

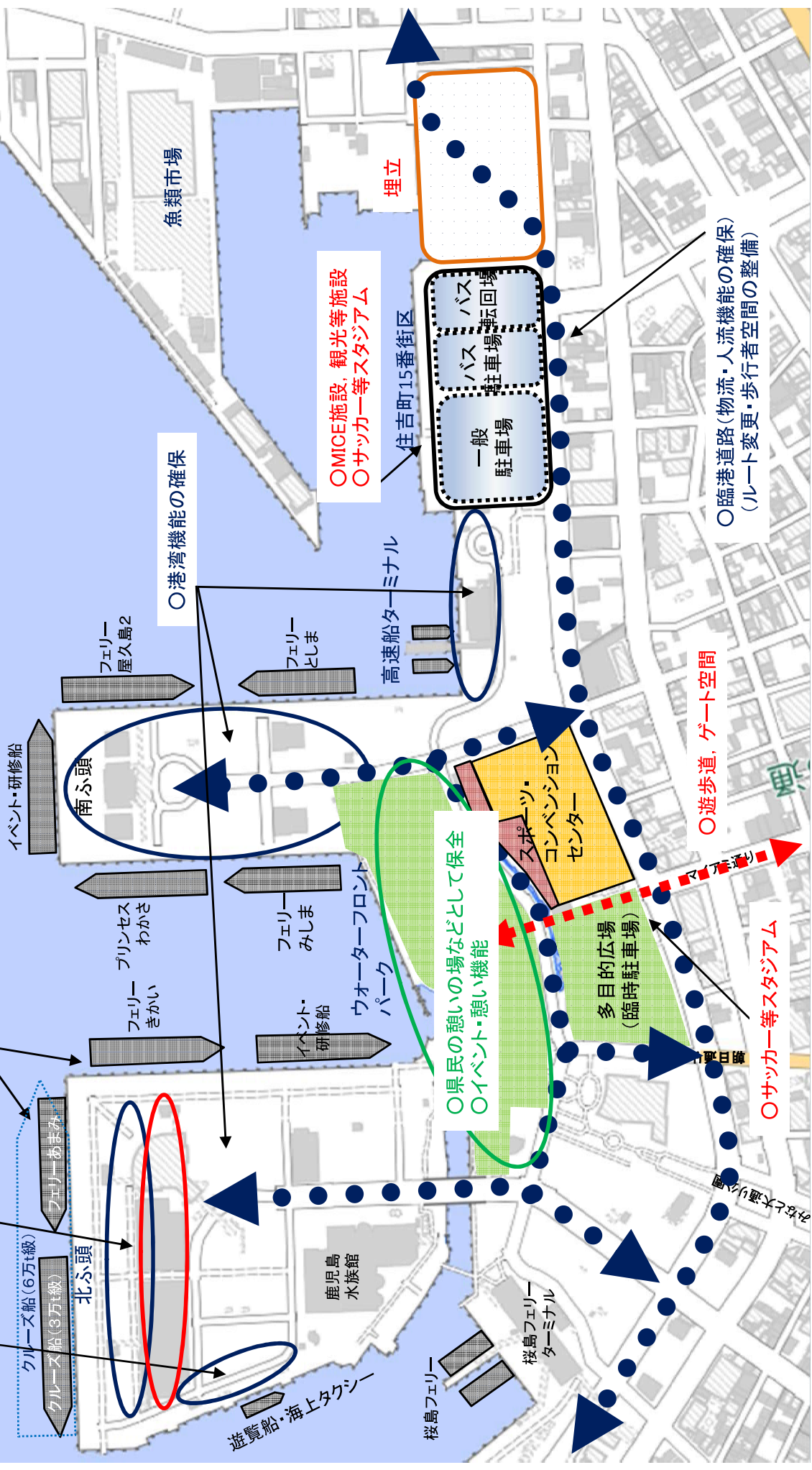
- クルーズ船の発着点としての機能の充実
- エンターテインメント空間の整備  
(旅客ターミナルと倉庫のコンバージョン)

