

# 第5回小千谷リビングラボ「at!おぢや」結果報告

## 1. 概要

これまでの at!おぢやでの検討を踏まえてまとめた基本設計について、設計者である平田晃久建築設計事務所（東京都）が説明を行った。その後のプログラムでは、「あそび」というテーマでペアワーク＋グループワークを行った。

## 2. 実施日時

令和3年10月10日（日）13時00分～15時45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

83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
- ・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5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」
- ・インタビューシート
- ・基本設計平面図

## 6. プログラム

### 第5回小千谷リビングラボ「at! おぢや」

共有  
(学び)

1. 事業説明：小千谷市	13:00-13:10 (10分)
2. 全体オリエンテーション：arg	13:10-13:15 (5分)
3. 基本設計・検討プロセスについて：平田晃久建築設計事務所	13:15-13:45 (30分)
・質疑	13:45-14:00 (15分)

対話

4. ワークの説明：arg	14:00-14:10 (10分)
5. ペアづくり	14:10-14:15 (5分)
6. 対話「あそびの体験を掘り下げよう」[ペアワーク]	14:15-14:55 (40分)
(休憩10分)	

創造

7. 対話「あそびの体験を共有しよう」[グループワーク]	15:05-15:25 (20分)
8. 各グループからの全体共有	15:25-15:40 (15分)
9. まとめ：arg	15:40-15:45 (5分)

10. 【任意参加】参加者感想共有・フリー対話	15:45-16:15 (30分)
-------------------------	-------------------

－ 事業説明 －

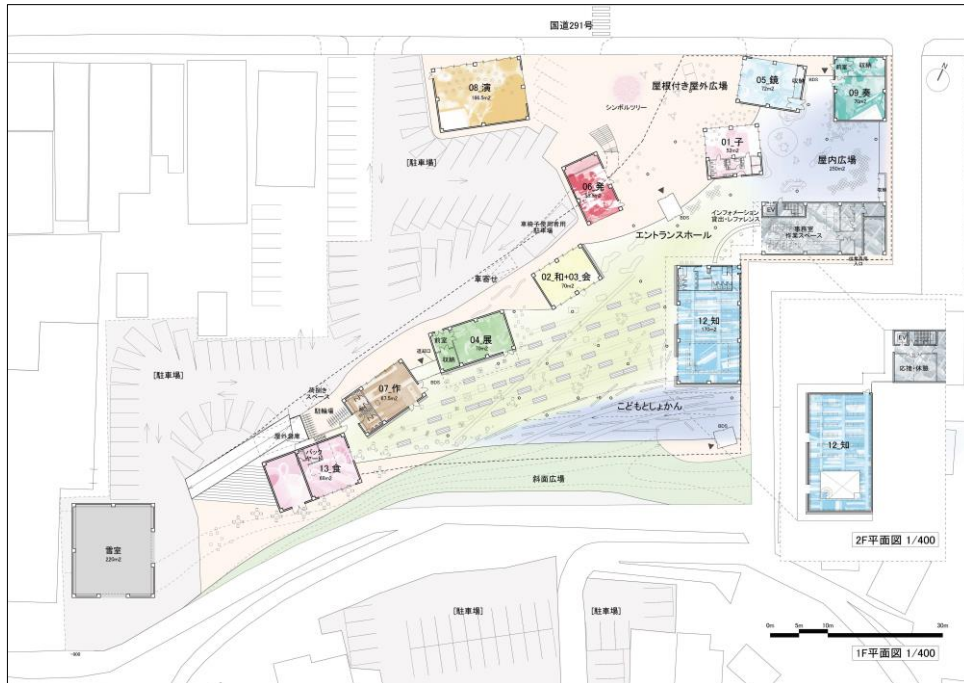
※前回に同じ

－ 全体オリエンテーション －

※前回に同じ

－ 基本設計プランについて －

説明者：平田（株式会社平田晃久建築設計事務所）



前回お持ちしたプランと少し変えている。「演」アンカーと「鏡」アンカーが入れ替わっている。それは at! おぢやの中で、「屋根付き屋外広場がもう少し大きい方がいい」「(商店街側から屋根付き屋外広場に入って来るときに) 大きな「演」アンカーがあると入りづらいのではないか」という意見があり入れ替えた。また、「サブエントランスを2つ設けた方がいい」という意見もあり、南側と西側（駐車場側）にそれぞれ入口を設けた。

国道 291 号に面して屋外広場、屋根付き屋外広場がある。エントランスホールに入ると、インフォメーションカウンターがある。その隣には子どもたちが遊べるような屋内広場と乳幼児の一時預かりもできる「子」アンカーを駐車場からそれほど遠くない屋外広場・屋根付き屋外広場に面して設けている。こうした割とアクティブな活動の場の近くに、ダンスの練習などができる「鏡」アンカーがある。ドアを開けば、屋外との活動ともつなげられる。また、「発」アンカーと呼ぶ情報を発信するためのスタジオ機能があったり、「演」アンカーと呼ぶ演劇ができるような機能もあるなど、アクティブな活動が前面の広場の周りに展開している。

逆に、エントランスホールから越後三山に抜けていく側に行くと、図書館の雰囲気が増して行く。フロートのゾーンがあり、ここが図書館の中心的なゾーンになる。その横には「知」アンカーがある。「知」アンカーは2階建てで吹抜けもあり、本がぎっしり詰まっているような、まさに重厚な本の体験ができる空間である。

「和+会」アンカーでは会合などができる。「展」アンカーでは展示ができる。貴重な資料などを展示できるようなしっかりと空調された場所である。「作」アンカーは、ものをつくるワークショップなどもできて何かを製作するための場所である。これらアンカーが何となく街のように並んでいる一番奥に「食」アンカーがある。こうして様々なアンカーで行われる活動はプロムナード（通り沿い）に

はみ出していて、賑わいが外にも伝播するような形になっている。

子どもための空間として屋内広場とこどもとしょかんがある。子どもたちの場所が大人の場所と混じっているように設計している。このあたりは色々ご意見をいただきながら、市職員とも議論しながら最終的にこの案になった。南側にあるこどもとしょかんは、少し斜面になっていて、土地の傾きを活かしながらつくっているため、さほど大人の場所（フロート）から越後三山への視線を妨げることはない。屋内広場と違って走り回る場所とは違うため、騒がしさとしては共存していけるのではないかと考えている。越後三山が見える側に色々な世代が集まって、大人は子どもの成長を見守り、みんなでひとつの空間を共有する場所がこの図書館にふさわしいのではないかと考え、このような最終的な構成にまとめた。



屋上の広場に関しては、段丘上に一番高いところからだんだん低くなるように1メートルずつ段差をつけている。その段差のところを佇めるようになっていて、気球が上がる方向や花火が上がる方向に向けてセットされている。

出来上がったときにどんな風景に見えるかを絵にしてみた。



これはフロートと呼ぶ動く書架が並んでいる場所から向こう側に越後三山が見えているという風景の想像図である。



これは屋根を外して上から施設内部を見ている図である。手前は子どもの遊びのための屋内広場である。ネット状のものが天上から吊られていて、巨大な遊具になっている。これはどんな遊具にするかはこれから検討するが、自由に遊べるようなおらかな場所をつくっていきたい。



これは雁木をこえたところから見た風景である。エントランスがあって、キッチンカーが停まっていたり、「発」アンカーの上を通して屋上に上がる階段がある。



これは南側の斜面が下がっているところにこどもとしょかんがある。こどもとしょかんと上にあるフロートのスペースの関係。後ろの「展」アンカーにも書棚があり、そこにも本が入っている。

