

## 第7回 文化交流施設整備検討会

### 次第

日時：令和4年5月23日（月） 午後6時30分～午後8時30分

場所：オンライン開催

#### 1 議題

- (1) 中間報告及び検討会のこれまでの議論の整理と施設のコンセプトについて
- (2) 文化交流施設に求める機能に基づいたゾーニングイメージ
- (3) その他

#### 【配付資料】

- ・資料1－1…中間報告及び検討会のこれまでの議論の整理と  
施設のコンセプトについて
- ・資料1－2…文化交流施設のコンセプト
- ・資料2 …ゾーニングイメージ

## 中間報告及び検討会のこれまでの議論の整理と施設のコンセプトについて

### 1 区が目指すべき文化交流施設 【中間報告 P2】

中間報告において、区は、目指すべき文化交流施設として『区民が芸術文化に触れ、楽しむ機会を増やすとともに、学びの機会や地域社会における交流の充実によるコミュニティの醸成に寄与する施設』とした。

### 2 文化交流施設の機能に求める視点【中間報告 P7～11】

これまでの検討会での議論を整理すると、文化交流施設が備える機能に求めるものとして以下の5つの視点に整理される。

#### (1) 日常と非日常・異日常の連続性の自由空間

都市的な生活をしている中において、非日常や異日常を感じられる空間、時間は「癒し」や「学び」を提供し、日常生活圏の中で日常と非日常・異日常との連続性による自由時間を過ごせる場が求められている。

#### (2) 無目的を許容する空間

人がある場所を訪れることは必ずしも目的は必要なく、無目的を許容する空間と時間を意図的に創り出された場があることが大切である。このため施設には自由に集える空間が必要である。

#### (3) 区民参画の必要性

区民の意見聴取や主体的な取り組み、決定ができるようしておく必要がある。

#### (4) 施設の魅力の持続可能性の担保

魅力ある機能を有する施設となり、その魅力を持続可能なものとしていくためには、社会情勢の変化を捉えた柔軟な対応が必要であり、持続可能性を担保できる仕組みを構築していく必要がある。

#### (5) 周辺地域との連携

都市観光の視点において、文化交流施設の整備とあわせ、歴史のある文化財や施設等の資源が豊富な西日暮里駅周辺地域の魅力を高めるとともに、周辺地域と一体となった情報発信を行っていく必要がある。

### 3 施設のコンセプト・機能等について【第6回検討会での意見】

文化交流施設に求める具体的な機能についての検討会での意見は下記のとおりである。

- (ゆいの森に比べ) もっと動的な部分や激しい想像力を掻き立てるような機能が必要である。
- 子供たちがサードプレイスとして伸び伸びと過ごせ、創造力を発揮できるものを、時間

帯を区切るなどして優先的に利用できるようにする

- 区外からも人を呼び込むためには、居場所として価値あるものを作ることが必要である。
- 富士山や鉄道等眺望も大きな付加価値の一つである。また、眺望だけでなく飲食や一緒に施設に訪れた人と会話が成立するための要素が仕掛けられていることが大切である。
- 1～6階の商業施設との連携が重要である。
- この施設が皆に開かれているということが大事である。
- 「遊ぶ」「つくる」が共通のキーワードである
- 居心地の良い空間があり、遊び心をくすぐられたり、好奇心が高められるような新たなきっかけを与えてもらえるような場であること重要である。
- シニア世代にとっても魅力的な場所となることにより、異年代と友達や仲間となり、施設を通じて繋がることも期待できる。

#### 4 文化交流施設のコンセプトを構成する要素

##### (1) 文化交流施設に求める機能としてのキーワード

検討会において、文化交流施設は、非日常・異日常が感じられるとともに、無目的が許容される空間と時間を創出することで、区内外から進んで訪れたいような魅力ある施設とし、そのために施設に求めるものとして、以下の4つの象限に整理したうえで10のキーワードにまとめた。

- ・日常的に、目的をもって行うもの : 

日常	+	目的
----	---	----
- ・日常的に、目的も無く行うもの : 

日常	+	無目的
----	---	-----
- ・日常的ではなく、目的をもって行うもの : 

