

未来型図書館をともにつくる！

こまつリビングラボ

【令和6年度第2回 開催報告】

1

開催概要

- 日時 : 2024年9月8日（日）13:30～16:30
- 開催場所 : 小松市役所7階会議室
- 参加者 : 78名



2

プログラム

1. 挨拶（宮橋市長、・野末教授（青山学院大学教授・リビングラボコーディネーター））
2. 第1回の振り返り
3. ショートレクチャー・ワーク説明
4. グループワーク（プロデューサーになってみよう）
5. 全体共有
6. まとめ・次回予告

未来型図書館ならではの
「ワクワクする」企画を考えました

3

対話内容

対話 プロデューサーになってみよう

①ライブラリーテーマと他の機能が融合・連携する企画を考える

ライブラリーテーマから一つ選び、博物館や他の機能を活かし、施設全体でテーマに関連した企画を考える。

②企画をつなげて、ふくらます

企画をグループで共有し、他の人の企画とも融合・連携できないか検討し、グループで模造紙上にマッピングする。

第2回 こまつリビングラボの開催フロー

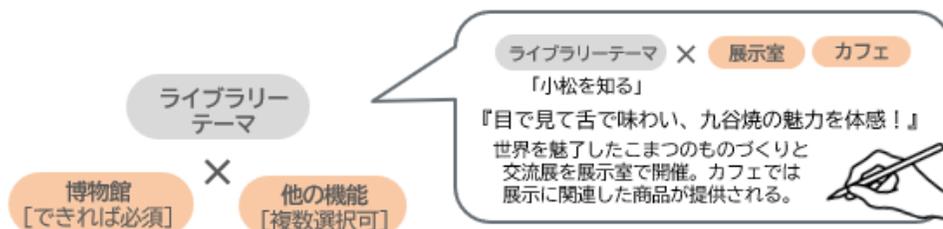
プロデューサーになってみよう

博物館や複合機能を考えるための
ショートレクチャーを実施します。

- ①【博物館について】
小松市立博物館館長
- ②【全国の事例について】
事務局
- ③【図書館×博物館について】
野末教授&杓谷教授（対談）



- 第1回リビングラボで生まれたライブラリーテーマの中から1つを選び、博物館や他の機能を活かし、施設全体でテーマに関連した企画をワークシートに沿って考えます。



ショートレクチャー

自己紹介

個人ワーク(企画の検討)

未来型図書館の機能融合の可能性検討

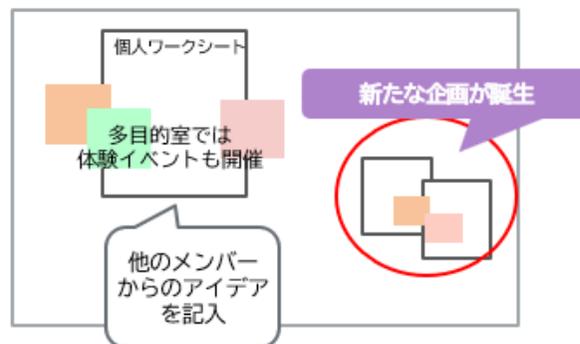
- 個人ワークで考えた企画をグループで共有します。
他の人の企画とも融合・連携ができないか検討します。
- グループで検討した企画をマッピングします



グループワーク



企画のマッピング



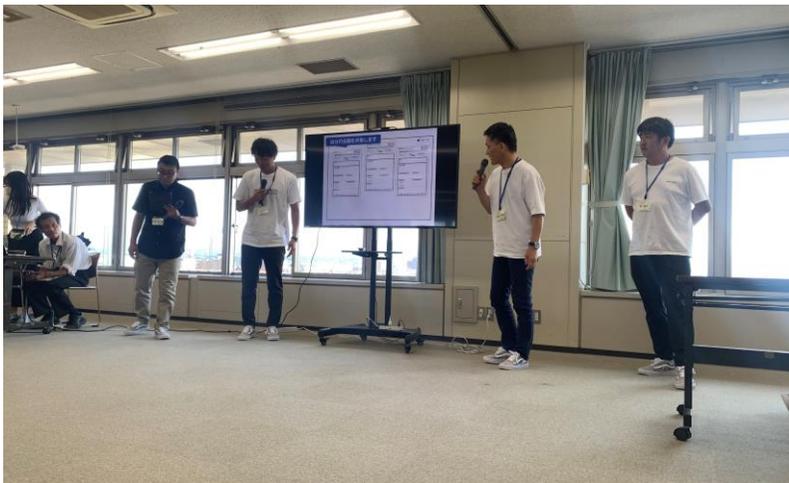
他のグループの見学と全体共有

さらなる融合・連携した企画が生まれませんか検討します

開催の様子 (1)



