

第4回小千谷リビングラボ「at!おぢや」結果報告

1. 概要

午前は、市民が広く深く共感できる屋根（ルーフ）をデザインするにあたって、市民が自己投影できる「きっかけ」となる思い出深い場所、土地を知るグループワークを行った。

午後は、各グループに割りあてられたアンカーがどんな役割を持つものかを確認し、その内部や周辺環境・他のアンカーとの関係性、そこから生まれる活動について書き出すグループワークを行った。

2. 実施日時

令和3年7月22日（木・祝）10時15分～15時20分

3. 実施会場

総合産業会館サンプラザ3階大ホール

4. 参加者

71名

- ・一般参加者
- ・小千谷市役所職員
- ・(株)平田晃久建築設計事務所 ※設計者
- ・(株)国際開発コンサルタンツ ※設計者の協力事務所
- ・ARUP ※設計者の協力事務所
- ・京都大学大学院平田研究室
- ・アカデミック・リソース・ガイド(株) ※官民連携支援業務受託業者

5. 配付資料

- ・第4回小千谷リビングラボ at!おぢや「まちと公共施設の未来をともに創造する」
- ・午前グループワークシート
- ・午後グループワークシート
- ・小千谷市の思い出深い風景写真をお送りください
- ・事業指針 ※自由配付

6. プログラム

第4回小千谷リビングラボ「at! おぢや」【午前の部】

共有
(学び)

- | | |
|--------------------------------|-------------------|
| 1. 事業説明：小千谷市 | 10:15-10:25 (10分) |
| 2. 全体オリエンテーション：arg | 10:25-10:30 (5分) |
| 3. 設計検討プロセス及び内容の説明：平田晃久建築設計事務所 | 10:30-10:50 (20分) |

対話

- | | |
|-----------------------------------|-------------------|
| 4. 午前グループワークの説明：IDEC | 10:50-11:00 (10分) |
| 5. ワーク①「小千谷市の「風景」を見つける」①【グループワーク】 | 11:00-11:10 (10分) |
| 6. ワーク②「小千谷市の「風景」を見つける」②【グループワーク】 | 11:10-11:30 (20分) |

(休憩5分間)

創造

- | | |
|---------------------------------|-------------------|
| 7. ワーク③「敷地周辺の「思い出」を語る」【グループワーク】 | 11:35-12:15 (40分) |
|---------------------------------|-------------------|

第4回小千谷リビングラボ「at! おぢや」【午後の部】

対話

- | | |
|---|-------------------|
| 8. ルーフの構造・環境の説明(経過報告)：ARUP | 13:30-13:40 (10分) |
| 9. 午後グループワークの説明：arg | 13:40-13:45 (5分) |
| 10. 対話「体験の環境を想像しよう」
+ 考えた体験が実現するための問い出し【グループワーク】 | 13:45-14:45 (60分) |

(休憩10分間)

創造

- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 11. 各ファシリテーターからの共有 ※各グループ3分 | 14:55-15:15 (20分) |
| 12. まとめ：arg | 15:15-15:20 (5分) |

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 13. 【任意参加】パネル対話・共有 | 15:20-15:40 (20分) |
|--------------------|-------------------|

－ 事業説明 －

※前回と同じ

－ 全体オリエンテーション －

※前回と同じ

－ 設計検討プロセス及び内容の説明について －

説明者：(株)平田晃久建築設計事務所 平田

まず、施設全体の仕組みを簡単に説明すると、「フロート」と呼ぶ可動式の家具・書棚、「アンカー」と呼ぶ市民活動が行えるようなコミュニティのための場所、「ルーフ」と呼ぶ冬の深い雪に耐える屋根という3つの建築的な要素でできている。

我々が最初に参加した at! おぢや (第2回) では、提案内容の基本的な考え方について模型などを使いながら説明した。その上で、この施設を連続するシーンの中で捉えていくようなグループワークを行い、実際にどういう活動をしたいかという意見を沢山いただいた。その意見の中から平田建築設計事務所と京都大学平田研究室でアンカーでの活動に相当するものをリストアップした。また、それ以外にも病院の暫定活用時に行われていた活動や市内公共施設で行われている活動なども反映して、100 くらいの活動を抽出した。そしてその活動同士の距離の関係を分析して星雲のようなものをつかった。近い活動をグルーピングして、活動の頻度も合わせて吟味することで、適切なアンカーの個数と特性を浮かび上がらせた。

その結果、前回 at! おぢや (第3回) では、13 個のアンカーを提案し、並べ方を変えた3通りの案をお示した。これに対してどのように使いたいのか、色々なご意見を出していただき、それをもとにアンカー相互の関係をバネモデルというツールを使ってさらに分析し配置を検討した。その結果を落とし込んだ平面図と模型を今日はお持ちしている。色々なご意見を最大限反映した配置、建築の機能的なことも考えたものである。今日はそれに対してまたご意見をいただいて、最終的なプランを作っていきたい。

もう一点が、まちに対して建築的に屋根がどんな形どんな存在になるかというのはとても大きな話である。小千谷に対する思いやどういう風景を求めているかという話を頂きながら形に反映していきたい。とはいえ、案が無ければ何も意見が言えないと思い、現時点で我々が考えていることをご説明する。まず、大きな地形の中に敷地を位置付けることで、この敷地に交わる3つの軸が見えてきた。長岡－小千谷－十日町を繋ぐ谷の軸、小千谷－魚沼－越後三山の軸、商店街の国道 291 号の軸である。また、敷地付近の地形は、信濃川と魚野川の合流点にできた地形のうねりの中にある。3つの軸が通っているという秩序とそれが信濃川によって段丘に分解されている感じが交わっているのがこの敷地であると思っている。それと、名産品である小千谷縮はよく見ると山脈のようなパターンに見える。長岡－小千谷－十日町に抜ける山脈もある程度方向性を持った形で地形ができているが、小千谷縮も方向性を持っている。今回フロートという動く書架・家具があるが、レール上を動く話が今

の話と重ならないかと思った。そうすると、フロートの軸線上にはなるべく柱を大きくスパンし、おおらかな構造体で作りたい。それと交わるように越後三山が見える軸があればおおらかな内部空間になるのではないか。それから商店街の軸に対しても素直な配置で考えたい。同時に屋根がまったくまっすぐというより段丘のようにやや段々になっていることも考えている。具体的には、トラス構造を内包した、尾根と谷が入り混じるような屋根である。

美観、用途、性能だけでなく、風景の中でどういう流れを受け止めながらこの屋根が中も外も見えてくるのか。この場所にまつわる記憶や、この風景をどう見ているのか、様々なお話をいただき、もっとよく知ることで考えることが豊かになるかもしれないと期待している。



説明者：(株)国際開発コンサルタンツ 氏原

屋根を考えるにあたって、小千谷に住んでいるみなさんのお話を聞くことでシンボルとして共感できるデザインにしたい。そもそも「シンボル」とは何か。「新潟県」と言えば「上杉謙信」などその土地を代表するものが色々あるが、そうではなく、広く深く地域住民のみなさんが共感できる“何か”こそ「シンボル」になるのではないかと考えている。「上杉謙信」は確かに誇りを持って受け入れられる人ではあるが、自分と関係があると思う人がどれだけいるかという点では共感値としては低いと思っている。

宮城県には「せんだいメディアテーク」という建物がある。この建物の前に定禅寺通がありそのケヤキ並木が冬になると電飾されて雪と光で華やかになる。仙台市民にとってはすごく思い入れのある通りで、それに対して連続性を持っているとこの建物の建築家は説明している。実際に建物のガラスに新緑が映ったり、光のページェントの電飾が反射したりして一体感を感じる。別に建物の形をケヤキにしているわけではないし、仙台市を代表するものを何か挙げてくださいと言われてあのケヤキ並木と言われるほどの場所でもない。でも自分と関係づけられるかという点では、定禅寺通での自分の思い出とともに建築が引っかかってくる。こういう自分と関係付けやすいことを「シンボル」として考える方が実は共有し易いのではないかと考えている。色々な人が自己投影する、この建物は自分のこういうことと関わりがある、そうしたシンボル性みたいなものをこの屋根に求めていきたい。そういうことで今日は思い出の話やお気に入りの風景についてグループワークで聞いていきたい。

それは設計のための情報をいただきたいということであるが、このリビングラボ at! おぢやを進めていくにあたって、ここのコミュニティとしての根っこみたいなものを共有できるのではないかと考えている。新しい施設ができたときに新しい繋がりが生まれそれが活動に展開していく、そうしたものを包む屋根としてみなさんが自己投影できるようなものができてれば、将来このまちに生まれて暮らしていく人たちのシンボルになっていくのではないかと考えている。



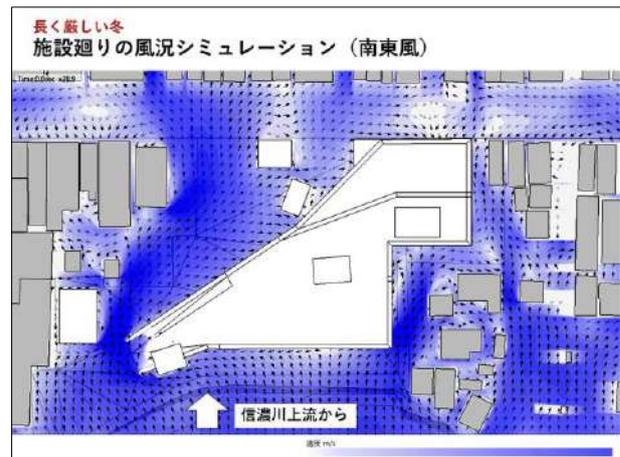
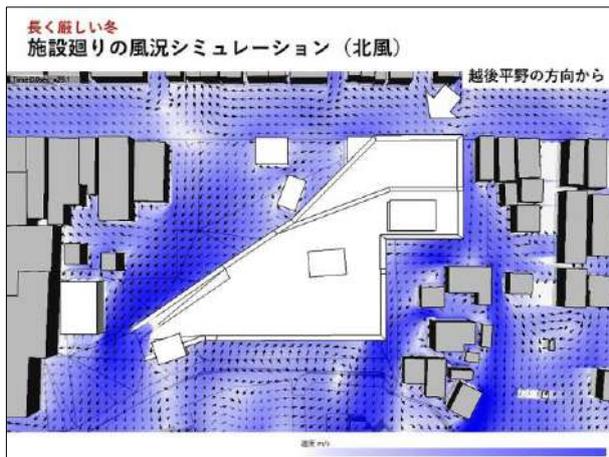
説明者：ARUP 荻原



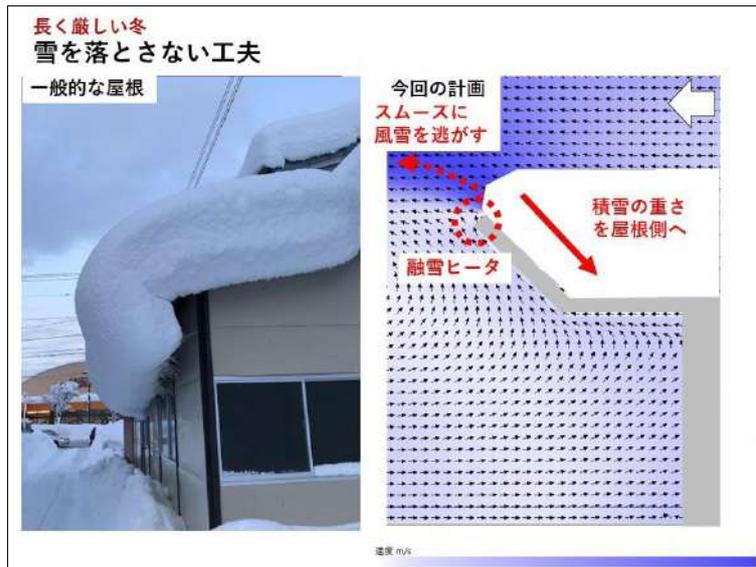
冬でも安全に施設を利用していただくために屋根のデザインを考えている。



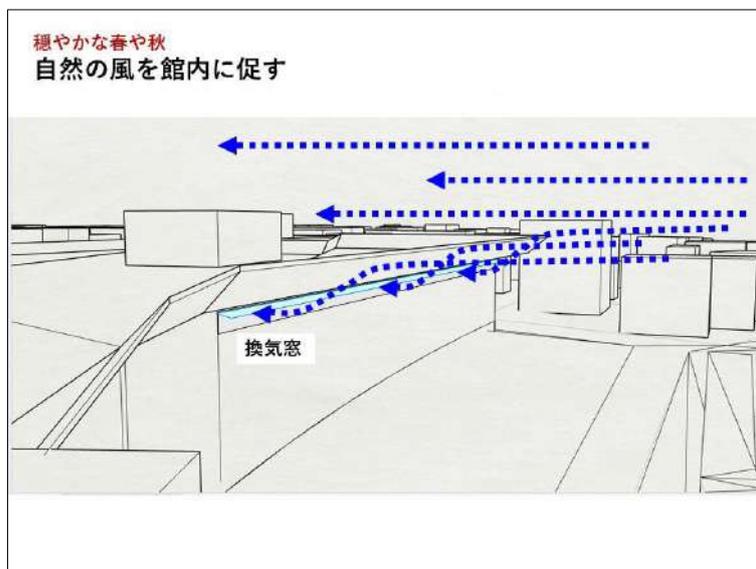
雪は風に運ばれて飛んでくる。小千谷は越後平野の方向からと信濃川の上流からの2つの大きな流れがある。



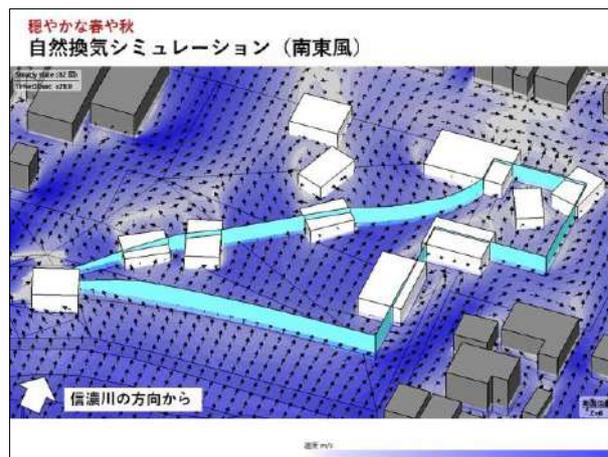
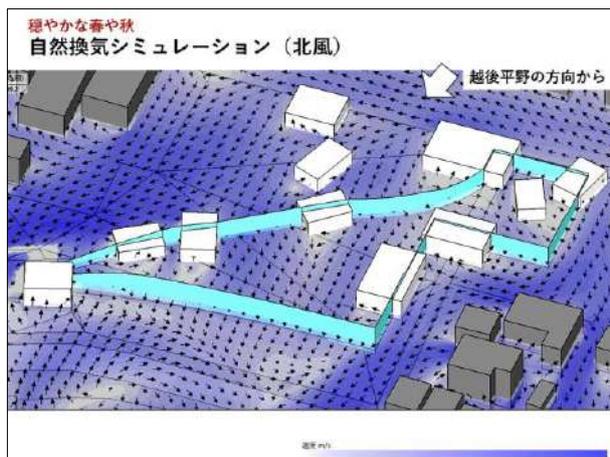
我々はみなさんが毎日見ている天気予報と全く同じ技術を使って施設廻りの風の流れ方をシミュレーションした結果、色々な複雑な動きをして風が流れていくことがわかった。この状況の中で雪がどんな風に溜まって吹き溜まりができて堆雪していくのか、コンピュータで色々スタディしているところである。



一般的な建物の屋根にはパラペットと呼ばれる立ち上がりがある。風が流れた時にパラペットの周囲ではほぼ流れない部分があり、そこに一番雪が溜まりやすい。そしてだんだん溜まっていくと巨大な雪庇が生まれる。我々は屋根をデザインする中でパラペットの一番端を斜めの形でつくり、風が流れた時にスムーズに雪や風を逃がすことを考えている。雪が積もったあとも雪の重さを屋根の方に持っていくことで外に発達しにくい雪の水準を保つことができる。さらには融雪ヒーターも加えて雪庇がでにくい構造を考えている。



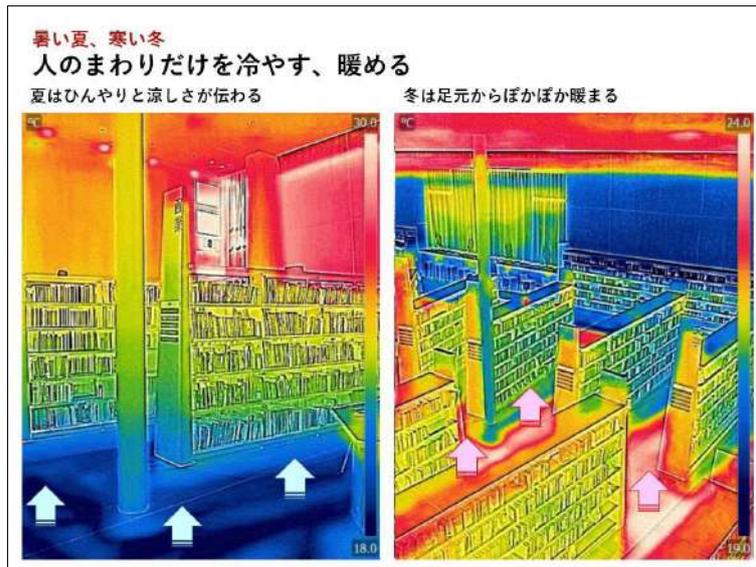
春や秋は外の風をできる限り建物の中に取り込んで自然の風だけで心地よい環境をつくっていく。つまり換気をしたい。最近では新型コロナウイルスの感染拡大対策として換気が大事であるとされる。建物の上を風が流れていくときに、パラペットが折れ曲がった形状の屋根に風がぶつかるとどうなるか。ぶつかった斜めの部分に沿うように風が流れて換気の窓から風が入る。斜めの形状をした部分が雪庇対策だけでなく風を捉えてくれる役割も担ってくれる。



