

阿蘇ベイエリア活性化マスタープラン

平成 28 年 3 月 12 日

1. はじめに 2

- 1) 背景と目的 2
- 2) 対象区域 3
- 3) 策定プロセス 3

2. ワークショップ 5

- 1) 住民と一緒に楽しむまちづくり 5
- 2) 与謝野ラウンドテーブル 6
- 3) 阿蘇ベイエリアの課題とポテンシャル 14

3. マスタープラン 16

- 1) メインコンセプト 16
- 2) 10のバリアー 18
- 3) 10のプロジェクト 26
 - 将来イメージ図 28 - 37
 - プロジェクト1：阿蘇海「あそびの海」づくり 38
 - プロジェクト2：船で渡るまち 39
 - プロジェクト3：スローモビリティのまち 39
 - プロジェクト4：美しい海岸づくり 40
 - プロジェクト5：賑わいあふれる阿蘇シーサイドパーク 41
 - プロジェクト6：規制緩和と町並み保存 41
 - プロジェクト7：交付金・補助金等の活用 42
 - プロジェクト8：まちづくり法人の設立 42
 - プロジェクト9：機屋と水路の賑やかなまち 42
 - プロジェクト10：与謝野ブランド発信拠点づくり 43

4. 実現方策 44

- 使用画像出典 44

1. はじめに

1) 背景と目的

? 阿蘇ベイエリア活性化マスタープランとは

阿蘇ベイエリア活性化マスタープランは、与謝野町の平成 27 年度主要政策のひとつである、『与謝野ブランド戦略事業』（産業振興をまちづくりの中核に据えた地域ブランド戦略）の三本柱＝「ものづくり産業の強化・エリア構築・プロモーションの強化」のうち、「エリア構築」のためのランドデザイン策定を目的とし、阿蘇ベイエリアが目指すべき将来像を計画するものです。

? 阿蘇ベイエリアが目指すべき将来像とは

与謝野町は、平成 27 年 12 月 5 日の与謝野ブランド戦略シンポジウムにおいて、与謝野ブランド戦略のコンセプトとして『みえるまち』を発表しました。これに従って、阿蘇ベイエリアは『みえるまち』の拠点として、産業のイノベーション*1と住民のチャレンジを支え、世界に向けて町の魅力を発信する場、賑わいに満ちた豊かな生活をおくる舞台となることを目指します。

プラン策定に当たっては、空き家・空き店舗、公共施設、公共空間、阿蘇海などの活用を主題とし、以下の 3 つの重点ポイントに基づいて、与謝野町の地域資源（ヒト・モノ・コト）の秘めるクリエイティビティ（創造性）を引き出す、独創的な環境構築を目指します。

- ▶ 地域産業のイノベーションと起業・創業へのチャレンジを喚起するリノベーション*2空間の創出。
- ▶ Fun（楽しさ・共感）と Fan（ファン）を生む空間の創出。
- ▶ エリアの未来を感じさせる「場」づくりと住民の機運醸成。

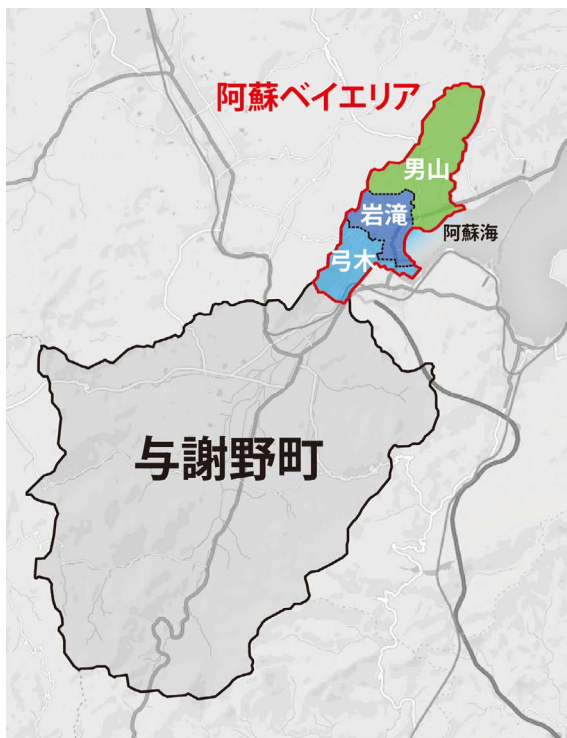
? マスタープラン策定後は

阿蘇ベイエリア活性化マスタープランは、通常の都市計画マスタープランとは異なり、産業振興に重点を置いた、与謝野ブランド戦略の拠点となり得る具体的かつ限定的なエリアを想定した計画です。本計画は将来イメージを共有するための第一歩であり、本計画における全ての提案をそのまま具体化することを決定するものではありません。今後、住民や関係機関とのさらなる議論のもとに、与謝野ブランド戦略の拠点として必要な施策を精査し、実現に向けて具体的アクションを決定していくこととします。

*1 イノベーション … 革新。方式や制度、組織などの古い枠組みを壊し、新しい発想や革新的な手段・方法により新しい仕組みを創造し、社会に変革を促すこと。
*2 リノベーション … 既存のシステムの一部を利用したり、それを創造的に破壊することによって新しいシステムを構築すること。建築物の改造を指すことも多い。

2) 対象区域

京都府与謝郡与謝野町字弓木、岩滝、男山地内（阿蘇海含む）を対象区域とします。また、与謝野ブランド戦略の拠点機能を集約したエリア構築のため、対象区域内に「**重点エリア**」を設けます。調査の結果、町内・町外からのアクセスの優位性、中心市街地との近接性、景観の特異性、海・緑地・空き家等の集約性などを評価し、阿蘇シーサイドパーク周辺地域を重点エリアとします。



【図1：対象区域】



【図2：重点エリア】

3) 策定プロセス

プラン策定に当たっては、住民意見による町の課題・ポテンシャル^{*3}の抽出、住民自身による具体的プロジェクトの発案を目指し、**ワークショップ**^{*4}による**策定手法**を採用しました。ワークショップの議論によって得たアイデアや意見をもとにプランの仮説を立て、仮説をもとに再度ワークショップを開催するというサイクルを繰り返すことで、まちづくりに対する住民の機運を醸成するとともに、住民のクリエイティブ（創造的）な意見を反映したプラン策定を目指しました。

また、与謝野町や関連自治体の定めるまちづくり・景観に関する上位計画との整合を図り、阿蘇海を中心とした大きな視点でプランを検証しました。

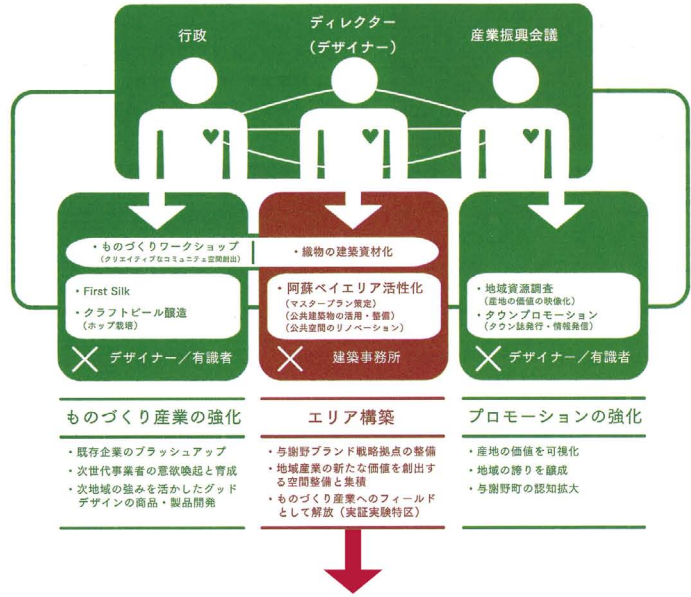
*3 ポテンシャル … 潜在的な力、可能性。

*4 ワークショップ … 参加者が自ら参加・体験し、何かを学びあったり創り出したりする双方向的な学びと創造の手法で、近年は企業研修や住民参加型まちづくりにおける合意形成の手法として用いられることも多い。

与謝野ブランド戦略

与謝野ブランド戦略マネジメント

- ・地域ブランド戦略コンセプト・将来ビジョンの立案と展開方法の確立
- ・デザインマネジメントによる一貫性のある施策・プロジェクト展開
- ・地域課題を経済活動として解決



阿蘇ベイエリア活性化マスタープラン

隈研吾建築都市設計事務所 × Open A (公共 R 不動産)

地域産業のイノベーションと起業・創業へのチャレンジを喚起するリノベーション空間の創出
 Fun (楽しさ・共感) と Fan (ファン) を生む空間の創出
 エリアの未来を感じさせる「場」づくりと住民の機運醸成



住民意見

- ・与謝野町の魅力をもっと伝えたい。
- ・町にこんな機能が足りていない。
- ・将来、町で開業したい。etc.

上位計画

- ・第1次与謝野町総合計画後期基本計画
- ・宮津都市計画区域マスタープラン
- ・天橋立周辺地域景観まちづくり計画 etc.