開催の様子(2)



検討のプロセス

グループ1は、市外から移住された方や通学している方が多く、また、年齢層も大学生や30代と比較的若いメンバーが多いグループ構成でした。そのため、個人ワークでは、「小松を知る」「沼る」「推し」というようなキーワードに着目が集まり、その他として1年の中で唯一お祭りが無い11月に100年残るお祭りを作りたいという議論がありました。グループワークの議論の中で、未来型図書館に期待することとして、学びとの出会いが多くあること、自分の「好き」を人と共有・体験できる場があることが議論の中心になり、その中で、「好き」を共有できるフェスのような形として、お祭り作りの話も相まって「好き」を共有できる「推物館」という企画が立ち上がりました。

さらに企画がアーカイブ化されていくことで、その時代の小松のカルチャーが蓄積され、推し活の交流なども生まれる現代の新たなお祭りとして、「アーカイブからフェスティバルへ」というキーワードも浮かび上がり、長年住まれている方や、移住者、学生、観光客も関わることができ、未来型図書館が情報に触れて発信できる「生きた情報」を扱う未来型の風景が見えたグループワークになりました。

これらの企画を実現するにあたっての課題

①

ライブラリーテーマと企画の
関係性の整理

②

企画の主体形成と継続性、
発信方法の整理

③

内向的にならないような
参加・関わり方のあり方

(グループ1)

ワーク結果

グループ2

The image shows a collaborative workspace for 'グループ2' (Group 2). A large red circle encompasses most of the content. Inside the circle, there are several categories of notes and screenshots:

- Picnic (ピクニック):** An orange note says 'ピクニック的に 行ける' (Can go for a picnic). Other notes include 'ピクニック', '毎日本ルシェ (2時〜5時)', '下書き ノンサン', 'カニシアル', '家族は 行かない', 'ハンズ', '音楽', 'アート', '手紙', '利用料 エキス', '入浴 カニシアル', 'ミニシアター 19ス', '本日は 行かない', '手紙', '音楽', 'アート', '手紙', '利用料 エキス', '入浴 カニシアル', 'ミニシアター 19ス'.
- Music (音楽):** A yellow note with the word '音楽'.
- Food (食):** A yellow note with the word '食'.
- Art (アート):** A yellow note with the word 'アート'.
- Information (情報):** An orange note says '情報 → ミニシアター 体験'.
- Other categories:** '文化の カニシアル 入口', '一段落した 体験', '人', '人博物館', '十事物館 の 固定観念??', '人間 + 博物館'.

Several screenshots of a website are pasted on the paper, showing details about various activities and museums. A large red 'X' is drawn over one of the screenshots. At the bottom right, the word 'サントイッチ' (Sandwich) is written in large red characters, and 'グループ(2)' (Group 2) is written in a circle.

検討のプロセス

グループ2は、それぞれの具体的な関心は異なるものの、新しい複合施設に行くきっかけとして、**入口のハードルが低くなることが大切だ**ということに共通性がありました。その上で、施設に行く目的が、複合的であることの可能性について様々な意見が出されました。例えば、「異文化に関連する情報と食を通じたコミュニケーションが組み合わせられることで、国際交流の場が生まれる」「アートワークを見に行くことをきっかけにして思いがけない情報との出会いがある」「芝生やハンモックで過ごしながらトークイベントに参加する」など、**カジュアルに施設を訪れるきっかけがあることで、情報や活動との出会いが生まれやすくなるのではない**かということが話し合われました。

