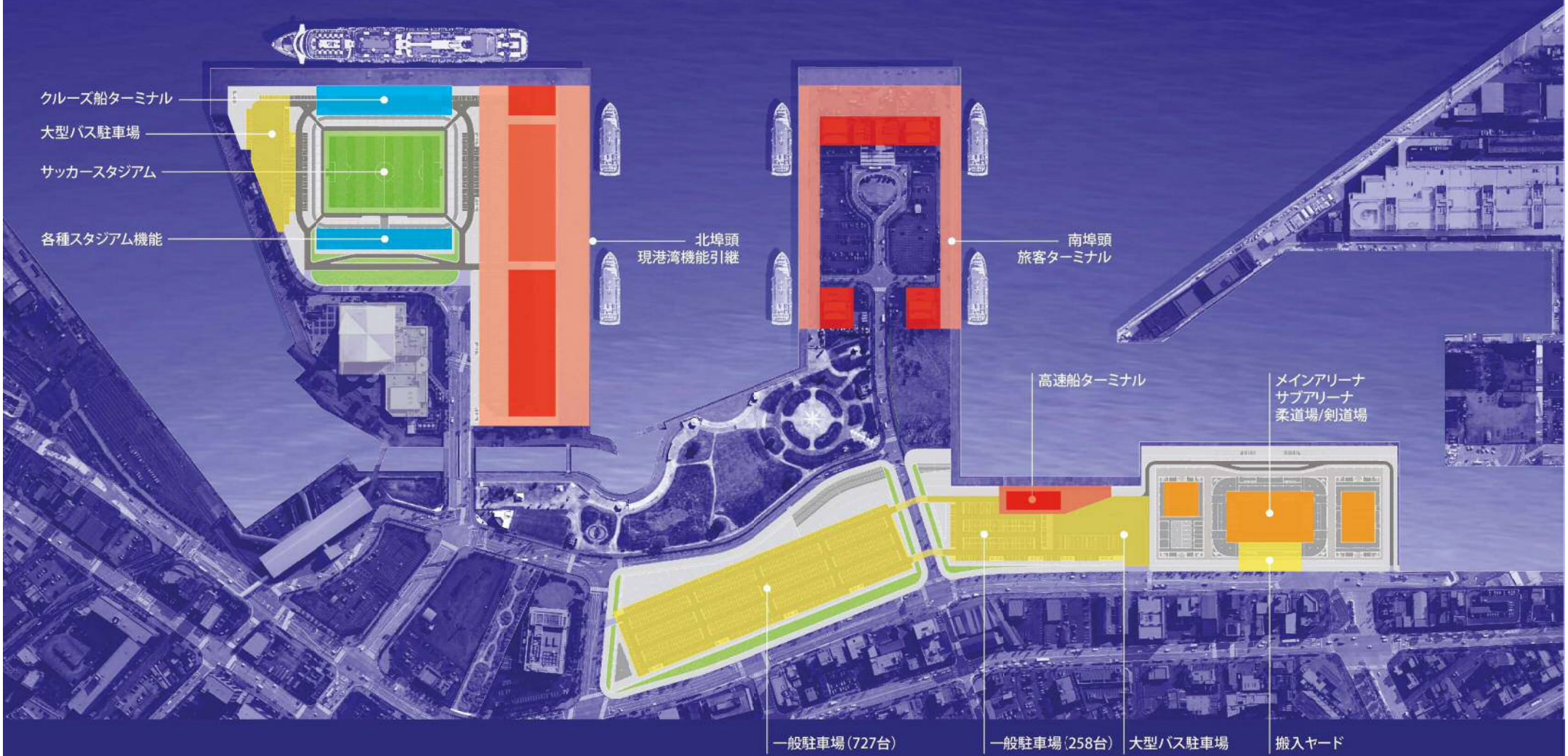
1F



PARKING / HARBOR FACILITIES / LOGISTICS

—本港区エリア一帯地上1階を最大限に活用した、駐車場整備 / 港湾機能 / 物流動線計画—

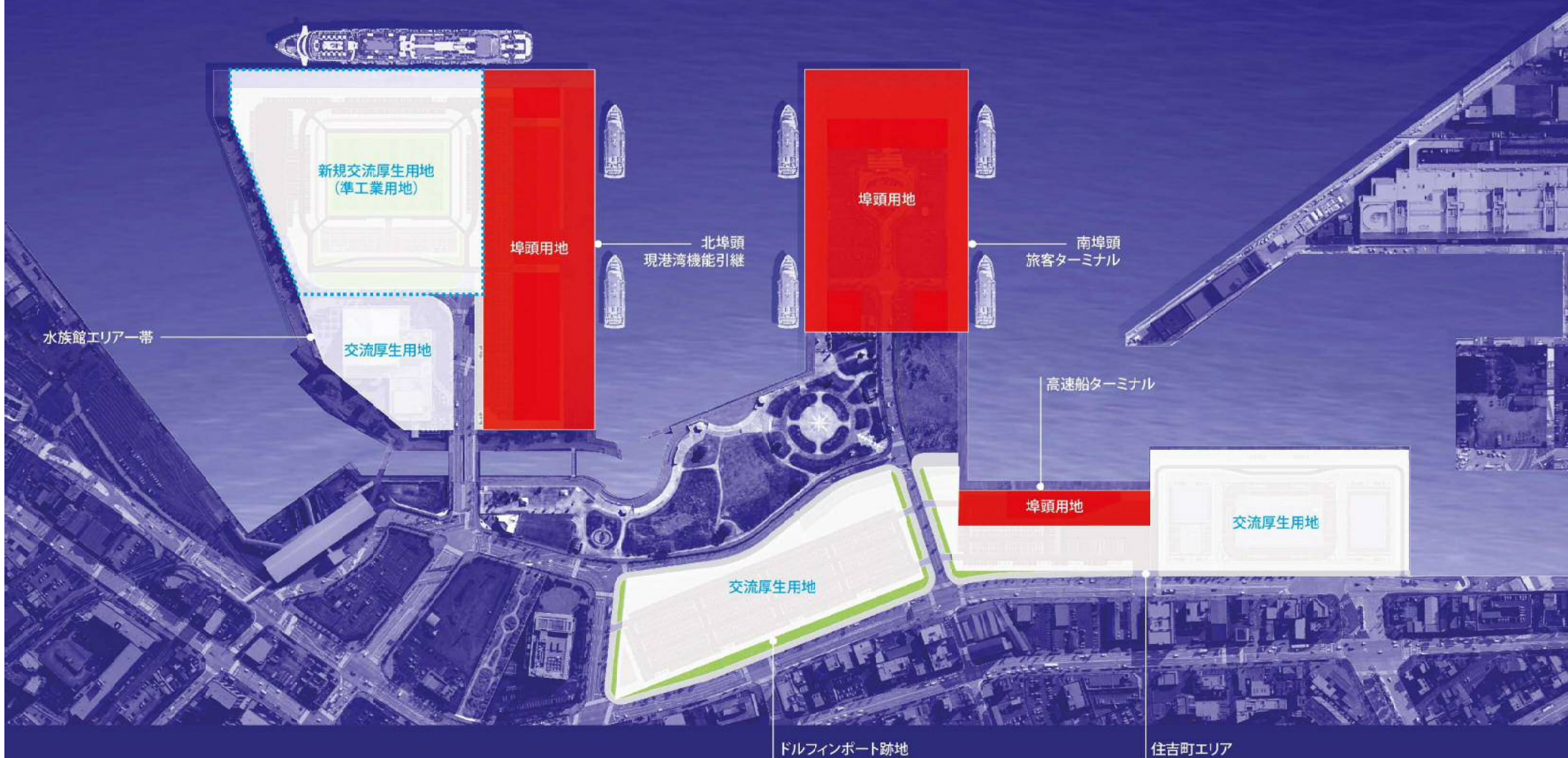
1F



PARKING / HARBOR FACILITIES / LOGISTICS

