

新川子ども屋内レクリエーション施設 の整備に関する検討会 (第3回)

令和3年10月26日

富山県

- 1 スケジュール
- 2 第2回検討会を踏まえた施設整備の方向性
- 3 時空観マップ（時間軸・空間軸による整理）
- 4 基本計画書（素案）
 - （1）背景・必要性
 - （2）基本的な整備方針
 - （3）展示計画
 - （4）基本的な運営
 - （5）施設の規模・配置
 - （6）第2回検討会での意見の反映
 - （7）本施設の3つの特徴
- 5 民間活力導入のパターン

1 スケジュール

令和3年度
の目標

基本計画の策定

※当面のスケジュール（案）

前々回（R2. 7. 10）	第1回検討会（コンセプト等についての意見交換）
前回（R3. 7. 29）	第2回検討会（基本的な方向性の議論）
今回（R3. 10. 26）	第3回検討会（基本計画（素案）の議論）
年内～年明け	第4回検討会（基本計画（案）のとりまとめ）
令和4年1～2月頃	パブリックコメントの実施
令和4年3月頃	基本計画の策定
令和4年4月以降	民間活力導入可能性調査の実施

2 第2回検討会を踏まえた施設整備の方向性

2 第2回検討会を踏まえた施設整備の方向性


視点	内容 ※下線部分を前回検討から追加
<p>■ Why</p>	<p>● 現在を生きる我々世代は、今後時代がどのように変化しようとも、将来世代が遅しく生き抜き、自分らしく暮らしてほしいと願っています。</p> <p>● 我々世代ができることは、将来世代に、潜在的な生き抜く術を教えることです。</p> <p>● 本施設は、その「思い」を「カタチ」にするものです。</p> <p>⇒ <u>上記を踏まえた上位理念：①子どもの将来を見据えた人間形成、②地域経済循環</u></p>
<p>■ How</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ メインターゲットは将来世代（幼児から小学生（低学年）） ・ 非認知能力、運動能力、創造性の向上に貢献するサービスの展開 ・ ソフト面を充実し、リピートしたくなるサービスの展開
<p>■ What</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ハード面 屋内においてシンボリック・子ども自身が考える遊具の設置、用途変更可能なフリースペースの設置、<u>自然を活用したスペースの配置</u>、新川文化ホールとの回遊性など ・ ソフト面 イベントやワークショップの充実、スタッフパフォーマンスの実施、地域の方の協力など
<p>■ Who</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 設置主体＝富山県（民間活力導入を検討）
<p>■ Where</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 新川文化ホール敷地内
<p>■ When</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 令和3年度 基本計画の策定 ・ 令和4年度 民間活力導入可能性調査

