

概要版



銚子市中央地区エリアビジョン



エリアビジョン策定の背景

銚子市では、多くの日本の他の地域同様、急激な人口減少や中心市街地の衰退など、様々な課題を抱える中、特定の地域に継続的に多様な形でかかわる人のことを指す「関係人口」を創出するため、歴史文化や自然景観といった地域資源を「銚子資産」と位置づけ、地域振興及び観光振興に取り組んでいます。その中の一つの取り組みとして体験や「学び」を含めた観光総合コンシェルジュ機能を持たせた交流拠点施設を中心市街地に整備することを検討しています。

そうした交流拠点施設の整備と併せて、中心市街地のポテンシャルが見える化し、官民が協力して目指すまちの方向性を明確にすることで、中心市街地の賑わい創出、継続的な発展に向けて、官民が連携して地域づくりに取り組むことができる方針（エリアビジョン）の策定に至りました。このエリアビジョンをきっかけに、地域内での意見交換や地域外のヒト、企業、団体が銚子市中央地区エリアに興味を持っていただくことを期待しています。

内容と目的

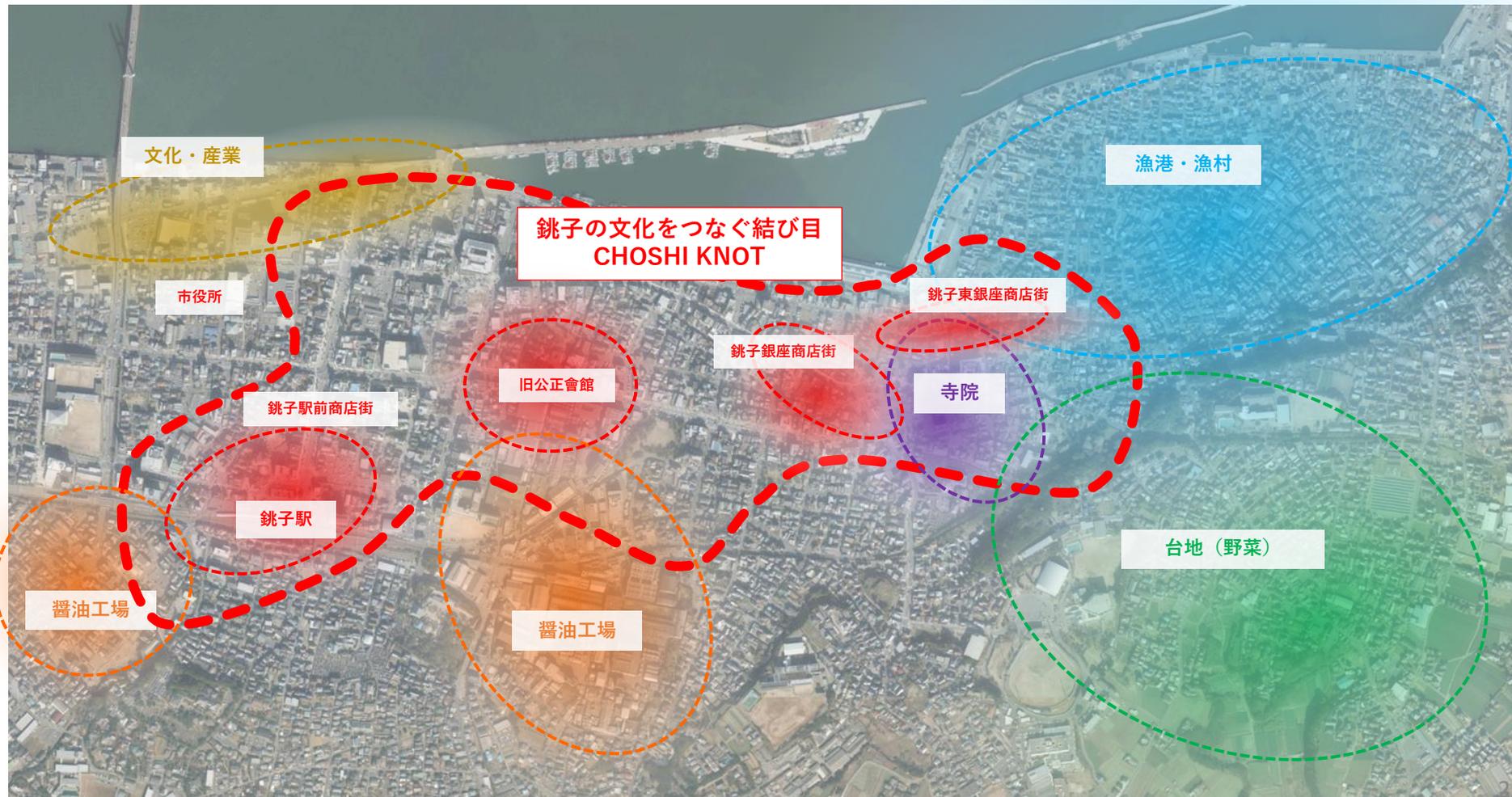
今回のエリアビジョンの内容は、まず本市が保有する地域資源の分析に基づき、地域課題・優位性評価を実施します。そして、中央地区区域の空間分析を実施し、エリア特性・現状課題を整理します。次に地域資源調査及び空間分析の調査内容に基づき、地域コンセプトを含めた地域戦略を策定します。最後に上記地域戦略実施のために必要なゾーニング、機能提案を実施します。