—本港区エリア一帯地上1階を最大限に活用した、駐車場整備 / 港湾機能 / 物流動線計画—

1F

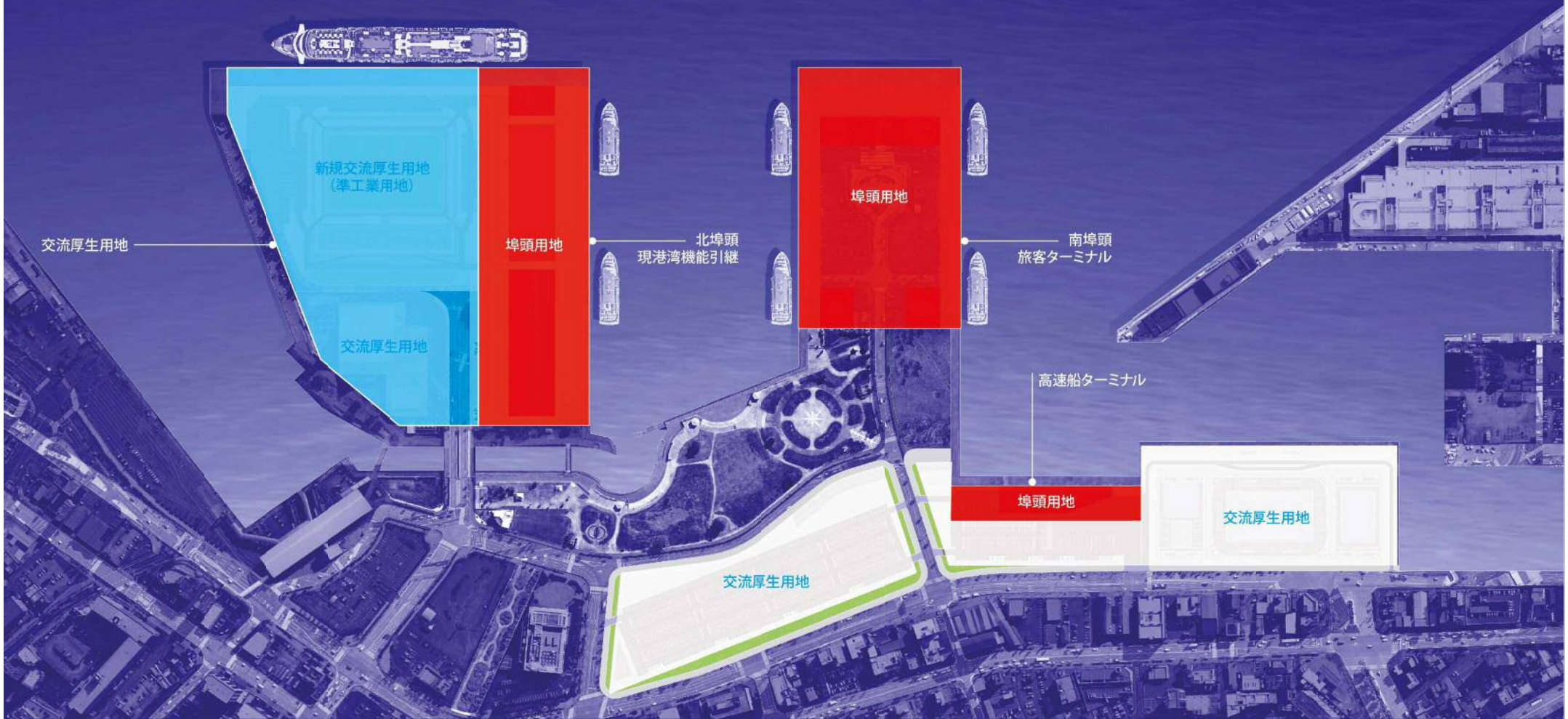


PARKING / HARBOR FACILITIES / LOGISTICS

—本港区エリア一帯地上1階を最大限に活用した、駐車場整備 / 港湾機能 / 物流動線計画—

1F

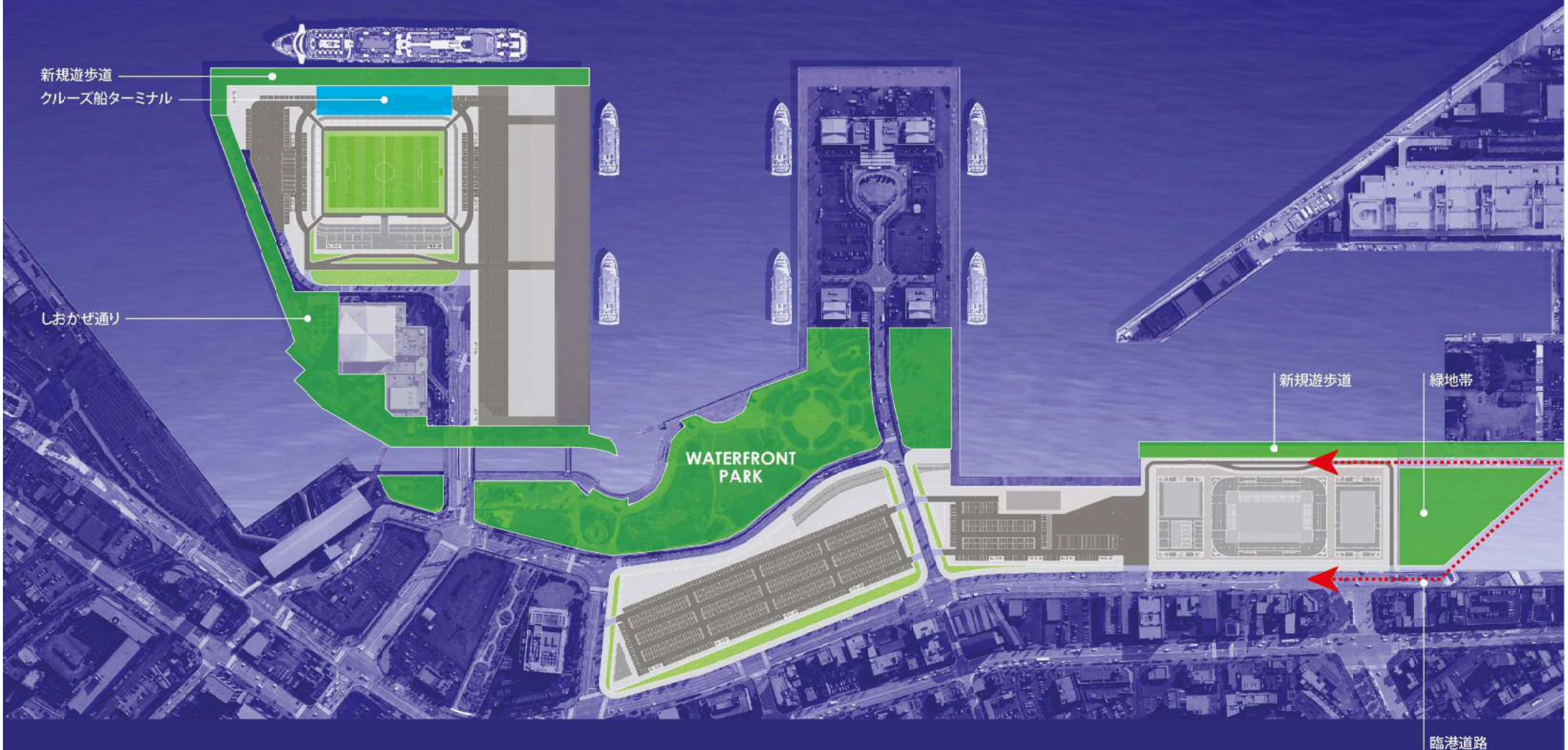
北埠頭において、エンタメゾーンと港湾機能ゾーンを明快に分離!!



