

コミュニティ施設の 建物や機能の紹介

麗澤大学 工学部工学科 情報システム工学専攻

准教授

笹尾 知世

グッドデザイン賞(2021~2024)にみる コミュニティ施設の近年のトレンド

1. 子供の居場所 <遊ぶ>
2. 多世代交流 <食べる>
3. チャレンジショップ <やってみる>
4. 計画段階～運営段階にわたる共創 <一緒につくる>
5. すべての人のためのサードプレイス <居る・涼む>

遊ぶ

遊具研究プロジェクト RESILIENCE PLAYGROUND プロジェクト

事業主体：株式会社ジャクエツ



「障害の有無に関わらず誰もが遊ぶことができる遊具」の開発を医療と遊具の分野を越えて実現したプロジェクト。医療的ケア児の「遊びたくても遊べない」という課題に注目し、様々な個性をもつ子どもたち、医師、ケアスタッフ、遊具デザイナー、地域住民が携わり3つの遊具を開発。遊ぶきっかけが地域に増え幸せが広がる未来を描いている。



実は、みんな あそび をもっている。



地域の子どものための居場所 さちばるビレッジ

株式会社一級建築士事務所 STUDIO MONAKA, 一般社団法人みんなのいえ

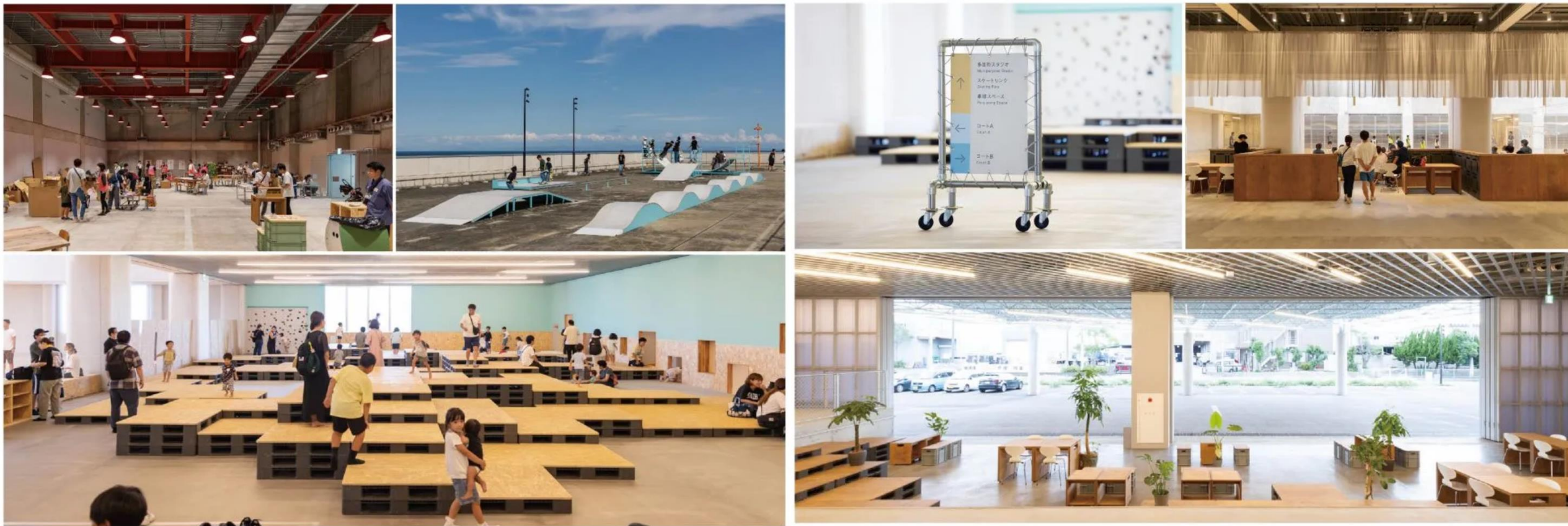


敷地は沖縄本島南部にある南城市。海にも程近く自然の森に囲まれた場所である。巨大な琉球石灰岩やこの場所特有な植物が群生し、古い石積みなども残っている。決められた場所で決められた時間に決められた席が用意されているような既存の学校教育の硬直した枠組みから外れ、柔軟に自由に学び過ごすことができるような「第3の居場所」が求められた。

2024グッドデザイン賞, GOOD DESIGN AWARD, <https://www.g-mark.org/gallery/winners/25493>

公共施設 東部防災館 おきのすインドアパーク

徳島県 / ジオ-グラフィック・デザイン・ラボ+泉設計室+構造計画研究所設計共同体 / ジオグラフィックデザイン・シンコースポーツ四国共同事業体



機能移転に伴い徳島県に寄付された徳島新聞社の旧新聞印刷センターを改修し、平時は、子育て世代が中心ににぎわう複合施設であるが、災害時には広域物資輸送拠点として、県外から搬送される支援物資の受け入れ・配送拠点として運用される。設計者が指定管理者の代表として運営している。

