

中心市街地活性化ラボin鳥取 事例発表

新潟県小千谷市
企業連携型地域おこし協力隊
谷口諒

自己紹介



谷口 諒

<所属>

新潟県小千谷市

企業連携型地域おこし協力隊隊員

株式会社あわえ

地方創生推進部 小千谷オフィス

コミュニティマネージャー

<経歴>

新潟県小千谷市(おぢやし)出身

広告制作会社、Web・アプリ制作会社、コワーキングスペース運営など経て2022年8月からUターンして株式会社あわえに所属。

小千谷市の概要

人口:32,480人

※令和7年2月末時点

アクセス:東京～約2時間

<特徴>

雪解け水がもたらす

美しい自然や田園の中で、

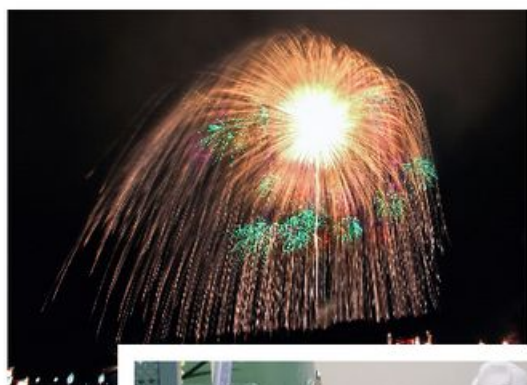
小千谷特有の文化や産物を

育み多彩な産業活動が息づく

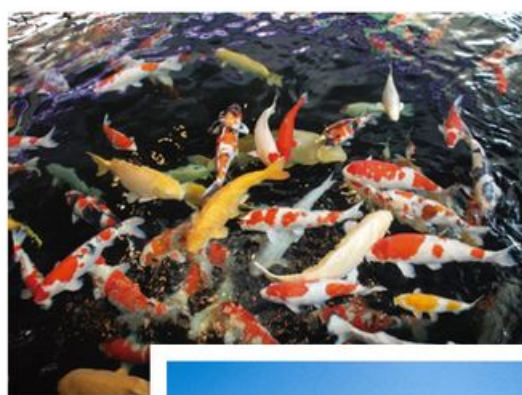


小千谷市の概要

片貝まつりの四尺玉



錦鯉を養殖する養鯉業



牛の角突き



機械製造を中心とした製造業



