苫小牧駅周辺ビジョン策定
進捗状況報告

令和４年１１月

苫小牧市
TOMAKOMAI CITY, HOKKAIDO

INDEX

０１．　全体スケジュール及び進捗状況　―　3

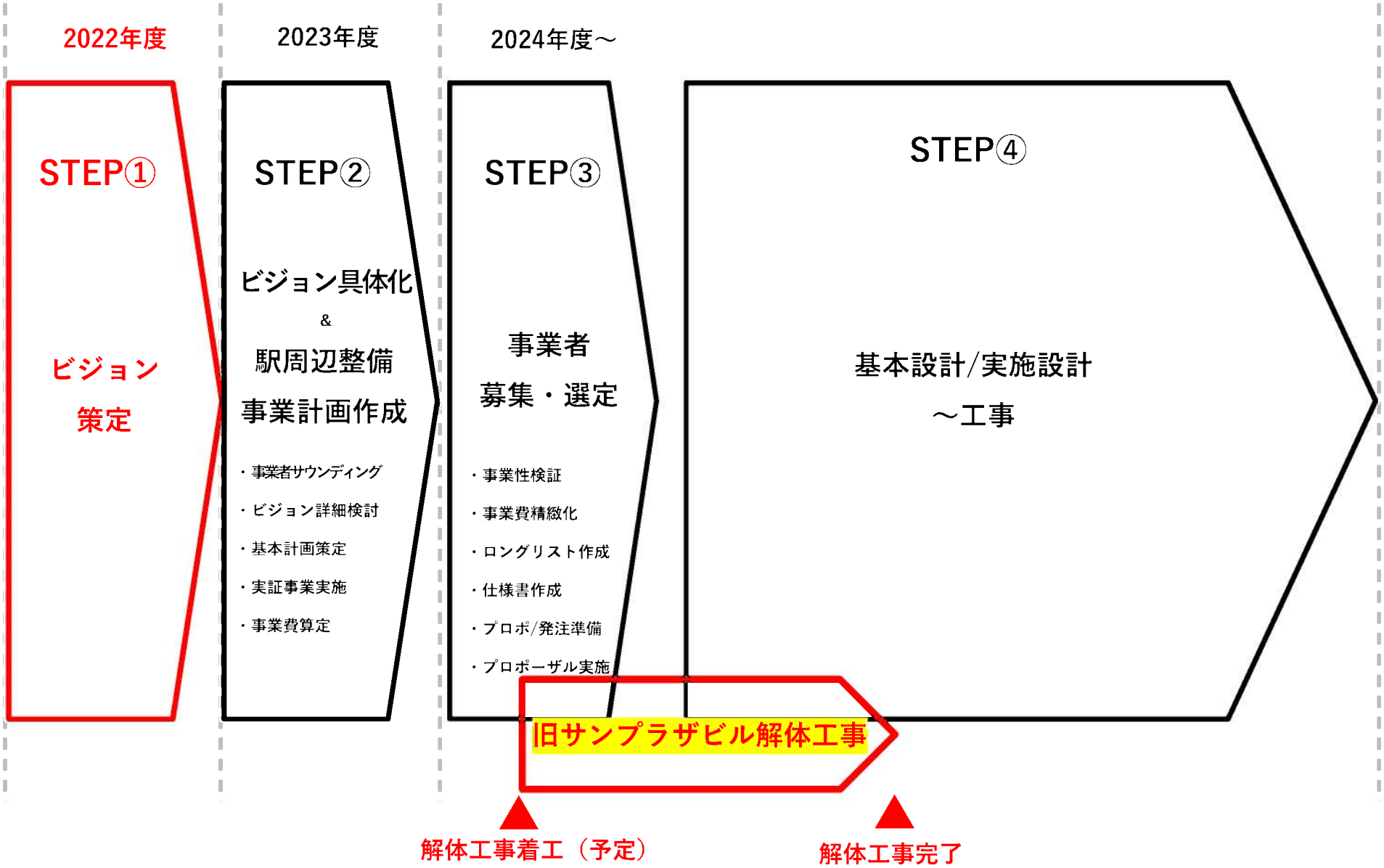
０２．　新しい駅周辺エリアの位置づけ/役割分担　―　5

０３．　エリアコンセプト（更新版）　―　6

０４．　駅前再整備想定区域_配置及びボリューム検討　―　１４

０５．　ハードとソフトの考え方、検討実証事業案　―　１７

全体スケジュールは、旧サンプラザビルを可能な範囲で早期解体を目指す方向性



ビジョン作成進捗状況

STEP 1

地域特性・課題を掴む

主に４つの視点で、苫小牧市街地エリア固有の強み・課題など特性を掴み、エリアコンセプト、ビジョンのベースとする。①上位計画、②交通課題、③人流、歩行量、④市民意識調査。

STEP 2

ヒアリング（民間、市民）からニーズを把握する

エリアの基本情報と把握した地域特性や課題を共有した上で、多様な民間事業者（業種：デベロッパー/ホテル事業者/ゼネコンなど、立地：地元/首都圏など）に対してヒアリングを行いニーズを把握する。

STEP 3

エリアコンセプト（方向性）を定める

「地域特性・課題」と「民間事業者ヒアリング結果」から、具体的なビジョンを策定するためのエリアコンセプト（方向性）を定める。

STEP 4

エリアコンセプトを深堀りし、ビジョンを描く ◀ 現在

策定したエリアコンセプトに、目指す街の具体的イメージや機能/役割を付加し、それに合ったプレイヤー（事業者など）との意見交換や検証を行いながら駅周辺（中心市街地エリア）の「将来の姿」を描く。