PARKING / HARBOR FACILITIES / LOGISTICS

—本港区エリア一帯地上1階を最大限に活用した、駐車場整備 / 港湾機能 / 物流動線計画—

1F



新規遊歩道
クルーズ船ターミナル

しおかぜ通り

WATERFRONT
PARK

新規遊歩道

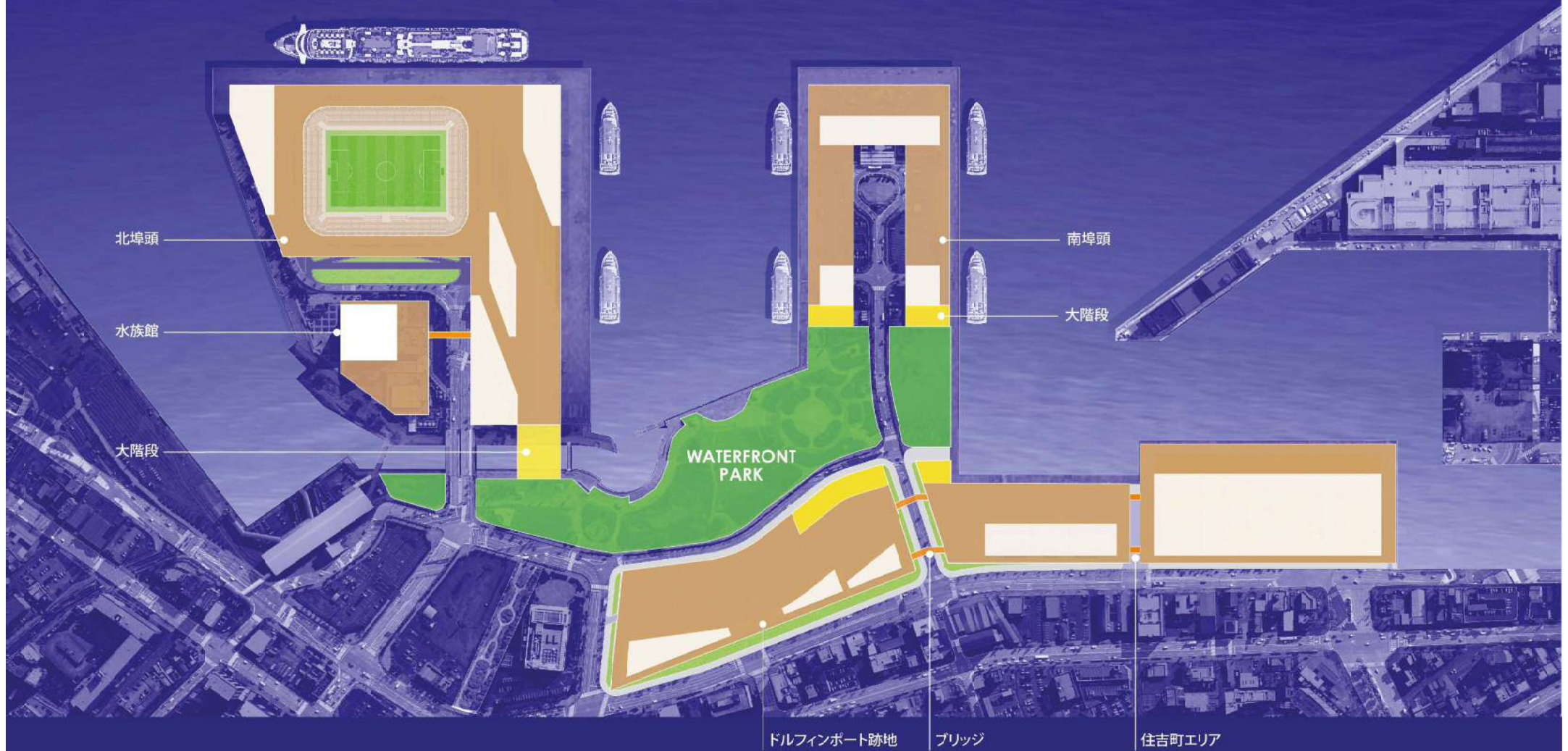
緑地帯

臨港道路

PEDESIRIAN DECK NETWORK / CIRCULATION

—地上2階ペDESTリアンデッキネットワークと、本港区エリア一帯の回遊性歩行者空間計画—

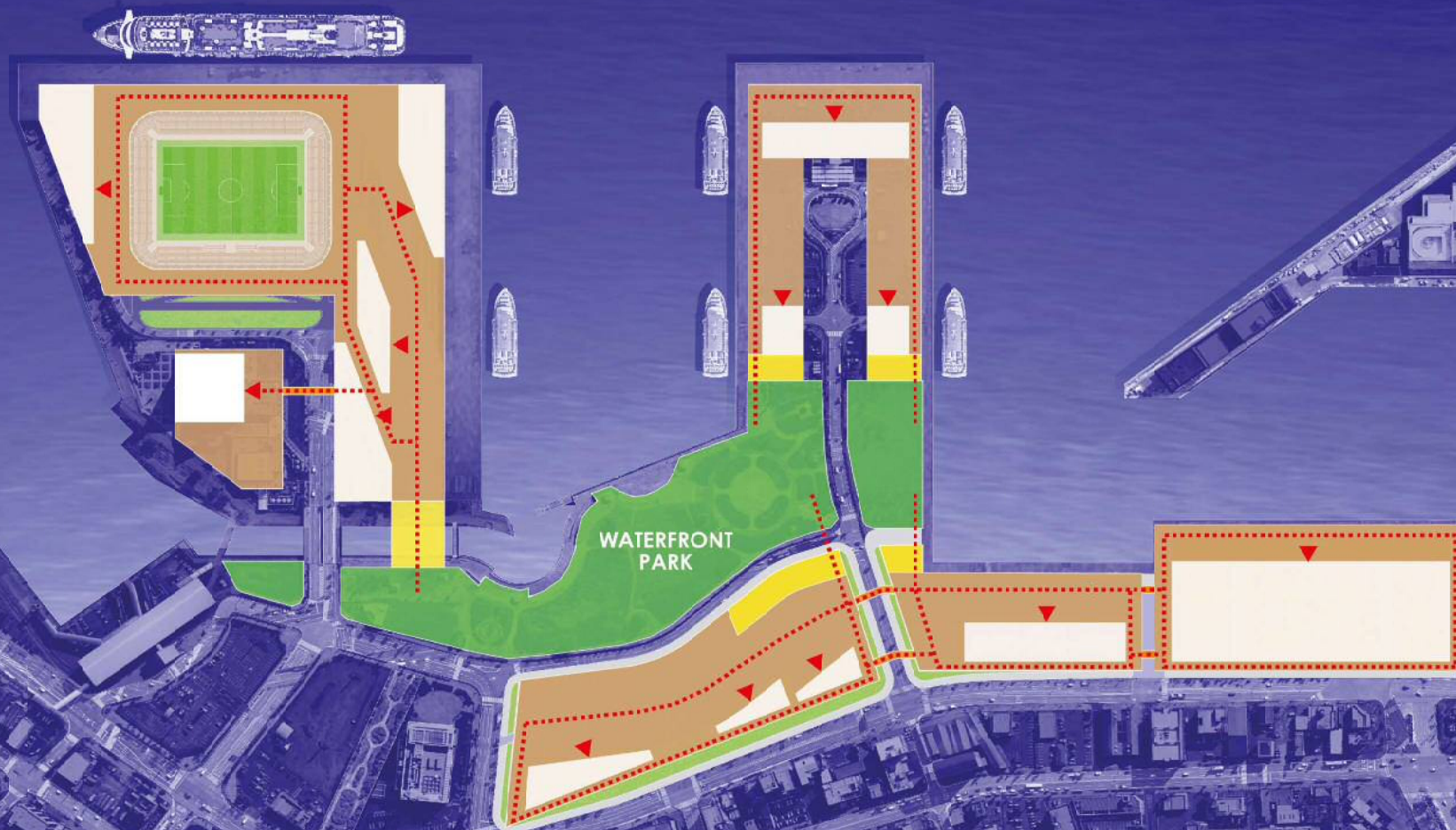
2F



PEDESIRIAN DECK NETWORK / CIRCULATION

—地上2階ペDESTリアンデッキネットワークと、本港区エリア一帯の回遊性歩行者空間計画—

2F



車や物流と全く交錯することのない、歩行者フリーのデッキネットワーク

各施設のメインエントランスへ直接アクセス

PEDESIRIAN DECK NETWORK / CIRCULATION

—地上2階ペDESTリアンデッキネットワークと、本港区エリア一帯の回遊性歩行者空間計画—

