



大手通坂之上町地区市街地再開発事業について

- 1 大手通坂之上町地区市街地再開発事業の進捗状況
- 2 「米百俵プレイス ミライエ長岡」の進捗状況

長岡市

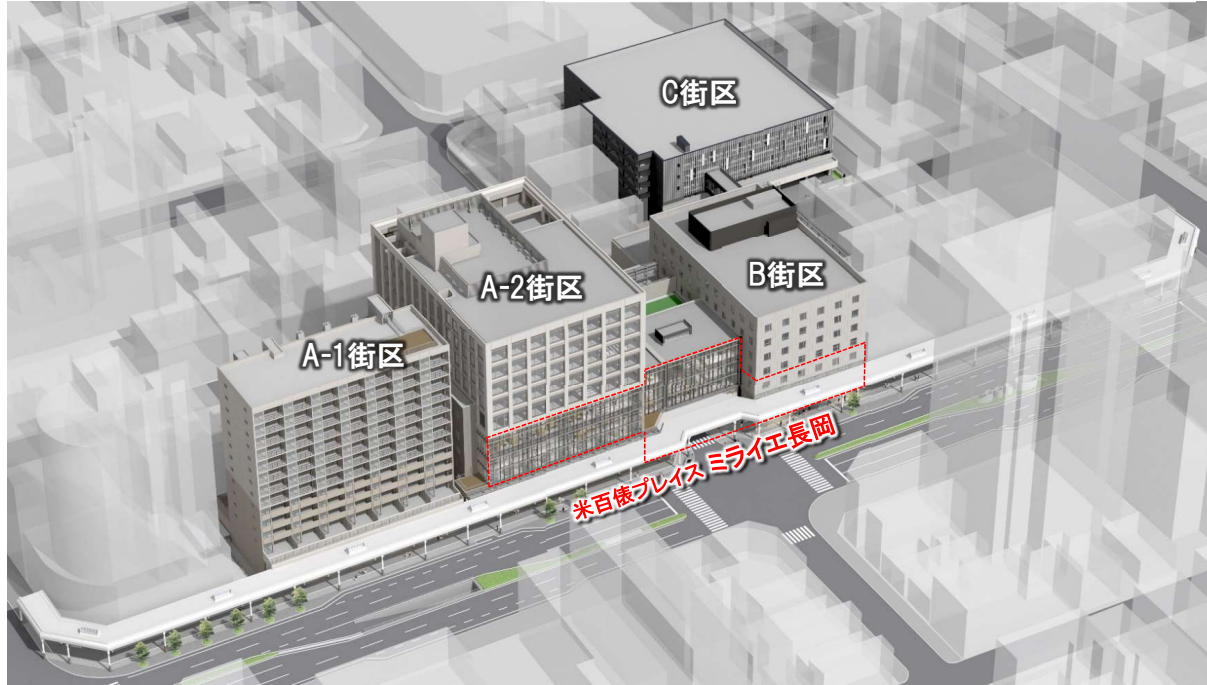
中心市街地整備室

中心市街地の政策展開について

大手通坂之上町地区市街地再開発事業

「人づくり」と「産業振興」を
総がかりで支える地方創生の拠点

米百俵プレイス(仮称)



時代の激しい変化に対応するため、整った都市機能を最大限活用

中心市街地の
特徴

誰もが集まりやすい
様々な都市機能が集積
利便性が高い



都市機能の増進及び経済活動の向上を総合的かつ一体的に推進

長岡市
活性化基本計画
中心市街地

第1期計画 (H20.11~H26.3)



第2期計画 (H26.4~H31.3)



第3期計画 (H31.4~R6.3)



国から「新しいまちづくりのモデル都市※」の全国13都市に選定

テーマ「ひとを育み、未来へつなげる 米百俵のまち長岡」

※コンパクトシティの取組とウォーカブルシティの創出により都市の魅力の向上を図る取組を一体として実施することで、コロナ禍を踏まえた「新たな日常」にも対応しつつ、都市構造の再構築と地域の稼ぐ力の向上を実現