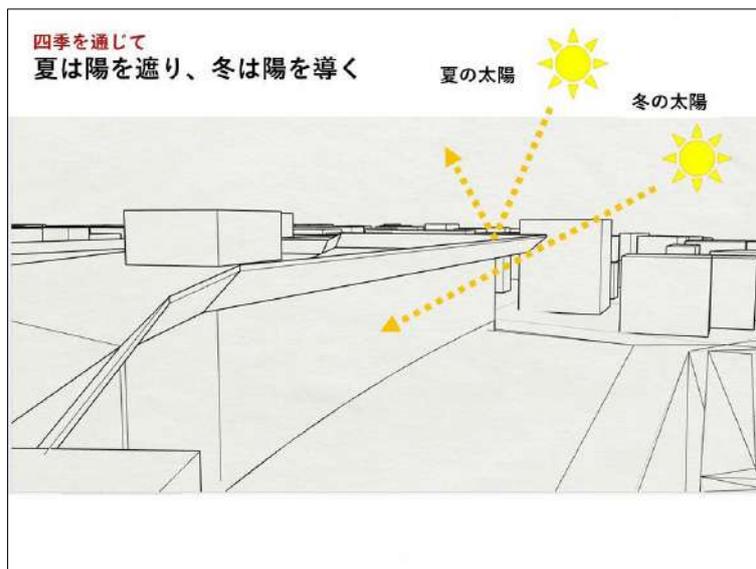
同じように風のシミュレーションをしてみると、窓から入ってきた風が部屋の中をぐうっと流れてそして外に出て行く。非常にスムーズな自然の換気ができる。屋根を使った自然の風の取り入れ方を色々とスタディしているところである。



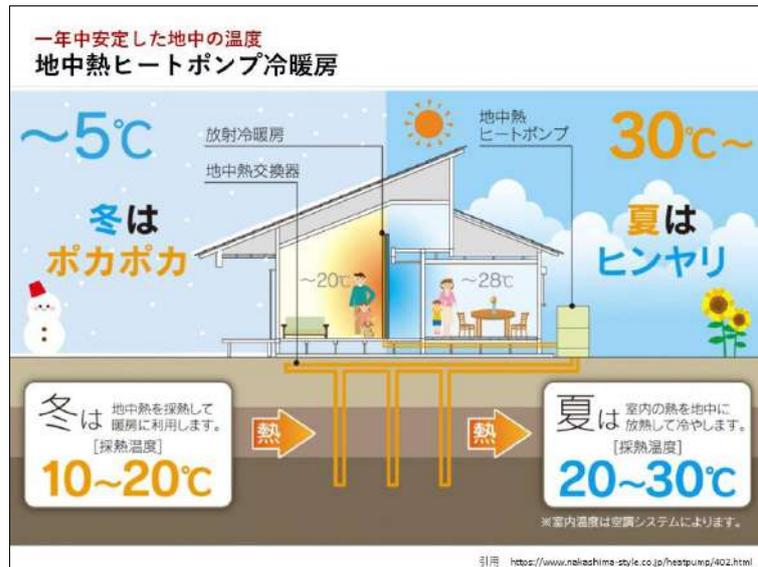
暑い夏や寒い冬は、床の下に白いパイプを縦横無尽に敷設する。そこに夏は冷たい水、冬は暖かい水を流す。そうすると床自体が暖かくなったり冷えたりする。



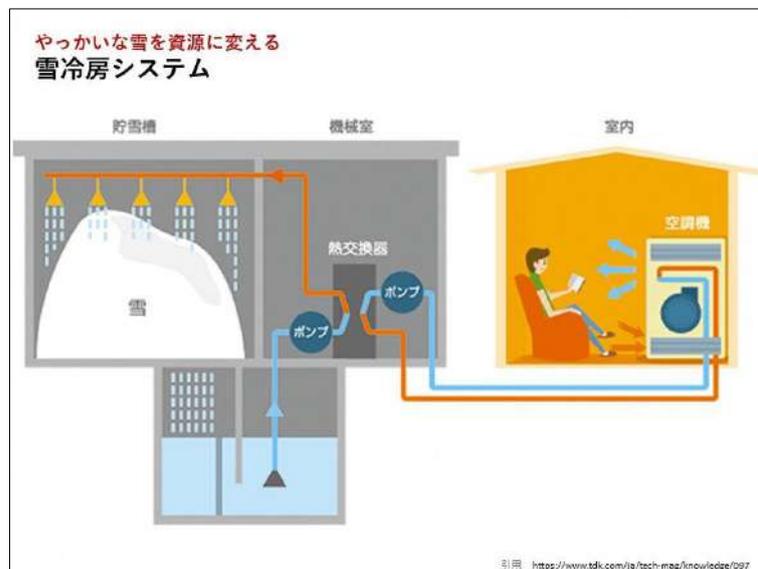
これは実際に我々が設計した別の図書館の例だが、赤外線建物表面を計測した画像である。人が周りだけを効率よく冷やし、冬はポカポカ暖かい。床暖房と同じ考え方で館内を暖房していくので心地よい環境で過ごしていただくと自信を持っている。



次に屋根の陽を操る話である。パラペットが折れ曲がった形状の屋根は、夏は陽を遮り、冬は陽を導く役割を果たす。夏は太陽が高いところに移動する。そうすると太陽の光は屋根の庇にあたって跳ね返る。一方で冬は日照時間は少ないが太陽が出た時は光が欲しいもの。冬の太陽は低いところにある。屋根の斜めになった部分の下を通り抜けて光が入ってポカポカと暖かい明るい空間が生まれる。これもコンピュータのシミュレーションでも実現できていることを確認している。屋根を通じて小千谷の気候を上手に操りながらこの建物の中に心地よい環境をつくっていきたくて考えている。



また、小千谷は夏は非常に温度が上がって冬は温度が下がるという気温の変化がすごく大きい場所にも関わらず、地中に目を向けると一年中ほとんど寒暖の差がない。その地中にパイプを埋め込み、パイプに水を通して冬は外よりも相対的には暖かい地中の熱をもらって暖房する、夏は相対的には冷たい地中を通して熱をもらってから冷房するというような地中熱ヒートポンプという技術をつかった省エネルギーシステムを提案することを考えている。



最後にやっかいな雪を逆に資源に変えようというのが雪冷房システムである。雪を巨大な雪室の中に溜めて、それを夏まで残しておいて夏にその冷たい熱を部屋の中の冷房に使おうという技術である。これらについてはまだ採用が決定したわけではないが、こうした小千谷だからこそできる、小千谷にしかできない技術をいくつか導入して地球環境に優しい、そして小千谷の未来のための建物をつくっていかうとデザインしているところである。

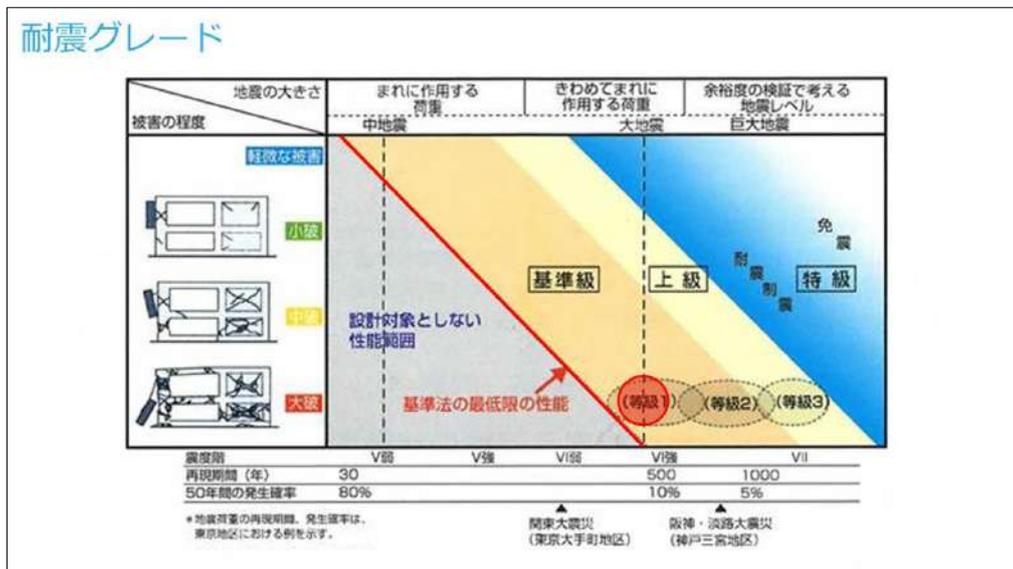
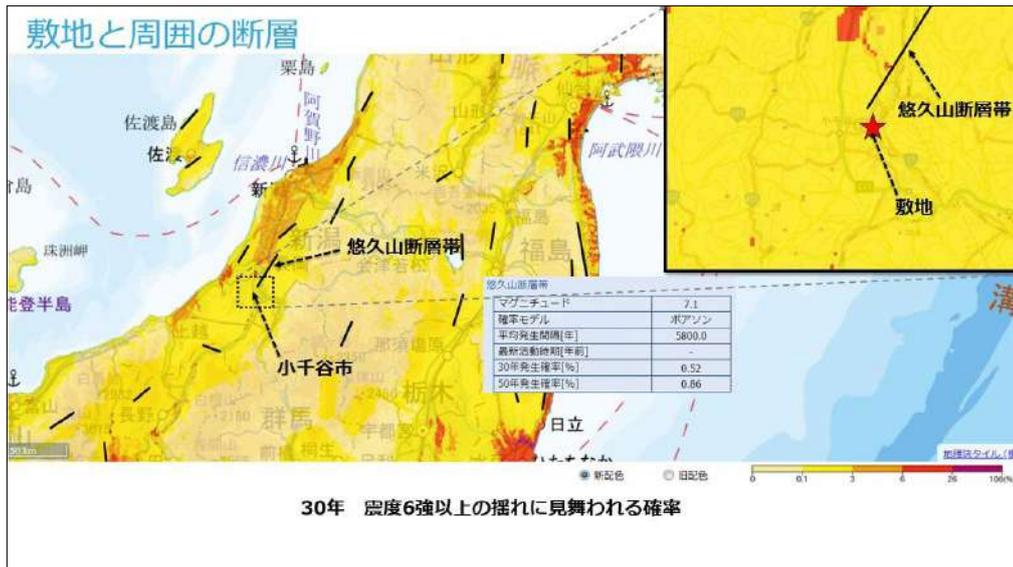
説明者：ARUP 金田

今ほどの環境の話は、暑い寒いなど居心地の良さに直結するため身近である。一方、構造については、あまり人は考えない。この会場にいるみなさんの中で「今自分がいるこの建物は40年くらい前に建てられてちょうど新耐震基準という建築基準法が変わった端境期の少しあとのため多分大丈夫」などと考えている人はいない。でも今グラッとひと揺れ来たら、この建物は安全なのか急に構造が気になると思う。構造はそういうものである。

今みなさんが様々な思いを込めてこんなことをしていきたいと考えている新しい施設の構造にどんな屋根を掛けていこうかという話だが、まず屋根というのは有ると人が集まる。それだけで集いの場所が生まれる。



設計基準で300cmの垂直積雪量を設計することになっている。実際300cm積もることもあるし、昭和10年以降だともっと降っている時もある。当然雪下ろしをするのでただ積もり続けるわけではないが、この雪の重さをしっかり支えられる構造にすることが重要である。



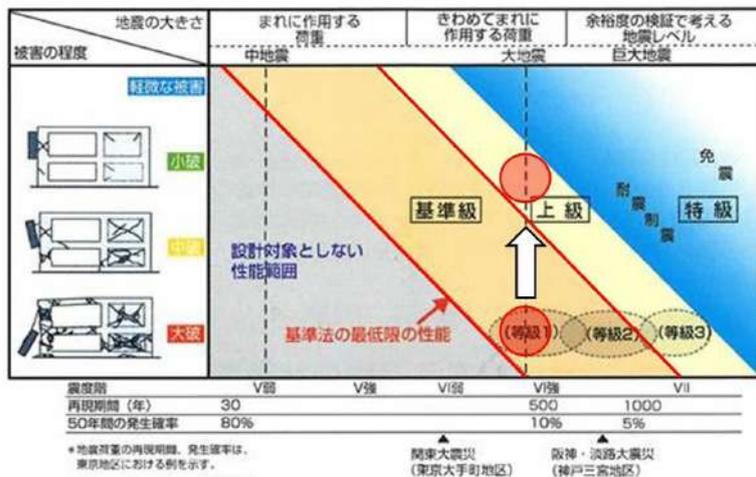
耐震グレード

地震の大きさ	日常的に作用する荷重	まれに作用する荷重	きわめてまれに作用する荷重	適用されるべき建築物の用途例
特級		機能維持 無被害 修復不要	主要機能確保 軽微な被害 軽微な修復	防災拠点、拠点病院など
上級		機能維持 無被害 修復不要	指定機能確保 小破 小規模修復	一般病院、避難施設、コンピュータセンター、本社機構、不特定多数が利用する施設など
基準級		機能維持 無被害 修復不要	人命保護 限定機能確保 中破~大破 中~大規模修復	一般建築物

■ 確認対象外の荷重

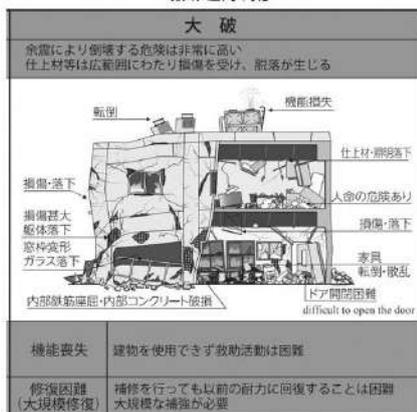
※耐震グレード表は日本建築構造技術者協会の JSCA 性能設計より抜粋

耐震グレード



耐震グレード

一般建築物



小千谷市図書館の耐震グレード



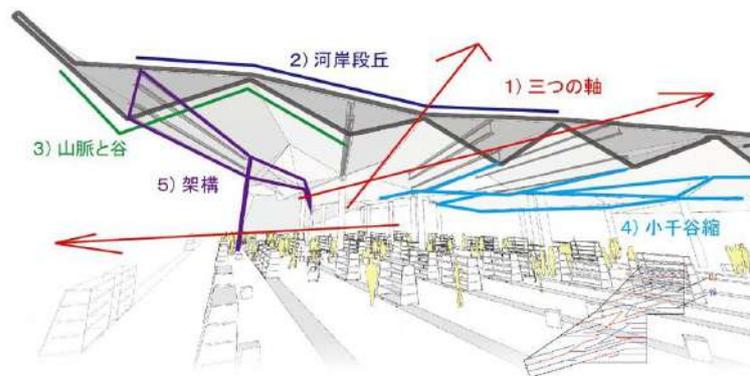
※耐震グレード表は日本建築構造技術者協会の JSCA 性能設計より抜粋

この敷地は中越大震災の震源にも近い。震度は7が一番上である。上限がない。隕石がぶつかっても震度7である。震度7でも大丈夫ということはなく、中越大震災や熊本地震の震度7程度は大丈夫というのはある。震度6強で大丈夫というのは建築基準法による。建築基準法に則って建築すれば安全と思われるかもしれないが、建築基準法が守ってくれるのは人命だけで建物は守ってくれない。そのため建築基準法上設計されていてもかなり壊れる。一般的な建物は建築基準法上の普通的设计基準を満たしている。今回の小千谷の新しい施設はそれよりも少し上の1.25倍くらいの耐震グレードで設計する。病院や避難施設と同じくらいのレベルである。そのためこの敷地周辺の建物としては最も安全で安心な建物になると思う。最近の地震では建物の構造が崩壊してしまうことはめったになく、どちらかというと建物の中の家具や天井などが落ちてきたり倒れたりすることで怪我をすることが多い。構造自体の安全性はもちろんだが、動くフロートなどもあるのでそうした二次的なものの安全性も含めて考えていきたい。



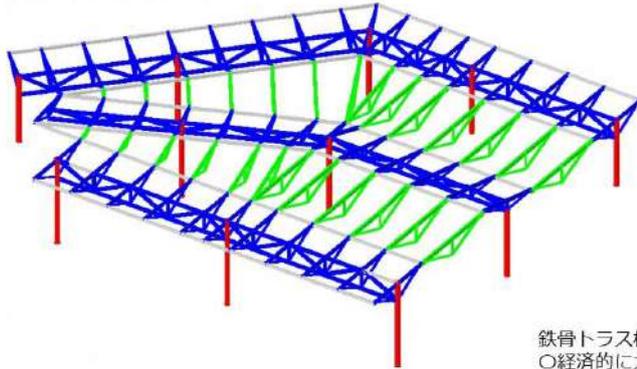
屋根のデザインに関わらず
同レベルの安全性を担保

今日みなさんからインプットを受けて平田晃久建築設計事務所が屋根をこれから考えるが、屋根のデザインに関わらず安全性のレベルは担保される。自由にこんな思いを込めたいというものをぶつけていただきたいと思う。