０２｜新しい駅周辺エリアの位置づけ/役割分担

新しい駅周辺は、他のエリアと似たような方向性ではなく、エリアの強みを活かして
他エリアと棲み分け・連携出来る開発を目指すことが重要

出展：Google Maps

「創造的学び」と「暮らし」が出会う街。

LIFE MEETS CREATIVE LEARNING

苫小牧らしい「創造的な学び」（スポーツ、文化、食等）
を通して地域の課題を解決し、地域を活性化。

どこでも学び、働き、くつろぐことができる事で
交流を生み創造性を高める「まちごとワークプレイス」

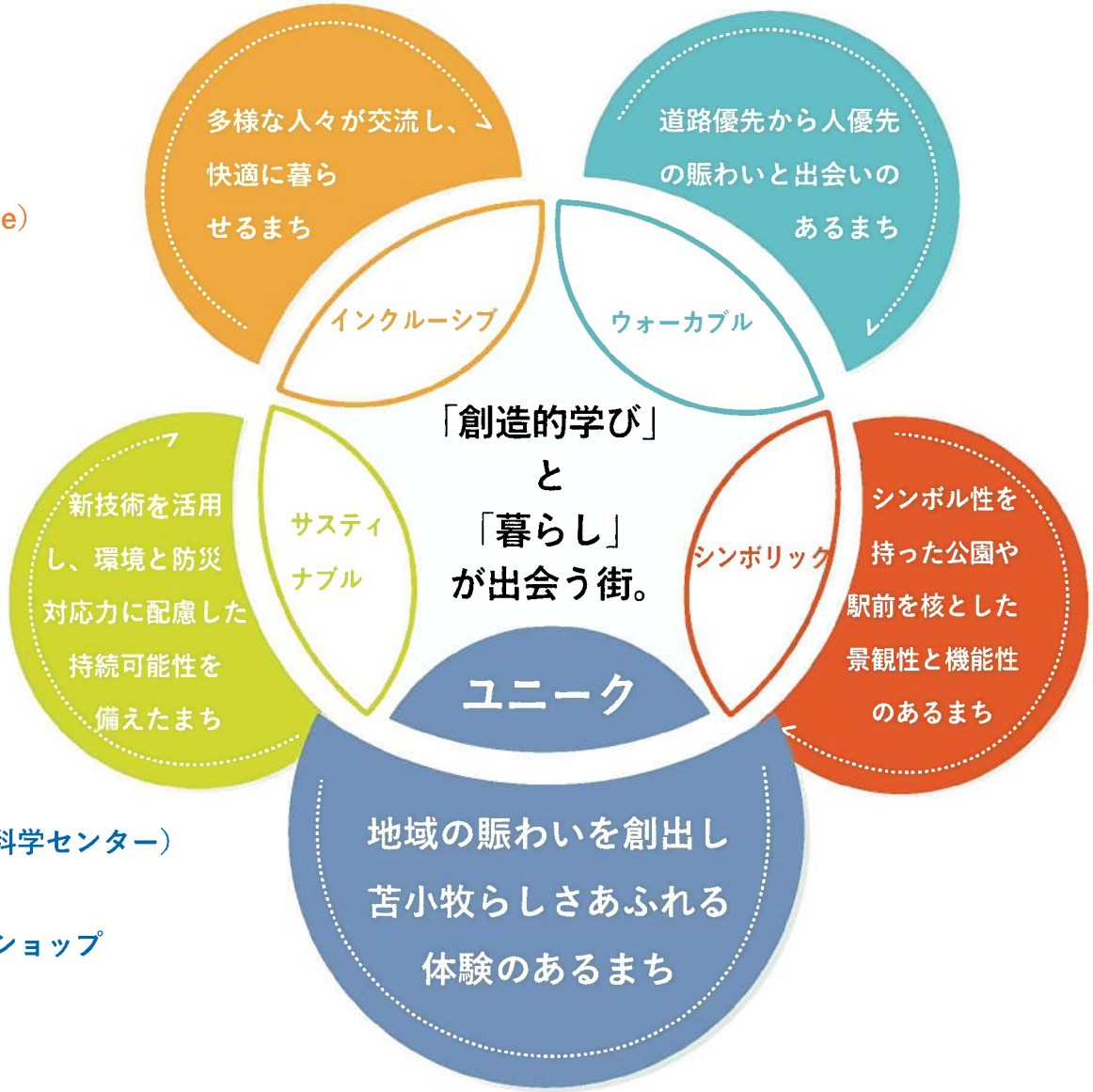
先生は、市民１７万人。生徒は、市民１７万人。
０歳から１００歳まで誰もが主役になれる街。

北海道の苫小牧らしい駅前＆市街地を創る要素

- 市役所サテライト
- 健康、福祉拠点
- 子育て支援施設
- 多世代交流型住居
- 屋内型公園
- 産学連携拠点（ココトマ＋サテライトキャンパス＋C-base）

- モビリティハブ
- 駅前防災拠点
- 空きビル再生
- 次世代交通システム
- 環境配慮オフィス

- アーバンスポーツパーク
- 道の駅（複合施設）
- サイエンスパーク（C-base＋科学センター）
- アウトドアオフィス
- 体験型アウトドアフィールド/ショップ
- コンセプトホテル

