別添資料①

にぎわい創出拠点の市民ワークショップ（第２回）

# 〔テーマ〕ターゲットを意識したにぎわい“にぎわいづくり”のために

◇開催年月日・時間：令和７年８月 23 日(土)14:00～16:15
◇開催場所：地域交流センター赤石楽舎　会議室
◇参加者：参加者計 20 名(1 班７名+2 班６名+3 班７名)
コーディネーター1 名＋ファシリテーター3 名+アシスタント６名
市役所事務局３名+図書館課３名
見学１名

## Ⅰ　開会・報告・講座（話題提供）

**(1)報告事項**

- ✧ 高校生のグループインタビュー実施結果の報告
- ✧ 第１回ワークショップの振り返り
  ―4 つの総括ポイントと３班での討議の取りまとめを中心に

**(2)講座（話題提供）－『人の気を惹く創出拠点のために―ターゲットと活動内容』(大下氏)**

- ✧ 人の気を惹き集客を実現するには、①交通、②人の気を惹く魅力、③情報、④ホスピタリティの４つの要件を満たしておく必要がある。その中で、本日の WS のテーマとする「魅力」では、4 つの「対比」、「最優価値」、「限定」等を意識しておくことが大切である。
- ✧ 「多くの人が訪れてにぎわいを創り出す」という理念は素晴らしいが、それを実現するためには、ターゲットを想定・イメージして、ターゲットが求めている需要（ニーズ）と欲求（ウォンツ）に沿った活動ができること・サービスを提供することが必要である。

## Ⅱ　意見交換（ワークショップ）と検討テーマ

- ✧ 第１回 WS の討議の中で「にぎわい=ひとがたくさんいること」と示され、具体的には ６ つの来訪者のタイプが提案された。本日の WS では、各班にくじ引きによって ２ つのタイプのターゲットを決定、想定されるターゲットのニーズ・欲求を想定したにぎわいの姿・活動と実現のための施設・サービスについて検討していただくこととした（各班で検討するターゲットは以下の通り）。

| | | |
|---|---|---|
| １班 | シニア層が楽しめる拠点 | こどもたちだけでも楽しめる拠点 |
| ２班 | 若者・高校生等が楽しめる拠点 | 女性が行きたくなる拠点 |
| ３班 | ファミリー層・親子で楽しめる拠点 | ペットと一緒に楽しめる拠点 |

