

## 第7回 文化交流施設整備検討会【要旨】

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
出席者	<p>（委員） 卯月盛夫委員長、齋藤啓子副委員長、沢木拓也委員          羽生冬佳委員、両角達平委員、明戸真弓美委員          土橋圭子委員、松田智子委員、小林行男委員          清水啓史委員、志村博委員、富永新三郎委員          北川嘉昭委員、古瀬清美委員</p> <p>（事務局） 小林文化交流推進課長、文化交流推進課担当          松崎再開発担当部長、能見再開発担当課長          住まい街づくり課担当</p>

### 1 開会挨拶、委員出席確認

### 2 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

- （事務局） 資料1-1であるが、中間報告を整理し文化交流施設のコンセプトを構成する要素として、前回の議論から10のキーワード「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」に整理したのち、区の文化振興及び生涯学習等に係る計画等を踏まえ、キーワードを包含する上位概念を「遊ぶ」「学ぶ」「繋がる」とした。その上位概念から文化交流施設のコンセプト案として「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、居心地のよ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』」とした。
- （委員） 今までの意見がまとまっており、魅力的になると思う。「多世代交流」とあるが、私の仕事上でも若い世代の取り込みに非常に苦勞しており、この施設へ若い世代にどのように来てもらうかが、難しいところであると考えている。時間的な制約や場所、特にこの施設は商業施設の上階にあるため、集えるような状況づくりやアピール、意見聴取が大事になってくると思う。
- （委員） 1頁目「文化交流施設の機能に求める視点」にあるとおり、この施設の特徴は、「無目的」や「非日常・異日常」という言葉が盛り込まれているところかと思うが、キーワードをみると「食べる」「くつろぐ」など10個ある。結局、この施設は何か売りなのかが分からない。いわゆる幕の内弁当のような感じを覚えたし、コンセプト案にある「学ぶ」「繋がる」は、どのような施設でも起こり得ることと考えるが、いかがか。
- （委員長） 資料1-1のように施設の基本的な考え方を述べる場合は、ある程度機能や役割で分類することはやむを得ないと考える。一方、ゾーニングイメージを作成する場合は、この10のキーワードに合う10の部屋をつくるのではなく、これらを組み合わせるかたちとなるため、建築デザインの際に忘れてはいけないものを、10のキーワードとして整理している。  
 今後、これらの親和性を考えつつ空間のレイアウトを考えるとときの参考にすべきではないかと思っている。
- （委員） 上位概念で示している「遊ぶ」「学ぶ」「繋がる」はどこの施設にも当てはまるのではと感じた。この施設では、日常を豊かにするような本物の

体験ができる場所となつてほしいと思っている。4, 000㎡と広いため沢山いろいろなことができるような施設になると思う。

○（委員長） いろいろなものが普及し、本物が分かりにくくなってきているため、本物というのはとても大事である。

○（委員） 何かを体験しようと思ったとき、そこがどういう環境設定で、どういうものが持ち込めるかが非常に重要である。この文化交流施設をどのような環境に設定するのか、この施設で体験などができるとどのような影響を与えられるのかが重要である。この10のキーワード全てにそういう体験が含まれていると考えると楽しくなるのかなと思う。

この10のキーワードの中でニュアンスが違うものとして、「くつろぐ」がある。今までの公共空間では、そのようなスペースはあまり十分ではなかったと考えられるため、施設へどのように取り入れるのかがポイントである。

○（委員長） この施設は4, 000㎡であり、空間の可変性も1つのテーマである。最終的にはプログラム次第であるため、それに対応できる空間の可変性について今後考えていきたい。

○（委員） これまでの検討でこの施設のターゲットはどのように絞られたのか。今後、施設のゾーニングをしていくということだが、広いこの施設の核となる機能を決めないとごちゃ混ぜの施設となるのではと懸念している。

この施設が文化を身近に感じられるものとなり、本物の体験ができると素晴らしいと思う。

○（事務局） コンセプト案にもあるが、子どもから高齢者までのあらゆる世代が楽しめる空間を想定しており、ある特定の世代にターゲットを絞らず、曜日や時間帯で可変できたらと整理していた。

○（委員長） 日本の公共施設はいわゆる青少年や若者世代に対するサービスが不足気味なのではないかという認識を持っていると思う。この施設を全て彼らのためということではなく、学校帰りなどに寄れる部分も残しつつ、同じフロアに高齢者もいるなどし、街中と同じように様々な人がいるが、自分の居場所もきちんと確保できる空間を作ろうということが議論の一つであったかと思う。