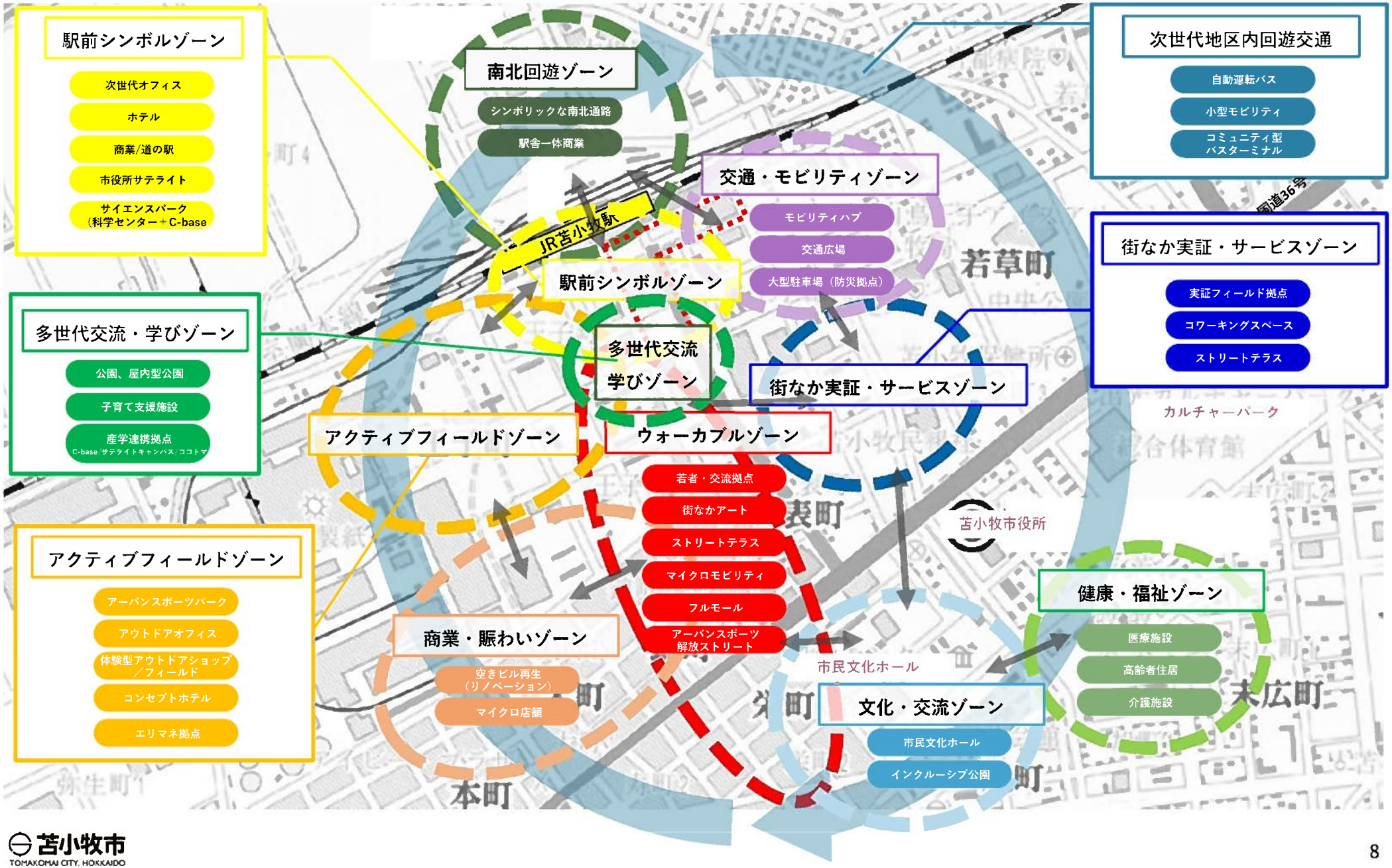


- 自動運転バス
- フルモール
- ストリートテラス
- 持続可能なエリマネ組織と地域活動拠点
- マイクロモビリティ
- 起点となる環境配慮駐車場
- アーバンスポーツ解放ストリート

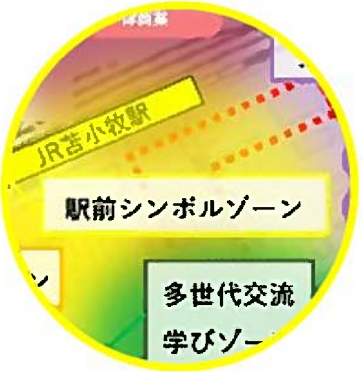
- 駅舎一体複合ビル
- 駅南北シンボル通路
- 使いやすい交通広場
- 駅前シンボル公園
- 市民文化ホール
- 街中アート
- 街中実証フィールド

