



ストリートから起こす都市のイノベーション

- 買物公園エリアプラットフォームの取組 -

令和7年10月3日（金）

旭川市 地域振興部 地域振興課

秋葉 鮎子



旭川市について



旭川市の概況

■旭川市の概要(令和7年4月時点)

人口 314,101人(道内2位)
世帯数 176,567世帯
面積 747.66km²

■主要財政指標(令和5年度)

経常収支比率 96.6%
財政力指数 0.53
標準財政規模 84,466百万円
実質公債費比率 8.9%

■会計規模(令和7年度)

予算総額 2,610億円
うち一般会計 1,801億円



北海道のほぼ中心に位置し、交通・物流の要衝として発展

道北・道東の物流拠点であることから、海に面していないものの、新鮮な魚介類が手に入るという意外な面もある



北海道の表象である北斗星の外形で北海道を表し、これに日章を中心に配して、北海道の中心たる本市を表示している。

旭川市について



旭川市の概況

■基幹産業

・農業

※特にお米は、35,900トンと北海道2位(令和5年産)

・紙・パルプ製品などの製造業

※日本製紙北海道工場が立地(昭和15年操業開始・旧国策パルプ)

・旭川家具, クラフト製品

※ユネスコの「デザイン都市」に認定



■地理

・北海道最大の盆地である上川盆地にあり、雄大な大雪山連峰や石狩川・忠別川・美瑛川・牛朱別川の四大河川に囲まれた自然豊かな中核市

・盆地にあるため、夏は40℃、冬は-40℃と一年間の気温差は約80℃にもなる



■観光

・行動展示で有名な「旭山動物園」

国内屈指のパウダースノーで知られる「カムイスキーリンクス」などが立地

・外国人観光客に人気の富良野・美瑛

人気温泉地である旭岳温泉・層雲峡温泉などに隣接

年間約500万人の観光客が訪れる



旭川市について



旭川市の概況

■基幹産業

・農業

※特にお米は、35,900トンと北海道2位(令和5年産)

・紙・パルプ製品などの製造業

※日本製紙北海道工場が立地(昭和15年操業開始・旧国策パルプ)

・旭川家具、クラフト製品

※ユネスコの「デザイン都市」に認定



デザイン経営とは

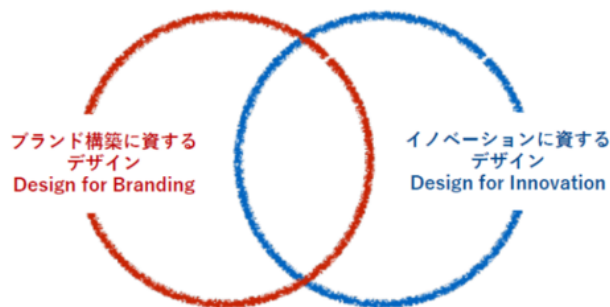
「デザイン経営」とは、デザインの力をブランドの構築やイノベーションの創出に活用する経営手法です。その本質は、人（ユーザー）を中心に考えることで、根本的な課題を発見し、これまでの発想にとらわれない、それでいて実現可能な解決策を、柔軟に反復・改善を繰り返しながら生み出すことです。

経済産業省・特許庁は、2017年7月に有識者からなる「産業競争力とデザインを考える研究会」の議論の結果、2018年5月に報告書『「デザイン経営」宣言』を取りまとめました。

