

中込地区関係者ヒアリングを参考とした協議の方向性（叩き台）

I 関係者ヒアリングの主な意見による中込地区の特徴（策定方針 3-(3)）

- ・ 駅（駅近の立地）
- ・ グリーンモールなどウォークアブルな商店街
- ・ 集積する料飲店
- ・ 規模の大きな医療施設・福祉施設
- ・ 複合型公共施設「サングリモ中込」（市営住宅・図書館・子育て支援・高齢者福祉施設）
- ・ 商業地として繁栄した経過から、その周辺に人家が集積されている構造
- ・ セタ、千曲川花火大会などの集客イベント
- ・ 「ワークテラス佐久」や民間の「シェアアトリエ」など、新たな働き方具現化の土壌

- 上記のとおり、歴史、まちの構造、持っている素養などから、中込は「商業のまち」として形成され、そこに集う人々のために必要な生活機能が補完されている

▶ 中込地区の特徴を捉えたうえで、どのようなまちづくりを行うか目的を明確化することが重要（策定方針①）

II 関係者ヒアリングの主な意見から浮かび上がった課題（●印が聞き取り意見）

1 最も根本的な課題

- 人が集まらない・居ないところに新たな店は来ないし、客も来ない。

「商業のまち」において重要なのは、①人が集まること

2 根本的な課題を取り巻く課題

(1) 主たるまちの利用者は誰なのか

- 通勤や通学など人の流れがないわけではない。特に、学生は多い。
- 学生が立ち寄る場所・要素が少ない。駅とコンビニくらい。
- 高校再編が予定されているが、新高校はどこへ設置されるのだろうか。学生が商店街を歩くことで活気が出るかも。
- 「サクカラ」や塩川ベーカリーのパンは、帰宅途中の学生に人気。学生が気軽に訪れ

ることができるまちにしたい。

- 商店街に今も学習塾があるが、さらに誘致しては、送迎のお母さん方が集まれるところも欲しい。
- 中込保育園のまちなか移転も検討されているが、その波及効果として、何か仕掛けを作れないか。例えばアスレチックを設置し、子どもやお母さん向けの店舗をそれ沿いに展開するなど。
- 商店街のマルシェは定着し始めている。オープンカフェも好評。当初は、女性をターゲットにマルシェを始めた。
- 女性に来てもらえるような、美や健康のまちとなればよい。エステがあるなど、女性が楽しめる場所に。

- くろさわ病院への患者は、中込、三家、内山、平賀に住んでいる方が多い。JR を利用して通院してくる方も一定量いる。内山の患者には、木曜に商店会がバスを出しているの、そのバスで来院し、買い物をしてもらって帰る仕掛けがなされている。

- 恵仁会には 600 人の職員がいて、その 8 割が女性。恵仁会の経営理念の一つとして、中込のまちに貢献していくことも掲げている。

現在及び近い将来の状況を踏まえると、まちに（否応なく）出入りする層は、①高校生 ②保育園利用の母子 ③病院利用の近隣在住の通院者 ④病院職員

(2) 活用の仕方を改善していくべきものは何か

- モール周辺の昭和モダンな建物や通りはポテンシャルとして高いものがある。
- 「水」は子ども達に人気がある。銀座グリーンモールの水辺をうまく利用できないか。
- 中込駅をどう生かすか。（→駅近の立地が生かされていない）
- 中込は商店街が広すぎると思う。まず駅近から変えていければと思う。
- 駐車場はそこそこあるが、どうまちに位置付けるか。
- 問題はやはり駐車場。田舎では駐車場がないと商売がやりにくし、新たなテナントも駐車場を気にしている。有料の商店会駐車場の開放は、迷惑駐車が増え、客が停められない事態が想定されるので困難な状況。
- 国で「ウォークアブルなまち」を進めているといっても、様々な客層を取り込もうとしたとき駐車場は必須。

- 車と人が共存する街並みが理想。横浜元町のような。
- 気軽に訪れることができるためには、駐車場という場所は必要不可欠。商店会コインパーキングのあり方を見直すことはできないか。

- 空き店舗の賃料が高いのが課題。過去に「空き店舗見学会」が県事業として実施されており、ある程度の参加者があったので、潜在的な需要はあると思う。
- まちが衰退する原因の一つとして、固定資産税が高すぎることもある。固定資産税が高すぎて、テナント価格に反映せざるを得ず、結果テナントが埋まらない。
- 佐久平地区は家賃が高いけど、中込なら挑戦できるかもと思えるようにしたい。(→家賃面での強みを発揮できていない、この家賃ならと思わせられていない)