【図3：策定プロセスと位置づけ】

2. ワークショップ

1) 住民と一緒に楽しむまちづくり

阿蘇ベイエリア活性化マスタープラン策定にあたっては、与謝野ブランド戦略の拠点となるような独創的かつ真に必要なまちづくり施策を議論することを目的として、町が抱える課題やポテンシャル、具体的なアイデア等を、住民自身が考え発表する場を設けてきました。住民、町外を拠点とする建築家・デザイナー、行政という異なる立場の三者が意見をぶつけ合う開かれた議論の場を設けることで、行政や外部機関によるトップダウン型の決定を避け、**参加者全員のクリエイティブなアイデアが生まれやすい環境構築**を目指しました。また、まちづくりのプロセスそのものを住民の新たな生活の楽しみとして感じられるように、室内での議論に終始しない、行動的で実践的なプログラムを企画しました。

「与謝野ラウンドテーブル」と称した全4回のワークショップでは、これまで、大きな楕円形のテーブルを囲いながらの議論や、チームに分かれて町を探検するフィールドワーク（野外調査）、実際に町の公共空間を使った期間限定イベントの企画・運営、地域住民による事業計画発表等を行ってきました。これらの成果をまとめ、阿蘇ベイエリア活性化マスタープランの骨格をつくりました。

また、ワークショップとは別に、報告会（2回）、パブリックコメント募集（2回）を設けることで、プランの内容を正しく伝えるとともに、ワークショップに参加できない住民の意見を含めてプランに反映できるように計画しました。

■ ワークショップ等スケジュール

平成 27 年

8 月 20 日 現地調査

9 月 26 日 第 1 回与謝野ラウンドテーブル（キックオフミーティング*5）

10 月 24 日 第 2 回与謝野ラウンドテーブル（プレストミーティング*6）

11 月 21-23 日 第 3 回与謝野ラウンドテーブル（トライアル / 3DAYS）

12 月 5 日 中間報告会（与謝野ブランド戦略シンポジウム内）

平成 28 年

1 月 19 日 - 2 月 8 日 第 1 回パブリックコメント募集

2 月 11 日 第 4 回与謝野ラウンドテーブル（事業計画プレゼン）

2 月 26 日 - 3 月 10 日 第 2 回パブリックコメント募集

3 月 12 日 策定報告会

*5 キックオフミーティング … 特定の企画等を始動させるために行う最初の会議。

*6 プレストミーティング … プレインストーミングミーティング。参加メンバー各自が自由にアイデアを出し合い、多数のアイデアを生み出そうという会議。

2) 与謝野ラウンドテーブル

? 与謝野ラウンドテーブルとは

大きな楕円形のテーブルをみんなで囲み、まちの未来を考える連続ワークショップです。立場、職業、年齢、育ってきた環境の異なる人々が集い、対等に意見を交わすクリエイティブな場であり、与謝野ブランド戦略のコンセプトである「みえるまち」の一環として、**まちづくりの過程そのものを「みえる」化する試み**でもあります。ここで住民が発案したアイデアや再発見した地域の資源を、阿蘇ベイエリア活性化マスタープランへ盛り込むことを目的としました。

? 各回の目標は

計4回のラウンドテーブルでは、順を追って徐々に具体的なまちづくりを目指すように、それぞれにテーマを設定しました。第1回と第2回において町の課題とポテンシャルを抽出し、第3回の期間限定イベントにより町の未来像を部分的に実現しました。第4回ではより実践的に、町で事業を考えている住民に対するアドバイスとまちづくりの議論を行いました。

- ▶ 第1回「キックオフミーティング」 与謝野町に足りないものは？
- ▶ 第2回「プレストミーティング」 与謝野町にどんな魅力があるか？
- ▶ 第3回「トライアル／3 DAYS」 もし与謝野町に〇〇があったら？
- ▶ 第4回「事業計画プレゼン」 具体的な事業を考え発表する

① 第1回ラウンドテーブル：キックオフミーティング

日時：2015年9月26日(土)17:00-19:00

場所：山与醤油株式会社倉庫

概要：与謝野町にいる魅力的なひと・ことを紹介するショートプレゼン*7と自由なディスカッションの2部構成。

目的：連続ワークショップのプログラム紹介、参加者の紹介、与謝野町の人々が繋がる場づくり、町に不足している要素の洗い出し。

登壇者：服部一晃（隈研吾建築都市設計事務所）、三箇山泰・塩津友理（OpenA・公共R不動産）田子學（MTDO inc.）、楠泰彦（KUSKA）、香山祐子（京都祐喜）、辻慎太郎（ROOM）、藤原さゆり（リフレかやの里）、土井継人（東京丹後人若手会）、植田友香里（植田建築）、有吉寿和（ARIA）、山添藤真（与謝野町長）。（登壇順・敬称略）

まとめ：マスタープラン策定の第一歩として、住民、町内事業者、産業振興会議メンバー等と町の現状や未来について意見交換しました。海や山を活用したアクティビティ*8の要望、気軽に集まれる場所や賑わいの不足、魅力的な宿泊施設や飲食施設の不足などの意見が出ました。

*7 ショートプレゼン … ショートプレゼンテーション。短い時間で、計画、企画案などを会議で説明すること。
*8 アクティビティ … 屋外で行う活動の総称。



【図4：第1回ラウンドテーブルの風景】



【図5：第1回ラウンドテーブルのアンケート結果まとめ】

② 第2回ラウンドテーブル：ブレストミーティング

日時：2015年10月24日(土)13:30-18:30

場所：与謝野町内、山与醤油株式会社倉庫

概要：チームに分かれて与謝野町を歩くフィールドワークと、ファシリテーター*9と共にアイデアを交わすブレストミーティングの2部構成。

目的：町のポテンシャルの発見と、活用法のアイデア出し。

実施内容1：「与謝野の源流、未来、可能性を探ろう！」

4つのテーマ「建物」「食と酒」「織物」「阿蘇海」ごとにグループでフィールドワークを行い、エリアの現状把握と、未来や可能性を感じさせるポテンシャルを探りました。

実施内容2：「この町のここが好き！この町で実現したい！」

ファシリテーターの馬場正尊氏（Open A）によるショートレクチャーの後、フィールドワークの様子を各チームから発表。後半は、参加者が写真1枚を用いて「与謝野町で実現したいこと」「与謝野町に望む将来の姿」などのアイデアを発表しました。

まとめ：住民自身が実際に空き家、食品加工場、機屋、阿蘇海等を訪れ、町の現状を把握しながら活用可能性を探りました。使われていない空き家や公共空間の活用法、米の流通と貯蔵庫の問題、ホップを使用した酵母、子供服作り、屋根瓦のディテール*10、阿蘇海沿岸の歴史、手話による挨拶など、多岐にわたる議論とバラエティ豊かなアイデアが飛び出しました。

これを受けて、「建物」については実際に一つの物件をリノベーションしてみること、「食と酒」については町産の素材を使ったメニューを考案し販売してみること、「織物」については町内業者の製品を収集し展示すること、「阿蘇海」については実際に海に出て遊んでみることを、第3回ラウンドテーブルの目標に設定しました。

*9 ファシリテーター … 会議やプロジェクトなどがスムーズに進むように、また成果が上がるように支援を行う専門的な人のこと。

*10 ディテール … 全体に対する細かい部分。細部。



【図6：第2回ラウンドテーブルの風景】

③ 第3回ラウンドテーブル：トライアル／3DAYS

日時：2015年11月21日(土)-23日(月・祝)

場所：山与醤油株式会社倉庫、阿蘇海

概要：与謝野町に足りないもの、再発見した魅力を体験できる場として、トライアルイベント^{*11}を3日間限定で実施。

目的：阿蘇ベイエリアの将来像の一端を視覚化し、参加者全員が共有すること、住民自身が企画・運営を通してまちづくりの体験をする場となること、与謝野町のまちづくりの取り組みを広く情報発信すること。

実施内容1：「食」ヨサノキッチン+「建物」醤油倉庫改修

- ・阿蘇ベイエリア内に位置する山与醤油株式会社倉庫を、隈研吾建築都市設計事務所とOpen Aの設計で、3日間限定の飲食空間としてリノベーション。最小限の改修で既存の建物を生かし、地域の資源を取り入れてデザインを行いました。イベントに当たっては空間だけでなく、テーブルデザイン、ロゴデザイン、照明デザイン、テーブルコーディネート、BGM、メニューアドバイス、また与謝野町染色センターと連携し暖簾の制作も行い、総合的な空間演出を実施しました。
- ・時間帯により営業スタイルを変更した飲食空間を展開し、与謝野町にこれまで見られなかった空間と風景を創出しました。朝はミニマルシェとし、地域で営業している店舗やこれから店舗を持ちたい人に出店をしてもらい、新しい朝の楽しみ方をトライアル。昼はカフェとし、ゆっくりと語りながら町産食材を楽しむ和のランチスタイルを提供しました。夜は、町内で初開栓となる与謝野町産ホップを使用したクラフトビールと地酒、料理をアラカルト^{*12}で提供。町民、来町者の新たな交流が生まれる、現代的で雰囲気のある空間となりました。

実施内容2：「織物」与謝野の織

- ・山与醤油株式会社倉庫の一部空間に、織物の魅力を伝えるインスタレーション^{*13}空間を設置。町内の織物事業者の製品を空間内に展示。触れながら、織物の魅力を体感できる場を創出しました。
- ・ヨサノキッチン夜の部では、一反の長さ(約12m)の特注テーブル2台に、白生地一反をそれぞれテーブルクロスとして使用し、与謝野町の主要製品のひとつであるちりめん製品を身近に知ることができる場を提供しました。

実施内容3：「阿蘇海」シーカヤック・SUP体験会

- ・遊星舎の協力のもと、日の出と日の入りの時間帯にシーカヤック^{*14}・SUP^{*15}(スタンドアップパドルボード)で阿蘇海に出る体験会を実施。阿蘇海で実際に遊ぶ経験を通して、阿蘇海活用の可能性を楽しみながら探りました。

まとめ：

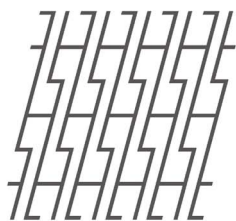
- ・3日間の期間を通して約500名の来客があり、倉庫をリノベーションした賑やかなスペース、与謝野町産食材を用いた料理と酒、町内の織物業者の魅力的な製品、朝焼けや夕暮れの阿蘇海の美しさなど様々な発見がありました。
- ・また、将来的にまちづくりや町の活性化を担う、行動力と熱意のある住民が主体的にイベントを設計し成功に導いたことから、与謝野町において自発的でボトムアップ^{*16}なまちづくりが十分可能な素地(人的資源・機運)があることがわかりました。
- ・一方で、空き家等のリノベーションに関する法規的・設備的な問題や、阿蘇海を活用したレジャーに必要な倉庫や更衣室の不足、バイパス(岩滝海岸線)の横断歩道の不足、柵で囲われた海岸沿いや水路沿いの景観問題等の声が出るなど、マスタープランに反映すべき今後の課題が浮き彫りになりました。