2F

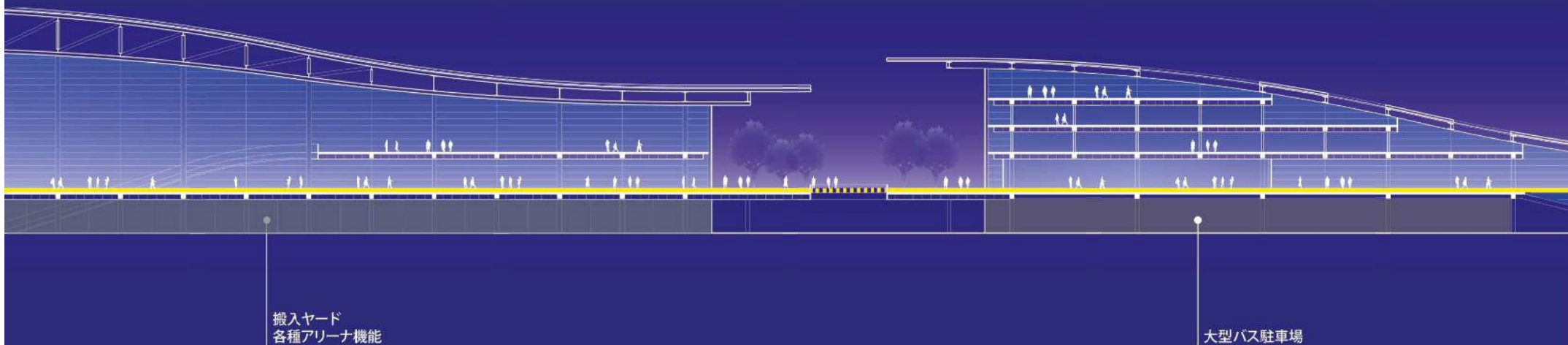


数十メートルおきに避難階段とエレベーターのセットを確保し、地上1階とのアクセスを容易に

PEDESIRIAN DECK NETWORK / CIRCULATION

—地上2階ペDESTリアンデッキネットワークと、本港区エリア一帯の回遊性歩行者空間計画—

CONVENTION CITY



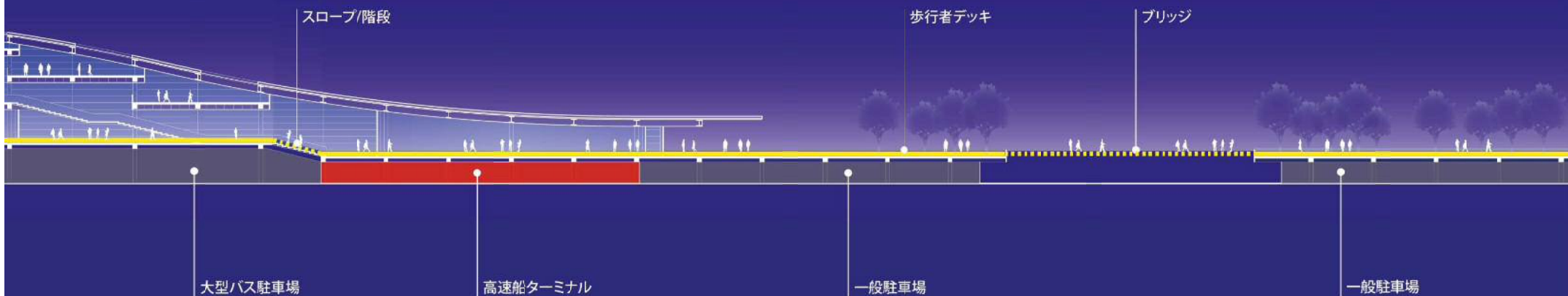
搬入ヤード
各種アリーナ機能

大型バス駐車場

PEDESIRIAN DECK NETWORK / CIRCULATION

—地上2階ペデストリアンデッキネットワークと、本港区エリア一帯の回遊性歩行者空間計画—

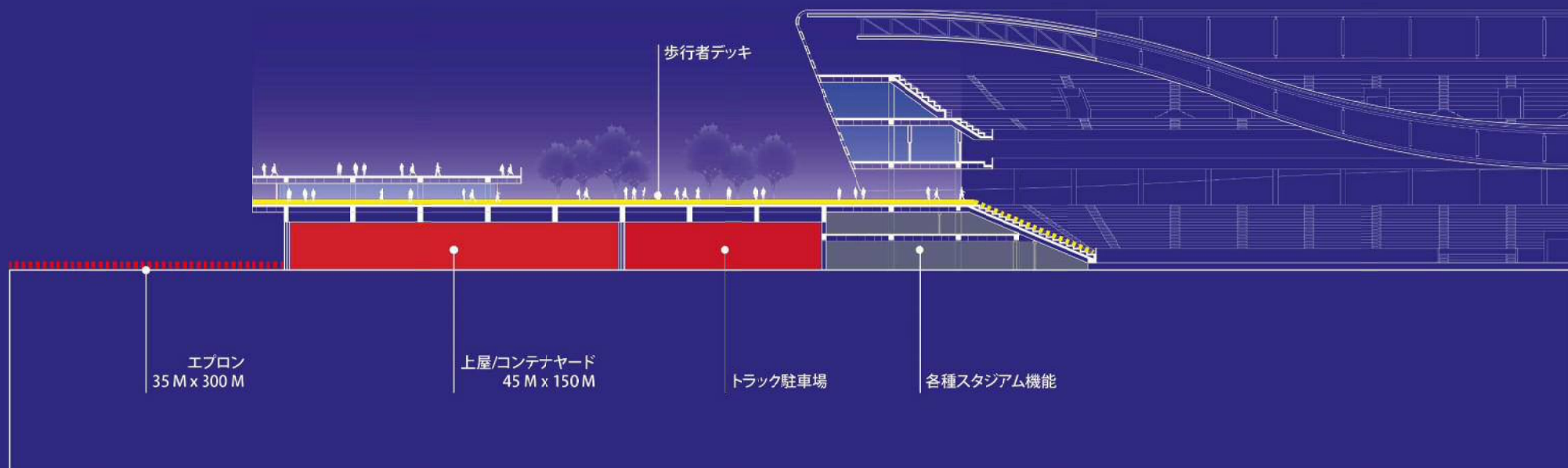
BAYSIDE FOREST



PEDESIRIAN DECK NETWORK / CIRCULATION

—地上2階ペDESTリアンデッキネットワークと、本港区エリア一帯の回遊性歩行者空間計画—

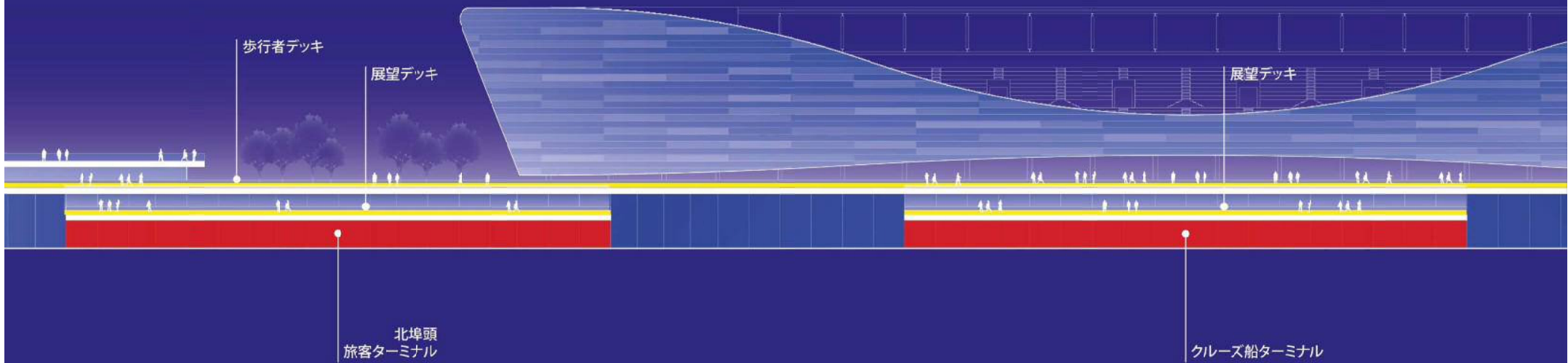
ENTERTAINMENT ISLAND



