

A large group of people, mostly men in business attire, are seated at long tables in a well-lit meeting room. They appear to be engaged in a discussion or working together. The room has a modern, clean aesthetic with recessed ceiling lights and large windows in the background. The text is overlaid on the image.

浪江駅西側地区共創会議
まちづくりワーキンググループ

2026年5月30日
浪江町市街地整備課

1. 前回のまちづくりワーキンググループでの主な意見

1) 全体の方向性(総括) 「AかBか」ではなく、「融合」と「グラデーション」へ

参加者の総意は、提示された3つの選択肢(A:先端・知恵、B:歴史・絆、C:交流・表現)のどれか一つを選ぶことではなく、それらを「いいとこ取り」することでした。

「何かを捨てて、何かに特化する」=何かを犠牲にする考え方ではなく、多様な価値観を包み込む「融合(ミックス)」こそが、浪江の目指す姿であるという方向性が現れていました。

- ✓ 「融合(ミックス)」: 最先端技術と歴史的文化が対立せず、互いに引き立て合う。
- ✓ 「グラデーション」: エリアによって機能がパキッと分かれるのではなく、なだらかにつながる。

<主な意見>

- 「ABCは融合」、「すべてが調和するまち」
- 「タウンゾーンからF-REIへグラデーションで整備」
- 「A=B」、「いいとこどり」

<事務局の読み解き>

- ✓ 「対立」から「調和」へ: 最先端技術と歴史的文化は対立するものではなく、互いに引き立て合う関係性が求められています。
- ✓ 「境界」から「グラデーション」へ: エリアによって機能がパキッと分かれるのではなく、駅前からF-REIへ向かって、賑わいから静寂へとなだらかにつながる空間構成が支持されました。

1. 前回のまちづくりワーキンググループでの主な意見

2) 多くの共感を集めた「3つの柱」

ワークショップでの「いいね」投票の結果、特に支持を集めたアイデアを分析すると、まちづくりの骨格となる「3つの柱」が見えてきました。

①景観・デザイン:「温故知新」のハイブリッド

～外観は「懐かしく」、中身は「新しく」～

F-REI(福島国際研究教育機構)という「新しい風」を歓迎しつつも、野馬追や大堀相馬焼といった「浪江の土壌(歴史)」を失いたくないという強い意志が確認されました。

<主な意見>

「最先端の知と技を取り入れながらも、昔から根付く歴史文化を基盤に」

「伝統の継承と最新研究の紹介」

「住みたくなるデザイン(レトロ、伝統、歴史)×建物の中はハイテク」

<具体的なイメージ>

✓ 建物の外観や素材には「木材」や「和のテイスト」を取り入れ、落ち着いた景観を作る。

✓ 一方で、内部機能やインフラには「最先端技術(水素、ロボット、AI等)」を実装する。

1. 前回のまちづくりワーキンググループでの主な意見

② 活動・機能:「学び」と「賑わい」の両立

～大人も子供も育つ、メリハリのある交流～

「静」と「動」の両方の交流が求められています。単なる商業施設ではなく、「人」が育ち、混ざり合う機能への期待が高いことが特徴です。

<主な意見>

「インターナショナルスクールの誘致(小中学校)」

「祭り(フードフェス)」

「学びが多くできる町になってほしい(大人でも子供でも)」

<具体的なイメージ>

【静(学び)】:インターナショナルスクール、図書館、ミュージアムなど、多世代が知的に交流できる拠点。

【動(賑わい)】:週末のフードフェス、スポーツイベント、マルシェなど、非日常の熱気を感じられる仕掛け。

1. 前回のまちづくりワーキンググループでの主な意見

③移動・自由:「モビリティ」と「シームレス」

～誰も取り残さない、自由な移動環境～

物理的な移動手段(モビリティ)の充実だけでなく、それがもたらす「心のバリアフリー」や「社会的包摂」までを含んだ議論がなされました。

<主な意見>

「誰もが移動に関して取り残されない街」

「みんなが自由に移動できる街」

「回遊できる街」

<具体的なイメージ>

- ✓ 年齢、障がい、国籍に関わらず、誰もが自由に行きたい場所へ行ける移動環境。
- ✓ 物理的な境界(柵や段差)や、心の壁を取り払った、回遊性の高いまちづくり。

1. 前回のまちづくりワーキンググループでの主な意見

3)【重要視点】質を高めるための「スタンス」

(※「いいね」の数ではなく、鋭い指摘として重視すべき少数意見)

「いいね」の数は少なくとも、まちづくりの本質を突いた意見や、配慮すべき視点が出されました。

これらは、計画をより深みのあるものにするための「スパイス」や「ブレーキ」として重要です。

① プロセスへのこだわり(自分たちで作る)

<主な意見>

「直感とか考えずにと言うが無責任」「この選択肢は誰が作ったのか？」

「自分たちで街をつくっていく、失敗してもOK」

<事務局の受け止め>

✓ 「直感」という言葉が、人生や故郷を軽く扱っているように感じられたというご指摘です。この意見は、まちづくりに対する真剣な想いの裏返しと受け止めます。

✓ 今後のプロセスでは、直感だけでなく「熟議」の場もしっかり確保していく必要があります。

1. 前回のまちづくりワーキンググループでの主な意見

② 言葉とアイデンティティ(地に足をつける)