【図7：醤油倉庫の飲食施設へのリノベーション】



【図8：ヨサノキッチン・昼の風景】



ヨサノキッチン

【図9：ヨサノキッチンロゴ】

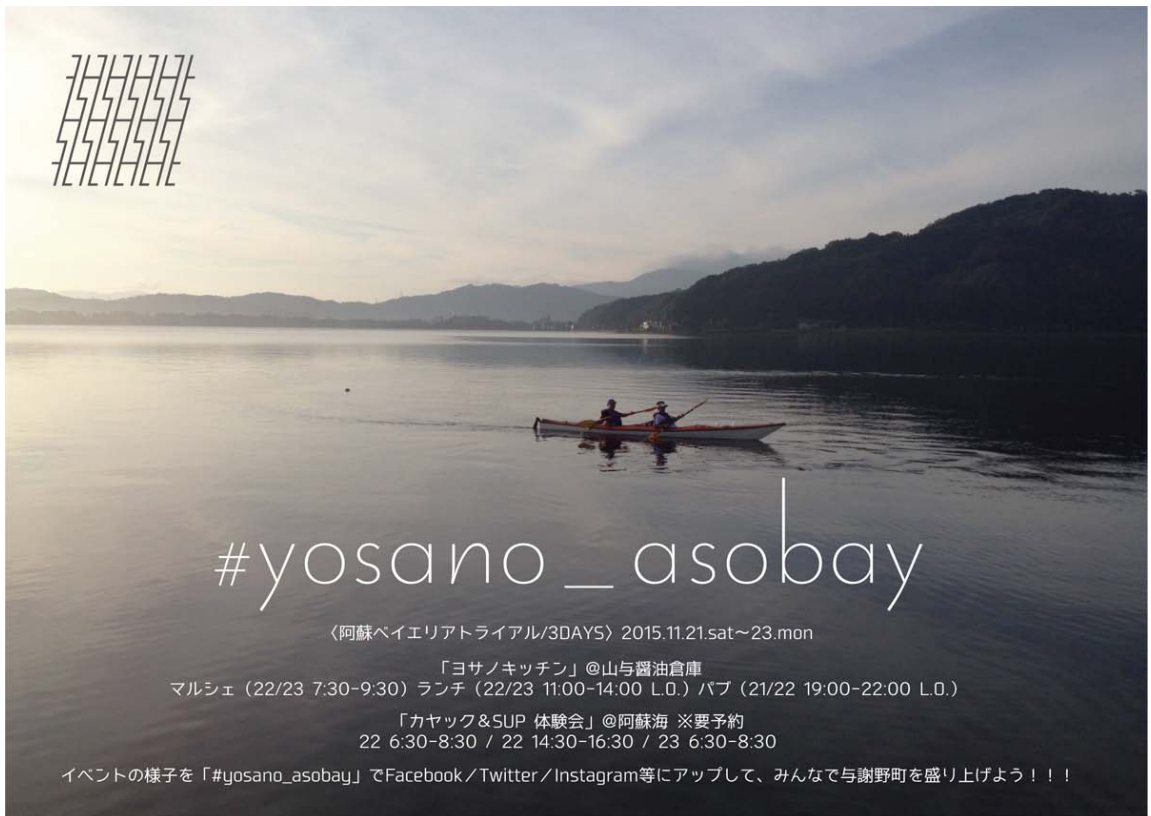
与謝野町の「与」の字を織物のパターンのように用い、丹後ちりめんの「シボ」を表現しました。ロゴとして以外にも、暖簾や包装紙などのグラフィックデザインに展開可能です。



【図 10：朝のミニマルシェ】



【図 11：京の豆っこ米を使用した昼メニュー】



【図 12：チラシデザイン】



【図 13：暖簾の製作】



【図 14：町産ホップ使用ビール】



【図 15：与謝野の織・内観】



【図 16：与謝野の織・外観】



【図 17：講習の様子】



【図 18：カヤック・SUP 体験会】



【図 19：鏡のような水面の阿蘇海】

- *11 トライアルイベント … 試行的に行う催し物。
- *12 アラカルト … メニューから好みの物を選んで注文する料理。
- *13 インスタレーション … 展示空間の壁や屋外などにオブジェや装置を置いて、空間全体を作品として体験させる方法、またはその作品。
- *14 シーカヤック … 足を前方に投げだすようにして座りパドル（櫂）で漕ぐカヌーの一種で、海で使うカヤックのこと。川で使うものより艇身が長く、波や風に強く、直進性や安定性に優れている。
- *15 SUP … ボードに立ってパドル（櫂）で漕ぐ新しい水上スポーツ。
- *16 ボトムアップ … 下位から上位への発議で意思決定がなされる管理方式。

④ 第4回ラウンドテーブル：事業計画プレゼン

日時：2016年2月11日(木・祝)11:00-16:00

場所：岩滝母と子どものセンター

概要：事前に一般募集した事業計画書提出者から、選定した5組の発表者による事業計画発表＋講評を行う。

また、地域ですでに事業を興している人へのインタビュー、クラウドファンディング^{*17}のショートレクチャー、まちづくり先進事例の紹介を行う。

目的：エリア再構築の担い手となり得る人や才能、コンテンツを発掘する。専門家のアドバイザーチームによるスタートアップ支援の形を模索し、町の支援体制を周知する。

アドバイザー：田子学・田子裕子 (MTDO inc.)、服部一晃 (隈研吾建築都市設計事務所)、三箇山泰・塩津友理 (Open A・公共R不動産)、安藤太郎・岸本高幸・増田俊彦 (与謝野町産業振興会議)。(敬称略)

起業事例発表者：楠泰彦 (KUSKA)、倉田崇 (JouJou coffee and bread)、安積武・潤子 (Oak-yard)。(敬称略)

実施内容：午前中は9組の応募者とアドバイザーで懇談。午後より起業事例発表、安藤氏 (与謝野町産業振興会議) によるクラウドファンディングのショートレクチャー。5組 (ALL Tango、疋田あいさん、松本健史さん・泰子さん、長瀬啓示さん、植田友香里さん) の事業計画プレゼンテーションと講評。

まちづくり先進事例として、兵庫県篠山市の一般社団法人ノオトによる事例を紹介。その後、事業計画やまちづくりについて参加者全員で議論しました。

まとめ：提案のあった事業計画には、マスタープランの内容と合致する、すぐにでも実現できそうな内容のものがありませんでした。また、すぐに実現できないものについても、町の未来を担う人材・アイデアの発掘の場となりました。これらの提案についての支援体制づくりが急務であることと、まちづくりを主導する「まちづくり法人」の必要性を確認しました。

*17 クラウドファンディング … 不特定多数の人がインターネットなどにより他の人々や組織に財源の提供や協力などを行うこと。



【図 20：妄想事業計画会議の様子】

3) 阿蘇ベイエリアの課題とポテンシャル

4 回に渡る与謝野ラウンドテーブルと、平成 27 年 12 月 5 日に開催したマスタープラン中間報告、計 2 回行ったパブリックコメント募集の結果、見えてきた町の課題とポテンシャルを整理します。

? 阿蘇ベイエリアの課題とは

阿蘇ベイエリアに足りない機能は、大きく以下の 2 つに分けられます。

- 1) 基本的な機能
- 2) 与謝野ブランド戦略の拠点としての機能

1) については、**飲食・宿泊施設の圧倒的な不足**、町外からのアクセスや町内の**移動手段のバリエーション不足**、車中心の生活による**まち歩き空間の不足**、訪問者にとって**拠点となる施設の不足**とそれに伴う**案内機能の不足**などが挙げられます。これらは、住民が生活を楽しみ、町外から人が訪れたいくなる基本的な町のインフラ不足を意味します。阿蘇ベイエリアの整備においては基礎的な項目として、早期に対策を講じる必要があります。

2) については、**阿蘇海や阿蘇シーサイドパークという魅力的なコンテンツを持ちながら現状においては有効利用がなされていない点**、**町産の農産物や織物製品を体感できる場の不足**、**海岸や阿蘇シーサイドパーク周辺のランドスケープ^{*18}設計に一貫性がなく魅力的な景観形成をできていない点**などが挙げられます。これらについては、関係機関との調整を重ねながら時間をかけて整備していくことが必要です。一方で、海や公園の活用に関するソフト面の整備については、規制緩和や補助金等の有効活用などの検討を進め、民間事業を積極的に支援しながら、早い段階で実現していく必要があります。

? 阿蘇ベイエリアのポテンシャルとは

阿蘇ベイエリアが持つポテンシャル（可能性）には、大きく以下の 3 つがあります。

- 1) ヒト
- 2) モノ
- 3) コト

1) については、与謝野ラウンドテーブルを通して、将来的に**まちづくりを担う多くの人材、起業精神を持つ地域住民**、世界に向けて発信できるさまざまな**“素材”をつくる生産者や職人と**出会うことができました。これらの人的資源自体を与謝野町のコンテンツとして捉え直すことで、人の顔がみえる、「みえるまち」としての魅力を生み出すことができます。

2) については、丹後ちりめんを始めとする**織物製品やそれにまつわる技術**、**京の豆っこ肥料を用いた米や京野菜**、**町産ホップ**といったモノ、**阿蘇海や阿蘇シーサイドパーク**、

空き家ストック^{*19}といった場所に関するモノがあります。これらのモノの活用と適切な編集により、与謝野町らしさをプレゼンテーションする空間をつくることが可能です。

3) については、山・海・川がコンパクトに存在する与謝野町の**自然環境を活用した各種のアウトドア体験**や、**美味しい素材を用いた食**の提供、**織物製品を用いた衣・住・泊などの体験**の提供などが挙げられます。また、**まちづくりそのものを住民生活の新たな楽しみの一つ**とすることで、町内外の人を惹きつけるコトを起こすことが可能です。まちづくりの将来像を期間限定で部分的に実現した第3回ラウンドテーブルや、事業計画の発表の場としての第4回ラウンドテーブルは、その一つの事例として、今後も別の形で展開することが考えられます。

