

# 駅周辺のユメをかたろう むらかみライ会議



## ワークショップの概要

### 目的

大規模跡地を“市民交流の中心地”として効果的に利活用するために、市が示す施設案に対し、住民、利用者等の意見や利活用のアイデア、導入機能・規模・意匠・使い方等の意向を聴取するためのワークショップを開催しました。

### スケジュール

| 回   | 開催日      | 検討内容               |
|-----|----------|--------------------|
| 第1回 | 3月16日(土) | ・大規模跡地の利活用を考えよう!   |
| 第2回 | 6月22日(土) | ・交流ゾーンのゾーニングを考えよう! |
| 第3回 | 7月13日(土) | ・施設の使い方について考えよう!   |

### 第2回の概要

|      |   |
|------|---|
| 日時   | 令和6年6月22日(土)<br>10:00~12:00   |
| 場所   | 村上市教育情報センター<br>(2階 会議室A・B)  |
| 参加人数 | 21人(意見交換は4班に分かれて実施)   |
| 内容   | [説明]<br>●第1回のふりかえり<br>●大規模跡地の施設案・配置案について<br>[意見交換]<br>●交流ゾーンのゾーニング<br>・複合施設の具体的な機能・規模<br>・導入機能のレイアウトや機能間の連携 |

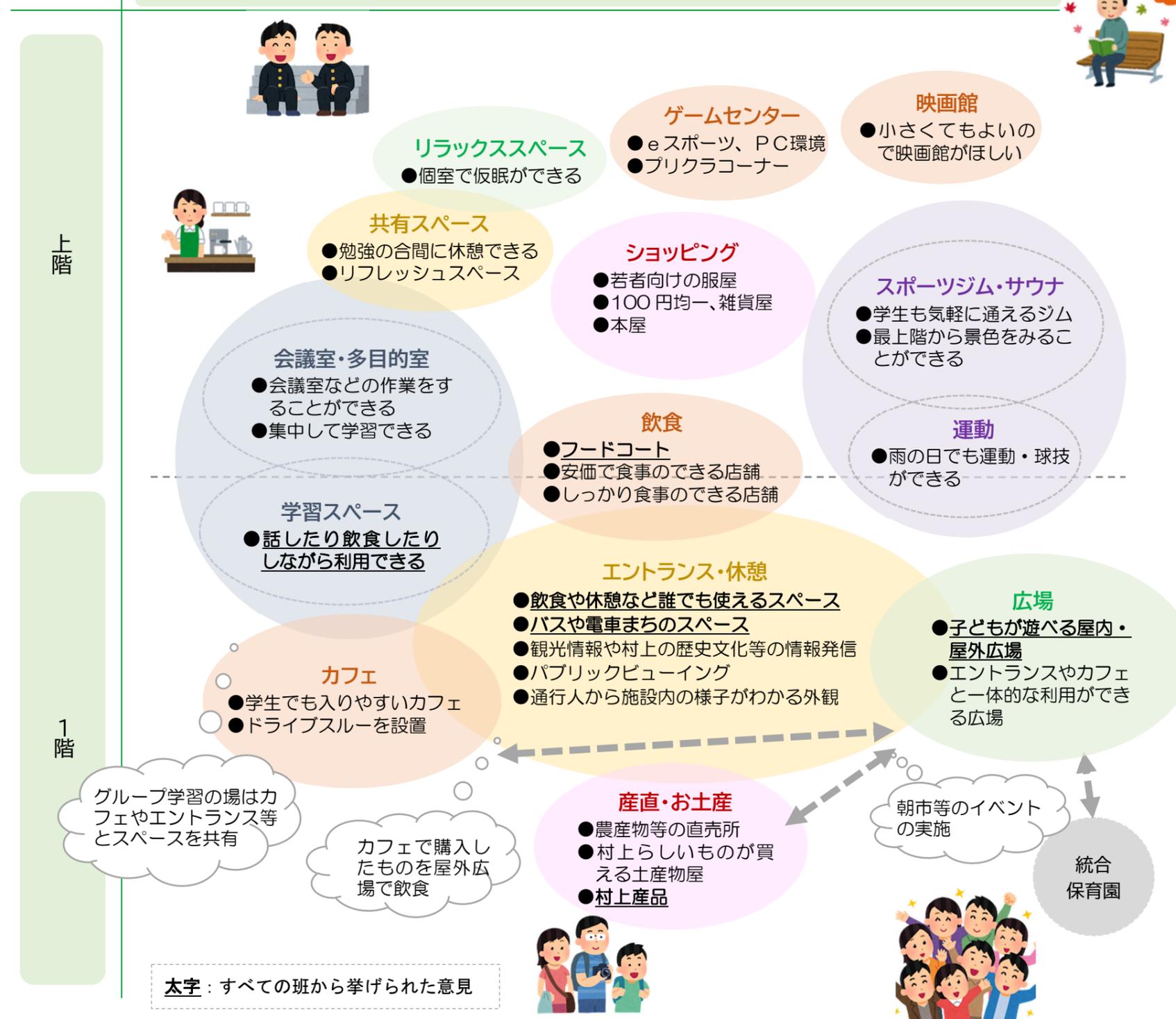


### <ワークショップの様子>



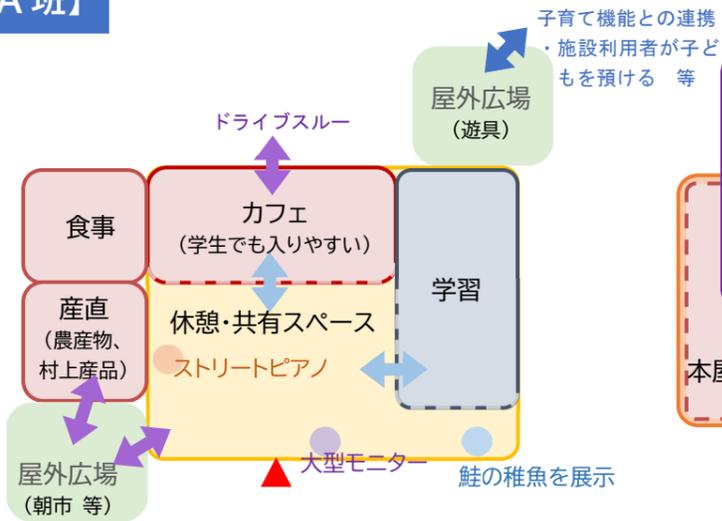
## 意見交換のまとめ

### <複合施設の導入機能とゾーニングイメージ>



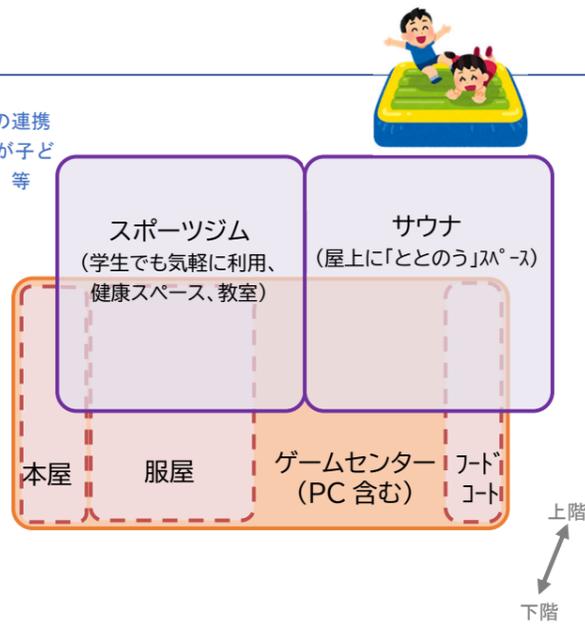
# 各班の意見

## 【A班】



### 【1階】

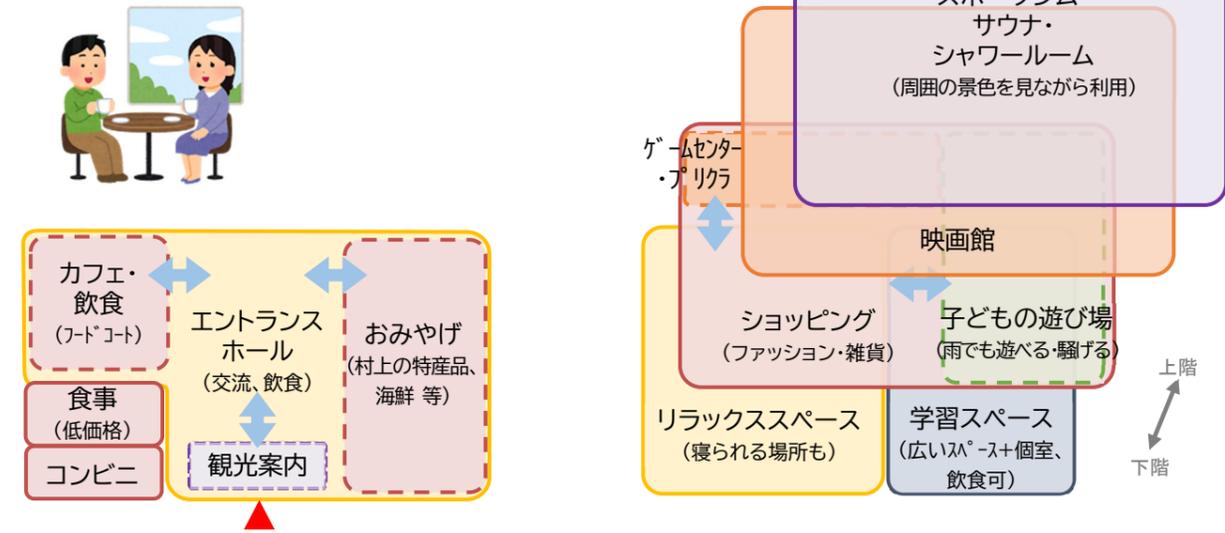
