



# 2025年度 利府町プレイスデザインワークショップ 成果報告書

ワークの様子と成果の記録

作成者：宮城大学4年 郷古小百合

# 利府町プレイスデザインワークショップ

## 目的

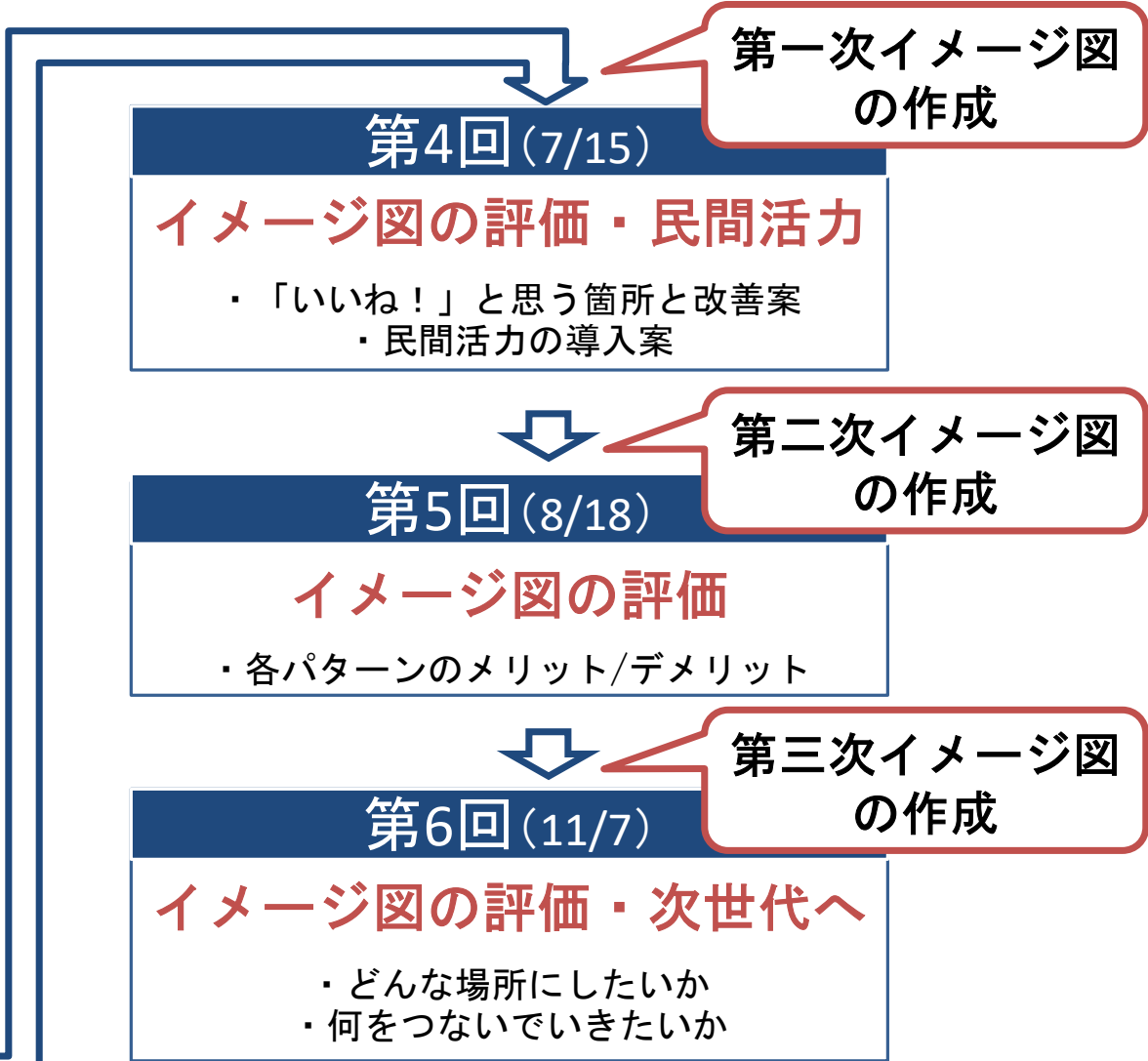
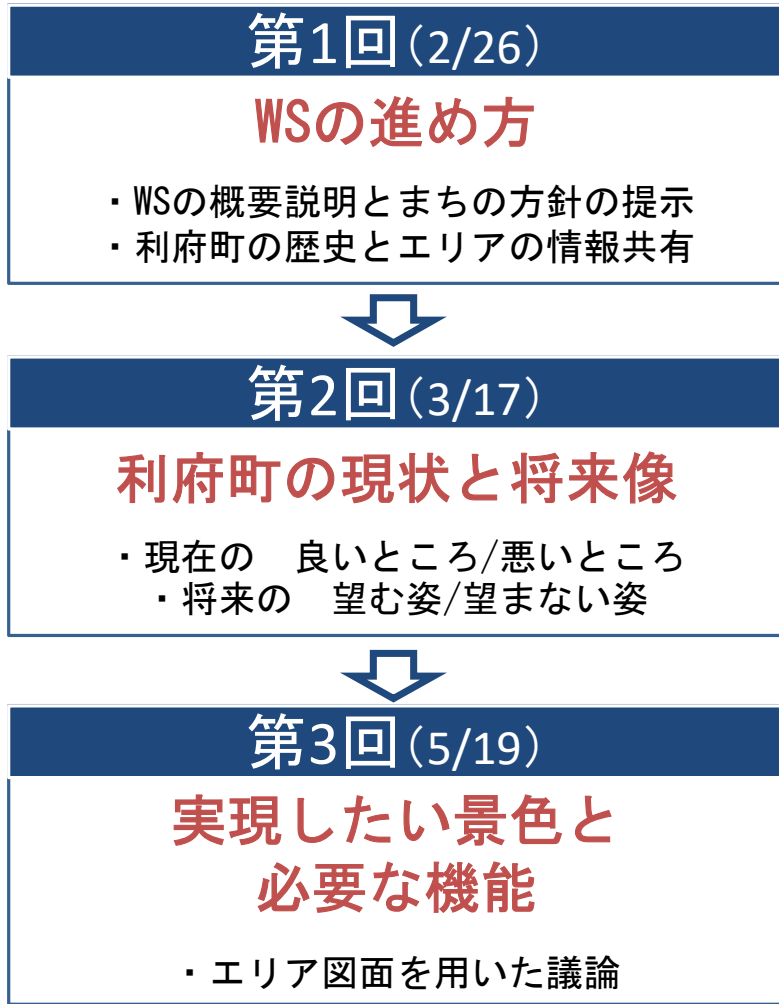
旧利府町役場跡地の利活用方法について、  
歴史的背景や利府町が現在抱える課題を  
踏まえながら考え、利府町の中心を作り上げる

