

令和8年1月

閉会中総務委員会  
教育産業委員会  
連合審査会資料

( 企画財政部 )



## 外旭川地区のまちづくりについて

### 1 これまでの検討

- ・令和7年4月に「秋田市外旭川地区まちづくり基本計画」を白紙撤回した。
- ・卸売市場については、現卸売市場敷地内における再整備手法を検討してきた。
- ・市からはイオンタウン株式会社に対し、①民間からの新たな投資、②雇用を生み出すものづくり分野、③外から人や消費を呼び込める誘客機能を要件として求めた。
- ・令和8年1月13日に同社が新たな提案（「秋田市外旭川地区まちづくり計画（案）」）を提出した。

### 2 事業パートナーからの提案の概要

- ・秋田市の経済にとってプラスとなる「オンリーワン」の内容とするため、「稼げる産業」の創出、「多様な人が集まる」仕組み、「将来的課題」への対応の3つのポイントから目指すべき方向性を定め、必要な取組・機能を示した。
- ・中心となる構成要素として、①「ものづくりエリア」の整備、②「子育て・体験型複合施設」の設置、③卸売市場の再整備を位置付け、そのほかの各機能も集約することにより、“経済・人・モノの好循環”の創出を図る。
- ・施設配置については、新たに「ものづくりエリア」を整備するほか、市街化区域である現卸売市場敷地を中心に「子ども・観光集客・商業エリア」を展開するものであり、あわせて卸売市場を北側農地に移転し、物流施設エリアと連携させる。

【資料1】 秋田市外旭川地区まちづくり計画（案）】

### 3 今後の進め方

- ・イオンタウン株式会社の提案内容について、実現可能性や進める場合の課題等を精査する。
- ・卸売市場の再整備については、移転建て替え案となっているため、これまで検討してきた現卸売市場敷地内での再整備案は一旦保留とし、提案内容を精査していきたい。
- ・2月市議会定例会総務委員会、教育産業委員会を目途に市としての精査結果を報告したい。
- ・引き続き同社と協議を継続していくが、同社側における調整等も必要となることから、それらの整理ができた段階で、この提案に基づいて進めるかどうかの判断を行う。

# 秋田市外旭川地区まちづくり計画

2026年 1月 22日

イオンタウン株式会社

# 1. 秋田市外旭川地区まちづくりの「経緯」と「現状整理」

## 経緯

- ・2024年3月には「秋田市外旭川地区まちづくり基本計画」を策定したものの、その後、エリア内に整備を想定していた新スタジアムの整備場所が八橋地区に移るなどの状況変化を受け、2025年春にゼロベースから見直しを行うこととなった。
- ・イオンタウン株式会社は、引き続き事業パートナーとして、秋田市と相互に連携して必要な協力をしていくこととしており、同事業が地域課題を捉えた持続的な取組となるよう努めることとしている。

## 秋田市を取り巻く環境

- ・人口減少の進行による生産年齢人口低下
- ・第三次産業中心（84.84%）の産業構造
- ・全産業の事業所数が減少傾向
- ・多くの産業分野における担い手不足の顕在化

