

コア事業の考え方

2017.6.12HBP

都市の魅力⇒風景

物理的空間 + 人間の活動

つくる

つかう

植栽
↓

物理的空間
+
人間の活動

⇒ 風景

風
↓

橋脚
↓

ビル
↓

アート
↓

照明
↓

パラソル
↓

憩う
↓

散歩する
↓

楽しむ
↓

遊ぶ
↓

語らう
↓

水
↓

写真を撮る
↓

飲む
↓

自転車を押す
↑

舗装
↓

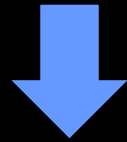
寝転がる
↓

緑化
↓



都市魅力には空間のプレイスメイキングが有効

- ・アクセス自由な空間での多様なアクティビティ



空間を開いていく知恵

個人／公共・管理者の区別を超えて



使われない空間がどんどん余ってくる

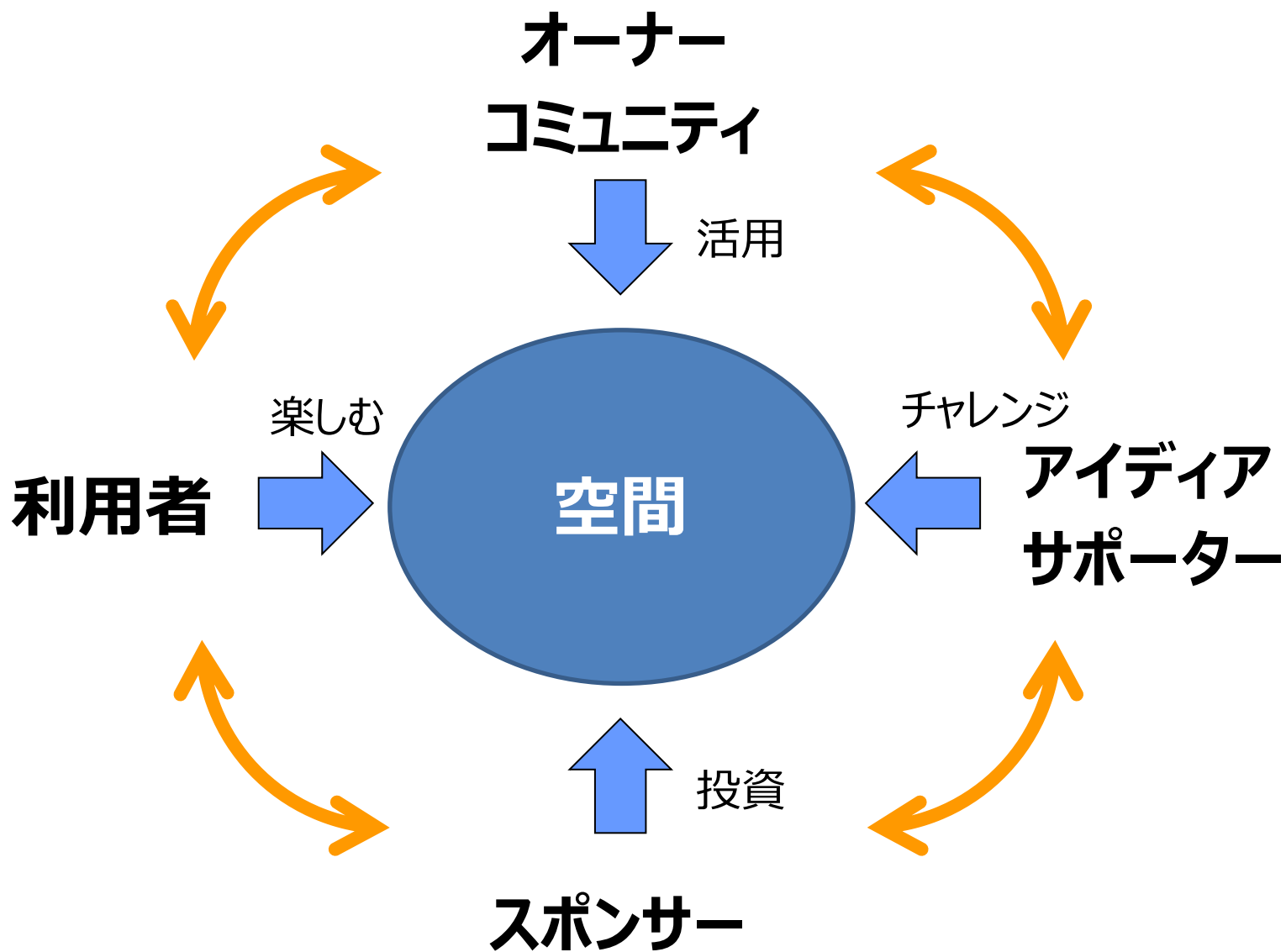
- ・人口減、都市や集落の縮退、管理不能

プレイスメイキングの進め方 実践⇒検証⇒定常化

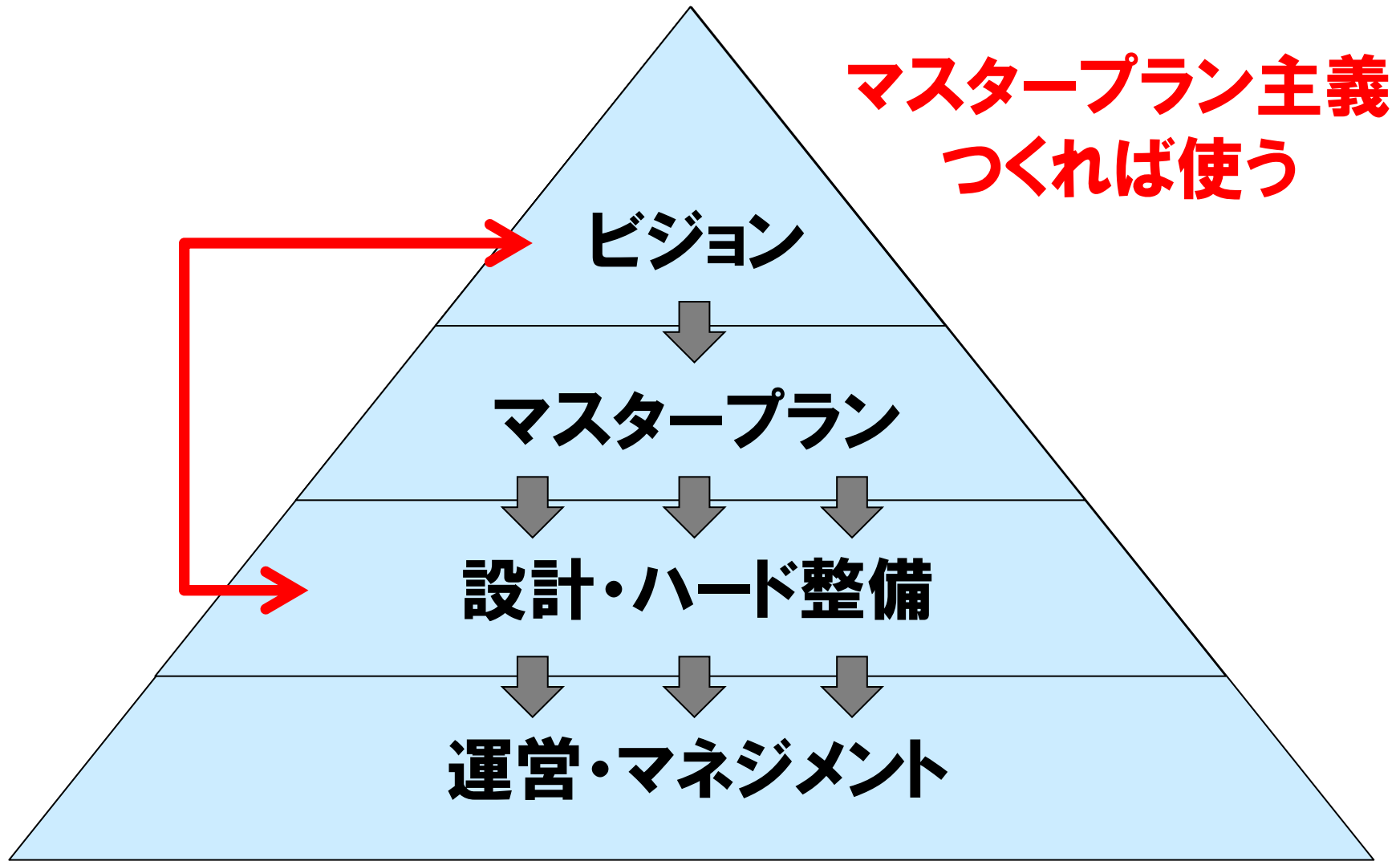
LQC (Lighter, Quicker, Cheaper = 簡単に、素早く、安く)