非日常・異日常	+	目的
---------	---	----
- ・日常的ではなく、目的も無く行うもの : 

非日常・異日常	+	無目的
---------	---	-----

##### 【10のキーワード】

キーワード	考え方
① 読書	普段読まない本が読める、どこでも本が手に取れる
② 調べる	体験を通じて図鑑で探す、調べ学習
③ 自然	アウトドア体験、屋内でも自然を感じられる空間
④ くつろぐ	自由なスペースでのんびり、眺望・夜景を楽しむ
⑤ 地域の歴史・文化	あらかわの歴史や文化を学べる空間
⑥ 食べる	カフェで軽飲食、交流都市の特産物を楽しむ
⑦ モノづくり	デジタルに特化したモノづくり、伝統工芸体験
⑧ 働く	子どもを中心とした職業体験
⑨ 多様性	外国人等との交流、SDGsを考える
⑩ 多世代交流	子どもから高齢者までの交流

## (2) 施設のコンセプトを構成する要素

施設に求める機能としての10のキーワードから、区の文化振興、生涯学習等に係る計画やこれまで検討会での意見等を踏まえ、キーワードを包含する3つの要素(上位概念)に整理する。

3つの要素に整理した考え方として、以下の通り。

### ① 「遊ぶ」

- ・歴史家ヨハン・ホイジンガが『人間の文化は遊びにおいて、遊びとして発展し、展開した。遊びこそが人間活動の本質である』といったように、人の豊かな営みにとって「遊び」を欠くことのできない要素である。
- ・「遊び」は子どもの五感を刺激し脳や体を発達させるとともに、創造力や柔軟性が育ち、自発性を育む。また、大人にとっても、好奇心を刺激し、創造力を高めるとともに、仕事という生産活動の中においても「遊び」の精神を持つことで創造的思考が生まれ、生産性を高めるものである。
- ・検討会での議論でも「何かいろいろ遊びに来られるような」「遊び心をくすぐられるような」など「遊ぶ」が共通のキーワードになっている。

### ② 「学ぶ」

- ・誰もが幸福を実感し、健康で生きがいのある豊かな人生を送るためには、生涯を通じて主体的に「学ぶ」ことが重要である。そして、学びを通じて新たな発見や気づきがあり、知的好奇心をくすぐられ、さらなる学びをつながっていくものであり、こうした「学び」の好循環を生み出していく場や空間が求められている。
- ・荒川区生涯学習推進計画において、生涯学習は学びを通じて自己の可能性に気づき、人生に喜びや生きがいを見出し、心を豊かにすることにつながるものとして、すべての区民が生涯にわたってあらゆる機会、様々な場所において主体的に学ぶことができるよう支援することとしている。

### ③ 「繋がる」

- ・荒川区芸術文化振興プラン、荒川区生涯学習推進計画において、芸術文化のチカラで人と人、人・くらし・まちを「つなぐ」こと、学びの場を通じて育まれる交流により人と人、人と地域を「つなぐ」ことを重要な視点で、施策を展開している。
- ・検討会において、活動を通じて人が人を呼び込み、人が人に教え、人と人が繋がり、魅力的な施設の持続可能となっていくことや、多世代に魅力的な居場所となることで人と人が繋がるといった「繋がる」をキーワードとしてあがっている。
- ・区が実施する図書館利用者アンケートでも、図書館に学習スペース、グループ学習ができる場、飲食や会話も楽しめ、ゆったりと過ごすことができる空間を望む人の割合が高く、居心地の良い、憩いの空間が求められている。

表 コンセプトを構成する3要素と10のキーワードとの関係

	読書	調べる	自然	くつろぐ	地域の歴史・文化	食べる	モノづくり	働く	多様性	多世代交流
遊ぶ	○	○	○	○	○	○	○	○		○
学ぶ	○	○	○		○	○	○	○	○	○
繋がる	○			○	○	○	○	○	○	○