## まちの方針

- ✓ 賑わい拠点の創出
- ✓ 民間活力の導入

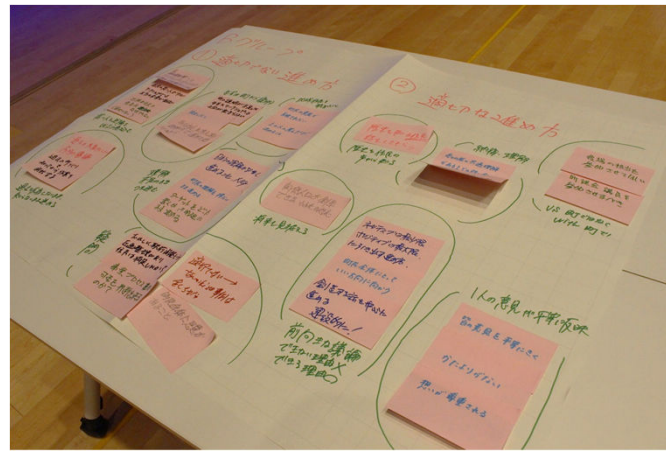
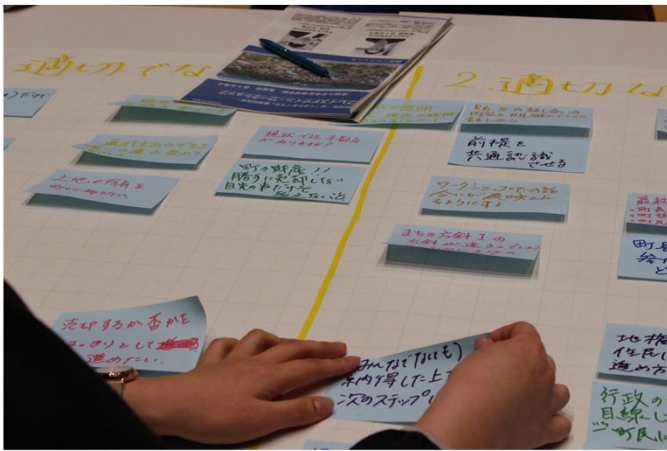
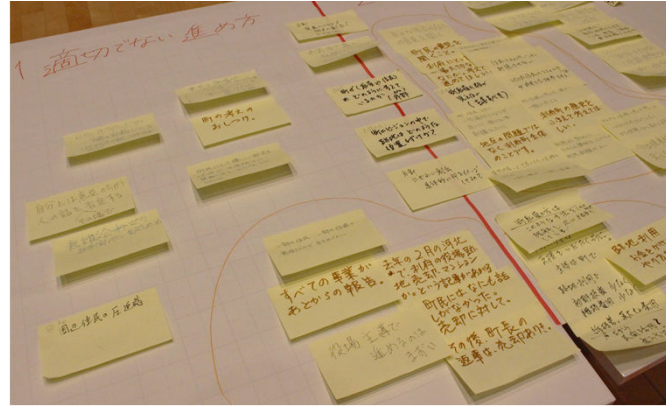


