

クリエイティブシティに向けた実証実験(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

※青字：本実証実験に関するKPI

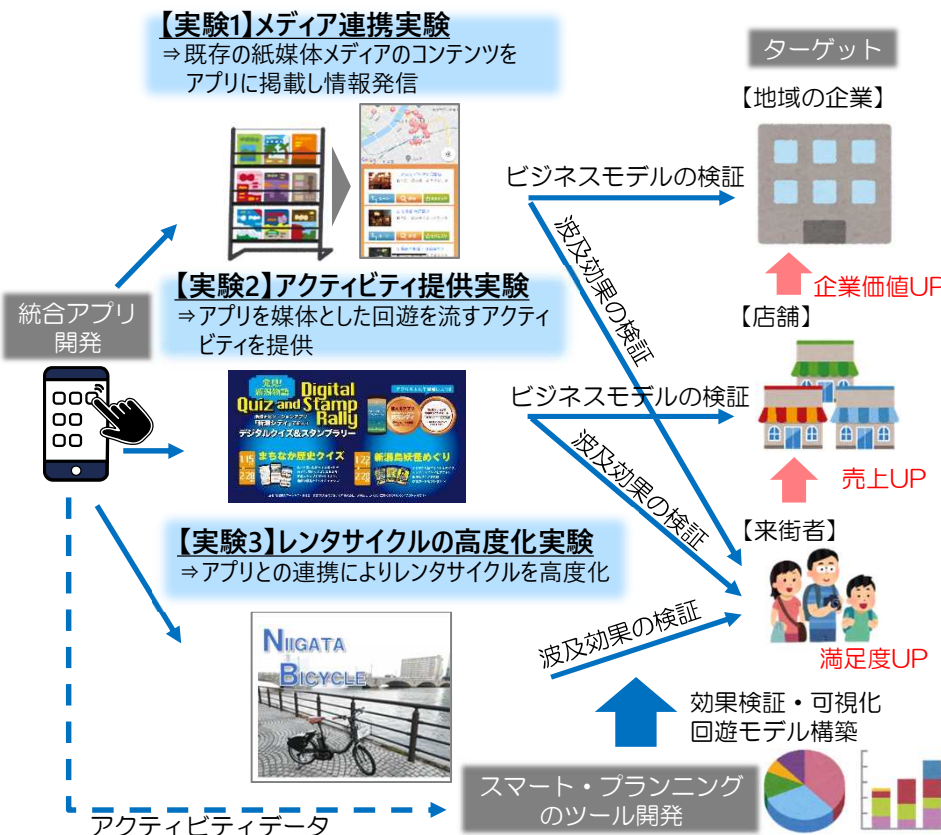
- 来街者の満足度・QOL向上**
- ・歩行者数、来街者数 **・滞在時間、立寄り箇所数**
- まちなかのコンテンツの充実**
- ・空家・空店舗等の活用件数 **・公共空間を利用したイベント数**
- ・地域企業等による**統合アプリの活用数**

実証実験の概要・目的

魅力的なコンテンツが生み出される地域主体のまちづくりの仕組み構築を目指し、複数コンテンツの試行を通じて統合アプリの開発及びスマート・プランニングのシステム化を行う

- 得られる知見
- スマート・プランニングの活用可能性
 - コンテンツ分野毎の波及効果
 - 地域の参画促進やビジネスモデルの可能性

実証実験の内容



実証実験で得られた成果・知見

- ①：データ取得から分析・可視化までの基盤システムを構築
 - 統合アプリ 行動データ
 - アプリ登録ユーザー数(R3.5.10時点)：**1,281人**
 - 有効なまちなかの回遊サンプル数(R3.2.1～R3.5.10)：**1,003サンプル**【ユニークユーザー数125人】
 - 回遊性評価ダッシュボード
 - 回遊シミュレーションツール
 - ◆実験参加者の非参加者に対する回遊性の変化
 - まちなかの一人あたり滞在時間 **43.1%増加(↗)**
 - まちなかの一人あたり立寄り箇所数 **2.4%増加(→)**
 - まちなかの一人あたり総移動距離 **17.2%増加(↗)**
 - ※実験1,2,3利用者の合算値と実験非利用者との比較
※サンプルが限定的なため、有意性等は引き続き検証

- ②：実験3は地域団体との連携により本格実装(担い手確保)が実現
 - ・今後は蓄積されるデータの活用により更なるサービスの高度化を図る
- ③：都市再生推進法人との連携が地域でのコンテンツ展開の円滑化に有効
 - ・一方で**個々の商店や事業者等に対する取組の認知度や接点の拡大が課題**

今後の予定

- ◆残された課題
 - ・アプリ利用者の拡大による、スマート・プランニングの機能・精度の向上
 - 及び地域参画の更なる促進
- ◆実装に向けたスケジュール
 - ・R3、R4は左記の課題解決を図るための実証実験を重点的に実施
 - ・R5年度以降の自走化を目指す