

第IV部門 観光基地システム構築を中心とする都市再生・発展構想計画に関する事例研究 ー奈良県大和郡山市を対象としてー

立命館大学 理工学部 学生員 ○西田 拓也
 立命館大学 大学院 学生員 玉川準一朗
 立命館大学 理工学部 正会員 銭 学鵬
 立命館大学 創造理工学研究科 正会員 春名 攻

1. 本研究のねらい

近年の地方都市においては、地方分権化や少子高齢化が大きく進展している。また、人口減少時代を生き抜くための人・モノ・カネ・情報の都市間競争が激化してきている。他地域にはない独自の魅力ある都市をつくり、生き抜いていく必要がある。

本研究で対象地とした奈良県大和郡山市は、大都市圏のベッドタウン化や中心部商業が衰退しつつあり、地域内雇用の減少や中心部の生活基盤の未整備を引き起こしている。これらの課題を解決するために、新たなアイデアの導入によって都市の性格を変え、活性化のための都市整備を検討することとした。

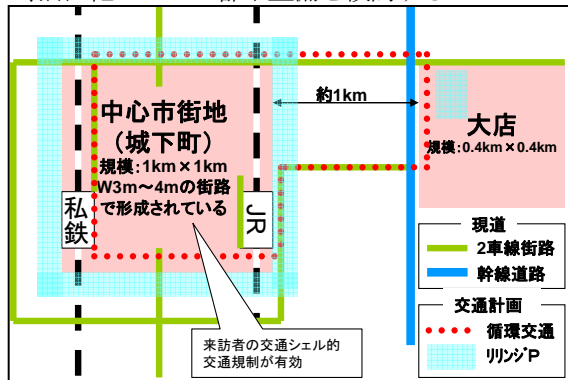


図-1 奈良県大和郡山市中心部

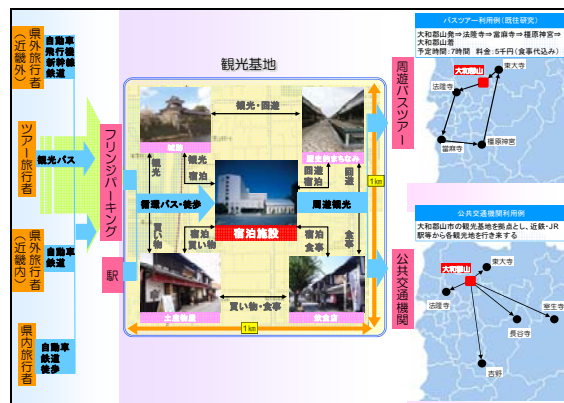
2. 観光都市化の戦略的コンセプト

大和郡山市は、大阪・京都から車・鉄道ともに約1時間といった良好なアクセス現状に加え、京奈和自動車道の開通による一層のアクセス性の向が見込まれる。また、郡山城跡や古い城下町の面影を残した街路や建造物、日本一の金魚養殖場、等々、多くの地域資源を有している。現在はこれらを有効活用した状況とはいえ、上述のように個性を失ったベッドタウン的の地方都市に変わる可能性が大きくなっている。そこで、観光産業振興を中軸とする地域再生を目指すことによって、雇用の創出や、貴重な地域資源の復興・保存、観光来訪者の増加による都市

基盤の拡充、ポテンシャルの向上を通して、大和郡山市の将来発展を実現化する可能性は大きいと考える。また、近年の奈良県観光は慢性的な宿泊施設不足、観光地が広域的に点在する事に起因する効率的な周遊の困難性、食べ物や地方特産品の提供の観光ニーズとのミスマッチング、等々が課題となっている。そこで、二つの世界遺産の中間地帯に存在し、県内観光地の重心ともいえる場所に位置する大和郡山市を、宿泊・飲食・買物・娯楽施設と、それらの施設を起終点とする奈良県観光地巡りのバスツアーサービスの提供、フリッジパーキングの整備による自動車移動からの切り替え等を提供する観光基地整備を、地方都市活性化方策の一施策として提案することとした。

3. 観光基地利用による宿泊・周遊観光促進戦略

今回は対象地を奈良県大和郡山市とし、奈良県に不足している宿泊周遊型観光スタイルを促進させる新たな観光基地システムを提案した(図-2)。自動車を移動手段とする観光客の場合、大和郡山市付近のICから、基地へ移動しフリッジパーキングおよびバスツアーを利用してもらうことで、滞在型の周遊観光が可能となる。よって、奈良県観光に観光基地システムを導入することで、周遊観光行動(バスツアー)の促進が期待できると考える。



Takuya Nishida, Jyunichiro Tamagawa, Qian Gakuho and Mamoru Haruna
 rv004065@ed.ritsumei.ac.jp

