

登場人物



中心市街地居住
20-30代
若手起業家



中心市街地通学
10-20代
学生



郊外住宅地居住
30代ファミリー
(子ども2人)



郊外住宅地居住
60-70代
アクティブシニア

まちだで
子育て
【休日】

子育て世代ファミリーのアクティブ休日ライフ

休日に中心市街地で過ごす子育てファミリーの楽しみ方



① 車を駐車場に止め、線路沿いを歩いて子どもセンターに向かう。

② 子どもセンターでは、親子料理教室に参加。



イメージ：石巻市子どもセンター（石巻市）

③ パパとお兄ちゃんは、芹ヶ谷公園に移動して、一緒に体を動かす。



イメージ：町田市立博物館での体験講座の様子

④ 新しくできた（仮称）国際工芸美術館で体験工房に参加する。



⑤ 一方、ママと妹は、商店街沿いの広場でママ友と待ち合わせ、お茶。

⑥ 合流し、その後商店街で買い物をして帰宅。



まちだを
楽しむ
【休日】

郊外に住まうアクティブシニアの文化芸術ライフ

郊外から中心市街地に訪れるアクティブシニアの過ごし方



① 自宅からバスで中心市街地に到着。

② 駅前で中心市街地のイベント情報をチェック。



イメージ：渋谷駅観光案内所（渋谷駅）

③ ターミナルプラザで行われていたジャズイベントを見る。



④ 文学館通り沿いの雑貨屋に立ち寄りたり散策をしながら、カフェで一休み。

⑤ 国際版画美術館で展覧会を鑑賞。



⑥ 最後は、駅の近くの飲み屋で軽く一杯。ほろ酔いのまま、バスで帰宅。

2・2 “夢”まちプロジェクト



「夢」かなうまちの実現に向けた取り組み

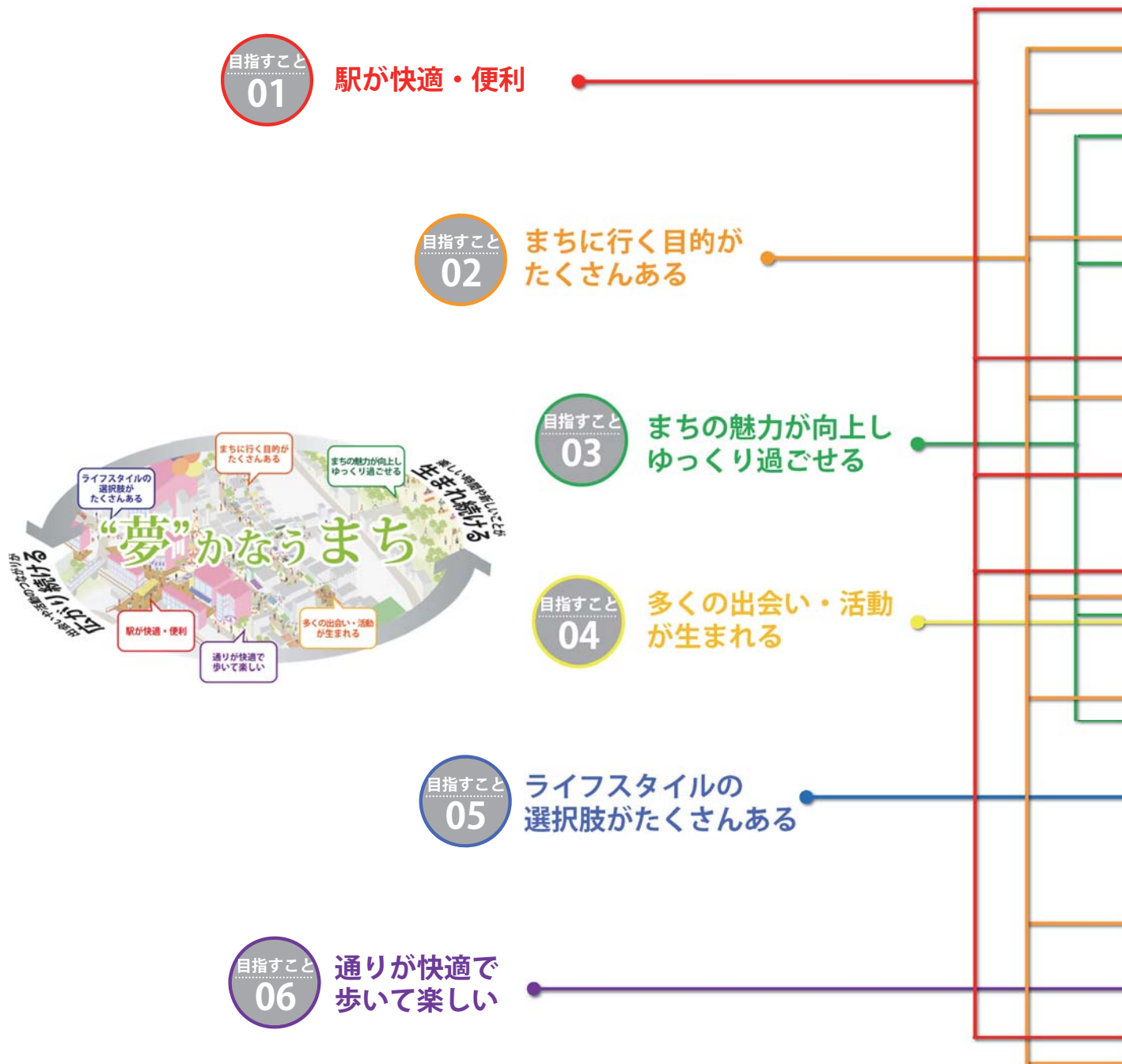
「夢」かなうまちの実現に向けた具体的な取り組みとして、以下の10のプロジェクトを進めます。状況の変化に応じて、プロジェクトの追加や内容の変更を行います。

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1 駅前空間大規模店舗 魅力向上プロジェクト | 6 原町田大通り 憩いと賑わい空間を創造するプロジェクト |
| 2 個性と魅力あふれる 商店街づくりプロジェクト | 7 駅からつながる 水と緑の新たな都市空間づくりプロジェクト |
| 3 周辺資源をみがき まちの魅力として活かすプロジェクト | 8 様々なライフスタイルを支える 多機能な場を育むプロジェクト |
| 4 快適で便利な 交通ターミナルをつくるプロジェクト | 9 町田発アート・カルチャーを楽しむプロジェクト |
| 5 南の玄関口の まちづくりプロジェクト | 10 まちの魅力情報発信プロジェクト |