## 第❶班の成果・発表

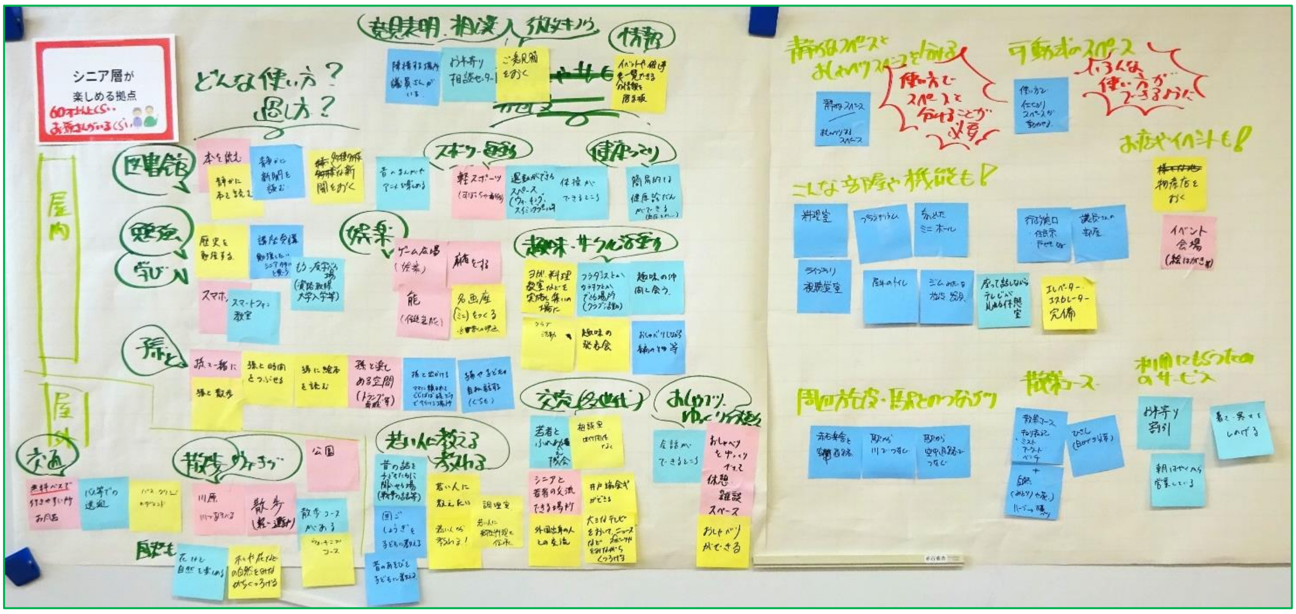
**【シニア層が楽しめる拠点】 ※60歳以上・孫がいるくらいを想定**

- ✧ **静かに本を読むことができるスペース**と、井戸端会議のように**おしゃべりしたりゆっくり休憩したりできるスペース**を分ける。
- ✧ 自身の勉強や学び、娯楽、スポーツ・健康づくりのほか、趣味やサークル活動ができる施設にする→**いろいろな使いができるように**

- ✧ 孫と一緒に過ごすことができる（散歩や絵本を読む、トランプ、卓球、ジジババと孫だけで来れる）
- ✧ また、若い世代と交流やふれあいの機会になったり、**こどもや若い世代に教える**（囲碁や将棋、料理など）／**若い人から教わることができるような多世代の交流の機会**となるようにする。
- ✧ 図書館以外の機能……歴史や資格の講座、スマホ教室、ゲームや健康麻雀、伝統芸能、名画座、ヨガ・フラダンス・カラオケ・料理・編み物などのサークル活動と発表の場、軽運動や体操できるスペース、相談コーナーや意見箱（議員への陳情や困りごとなど）、行政窓口（住民票や戸籍など）、エレベーター
- ✧ 屋外空間……散策やウォーキングコース、花や自然を楽しめる
- ✧ その他……無料バスなどの交通アクセス、駅や周辺施設との接続（駅や赤石楽舎との空中通路や川でつなぐ）、お年寄り割引、営業時間（朝早くから利用できる）

**【こどもたちだけでも楽しめる拠点】 ※小中学生を想定**

- ✧ こどもたちが安心して利用できるための、**防犯対策や見守りなど大人の関わり**（大人の監視員、気軽に話ができる大人）や**居場所づくり**（フリースクール的な相談室）、こどもの利用時間を分ける、オンラインの入館証（親に通知が届く仕組み）
- ✧ こども向けの図書の蔵書ほか、本を探す相談機能なども
- ✧ **さまざまな体験**（ものづくり、科学、料理、文化、お仕事体験、ｅ スポーツ）、運動やスポーツ（サッカー、バスケ、バドミントン、卓球）、ゲームやアニメ、昔遊びなど
- ✧ 勉強や宿題、習い事（学習室、プログラミング教室、こども新聞、タブレット貸し出し）ができたり、**勉強を通じて違う学年と交流**（勉強を教えてもらう）できる
- ✧ その他……駐輪場の充実、自販機や無料の給水機、**こどもを見渡せる空間のしつらえ**


シニア層が
楽しめる拠点
どんな使い方？
屋内
屋外

こどもたちだけでも
楽しめる拠点
（小中学生）
本・絵本がたくさんある図書館
子供向けの本を置く
図鑑を読む
読み聞かせ
相談室
料理教室
大工道具
お仕事体験
学習室
宿題をする
プログラミング
カードゲーム
アニメを見る
プラモデルを作る
鉄道模型を見る
昔の映画を見る
将棋 囲碁
子供食堂
自販機
遊具