一番奥に「知」アンカーと呼ばれる本がぎっしり詰まっている空間があるが、手前にフロートの空間が見えている。



これは、斜面の広場（外）からこどもの空間を介して奥を見ている絵である。天井にでこぼこがあるので奥行き感が生まれている。



これは斜面の部分は緑化するが、緑化した斜面とこどもとしゃかんがあって、その奥にフロートがある。そこにルーフが掛かっている絵である。

今このような形で基本設計をまとめたところで概算見積りといって金額の調整をしている。色々ご意見をいただく中で面積を少し増やしてみたが、金額の調整や技術的な問題を詰めていく中で今後面積が小さくなることも発生するかもしれないが、基本的にはここまで出来ている案の延長線上でつくっていきたいと考えている。

#### 参加者からの質問 1

面白い形で魅力的だと感じた。新潟県の気候の特徴である雪への対応についてはどのようにお考えか。雪を活用して遊ぶことも想定されているか。

#### 設計者の回答

屋根は耐雪である。小千谷は3mの積雪を見込んで構造計算することが義務付けられている。at!おぢやを通じて地元の方々のお話を聴いていると、屋根に雪が乗っている状態はあまり気持ちのいいものではない、例えば1.5m積もった段階で多少は雪かきをするような話を聞いている。この施設の屋根は、スロープで車が上げられるようになっているため、除雪機で除雪することもできる。駐車場に関しては地下水を使った融雪装置をつけることにしている。また、この施設では雪室を計画している。冬季の雪を雪室に貯めておき解ける熱を利用して空調に活かすことを考えており、ランニングコストの軽減という意味で導入しようとしている。雪で遊ぶことについては、屋上にあるアンカーのエレベーターを出したところに積もっている雪をうまく利用して、雪の中で過ごせるような場所を冬場作ることも面白いと思っている。その辺は今後使い方のレベルで協議していければと思う。なるべく普段雪かきの必要がないように、施設職員の負担が過度に発生することのないように対応したい。雪庇が出来ないようにするために、少し折れ曲がった屋根にしており、雪庇が出来づらい特性を持った形にしている。出来る範囲のことを色々と考えて設計している。

#### 参加者からの質問 2

雪室のことでお聞きしたい。地下にあるのではなく、地上にある建物なのか。雪室側から車の行き来は出来るのか。

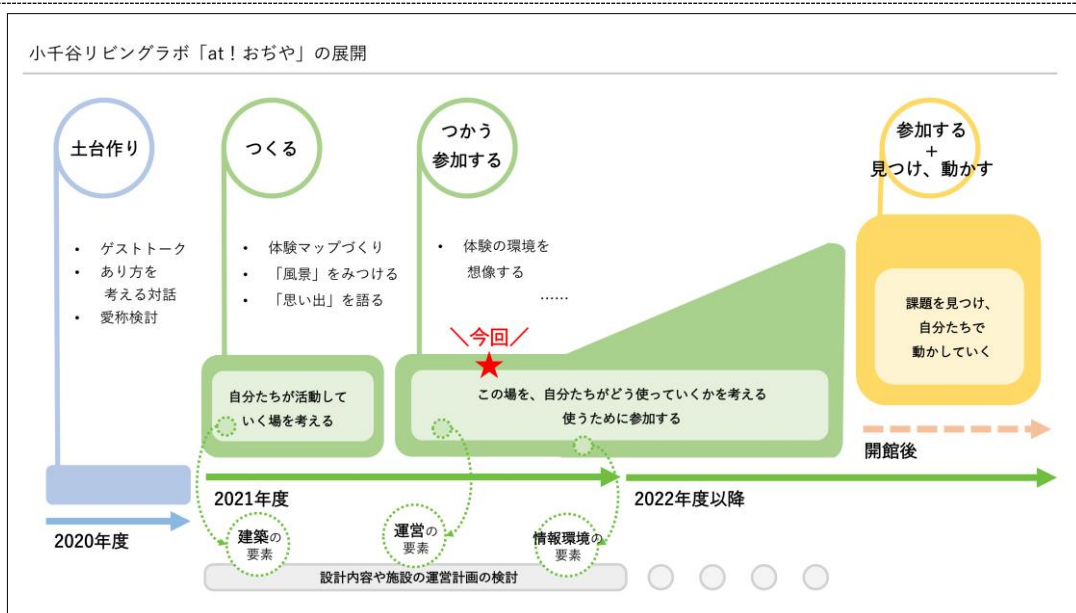
#### 設計者の回答

今のところ地上に建つ想定である。雪室に入っている機械と本体施設「食」アンカーのあたりに空調の機械室があり、そこうまく連動しないと雪の熱を利用して空調の負荷を下げるという点であまりよろしくない。夏場は雪が無くなるため、巨大な倉庫になるが、そこはまた別の活用が出来るといい。車の行き来はできる。





説明者：有尾（arg）



これまでの3回（第2回～第4回）は、「つくる」という建築の要素に重きを置きつつ、具体的な空間やその中での体験を考えてきた。これからは、皆さんが実際に「つかう」「参加する」ことを考える段階に入っていく。

対話

なにが楽しかったか？

# 「遊び」

を起点に考えてみましょう

その体験は自分にとって  
どんな意味があったのだろうか？

今回は「あそびの体験」について深めていきたい。この施設は図書館を核とした施設である。図書館では何かを「知る」や「学ぶ」という体験が起こるが、そのきっかけとして楽しさや面白さがないとそこに進むことが難しいのではないかと思う。遊びを通じて何かを知ったり、子どもに限らず大人になって遊びながら自分の世界を広げていったり、自分の日常に活かしたり、学びにつながる体験としての「遊び」とは自分にとってどんなものかを考えていきたい。

## 「遊び」

どんな環境で、  
どんな関係性のなかで実現するか？

→ 施設的环境・運営の検討に

自分たちは  
ここで、これからどんなことをやっていきたいか？

→ プログラムの検討に

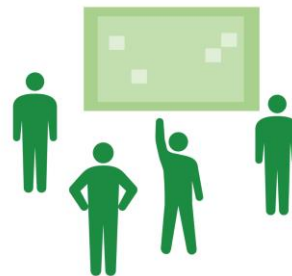
今からみなさんにペアワークとグループワークを通して考えていただく中で、遊びの楽しかった経験と楽しいきっかけがどんな環境でどんな関係性の中で実現できるのかが見えてくると思う。それが見えてくることによって、施設がどんな環境、どんな運営であればそれを実現できるのかという検討につながったり、そこから自分たちはこれからこの施設でどんなことをやっていきたいかということにもつながっていくのではないかと思います。先ほどの設計プランの説明の中で多様なアンカーの形があったが、場所があるだけでなく、そこにみなさん自身がどんなプログラムがあったら新しい体験が増えていこう、どうしたらこのまちの人と関わって活動を発展させていくことができるだろうかということにもつながっていくため、それもぜひ頭の中に置いておいてほしい。

インタビュー  
(ペアワーク)

【テーマ】  
あそび



共有  
(グループワーク)



## まず自分以外の他の参加者一人と じっくり向き合ってみる

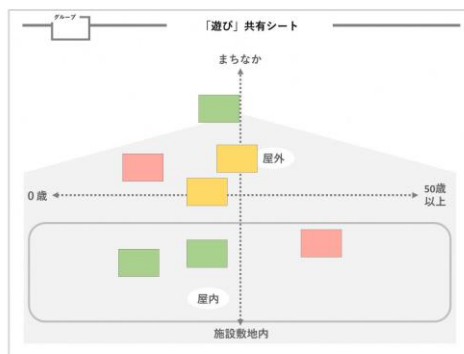
- 相手がどんな体験をもとに、いま何を考えているか？
- それはお互いにとってどんな意味が見いだせそうか？

### インタビュー項目

1. 「遊び」と言われて、思い浮かぶのはどんな遊びですか。
2. その「遊び」の体験は、何歳くらいのときに、どんな場所で、どんな人たちと（もしくは一人で）、どんな道具を使って遊んでいましたか。
3. 体験のなかでの「遊び」の面白さはどんなところにありましたか。
4. 過去の「遊び」の体験が、いまの経験や価値観につながっていると感じる要素はありますか。
5. その他