０３｜エリアコンセプト（更新版）＿地区特性/機能イメージ

新しい駅周辺を中心に各地区の特性や機能が融合し、連携することで新しい苫小牧の市街地となる



０３｜エリアコンセプト（更新版）＿イメージ



▲駅舎一体シンボルビル（商業、ホテルなど）

▲拠点性が高く使いやすい交通広場

▲次世代環境配慮型オフィス

▲集客施設となる体験型サイエンスパーク

▲ 次世代交通の拠点となるモビリティハブ

▲交流拠点にもなる明るい市役所サテライト

▲来街者に地域の特産品や魅力を伝える旅の駅

▲景観と環境に配慮した大型立体駐車場と屋上を活用した防災拠点

０３｜エリアコンセプト（更新版）＿イメージ

▲新たな顔となるアーバンスポーツパーク

▲市民が日常的に街に関わるエリマネ拠点

▲駅前キャンプフィールド

▲どこでも働けるアウトドアオフィス

▲地域の魅力を伝えるコンセプトホテル

▲歩道に賑わいを生み出すストリートテラス

▲駅前スケートリンク、ものづくりアトリエなどの体験施設を備えたショップ

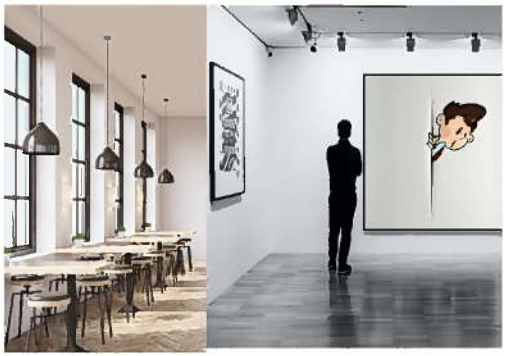
▲アーバンスポーツストリート解放区の設定

▲自由な活動や表現を支える広場や公園

０３｜エリアコンセプト（更新版）＿イメージ

▲人が中心のフルモール

▲空き店舗などを活用した若者交流拠点



▲ホール内カフェ併設アートギャラリー

▲歩きたくなる街なかアート

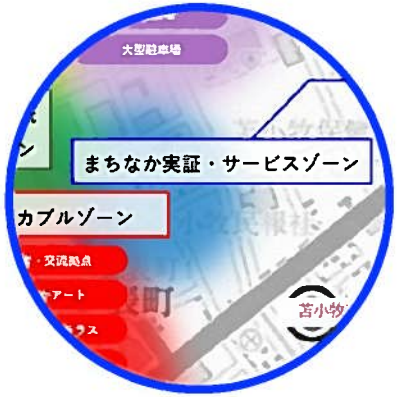
▲ラストワンマイルを埋めるマイクロモビリティ

▲どんな人でも身体を動かして遊ぶことが出来るサスティナブルなインクルーシブ公園

▲駅前の新たな景観をつくり、南北の回遊を活性化させる通路

▲サードプレイスとなる市民文化ホール

０３｜エリアコンセプト（更新版）＿イメージ



▲多様な世代が集い学ぶコワーキングスペース

▲賑わいを生むだけでなく防災拠点にもなる公園

▲実証フィールドを持つ拠点ビル

▲来街者にも開かれたラボ

▲冬でもあそべる屋内型公園

▲新たな交流、ビジネスを生み出す産学連携拠点

(C-base/サテライトキャンパス/ココトマ)