また、「人間博物館」というキーワードに代表されるように、専門的な職能や歴史・文化と触れるきっかけとし、**〇〇名人や〇〇職人のような人を介して情報を伝え合うことの可能性**についても議論が深まりました。

複合機能との組み合わせによって、これまでにない情報や活動との出会い方が生まれることの可能性が浮かびあがりました。

これらの企画を実現するにあたっての課題

①

入口となるきっかけとなる
機能の具体化

②

複合機能と情報環境の
組み合わせの具体化

③

人を介した情報伝達の
手段の具体化

(グループ2)

検討のプロセス

グループ3は現在小松市に居住している方だけでなく、市外や県外からの参加者も多いメンバー構成が特徴のグループでした。そうした要因もあり、複数の方がライブラリーテーマから「小松を知る」を選択し、地域を知るための様々な方法・工夫が企画として検討されていた傾向にあるように感じます。また、**企画同士が連動して実施されることで、より深く、より広い方たちで地域資源に触れ、学んだり楽しんだりすることができるのではないか**と思えるような、企画同士の連動性の可能性も感じられました。例えば、開催時期に限らずお祭りに触れられる機会をつくる企画と、創作スタジオでまちの歴史のオリジナル映画をつくるという企画は、連動させることで、**学ぶこと・つくること・発信することが組み合わせさせた体験への展開も期待できそうです。**

こうした企画をグルーピングしていくことで、重なりを持ちつつ「歴史」「子ども」「地域の特産品（とまと）」のような関心の傾向が見られました。また、未来型図書館を通して実現したい体験や関係性のあり方として、まちなかで声を掛け合う関係性のような**「路地裏」**や**「ストリート」**というキーワードも浮かびあがってきました。

