須賀川市中心市街地活性化基本計画策定に係るワークショップ

まちをよむ、まちをあそぶ。
実践編

速報報告

Day1

「まちをよむ、まちをあそぶ」
作戦会議　2023年6月25日（日）

arg

Day1

「まちをよむ、まちをあそぶ」

作戦会議

期　日

2023年6月25日(日)

参加人数

28名(うち14名は令和4年度からの参加者)

場　所

tette ルーム4－2(須賀川市中町4－1)

天　候　※中通り(福島)

晴れ　最高気温33℃／最低気温24℃

テーマ

前回のワークショップのおさらいと、
実践に向けてのブラッシュアップをしよう！

① ふりかえりをしよう（目安 25分 程度）　【対　話】

昨年度の企画ノートを共有、ふりかえりを行い、実現するために
必要事項などを具体的に洗い出し、企画ノートの添削を行います。

② アクションプランをつくろう（目安 45分 程度）　【創　作】

企画ノートの添削をもとに、アクションプランシートを埋めていきます。

③ まとめよう（目安 10分 程度）　【まとめ】

全体発表するためにグループ内で発表へむけたまとめを行います。

④ 発　表

■　スケジュール

9:30-9:45　挨拶・オリエンテーション

1. 挨拶：須賀川市商工課
2. オリエンテーション：arg

9:45 -11:20　アクションプランづくりのワークショップ

1. グループ内自己紹介
2. グループワーク
   1) 企画ノートのふりかえり・添削（対話：25分）
   2) アクションプラン作り（対話45分）
   3) グループ内まとめ準備（まとめ10分）

11:20-12:00　まとめ共有・次回予告

1. グループごとによる発表・共有

2.本日の振り返りと次回に向けて：李・西谷（arg）

3.おわりに：商工課

概　要

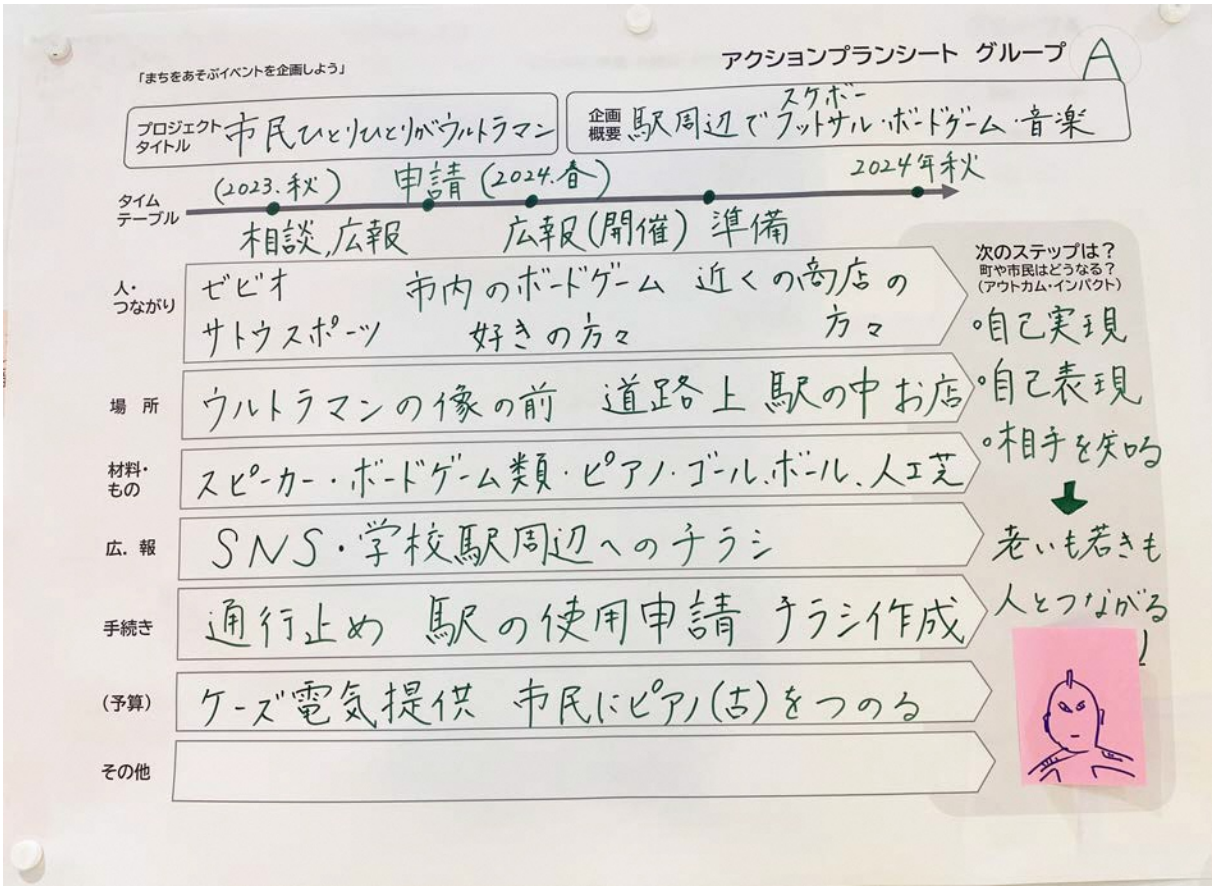
昨年の参加者をベースにグループ分けを実施しました。
中心市街地にある通りや各施設・空間について、グループごとに昨年のワークショップの成果、企画ノートのふりかえりを行い、足りない要素や必要な検討計画を具体的に洗い出し、アクションプランシートを作成しました。
アクションマップシートを今回の成果品とし、グループごとに発表を行いました。