## 外旭川地区の地域特性

- ・秋田港・秋田北IC・駅等の交通結節点
- ・市街地と農地が近接する都市近郊型農業
- ・卸売市場（再整備予定）が立地

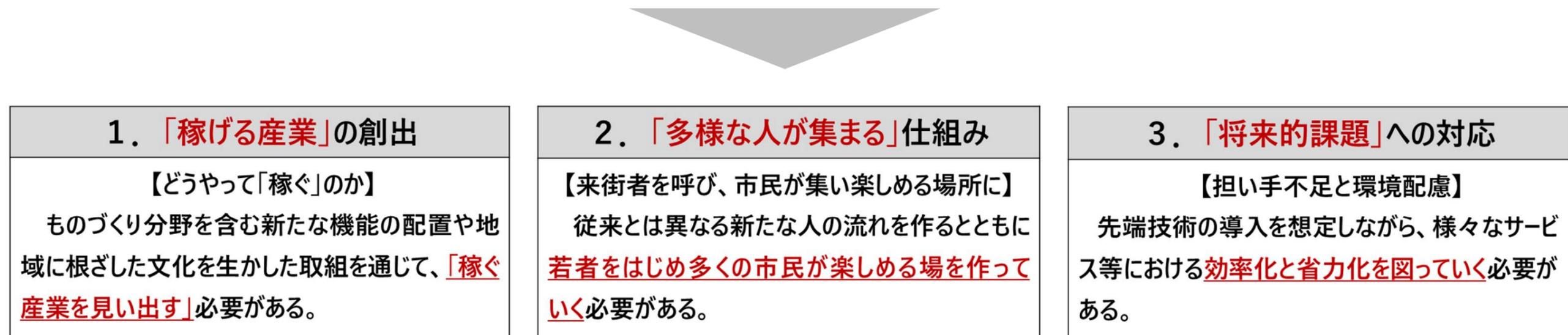
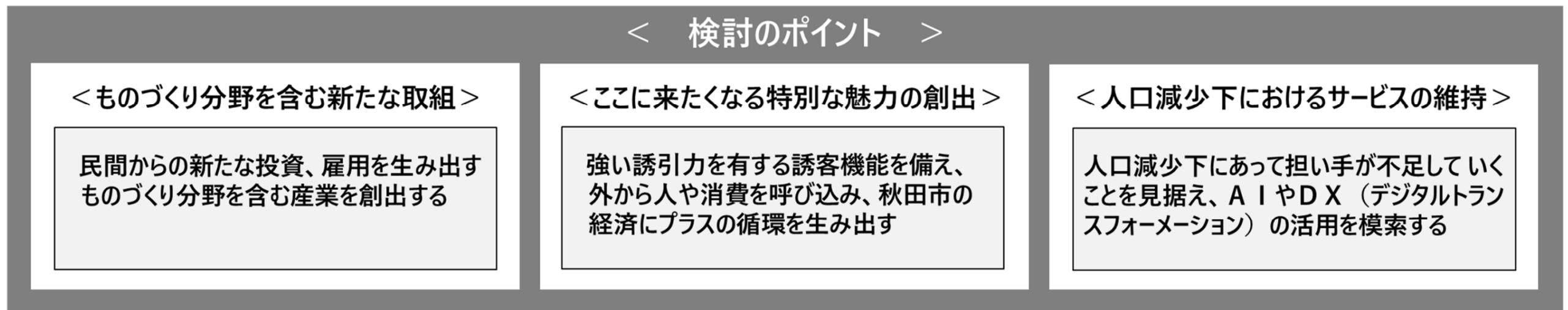
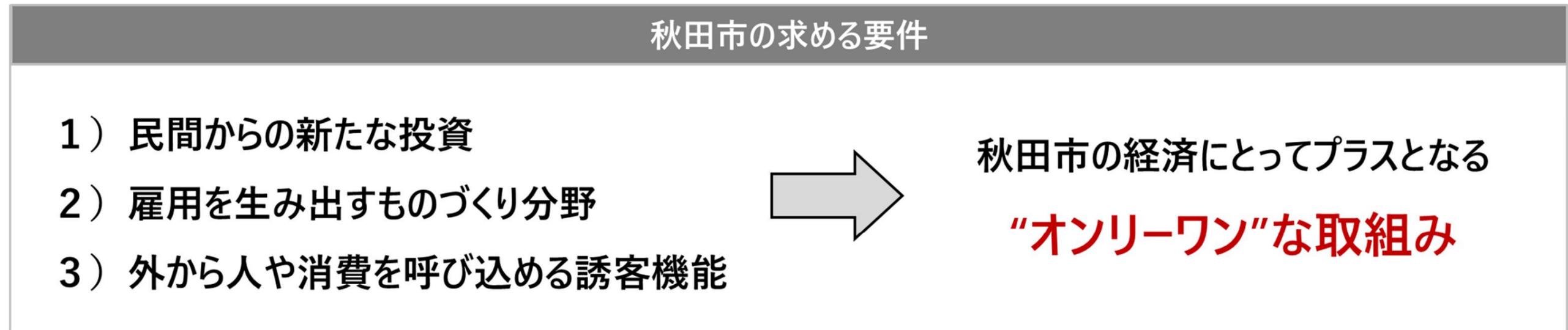
## < 検討の条件 >

### < 対象エリア >

- ① 卸売市場敷地（約14ha）・用途：準工業地域
- ② 周辺農地（約37ha）  
農業振興地域内農用地区域・市街化調整区域

### < 土地利用について >

- ① 地域未来投資促進法に基づく規制の特例措置を活用
- ② ①を活用して都市計画法に基づく地区計画を設定して推進



#### 【目指すべき方向性】

#### 1. 「稼げる産業」の創出

- ・ **新たな産業機能の配置**（つくる産業による経済循環）  
機能例・・・「ものづくり（製造・加工・組立）産業による新しい経済機能」  
「地方の異なる産業が連携した内発的なクラスターの形成」  
「大学等と企業が連携した地域の特色ある産業の高付加価値化」
- ・ **地域文化を活かした機能配置**（新たな光を当てた取り組みによる経済循環）  
機能例・・・「発酵など秋田ならではの伝統文化による産業育成」  
「卸売市場機能と県内食品流通機能の複合化」  
「陸上養殖による新たな製品の育成」

