



第2回検討委員会の 振り返り

Aグループ	Bグループ
松丸委員長代理	吉田委員長
色川委員	江澤委員
脇田委員	高山委員
鈴木委員	三代川委員
弓立委員	那須委員

Aグループ キーワード

音楽

- 演奏できる場所がほしい

子ども

- こどもスポーツ塾
- 近年の子供のスポーツ能力の低下
- 子供がのびのび遊べる場所が必要

産業

- インキュベーション
- 人と人が集まって仕事をつくるような施設
- 若者・65歳以上が集まって起業できるような施設

食

- 文化は「食」とつながる
- 客を呼び込むのは「食」
- 「食」があるところで「何か」をやっていけば派生する

交流

- 市民ではない人にも来てほしい
- 交流人口を増やす、社会的包摂
- 多世代でふれあい、楽しむ空間
- 市内イベントを継続的に盛り上げるもの
- イベントを通じて若者を呼び込む
- イベントを通じて大学生と子供の交流

大学

- 市内3大学の定着
- ロボット、薬品、ものづくり

ネットワーク

- 都市計画道路により、茜浜-鷺沼-大久保がつながる
- ワイガヤ通り-京成津田沼駅-旧庁舎跡地へと派生して地域全体が潤うもの
- 幕張本郷-習志野-船橋
- 縦横のネットワークが必要

その他

- アリーナ、イベント等色々なことに使えるフレキシブルなもの
- 短い期間で焼却できる建物（リセットして次のアイデアを）
- しかけづくり
- 自然
- 健康増進
- スポーツ

避けたいもの

- 「～だけ」のもの
- 公園だけ、マンションだけ
- 都市機能として足りないものでも、賑わいのないもの(工場、倉庫)

Bグループ キーワード

こども

- 子供が1日中遊べる場所
- プラネタリウム
- 子供が科学に興味がわくもの
- 子育て支援施設
- 雨の日でも遊べる施設

交流

- みんなが集まる場所
- カフェ
- 広場
- 市外の人もそこに行ってみようと思うもの
- 大学との交流
- イベントができる複合施設

大学

- 千葉工大のロボットが有名
- 市内理系3大学の活用
- 教授や生徒が共同で研究できるような場所
- 大学の学園祭は子供でも楽しめる

産業

- 産業の活性化
- シェアオフィス
- コワーキングスペース
- 子供と遊びながら仕事ができる場所
- 人口減少の中では産業が大事
- 隙間時間で働く人が増える

芸術

- 音楽と美術の組み合わせ
- アートに触れる
- 市民がハミングロードにオブジェをつくってライトアップ
- 芸術と町を融合
- お土産にアート作品を
- 美術を制作する人が気軽に活用できる場所
- 個展が開催できる施設
- 文化を育てるきっかけ
- 広場に作品を並べる

その他

- そこに行けば楽しいもの

防災

- 防災機能がある広場
- 防災の拠点
- ヘリが降りられる場所

Aグループまとめ

- 人が集まればエネルギーが発生
- 人が動けば経済効果が生まれる
- 近隣市の方にも訪れていただけるような場所
- 大学生と65歳以上の方がコラボレーションできるような空間
- 10年後にリセットできるつくり
- 「～だけ」の空間は避ける



**人が集まり、溜まり、何かを発生させる、
つながり**ができる空間

Bグループまとめ

- 音楽だけではなく、美術も盛り上げていくのが文化である
- 市内3大学（理系）を活かす
- 産業を活性化して、法人からの税収を増やす
- シェアオフィス・コワーキングスペースが必要



「交流」を大きな柱としてそれぞれの**特色を活かす**。
広場の周りに複合的な機能があるもの。