「6つの目指すこと」と “夢”まちプロジェクト

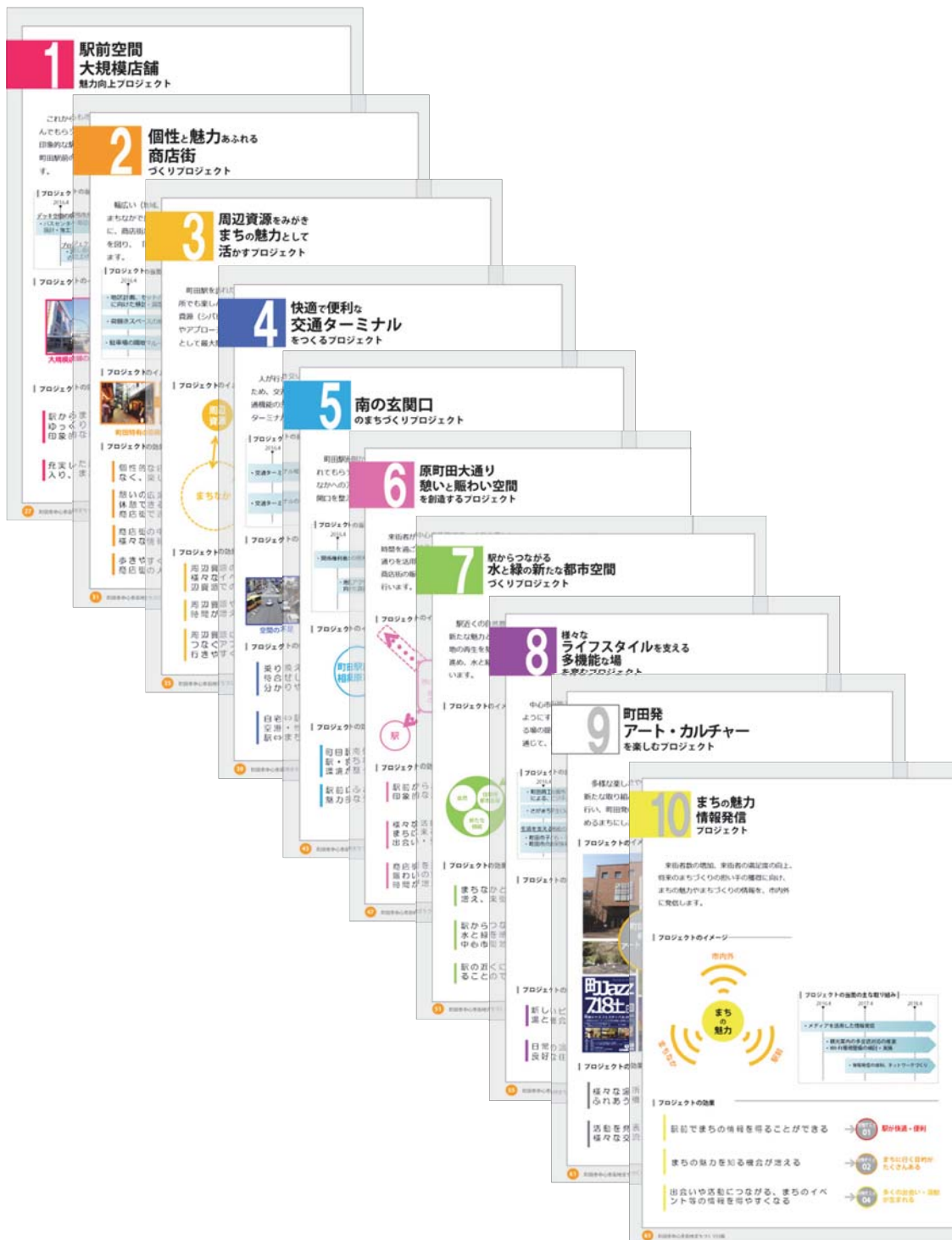
将来のまちの姿の実現に向けた「6つの目指すこと」と“夢”まちプロジェクトの関係は、以下のとおりです。



<p>1 駅前空間 大規模店舗 魅力向上プロジェクト</p>	<p>01 02</p>	<p>これからも市内外から多くの人に足を運んでもらうため、大規模店舗の魅力向上や印象的な駅前空間づくりを進めることで、町田駅前の持つ魅力の維持と向上を図ります。</p>	<p>➤ P.25</p>
<p>2 個性と魅力あふれる 商店街づくり プロジェクト</p>	<p>02 03 04 06</p>	<p>幅広い（地域、年齢層、趣味）人たちにまちなかで長い時間を過ごしてもらうために、商店街が持つ個性や魅力の維持・向上を図り、「町田らしい商店街」をつくりまします。</p>	<p>➤ P.29</p>
<p>3 周辺資源をみがき まちの魅力として 活かすプロジェクト</p>	<p>02 03 06</p>	<p>中心市街地の魅力を高めるため、「まちの魅力として活かせる場所」（周辺資源）を発掘し、その整備や活用を行うとともに、アプローチの充実を図ります。</p>	<p>➤ P.33</p>
<p>4 快適で便利な 交通ターミナル をつくるプロジェクト</p>	<p>01 02</p>	<p>人が行き交い利用しやすい町田駅とするため、交通ターミナル機能の集約や広域交通機能の充実により、快適で便利な交通ターミナルづくりを行います。</p>	<p>➤ P.37</p>
<p>5 南の玄関口 のまちづくりプロジェクト</p>	<p>01 05</p>	<p>町田駅南側から多くの人にまちなかへ訪れてもらうために、交通環境の整備やまちなかへのアクセスの強化を通じて、南の玄関口を整えます。</p>	<p>➤ P.41</p>
<p>6 原町田大通り 憩いと賑わい空間 を創造するプロジェクト</p>	<p>01 02 03 04</p>	<p>来街者が中心市街地でゆっくりと楽しい時間を過ごせるようにするため、原町田大通りを活用し、駅前の憩いの空間づくりや商店街の賑わいを連続させる空間づくりを行います。</p>	<p>➤ P.45</p>
<p>7 駅からつながる 水と緑の新たな 都市空間 づくりプロジェクト</p>	<p>02 03 05</p>	<p>駅近くの自然豊かな空間を中心市街地の新たな魅力として活用するために、既存団地の再生を契機として計画的な土地利用を進め、水と緑の新たな都市空間づくりを行います。</p>	<p>➤ P.49</p>
<p>8 様々なライフスタイル を支える 多機能な場を育む プロジェクト</p>	<p>04 05</p>	<p>中心市街地で充実した暮らしを楽しむようにするため、幅広い人たちが活躍できる場の提供や快適な住まいづくりの提案を通じて、様々なライフスタイルを支えます。</p>	<p>➤ P.53</p>
<p>9 町田発 アート・カルチャー を楽しむプロジェクト</p>	<p>02 04</p>	<p>多様な楽しさや感動を味わえるように、新たな取り組み、文化芸術拠点の整備等を行い、町田発のアート・カルチャーを楽しめるまちにします。</p>	<p>➤ P.59</p>
<p>10 まちの魅力 情報発信 プロジェクト</p>	<p>01 02 04</p>	<p>来街者数の増加、来街者の満足度の向上、将来のまちづくりの担い手の獲得に向け、まちの魅力やまちづくりの情報を、市内外に発信します。</p>	<p>➤ P.63</p>