- 小型船用ターミナル  
(待合所・切符売場・飲食、物販等)

- 奄美・喜界航路の移転・集約
- 移転については利便性に納得できる計画が必要

凡例	
○	(要素1)かごしまの多彩な魅力を発信する人・モノ・情報の交流拠点 (要素2)かごしまの魅力を体感できるエンターテインメント空間
○	(要素3)景観資源(錦江湾や桜島、歴史的建造物)を活かした魅力ある空間
○	港湾機能

※(要素1)～(要素3)はランドデザインにおける分類



# 【参考】利活用のアイデアに関する意見

# エリア及び導入機能(施設)

エリア指定なし

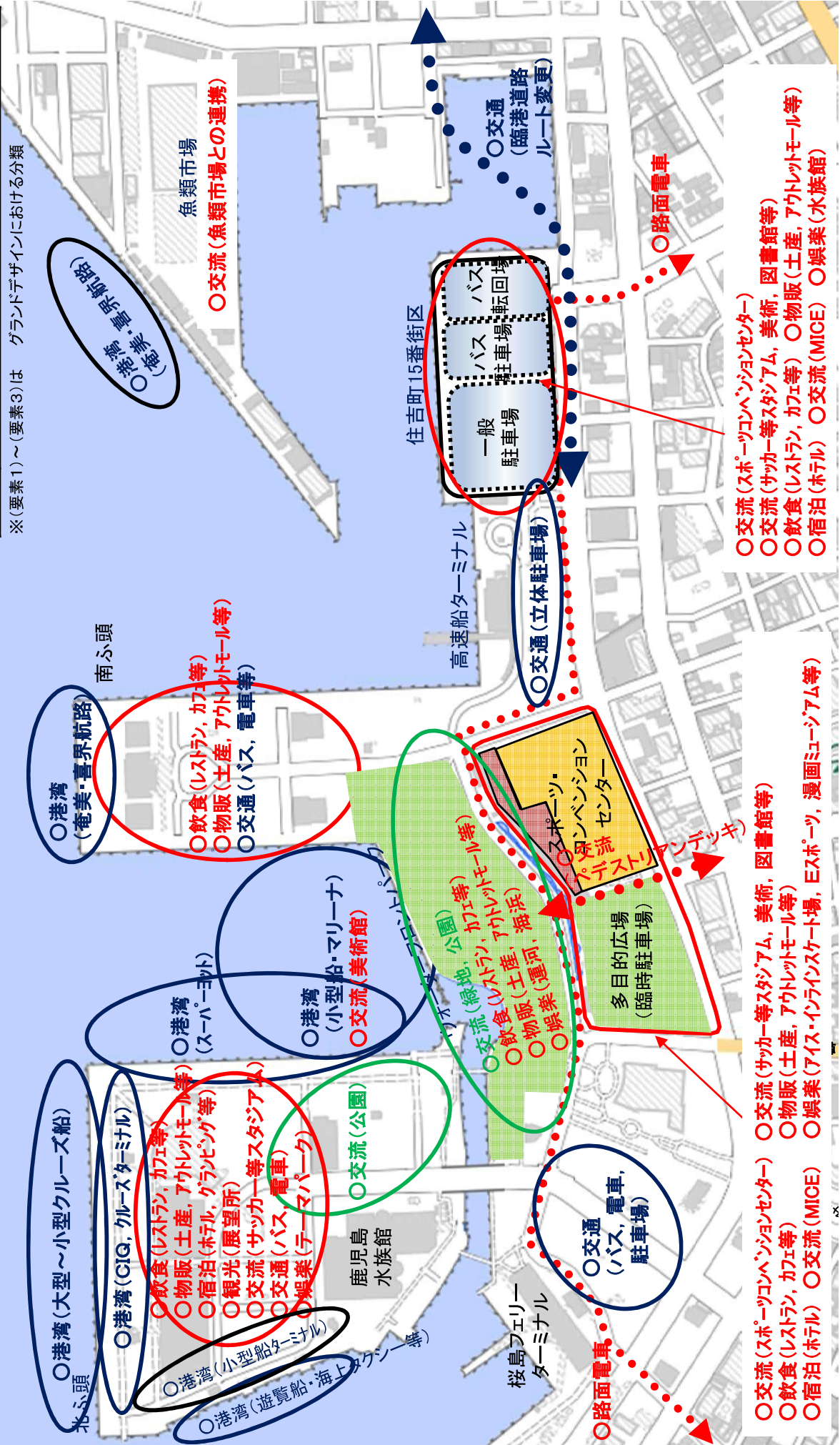
- 物販(アウトレットモール) ○宿泊(キャンプ, グランピング)
- 交通(空飛ぶタクシーの離着陸場, 駐車場) ○交流(公園, 美術, 図書館等)
- 娯楽(温泉, テーマパーク, 遊園地, 観覧車, スケボーパーク, 巨大アスレチック, マリンスポーツエリア, 展望タワー, 大型のイベント会場)