活かしていくことで何か変わりそうな素材は、①ウォークアブルな空間 ②駅（交通弱者がアクセス容易な環境） ③それなりにある駐車場 ④空き店舗

(3)「商業のまち」として発展していくために必要なことは何か

- 現在ある飲食店も常連客はいるので、オリジナルカラーのお店が増えればいいと思う。(→オリジナルカラーのある店が少ない)
 - 病院、ある程度のお店、銀行、郵便局など、生活のすべてが足りるまちにしたい。(→ある程度揃っているものの、それによって人を誘引できていない)
 - 佐久平地区に行かなくてもいいように、佐久穂町や臼田地区の人たちの買い物の中間地点として役割を果たせればと思う。(→通過を止められていない)
 - 佐久平地区が開発されて大型店ができて中込は大丈夫だろうと思っていたが、飲食店が次々にオープンし始めると中込の活気もなくなってしまった。(→人の寄りたくなる飲食店が活気のカギ)
 - パパママ世代を味方に付ければ勝ちだと思う。
 - 商売は場所ではないと思っている。消費者は、欲しいものがあれば何時間でもどこまでも買いに行っている。中込は昔から売っていたものをずっと続けている。
 - まちとして機能している、大型店の周りに飲食店などがある佐久平地区には勝てない。(→核として人を誘引する何かが必要)
- 時代に合わせた再開発が必要。近代的で目立つ大きな建築物を設置するなどし、すべての客層がここを目指す目的地であるべき。
 - 中込の魅力は、料飲店がまとまっていること。一箇所に100を超える店舗がまとまっているのは、県内や近隣県にも見当たらない。物販だけでは佐久平地区に勝てない。

ポイントは料飲。

- 中込の料飲街は、風俗で成り立ってきた場所。これは文化。「佐久の上海」という煌びやかで怪しげなこの文化を何とか再興したい。

商業の発展性・継続性に向けた課題は、①時代に合った魅力 ②中込らしさ

(4) まちづくりを進める主体者は誰か

- やる気のある人とない人の割合は、1対9。
 - 自分の代で終わりだからいいと思っているから頑張れないのでは。
 - 商店会の方々は、昔の繁栄期を知っているからこそ、アクションを起こそうとしても「俺はいい」となってしまう（やっても無駄だという考えが強い）。
 - 中込の方々はプライドが高いのか、中途半端に受け入れたくないという雰囲気もある。
 - 商店会と料飲組合は十分な共同体制がとれておらず、会合などへの相互参加も十分ではない。お互い協力して活動できるといいが。
 - 商店街も料飲街も、共同の取組を面倒くさがり、やりたくないという考えの人が多い。
 - 岩村田商店街のようにリーダーがおらず、恵仁会や行政に依存気味。核となる人がいない。
 - 復活に向けテコ入れはしているようだがなかなか進まない。七夕、花火などのイベントは一時的で、盛り上げが連続しないと効果半減。
 - 様々な活動をボランティアに頼るのは長続きしない。彼らには責任がないし、来たり来なかったり。
-
- 今営業している店舗は常連など何らかの要因で続いているが、後継者がいる店舗はなかに等しい。
 - 高齢化で代替わりも考えないといけませんが、ほぼすべての店で後継者がいない。
 - 大家さんが独特な人が多く、貸したいという気持ちを持っている大家さんも少ないと聞いている。
 - 新しいことをやろうとしても、長老たちからの反発もあり、なかなか実行できない。
 - 新たなことに取り組もうというパワーは、既存の経営者には少なくなってきた。若い力、新たな活力が必要だが、大家、これまでのやり方に固執する人など、それを受け入れる体制や思想が整っているとはいえない。

人の考え方・感じ方を変えるためには、①当事者意識の醸成 ②変化への許容性

(5) どのようにすればまちづくりがうまく進んでいくか

- 大きな活動をやるより、小さなものを少しずつ地域に溶け込む形でやったほうがいいと思う。
 - 1, 2個何か企画をやってみて、修正していけばいいと思う。
 - チャレンジショップなどを通じて、気軽に参加できる仕組みがあるとよい。
-
- 若者にまず何でもやらせてみるのはどうか。若者には、年長者に欠けている「アイデア・行動力・元気」がある。
 - どの会合等でもそうだが、若者の意見が欠落している。
 - 若者も緩い感じのコミュニティなら参加しやすい。目上の圧力がかからないように意見を聴取してみたらどうか。有識者の前だとどうしても固くなってしまう。
 - SNSの年代別利用層だが、アンケート結果によるとFacebookは主に40~60代、20~40代はInstagramやTwitterが多いので、この活用を。

まちづくりの進めていくうえで効果を発揮しそうな取組は、①スモールスタートとトライ&エラー ②若者の参画

3 課題を解決し、新たなまちを構築していくために必要な視点（案）

- ・ 利用する人を思い描く視点（必然的にまちを使う人を生かす）
- ・ 今あるものをうまく生かす視点（ないものねだりは避ける）
- ・ ニーズに合った、特徴ある事業へ変容していく視点
- ・ やる気のある人を生かし、支える視点（当事者となれる人のためのまちづくりとする）
- ・ プレイヤーが気軽に参加できる視点