プロジェクトシート

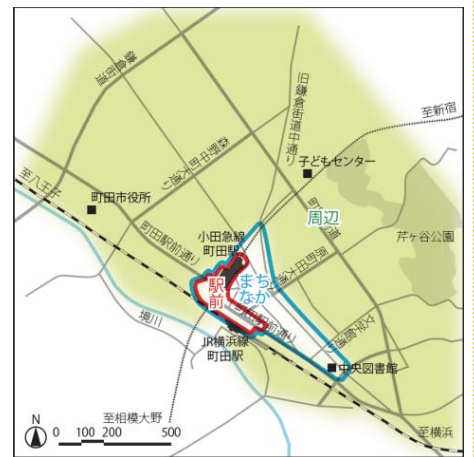
プロジェクトの目指す将来像・取り組み・進め方を共有するため、「プロジェクトシート」を作成しました。



まちの構造について

「プロジェクトシート」では、「駅前」「まちなか」「周辺」を概ね右図の範囲とします。

- 駅前
- まちなか
- 周辺



「プロジェクトシート」の見方

「プロジェクトシート」は、下記の①～⑪を1セットとしてまとめています。

- ① 名称
- ② 概要
- ③ 実施範囲
- ④ 当面のスケジュール
- ⑤ 実施イメージ
- ⑥ 効果
- ⑦ 将来像
- ⑧ 取り組み
- ⑨ 進め方
- ⑩ 担い手
- ⑪ 用語解説

1

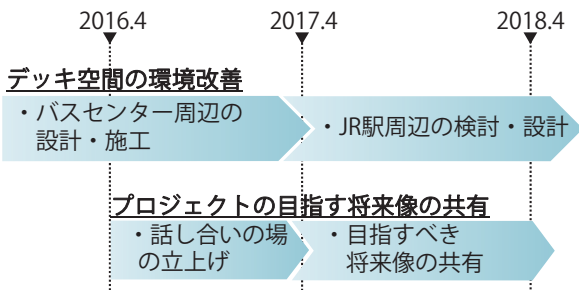
駅前空間 大規模店舗 魅力向上プロジェクト

これからも市内外から多くの人に足を運んでもらうため、大規模店舗の魅力向上や印象的な駅前空間づくりを進めることで、町田駅前の持つ魅力の維持と向上を図ります。

プロジェクトの対象範囲



プロジェクトの当面の主な取り組み



プロジェクトのイメージ



大規模店舗の魅力向上

+



印象的な駅前空間づくり



町田駅前の
魅力の
維持と向上

プロジェクトの効果

駅からまちなかに出やすくなり、ゆっくり待ち合わせできる印象的な駅前空間になる

→ 目指すこと 01 駅が快適・便利

充実した駅前店舗で様々なものが手に入り、また来たくなる

→ 目指すこと 02 まちに行く目的がたくさんある

プロジェクトの目指す将来像

多くの人で賑わい他都市と差別化された印象的な風景を持つ駅前空間

大規模店舗とデッキ等の公共施設で構成される現在の駅前空間の魅力をより一層向上させることで、多くの人で賑わい、他都市と差別化された印象的な風景を持つ駅前空間を目指します。



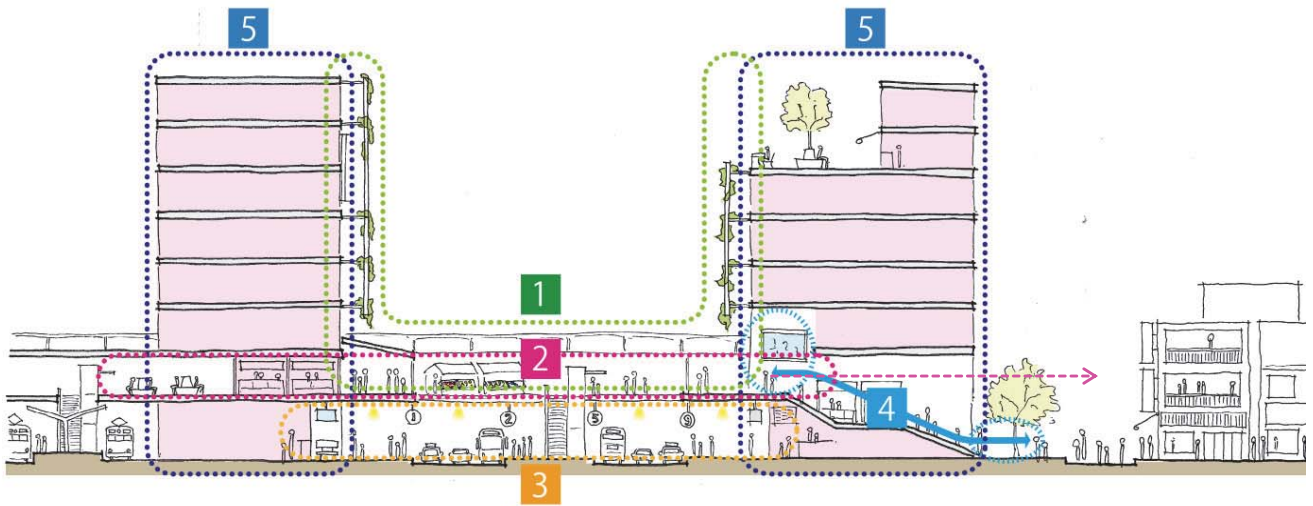
(大岡山駅)



(大泉学園駅)



(姫路駅からの風景)



(2k540 AKI-OKA ARTISAN)



(新宿モザイクモール)

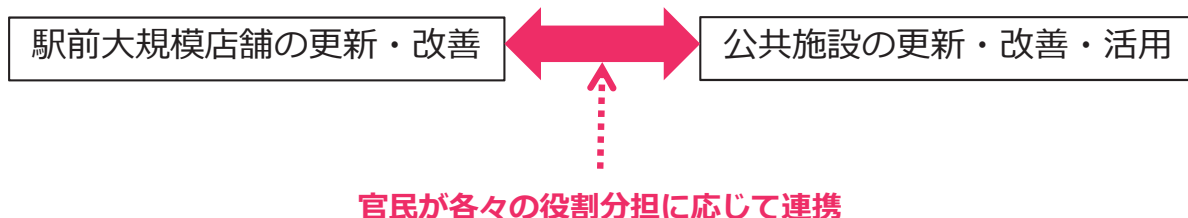


左上：デッキ上店舗／マルイ町田
 右上：新業態店舗／有隣堂トリアージュ白旗店
 左下：テイクアウトショップ／Coffee.Jr.MACHIDA
 右下：マルシェ[※]／柏の葉[※]

※写真提供：柏の葉アーバンデザインセンター[UDCK]

プロジェクトの取り組み

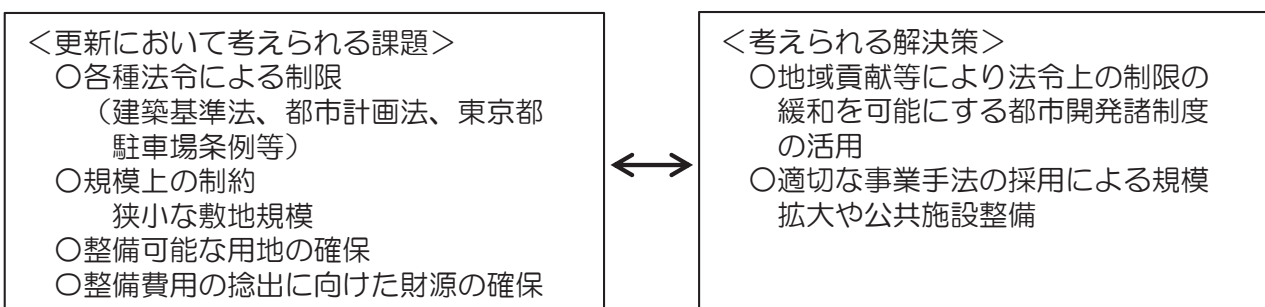
将来像の実現を目指して、官民が各々の役割分担に応じて連携しながら、駅前大規模店舗の更新・改善と公共施設の更新・改善・活用を進めます。