# 第1回～第6回の流れ



# 第1回（2月26日）ワークショップ

—WSの進め方、意見交換のルールを決める—



## 第1回のワークテーマ

問い  
1

「この進め方は適切でない」と思うことはなんですか？

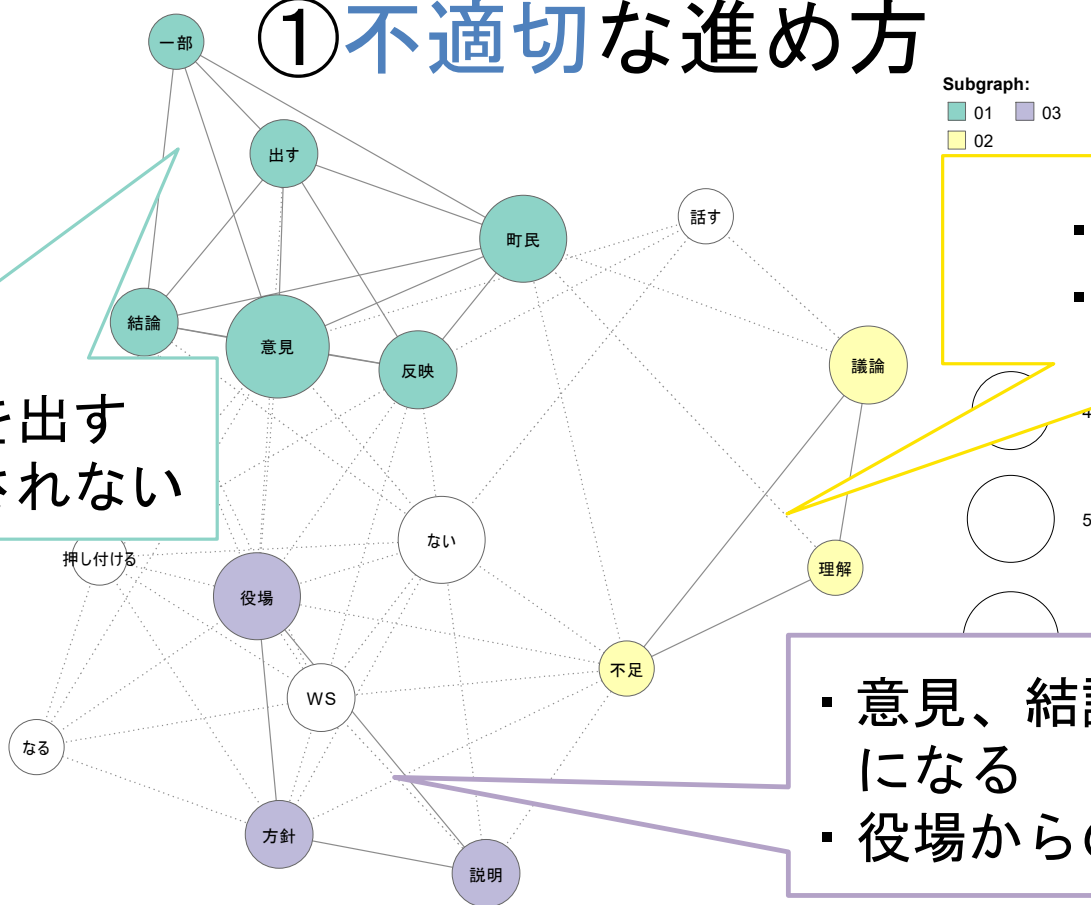
問い  
2

「この進め方は適切だ」と思うことはなんですか？

Ⅰ テキストマイニング手法を用いて、ワードの抽出を行いました。

↳ **共起ネットワーク分析**を通じて **単語の関係性**を見える化

## ① 不適切な進め方



- 一部の意見で結論を出す
- 町民の意見が反映されない

- 議論が不足する
- 理解が不足する

- 意見、結論、方針の押し付けになる
- 役場からの方針の説明がない

# テキストマイニング手法を用いて、ワードの抽出を行いました。

## ②適切な進め方

- ・売却 → 白紙、0ベースでの議論
- ・過去の議論の内容や方針を最初に役場(町長)が明確に説明
- ・町民の意見を聞く

- ・将来に土地を残す、活用する
- ・地域の拠点を創造する

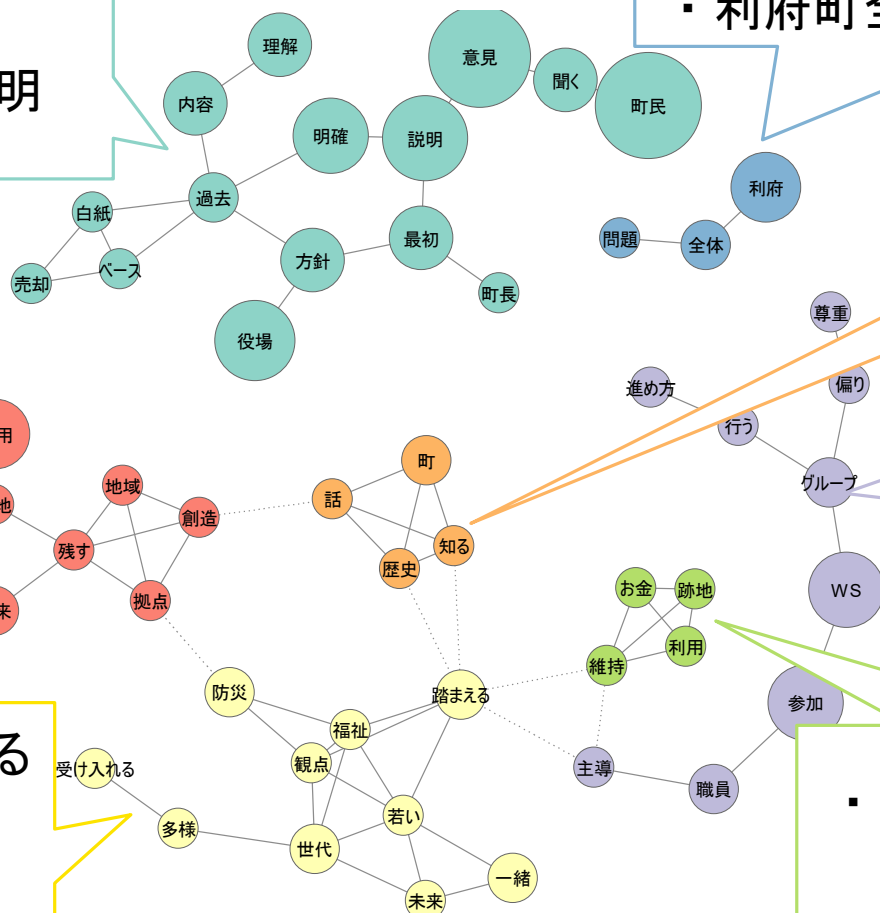
- ・若い世代と一緒に未来を考える
- ・多様な世代を受け入れる
- ・防災や福祉の観点を踏まえる