街路空間の活用



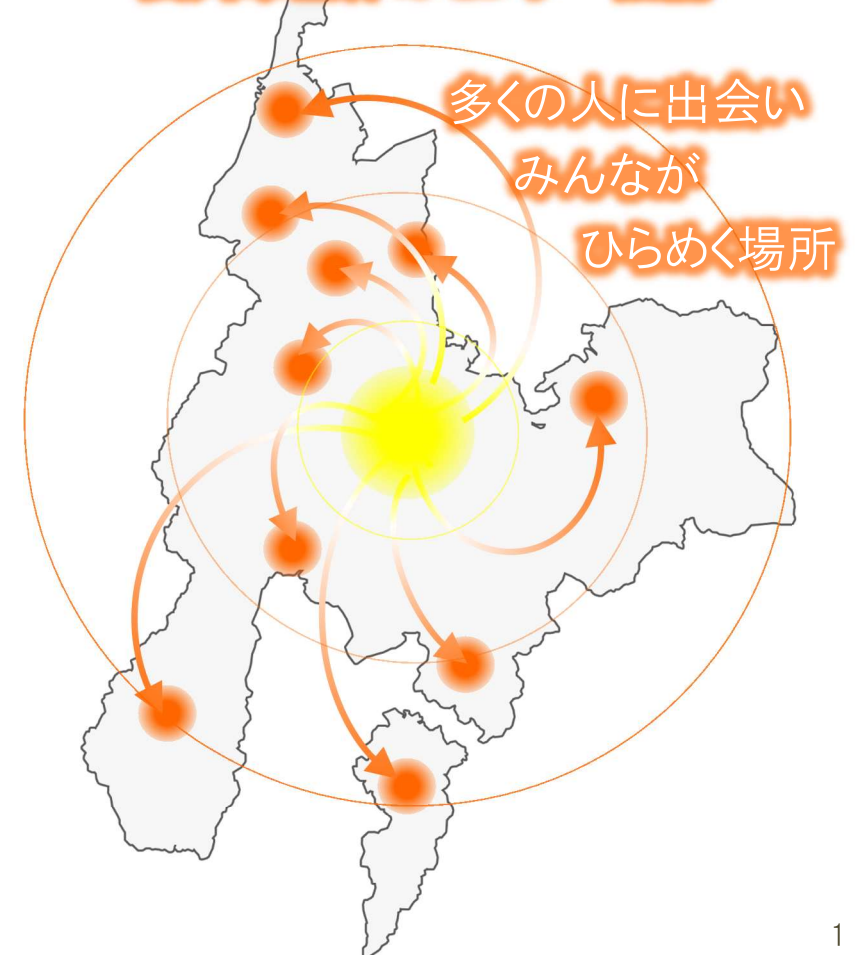
テレワーク施設の整備



新技術のサービス提供



未来へつなげる
長岡市全体のセンター機能



多くの人に出会い
みんなが
ひらめく場所

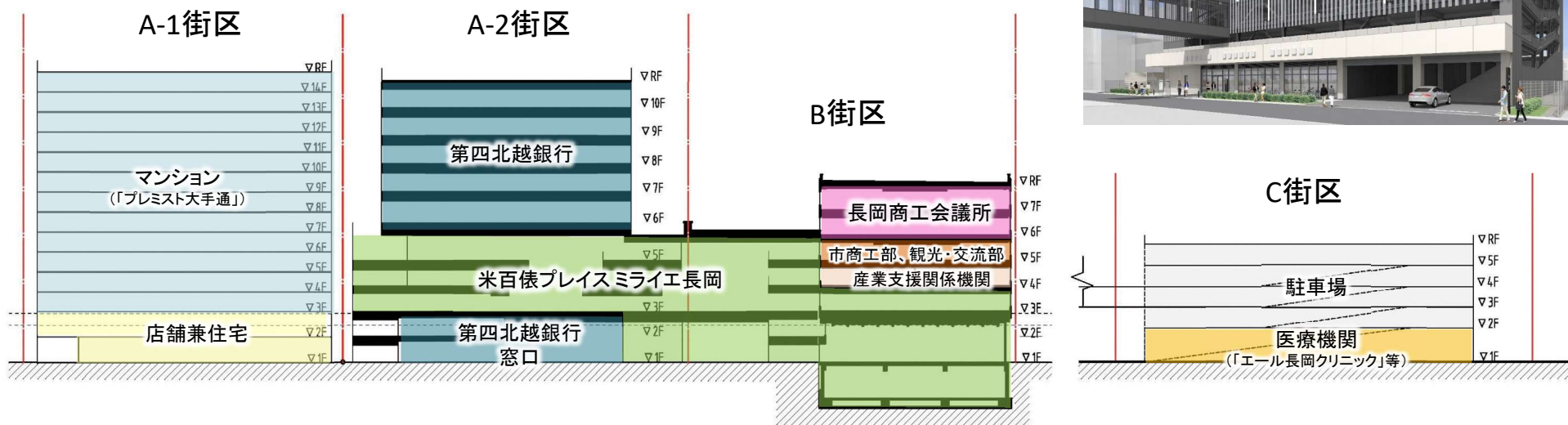
施行区域



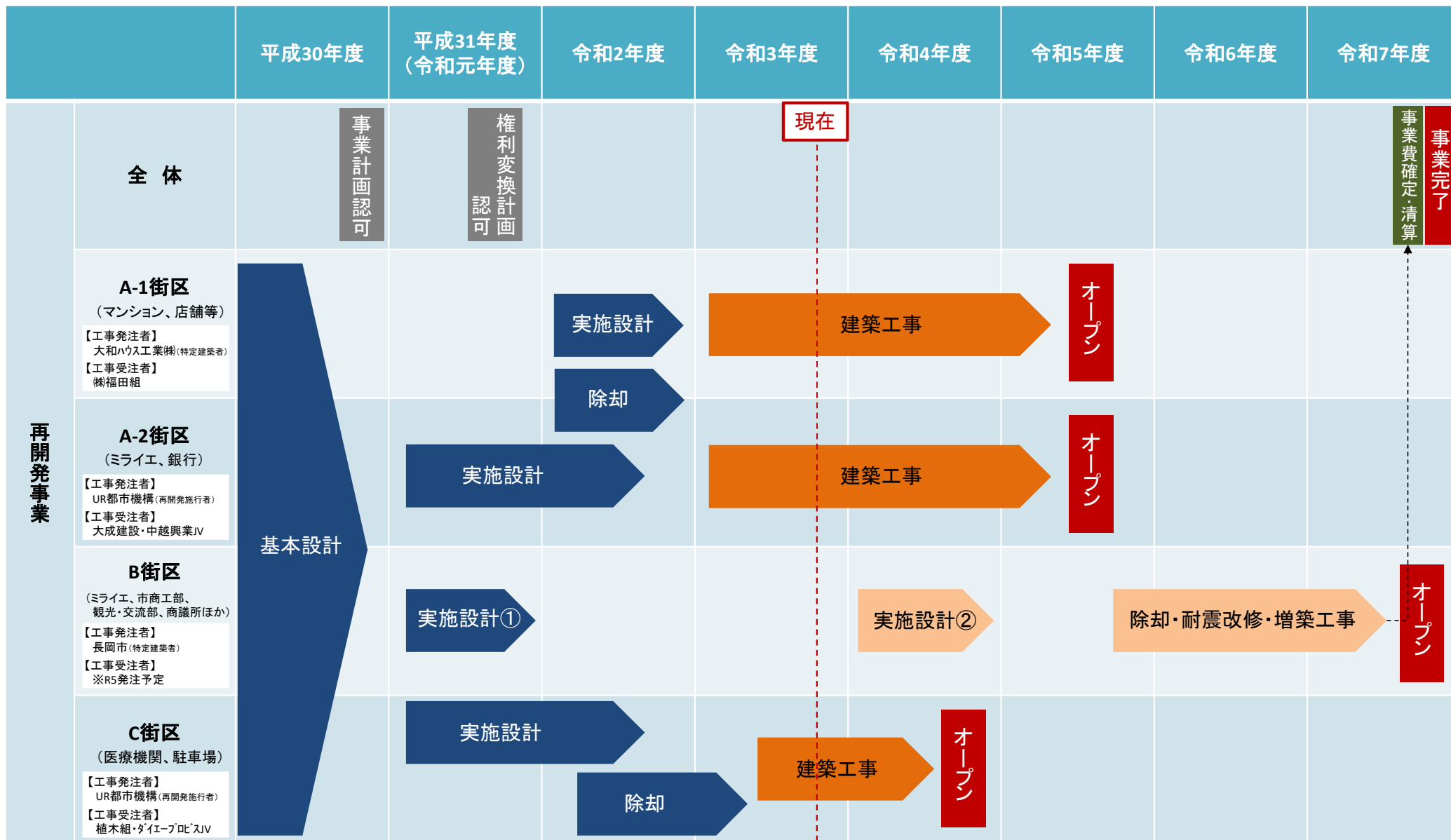
完成イメージ

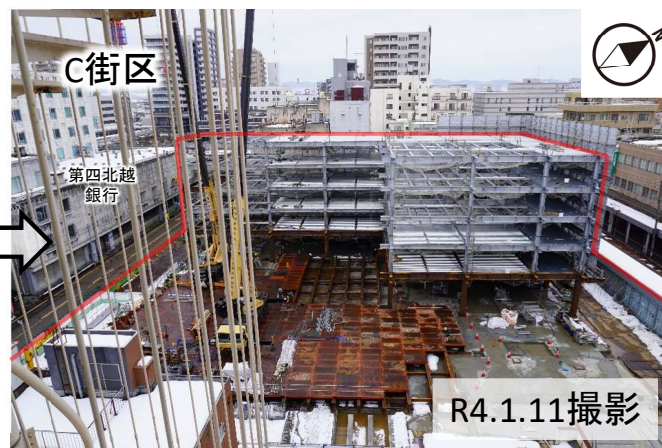
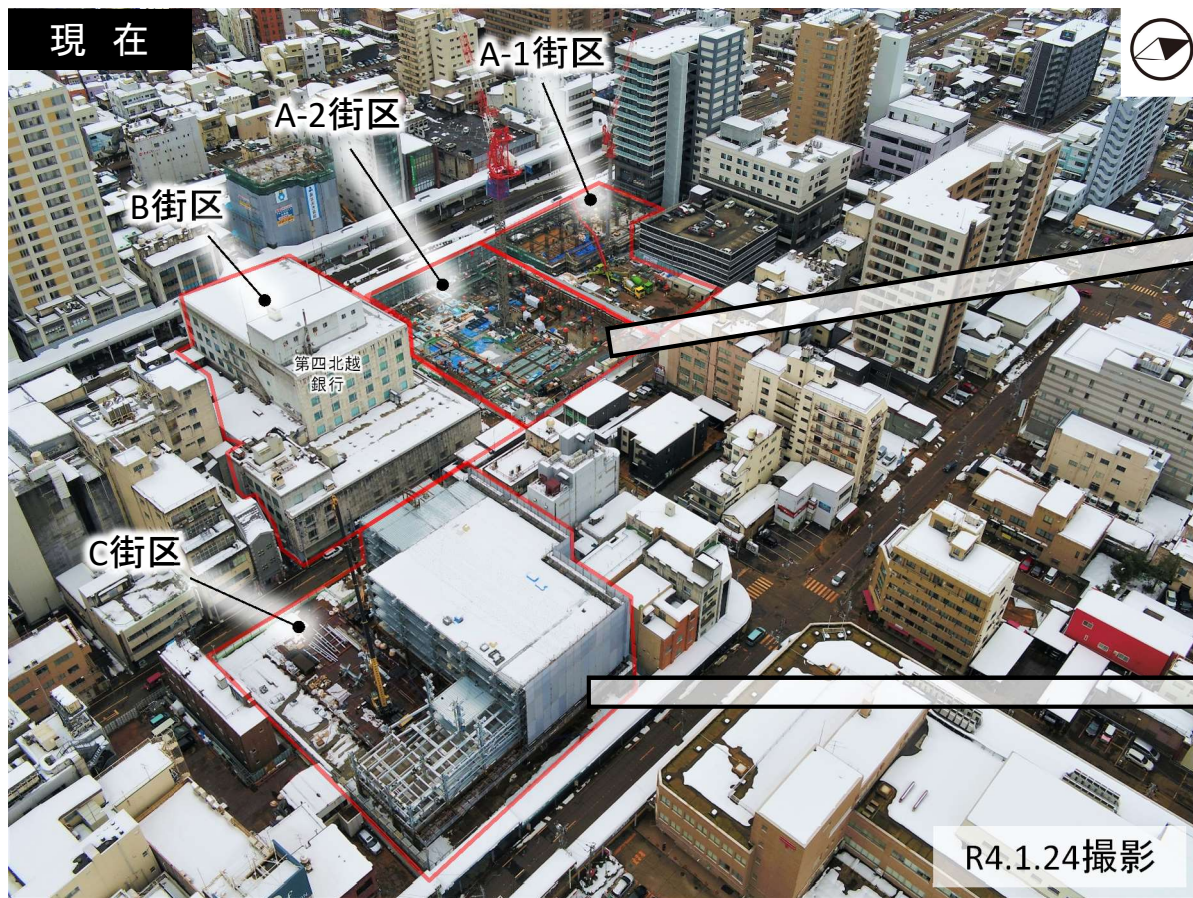
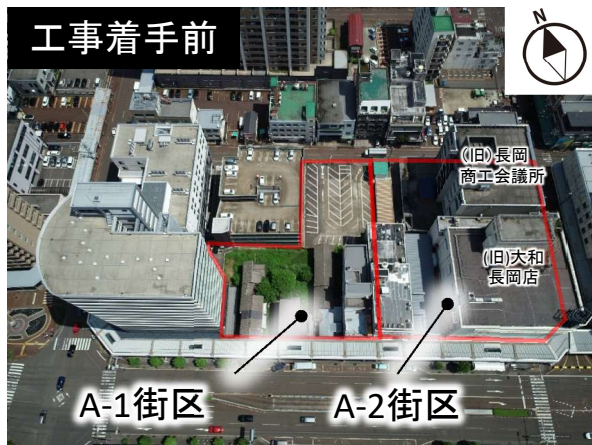


