

第3回 戸田市都市再生協議会  
次年度以降の官民推進体制及び取組方針について

令和6年2月29日

戸田市

## 1. これまでの経緯と今後の進め方について

---

# 1. これまでの経緯と今後の進め方

- 現況分析及びWS結果より、将来ビジョン（案）・都市再生整備計画の策定、ウォーカブルなまちづくりの概ねの方向性について取りまとめた。
- 今後の進め方については、令和6年度において将来ビジョンの成案化を進めるとともに、当該ビジョンに基づき官民連携の枠組み形成や空間活用に向けた社会実験を進めていくことを予定している。
- 「官民連携の枠組みの形成」「空間活用」については、具体的な進め方を検討する。

ウォーカブル事業の想定スケジュール（案）

		R5	R6	R7	R8	R9	R10
将来ビジョンの策定		素案作成	策定・公表				
都市再生整備計画の策定		準備	計画の遂行				
官民連携の枠組み形成		WS	エリアプラットフォーム等の組成	エリアプラットフォームに基づく主体的な活動			
空間活用			社会実験	交流事業			
空間整備	交流広場	設計	整備実施				
	その他空間		整備方針の検討	整備実施（順次）			

# 1. これまでの経緯と今後の進め方

- 「官民連携の枠組みの形成」では、官民連携での取り組みに向けた組織体制として、まずはエリアプラットフォームを組成し、推進体制を試行しながら持続可能な体制を検討する。
- 「空間活用」では、持続可能な取り組みとするため、ハード先行ではなく、試行的な取り組みによりプレイヤーやニーズの確認を踏まえた空間のあり方の合意形成が必要。初期段階としては、公共空間の利活用に関する社会実験の実施を検討。
- 段階的な取組とすることで地域主体の推進体制を構築し、社会実験等の継続的な実施により、地域ニーズを踏まえたハード整備や民間敷地のオープン化等への波及を促す。

## 主な取組項目

	取組の方向性	初期段階における主な取組項目
官民連携の枠組みの形成	<ul style="list-style-type: none"><li>• チャレンジを応援するための持続的な枠組み形成</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 参加メンバーの検討</li><li>• 取り組み体制の検討</li><li>• 実施体制、段階的に地域主体に移行するための方針検討</li><li>• 取組目的の共有、取り組み内容の検討</li></ul>
空間活用	<ul style="list-style-type: none"><li>• 適切な空間活用・空間整備による将来ビジョンの実現</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• エリアごとの活用方法の具体化</li><li>• エリア間の連携方策の検討</li><li>• 空間活用に向けたプレイヤーの発掘</li><li>• 空間活用に向けた地域住民等のニーズの確認</li></ul>

## 2. 官民連携の枠組み形成について

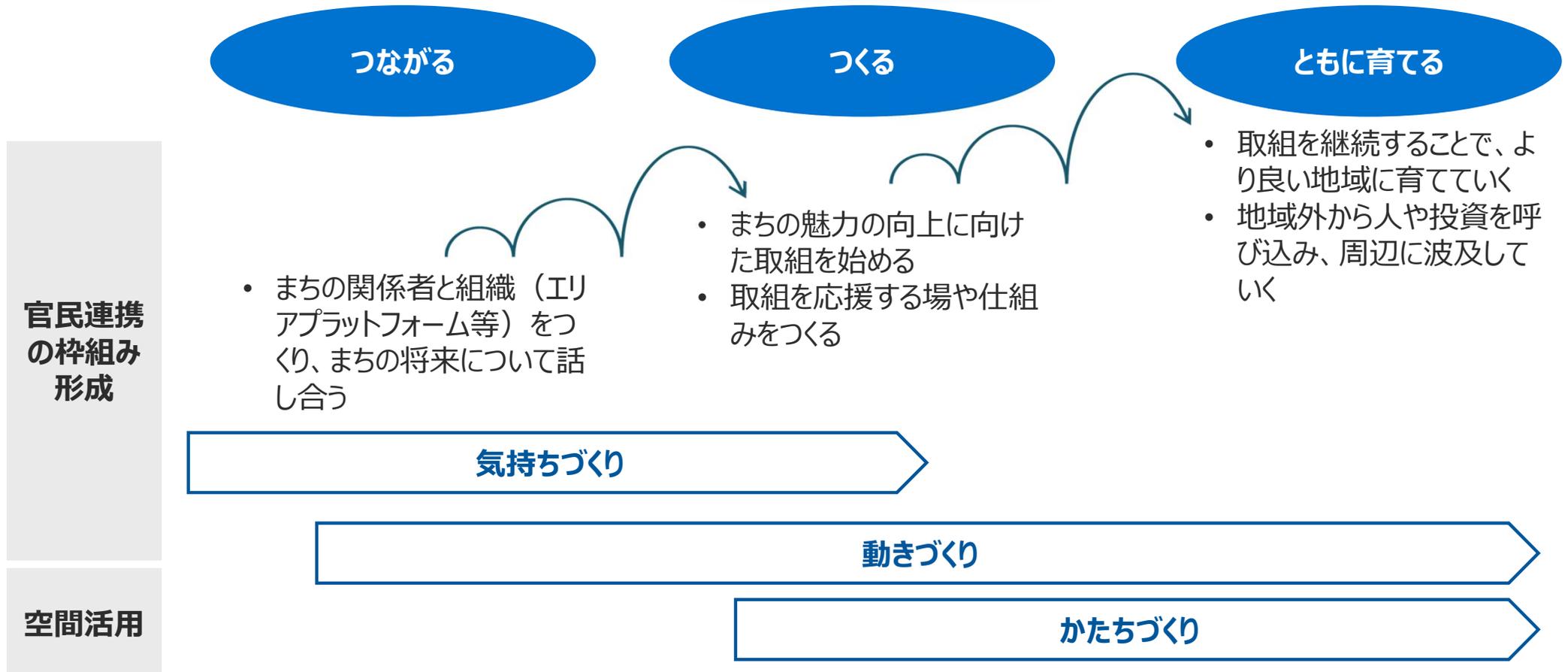
---

## 2-1. 将来ビジョンの実現に向けた長期展望

- 将来ビジョンに掲げたチャレンジを応援し変化し続けていくまちづくりの実現に向けては、段階的かつ持続可能な取り組みが必要。
- 当面は国の補助等の行政支援を受けながら、将来的には民間資本による、より柔軟で独創的な事業の展開を可能とすることでより魅力的なまちなかへと変化し続ける好循環を生み出すことを目指す。
- 実現の第一歩として、継続的にまちの将来について話し合い、取り組みを進めるための組織の形成を行う。