#### 2. 「多様な人が集まる」仕組み

- ・ **新たな体験・経験機能の配置**（従来と異なる来街者や新たな機能配置による経済循環）  
機能例・・・「食や伝統文化などを通じた誘客機能の強化」  
「長期滞在も可能なトキ消費型の観光地の形成」  
「インバウンドを見据えた多言語対応環境の構築」
- ・ **子育て世代・若者が楽しめるエンタメの配置**（若者増加の循環、市外からの移住者増加の循環）  
機能例・・・「屋内遊戯施設など年間を通じて子どもたちが遊べる環境の形成」  
「アクティビティなどコト消費型のエンタメ機能の強化」

#### 3. 「将来的課題」への対応

- ・ **多様な先端技術の導入による効率化と省力化の実装**（産業・物流・商業・観光等）  
機能例・・・「地域内移動の自動モビリティ」  
「対人サービス代替機能の導入（接客、運搬、警備、清掃等）」  
「AI・ロボティクスの導入（産業・物流）」
- ・ **再生可能エネルギーを生かした環境配慮型の仕組みの導入**（バイオマス、風力発電等）  
機能例・・・「域内で排出される食品残渣等のバイオマスガス化などによる資源循環の推進」  
「太陽光発電や蓄電池などによるエリア内エネルギーの活用」

## 構成要素

### 1. 「ものづくりエリア」（第2次産業集積施設）整備に向けて

- 物流施設と隣接した「ものづくりエリア」では、計画地の各施設から排出される食品残渣等を活用したバイオマス発電や陸上養殖など、環境配慮型の企業を誘致し、資源循環モデルのベース構築を目指します。
- 「ものづくりエリア」では、このような集積に魅力を感じていただける企業等からの新たな投資について、秋田市と連携して協議を継続していきます。

### 2. 「子育て・体験型複合施設」などの設置

- イオンタウンは、事業パートナーである秋田市と連携し、子育て・体験型複合施設（遊ぶ・学ぶ・体験する）「KIDS FOREST TOWN」を提案します。
- 国内外からの観光誘客、創造性あふれる子どもの遊び場、若者をはじめ多世代の集う場、秋田の食や文化の体験など多様な機能を一体的に整備し、新たな人の流れや消費を呼び起こしていきます。
- 施設の配置については、現在、卸売市場がある市有地を含む南側の敷地を一体的に活用することとします。

### 3. 「卸売市場」の再整備について

- 卸売市場は北側農地に移転整備することで、卸売市場の営業継続を可能としながら、隣接する新たな「物流施設」や南側の施設との流通等の連携も見据えた、新たな将来展望につながる環境整備を提案します。

「ものづくりエリア」「子育て・体験型複合施設」「卸売市場」等の各機能の集約によって、市内・県内に新たな“**経済・人・モノの好循環**”を生み出すことが出来ると考えています。

## 5. 施設配置（ゾーニング）と取組を展開するフィールド

### (1) 施設配置（ゾーニング）



## 6. 全体パース



※このパースはイメージの為、変更の可能性がございます。

# 7. 全体配置図

## 1) 卸売市場 (移転)

現市場施設は、開場から50年が経過しており、改修や修繕に多額の費用を要しています。  
又、低温物流に対応していない等、社会的ニーズに応えることが困難な状況となっている為、現代の流通形態に対応した規模の施設に再整備するものです。