PEDESIRIAN DECK NETWORK / CIRCULATION

—地上2階ペDESTリアンデッキネットワークと、本港区エリア一帯の回遊性歩行者空間計画—

ENTERTAINMENT ISLAND

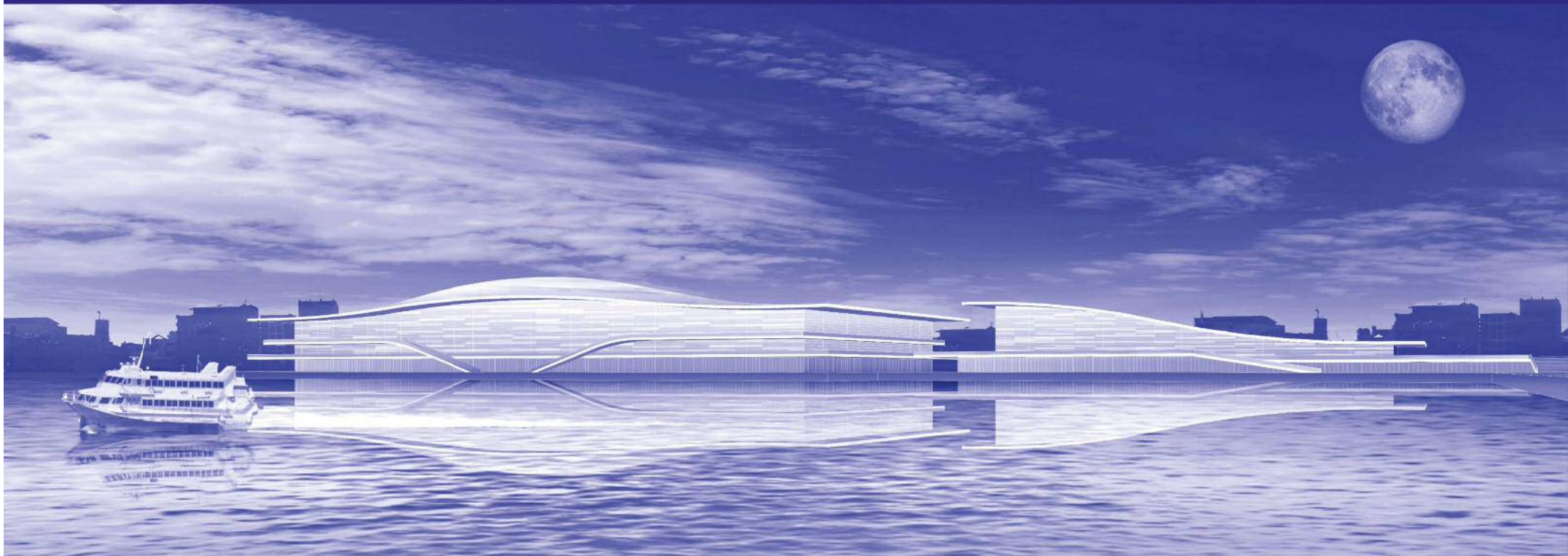


CONVENTION CITY

住吉町15番街区/県営第6駐車場
—アリーナ/VIPホテルを兼ね備えたコンベンションシティ—



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN



ーアリーナ/MICE/VIPホテルを兼ね備えたコンベンションシティー



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN

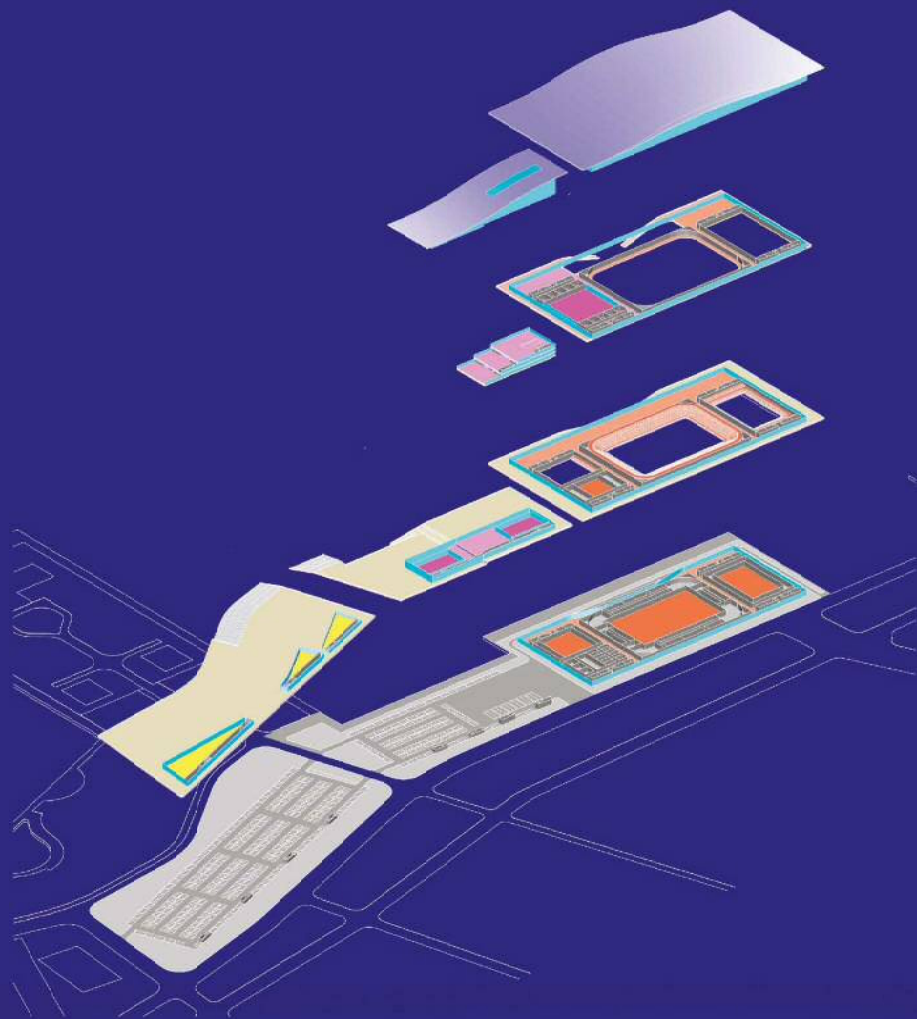
鹿児島県「鹿児島本港区エリアの利活用アイデア」募集における都市計画提案書
令和5年7月24日

DRAWING no. 00 36

CONVENTION CITY

住吉町15番街区/県営第6駐車場

—アリーナ/MICE/VIPホテルを兼ね備えたコンベンションシティ—



day1.