### 共有 (20分)

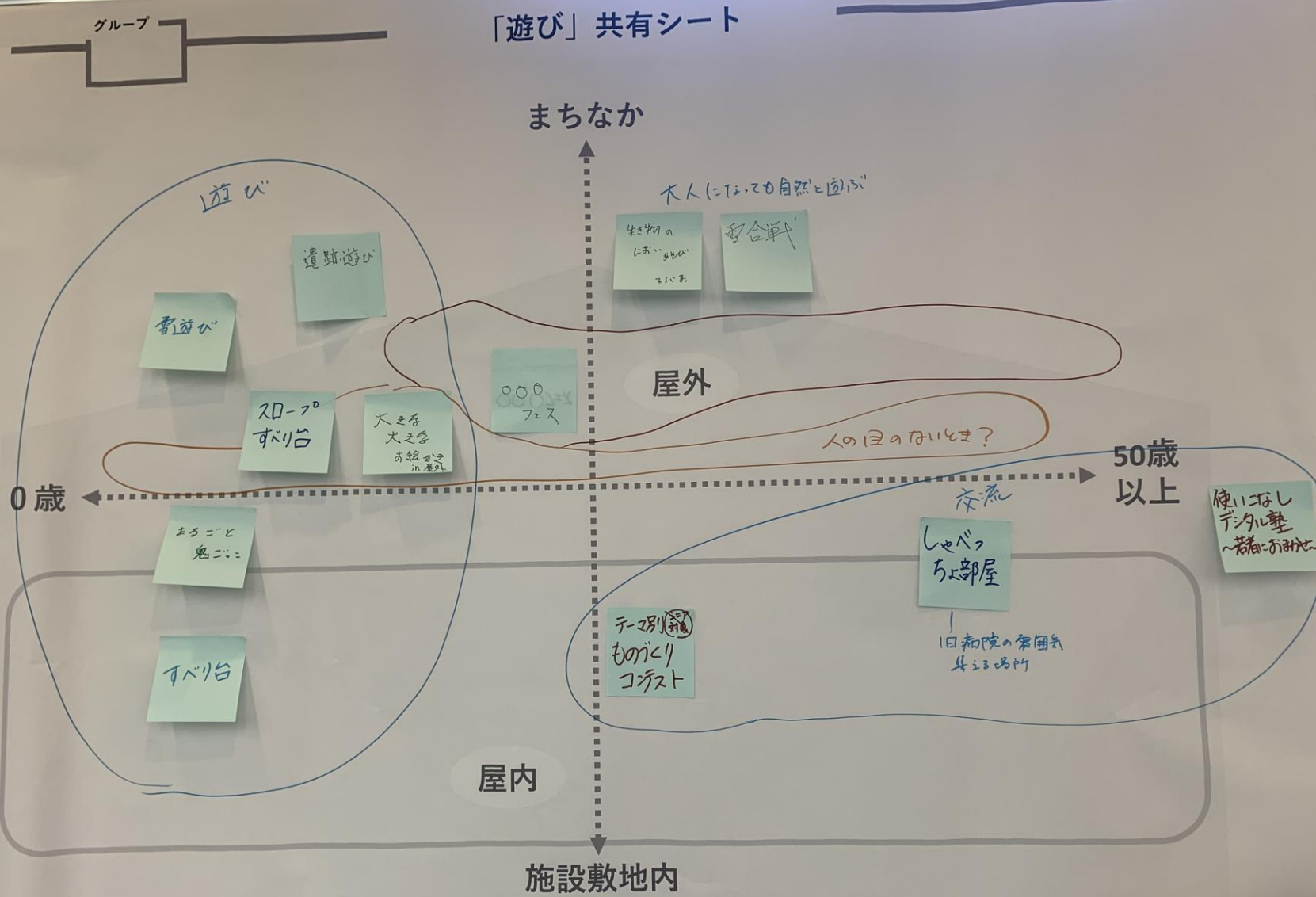
「この施設でおこるといい「遊び」の体験」を付箋に書き出し、ワークシートの該当しそうな場所に貼りながらグループのメンバーに共有する。



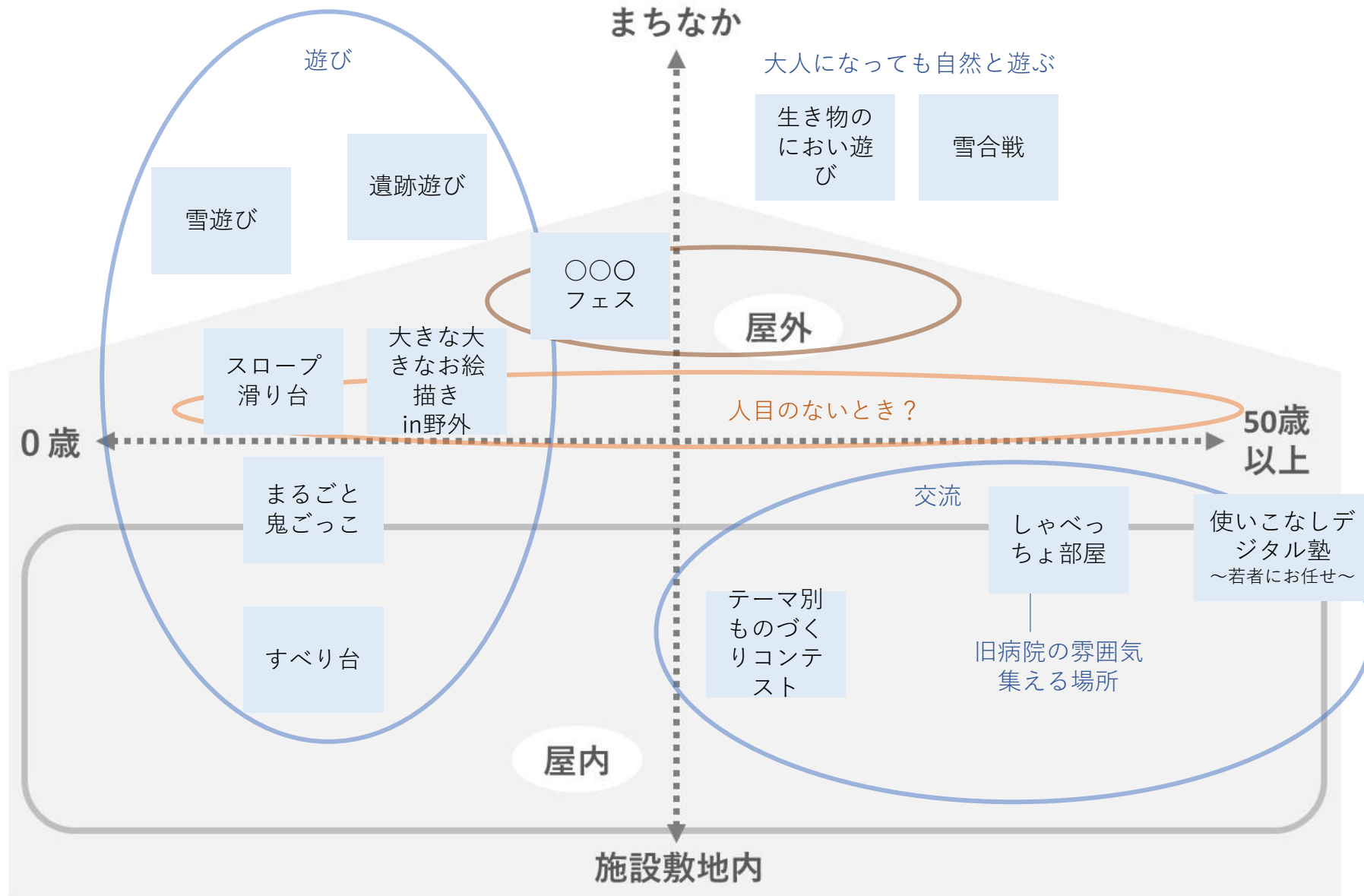
※対話のルールを意識する。

※今回は付箋の色は特に意識しなくて構いません。





「遊び」共有シート



ファシリテーター  
コメント

遊びは「学び」という視点で対話を行いました。遊びの中で、五感を通じて自然・社会を学ぶ、きまり（遊び方や規律）、仲間の作り方、思いやり・ゆずりあい、大人に怒られる、そのすべてが学びとなり、社会に出る時の練習になるとグループ内で共有を行いました。

