

砂川駅前地区基本構想策定に向けた
第2回ワークショップ

日時：10月16日（水）18：00～20：00

場所：砂川市地域交流センターゆう

1. 開会
2. 前回及び宿題シートの振り返り
3. ワークショップ
 - ・カードを使ったグループディスカッション
 - ・24時間物語ゲーム
4. 発表
5. 閉会

2. 前回及び宿題シートの振り返り

2. 前回及び宿題シートの振り返り

■ 前回ワークショップの振り返り

ワークショップで出てきたキーワード

	A班【班としての検討キーワード】	B班【班としての検討キーワード】	C班【班としての検討キーワード】
	<ul style="list-style-type: none"> 市民が集まる 観光客も楽しめる ハイウェイオアシス、子どもの国に来た観光客を中心部へ呼び込む 	<ul style="list-style-type: none"> 居場所づくり 健康寿命 砂川を知ってもらう 情報発信 	<ul style="list-style-type: none"> 一緒に集まる場 地域との連携 起点となる場 交流する場
広場・ブリースペース	<ul style="list-style-type: none"> ・ 景観 <p>高校生、近くに住む方、主婦、高齢者 など</p> <p>居場所づくり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 体づくりができる施設、運動ができて、喋れる ・ 待合い機能 ・ 子どもの遊び場 <p>健康寿命</p> <p>子育て支援</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 若者がやりたいことができる場所 ・ 運動施設⇔医療と連携(予防スペース)
情報発信	<ul style="list-style-type: none"> ・ 観光情報の発信(SNS等) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 大型スクリーン(一緒に集まる場、国道側にアピール、まちに音があると楽しい) ・ 情報発信施設の設置(ラジオ局、災害時) 	
飲食店舗	<ul style="list-style-type: none"> ・ カフェ(気軽に行ける、お喋り、勉強できる、ブックカフェ、若い人が入りやすい、観光客向けか市民向けかで変わってくる) ・ 働く人向けのランチ ・ 24hやっている飲食店 	<ul style="list-style-type: none"> ・ レストラン(砂川名物が食べられる※ポークチャップ、玉ねぎ・トマト 等) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 日替わり ・ 高校生がつくる食堂 <p>働く場とカフェは繋がる</p>
物販店舗	<ul style="list-style-type: none"> ・ スイートロードショップ(地域との連携、観光客が集まる、アンテナショップ的位置づけで各店舗に足を運んでもらう、店舗にしか無い商品、味見セット) <p>観光客も楽しめる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 道の駅のようなもの(ハイウェイオアシスと共存、お土産) <p>砂川を知ってもらう</p>	
はたらく場	<ul style="list-style-type: none"> ・ シェアオフィス/コワーキングスペース(Wi-Fi) ・ チャレンジショップ 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ まちなかに行く理由になる <p>連携</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 移住者/フリーランス(生活の場、起点となる場)
(滞在・宿泊)観光客向け	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲストハウス(宿泊費が安い) ・ シェアサイクル ・ 歩いていて楽しくなる通り ・ 温泉 		<ul style="list-style-type: none"> ・ ライダーハウス
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・ 状況に応じて、変えられる施設。車が入りやすい、駐車しやすい。 		

2. 前回及び宿題シートへの振り返り

■ 宿題シートでいただいた主なご意見

① 対象エリアの整備コンセプト

(1) 市民を対象とした施設

コンセプト（キーワード）

- ・ 誰でも使える…働く人、買い物客、学生、病院利用者、子育て世代、高齢者、多世代交流、バリアフリー
- ・ 気軽に滞在できる…交通機関の待ち時間、なんとなく訪れる
- ・ 賑わいを創出

(2) 来街者を対象とした施設

コンセプト（キーワード）

- ・ 観光客…土日の集客、情報発信、外国人客、JR旅行者、札幌と旭川の間ライダー・自転車・車での旅行者、移住定住促進
- ・ 国道12号線を利用して通過する人…休憩、市民活動のステージ
- ・ 市外近郊…仕事ができる、気軽に滞在できる

2. 前回及び宿題シートの振り返り

■宿題シートでいただいた主なご意見

②考えられる施設構成や特に重要な施設

(1) 市民を対象とした施設

- ・ オープンスペース（屋根付き広場、子どもの遊び場）
- ・ カフェ
- ・ ファミリーレストラン、フードコート、ファストフード店
- ・ カラオケ
- ・ チャレンジショップ
- ・ バスやJRの待合スペース
- ・ コワーキングスペース
- ・ フィットネスジム
- ・ 公共公益機関
- ・ SuBACo + 観光協会
- ・ ハイウェイオアシスの小型版店舗