『「デザイン経営」宣言』では、「デザイン経営」の効果や、実践のための7つの具体的な取り組みも示されています。

「デザイン経営」の効果=
ブランド力向上+ イノベーション力向上 =
企業競争力の向上

「デザイン経営」は、ブランドとイノベーションを通じて、企業の産業競争力の向上に寄与する。



「デザイン経営」の効果



旭川市について



旭川市について



旭川市について



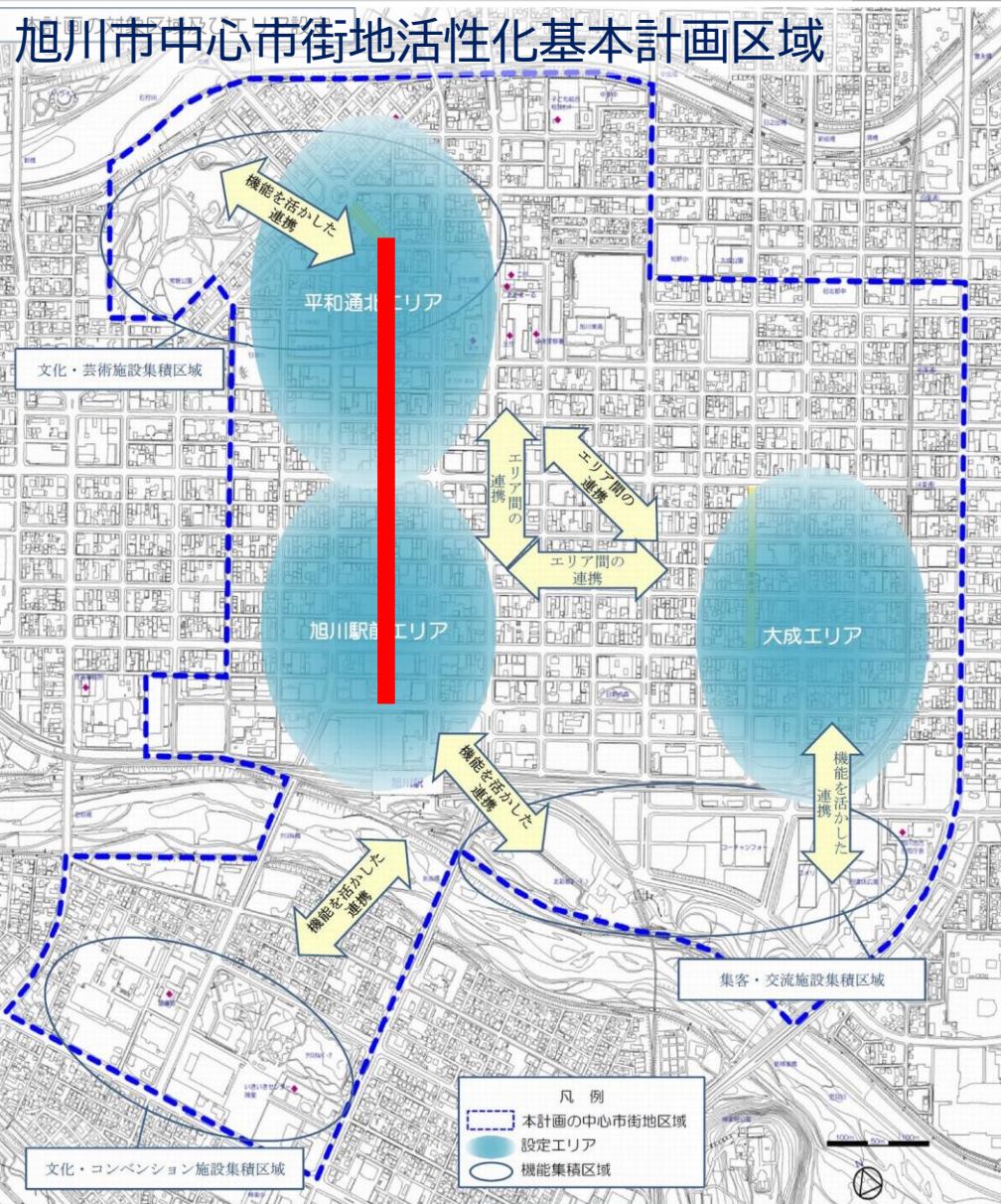
旭川市について



今回の舞台「買物公園」

JR旭川駅

旭川市について





1 買物公園

2 これまでの経過・背景

3 街路(買物公園)のイノベーション

4 今後の展望と課題

5 魅力あるストリートライフへのオープンイノベーション

1 買物公園



「みち」空間を考える。

ストリートは、

- ・ まちを表す「窓」である。
- ・ まちとの「接点」である。
- ・ 「憩いの場」の機能が求められている。
- ・ 「出会いの場」である。
- ・ 「公共的な空間」である。