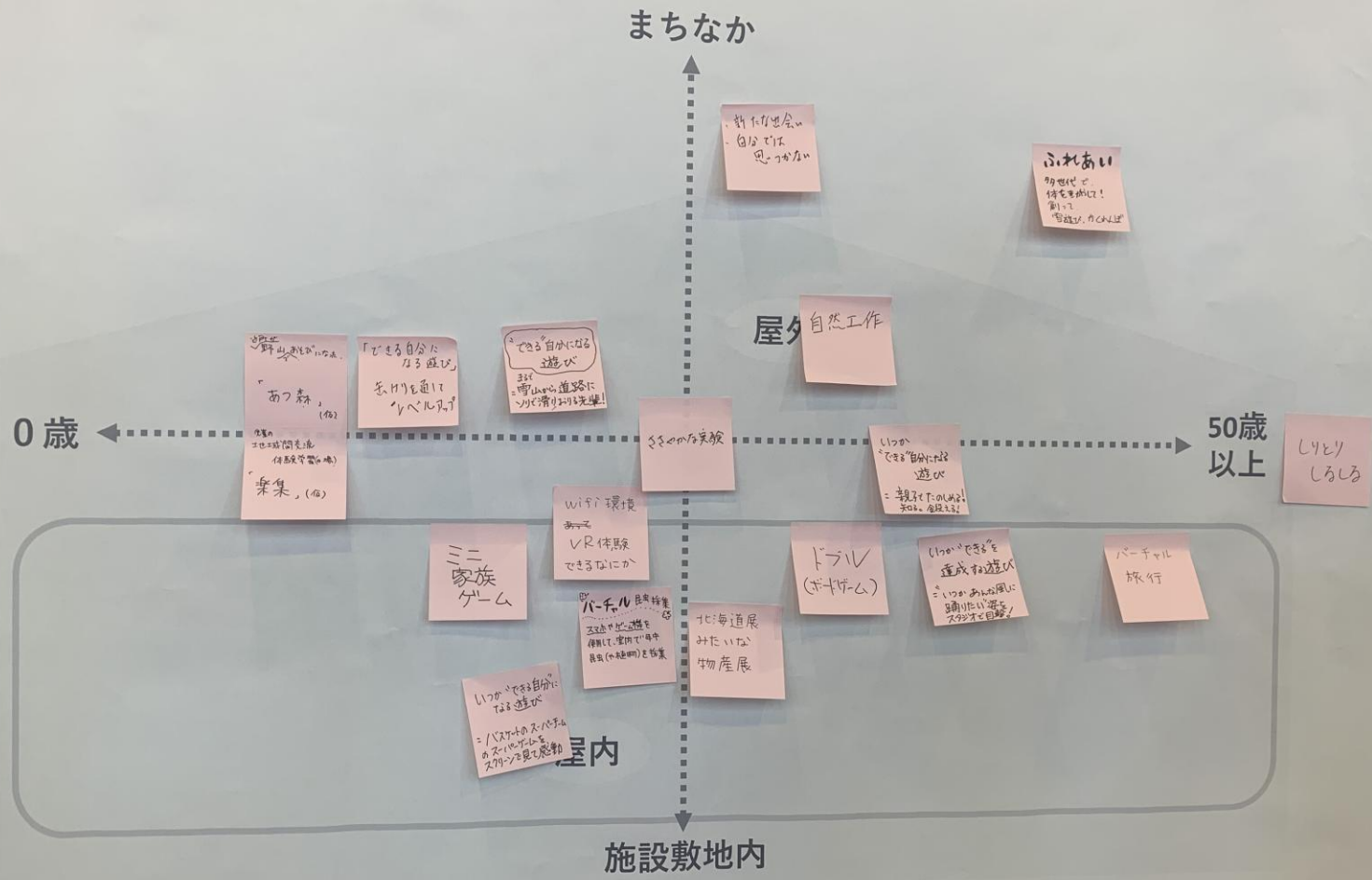
そして、それは大人になってからも続くことであり、遊びを通じてできた仲間が、ずっと仲間であり続けるということが、大切なことだと感じました。

ファシリテーター：白井  
(生涯学習課)

グループ

B

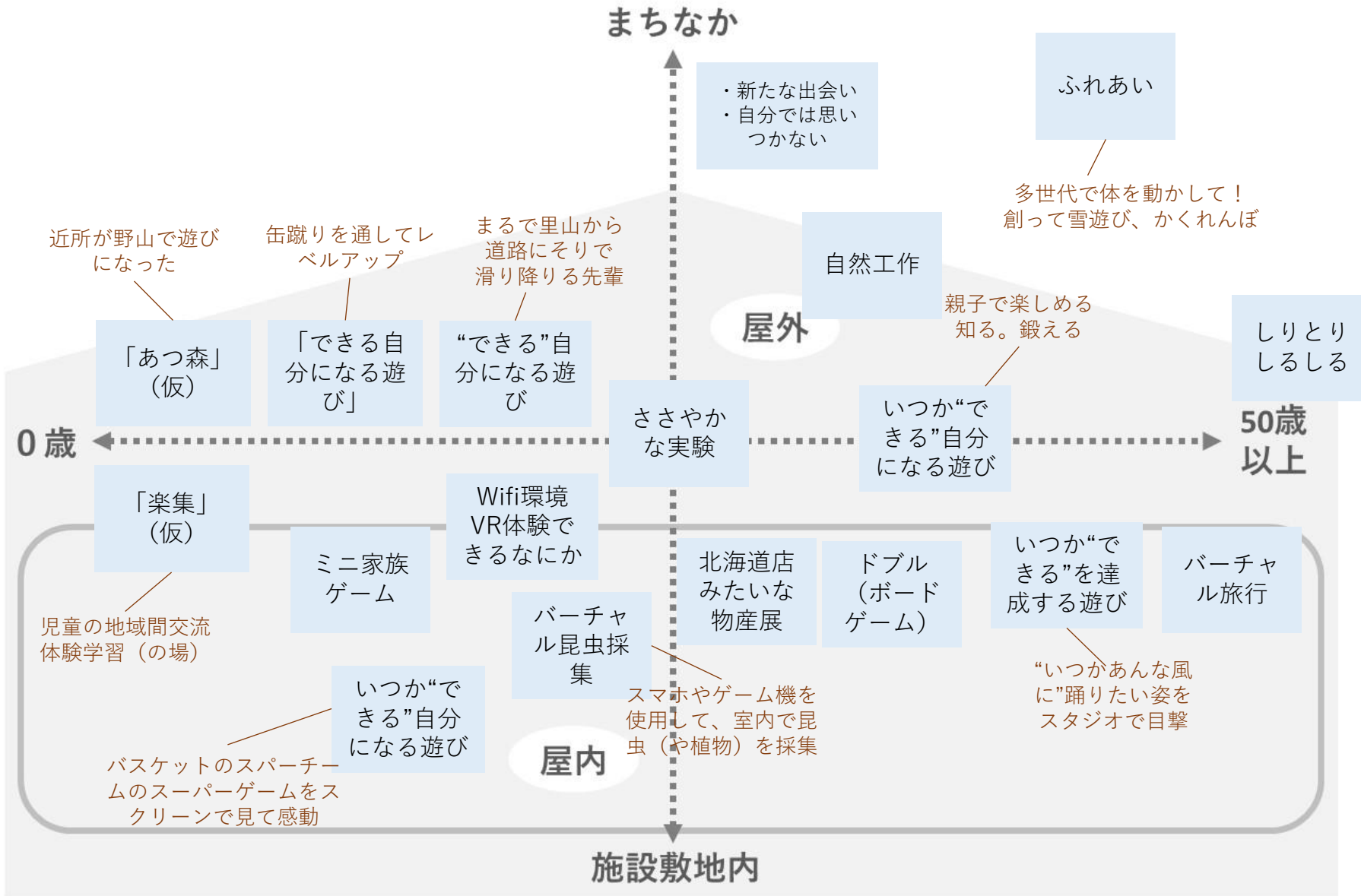
# 「遊び」共有シート



Bグループ



# 「遊び」共有シート



## ファシリテーター コメント

バーチャルで生き物採集や旅行(気になる人は本でも調べる)という案を他グループの高齢の方が「良い」と言っていたのが印象に残っています。全身を使って知るとか、人とゆるめに知り合う(遊ぶ)案が多いように感じました。サークル作ってガッツリ知り合いたいわけではないけど、人とはつながってたいような。  
ファシリテーター：町田 (生涯学習課)