*18 ランドスケープ … 景観。特に、人工環境と自然環境の調和を目指して構成された外部空間の総合的な景観。

*19 空き家ストック … 保存状態が良い、魅力的な空間・設えが残っているなど、将来的な活用が見込める空き家。

3. マスタープラン

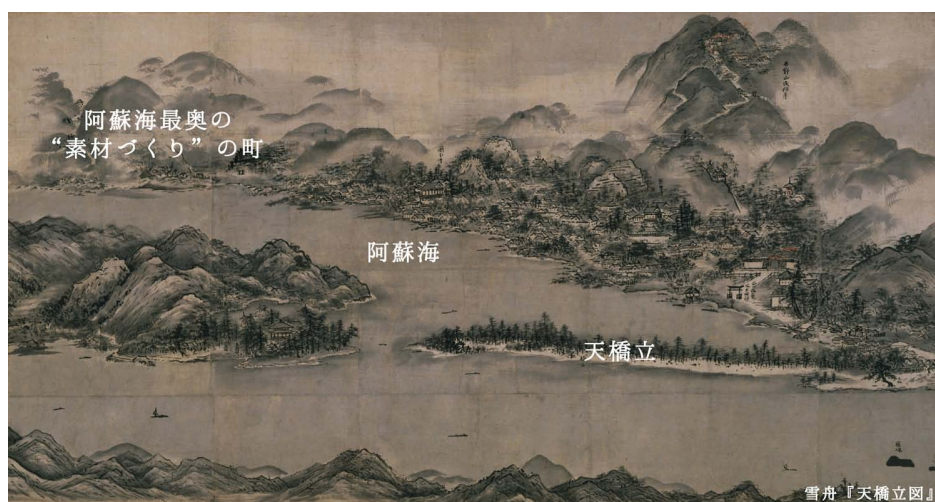
1) メインコンセプト

ワークショップを通じた住民意見・アイデアの抽出と町の課題の分析をもとに、阿蘇海を主役に据えた与謝野町の新しいストーリーと、阿蘇ベイエリア活性化マスタープランのメインコンセプトを以下のように提案します。



与謝野町の新しいストーリー

天橋立に守られた静かなる海——阿蘇海。
その最奥に位置する“素材づくり”の町——与謝野町。



【図 21：雪舟『天橋立図』でみる阿蘇ベイエリア】

日本三景として名高い天橋立に守られた、波が静かで神秘的な阿蘇海。その最奥に“素材づくり”の町があり、自然と伝統を守りながら、新しいことにチャレンジする先進的な農家や職人が働いている——という地理的・物語的なイメージを、マスタープランの前提として確立します。

与謝野町は、丹後ちりめんをはじめとする白生地生産とそれを支える撚糸・製織の技術、日本人の食生活の基本となる米や野菜の生産とそれを支える京の豆っこ肥料づくりなど、加工される前の良質な“素材”の生産に長けた町です。この点において、加工品や観光に頼った他の多くの町と差別化できる、特別なイメージづくりが可能です。そこで、阿蘇ベイエリア活性化マスタープランでは、与謝野町を“素材づくり”の町とし、阿蘇海“最奥”という言葉が表す「遠くにある、どこか神秘的で、かつ本質が隠されている場所」のイメージと合わせて捉え直します。

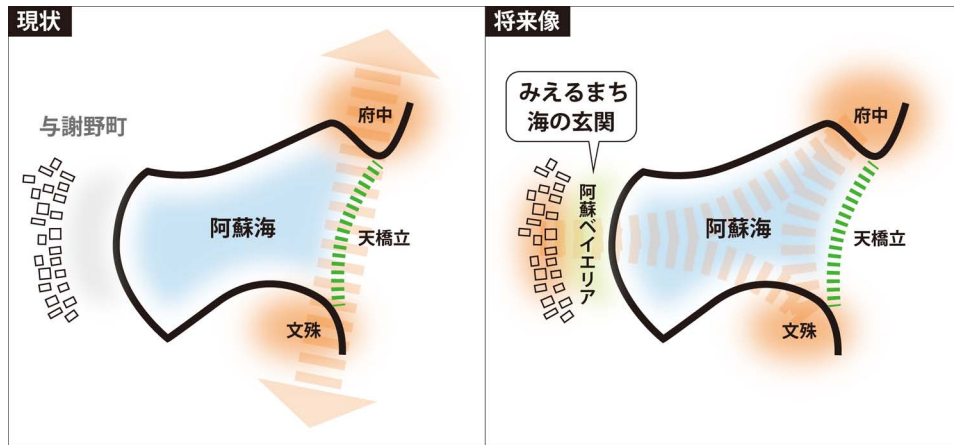
このストーリーを短いフレーズで表したものが、「天橋立に守られた静かなる海——阿蘇海。その最奥に位置する“素材づくり”の町——与謝野町。」です。



阿蘇ベイエリア・メインコンセプト

「みえるまち・海の玄関」

—— 新しい人・新しい素材・新しい体験に出会うまち

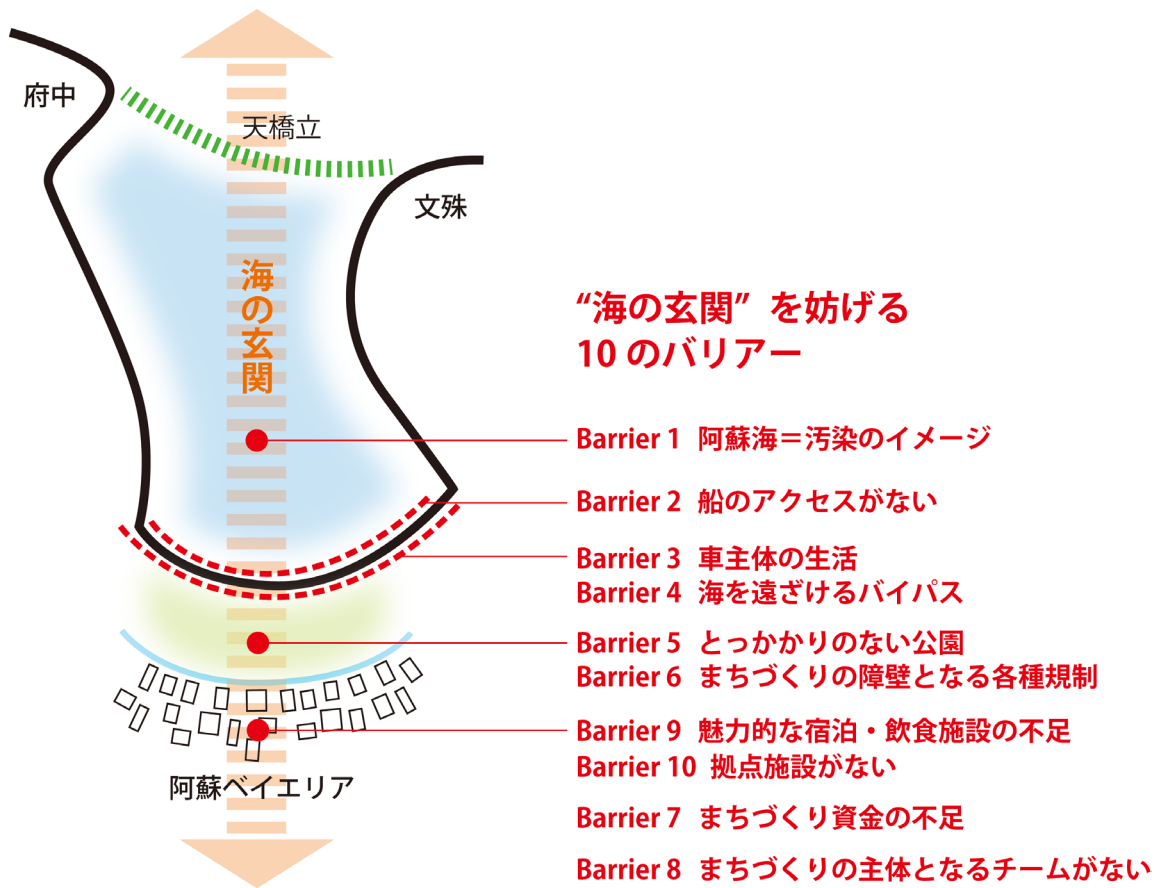


【図 22：阿蘇ベイエリアの現状と将来像】

与謝野ブランド戦略の拠点としての阿蘇ベイエリアの役割は、**阿蘇海を主役に据えた新しいストーリーに従ってエリアを再構築し、与謝野ブランド戦略のコンセプトである「みえるまち」を体現すること**にあります。かつて、岩滝港から町産の農産物や織物を全国に届けていた阿蘇ベイエリアは、賑わいのある港町としてヒト・モノ・コトが集積していました。そうした港町というあり方を現代に蘇らせ、**人との出会い、素材との出会い、体験との出会いに満ちた、活力あふれるベイエリアとなることを目標とします。**

2) 10のバリアー

阿蘇ベイエリア活性化マスタープランのメインコンセプトを実現するに当たって、与謝野町は現在、障壁となる数多くの課題（バリアー）を抱えています。ここではバリアーを10種類に分類し、それぞれの問題点を明らかにします。



【図 23：10のバリアー】

1 バリアー 1：阿蘇海＝汚染のイメージ

■ 水質汚染問題

阿蘇海は内海特有の水質汚染の問題を抱えています。特に高度経済成長期以降、工業生産の増加、化学肥料への転換、森林の手入れ不足、そして人々のライフスタイルの変化を要因とする富栄養化の進行や不法投棄等により、水質悪化が引き起こされてきました。また、埋め立てによって生まれた阿蘇シーサイドパーク周辺の水路は、特に汚泥が溜まりやすく、夏場の悪臭や水害を引き起こす原因となっています。

この阿蘇海の水質問題については、すでに周辺自治体や地域住民に広く認知されており、採水調査・覆砂事業・牡蠣殻撤去など、水質改善の取り組みも数多く行われています。しかし、内海という条件と山林の荒廃や生活排水の流入という主要原因の解決がされていないため、現状では限定的な水質改善にとどまり、阿蘇海に対して否定的な印象を抱く地域住民も少なくありません。