▲リノベーションによる空きビルや商店街の再生・活用

▲空き地や駐車場を活用したマイクロ店舗

▲若い家族を助け,出会いを生む子育て支援施設

０３｜エリアコンセプト（更新版）＿イメージ

▲多世代交流型集合住宅

▲自動運転バスなど次世代の回遊型モビリティ

▲家のような居心地の介護施設

▲医療ヘルスケア施設の充実

▲各地域の拠点にもなるバスターミナルの充実

▲車に頼らないワンマイルモビリティの充実

▲リカレント教育で社会参加を支援

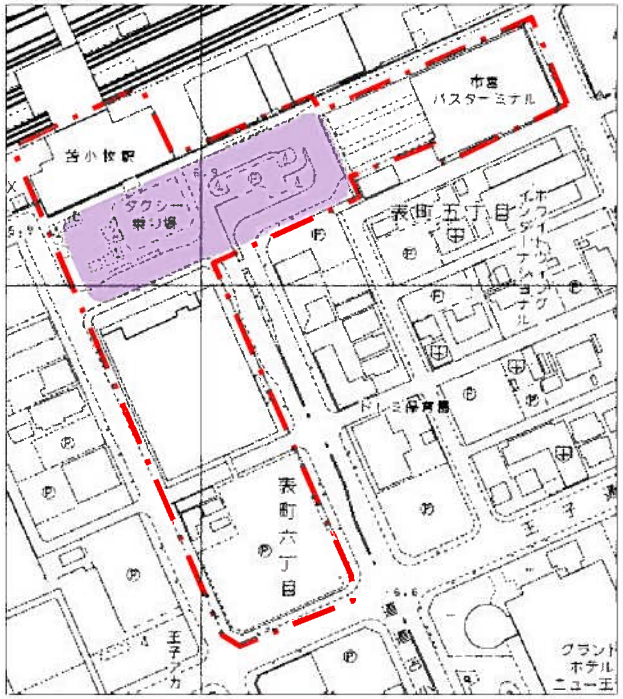
▲世代間や地域コミュニティでの労働力シェア

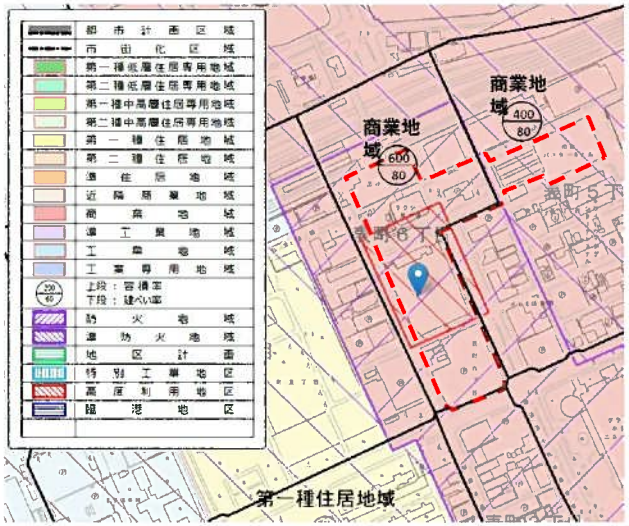
▲オンデマンドバスなど回遊性を高めるMaaSの展開

▲完全自動運転を見据えた道路空間の再編や実証実験

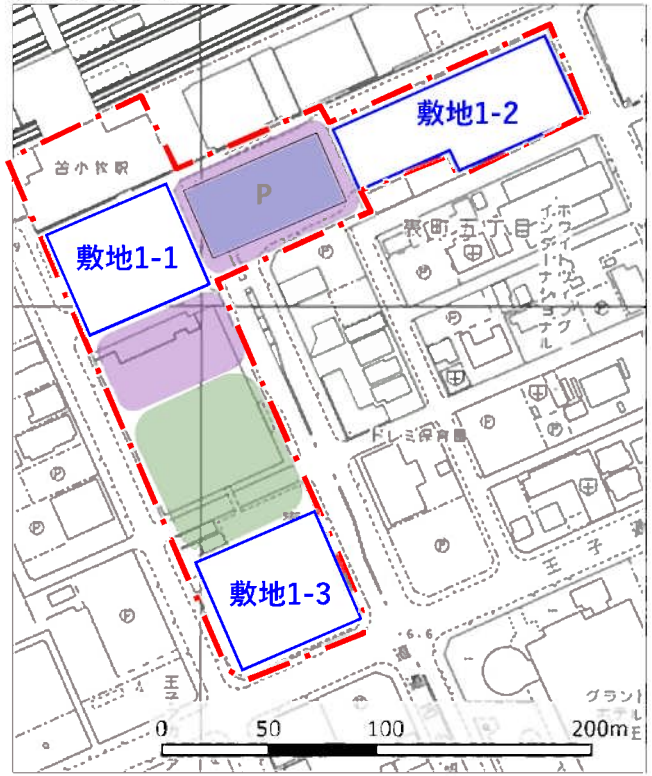
０４｜駅前再整備想定区域＿配置及びボリューム検討

【現況】





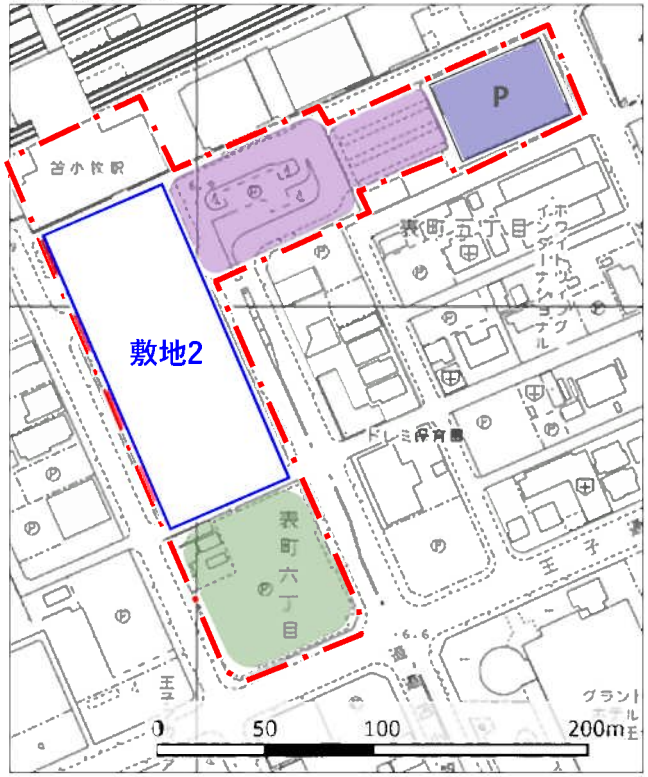
【例その１】



敷地1-1：約3,000㎡
敷地1-2：約5,000㎡
敷地1-3：約3,500㎡

＜特徴＞
・敷地が３か所に分散
