

# みんなで思い描いた将来の敷島エリアでの過ごし方のイメージ

- ・松林でサウナはまさにグリーン&リラックス
- ・移動式サウナ

アート（展示）グランピング  
アートを親しみやすい場に

- ・食は世代を超えてだれでも繋がれる要素
- ・前橋はパスタや肉が有名
- ・カフェも子どもの居場所になっている
- ・雇用も生む

1人で利用する人が  
集まる松林の図書館

若い人向けの夜カフェ

森の中のストリートピアノ

日常で音楽を感じる

道に落書きなど参加型アート、  
店で買い物すると落書き道具をもらえる

スポーツ系だけでなく芸術系、音楽  
系の学生も使う公園

演劇の練習の場

めぶくIDで、ランニング、ウォーキン  
グのコース、ペース  
の見える化

ポケモンGOの敷島版

居場所としては小さな閉  
塞感も必要

朝、夜の公園の過ごし方が  
広がるといい

川と公園をつなぐ  
遊歩道を競技場の  
スタンドとつなぐ

もっと起伏があるといい

開放的な遊び場  
芝すべり



遺産のホテル

サードプレイス

ご飯やお酒を  
楽しむ

好きな時に体を動  
かせる

- ・スタンドを残し、段階的に変えていく
- ・競技場の名残や遺跡として残す

松林の中のハンモック

サウナ

芝生に寝ころびながら  
スポーツ観戦

- ・壁が無くなる公園らしくなる
- ・すぐには壊せないで、壁を使ってパブリックビューイング

各スポットを回遊できるバ  
リアフリーな園路

園内モビリティと歩行者を分  
離するルールが必要

スケボー・パルクールの  
できる場所

道に滞留できるベンチ  
道にたまり場をつくる

温室バナナで  
スムージー

魚をとって  
BBQ

園内モビリティでらくら  
く移動

ドックランで  
犬と遊ぶ

河原でキャンプやBBQ

川とつながる  
広場のような歩道橋

- 第2回での意見をもとに作成した将来の敷島エリアでの過ごし方イメージ -

〈第3回での追加意見〉

- Aグループ
- Bグループ
- Cグループ
- Dグループ

# 市民によるスモールスタートのアクション立案

～実現に向けて自分たちがまずできること～

## 松林や池をいかした体験会やイベントをやってみる

- ◆ テントサウナをやってみる
- ◆ 池の水をキレイにしてみる
- ◆ ベンチづくりのワークショップをやってみる
- ◆ 松林の木にスクリーンをくり付けて少人数で映画鑑賞（暗さを生かす）
- ◆ 松林で鬼ごっこ
- ◆ 松林で音楽をかけてハンモックに揺られて過ごせる
- ◆ その分野のプロを呼んでイベントを開催する（まずはこの場所に足を運んでもらう）
- ◆ ハンモック、チェアリングを試しにやってみる
- ◆ クラフト体験会、虫取り体験、おじいさんに竹とんぼを教えてもらえる
- ◆ 詳しい人を探すことや呼んでくれることは学生が担当

## 飲食店をキッチンカーやテントから始めてみる

- ◆ キッチンカーを色々な場所に設置（需要チェック）
- ◆ キッチンカーだけを集めたイベントを開催する（ex.前橋バルストリート）
- ◆ 一度、公園内でお酒を飲んでみる
- ◆ 将来的にお店をやりたい人が日替わりでやるカフェ
- ◆ キッチンカーがくる日をカレンダーにしてSNSにあげる
- ◆ 飲食店出店（週末、イベント大会時など）近くのお店に協力を依頼
- ◆ 前橋市内の店に出店してもらい、そこにきた客に呼びたい店をインタビュー  
⇒要望があった市外のお店にも来てもらう
- ◆ 飲食店をテントでやってみる。川が見える所や松林。

## モビリティの試乗会や社会実験をやってみる

- ◆ 電動キックボードで走ってみる
- ◆ レンタルモビリティの設置（自転車、セグウェイ）
- ◆ モビリティの試乗会、企業競争
- ◆ モビリティ試乗会を実施、大学教授、企業を巻き込む

## 競技場を開放してみる

- ◆ 競技場を使っていない日に誰でも使えるようにする
- ◆ 飲食しながら壁や得点板を使って映画鑑賞、パブリックビューイングをしてみる
- ◆ 競技場の門などを常時開放
- ◆ 小学生などがボールを使って自由に遊べるようにする
- ◆ オープンなクラブ、大きな音を出してもいい場所
- ◆ 競技場のダンスの発表会