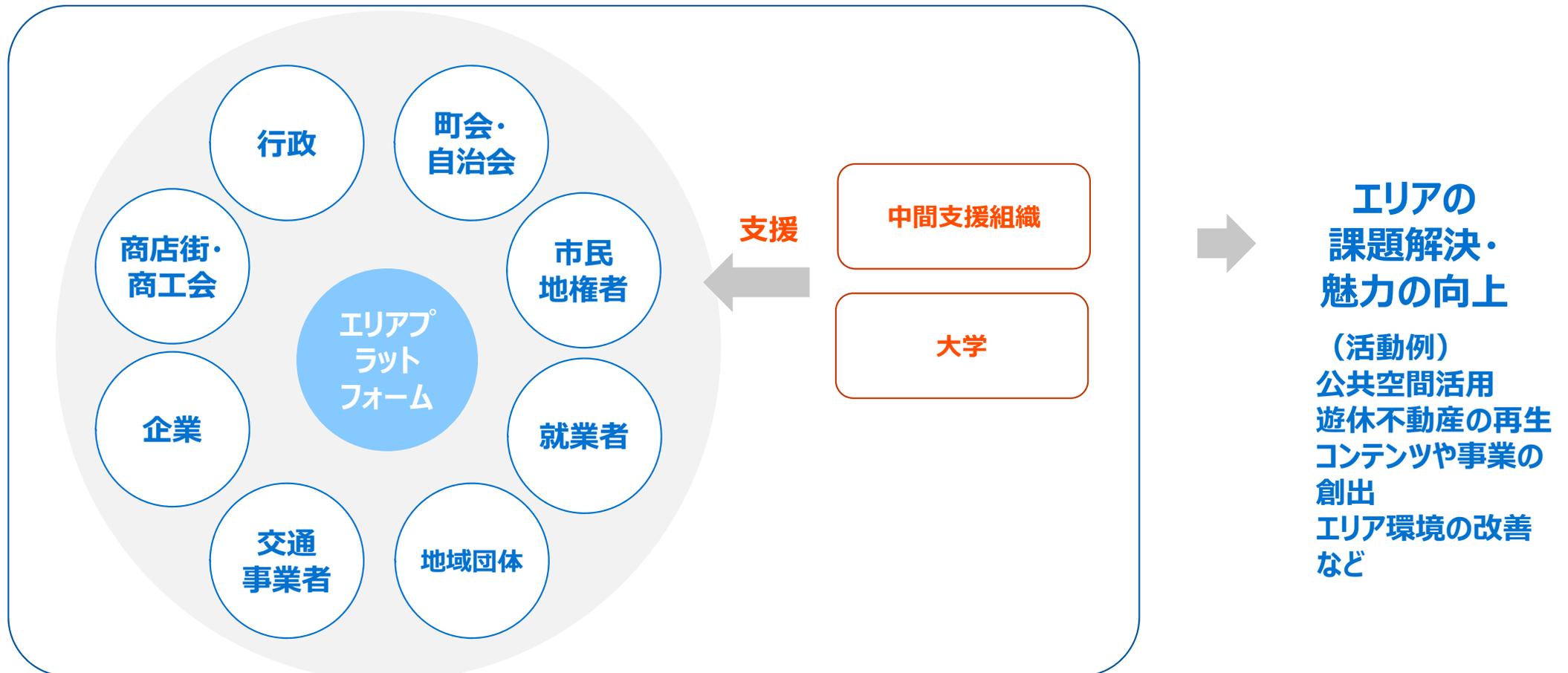
### コンセプトの構築に向けた方向性

新しいチャレンジを応援し、育んでいくことで  
街並みと人が変化し続ける楽しみのあるまち、北戸田



## 2-2. 官民連携の枠組みの想定（エリアプラットフォームについて）

- 持続可能な活動に向けては、エリアプラットフォーム等の官民が継続的かつ緩やかにつながる場を構築することを想定する。
- 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の解決に関心のある企業、自治会・町内会、商店街・商工会、住民、地権者、就業者等が集まって、まちの将来像を議論・描き、その実現に向けた取り組み（＝まちづくり）を行うための場を指す。
- 多様な立場の主体が一堂に会することで、先行事例からは「担い手の拡大」「手続きのワンストップ化」「にぎわい創出」「住民の意識向上・ネットワークの形成」「街並みや景観の形成」「遊休不動産の活用」といった効果が挙げられる。



出所：「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）を基に作成

## (参考) 県内の先行事例

- 埼玉県内では、朝霞市、熊谷市などで既に官民連携のまちづくり組織が構築されている。
- 構成員は、地元企業や、商工会等の既存地域団体を主とし、大学などとも連携している。
- 主な活動としては、将来ビジョンについて検討し、実現に向けた取り組みを通じて、エリアの活性化を目指すものとなっている。

	朝霞市	熊谷市
<b>組織名称</b>	あさかエリアデザイン会議	一般社団法人熊谷まちなか再生エリアプラットフォーム
<b>構成員</b>	朝霞市 NPO法人スマイルあさか 朝霞駅前商店会コトノハコ ダマヤ・カンパニー（株） 朝霞市自治会連合会、富士見町内会 埼玉縣信用金庫朝霞支店 本町商店会、朝霞市商工会 （公財）朝霞市文化・スポーツ振興公社 など 学識経験者：埼玉大学大学院 久保田教授、 小嶋准教授 外部アドバイザー：（一社）ランドスコープアーキ テクト連盟会長 戸田芳樹	熊谷市産業振興部商工業振興課 ものづくり大学 公益社団法人熊谷青年会議所 星川夜市実行委員会 連携（オブザーバー）… 国土交通省関東地方整備局、埼玉県 立正大学 埼玉縣信用金庫、武蔵野銀行、足利銀行 野澤銘木店 事務局長：千葉大学大学院 工学研究科建築・都 市科学専攻 准教授
<b>活動内容</b>	まちなか実証実験イベント エリアビジョンの策定 朝霞駅周辺道路の面的なウォークアブル化・交通安 全対策の検討 まちなかのオープンスペースの活用	快適に歩けるまちづくり 中心市街地の活性化 将来イメージの検討