上記を通じて、銚子中央エリアの多面的な観点における活性化のために具体的な将来像を提示する目的で本エリアビジョンを作成します。

エリアビジョンコンセプト



銚子の多様な生業・文化をつなぐ「結び目」を中央エリアにつくる
—CHOSHI KNOT—



『CHOSHI KNOT』 銚子の多様な産業・文化をつなぎ、イノベーションを起こす場

① 歴史的建造物・史跡をつなぐ

大正時代の建築である旧公正會館や細い路地・納屋や蔵の建築、ヤマサ醤油（株）本社、滑川には銚子石の護岸が残るなど当時の面影を体感できる。



② 日本有数の漁業文化とつなぐ

日本有数の漁獲量を誇る銚子の漁業文化を体感できる場を生み出す。季節の料理を食べ、そのまま銚子に泊まるなど、一連の文化体験ができるようにする。



③ 古来より続く飯沼観音の門前町とつなぐ

平安時代より続く、古刹飯沼観音。東国三十三箇所の一つとして隆盛を極め、多くの参拝客が訪れた門前町を再生する。



銚子独自の文化・食・風景をつなぐエリアの創出

④ 醤油などの発酵文化とつなぐ

銚子の気候に適した発酵文化。醤油や酒など銚子ならではの食文化を体験できる場を創出する。



⑤ 銚子湊が生み出した独自の文化とつなぐ

銚子の文化が生み出した祭りや産業を体感できる場を創出する。



⑥ 台地の野菜や風光明媚な景色とつなぐ

台地上の豊かな農地が生み出す野菜を楽しめる場や風光明媚な景色を案内する施設を創出する。



『CHOSHI KNOT』をつくるためのエリアビジョン整備のプロセス

PHASE① 拠点をつくる

- ・3つの拠点エリアの設定
- ・拠点ににぎわい施設、憩いの空間など滞在空間の整備を行う
- ・単一の施設ではなく、複数の公共空間、建物による面的な開発を目指す。

PHASE①



PHASE② 拠点の周囲へ広げる

- ・①の拠点を核に、にぎわいや憩いの空間を広げていく。
- ・商店街や裏路地などに店舗や居場所となる空間を創出する。

PHASE②



PHASE③ 拠点同士をつなげる

- ・②のエリアをつなげる回遊性を生み出す。
- ・銚子らしい歩いて楽しい街を創出する。
- ・銚子電鉄の駅や次世代モビリティを活用し、快適な動線を構築。

PHASE③



エリアの文化を反映した拠点づくり

各地区のポテンシャルを元にそれぞれの拠点に求められる機能や要素を整理する。



3つの重点拠点区域コンセプト

①旧公正會館エリア

銚子モダンパーク - 人と文化の交流の場 -

醤油文化から生まれた大正モダン建築の旧公正會館をシンボルとしたエリア。背後の末広町公園と一体的に整備し、市民の集まる憩いのエリアへ転換。旧公正會館は町のコンシェルジュ機能として整備し、隣接する醤油工場ともリンクできるようにする。



②門前エリア

銚子門前横丁 - 食と文化の体験の場 -

銚子の食の集積所した横丁へ。銚子方言のごちそう「ごっつお」があふれる飲み屋、雑貨、宿などによるにぎわいあるまちへ。飯沼観音の門前として、風情ある町並み、にぎわいを生み出す。漁港も近く、銚子湊を体感できるエリアとする。



③銚子駅前エリア

銚子スタートスクエア - 知と文化の発酵の場 -

銚子駅は町の“顔”となる場所。駅前に人の滞留スペースを作り、他エリアへつながらる案内の場も兼ねる。銚子ならではの伝統工芸や文化が集まるエリアでもあるので、東京からのオフィスワーカーやスタートアップのための施設を商店街に挿入し、「知の発酵」が生まれる交流の場としても整備する。