図-2 観光基地利用による観光客の行動イメージ

4. 対象地の特長を生かした観光基地整備の検討

対象地である大和郡山市中心部のもっとも注目すべき点は、私線と JR 線に挟まれたコンパクトな地区に、迷路状に入り組んだ狭い街路や寺社仏閣など、城下町の街並みを残していることある。この空間は 2 車線道路がほとんど整備されておらず、旧城下町内は自動車交通には適していない。そこで、新たに道路拡張整備するのではなく歩行者専用空間とし、宿泊客が安全かつ快適に回遊する空間とすることとした。この域内に宿泊施設をはじめ、商業施設や公園などを配置し、宿泊滞在をゆっくり楽しむことのできる整備を検討した。また、現在ではシャッター通りとなりつつある商店街を観光向けの飲食・買物施設として再生することや、地場産業である金魚を活用した娯楽施設の整備など、地域資源を有効に活用することとした。さらに奈良県の特産品の集積や新たな食文化の創出などを図ることも検討する。

5. 宿泊滞在空間の整備計画に関する検討

上記の観光基地整備の内容を、更に宿泊空間に焦点を当てて、詳細な整備案を以下のように検討を行う。

(1) 宿泊施設の種類の検討

観光基地内のコア施設として宿泊施設の整備を検討する。観光客の多様なニーズに適したグレードや種類を考慮したうえで、施設形式としてシティホテル、観光ホテル、高級ビジネスホテル、ビジネスホテル、高級旅館、旅館の全 6 種類で、それぞれ見合った値段を設定し検討を行った。

(2) 景観の整備量の検討

整備の検討内容としては、整備なし（現状）の状態から電線・電柱の地中化、それに加え道路の石畳風舗装、更に建物を歴史的なまちなみ風に修繕するという整備量を 4 段階に分けて設定し、検討を行った。また、今回は景観整備の対象範囲として、中心市街地の一区間を設定して検討を行った。

(3) 観光商店の整備量の検討

観光基地内の飲食店やお土産施設を始めとした商業店舗の整備量の検討を行った。10 店舗（50m 範囲）を基準として、20 店舗（100m）、30 店舗（150m）と 3 段階に分けて、整備量の増加を設定し、検討を行

った。

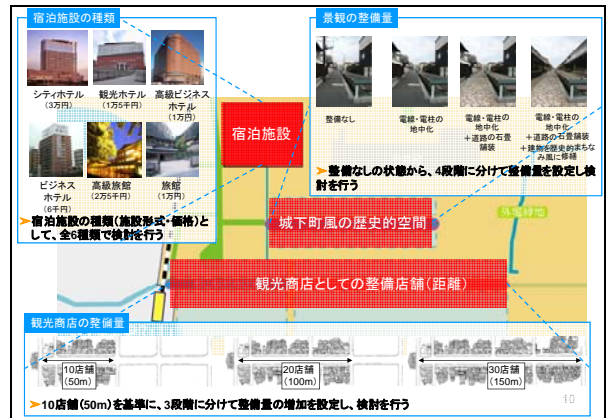


図-3 宿泊滞在空間の整備構想

6. 観光基地利用者推計と最適な整備量の算出

本研究で提案する観光基地整備は、まず上述の戦略的コンセプトに従って導入すべき観光基地整備を構想し、その整備の実現化によって観光基地を利用する観光客数を求めることとした。また、算出された利用者数から宿泊施設の事業計画、景観整備の事業計画の採算性を検討することとした。そして、その利用者数と事業採算性から観光施策として十分満足できるものであるかどうかを評価することとした。まず、奈良県観光客を対象として約 700 部のアンケートサンプルから共同研究で観光行動シミュレーションモデルを構築し、そこで得られた観光基地利用者数から観光基地整備シミュレーションを同時に処理するハイブリット型モデルで、最適な整備計画の算出を行うこととする。

7. おわりに

本研究では、大和郡山市の都市再生方策として、観光基地整備による観光振興を取り上げ、検討を行い、観光基地利用者を推計と最適な整備量の算出を行った。評価基準を一人当たりの投下資本額とし、もっとも費用対効果の高い整備量は、宿泊施設の種類の観光ホテル、景観の整備量が建物修繕までの 4 段階整備、観光商店数は 20 店舗（100m）という結果を得ることができた。また、この整備では年間基地利用者数が約 100 万人、年間宿泊者数約 9 万人を見込むことができた。今後の検討課題は、観光による各主体間の影響・効果を評価することや、観光都市化によって影響を被るであろう、地域住民や参画企業、地元産業従事者の合意形成問題に関する検討が必要であると考えられる。