SPORTS FESTIVAL

—スポーツ大会の日—



day2.

EXHIBITION/CONCERT

—展示会/コンサートの日—



day3.

CONFERENCE

—国際会議の日—

- アリーナ機能を担保してアスリートファーストの施設
- アリーナ + VIPホテル = コンベンション/ MICE
- 桜島や錦江湾の眺望の眼前にVIPやメディアを呼び込む



G7 KAGOSHIMA SUMMIT 2028

鹿児島独自の魅力を世界に発信する契機となる場所

ENTERTAINMENT ISLAND

北埠頭
—湾岸エンターテインメントの島—



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN

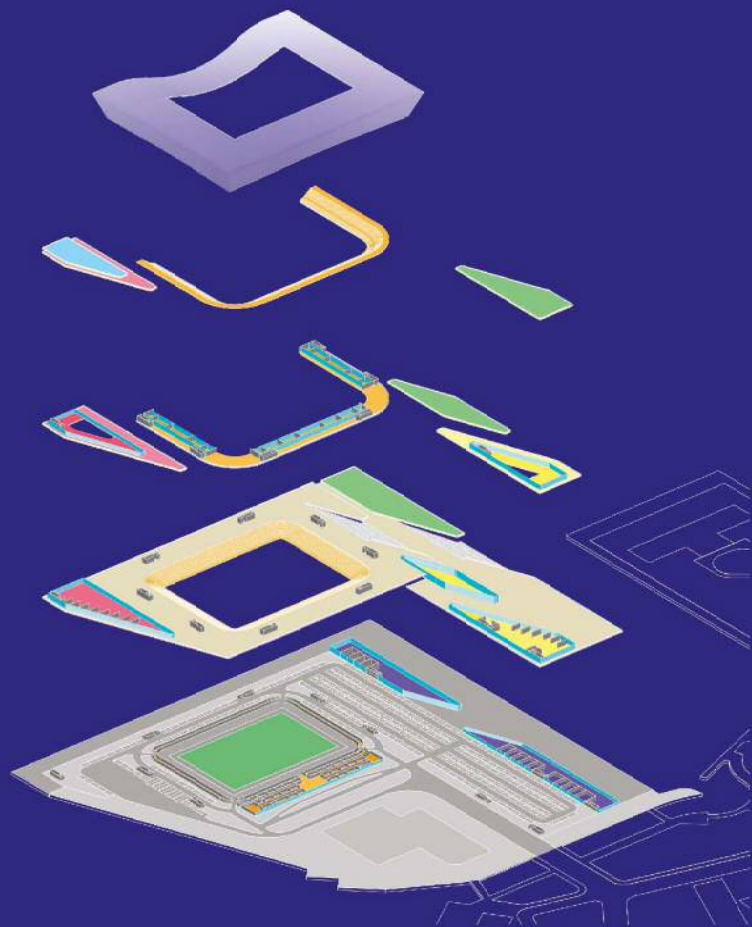


—クルーズ船ターミナル/スパリゾート/スタジアム/各種商業施設が一体となったエンターテインメントの島—



ENTERTAINMENT ISLAND

北埠頭
— 湾岸エンターテインメントの島 —



day1.
SPORTS FESTIVAL
— スポーツ大会の日 —



day2.
CONCERT
— 屋外コンサートの日 —



day3.
MARIN LEISURE
— マリンレジャー —

- 地上1階では、離島航路と港湾機能を担保
- さまざまな目的を持った人々がそれぞれのエンタメに集まる
- 桜島や錦江湾の眺望を舞台装置とした唯一無二の屋外イベント



鹿児島でしか起こりえない体験や出来事を生む場所

SUMMARY

—本港区エリア都市計画案のまとめ—



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN

ENTERTAINMENT ISLAND

北埠頭
— 湾岸エンターテインメントの島 —

BAYSIDE FOREST

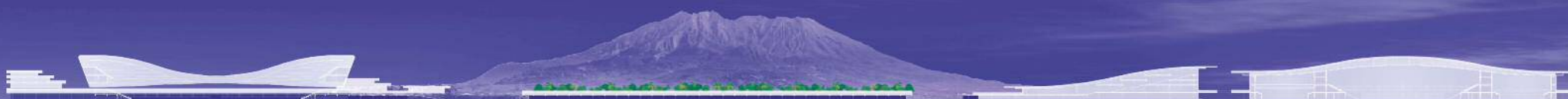
ドルフィンポート跡地
— 桜島と錦江湾を眼前に臨む県民憩いの森 —

CONVENTION CITY

住吉町15番街区/県営第6駐車場
— アリーナ/MICE/VIPホテルを兼ね備えたコンベンションシティ —



桜島や錦江湾の眺望、鹿児島が生まれ持った最高の資源を「フル活用する!!」都市計画案である
桜島や錦江湾の眺望を、守るだけでなく、眺めるためだけのものではなく、積極的に「取り込む」、そして「惹き込まれる」都市計画案である



