

まちなかのにぎわい創出円卓会議 資料

第1回テーマ：まちなかのにぎわい創出に向けた取組について

三条市が目指す「まちなかのにぎわい創出」とは

まちなかに市内外から人が集まり、集まるだけでなく、人が歩いて回遊し、様々な形での交流（＝多彩な交流）を生み出すことにより、至るところで人のにぎわいの連鎖反応が起こり、個人や様々なコミュニティ、地域経済に活力が生まれている状態

まちなかのにぎわい創出円卓会議で検討する内容

事務局の示す原案に対して助言、提言いただくもの

- まちなかの公共空間のデザインの検討（ソフト中心）・・・円卓会議（全体会議）で検討
 - ・公共施設を賑わい創出の拠点と捉えた、それぞれの施設の運用、運営、活用のあり方
 - ・人が進んで外出し、歩いて回遊する仕掛け（施設連携によるソフト事業など）
 - ・小路等を活用した人が歩きたくなる環境づくり（空間演出など）
 - ・道路を歩く人のための公共空間としての活用策（歩車共存道路、車両流入規制など）
- 施設整備の検討（ハード中心）・・・図書館等複合施設整備ワーキンググループ（図書館WG）で検討
まちなかにおける交流やにぎわい創出の中核となる図書館等複合施設とするために必要な機能（敷地全体の活用方針、建物配置、設備など）

スケジュール

	10月	11月	12月	1月以降
円卓会議 （全体会議）	第1回（本日） 会議の概要、まちなかの 概要の説明		第2回 具体の施策検討	（継続予定）
図書館WG	第1回（本日） コンセプト(案)の概略	第2回（11/13を予定） 施設規模、配置、設備	第3回 基本計画素案まとめ	

まちなかの概要



施設	年間 来訪者数 (万人)
中央公民館	10.1
図書館	23.2
ステージえんがわ	2.6
鍛冶道場	0.9
歴史民俗産業資料館	1.3
丸井今井邸	0.7
JR北三条駅	14.3
延べ人数	53.1

図書館等複合施設(平成34年度完成予定)

図書館機能に加え、鍛冶ミュージアム及び理科教育センターを併設し、まちなかのにぎわいを創出する核となる施設として計画します。

ステージえんがわ(まちなか交流広場)

多目的利用が可能な全天候型のまちなか交流広場で、スパイス料理の店も営業しているほか、様々なイベントが開催されています。

外出機会が減り、閉じこもりがちな高齢者が出かけ、『縁側』のように屋外(ソト)と屋内(ウチ)の中間的な領域として気軽に立ち寄り、ときには一人で、ときには知人と思い思いの時間を過ごせる場として整備したものです。



スポーツ・文化・交流複合施設

(平成31年12月供用開始予定)

基本コンセプトを「スポーツ・文化活動の活発化と市民の交流を育む拠点」として、スポーツ・文化・交流の3つの観点からの基本的な機能を設定しています。また、一つの空間に複数の機能を持たせる「重ね使い」の手法を用い、市民活動の活発化を図ります。



図書館本館

昭和53年に竣工した建物で、年間約25万人が利用しています。

新しく建設する図書館等複合施設へ機能を移転した後の現図書館の活用が課題となっていますが、現時点では館内の一部を名誉市民を顕彰する場とすることを予定しています。



鍛冶道場

三条市の産業の基礎となった鍛冶（かじ）技術は、経済産業大臣指定の伝統的工艺品「越後三条打刃物」を中心に、現在も広く地域に息づいています。この伝統ある鍛冶の技術を広く知っていただくため、常設鍛冶講座や、木工、仏壇づくりなど、三条伝統のさまざまな「技」を体験できる各種講座を実施しています。