敷地面積：約20,000坪

## 2) 物流施設

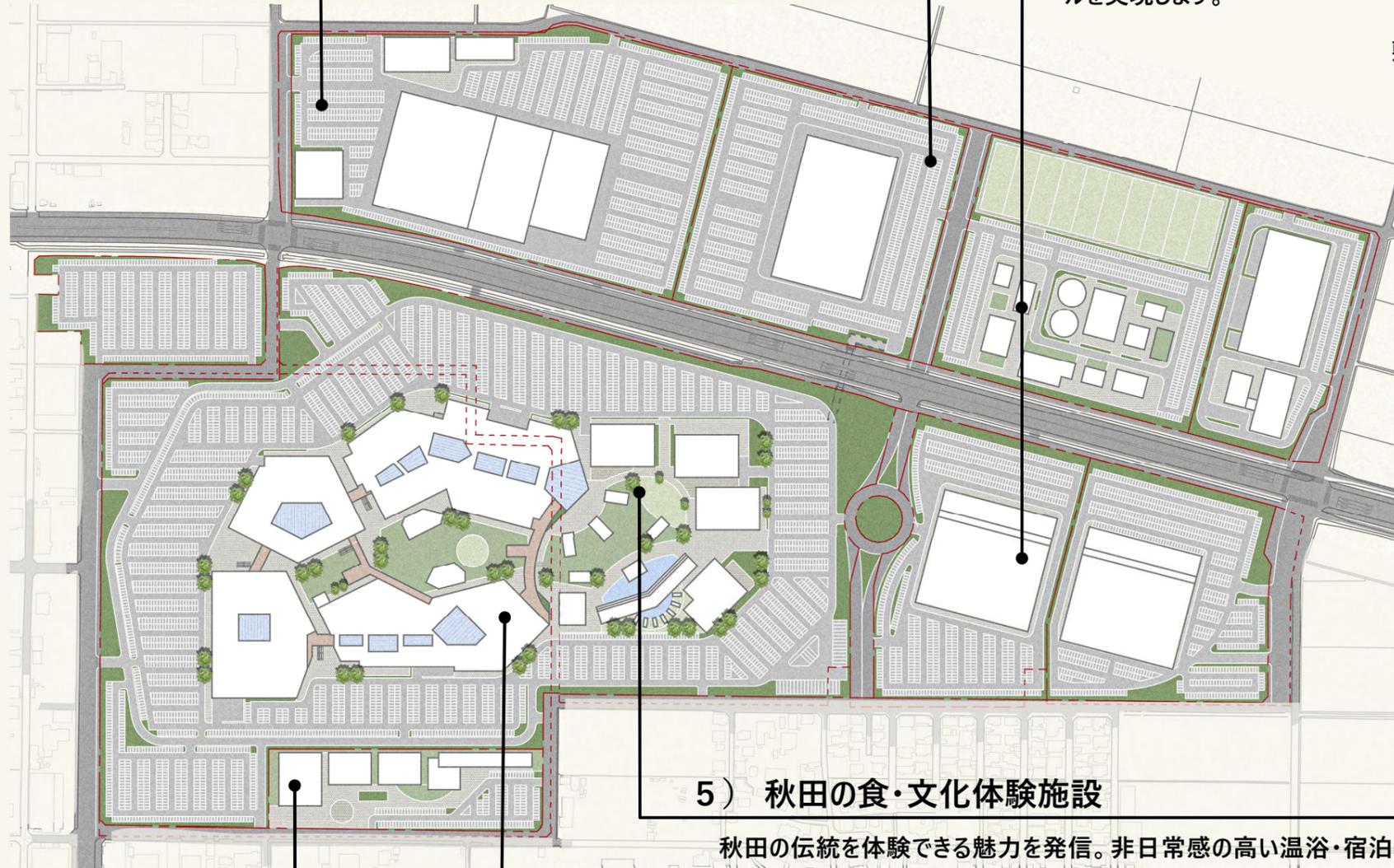
物流施設を建設する進出企業を誘致することで卸売市場の機能と、秋田県内の流通機能を備えた施設とし、市場再整備のモデルケースを目指します。

敷地面積：約13,000坪

## 3) ものづくり施設

地域の「ものづくり」を支える場として、第2次産業の多様な機能を集約した複合施設です。製造、加工、組立から研究開発までを一体的に展開し、効率的な生産活動と技術創出を実現します。  
又、未利用資源からエネルギーを獲得し、排出される廃棄物を最小限にすることでエネルギーの地産地消と資源循環モデルを実現します。