## 5 文化交流施設のコンセプト案

文化交流施設は、非日常・異日常が感じられるとともに、無目的が許容される空間と時間を意図的に作り出すことで、区内外から何度も訪れたい魅力ある施設とする。

本施設は、「遊ぶ」ことや「学ぶ」ことを通じて、新たな発見や気づき、新たな創造を生み出す「文化創造空間」とし、自由に学び、寛ぎ、そしてコミュニケーションができる居心地の良い空間を整備することにより、人と人との「繋がり」、新たなコミュニティを醸成する空間とする。

### 【文化交流施設のコンセプト案】

**あらゆる世代が「遊び」と「学び」を通じて新たな発見と創造を生み出し、居心地の良い空間を通じて人と人が「繋がり」、新たなコミュニティを醸成する 『文化創造空間』**

# 文化交流施設のコンセプト案

あらゆる世代が

「遊び」と「学び」を通じて新たな発見と創造を生み出し

居心地の良い空間を通じて人と人が「繋がり」

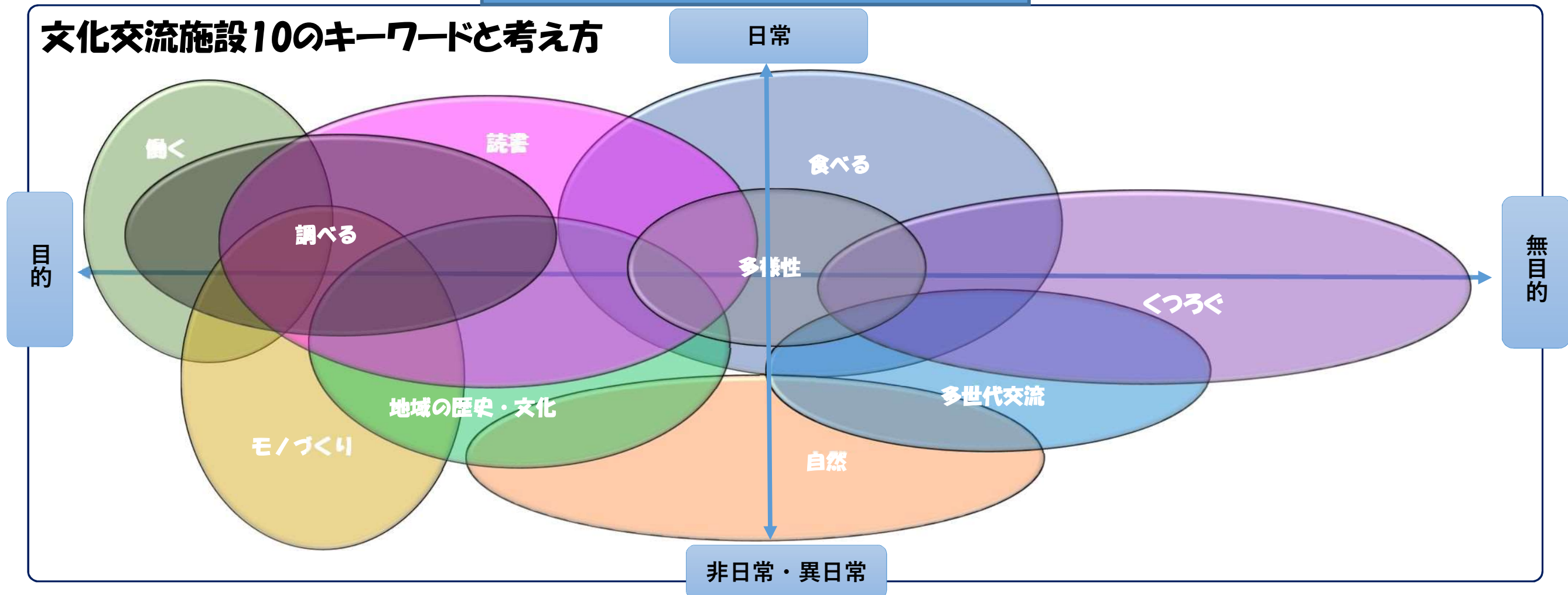
新たなコミュニティを醸成する 『文化創造空間』

遊ぶ

学ぶ

繋がる

## 文化交流施設10のキーワードと考え方





# 文化交流施設ゾーニングイメージ（案1）

※各ゾーニングの記載内容は例示

商業棟7階平面図



## ワークショップ・体験ゾーン



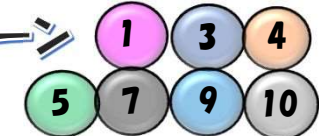
- ・モノづくり(伝統工芸含む)体験
- ・職業体験ゾーンで疑似体験
- ・VRや3D、eスポーツなど、デジタル技術を活用したWS、体験イベントに参加
- ・大きなスクリーンで皆で映画鑑賞
- ・8階へ行ける大階段を活かした秘密基地空間でかくれんぼ
- ・絵本に出てくる料理を作るWSで絵本の世界を体験する
- ・あらかわの歴史を学べるWSに参加
- ・子ども向けWSに3世代で参加

## 居場所ゾーン



- ・自由なスペースでのんびり
- ・友人がいるかもと行ってみる
- ・親子で立ち寄る
- ・交流都市の特産物を楽しむ
- ・サードスペースで気軽に交流
- ・ラウンジでテレワーク
- ・下層階で購入したお茶を飲みながら友人とおしゃべり

## 本々のテーマパークゾーン



- ・読み聞かせに親子で参加する
- ・宇宙や昆虫などテーマごとの空間で本に触れ、企画展示を体験する
- ・電車を見ながら図鑑で探す
- ・友人とカフェで調べ学習

## 屋外テラス



- ・外を感じられるウッドデッキテラス(外から上層階を見て行ってみたく思う仕掛け)
- ・テント設営WSで張ったテントでアウトドア体験、キャンプ飯を味わう