- ・利府町全体の問題としてとらえる

- ・町の歴史を知る

- ・職員もWSに参加する
- ・偏りが無い
- ・尊重する

- ・跡地の利用、維持にかかるお金の問題も踏まえる



## WSの進め方に関して、5つの観点が挙げられました

### ① 情報共有



議論の土を整え、  
信頼関係を築く

### ② 参加主体



多様な主体の継続的な参加

### ③ 対話



多数決ではなく  
「納得」できる合意形成

### ④ 地域資源



歴史を尊重し、  
利府町ならではの価値創造

### ⑤ 実行性とお金



「話し合って終わり」  
にしない

# 第2回（3月17日）ワークショップ

— 利府町の良いところ・悪いところ、今と将来を考える —



## 第2回のワークテーマ

	今	未来
<b>ポジティブ</b>	<b>現状の資源</b> ① 今の大町の良いなと思うところ、好きなところは？	<b>理想の未来</b> ④ 大町について、将来こうなっていたらいいなと思うところは？
<b>ネガティブ</b>	<b>現状の課題</b> ② 今の大町のイマイチだと思うところ、いやなところ、改善したいところは？	<b>望まない未来</b> ③ 大町について、今後、こうなってほしくないと思うことは？

## 現状の資源（今の良いところ・好きなところ）

### ○ 歴史と文化

- 歴史のある町である
- 宿場町の美しい街並み
- 寺子屋など教育の歴史がある
- 昔ながらのユニークな屋号
- 神社や寺院がある

### ○ 環境

- 水や空気など恵まれた環境
- 静かな住宅地で住みやすい
- 水害が少ない
- 花粉の心配が少ない
- ラッパの音が心地よい

### ○ 立地と利便性

- 坂がなくフラットな地形、広い平地
- 公共交通の便が良い
- 駅が近く、未開発のためポテンシャルがある
- 道路が整備されている
- 利便性が高い  
（郵便局、スーパー、駅、学校、飲食店）

### ○ 交流

- 子供たちが集まる、親子が集まる  
（近くの学童や公園、ぺあくる）
- 子供たちの声や遊ぶ姿がほほえましい
- 団結力の強い住民、祭りや町内会の盛り上がり
- 地域の人顔が見える、人のつながりがある
- 利府のためを想う若者の力

## 現状の課題(今のイマイチなところ、いやなところ、改善点)

### △ 賑わいの喪失

- 駅近なのに閑散としていて、とにかく寂しい
- 人通りが少ない
- 若者・子供が少ない、中高生向けの施設が少ない
- 楽し気な人の営みを感じられない  
→ 娯楽・食事・休憩の場がない
- 地域の人が集う場、憩いの場がない
- 空き家が多いのに何も建たない
- 新しいものが根付きにくい

### △ 利府らしさの発信不足

- 宿場町の名残が少なく、街並みの統一感がない
- 利府の歴史や良さを発信できていない  
→ 街並みや歴史を活かしきれていない
- 利府のお土産屋さんがない
- 利府の特長なお店がない
- 利府町民が人のことを想う気持ちがなくなってきた

### △ 交通と安全性の問題

- 旧街道に車が多く、道幅が狭く危険
- 車の往来が激しい
- 交通アクセスが悪い
- 土地が狭い

### △ ペあくるの課題

- ペあくるを町民が利用できない  
→ 町外からの利用者が多い、一部の利用者に限られる
- 地域の人が集う場所がない
- 小学生から大人まで集える場所がない

## 今後、「こうなってほしくない」

### △ 土地の売却

- 民間への土地の売却反対  
→ビルやマンションの建設、  
高い建物、民間活力の導入、  
大型商業施設  
商業ベースの施設が多くなること
- 立てて終わりの施設
- 利用料が取られる施設

### △ 住民不在の決定

- 町民と行政の考えの不一致
- 町民の意見を聞かない計画
- 町民を無視した行政の決定
- 町民の心情に寄り添わない

### △ 統一感のない開発

- 統一感のない開発、後先を考えない乱雑な開発  
→場違いな建物、周りの環境とのミスマッチ  
圧迫感のある建物、危険な箇所がある  
無法地帯、騒がしいだけの場所になる
- 過去にとらわれたり、歴史をおざなりにすること
- 他の地域と同じような景色になること、都市化
- 利府のイメージが悪くなること、良さが消されること

### △ つながりの希薄化

- 利用者が限定された場になる  
→一部の人が集まり、利用するようになる
- 世代の偏りがある
- 人と交流ができない場所

## 将来、「こうなってほしい」

### ○ 多世代交流の拠点・ 全世代の居場所づくり

- みんなのよりどころ
- 世代関係なく気軽に出入り、利用できる場所  
→子供から大人まで集える、老若男女が集う  
年齢関係なく集えるコミュニティ、協同
- 心が和む楽しい店、スペース
- 遊び、仕事など多様な用途で使える空間
- 町民のための施設、大町の集会所

### ○ 安心・安全機能

- 駐車スペースがある
- イベントのできる多機能な公園  
→自然公園・児童公園・防災公園
- 防災拠点(避難所、ボランティア)
- 災害時に活用できる設備

### ○ 歴史・文化の継承 「歴史」と「新しさ」の融合

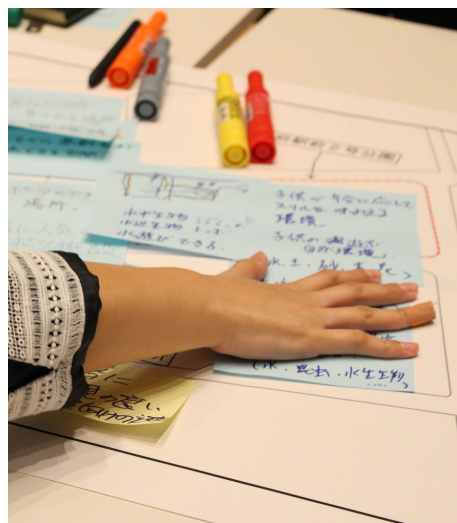
- 歴史を踏まえて、歴史を活かした施設  
→宿場町・寺子屋(リーダー養成施設、体験)  
子供たちが歴史や施設を学べる施設
- 歴史や文化を大切にする町 →現状の街並み
- 昔の良さを正しく引き継ぎ、百年続く場所
- 古き良きものと新しいものが融合  
→「昔ながら」と「程よい刺激」を掛け合わせる
- 起業を目指す人のための施設