食べる

チャレンジショップ等中心市街地活性化拠点 本町BASE

有限会社 大建met, 関市



チャレンジショップを軸とした賑わいづくり拠点。社会実験との位置付けで、事業後の解体撤去を前提に行政が建物を所有せず、設計者自ら建設し行政にリースする事業形式で、設計者は事業費の再配分、移設可能建築のデザインや継続してユーザーとしても関わるなど広範な役割を担い、街のプレイヤーや住民を巻込む、新しい形のコミュニティを実現。

2024グッドデザイン・ベスト100, GOOD DESIGN AWARD, <https://www.g-mark.org/gallery/winners/24030>



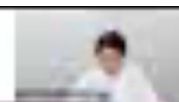
リノベーション施設の地域コミュニティ創り “食”や“本”を通じたコミュニティ拠点の運営

日本総合住生活株式会社



昭和40・50年代に建設された郊外型の大規模団地に立地する遊休施設をリノベーションし、地域コミュニティ形成の場としてコミュニティ拠点を計画・整備・運営。各拠点では、暮らしに根ざし、幅広い世代・属性が関わりやすい「食」や「本」をテーマとした活動の展開により団地及びその周辺地域を知り、愛着を育み、新たな魅力の創造を目指す。

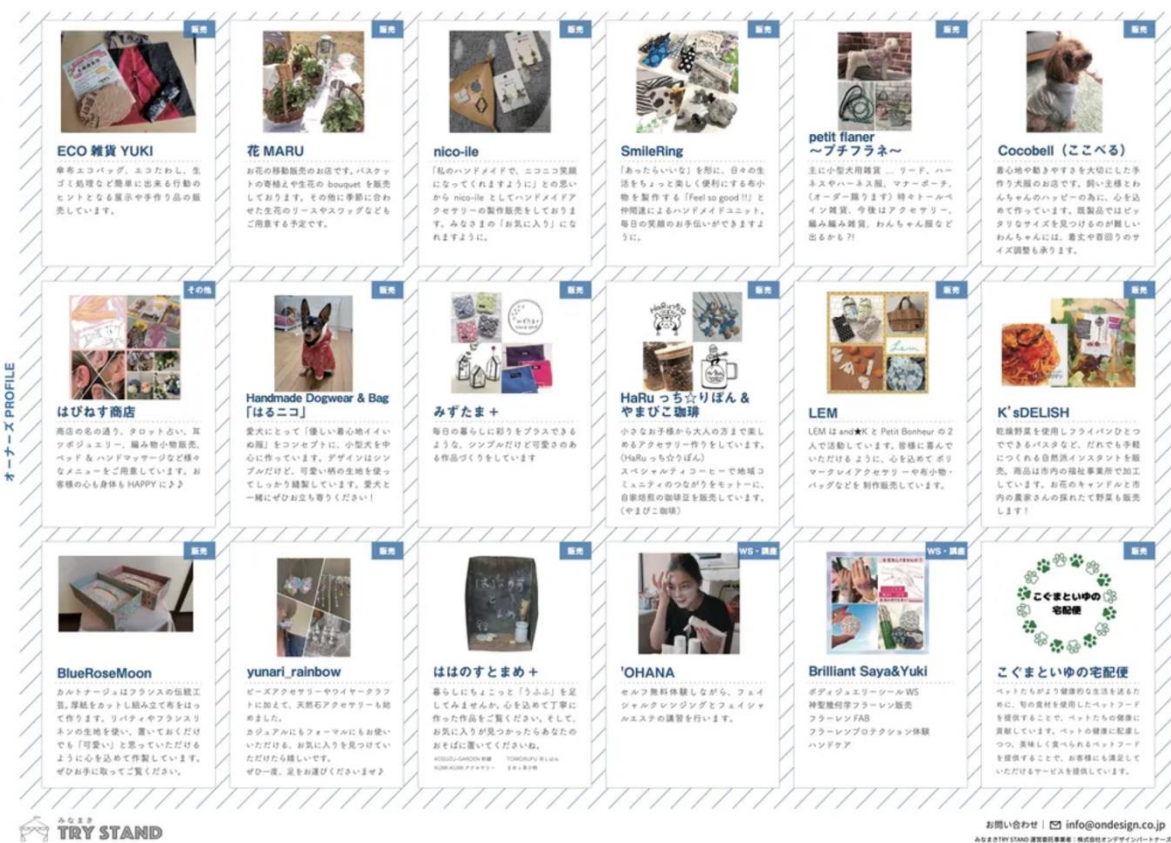
■団地の住生活に寄り添いながら



やってみる

元宝くじ売り場から始まる地域コミュニティ
みなまきTRY STAND / 弥生台TRY BOX

株式会社相鉄ビルマネジメント / 相鉄ホールディングス株式会社 / 株式会社オンデザインパートナーズ



鉄道会社による沿線の郊外住宅地にある駅前空間の元宝くじ売り場の活用プロジェクト。地域住人の小商いやチャレンジの場とすることで、様々な分野のプレイヤーの発掘や、興味や関心をベースにした地域コミュニティネットワークをつくる土壌となる。また駅前の空き店舗活用という駅前課題の解決にもつながり、隣駅に二拠点目TRY BOXを展開。