・駅前広場の分割配置
（ﾊﾞｽﾀｰﾐﾅﾙ、ﾀｸｼｰ＆自家用車）
・ﾊﾞｽﾀｰﾐﾅﾙ上に立駐を配置

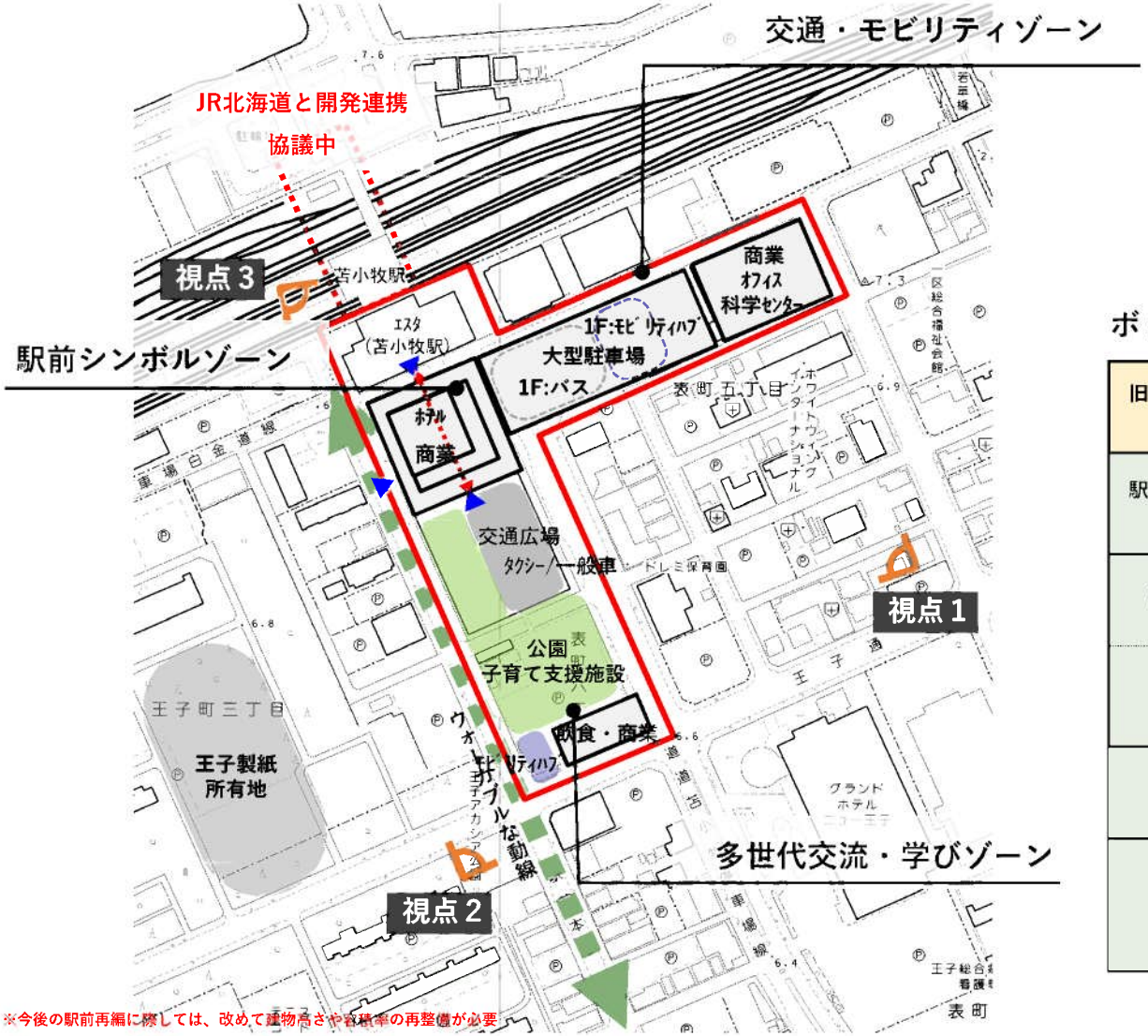
【例その２】



敷地2：約10,000㎡

＜特徴＞
・敷地が１か所で大きなプレートを確保
・駅前広場は１か所に配置
・敷地２での建設にあたって、
旧サンプラ地下躯体の解体費が必要
・立駐と施設の距離が遠い

【検討パターン例】



※今後の駅前再編に際しては、改めて建物高さや容積率の再整備が必要
※今後詳細設計が必要（隣地斜線、道路斜線制限、日影等の検討が別途必要）

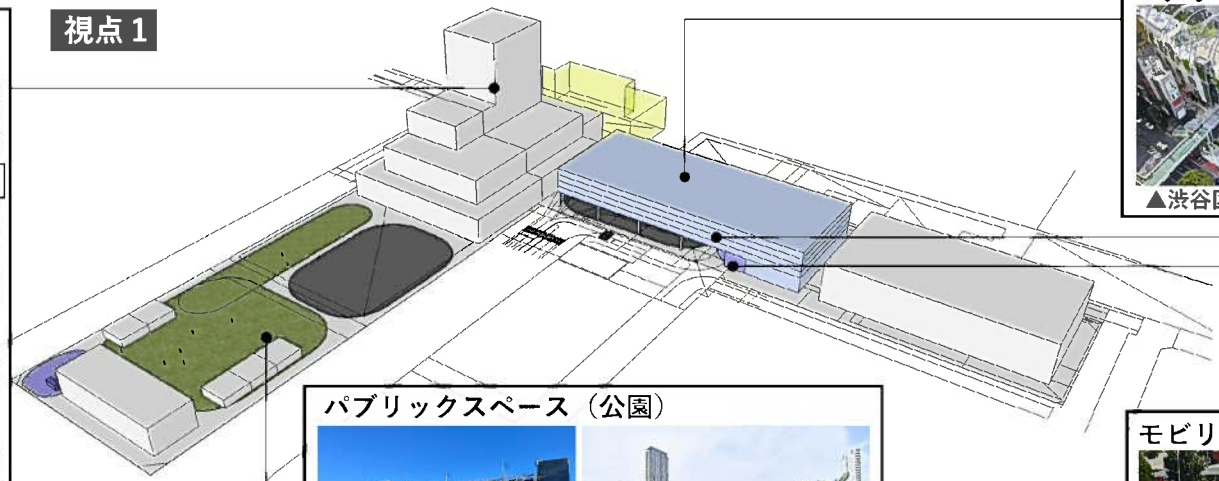
ボリューム案作成における前提条件

旧ｻﾝﾌﾟﾗｻﾞﾋﾞﾙ地下躯体への影響	残置
駅前シンボルゾーンボリューム	駅前からパブリックスペース（広場）に向かって高層→低層となるようにボリュームを配置 (指定容積率600%、建蔽率80%、階高５ｍ想定)
駅前広場サイズ	現況機能の担保
機能	・タクシー/一般車乗り場とバスレーンを分割 ・大型駐車場の地上レベルをバスレーン/モビリティハブとして活用想定
東西動線道路	廃道する
立体駐車場ボリューム	バスレーン/モビリティハブの上部に立体駐車場設置