駅前大規模店舗の更新・改善

駅前大規模店舗の更新時に将来像の実現を目指した工夫を行うために、更新に当たっての課題解決の方策を検討します。

●更新にあたっての課題解決の方策検討



●更新時の工夫（例）

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○緑を感じる施設計画 <ul style="list-style-type: none"> ・環境に配慮した外観のデザイン ○デッキ沿いの賑わいづくり <ul style="list-style-type: none"> ・デッキ沿いへの店舗の配置 ・デッキと連続したエントランス*²空間の創出 | <ul style="list-style-type: none"> ○地上とデッキの円滑な接続 <ul style="list-style-type: none"> ・賑わいある施設内動線の確保
(バリアフリー、エスカレーター等の設置、雨に濡れない工夫) ○新業態店舗の導入 |
|--|--|

公共施設の更新・改善・活用

官民で連携しながら大規模店舗等と隣接する公共施設の更新・改善・活用を行います。

●更新時の工夫（例）

- デッキ下空間の暗いイメージの改善
- 舗装、施設等のデザイン統一
- 緑を感じる充実した待合空間の創出

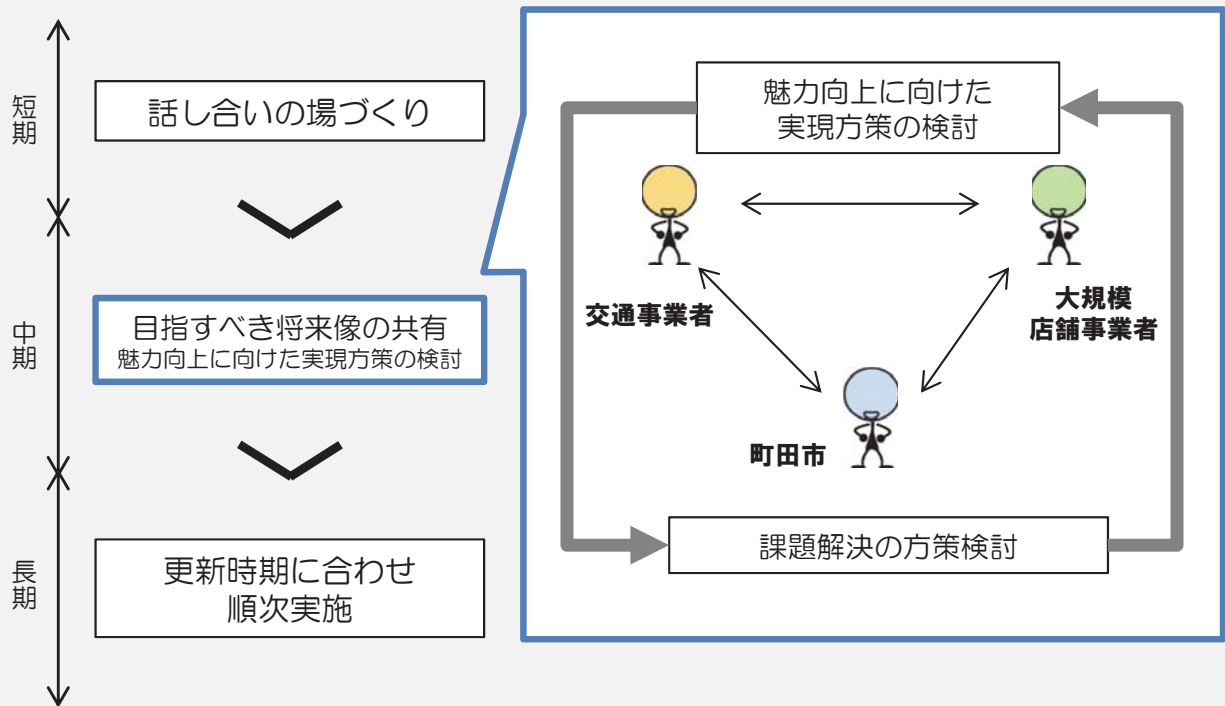
●デッキ空間の活用（例）

- 官民連携による賑わいの創出
- マルシェ*¹の開催

プロジェクトの進め方

□ プロジェクトの進め方

- 町田市が大規模店舗事業者・交通事業者との話し合いの場を作り、目指すべき将来像を共有する
- 各施設の所有者等が更新時期に合わせて順次実現する



□ プロジェクトの担い手

★：期待する担い手

【取り組み主体】 大規模店舗事業者 町田市
開発事業施行主体★ 公共空間活用マネジメント組織★

【関係者】 交通事業者
施設・植栽等維持活動団体★ 商業者等★

【町田市関係部署】 都市づくり部 経済観光部 建設部

用語解説

- *①マルシェ：ここでは、テント等を使った仮設の直売所のこと。
- *②エントランス：建物の入口部分のこと。

2

個性と魅力あふれる 商店街 づくりプロジェクト

幅広い（地域、年齢層、趣味）人たちに
まちなかで長い時間を過ごしてもらうため
に、商店街が持つ個性や魅力の維持・向上
を図り、「町田らしい商店街」をつくり
ます。

プロジェクトの当面の主な取り組み

- 2016.4
・地区計画、セットバック*①空間の活用ルール運用
に向けた検討・調整
- 2017.4
・荷捌きスペースの検討・確保
- 2018.4
・駐車場の隔地*②ルール運用に向けた調整

