

令和7年10月20日

武豊町議会

議長 石川よしはる 様

令和7年度

武豊町議会文教厚生委員会視察報告書

武豊町議会文教厚生委員会

委員長 石原 壽朗
副委員長 谷川健一郎
委員 櫻井 雅美
梶田 進
本村 強
青木 信哉

視察テーマおよび調査自治体

テーマ1. 『生涯学習施設の集約化』神奈川県大和市文化創造拠点「シリウス」

テーマ2. 『高齢化に伴う新たな健康づくりやフレイル予防事業進』静岡県島田市

視察テーマ1：『生涯学習施設の集約化』

視 察 日：令和7年10月8日（水）13時30分から15時30分

視 察 先：神奈川県大和市文化創造拠点「シリウス」／本年11月で

開館9周年を迎える、これまでの累計来場者は2,400万人
(約8500人/日)



視察対応者：指定管理者やまとみらい* 統括責任者 片山様、青山様

*指定管理者やまとみらい：(株)図書館流通センターを中心に、サントリーパブリシティサービス(株)、(株)小学館集英社プロダクション、(株)明日香、(株)ボーネルンド、横浜ビルシステム(株)の6社共同事業体で、シリウスを始め市内7施設を管理運営

施設特徴：1階から6階まで全館図書館で、ICタグによりどの階へ本を持っていくことも可能。館内は図書館部分も含

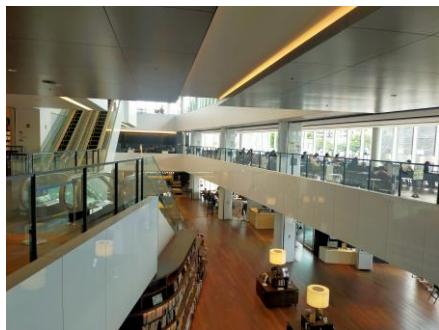


め、おしゃべりや飲食などが可能な箇所が多く、市民の居場所づくりとなっている。

- 1階：感動が生まれる感性と創造のエリア／メインホール、ギャラリー、サブホール
- 2階：市民交流エリア／有料ラウンジ、ビジネス図書館、市役所連絡所、観光協会
- 3階：子どもに特化したフロア／げんきっこ広場、ちびっこ広場、育児相談室、スタジオ
- 4階：健康フロア／健康をテーマにした図書館、健康テラス、健康器具、健康相談室
- 5階：調べて学ぶ図書館／静かな環境を徹底した図書室（PCや電卓も不可）
- 6階：生涯学習エリア／市民交流スペース、講習室、調理実習室、文化創造室、和室等



▲1F フロア



▲2F フロア



▲本の自動返却機



▲3F げんきっこ広場



▲4F 健康器具

事業経過：シリウス立地の（通称）東側第4地区は約1.2haで、地権者32名で平成6年研究会からスタート、平成11年に準備組合、平成18年に都市計画決定、平成19年国の認可と続き、当初は下層階を商業、上層階を住所とする下駄履きマンションとし、一部に学習センター機能を入れる予定だったが、平成20年リーマンショックの不動産不況で事業者が撤退して事業が頓挫。しかし、近隣の600席規模公民館の再整備も急務となっており、頓挫したシリウス整備事業を公益施設中心の事業へ転換し、平成22・23年にホールや学習センター、図書館を充実させる内容でパブリックコメントを実施したところ、341件の意見が寄せられた。

その後、パブコメ等の意見を反映した要求水準書を作成、平成24年に事業者決定（入札参加3社）、平成26年7月着工、平成28年7月竣工、同11月3日オープンとなっている。

事業費：再開発事業に対する補助金として国・県・市より約65億円。建物を建てて床を売る事業方式として、床の売却代金が148億円となり総事業費は213億円。その他補助金として、国土交通省・総務省「地域がんばる交付金」や厚木基地が近いことから「基地周辺整備補助金」などがあり、大和市の支出は110億円強。

管理運営手法：複数の機能が入っていることにより、行政の2部3課に跨っており、学習センターや図書館は「図書学び交流課」が予算管轄、ホール関係は「文化振興課」、子ども施設は「子ども部保育課」となる。3課が床面積に応じた指定管理料を算出し、議会へ報告。(指定管理料は、管理する7施設全体で5年53億円)。

計7施設全体で300人弱のスタッフがあり、管理運営の現場には行政職員はない。

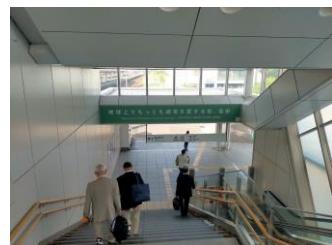
指定管理者やまとみらい主催で関係各課との館長会議を月1回開催し、連絡調整を実施、利用者からの要望なども共有し、横の連携も図っている。