## 芸術、アート、音楽の場として使ってみる

- ◆ 道や壁にチョークで落書き
- ◆ ストリートピアノ設置
- ◆ ギターを置いてみる
- ◆ 夜の暗いとき光を使ったアートで照らす
- ◆ 駐車場で夜に映画やスポーツ中継を上映してみる
- ◆ 競技場の壁に落書き
- ◆ 浄水場の資料館のエリアで、地域の人、外の人に呼び掛けてへだたりのない常設展示（子供の落書きから絵画教室、美術教室、大人の水彩、油絵。プロまで様々な作品を集める）⇒アートを親しみやすくする、新しい発想が生まれる
- ◆ 浄水場の遺産を生かして、ピクニック、花見
- ◆ 仮設ステージを作り、いつでも演奏できるようにする
- ◆ 音楽の練習場所として使う雰囲気づくり
- ◆ ピアノをおく
- ◆ ストリートアート、スプレーアートができる壁を作る
- ◆ アーティストに作品を作ってもらい、公園を一つの美術館のようにする
- ◆ 作品の展示を公園内で行う⇒大学生をつなげる

## 川とつながるために河川敷を使ってみる

- ◆ 河川敷を一部だけ、川が見えるように整備、ライトアップする
- ◆ 犬猫の譲渡会、小動物のふれあい場
- ◆ 水にふれるイベント
  - ・ 水鉄砲（水ふうせん）
  - ・ 水鉄砲を使って松林でサバゲー（松林でも動的な利用）
  - ・ 川で水をくむ体験  
⇒川とのつながりを生む
- ◆ 川と公園をつなぐ理由を作る
  - ・ 若い人は川でキャンプBBQ。活気がある。
  - ・ 敷島緑地で食のイベント  
⇒川と公園に人の往来が生まれる  
⇒川と公園をつなぐ道を作ろう！という動きにつながる

- ◆ Aグループ
- ◆ Bグループ
- ◆ Cグループ
- ◆ Dグループ

# 市民によるスモールスタートのアクション立案

## ～実現に向けた呼びかけや工夫～

### 人を定着させる工夫

#### 日常的なプログラム

- ◆ 日常的なプログラムづくり（ランニング、散歩（犬）、サウナ、農業）
- ◆ イベントのときだけでなく、毎日夜イルミネーション
- ◆ 朝、ターゲットは近所の老人に、毎朝、ウォーキングやラジオ体操を行い、そこから派生するイベントへ展開
- ◆ 昼、ターゲットは前橋市民、スポーツを中心とした活動、サードプレイスでの遊び、ワークスペースとしての利用 幅広いコミュニティ

#### 限定グッズや専用アプリ

- ◆ 敷島でのイベントなどに参加するともらえる、敷島に来るともらえるノベルティ（価値）をつくる
- ◆ ブランドとして発信
- ◆ 歩数によって、変化する何か（アプリとか、スタンプとか）をつくる  
⇒リピーターにつなげる

#### 平日の利用

- ◆ なんでもない平日にやってみる
- ◆ 予告無しで利用者（一般）を観察



### 仲間をふやす・つながる工夫

#### 意見発信の場づくり

- ◆ 目安箱の設置、人気投票
- ◆ 敷島についてアンケートをQRコードでまちなかに設置
- ◆ みんなでアイデアを持ち寄ってやりたい人を募集する
- ◆ 行政にアイデアをプレゼンする場を作る
- ◆ 小さいイベントの情報を共有できる、市民の意見交換を目的とした掲示板の作成
- ◆ イベントをやりたい人が発信し、参加したい人がどのくらいいるのかを聞いて実施する

#### コミュニティづくり

- ◆ 「これやったら楽しそう」を実現する、相談できる、情報を集める、若い世代のコミュニティを作る

### 参加をうながす工夫

#### 市民のスペースとして貸出す仕組み

- ◆ 広場の使用のレンタル（路上ライブ、絵描く人、曲芸師）
- ◆ 市民の持込み企画で運用できる
- ◆ 公園というイベントスペース
- ◆ 学生がイベントを行うフリー貸出スペース
- ◆ 場所を定めず、その日集まった人で決める
- ◆ 緑地全体を使える日があってもいい
- ◆ ばらの時期でない時に、フリーマーケットをやってみる

#### 学校との連携

- ◆ いくつかの大学合同で学園祭を公園で行う
- ◆ 学園祭がない学校の人も参加
- ◆ 市民のお店も試みにやってみる
- ◆ 幼稚園や小学校に農業体験の呼びかけ

#### コンクールやワークショップ

- ◆ 絵のコンクール（人気投票）
- ◆ 公園づくりワークショップ（ex）ベンチ、木、野菜を植える）で、敷島づくりに関わってもらう

#### 情報発信

- ◆ SNSやポスターで呼びかけ
- ◆ まちなかでポスターチラシで宣伝
- ◆ 駅などの人が集まる所で活動映像を流してPR
- ◆ デモンストレーションで知ってもらう
- ◆ 公園利用のシステムや窓口をわかるようにする

- ◆ Aグループ
- ◆ Bグループ
- ◆ Cグループ
- ◆ Dグループ