参考資料

苫小牧駅周辺ビジョン策定
第四回検討委員会資料

2022.10.25

ypmc

本資料には、著作権法に定める検討の過程における利用等として、著作権者等の許諾を得ていない著作物等が一部に含まれている可能性があります。
このため、この資料は検討資料としての使用のみに留めて頂くことを予定しておりますのでご了承ください。

【鳥の目】
苫小牧駅周辺ビジョン及びエリアコンセプト

ハード

駅前再整備エリアの計画策定

【虫の目】

- 基本計画（機能、配置、スキームなど）
- 旧サンプラ等解体，大東開発対応やスキーム構築
- 駅舎整備検討（JR北海道）

ソフト

CAPをベースにしたウォーカブルシナリオ策定

【虫の目】

- CAPとビジョンの統合・進化（プログラムパート4以降）
- エリアプラットフォーム組成
- 実証事業「自動運転バス、コンテンツなど」

ビジョン（エリアコンセプト）をベースに、検討項目は大きく「ハード」と「ソフト」に整理されると考えます。

シナリオ構成イメージ

1章 背景/目的	・国内外の動向、苫小牧市の状況（開発/整備の動向等）の整理 ・将来目指す姿、ガイドラインの目的
2章 課題とステップの整理	・苫小牧市におけるウォーカブル実現の課題の整理 ・ウォーカブル実現に向けた整備ステップの整理
3章 全体シナリオ 及び実施方針	・全体ストーリー（目指すべき姿） ・各エリアごとの整備方針と整備イメージ写真等 →駅周辺エリア →シンボルストリート →苫小牧市街地エリア
4章 実施への道筋	・現在進行中の実証事業/イベントと今後の方針の整理 ・検討事項の整理（整備主体選定、運用体制構築、合意形成の仕組みづくり等）

【参考資料】_ウォーカブルシナリオ策定イメージ（概要版）

Walkable is Selectable

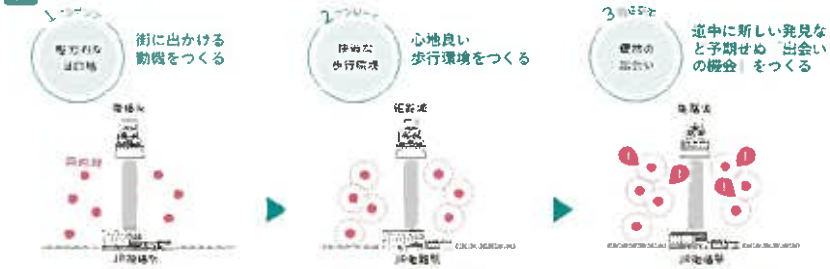
ウォーカブルな環境の目標：歩く時間が長くなったくなるまちなか

目的：街に選択多様性をつくり、豊かな生活シーンを生む

姫路に暮らす人、訪れる人が、街の中に多様な居場所の選択肢をもち、街への誇りと愛着がもてる魅力的なまちなかを実現します。

「ウォーカブル」というのはより豊かな引き寄せを築いていくための1つの手段であり、最終的には身体的な健康が豊かに（Quality of Life の向上）なることで、住みたい、働きたい、行き続けたい街に（周辺都市からは訪れたい街）となり、人口減少社会においても「選ばれる都市」となることが重要になります。そこに暮らす人々が街の1日に多様な居場所の選択肢や街への誇りと愛着を持てることが大切です。

3つのSTEP



街への期待感が高まり、歩きたくなる歩くことが暮らしを豊かにする都市へ

ウォーカブルな環境になることで期待される効果

ウォーカブルな環境になることで、健康的で豊かな暮らしができ、安心して手ぶらで行ける環境となり、誰もが健康に過ごすことができる所の効果が期待され、姫路の街の魅力向上へと繋がります。

ウェルネス
- 健康増進
- 生活の質の向上　等

歩くの中流の中で活いて水分することにより、生活習慣病の発症リスクの低減やフレイル予防が期待されます。また、外出機会が増えることで認知での交流が増え、認知症等の発症を防ぐ効果も期待されます。

