

クリエイティブシティに向けた実証実験(新潟市スマートシティ協議会)

都市課題

- ・来街者減少による賑わい低下
- ・地域に多数潜在する魅力が活かされていない

解決方策

- ・まち全体で共有する媒体
⇒ 統合アプリの開発・実装
- ・地域のアイデアを後押しするアドバイザーツール
⇒ スマート・プランニングの高度化および実装
- ・地域のモビリティ環境の整備

KPI

- 来街者の満足度・QOL向上
 - ・滞在時間、立寄り箇所数
- まちなかのコンテンツの充実
 - ・地域企業等による統合アプリの活用数

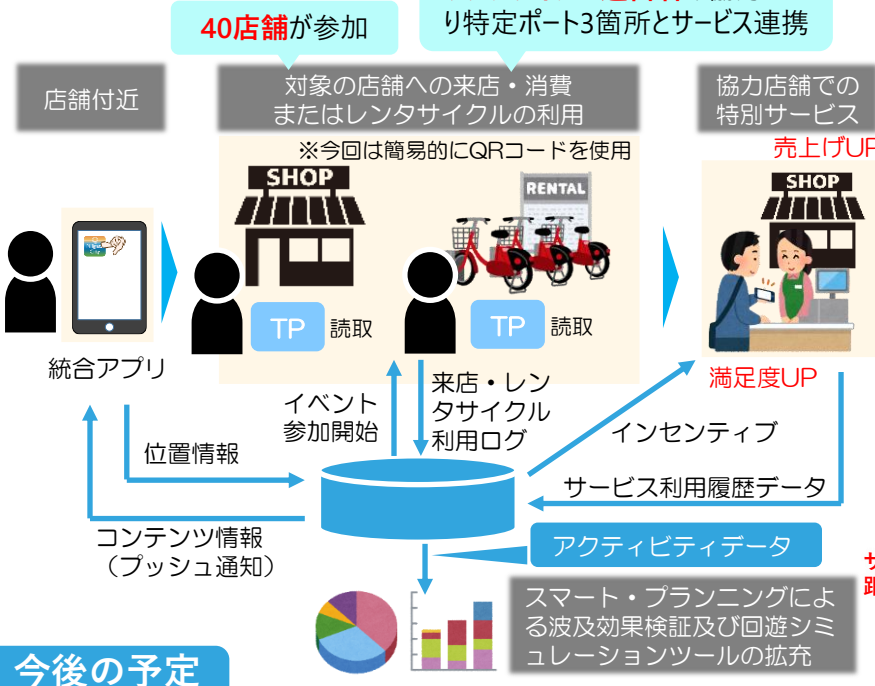
実証実験の概要・目的

昨年度までの実証実験で構築したデータ活用基盤をさらに有効なものとするため、来街者や地域関係者と、スマートシティの新たな接点(タッチポイント)を整備し、地域参画の拡大を通じてスマートシティ実装の推進を図る

得られる知見

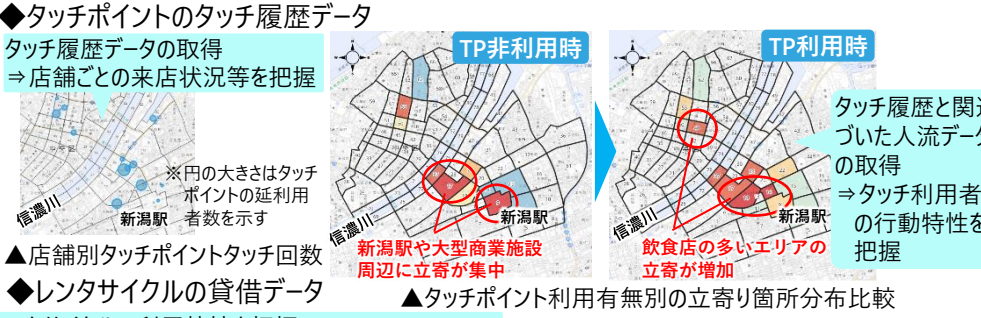
- タッチポイント導入による、来街者の行動変容や地域参画の拡大可能性
- タッチポイントの活用によるレンタサイクルの効率化や高度化の可能性

実証実験の内容



実証実験で得られた成果・知見

①：人流データと紐づいた行動データを取得⇒サービス利用者の立寄箇所の変化を確認



今後の予定

- ◆残された課題
 - ・取組全体の基盤となるプラットフォームの構築
 - ・取得データのスマート・プランニングにおける活用
- ◆実装に向けたスケジュール
 - ・R5年度以降の実装に向け、左記課題に係る検討や実証を実施
 - ・スマート・プランニングを実際の取組で活用し、有効性を検証

②：実装に向けた地域の連携意向等を確認

- 【取組みへの参加意義】
- ・本取組に好感を示した参加者の理由では「地域とのかかわりが感じられた」が最も多かった
- 【今後の参加意向】
- ・半数程度の参加者から前向きな回答が得られたが、「積極的な周知・PR」が今後の課題
 - ・一方で「費用負担はしたくない」との回答が大半であり、取組のメリットや意義の共有が重要