多様な実施主体と役割

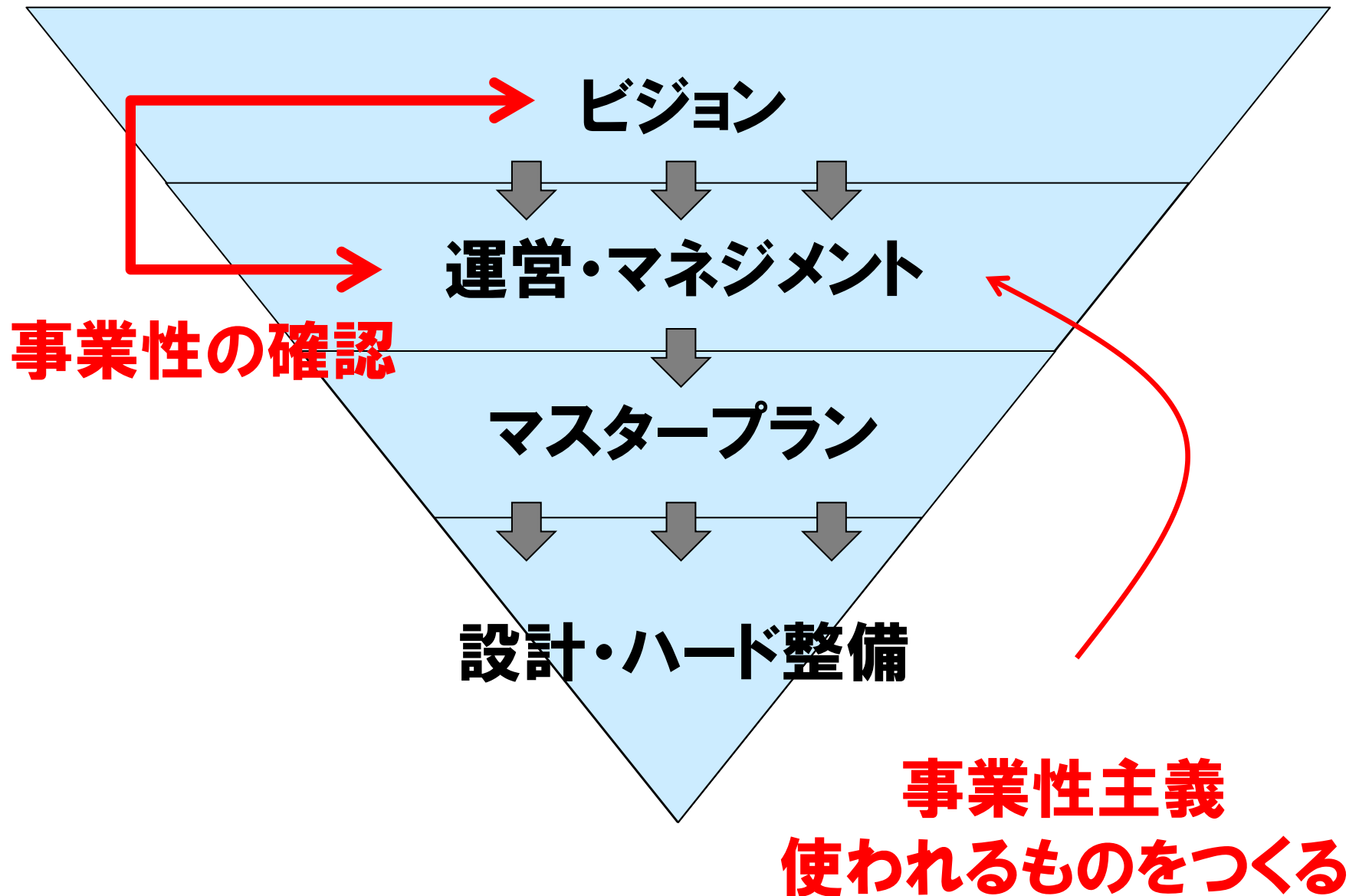


従来のプロセス ⇒ つくる目線



使われない、持続運営できないハードが増えている...

今後のプロセス ⇒つかう目線



マスタープラン主義からの脱却

- ・人口増時代のマスタープラン主義は、縮小時代の現在ではもはや立ち行かない
減らしていくことも含めて変えていく時代、開発で増殖前提の時代でない
- ・目標像（ビジョン）は必要、固定しすぎないもの、皆が同じ方向を見れるもの
- ・マスタープランは実施主体のレイヤーの蓄積で構成され、常に更新するものであるべき
- ・星野Rのマスタープラン、市の計画はよく考えられている
実は、これはマスタープランではなく、ビジョンである、と捉えるとよい
実施主体をあえて書いていない、自由度を残している、ハードや施設も整備例
トップ10、温泉地の性格、6つの要素などのビジョンを示している
川や萩焼の要素を再編集して、新たな集客に結び付ける（登り窯の良し悪しでなく）
- ・事業化プロセスを逆に考える
ハードからスタートしない、ハード事業ありきにしない
アクティビティ、マネジメントからスタートして、事業性を確保し、必要なハードを決める
という順番

【前提】

- ・行政としては、民間投資が起こるための条件づくり、そのためのインフラ投資
- ・外湯・飲食等の事業は収益事業として民間が取組み、利益を出して次の事業に投資し続ける
- ・この事業は恩湯礼湯対象地の再建ではなく、湯本エリア全体の再生に寄与する事業であることが目的、これを間違えない！

【コア事業の事業化のポイント】

- ①長門湯本温泉の歴史や文化を踏まえた計画、デザインであること
→湯本温泉らしさ（ここだけの価値）、温泉の成り立ちやデザインの個性が重要
求められるデザインや施設グレード・・・オペレーションや事業が理解できる建築家を誘致、末永く稼ぎ周辺への波及効果が継続するもの
- ②収益を上げて自立できる事業であること
→まずは確実に収益を上げる、税金予算でなく金融機関のチェック
上げた収益を段階的に地域再投資に回していくシナリオ（10年かけてトップ10を目指す）
- ③地域の周辺事業者の事業機会を増やすこと
→地域既存事業者との利害関係の衝突を避ける
恩湯や川床整備をテコに周辺事業者の事業機会を増やす、エリア全体の経営力向上の提案