これらの企画を実現するにあたっての課題

①

企画の連動性と
機能の関係性の整理

②

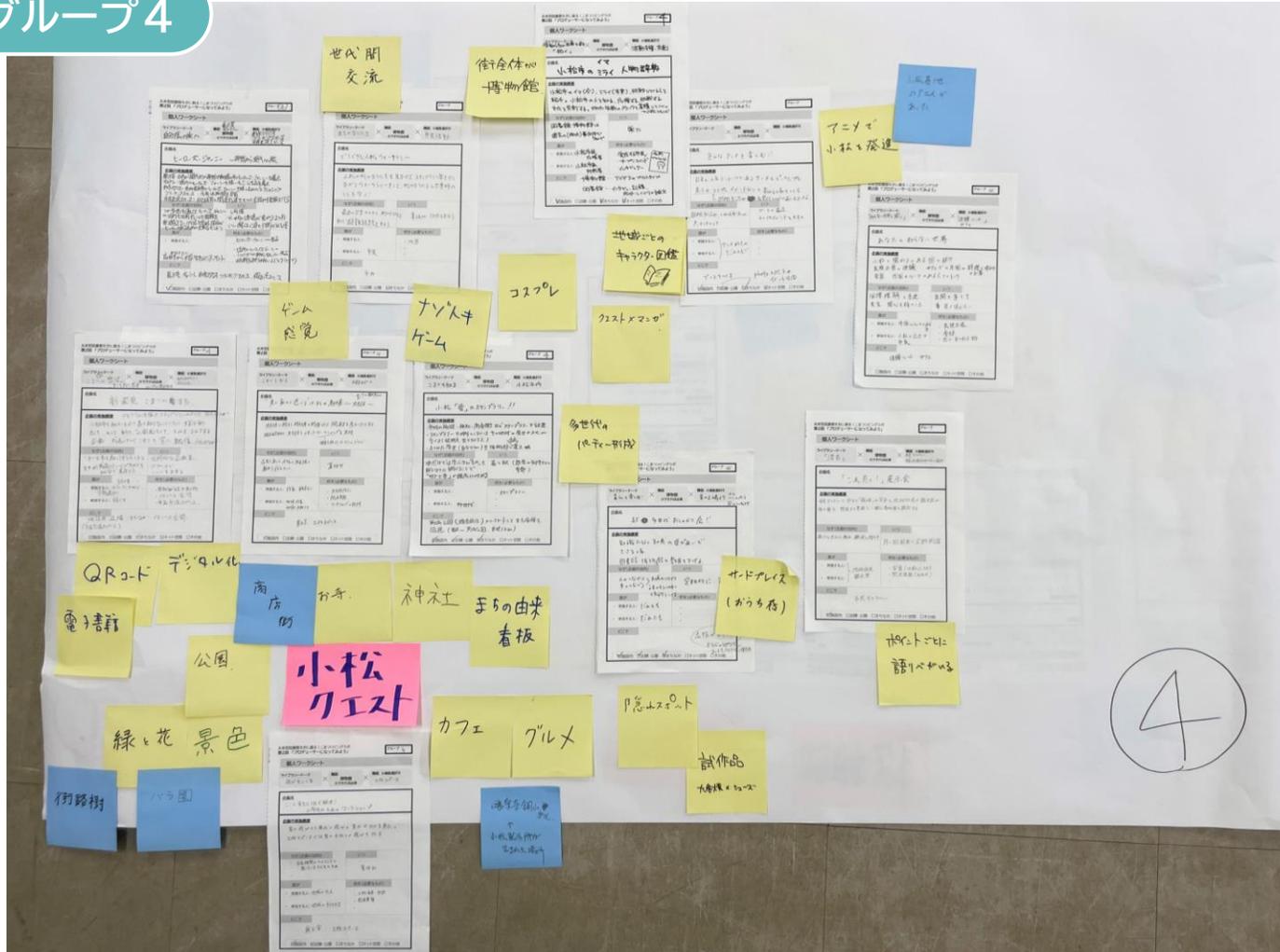
企画のまちへの
展開についての検討

③

地域の魅力の掘り起こし

(グループ3)

グループ4



検討のプロセス

グループ4は移住者やまちづくり関係者、国際交流関係者など、立場のはっきりしたメンバーが多いグループでした。個人ワークでは女性陣はコミュニティの場づくり、男性陣は街歩き企画と当初明確に分類されましたが、みんなで対話していく中で、**人との交流を含めて全てが「小松を知る」ことにつながる**という結論が導かれ、結果としてすべての企画をひとつなぎにした「小松クエスト」という企画が立ち上がりました。

小松クエストは単に用意されたプログラムを順に巡るのではなく、途中で出会った人と次の課題に取り組んだり、交流の中での学びから新たな課題を見つけたりすることを想定しています。すなわち、**人との出会いや交流がプログラムに含まれることで、その時だけのオリジナルなクエストが生まれます。**

また観光客や夏休みのこどもの研究、小松のことをもっと知りたい市民など、色々な人が取り組めるように**複数のプログラムを用意**することも話し合われました。

さらにそれらをデジタルや紙媒体などで**町中に広報することの重要性**についての発議があり、またクエストを実施する上での**公共交通のあり方**についても議論されました。

これらの企画を実現するにあたっての課題

①

企画立案の主体形成や
企画協力者を集める仕組み

②

より流動的なクエストが
自発するための仕掛けの検討

③

継続的に参加者を集めるための
情報発信の検討

(グループ4)

検討のプロセス

グループ5は、小松市で生まれ育った高校生からシニアの方々、小松で学んでいる大学生、小松市出身で現在は他の地域で生活している方など、多様なメンバーで構成されていました。メンバーそれぞれが異なるテーマを選んでいたものの、グループ内での意見共有を通じて、**各自が語る物語（ナラティブ）が非常にユニークであることが浮かび上がりました。**

新たに生まれた企画は3つありましたが、特に印象的であったのは、世代の異なるメンバー同士の企画がつながりを見せた点です。シートに書かれた言葉は異なっても、物語を基にした対話の中で共通点を見出し、最終的に企画が融合していく様子が見られました。

「その時代の小松を見たい！」という企画に関する議論では、**時代を超えた大きなスケールのプロジェクト（例「小松城を再現する」）を設定することで、持続可能で飽きのこない博物館が実現できるのではないか、という考えが可視化・共有されました。**これは、博物館が抱える課題（一度訪れると満足してしまう等）を解決するためにも重要な視点だと考えられます。

また、「フリースペース」も多くのメンバーから選ばれ、**区切られた部屋という考え方を超えて、自由な使い方ができる空間が求められている**ことが明確に感じられました。