- 休憩・共有スペースを中心にカフェや学習スペースを配置し、電車・バスの待ち時間を過ごせる一体的な空間
- 村上の歴史文化や鮭文化の展示や情報発信を実施
- 屋内外の広場空間を一体的に利用できるようにし、大型モニターによるパブリックビューイングや朝市等を開催



### 【2階以上】

- 休憩スペースにゲームセンターやeスポーツ、PCに触れることのできる機能を配置
- 若者向けの服屋や本屋、フードコートを配置
- 上層階には若者も高齢者も利用できるジムやサウナを配置し、屋上から村上の景色を眺望

## 【B班】



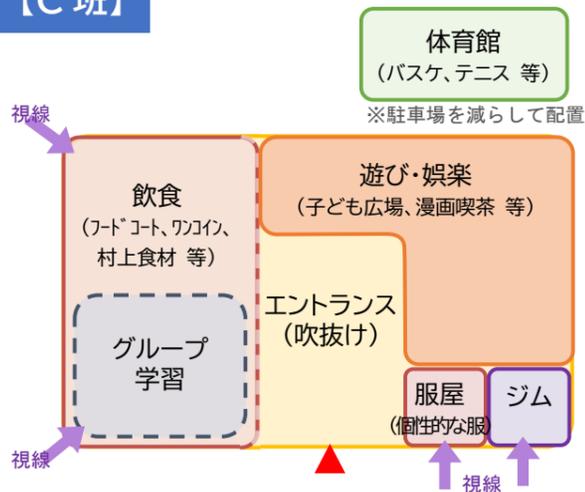
### 【1階】

- 飲食や休憩のできる広いエンタランスホールを中心に配置し、観光案内機能も併設
- 食事はエンタランスと一体となったフードコートのほか、安価なファミレス・牛丼屋のような店舗を配置
- 海産物なども買える広い土産物屋を配置