## (参考) 官民連携エリアプラットフォーム

- エリアプラットフォームの構成員に明確な規定はないが、官民連携まちなか再生推進事業における補助対象となるエリアプラットフォームの要件は以下のように設定されている。
- 当該事業では、「居心地よく歩きたくなるまちなか」をはじめとする内外の人材や様々な投資を惹きつける魅力・国際競争力の高い都市を構築するためには、エリアの未来ビジョンを議論し、将来像を共有することが重要であるとし、官民の多様な人材が参画する「エリアプラットフォーム」を補助対象事業者としている。
- 本市においても、今後の補助事業の実施も念頭に要件を満たす体制構築を目指す。

### エリアプラットフォームの要件

※下記の要件を満たす都市再生緊急整備協議会及び市町村都市再生協議会も補助対象とする。

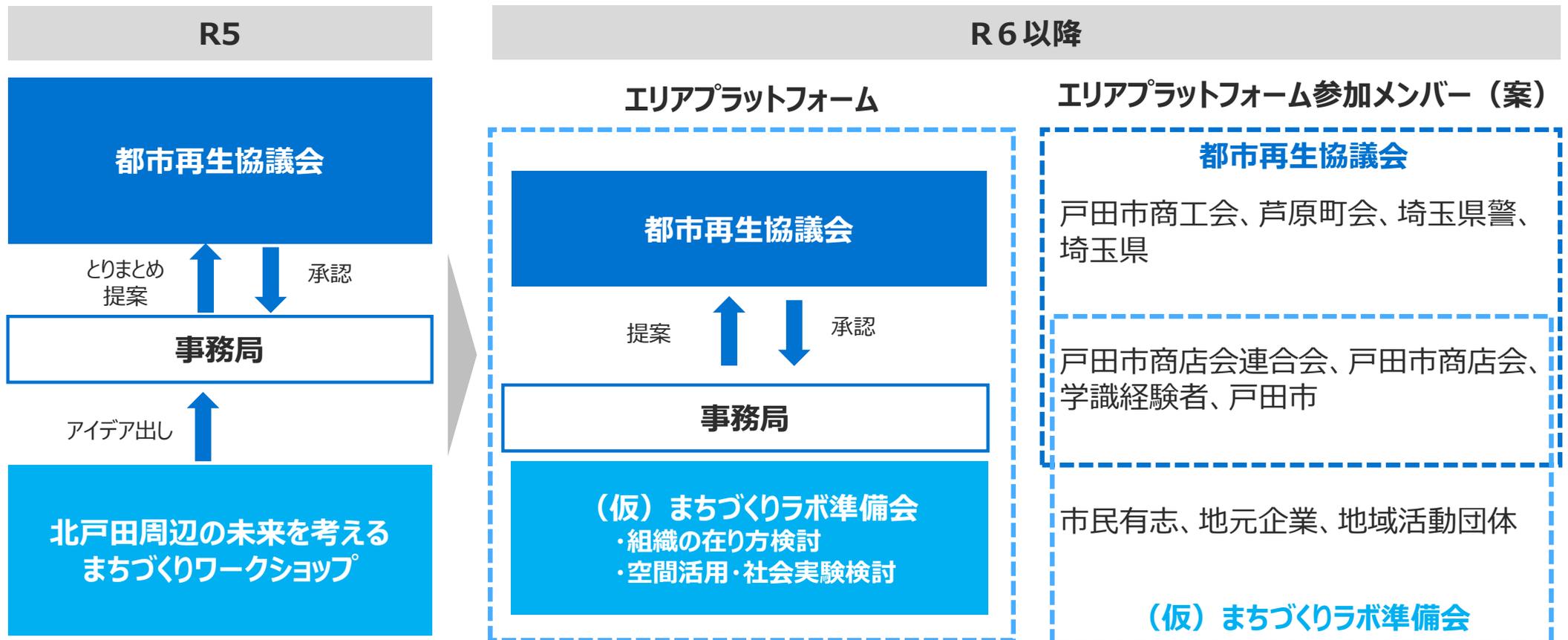
	エリアプラットフォームに必要な者	対象者イメージ
構 成 者	・市町村	
	・まちづくりの推進を図る活動を行うことを目的とする、又は活動に関心を有する特定非営利活動法人、一般社団法人若しくは一般財団法人、会社、地域団体等のうち主要な者	・都市再生推進法人、まちづくり会社、都市開発事業者、市街地再開発組合、中心市街地整備機構 等 ・自治会、商工会議所、商店街振興組合、社会福祉法人、青年会議所、任意のまちづくり団体 等
参 画 や 支 援	・様々な投資の誘発等によりエリアの価値向上に寄与した優れたまちづくり活動実績のある者の参画や支援	・中間支援組織（多様な分野の専門人材で構成される行政と民間事業者をつなぐ専門性を有する組織等）に所属する者 ・専門人材（大学の有識者等） 等
	必要に応じてエリアプラットフォームに加えることができる者	対象者イメージ
	・国 ・関係都道府県 ・公安委員会 ・公共交通事業者等 ・都市開発事業を施行する民間事業者 ・独立行政法人・民間都市機構 ・金融機関 ・建築物の所有者、管理者若しくは占有者 ・公共施設の整備若しくは管理を行う者 等	・国土交通省、バス事業者、鉄道事業者、UR、地元信用金庫、銀行 公共施設の指定管理者 等