施設配置



1 大手通坂之上町地区市街地再開発事業 ②事業スケジュール





2 「米百俵プレイス ミライエ長岡」 進捗状況

1 「人づくり・学び・交流エリア」正式名称の決定

決定名称 米百俵プレイス ミライエ長岡

募集期間 令和3年4月5日～5月31日

- 選定基準
- ①本施設のコンセプトにふさわしいもの
 - ②呼びやすく親しみやすいもの
 - ③いつまでも誰からも愛されるもの

応募結果 応募総数1,311件(「米百俵プレイス」11人、「ミライエ」4人)

決定経緯 施設に導入する機能の関係者等8人で構成する「人づくり・学び・交流エリア名称選定委員会」(委員長:長岡造形大学・水流潤太郎理事長)において、名称は国漢学校跡地であることから「米百俵」にこだわりたい、また新しい感性、可能性をイメージさせたいということから、2つの名称の組み合わせ(「米百俵プレイス ○○○○」)を施設名称として選考。委員会での議論を踏まえ、市が最終決定した。

応募者の考え

- ・「未来へ」の懸け橋になる場所になるよう願いを込めて。高齢者も若者も発音しやすく、コンセプトもわかりやすい。
- ・未来を明るく照らす人づくりを目指し、米百俵の精神が未来へずっと続いてほしいという願いを込めて。



外観イメージ

2 シンボルマークの決定



米百俵プレイス
ミライエ長岡
MIRAIE NAGAOKA

制作者

グラフィックデザイナー・廣村正彰氏
(株式会社廣村デザイン事務所代表取締役)

デザイン意図

- ・6つの三角形は、長岡の学び・歴史・文化・産業・未来・交流を表す。
- ・三角のピースが組み合わせり、ミライエ長岡の頭文字「M」となり、完成するシンボルは、本施設を様々な人々と協力してつくり上げていくことを表現。
- ・色の組み合わせは、多様な人々の交流を表現。

決定経緯

大手通坂之上町地区市街地再開発事業全体のサイン計画を担当した株式会社廣村デザイン事務所に制作を依頼。有識者からなる「人づくり・学び・交流エリア名称選定委員会」にて協議した結果、満場一致で当該案を選考。委員会での議論を踏まえ、市が最終決定した。



廣村正彰氏

今後、専用ウェブサイトも開設予定。シンボルマークは施設のサインや各種プロモーションに積極的に活用していきます。

3 市民ニーズの把握

■現場見学会

日時 令和3年11月28日(日) 11:00～12:30 / 13:30～15:00

会場 NaDeC BASE、建設現場(大手通2)

内容 模型やVR(仮想空間)動画を用いた空間説明、建設現場の見学

参加者 午前26人、午後27人

【主な意見】

- ・VRや現場でイメージがわいた。
- ・多少にぎやかにしても大丈夫な居場所がほしい。
- ・図書館や憩いのスペースが楽しみ



■子どもラボ先行実施プログラム「プログラミングで変身」

日時 令和3年12月5日(日) 9:00～12:00 / 13:00～16:00

会場 NaDeC BASE

内容 プログラミングで音が出て光る変身グッズ(電子回路)を制作し、変身ポーズを考案。

参加費 500円

参加者 小学1～3年生20人
(※定員に対して3倍を超える申込あり)

協力 VIVITA株式会社、VIVIWARE株式会社



【主な意見】・プログラミングができてよかった。てきをやったことがたのしかった。

- ・子どもが喜んで楽しんでた。プログラミングに興味をもってくれた。
- ・手厚い丁寧なサポートがとても良かった。
- ・いろいろな体験をして興味を持ってほしい。動画配信も興味があるようだ。

■まちなか図書館市民インタビューワーク

日時 令和3年12月12日(日) 13:00～16:45

※世代別で4回開催、各回45分

会場 まちなかキャンパス長岡

内容 まちなか図書館の選書、配架、市民ニーズに沿ったサービス提供するため、ブックディレクターの幅允孝氏によるインタビューワークを実施。

参加者 中学生10人、高校生3人、4大学1高専生5人、ビジネスパーソン6人

【主な意見】・図書館は格式が高いイメージがあるので、リラックスできる空間や友人と

- 一緒に過ごせる空間等、気軽に訪れることのできる場所になるといい。
- ・別のジャンルの本がテーマごとに置いてあると、普段手に取らない本でも手に取りやすくなる。
- ・学校の勉強や仕事に活かせる本が置いてあるといい。