## 第❷班の成果・発表

**【若者・高校生などが楽しめる拠点】**

- ✧ 施設の内外で、笑顔、ぬくもり、人情味があふれ、施設での体験・経験を通して、**伊勢崎(ここ)に住みたい、結婚したい、子育てしたい**と思ってもらえたら最高！若者たちが振り返ったときに、**伊勢崎の原風景**となるような施設となってほしい。
- ✧ 友だちとワイワイ集って(カップルで)、歌ったり、くつろいだり、運動したり、食事をしたり、共通の趣味で楽しんだり、写真を撮ったり、まちあわせに使ったり、時には集中して勉強をしたり、思い思いの楽しみ方で過ごすことができる**『自由度の高い』**施設。
- ✧ 車で移動できない若者が、近隣市から**わざわざ電車で来たくなる**ような施設。
- ✧ 図書館……**マンガ本**充実度県内一、**ポップ文化**(アニメ、漫画、キャラクター)コーナーの充実、バランスボールの椅子、学習室、個室の多目的スペース(夜間あいている)、横になれるようなスペース、ジム・**シャワー**(部活後の汗を流す)、**防音(カラオケ)ルーム**、カフェ(個性的な/プチプラフードの充実)、**プリクラ機**、赤城山・粕川が展望できる場所等
- ✧ 織物・伝承機能……織物だけでなく、**伊勢崎の民謡**の伝承等
- ✧ 創業支援……学生限定の**出会いの場**(異性との出会い/先輩との出会い)等
- ✧ 広場スペース……足湯(イルミ/ひよこ)、ベンチ、屋外映画館
  マイナー運動施設等
- ✧ その他サービス……ポイ活(来館ごとに ISECA ポイント付与等)、
  レジはあえて有人レジ(人情味ある交流の場)

**【女性が行きたくなる拠点】**

- ✧ 気兼ねなく**長時間ゆっくり会話**をしたり、落ち着いて**食事**を楽しんだり、**おしゃれを楽しんで**写真を撮ったり、**推し活**をしたり、**健康や癒し**を感じられるような施設
- ✧ 夢と未来が**妄想**できる、**新たな自分**が発見できる、**物語(ストーリー)が語れる**場所
- ✧ 図書館……幼い子どもを**安全に遊ばせられる**スペース(ママ友と話をしながら)、**日本一のトイレ**(メイクスペースの充実)、**鏡を多く**設置、**カフェ**(おしゃれ/プチプラ)等
- ✧ 織物・伝承機能……**ヴィンテージもの**を使ったアクセサリー作り体験等
- ✧ 創業支援……アクセサリー作り、編み物などママが**１日チャレンジワークショップ**をできるような場所、**創業相談機能、伊勢崎企業の PR** コーナー等
- ✧ 広場スペース……子どもも騒げるような、**わいわいガヤガヤ広場**
- ✧ その他サービス……**ワンコイン**サービス(ドリンク+フード/マッサージ)、
  **おしゃれな BGM**、K-POP 関連、男性と出会える場、気軽に**婚活**登録、
  いろいろな**占い**・相談等