出所：「官民連携まちなか再生推進事業について」（国土交通省都市局まちづくり推進課）

## 2-3. エリアプラットフォームの構成（案）

- 今年度は、ワークショップで議論した内容を、都市再生協議会に諮ることで承認を得るような体制とした。
- 今年度の体制において、公共性を担保しつつ、柔軟なアイデアを創出する仕組みとして十分に機能していることから、将来的にも、引き続き、意思決定組織（都市再生協議会）と検討・実働組織（（仮称）まちづくりラボ準備会）の2段構成で進めていく。また、この2つの会議体を合わせて「エリアプラットフォーム」に位置付けることで、今後の社会実験等の活動をより実効性が高い体制とする。
- まちづくりワークショップの進化版である（仮称）まちづくりラボ準備会は、取り組み内容に合わせて随時メンバー募集を行い、活動を拡大していくことを想定しており、令和6年度前半は、空間活用（社会実験）を推進するメンバーを中心に活動予定。

エリアプラットフォームの構成（案）



# (参考) エリアプラットフォームを2段構成としている事例

- 彦根市では、国が進める官民連携まちなか再生推進事業に基づき、彦根市の新しいまちの魅力の共創に向けた絵姿を示す「ひこね共創ビジョン」を策定し、実現に向けて取り組みを行っている。
- ビジョン作成にあたっては、都市再生協議会と専門部会から構成される「彦根駅周辺地区エリアプラットフォーム」を構築している。
- 専門部会が計画を発案し、都市再生協議会が意思決定を行う役割を担っている。

## エリアプラットフォームの構成

### 彦根駅周辺地区エリアプラットフォーム

#### 【都市再生協議会メンバー】

分野	所属
学識経験者	【会長】 橋爪 紳也（大阪公立大学研究推進機構特別教授）
	【会長代理】 轟 慎一（滋賀県立大学環境科学部環境建築デザイン学科准教授）
	中野 桂（滋賀大学 経済学部教授）
	塩見 康博（立命館大学理工学部環境都市工学科教授）
商工関連	彦根商工会議所
	公益社団法人彦根観光協会
行政	滋賀県（土木交通部都市計画課、湖東土木事務所）
	彦根市（企画振興部、福祉保健部、産業部）
専門委員	近江鉄道株式会社
	国土交通省近畿運輸局
事務局	彦根市（都市政策部）
専門部会代表	近藤 紀章（滋賀大学経済学部 データサイエンス・AIイノベーション研究推進センター 講師）

#### 【専門部会メンバー】

分野	所属
実務者	【代表】近藤 紀章 滋賀大学 経済学部 データサイエンス・AIイノベーション研究推進センター 講師 特定非営利活動法人とんがるちから研究所 代表理事 ほか
	上川 七菜 半月舎 倉主（「近江楽座」事務局OB）
	前谷 吉伸 小江戸ひこね町屋情報バンク 事務局長 「ななまち」代表 ほか
	柴田 雅美 滋賀大学 地域連携教育推進室長 教育・学生支援機構特命教授 特定非営利活動法人Links 代表
	松岡 一隆 株式会社近畿日本ツーリスト関西 関西地域交流部（彦根城 維持管理等業務委託先）
アドバイザー	山下 裕子 全国まちなか広場研究会理事 NPO法人GPネットワーク理事 2014年より広場二ストとして独立
事務局	彦根市（都市政策部）