先行事業や説明会などで市民のニーズを的確に取り入れながら、実施プログラムや運営方法の検討、開館に向けた準備を進めます。

(1) 「米百俵プレイス ミライエ長岡」 基本方針・施設配置

1 基本方針

「人づくりと産業振興」を総がかりで支える地方創生の拠点

未来へつなぐ新しい米百俵 — 長岡の歴史や文化、まちづくりの精神で新たな価値を創造する

人づくり

1

未来の長岡を支える
人づくり・学びの拠点
知的創造

産業振興

2

新しい産業を興す
人材・仕掛けの拠点
産業人の育成

3

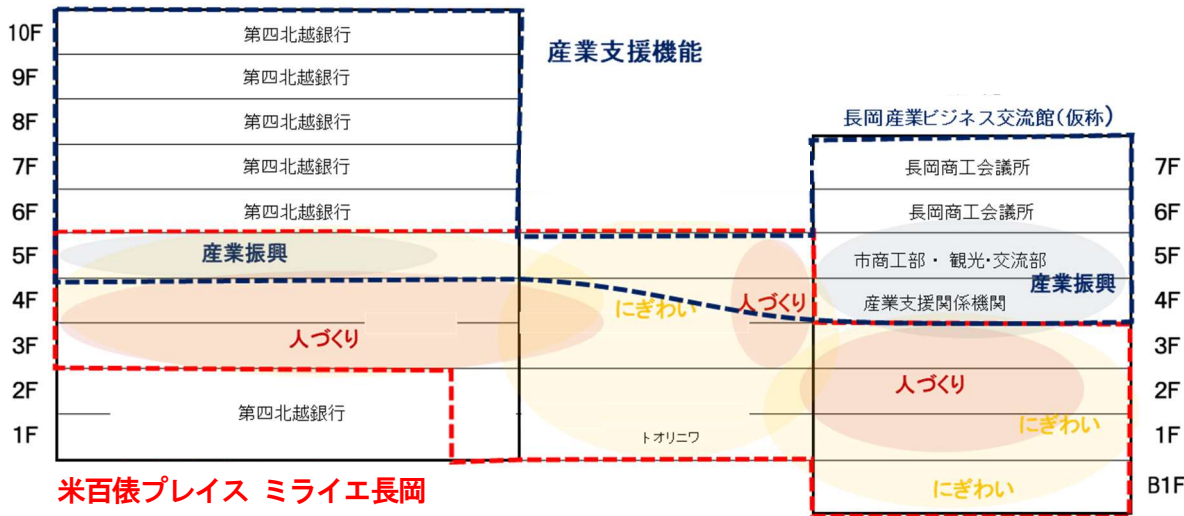
産業界のイノベーションを促進する
4大学1高専の拠点
産業基盤の強化・新技術開発

創出

まちなかから市全域へ

・長岡全域のイノベーション
・新たなにぎわいと回遊性を
高める人の流れ

2 施設配置と導入機能



3 ミライエ長岡が目指すコンセプト

時代の変化に対応した新しい学びや情報を得られる機能を導入し、
次世代を担う若者や起業家をはじめとする幅広い世代が集い、
交流することで、新しいチャレンジの機会に出会える場を目指します

現代版「国漢学校・互尊文庫」

米百俵の精神・新しい米百俵（未来への投資）、
互尊独尊（修養の場の重要性）

当地区に根付く、「人づくり・まちづくり」の考え方を、
新しい施設の整備においても踏襲し、
新たな価値の創造を目指します

人づくり・学び

新しいスタイルの図書館

まちなか図書館(互尊文庫)(P7)
子どもラボ(P8)、若者ラボ(P9)、
歴史人物史展示(P10)

・まちなか(中心市街地)に相応しい、新しい図書館
・子どもラボ、若者ラボなど施設内で実施するプログラムは、
まちなかの既存施設の類似プログラムを整理し、実施する。

産業振興

産業人の育成と産業基盤の強化の拠点

経営相談・起業支援機能、イノベーションサロン、
オープンイノベーションエリア、教室、ファブラボ、
ギャラリーラボ など (P11)

・大学や産業界との交流・連携を促進することで、産業人の
育成や商品・サービスの開発を促す。
・学生や若者が起業しやすい環境を提供することで新しい
ビジネスの創出を促す。

にぎわい

回遊性を高めるにぎわいを創出

トオリニワ、グランパッサージュ、屋上庭園、
マルチスペース(イベントスペース)、
カフェ・飲食店 など (参考パース P13~16)

・まちなか(中心市街地)のにぎわいを創出する
活発な交流が生まれる付加機能

(2) 導入機能の進捗状況

① まちなか図書館(互尊文庫)

1 基本方針

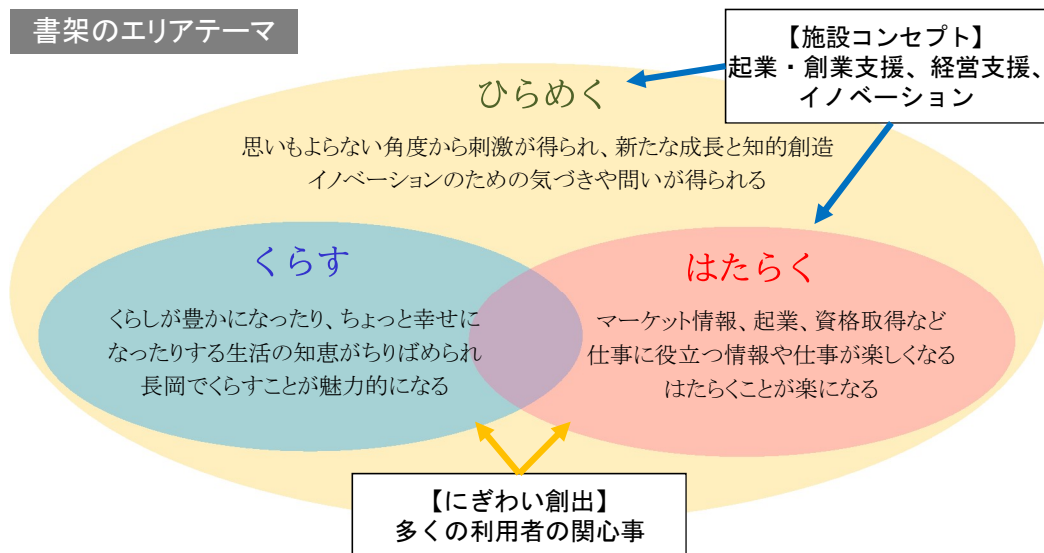
- ・「米百俵の精神」発祥の地、国漢学校の跡地という場所性を活かす
- ・地域の特性、教育、将来を考えたものを特徴にする
- ・産業人の育成、産業・起業支援を特徴にする
- ・気軽に誰でも利用でき、にぎわいを創出する
- ・利用者ニーズを反映した資料を取り揃え、いつ来ても楽しむことができる空間づくりを行う

2 サービスコンセプト

起業・創業・経営支援などの産業振興をはじめ、市民の豊かな暮らし方、働き方を応援する、課題解決型・知的サポート型図書館を実現

- ① 主な利用者はビジネスパーソンや中・高校生、日中は幅広い世代の利用者ニーズを捉え“まちなか”ならではのサービスを展開
- ② 利用者が抱える課題の解決に役立つ図書館に
- ③ 他の機能と連携し、土台となる知的サポートを実現
- ④ まちなかの居心地良いリビング、憩いのサードプレイスに

書架のエリアテーマ



3 実施場所

- ・メインはA-2棟3階、5階
- ・そのほかA-2棟階段ライブラリー、B棟3階

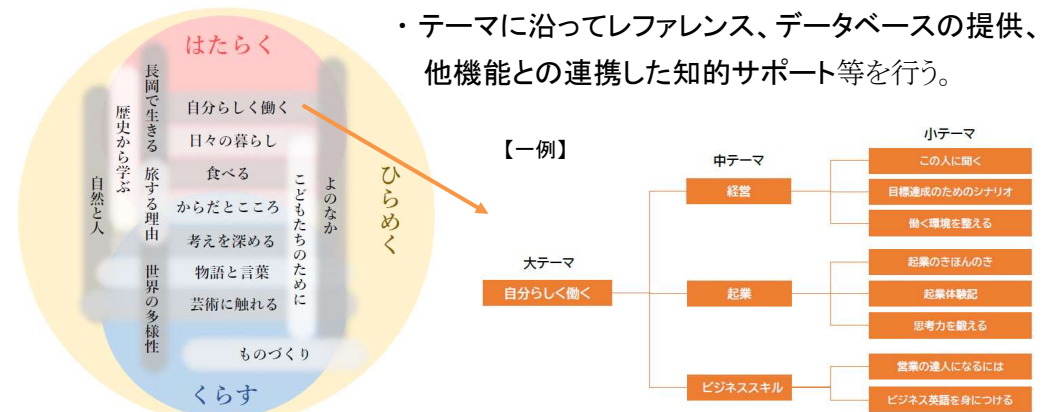


4 サービス内容

- ・直感的に伝わりやすいテーマ別配架やわくわくするような本棚作りを行う。
- ・思いもよらない本との出会いから、利用者の気づき、創造的活動、イノベーションにつながるよう支援する。
- ・3階は、市民の豊かな暮らし方、働き方を応援する本を「くらす」「はたらく」「ひらめく」のエリアテーマごとに配架。5階は、起業・創業、経営を支援するビジネス支援の専門書などを「はたらく」「ひらめく」のテーマで配架する。
- ・デジタル化の取り組みを積極的に行い、サービスの効率化と利用者の利便性を高める。