<主な意見>

「愛称はもう少し日本語優先がいいです」「昔の呼び名(土場・どぼ)」
「AIでは生成できない意味づくりすることが必要」

<事務局の受け止め>

- ✓ 「エリアマネジメント」や「イノベーション」といったカタカナ語が先行しがちな現状への警鐘です。
- ✓ 借り物の言葉ではなく、浪江の風土に根差した「日本語」や「土地の記憶」を大切にし、自分たちの言葉で語ることを重視します。

③ 持続可能性(コミュニティの継承)

<主な意見>

「以前のコミュニティの受け皿がない」
「放置しておいても新しい価値は生まれないので引っ張る力が大事」

<事務局の受け止め>

- ✓ 新しい箱(建物)を作ればコミュニティが生まれるわけではありません。
- ✓ かつての住民の居場所をどう作るか、誰が熱量を持って運営を引っ張るかという、運用面(ソフト)の設計を最優先事項とします。

2. 前回の対話をどう活かすか

1) 課題と対応案

① 「ルール(規制)」から「物語(ビジョン)」へ

今回の議論で出た「融合」「プロセス」「学び」「祭り」といったキーワードは、数値的な規制(高さ制限など)だけでは表現しきれません。

そこで、これまでの「まちづくりガイドライン」という考え方を、大きく転換することを提案します。

<提案>

- ✓ まちづくりガイドラインを「ビジョン・ブック」へ
- ✓ これまでの行政的なルールブックではなく、住民一人ひとりが主役になれる「物語」形式の指針を作成します。

まちづくりガイドライン (これまで)	「～してはいけない」という禁止ルールの羅列。 行政が管理するためのルールブック。
ビジョン・ブック (これから)	「私たちがどう過ごし、どんな風景を育てたいか」 を描いた未来の物語。 住民、事業者、来訪者が「共感」でつながるための ツール。

3.「ビジョン・ブック(試案)」の提案

～「ルールで縛る」のではなく、「物語でつながる」まちづくりへ～

次回のまちづくりワーキングの進め方の一つの案として、2月18日のまちづくりワーキングでの皆さんの意見を基に事務局で作成した3つの「物語(試案)」を提示し、どんな物語が、浪江駅西側地区の未来にふさわしいか、議論を深めていく方法を検討しています。

<3つの物語(試案)を提示する意図>

- 次回の街づくりワーキングにおいて、以下に提示する「物語(試案)」を題材として対話を行う方法を一案として検討しています。
- 今回、「物語(試案)」を提示して、皆さまからの反響をいただきたいと考えています。
- 反響を踏まえて、次回のまちづくりワーキングでの対話の内容、質を向上させていきたいと考えています。
- あくまで、進め方の一つの案であり、次回のまちづくりワーキングの内容、実施方法については、引き続き、様々な検討を重ねていきます。

3.「ビジョン・ブック(試案)」の提案

1)「ビジョン・ブック」とは？

浪江駅西側地区のルール、運営などを定める文書を、これまで「まちづくりガイドライン」と呼称してきましたが、『ビジョン・ブック』に改めたいと考えています。

- ✓ あり方
「～してはいけない」という規則集ではなく、私たちがこの街でどう過ごし、どんな風景を育てたいかを綴った「未来への物語」です。
- ✓ 対象
浪江駅西側地区(常磐線西側・F-REI周辺エリア)
- ✓ 名前
タイトルの「〇〇」には、今後皆様と一緒に決める「地区の愛称」が入ります。
- ✓ 更新・柔軟性
行政文書のようなものを避けて、絵本を編集するように、必要な項目を柔軟に足したり引いたりします。

2) まちの未来の3つの物語(試案)

2/18の浪江駅西側地区共創会議まちづくりワーキングで皆様からいただいたキーワードに据えて3つの異なる未来の物語として整理しました。

3)まちの未来の3つの物語(試案)

物語案A:【調和と継承】の物語

～歴史を慈しみ、先端技術と「なじませる」～

- **「温故知新」の風景を育てる**
最先端の技術を取り入れながらも、野馬追や大堀相馬焼といった「浪江の歴史・伝統」を基盤にします。新しさだけで塗り替えるのではなく、昔からの記憶と先端技術が「調和」した、落ち着きある風景を紡ぎます。
- **完成させない「余白」を残す**
最初から全てを作り込まず、あえて「余白」を残します。そこを、子供や孫の世代、新しく加わる住民が、その時々で思いで耕し、時間をかけて「グラデーション」のように変化していくまちにします。
- **多世代が憩う「学び」の森**
研究者も子供も、大人も集え、あやゆる活動が学びに繋がる、図書館、博物館、美術館、記念館、展示場などが一つになったような環境をつります。森のように多様な人が集まり、過去から未来へと知恵が繋がっていく場所を目指します。

3.「ビジョン・ブック(試案)」の提案

3)まちの未来の3つの物語(試案)