プロジェクトの対象範囲



プロジェクトのイメージ



町田特有の雰囲気ある商店街



個性的な店舗



個性や魅力
を活かした
商店街づくり

プロジェクトの効果

個性的な店舗が増え、日常の買物だけで
なく、楽しみや発見がある商店街になる

➔ 目指すこと 02 まちに行く目的が
たくさんある

憩いの広場や様々な過ごし方ができるお店、
休憩できるカフェなどが増え、
商店街で過ごす時間が増える

➔ 目指すこと 03 まちの魅力が向上し、
ゆっくり過ごせる

商店街の中にギャラリーやイベントが増え、
様々な情報や文化に出会える

➔ 目指すこと 04 多くの出会い・活動
が生まれる

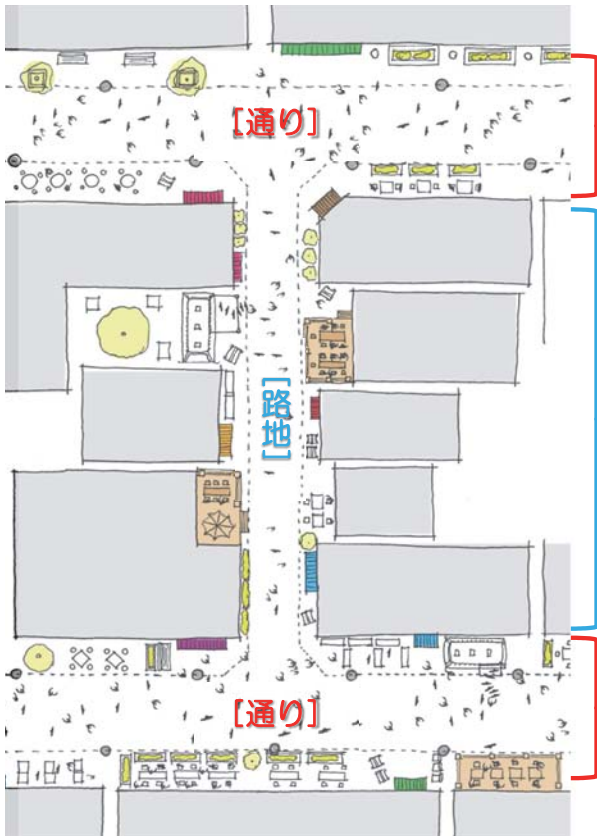
歩きやすく、緑が多い通りが増え、
商店街の人通りが増える

➔ 目指すこと 06 通りが快適で
歩いて楽しい

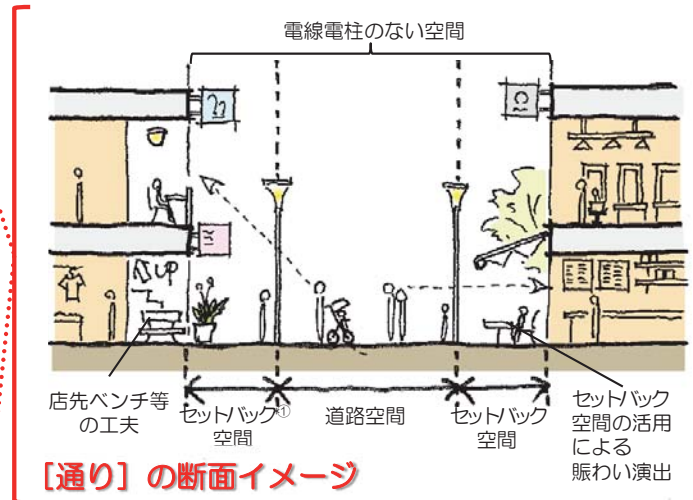
プロジェクトの目指す将来像

町田らしい「個性」「魅力」にあふれる商店街

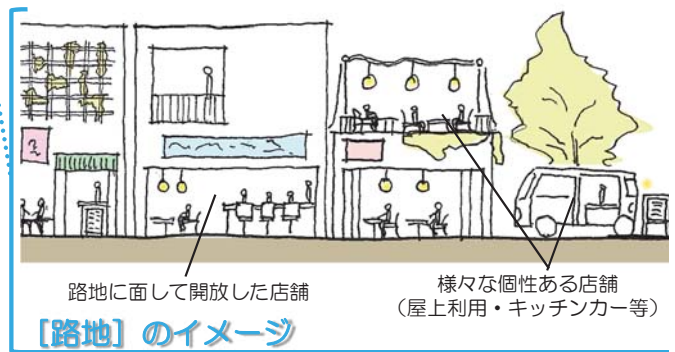
通りや路地の特徴を活かしつつ、それらが一体となった個性と魅力ある商店街を目指します。



通りと路地など様々な特徴を持つ商店街



【通り】の断面イメージ



【路地】のイメージ

“個性的”な店舗の充実

個性

×

魅力

賑わいある“魅力的”な空間

- いろいろな過ごし方ができる店舗 (活動やおしゃべりができるカフェやテラス)
- なんでも揃う【通り】と雰囲気ある店舗が集まった【路地】の共存
- 個性的でおしゃれなものが手に入る店舗
- 多種多様な店舗が並ぶ商店街

- 低層階の店舗利用等によるにぎわいの連続性
- 店先の広場・ベンチなどの工夫によるゆっくり過ごせる空間
- 店内外まで賑わいが溢れ出す空間
- 憩いの空間 (緑の増加等)
- 町田らしい商店街の景観



商店街にある個性的な路地の例



憩いの空間の例／ぼっぽ町田広場

プロジェクトの取り組み

中心市街地の商店街の持つ個性や魅力の維持・向上により、楽しく回遊できる「町田らしい商店街」を実現します。

商店街の個性や魅力ある雰囲気^①の維持

まちづくりルールによる建築物の用途の誘導やセットバック空間活用の推進、無電柱化等の公共施設整備により、商店街の魅力的な雰囲気を維持します。

- 地区計画や特別用途地区等のまちづくりルールによる誘導
- セットバック^①空間の活用ルール化
- 無電柱化

快適な歩行空間の実現

現状で実施している歩行者優先区間の維持に加え自動車の進入の制限等を行うことにより、歩きやすい空間をつくります。

- 駐車場施策
(駐車場の隔地^②ルール化、民間駐車場を活用した隔地先駐車場の確保等)
- 荷捌き施策
(路上荷捌きスペースの確保等)



<取り組みのアイデア>

個性的な店舗づくり

テナントミックス^③事業や出店支援に併せ、店舗づくり講座の開催や路地を活用したブランディング^④事業の展開により、個性的な店舗づくりを行う。

- 様々な分野の専門家による店舗づくり講座の開催
(接客・店舗演出・事業展開等)
- 路地ブランディング等によるイメージ戦略
- 商店街テナントミックス事業等の実施
- 様々な出店形態への支援

誰にでもやさしい

安心・安全な商店街づくり

子どもからお年寄りまで、訪れる誰もが快適に過ごせる安全・安心でやさしい環境づくりを行う。

- 歩きやすい舗装
- 駐車場・駐輪場の案内
- 長時間の踏切待ちを楽しむ工夫
- ゆっくり過ごせるような駐車場運用の工夫
- 道路での悪質な販売・宣伝・勧誘の禁止徹底
- ポイ捨て禁止の徹底
- 自転車押し歩きルールの導入
- オムツ交換台、授乳室等の子育て支援設備等導入