「舞台装置」として



「借景」として



「広告塔」として

BAYSIDE STORY

—鹿児島湾岸エリア一帯のストーリー—



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN



01. HISTORY & EDUCATION

仙巖園/尚古集成館エリアを中心とした歴史ゾーン

02. ART & CULTURE

祇園之洲/石橋公園エリアを中心とした文化/芸術ゾーン

03. ENTERTAINMENT & MARIN RESURE

ウォーターフロントパーク/ドルフィンポート跡地/北埠頭を中心とした交流拠点/エンターテインメントゾーン

04. CONVENTION CITY

住吉町15番街区エリアを中心としたコンベンションシティ

05. TRANSPORTATION & LOGISTIC

北埠頭/南埠頭/新港を中心とした旅客ターミナル/物流拠点





06. ARTIFICIAL BEACH

与次郎長水路エリアを中心とした人工ビーチ

07. RESORT RESIDENTIAL

与次郎/鴨池新町エリアを中心としたリゾートマンションゾーン

08. CRUISE & MARINA

マリポートエリアを中心としたクルーズ船/マリーナ拠点

09. CNP & NEW ENERGY PLANT

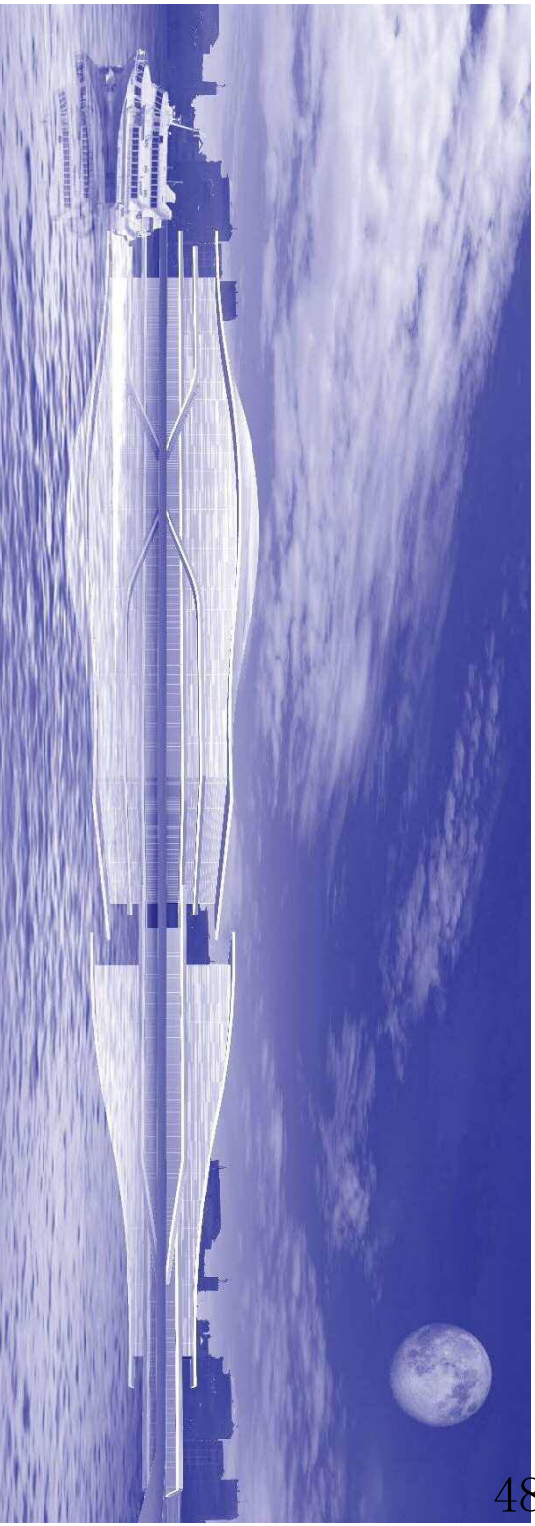
東開町埋め立て予定地を中心としたCNP / 新エネルギー研究ゾーン

ORIGINAL PROPOSAL

—4月17日に提出した都市計画案のオリジナル版—



MANDOKORO
ARCHITECTURE & DESIGN



ARENA / CONVENTION / HOTEL / FOREST

「アリーナ」がホテルを兼ねた「コンベンション」は、熊島上郷に暮らす熊島の第一

熊島町は熊島の西に、コンベンション・ホテルを建設し、熊島の玄関口として発展させる。また、熊島の中心部に「アリーナ」を建設し、熊島の中心部として発展させる。

熊島町は熊島の西に、コンベンション・ホテルを建設し、熊島の玄関口として発展させる。また、熊島の中心部に「アリーナ」を建設し、熊島の中心部として発展させる。

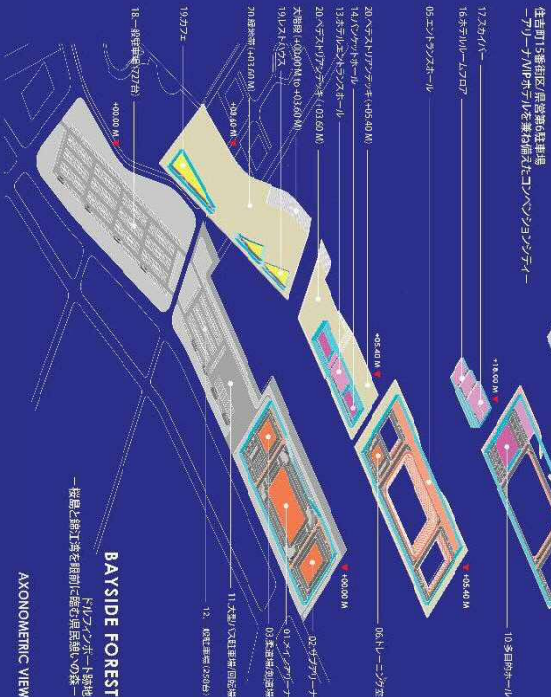
熊島町は熊島の西に、コンベンション・ホテルを建設し、熊島の玄関口として発展させる。また、熊島の中心部に「アリーナ」を建設し、熊島の中心部として発展させる。

熊島町は熊島の西に、コンベンション・ホテルを建設し、熊島の玄関口として発展させる。また、熊島の中心部に「アリーナ」を建設し、熊島の中心部として発展させる。

- 01 ナトリウム（46M x 46M）
- 02 ナトリウム（46M x 21M）
- 03 本屋（46M x 21M）
- 04 ナトリウム（46M x 21M）
- 05 ナトリウム（46M x 21M）
- 06 ナトリウム（46M x 21M）
- 07 ナトリウム（46M x 21M）
- 08 ナトリウム（46M x 21M）
- 09 ナトリウム（46M x 21M）
- 10 ナトリウム（46M x 21M）
- 11 本館（46M x 21M）
- 12 本館（46M x 21M）
- 13 本館（46M x 21M）
- 14 ナトリウム（46M x 21M）
- 15 ナトリウム（46M x 21M）
- 16 ナトリウム（46M x 21M）
- 17 ナトリウム（46M x 21M）
- 18 ナトリウム（46M x 21M）
- 19 ナトリウム（46M x 21M）
- 20 ナトリウム（46M x 21M）