【検討パターン例】

駅前ｼﾝﾎﾞﾙｿﾞｰﾝ/交通広場

視点１



パブリックスペース（屋上広場/防災拠点）

▲渋谷区立宮下公園

立体駐車場

▲長野市再開発事業

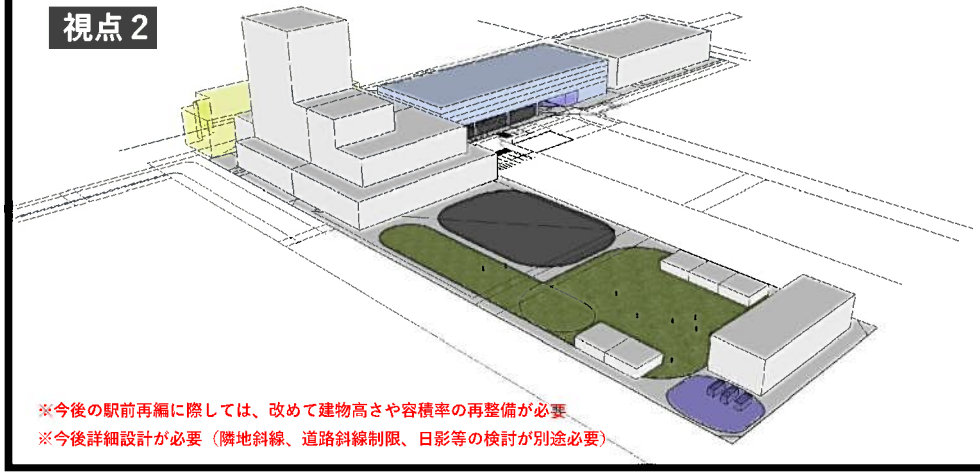
パブリックスペース（公園）

▲敦賀　▲シェアグリーン南青山

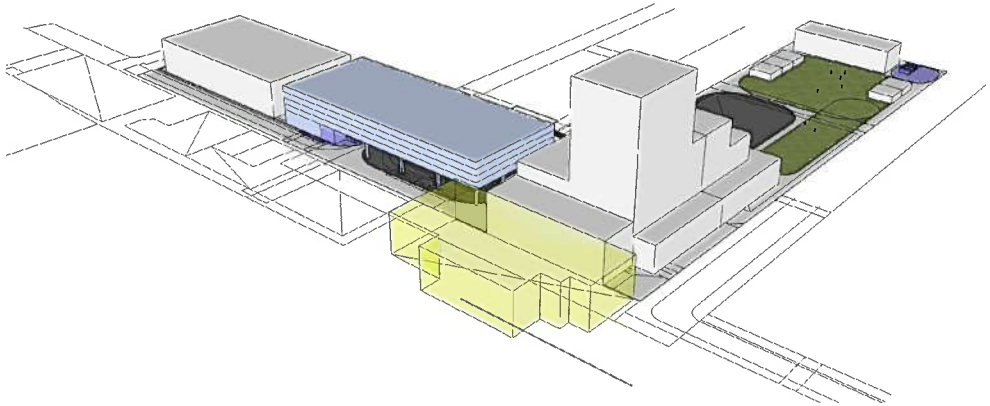
モビリティハブ

▲ドイツハンブルク

視点２



視点３



※今後の駅前再編に際しては、改めて建物高さや容積率の再整備が必要
※今後詳細設計が必要（隣地斜線、道路斜線制限、日影等の検討が別途必要）

【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、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】