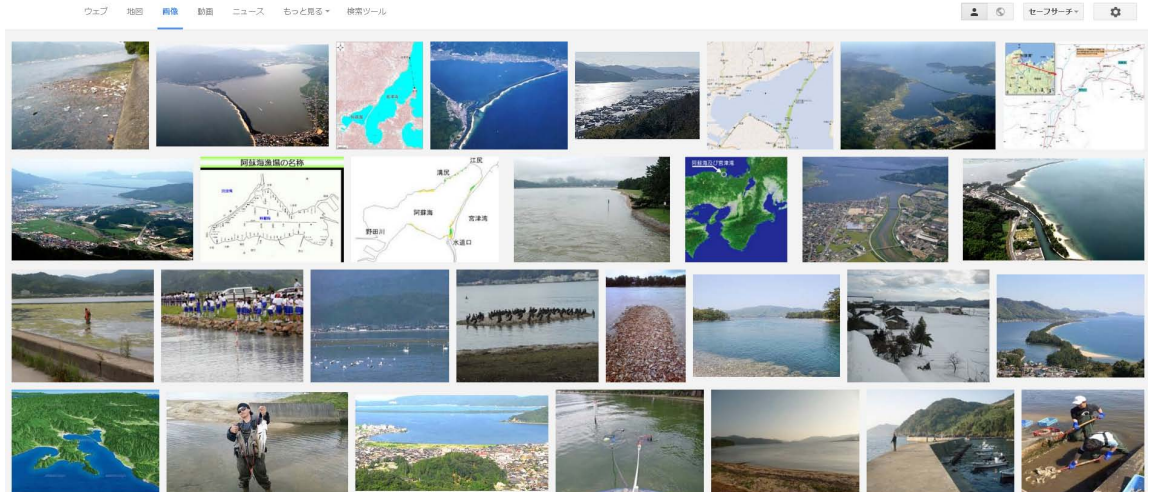
【図 24：少し濁った内海】



【図 25：阿蘇海のゴミ】

■ 汚染のイメージ問題

また、水質改善の取り組みは一方で、思わぬ弊害も起こしています。インターネットで「阿蘇海」を調べると、例えば検索エンジン「Google」の画像検索では、阿蘇海に浮かぶゴミの画像がトップ画像として表示されます。これは、京都府ホームページの「阿蘇海環境づくり協働会議」の関連資料の画像が検索にヒットしたためです。水質改善の取り組みという正しい行いが、一方で阿蘇海＝ゴミの印象を強化し、インターネットによって情報収集する現代の旅行者や訪問者に対して否定的な印象を与える結果となってしまっています。



【図 26：「阿蘇海」の Google 画像検索トップ】

■ アクティビティの不足

阿蘇ベイエリアは天橋立観光エリアに隣接しているながら、交通手段の問題やアクティビティの不足、魅力的な宿泊施設や飲食施設の不足により、集客ができていません。特に、伊根町の舟屋や天橋立海水浴場のように、海と密接なアクティビティを持っていないため、阿蘇海を目的として訪れる人がいない状況です。

阿蘇海を中心としたストーリーの組み立てに当たって、何よりも重要なのは魅力的な阿蘇海を取り戻すことです。阿蘇海の水質問題に向き合うとともに、新たな水上のアクティビティを生み出すことで、誰もが体感したくなる美しく魅力的な阿蘇海をつくる必要があります。



【図 27：伊根町の舟屋】



【図 28：天橋立海水浴場】

② バリアー 2：船のアクセスがない

■ 阿蘇海を感じにくいアクセス

京都・大阪方面から阿蘇ベイエリアへのアクセスは、電車の場合、天橋立駅に到着後バス・タクシー等で阿蘇海南岸の府道 2 号線を走り、国道 178 号線に入る方法で、駅からの所要時間は 15 分程です。高速道路利用の場合は京都縦貫自動車道「与謝天橋立 IC」から、同様に国道 178 号線を通る方法です。どちらの場合も、宮津市須津地区や与謝野町の入り口付近では、車窓から阿蘇海を楽しむことができません。

これらのアクセスを建築物で言うところのアプローチ（導入路）と捉えた場合、訪問先に向かうアプローチに必要な魅力、期待感、高揚感などを演出できていない状況です。阿蘇海を主役としたストーリーづくりにおいて、阿蘇海を感じられるアクセス手段の確保は重要な要素となります。

■ 失われた航路

かつて岩滝港を中心として栄えた阿蘇ベイエリアは、海運と密接に結びついた町でした。当時、定期船は通勤・通学といった市民の交通手段として一般的に利用されていました。しかし、時代が移行する中で港を失い、海沿いのバイパス整備のために海岸線が後退した今、宮津市の文殊地区と府中地区を結ぶ定期船の岩滝地区への航路もなくなり、海上交通は完全に失われたままとなっています。

船の航路を失った現在の阿蘇ベイエリアに再び海上交通を取り戻し、船の駅や棧橋を整えることで、与謝野町の花辺の町としての魅力が引き立ちます。



【図 29：海の見えないアクセス】



【図 30：阿蘇海の海上交通】

③ バリアー 3：車主体の生活

■ 車社会によるコミュニティの消失

日本の地方都市に共通する問題として、過度な車社会化によるまち歩きの消失と、それに伴う住民の交流不足が挙げられます。与謝野町においても、短距離の移動においてさえ車を利用する事例が目立っています。まち歩きを楽しみながら健康な日常を送ることのできるスローモビリティ（徒歩・自転車・公共交通主体の移動）の考えを取り入れ、自動車交通との共存を図りながら、歩行者優先道路化、車両の速度抑制、ベンチの設置などを行い、歩行主体のまちづくりを行う必要があります。

■ まち歩きの魅力を感じにくい舗装

また、一般的なアスファルト舗装で覆われた道路は、阿蘇ベイエリアの訪問者にとっても魅力のある道とは言えません。まち歩きの具体的なコース設定と舗装の変更、看板の設置等により、魅力ある町並みをつくる必要があります。



【図 31：歩道のない国道 178 号線】



【図 32：アスファルト舗装の道】

4 バリアー4：海を遠ざけるバイパス

■ 住民生活から遠い阿蘇海

阿蘇シーサイドパーク沿いの海岸線は現在、バイパスの整備により市街地からの物理的距離が遠くなっています。

バイパスの整備は、国道178号線の渋滞解消に一定の効果は上げましたが、一方で海岸線の後退を招き、阿蘇海が住民生活から遠い存在となってしまいました。これにより、かつての海岸に隣接していた旅館や観光資源となり得る古民家などが内陸に移り、一部の旅館は廃業するなど、海沿いの町としての魅力を失っています。

また、バイパスの阿蘇海側は、車道沿いの自転車道・中央の歩道・海沿いの港湾管理道の三つの帯からなり、中央の歩道と港湾管理道との間に第一のチェーン柵、港湾管理道と海岸との間に第二のチェーン柵が設置されています。新たなアクティビティをつくり出す上では柵が支障になる部分もあることから、柵の問題は今後の課題にもなります。



【図33：バイパス整備による海岸線の後退】



【図34：バイパス整備前】



【図35：バイパス整備後】



【図 36：阿蘇海を遠ざける二重のチェーン柵】

5 バリアー5：とっかかりのない公園

■ アクティビティの不足

埋立地を活用した阿蘇シーサイドパークは、大型の都市公園として周囲に良好な住環境を提供しています。一方で、広い園内には活動のとっかかりとなる施設や設備、多様なアクティビティを受け入れる制度が不足しています。

阿蘇シーサイドパークの魅力として、海沿いに広大な芝生が広がっていることが挙げられます。ここを拠点としたマリンスポーツや芝生エリアを利用したスポーツ等のアクティビティが、比較的行いやすい公園であると言えます。しかし、全面的な花火・バーベキュー等の火気使用禁止、自転車・バイク走行禁止など利用に一部制限がかかっていること、スポーツや各種アクティビティを行うために必要な更衣室・シャワー・倉庫等が不足していること、気軽に集まれる場所としてのカフェ機能がないことなど、様々な点で好立地である利点を活かしていません。そのため、利用形態にバラエティが乏しく、公園の大きさに対して利用者数が少ない公園となっています。

■ 柵と汚泥による水路沿い景観の問題

阿蘇シーサイドパークの西側の水路は、土砂と生活排水の流入により、阿蘇海以上の水質汚染が引き起こされています。本来海岸線だった場所が埋め立てによって水路となったため、流れが悪く、干潮時には汚泥が広く露出する状態となり、夏場には悪臭問題も起きています。

また、水路沿いは公園側、道路側ともに柵で覆われ、当初考えられていたような親水空間になっていません。阿蘇ベイエリアの重点エリアとなる水路沿いの景観は、柵と汚泥によって魅力を失っている状態です。



【図 37：阿蘇シーサイドパーク】



【図 38：汚泥の露出した水路と柵】

6 バリアー6：まちづくりの障壁となる各種規制

空き家や公共空間等の積極的な活用の際に障壁となる各種の規制により、自由で独創的なまちづくりや民間事業の参入が制限される可能性があります。

例えば、一般的に都市公園法には設置可能な公園施設の用途や面積に制限があり、また、行政空間であることから収益事業に対して消極的となることが多いのが現状です。また、空き家等のリノベーションの際には、既存不適格建築物の扱いによりスムーズな事業展開が阻害される場合があります。阿蘇ベイエリアにおいては、これらの各種規制を必要に応じて取り除いていく必要があります。

7 バリアー7：まちづくり資金の不足

実効的なまちづくりを行うに当たって、地方自治体単独では十分な財源を確保することはできません。国の交付金やその他補助金を少しずつ活用しながら、持続的なまちづくりを行う必要があります。

8 バリアー8：まちづくりの主体となるチームがない

長年にわたって継続的にまちづくりを遂行するに当たっては、住民や事業者が必要とするサポートにスピーディに応えることのできる、まちづくりの主体となるチームが行政の外部に必要です。阿蘇ベイエリアにおいても、他の市町村の事例を研究した上で、まちづくり法人の設立を検討する必要があります。

9 バリヤー 9：魅力的な宿泊・飲食施設の不足

阿蘇ベイエリアにおいては、与謝野町の魅力を伝えることのできる魅力的な宿泊施設、飲食施設が圧倒的に不足しています。エリア内の宿泊施設は数件が営業しているのみで選択肢が極端に少ない状態です。

また、重点エリア付近の飲食施設は、中華料理店、イタリア料理店、居酒屋が数件あるのみで、訪問者に与謝野町の食の魅力を伝えることのできる飲食施設（地元産食材を用いた和食を提供するカフェやレストラン等）が、これも宿泊施設と同様に、圧倒的に不足しています。