賑わいを生み出す新たな魅力の創出

- 他分野との連携

<学校等との連携>

- ・ 学校（小学校、中学校、高校、大学、専門学校等）のフィールドとして商店街を活用
- ・ 学生と商業者協働の商店街づくり

<商店街で学ぶ>

- ・ 商店街で朝活^⑤や専門店による講座等を実施

商店街 × 学校

※プロジェクト8に関連

<コラボ店舗・イベント等の展開>

- ・ 飲食店・雑貨店でのアート作品展示や音楽イベントの実施
- ・ 古着とカフェのコラボレーション^⑥店舗など、町田の強みを活かした店舗展開

<イベント連携>

- ・ 様々なイベントの実施及びそれらを来街者の増加に結び付けるための施策展開

商店街 × 文化

※プロジェクト9に関連

<チャレンジショップ等の設置>

- ・ 新たに店舗出店を起こそうとする「起業家」の育成・支援を目的とした施設の常設、及びその施設への期間限定での出店募集。

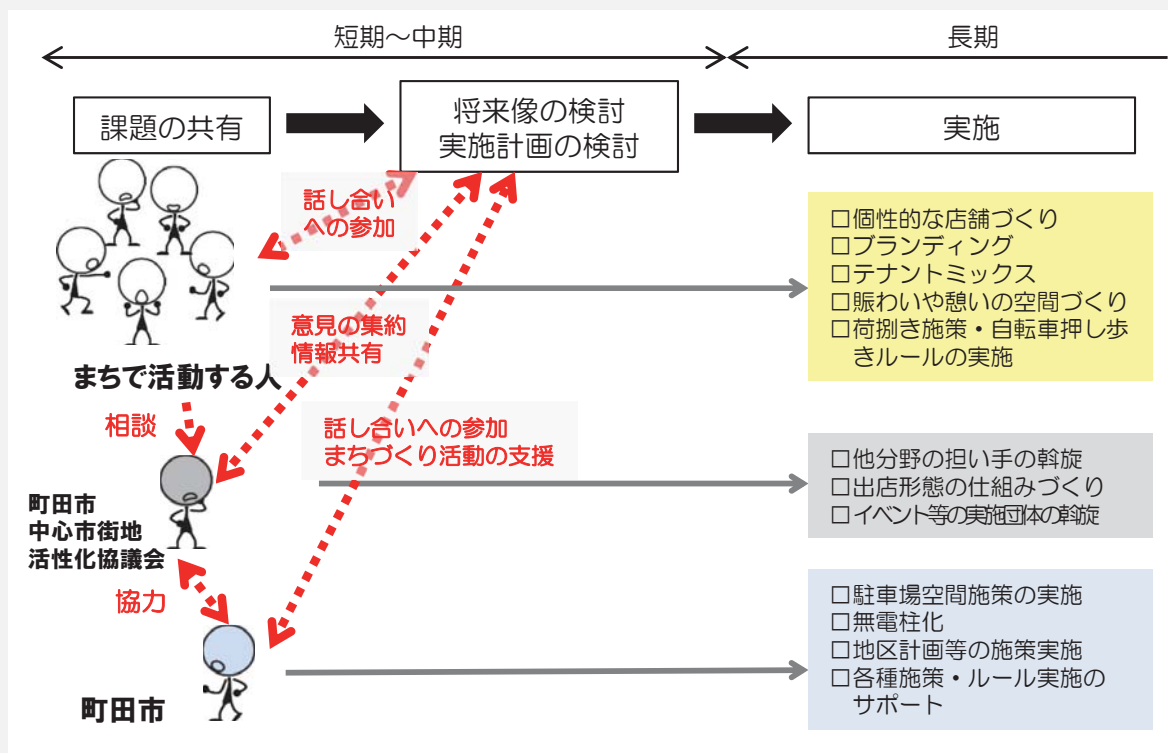
商店街 × 起業家

※プロジェクト8に関連

プロジェクトの進め方

□ プロジェクトの進め方

- 町田市中心市街地活性化協議会が主体となり、町田市の協力を得てまちで活動する人とともに将来像の検討を行い共有する
- 各担い手が順次実現していく



□ プロジェクトの担い手

★：期待する担い手

- 【取り組み主体】 町田市中心市街地活性化協議会
└ 商店街全体をプロデュースできる人★
町田市
- 【関係者】 町田まちづくり公社 関係権利者 商業者 民間事業者
まちで活動する人★(不動産業者 不動産所有者
学校 学生 住民 町田商工会議所 起業家 等)
- 【町田市関係部署】 経済観光部 都市づくり部 建設部
文化スポーツ振興部 生涯学習部

用語解説

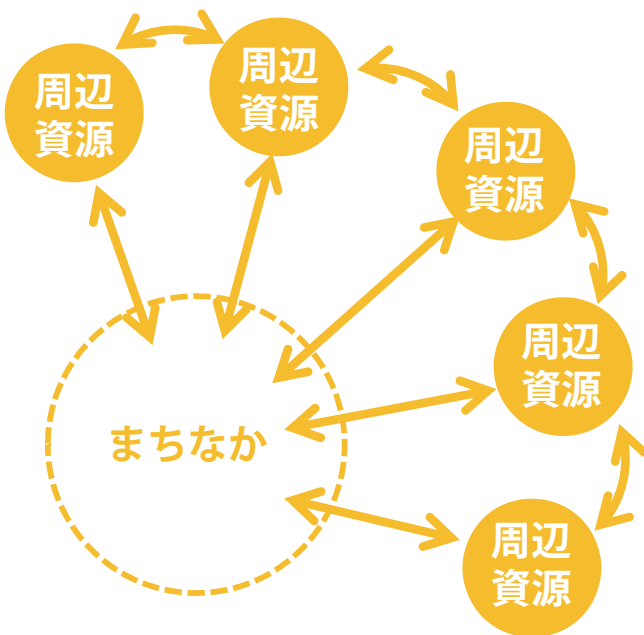
- *①セットバック：道路に接した敷地に建物を建築する場合、道路に面する場所から一定の距離をとって建築すること。
- *②駐車場の隔地：駐車場を店舗等の敷地から離れた場所に確保すること。
- *③テナントミックス：様々な業種業態の賃借店舗を組み合わせる事。
- *④ブランディング：ここでは、地域独自の特色を、ブランドとして構築して価値を高めること。
- *⑤朝活：始業前の朝の時間を勉強や趣味などの活動にあてること。
- *⑥コラボレーション：複数の立場や人により協力・連携・共同して行われる作業のこと。