## ビジョンの位置づけ

### ▼ビジョンの計画の位置づけと計画年次

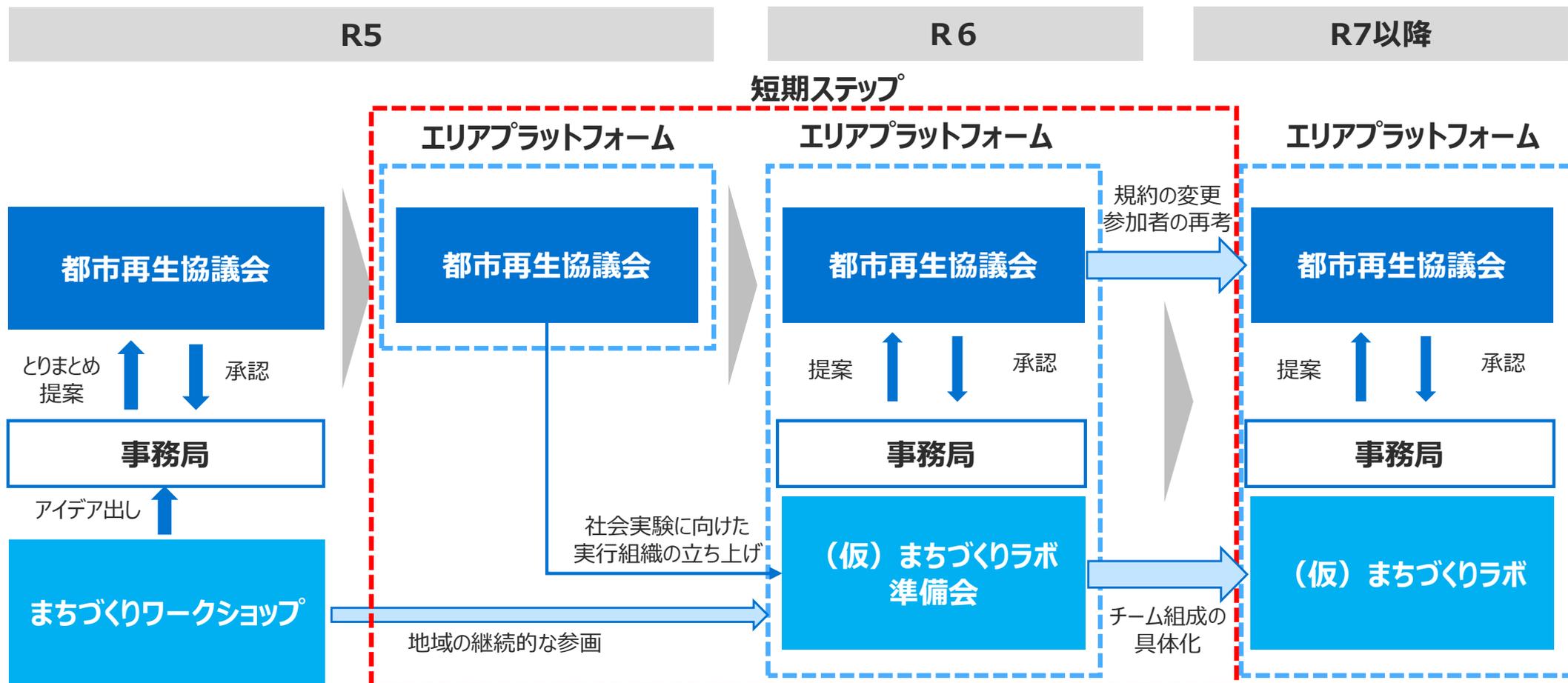


出所：「ひこね共創ビジョン」（彦根市都市再生協議会 R5.03）

## 2-4. エリアプラットフォームの構成（案）に向けた短期ステップ

- 今年度末の段階では、都市再生協議会をエリアプラットフォームとして位置づけ、令和6年度が始まった段階で、社会実験を見据えて、社会実験の実行組織として（仮称）まちづくりラボ準備会を立ち上げて組織を拡大する。
- 立ち上げ時（令和5年度末～令和6年度中）は現状の都市再生協議会の要綱をエリアプラットフォーム規約とみなし、令和6年度にエリアプラットフォームに対応した規約に変更していく（協議会任期の延長等）。
- （仮称）まちづくりラボ準備会では、継続的にまちづくりに関する勉強会や空間活用に関する意見交換を行うとともに、社会実験での実践を通じて、チーム組成の具体化を検討する。

エリアプラットフォームの組成ステップ



### 3. 空間活用（社会実験）の進め方について

---

## 3-1. 令和6年度の社会実験の目的

---

- 令和6年度の社会実験は、将来ビジョンを実現し、北戸田駅周辺をウォークアブルな空間として育てていくための第一歩として、現在活用可能な公園や道路などの公共空間の活用を試行し、楽しみながら取り組みの具体策を検討していくために行う。
- 主な目的は以下の3点とする。

### 空間の 使いこなし

- ✓ 将来ビジョンの実現に向け、従来型のハード整備先行型の公共事業ではなく、空間を使う中で、「どのような空間ならより楽しめるか？」「どのような空間ならより使いやすいか？」を共に考え、より地域に愛される空間づくりへの第一歩とします。

### まちで活動する 仲間づくり

- ✓ 地域のみなさまの地元ネットワークを最大限発揮し、ウォークアブルなまちづくりに賛同し、ともに楽しむ仲間を集め、取り組みを盛り上げ、加速します。

### 取組を 知ってもらおう

- ✓ イベント形式で公共空間を活用することで、多くの地域の方へ取り組みを知っていただくきっかけとします。

## 3-2. これまでWSでいただいたアイデア（第2回WS）

- 第2回WSでは、エリア別に取り組みたい内容について意見を頂きました。主な意見は下表のとおりです。
- 今後、社会実験などを通じてすぐに取り組みめるものと将来的に実現していくものとに分け、段階的に実施を検討していきます。

WSにおけるアクションに関する意見

凡例：●ハード整備による空間提供を伴うもの ●ルール設計が必要なもの ●イベント実施

エリア	エリア別の方向性	第2回WS アクションに関する意見
駅前・交流広場	飲食やイベント等の多様なコンテンツを通じた交流が生まれ、多くの人が集まり、明るく賑わいのある駅前空間	<ul style="list-style-type: none"> <li>北戸田にある地域資源・食を活用したイベントやマルシェの開催●</li> <li>時間別に使うことのできるシェアキッチン店舗等の設置●</li> <li>野外スタジオの整備●</li> <li>駅前に店舗（常設、仮設店舗・キッチンカー）、カフェ、図書館等の滞在できる空間の整備●</li> <li>時間帯別の利用者層の違いや、こどもの安全性に考慮した駅前交流広場の整備●●</li> <li>緑化の推進、市民協働の街路樹保全（掃除 水やり等）●●</li> </ul>
高架下	文化芸術からスポーツまで豊かな感性や創造力を育み、表現できるクリエイティブ&アクティブな高架下空間	<ul style="list-style-type: none"> <li>スポーツ観戦&amp;練習・選手の育成場所としての活用●</li> <li>魅力的な空間の形成に資する、デザイナー支援ショップの展開●</li> <li>一時的に安価で出店できる10坪程度の小規模な敷地・空間の提供●</li> </ul>
公園	子どもから大人まで多世代が集い交流し、遊びと憩いを通して心身ともに健やかになれるウェルネスな公園	<ul style="list-style-type: none"> <li>幼児～若年層が安心して遊び、過ごすことのできる芝生広場や見守りの行き届いた公園の整備●</li> <li>時間帯別でBBQやボール遊びなどの自由な活用が可能な公園の使い方・ルールの設計●</li> <li>カフェ等のにぎわいに資する施設の設置や、イベントの開催●●</li> </ul>
笹目川	地域内へと人の往来を繋ぐプロムナードとして、水辺を身近に感じながらリフレッシュできる河川空間	<ul style="list-style-type: none"> <li>憩い空間として滞留できる、ベンチやテーブルの設置●</li> <li>イベント（キッチンカーなどの出店）時に活用可能な電源・ステージ等のインフラ整備●</li> <li>水辺周辺が散策しやすいように、市民協働での清掃活動●</li> </ul>
移動・滞在空間	地域内の魅力を体験し、楽しみながら歩いてまちなかを回遊したくなる駅前から公園、笹目川沿いを繋いだ移動・滞在空間	<ul style="list-style-type: none"> <li>歩行空間で木陰とできるような樹木の植樹を促すイベント●</li> <li>時間帯や道路状況に併せて柔軟な活用（歩行空間化など）が可能なルール設計●</li> <li>道路上へのアート作品の配置●●</li> </ul>
その他	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>ブランディングデザインの策定●</li> </ul>