まちづくり

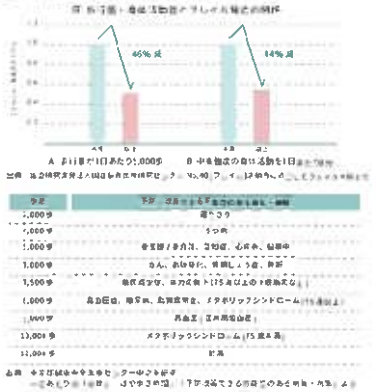
目的が多様化することで街を歩く人が増え賑わいが向上し、エリアの価値が高まることが期待されます。

観光

地域の人の暮らしが街ににじみ出ることで豊かなシーンが増え、観光客の滞在時間と行動距離が広がることが期待されます。

子育て

親が安心して遊ぶことができる場所の1つとなることが期待されます。



取組方針

3つの区域と、3つの時間軸で段階的に
ウォーカブルな環境づくりを推進していく

6～10年　長期　推進区域（広域）

長期的には、中心部でウォーカブルなエリアが増加し、様々な居場所が広がれ、多様な人が集まり、エリアが賑わいに溢れている街になることを目指します。

- 推進区域全体で実現
- 中心部全体で歩行が増加
- ウェルネスな都市環境の実現

10ケ所に拡がる

3～5年　中期　重点区域（中域）

中期には、初期の取組み成果をもとに、中心部の重点区域においてウォーカブル環境づくりを進め、にぎわいくるる魅力的な目的地が増えネットワークがつながることを目指します。

- プログラムを重点地区で展開
- 検証区域以外でも実現
- 面的な界隈性が生まれる

3ケ所＋αに拡大（重点区域に拡がる）

1～2年　短期　検証区域（狭域）

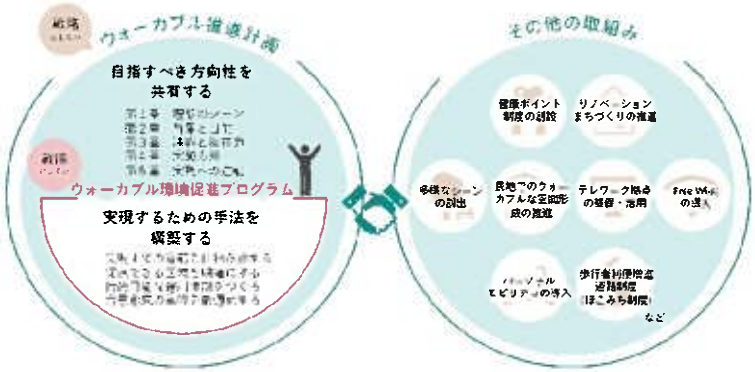
短期的には、検証区域として推進地域で実施可能なプロジェクトの目指すシーンを実現し、ウォーカブルな取組みの効果を検証していき、展開するための仕組みを構築します。

- 複数の検証区域で社会実験
- 成果を踏まえプログラムを構築
- 目指すシーンが可視化される

3ケ所からスタート

計画推進のためのプログラム

最終的に目指す姿を実現するためには、長期のイメージを皆さんと共有しつつ、短期的にできることから小きく始めて一歩一歩進め、その過程を見ながらに進めることが重要です。そのため、理念や目標、エリアの考え方などを中心にまとめている戦略としての計画に加え、今後両翼にその機能を増やしていく基盤としてのプログラムをつくっていきます。



目的：CAP事業で既に取り組まれている事業をよりよく継続するために、駅前ビジョンと統合することにより、ウォーカブルシナリオと実施方針を明確にし、効果的なまちづくり活動を促します。

■プログラムパート4策定の目標･基本方針･背策

［ 目標 ］

誰もが安心して暮らせる「人にやさしいまち」

地域の特徴を活かした「誇りと愛着が持てるまち」

基本方針	基本戦略	施策
にぎわいの創出	拠点施設の利活用	実践プログラム
公共交通の利便性の向上	既存の地域資源を生かす取組	
まちなか居住の推進	人材の発掘・育成・ネットワークの強化	
	まちを創る取組	
	まちなかの回遊性を高める仕掛けづくり	
	まちなか居住の密度を高める	