居場所

京丹後市未来チャレンジ交流センター roots

京丹後市 / 有限責任事業組合まちの人事企画室



高校生や地域の方が集い新たなチャレンジができる居場所の企画・運営。地元高校生を中心に壁一面に「やってみたい」カードを書いて貼り、地域内外の大人を巻き込んで実現。卒業後9割以上が地域外へ出る高校生と地域との関係性の構築、相談員によって心理的安全性が確保できる居場所としての場づくりを行っています。

—緒につくる

公共施設

茨木市文化・子育て複合施設 おにクル

茨木市 / 株式会社 伊東豊雄建築設計事務所 / 株式会社 竹中工務店



大阪府茨木市に建つ、劇場、図書館、子育て支援機能を中心とした複合施設。市民が主役となるよう「育てる広場」をキーコンセプトに構想。「日々何かが起こり、誰かと出会う」をテーマとして、施設全体から壁を極力なくし、テラスを積極的に配置することで、自然と建築が相互に浸透しあう「立体的な公園」のような公共空間を目指した。

キーコンセプト「育てる広場」 対話 参加 主役

「参加」から「主役」へ

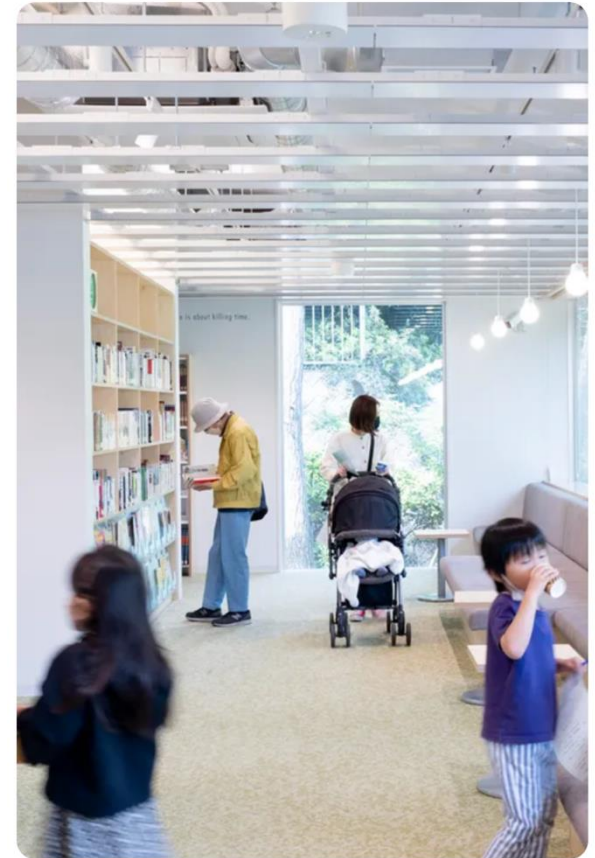
意見を聞いて、素敵な施設を作っても、「使う人」がいなければハコモノになるかもしれない。公共施設なら、「使う人」は市民。市民が自ら「主役」になることが重要。



居る

図書館 瑞穂町図書館

瑞穂町 / 一級建築士事務所スターパイロッツ



築45年以上が経過した瑞穂町図書館は長年町民に愛されながらも建物の傷みが進行。新しい公共空間のモデルとすべく改修設計に着手した。現行法規に適合させるため3階建の建物を2階建へと「減築」し、代わりに崖地に橋を渡すように木造棟を増築。周辺公共施設と新しい関係を築き、館内には町民の「日常の居場所」となるデザインを施した。