### ○ 利府らしさの発信

- 地域特有のお祭り、おみこしの活用
- 「日本一」をつくる
- 利府のお土産ショップ、道の駅
- 利府に足りないものを作る

# 第3回 (5月19日) ワークショップ

— この場所で実現したい景色を想像する —







# 網羅的な可視化（テキストマイニングとの対応）

→ 第3回WSでの内容をもとに、イメージ図を作成しました

## パターン1：低層木造

ぺあくる

見守る

子供が気軽に遊び  
親はベンチで見守る

広場

・人口芝生 ・緑豊かな児童公園

交流

集える場所、おしゃべりがしたい  
花見のできる交流広場

イベント

街道祭り  
ヘリが降りれる広さ。

防災

低めの植栽で、  
外から見える開けた広場(防犯)

スポーツ

中高生の活動場所  
スケボーパーク、バスケ  
コート、ボルダリング

防災

普段は憩いの場



有事の際は防災拠点に  
・東屋

建物

古民家風の学校のような建物

世代間交流

福祉

ワンストップサービス

防災

避難所、共用キッチン

居場所

誰でも来やすい場所

自然・環境

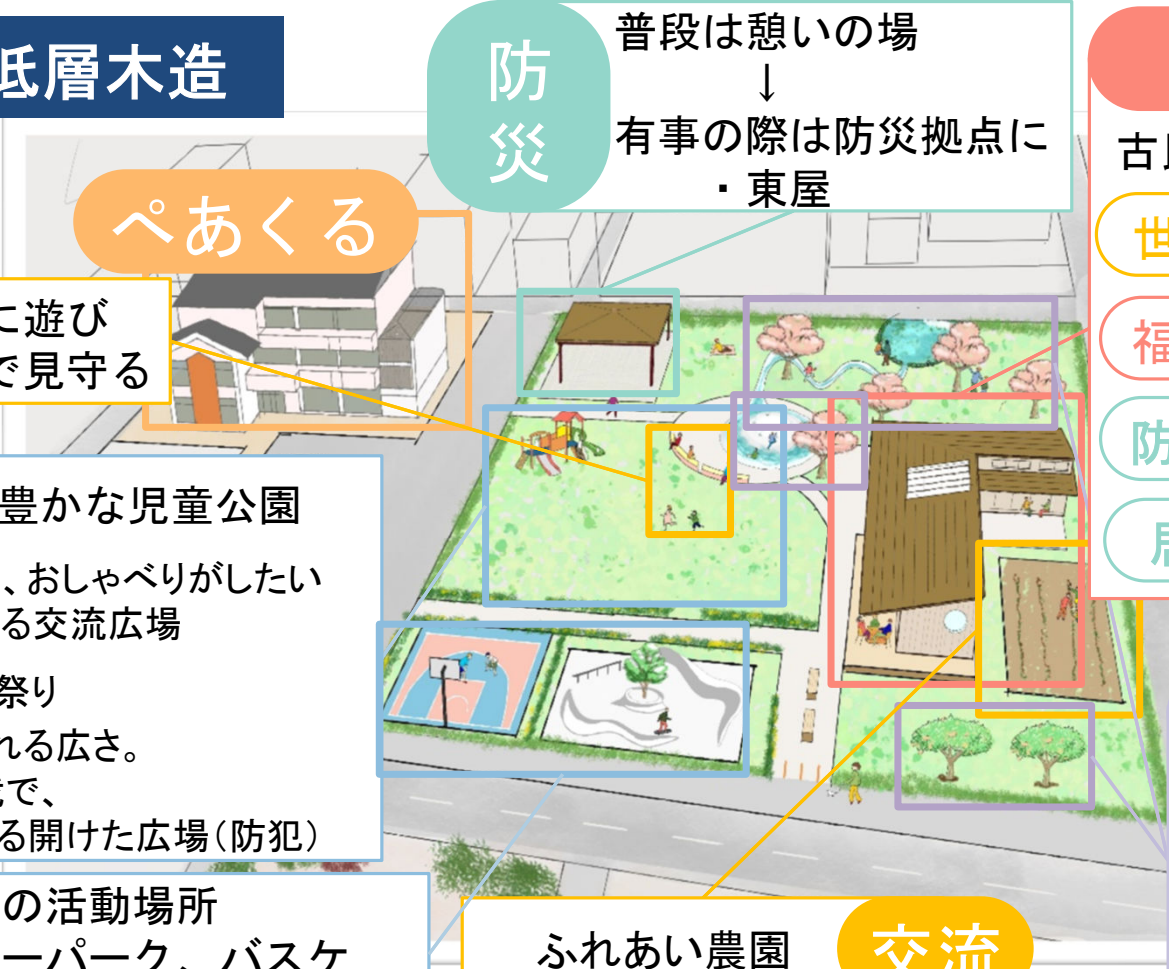
緑豊かな児童公園  
・花見 ・生き物  
・水 ・四季の移ろい

遊び

学び

ふれあい農園

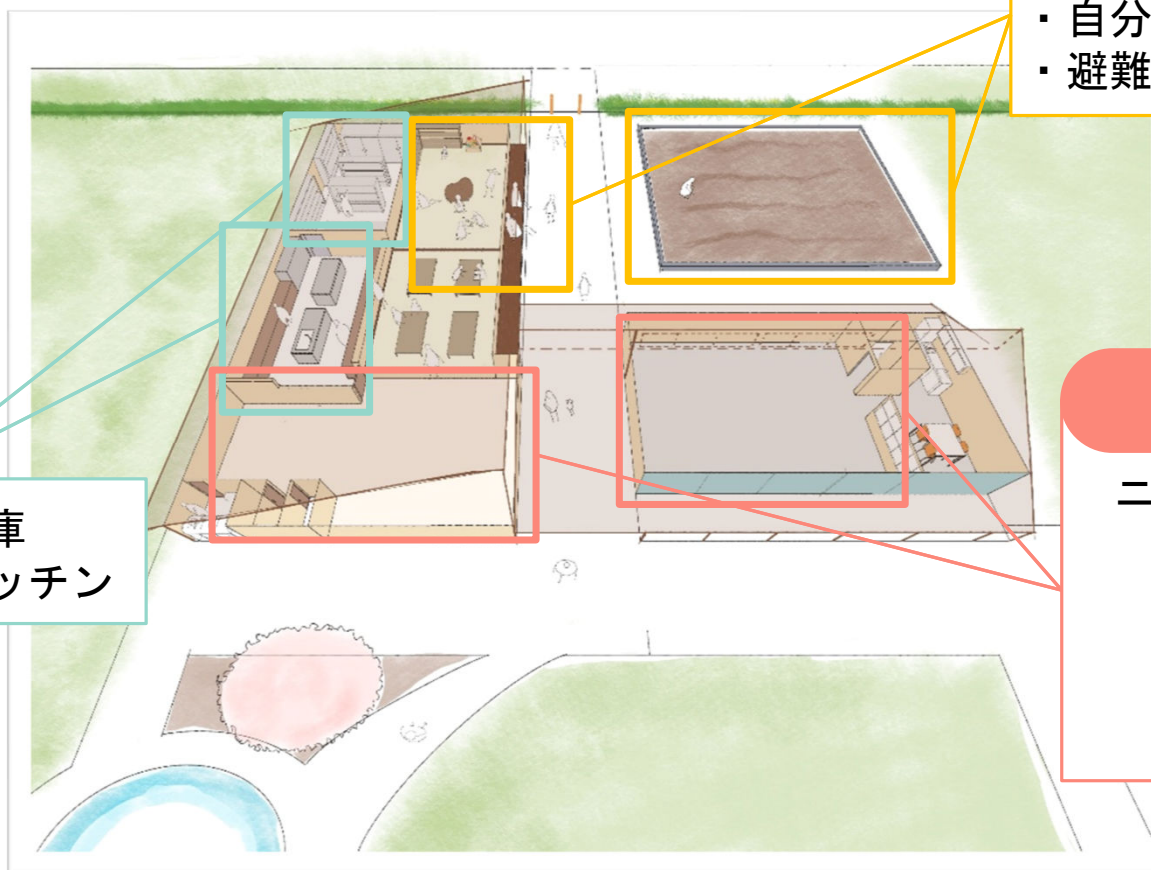
交流



# ■ 網羅的な可視化（テキストマイニングとの対応）

→ 第3回WSでの内容をもとに、イメージ図を作成しました