小千谷のさまざまなイメージで構成される屋根

鉄骨トラスモデルイメージ

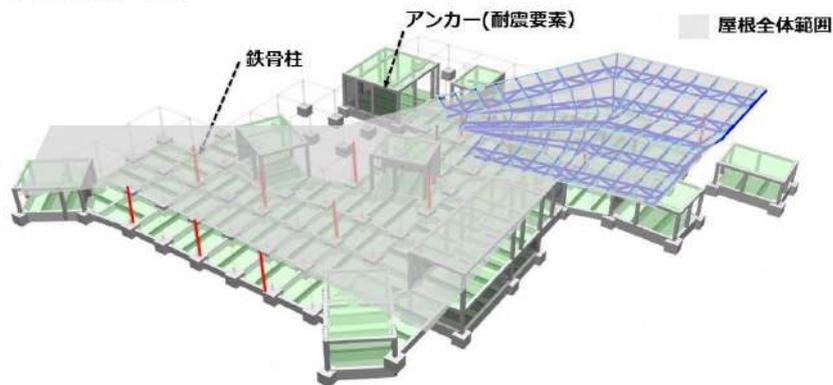


鉄骨トラス構造の特徴

- 経済的に大きく広い屋根を合理的に実現
- 小さい部材の組合せなので地元で施工可能
- カタチが比較的自由

構造計画

1. 地震力：アンカー
2. 屋根：鉄骨トラス



午前中に平田さんから話があったが、大きな地形の中に敷地を位置付けることで、この敷地に交わる3つの軸があり、そこをどう読み解いていくかを形にしていくわけだが、その中でトラス構造という話が出てきた。トラスというのは駅舎などによくあるが、三角で構成された構造体である。この構造体の一般的な特徴は、経済的に大きく広い屋根を覆うことができることである。小さい部材で構成されているため、基本的には地元の施工業者でもつくれる一般的な工法である。小さい部材を組み合わせるため、形が比較的自由である。屋根を掛けるということは鉄骨のトラス構造の上にコンクリートを打つわけだが、地震の横揺れに対する安定性は散在しているアンカーでしっかりと固めて確保していく。こういった種類、こういった形の屋根にしても安全であることは当然だが、安心できることがみなさんにとってはとても大事である。

オープンしてからもし地震に見舞われた際は、たしかこの辺りの建物の中ではこの施設が一番安全だと思いついてもらえるような構造を考えていきたい。

対話「体験の環境を想像しよう！」 進め方※午後ワーク

付箋書き出し

1. 各グループに割りあてられたアンカーがどんな役割をもったものか、それはどんな位置関係にあるかを確認する。
2. 上記のアンカーを起点に、その内部や周辺環境・他のアンカーとの関係性、そこから生まれる活動について書き出してみる。



対話

書き出した付箋を順番に平面図のなかに貼り、グループメンバーに共有する

※対話のルールを意識する。

※一つ終了したら、グループで別のアンカーを選び、1・2個繰り返す。

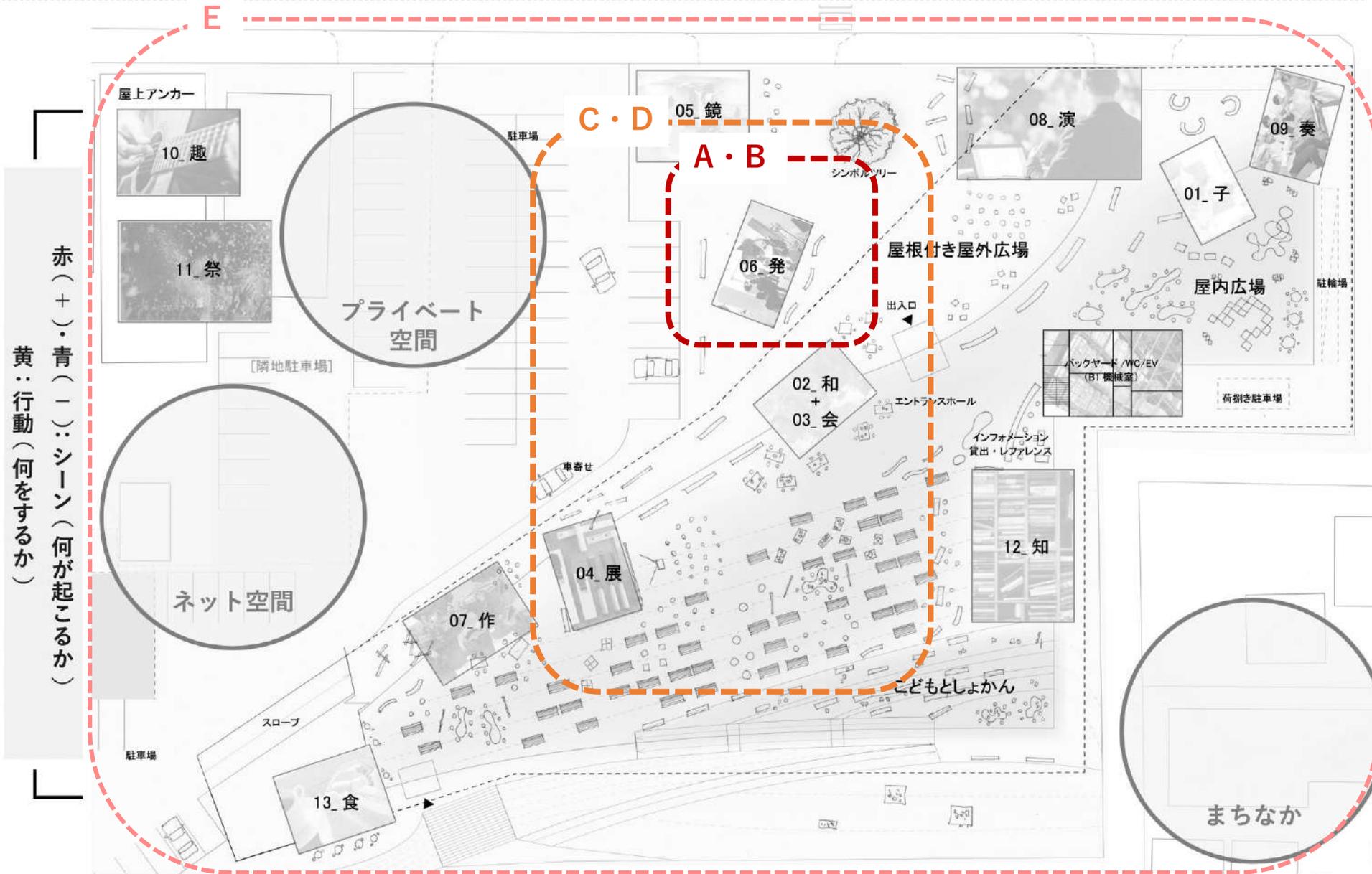
対話「体験の環境を想像しよう！」 ワークのポイント

※つながる体験で考えてみる※

- みなさんの体験は、施設の体験だけがそれだけであるわけではなく、様々な場所での体験とつながっています。
- 新しくできる図書館等複合施設で、起こること、あるいはできたらいいなといった体験を想像するためには、こうしたつながる体験を考えることが大事です。

家、職場、学校、まちなか、インターネットなど

起点となるアンカー： 発



シンボルツリー

課題

- 外にモニターが付いているが、雪で折れそう
- 画像の合成ができるように背景を緑色にするといいかも

06_発

屋根付

出入口

A

- 1 自作映画発表会
- 2 評判が良ければ「08_演」のアンカーでより多くの人に見てもらえることもできる？

課題

機材をそろえる必要がある。

- 1 YouTube配信ができる設備をそろえる
- 2 誰でも使える・配信できる

課題

機材をそろえる必要がある。
また、どこまでの機材が必要なのかも検討する必要がある。

B

- 1 家族の記念写真撮影（有料）
- 2 写真館に行くのはハードルが高いと感じることが多いので、気軽に利用し易い。
- 3 「05_鏡」「02_和」のアンカーでも記念撮影ができると良い

課題

機材の管理、保管の方法について検討の必要がある。

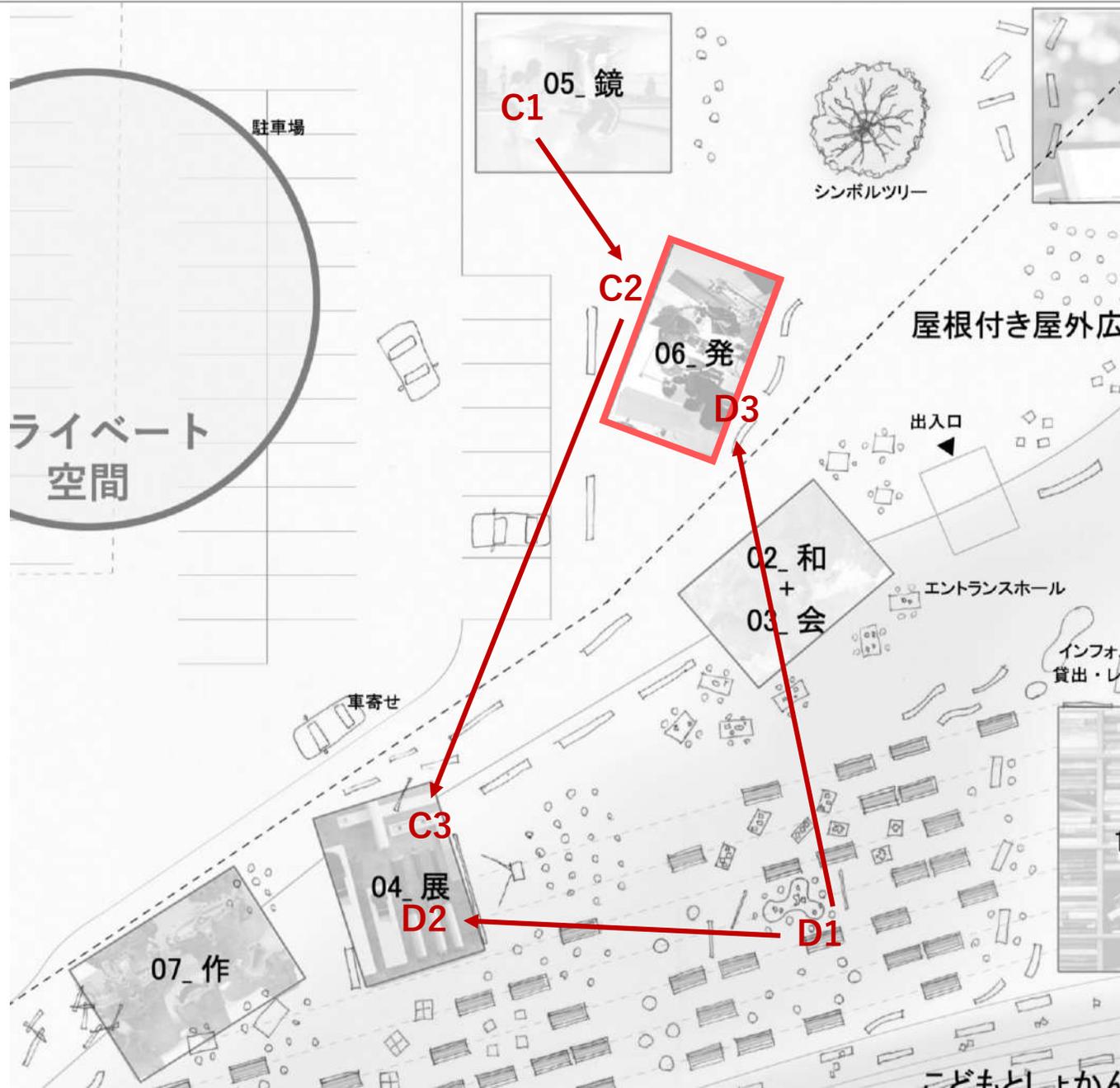
02_和

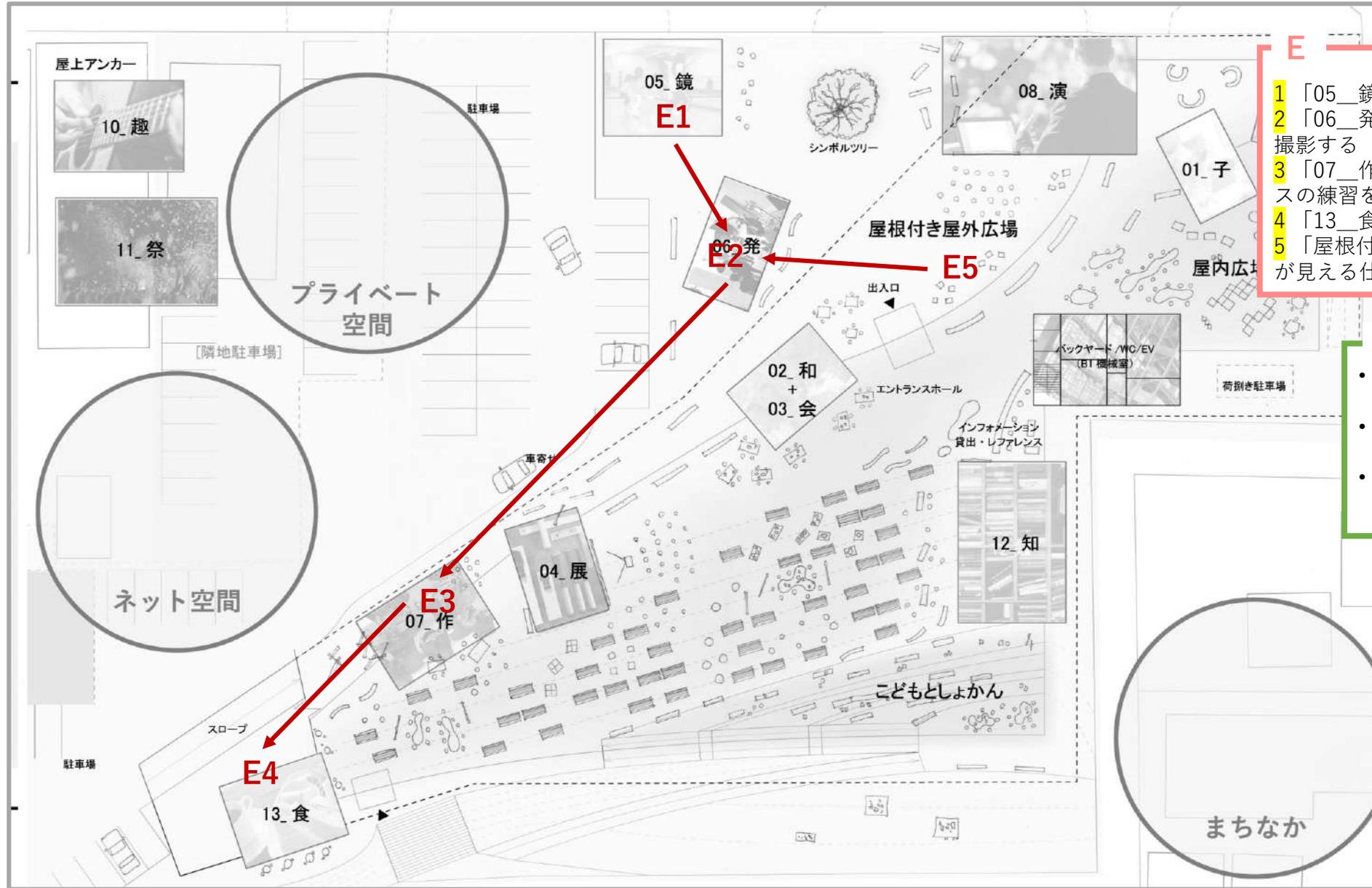
C

- 1 絵画の講座が少なくなってきたので、グループで集まり、オンライン等で先生の指導を受ける
- 2 大きなスキャナーが欲しい。制作した絵画や下絵をスキャンする
- 3 スクリーンで絵画のデータを表示する

D

- 1 数年前に水墨画を寄贈した。それから水墨画に興味をわき、写本している
- 2 描いた水墨画を展示してみたい
- 3 寄贈した本を紹介する





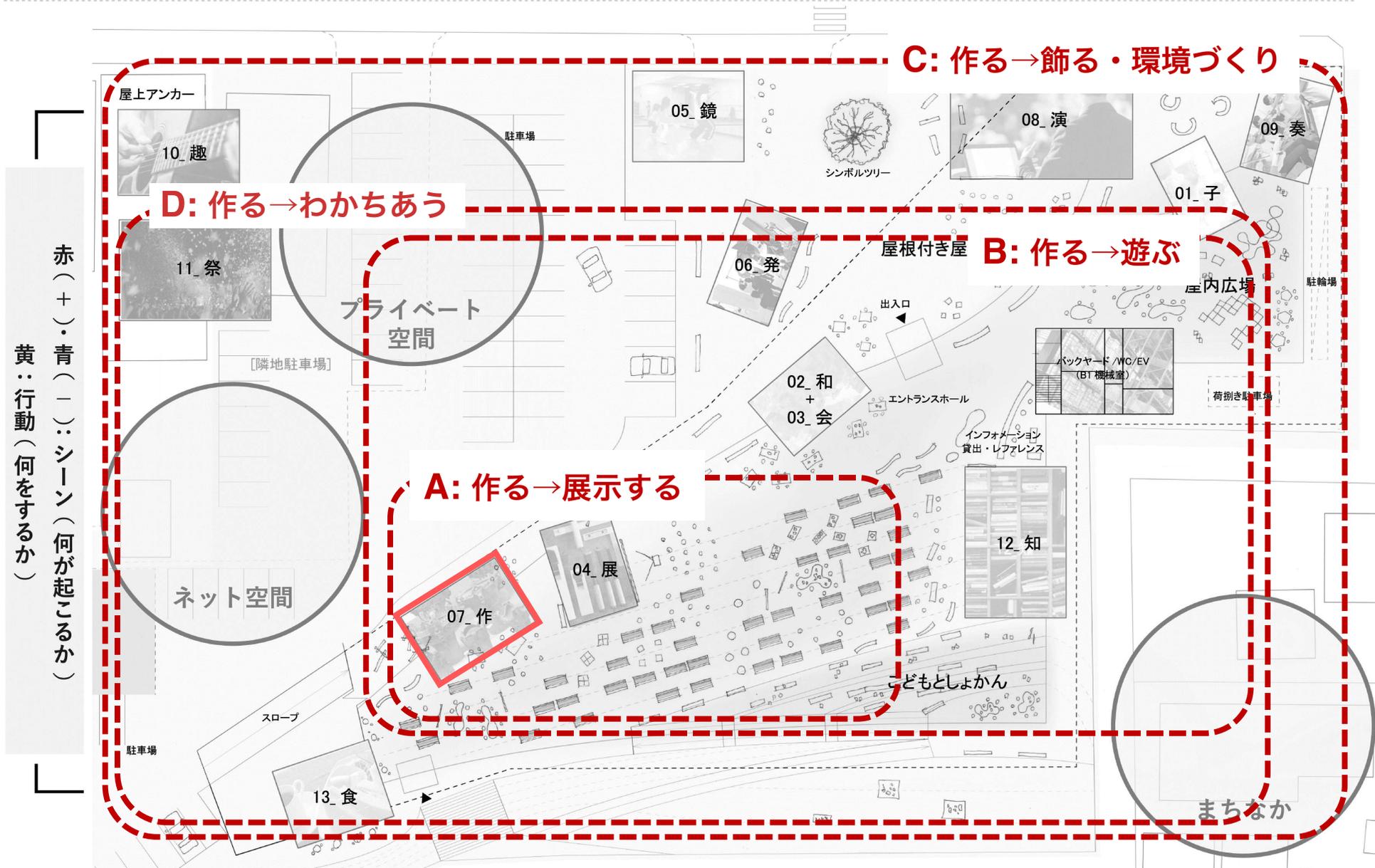
- E**
- 1 「05_鏡」のアンカーでダンスの練習
 - 2 「06_発」のアンカーでダンスを踊り、動画を撮影する
 - 3 「07_作」のアンカーで衣装を作ったり、ダンスの練習をしたりできる
 - 4 「13_食」のアンカーで打合せができる
 - 5 「屋根付き屋外広場」から中で行っていることが見える仕組みがあれば良い