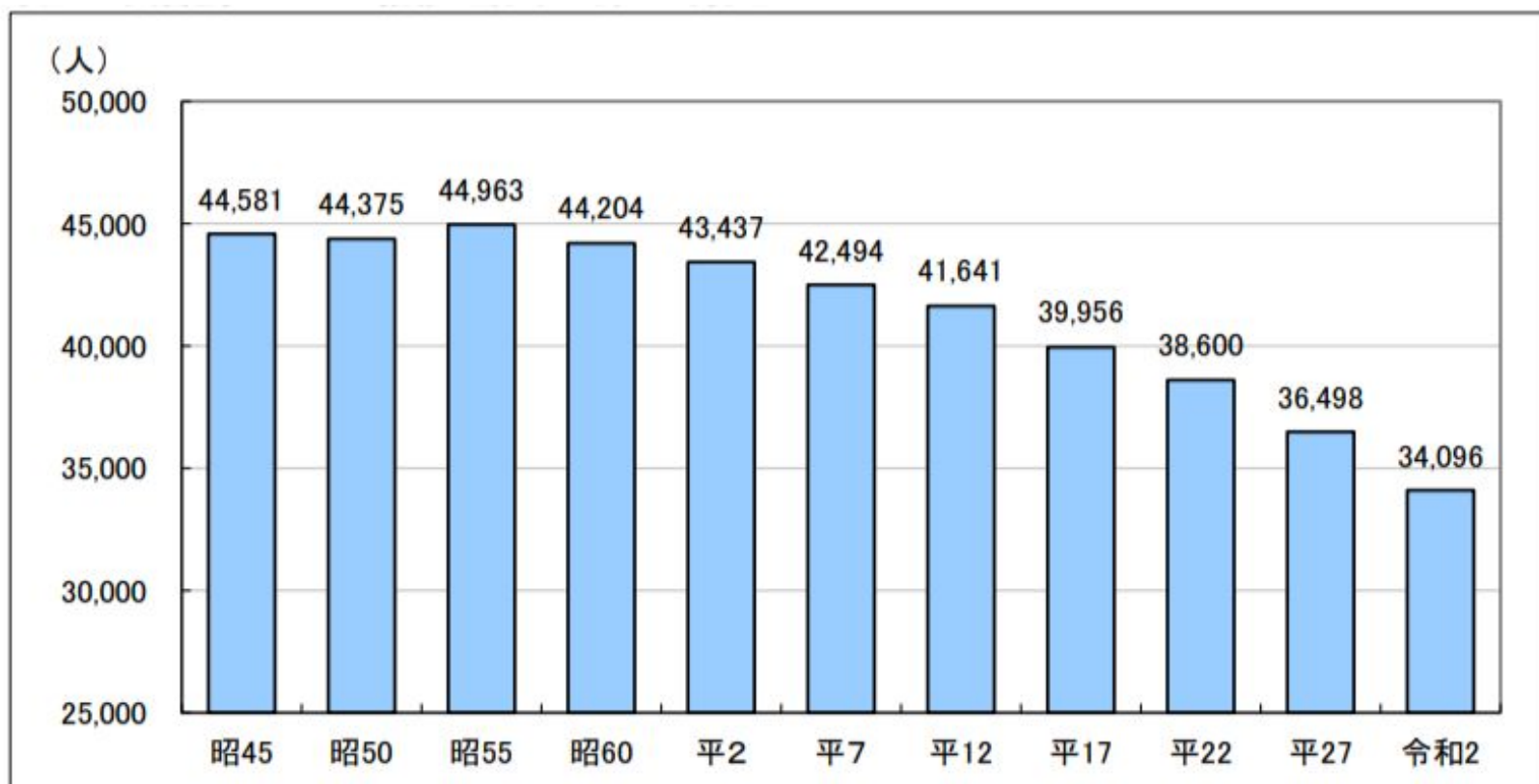
小千谷縮/紬・片貝木綿などの織物



ソバ・カリフラワーなどの農業

小千谷市の概要

直近のデータで昭和55年(1980年)をピークに人口減



出典: R2国勢調査確報独自集計結果

中心市街地の取り組みや経緯

商店街にあった総合病院が統合移転(2017年3月)



商店街の衰退がさらに進行



病院跡地整備事業として図書館移転を計画(2019年)



テレワークステーションおぢや開設 (2022年7月)



**ひと・まち・文化共創拠点「ホントカ。」
オープン(2024年9月)**

商店街イベントを企画した経緯・目的

- 中越地震や病院の移転などがあり、かつての商店街のにぎわいは年々落ち込んでいる印象
- 病院跡地に図書館を含む複合施設ができると聞き、ただ立派な施設が出来上がっても街の中の点でしかなく、商店街の面として活気につながるか、とても不安だった。
- また、周辺市町村では商店街の中に新しいお店ができている流れがあったものの、小千谷の本町商店街ではそうした動きがあまり見られなかった。