(2) 来街者を対象とした施設

- ・ スイートロード（アンテナ）ショップ
- ・ 駐車場（大型バス駐車可）
- ・ 一度に多人数が使えるトイレ
- ・ コインランドリー
- ・ シャワールーム
- ・ 宿泊施設

2. 前回及び宿題シートの振り返り

【概念・ソフト的なこと】

- ・観光でハイウェイオアシスを利用する層は、砂川市に居住している方、12号線を普段利用している方とニーズが異なり、観光のニーズに応える施設はコストがかかり、且つ違いを出すことが難しい。
- ・色々な要素を詰め込み過ぎて散漫・分散をしないこと。尖った施設にしたい。
- ・（そこでしか買えない商品等で）街に人の導線を作る活気が波及するような。
- ・“ここにしかないもの”があれば。
- ・レンタサイクル。
- ・昼と夕方(夜)でも対象が異なる。「砂川に住んでいたらとりあえず駅前に行けば楽しく」なる。
- ・仕事前に立ち寄り、夜勤明けに利用。
- ・車で通過する方に対しては「休憩するなら砂川」となるような。
- ・起業家や企業の誘致。PCがあれば仕事ができるIT関係の企業やフリーランスで働く人のオフィス機能があると、施設が持続しやすいものになるのではないか。
- ・多世代が交流できる第二の居場所。自然も程よくあって癒される、毎日の忙しさからちょっとほっとできる。
- ・学生ならバス待ち中に勉強、おしゃべり。
- ・フリーWi-Fi環境。
- ・外国人のインバウンド需要を逃さない。
- ・毎日子どもから高齢者の集まれる場所。高齢者のコミュニティ、運動、会話。
- ・使用目的に合わせられ、自由度が高い
- ・まちの人とのコミュニケーションがとれる。
- ・地域の人が集まれて、市外の人もその輪に入りやすい。
- ・暮らす人と観光で訪れた人が出会う「プラットフォームとしての場」
- ・バスや電車の時刻表を音声で知らせてくれる



【ハード的なこと】

- ・木の素材等も使用して、温かみのある雰囲気（＝砂川のイメージをアピール）
- ・環境に配慮し、緑の多い、エコロジカルで複合的な「未来の広場」
- ・シンプル且つ機能的で美しい建造物。広い空を壊さない低層建築物。
- ・建物としては大きくても2階までが理想。できることならエレベーターといった管理が必要な物を排除した1階建てが理想。何かをやっていると見える施設。



【管理運営に関すること】

- ・問題はそこをどう維持するかが施設の鬼門。商工会議所や観光協会などが入るのであれば、活動拠点として大いに活動頂き、会議等の場所は広くシェアして頂きたい。そして何より、施設を運営する方は、来場者に対して笑顔で挨拶を率先して頂け、他市町の観光協会のように観光協会がソフトクリームを販売するなど、サービス精神をもって誰でも分け隔てなくお迎えすることをお願いしたいです。そこを運営管理維持する面など課題はあるかと思いますが。



3. ワークショップ！



3. ワークショップ

■ワークショップのルール

- ① 他人の批判をしない
…いろいろな意見があっても当然です
- ② 意見はできるだけ短く、簡潔に！
- ③ 特定の人に発言が集中しないようにする
- ④ リラックスして参加しましょう！



3. ワークシヨツプーカードを使ったグループディスカッションー

■進め方

①カード選び

⇒お手元の14枚のカードから、対象エリアに関してご自身の考えに近いものを各自3枚ずつ選んでください。

②意見交換

⇒それぞれがそのカードを選んだ理由についてグループ内で意見交換をしていただきます。

③施設構成案の検討

⇒「誰を対象に」「どんなまちにするか」を意識して、グループとしての意見を5枚のカードに集約し、施設構成案をまとめてください。

※用意されたカードとは異なる意見になった場合は、グループ内で話し合って新たに別のカードを作っても構いません。

3. ワークシヨップ – 24時間物語ゲーム –

■ 進め方

① 対象エリアの24時間について意見交換

⇒カードを使ったグループディスカッションをふまえ、対象エリアにおいて平日と休日の24時間で起きることについて、話し合ってください。

※ 「こうなってほしい」「きっとこうなるだろう」という視点で考えてみてください。

② 24時間時計の作成

⇒①で話し合った内容をふまえ、24時間時計を完成させましょう。

1テーブル5分程度。
各グループの考える
まちの姿について
発表しましょう！

4. 発表！



5. 閉会

次回の開催について

■ 第3回ワークショップ

日時：12月11日（水）18：00～20：00

場所：砂川市地域交流センターゆう

- 第2回の振り返り
- 基本構想素案について
- 意見交換（ワークショップ）
 - ・ 基本構想素案に対する意見の反映について