第4回諏訪市文化センター 運営検討委員会

日時: 令和6年12月17日(火) 17:30~19:00

場所:諏訪市文化センター 第3集会室



1. 前回のふりかえり

2. ワークショップ (WS) について

- 2-1. 全体像
- 2-2. タイプ分け
- 2-3. 今回のテーマ
- 2-4. 今回のルールとキーワード
- 2-5. 今回の方法

1. 前回のふりかえり

前回のふりかえり

(テーマ:「施設の将来像と事業展開を深掘りしよう!」) Aグループ

使 U

■思い切り自慢ができる場

- ・記憶に残る場所
- ・キラキラと思い出が残るようなハレ舞台
- ・ハレの場ではなく、普段の場、日常使いの 居場所

■学生の学習の場

- ・テスト終わりなど放課後に スペースのない人へ
- ■防災の拠点

■趣味のグループが寄り添える

- ・仲間が欲しい、子育て、赤ちゃんとママ
- ・平日昼間に時間がある人
- ・子ども(特に小学生、中学生)

■発表会の活用

· 専門人材

■若者が利用しやすい

文化系部活動の練習場所

■ステージで衣装を着るときに使いたい

- ・ロッカーのある控室(楽屋)
- ■親子連れや子どもの場
- ・親子連れや子どもたちに来てもらいやすい場所
- ■お年寄りの居場所
- ご年配の方も気軽に立ち寄れる
- ■文化的価値を活用できる場
- ・伝統建築とのコラボレーション 写真?ファッション?movie?

亦

■誰でも

- 防災ホールツアー
- ・避難訓練コンサート
- ・防災機能を高める(何かあった際 にはどんな機能をするか知る)

■親子連れ、子どもほか

- ・キッチンカー
- 手芸ブース
- 人が集まるイベントが開催できる

■親子、子ども、ご年配ほか ・ホワイエスペース

- ・ロビーコンサート
- ・ピアノ、フルートなんでも



■学生

·ある程度制限のある「本気で勉強に集中できる」 学習スペース

■学生

- ■親子・子ども・ご年配 ・能楽体験など
- ・文化祭前に生徒が使える
- 学校の音楽会



亦

前回のふりかえり

(テーマ:「施設の将来像と事業展開を深掘りしよう!」) Bグループ

使

■大イベントの場

- ・音楽フェス、フジロックみたいに あちこち回れる
- ・お祭り、文化祭、フードコート、屋 台、イベント
- ・クイズ大会、ファン交流会

■発表の場

- ・音楽、美術、ダンス
- 研修会の場

朩

ワ

1

・伝統文化の場

■学生が使いやすい学習の場

- ・学生の勉強の場
- ・学生が借りやすい値段
- 音楽の練習の場

■額いの場

- ・軽スポーツ
- ・食事
- ・イベント

■交流の場

- ・交流の場所
- ・子どもと高齢者 の交流の場所
- ■災害時活用の場

事業展

■中高生が考えファミリーで参加

- オリエンテーリング、謎解き
- ■踊り好き
- ■小学生、高校生
- ・室内よさこい ・ダンス発表
- ■誰でも
- サバイバル学習や体験
- ・ラフな文化祭、別団体とコラボして発表
- ・ファッションショーからホールでダンス

■誰でも

■外国

落語

- ・気軽に出入りできるストリートピアノ
- ・ロビーコンサート
- ■文化に親しむ人

・食、歌、ダンス、文化

・毎日文化祭、展示

・異文化交流

歌のコンテスト

- ■高齢者
- ・子ども食堂

周

・ウォークラリー

■県外も

■誰でも

- ■子どもも大人も
- ・朗読
- 手話(歌)
- ・カルタ、百人一首対戦

■高齢者

コスプレイヤーを呼び込む

- ・子ども食堂
- ■生ビールを飲む人
- お祭りのイベント

■誰でも

- ・ファッションショー ・合唱、吹奏楽、発表会
- ・コンサート 芸能祭
- カラオケ大会

■誰でも

- 気軽に出入りできるスト リートピアノ
- ・ティラノザウルスレース

前回のふりかえり

Cグループ (テーマ:「施設の将来像と事業展開を深掘りしよう! |)

い方

■諏訪(市)の文化の中心

- ·研修、練習、発表
- ■交流の場
- ・高校生が小中学生を楽しませる
- ■憩いの場
- ロビーでお茶会



■研究の場

- ・学生の学習
- ■防災センター
- ·避難場所
- 前庭、駐車場の活用

■子どもたちの遊びの場所

- 庭
- ■専門職の採用、育成

周

辺

亦

ワ

- ・音響、照明、プロデューサー等
- ・演劇、イベント、スタッフ育成



■誰でも

- ・若者自主運営のフェス、高校生による自主イ ベント
- ・歴史フェス、科学フェス、アニメフェス
- 録音設備の完備
- ・登録有形文化財を知るイベント(文化セン ター探検隊、近隣の建造物探検隊)
- ・防災ワークショップ(避難所の使い方講座、逃 げ方講座、生き残り方講座、サバイバル術)