CONVENTION CITY

住吉町5番地区 熊島駅前ビル
「アリーナ」もここに建設するコンベンション

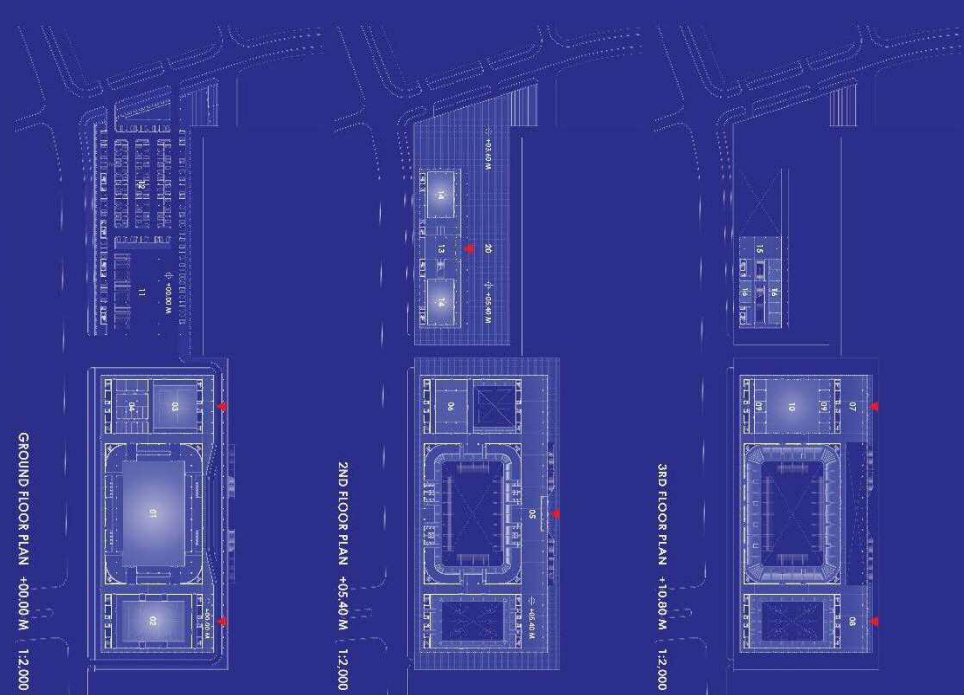


BAYSIDE FOREST

熊島町5番地区 熊島駅前ビル
「アリーナ」もここに建設するコンベンション

熊島町5番地区 熊島駅前ビル
「アリーナ」もここに建設するコンベンション

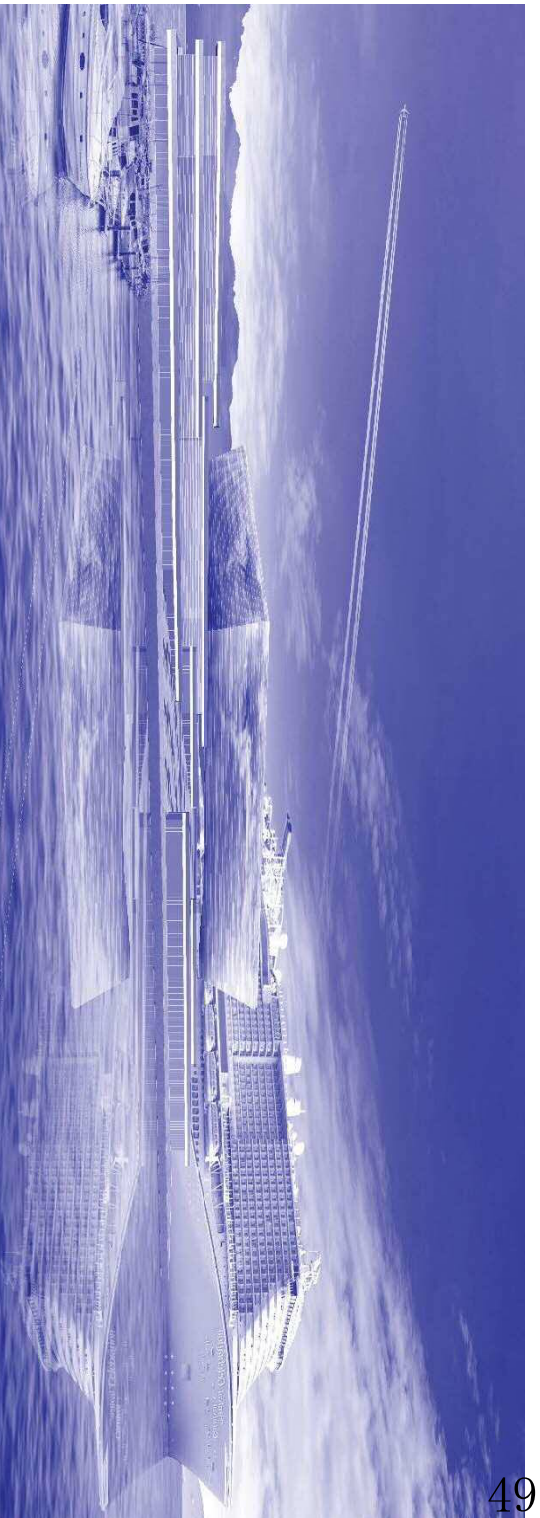
GROUND FLOOR PLAN +00.00 M. 1:2,000



EAST ELEVATION 1:1,000

A-A SECTION 1:1,000

B-B SECTION 1:1,000



CRUISE TERMINAL / MARINA / STADIUM / SPA RESORT

「クルーズターミナル」「マリナ」「スタジアム」が一体となった、最新エンターテインメントの島。

北半球東部唯一の目的地「クルーズターミナル」「マリナ」「スタジアム」が一体となった、最新エンターテインメント複合施設計画です。

当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

また、当該地の地形は大型クルーズ船の「クルーズターミナル」を想定し、周辺部の地形は住宅街として、「遊歩」「遊歩」を想定した計画を提出します。

- 01 主幹路・コンクリート
02 支幹路・コンクリート
03 歩道
04 遊歩
05 遊歩
06 遊歩
07 遊歩
08 遊歩
09 遊歩
10 遊歩
- 11 主幹路
12 支幹路
13 歩道
14 遊歩
15 遊歩
16 遊歩
17 遊歩
18 遊歩



ENTERTAINMENT ISLAND

北地盤
- 遊歩「クルーズターミナル」の島 -

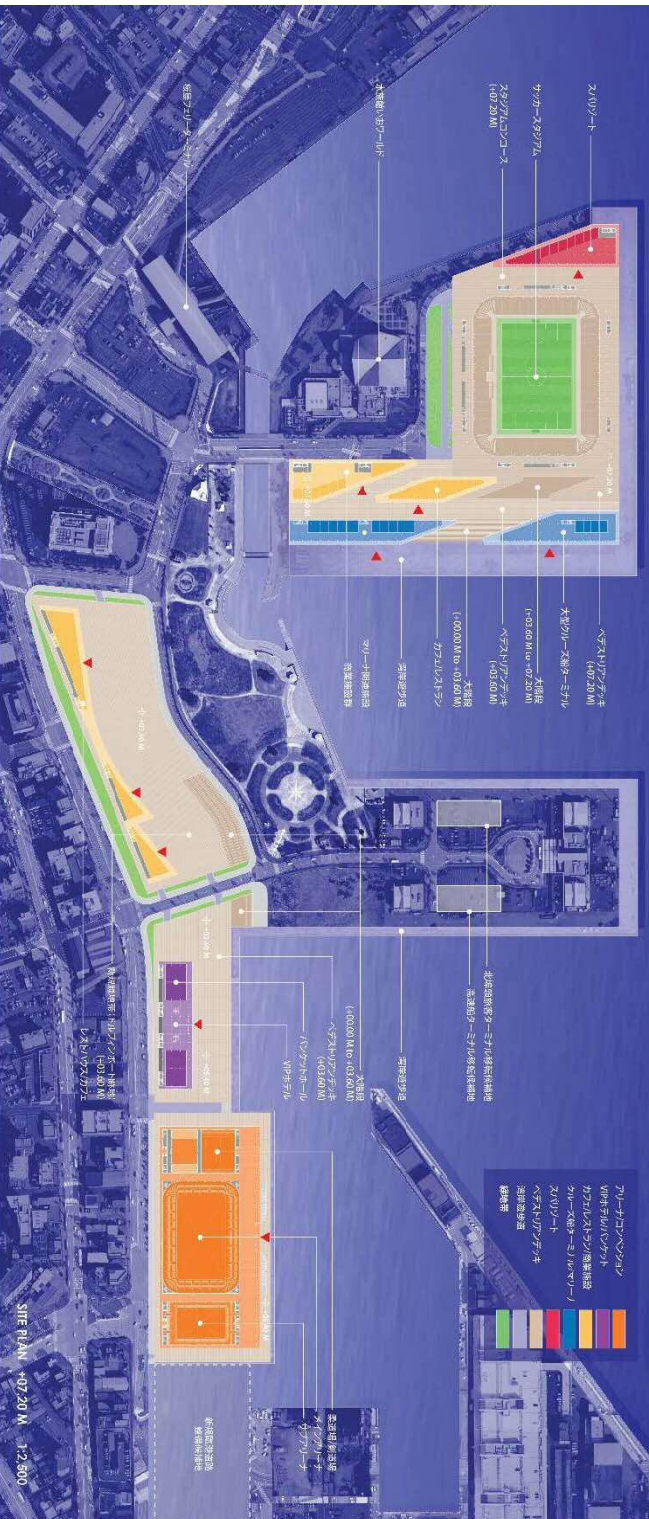


MANDOKORO ARCHITECTURE & DESIGN

FUNCTIONS / PEDESIRIAN DECK

—各機能の明快な配置計画ハズルトラックキと海浜散歩道可視性による、回遊性・流行空間計画—

本プロジェクトは、鹿島公園内にある「ハズルトラック」を、地域住民や観光客が気軽に利用できる空間として設計。また、海浜散歩道を確保し、回遊性・流行空間を創出。また、「ハズルトラック」は、地域の歴史や文化を伝える役割も果たす。各機能の配置計画は、回遊性・流行空間を創出し、地域の活性化に貢献する。また、「ハズルトラック」は、地域の歴史や文化を伝える役割も果たす。各機能の配置計画は、回遊性・流行空間を創出し、地域の活性化に貢献する。



PARKING / CIRCULATION SYSTEM

—ハズルトラックに合わせた駐車スペースを確保し、本地区エリア内へ広がる駐車空間計画—

本地区の「ハズルトラック」は、地域の歴史や文化を伝える役割も果たす。各機能の配置計画は、回遊性・流行空間を創出し、地域の活性化に貢献する。また、「ハズルトラック」は、地域の歴史や文化を伝える役割も果たす。各機能の配置計画は、回遊性・流行空間を創出し、地域の活性化に貢献する。