【子供･子育て世代まちなか居場所づくり支援事業】

＜目的･概要＞

- 子どもと子育て世代が、まちなかにおいて遊び場や交流の拠点として気軽に集える機会を創出
- **新たな交流人口の増加**を図るため事業を実践する団体と連携･協力
- 必要経費の一部を補助

【まちなかイベント開催支援事業】

＜目的･概要＞

- **まちなかの活性化**に資するイベントに対して、事業費の一部を補助
- 資機材の貸出、ボランティア募集の呼びかけ
- イベント情報の周知･PR 等の協力

【まちゼミ開催支援事業】

＜目的･概要＞

- **市民が学び知る場**を商店街に設け、**個店の活力や集客力、通りの魅力向上**を目的に、各個店の店主等が講師として開設するまちゼミの開催に係る事業費の一部を補助
- イベント情報の周知･ＰＲの支援

【駅前イルミネーション事業】

＜目的･概要＞

- 明るく歩きやすい駅前ゾーンを形成し、**まちなかのにぎわい創出**に繋げるため、イルミネーションを設置して、同時に様々な連動イベントを実施
- まちなかの各施設や商店街、飲食店街、市内企業等との連携を図り、まちなか全体のにぎわい創出に繋げる事業を開催

3 | CAPとビジョンの統合・進化（プログラムパート4以降）

■ まちなかのイベント 開催状況

「★」は、市主催又は市が実行委員会事務局を務めるイベント「☆」は、市後援又は共催イベント

※CAP4事業計画書　令和2年度(2020年度)～令和4年度(2022年度)（令和2年3月 苫小牧市）より

子ども・子育て世代まちなか居場所づくり支援事業

▶アナログゲーム開催
IPPOのSNS等にて周知

▶webサイト「ぎゅっといっぽ」

まちなかイベント開催支援事業（令和元年～）

▶ハッピーハロウィンキッチンターミナル2021
令和3年10月（来場者約3,000人）

▶まちなかイベント広場（来場者約850人）
令和3年10月

まちゼミ開催支援事業

▶第9回　まちゼミの受講風景
令和3年10月（32店舗32講座195名受講）

▶過去3か年のまちゼミ開催実績
※令和2年度は新型コロナウイルス感染症の影響により中止

駅前イルミネーション事業

▶とまイルスクエア
（TOMAILLU SQUARE）2022
令和3年12月1日～令和4年2月14日

4 ｜エリアプラットフォーム組成

※出典：「まちづくりの可能性を広げるエリアプラットフォーム」（国土交通省都市局まちづくり推進課）

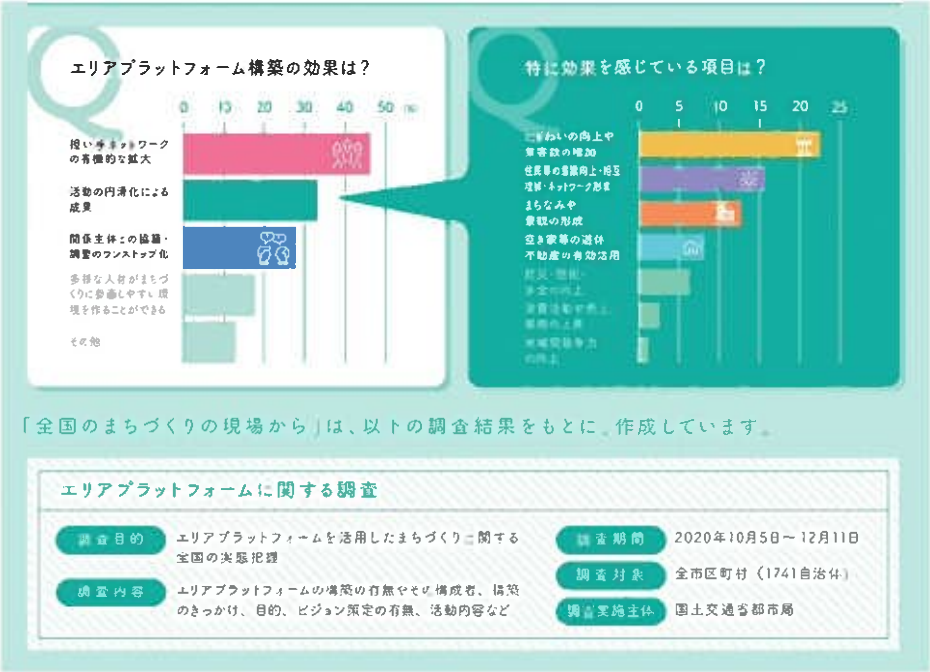
目的：エリアプラットフォームを組成することで、これまで個別に行われていた多様な活動や今後新たに行う取組み（実証含む）を行う受け皿とし連携させ、賑わい創出や集客力向上の相乗効果を図ります。