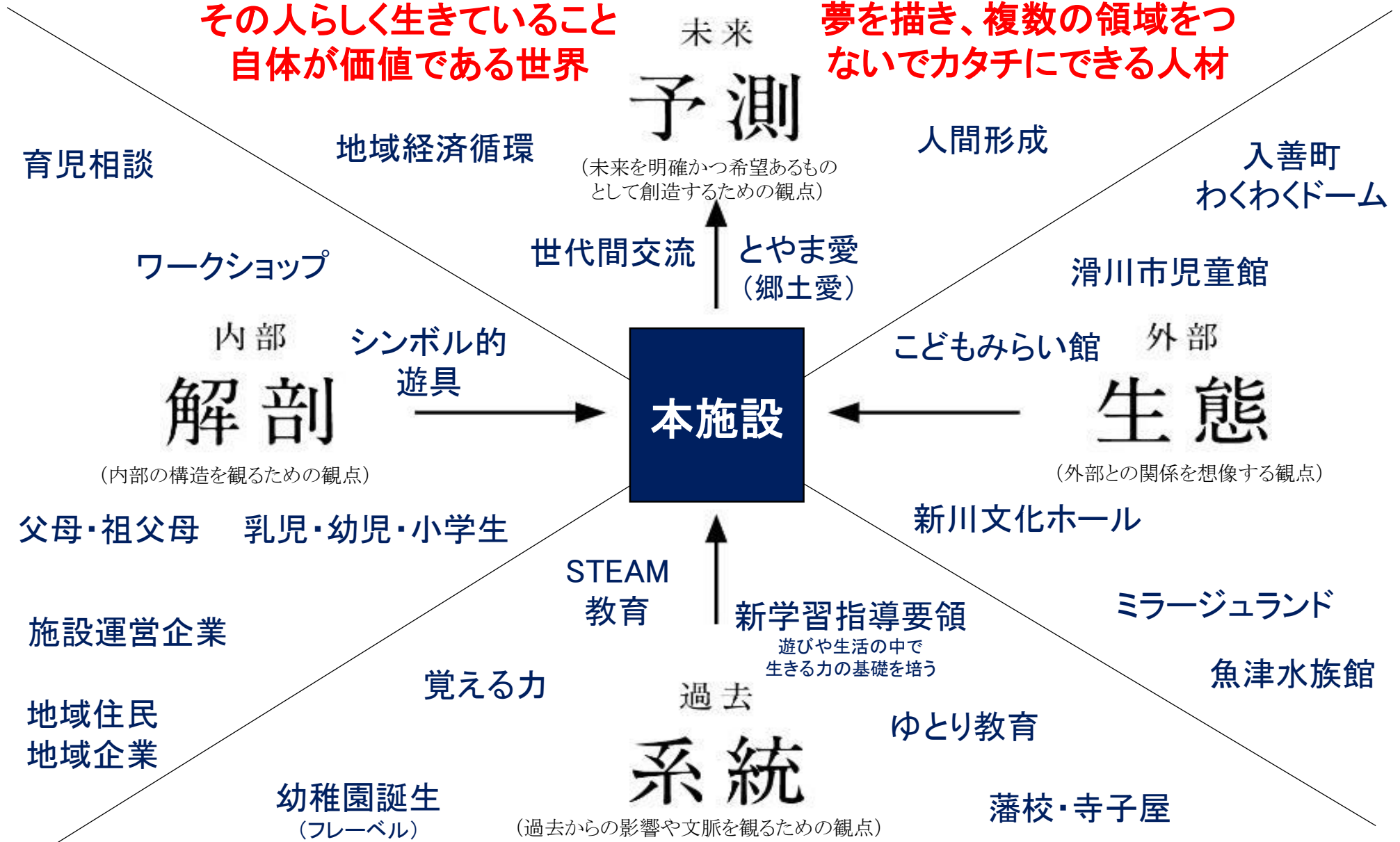
全体コンセプト(案)：「変化に向きあい、未来を創る力の育成」

キーワード	コンセプト	具体例
屋内施設	雨天や降雪時、酷暑などでも快適に利用できる屋内型の施設	<ul style="list-style-type: none"> ・ 屋内外を自由に行き来できる シームレスな空間、容積のとれる広い空間 ・ 自然を活かしたイベント開催等
非認知能力、運動能力、創造性	遊びを通して、不確実性の時代に役に立つ能力を育む施設	<ul style="list-style-type: none"> ・ 遊び方が決まっていない、シンボリックなオリジナル遊具の設置 ・ 子ども自身が考え、創り出せるもの（遊具、イベント・ワークショップ）、つながり・関わり合いを構築できるもの
新川文化ホールとの連携	新川文化ホールの特性（音楽、芸術）と連携した施設	<ul style="list-style-type: none"> ・ 雨でも行き来できる連絡通路（渡り廊下など）の設置 ・ それぞれの催事の連携・誘導
同伴者の満足	同伴者（父母、祖父母）も満足できる施設	<ul style="list-style-type: none"> ・ 同伴者も一緒に遊べ、学べるもの（遊具やイベント等）、子育てのフォロー ・ 近くで見守れ、休めるスペース
独自性、先進性	新川地域を中心に、県内外から繰り返し利用される施設	<ul style="list-style-type: none"> ・ 家ではできないコト・スケールでの遊びや体験の提供（飽きない企画） ・ デジタルは手段として利用（空間変化） ・ “〇〇”のキッカケとなる仕掛け（ex. 遊び×アート、遊び×科学など）