## パターン1の内部イメージ



### 防災

- ・ 備蓄倉庫
- ・ 共用キッチン

### 集える場所

- ・ 自分らしく
- ・ 気軽に
- ・ 避難所
- ・ 福祉

### 交流

### 多目的

ニーズに合わせて改造しやすい  
柔軟な多目的空間

- ・ 起業を目指す人ための  
テスト的なイベント
- ・ 子供(地域)食堂
- ・ 体験工房

# ■ 網羅的な可視化（テキストマイニングとの対応）

→ 第3回WSでの内容をもとに、イメージ図を作成しました

## パターン2：3階建て・大屋根広場

駐車場

ぺあくる

普段は憩いの場

↓  
有事の際は防災拠点に  
【防災パーゴラ】

防災

### 建物

多目的に利用できる建物

福祉

福祉の中心に  
ワンストップサービス  
（体験・健康・障害）  
児童館に関連する施設

防災

避難所

交流

気軽に立ち寄れるカフェ  
長居できるカフェ

交流

広場

交流

イベント

自然・環境

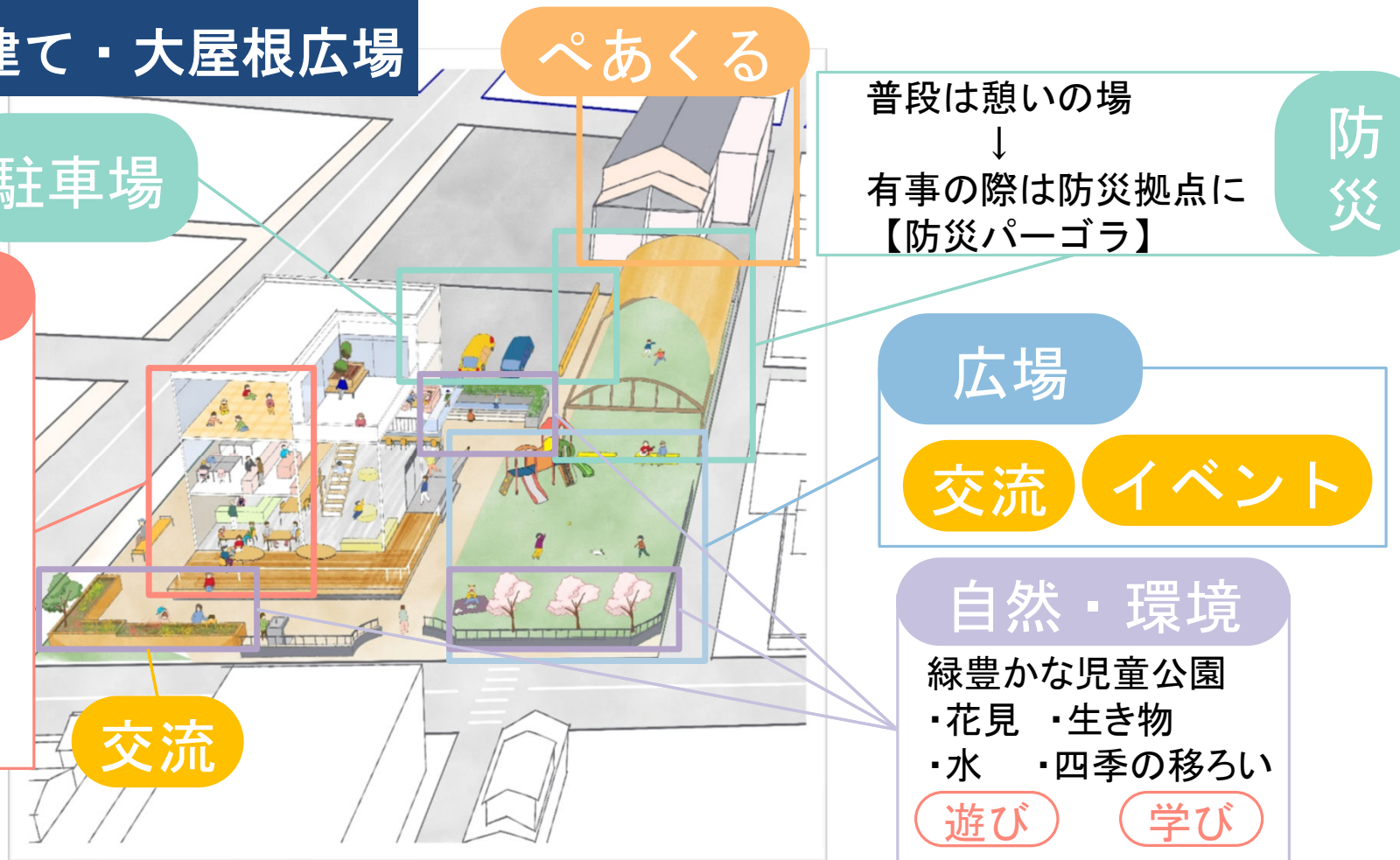
緑豊かな児童公園

・花見 ・生き物

・水 ・四季の移ろい

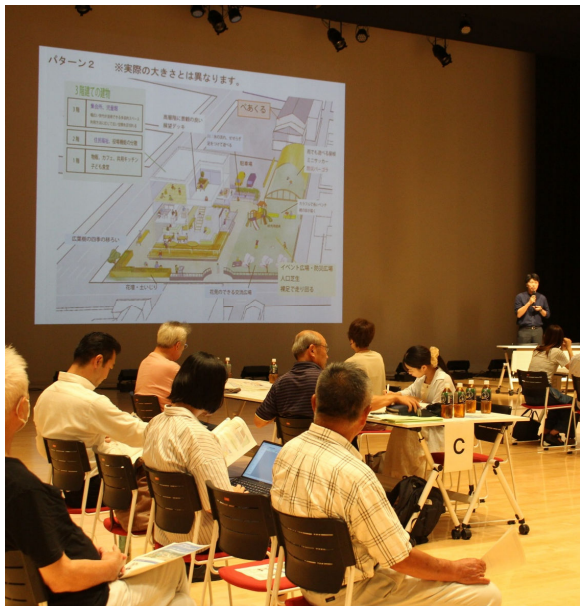
遊び

学び



# 第4回（7月15日）ワークショップ

—イメージ図を評価する・民間活力を考える—



## 第4回のワークテーマ



### 問い1

- ① 前回出た意見と周辺の類似機能・施設等を整理し、必要性についてアイデアを出し合う
