

# 公共空間等活用実証実験（新潟市スマートシティ協議会）

### 都市課題

- ・来街者減少による賑わい低下
- ・地域に多数潜在する魅力が活かされていない

### 解決方策

- ・まち全体で共有する媒体  
⇒ 統合アプリの開発・実装
- ・地域のアイデアを後押しするアドバイザー・ツール  
⇒ スマート・プランニングの高度化および実装
- ・地域のモビリティ環境の整備

### KPI

- 来街者の満足度・QOL向上
- 歩行者数、来街者数 ・滞在時間、立寄り箇所数
- まちなかのコンテンツの充実
- 公共空間を利用したイベント数

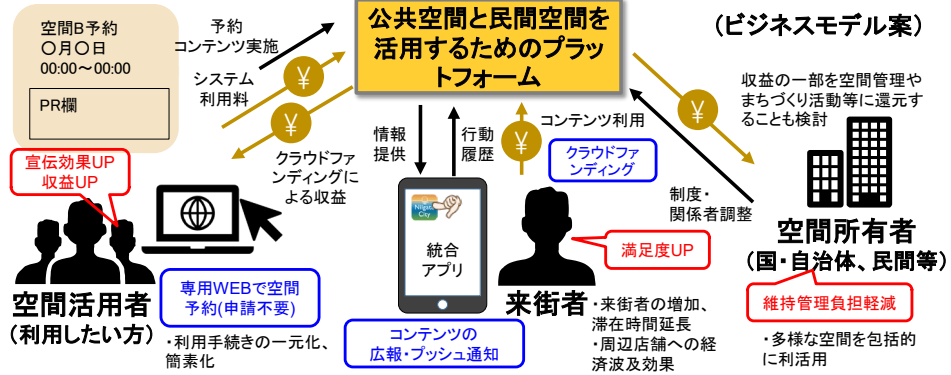
## 実証実験の概要・目的

公共や民間など多様な主体が所有するオープンスペース“活用スポット”を包括的に活用するしくみを構築することで、①遊休空間の利用が促進され、②“まちなか”の賑わい創出や、③地域経済の活性化につながり、ひいては、④まち全体の魅力向上を目指す。

### 得られる知見

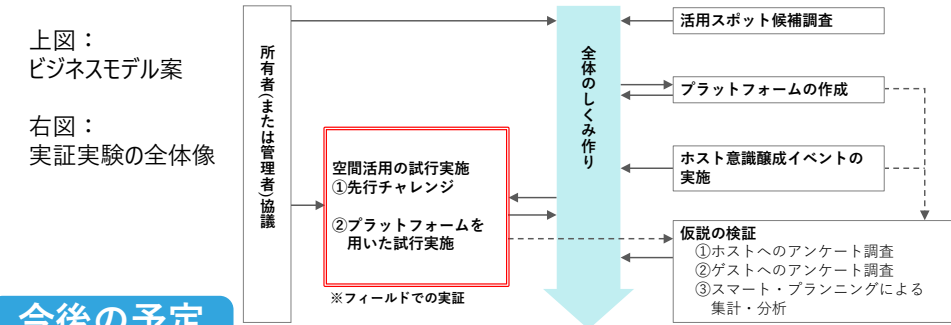
- ①空間を包括的にまとめ活用を促す仕組み構築
- ②所有者の作業省力化や維持管理等の負担軽減
- ③従来のコンテンツの高度化や新たなコンテンツの創造
- ④新たなデータを取得、⑤経済的波及効果

## 実証実験の内容



## 実証実験で得られた成果・知見

- ①：公民にかかわらず多様な主体が所有する空間を包括的にまとめ、その活用を促す仕組みを構築することができる  
⇒ホスト・所有者・ゲストの各主体において、一定の割合（約80%以上）で取組への理解と賛同  
⇒想定した仕組みでの取組が実施できることを試行により実証
- ②：空間の活用手続きを一元化することで、所有者の事務作業の省力化や維持管理にかかる負担軽減につながる  
⇒プラットフォーム活用により空間活用の手続きの一元化が可能であることを実証  
⇒運営者が審査・調整する仕組みにより事務作業の省力化につながる。
- ③：これまで使われていなかった空間の活用により、従来のコンテンツの高度化や新たなコンテンツの創造につながる  
⇒新たな発見や創造など、コンテンツの高度化を見込むことができる。
- ④：スマート・プランニングによるまちづくりに有効な新たなデータを取得することができる  
⇒ゲストの行動データを収集し、スマプラに活用することは技術的に可能。  
⇒コンテンツを実施する場での新たなデータの取得が可能
- ⑤：来街者の数及び滞在時間が増加し、地域全体への経済的な波及効果が期待できる  
⇒コンテンツは立ち寄り先の1つになり、来街機会や滞在時間を増やす効果が期待できる。  
⇒ゲストからの投げ銭による収入確保が期待できる。  
⇒空間の位置やコンテンツの種類に応じ、地域経済への波及効果が期待できる。



## 今後の予定

- ◆残された課題
  - ・利用頻度向上に向けた施策の検討・実施
  - ・運営体制の確立と事業採算性の確保 等
- ◆実装に向けたスケジュール
  - ・R5年度以降の実装に向け、左記課題に係る検討や実証を実施