敷地面積：約40,900坪



## 6) ウェルネスセンター

先進的検診機能を搭載したウェルネスセンターをはじめ、地域の福祉機関と連携した福祉施設を設置します。

敷地面積：約4,850坪

## 5) 秋田の食・文化体験施設

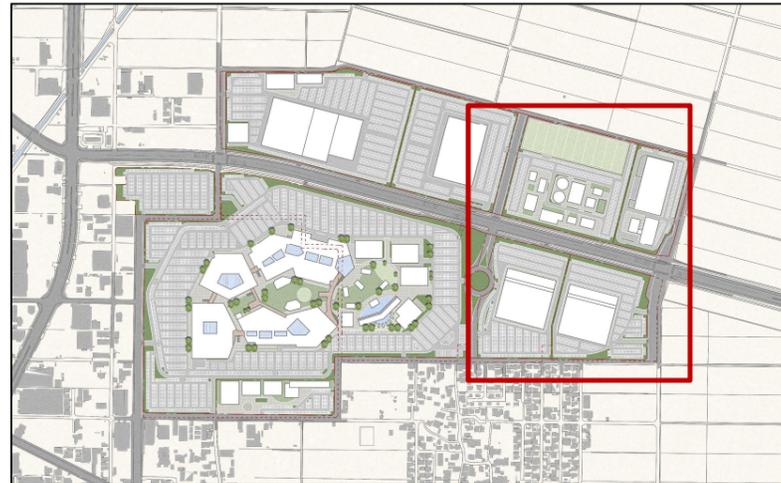
秋田の伝統を体験できる魅力を発信。非日常感の高い温浴・宿泊やマルシェ等、地元の方から観光客まで楽しめる観光集客施設を目指します。

## 4) 子育て・体験型複合施設 (遊ぶ・学ぶ・体験する)

外旭川から新たな魅力を発信する「体験 (エクスペリエンス) 価値を高める場 (フィールド)」として整備します。子育て世代を中心に、地域に新たな体験価値を提供します。従来のお買い物だけではなく、体験型ショップやイベントスペースを配置し、共通の趣味や体験を通じて、訪れる方々が「楽しむ」「集う」「体験する」ことを中心に据えた構成を計画しています。

敷地面積：約73,450坪

## 8. ものづくり施設 (エネルギー循環施設の検討)

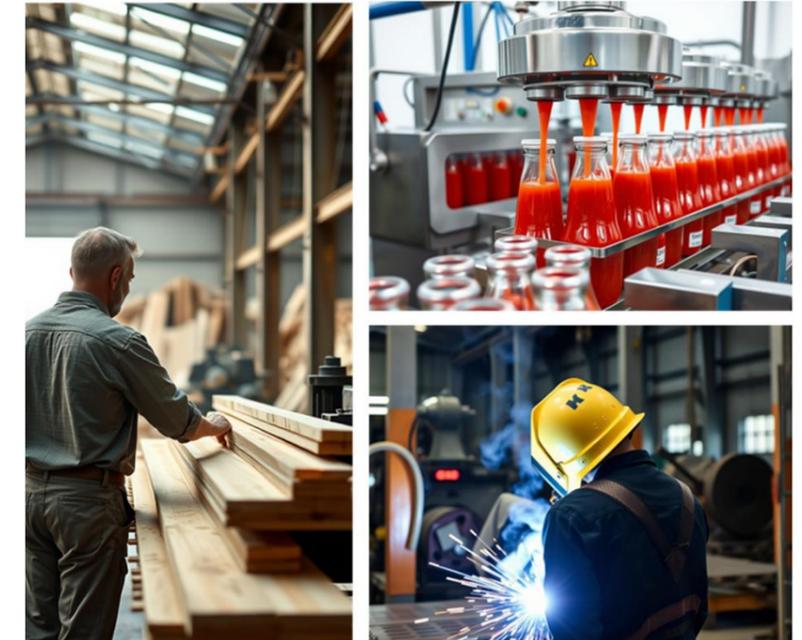


### 産業・地域・人をつなぐハブ機能

地域の「ものづくり」を支える拠点として、二次産業の多様な機能を集約した複合施設です。製造、加工、組立から研究開発までを一体的に展開し、効率的な生産活動と新たな技術創出を実現します。

入居企業や事業者同士の連携を促進することで、イノベーションの創出やコスト削減を可能にし、地域経済の活性化に貢献します。

また、隣接するエネルギー循環施設と連携し、環境配慮型の設備導入や人材育成の仕組みを整えることで、持続可能な「ものづくり」の発展を支援。次世代の産業基盤を育む拠点として、産業・地域・人をつなぐハブ機能を果たしていきます。



### 「エネルギーの地産地消」と「資源循環モデル」の実現

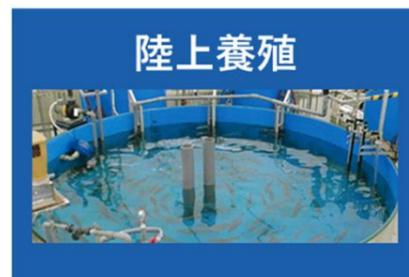
農業ハウスや商業施設から発生する食品残渣など、地域で発生する未利用バイオマス資源等を有効活用して、発電を行うと共に、発電時に発生する熱や炭酸ガス（CO<sub>2</sub>）を施設内の設備に利用します。