- 課題**
- 動画の撮影や編集などを手伝ったり、教えてくれたりする人がいると良い
 - 屋外広場から見る人のための椅子や日陰があると良い
 - なかを見せたり、隠したりできるカーテン?のようなものがあると良い

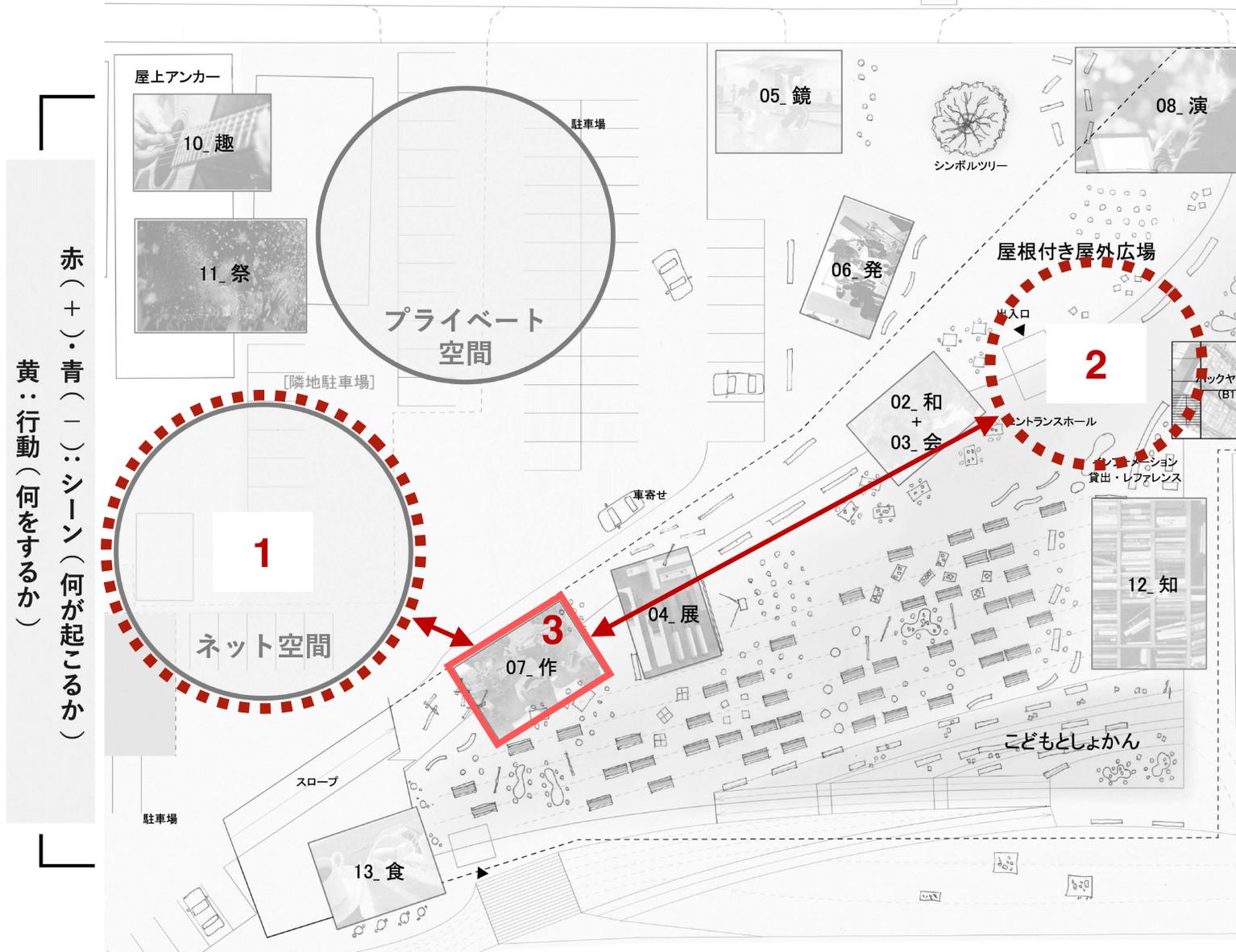
Bグループ



起点となるアンカー：07_作



起点となるアンカー：07_作



全体(A/B/C/D)

