

第4回そうかりノベーションまちづくり構想検討委員会

ワークショップでの意見のまとめ

(議論した内容)

草加市中心部の現在の課題と原因は何か	1
草加市の潜在資源を見つけましょう	3
草加市の中心部に必要な機能は何か	4
草加市でどんな新しい産業を育てるか	6
中心部をこんなまちにしたい！	7

草加市中心部の現在の課題と原因は何か

- ・空き店舗が多い ⇒ 後継者が育っていない。育てていなかった。商店主のやる気がない(営業努力が足りない)。大店法、ネット社会のおかげ
- ・商店街の目指すテーマ(草加はこういうまちにしたいというテーマ)がない
- ・路線バスがなくなってしまった(交通手段が自転車か車)
- ・若い人より高齢者のまちになる懸念がある(大学生をいかに呼ぶか)
- ・平日はベッドタウンになっており、レジャーが少ない
- ・まちに表示板が少ない(アピールが少ない)
- ・マンションが増加しているが、草加市内で楽しむ人がいない
- ・店としても地域としても市民としても動きがない
- ・地域に個性(草加らしさ・風情・活気)がない
- ・マンションの乱立
- ・市外(都内)に行く人が多い＝市外の人を取り込む動きがない
- ・地場産業を活かしきれていない。
- ・土地や建物を所有しているだけでいいと思っている人が多い
- ・住商混在している
- ・飲食店が少ない(家族連れで行ける店、スモークフリーの店、女性がランチできる店)
- ・そもそも住んでいる男としては、不満や楽しくないということを感じない
- ・女性からは草加は男のまちという印象
- ・市外から来た方は意外性のないまち
- ・マーケティングやニーズをまとめる
- ・いまある産業の連携(産業を育てるイメージ、人を育てるイメージ)
- ・回遊コースがあっても客を呼べるスポットがない
- ・わくわくを求めている
- ・まちとして起業家精神がない
- ・パン屋さんが少ない
- ・老舗がない
- ・ランドマークを感じさせるものがない、道路がデコボコ
- ・新住民と旧住民の壁 = まち全体で一体感がない
- ・家族で1日滞在してられない(公園など交流する場がない)
- ・行きたい店がない(中心部に用事がない)⇒素敵な店があれば集まる
- ・市民の参加意識が薄い
- ・東京に近すぎる
- ・情報発信が少ない(20年住んでも中心市街地がわからない)
- ・人、文化を発信する若い世代がいない
- ・世代間交流ができる場所がない。(子育ては子育て、高齢者は高齢者)
- ・松並木が国指定名勝になったが観光客は来ているか(大型バスの駐車場・閑散)

- ・松並木は活用すべき
- ・自分自身が参加しないからワクワクしない。市民参加型のイベント。獨協大学生が参加できるイベント(都内に近いから)
- ・特徴が薄い(生活するためのものは揃っているが、生活を豊かにする+αがない)
- ・地域で生活をしていない(ほしいものは外に求める)
- ・生活の豊かさが感じられない
- ・非日常を感じられない
- ・商いをしている人に活気がない(大型SCとは違う切り口)
- ・空洞化⇒周辺地域に消費が流出している。
- ・世代間の交流ができていない →互いの持つ情報を共有できていない(分断されている)
- ・大学生の昼食需要を飲食店は知らない ⇒ このミスマッチが面白くない街にしている