若者・高校生などが
楽しめる拠点
イメージ
友だちとワイワイしながら
友だちと遊ぶ姿
住みたい
文化 歴史 芸術 伝統
3世代・親族の住居
展望
赤城山 桐川が見える場所
結婚したい
子育てしたい
結婚式 50人〜70人くらい
<機能
施設>
カフェ
カラオケ
図書館
マンガ、アニメ
県内一の漫画本の充実
アニメ マンガ キャラクター
スーパー銭湯の休憩所のような所
ブックカフェ フードの充実
バランスボールを椅子として使ってる図書館
伝承
民話会館
勉強
勉強する姿
集中して学ぶ姿
みんなで勉強する
歌う♪ リズム
歌・歌う
リズム
にぎわいの姿
SNS写真
インスタに上げる写真をとっている姿
写真を撮ってる姿
SNS映え写真を撮る
動画を撮る(ダンス?)
くつろぐ姿
放課後に寄ってくつろげる
くつろぐ
ミーティングルーム
集会場
学習室
打ち上げの場所
プリ機
多目的スペース
モニュメント
ハチ公みたいな像
みんなの印象に残る像
無料(100〜300円) ジム
ジム
子育て
子育て安心づくり
おいしいものを食べる
食べ物(スイーツなど)シェアして食べている姿
ご飯を食べる(安く)
おやつを安く食べることができる
ご飯
占い おみくじ
ゲーム 勉強 休憩
まちあわせ
個別空間で悪口を言える
部活後に一休みできる
いろんな楽しみ方
文化祭の打ち合わせなど部屋で話し合っている姿
カップルで
カップル同士でゆったりくつろぐ
カップルでくれてもたのしめる
運動
運動 運動
屋外映画館
広場
くつろげるベンチ
足湯 イルミネーション
サービス
買い物に人間味レジ
学生限定の出会いの場
おまけポイント
ポイ活 1回来館すると1ポイントをもらえる
2025.8.23 I班

女性が
行きたくなる拠点
イメージ
ストーリーが語れる場所
きれいになる場所
美しくなる場所
新たな自分が発見できる場所
かわいい文化
にぎわいの姿
長居
おしゃべり
いつまでもおしゃべりをしている姿
長時間話しやすい
ゆっくりできる
SNS、インスタ映え
JKがTikTok撮る
インスタ映えする場所
写真を撮る
SNS 写真をとる姿
<機能・サービス>
室内
メイク、日本一のトイレ
メイクスペース
自分を見たい ミラーをたくさん
日本一キレイのトイレ
子どもと
ママ友
幼い子を遊ばせておしゃべり
幼い子が遊べるスペース
メイク・美容
メイク
オシャレを楽しむ
サロン エステ 美容
メイクや髪を直しているイメージ
スタバ風カフェ(プチプラで)
安く済むカフェ
カフェ
ワンコインでドリンクやフード ワンコインマッサージ
ワンコイン
vintage物と使ったアクセサリー作り
いやし、健康
いやし
健康
推し活
買い物
アクセサリー作り
ママがチャレンジワークショップができる
編み物
広場
わいわいが集まる広場
サービス
相談
占い
男性と出会える場所
婚活登録
BGMがおしゃれ〜
K-POP関連
伊勢崎企業PR
2025.8.23 II班