令和元年度街路基盤整備事業推進大会特別講演
(2019年・横浜国立大学大学院 野原 卓)

1 買物公園

全国に先駆けて進むウォーカブルなまち



1 買物公園

全国に先駆けて進むウォーカブルなまち

買物公園とは？

J R旭川駅から続く、幅員20m・延長約1kmの
旭川市の中心に位置する都市計画道路

全国初の恒久的歩行者天国 ※昭和47年に誕生

「道路」 × 「買物」 × 「公園」
通りのイノベーション

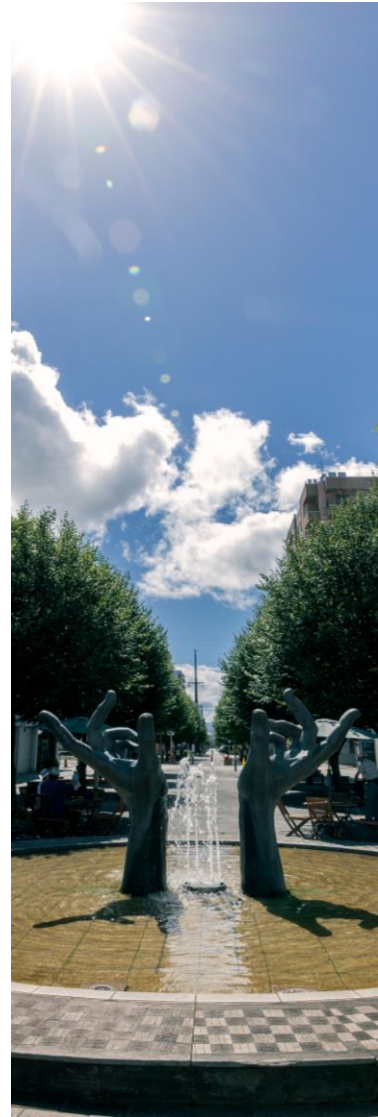
※出典：知識創造理論による「通り」のイノベーションの吟味-平和通買物公園の創造家庭と現状に見る課題-
(2014年・旭川市立大学教授 江口尚文)

1 買物公園



買物公園の歴史

- 1900年頃 旧陸軍第七師団と鉄道を結ぶ「師団通」として発展
- 1945年 終戦とともに平和への願いを込めて「平和通」と名称を変更
- 1969年 歩行者天国化を見据えた社会実験を実施
※当時の五十嵐市長が、ヨーロッパのモールのようにゆったりと
買い物が楽しめる緑の空間を造りだし、モータリゼーションに対抗して
「人間性回復」をアピールすることで平和通商店街の繁栄・魅力づくり、
旭川のイメージアップに役立たせることを目的に実施
- 1972年 恒久的歩行者天国「平和通買物公園」の誕生
※西武・丸井今井・長崎屋・オクノなどの大型商業施設も立地し、
賑わいを見せるものの、2009年の丸井今井撤退を発端に、次々と大型
商業施設が閉店 ※かつて36万人あった通行量は6万人にまで減少
- 2023年 「買物公園のあり方検討会議」を設置
※2022年に誕生50周年となったことを契機に、次の50年間で買物公園が
あるべき姿を議論する場として、買物公園に関わる人々で構成
- 2024年 官民連携組織である「買物公園エリアプラットフォーム」を設置
「買物公園エリア未来ビジョン」策定



1 買物公園



買物公園の歴史

※1) 買物公園エリアプラットフォーム

官と民が一体となり、情報や課題を共有するとともに、買物公園エリア未来ビジョンの実現に向けた取組を進め、買物公園エリアの歴史や特色などを活かし、更なる魅力や価値を創出することを目的に設置

