

葛生駅周辺のにぎわい創出

地域パートナー

佐野市産業文化スポーツ部産業政策課

8班

コミュニティデザイン学科 村上智哉

建築都市デザイン学科 與口真斗

日向凜音 塚越芽玖

社会基盤デザイン学科 清野凌志

佐野光彩

グループ指導教員 長田哲平

背景

<佐野市の取り組み>

佐野市立地適正化計画

4つの拠点(中心市街地・田沼市街地・葛生市街地・佐野新都市)の特徴を活かした魅力あるまちづくり

↓ 葛生市街地は「地域拠点」

土地の資源・ストックを活用しながら、賑わい創出や交流の活性化に資する都市機能の誘導を図る

<人口減少>

H27 10,094人

R7 7,618人

増減率 -24.53%

1stサイクル 葛生地域の現状把握

概要

【現地調査】 実施期間:2025年5月27日

街歩き調査

- ・葛生地域の主要道路である県道123号を中心街を散策
- ・まちなみ・人の流れ・雰囲気を観察

訪問先施設

- ・葛の里奄番館
- ・広瀬染物店
- ・葛生化石館
- ・葛生伝承館
- ・吉澤記念美術館
- ・Street Coffee とらべる

ヒアリング調査

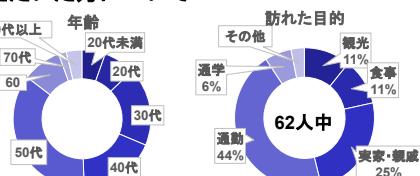
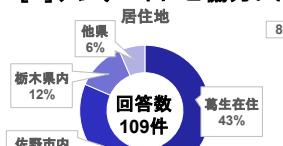
- ・まちづくり葛生株式会社 船田さん
- ・訪問施設の方々
- ↓
- ・魅力や現状について把握

概要

【オンラインアンケート調査】

実施期間:2025年8月7日～9月30日 葛の里奄番館、葛生駅、コンビニ、スーパーなどでチラシを配り、アンケートの協力をお願いした。質問内容は葛生地域の強み・弱み、訪れた目的、知ったきっかけなど。回答数は、109件。回答結果は2ndサイクルのワークショップでの参考資料として用いた。

[1]アンケートにご協力いただいた方について



[2]葛生といえば?

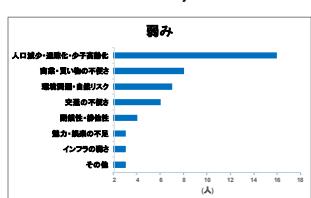
葛生在住の方

内容	投票率
石灰	87.2%
化石	55.3%
祭り	51.1%
フレスコ画	25.5%
伊藤若冲の菜園譜	21.3%
いもフライ	12.8%

通勤・通学で訪れた方

内容	投票率	内容	投票率
石灰	46.9%	仕事場	6.3%
祭り	21.9%	味噌まんじゅう	3.1%
化石	15.6%	秋山川	3.1%
フレスコ画	12.5%	化石館	3.1%
伊藤若冲の菜園譜	6.3%	葛生高校	3.1%
いもフライ	6.3%	青葉泰斗高校	3.1%

[3]葛生の強み弱みとは?(自由回答による分類結果)



葛生の課題・提案

『葛生駅周辺のにぎわい創出』をテーマに活動を行うグループとして、課題抽出期である1年目では地元の人々の声を取り入れて調査を実施してきた。街歩き、アンケート調査を通じて葛生地域で活躍する方々の思いや葛生地域の強み・弱み、課題点を明らかにすることで葛生地域の現状・課題を詳細に把握することができた。そこで得られた結果を基に開催したワークショップを通じて、葛生地域の人々が抱える課題として共通していたものが「時間を潰せる場所や集まってお話しできる場所が少ない」という内容であることが明らかになった。最終的には“**集まれる場所が欲しい**”といった共通認識で終わることが出来たが、これについてさらに追及していく必要があると考える。

目的

「葛生駅周辺のにぎわい創出」というテーマで、令和7年度から9年度の3年間活動する。今年度は、**課題抽出期**として、**データ収集や現地調査などを通して、葛生の課題を明らかにすること**を目的とした。

私たちの歩み

1stサイクル 現地調査・アンケート調査 → データの収集
2ndサイクル データをもとに ワークショップを開催

2ndサイクル ワークショップの開催

概要

【葛生のこれからワークショップ(WS)】

開催日:2025年12月7日

参加者:一般参加者8名 学生6名 計14名

目的:葛生地域に関連する課題を深掘りし、それを解決するアイデア・仕組みを考えもらう。

方法

WS①「娯楽」「商業施設」「交通」「過疎」の4つのテーマの中から「娯楽」を選択し、KJ法を用いて課題を深掘りした。

WS②深掘りした課題の解決に向けたアイデア出しを行った。



①ワークショップを通じて深掘りした課題

人口

- ・人口が少ない(2枚)
- ・学生・子供が少ない(2枚)

場所

- ・若者が集まれる場所がない(5枚)
- ・情報共有できる場所がない(5枚)

施設

- ・文化施設は多いが継続的に楽しめる施設がない(9枚)
- ・既存施設を活用しきれていない(2枚)

意識

- ・情報発信の不足やまちづくりへの関心の低さ(2枚)
- ・地域の元気がない、魅力を把握しきれていない(3枚)

「情報共有できる場所がない」「地域の魅力を把握しきれていない」とことが現状の課題だという共通認識を得ることができた。

②解決のためのアイデア・仕組み

①で深掘した課題を基に、各班で解決のためのアイデア・仕組みを考えた。

- ・全世代が気軽に利用し、交流することで地域のつながりを活性化させる。
- ・地域内における情報共有・発信の場を作る。

図書館・空き家など既存の設備を活用し、サードプレイスを作る



- ・石灰工場ナイトツアー、発破作業見学、石灰お絵かき体験等を企画する。
- ・地域資源の活用幅を広げ、地域内外の人に魅力を感じやすくさせる。

石灰に着目した新たな観光資源を生み出す