『CHOSHI KNOT』をつくるためのアクションプラン

①人々が日常的に集う拠点づくり

【官民連携】

－目的地・地域のシンボルとなる場所の創出－

官（行政）は施設を整備し、民（事業者）は施設を運営する。

- ・総合コンシェルジュ機能
- ・エリアの核となる拠点を整備



②人々が快適に憩える空間づくり

【官主導】

－ウォークアブルな空間の創出－

道路、歩道、公共空間の活用を推進する。

- ・にぎわい創出のため、人々が街なかを快適に歩き、散策ができる空間を整備
- ・ゆったりと過ごすことのできる居場所づくり



出典： <https://s-sr.jp/projects/松山市花園町通り/>

③人々が文化を感じるまちづくり

【民主導】

－まち全体で文化を体験できる施設の創出－

拠点周辺に特色のある店舗などを展開する。

- ・エリアを面的に開発し、銚子文化を体験できる施設を創出
- ・様々な要素のミックスユースに開発を進める



4-1.旧公正會館エリア

大正・戦前の歴史の継承地

－戦災被害を免れたエリア－

①かつての銚子の町並みや歴史資源が残る

大正時代の建築である旧公正會館や細い路地・納屋や蔵の建築、ヤマサ醤油(株)本社、滑川には銚子石の護岸が残るなど当時の面影を体感できる歴史性の高いエリア。

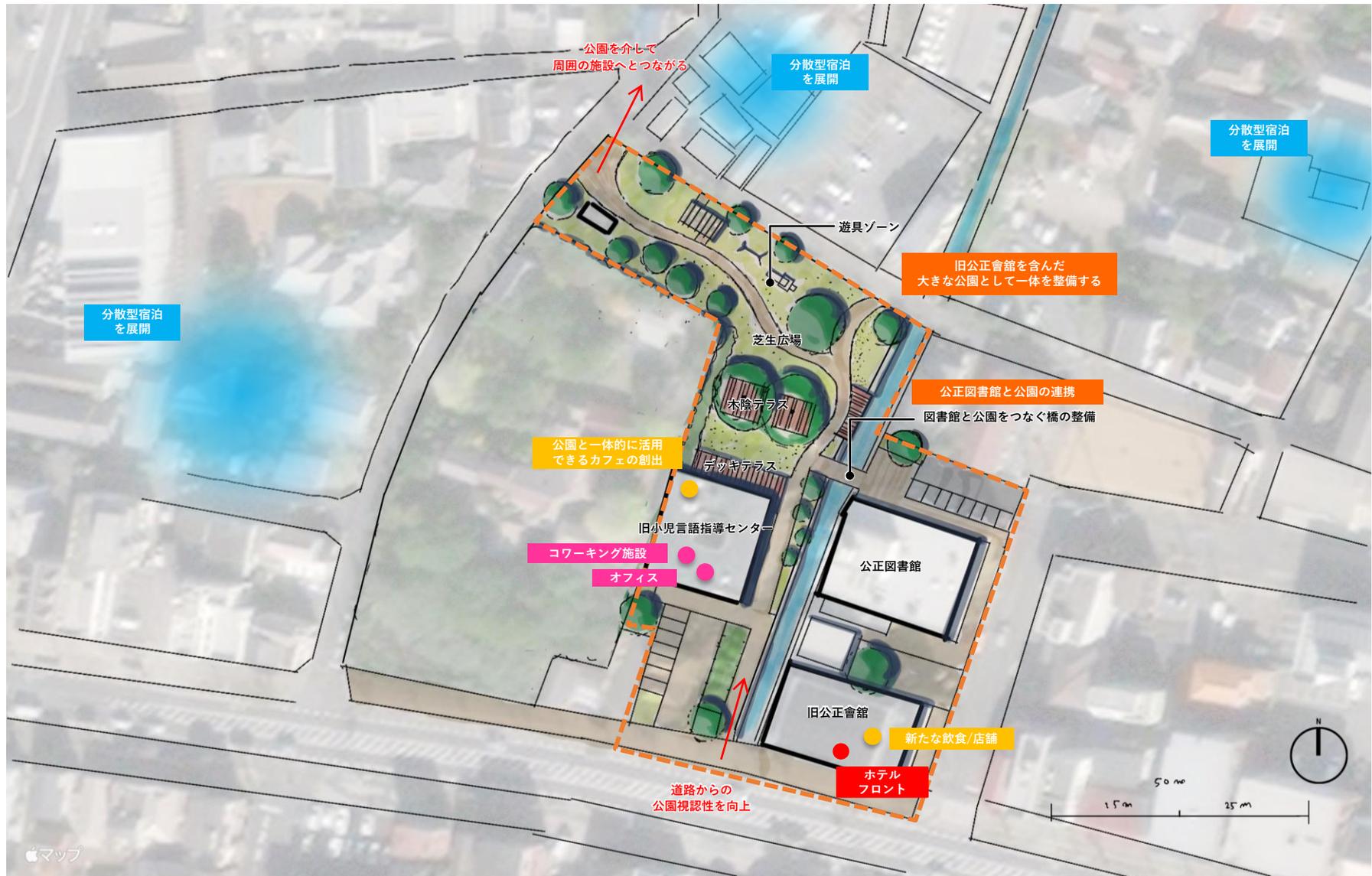


②多くの公共施設が集積するエリア

旧公正會館や公正図書館・旧小児言語指導センター、末広町公園など公共施設が集積するエリアである。一方で、それぞれの機能が分かれており、一体的な活用はされていない。



銚子モダンパーク



旧公正會館の活用イメージ

①総合観光コンシェルジュ

銚子の観光の全てが分かるコンシェルジュ機能として、整備。銚子に来た観光客がまず立ち寄る施設を目指す。



②飲食店・カフェ

地元住民も気軽に利用することができる飲食店、カフェを配置。観光客と地元住民の交流を目指す。



③市民団体への貸室・会議室

従来利用であった市民団体への貸室・会議室機能も残し、住民の気軽な利用を促す。



④分散型ホテルフロント

周囲に展開する分散型ホテルのフロント機能を内包。宿泊客もまずここに立ち寄ってもらうことを目指す。



⑤その他、様々な機能

その他、他地域の類似施設の事例を元に、多様な機能を設けられないか検討。
Ex)物販・テナント、ギャラリー、アトリエ、シェアオフィス、
コワーキングスペース、レンタルキッチン、シアタースペースなど