詳しくはコチラ

<https://www.city.asahikawa.hokkaido.jp/kurashi/408/800/d079684.html>

※2) 買物公園エリア未来ビジョン

「まちの顔」である買物公園を軸としたエリアで、活動する全ての人と同じ目標を持ち、今後のまちづくりの方向性や将来像実現に向けた取組を描いたもの

詳しくはコチラ

<https://www.city.asahikawa.hokkaido.jp/kurashi/408/800/d079299.html>



2024年 官民連携組織「買物公園エリアプラットフォーム※1」を設置
「買物公園エリア未来ビジョン※2」策定

2 これまでの経過・背景



① 買物公園通りイノベーション3.0

旭川未来会議2030

市民が主体にまちづくりに参画し、「2030年の旭川」のあるべき姿について議論し、市がここから得られた意見を旭川の未来に向けた取組として推進することを目的に開催

■背景と想い

- ・現状は道路としての規制がありできることが限られている
- ・買物公園の「立地・形状などの特徴」×「知恵・アイディア」＝まちの起爆剤になる！



■アイディア

- ・買物公園の中に春夏秋冬を表す色彩や植栽を使ってコンセプトゾーンを作り、「行けば誰かに会え、語り合える」「何かやりたくなる」よい意味での「居場所・たまり場」にする
- ・スケートボードエリア、路上パフォーマンスエリアなど現状では制限されているものについても、ルールを作って一定条件化で解禁するなどしてカルチャームーブメントをつくる
- ・祭りを興す、芝生ロード、滑り台、ロング綱引き…など市民のアイディアを実現できる仕組みをつくる