■ グループA＜須賀川駅周辺＞

駅での待ち時間を
退屈させないための遊具設置アイデア

■ キーワード

音楽　ゲーム　待ち時間



■ 講評（質疑応答）

感想：　ハードを活かすことがテーマ。やりたいことをどう実現するか、どう許可取り等していくかを主体的に参加してくれている姿勢が嬉しい。
スポンサーを集うなどのアイデアはありがたい。クラファンなどを取り入れてもとても面白い。
今までになかった視点が得られてありがたい。

感想：　ボードゲームが気になる。個人的にボードゲームのイベントをやりたいと思っているので、詳しい方がいれば、話を伺いたい。

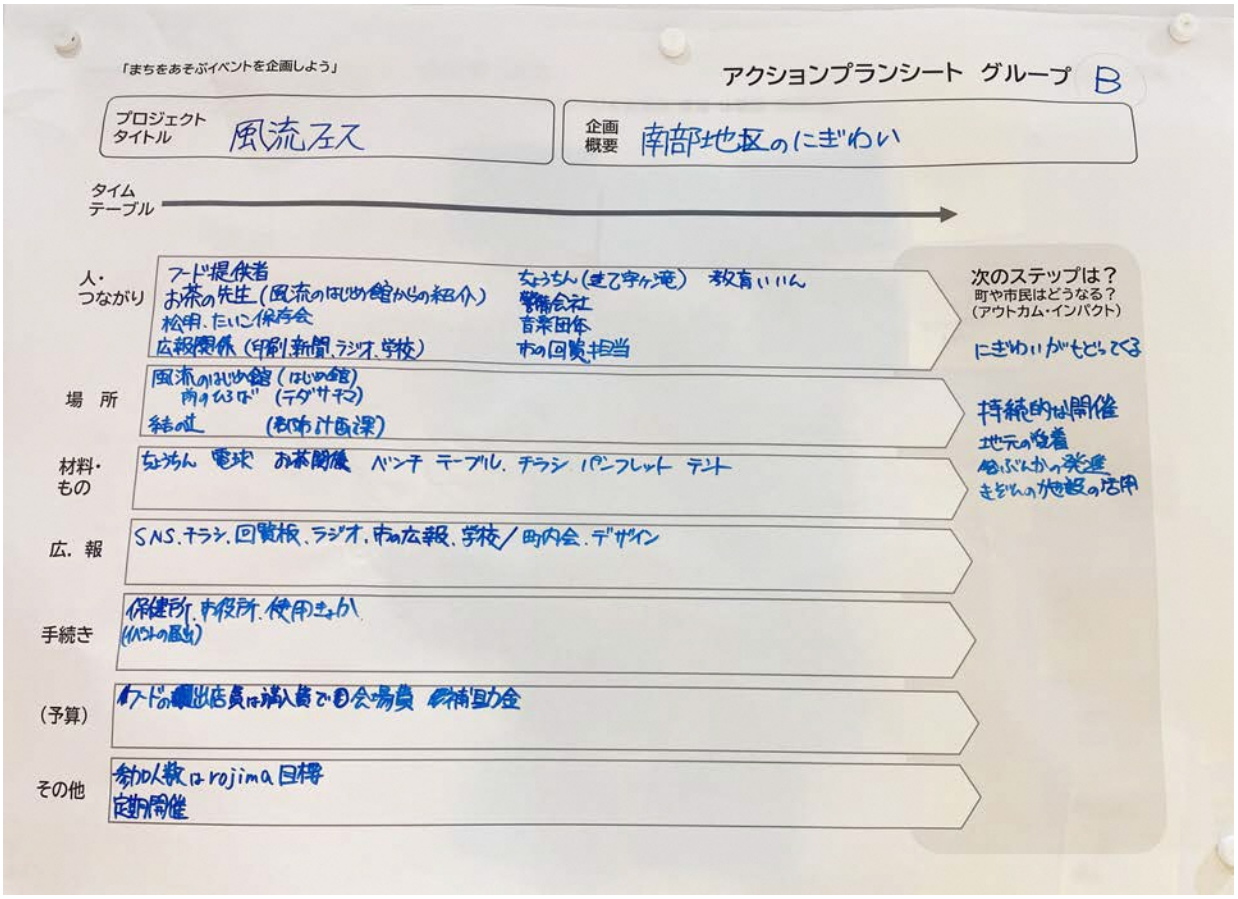
質問：　通行止めを駅前でやれるのか？
回答　　県道であれば実績がある。問題ない。