3 時空観マップ（時間軸・空間軸による整理）

3 時空観マップ（時間軸、空間軸による整理）

(出所)「進化思考」(太刀川英輔著)
進化思考の考え方を基に富山県で作成 



4 基本計画書（素案）

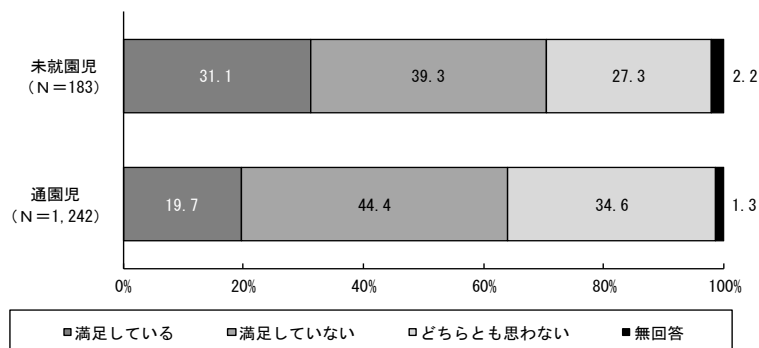
① 県民のニーズ

新川地域で「雨や雪の日でも子どもが遊べる屋内施設が足りない」と感じている県民が多い

●魚津市「子ども・子育てに関するアンケート調査」(H30実施)

問「市内にある屋内で親子が遊ぶ場の満足度」について

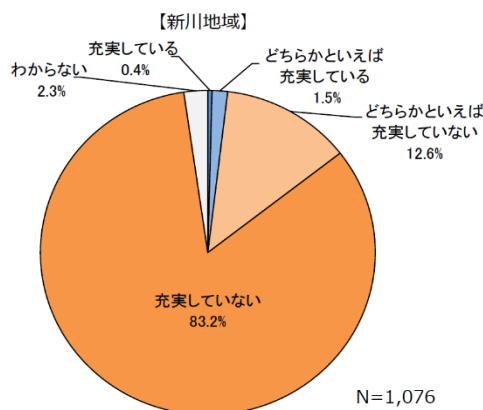
⇒未就園児で39.3%、通園児で44.4%が「満足していない」と回答



●富山県「こども向け屋内レクリエーション施設に関する意識調査」(R2実施)

問「新川地域で、雨や雪の日でも子どもの子供が遊べる施設の充実度」について

⇒83.2%が「充実していない」と回答



② STEAM教育の重要性

AIなどIT技術の急速な進展により社会が大きく変化しており、教科の学びを基盤としつつ、様々な能力で社会に新しい変化を生み出す人材育成が重要

国名	STEAM教育をめぐる動向
米国	2015年STEM教育法制定。以降、ボストンチルドレンズミュージアムなど、STEAM教育を意識した体験学習を提供する施設が増えている。
中国	2016年政府が「分野横断学習」(STEM教育)を促進する方針を発表。上海、深圳で先進的取り組みを開始。
韓国	2011年韓国教育部がカリキュラム改革を実施し、STEAM教育を中心的な政策に位置付けた。

●国内の動き

- ・新学習指導要領において、STEAM教育の趣旨を踏まえた「総合的な探求の時間」や「理数探求」を導入
- ・SDGsやSTEAM教育をテーマとした民間施設が相次いで開館：パナソニック「AkeruE」(アケルエ)、村田製作所「Mulabo!」(ムーラボ)など柱に位置付け

※Science(科学)、Technology(技術)、Engineer(工学)、Art(美術)、Mathematics(数学)等の各教科での学習を実社会での課題解決に生かすための教科横断的な教育