これらの企画を実現するにあたっての課題

①

物語(ナラティブ)による共有
のためのしくみづくり

②

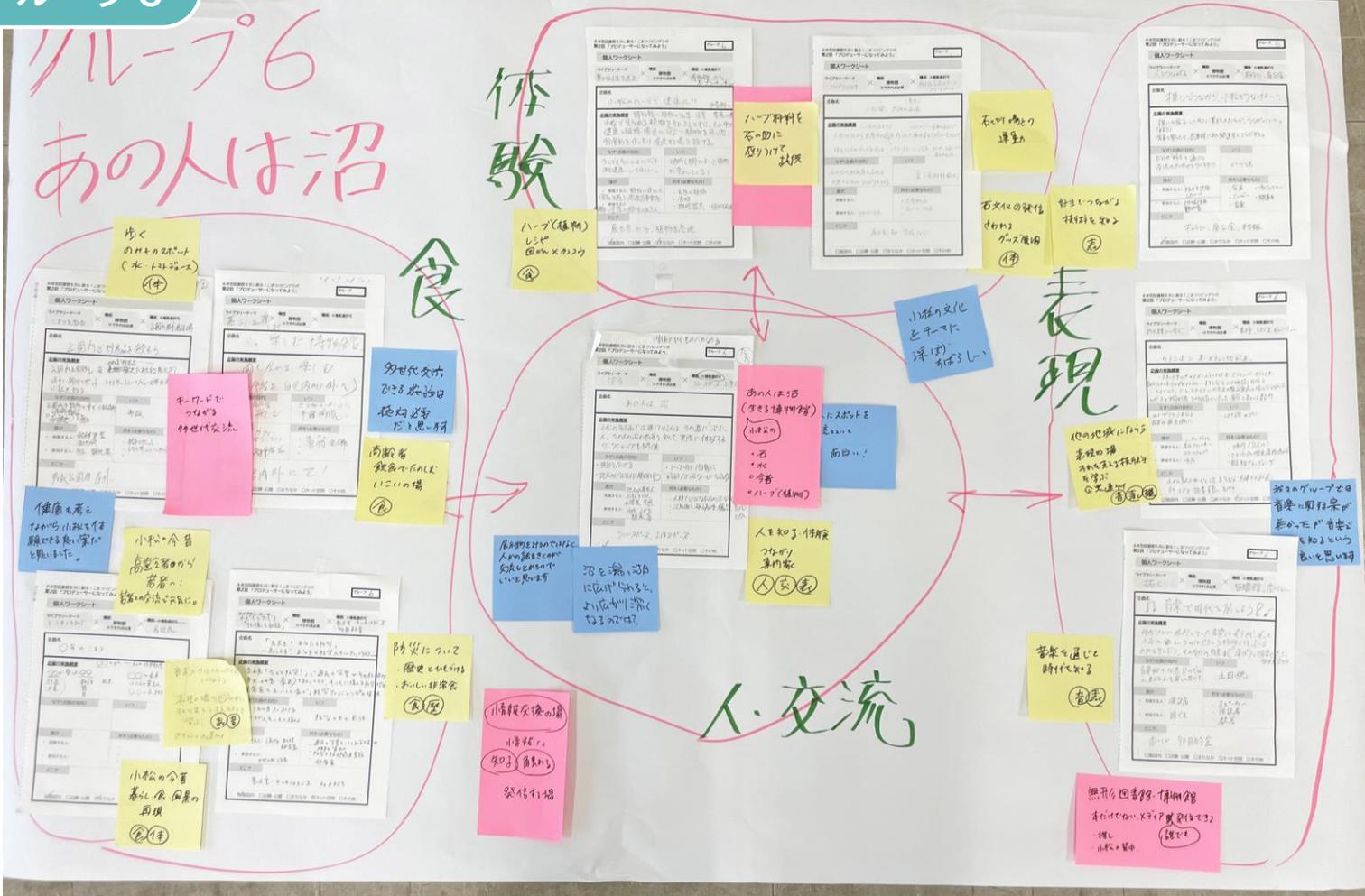
時代を超える大きなプロジェクト
をどう実現するのか

③

区切られた部屋に縛られない空間設計、
空間利用の方法の検討

(グループ5)