1. 講師・参加者がwebからも参加

環境・課題

Web/配信用機材をそろえる必要がある。

2. 「やりたい・教えた」を共有する仕組み

環境・課題

自由に書き込める掲示板など

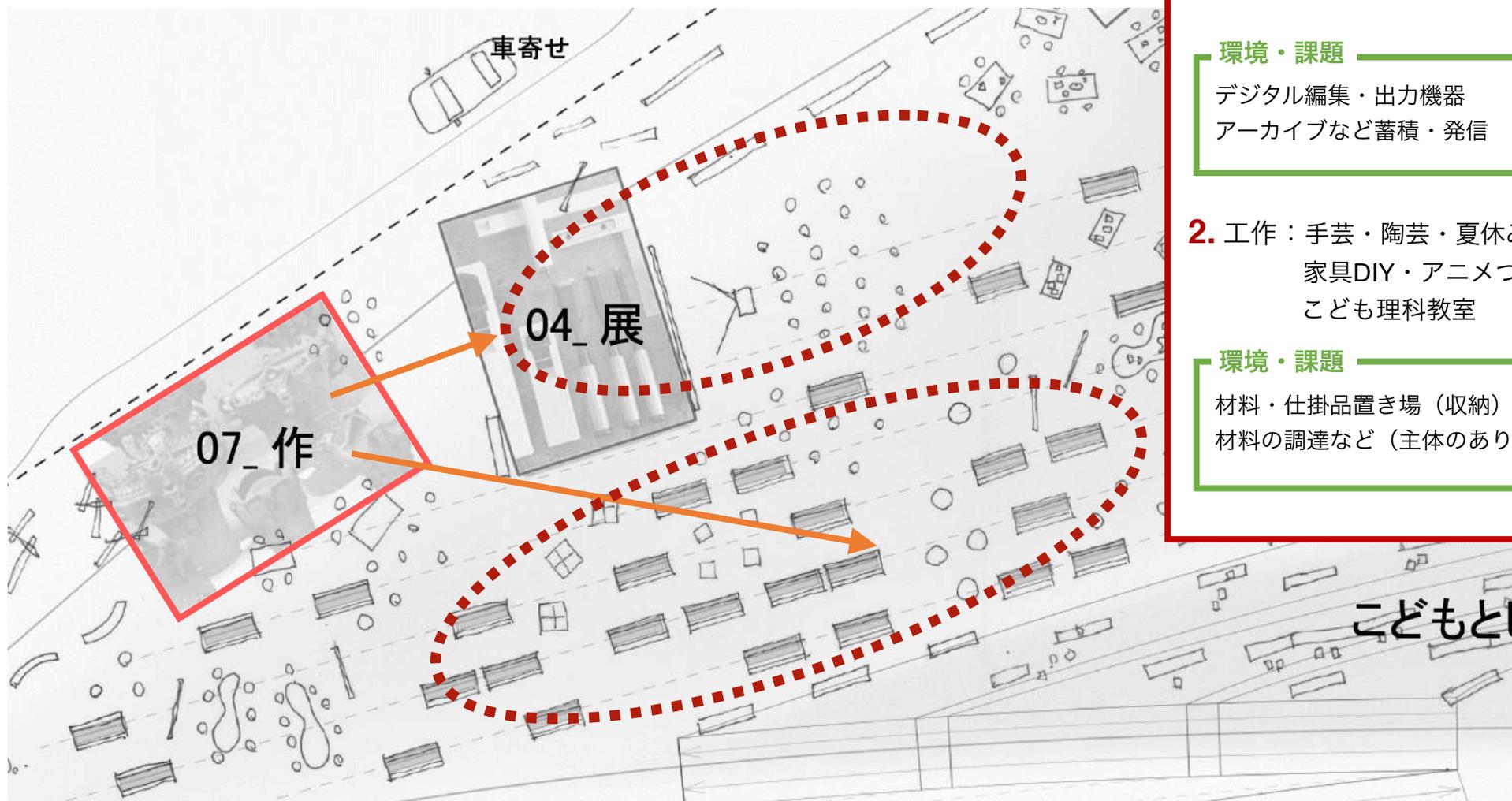
3. 素材や仕掛品

環境・課題

素材置き場などの収納スペース

まちなか

起点となるアンカー： 07_作



A: 作る→展示する

1. デジタル：思い出のポストカード

環境・課題

デジタル編集・出力機器
アーカイブなど蓄積・発信

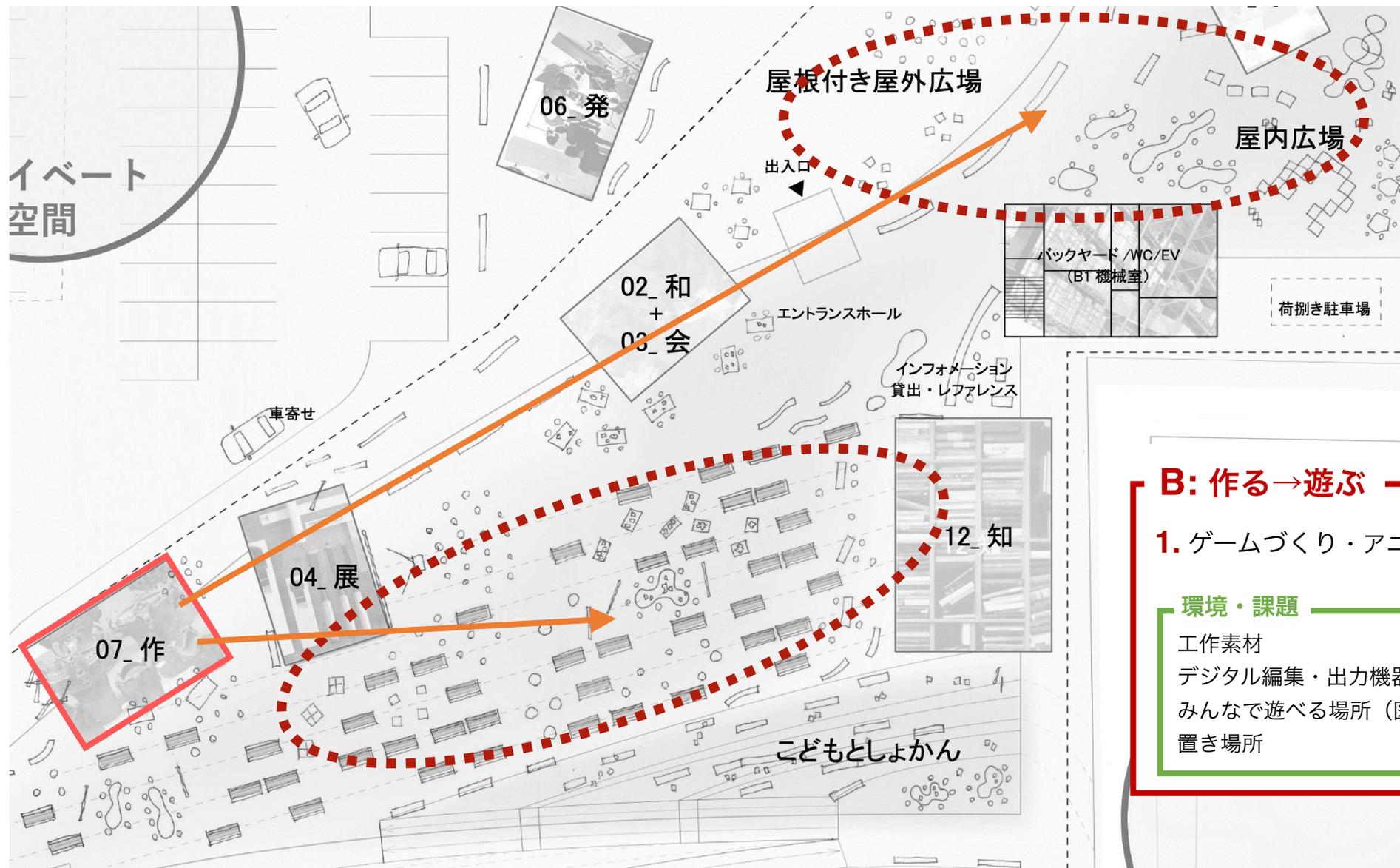
2. 工作：手芸・陶芸・夏休み自由工作

家具DIY・アニメづくり
こども理科教室

環境・課題

材料・仕掛品置き場（収納）
材料の調達など（主体のあり方含め）

起点となるアンカー： 07_作



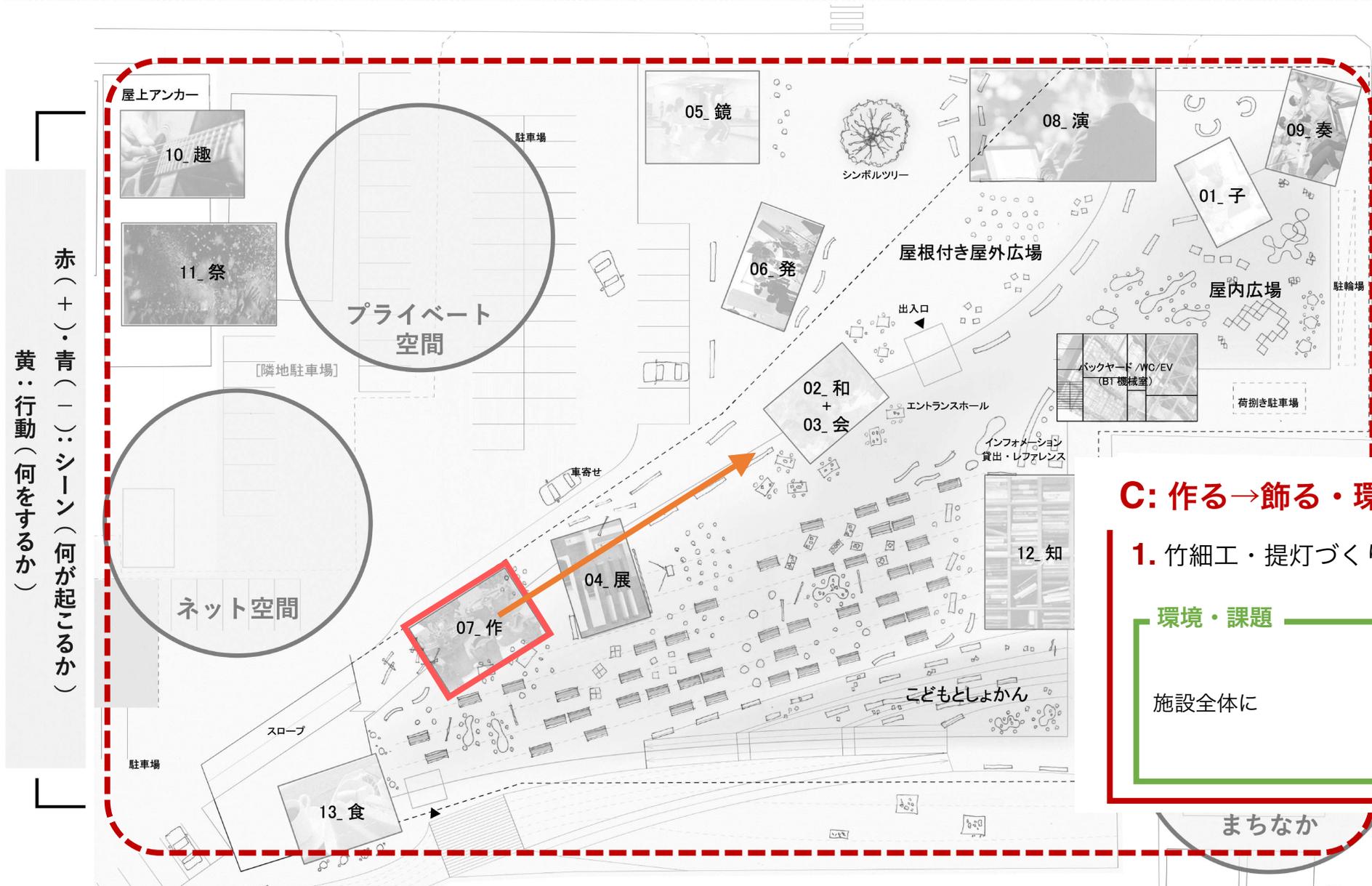
B: 作る→遊ぶ

1. ゲームづくり・アニメづくり

環境・課題

工作素材
 デジタル編集・出力機器
 みんなで遊べる場所（図書館でも）
 置き場所

起点となるアンカー：07_作



C: 作る→飾る・環境づくり

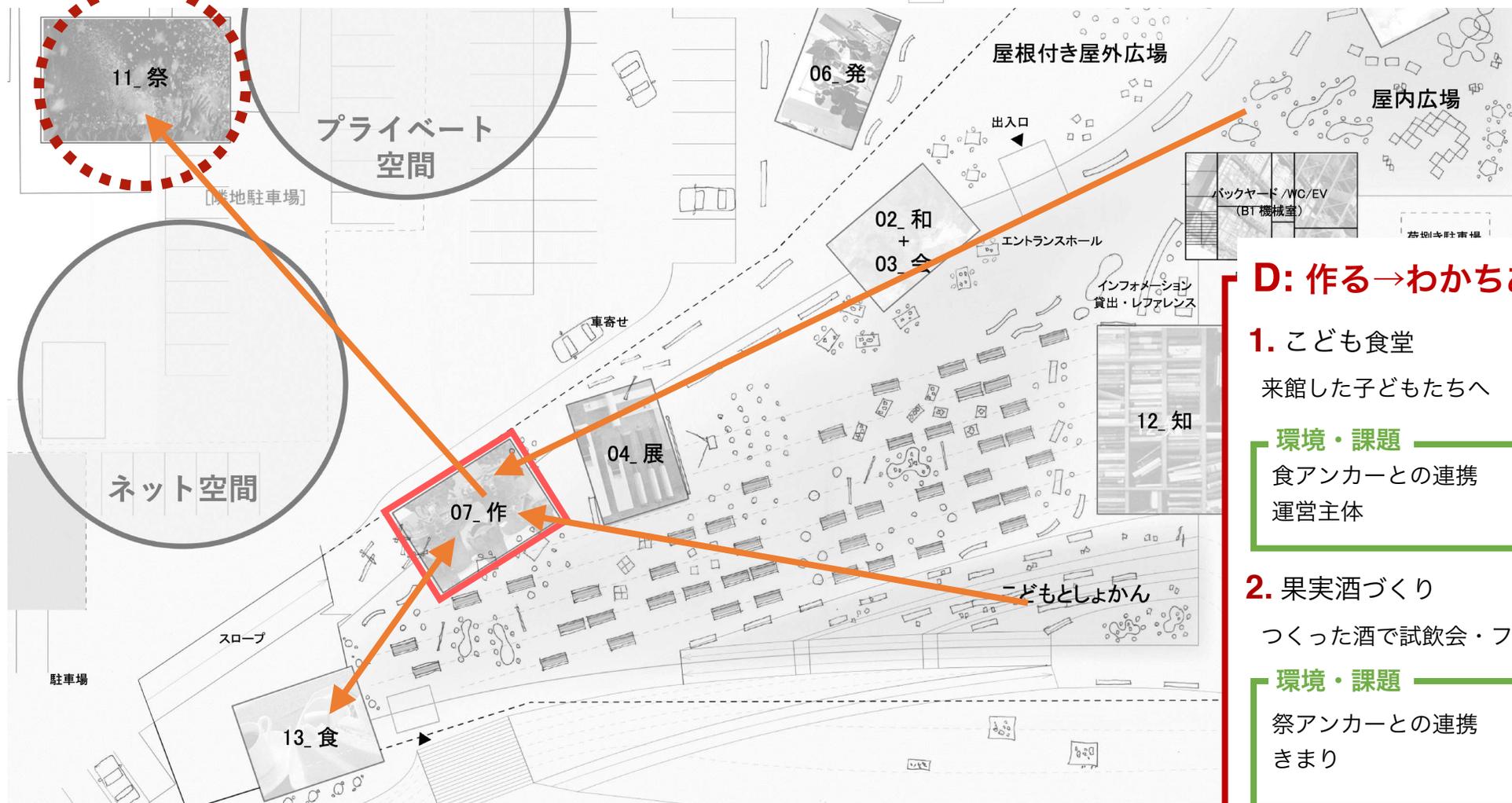
1. 竹細工・提灯づくり

環境・課題

施設全体に

赤 (+)・青 (-) :: シーン (何が起ころか)
黄 :: 行動 (何をするか)

起点となるアンカー：07_作



D: 作る→わかちあう

1. こども食堂

来館した子どもたちへ

環境・課題

食アンカーとの連携
運営主体

2. 果実酒づくり

つくった酒で試飲会・フェス!

環境・課題

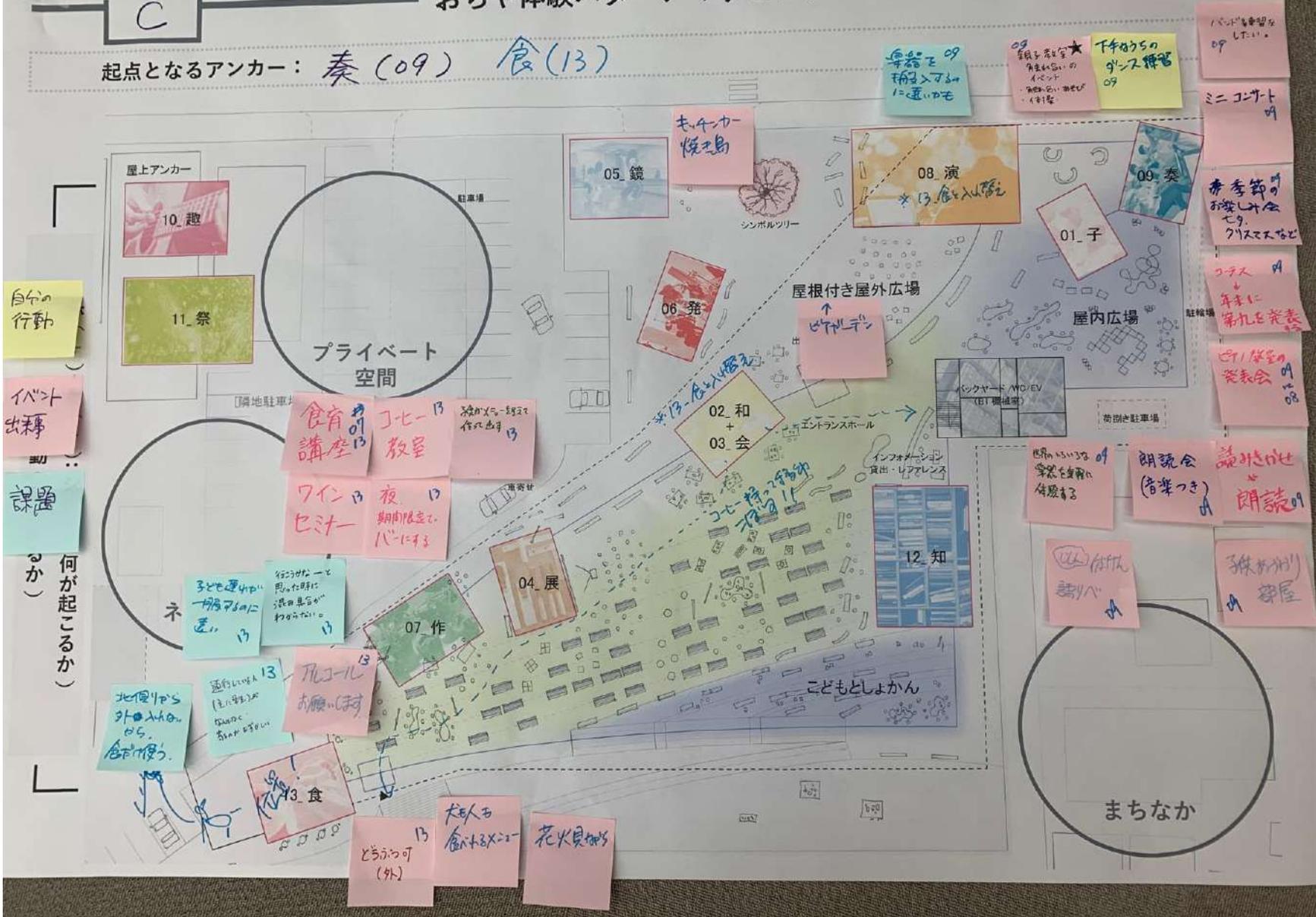
祭アンカーとの連携
きまり

グループ
C

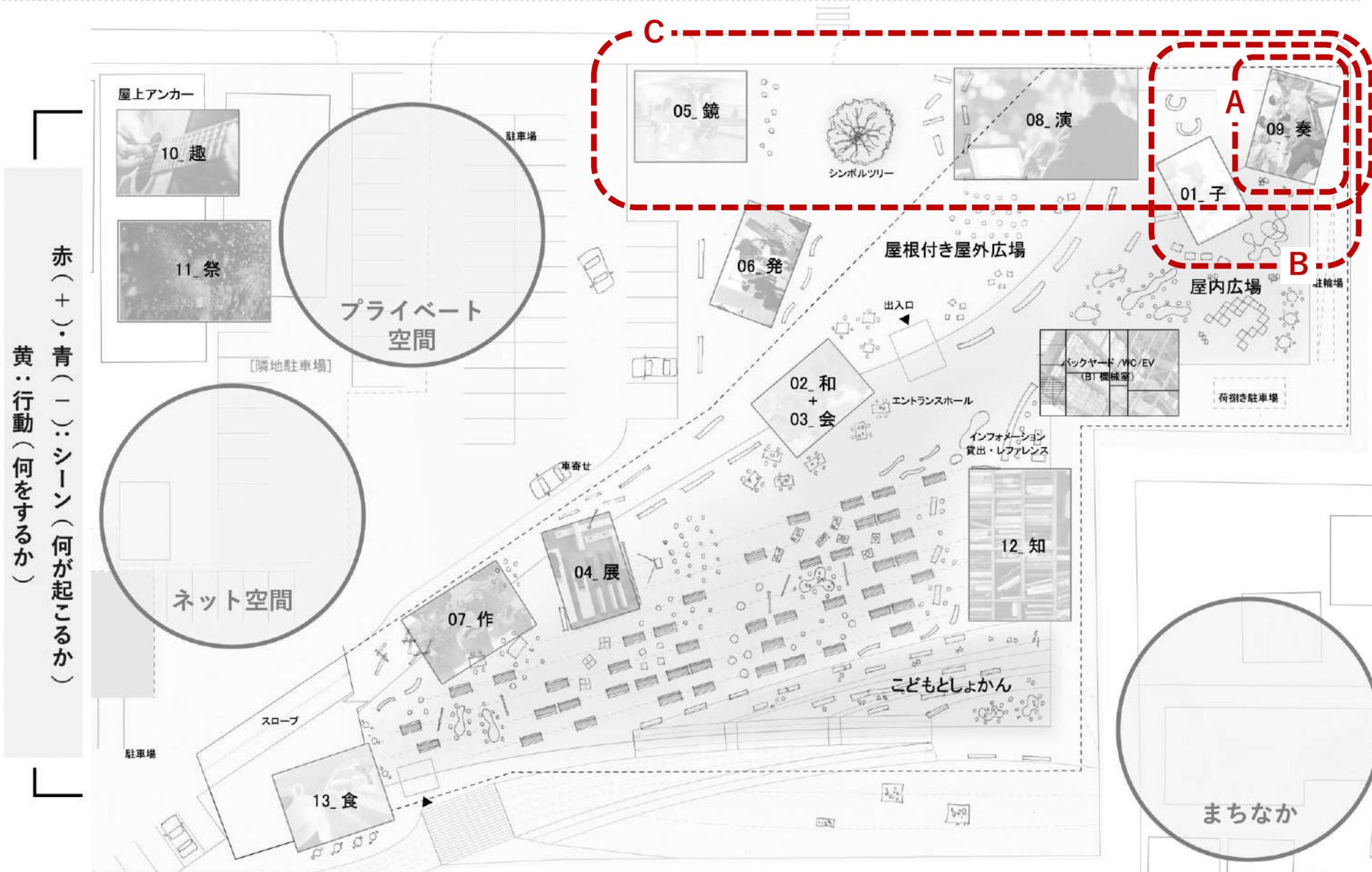
おぢや体験パターンマッピング

※後半ワーク

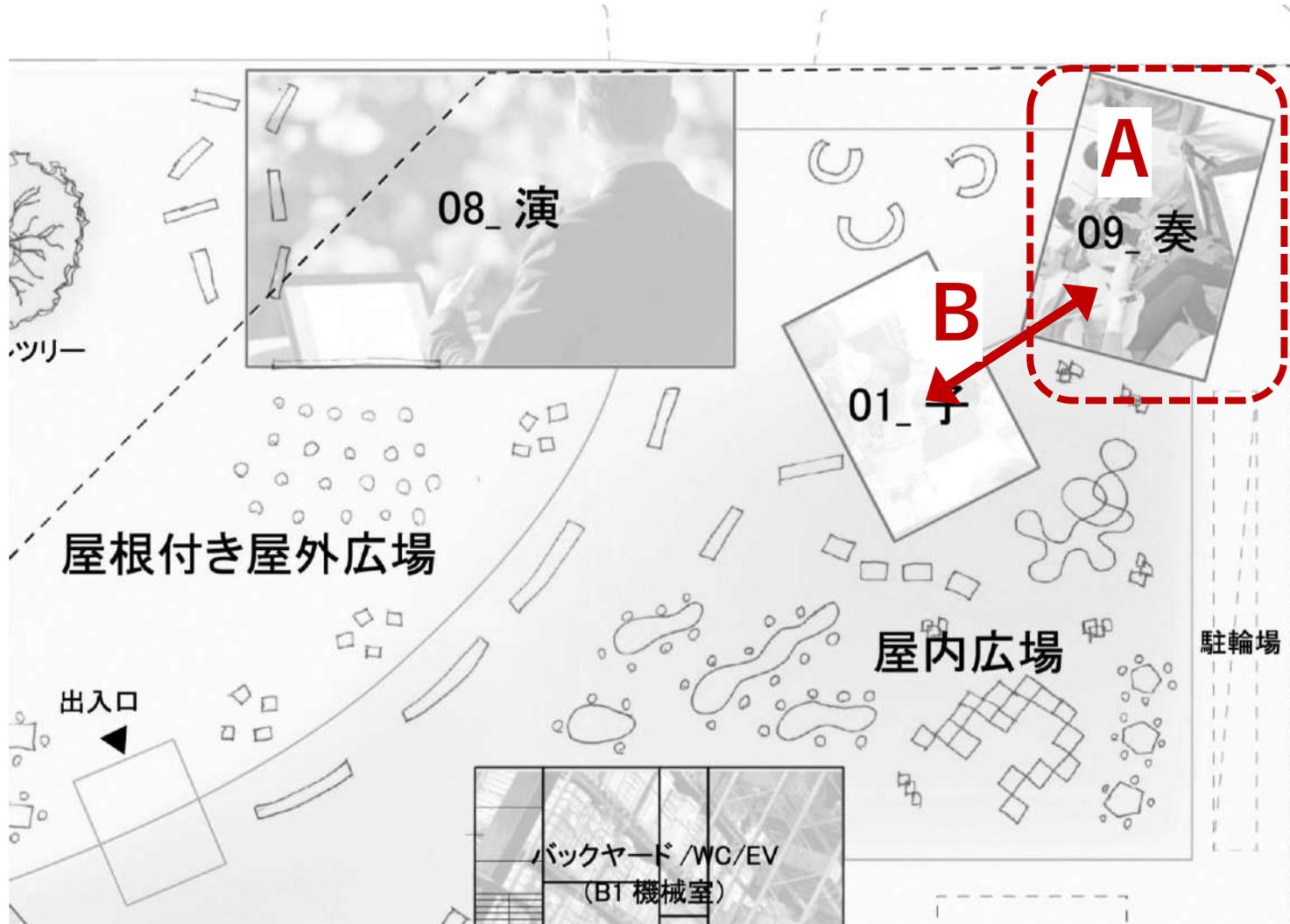
起点となるアンカー： 奏(09) 食(13)



起点となるアンカー： 奏



赤 (+)・青 (-) :: シーン (何が起ころか)
 黄 :: 行動 (何をするか)



A

奏アンカー単独の利用

- ・バンドの練習がしたい
- ・ミニコンサートができる
- ・ピアノなどの発表会
(市民会館では広すぎるので)
- ・世界のいろいろな楽器を体験する
- ・地震の語り部