## （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

○（事務局） 資料2であるが、文化交流施設の具体的な機能を検討するため、コンセプト案を踏まえ施設のゾーニング2案を作成した。

案1は、体験を重視したもの、案2は、居場所空間を重視したものであり、各ゾーンで考えられるものを例示している。また、10のキーワードがどのゾーンに当てはまるかを整理している。

○（委員） 私のゾーニングイメージであるが、鉄道側の窓を一面ガラス張りとしたところに遊歩道を作ったうえでカフェとし、その内側では曜日ごとに高度な美術や音楽、スポーツ等のプログラムを行いつつ、帰宅前の通勤者も立ち寄れるような施設を作りたいと考えている。

○（委員） インクルーシブな社会をつくるため、この施設では誰も排除せずに受け入れたい。案1案2とも10のキーワードの「9多様性」「10多世代交流」が全てのゾーンに含まれていることを評価したい。

- (委員長) キーワードの9にインクルーシブも記載したほうが分かりやすいだろう。
- (委員) 上位概念とした「遊ぶ」、「学ぶ」、「繋がる」は、日本人に求められているものと思っている。  
 まず、遊ぶのが苦手な日本人が本気で遊ぶためには、本物の体験が大切である。この施設で本物の体験ができるならば、それがこの施設の魅力となるため、真面目に本気で遊べるような施設にしたいと思う。  
 さらに、体験プログラムのターゲットを決め、学ぶ機会をつくるとともに、空間のゆとりを作り出すことで誰でも気楽に入れるくつろぎの場ができればよいと思う。  
 最後に、くつろぎの場の延長として、孤独になってしまう人が出ないように繋がりを育ていける施設を目指したいと考える。  
 そのために、空間の可変性が必要であり、間仕切り等の造作が動かせるようなタイヤをつけることも面白いのではないかと考えている。
- (委員) 各ゾーンで体験等をする場合の講師や資材の想定はあるのか。
- (委員) 本物の体験をするためには、一定の費用をかけ一流の講師を依頼したほうがよいだろう。金銭面のメリハリをつけることが施設運営面でも大事だろう。
- (委員) 先日、静岡市の「ま・あ・る」や郡山駅前の再開発ビル内の市立プラネタリウム等を視察した。  
 「ま・あ・る」での事例報告となるが、今までサービスを受けていた子どもたちが大学生や社会人となり施設の手伝いをする形となっていた。当時はそこが、成長していく中での1つの居場所だったのではないかと、この文化交流施設もその人のライフステージごとに利用形態が変わり、利用者に愛される施設になっていければいいのかなと感じた。  
 先ほど、本物の体験とあったが、体験をすることは大切だと思う一方で、私は当初から、この施設は広い公園でも良いと思っている。体験プログラムも良いが、何かやる人のみが行く場所となるのは違う。無目的に行き、何もしないときもあるだろうし、新たな繋がりが生まれるときもあるなど、そのような使い方も残してほしい。
- (委員) この施設は荒川区らしさ、下町らしさを残しつつ柔軟性を大切にしたいと思っている。
- (委員) 再開発は大変な事業であるが、この施設が高校生以上の若者にどう働きかけていけるのかが大事だと思っている。施設を作る際に子どもや青少年の意見が直接反映できるようなやり方を工夫していくことが大切なのではないかと改めて考えていた。
- (委員長) 今年予定している意見聴取のワークショップはどう考えているのか。
- (事務局) 9月の最終報告後に実施する予定だったが、それ以前にこの施設の運営形態についてある程度具体的に検討していきたいという考えに至った。青少年等を含めた意見聴取のワークショップはその結果を踏まえ行うことがより良いやり方ではないかと考えている。
- (委員長) 運営形態が明確にならなくてもワークショップはできる印象だが、いかがか。

- （事務局） ワークショップについては、時期や実施形態を相談させてほしい。
- （委員） コンセプト案で「遊び」「学び」が強調されているが、この施設は遊びと学びを通じて発見と創造を生み出すため、「文化の創造」を強調した方がよいのではないか。文化の創造により、コミュニティや新たな文化を生み出すことが、この施設が目指すものと考えたため、強調する言葉を考えた。

私の感覚では、「遊び＝創造的なもの」という年代は限られており、一定年齢以上の遊びは消費と考えられ、創造ではない。それらも含めた広義で「遊び」と設定しているのかと思うが、遊びを強調すると消費という印象をもつため、創造性を織り込んでいることについて、もう少し表現ができるのではないか。

また、「学ぶ」は受動的に感じた。「遊ぶ」「学ぶ」を強調してしまうと能動的な部分が伝わりにくい。表現の問題なので「遊び＝創造」「学ぶ＝能動的」と捉えられるよう表現を変えた方がよい。