施設に求める基本的な機能

⇒遊びを通して、子どもたちの「非認知能力」「運動能力」「創造性」を育むため、2つの機能に基づき事業を展開したい。

機能		事業内容
①子どもたちの遊び促進	身体を動かして遊ぶ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 家ではできないコト・スケールの遊びができる遊具の設置 ・ 屋内外を一体で利用できる、自由に行き来できる空間づくり ・ 自然と触れ合うベースキャンプ的な役割（アウトドア体験） ・ 楽しみながら社会のしくみを学べる仕掛け（例：トイレ掃除トレイン） ・ 思いきり身体を動かせる屋内大型遊具の運用
	創作・芸術にふれる	<ul style="list-style-type: none"> ・ アトリエの運営（備品・材料管理、体験サポート等） ・ 文化ホールとの連携による舞台芸術イベント等の実施 ・ 文化ホールと自由に行き来できるコリドー（回廊）の設置 ・ 生きる力を身につけるプログラミング体験
②子育て支援	乳幼児・保護者等の交流	<ul style="list-style-type: none"> ・ 親子で参加できるイベントの開催 ・ 夏休み期間中の学生のインターンシップの場としての活用 ・ 同伴者でも楽しめる遊具設置
	育児情報発信	<ul style="list-style-type: none"> ・ 親向けの育児セミナー、離乳食教室等のイベントの開催 ・ 子育てに役立つ情報の発信（掲示、インターネット）

展示の基本的な考え方

⇒「にいかわ あそびの大地」を展示コンセプトとして、新川地域の特徴（高低差のある地形、豊かな自然、文化・伝統など）を展示に反映したい。

展示テーマ	導入アイテム	概要
遊具スペース	シンボル遊具	<ul style="list-style-type: none"> ・ 高低差をイメージさせる凸凹や斜面が混在する遊具を配置 ・ 展示コンセプトを体現し、自由な発想で遊べるフィールド
	小屋型遊具	<ul style="list-style-type: none"> ・ 隠れ家として使用できる小屋型のスペースを配置 ・ パニック時に落ち着けるインクルーシブ遊具としても機能
	組立型遊具	<ul style="list-style-type: none"> ・ 大型ブロックを多数設置 ・ 自分たちでフィールドに新たな場を創造できるアイテムとして機能
	デジタルアイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・ 最新技術を活用しながら、身体を使った遊びができる
ワークショップスペース	アトリエ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 利用用途によって、自由に間仕切りを可動できる空間の設置 ・ 画材道具のほか、デジタルによる創作活動を促すデジタル端末なども配置
	デジタルアイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・ 映像上に身体を使ってお絵描きができるなど、デジタル技術を用いたアイテムを設置
乳幼児スペース	木製遊具	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自然のぬくもりとふれ合う機会を創出する木製遊具を配置
	絵本・書籍	<ul style="list-style-type: none"> ・ 親子で絵本を楽しめ、親が育児関係の本を読める空間の設置

屋内外の一体的な利用

⇒建物の屋内外の『つながり』を生み出すため、以下のような利用を考えたい。

連携手法	概要
①半屋外空間（縁側ピロティ）の設置	<ul style="list-style-type: none">・大屋根の軒下に長い縁側空間を設け、飲食の提供や半屋外ワークショップなど、多彩な展開で活用・雨天時でも文化ホールや駐車場まで濡れずに移動できるよう、ピロティを設置
②屋外と一体で利用できる空間	<ul style="list-style-type: none">・建物と屋外を一体で利用できるよう、晴れた日に間仕切りを開放・建物を通して見える富山の自然・風景を背景に遊ぶ
③建物自体があそび場	<ul style="list-style-type: none">・建物の外部に滑り台やボルダリングウォール等の仕掛けを用意 (建物自体を、自然と人が集まる「公園」のような場所として活用)

