

# 3D都市モデルを活用した都市公園の賑わい創出事業(毛呂山町まちづくりDX推進協議会)

## ■都市課題

- ・新型コロナ禍による地域経済の低迷
- ・医療福祉、大学に集中した地域特性による若者の定住化、安定的な雇用創出が困難
- ➡身近な生活圏構築に対する関心の高まりに対し、都市公園の魅力化が求められる

## ■解決方策

- 3D都市モデルを用いた申請から広報、評価まで一気通貫のシステムを構築
- ①公園利用申請手続きのデジタル化・簡素化
  - ②町民に分かりやすい広報・普及戦略
  - ③イベント来場者予測、事業者の検討支援

## ■KPI

- ・新規進出企業数 : 10社※2030年
- ・DX基盤の利活用データ集約: 7件※2025年
- ・都市公園利用者数: 300人(イベント年3回)
- ➡達成状況: 公園利用者数 117人(イベント2回)

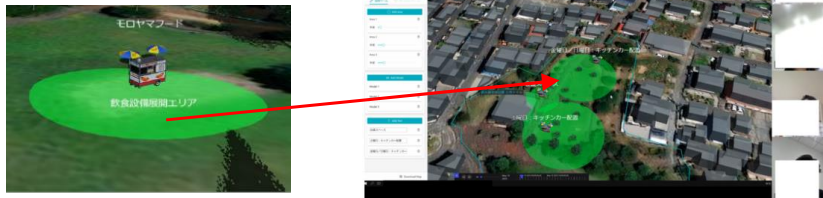
## ■実証実験の概要・目的

- 【実証①】 3D都市モデルを活用した公園利用申請プラットフォームによる利用申請の有用性検証
- 【実証②】 3D都市モデル活用によるイベント開催前・開催時・開催後における町民への新たな公園利用提案とニーズ把握
- 【実証③】 イベント開催結果のアーカイブに向けた複数種の人流取得による定量化比較と可視化の検討

## ■実証実験の内容

### 【実証①】公園利用に関するデジタル申請

イベント事業者に対する3Dモデルを活用した公園利用申請による調整や協議を実施し、有効性を確認



### 【実証②】3D都市モデルを用いた広報戦略

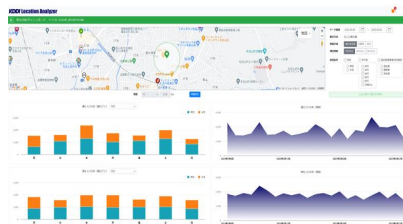
- ・3Dモデル活用によるイベントポスターへの活用検証
- ・イベント内容の再現による事後広報への活用効果検証



### 【実証③】公園利用効果の定量化及びアーカイブ化

以下2種類の人流データ分析・可視化によるイベント効果の検証

- ・広域人流(携帯位置情報)によるイベント集客効果検証
- ・狭域人流(AIビーコン)による公園内滞留時間箇所の把握



## ■実証実験で得られた成果・知見

### 【実証①】公園利用に関するデジタル申請

- ・舞台や機材の配置確認、必要な施設の位置、電源や水場などの確認が現場に行かずに効率的に確認可能
- ➡行政・主催者・事業者間のリアルタイムな情報共有と調整による時間節約とコスト削減(6時間➡3時間)

### 【実証②】3D都市モデルを用いた広報戦略

- アンケート結果
- 3D都市モデル有用性あり : 89 / 102人
  - イベントポスター有用性あり : 92 / 102人
  - 事後広報への有用性あり : 88 / 102人

### 【実証③】公園利用効果の定量化及び集客数のアーカイブ化

屋外かつ短期の小規模イベントでは、リピーター率・属性データ・滞在時間・滞留分析のエリア間比較をいずれも取得できる点も加味し、アーカイブ化にはAIビーコンの適用性が高い

## ■今後の予定

地域課題	取組内容	2022	2023	2024	2025
新産業創出	新規ビジネス創出	実装 (ビジネスコンテスト・創業支援・人材育成)			
賑わい空間創出	公園利活用	開発・実証			実装
	空家・空地利活用仲介	検討・実証			実装