■エリアプラットフォームとは

行政をはじめ、まちづくりの担い手であるまちづくり会社・団体、まちづくりや地域課題解決に関心がある企業、自治会・町内会、商店街・商工会議所、住民・地権者・就業者などが集まって、まちの将来像を議論・描き、その実現に向けた取組（＝まちづくり）について協議・調整を行うための場です。

■エリアプラットフォーム構築による効果

先行する全国の団体への調査では、エリアプラットフォームの構築により以下のような効果があるとされています。



既に様々な組織による活動が展開されている苫小牧市において、エリアプラットフォームを構築することにより、主に以下のような効果が期待できます。

①個別の活動を連携することで賑わい創出、集客力向上などの相乗効果が期待できます。

②今まで接点がなかった“組織同士”や、“組織と個人”などのマッチングの場となり、多様なプレイヤー同士が連携して活動しやすくなります。

③エリアプラットフォームでまちづくりの方針が示されていることで、商店街等の組織・団体の有り無しによらず、公共空間（道路、公園等）でプレイヤーが活動しやすくなり、当該地区全体の活動の底上げにつながります。

4 | エリアプラットフォーム組成

■エリアプラットフォームを活用したまちづくりの進め方フロー

「発意・構築」「ビジョン策定」「具体的取組」の3ステップに分けられます。発意に応じて官民の多様な人材が集う「発意・構築」、エリアとして目指す将来像を共有する「ビジョン策定」、将来像の実現に向けて各構成者がアクションを展開する「具体的取組」というステップを踏みながら、まちづくりを進めます。

■全国のエリアプラットフォームの活動内容

広報・プロモーション イベントの実施	公共空間の 維持管理・活用	空き地・空き家 空き店舗の活用	まちづくりルールの 策定・運用
53.7%	47.4%	32.6%	31.6%
景観保全・緑化	交通対策	人材育成	防犯・防災活動
27.4%	23.2%	23.2%	13.7%
飲食・物販事業	公共施設の 指定管理・運営	不動産開発事業 ビル管理事業	広告事業
11.6%	8.4%	6.3%	4.2%

苫小牧市の特性や課題を観察・分析し、対応する取組として何が望ましいか、やってみたい取組はどんなものかの検討が必要です。

■具体事例

苫小牧市街地エリアにおける車に代わる交通の利便性を向上させるとともに、まちなかへの人の流れを拡大させ、地域全体の発展を支える新時代の交通システムを見据えた実証事業です。
また将来的（実証～実装）には、ウォーターフロントエリアをはじめ市内観光拠点の交通機能強化を図り、市街地全体のにぎわい増進へ貢献する可能性も視野に入れています。

※冬季、積雪時での実証実施は未定です。

検討している自動運転バス実証事業の特徴（事業協力パートナー：BOLDLY株式会社）

実証実験回数116回の実績があり、2か所で実用化されています。

人流データに合わせて実証ルート及び結果の検証。

LINEを活用した使いやすいバス予約システムの検討。（上士幌町において実証済み）

＜ご予約はこちらのQRコードから＞

イベントとの連携や、チラシ・グッズ作成によるプロモーションを実施し、市民への周知理解を促進。

那須　夏祭り展示

チラシ

地方自治体における実績

茨城県境町の自動運転バス事業

BOLDLY（株）による実証事業で、2020年11月に自治体初の定時･定路線自動運転バス運行を開始し、公道での自動運転バス安定運行を1年間達成。駅前から市民ホールまで約８kmを運航中で、累計乗車人数8,800名、総走行距離約20,000km。実証事業1年間の経済効果は約8.5億円。停留所：16箇所、便数：20便/日、運行ルートを随時拡大。