## 3-2. これまでWSでいただいたアイデア（第3回WS）

- ・ 駅前・交流広場では、昼夜関わらずいつでも滞在できる空間やわざわざ行きたくなるような目的づくりのため、飲食系の事業展開や地域資源を活用したイベント実施、親子連れでも楽しめるようなアイデアが得られた。
- ・ 交流広場では、地域との協働によるデザインやアイデア募集による愛着のある空間づくりや市民参画といったアイデアが得られた。
- ・ 高架下が有する大空間のポテンシャルに着目したイベント実施により、多様なターゲット層が北戸田駅を訪れ、賑わいと交流を創出させていくためのアイデアが得られた。

エリア	アイデア	具体的な取組内容	社会実験による効果
駅前 交流広場	■ 夜まで営業する店舗や居場所を作る	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 大人/若者/眠りたい市民を適切にゾーニング</li> <li>・ クリスマスマーケットのような夜に楽しいイベント実施</li> <li>・ 夜しか集まらない交流の場づくり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 終電を逃しても過ごす場所ができる</li> <li>・ 赤ちゃんが夜泣きしても行ける場所ができる</li> <li>・ 防犯意識が高まる</li> </ul>
	■ 交流広場と多世代が集まるにぎわいの空間づくり	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 芝生、ドッグラン、プロムナードに桜を植える</li> <li>・ 空き家や店舗の活用やキッチンカーによる食の提供</li> <li>・ パラソルなどによる日陰の確保</li> <li>・ 防災用と兼用に備品を準備（ベンチ・テーブル等）</li> <li>・ 子ども見守りスペースを設ける</li> <li>・ ママが活躍できるシェアキッチンスペースを整備</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 笹目、美女木などの町会・おやじ会の方々も集めて、つながる活動の場ができる</li> <li>・ 地域の方が道路などの美化活動が活性化、美化活動をコンテスト化</li> <li>・ 自身が好きなことにチャレンジできる、自己実現につながる</li> </ul>
	■ 子ども達が主役のイベント実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 子どもが主体となって「何がやりたいか？」を考え、大人がそれを支える</li> <li>・ 子どもが飲食業の体験ができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 戸田に移住してみたいくなるきっかけとなる</li> <li>・ 子ども達の自主性を育むことができる</li> <li>・ 「子ども」をフックにすることで親世代が参画する</li> </ul>
	■ お菓子を配るハロウィンイベントの開催	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 衣装した子どもと親が各エリアでお菓子を配る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ お店の商品のPRにつながる</li> <li>・ 歩くことで健康につながる</li> </ul>
	■ みんなでつくろう！駅前・交流広場	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ デザイン・設計の段階から市民が関わる</li> <li>・ 名前の公募、設置したい遊具、椅子のデザイン</li> <li>・ 植えたい木、花を植える、アートのタイルを作る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 市内の小中高学校に協力してもらいデザイン、アイデアを集め駅前広場の開発に係ることで街への愛着、関心を高める</li> </ul>
高架下	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 巨大スクリーンでリアル体験</li> <li>■ 高架下でお泊り体験（キャンプ）</li> <li>■ ナイトタイムエコノミーの活性化</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Eスポーツ、映画鑑賞、試合観戦等大スクリーンを設置して迫力ある体験</li> <li>・ 芝生スペースを設けてキャンプ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 高架下の高さや屋根を利用することで、天候に左右されない臨場感あふれる体験ができる</li> <li>・ 週末夜は戸田市で遊ぶという文化を作る</li> <li>・ 消費活動の活発化</li> </ul>

## 3-2. これまでWSでいただいたアイデア（第3回WS）

- 公園では、駅周辺に点在する各公園との連携を図りながら、**面的な活用という視点のもと、文化活動からスポーツ、飲食までイベントに限らず多様な形態での活用を促す**アイデアが得られた。また、**災害時の活用にも配慮**することも挙げられた。
- 笹目川では、人の往来が多い笹目川沿いのプロムナード空間のポテンシャルに着目した**回遊性を生み出すことや水辺周辺の環境美化**につながるアイデアが得られた。
- 道路では、**植樹イベントやイルミネーションによる空間演出を地域住民と協働で実施**することで、各エリアをつなげるための機能強化を図るアイデアが得られた。

エリア	アイデア	具体的な取組内容	社会実験による効果
公園	■ 巨大空間としての公園利用による様々なイベントの実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>点在する公園でパフォーマー、アート・音楽、盆踊り（構内会、子供会）を同時開催する</li> <li>キッチンカーや屋台も設置してより人を集める</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>大道芸、アート、盆踊りが表現できる</li> <li>世代間の交流活性化、顔見知りになることで防犯にもつながる</li> </ul>
	■ もっと自由に遊べる2号公園の活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドッグランイベントを実施</li> <li>受水槽を設置するなど防災拠点としても活用</li> <li>植樹など体験学習コンテンツも展開する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>暮らしやすく、集まりやすくなる</li> <li>多様な遊びができる</li> <li>災害時に役立つ</li> <li>様々な体験を通して学び/知識が得られる</li> </ul>
	■ 様々なスポーツ体験ができる公園	<ul style="list-style-type: none"> <li>ソフトボール、野球、バスケットボール、サッカー、テニス、ダンス、ロック/スポーツクライミングなどが楽しめる公園</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>健康なまちづくりやスポーツの活性化</li> <li>スポーツセンターの活用促進</li> </ul>
笹目川	■ 笹目川ゴミマラソン	<ul style="list-style-type: none"> <li>駅前～笹目川周辺でゴミ拾いイベントを実施し、拾ったゴミの量を競うイベントを地域の子ども達・人々を巻き込みながら行う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>拾ったごみの量を競うイベントを実施することで、川周辺エリアを身近に環境の話題にも気づいてもらうことで、将来の憩いの空間づくりにつなげる</li> </ul>
	■ 星空映画館	<ul style="list-style-type: none"> <li>夜の水辺が有する暗闇の中で大きなスクリーンに映画を投影する</li> <li>キッチンカーを設置し、風・緑を感じながら憩える場所づくり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>地元住民の交流</li> <li>周辺の駅への認知</li> </ul>
道路	■ 道路空間をオシャレにする	<ul style="list-style-type: none"> <li>四季に合わせた木や花を植え、ライトアップすることで一年を通じてオシャレさを出す</li> <li>情報発信し、発展の過程を見せる</li> <li>ベンチを小学生と協働で作成する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>戸田駅前で降りたくなる</li> <li>多世代が集まる ワクワクする空間づくりにつながる</li> </ul>