- ・電車や高層の眺望を楽しむ
- ・夜景を眺めてリラックス

## 10のキーワード

- |            |         |
|------------|---------|
| 1 読書       | 6 くつろぐ  |
| 2 モノづくり    | 7 調べる   |
| 3 食べる      | 8 働く    |
| 4 自然       | 9 多世代交流 |
| 5 地域の歴史・文化 | 10 多様性  |

体験を通じて遊び・学んで、繋がっていく

# 文化交流施設ゾーニングイメージ（案2）

※各ゾーニングの記載内容は例示

商業棟7階平面図



ワークショップ・体験ゾーン 1 2 3 5 7 9 10

- ・ものづくり(伝統工芸含む)体験
- ・VRや3D、eスポーツなど、デジタル技術を活用したWS、体験イベントに参加
- ・絵本に出てくる料理を作るWSで絵本の世界を体験する
- ・あらかわの歴史を学べるWSに参加
- ・子ども向けWSに3世代で参加

屋外テラス 1 2 3 4 6 7 9 10

- ・外を感じられるウッドデッキテラス(外から上層階を見て行ってみたいと思う仕掛け)
- ・テント設営WSで張ったテントでアウトドア体験、キャンプ飯を味わう
- ・電車や高層の眺望を楽しむ
- ・夜景を眺めてリラックス

居場所ゾーン 1 3 4 6 9 10

- ・自由なスペースでのんびり
- ・友人がいるかもと行ってみる
- ・親子で立ち寄る
- ・交流都市の特産物を楽しむ
- ・サードスペースで気軽に交流
- ・ラウンジでテレワーク
- ・下層階で購入したお茶を飲みながらおしゃべり
- ・友人とカフェで調べ学習

子ども・若者広場ゾーン 1 2 3 8 9 10

- ・読み聞かせに親子で参加する
- ・8階へ行ける大階段を活かした秘密基地空間でかくれんぼ
- ・ボールプールやトランポリンで遊ぶ
- ・大きなスクリーンでデジタルお絵描き
- ・好きな空間で絵本を読む
- ・職業体験に参加
- ・将棋やボードゲーム、カードゲームで交流

居場所を通じて繋がり、遊び・学んでいく

10のキーワード

- |            |         |
|------------|---------|
| 1 読書       | 6 くつろぐ  |
| 2 モノづくり    | 7 調べる   |
| 3 食べる      | 8 働く    |
| 4 自然       | 9 多世代交流 |
| 5 地域の歴史・文化 | 10 多様性  |