3

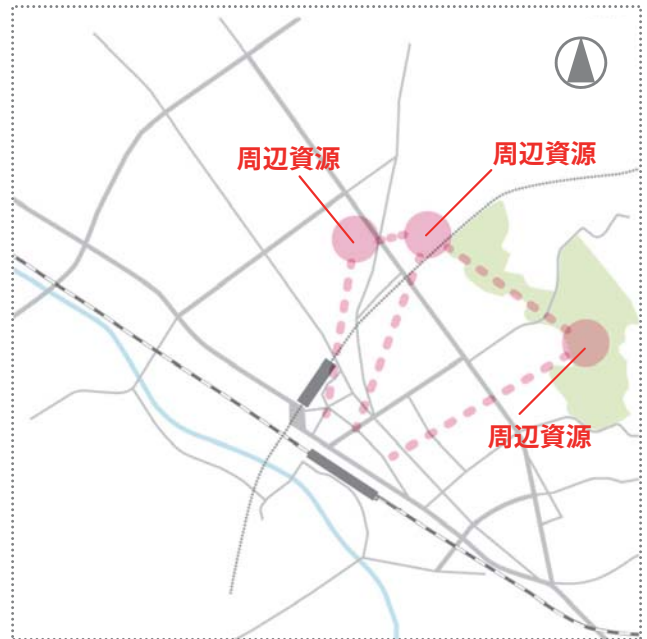
周辺資源をみがき まちの魅力として 活かすプロジェクト

中心市街地の魅力を高めるため、「まちの魅力として活かせる場所」（周辺資源）を発掘し、その整備や活用を行うとともに、アプローチ^①の充実を図ります。

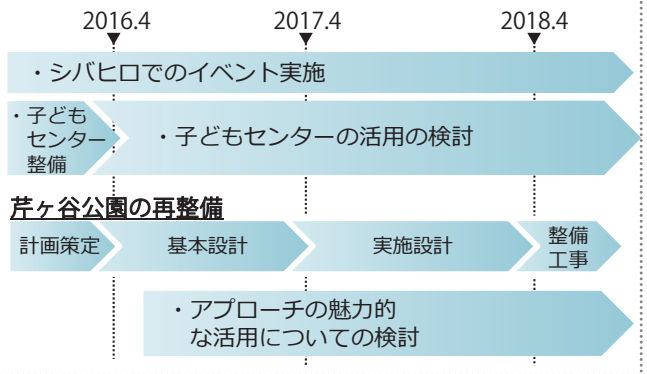
プロジェクトのイメージ



プロジェクトの対象範囲



プロジェクトの当面の主な取り組み



プロジェクトの効果

周辺資源の持つ魅力を活かす整備や様々なイベントの開催等により、周辺資源での楽しみが増える

→ 目指すこと **02** まちに行く目的がたくさんある

周辺資源やそのアプローチで過ごす時間が増える

→ 目指すこと **03** まちの魅力が向上し、ゆっくり過ごせる

周辺資源に向かうアプローチや資源をつなぐアプローチが整備され、周辺に行きやすく、また歩きやすくなる

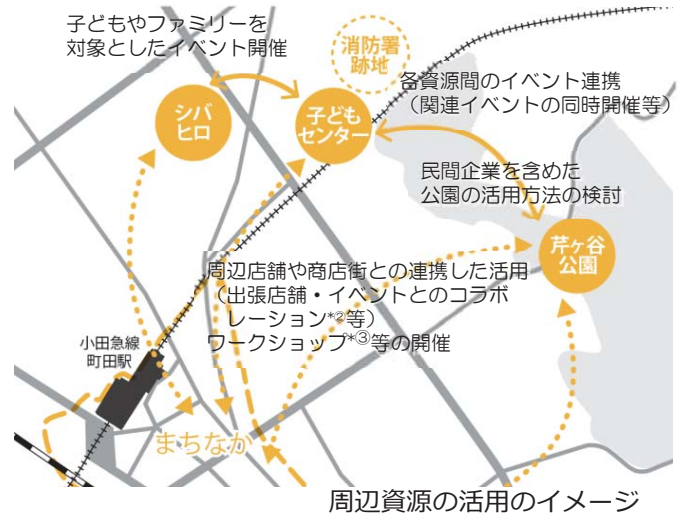
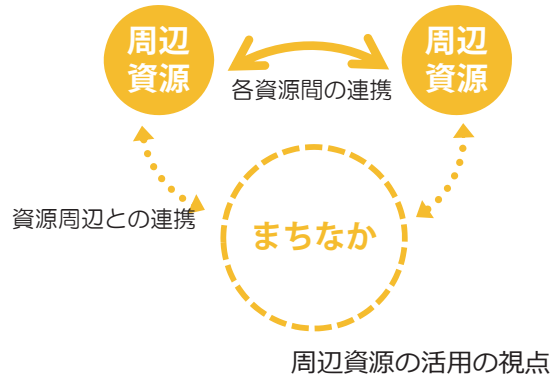
→ 目指すこと **06** 通りが快適で歩いて楽しい

プロジェクトの取り組み

周辺資源のさらなる活用

中心市街地の魅力を高めるため、「まちの魅力として活かせる場所」（周辺資源）を発掘し、それらを見がき上げるための整備や活用を行います。また、周辺資源の活用に伴って、それらの付近にも視野を広げた活用を展開していきます。

ターゲット（世代・市内外）を意識した各周辺資源の活用



●シバヒロの活用



「まちの魅力を発信し、賑わいを創出する拠点」

「人々が憩い・交流するゆとりの空間」



シバヒロの活用方針／「町田市庁舎跡地活用基本構想」より

●子どもセンターの活用



- ・子育て支援機能の拡充
- ・中高生の利用施設
- ・広域的な利用に対応
- ・安全安心な遊びの場
- ・利用者のニーズに対応したサービス機能

子どもセンターの活用方針
／「町田市子どもセンター基本構想」より

●芹ヶ谷公園の活用



「まちなかで 人と緑が会い ふれあう 芸術の杜」

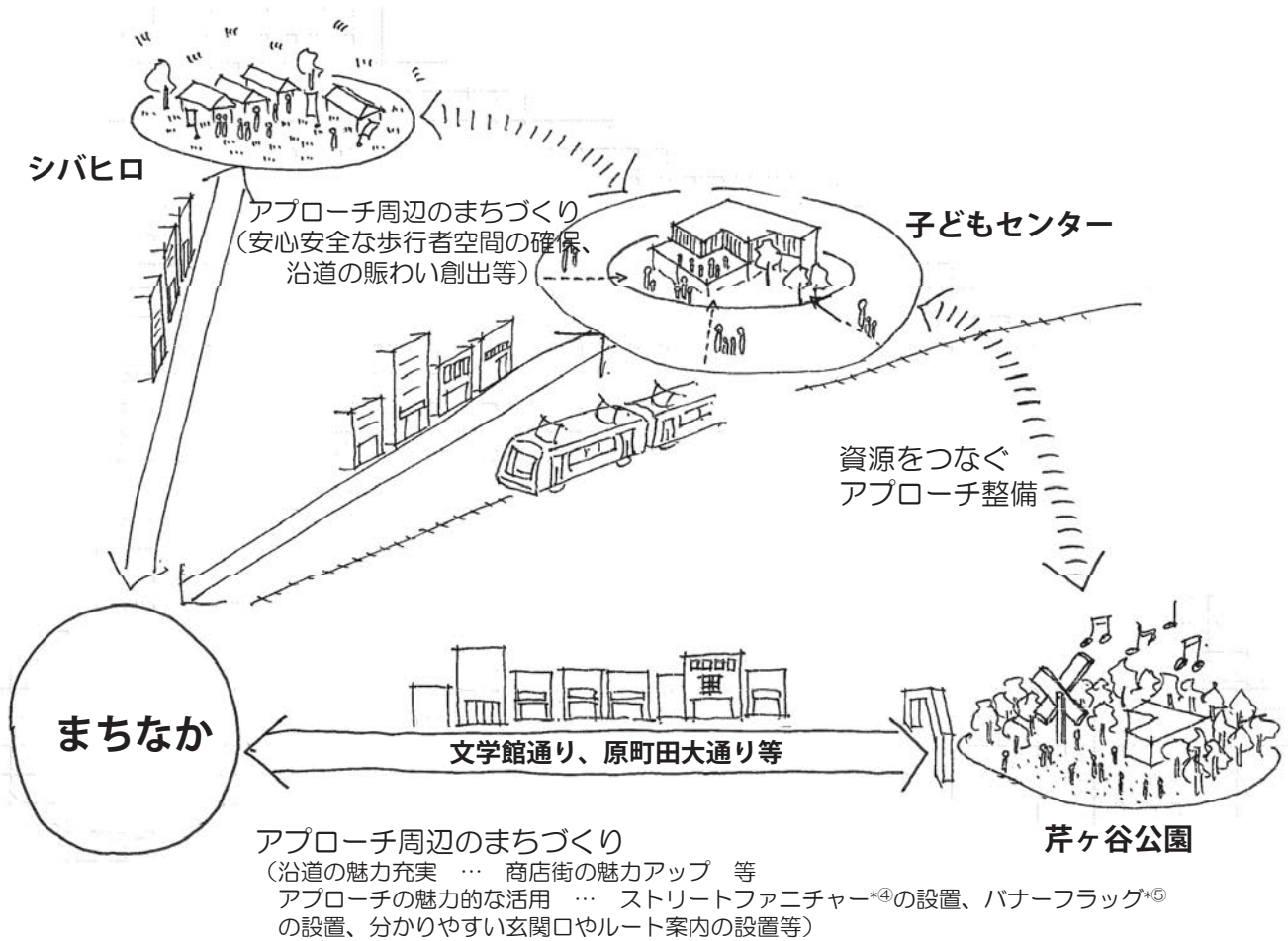
- ・明るく開放的な公園への再整備
- ・未利用地の活用
(芝生広場、カフェ、体験施設等)
- ・賑わい施設整備
(イベントステージ、大型複合遊具等)

