

第2回 ぎふメディアコスモス分館整備検討部会 会議録概要

日 時：令和8年10月1日（木） 午後6時30分 ～ 午後8時10分

場 所：ぎふメディアコスモス 第1会議室

出席者：部会員

(敬称略) 高橋 綾子、出村 嘉史、川島 政樹

アドバイザー

宮田 裕章（オンライン出席）

傍聴者：0人

1 開会

2 議事

(1) 第1回検討部会の振り返りについて

事務局が資料1について説明

<部会員意見>

- ・「みんなの窓」というコンセプトが全体を包んでいると思う。一方で、居場所としての役割の大きさを問いたい。ニューヨーク公共図書館の分館は、人々の生活や多様な活動を支え、様々な居場所を提供している。一方で、優れた公共空間の背景に、社会的分断の激しさも感じた。弱者救済という捉え方ではなく、様々な立場の人が同じ場所を使い、普通にいてよいことが次の活力につながる場を考える必要がある。「窓」が何を映すのか、その中身の議論が必要だと思う。
- ・基本的なコンセプトの方向性は定まったと思う。一方、今回は新築ではなくリニューアルであり、設備上の課題や様々な制約がある。高い理想を持ちながら、何を最後まで残し、重視するのかを検討部会で絞り込み、実際の計画へ落とし込むステップを踏んでほしい。
- ・メディアコスモスは、「みんなの」という公共空間の考え方をよく体現していると思う。「みんなの窓」も、全員が同じものを見るための窓ではなく、一人一人が窓に何を映すかに関わり、様々な人の活動が見えるものにしたい。例えば、誰かが行っている活動を見た人が、自分も何かやってみたいと思い、自分の企画を持ち込む。まちで行われている小さな試みが分館で見えることで、新しい活動や人との出会いにつながっていく。読書、学習、休憩など、別の目的で立ち寄った人にも、まちで起きていることや誰かの活動が自然に目に入り、まちへの関心が生まれる余地をつくるのが、分館の意味ではないか。

(2) ぎふメディアコスモス分館で生まれる体験について

事務局が資料2-1、2-2について説明

<部会員意見>

- ・アクティブ G を実際に見て回ると、匠工房の扉に「買う、学ぶ、つくる、見る」というキーワードが掲げられており、工房、ショップ、ギャラリーなどが、そのコンセプトの下で成り立っていることが分かった。一方、分館は「知る、試す、まちへ出る」という3つが強みであり、これをゾーニングにどのように生かしていけばいいかが課題である。
- ・コンセプトや6つの体験が図面にどう反映されているかである。「みんなの窓」を表現する開かれた空間として、コンセプトが空間構成やゾーニングにどのように落とし込まれているのかを、図面を初めて見る人にも分かるように説明できるようにした方がよい。

- ・壁がなく、それぞれの機能の気配が見え、機能同士が交わりながら何か新しいものが生まれるという考え方を、大きなコンセプトとして説明する必要がある。分けたものを再びつなぎ、融合させることに、どのような効果を期待しているのかを明確にしてほしい。
- ・入ったときに、勉強する高校生など、目的が明確な来館者にも「今の岐阜」が目に入り、それを共有できるよう、コンセプトを空間に落とし込めるとよい。オープンスペースは一定の頻度で更新し、活性化していかなければ、使われない場所になってしまう。
- ・従来型の展示だけになっていると、目的が明確な来館者は共有の場所に立ち寄らず、特定の場所だけを利用して終わってしまう。心地よくもりながらも、共有の場所から刺激や学びを受けられるよう、各空間をつなぐ動線が必要である。
- ・オープンスペースで関心を持った人を、相談や「試す」へどうつなぐのか、1階と2階をどう分断させないかも重要である。
- ・2階をメイン入口としたとき、入ってすぐのアクション広場、コワーキング、相談、カフェなどをどう配置するかが重要である。カフェは委託事業者が入る通常の店舗というより、ワークショップなどにも活用できるカフェ機能でもよいのではないか。
- ・カフェは、飲食を提供し、長時間滞在する動機となり、居心地のよさも施設の魅力になる。館内で本を読み、くつろぐための飲食機能が近くにある方がよい。カフェを、他の機能と融合するためのツールとして考えたい。
- ・クラフトエリアについても、大人と子どもの間に立って教えたり教えてもらったりすることや、地域の工場で働く技術者と利用者をつなぐことが考えられる。単に部屋や機器を置くのではなく、クラフトを交流の種として、活動が見えるようにするなど、奥ではなく前面に出す方法もあるのではないかな。
- ・メインエントランスは重要であり、駅からは2階へ直進できるため、2階側の人流が多い可能性はあるが、実際の人流を分析した上で、1階と2階のどちらをメインとするか検証してほしい。
- ・既存機能の削減や移動についても、単に利用率が低いから見直すということではなく、「みんなの窓」というコンセプトを体現し、各機能をつなぎ直すための再編であることを説明する必要がある。
- ・今回のリニューアル後は、長い期間にわたって施設を使用することになると思う。現在のゾーニングを固定するのではなく、利用状況やニーズの変化に合わせて見直せることを前提とすべきである。例えば、クラフトエリアやその他のゾーンを別の場所へ移したいというニーズが生じた場合にも、できる限りフレキシブルに対応できる設計となっているかを事前に確認し、必要な要望を設計に反映した方がよいと思う。
- ・クラフトエリアでは、機器を置くだけではなく、指導、イベント、相談などのソフトと併せて、「試す、まちへ出る」につながる、本館にない特色を出せないか。
- ・デジタル技術は変化が速く、何を実装すべきか読み切れない。3Dプリンター等を多く購入しても、利用者が使わなければ活用されない。利用者が実際に使えるかを見定めながら、ソフトとハードを運用する必要がある。一方で、工芸的なものや身体性を伴うものも今後重要であり、どちらか一方に決め切ることは難しい。
- ・入口で「今の岐阜」で何が起き、どのような挑戦が行われているのかを共有し、面白そうだから少し関わってみようと思える方がよい。用事がない人も自然にアクションスペースへ行きたくなる空間にしたい。入った人が元気や活気を得て、これまでの場所とは違う、クリエイティブな気分になれるとよい。
- ・多機能な施設だからこそ、それぞれの機能を置くだけではなく、機能の間をつなぐ人が必要である。これはAIに任せられるものではなく、いろいろなサポートをしながら、大人と子どもなどの間に立つメディエーターのような人が必要だと思う。2階をアクティブに動かすのであれば、困ったときに相談でき、活動や人を次につなげる「人の基地」を2階に置く必要がある。