独自のテーマ設定

- ・本棚をめぐることで新たな発見に出会えるようなテーマを設定し、利用者の興味、日頃の課題や潜在的な悩みに触れる言葉を用いる。
- ・テーマに沿ってレファレンス、データベースの提供、他機能との連携した知的サポート等を行う。



スマート図書館の実現

- ・**図書館のICタグシステム** 利用者の利便性向上(自動貸出、予約・返却時のプライバシー保護、待ち時間短縮、図書検索の迅速化、ニーズリサーチの迅速化など)
- ・**電子書籍** (施設内のみで閲覧可能な電子雑誌を導入)
- ・**施設内利用タブレット貸出** (情報閲覧、電子書籍閲覧用)
- ・**座席予約システム** ・**サーチバー** (検索用端末を配備)

② 子どもラボ ～子どもの新しい学びの場～

1 基本方針

- ・学校の授業では学べない新しい学びや長岡だからこそできる学びを提供し、教育にイノベーションを起こす。
- ・子どもたちの将来にインスパイアを与える工夫や仕掛けを取り入れたプログラムを展開する。
- ・子どもたちが自ら調べ、学びたい環境を整える。
- ・友達や初めて会う人とも交流でき、楽しみながら時間を過ごせる空間
- ・メインターゲットは小学生

2 実施プログラム方針

- ・自分の興味があることはもちろん、それ以外の世界のものに触れることで視野を広げ、知識を深めることができるプログラム
- ・人から教わるだけでなく、自らの考えをまとめ、他の人と話をする中で新しいものが生み出されていくプログラム
- ・まちなかキャンパス長岡の子ども向け講座(こどもカフェ、こども大学等)、ながおか・若者・しごと機構、旧青少年文化センターでの学びをベースとして、それを発展させたプログラムを提供
- ・プログラムは土曜や日曜、夏休みなどの長期休暇を中心に展開
ニーズや内容によっては平日の放課後のプログラムも展開

3 実施場所

- ・メインはA-2棟3階 まちなか図書館内
- ・そのほか、プログラムに応じて施設内のさまざまな場所で実施
A-2棟5階 ファブラボ パッサージュ棟3階 グランパッサージュ
B棟2階 メディアセンター B棟3階 表現スタジオ周辺 など
- ・デジタル技術を活用(リモート参加 首都圏・企業⇄米ブレ⇄支所地域)

4 プログラム構想

目指すのは「感じて、わくわくし、問い方を学び、問い続ける、多様な学びの場」

子どもたちが知性に出会い(meet)、自らつくる(make)だけではなく、表現の場(show)を設けることで、クリエイティブな表現力も刺激するステージ

Creative Stage

- STEP1 meet: 感じる、気づく
- STEP2 make: 調べる、想像する、つくる
- STEP3 show: 表現する

成長のステップ

① 好き・興味



- ・好きなコト、興味のあるコトについて学ぶ
- ・自分の知らないことでもプログラムを受けることで興味が生まれる

② 多様な分野のプログラムにより理解と興味を深め、自ら考える



プログラミング



サイエンス



ダンス(フィジカル)

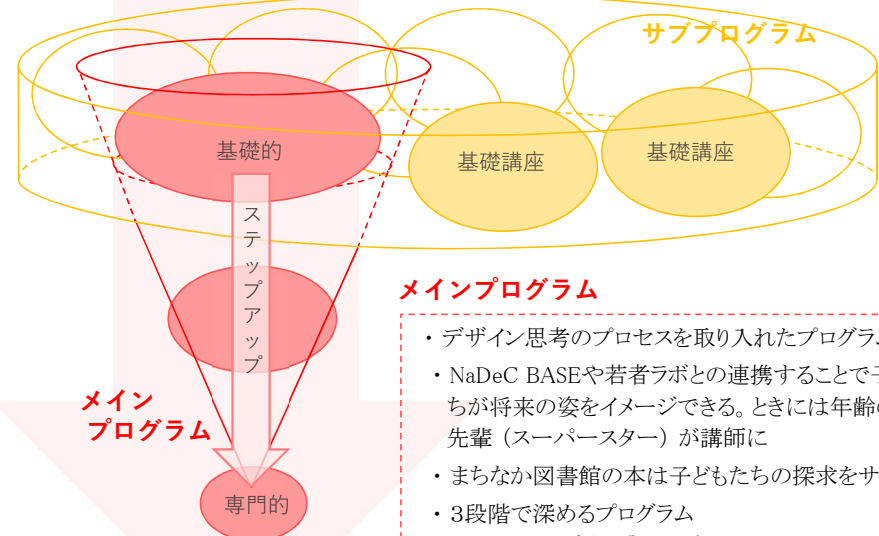


ロボコン

特に、**STEAM**(Science科学、Technology技術、Engineering工学・ものづくり、Mathematics数学、Art芸術・リベラルアーツ)分野を重視

サブプログラム (基礎・多様)

- ・多様なジャンルで学びの土台となるプログラム ・子ども自身が興味があるものを見つける



③ さらなる探求へステップアップ

メインプログラム

- ・デザイン思考のプロセスを取り入れたプログラム展開
- ・NaDeC BASEや若者ラボとの連携することで子どもたちが将来の姿をイメージできる。ときには年齢の近い先輩(スーパースター)が講師に
- ・まちなか図書館の本は子どもたちの探求をサポート
- ・3段階で深めるプログラム
STEP1 出会う: 感じる、気づく
STEP2 つくる: 調べる、想像する、つくる
STEP3 発表: 表現する

③ 若者ラボ ～中高生のまちなかの居場所・挑戦できる場所～

1 基本方針

- ・若者のにぎわいを生む居場所
- ・若者の個性や未来への可能性をのばせる場所
- ・運営は「ルールはゆるく、時間は遅くまで」
- ・若者のふるさと帰りを呼び起こす仕掛けを展開
- ・色々なくつろぎ方、過ごし方ができる居心地のよい空間
- ・メインターゲットは中学生～高校生

2 実施プログラム方針

◆ 若者の個性や未来への可能性をのばす

まちなか図書館の機能と連携し、若者の創造力や意欲を高めるきっかけになるようなプログラムを実施

◆ 若者定着・UIターンにつなげる

ながおか・若者・しごと機構など、これまで市が取り組んできた事業の継続、発展的な展開を図り、地域の魅力を伝えることで、将来の若者定着やUIターンにつなげる

◆ にぎわい創出、居場所づくり

若者が気軽に集まり、自由に過ごせる居心地のよい空間をつくりにぎわいを創出する



3 実施場所

- ・メインはB棟3階南側エリア
(表現スタジオ、ティーンズスタジオとその周辺)
- ・内容に応じてB棟1階マルチスペース、トオリニワ、パッサージュ、B棟2階メディアセンター、B棟地下1階、A-2棟5階オープンイノベーションエリア、屋上庭園

4 プログラム実施想定

- ・ティーンズスタジオを中高生の居場所として位置付ける
(学校に行っている平日昼間は一般にも開放)
- ・中高生のやりたいことに合わせて、放課後、土曜、日曜、長期休暇に実施