- 港湾(大型～小型クルーズ船)
- 港湾(CIQ, クルーズターミナル)
- 飲食(レストラン, カフェ等)
- 物販(土産, アウトレットモール等)
- 宿泊(ホテル, グランピング等)
- 観光(展望所)
- 交流(サッカー等スタジアム)
- 交通(バス, 電車)
- 娯楽(テーマパーク)
- 港湾(小型船ターミナル)
- 港湾(遊覧船・海上タクシー等)

- 港湾(奄美・喜界航路)
- 飲食(レストラン, カフェ等)
- 物販(土産, アウトレットモール等)
- 交通(バス, 電車等)
- 港湾(小型船・マリナー)
- 交流(美術館)
- 交流(緑地, 公園)
- 交流(レストラン, カフェ等)
- 物販(土産, アウトレットモール等)
- 娯楽(運河, 海浜)
- 交流(緑地, 公園)
- 交流(レストラン, カフェ等)
- 物販(土産, アウトレットモール等)
- 娯楽(スポーツ, パビリオン)
- 交流(緑地, 公園)
- 交流(レストラン, カフェ等)
- 物販(土産, アウトレットモール等)
- 娯楽(アイス・インラインスケート場, ESスポーツ, 漫画ミュージアム等)

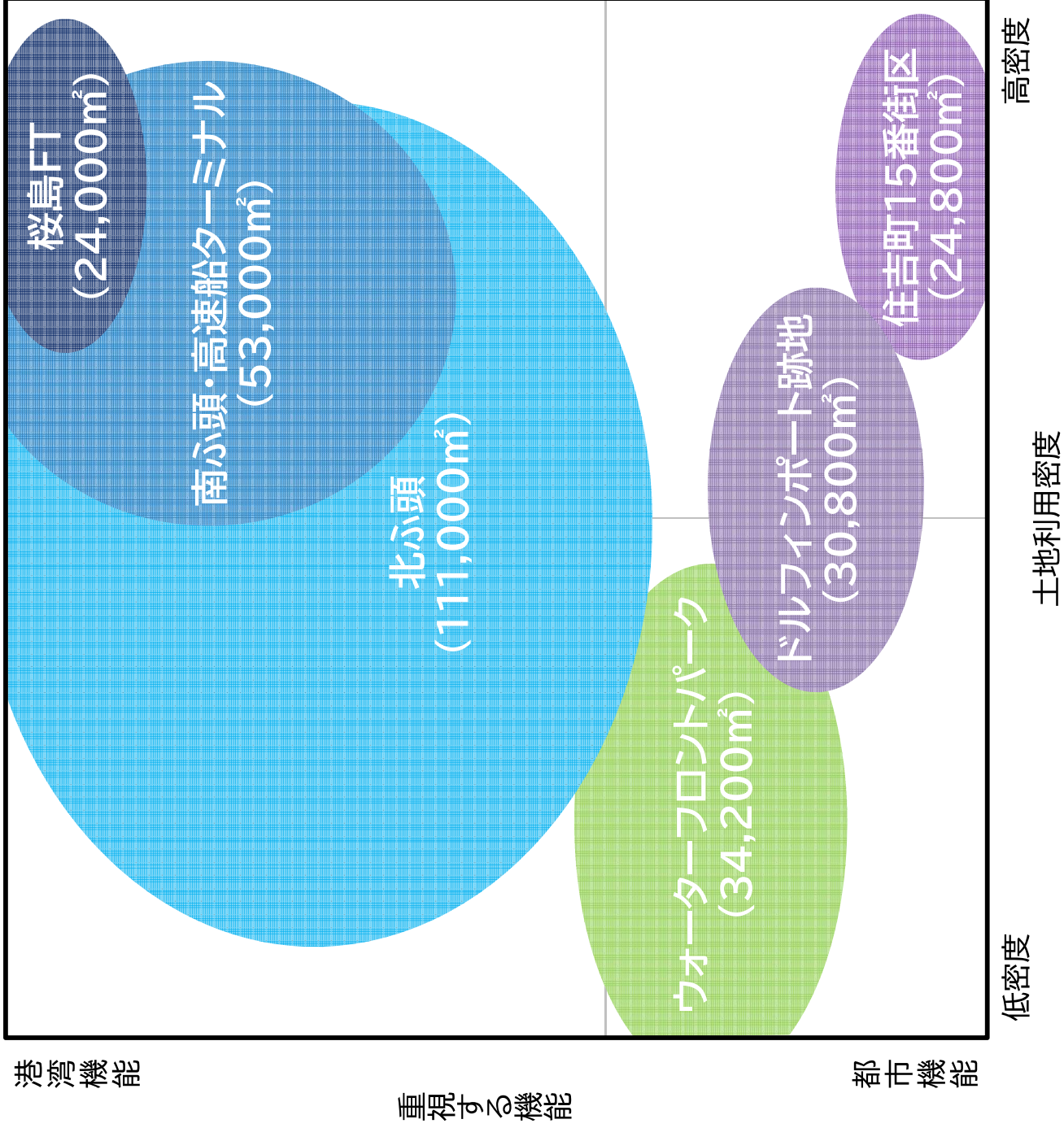
凡例	