### 【2階以上】

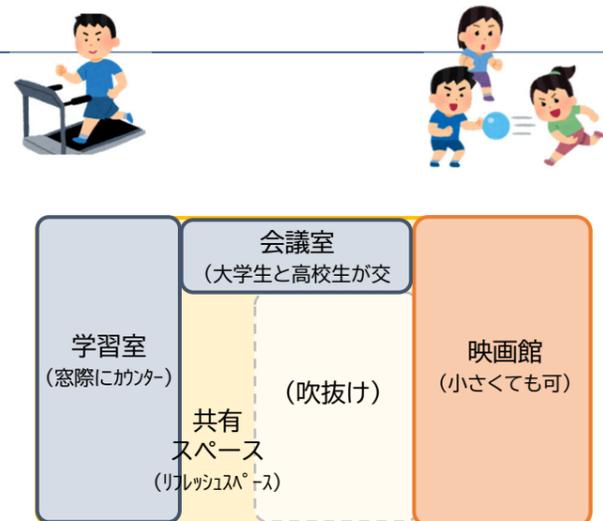
- 2階は静かなフロアとして学習スペースのほか、個室で仮眠ができる漫画喫茶のようなリラックススペースを配置
- 3階には子どもの遊び場や若者向けのショッピングやゲームセンター等の機能を配置
- 最上階には村上の景色を見ながら運動ができるジム・サウナ等を配置

## 【C班】



### 【1階】

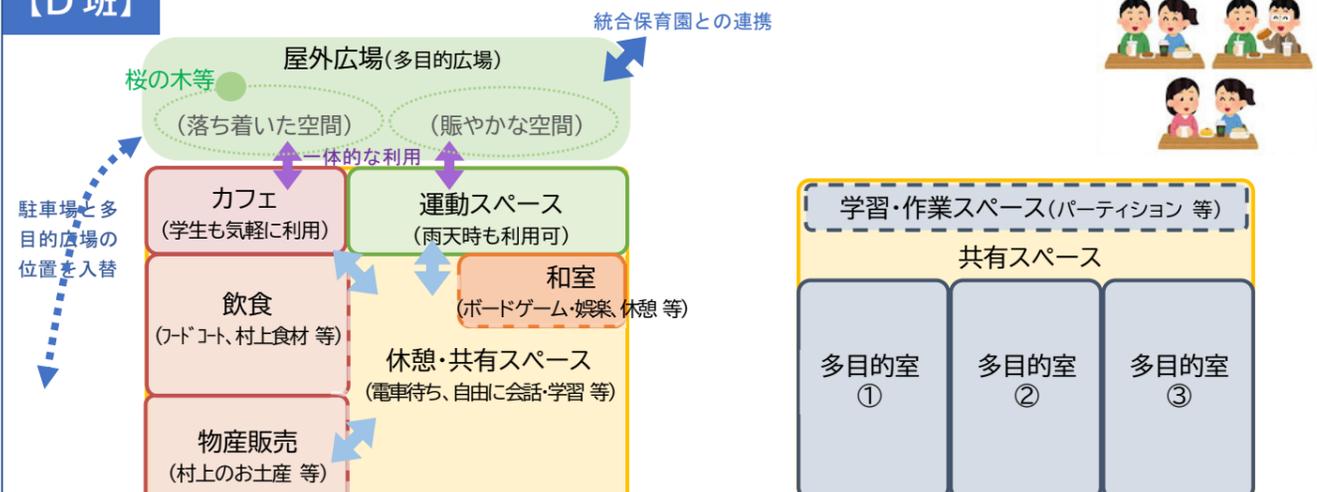
- 1階には楽しそうな機能を中心に、子どもから大人まで楽しめる遊び・娯楽や服屋、ジムなどを配置
- 飲食では、フードコートや学食のようなワゴンのお店、村上食材を扱ったお店等を設け、その中にみんなで使える学習スペースを併設
- 駅から歩いてきた人など、通行人から施設内の様子が見えるような外観



### 【2階】

- 一人で勉強するスペースと、飲食や相談をしながら勉強できるスペースがある学習室を配置し、隣接してリフレッシュスペースを配置
- 会議室では、定期的に高校生と大学生が交流
- 病児保育センターがあるとよい

## 【D班】



### 【1階】

- 商業・娯楽・交流などの機能が交わり、屋外と一体となった開放的な空間
- 休憩・共有スペースは、和室を併設し、休憩や学習、電車・バス待ちができる空間
- 運動スペースは、子どもから高齢者まで利用できる市民の交流が生まれる場
- 北側駐車場とジャスコ跡地に予定の多目的広場の位置を入れ替え、複合施設と一体的に利用できる広場を配置

### 【2階】

- 個人の学習・作業スペースや多目的室等の閉鎖的な空間
- 作業・学習スペースは、パーティション等で仕切り集中できるスペースにする

