

高松中心市街地プロムナード化ビジョン ターゲット

令和8年7月



『出かけたくなるまちなかへ、歩いて楽しい空間づくり』
～車を置いて歩いてつなぐ、健康で、にぎわい溢れるまちづくり～

ターゲット層	歩行者ターゲット		
	市民・近隣リピーター 歩いて暮らせる・楽しめる日常空間の創出	通勤・通学者 快適に歩きたくなるような仕掛けの創出	来訪者・旅行者 サンポート高松地区と高松中央商店街の 回遊による経済効果の創出
回遊性・滞在性 向上の課題	市民や近隣の方々に向けた歩いて楽しい 空間づくり や 仕掛けづくり をすることが必要	楽しむことよりも 効率的な移動を重視 する特性があり、滞在できる空間を創出しながら、より安全で円滑に歩ける空間づくりが必要	県立アリーナの開館によりサンポート高松地区への来訪者が増加している一方で、 サンポート高松地区と高松中央商店街の結び付きが弱く 、回遊を促すことが必要
基本コンセプト	市民・近隣リピーターが日常的に歩いて楽しく、健康でサステナブルな空間を目指す	歩行者の安全性や利便性を高め自動車の円滑な通行ができる空間を目指す	シームレスな案内・誘導により、回遊性の高い魅力的な空間を目指す
対応方針	①「歩行空間」 - ウォークアブルな空間の創出 - 健康視点のまちづくりの創出 - 既存空間のリノベーションの創出	①「歩行空間」 - 交差点改良 - 既存空間のリノベーションの創出	①「歩行空間」 - 新たな動線の確保 ②「案内」 - 案内の強化 ③「移動手段」 - 新たな移動手段の導入
エリア マネジメント (官民連携)	④「エリアマネジメント」 ハードやソフトの基盤の構築・体制づくり、ターゲット層に向けたコンテンツや店舗の展開、イベント等の実施による消費活動の創出により、行きたくなり居心地良く過ごせるまちをつくる		