まちなか

屋外

0歳

50歳以上

施設敷地内

ルーツのこども  
自然まわりの  
遊び場  
(自然観察フィールド)

年上と年下の人  
と、一緒に何か  
活動をした。

虫の観察  
植物的

自然のふり  
物作り  
森の中の仕事

積木を使う  
何か造る  
→多勢で作る  
大きな物に

テレビゲーム

オニゴッコ  
(体を使った遊び)

スノーボード  
スキー  
スキー場  
スキー場  
スキー場  
スキー場

卓球  
(金網付)  
(移動式)

屋上で遊ぼう  
公園から、親子で  
遊ぶ。  
子供は丸い木で  
遊ばせたい

ボッチャ  
(抱きボールを  
投げる)

自由帳に  
絵を書く

自由帳に  
絵を書く

自由帳に  
絵を書く

自由帳に  
絵を書く

自由帳に  
絵を書く

自由帳に  
絵を書く

自由帳に  
絵を書く

自由帳に  
絵を書く

あやとり、折り紙  
何かを新しく作る  
ことを体験した。

あやとり、折り紙  
何かを新しく作る  
ことを体験した。

あやとり、折り紙  
何かを新しく作る  
ことを体験した。

あやとり、折り紙  
何かを新しく作る  
ことを体験した。

あやとり、折り紙  
何かを新しく作る  
ことを体験した。

あやとり、折り紙  
何かを新しく作る  
ことを体験した。

あやとり、折り紙  
何かを新しく作る  
ことを体験した。

あやとり、折り紙  
何かを新しく作る  
ことを体験した。

綿菓子  
生かしの  
観察

ゆらゆら  
景色を眺める

木材  
を使った  
工作

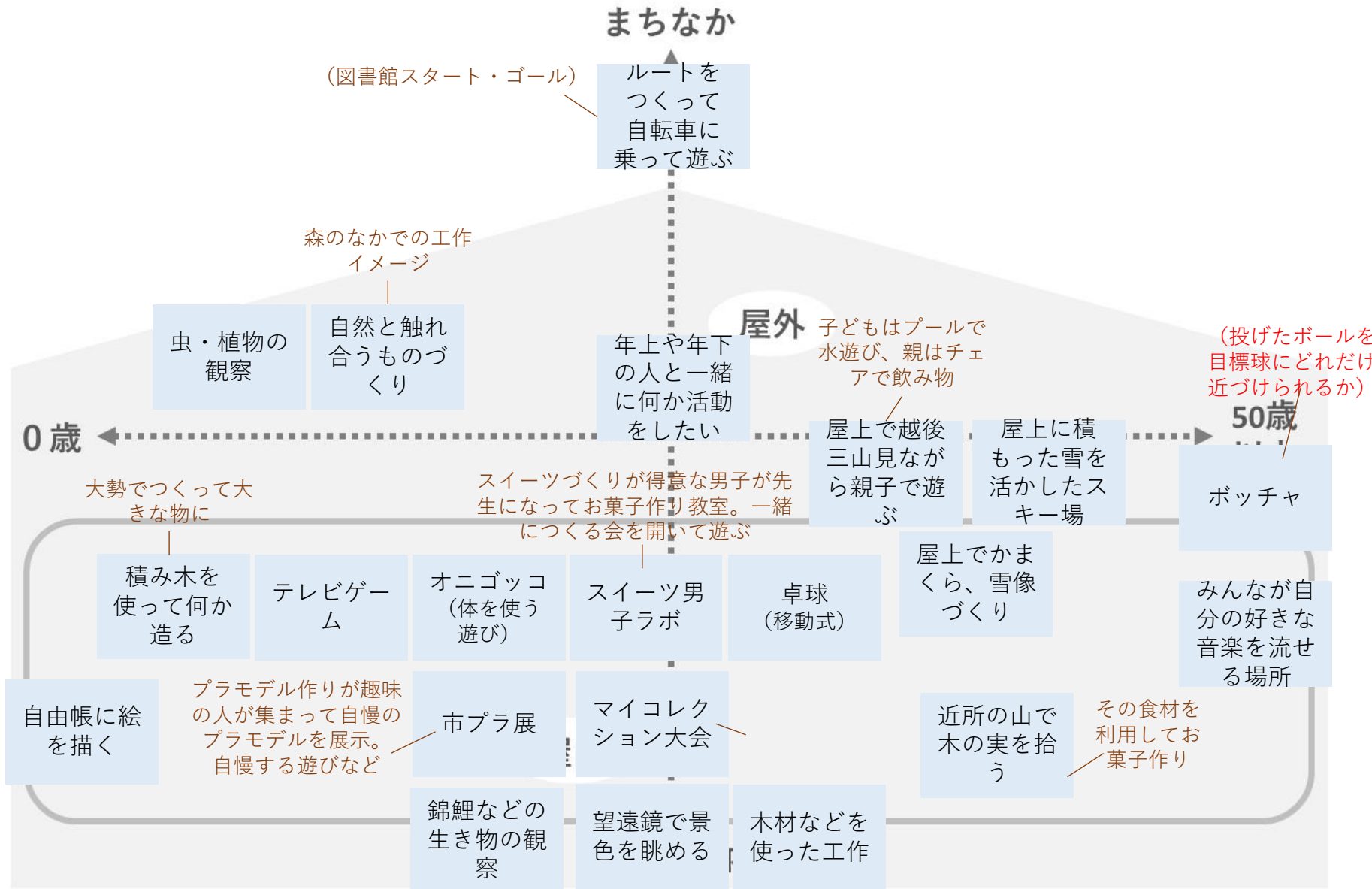
遊木の山で  
木の葉を振り  
→その食材を利用  
して、お菓子作り

屋上で遊ぶ  
雪  
遊び

屋上、積り木  
遊びの  
場

みんなが  
自分の好きな  
音楽を流す場所

# 「遊び」共有シート



## ファシリテーター コメント

この施設で起こるといい「遊び」の体験をたくさん挙げていただきました。  
自分にとっての「楽しい」が、他の誰かにとっても価値あるものとして共有されるような場になると緩やかなつながりが自然と生まれていく空間になるように思いました。