- ・ポートランドのリビルディング・センターでは、地域の廃材を集め、次につくるための資材として販売しており、ガラス張りのクラフト部屋が来店者から見える。中央には誰とでも話せて、その場所の魅力を伝える人がいる。職員が担うのか、受託者が担うのかを含め、そうした人と仕組みを案として持つことが重要である。
- ・理想的には、その人が建物中を動きながら人や活動をつなぐことになる。固定した受付に戻らなければならない運用では負担が大きいため、人の動き方を含めて考える必要がある。
- ・チラシを積み置きするだけでなく、人が介在し、デザインや情報を部局横断で編集する運用が重要である。コンシェルジュ、メディエーター、キュレーター、司書のレファレンスをよりクリエイティブに発展させた人材を配置することが考えられる。
- ・書店とカフェは親和性が高い。ただし、もし誘致をするのであれば、一般的な商業の感覚では、カフェ単独で事業を成立させることは難しいため、どのような形で運営するのかを検討することが必要になると思う。
- ・イベントスペースは、この施設の中で非常に重きをなすエリアになると思う。形状を半円にし、蹴上げやステップを設けた場合に何席置けるのか、どの程度の人数を観客として入れることを想定しているのかを確認したい。また、PA 設備、モニター、プロジェクターなど、イベントに必要な設備についても検討する必要がある。今後、様々な発信や展示を行う際に、動画による発信や動画でのプレゼンテーションを行う機会が多くなることを踏まえ、イベントスペースへの大型 LED ビジョンの設置も検討してほしい。
- ・土日のメディコスには多くの人がいて、イベントにも様々な活用されている。それを踏まえ、分館のイベントスペースが、この設え、この場所で期待に応える機能を発揮できるのか気になる。ここは岐阜の顔であり、初めて来た人が岐阜をよいところだと思い、市民が岐阜に誇りを持てるような、最初の一步となる環境設計としてほしい。
- ・「まちへ出る」とは、施設から物理的にまちへ出るだけでなく、ここで得た知識や気付きを次の行動や、まちでの実践につなげることだと思う。そうした一步を後押しするために、イベントに限らず、事業や仕組み、支援の面で何か工夫できないか。
- ・アクションスペースがほぼイベントスペースで、イベントがないと空洞になるのであれば改善が必要である。イベントがないときに展示室やカフェのように使われるなら一案だが、椅子を並べたままの空間になると、使われていない印象が強くなる。運用が重要であり、入った瞬間の空間の中に「みんなの窓」が再現されていることが大切だと思う。
- ・例えば、年齢、性別、障がいなどにとらわれず、「明日着たい一着」や「未来の暮らし」を、地域の技術者や学生と一緒に作り、試着や展示を通じてまちへ出る体験につなげることが考えられる。食でもよく、岐阜の最先端の活動を交代で見せることも考えられる。単なる広報ではなく、そこで未来を体験し、次の行動につながる場所としたい。外部資源と連携し、継続的に更新する運用を考えた上で、必要なハードを検討するとよい。
- ・「未来」は若い人だけのものではなく、明日も未来である。子どもから高齢者まで、年齢にかかわらず、未来志向の実践の場所という考えがコンセプトに盛り込まれるとよい。
- ・残された時間の長短にかかわらず、次の瞬間をポジティブに思えることが大切だと思う。様々な時間軸を包摂できるコンセプトを展示できるとよい。
- ・現在のクラフト室には設備があっても、つなぐ人がいないため活用されていない。単に案内する人ではなく、利用者の思わぬ明日を切り開くことを支援する人がいて、活動が動き続けることで魅力が生まれると思う。

3 その他

事務局が資料3、4について説明