グループ6



検討のプロセス

グループ6は、昨年度から参加している方や、普段はあまり図書館や博物館を利用しない方、司書や学芸員の資格を持っている方、生まれも育ちも小松市の方、大学入学を機に小松市に引っ越してきた方など、さまざまな背景を持つメンバーで構成されていました。

個人ワークに丁寧に時間をかけることで、メンバーそれぞれが個性あふれる企画を生み出しました。特に印象的だったのは、施設の中だけでなく、図書館・博物館とその周辺施設や芦城公園などの外部空間を一体的に利用するというアイデアが多く出されました。

テーマを分類すると、どのテーマも「人を介する」という要素が強く関わっていることが見えてきました。これらのテーマは、図書館や博物館の静的な情報提供に加え、身体的な関わりを通じてより深い体験や交流を生み出すことを意図しているように見えます。このワークショップでは、図書館・博物館が持つ静的な役割だけでなく、体験や交流を通じた新しい利用方法が探られました。特に、人々が集まり、知識や経験を共有し合う「人を介する」という要素が、今後の施設運営において重要な鍵になることが浮き彫りになりました。

これらの企画を実現するにあたっての課題

①

企画の連動性と
機能の関係性の整理

②

地域の魅力の掘り起こし

検討のプロセス

グループ7では個々のプログラム案を以下の4つのプログラムとしてまとめました。

●「小松図鑑」小松の写真や情報をまち歩きなどによりみんなで収集し編集、投稿ができるようデジタルな情報基盤も用いながらインタラクティブな暮らしと文化資産を構築する。

●「こまつグローバル・フード」小松で働く各国の人々がインターナショナル・ポトラックパーティーなどを開き、食べる、見る、聞くなど五感を通じてつながる。

●「日常記憶地図（貝塚・地層）」自分ごととしての暮らしの記憶をまち歩きや市民の参画により収集・編集・表現し、地図や年表、展示などのポータルに記録する。

●「ちいさなみんなのメディア（媒体）」ショートプレゼンや小さなギャラリー、マイ本棚など、個人が好きなことを表現し伝える場等人がつながるきっかけとなる「メディア」をつくる。

これらの博物館×ライブラリーテーマの企画は、**博物や情報だけでなく、人と人のつながりを創るもの、市民が主役・あなたが主役であることが大切であり、そのためのコミュニケーションやインタラクションの場や仕組みを作ることが目的である**という結論に至りました。

これらの企画を実現するにあたっての課題

①

人がつながりそれぞれのアイデアを形にできる機会・場づくり

②

文化資源収集のためのアーカイブとその形成のためのコミュニケーションのための仕組みづくり

③

交流、活動のための空間の整備

未来型図書館の企画と連携・融合機能

第1回リビングラボで生まれたライブラーテーマをもとに、第2回では、博物館や他の機能との連携・融合と、それによって生まれる企画を検討しました。ライブラーテーマと企画、そして融合・連携させた機能を以下の通り整理しました。ここまでの結果を踏まえて、未来型図書館の建築空間を検討していきます。

第1回リビングラボ結果		第2回リビングラボ結果	
ライブラーテーマ (大テーマ)	中テーマ	企画案	融合させた機能
1. こまつを知る	①ふるさとを知る ②まちのなりたち ③こまつ歴史 ④まちの再発見 ⑤世界という視野で ⑥まちを未来につなぐ ⑦小松を知り尽くす！小松で知り尽くす！ ⑧小松で健康になる！ ⑨小松で見つけるライフワーク	私の企画展	多目的室
		かぶきでダンス	室内あそび場
		100年後の小松に残る「祭」を企画しよう	フリースペース
		偽史 小松伝	図書館
		小松はなんで歌舞伎の町？	展示室、多目的室
		おはなしらいぶ	小ホール
		こまつde映画づくり	ワークスペース
		小松をもっと知ろう！	展示室、屋外広場
		古き良き日本	市民交流スペース、カフェ
		とまととこまつ	市民交流スペース、カフェ
どうできた小松ウォークラリー	小松市内		

