

ウォーカブル課題解決 実証実験（岡崎スマートコミュニティ推進協議会）

■ 都市課題

空洞化・高齢化が進む中心市街地において、これまでの都市再生と連動した民間投資の誘導、徒歩による回遊性確保（ウォーカブルなまちづくり）

■ 解決方策

人流分析等のICT技術を活用した、賑わい創出と店舗誘致、まちの快適性・安全性の向上

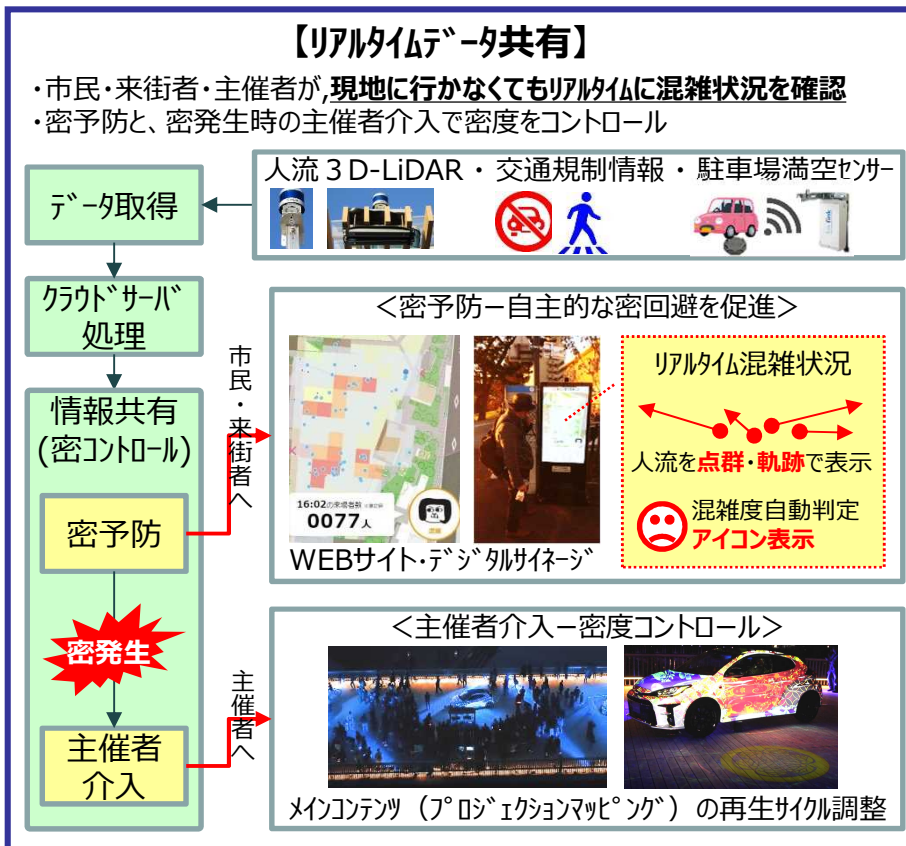
■ KPI

- 来街者の増加 H30水準へ回復 (R7)
- " " 消費額増加 6,000円 (R7)
- 民間再開発検討件数 累計3件 (R7)
- 遊休不動産活用件数 累計30件 (R7)

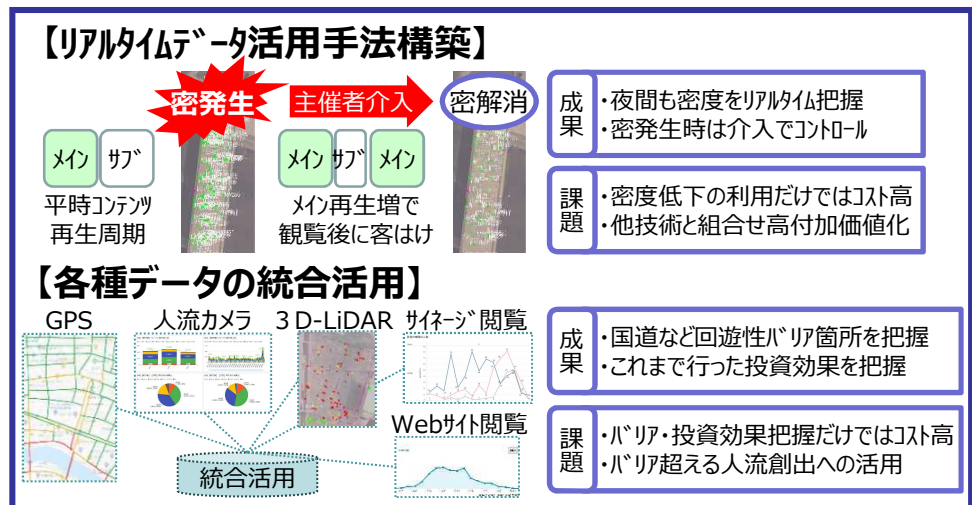
■ 実証実験の概要・目的

人流データを、リアルタイムで共有し、状況に応じた密度コントロールを行うことで、まちの快適性・安全性を向上させる。また、ストリートブランディングに向けた分析や、まちへ人流データ活用モデル構築を検討。

■ 実証実験の内容



■ 実証実験で得られた成果・知見



■ 今後の予定

上記成果から、持続可能なスマートシティ構築にむけて実装・展開を加速するためにはいずれも高付加価値化や多目的利用が課題と判明

- 高密度化へのリアルタイムデータ活用
 - ・ 地方都市においては高密度化も重要課題
 - ・ 来街者エリアのIoT貸与で高揚感把握
 - ・ 高密度エリアの高揚感データ共有で密度増幅
 - ・ R3はエリアのIoTの有効性を実証実験
- バリエーションを超える人流創出へのデータ活用
 - ・ バリエーションの先の回遊動線上にある各ストリートへ誘導
 - ・ 各ストリートのデータ駆動型ブランディングを実施
 - ・ ブランディングによるストリートへの店舗誘導
 - ・ R3はデジタルサインボード整備とデータ活用スタートアップ