■ グループB＜南部地区＞

南部地区の人通りのなさや暗さを
資源として活かすイベントアイデア

■ キーワード

歩く　暗さを活かす　地元向け



■ 講評（質疑応答）

感想：　音と光というテーマは面白い。
須賀川は風が吹く。風を利用してもいいのでは。
また松尾芭蕉のコスプレをするなどもいいのではないか。

質疑：　夜、提灯を飾るというのはいい。光が目立つ夜は何時ごろまでの開催を想定するか？
回答：　これから検討したい。

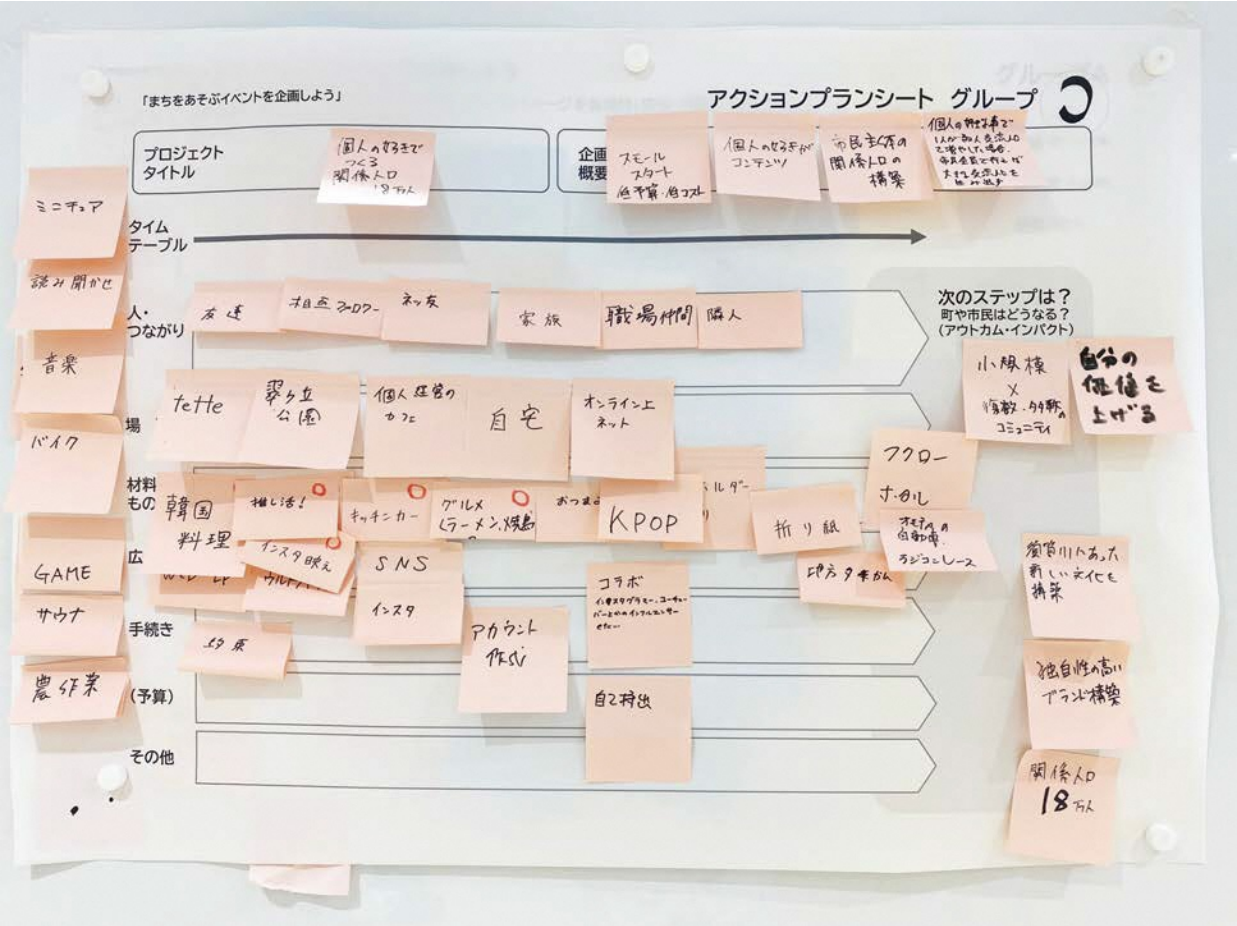
質疑：　音楽はどういうものを想定しているか？
回答：　若者から五十代まで全世代に響くものを目指したい。
学生バンドなどもいいのではないかという意見もでていた。

■ グループC＜翠ヶ丘公園＞

市民が好きなことでファンを増やしていく、市民主体な集客施策アイデア

■ キーワード

体験　スモールスタート　個人の好き



■ 講評（質疑応答）

質問：　エリアは制限しないのか？
回答：　中心市街地、それ以外の場所、オンラインも含めている。

感想：　とてもおもしろいアイデア。個人の趣味は無限。とてもいい。
ただ、場所や経費はどうか。安全面と継続性をどうとらえているか？
回答：　引き続き検討していく。

感想：　商工課としても計画に反映したいが、イベントをやるではなく、将来へ向けてこうするというのは勉強になる。
しくみづくり大賛成！属人的な生き字引のような人を配置するのはなく、継続的なしくみを目指せたら、実現性が高くなる。

以上