ゾーニングイメージに可変できない部分もあるだろうから可変・不可変部分を分けて加えることにより、図が見やすくなるのではないか。

- （委員長） コンセプトについては、もう少し事務局で考えたい。  
ゾーニングについては、次回以降に可変・不可変について提案したい。特に、家具と空間は一体性があるため、内部装飾の工夫もできれば面白い空間になる。
- （委員） ゾーニングに縛られすぎるとこの施設では何かをしなければならないという義務感が出てしまうのではないか。カフェや事務スペースは不可変と思うが、それ以外の空間は、時期で空間が変化することにより、公園のように集まる人ごとに、すみ分けできるような形にできないだろうか。ある意味、屋内の公園でよいのではないか。

住宅メーカーで仕切りのない家を販売しており、家具などはライフスタイルの変化に合わせて常に動かせるようになってきている。この施設もそのような技術を使い、創造性があるパーテーション風なものができると思う。

- （委員） 屋内の公園というコンセプトはすばらしい。  
事例紹介となるが、学生が若者の居場所を作りたいと取り組んでおり、その居場所には、何もなくていいと言っている。従来の施設は、居場所と言いつつもやはり教育的な要素があり、学生たちは学校や学びから一度離脱したいと思っている。

先ほど「学び＝受動的」とあったが、確かに学校等を連想すると感じた。福島県の白河駅前に「コミュニティカフェEMANONE」という高校生最層のカフェがあり、商品を安く提供しているが、高校生最層と高校生のための教育や支援の場はニュアンスが違う。そのことをきちんと共有しておくことが大切であると改めて感じた。

- （委員） 今回ゾーニングイメージを2案提案したが、エスカレーター等で7階に来た際にどのような景色が見えるか、施設を回遊する時にどのような動線で動くのか。そのような場合、案2つどちらが魅力的なイメージに見えるのかについて、今回意見をいただきたい。

施設の可変性はもちろん必要だが施設へ入ったときの印象について、今回

ゾーニングしたことにより、空間の連続性をどこまで保てるかが重要となってくる。意見をいただくことによりゾーニングが生きてくる。

- (委員長) 施設へ訪れてすぐのイメージも極めて重要で、先ほど屋内の公園という素晴らしいコンセプトがあったが、確かに公園を散歩するようにこの施設を散歩している時や施設へ入ってすぐのところに何か面白いものがあったらそれに参加してみようとなるだろう。
- (委員) 例えば、ゾーンや通路をパーテーションで区切るイメージはあるのか。
- (委員) 4,000㎡と広い施設のため、テーマごとに空間を区切るエリアがあってもいいと考える。また、階高が4mと高いため、座れる大階段や秘密基地空間など階高を利用した使い方もあると考えており、今回意見をいただくことで次の検討会に生かせると思っている。
- (委員) 避難誘導を考えた際、施設全体を通る1本の通路がありその通路自体も平らではなく、階高を利用した傾斜のある通路が良いのではと考えていた。例えば、その通路で乗り物体験ができたなら、より活用の幅が広がる。また、体験ゾーンや体操等ができるスタジオは音が出ると思うため、他のゾーンの妨げとならないよう区切れた方がいいのではないか。それ以外の場所についても、個人的に具体的すぎるレベルで考えていた。
- (委員長) 具体的な案が各委員からあると次回の検討会は更に有意義なものになると感じた。
- (委員) これまでの抽象的な検討から少し具体的な検討となり、イメージが湧きやすくなってきたと思う。今後、参考施設の視察や各委員の類似施設のイメージ写真の共有等で、これまでと違う形で検討が進められるのではないか。

先ほど、事務局から意見聴取のワークショップをする前に運営形態を話合いたいとあったが、金銭面の話になりがちである。運営のみを検討するのは厳しいと考えられるため、まず皆で施設イメージを持ち寄ったのち、運営形態を検討した方がよいのではないか。

- (委員長) 本日のまとめとなるが、施設のコンセプトについては、3つの要素と10のキーワードから施設のコンセプトを導いた。

コンセプトについては、一部工夫が必要であるが、先ほど委員からあった3要素の説明を取り入れることで、一段落するだろう。

ゾーニングイメージについては、議論するため2案としたが、今回は今日議論した際に出た重要な視点、屋内の公園というイメージや10のキーワードで考えると幕の内弁当であり、そのように感じとれないようにしながら無目的やくつろぐ機能も取り入れつつ、空間構成することが重要であるだろう。

また、各委員の空間イメージや他施設の事例を写真等で共有し、この施設の空間イメージを更に膨らませる議論を次回していきたい。

### 3 次回日程

### 4 事務局からの連絡事項