



ワークショップ 1日の流れ

午前中、ギンガムに集合した参加者は4つのグループに分かれ、講師の説明を受けました。マインクラフトで小さいころから遊んでいる子から初心者の子まで、親しみ方に差があったこともあり、最初にゲームの操作方法や目的などを学びました。

次に、駅の周りにどんな施設をつくるかそれぞれ話し合いました。つくりたい施設は多くても、建てられる場所は限られます。優先順位を決めて、アイデアをまとめていきました。

いよいよ作業が始まると、互いに相談・協力し「もっとつくりたい」、「時間が足りない」と話しながら一生懸命考え、世界に一つの楽しいまちなみをつくっていました。

完成後は、官民共創スペース「ネツゲン」に移動し、それぞれがつくった「世界に一つだけのまちなみ」の魅力について発表しました。



どんな意見が多かった？

ワークショップでは、商店街やホテルなどさまざまな施設のアイデアが出されました。その中でも、図書館は「駅の近くにあれば学生などいろいろな人が使える」という理由で、すべてのグループがつくっていました。

そのほか、路上ライブができるイベント広場や屋根付きのフードコート、自然を生かしたキャンプ場などユニークな意見もあり、岩井市長をはじめ多くの聴衆の興味を引いていました。



Interview ワークショップの感想をお聞きしました！

参加メンバー あらん 金子亜藍さん(安中一中)・あお 渡部青さん(秋間小)

メンター ねっこ 根子優太さん(桐生高校)

金子さん

小さいころからマインクラフトをやっていましたが、自分の周りにどんな建物があったら便利なのか、どのような目的で作られているのか、改めて考えることができて面白かったです。

渡部さん

駅の周りを考えるのが楽しかったです。



小学生も中学生も自分で考え、友だちと一緒に「街としての統一感」を出すにはどうすれば良いか、試行錯誤することを大切にしていました。自分のやりたいことだけを通すのではなく、きちんと協働していると、メンターとして感じました。