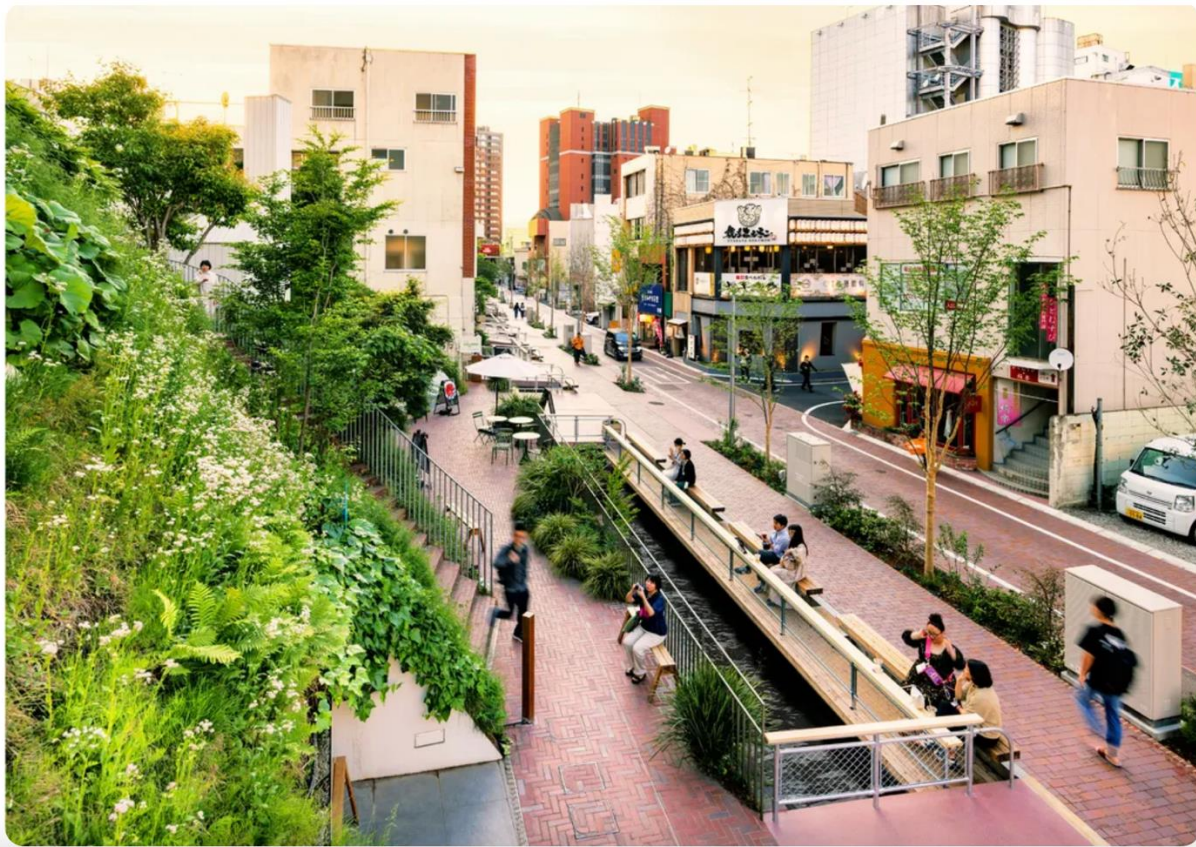


涼む

遊歩道公園、準用河川、道路、公衆トイレ

馬場川通りアーバンデザインプロジェクト

一般社団法人前橋デザインコミッション / 株式会社ランドスケープ・プラス, 前橋市



地元有志の寄付金による前橋市中心市街地の再生事業。着目したのは、かつての城下町にあった水路の存在である。戦後の都市化により水路には蓋がされ車中心のまちへと変貌する中、対象地に残された水路をまちの環境装置と捉え直し、ウォーカブルな社会に資する安全性と快適性を兼ね備えた基盤へと再生している。

馬場川通り 水路の手摺を外すための社会実験開催



コミュニティ施設の明暗を分ける5つの視点

視点	成功する施設の特徴	失敗しがちな施設の特徴
計画段階	住民・多主体との共創がある（例：ワークショップ、試行）	行政主導・外部任せのトップダウン設計
場所選定・空間設計	日常的に立ち寄りやすい／柔軟で可変性がある空間	アクセスが悪く、目的が限られた硬直的な空間
運営・主体	多世代・多職能でのゆるやかな運営（例：民間＋NPO＋住民）	委託先や行政のみが担い手で“市民不在”
コンテンツ／テーマ性	地域の課題・関心・記憶を反映した「共感型コンテンツ」	ハード先行で、活動が形式化・形骸化しやすい
持続性・収益性	小さな収益（カフェ、イベント、貸室）や多様な使われ方を内包	単一機能で収益なし、使われず管理コストのみ発生

「今、問われているのは“建てること”ではなく“育てること”」