中央公民館

三条市の生涯学習の推進を図る中心的な施設として、500席の大ホールを備えた3階建ての公民館です。

昭和56年に、旧三条市役所庁舎跡地である現在地に移転しました。



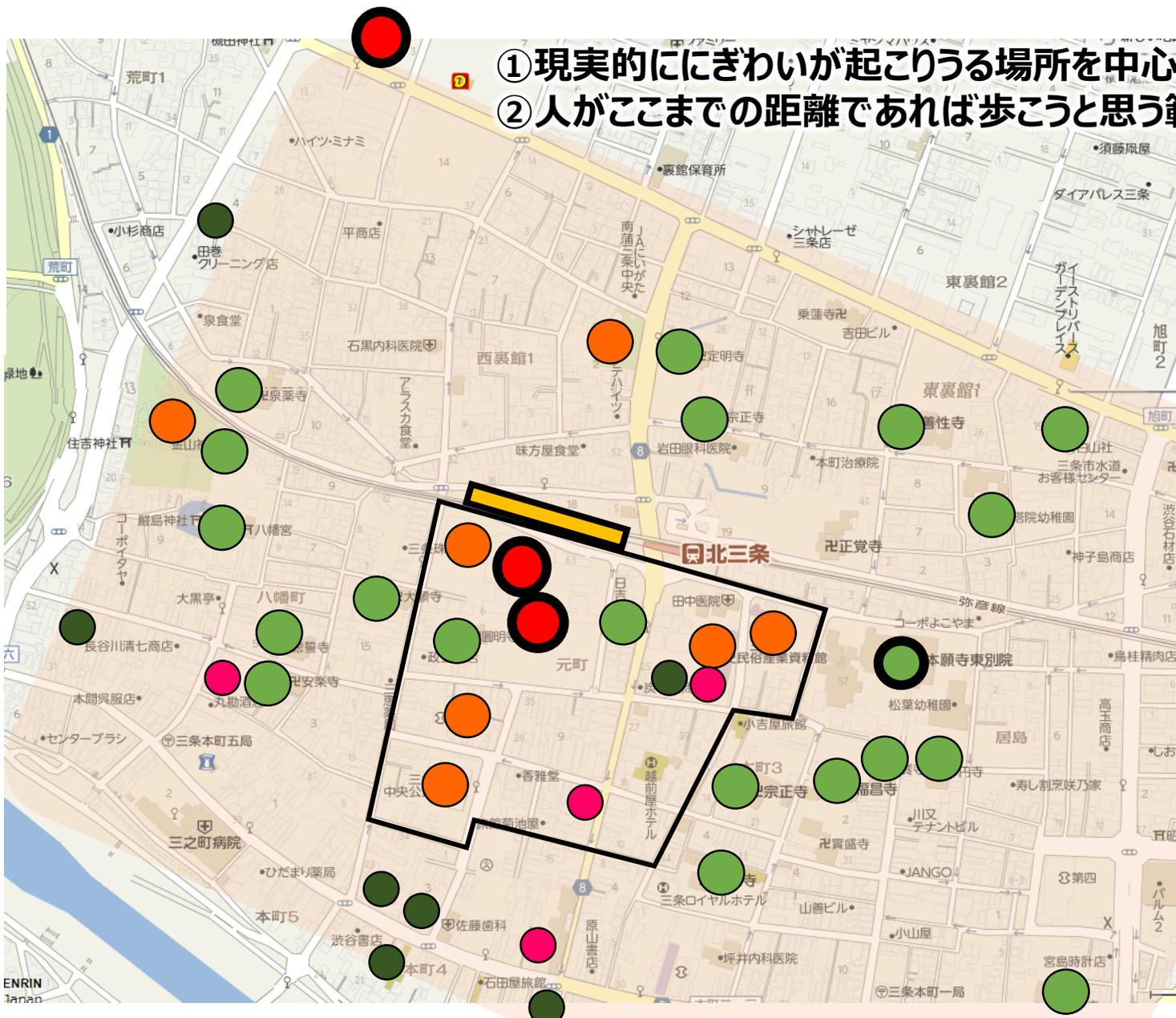
歴史民俗産業資料館

建物は国登録有形文化財であり、三条で営まれてきた人々の暮らしや産業の歴史を学び、地域文化に親しむ場所として、常設展、企画展及び各種講座を開催しています。



にぎわい創出の対象エリア

-  にぎわいの拠点
-  公共施設・公園
-  三条別院
-  寺社
-  改装中、改装予定の町屋
-  主な歴史的建造物
-  市場
-  にぎわい創出エリア



- ① 現実的ににぎわいが起こりうる場所を中心とした範囲とする
- ② 人がここまでの距離であれば歩こうと思う範囲内とする

にぎわい創出の対象エリア

● 「にぎわい創出エリア」とし、ここで生み出されるにぎわいを周辺エリアへ波及
(● リノベーション予定家屋・店舗 ● 民間駐車場) ● 公共施設駐車場 (合計245台)



現状では目的地となる場所が公共施設がメインであることを踏まえ、公共施設へ行くための駐車場からの人の導線を考慮し上記のとおり設定した。(各駐車場が小さいため、周辺駐車場から歩かざるを得なくなる)

北三条駅周辺に**公共施設が集中**、新たに2つの**集客力がある複合施設**が建設予定

特長
1



にぎわいの中核



スポーツ・文化・
交流複合施設

図書館等
複合施設



特長
2

数多くの寺社や城跡、
小路など**文化的な資源**が豊富



特長
3

スマートウェルネス三條のモデル
地区であり、**歩いて回遊**することは
にぎわいの可視化にもつながる



人が集うまちなかの有力な「場」である公共施設を中心として、
スポーツと文化の振興を切り口に、人々を**歩いて回遊**させ、
にぎわいをまちなか全体に波及させることで、連鎖反応を起こす

まちなかの「**場**」= 人々の目的地となる様々な場所・空間
コンテンツ = そこで提供される催事及び歴史的・文化的資源

この定義付けの下、以下の取組を進めていく

- 1** まちなかの有力な「場」（= 公共施設）の魅力向上
（施設内のコンテンツ及び施設空間）
- 2** 公共施設以外におけるにぎわい創出のためのコンテンツの
発掘と磨き上げ
- 3** まちなかを歩いて回遊する環境づくり
（ソフト：コンテンツ同士を結び付け、エリア内を回遊させる）
（ハード：歩くことを選択する、もしくはせざるを得ない環境整備）