草加市の潜在資源を見つけましょう

- ・駅前での夜楽しむところが少ない(夜の仕掛け)
- ・新しい資源を作れる余地がある(資源がないのが資源)
- ・三郷ICがある
- ・平坦(坂がない)という地理的環境
- ・都心に近い
- ・コミュニティ(人と人とのつながり。祭り)
- ・技術を持った町工場が多い
- ・おせん公園
- ・アコス等の駅前周辺施設
- ・立地(上野30分、SC15分、海(お台場)30分、TDL40分)
- ・宿場町という歴史(有形無形な文化、獨協大学、お祭りやイベント)
- ・空き家、空き店舗
- ・都市近郊農業
- ・獨協大学
- ・水のイメージ(綾瀬川・伝右川など)
- ・市民力
- ・演劇(俳優座劇場、舞台装置屋)
- ・外国人(国際村一番地)
- ・水が多い(河川、用水、調整池等) ⇒ 川の再生(つりなどの遊びができる)
- ・人材(クリエイター系(趣味に直結する場)、獨協大学生)
- ・古い店を改装、住宅をリノベ
- ・松並木
- ・地場産業(せんべい、革、染め)
- ・魅力ある工場(平塚製菓、ペンテル、ひよこ)
- ・空き家
- ・若者が流出しない何か
- ・東京から近い
- ・人口24万人
- ・元気なお年寄り
- ・活力ある女性(女性の意識が高い、情報力、余裕がある)
- ・未利用の空間が多い(シャッター店舗、公共施設)
- ・サークル、団体、コミュニティ
- ・地元の人しか知らない飲食店
- ・大学生が店の前を通過はしている
- ・学校、教育施設は充実している

草加市の中心部に必要な機能は何か

- ・大規模駅前再開発 (すべてを含めた総合施設)
- ・せんべいの館 (草加駅に降りたときにどこにいけばいいかわからない)
- ・路地裏文化 (歴史的な景観) ー 井戸端会議 ⇒ 声をかけあう
- ・屋根のあるスペース (例: おせん茶屋公園)
- ・条例改正 (道路を活用し、オープンカフェ)
- ・食料品専門店
- ・車の往來を気にしないで子供が遊べる場所 (冒険遊び場等)
- ・緑が少ない (公園 (ポケットパーク) がもう少しあったらいい、屋根があったらいい)
- ・物産、物産品などのアンテナショップ
- ・コンベンションホール
- ・ホテル
- ・温泉
- ・飲食店 (10人規模の小規模、20～50人の中規模、50～100人程度の大規模まで)
- ・駐車場
- ・カルチャースクール (草加のモノづくり)
- ・路地を活かした横丁
- ・民間が力を出せる環境 = 行政の在り方の変化 (公共施設の使い方)
- ・まちづくり会社
- ・回遊機能
- ・総合インフォメーションセンター
- ・託児所 (子ども一時預かり)
- ・アウトレットモール
- ・インテリア家具屋
- ・憩うところ (公園、原っぱ、広場、カフェ、ドッグラン、温泉、集会所)
- ・芸術を楽しむところ (美術館、スタジオ、ホール)
- ・ビジネスホテル、駐車場、駐輪場
- ・病院 (大規模なものでなくかかりつけ医)
- ・集客スポット
- ・常設型、開放型、平屋建てのコミュニティスペース
- ・市民参加 (創作) 型体験イベント (スタンプラリー、ランチパスポート)
- ・大型バスの駐車場
- ・貸農園、家庭菜園の利用者に協力を求めて、(子供たちに) 農業体験
- ・多世代交流の場
- ・情報発信 (観光案内所など)
- ・お金と人を循環させる仕組み作り
- ・不動産の活用と人材の活用 (インキュベーション、コワーキングスペース)

- ・多世代が集えるような場、憩いの場（イクメン、独協大生、若い男性も）
 - ・モノを売れる場
 - ・おしゃれなまちを形成するカフェ、飲食店（エリアの魅力向上）
 - ・チャレンジショップ（チャレンジできる場）
 - ・公園（憩いを感じれる、緑を感じられる場）
 - ・幼老複合施設
 - ・駅ごと、エリアごとの個性
 - ・世代間が交流できるような場所
- 例：飲み屋的な雰囲気を作るカフェ、ママカフェ、塾とかプールの待合室