検討しているルート案（＊2022年１０月時点の検討ルートであり変更の可能性あり）

実証検討ルート①＿苫小牧駅～市民会館～市役所を結ぶルート

＊実現性に配慮したルート

実証検討ルート②＿市街地エリア回遊ルート

ウォーカブル推進コンテンツとして
以下の３つの実証事業案を検討中です。

０１

プロジェクションマッピング×イルミネーション

毎冬駅前で実施されているイルミネーションにプロジェクションマッピング（旧サンプラザビル壁面などに投影）やその他エリマネ施策を組み合わせることで駅前を活性化。

０２

屋外回遊型ナイトウォーク

方向性１や歩道活用のエリマネ施策と連動させながら、まちなかに回遊型コンテンツと、アートを組み合わせた体験をつくることで、地域の魅力発信やブランディングに寄与するナイトアクティビティの創出を目指します。

０３

（仮称）ココトマメタバース

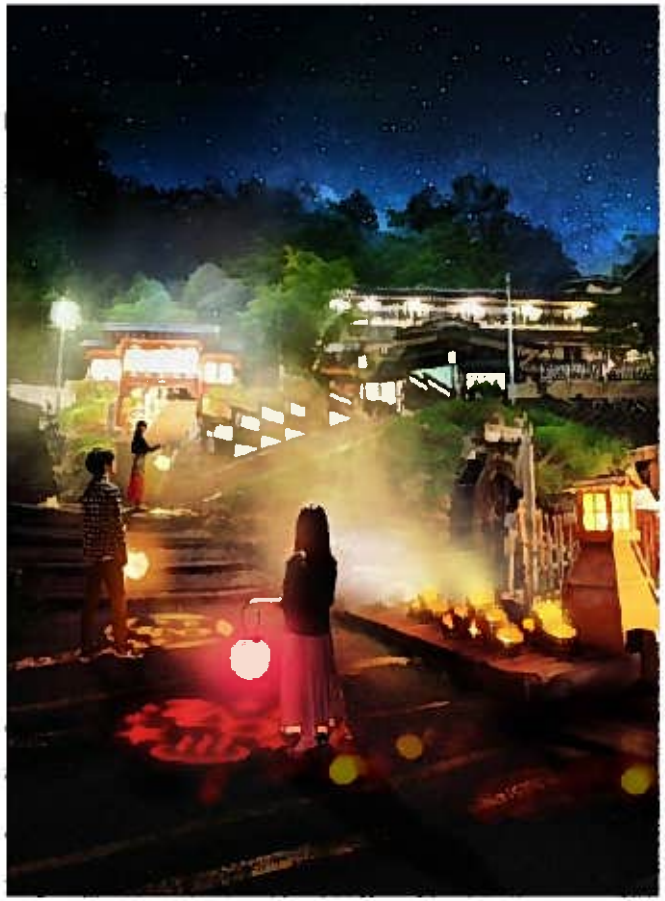
ココトマやC-baseなどリアルな拠点と連動したメタバースなどのオンライン空間でのコミュニティ創出。それによるリアルとデジタル双方での市民の絆づくり。

０１：プロジェクションマッピング×イルミネーション

同じ北海道エリアである函館（冬季）での実施実績。

０２：屋外回遊型ナイトウォーク＿実施イメージ

ニューノーマルに則った回遊型コンテンツと、感染症予防対策アートを組み合わせた体験で構成します。地域の魅力発信になるような体験をつくることで、街中ウォーカブルの促進、地域のブランディングの集客・観光の促進、滞在満足度向上に繋げるナイトアクティビティの創出を目指す実証事業コンテンツ。



Hirosaki Park "Hirosaki Castle ・ NAKED Shining Autumn"

2020

０３：（仮称）ココトマメタバース＿実施イメージ

単なるオンライン空間ではなく、あくまでココトマなどのリアルな拠点をデジタル上に拡張し、連携することで、同一イベントや体験をリアルとデジタル双方で表現し、集客や賑わい活性を目指す実証事業コンテンツ。

・企業でのイベントと連動したメタバース空間

・美術館で実際の展示や空間と連動したメタバース空間