1 まちなかの有力な「場」(=公共施設)の魅力向上

まちなかの有力な「場」(=公共施設)の魅力向上



人を惹きつける公共施設であることが必要
そのための公共施設になっているか、以下の2点から見直し

①施設内で展開するコンテンツ

エリア内の各公共施設における
コンテンツを把握

各公共施設の施設目的に沿って人を
惹きつけているかを確認し、必要な
見直しや新たな取組を検討・実施

具体例：

- ・ターゲットを明確にし、それぞれの琴線に触れる工夫をする
- ・参加者が運営側（仕掛ける側）に参画するハードルを下げる
- ・人同士の交流が図られる工夫をする
- ・外側から視覚的に「にぎわい」が分かる工夫をする
- ・継続するコンテンツとする など

②施設空間

人を惹きつけ、施設の設置目的を
最大限達成できる空間づくり

具体例：居心地が良い空間づくり
民間活用（飲食店の出店等）の検討
空間内外におけるにぎわいの視覚化の工夫 など

利用方法

利用料金

貸出場所

人を惹きつけ、施設の設置目的を最大限達成できる空間にするために施設はどう在るべきかという目線から検討し、利用方法や利用料金等を導き出す

+ α

にぎわい創出により得られる果実を
最大限に得るための「稼ぐ」という
目線も併せて検討

歴史民俗産業

資料館

まちなかの歴史に
特化した資料展示



にぎわい



中央公民館“大ホール”

ホールの活動を見学
できる

園児・児童等の“練習・発表の場”など 1F

まちなかの特長



三条別院をはじめとしたお寺や小路、城跡など文化的資源が豊富
(P.5~6「まちなかのにぎわい創出の対象エリア」 参照)



にぎわい創出に資するための、公共施設以外の、まちなかに埋もれている
コンテンツの掘り起こしと玉磨きを行う。

具体例：

- ・まちなかに多く存在する寺社や町屋に文化的価値のあるものは眠っていないか調査
- ・小路の景観活用のために軒先のガーデニングを推奨するなど見せ方を工夫 など

3 まちなかを歩いて回遊する環境づくり

まちなかを歩いて回遊することは健幸に資するほか、にぎわいの可視化にもつながる

人々が歩いて回遊させるようにするために、以下の環境づくりが必要

①ソフト事業：コンテンツ同士を結び付け、回遊させる

スポーツ及び文化振興を切り口とし、
1、2で把握した公共施設におけるコンテンツ及びそれ以外のまちなかのコンテンツをターゲット毎につなぎ、にぎわいをまちなか全体に波及させるようコーディネートする。

具体例：

- ・市外から複合施設に訪れる若者をターゲットにまちなかの飲み歩きガイドを実施
- ・市内の高齢女性をターゲットにえんがわと中央公民館で生け花展を開催 など

②ハード事業：歩くことを選択する、もしくはせざるを得ない環境整備

まちなか全体の人の流れを想定した上で、複合施設や他のまちなかの「場」、各駐車場などを結ぶ道路環境について、歩くことを選択する、もしくはせざるを得ない環境整備を行う。

具体例：

- ・車両流入規制
- ・パークアンドライド
- ・見えないライジングボラード整備
- ・歩きやすくなるためのベンチ整備 など

(1-1) 小路をリノベーション

・歩くことを楽しんでもらえるよう、「小路」をリノベーションし、景観、風情、香り、まちの歴史などを感じてもらおう空間にする。

→地域住民からの協力が必須
地縁型+テーマ型コミュニティの創出



小路を活用

人づくりとしての小路

被写体としての小路

地図素材としての小路

魅力的なまち歩き空間としての小路



(1-2) 目的地を増やす

・まちじゅう図書館

店舗が私設図書館となり、店長=館長。
館長がお店の特徴や自身の趣味などで選書
→本の世界と現実がつながる**新たな楽しみを提供**



登録有形文化財も活用



・小路グルメ

外出時の楽しみである飲食をまちなかで楽しんでもらう。
飲食は人の日常行動。目的地が小路の中にあれば、歩いて行く。
→名店は小路にある。(まちなかのファンになる)



図書館の積極的**レファレンスサービス**として
情報提供することで、小路の奥へ案内する。

(2) 歩くしかない環境

・車両流入制限

ゾーン30エリアを対象



図書館等複合施設が
パーク&ウォークの拠点

(3) 公共交通によるまちなかへの誘導

- 週末限定循環バス
 - ・ゾーン30の外周ルート。
 - ・図書館等複合施設⇔
⇔スポーツ文化交流等複合施設
⇔市内JR駅ルート
- デマンドの土日運行利用促進