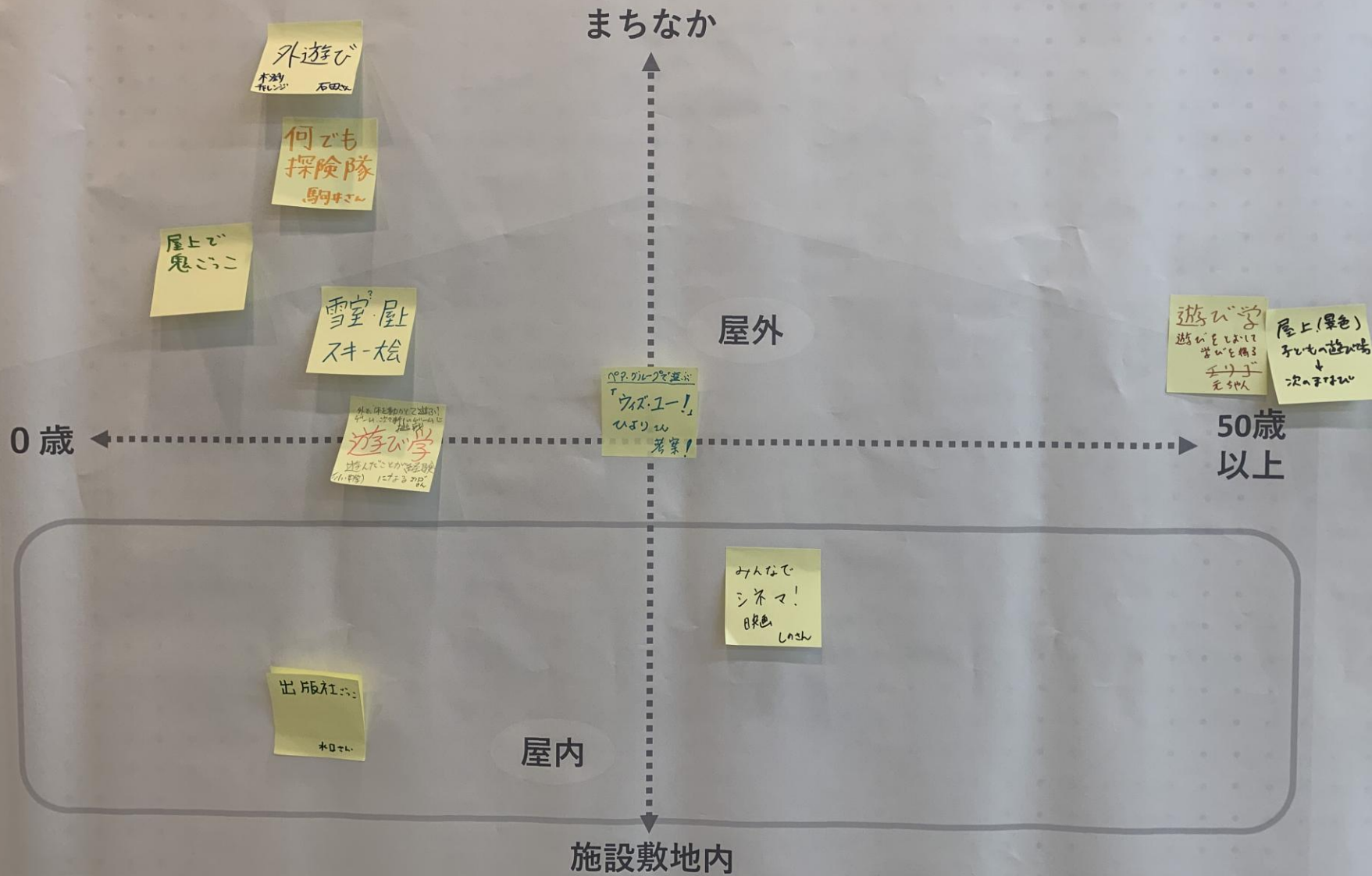
ファシリテーター：土田  
(建設課)