出典：https://yamagata-q1.com/



4-2.門前エリア

古来より続く門前町と港

— 飯沼観音の門前町として発展したエリア —

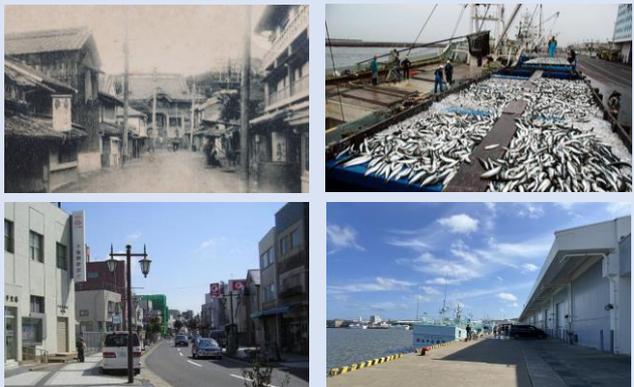
① 歴史ある飯沼観音

坂東三十三観音の霊場の一つであった飯沼観音の歴史は古く、約1000年前に創建された。戦災の被害からも復興を果たし、現在でも地域のシンボリックな寺院である。



② 古来より続く門前町と漁師町

飯沼観音の門前町として発展。江戸時代の絵図にも記載があり、にぎわいを見せていた。漁港沿いには海産物の飲食店も多く、漁港らしさを感じられる。



銚子門前横丁施設イメージ

① 飲食店の立ち並ぶ横丁

現在の商店街を食べ歩きや立ち飲みができる横丁へ転換。門前町らしいにぎわいを生み出し、多様な人々が楽しめる場所とする。



出典：<https://ise-kanko.jp/purpose/oharaimachi-okageyokocho/>

② テーマ型のレストラン

横丁にはテーマ型のレストランを配置する。例えば、気軽な飲食を提供する立ち食い寿司店などを配置し、複数店舗をめぐってもらえるようにする。



③ 個性的なショップ

多様な産業にあふれる銚子らしい個性的なショップを展開。歩いて楽しい町並みを創出。



④ 歴史ある地域の風情を感じる宿泊ホテル

銚子の風土を感じることのできる古民家や伝統的な建造物を活用した宿泊ホテルを創出。



⑤ 漁港体験と魚を味わう

漁港に近く、獲れたての魚を食べられるなど、ここでしか味わえない体験ができる場所を創出。



⑥ 飯沼観音の文化体験

門前町の中心である飯沼観音で朝のおつとめや写経体験など非日常の体験ができる場所の創出。



銚子門前横丁屋外空間イメージ

①歩行者に優しい歩道づくり

歩道空間を整備し、歩行者が歩きやすいウォークアブルな空間とし、気軽に休めるスペースを創出。イベント時はマルシェを行うなど、にぎわいを生み出す空間とする。



歩道でヨガを行う事例

出典：<https://s-sr.jp/projects/松山市花園町通り/>

②店舗の屋外利用

屋外のにぎわいを創出するために積極的に店舗に屋外空間を活用していただく。気軽にお店に入りやすい雰囲気も生み出す。



出典：<https://san-tatsu.jp/collects/19460/>



出典：<https://monzen-terrace-enya.com/>

③屋外のストリートファニチャーの整備

屋外空間を有効活用するために、ベンチの整備を行う。店舗で買った飲食物やお土産などを楽しむことができる空間を創出。



出典：<https://www.cmgsite.com/places/bay-meadows/>





このパースは将来像を示すイメージです。