10 バリヤー 10：拠点施設がない

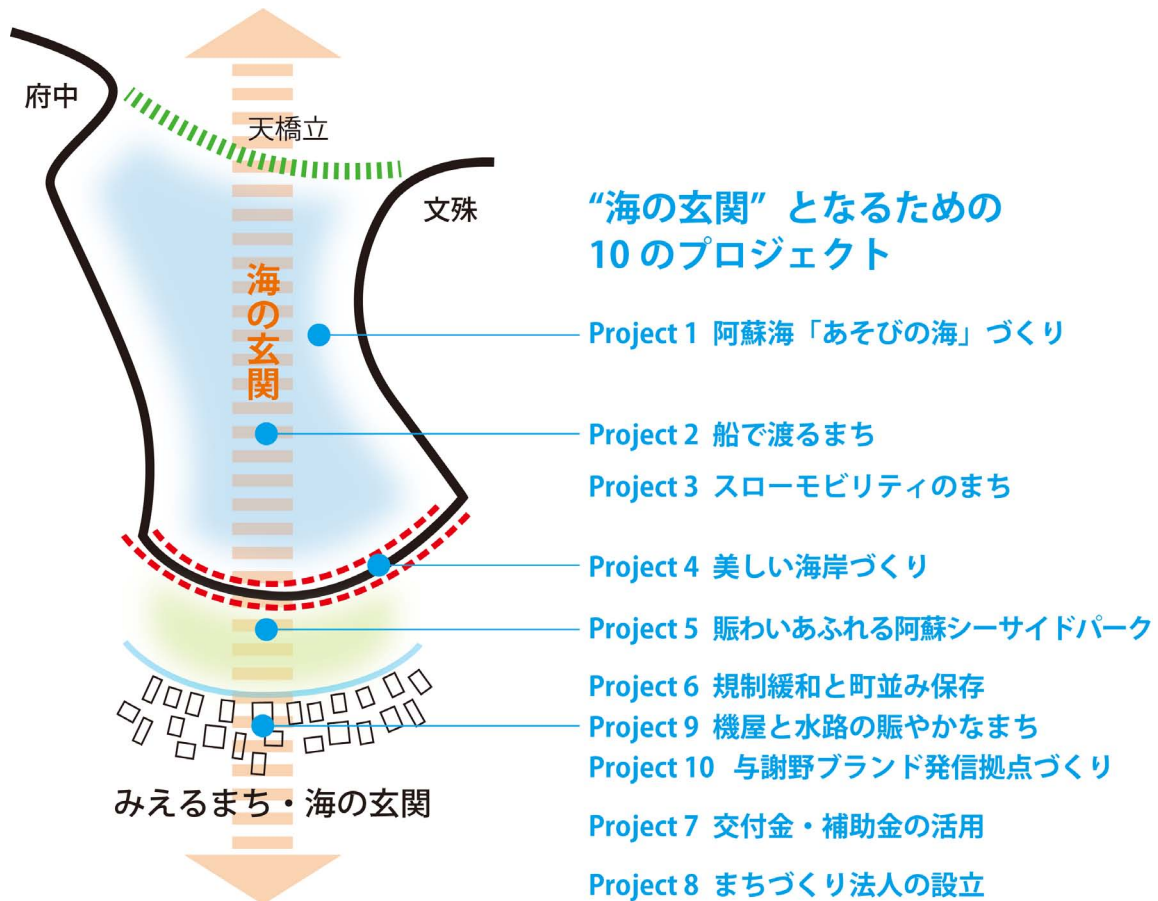
阿蘇ベイエリアには、観光やビジネス目的で与謝野町を訪問した人が拠点とすることのできる施設がありません。与謝野ブランド戦略の重要な資源であるヒト・モノ（例えば織物製品をつくる機屋や職人など）へのアクセス方法がわからないため、訪問者に町の魅力が伝わらないばかりか、単純に町の案内機能や情報収集機能が不足した、訪問者に不親切な町となっ
てしまっています。また、飲食・物販と結びついた拠点施設がないことで、例えば天橋立ー伊根間を移動する観光客を取り込むことができず、阿蘇ベイエリアは通過動線でしかないというのが現状です。

一方、拠点施設は訪問者だけでなく、地元住民が働き、新しい出会いをする場でもあります。町内の魅力的なコミュニティスペース^{*20}の不足と合わせて、解消していく必要があります。

*20 コミュニティスペース … 人々が集まり交流する場。ワークショップや小規模なイベントを開催できる空間。

3) 10のプロジェクト

マスタープランのメインコンセプトである「みえるまち・海の玄関」を実現する、10のプロジェクトを策定します。



【図 39：10のプロジェクト】

■ プロジェクトリスト

プロジェクト名		ジャンル	目的	サブプロジェクト名	
1	阿蘇海「あそびの海」づくり	環境改善 アクティビティ	阿蘇海を取り囲む山・川・町を含めた環境を一体的に改善し、美しい阿蘇海をつくる。また、阿蘇海を活用したレジャー（シーカヤック・SUP・釣り・飲食等）を新たに生み出し、賑わいを創出する。	1-A	阿蘇海の環境改善（山・川・水路含む）
				1-B	スポーツ・レジャー関連企業やイベントの誘致
2	船で渡るまち	交通インフラ(1)	文殊・府中地域から阿蘇ベイエリアへの交通手段として、船による海上交通を新たに確立し、より印象的な町へのアプローチ動線をつくる。また、海の玄関となる船の駅を整え、海沿いの町としてのイメージをつくる。	2-A	岩滝エリアへの新航路の確立
				2-B	桟橋・船の駅の設置
3	スローモビリティのまち	交通インフラ(2)	阿蘇ベイエリア内の徒歩による「まち歩き」の促進や、「自転車交通」を促進する。また、町の来訪者のための、野田川・加悦地域への利便性の高い交通手段を確立する。	3-A	「まち歩き」促進のための、歩道・舗装・サイン等の設置
				3-B	「自転車交通」促進のための、サイクルステーションの設置
				3-C	レンタカー・カーシェアリングサービス等
4	美しい海岸づくり	ランドスケープ	阿蘇海沿いのランドスケープの変更により、バイパスと柵によって遠ざけられてしまった住民生活と海との結びつきを取り戻し、住民に愛される魅力的なウォーターフロント空間をつくる。	4-A	岩滝海岸線バイパスの横断歩道増設 (公園出入口付近1箇所)
				4-B	岩滝海岸線バイパスの海沿いランドスケープの変更 (柵の一部撤去含む)
5	賑わいあふれる 阿蘇シーサイドパーク	ランドスケープ アクティビティ	阿蘇シーサイドパーク内にカフェや休憩所等の施設、火気使用が可能なキャンプエリア等を整え、新たな賑わいを創出する。また、水路、柵、遊具、植栽等ランドスケープを部分的に変更し、阿蘇海や市街地と一体感のある公園とする。	5-A	カフェ・休憩所・レジャー更衣室・温浴施設・キャンプエリア等の設置
				5-B	水路沿いの柵・遊具・植栽等のランドスケープの部分的変更
6	規制緩和と町並み保存	行政	空き家や公共空間の積極的な活用への妨げとなる各種規制を緩和し、民間による利活用の促進を図る。また、歴史的・伝統的な木造家屋や機屋を町並み保存条例により保存するとともに、与謝野ブランド戦略に基づいたリノベーションルールを策定し、次世代に受け継ぐべき与謝野町らしい景観を積極的につくり出す。	6-A	規制緩和による空き家の用途変更・活用促進
				6-B	規制緩和による道路・都市公園の活用促進
				6-C	町並み保存条例の策定 (新築・建替え・リノベーション含むルールづくり)
				6-D	空き家改修・町並み保存等に関する助成金制度の創設 (企業支援含む)
7	交付金・補助金等の活用	財源	阿蘇ベイエリア活性化の財源として地方創生交付金等を活用する。	7-A	地方創生交付金等の活用
				7-B	「海の京都」事業に阿蘇ベイエリアを接続し、補助金制度の適用範囲を拡大
8	まちづくり法人の設立	エリア運営	空き家の調査・管理・改修・リース事業、カフェ・宿泊施設等の運営またはサポート、各種交流活動の実施、情報発信等を担う、エリア構築の主体となる民間団体の設立を支援する。行政との連携を図れる法人とし、官民一体で共有したコンセプトに基づいてエリアづくりを行う。	8	まちづくり法人の設立
9	機屋と水路の賑やかなまち	民間事業支援	民間事業のスタートアップ支援を通して、遊休不動産（公有・私有）を活用し、阿蘇ベイエリアに不足している与謝野町らしい飲食施設・宿泊施設を増やし、賑わいを創出する。また、農業/織物体験といった旅行者向けコンテンツや、地域交流や子育て支援といった移住者向けの支援等、ソフト面（生活・体験）の整備を行う。	9-A	空き家調査・管理・改修サポート・リース事業、飲食・宿泊施設の運営等
				9-B	スタートアップ支援イベントの開催
				9-C	滞在者向けプログラムづくり・移住者向け支援等
				9-D	与謝野町に関する情報収集と発信、編集・出版・デザイン等支援
10	与謝野ブランド発信拠点づくり	産業活性化 情報発信	与謝野町の自然、生活、歴史、農業・織物業等の産業など、与謝野町（＝みえるまち）を体感できる拠点を、阿蘇ベイエリアに開設する。また、例えば燃系技術など、与謝野町の強みとなる技術をベースにしたインキュベーション施設・研究所等を整える。	10-A	拠点（ショップ・イベントスペース・ギャラリー等）の開設・運営
				10-B	与謝野ブランドを強化するインキュベーション施設・研究所等の開設・運営