■小·中·高校生

- ・今日は一日ものづくり!やってみる体験会
- ■子どもから高齢者、障がい者
- ・レクリエーション(風船、お手玉)
- ■親子、家族単位、自治体職員、小·中·高校生
- · 避難所体験講座

■誰でも

- 古典芸能
- ・定例映画会・鑑賞会・深よみ講評会
- 歌謡ショー、落語、お笑い
- ・コンサート、ダンス、太鼓
- ・アートチャレンジ(発表してみた い人→見て、聞いてみたい人)
- · 歌、素人発表会
- ・ニムラ舞踏賞
- PAを使用するコンサートの開催
- ・私の旅自慢会

■誰でも

- ・男のおもしろ倶楽部・古典芸能、教養講座
- ・音楽練習

- ・地元歌手と一緒に歌う会
- · 古典芸能

■誰でも

- 全国会議、国際会議
- 駅前までのエリアの 探訪と発見を発表

■親子、地域住民

- 周辺地域の歴史的 建造物めぐり
- ■上諏訪地区
- 街なみ歴史探訪会

・ストリート琴の設置 ・お茶会

■高齢者

・記憶力刺激

- ・ピアノマラソン
- 喫茶室

■誰でも

■高齢者



■誰でも

- ・ハロウィンパー ティー
- ・マンホールトイ レ体験

集会室

JL

線

- ・音楽資料室の設置
- ・子ども室の設置 ・音楽の練習

2. ワークショップ (WS) について

2-1. 全体像

- ありたい姿は
- ・どうなったらいいか
- ・理想は何か

理想検討

チャンク・アップ

抽象

今回WS

- ・どうやって実現するか
- いつ誰が何をするか
- ・優先順位は何か
- ・どんな行動が必要か
- ・いくらかかるのか

課題・対策案

アイデアA

課題・対策案

アイデアB

理想

具体

チャンク・ダウン

課題検討

図参考:白井経営コンサルティングより https://shirai-consulting.com/chunk-down-and-chunk-up/

2-2. タイプ分け

タイプ分け

3つのタイプ

- ①夢想家(ドリーマー)
 - →実現可能かどうかは関係なく、何の制限もない「夢を見る」思考
- ②現実主義者(リアリスト)



- →現実の課題や問題を捉え、実現可能な方法を探る「現実を見る」思考
- ③批評家(クリティック)
 - →物事に対して客観的に分析し、全体をチェックする「問題を見る」思考

2-3. 今回のテーマ

テーマ

これまで委員会で出していただいたアイデアを参考に、

『ホワイエで開催できるイベントを企画し、実践しよう!』

■目的

- ①これまでワークショップで出していただいたアイデアを参考に、文化財を活用する上で重要となる「**できることからやってみる**」を実現する。
- ②リニューアル後の活用として多くのアイデアが出ていた文化センターのホワイエ を会場とし、今年度中に開催できるイベントを企画・実践(施行)していただく。
- ③企画したイベントを実際に運営することで、リニューアル後の活用を検討する上でのヒントとしていただく。

2-3. 今回のテーマ

企画内容(例)※赤文字は事務局で指定させていただく条件になります。

- 1. イベント名
- 2. 目的・概要
- 3. 詳細
 - ①時期 (令和7年2月下旬~3月中旬の土・日・祝日の1日)
 - ②時間 (9:00~21:00の間)
 - ③場所 (諏訪市文化センター ホワイエ)
 - 4対象
 - ⑤コンテンツ内容
 - ⑥その他開催に必要な事項

2-3. 今回のテーマ

企画内容(例) ※赤文字は事務局で指定させていただく条件になります。

- 4. 予算 (本イベントで使用できる予算は原則ありませんが、 最低限必要な費用の確保については、事務局で検討 いたします)
- 5. 運営体制 (主催:諏訪市文化センター運営検討委員会)
- 6. 周知方法
- 7. スケジュール
- → あくまで企画内容の一例です。
 委員のみなさんで必要だと思われる内容をお考えください!
- 11

2-4. 今回のルールとキーワード

ルール

- 前向きな議論をする → 否定せず、楽しく、未来志向で!
- ・全員が参加する→ 発言は手短に、割り込まず、よく聴く!
- ・発想を転換する → 「できない、難しい」を、 「こうすればできる」に切り替える!

キーワード

- ・歴史的建造物の良さや魅力を引き出すような利活用を考える。
- ・前回のWSからグルーピングの内容や視点を変えて考える。
- 5W1Hを意識しながら考える。
- ・文化センターと周辺施設を関連付けるなど面的な視点で考える。

2-5. 今回の方法

方法

- ①3グループに分かれ、各部屋に移動する(別紙:グループ表参照)
- ②役割を決める
 - ファシリテーター(司会)
 - ・タイムキーパー
 - ・書記
 - ・発表者
- ③テーマに対するアイデアを出し合う

※現場(ホワイエ)の確認も可能です。

- (4)模造紙へのまとめ
- ⑤第3集会室に戻り、各グループごと発表する 【3分×3グループ】
- ⑥意見交換

【目安15分】

【目安35分】

【目安10分】

WS 50分

発表 10分

意見交換 10分