- ② 「いいね！」と思う箇所とその理由
- ③ ハード面に対する追加の提案

### 問い2

民間活力の導入案を考える

## 必要性や機能について、意見の分かれる点

<b>① スポーツ設備</b>	 中高生の活動場所としてよく、年齢ごとに遊ぶ場所を分け、安全に遊べる。	 隣接する「ぺあくる」にすでにバスケットコートがあるため必要ない。要素を盛り込みすぎている。
<b>② 農園</b>	 子供から大人までふれあえる農園は「生きがい」につながる	 梨栽培は現実的ではない。管理・運営が大変。農園よりも交流スペースやグラウンドの方が良い。
<b>③ 駐車場</b>	 駐車場は必要。「もう少し大きくしてもよい」「大きい駐車場が欲しい」	 駐車場を設けず、駅の駐車場を活用すべき。子供が出入りする場所として駐車場は危ない。
<b>④ 建物の規模と形態</b>	 低層・木造 温かみがあり、多世代が分断されずに見渡せる。 3階建ての建物は入りにくく感じる。	 3階建て 多くの機能を詰め込め、多種多様な利用ができる。 鉄筋であれば、丈夫で安全。

## 第4回WSで、評価された点と意見の分かれた点を抽出し、パターン分けを行いました



建物



駐車場



その他コンテンツ

パターン1	コンテナハウス	+	駐車場有		
パターン2	木造平屋	+	駐車場有	+	大屋根、ふれあい農園
パターン3	木造2階			+	東屋、ふれあい農園
パターン4	3階建て			+	交流スペース
パターン5	3階建て	+	駐車場有	+	交流スペース