中高生は講座やイベントを行っても集まらない

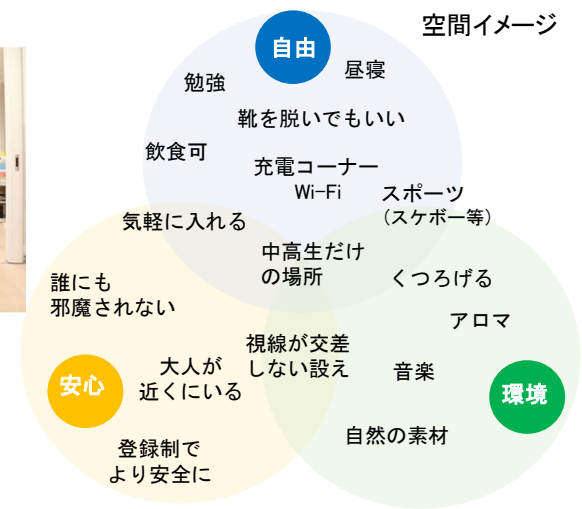
塾や習い事が忙しい 知り合いがいないと行かない 面倒くさい etc

自然と集まる居心地のいい空間



個々の活動から新しい活動へ

こんなことやりたい
挑戦したい

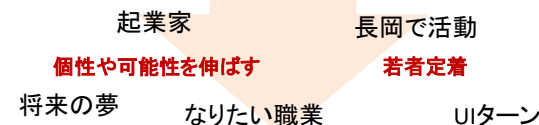


相談しやすい環境づくり

- 悩みや自分の考えを話せる、相談できる環境を提供 (年の近い大人や大学生等)
- 定期的に中高生同士、中高生と大人が交流できる場をつくる

やりたいことに挑戦できる場 **NaDeC、起業支援機能等と連携**

- やりたいことができる (夢・イベント・表現・ものづくりなど)
プレゼン大会等、挑戦できる場の提供
やりたいことへの支援、プロ・本場へつなぐ体制
- 多様な人と出会う、関われる
(様々な職業の大人、同じ興味を持つ仲間など)
起業家・産業人との交流
- やりたいことを見つけられる
プロフェッショナルを講師にしたプログラムや
NPO等の団体と連携し、若者向けの講座を実施



④ 歴史人物史展示

1 基本方針

- ・米百俵プレイスに導入する機能のバックグラウンドとして、「米百俵の精神」を基本テーマに史実を伝え・学べる場、長岡でイノベーションに取り組むに値するつながりを伝える展示とする
- ・総合学習の小・中学生及び観光客をメインターゲットとする
- ・デジタル技術を活用した体験・思考型の展示を行う
- ・市全域の各歴史展示施設へと誘導するプラットホーム的な役割を担う

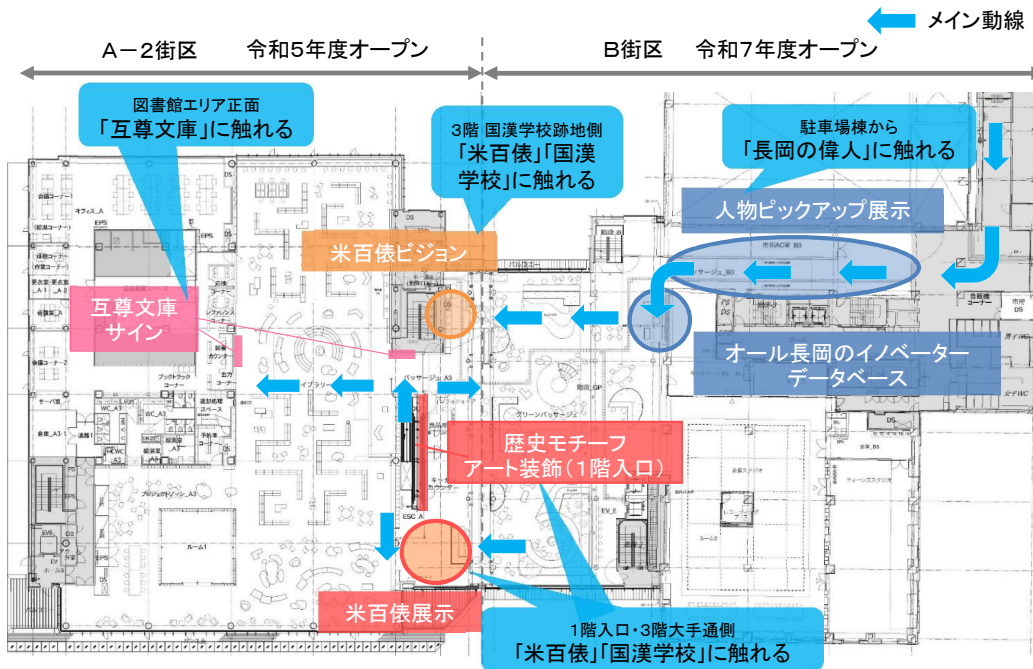
2 展示コンセプト

長岡に受け継がれる「米百俵の精神」と出会う

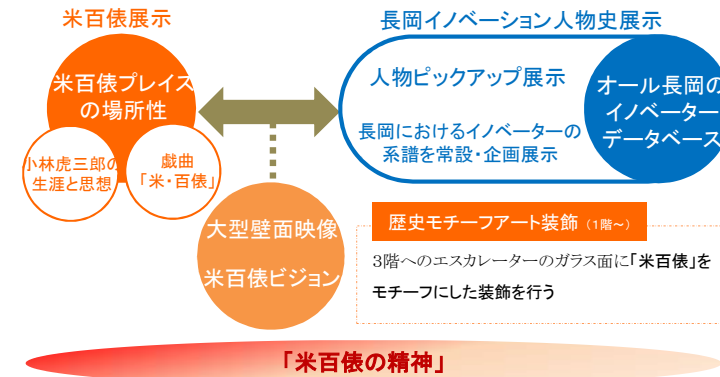
「問い」から広がる触発のステージ

- ① 長岡の先人が抱いた「問い」に触れる(知る・見る体験)
- ② 自分だったらどうするか?を考えてみる(なぞる・思考する体験)
- ③ 自分の「未来への問い」を考えてみる(実践する体験)

3 展示場所

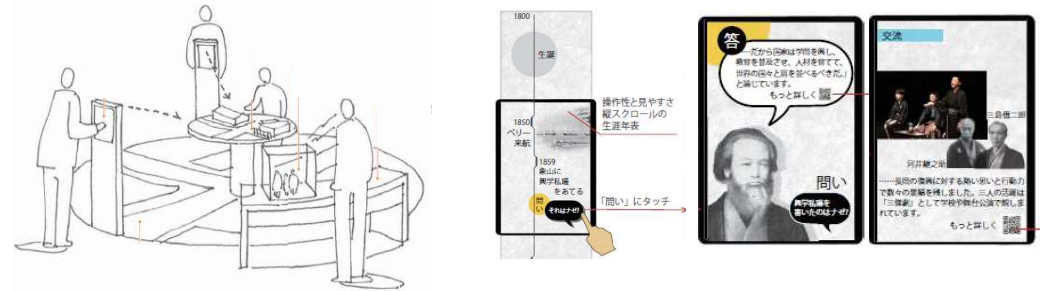


4 展示構成



① 米百俵展示

国漢学校の跡地に建設される米百俵プレイスの場所性や、小林虎三郎の思想を多様な視点からひもとくことで、「米百俵の精神」へのより深い理解・共感を生み出す展示を行う。



② 長岡イノベーション人物史展示

支所地域を含むオール長岡から、現代にも受け継がれる大きな功績を残した「イノベーター」※を選出し、その背景や思考方法などに焦点を当てて展示を行う

※ 本展示では、「革新的先覚者」「創造的対応者」などと定義づけて使用



⑤ イノベーション拠点(NaDeC BASE)・産業振興拠点

1 基本方針

- ◆ 4大学1高専とのイノベーション拠点(NaDeC構想の実現の場)
産業振興と人材育成を進める「長岡版イノベーション」の拠点、4大学1高専と企業との交流・連携拠点
- ◆ 産業ビジネス支援の拠点
商工会議所、市商工部・観光・交流部、金融・産業支援機関の集積

2 機能

- ◆ 多様な人材の集積から共創(オープンイノベーション)の場を実現
 - (1) 産業や社会を変える力を持つ多様な人材を集め、交流・連携する場を提供
 - (2) イノベーションサロンで、多様な人材を繋ぐコーディネーター人材と仕組みを提供
 - (3) 産学連携、起業のほか各種ビジネス相談・支援を提供

・人材が集い繋がる場所・仕組みを作ることで、その中から社会に新しい価値を提供し、持続可能な社会に貢献する人材を輩出する。
 ・外部のデザイナーやクリエイターを取り入れ、市内企業、大学・高専等との融合から社会のニーズ(未来の産業のタネ)を具現化する。