第1回リビングラボ結果		第2回リビングラボ結果	
ライブラリー テーマ (大テーマ)	中テーマ	企画案	融合させた機能
2. わだちを たどる	①記憶を記録 ②思い出に触れる ③それぞれの人生	わたしのとおき展	—
		小松の昭和を体験しよう	市民交流スペース
		「大丈夫？あなたの防災」～教えます！あなたの防災スキルアップ術～	展示室、オープンキッチン、多目的室
		思い出記憶地図	交流スペース
3. なりたい 自分になる	①健やかであるために ②拡げる ③働くを知る ④自分探しの旅へ	歩いて、見て、ストレスフリー	図書館等
		聞きたい業	テラス、屋外広場等
		大変な夏休みの宿題をお助け！！	工作スペース、室内あそび広場
		知ろう！食べよう！小松の特産品	—
		ヒーローズジャーニーから～神話から現代への旅～	創作スタジオ、コワーキングスペース、市民交流スペース
		昔のあそびで勝負	開放的な空間

未来型図書館の企画と連携・融合機能

第1回リビングラボ結果		第2回リビングラボ結果	
ライブラリー テーマ (大テーマ)	中テーマ	企画案	融合させた機能
4. 豊かな 人生を送る	①暮らしを楽しむ ②沼る ③旅に出る ④生きるを支える・支え合う ⑤生きがいを持って生きる	沼から沼へ	カフェ、スタジオ
		何回行っても新しい 楽しみがある場所	フリースペース、(影)
		ウォーカブルな街で毎日がお旅まつり	まちなか
		超多世代おしゃべり会！！	集まる場所、 カフェ、 フリースペース
		「これ見て！」展示会	市民ギャラリー
		豊かな人生	—
		小松 何でもシェア	フリースペース
		楽しむ博物館	—
		小松のハーブで健康に！！	博物館、カフェ、オープン キッチン
		あの人は、沼	フリースペース、ワークスパー ス
		日常の継承未来に継ぐ体験	飲食スペース、 展示室
新たな自分再発見！	ワークスペース、スタジオ 市内施設		

第1回リビングラボ結果		第2回リビングラボ結果	
ライブラリー テーマ (大テーマ)	中テーマ	企画案	融合させた機能
5. 創造を 楽しむ	①モノをつくる ②遊びをつくる ③表現する	創る？造る？つくられていく？	アート空間、 ワークスペース、キッズルーム
		ここに来たら1日で解決！ 小学生のための ワークショップ	ワークスペース
6. つながり なおす	①世界とつながる ②人とつながる ③地域とつながる・地域をつなぐ ④つながりの化学反応 ⑤情報を使う	新しい世界との出会い	市民交流スペース
		小松発 大地の石（意思）展	多目的スペース、フリース ペース
		推しでつながり、小松をつなげよ～！！	市民ギャラリー、展示室
		世界の食文化を学ぶ	展示室、カフェ
		繋がる人と知識の共有ステージ	広場
7. めぐるは めぐる	①環る ②過去・現在・未来 ③いまを知りたい	小松型温故知新昔のことをたずね求め、 そこから新しい知識を得る	ホール、 レストラン
		世界を知り、自分を知る	展示室、映像施設

未来型図書館の企画と連携・融合機能

第1回リビングラボ結果		第2回リビングラボ結果	
ライブラリー テーマ (大テーマ)	中テーマ	企画案	融合させた機能
8. 知らない 世界を開く	①文化と触れ合う ②技術に触れる ③情報との出会い ④わたしたちをとりまくもの ⑤生と死 ⑥拓く	私の推し本	図書館、メタバース図書館
		小松の方言を知ろう！！	展示室
		近所でやってる異文化体験	カフェ、オープンキッチン
		小松市のイマ ミライ 人物辞典	活動支援、共創
		あなたの知らない世界	体験ルーム、 カフェ
		あなたの知らない世界がここにある	フリースペース
		音楽で時代を旅しよう！	図書館、ホール
		目で見て耳で聴く〇〇	—
その他	—	いろんなアニメを楽しむ！	—