## 第❸班の成果・発表

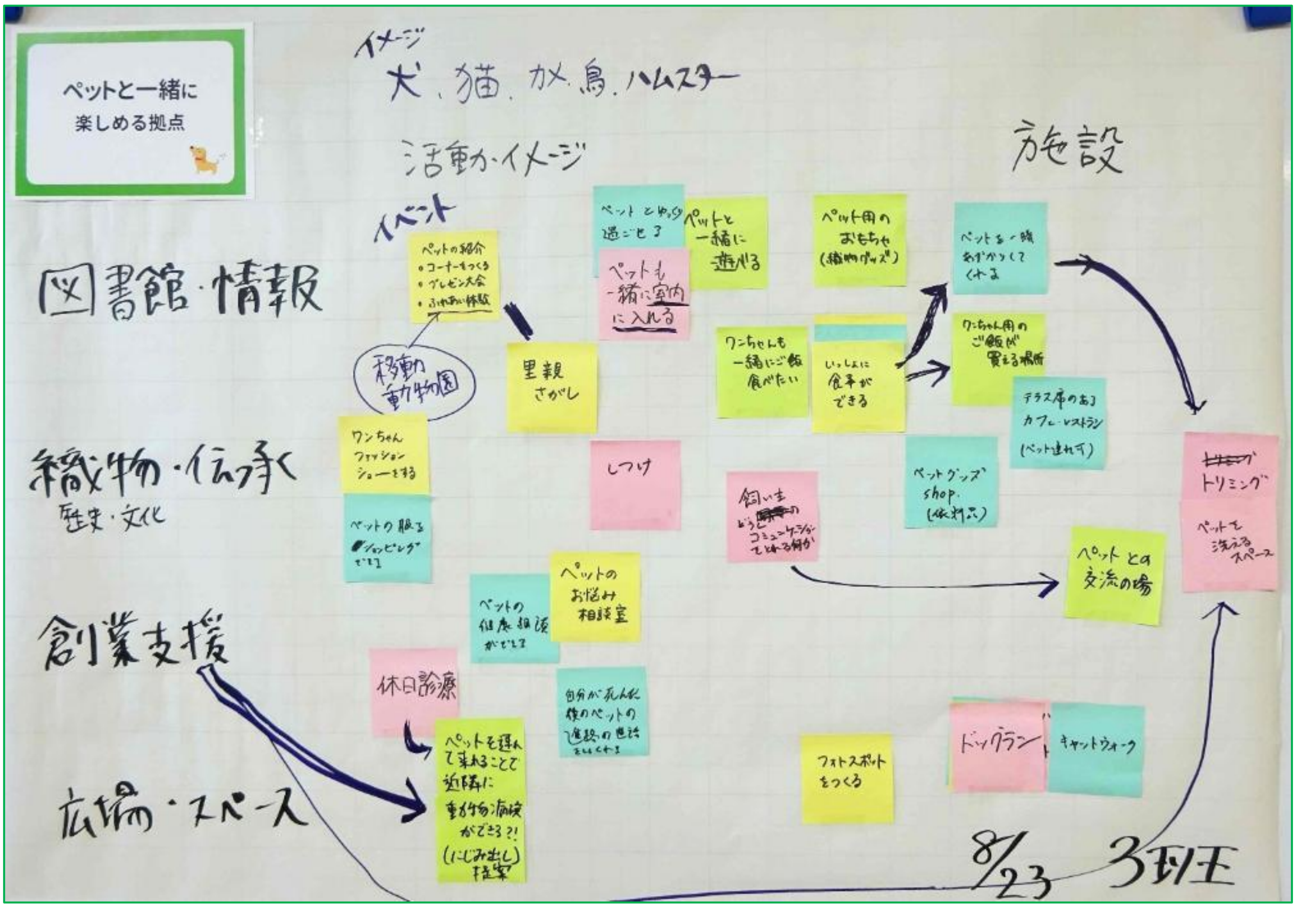
**【ファミリー層・親子で楽しめる拠点】**

- ✧ 親子、三世代が「安心」「楽しみ」「知育」をキーワードとして『**拠点全体で一日過ごせる**』ような施設・サービスを提供する。**特に乳幼児の利便施設**の充実（おむつ替えスペース、授乳スペース、子どもトイレ、乳幼児も気兼ねしない食事スペース、ベビーカー置き場）等。外国籍のファミリーの交流ができる**多文化共生に関する機能・サービス**等
- ✧ 図書館……それぞれの年代を象徴する書籍の充実、絵本等の読み聞かせ、学習発表会、会話ができるスペース、多文化共生（様々な言語・国の書物の充実）等
- ✧ 織物・伝承機能……伊勢崎の歴史等にも広げた展示、地元企業の歴史等
- ✧ 創業支援……職業体験施設、親子で楽しめる体験型施設、ものづくり体験等
- ✧ 広場スペース……手持ち花火、音楽イベント、農業体験（市内生産者との交流）、運動スペース、水遊び、外周部にテラス席、冷・暖の確保等

**【ペットと一緒に楽しめる拠点】**

- ✧ **ペットを通した交流・コミュニケーションの拡大**が期待される。ペットと一緒の食事サービス、ドッグラン・キャットウォーク等の設備、フォトスポットの設置、ペット一時預かり所、ワンちゃんファッションショー等の拠点への導入も期待される。
- ✧ 創業支援として、ペット関連のビジネス（動物病院・診療施設、ペットの健康相談、ペット相談窓口、ペット美容室（トリミング）、ペットのおもちゃやペットフードの販売、ペット衣料等）として、周辺での創業によりペット連れで訪れるきっかけづくりにもなる（**ペット関連での拠点周辺への波及効果**）。