物語案B:【熱気と実験】の物語

～「失敗」を許容し、混ぜり合う「実験場」～

- 「失敗してもOK」な実験場

ここは、誰もが新しいことにチャレンジできる「実験場」です。ルールで縛るのではなく、「まずはやってみる」精神を尊重します。町中での実証実験や、住民によるDIY的な活動が、日常の風景になります。

- 「混ぜり合い」で「化学反応」を起こす

日常的な研究だけでなく、「祭り」で賑わいを、「スポーツ」で元気な交流を、そして「学びの場」で多様性を作ります。研究者、地元住民、来訪者が混ぜり合い、予期せぬ「化学反応」が起きるような、エネルギー溢れる交流を生み出します。

- 世界とつながる国際的な日常

国際的な研究機関(F-REI)がある特性を活かし、国際交流や相互の文化理解・尊重が当たり前の環境を作ります。浪江から世界へ、新しいスタンダードを発信していく活気あるまちにします。

3.「ビジョン・ブック(試案)」の提案

3)まちの未来の3つの物語(試案)

物語案C:【自由と自分らしさ】の物語

～彩り豊かで自由な暮らしと、心地よい「個」の尊重～

- **多様な生き方を許容する「彩り」**

移住者、外国人、多拠点居住者など、様々な背景を持つ人が、それぞれのライフスタイルで暮らせる「彩り」のあるまちにします。画一的なルールではなく、多様な生き方が共存できる柔軟な受け皿を作ります。

- **「ひとり」の尊重と「共創」の両立**

無理に「みんな」でまとまることを強要せず、一人ひとりの「個性」や「自分らしさ」を大切にするとともに、共創や助け合いが自然と生まれるまちをつくります。過度に干渉されず、しかし孤立しない、「心地よい距離感」と「結(ゆい)」の暖かさを保ちます。

- **誰もが移動できる「モビリティ」のまち**

年齢や障がいの有無に関わらず、誰もが自由に行きたい場所へ行ける「モビリティ(移動手段)」を充実させます。移動の自由が、自分らしい暮らしや、新しい活動への参加を支えます。

3.「ビジョン・ブック(試案)」の提案

4)この物語に込めた事務局の想いとねらい

皆様の対話の参考としていただくために、事務局が大切だと考えたことを共有します。

項目	物語案A 【調和と継承】	物語案B 【熱気と実験】	物語案C 【自由と自分らしさ】
コンセプト	歴史を慈しみ、先端技術と「なじませる」	「失敗」を許容し、混ぜり合う「実験場」	どこへでも行ける自由と、心地よい「個」の尊重
大切に する価値観	「温故知新」と「余白」 新しさだけで塗り替えず、 歴史や記憶を大切にする。 完成を急がず、時間をかけて 育てる。	「挑戦」と「化学反応」 異質なもの(研究者×住民×来訪 者)が混ぜり合い、新しい何か が生まれるエネルギーを重視する。	「ひとり」と「共創」の両立 心地よい距離感でも共創が 生まれる、多様なライフス タイル(多拠点・移住)を許容 する。
象徴的な 風景・活動	静かな「学びの森」 学びや歴史を感じる場が あり、多世代が落ち着いて 過ごせる文化的で安らかな 風景。	賑わいの「交差点」 週末の祭り(フェス)、スポーツ交 流、インターナショナルスクール など、活気ある声が響く風景。	シームレスな「道」 年齢や障がいに関わらず、 モビリティでどこへでも自由 に移動でき、個々の暮らしが 尊重される風景。
主なキー ワード	温故知新、調和、学び/図書館、グラデーション	化学反応、祭り/フェス、失敗してもOK、国際交流	彩り、個性の尊重、心地よい距離、モビリティ
住民の スタンス	「守り育てる人」 (Gardeners)	「試し楽しむ人」 (Challengers)	「自由に生きる人」 (Travelers/Residents)

4. 本日の進め方

導入・進め方の説明 (15分)	前回のまちづくりワーキンググループで出た意見をもとに、事務局で3つの「物語(試案)」として整理しました。今回は「どれが正しいか」を決めるのではなく、「どこに共感したか」「どんな風景に育てたいか」「どう混ぜると浪江らしいか」を対話しながら、未来の物語を一緒に育てていきます。
個人作業 (10分)	3つの「物語(試案)」を読みながら「共感した部分」「違和感があった部分」「足りない視点」「浪江らしいと感じた風景」を付箋に記入します。
グループ語り合いと記録 (25分)	【共有のルール】 1人1回1項目を簡潔に話し、順番に対話を進めます。 【共感を大切に】 「違う」ではなく、「なるほど」を大切にしながら、多様な価値観を受け止めます。 【融合を考える】 どれを選ぶかではなく、「どんな混ぜり方が浪江らしいか」「どんな風景を未来に残したいか」を話し合います。 【記録】 対話の内容を記録します。
巡回と「いいね」共有 (10分)	会場を巡回し、他のグループのシートに共感したらドットシールを貼ります。感想は付箋に書いて意見の横に貼り付けます。