- 実証事業
- CAPとビジョンの統合・進化
- エリアマネジメント組織の組成

ビジョンとエリアコンセプトをベースに、
「ハード」と「ソフト」の検討や実証事業を推進する

成功事例の調査研究や有識者との議論を経て

持続可能なエリアマネジメントを目指して２つの組織組成を目指して検討

エリアプラットフォームと行政などをつなぎ、エリマネの各種戦略など立案・推進する専門家組織

連携

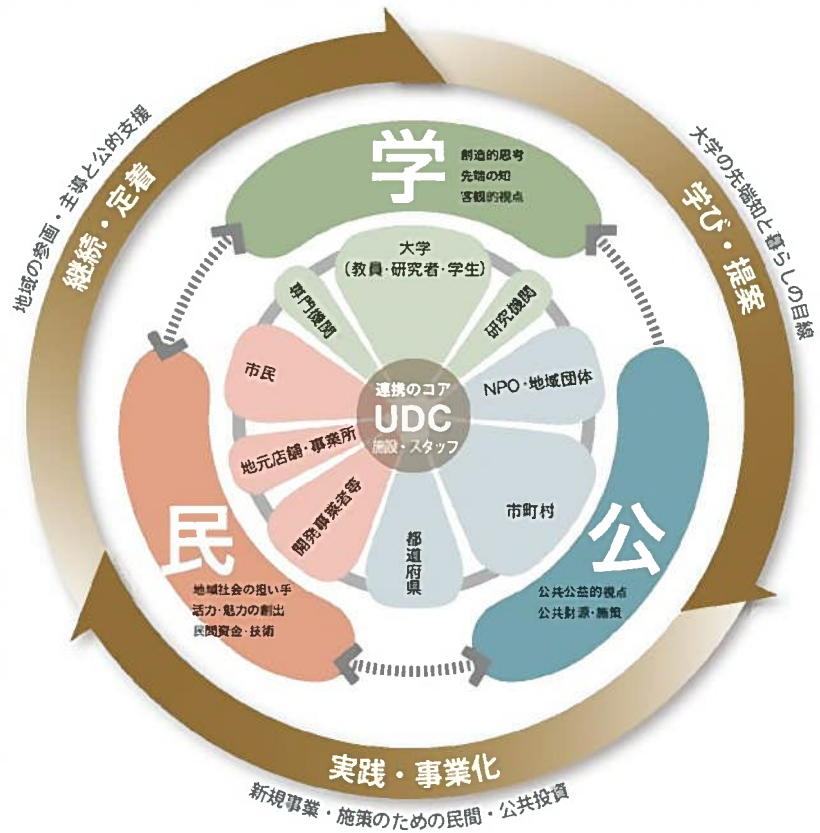
地元組織（まちづくり会社、商店街、市民など）の受け皿となり各イベントをまとめるプラットフォーム

▼

（仮称）苫小牧アーバンデザインセンター

▼

エリアプラットフォーム



【3つの役割】

1＿まちの姿を創造する

苫小牧に係わるすべての人が共有できるまちの将来像を創造する

2＿まちの魅力を育てる

全国から注目される苫小牧を目指しまちの魅力や価値、ブランド力の向上を図る

3 ＿まちの変化を伝える

まちのプロモーターとしてこれから更に魅力的に変化していく苫小牧の姿を世界中に発信する

【代表的な取組】

1 ＿WS・研究・提案　　2＿ 実証実験・事業創出

3＿ デザインマネジメント　4＿ エリアマネジメント

民間企業による独自性と専門性を活かした役割を担う【産】、自治体やNPOなど地域社会に必要な公共公益的な役割を担う【官】、大学や研究機関などの知識や技術をもとに先進的な役割を担う【学】、市民やまちづくり団体など地域の活力や魅力を向上する役割を担う【民】。それぞれの立場で活動するこれらの主体が、広く連携しまちづくりを推進する基盤として機能するため （仮）苫小牧アーバンデザインセンターの組成・運営を目指す。

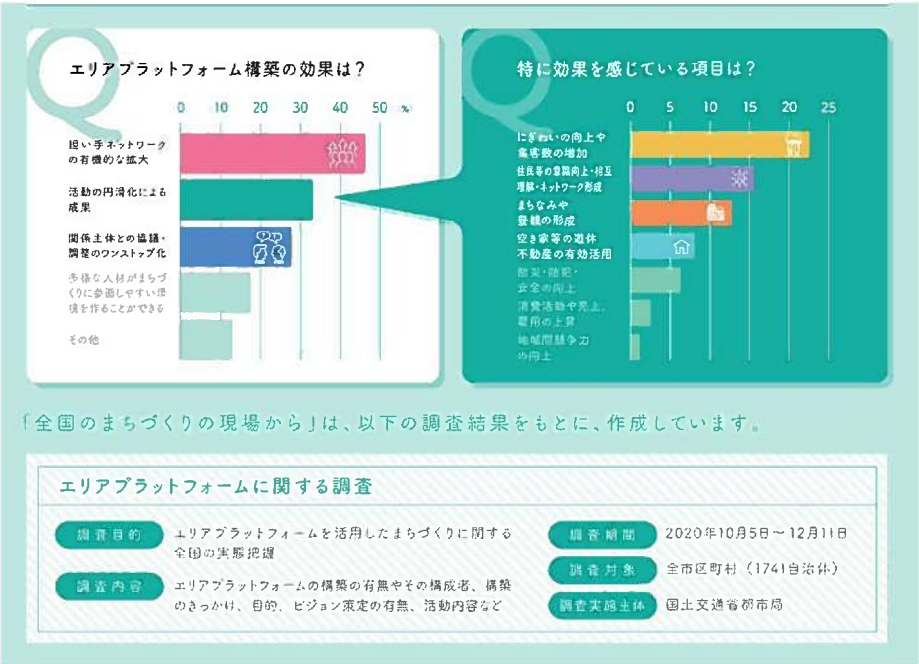
目的：エリアプラットフォームを組成することで、これまで個別に行われていた多様な活動や今後新たに行う取組（実証含む）を行う受け皿として連携させ、賑わい創出や集客力向上の相乗効果を図る。

■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る。



既に様々な組織による活動が展開されている本市において、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る。

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**が期待できる。

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**しやすくなる。

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**につながる。

０５｜ハードとソフトの考え方、検討実証事業案__エリマネ組織の組成_エリアプラットフォーム

■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つのステップに分けられる。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、まちづくりを進める。

■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%

本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。

■具体事例

発足：2005年10月