未利用資源からエネルギーを獲得し、排出される廃棄物を最小限にすることでエネルギーの地産地消と資源循環モデルを実現します。

#### 《参考施設：地球の恵みファーム・松本》



- (1) 事業者 : エア・ウォーター株式会社
- (2) 所在地 : 長野県松本市梓川4047-2
- (3) 面積 : 10,094.48㎡
- (4) 稼働日 : 2025年10月10日
- (5) 事業内容 : ① バイオマスガス化プラント  
② メタン発酵プラント  
③ スマート陸上養殖プラント  
④ スマート農業ハウス  
⑤ CO<sub>2</sub>回収・ドライアイス製造装置



出典：エア・ウォーター株式会社 2025年10月10日 ニュースリリース

## 9. 1) 子育て・体験型複合施設 (遊ぶ・学ぶ・体験する)

### KIDS FOREST TOWN (コンテンツイメージ)

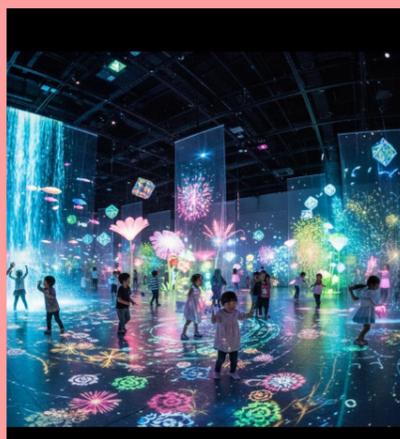
#### イマーシブミュージアム (没入体験)



最新のデジタル技術とアート表現を融合させた「イマーシブミュージアム」を通じて、子どもたちが作品世界に“没入”する新しい文化体験を提供します。映像・音響・空間演出を一体化させることで、作品の一部として体験に参加できます。映像や音、身体的な体験を通じて学ぶことで、歴史・芸術・科学・文化といった分野への理解を深め、知的な好奇心や創造力を自然に育みます。

への理解を深め、知的な好奇心や創造力を自然に育みます。

#### AR (拡張現実) アトラクション



AR (拡張現実) 技術を活用したアトラクションを導入し、現実空間とデジタル体験を融合させた新たな体験価値を提供する施設を展開します。実際の空間を回遊しながら、最新技術が使われた映像・音・演出が重なり合う没入型の体験を楽しむことができます。

楽しさを入口としつつ発見や学びにつながる要素を取り入れることで、知育活動にもつながります。

#### 大型複合遊具



ここでは、身体を動かす遊び、創造性を育む遊び、仲間との協働を促す遊び等、発達段階に応じた多様な遊びの場を展開します。

#### フードコート



明るい空間に、ゆとりのある座席配置とし、ベビーカーをご利用の方や小さなお子さま連れのご家族も、安心して食事ができる環境を整えます。

### “子育てしやすい街”をめざして

- ・“KIDS FOREST TOWN”では、「エデュテイメント (教育 × エンターテイメント)」を軸に子育て世代に向け、学びと楽しさを融合させた体験型の空間・プログラムを展開します。
- ・体験・参加・交流を通じて自然に学びが深まる仕組みを構築することで、幅広い世代が主体的に関わる拠点づくりを目指します。
- ・遊びや体験を入口としながら、創造力や思考力、地域への理解を育む多様なコンテンツを段階的に展開します。
- ・来訪者が楽しみながら学びを得られる環境を整えることで、日常的な利用と継続的な来訪を促進し、賑わいの創出につなげます。
- ・又、教育・文化・地域資源を横断的に活用し、行政・民間・地域が連携したプログラム運営を行うことで、地域課題の解決や次世代の人材育成にも寄与することを目指します。



※「KIDS FOREST TOWN」は、子育て・体験型複合施設の2階に配置

#### おもちゃのミュージアム



国内外のおもちゃを展示し、触れて遊べる体験型のミュージアム。おもちゃ文化の紹介や、郷土玩具の展示、世界各国のおもちゃに触れられる機会を提供します。秋田県産材を活用した木のおもちゃも取り揃え、木育も行える場とします。その他、木をつかったおもちゃづくりも行え、子どもだけでなく、大人も楽しめるコンテンツを提供します。