定期船

② 船で渡るまち

ウォーキング

環境改善

⑤ 賑わいあふれる阿蘇シーサイドパーク

カフェ・休憩・更衣室
コミュニティスペース

栈橋

映画祭・音楽イベント

芝生広場

BBQ

新設横断歩道

空き家活用
レストラン

親水空間

空き家活用
ホテル

空き家活用
ギャラリー

⑨ 機屋と水路の賑やかなまち

⑩ 与謝野ブランド発信拠点づくり

岩滝体育館

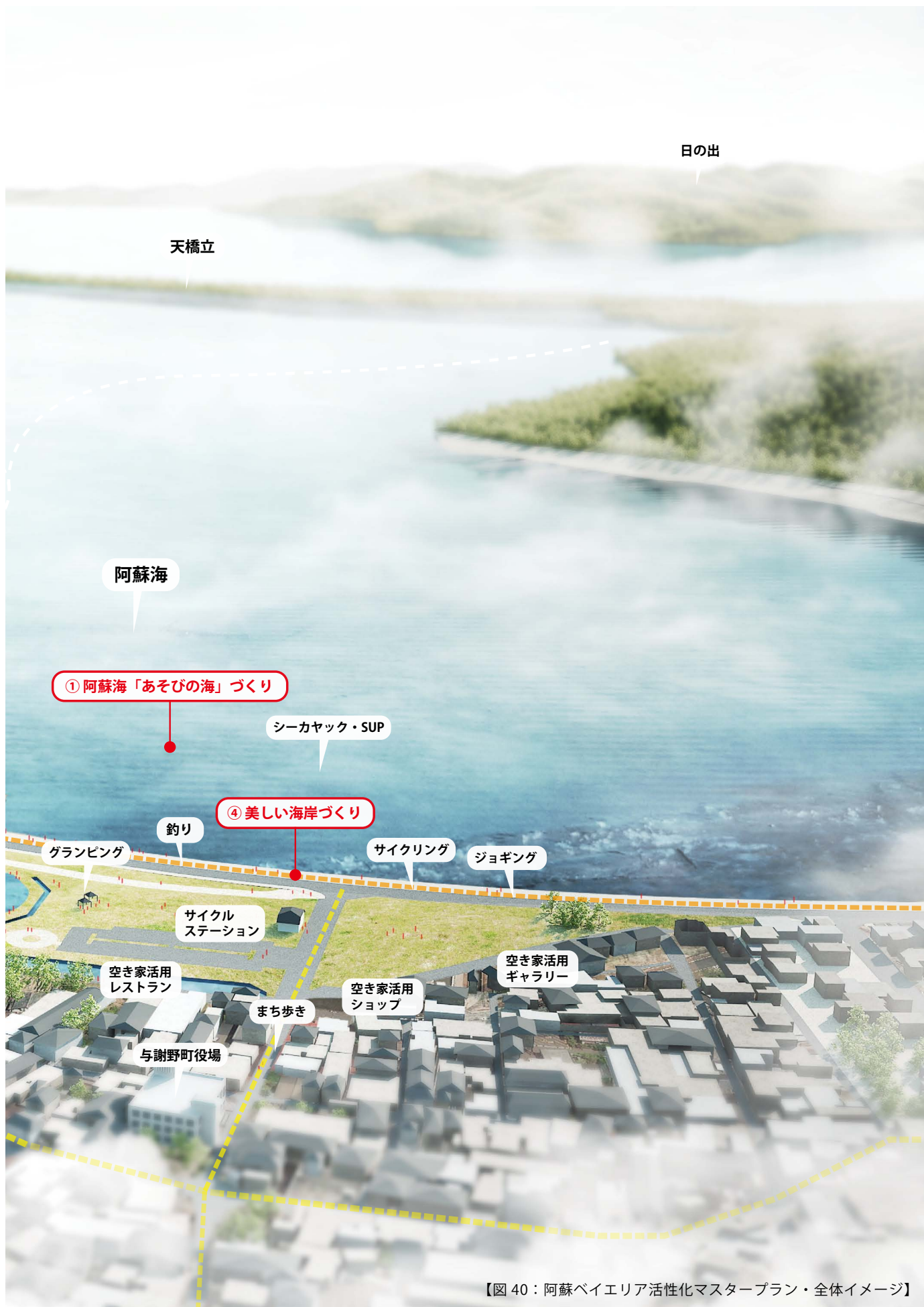
空き家活用
ショップ

町並み保存

まち歩き

③ スローモビリティのまち

みえるまち・海の玄関
新しい人・新しい素材・新しい体験に出会うまち





みえるまち・海の玄関

新しい人・新しい素材・新しい体験に出会うまち



【図 41：阿蘇バイエリア活性化マスタープラン・全体イメージ】

歩道・自転車道・横断歩道を整えて、新たな住民の憩いの場となる
美しい海岸に！ (⇒4-A/4-B)

阿蘇シーサイドパーク

阿蘇海直結の新しい横断歩道

サイクリング



定期船航路・栈橋・船の駅を整えて、**船で渡る海のまち**に！
(⇒2-A/2-B)

阿蘇海の環境を改善しながら、スポーツやレジャーを楽しむ「**あそびの海**」に！ (⇒1-A/1-B)

美しい山並み

天橋立行き定期船

阿蘇海

栈橋

シーカヤック



【図 42：阿蘇海沿い将来イメージ】

新しいカフェ・休憩所 コミュニティスペース！

※ 建物デザインはイメージです。

各種レジャーを支える、
シャワー・更衣室・倉庫

屋外をもっと楽しむ！

カフェ・休憩所・更衣室・シャワー施設・
キャンプエリア等を整えて、**賑わいあふれる阿蘇シーサイドパーク**に！ (⇒5-A)

美しい山並み

ウォーキング

グランピング

阿蘇海



【図 43：阿蘇シーサイドパーク将来イメージ】

水路の環境を改善しながら親水空間を整えて、**町と一体の賑やかな阿蘇シーサイドパーク**に！ (⇒5-B)

キャンピング
バーベキュー

野外イベント

水路の環境改善

水辺遊び

親水テラス

歩道・舗装・サイクルステーション等を整えて、まち歩きやサイクリングが楽しめる**スローモビリティのまち**に！ (⇒3-A/3-B)

空き家等を活用し、与謝野ブランドを発信する**魅力的なカフェ・ショップ・ホテル**が**並ぶ賑やかなまち**に！ (⇒9-A/10-A 等)

※町並みの将来イメージであり、改修する建物を特定するものではありません。

町並み保存

まち歩き

歩行者優先道路

【図 44：水路沿い・町並み将来イメージ】

① プロジェクト1：阿蘇海「あそびの海」づくり

内海特有の水質汚染の問題、天橋立観光エリアからの距離の問題等により、現在のところ阿蘇海は魅力的なイメージを打ち出せていません。阿蘇ベイエリア活性化マスタープランのストーリーの中心となる阿蘇海について、水質問題に向き合うとともに、新たな水上のアクティビティを生み出すことで、誰もが体感したくなる美しく魅力的な阿蘇海をつくります。

■ [1-A] 阿蘇海の環境改善（山・川・水路含む）

阿蘇海を取り囲む山・川・町を含めた環境を一体的に改善し、美しい阿蘇海をつくります。具体的なアクションプランについては、「阿蘇海流域ビジョン」との整合性を図りながら進めます。（⇒図 40-42 参照）

■ [1-B] スポーツ・レジャー関連企業やイベントの誘致

阿蘇海を活用した民間事業を誘致するほか、阿蘇海の活用イメージを周知する目的でシーカヤック・SUP 体験会等の活動を継続的に行います。（⇒図 40-42 参照）



【図 45：阿蘇海を活用したアクティビティイメージ】

② プロジェクト2：船で渡るまち

かつて岩滝港を中心として栄えた阿蘇ベイエリアは、海運と密接に結びついた町でした。船の航路を失った阿蘇ベイエリアに再び海上交通を取り戻し、船の駅や栈橋を整えることで、海辺の町としての魅力を引き立たせます。

■ [2-A] 岩滝エリアへの新航路の確立

文殊・府中地域から阿蘇ベイエリアへの交通手段として、船による海上交通を新たに整え、より印象的な町へのアプローチ動線を確立します。(⇒図 40-42 参照)

■ [2-B] 栈橋・船の駅の設置

海の玄関となる栈橋・船の駅を整え、海沿いの町としてのイメージをつくります。(⇒図 40-42 参照)

③ プロジェクト3：スローモビリティのまち

阿蘇ベイエリア内の徒歩による「まち歩き」の促進のため、歩道・舗装・サイン等を計画的に整えます。また、「自転車交通」の促進のため、阿蘇シーサイドパーク周辺にサイクルステーションを整え、自転車道の活用を図ります。また、主に来訪者のための、野田川・加悦地域への利便性の高い交通手段の確立のため、レンタカー・カーシェアリング^{*21} サービス等を導入します。

■ [3-A] 「まち歩き」促進のための、歩道・舗装・サイン等の設置

まち歩き促進地区を設定し、歩行者優先道路とするとともに、アスファルトに代わる景観に配慮した舗装へ変更します。(⇒図 40,41,44 参照)

■ [3-B] 「自転車交通」促進のための、サイクルステーションの設置

自転車道を活用した自転車交通を促進するため、阿蘇シーサイドパーク周辺にサイクルステーションを整えます。(⇒図 40-42,44 参照)

■ [3-C] レンタカー・カーシェアリングサービス等

レンタカー等のステーションを整えます。

*21 カーシェアリング … 登録した複数の会員が自動車を共同利用するシステム。



【図 46：加悦岩滝自転車道】



【図 47：既存サイクルステーション】

④ プロジェクト4：美しい海岸づくり

阿蘇海沿いのランドスケープを整えることにより、バイパスと柵によって遠ざけられてしまった町と海との結びつきを取り戻し、阿蘇海を舞台としたアクティビティを支援、住民の憩いの場となる魅力的なウォーターフロント*22 空間をつくります。

■ [4-A] 岩滝海岸線バイパスの横断歩道増設（公園出入口付近 1箇所）

岩滝海岸線バイパスの阿蘇シーサイドパーク中央出入口付近に、押しボタン式信号機と横断歩道を設置し、阿蘇海を舞台としたレジャー・アクティビティと公園内施設を安全な歩行動線で繋ぎます。（⇒図 40-43 参照）

■ [4-B] 岩滝海岸線バイパスの海沿いランドスケープの変更（柵の一部撤去含む）

安全性を確保した上で歩道と自転車道の再整理を行い、現状のチェーン柵を撤去し、魅力的なウォーターフロントを整えます。（⇒図 40-42 参照）



【図 48：阿蘇シーサイドパーク周辺整備イメージ】

*22 ウォーターフロント … 海や河川などの水際の地帯。

⑤ プロジェクト5：賑わいあふれる阿蘇シーサイドパーク

阿蘇シーサイドパーク内に公園や阿蘇海での活動を支える中心施設、火気使用が可能なキャンプエリア等を整え、新たな賑わいを創出します。また、水路、柵、遊具、植栽等ランドスケープを部分的に変更し、阿蘇海や市街地と一体感のある公園に進化させます。

■ [5-A] カフェ・休憩所・レジャー用更衣室・温浴施設・キャンプエリア等の設置

カフェ、コミュニティスペース、休憩所、更衣室、シャワー室、備品倉庫、温浴施設等の機能を持つ中心施設を新たに整えます。整備・運営については民間事業の参入を図ります。(⇒図 40, 41, 43 参照)

■ [5-B] 水路沿いの柵・遊具・植栽等のランドスケープの部分的変更

安全性を考慮した上で水路沿いの柵を撤去し、遊具や植栽計画の見直しと合わせて、魅力的な親水空間を整えます。(⇒図 40-41,44 参照)