4-3. 銚子駅前エリア

銚子の“顔”である駅前エリア

— 銚子周遊の玄関口である銚子駅周辺 —

① 銚子駅前商店街の町並み

駅前の商店街はお土産屋、飲食店が立ち並び、空き店舗が多く、にぎわいが少なくなっている。今後、一層空き店舗が増える可能性が高い。



② 銚子観光の拠点・案内所機能

駅前には観光案内所はあるが、屋外に漁港エリアや中央エリアへ案内するサインが分かりづらい。銚子の“顔”として、観光客向けの案内やサインの整備が求められる。



③ 人々の憩いの場が少ない

駅前の空間は大部分がロータリーになっており、ベンチなど、気軽に屋外で滞在できる場所がない。



銚子スタートスクエアイメージ

① 駅前広場の整備

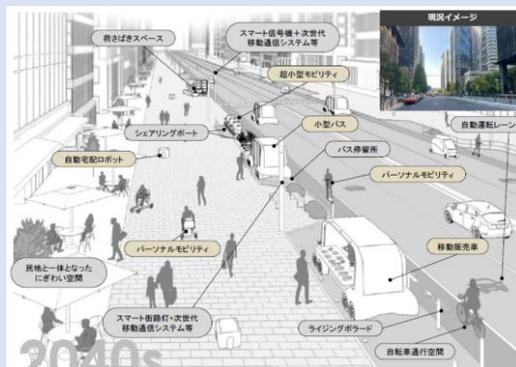
人が憩える広場を駅前に整備し、日常の利用から観光客の滞在までカバーする。



出典：<http://www.onodera.co.jp/Works/Hyuga/>

② 次世代モビリティの拠点

自転車、電動キックボードなど気軽なモビリティの拠点を狙います。



出典：東京都都市整備局
「自動運転社会を見据えた都市づくりの在り方」（2022年3月）

③ 銚子駅前商店街のにぎわい

空き店舗や空き家を改修し、新たなショップや店舗を誘致する。銚子らしい飲食店や雑貨屋を生み出し、歩いて楽しい町を創出する。



出典：<https://shimoichi.hida-ch.com/e1287402.html>

④ アーケード沿いの整備

人々の居場所を創出するために、緑やベンチの整備を行い、ゆったり過ごせる場を創出する。



出典：<https://www.japandesign.ne.jp/space/tooricho-street-gard/>

⑤ サテライトオフィス・ラボ

知の発酵を生み出すために様々な企業を誘致し、ここから新しいイノベーションを生み出す。



⑤ インタラクティブ・コワーキング

様々な企業やスタートアップ、地元の産業、大学を始めとした研究機関が同じスペースで作業できるコワーキング施設を整備。インタラクティブな交流を目指す。





行政は仕組作りを、民間企業は事業を通して、公民連携の事業推進体制を検討

今回、エリアビジョンの策定にあたり、地域住民や関係する団体の皆さまなどから、現在の地域課題や問題点、今後、必要な機能などをヒアリングし、行政が未来ビジョンをまとめる上で参考にさせていただきました。

これまでの行政主体によるまちづくりから、企業や地域団体と手を取りあって、エリアビジョンの実行に資する施策の実現可能性・持続可能性を高めていきます。そのベースには、銚子市中央エリアに住む人々の想いやニーズが適切に反映され、各方面の多様なプレイヤーと、幅広い意見交換・情報共有を行いながら事業を展開していきます。