#### 受付・ショップ・一時預り保育・子育て支援センター



各施設を利用するための総合受付を設置し、施設内の関連商品を販売したショップも併設します。併せて、一時預り保育や子育て支援センターなど、行政と連携することで、手厚くなる子育て支援を受けられる場を整備。地域の子育て世代をサポートします。

#### ライブラリー・スタジオ (フォト/クラフト/ミュージック)



子どもたちの知的な好奇心を高め「やりたい」を応援し、「想像力」を育むナレッジエリア。知識探求ができるライブラリーや、仲間と一緒に音づくりや工作など、五感全てを使って学びを得られる、新たな交流の場を生み出します。

## 9. 2) 子育て・体験型複合施設（遊ぶ・学ぶ・体験する）

### 多様なライフスタイルに応える機能を備えた“複合型”の施設

外旭川から新たな魅力を発信する「体験（エクスペリエンス）価値を高める場（フィールド）」として整備します。

従来のお買い物だけでなく、様々なアクティビティのコンテンツを提供し、子育て世代を中心に多世代が心地よく滞在できる場とします。

体験型のアクティビティをはじめアミューズメント、体験型ショップやイベントスペースなど「楽しむ」「集う」「体験する」ことができる“複合型”の施設づくりを目指します。

#### イベント（催事）

「買う」だけではなく「イベントに参加・体験する」「心地よく過ごす」など、自分の趣味ややりたいことが実現できる機会や交流の場を提供します。ここでは、様々な世代が日常の延長として自然に立ち寄れる空間を創出し、生活に彩りを添えます。



コンテンツイメージ ■ イベントスペース

#### ホビー＆クラフト

多様化する個人の嗜好や価値観に対応し、ものづくり体験、コレクション、クラフトなど、幅広い趣味を楽しめる空間を提供します。「好きなことを共有し、体験できる場」としての付加価値を創出します。



コンテンツイメージ ■ コミュニティルーム ■ ポピーショップ ■ キャラクターコラボショップ ■ チャレンジショップ

#### エンターテインメント

テーマ型アミューズメントやVRアトラクション、体験型シアターや趣味を実現させるアクティビティなど、家族や仲間、様々な世代のお客さまが楽しめる遊び心満載の体験エリアを展開します。



コンテンツイメージ ■ シネマコンプレックス ■ アミューズメント ■ XR体験施設 [VR（仮想現実）AR（拡張現実）、MR（複合現実）]



#### サービス

来訪者の生活をサポートする多様なサービスコンテンツを導入します。生活利便性の向上を目的としたサービスに加え、観光目的の方に対して周辺の案内もできるような環境を整備し、一人ひとりのニーズに応じたサービスを提供します。



コンテンツイメージ ■ サービスコンシェルジュ ■ 観光案内所

#### ヒーリング（癒しの空間）

自然と調和したボタニカルな空間の中に、さまざまな機能やサービスを備えた店舗やスペースを配置し、訪れる人が心地よく滞在できる環境を創出します。豊かな緑に包まれた空間は、日常の喧騒から離れ、ゆったりとした時間や新たな発見を楽しめる場を提供します。



コンテンツイメージ ■ ボタニカルカフェ、ショップ ■ ラグジュアリーSPA

#### ライフスタイル（生活様式）

様々なライフスタイルを取りそろえたショップを展開します。衣・食・住をはじめ、余暇や学びなど、日常のシーンを横断的に捉え、商品サービスを組み合わせることで、地域に暮らす人々の生活に寄り添い、日常の暮らしに潤いや彩りを添え、豊かな心を育む文化的な暮らしを支えます。



コンテンツイメージ ■ ライフスタイルショップ ■ ライフスタイルカフェ

# 10. 秋田の食・文化体験施設

## 観光集客施設の整備

地域住民をはじめ、近隣エリア、国内外の観光客に向けた長期滞在でも楽しめる秋田の食と文化を体験できる新たな場づくりを目指します。

ここでは、秋田の味が一堂に集まるエリアをはじめ、秋田食材の6次化産業のファクトリーを設置し、秋田の食の集約拠点を形成するとともに、地域ならではの食材が気軽に購入できる場を提供します。又、国内観光客やインバウンドに向けて秋田ならではの生活・文化を見学・体験できるミュージアムも計画し、訪れる人たちの楽しみながら学べる場を提供します。