【図 49・50：公園内施設事例／カフェクレオン／富山県】

⑥ プロジェクト6：規制緩和と町並み保存

空き家や公共空間の積極的な活用の妨げとなる各種規制を緩和し、民間による利活用の促進を図ります。また、歴史的・伝統的な木造家屋や機屋を町並み保存条例により保存するとともに、与謝野ブランド戦略に基づいたリノベーションルールを策定し、次世代に受け継ぐべき与謝野町らしい景観を積極的につくり出します。

■ [6-A] 規制緩和による空き家の用途変更・活用促進

関係法令等による各種規制を緩和し、空き家の活用を促進します。

■ [6-B] 規制緩和による道路・都市公園の活用促進

関係法令等による各種規制を緩和し、道路や都市公園の活用を促進します。

■ [6-C] 町並み保存条例の策定（新築・建替え・リノベーション含むルールづくり）

歴史的・伝統的な木造家屋の保存を促進するとともに、統一した町並みを形成するための、新築・建替・改修時のルールづくりを行います。

■ [6-D] 空き家改修・町並み保存等に関する助成金制度の創設（起業支援含む）

助成金制度を創設し、空き家の民間活用を促進します。

⑦ プロジェクト7：交付金・補助金等の活用

■ [7-A] 地方創生交付金等の活用

阿蘇ベイエリア活性化の財源として地方創生交付金等を活用します。

■ [7-B] 「海の京都」事業に阿蘇ベイエリアを接続し、補助金制度の適用範囲を拡大

現在、与謝野町内では「ちりめん街道」に限定されている「海の京都」事業の適用範囲を、阿蘇ベイエリアに拡充します。

⑧ プロジェクト8：まちづくり法人の設立

空き家の調査・管理・改修・リース事業、カフェ・宿泊施設等の運営またはサポート、スタートアップ支援プログラムの展開、各種交流活動の実施、情報発信等を担う、エリア構築の主体となる民間団体の設立を支援します。行政との連携を図れる法人とし、官民一体で共有したコンセプトにもとづいてエリアづくりを行います。

⑨ プロジェクト9：機屋と水路の賑やかなまち

行政とまちづくり法人による金融面やデザイン面での民間事業スタートアップ支援を通して、遊休不動産（公有・私有）を活用し、与謝野ブランドのブランド力を押し上げる新たなカフェ・レストラン・ショップ・ホテル等を一軒一軒増やしていきます。また、起業家向け支援イベント、農業／織物体験といった旅行者向けコンテンツ、地域交流や子育て支援といった移住者向けの支援等ソフト面（生活・体験）の整備を行い、まちの活性化を担う人材を育てます。

■ [9-A] 空き家調査・管理・改修サポート・リース事業、飲食・宿泊施設の運営等

■ [9-B] スタートアップ支援イベントの開催

■ [9-C] 滞在者向けプログラムづくり・移住者向け支援等

■ [9-D] 与謝野町に関する情報収集と発信、編集・出版・デザイン等支援

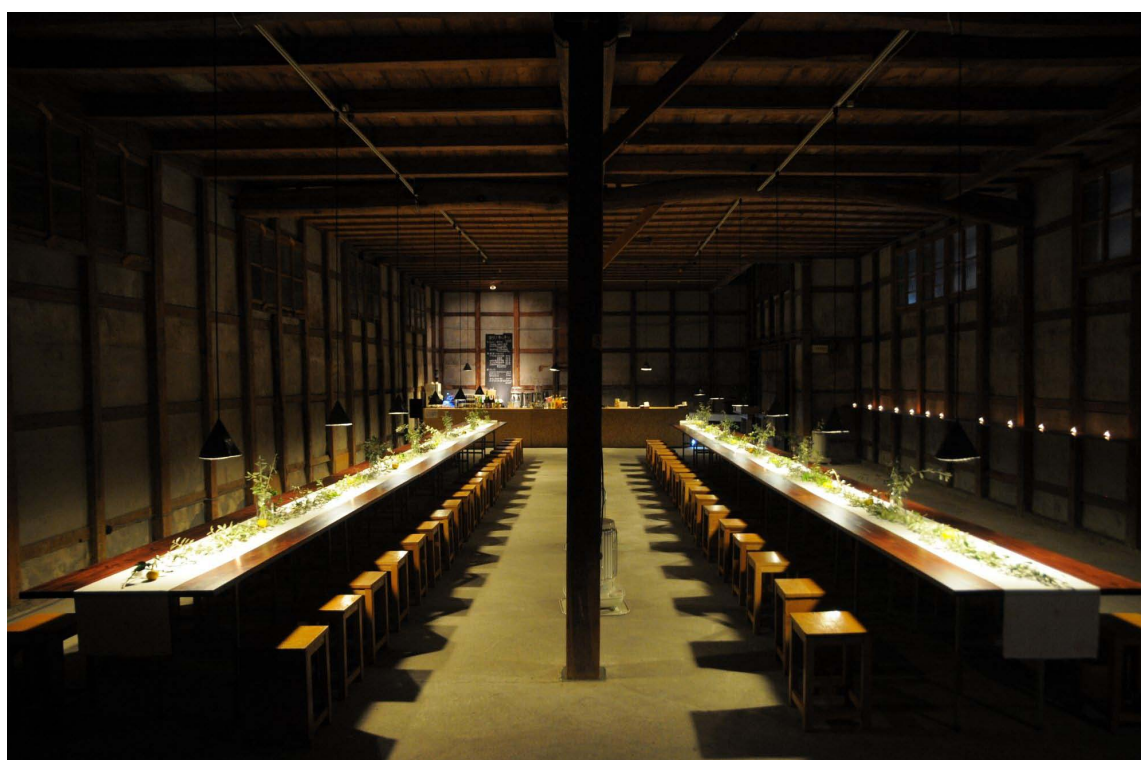
⑩ プロジェクト 10：与謝野ブランド発信拠点づくり

与謝野町の自然、生活、歴史、農業・織物業等の産業など、与謝野町を体感できる「みえるまち」の拠点を、阿蘇ベイエリアに開設します。また、将来的に撚糸技術など与謝野町の強みとなる技術をベースにしたインキュベーション施設・研究所等を整えます。

■ [10-A] 拠点（ショップ・イベントスペース・ギャラリー等）の開設・運営

与謝野ブランドを世界に発信するための、ショップ・イベントスペース・ギャラリー等を開設・運営し、新たな人と人との交流を生み出します。（⇒図 40-41,44 参照）

■ [10-B] 与謝野ブランドを強化するインキュベーション施設・研究所等の開設・運営



【図 51：与謝野ブランドを強化する飲食空間イメージ（トライアル/3DAYS 事例）】



【図 52：テキスタイルラボイメージ（オランダ事例）】

4. 実現方策

阿蘇ベイエリア活性化マスタープランは、阿蘇ベイエリアの将来像についての基礎となる大きな枠組みとイメージを住民や関係機関の間で共有するために策定したものです。今後、プランの内容を具体的に検討あるいは実現させるに当たっては、関係機関との十分な調整はもちろんのこと、住民自らが積極的にまちづくりを主導するプレーヤーとなり、自らの生活空間の現状と未来への思いを共有しながら、互いに協力して進めていくことが必要です。

与謝野町では、住民・事業者・行政・外部有識者がそれぞれの役割を分担し協働することで、阿蘇ベイエリアのまちづくりを進めて参ります。

■ 住民・事業者・行政・外部有識者の協働による全員参加型まちづくり

まちづくりの主役である住民・事業者、行政、外部有識者が、分け隔てなく対等に意見交換できる開かれた議論の場を継続的に設けることで、全員参加型のまちづくりを進めていくとともに、まちづくりのプレーヤーとなる熱意ある人づくりを行っていきます。

■ 関係機関との連携強化

阿蘇ベイエリアの将来像については、阿蘇海を含むより広域の環境全体のなかで、府および関係市町等と連携しながら考える必要があります。従って、これら関係機関との連携を強化するとともに、本計画に示す内容について、理解と協力を求めています。

■ 効果的なアクションプランの策定

本計画では阿蘇ベイエリアの将来像を示す上で、各プロジェクトの目標年次を定めています。これは、現時点での各プロジェクトの実現性にとらわれることなく、将来像の自由なイメージの共有を優先するために、あえて明記を避けたためです。今後は、各プロジェクトの事業効果、優先度、他事業との整合性等を評価した上で、住民や関係機関との連携のなかで効果的で効果的なアクションプラン^{*23}の策定を行っていきます。

*23 アクションプラン … ある政策や企画を実施するための基本方針。また、行動計画。

【使用画像出典】

図5～10, 13～20, 36～38, 45, 51：関係者撮影

図21：Wikipedia (https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%AA%E8%88%9F#/media/File:Sesshu_-_View_of_Ama-no-Hashidate.jpg) / 図24：丹後の地名 地理・歴史資料集 出典：坂根正喜氏 (http://www.geocities.jp/k_saito_site/doc/amanohasidate1.html) / 図25：京都府ホームページ (<http://www.pref.kyoto.jp/tango/ki-kikaku/1211259080561.html>) / 図26：Google 画像検索 / 図27：生活ペディア (<http://livingpedia.net/archives/1164.html>) 出典：wondertrip.jp / 図28：宮津エコツアー (<http://miyazu-et.com/?p=8045>) / 図29：Google Street View / 図30：あまのはしだてねっと (<http://www.amanohashidate.info/kankou/amanohashidate.html>) / 図31～32：Google Street View / 図33：国土地理院 + 京都大学総合博物館 (<http://www.museum.kyoto-u.ac.jp/collection/museumF/members/shiroshita/kayaSL1.jpeg>) / 図34～35：京都府ホームページ (http://www.pref.kyoto.jp/tango/tango-doboku/koho_iwatakikaigansen.html) / 図46：Google Street View / 図47：京都府ホームページ (<http://www.pref.kyoto.jp/ktr/1193989049925.html>) / 図48：Google Maps / 図49：KKA (http://kkaa.co.jp/img/2011/11/1_72dpi.jpg) / 図50：KKA (http://kkaa.co.jp/img/2011/11/top_72dpi.jpg) / 図52：TextielLab (<http://www.textielab.nl/en/?p=3>)



阿蘇ベイエリア活性化マスタープラン

発行

与謝野町

〒 629-2292

京都府与謝郡与謝野町字岩滝 1798 番地 1

TEL : 0772-43-9000

編集

与謝野町

隈研吾建築都市設計事務所