※このほか、「屋内庭園の設置」や「建物の屋上の活用」「水とのふれあいの場の設置」等についても検討する。

施設の付加価値向上のための4つの基本方針

⇒「いつ来ても変化がある」「何度来ても飽きない」施設とするため、4つの基本方針に基づき、運営面での付加価値向上を目指したい。

基本方針	概要	主な方策
①子どもたちの非認知能力を育むための取組み	保育園や学校等での学びとは別に、ここならではの体験を通じて、子どもたちの非認知能力を育む	<ul style="list-style-type: none">・異年齢の子どもや親以外の大人とのコミュニケーションを促すしかけづくり・子どもたちが自分の好きなことを見つけるためのヒントとなる多様な体験の提供など
②子育て支援機能	親や祖父母の子育ての悩みに寄り添い、地域の子育て力向上に寄与	<ul style="list-style-type: none">・親同士が交流できる場づくり・保育士等の資格を備えたスタッフの配置
③多彩な人材や地元企業等の参画	地域の子育て力の向上や、地域経済循環を目指し、学生や地元人材の活用、地元企業等と連携した管理運営の仕組みづくりを検討	<ul style="list-style-type: none">・施設運営に関わる人材確保のための地域住民サポーターやボランティア登録制度の確立・夏休み期間中の大学生（地元、全国）インターシップの実施など・地元中高生による遊びの企画と実践・子どもの頃施設を利用していたお兄さん、お姉さんとの交流（遊び方のヒントをくれる）
④エンターテインメント性あふれる展開	エンターテインメント性あふれる魅力的なスタッフを配置し、文化ホールを活用した取組みを展開	<ul style="list-style-type: none">・また会いたくなるような魅力あるスタッフの地元採用・育成・音楽イベントやパフォーマンス披露など

施設規模 ⇒ 延床面積2,000㎡～2,500㎡程度として計画したい。

(考え方) 検討にあたって留意すべき事項

(1) 文化ホール敷地の制約

① 駐車場機能を維持するため芝生広場への設置が望ましい

② 地盤状況を考慮することが望ましい

(2) 類似する大型こども施設との比較

⇒ 2,000㎡～2,500㎡程度あればこれまで検討してきた機能を十分に確保可能

(※面積・構成は今後精査)

(参考) 滑川市児童館 920㎡
 わくわくドーム (入善町) 1,835㎡
 キッズドームソライ (山形県) 約2,000㎡

■ 面積・構成の試算

室 (機能) 名	こどもみらい館
	面積
遊具スペース	1,082㎡
ワークショップスペース	709㎡
休憩・食事スペース	200㎡
乳幼児スペース	192㎡
その他 (共用部等)	1,673㎡
計	4,014㎡

新川こども施設	構成比	類似施設 構成比※	備考
面積			
1,000㎡	43%	30%	
300㎡	13%	10%	休憩スペースは必要に応じワークショップに活用
200㎡	9%	10%	
200㎡	9%	5%	
600㎡	26%	45%	
2,300㎡	100%	100%	

※1,000～3,000㎡の他県類似施設平均 16

(5) 施設の規模・配置

施設配置 ⇒ ②を前提に計画したい。(ただし、ホールからの景観に配慮)

(考え方)

検討にあたって留意すべき事項

- a. 地盤改良コスト…敷地内には軟弱地盤が分布
- b. シームレスな空間の創出…芝生広場を活用した展開
- c. 景観の保全…文化ホールからの眺望等に配慮
- d. 文化ホールとの連携…利用者のスムーズな行き来
- e. 利用者の導線…駐車場からのアクセス



整備場所(案)	メリット	デメリット
① 展示会議棟の南	c.既施設からの景観を阻害しない d.既施設に近い e.南側駐車場から近い	a.支持層が比較的深い b.面積がとれず、屋外との連携に制約
② 展示会議棟の東 (イベント広場北側)	a.支持層が比較的浅い b.屋外との連携が容易 d.既施設に近い e.既施設経由も可能	c.高さによっては既施設からの景観を阻害する可能性あり
③ 展示会議棟の南東 (イベント広場南側)	a.屋外との連携が容易 e.南側駐車場から近い	a.支持層が比較的深い c.高さによっては既施設からの景観を阻害する可能性あり d.既施設から遠い

(6) 第2回検討会での意見の反映

分野	主な意見	検討案
施設関係	<ul style="list-style-type: none">・ 色々な遊具を組み合わせて、運動感覚が育つものを希望・ インクルーシブな空間、多様性を大事にした施設の実現・ アウトドア、大自然を疑似体験できる施設を希望・ 文化ホールの空間と、新施設がうまく融合するような、距離感や施設のつながりの実現	<ul style="list-style-type: none">・ 遊び方が決まっていないシンボル遊具のほか、様々なアイテムを導入・ 障がいの有無や年齢に関わらず快適に遊べる展示、空間づくりの工夫・ シームレスな空間の設置、建物自体が遊び場・ 文化ホールとの回遊を確保
人材関係	<ul style="list-style-type: none">・ 遊びを後押しするスタッフ、プレイリーダーが大切。スタッフは重要だが、その人材の発掘、育成が大きな課題・ スタッフに保育士など、経験豊富な人材も入れるべき・ 中高生、大学生が職場体験にとどまらず、積極的に運営や遊びコーナー等を担うことを望む・ 芸大、音大の卒業生が地元に戻っても活躍の場がない。そういう人達がスタッフとして活躍する場とできないか・ 地域の色々な世代から施設を担う人材をうまく発掘していくプログラムを工夫していくことが大事	<ul style="list-style-type: none">・ また来たくなる魅力的スタッフの採用育成・ 地元の潜在保育士や保健師などの子育て支援人材の活用・ 夏休み期間中の全国の大学生のインターンシップ受入れ・ 人材を地域から発掘するためのサポーター制度やボランティア登録制度の導入