グループ

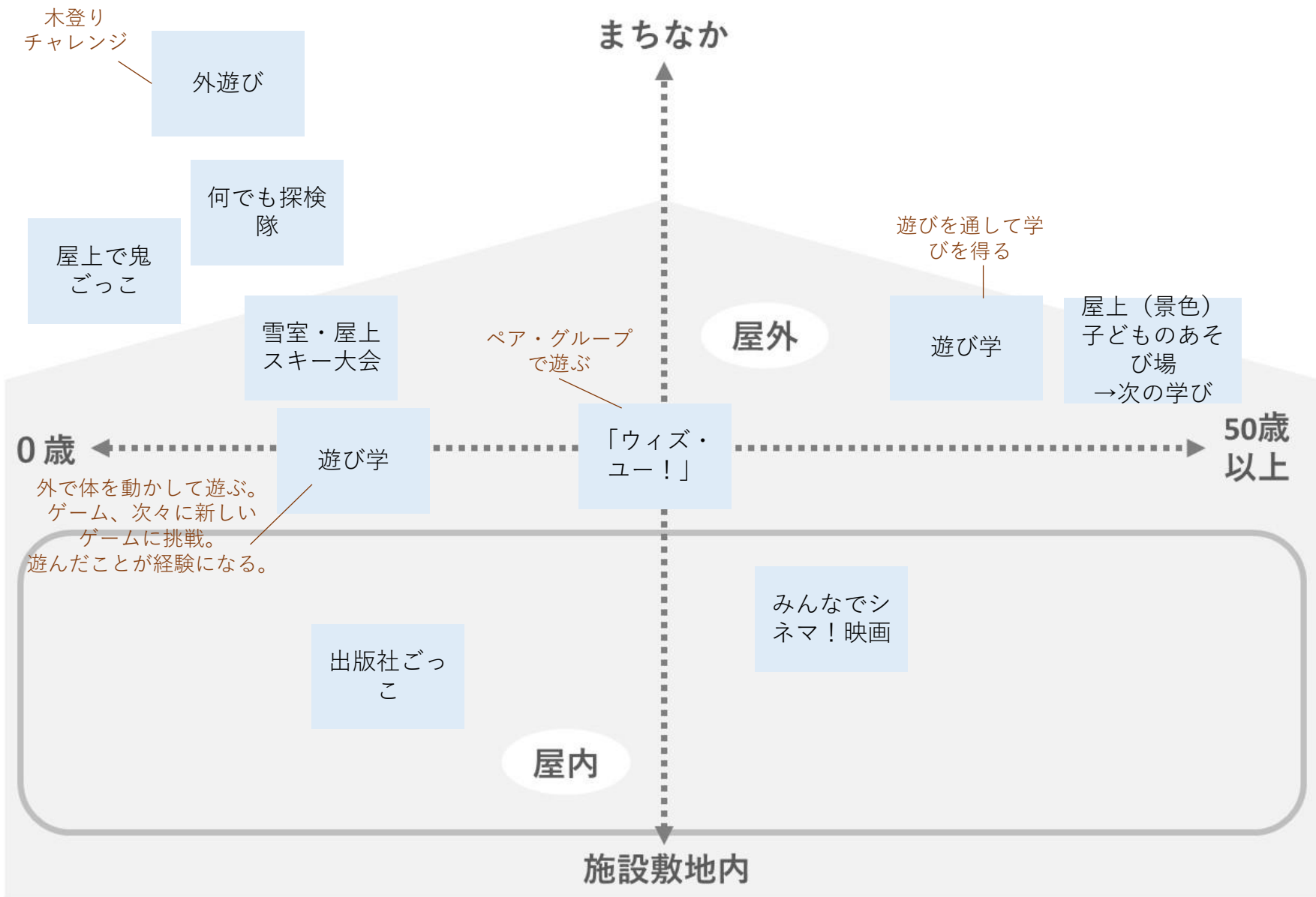
D

# 「遊び」共有シート

Dグループ



「遊び」共有シート



ファシリテーター  
コメント

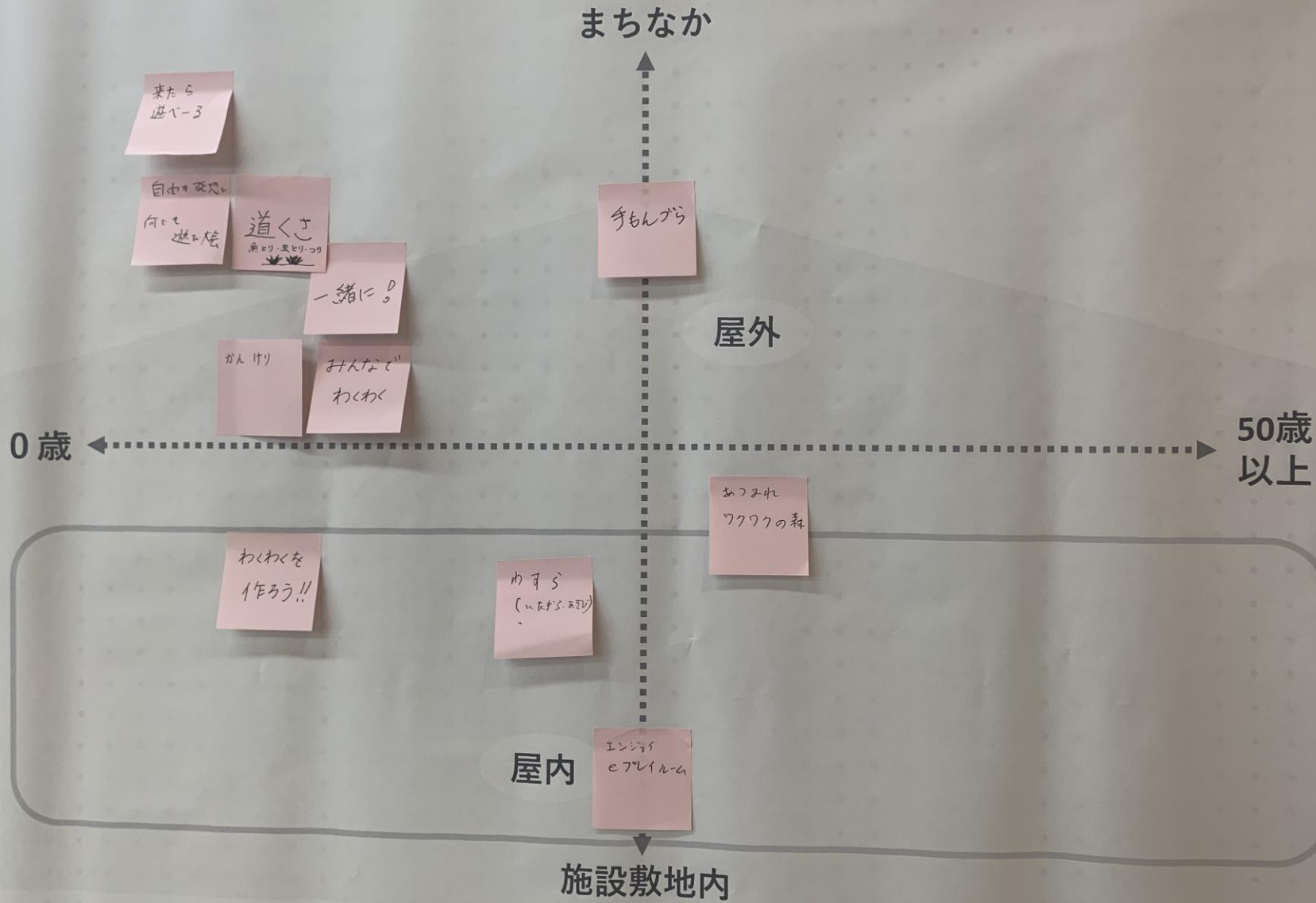
※偶然にも、「遊びを通して学びを得る」という意味で「遊び学」というネーミングをされた人が、同じグループに二人いらっしゃいました。席が遠く、恐らくお互いの声は聞こえていなかったと思いますが……。遊んだことが経験・学びになるという共通の認識があったのだと思います。

ファシリテーター：長谷川  
(建設課)