商店街イベントの取り組み紹介

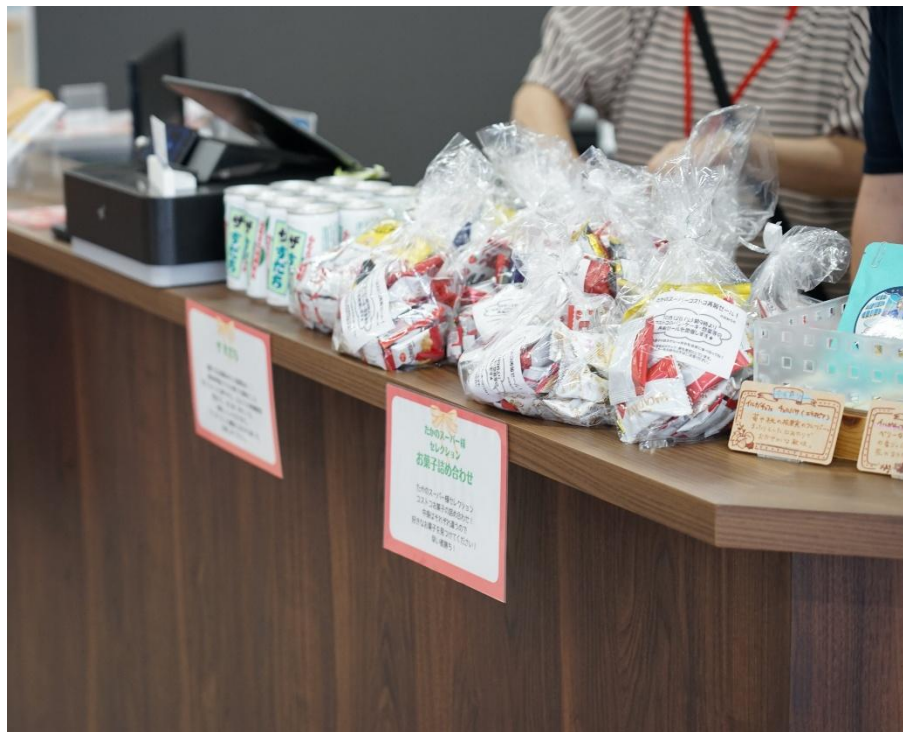
商店街の中の空き店舗や
空いているスペースを活用し
1日だけでもいろんなお店が集うイベントができれば
ば
商店街にお店ができるイメージを参加者や
地域住民に共有でき
新しい出店などにもつながるのではないかと

第一回イベント実施



イベントで実施した取り組み

空き店舗・空きスペースに
出店者を配置して周遊できる形に。
デジタルスタンプラリーを学生・ファミリー向けに実施



イベントの様子



イベントの様子



イベントの様子



イベントの効果・反響

- イベントの成果

- 回を追うごとに出店者数・会場数・来場者数増
 - 直近の第5回は27出店・7会場・のべ3562名
- イベント認知度が高まり、市外の出店者も増え、市外からの来場者も増えてきた。
- 出店料を押さえたり出店者側の負担が減るように運営している結果、各出店者の売上もしっかり確保できリピート出店者が多い。
- 市外イベント出店者とイベント来場者がつながり、市外にある店舗までいらっしゃる方も出てきた。

- 関係者からの反応

- 町内会長/商店街組合長「今後もつづけてほしい」
- 地域住民「お祭り以外では商店街での催しがなかったので嬉しい」
- 市職員「イベントの影響で、商店街に住んでいるオーナーへの空き店舗活用の協力がしやすくなった」

リノベーションまちづくりへの私見・課題

リノベーションまちづくりとは

「今ある資産を活用して自治体の都市・地域経営課題を解決していくこと」です。

ここでいう「今ある資産」とは**遊休不動産**などの空間資源にとどまらず**人的資源**や**歴史的資源**も含んでおり、それらの**資源を余すことなく活用する**ことで、なるべく低コスト・低リスク・スピーディーに事業を生み出し育てることを意図しています。必ずしも空き家のリノベーションありきの手法ではありません。

リノベーションまちづくりへの私見・課題

- 使える不動産や歴史的なものや有名なものがあつたとしても、それを活用したり伝えるのは「ひと」
- 「地域のプレイヤー」という言葉はよく聞く言葉ではあるが、人口が減っている地域ほどプレイヤーは固定化され消耗しがち
- プレイヤーと呼ばれる人だけでなく、移住者、Uターン者だけでもなく、元々住んでいる人たちのマインドやアクションを変えられるかが鍵

個人的に印象深い事例

- 大田区池上の話

- 2017年にリノベーションスクール@東急池上線
- 2019年に大田区と東急電鉄が協定を結び、「池上エリアリノベーションプロジェクト」開始(~2022年)

- プロジェクトの開始後/その後

- 不動産とプレイヤーのマッチング(東急主導)
- プレイヤーが生まれやすい環境(シェア型本棚・コミュニティカフェ・日替わりスイーツ屋など)
- 住民、事業者、寺など幅広い人たちがアクションを起こしている

- 課題→共感→話し合う→やってみよう→実行する/協力する→...のサイクルが自然発生的に生まれている