## 3-2. これまでWSでいただいたアイデア（第3回WS）

- エリア全体を対象としたアイデアとしては、イベント等を通じてエリア全体を歩きたくなるような仕掛けを設け、周遊・回遊性を高めることや、エリア全体のデザインに統一感を持たせることで、居心地の良い空間づくりを目指していくアイデアが得られた。
- ソフト面を強化したエリアマネジメントの視点やコミュニティ、シビックプライドの醸成についても盛り込まれており、長期を見据えたまちづくりの展開についても挙げられた。

エリア	アイデア	具体的な取組内容	社会実験による効果
エリア全体	■ 各エリアで芝生や木陰花が咲く木、実がなる木など緑豊かな空間をつくる	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 様々なコンセプトの緑化を実施することで、多様な場を形成し、豊かな空間を感じてもらう</li> <li>• 芝、遊具などのストリートファニチャーの設置</li> <li>• 将来的にはプロムナードから各エリアを対象を広げ、エリア全体が緑かな、まち全体のパブリックスペースが庭のように感じられるような空間づくり</li> <li>• 定期的にマルシェなどのイベントを実施し、出店料などを緑の整備、管理費等に充てる</li> <li>• 植栽の設置は地域みんなで行い、みんなで作りに上げていくことで、愛着が持てる場所にする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 移動のみの空間となっていたプロムナードを、様々なアクティビティが実施できる場とすることで子どもから大人まで楽しめる場となる</li> <li>• 緑豊かなエリアイメージを定着させることで、高質な駅前エリアというブランディングにつながることも期待できる</li> </ul>
	■ 街中の回遊性を高める（各エリアを巡るスタンプラリー、ウォーキングイベントの実施）	<ul style="list-style-type: none"> <li>• まちなかアート（定期的に変わる）の設置</li> <li>• QRコードの読み取りによるアートの表示やポイント獲得</li> <li>• 色々なお店を周ることで貯まるお得なシステム導入</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 世代は問わず、街を歩く楽しみが増すことで適度な運動にもなり健康にもつながる</li> </ul>
	■ テーマを決めてデザインし、エリアごとに色を変えた統一感のあるまち（テーマパークのようなまち）	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 統一感のあるデザイン、色（歩道のブロック、イルミネーション、キャラクター）</li> <li>• 子どもの描いた絵をブロックにして敷きつめる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• まちに統一感が生まれることで街並みが良くなる</li> <li>• 昼だけでなくイルミネーションで夜間にもぎわいを演出し賑わい創出を促す</li> </ul>
	■ 戸田市ゆかりの謎解きイベントの開催	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 戸田市ゆかりのクイズを考え、関係者（主催者、コンテンツ提供者（地域））との調整を行う</li> <li>• イベントのPRを実施</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 戸田の魅力、愛着を醸成するきっかけとなる</li> <li>• 主に若年層（大学生）、新規住民と地域住民との交流を促進するとともに地域をより深く知ってもらうことで市への愛着醸成及びコミュニティ形成を目指す</li> </ul>

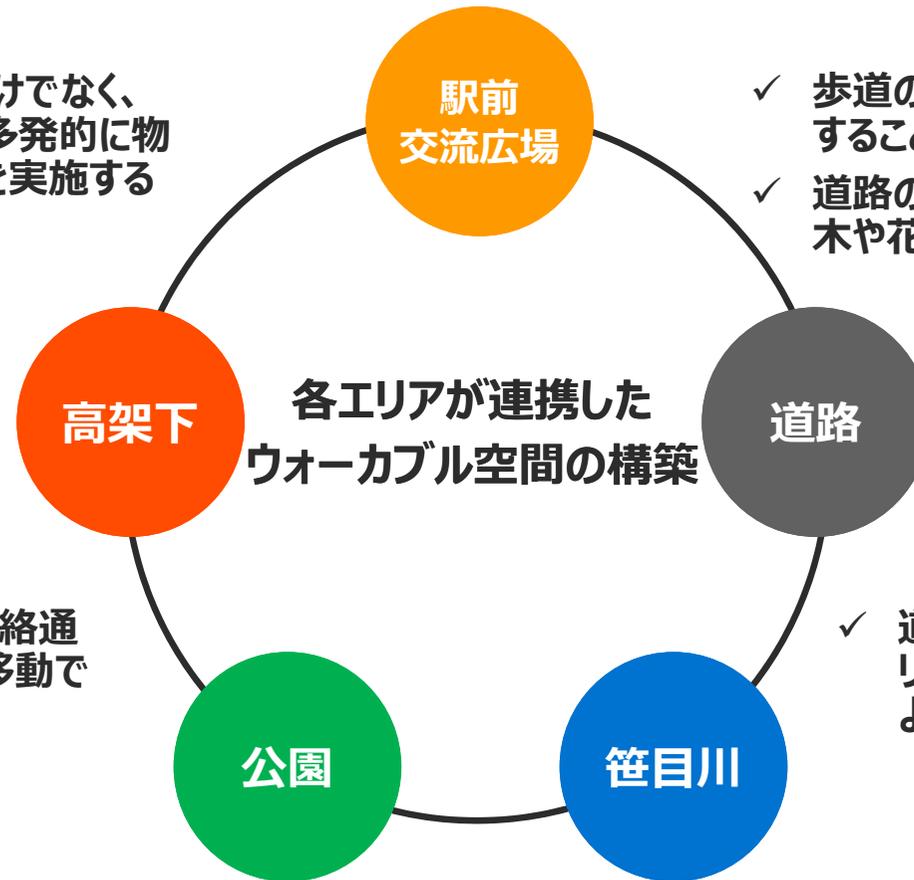
## 3-2. これまでWSでいただいたアイデア（第3回WS）

- 社会実験が1つのエリアで終始せず、各エリアへの賑わいや人の流れを波及することが、真のウォカブル空間構築においては重要となる。
- 各エリアをつなぎ、連携するための方策について、バリアフリー化や緑化、ライトアップ等による歩行環境の改善を図り空間の質を高めることや、イベントは単発ではなく、エリア別に同時多発的に実施することで賑わいや回遊性の相乗効果が図られるといったハード面・ソフト面の双方からアイデアを得た。