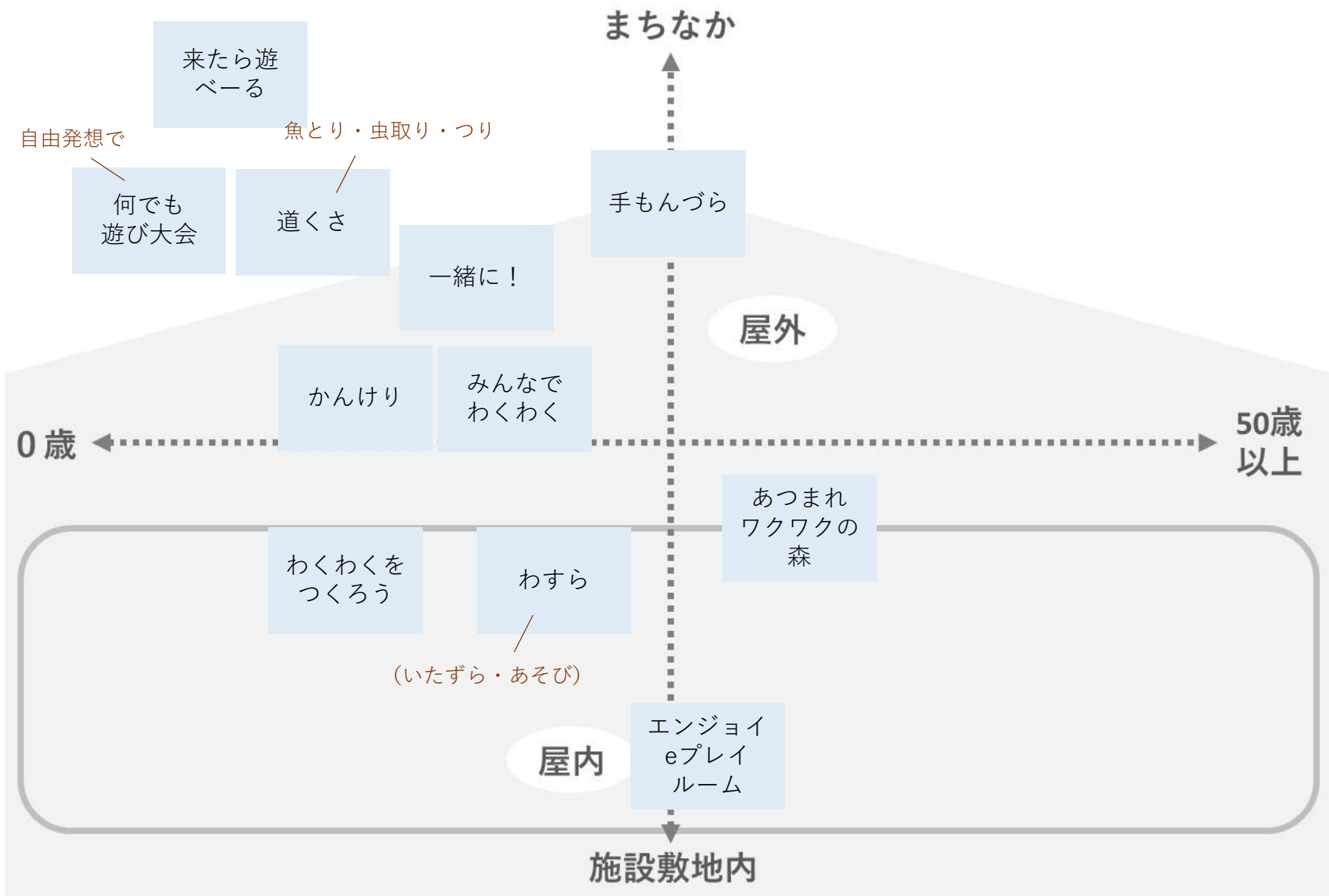
グループ  
**E**

# 「遊び」共有シート

Eグループ



# 「遊び」共有シート



## ファシリテーター コメント

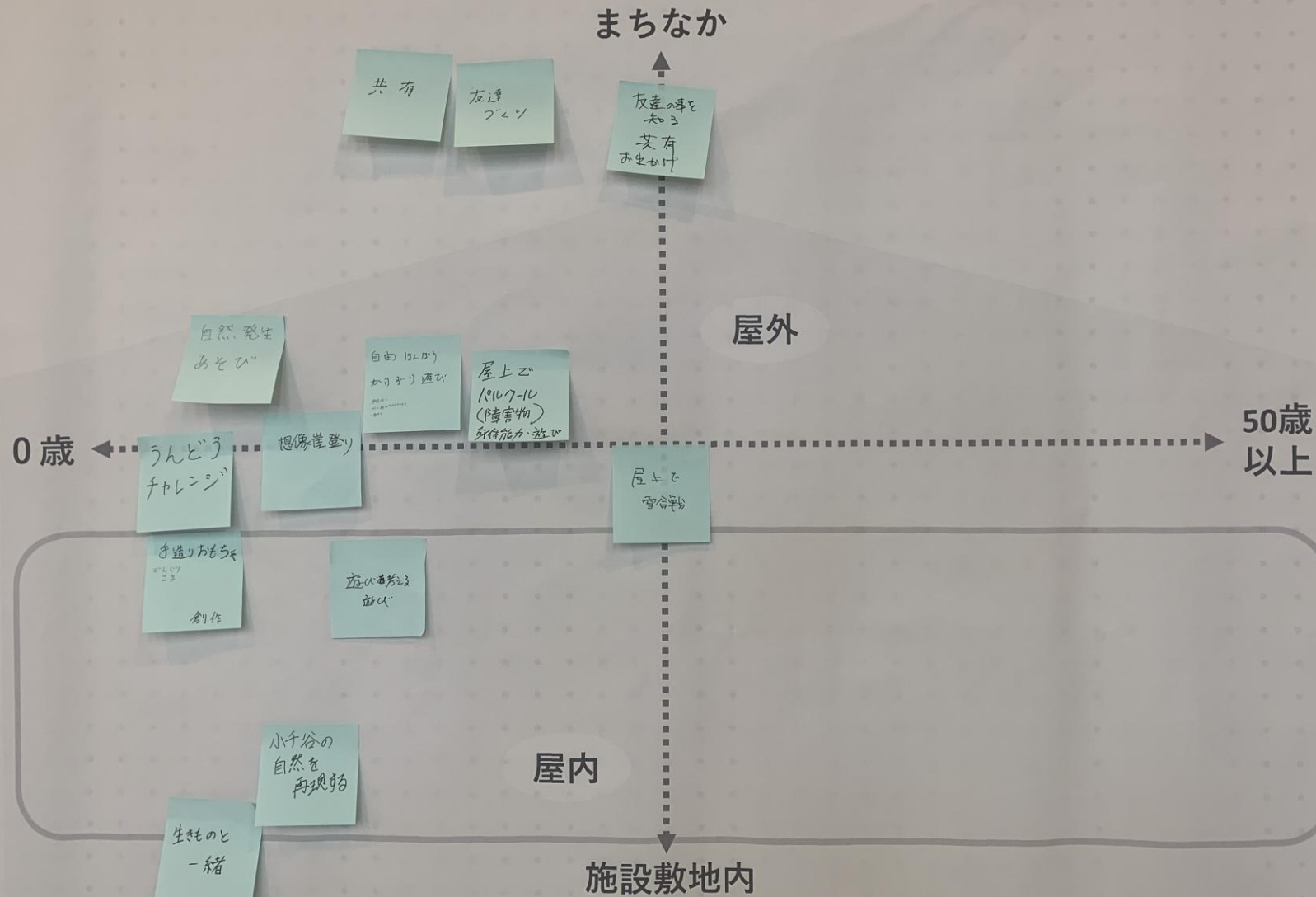
栃木県の方言でいたずらすることを「わすら」と言うので、初めて聞いた言葉でした。複合施設で遊びたいことや自分の経験したことなどを話し合い、施設内に「ワクワク」する仕掛けが作れるとまた来たいと思える施設になるかと思いました。

ファシリテーター：大淵  
(生涯学習課)

グループ  
F

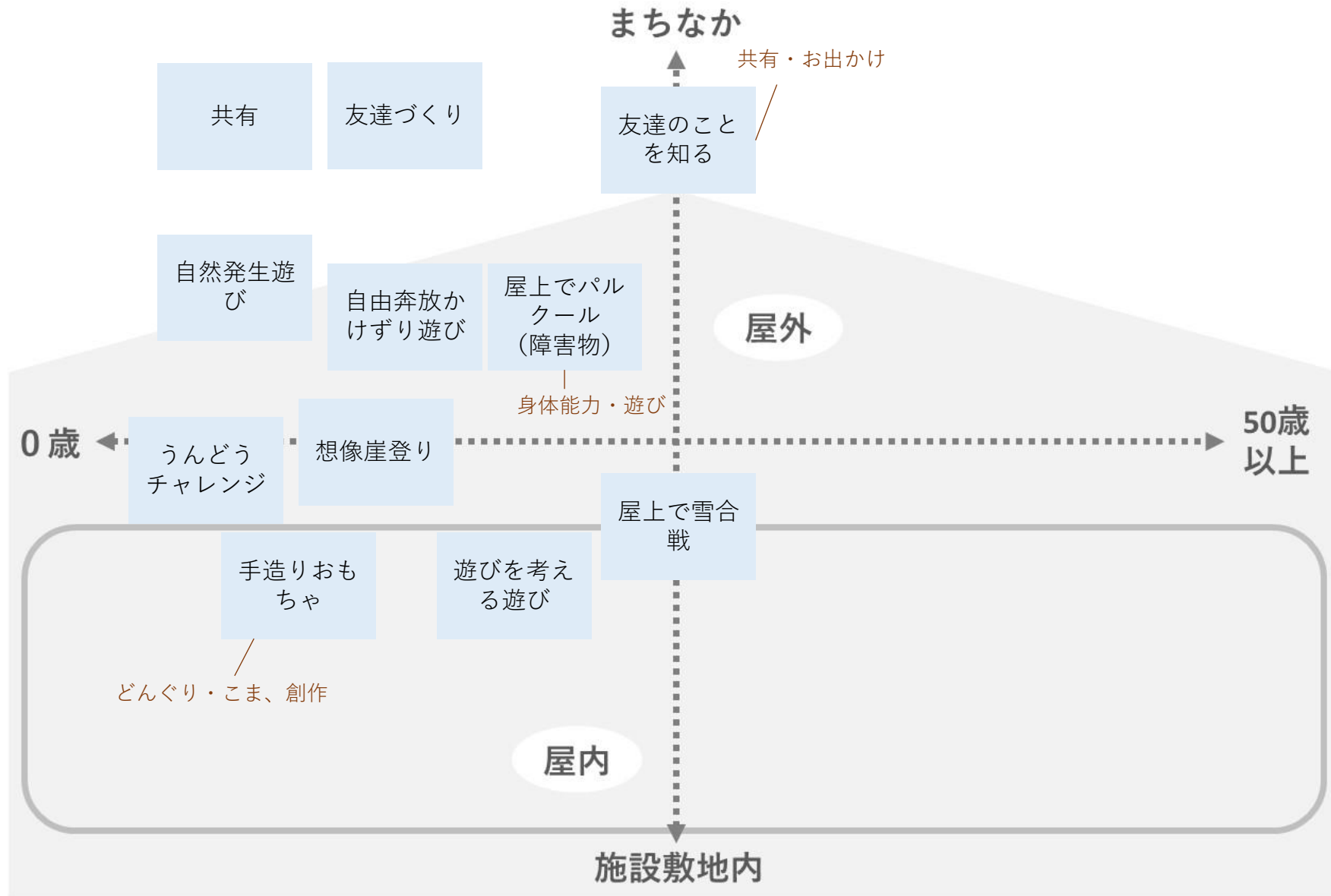
# 「遊び」共有シート

Fグループ





# 「遊び」共有シート



## ファシリテーター コメント

たまたまやっていたことが遊びになったり、見立て遊びができたりと、自分の想像で遊びや学びを生み出せるようなことを求めている意見が多かったように思います。また、遊びや学びなど、体験を共有することから、ゆるやかな仲間づくりができるのではとも感じました。

ファシリテーター：高橋  
(生涯学習課)