(6) 第2回検討会での意見の反映

分野	主な意見	検討案
運用関係	<ul style="list-style-type: none">・ 施設単体で議論するのではなく、既存ホールの運営のあり方も含めて一体として考えるべき・ 新施設を拠点として、ICT技術を活用して施設に行けない人にも提供できるプログラムがあるとよい・ 料金は取った方がよい。2,3回で元が取れる程度のシーズンパスなら負担感はなく、リピートにつながらないか	<ul style="list-style-type: none">・ デジタル技術の活用による各家庭と施設との双方向コミュニケーションの実現 <p>※施設運営方法や料金の扱いについては、今後検討</p>
その他	<ul style="list-style-type: none">・ 文化ホールの音楽やダンス、それを教える人の蓄積を活かせる環境にしてほしい・ 年代の違うお兄さん、お姉さん達と関わって、自分もこんな風になりたいと体験させることも大事・ 今の時代はタイムシェアが大事。子どもが使えない時間は大人に貸すとか、いろいろ組み合わせて24時間収益を生むように考えるべき	<ul style="list-style-type: none">・ 文化ホールと連携したエンタテインメント性あふれるソフト事業の展開・ 異年齢の子どもや親以外の大人との交流を促すしかけづくり <p>※複合用途（子ども以外の利用）については、今後検討</p>

①魅力的なスタッフ

⇒スタッフによる“感動”の提供により「あのスタッフに、また会いたい」と思ってもらえる施設を目指したい

②多様な方の関わり

⇒地域住民・企業、学生など、多様なバックグラウンドを持った方に関わっていただき、将来を担う子どもを育成する施設を目指したい

③シームレスな空間

⇒屋内だけでなく自然も感じることができる空間（例えば、大屋根による長い縁側空間etc）の創出により、屋内施設でありながら外に開かれたオリジナリティのある施設を目指したい

5 民間活力導入のパターン

5 民間活力導入のパターン

	P F I 方式	指定管理方式	【参考】直営方式
概要	民間事業者が資金調達のうえ、施設の建設・維持管理（運営を含む場合あり）を行う	県が施設を建設・所有し、維持管理・運営を県の指定する民間事業者が代行	県が施設の建設から維持管理、運営までの全てを行う
施設建設	民間事業者（SPC）	県	県
施設所有	県（BT0方式） 民間事業者（BOT方式）	県	県
維持管理	民間事業者（SPC）	公益法人、民間事業者etc	県
事業期間	10年～30年程度	3年～5年（長期の設定可）	定めなし
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ・設計から建設、運営の全部又は一部を一体的に実施することで事業コストの削減が期待 ・民間の経営ノウハウ活用を活用することで、合理的な施設管理や、事業の効率化、利用者へのサービス向上が期待 	<ul style="list-style-type: none"> ・P F I 方式と同様に、民間の経営ノウハウを活用 	<ul style="list-style-type: none"> ・全業務が県直営のため一元的管理が可能 ・子ども向け施設の活動に不可欠な継続性・専門性を担保
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> ・導入に向けた事務手続きが複雑で時間が必要 ・当初に決定した条件を変更することが困難 ・民間事業者の倒産リスク 	<ul style="list-style-type: none"> ・比較的短期間で指定管理者が変わる可能性があり、中長期的な観点での事業展開・人材育成や、事業の継続性の担保に留意が必要 	<ul style="list-style-type: none"> ・民間の経営ノウハウ活用の余地が限定的

E O F