✓ 駅前から他エリアまでの道を歩行者天国（週末限定）にする

✓ 駅前・交流広場だけでなく、各エリアでも同時多発的に物販販売やイベントを実施する

✓ 歩道の段差をなくすなどバリアフリー化することで移動しやすくする  
✓ 道路の緑を自らで管理しながら、桜並木や花で動線を演出・つなげる



✓ 笹目川、高架、公園まで連絡通路でつなげることで安全に移動できるようにする

✓ 道路空間にも笹目川プロムナードや各エリアと連続した緑を配置し、歩きたくなるような道づくりとする

✓ イルミネーションで動線を明るく彩ることで歩きたくなる仕掛けづくり

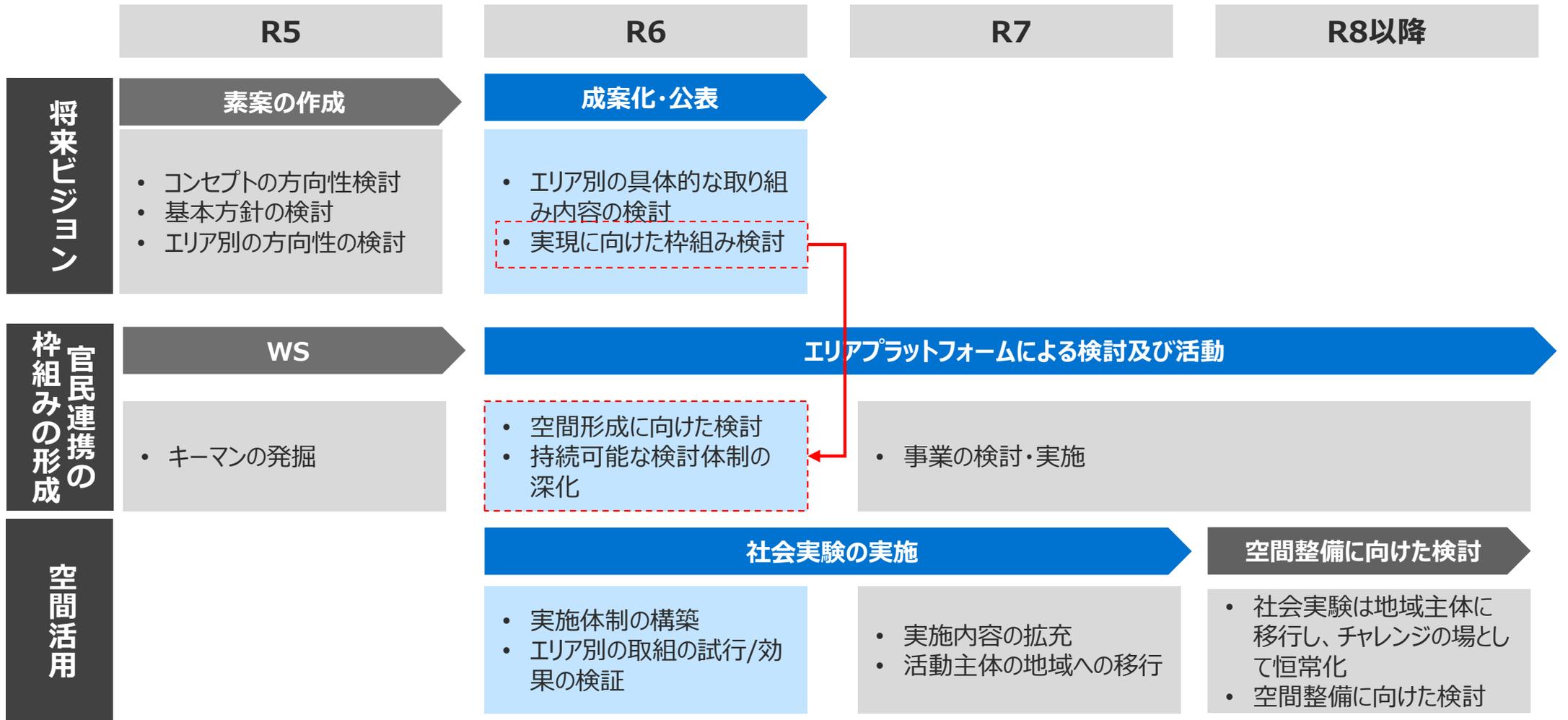


## 4. 短期スケジュールについて

---

## 4-1. 今後の主な検討事項

- 「官民連携の枠組みの形成」「空間活用」とともに令和6年度に概ねの方向性を定め、令和7年度に結果を踏まえ最終的な方向性を固めることを想定し、概ね2年程度の実施期間を想定。
- 行政主体の取組から段階的に民間主体の活動に移行することを想定。
- 空間活用に向けては、社会実験を通じて、今年度取りまとめるエリア別の方向性に即したコンテンツの試行を通じてニーズ等も確認していく。



### 3-4. 令和6年度における検討イメージ

- 次年度以降は、ワークショップからより具体的に検討する体制にまちづくりワークショップの進化版である（仮称）まちづくりラボ準備会を開催する。（仮称）まちづくりラボ準備会では、継続的にまちづくりに関する勉強会や空間活用に関する意見交換を行うとともに、社会実験での実践を通じて、チーム組成の具体化を検討する。
- 取り組み内容に合わせて随時メンバー募集を行い、活動を拡大していくことを想定しており、令和6年前半は、空間活用（社会実験）を推進するメンバーを中心に活動予定。