3 実施事業

- (1) 産学協創支援
課題解決からビジネス展開を目指す産学連携、産学協創窓口の開設
- (2) アクセラレーション(起業支援)プログラム
気運醸成から育成、創業後の伴走型支援
- (3) ビジネス支援・マッチング
コミュニティを活かしたビジネスマッチング、専門家による支援
- (4) 地元就職・インターンシップ推進
学生と企業が出会う機会づくり、ハローワーク長岡との連携
- (5) 専門人材育成
単位互換制度や寄付講座など企業との協働による人材育成
- (6) ファブラボ事業
アイデアをカタチにするメイカーやロボコンの活動支援

協定締結・進出企業

・KDDI、USEN-NEXT HOLDINGS、楽天、KUNO、JOINT CREW、デザイントークなど

4 実施場所

・A-2棟5階(NaDeC BASE)、B棟4・5階(産業ビジネス支援拠点)

ミライエ長岡(NaDeC BASE)を核とした産業政策

市内4大学1高専(5,023人・うち留学生353人)

- 長岡技術科学大学(2,185人・男子9割)
工学 SDGsゴール9ハブ校
留学生266人(ベトナム人69人)
- 長岡工業高等専門学校(1,130人・男子8割)
工学 ロボコン世界大会優勝多数
- 長岡造形大学(1,076人・女子8割)
デザイン思考 大学院イノベーションデザイン領域
- 長岡大学(463人・男子7割)
経済経営
- 長岡崇徳大学(169人・女子8割)
医療・看護

15専門学校
(1,746人)



市内企業や大学・高専等の人材・技術・研究等がハブ(磁場)となってオープンイノベーションへ

産業人・起業家・研究者

首都圏等の外部人材
ベンチャー・スタートアップ
クリエイター・デザイナー

～ イノベーションを進める駅前エリア ～

長岡駅前イノベーションエリアでの展開

- サテライトオフィス設置(進出企業6社)
長岡市サテライトオフィス等開設促進事業補助金を活用した企業誘致
USEN-NEXT HOLDINGS、東急エージェンシー、フラー、Verve(ヴァーブ)ほか
- 民間賃貸オフィス・コワーキングスペース整備(3か所)
長岡市テレワーク対応型サテライトオフィス等開設補助金などを活用し、不動産オーナーが所有物件をリノベーションして、事業者誘致を図る(令和4年春開設予定)
(DiaPlaza長岡、コワーキング長岡(城内町)、ゆるり屋(旭町))
- NAGAOKA WORKER(協議会賛同企業16団体)
・長岡で暮らしながら首都圏等の市外企業(本社採用・同待遇)に完全リモートワークで勤める新しい働き方
・USEN-NEXT HOLDINGSは、7人をNAGAOKA WORKERとして採用内定
・協議会は、賛同企業の誘致、広報、人材採用支援、会員企業の交流を図る。



(3) 施設維持管理費及び運営方法、スケジュール

1 施設維持管理費等の考え方

公共施設等総合管理計画や「持続可能な行財政運営プラン」に基づき、まちなかの既存施設の機能配置の見直しや統廃合等を進めることにより、まちなか全体の施設維持管理費を抑制し、一般財源の負担が増すことのないよう施設整備を進めます。

- ① 本施設の整備により、機能の継承や統廃合が想定される施設等に係る施設維持管理費の総額以内に収めることを目標にします。
 - ・実施設計の精査による建物の省エネルギー化を進め、水道光熱費の軽減を図ります。
 - ・A-2街区及びB街区の管理を一体化することで、本施設の警備や清掃、保守などの維持管理費を軽減することを検討します。
- ② 施設運営費も、民間事業者のノウハウを取り入れながら、同様の考え方に基づき、本施設と類似機能を持つまちなかの既存施設や関連施設の運営費の総額以内に収めることを目標に検討を進めます。

