

第1回新川こども屋内レクリエーション施設の整備に関する検討会 主な意見

日 時:令和2年7月10日(金)14:30~16:00

場 所:新川文化ホール104会議室

議 事:座長として西村委員が選出、副座長として大氏委員を指名

<主な意見>

- ・建物は外と中が一体となったもの、また、こどもみらい館とは違う、新しいものを造っていただきたい。
- ・ハードと、デジタル技術などのソフトとをうまく組み合わせることが重要。
- ・とにかく子供が楽しい空間であることが大事。デジタル技術を使った空間があればよい。室内だけでなく施設の周辺部分にも仕掛けがあればよいのではないかな。
- ・ARやデジタル的な表示を活用して映し出すものを変える方法だと、取替えのきかない遊具を設置するより、コストはかかるが陳腐化を避けられるのではないかな。
- ・デジタルでは子どもの年齢や利用履歴に合わせ難易度を自動的に変化させることができるし、入手した情報をDX化してコンテンツのアップデートにも活用できる。
- ・コロナなどで施設内に大人数で入れなくても、5Gを活用して別の場所と遠隔でつなぐなど、施設を中心としたネットワークを使って利用できる仕組みも考えてはどうか。
- ・施設利用を通じて富山の自然でもっと遊びたくなるような、建物と富山の大自然とをリンクするようなものになればいい。
- ・室内でも山登りの疑似体験ができ、晴れた日は本当の山に行ってみようと思える、大自然へ誘導できるような施設になればよい。
- ・魚津市の提案を活かし、富山県全体の自然をイメージしてはどうか。
- ・造って終わりではなく、例えば子育ての経験豊かな方、保育士の方に子育てサポート見守り隊として入っていただくとか、継続的なサポート体制をお願いしたい。
- ・小さい子は移動時間が長いと利用しづらいため、新川地域に、雨天時でも保育園の遠足で利用できる屋内施設ができるのはありがたい。
- ・入善町にも子ども向け屋内施設の建設が計画されており、それとはテイスト・趣旨が違うものをお願いしたい。シンボリックな大型遊具の設置は賛成。
- ・子どものはたらきかけで遊びが変化するもの、音を楽しむなど五感を刺激するものがあるとよい。
- ・こどもみらい館とは違う土俵で勝負すべきだし、違う価値観のある場所であるべき。
- ・5Gとか未来のデジタルの力をうまく使って、まっさらのハコに、5Gなど最高のインフラを整備して、いろいろな人が使えるものにすればいい。
- ・「変化できる空間」がテーマとして重要。イベントや季節に合わせてキッチンカーが来られるようにするなど、お店も変わればよい。
- ・来館しなくても、通信等でつながっているという価値観で利用者数を計測することもあってよい。
- ・利用制限をあまり設けず、民間の人が使いやすい公共施設の条件にしてほしい。
- ・こどもみらい館のように、遊びを通して様々な体験ができる、子ども達の体力、知力、技術、仲間意識とかそういうものを育てていく機会を提供するなど、新しい施設も同じような考えをもってやってもらいたい。
- ・遊びは一人一人の根拠のない自信を高めてくれるものなので、そういう視点から遊具・プログラムを考えられることを望む。

- ・良い遊び場は、遊ばせるところでなく、子どもと親が遊びに行くところ、親子で楽しむところ。いろいろな人と出会う場、交流を生み出す場が子ども達にとっても良い。
- ・内と外が一体的になっていて、自由に出入り出来たらよい。
- ・障害のある子どもと一緒に遊べる「インクルーシブ」な遊び場(ユニバーサルデザイン)という視点も取り入れれば先進的ではないか。
- ・子どもは文化離れが進んできている。文化ホールとタイアップして、お互いを利用し、利用増につながればよい。
- ・子どもと親と一緒に遊べる開放的な空間がよい。
- ・デジタルコンテンツは最先端のものを入れてもすぐに老朽化してしまう。費用的な面で考えると、ワークショップなどのコンテンツもいいのではないか。
- ・新川文化ホールに併設ということで、他にはない施設を期待する。芸術文化が近くにあることでお子さん達の創造性を育むような施設になるとよい。
- ・既存の施設で活用されていない部分があるので、この機会に、新しい施設と合わせて何か利活用できればよい。
- ・今の施設と新しい施設の運営管理は、使い勝手が悪くならないように一体化してやってもらいたい。
- ・小さな子ども達がここに何度も来ていろいろな体験をできることが大事。大型遊具を中心として、いろいろな動きを体験できるものがあり、それと合わせて、入れ替え可能な多数の多様な小さな遊具があれば、その都度新しい発見をでき、新鮮さを保つことができる。
- ・つくり出す、組み立てる、工夫する、出会う、室内環境を探索・探検する、その探検する部分がいろいろな子ども達がつくったもので、その都度入れ替わる、子ども達が自分でつくったものを使える、そういう空間にすると、小さいコストで陳腐化しないものはできるのではないか。
- ・シンプルであることが大事。多くの意見がでたが、優先順位をつけて、引き算をしなければならない。最終的には子ども目線で、子どもが何をしたいのか。五感をつかって、滑る、登る、触る、隠れる、探すとか、ワクワクする、刺激する空間を造っていくことになろうが、出来合いのもの、完成されたものでは、子どもの創造性は育たない。遊び場も完成型を渡すのではなく、子どもに創る余地を残した、そういう空間を造ることが必要。
- ・コンセプトはそこで完結するのではなく、周りにある環境、人とつながるといこと。そういう意味で、5Gなどの今の技術を使って、家と遊び場、新しくできる遊び場とみらい館、他県の遊び場とか日本全体と関わることもできる場所になれば、近くて、遠い、広い、遊び場ができるのではないか
- ・空間の設計の中で子どもの防犯を保証していくことも考える必要がある。最終的にはシンプルであることが防犯性という点からもいいのではないか。

<座長まとめ>

- ・魚津市の若手グループの提案は、皆さんそれなりに評価されており、これをベースに足したり引いたりして検討をすすめていく。
- ・屋外をどううまく使うか、併設されている文化ホールとのシナジー効果をうまく出すことも考えていくことが必要。
- ・デジタルはいろいろなものを変えられるが、陳腐化しやすいとの側面もあるので、本当にやろうとしたらどういふものを作るのか議論が必要。