課題

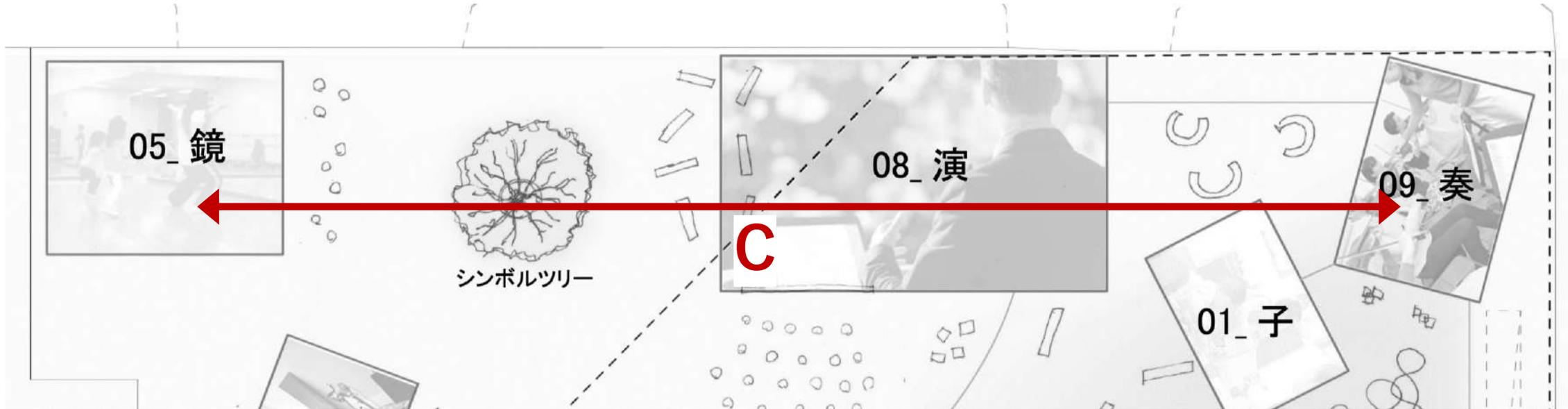
エントランスから楽器を搬入するには遠いかも。

B

子アンカーや屋内広場と連携した利用

※音を出してもよい環境を利用

- ・読み聞かせや朗読会
- ・音楽付き朗読会
- ・七夕やクリスマスなどの季節のお楽しみ会
- ・親子教室 (ふれあいのイベント、体操) ★
- ・子どもの預かり部屋



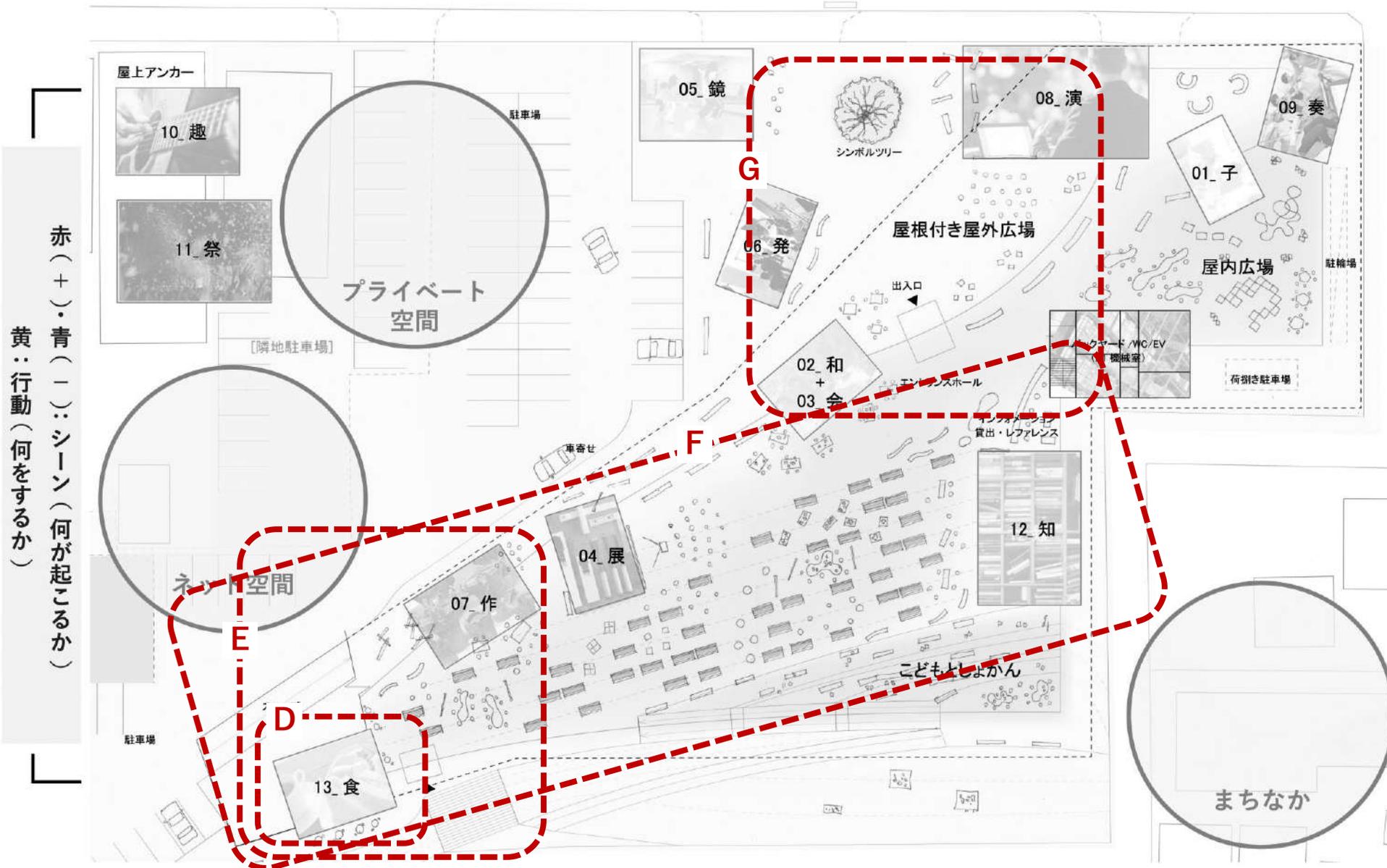
C

鏡アンカーとの使い分け

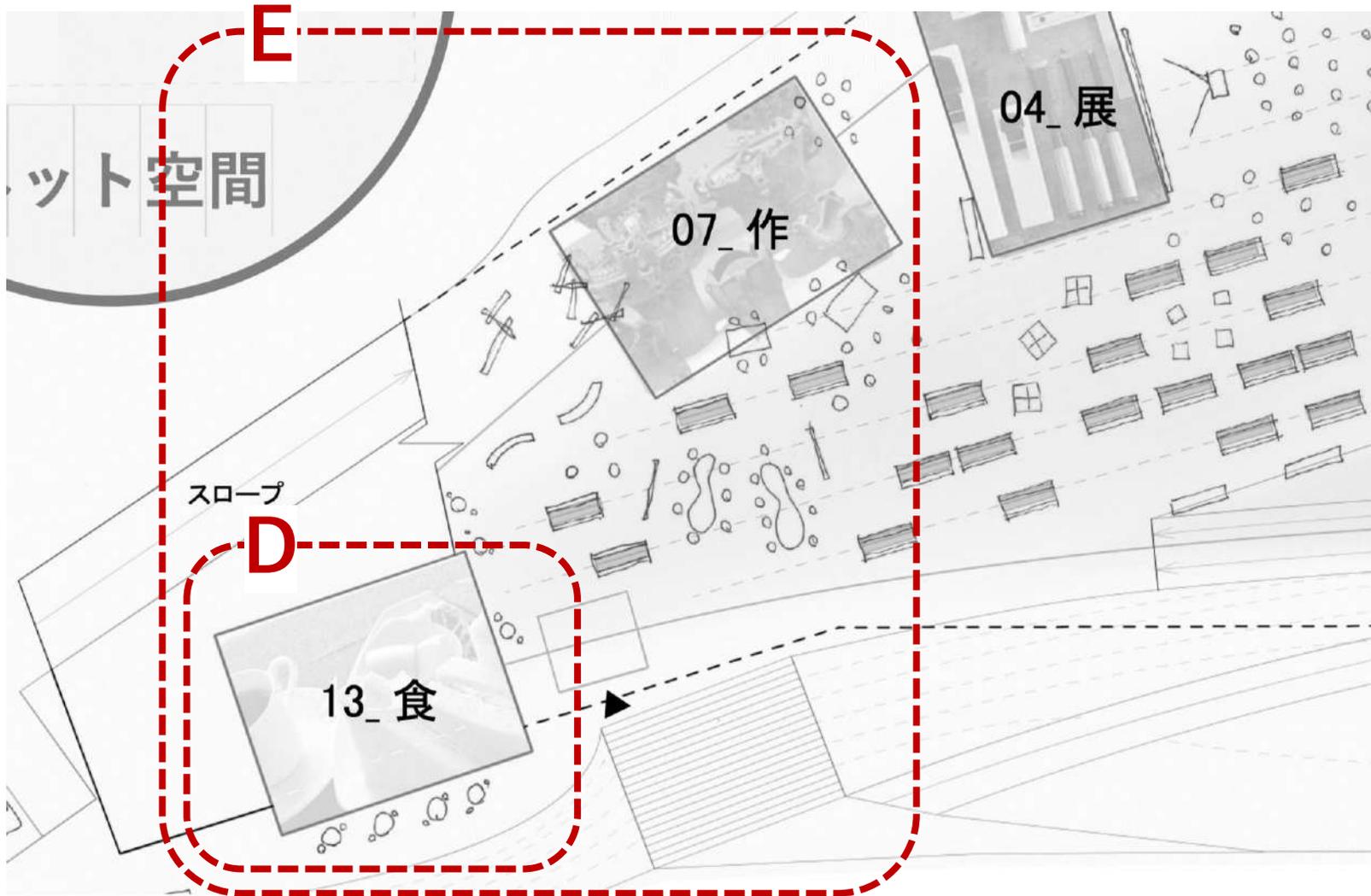
※音を出してもよい環境を利用

- ・鏡アンカーが予約済みのときに代わりに利用
- ・あまりダンスがうまくないときに利用
(目立たないから)

起点となるアンカー：食



赤(+)・青(-)::シーン(何が起ころか)
 黄::行動(何をするか)



D 食アンカーの楽しみ方

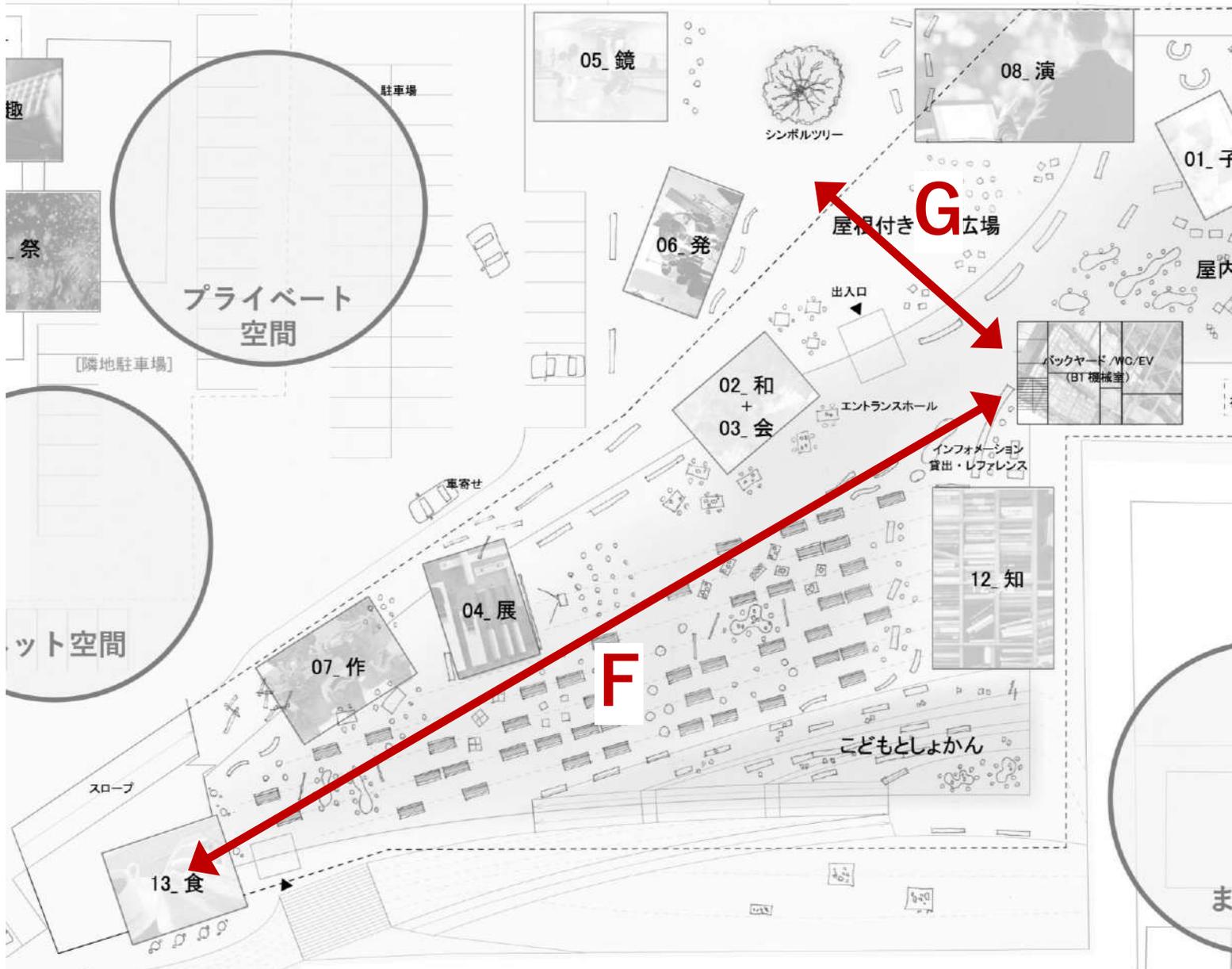
- ・ お酒を楽しみたい
- ・ ペットを連れてこれるとよい
- ・ 犬用の食事が出るとよい
- ・ 提供されるメニューをもって屋上で花火を楽しむ

課題

- ・ 国道を歩いている人からすると引き込みすぎていて入りにくい
- ・ 屋内広場で遊ばせた後に子どもを休憩させるには遠い
- ・ 北側から食アンカーに直接入れないので、食アンカーだけ使えない

E 食アンカーの事業的利用 作アンカーと連携した利用

- ・ 食育講座
- ・ コーヒー講座
- ・ ワインセミナー
- ・ 子どもが考えたメニューの提供



F

食アンカーから屋上への動線

- 提供されるメニューをもって屋上で花火を楽しむ

課題

- 食アンカーで飲み物等を購入して屋上に上がろうとするとフロートエリアを通らないといけない
 - 蓋付のコップ等ならよい？
 - 資料の汚損は避けるべき？
 - 和+会アンカーを食にした方がよい？

G

北側広場に食アンカーを

- 北側広場にキッチンカーを出してほしい（食アンカーの奥まった感じの解消や屋上までフロートエリアを通らずに行ける）

起点となるアンカー：鏡



課題

- 駐車場と反対側に鏡があった方がよい
- ストリートダンスと歩道とのすみわけ

B

- 1 教室や自由サークルで利用がある
(新しい団体が結成される?)
- 2 総体の運動場(他施設)の機能のところが
増える→予約がとりやすくなる?

課題

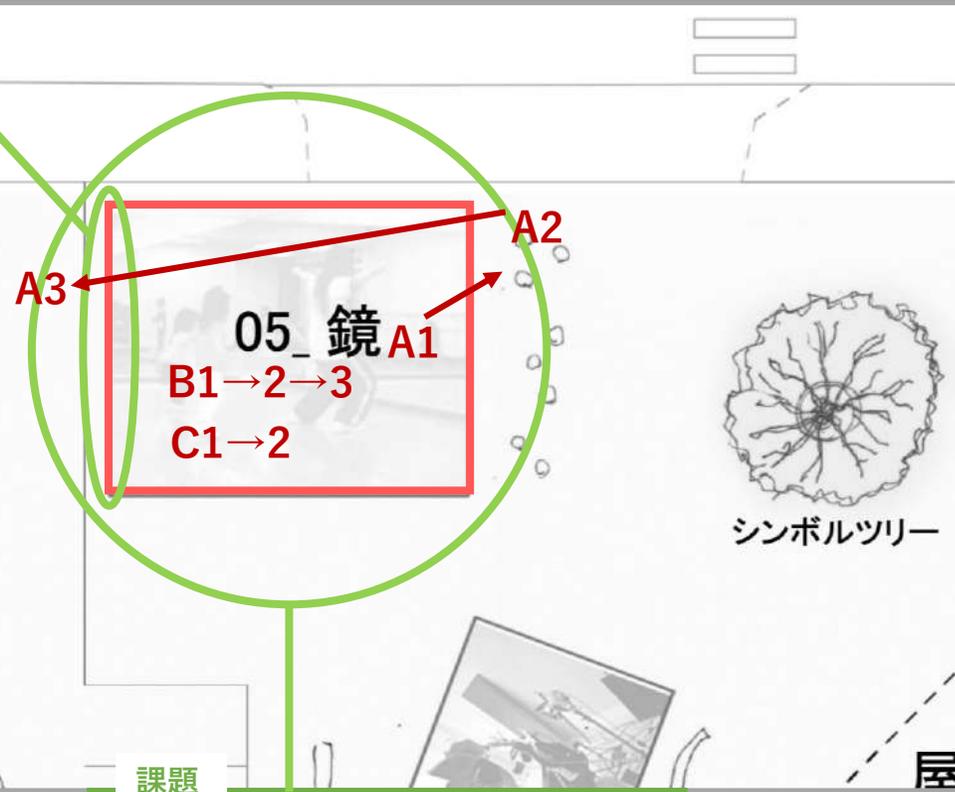
音響の使い方がわからないとき係の人から
遠い

A

- 1 ヨガ・ダンス、軽運動。お祭り時の団体発表の控
室
◎屋外ではない屋内なのに、屋外のような見える
かできる利点
- 2 子どもたちがダンスの練習
→夕方は中高生が利用
- 3 鏡ではない壁面に、各サークル・団体のコンサ
ート、発表会などの案内・フライヤー・ポスター掲
示。
(デザイン性高く、おしゃれに掲示できるような
...)