再開発事業に伴い行政機能を見直した公共施設の一例（検討を含む）



旧大和長岡店（NaDeC BASE）
（令和2年3月閉館）



互尊文庫（令和5年3月閉館予定）



青少年文化センター（子どもの学び）
（平成31年3月閉館）

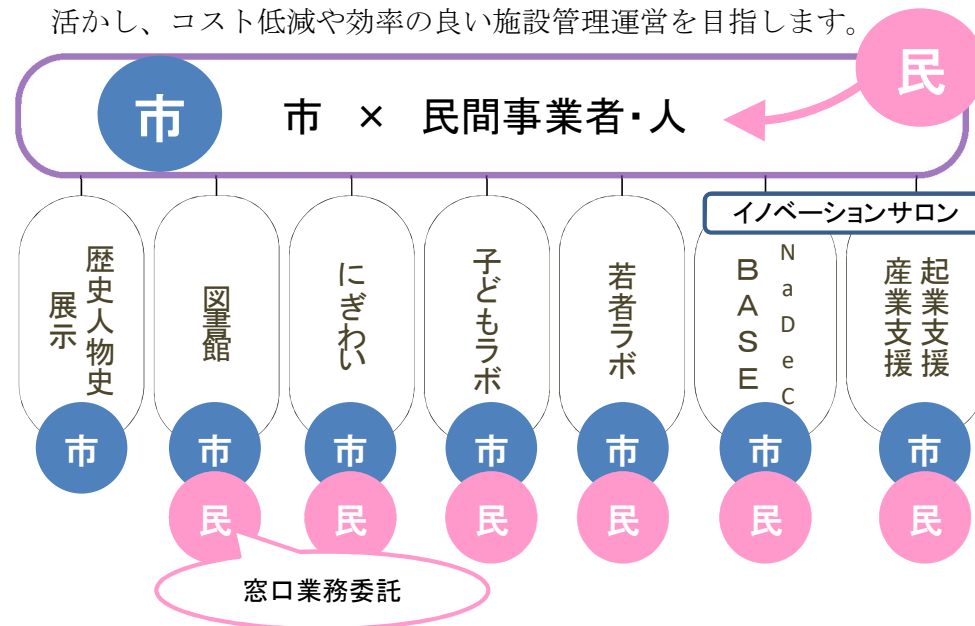


ながおか市民センター（行政庁舎）

2 運営方法

令和5年度のA-2街区の開館時は、市直営で運営しますが、令和7年度のB街区開館に向け、運営体制の検討を行います。

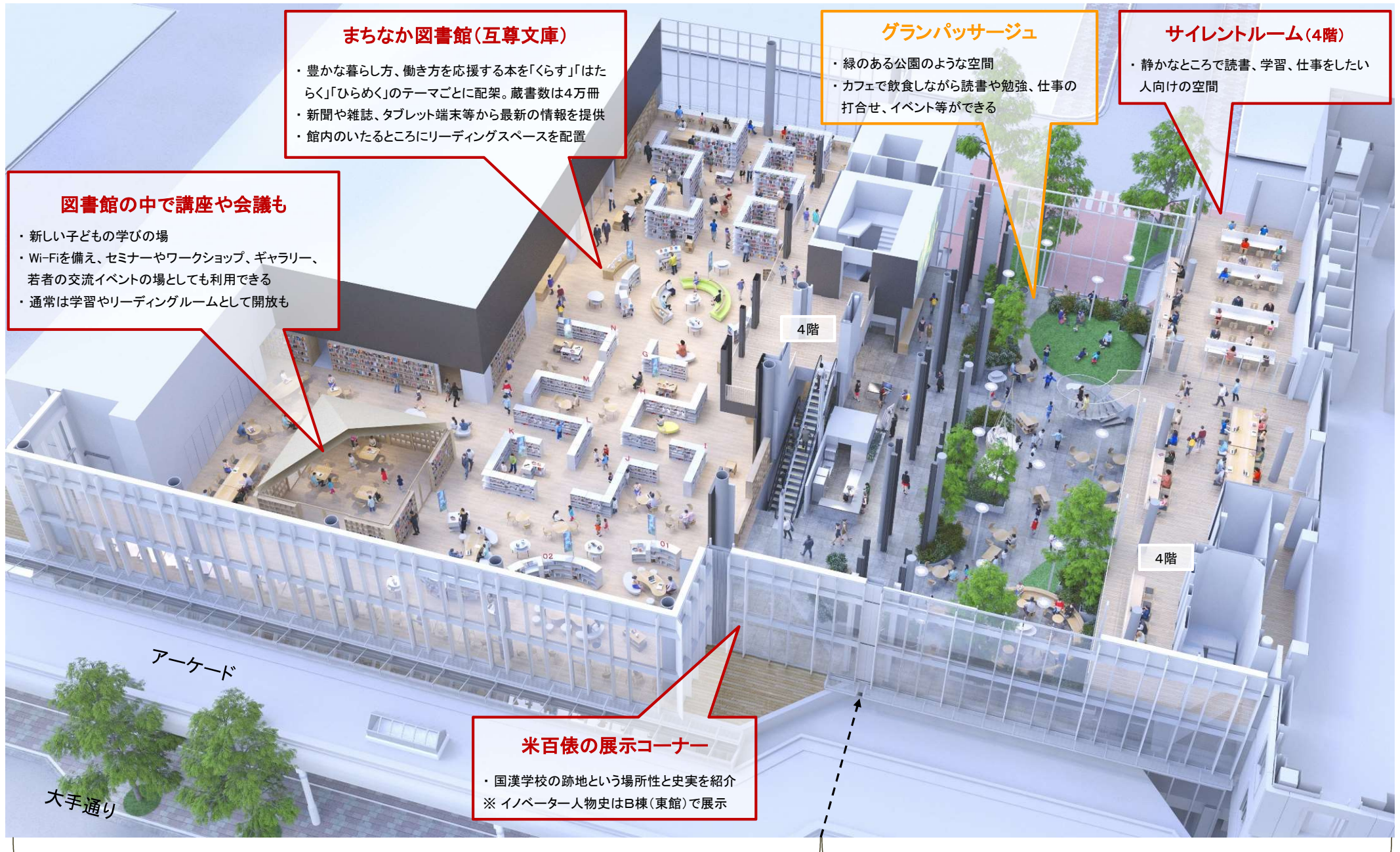
- ・市直営であっても、民間事業者へ委託できる部分は委託し、市が運営の責任を持ちつつ、民間事業者の力を最大限に活用します。
- ・市と民間事業者がともに管理運営することで、民間事業者の知見を活かし、コスト低減や効率の良い施設管理運営を目指します。



3 スケジュール

	R3	R4	R5	R6	R7
図書館	選書サービス計画	選書運営者決定	開館		
子どもラボ	先行事業事例調査	先行事業プログラム検討	プログラム実施		
若者ラボ		プログラム検討			プログラム実施
歴史人物史展示	実施設計	制作	一部展示	制作	展示
イノベーションサロン (NaDeCBASE)	事例調査	運営者決定	運営		

米百俵プレイス ミライエ長岡 3・4階イメージ 集い・憩い・学び・知る・にぎわいのメインフロア



まちなか図書館(互尊文庫)

- ・豊かな暮らし方、働き方を応援する本を「くらす」「はたらく」「ひらめく」のテーマごとに配架。蔵書数は4万冊
- ・新聞や雑誌、タブレット端末等から最新の情報を提供
- ・館内のいたるところにリーディングスペースを配置

グランパッサージュ

- ・緑のある公園のような空間
- ・カフェで飲食しながら読書や勉強、仕事の打合せ、イベント等ができる

サイレントルーム(4階)

- ・静かなところで読書、学習、仕事をしたい人向けの空間

図書館の中で講座や会議も

- ・新しい子どもの学びの場
- ・Wi-Fiを備え、セミナーやワークショップ、ギャラリー、若者の交流イベントの場としても利用できる
- ・通常は学習やリーディングルームとして開放も

米百俵の展示コーナー

- ・国漢学校の跡地という場所性と史実を紹介
- ※ イノベーター人物史はB棟(東館)で展示

アーケード

大手通り

A-2街区 令和5年度オープン

B街区 令和7年度オープン

米百俵プレイス ミライエ長岡 5階イメージ 起業・創業、産業支援のフロア

階段ライブラリー

- ・4階からの階段を活用したスペース
- ・教室と同様の利用も可能
- ・日常は、本の閲覧や休憩スペースに

イノベーションサロン

- ・学生や産業人の交流の場となる有料・会員制のコワーキングスペース
- ・国内外で活躍するイノベーターを講師に迎え、起業家の育成、新しいビジネス支援となる様々なプログラムを展開し、イノベーションを促進

ファブラボ

- ・アイデアを形にする3Dプリンターやレーザーカッター等を備えたプロトタイプング(試作)ルーム

教室

- ・4大学1高専の授業や、起業・創業セミナーなど学生やビジネスマンを対象とした各種講座等で使用
- ・中央に可動間仕切りを備える

ギャラリーラボ

- ・大学の研究室が持つ知識や技術をPRする場(1階、3階にも各1室)

屋上庭園

- ・長岡現代美術館の壁面にあった斎藤義重作「大智浄光」のレリーフを移設し再生
- ・学生と企業との交流会や一般のイベント等で活用

オープンイノベーションエリア

- ・学生や産業人を中心にアイデアを膨らませたり、ビジネス課題を解決したりする場。Wi-Fiを備え、コワーキングスペースとしても利用可能
- ・可動式の本棚やテーブルを使い方に応じてレイアウト変更できる
- ・起業・創業、経営を支援するビジネス支援の専門書などを「はたらく」「ひらめく」のテーマごとに配架

アーケード

大手通り

A-2街区 令和5年度オープン

B街区 令和7年度オープン



● 3階 A-2街区 まちなか図書館(大手通り側)



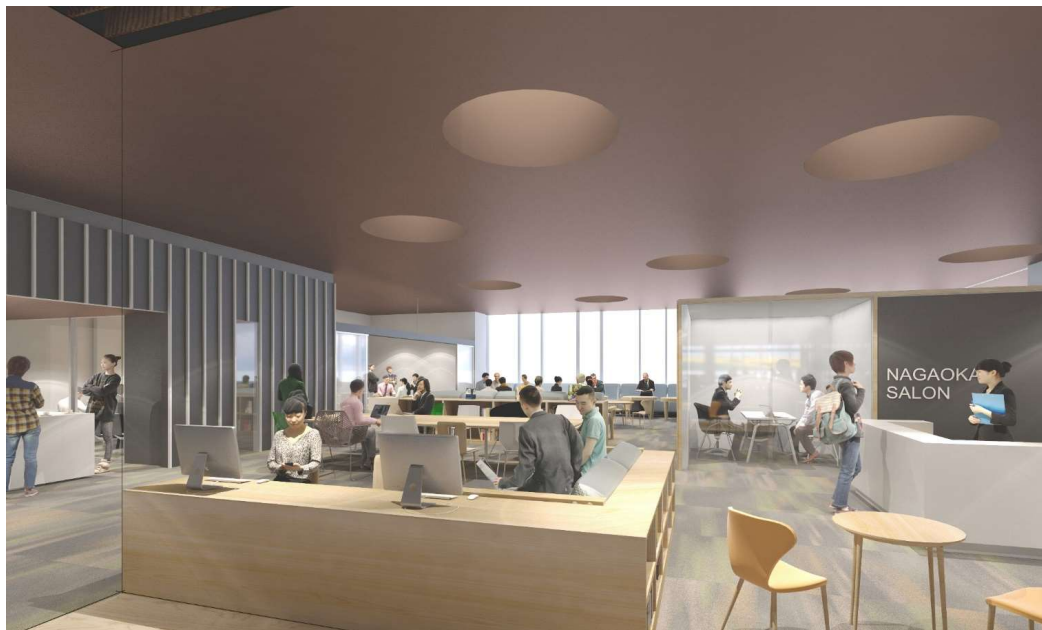
● 3階 A-2街区 まちなか図書館(カウンター前)



● 3階 A-2街区 まちなか図書館(大手通り側)



● 3階 B街区 グランパッセージ



● 5階 A-2街区 イノベーションサロン



● 5階 A-2街区 オープンイノベーションエリア



● 1階 B街区 トオリニワ(大手通りから北側を望む)



● 1階 B街区 トオリニワ(北側から大手通りを望む)