芹ヶ谷公園の活用方針
／「芹ヶ谷公園再整備計画（素案）」より

周辺資源へのアプローチ*①の充実

周辺資源の魅力を磨き、それらをつなぐ歩行者空間の整備や活用を行うことで、わかりやすく魅力的なアプローチの実現等を図ります。

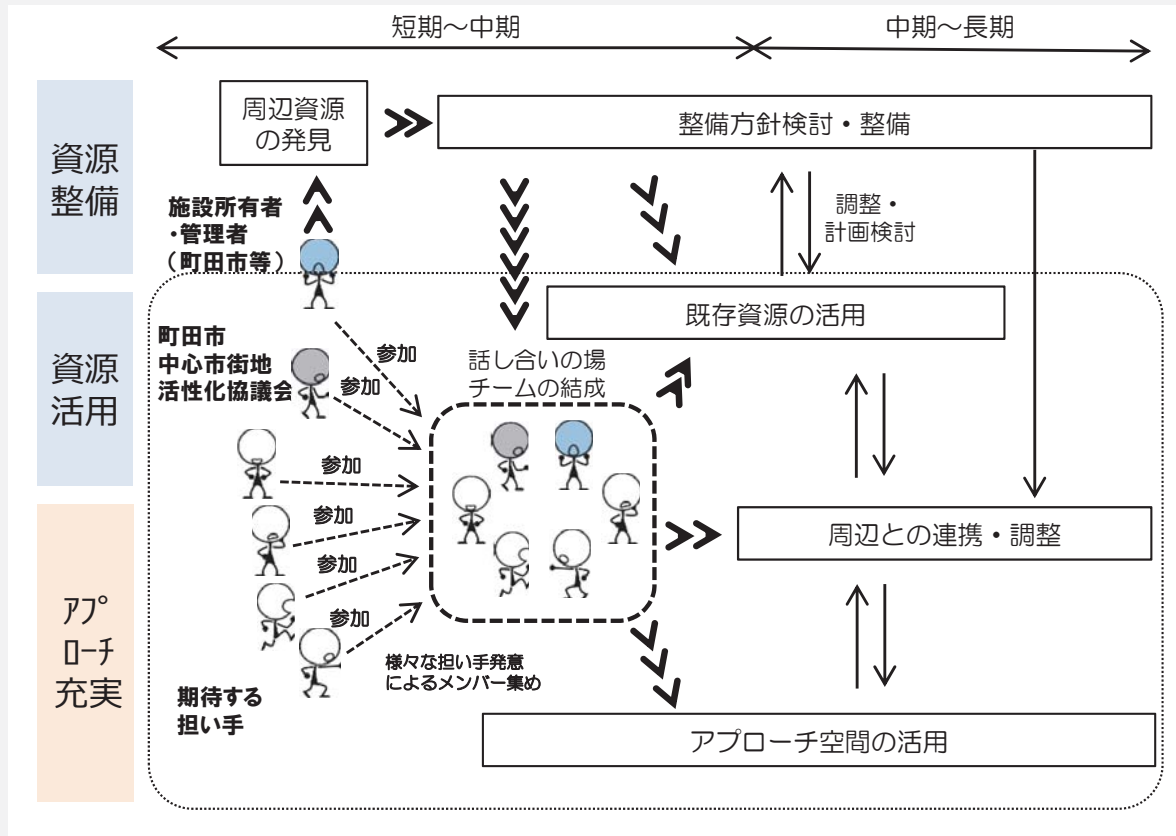
3 周辺資源をみがき
まちの魅力として活かすプロジェクト



プロジェクトの進め方

□ プロジェクトの進め方

- 施設所有者・管理者（町田市等）が、施設の整備を行うとともに、関係者の話し合いを踏まえ、施設間や周辺との連携を図りながら活用を行っていく
- 町田市中心市街地活性化協議会等が施設やアプローチ*①の活用方法について話し合いを行う



□ プロジェクトの担い手

★：期待する担い手

【取り組み主体】 町田市 町田市観光コンベンション協会
町田市中心市街地活性化協議会
公共空間活用マネジメント組織★

【関係者】 住民★ 学生★ 民間事業者★ 活動団体★ 各分野専門団体★

【町田市関係部署】 都市づくり部 経済観光部 子ども生活部 建設部
文化スポーツ振興部

用語解説

- *①アプローチ：ここでは、目的の場所に向かう道のこと。
- *②コラボレーション：複数の立場や人により協力・連携・共同して行われる作業のこと。
- *③ワークショップ：ここでは、参加者自ら参加・体験して共同で学びあったり何かを生み出したりする場のこと。
- *④ストリートファニチャー：道路、広場などに設置される案内板、ベンチ、街路灯、ゴミ箱等。
- *⑤バナーフラッグ：街路灯などに設置するのぼり・旗などの掲示物。

4

快適で便利な 交通ターミナル をつくるプロジェクト

人が行き交い利用しやすい町田駅とするため、交通ターミナル機能の集約や広域交通機能の充実により、快適で便利な交通ターミナルづくりを行います。

プロジェクトの対象範囲



プロジェクトの当面の主な取り組み

2016.4

2017.4

2018.4

・交通ターミナル候補地の検討・基本構想の検討

・交通ターミナルのわかりやすい案内表示の検討・実施

プロジェクトのイメージ



空間の不足



乗降場のわかりにくさ



動線の交錯

解消

快適で便利な
交通
ターミナル

プロジェクトの効果

乗り換えしやすい
待合せしやすい
分かりやすい

交通ターミナルになり、
利用者が増える



目指すこと
01

駅が快適・便利



目指すこと
02

まちに行く目的が
たくさんある

自宅⇄駅
空港・他都市
駅⇄まちなか

に行きやすい
交通ターミナルになり、
便利になる



目指すこと
01

駅が快適・便利



目指すこと
02

まちに行く目的が
たくさんある