秋田の食

秋田の新鮮な食材を集めた食の賑わい施設を展開します。発酵文化を見て・知り・体験できる施設を展開します。



文化体験

秋田の昔ながらの文化や歴史を楽しく学ぶ機会をうみだし、観光客も楽しめる施設を提供します。



滞在機能

豊かな自然に囲まれた環境の中で、ここでとどまり、心地よく滞在できる機能や環境を整備した空間を提供します。

### マルシェ 「地のもの」を地元感覚で買う

#### 秋田の味を味わう

秋田の食が一堂に集まる新たなマルシェを展開します。新鮮な食材をその場で味わえる他プロから食材の話の聞いたり、試食を楽しんだり、市場ならではの臨場感と活気を気軽に体感いただけます。

市場特有の「熱気と賑わい」にあふれた空間づくりを通じて地域住民はもちろんインバウンドを含む多くの来訪者に「秋田の食」を楽しんでいただける目的地となることを目指します。



漁港から直送

県内の漁港で水揚げされた新鮮な魚介類を直送。秋田名物の今朝揚げの食材をその場で味わうことができます。



あきた伝統野菜

秋田の地名や人名、栽培方法を冠した独自の「伝統野菜」を通して、地域の食文化を感じていただけます。



良質な肉を手軽に

秋田には牛肉や豚肉にもブランドがあります。なかなか県外に出回らない希少な肉を、ワンハンドフードで手軽に提供します。



地元のおやつ

秋田の地元で愛されるお菓子の専門店をセレクト。ここを目的に訪れたい秋田らしくておしゃれなお菓子を提供します。

### あきた発酵ミュージアム



秋田は、良質な食材が豊富で、古くから「食の宝庫」と呼ばれてきました。又、「発酵食品」が多いことが特徴で、麴を多用する味噌、醤油、漬物、日本酒のほか、納豆やしょつづ等、発酵食文化が息づいている為、地域の人から観光客まで発酵食の文化を学び楽しめる、秋田の発酵をテーマにした「あきた発酵ミュージアム」の実現を目指します。

### 秋田名店グルメストリート

きりたんぼ、比内地鶏、いぶりがっこ等、秋田名物食材をテーマに展開する飲食・物販ゾーン。地元食品加工メーカーと地元飲食店のコラボにより囲炉裏を囲む空間でいぶりがっこを実際に燻蒸する展示を取り入れる等加工段階から食育まで楽しく学べる食空間を演出します。



# 1 1. 卸売市場の再整備について

## 【事業スキームの検討について】

### 提案① 民間事業者が整備し、秋田市が建物を借りる場合

#### 1 土地利用計画

- ① 北側敷地は、民間事業者が地権者から“賃借”  
※ 民間事業者の誘致及び、地権者との調整は、イオンタウンが対応
- ② 北側敷地に、民間事業者が“市場施設”を整備
- ③ 現市場敷地（市有地）は、秋田市がイオンタウンに“賃貸”

#### 2 事業内容（案）

- ① 事業手法 リース方式（秋田市は、建物床を賃借）
- ② 工 程 建築工事 24か月
- ③ 諸 条 件 1) リース期間は、30年間（不解約）  
2) 市場使用料は、秋田市と市場事業者で協議  
3) 契約満了時、建物を秋田市に無償譲渡

#### 3 秋田市のメリット

- ・営業継続下での整備が可能
- ・民間による一括整備及び、ローリングが不要なため工期短縮が可能
- ・イニシャルコストの平準化、ランニングコストの縮減可能
- ・併設する物流機能との連携も可能

#### 4 秋田市のデメリット

- ・国の交付金等の活用が不可

### 提案② 秋田市が土地取得・建物を建設する場合

#### 1 土地利用計画

- ① 北側敷地は、秋田市が地権者から、適正価格で“取得”  
※ 地権者との調整は、イオンタウンが対応
- ② 北側敷地に、秋田市が“卸売市場”を整備
- ③ 現市場敷地（市有地）は、秋田市がイオンタウンに“賃貸”

#### 2 事業概要（案）

- ① 事業手法 公設公営又は、公設民営
- ② 工 程 現行スケジュールを短縮（再調整）
- ③ 諸 条 件 1) 土地取得は、秋田市の不動産取引ルールを踏まえた価格で協議  
2) 市場使用料は、秋田市と市場事業者間で協議

#### 3 秋田市のメリット

- ・営業継続下での整備が可能
- ・ローリングが不要な為、工期短縮が可能
- ・併設する物流機能との連携も可能
- ・国の交付金等の活用が可能

#### 4 秋田市のデメリット

- ・秋田市が土地取得・建物を建設する為、イニシャルコストが建物リースと比べて多額となる。