ファミリー層・親子で
楽しめる拠点
安心・楽しみ・知育・
全体
一日過ごせる
安心
お昼寝スペース
図書館・情報
織物・伝承
創業支援
広場・スペース
デジタルに ふれる
絵本の 読み聞かせ
学習 発表会
語りを きく
多文化共生
外国人と ふれる
ものづくり 体験
職業体験
農作業 体験
冷をとれる 暖をとれる 場所
伊勢崎 クイズ
駐車場 (使いやすい) (安全性)
ベビーカーを 置く場所
キッズスペース
8/23 3班


ペットと一緒に
楽しめる拠点
イメージ
犬、猫、カメ、鳥、ハムスター
活動イメージ
施設
イベント
図書館・情報
織物・伝承
歴史・文化
創業支援
広場・スペース
移動動物園
里親 さがし
しつけ
休日診療
ペットの お悩み 相談室
ペット用の おもちゃ
ペットと 一緒に 遊べる
ワンちゃんも 一緒にご飯 食べたい
いっしょに 食事が できる
ペットグッズ shop
ペットとの 交流の場
トリミング
ドッグラン
キャットウォーク
フォトスポット をつくる
8/23 3班

## Ⅲ　検討成果発表を踏まえた総括と次回 WS への展開

### （1）各班での討議内容の共有（発表）後の総括（コーディネーター：大下茂氏）

**〔ポイント❶〕来訪を期待するターゲットのニーズを想起することでにぎわいの姿がみえてくる**

拠点への来訪が期待されるターゲットを絞って討議したことから具体的かつ多様な活動の姿がイメージされ、その実現のためのサービス・施設が提案された。にぎわい創出拠点の整備においては、機能・施設ありきではなく、来訪が想定される様々なタイプの人々のニーズ（需要）とウォンツ（欲求）に沿って活動をイメージして、そのために必要なサービス・施設の導入を検討することの大切さ（**施設ありきではなく活動ありきの思考**）が改めて明らかとなった。

**〔ポイント❷〕ターゲットとなる来訪者のライフスタイルに応じて拠点を“シェアする”こと!!**

来訪が期待されるターゲット層により、来訪したくなる時間帯や曜日等が異なる。同じ空間・施設（諸室）においても、曜日や時間帯を組み合わせることで稼働率は向上する。にぎわい創出拠点を一週間・一日の中で空間を**“シェアする”という考え**を持つことで、**空間や諸室が多層的に稼働**し、にぎわいが生み出されることにつながるものとなる。

### （2）次回 WS の検討テーマについて

- 第 1 回の WS の中で「**ひとりでも楽しめる**」という示唆に富む意見をいただいている。社会において“孤立化”は年代を超えた大きな社会課題でもあり、にぎわい創出拠点が整備されることにより、孤立化の一部でも解消につなげることにも期待したい。「ひとりでも楽しめる」というテーマは、「シニア層」のみならず、「現役の働き手」や「若者」「子育て世代（乳幼児をもつ新米ママ）」等の様々なタイプの方々がイメージされる。次回の検討テーマとして考えたい。
- 集客の要因として示した中で、「情報」と「交通」についても次回の検討テーマとしたい。「情報」については、**「拠点を訪れるきっかけをどのようにつくるか」**をテーマに、情報発信の効果的な方法や拠点での受け入れの仕組み等も検討しておきたい。「交通」については、**来訪の交通手段を想定して駐車場の在り方等**について討議しておきたいと思っている。
- 次回の WS の成果も踏まえ 3 回でのにぎわい創出拠点での検討成果を総括し、「みんなでつくる中心市街地にぎわい創出拠点検討委員会」に、WS 参加者の皆様の熱い思いを含めて報告したい。