



(1)-1 施設全体のコンセプト、デザインイメージ

湖面のように表情を変化させ、未来へつながる守山の輪(わ)

- 市制15周年を記念し、**守山市の文化的シンボル**として誕生した**市民ホール**は、歴史と雄大な自然に調和した建築として設計されました。長年にわたり市民に親しまれてきたその魅力を継承しながら、改修を通じて新たな価値を創出し、未来へと受け継がれる施設へと進化させます。
- 改修後の外観は、**屋内化された中庭を包み込む大屋根**を、歴史をつなぐ未来への架け橋として象徴的な**アーチ形状**で設計し、地域の文化交流の中心となることをイメージしています。
- 大屋根の輪(わ)**は琵琶湖の湖面のように、青い昼空や茜色の夕空と同化し、現在の景観と美しく調和しながら、**守山市の新たな文化的シンボル**となります。



市民の文化交流を支える5つの環(わ)

- 市民が集い、つながり、創造の喜びを分かち合える文化交流広場として、また、子供から大人まで誰もが快適に利用できる、安心・安全で機能性の高い施設へと改修します。
- 5つの改修方針を定め、それに基づきながら設計を行います。市民の日常に溶け込み、気軽に訪れたいような施設を目指し、**市民に関われた新しい文化交流拠点**として改修を行います



(1)-2 各エリアのつながり、空間構成

「ふと訪れた先で人とつながる」市民が集う交流の和(わ)

- 目的をもって訪れるだけでなく、通りすがりにふらりと立ち寄り、思いがけない出会いや交流が生まれる場となるよう、周辺の市民交流ゾーンや学校、運動公園などからのつながりを見直し、周辺駐車場からの動線も改修することで、誰もが自然に入りやすい環境を整えます。
- 前庭、ロビー、市民ロビー、中庭を、視線や賑わいが連続する開かれた空間として改修します。中庭は屋内広場として改修し、施設の中心的役割を担います。また、1階と2階を吹き抜けや回廊でつなげることで、視線や動線の連続性を高め、施設全体に一体感をもたらし、**新たな文化交流の「和(わ)」が生まれる場**を創出します。
- 各エリアを通路や廊下でつなげるのではなく、**エリア同士が重なり合い、それぞれの交流の和(わ)が広がっていく空間構成**とします。人々が自由に行き交い、様々な場所で多様な交流・活動が生まれる広場として計画します。
- 既存タイルの活用や、県産材の木材利用など**守山らしい空間を表現**します。

(1)-3 施設全体のバックヤード計画

合理的な動線と快適な空間で、舞台を支えるバックヤード

- 楽屋やロビーは、単なる裏方の空間ではなく、リラックスできる「もう一つのおもてなし空間」として計画します。動線を整理しながら、内装材には温かみのある素材を採用し、利用者の視環境に配慮した照明計画とすることで、居心地の良さを追求します。
- 現状のピアノ庫は調湿・調湿設備がないため、温度・湿度を一定に保つ空調システムを導入し、内装には湿度調整機能を持つ素材に改修することで**ピアノの最適な保管環境を計画**します。
- 2階のスタジオ1(リハーサル室)への動線は、**大型の楽器や舞台道具を搬入できるように新設のエレベータを導入**することで、スムーズな移動を可能とし、出演者の集中力を維持できる設計とします。
- 舞台運営の効率化を図るため、**来客者ゾーンと出演者ゾーンを合理的に分離**できるようにし、動線の混在や不要な移動を減らします。



(1)-4 ワークショップ等利用者のニーズや意見を設計に反映させる方法

市民と共につくる、新しい文化交流の話(わ)

- 基本計画段階までの課題整理や必要機能などの市民意見を踏まえ、2階の調理実習室・図書室・学習室などの諸室、共用エリアを市民が親しみやすく、積極的に利用したくなる空間へと生まれ変わらせるために、**市民参加型ワークショップ(WS)**を開催し、共に施設をつくり上げていきます。

- point 1 地域特性を理解した守山市在住者によるファシリテート**
守山市在住者を中心とした関西在住のメンバーで構成し、共通の背景による親近感から、市民が安心して本音を語れる場をつくります。
- point 2 多様な市民から意見を集め、主体的に関わる場づくり**
基本設計開始時からWSを実施し、多様な市民から意見を収集します。ビジュアルツールなどを活用し、市民ホール改修を身近に感じられるサポーターを育てます。
- point 3 過程と結果における市民意見・反映の見える化**
WSで得た市民意見を計画に反映し、多頻度の概算で事業性をリアルタイム確認。結果を議会や次回WSで報告・修正を重ね、透明性の高い事業計画を推進します。設計の取りまとめでは、市民意見の反映を分かりやすく見える化します。

事業成功への鍵となるワークショップ

- Step① アイデアの収集**
周辺エリアの魅力の再発掘、各諸室・スペースの必要用途の明確化
- Step② 要望の整理**
「気軽さ」「交流」「創造」「学び」を軸にしたレイアウト案の立案
- Step③ 試作・検証**
パースや模型を用いた市民とのイメージ共有、最終調整
- Step④ 最終設計案**
基本設計案を用いて、最終的な設計案を確定