行けばワクワクできる空間になることで人が集まり何かが生まれる
旭川の顔である「中心部の賑わい」＝「まちの賑わい」になる

2 これまでの経過・背景



② 買物公園エリア未来ビジョン

わたしの「毎日」がここにある

日常も非日常も、

ここで過ごすことが暮らしの一部となり、

みんなが満たされ、つながれる。

これまでの歩みを感じながら、また一步、踏み出せる。

まちの真ん中にみどりが薫る

「ここ＝買物公園」をわたしたちがつくっていく。



まちの顔である買物公園エリアの
今後のまちづくりの方向性や
将来像実現に向けた取組を
描いたビジョン

2 これまでの経過・背景



② 買物公園エリア未来ビジョン

■実現したいエリアのイメージ



01

素敵な自分で
いられるエリア

歩行空間や沿道建物のグランドレベル、街並みなどに洗練されたデザインの視点を取り入れ、ここにいるだけでおしゃれに、素敵になれるエリアへ



02

行きたい・歩きたくなるエリア

買物公園エリアの効果的な情報発信や移動しやすいモビリティの導入により、目的があってもなくても、エリア全体に人が集まるエリアへ



03

やりたいが自由に
実現できるエリア

エリア内に点在する公共空間や沿道の空き店舗・空き地などを活用し、利用しやすい仕組みを考え、みんなのやりたいことが常に取り組み、つながれるエリアへ

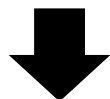
2 これまでの経過・背景



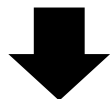
③ ウォーカブルなまちなかの形成（国交省）

- 「居心地が良く歩きたくなる」 まちなかづくり
～ウォーカブルなまちなかの形成～

都市の多様性とイノベーションの創出に関する懇談会の提言（令和元年6月）
「居心地が良く歩きたくなるまちなか」からはじまる都市の再生



まちなかウォーカブル推進プログラム
その取り組みを進める【ウォーカブル推進都市】



まちなかウォーカブル推進事業
街路の広場化、公共空間の芝生化、沿道施設とのつながりを創出

3 街路(買物公園)のイノベーション

道路×広場＝買物公園（街路）のイノベーション

まちなかウォーカブル推進事業
街路の広場化

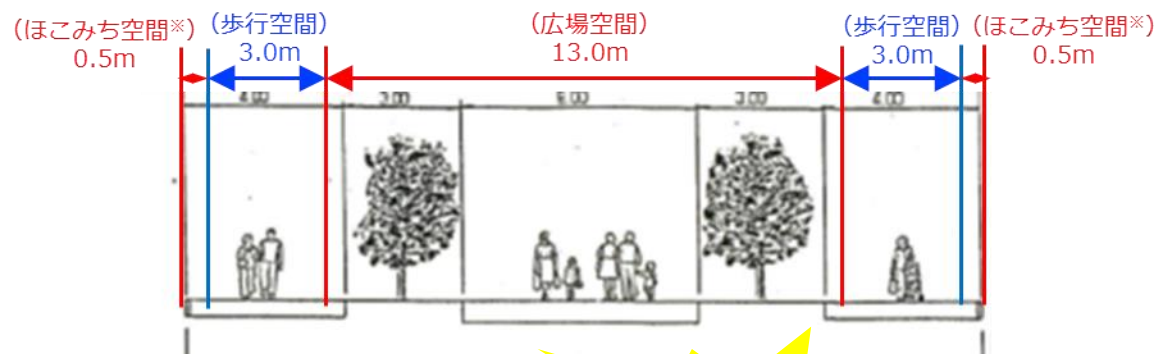


03

やりたいが自由に
実現できるエリア

どうやる？

幅員20mの道路空間を
【通路部】と【広場部】に分ける



広場条例

道路に関する規制を排除

ワンストップ申請で
道路空間を自由に使える！

3 街路(買物公園)のイノベーション



道路空間を広場にしてみた！（社会実験「まちにち計画」）



旭川夜市



音楽演奏



クイズ大会



キッチンカー

3 街路(買物公園)のイノベーション

道路空間を広場にしてみた！ (社会実験「まちにち計画」)

J2ライブビューイング



雑貨マーケット



怪談

ストリートピアノ



3 街路(買物公園)のイノベーション



道路空間を広場にしてみた！（社会実験「まちにち計画」）



レトロゲーム出張
(ICTパーク)



沿道店舗
ポップアップショップ

大道芸



4 今後の展望と課題



今後の展望と課題

今後の展望

- ・ 社会実験を踏まえ、**広場条例の実装化**（目標：令和9年度）
- ・ 誰もが自由に使える空間の誕生
- ・ **【人と人】・【人と沿道】**が繋がり、**地域イノベーション**創出

課題

- ・ 道路空間を**どう再編**する？（**通路部と広場部の明確化**）
- ・ **ルール**はどうする？（「自由に」でも秩序は失わない！）
- ・ **沿道店舗**や**商店街**とのつながりは？（居酒屋の前にビールのキッチンカーはあり？）
- ・ 広場空間の**運用・管理**をする**組織・人材**は？（エリプラをエリマネヘ！）

5 魅力あるストリートライフへのオープンイノベーション



①使いこなし：多様な役割を挿入し、シェアする

⇒多様な活動を受け入れ、共有しながら豊かさを育む。

②小さな実行と個性：動きながら個性をみつける

⇒小さくても実験・実行を繰り返し、通りの個性につなげる。

③オープンエンド：出会いと関与の枠を広げる

⇒まちの人と情報が出会うオープンイノベーションの場に。

④スマートストリート：環境と情報、モビリティの進化

⇒居心地よいストリートを生みだすための技術支援



お時間があるときにご覧ください

旭川市中心市街地活性化基本計画

<https://www.city.asahikawa.hokkaido.jp/700/735/747/749/p005614.html>

買物公園エリア未来ビジョン

<https://www.city.asahikawa.hokkaido.jp/kurashi/408/800/d079299.html>

社会実験「まちにち計画」アーカイブブック

https://www.city.asahikawa.hokkaido.jp/kurashi/408/800/d079951_d/fil/archive_book.pdf

ASAHIKAWA CITY