草加市でどんな新しい産業を育てるか

- ・エコ産業
- ・ペット産業 (ペットにやさしいまち、レンタルペット、トリマー、ドッグラン、グッズ) ⇒死ぬまでペット
- ・草加の街を宣伝・発信する産業 ⇒都内に勤めるすごい人、人と人がつながり新しい産業へ
- ・子育て世代の女性にやさしいは当然だが、働いている男性、リタイアした男性がどのような技術を持っているかの人材バンク、新しい絆、コミュニティ
- ・宿のまち (そうかをもう一度「宿」のまちにしたらどうか)
- ・草加周辺の観光地にアクセスしていただくための宿の提供
- ・ホテル (宿泊) 産業 ⇒ 宿を起点にしたまちおこし (宿—飲食)
⇒ 「東京で一泊 草加で三泊」、全国でもっとも民泊を誘致するまち
- ・都市農業 (を活かした飲食業)
- ・飲食業
- ・モノづくりを活かした体験型観光
- ・モノづくりの職人や技術者を育てる (技術を伝承する) 学校
- ・現実逃避ができる産業
- ・映像系 (映画村)
- ・外国人向け宿泊 (オリンピック特需)
- ・介護と保育の複合施設
- ・食の産業情報発信 (おばあちゃんの知恵袋の発信)
- ・テーマに沿っていろいろなものを作る産業 (例: 松尾芭蕉など尖る)
- ・ご近所暮らしが魅力的に送れる
- ・日常に輝きや驚き
- ・物流ネットワーク
- ・アート (おしゃれなまち、飲食店、カフェ)
- ・SOHO (小さな商売によって人が変わり、まちがかわる)
- ・国際交流
- ・サービス業 (雑貨屋＝わざわざ来たくなるもの、宿泊、飲食)
- ・wifiのまち (通信料がかからないまち)
- ・教育産業に力を入れる (若者たちはいる。既存の施設、人材活用)
- ・草加マニアを育てられるようにいろいろなところに連れて行き染める
- ・SNSの活用 (若者と高齢者の使い方の違い)

中心部をこんなまちにしたい！

- ・大勢の人が集まって魅力的なまち
- ・安心安全なまち
- ・常に動いているまち（休まずに進んでいくことが肝心）
- ・子供にやさしい街
- ・高齢者にも優しい街（店頭へのベンチの設置200mごと）
- ・東京で一泊 草加なら五泊（長期滞在の宿泊（民泊）を促す）
- ・まちづくりをする人自身が楽しくなれるまち
- ・若い人にとって魅力的なまち
- ・住んでよし、来てよし、楽しいまち
- ・個人店がたくさんあるまち
- ・拠点となるまち（近郊都市に向かう際の）
- ・お年寄りにやさしいまち
- ・店が必要（コミュニケーションの場、地域のつながりが少ない人でも来やすい、腹を割って話せる場、世代を超えたコミュニケーション）
- ・マッチングする機能（飲食店）
- ・ゆっくり安全に移動できる道路
- ・文化芸術に身近に触れられる空間
- ・商店街アーケード（吉祥寺錦市場のようなお惣菜屋がたくさん）
- ・物語（ストーリー）作り → 生まれ、育ち、結婚し、子育て
- ・地域で交流できて安心して暮らせるまち（世帯員が少なく家族単位でなく開かれた空間）
- ・草加と離れた地域との連携（姉妹都市）
- ・イベントをたくさん企画する
- ・コミュニケーションが取れていないから情報共有ができていない。もっと読みたくなる市広報の作成
- ・観光案内所
- ・市民自身が草加を盛り上げたいという気持ちが少ない。発信力を持つ。
- ・団塊世代（＝子育て世代）が多い。⇒ 短時間勤務を受け入れる社会体制
→ お金と人を回す仕組み（システム）
- ・楽しめる（アート、学び、草加らしさ）＝オンリーワンがいっぱいあるまち ⇒ 市外から人を呼ぶ
- ・暮らしやすい・住みやすい → 市内の人に向けて（まずは市内の人が住みたいまちにする）
- ・意識あるもの（者・物がいっぱいあつまるまち）
- ・大人の空間、大人が遊べる場所
- ・新たな発見がある
- ・世代（情報）が交流できるまち
- ・デートで行けるまち
- ・子どもが行けるまち