○	(要素1)かこしまの多彩な魅力を発信する人・モノ・情報の交流拠点 (要素2)かこしまの魅力を体感できるエンターテインメント空間
○	(要素3)景観資源(錦江湾や桜島, 歴史的建造物)を活かした魅力ある空間
○	港湾機能

※(要素1)～(要素3)は グランドデザインにおける分類



- 交流 (スポーツコンベンションセンター)
- 交流 (サッカー等スタジアム, 美術, 図書館等)
- 飲食 (レストラン, カフェ等)
- 物販 (土産, アウトレットモール等)
- 宿泊 (ホテル)
- 交流 (MICE)
- 娯楽 (水族館)

- 交流 (スポーツコンベンションセンター)
- 交流 (サッカー等スタジアム, 美術, 図書館等)
- 物販 (土産, アウトレットモール等)
- 娯楽 (アイス・インラインスケート場, ESスポーツ, 漫画ミュージアム等)



【この図について】

- 利活用のアイデアに関する意見の各エリアごとの大まかな傾向について、次の2軸を設定し、配置した。
- 横軸(土地利用密度):平地としての活用が中心か、建物を建てての活用が中心か
- 縦軸(重視する機能):港湾としての機能を重視するか、都市としての機能を重視するか
- 楕円の大きさは、各エリアの概ねの面積を示している。

# 【参考】検討委員会で出された意見や利活用のアイデアに関する意見等の重ね合わせ図