課題

夜間も利用するため、トイレ、更衣室、水
場が必要では。
※アンカーの脇でもOK

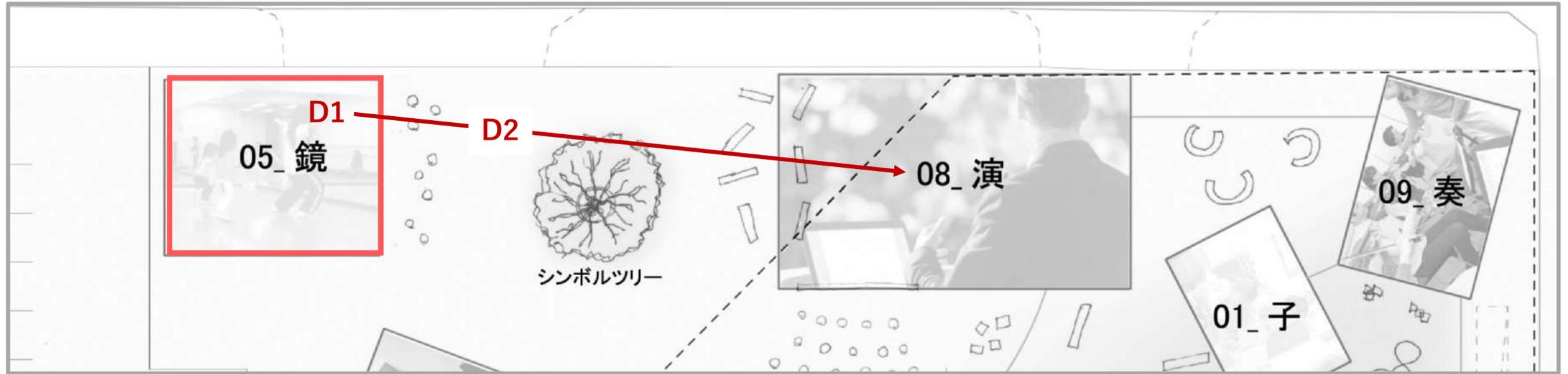


課題

- 日常の稼働率
(毎日イベントできる?)
(一人では使いづらい)
- 予約?
- 狭い(コロナ以降の収容人数考慮必
要)

C

- 1 ひいな祭り。絵髪飾り+ひな人方(習俗の)+
民謡
- 2 未知の文化財、誰でも共有できる文化財、地域
固有の文化財との出会いのきっかけ。
→こんな楽しいこと次代まで残さなきゃ!
- 3 ぼっちゃや獅子舞、節分、豆まきのイベント時
に邪魔にならないよう鏡が隠れるような仕組みも

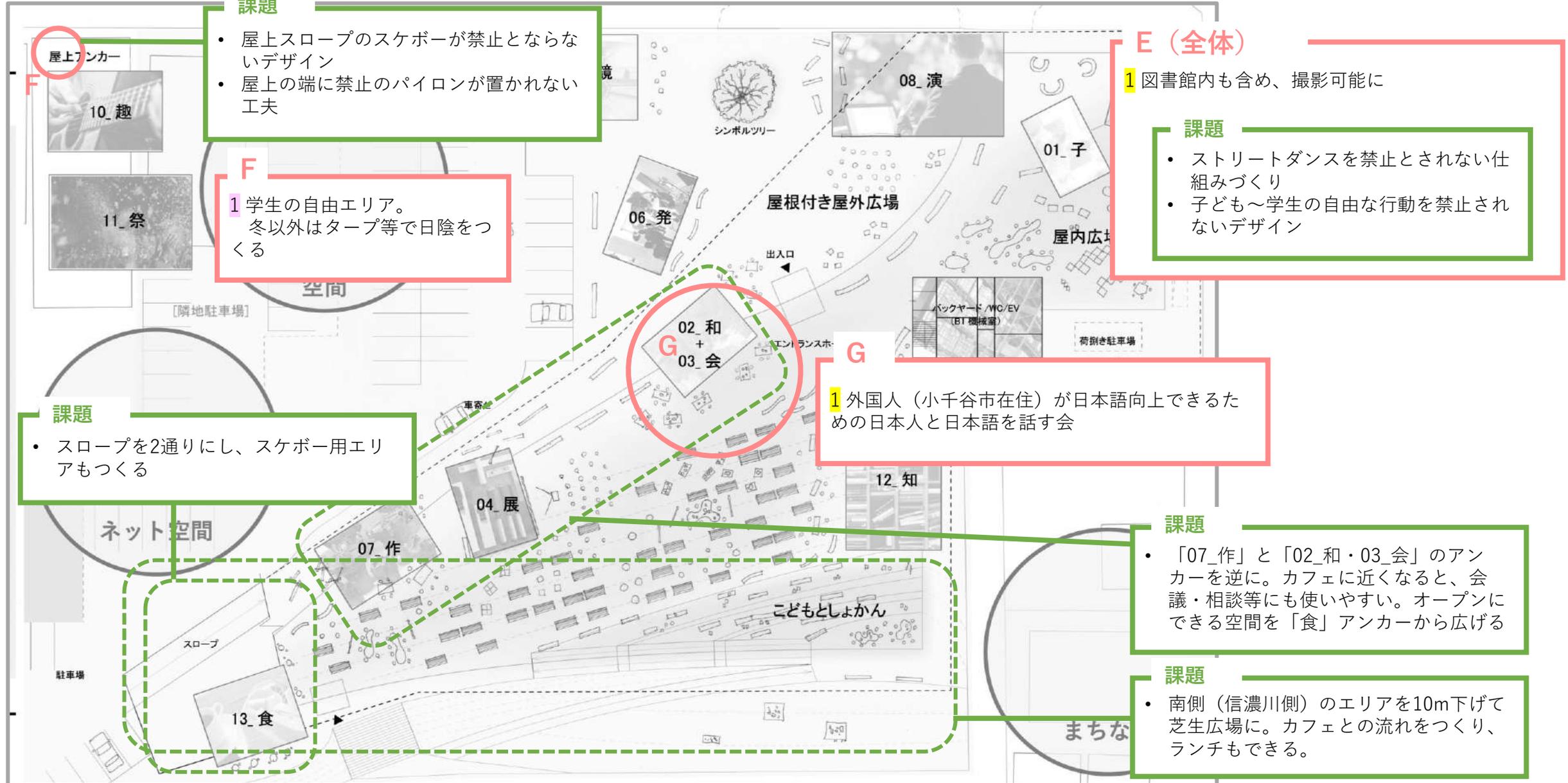


D

- 1 みこじい、豊年獅子舞の練習（通年できるようにする）
- 2 無形文化財の発話・保存のきっかけ（通年イベント、発信機会創出）
→「演」アンカーへ

課題

うるさい（太鼓・たる）
じゃあどこに行こうか…
→「奏」アンカーへ



課題

- 屋上スロープのスケボーが禁止とならないデザイン
- 屋上の端に禁止のパイロンが置かれない工夫

F

- 1 学生の自由エリア。冬以外はタープ等で日陰をつくる

課題

- スロープを2通りにし、スケボー用エリアもつくる

E (全体)

- 1 図書館内も含め、撮影可能に

課題

- ストリートダンスを禁止とされない仕組みづくり
- 子ども～学生の自由な行動を禁止されないデザイン

G

- 1 外国人（小千谷市在住）が日本語向上できるための日本人と日本語を話す会

課題

- 「07_作」と「02_和・03_会」のアンカーを逆に。カフェに近くなると、会議・相談等にも使いやすい。オープンにできる空間を「食」アンカーから広げる

課題

- 南側（信濃川側）のエリアを10m下げて芝生広場に。カフェとの流れをつくり、ランチもできる。

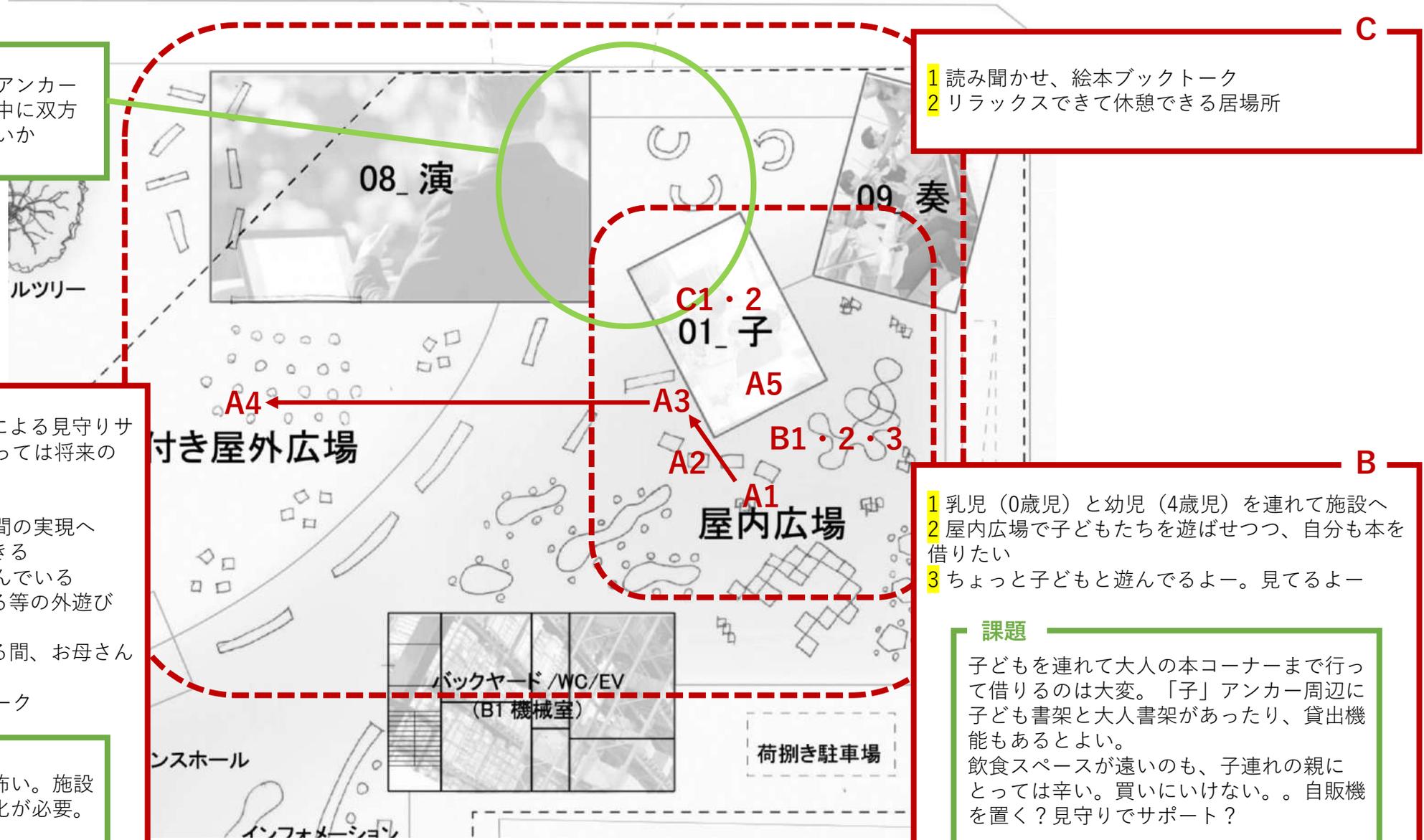
起点となるアンカー：子



課題

- 「子」アンカーの隣に「演」アンカーがあるので、発表会や上映会中に双方の声や音が気になるのではないか

ルツリー



- 1 読み聞かせ、絵本ブックトーク
- 2 リラックスできて休憩できる居場所

A

- 1 中学生・高校生（または高齢者）による見守りサポートのボランティア（中高生にとっては将来の仕事の体験学習にもなる）
- 2 多世代交流が生まれる
→ごちゃまぜ、誰もがいていい空間の実現へ
- 3 プロの絵をお手本にお絵かきができる
→子どもたちの絵とプロの絵が並んでいる
- 4 屋外広場に出て、秘密基地をつくる等の外遊び（体験、運動、体づくり）
- 5 見守りササポートをお願いしている間、お母さんは子育て講座へ参加
→孤立を生まないママ友ネットワーク

課題

何かあった時に責任を負うのが怖い。施設内ではみんなで見守るとい文化が必要。

C

- 1 乳児（0歳児）と幼児（4歳児）を連れて施設へ
- 2 屋内広場で子どもたちを遊ばせつつ、自分も本を借りたい
- 3 ちょっと子どもと遊んでるよー。見てるよー

B

課題

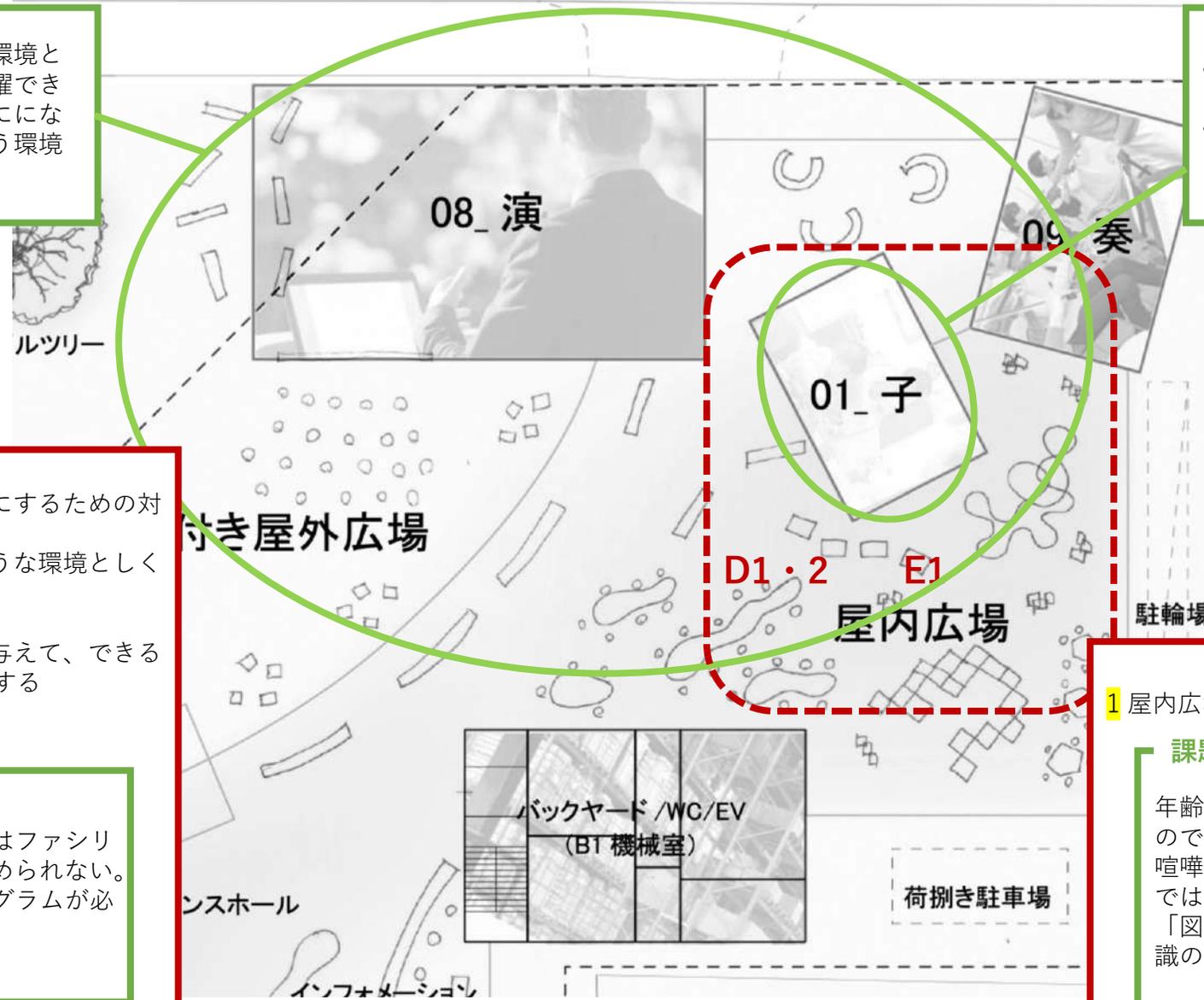
子どもを連れて大人の本コーナーまで行って借りるのは大変。「子」アンカー周辺に子ども書架と大人書架があったり、貸出機能もあるとよい。
飲食スペースが遠いのも、子連れの親にとっては辛い。買いにいけない。自販機を置く？見守りでサポート？

課題

- 学校に行きにくい子の居場所、環境として受け入れる場所、そこで活躍できる場所、行動を起こす足がかりになるような場所にするにはどういう環境であるべきか

課題

- 荷物が多いため、屋内広場でもベビーカーが使えるとありがたい
- オムツを捨てることができる嬉しい (大人の生理用品は捨ててOKなのに)



D

- 1 この環境を誰にとってもよい空間にするための対話の場として整える
- 2 子ども自身が発言して実現するような環境としくみをつくる
→ 共同体感覚が育つ
- 3 子どもも会議を開き、実際に予算を与えて、できること、やりたいことを提案し、実現する
→ 自分たちで進化させていく