# 第5回（8月18日）ワークショップ

## —イメージ図をパターンごとと評価する—



## 第5回のワークテーマ

5案それぞれのイメージ図に対する

問い  
1

メリット/デメリット

問い  
2

改善案及び追加提案

# メリット／デメリット



**1** コンテナハウス + 駐車場

- 建設費用が安い
- 設置や移動、将来的な撤去が容易でエコ。
- 用途に応じて増減や改造ができる。



- 「箱物感」が強い  
→子育てや心を育む  
建物としてふさわしくない。
- 耐久性や断熱性、トイレなどの設備面に不安。
- 利用者が限定される。



**2** 木造平屋 + 駐車場  
+ 大屋根・農園

- 木造の質感が良い
- バリアフリーでだれでも立ち寄りやすい
- 建築コストが抑えられる
- 大屋根の下は雨天や猛暑でも多目的に利用できる。



- 部屋数が少なくなりがちで、利用目的が限られる
- 農園は、近くに既存の農園があるため必要ない、管理が大変。



**3** 木造2階 + 東屋・農園

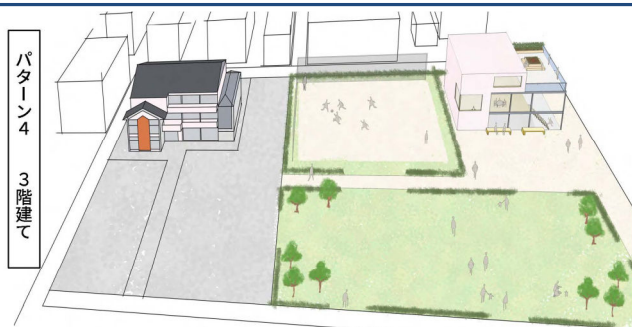
- 利用面積が増える
- オープンデッキは交流やイベントの客席として活用できる。
- 外観がおしゃれで、木造の美観が保たれる。



- 高齢者や障がい者にとって、移動が負担であり、エレベーターが必要
- 2階建ての耐久性や耐震性が心配。
- 駐車場がなくて不便。



# メリット／デメリット



4 3階建て + 交流スペース



- 階ごとに利用目的を分けて、多くの団体や施設が入れる
- 3階建ては非常に丈夫で、災害時や避難所としての信頼性が高い。



- 建築費だけでなく、エレベータの設置やランニングコストなどの維持管理費が高額
- 駐車場がないと不便。
- 高齢者にとって移動負担がかかる。



5 3階建て + 駐車場 + 交流スペース



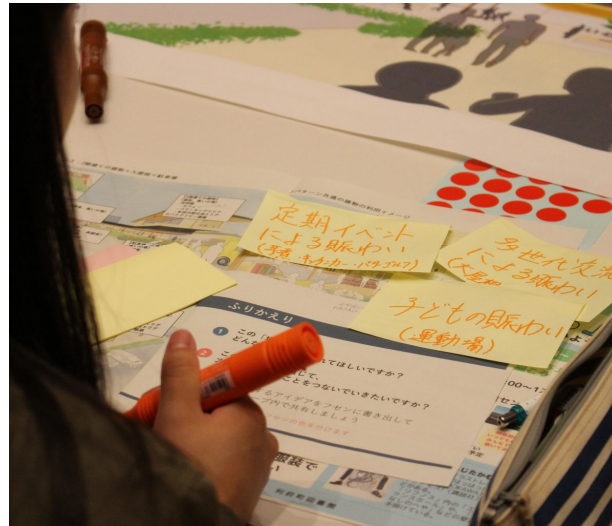
- 多くの施設や部屋を詰め込め活用案の楽しみが広がる
- オープンデッキやカフェは、日常的な交流の場として魅力的。
- 多くの人が集まる場として、駐車場があるのが良い。



- 建物と駐車場によって、交流スペースや緑地が圧迫され、制約を受ける
- 建物が大きくふらっと入りにくい、開放感がない
- 利用内容が多岐にわたり、管理が大変であり、エレベータも必須となる。

# 第6回（11月7日）ワークショップ

— どんな場所にしたいか、何をつないでいくか —



## 第6回のワークテーマ

問  
い  
1

この「場所」にどんな賑わいが生まれてほしいですか？

問  
い  
2

この「場所」を通じて、次世代にどんなことをつないでいきたいですか？

## どのような場所にしたいか

### 多世代・多様な交流

- 老若男女の区別なく、世代を超えた交流が自然に生まれる場所
- 大人が子供と本気で遊び、見守るような優しい安心感のある場所

### 日常的な居場所

- 特別な目的がなくても、行けば誰かがいて一息つけるような町民の心のよりどころ

### 利府町のシンボル

- 「利府に住んで良かった」と町民が誇れるような、町の中心にふさわしい象徴的な場所

## 備えるべき機能・設備

### イベントによる賑わい

- 朝市や地域のお祭り、ライブ、BBQ、キッチンカーの導入など、定期的・日常的なイベントの開催

### 防災拠点としての安心感

- 万が一の災害時に「ここに行けば大丈夫」と思えるような、住民が活用可能な防災機能を有する

### 福祉・教育・挑戦

- 高齢者・健康・育児などの福祉活動の集約
- 起業を目指す人のテスト場所としての活用
- 子供たちが得意分野を教え合う学びの場

### 全天候型と柔軟性

- 天候に左右されずに活用できる大屋根などの設置や、将来のニーズに合わせて修正や転用が容易にできる設備

# 次世代へつなぎたいもの

## 歴史と文化の継承

- 利府の中心地であった歴史や生い立ち、この場所で紡がれてきた記憶を伝えていく

## 人とのつながりと絆

- 世代間交流を通じて「顔が見える関係」を築き、人とかかわることの大切さや楽しさを次世代に伝えていく

## 大人たちの想い

- 「自分たちが意見を出し合ってこの場所を作った」というプロセスを伝え、後世の人たちがさらに良くしていけるような郷土愛(シビックプライド)を育みたい