課題

対話や場づくりを持続させるにはファシリテーター等の人がないとまとめられない。人材を育成していくためのプログラムが必要ではないか。

E

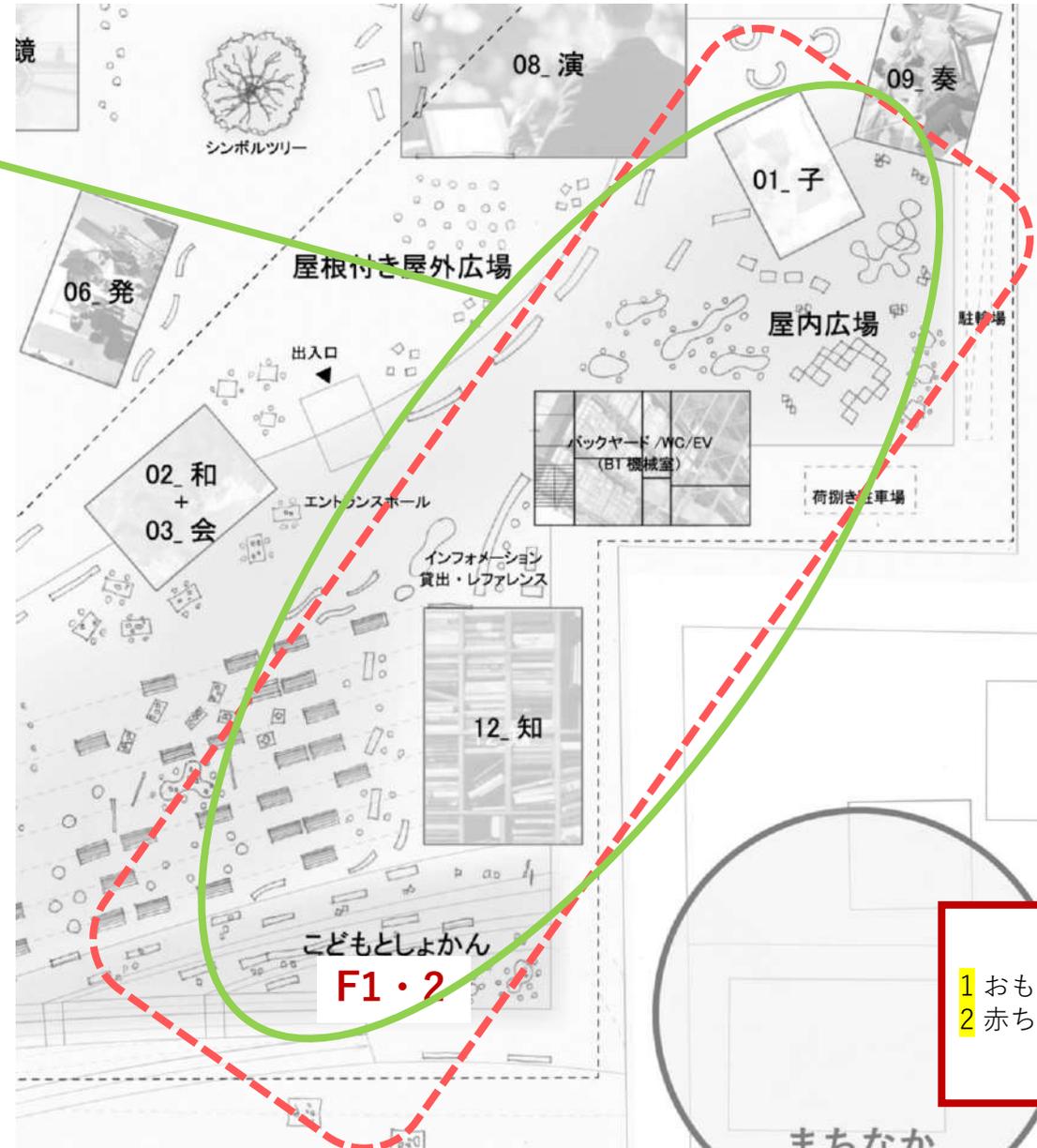
- 1 屋内広場で子どもたちを遊ばせたい

課題

年齢が高い子や体の大きな子が有利になるのではないかと心配。喧嘩や鳴き声が施設全体に響いてしまうのではないかと心配。「図書館では静かに」と考える人たちの意識のギャップをどう埋めるのか。

課題

- 「子」アンカーとこどもとしゃかの距離が遠い
- 「子」アンカーからこどもとしゃかが見えない
- 「子」アンカーや屋内広場に書架を置くだけでなく、それぞれがあること、つながっていることを認識できるようにインフォメーション等が必要



- F
- 1 おもちゃや大きな紙芝居の楽しむことができる
 - 2 赤ちゃん向けの音楽もあるといい

グループ

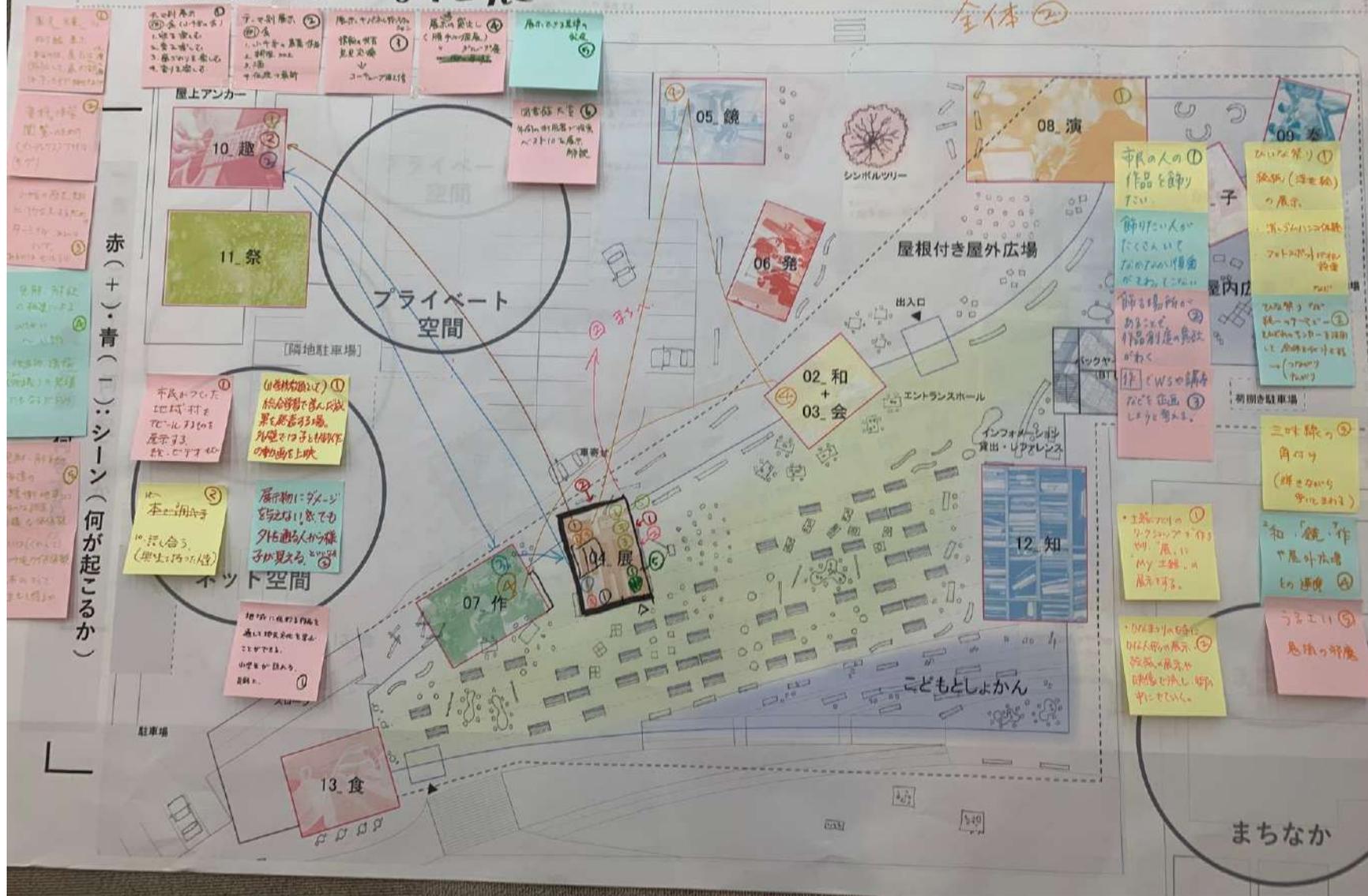
F

おぢや体験パターンマッピング

※後半ワーク

Fグループ

起点となるアンカー：04_展



A

- 1 園児、児童のぬり絵を展示。あるいは展示は外（または10_趣）にして展はアーカイブに特化するのもあり
- 2 資料の保管、閲覧（インデックスファイルを作成）
- 3 小千谷の歴史や史料にアクセスするためのターミナルハブとなる
- 4 見解や解釈の相違の緩衝地帯として、あるいは小千谷の価値観の本山として独立もしょうか

課題

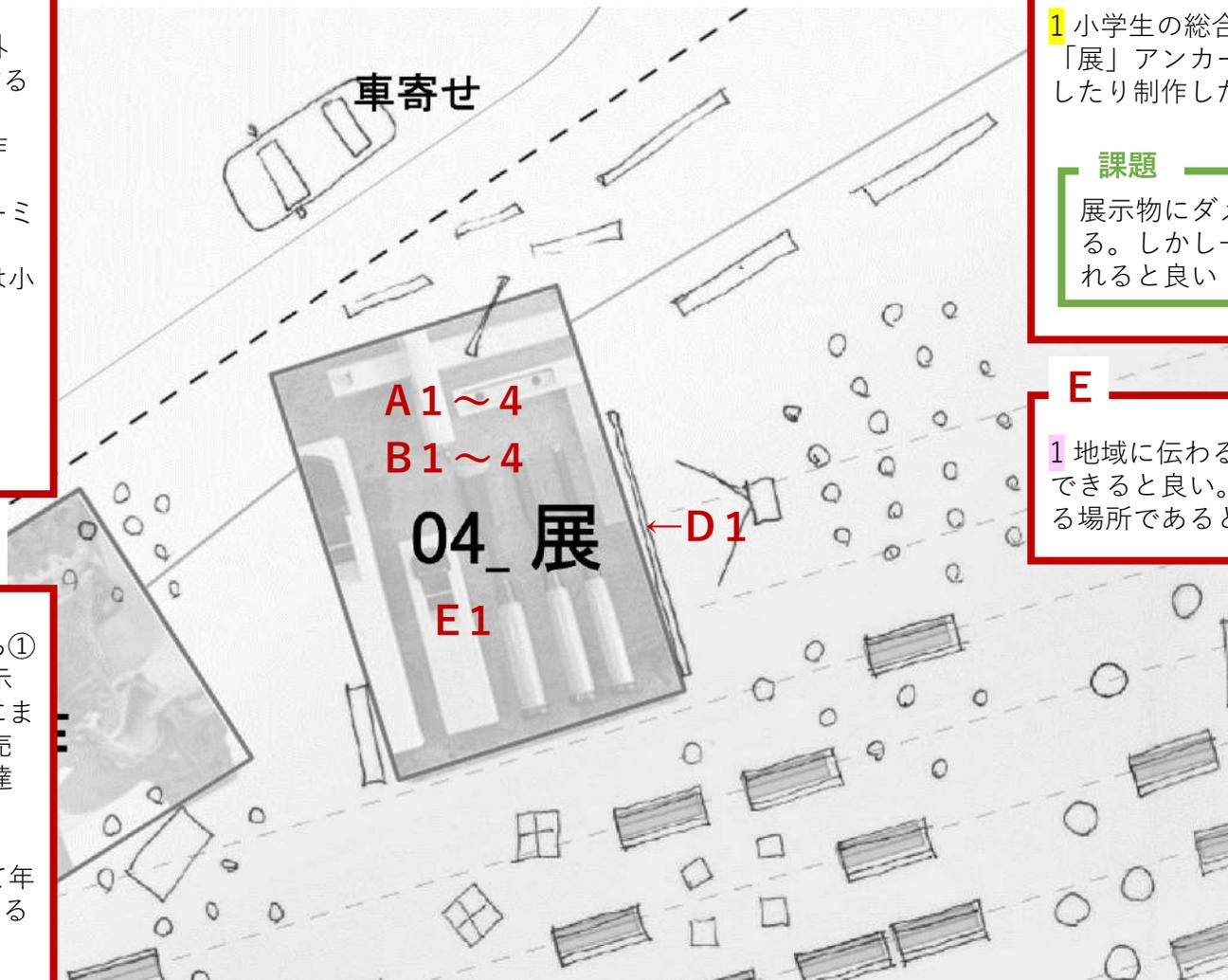
見解や解釈の相違によるいさかい、後退的議論、物議の発端にもなるだろうか

B

- 1 テーマ別展示をする。例として小千谷の食なら①味②音③歯ざわり④香りなどをテーマとして展示
- 2 別のテーマ別展示の考え方として、食なら食にまつわる農家、加工業者、食に合う酒造業者、販売など食でつながるいろんな人の展示や、その人達が集まってパネルディスカッションなど
- 3 展示場を貸し出すことも考えられる
- 4 図書館大賞（本屋大賞の図書館版）をつくって年間利用者が投票で選んだベスト10を展示/解説する

課題

どういう展示なら可能か、展示の基準を設定する必要がある



D

- 1 小学生の総合学習で学んだ成果を発表する場。「展」アンカーの外壁を使って子どもたちが発表したり制作した動画を上映するなどできる

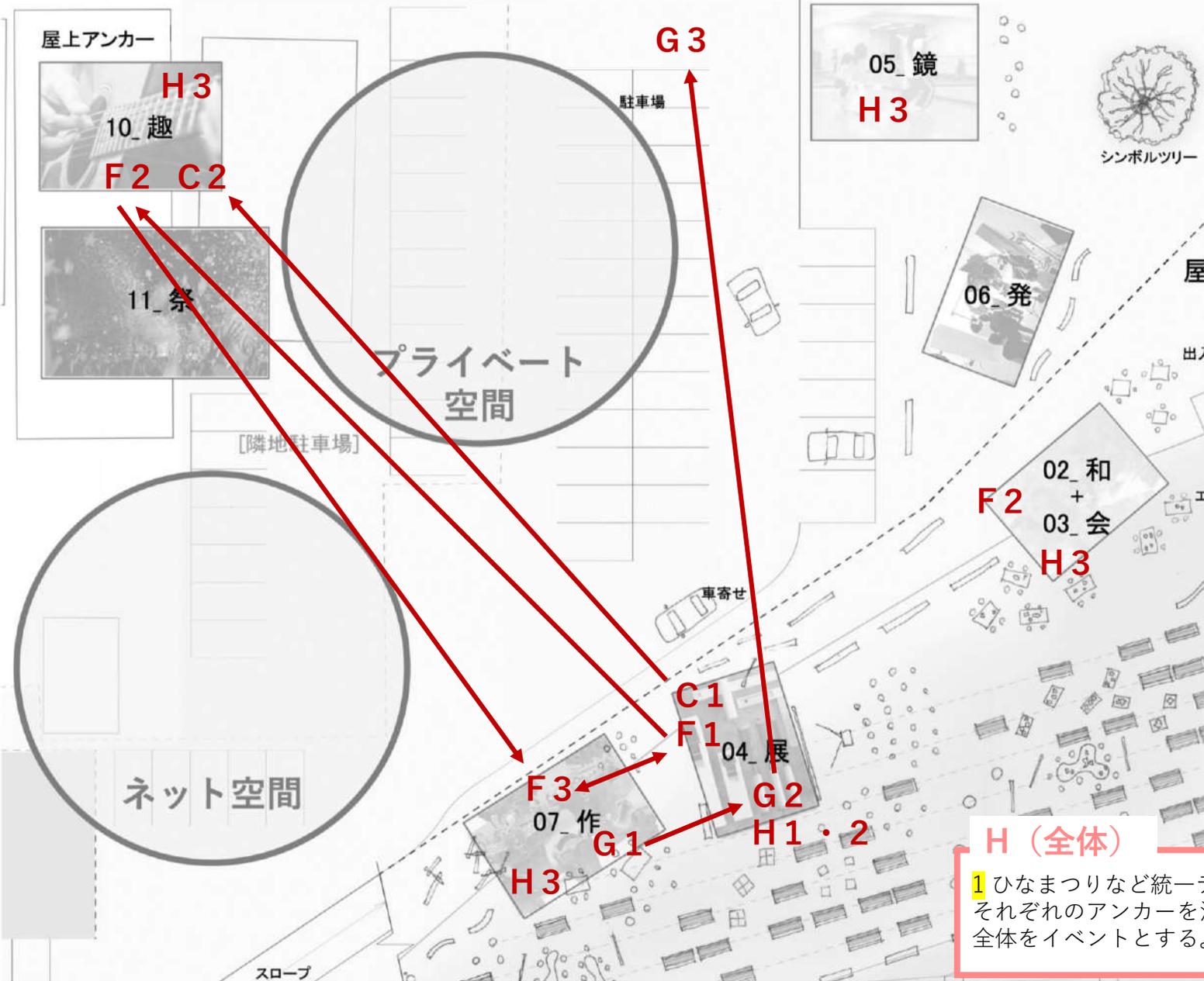
課題

展示物にダメージを与えないように展示する。しかし一方で外を通る人からも見せられると良い

E

- 1 地域に伝わる作品を通して地元文化を学ぶことができる。一方で小学生でも気軽に訪れられる場所であると良い。

Fグループ ※「04_展」を起点とした行動



C

- 1 地域や村をアピールするものを展示する
- 2 それをもとに興味を、持った人たちで議論する会を設ける

F

- 1 市民の人の作品を飾りたい
- 2 展だけでなく「10_趣」や「02_和」などを使って展示することも考えられる
- 3 「07_作」でつくった作品を展で展示するといった連携がある

課題

飾りたい人がたくさんいてなかなか順番が回って来ないことも考えられる

G

- 1 「07_作」で土器づくりのワークショップをやってMy土器をつくる
- 2 展で展示する
- 3 ひなまつりの時にひな人形の展示・絵紙の展示を映像で流し、街のなかに出ていく

H

- 1 ひいなまつり絵紙（浮世絵）の展示、消しゴムハンコ体験、フォトスポットパネル設置など
- 2 三味線の角付け（引きながら歩いてまわる）
- 3 和、鏡、作、屋外広場との連携（展示の場としての連携。しっかりした展示とオープンな展示などの使い分け）

課題

三味線はうるさい、勉強の邪魔になる

H (全体)

- 1 ひなまつりなど統一テーマでそれぞれのアンカーを活用し、全体をイベントとする。