全館図書館：以前は古い生涯学習センターやホールがあり、催事がないときは閑散としていた。当時の首長の図書館に対する強い思い入れもあり、近くにあった中央図書館なども集約化し活性化させるとした発想に至った。大和市は本施設を「本丸」、市内他の図書館を「出城」と位置づけ、図書館城下町というコンセプトで図書館ネットワークの充実を図っている。

利用料金：原則、全館無料で一部有料ラウンジ(2階85席100円／h)、元気っ子広場(3歳～小学2年、市民200円・市外300円、ただし今後段階的に引き上げ予定)

視察テーマ2：『高齢者eスポーツ教室事業』

視察先：静岡県島田市 人口約92,000人、面積315.7km²
65歳以上人口 30,644人(高齢化率32.5%)
要介護・要支援 認定率 15.22%



視察対応者：島田市議会清水議長、健康福祉部包括ケア推進課 大池課長、福田係長

事業実施の背景：島田市の要介護認定申請における原因疾患の第1位が認知症。
専用ルームを整備して事業展開することを決定

事業概要：令和3年度～ デジタルゲームを活用した認知機能活性化講座を実施
令和5年度 介護予防普及啓発事業として「eスポーツ教室事業」開始

	施設改修、物品、機器類の拡充
令和6年度	「e スポーツルーム」開設、e スポーツ教室事業を本格実施 専用のネット回線整備、モニター、ゲーミングデスク、チエア配置
令和7年度	e スポーツ体験会（年4回） e スポーツ体験教室（21回×2期） e スポーツルーム開放（通年） e スポーツサポート寺子屋（8回×4期） その他、出前体験会（随時）、e スポーツ市民交流大会

総事業費（令和7年度予算）：約350万円

内訳：委託料（人件費）、需用費（消耗品・ゲームソフト購入）など。

設置ゲーム4種類

（太鼓の達人、グランツーリスモ7、
ストリートファイターIV、
ぷよぷよテトリス）

使用機器：任天堂Switch、プレイステーション5

参加者推移 令和5年度 112回 1,600人

令和6年度 260回 2,713人

注意事項 風営法により、e スポーツルームでの事業実施方法等に配慮必要
ゲームソフトを事業で使用する場合、メーカー許諾が必要



事業運営：会計年度任用職員1名配置（静岡県e スポーツ連合）

e スポーツサポート寺子屋は、機器設定説明から事業運営に関する講義を実施

参加者の男女比は、男性2：女性8

（男性参加者増を目指し、レーシングゲームを導入した）

本会実施に至ったばかりで、認知症認定率推移は今後調査。

誰でも気軽に参加できることを目的に、e スポーツルームを常設したが、孫と来所するなど、多世代交流にも貢献している。

e スポーツ事業を展開し、今後も高齢者の外出の機会を増やしていくとの事。



文教厚生委員会委員 所感



【石原壽朗 委員長】

○神奈川県大和市文化創造拠点シリウス施設見学について
複数企業共同による施設の管理運営を実施するコンソーシアムは、今後の公共施設管理手法として大変参考となる事例であった。

図書館を軸として多世代が集まることのできる施設を併設し、館内で読書・貸出のみならず自習・ワーキングスペースや子育て世代の遊びの場を提供することは、集客の面からも非常に有効であり、公共施設集約化を目指す本町においても規模の違いはあれど参考とすべき施設であった。

ランニングコストはどの自治体でも課題となるが、複数施設を一括契約することで柔軟性は図られると思うが、行政のありたい姿を施設管理側が十分に理解することが重要で、情報交換も綿密に行う必要性を感じた。

○高齢者 e スポーツ教室事業&e スポーツルーム施設見学について

開始されたばかりの事業であり事業効果は今後把握していくとのことだが、どのようにすそ野を広げていくか、今後の島田市の取り組みに注視したい。

本事業は委託事業として運営しているが、事業を広めるためには柔軟な発想を行政が後押しすることが必要と思われる。

今回は高齢者の健康づくり、介護予防事業施策として e スポーツ活用を調査したが、世代を特定するのではなく、本施策を軸とした幅広い世代の交流を最終的には目指す必要を感じる。



【谷川健一郎 副委員長】

○神奈川県大和市文化創造拠点シリウス施設見学について
本町も実情にあわせて複合施設化することは必要と思うが、大和市はシリウスだけでなく、多くの施設が連携しており、またランニングコストも負担になっていることが分かった。本町の規模として、短絡的に複合化を進めるのではなく、選択と集中、既存施設のリフォーム、各施設の機能連携など考慮すべきところはたくさんあると感じた。建築を進める手法として、市有地を売却し、建築後に一部市が借り上げるという手法は今後の選択肢として検討の余地があると思う。

○高齢者 e スポーツ教室事業&e スポーツルーム施設見学について

e スポーツについて、特に出前講座はサロン等のマンネリ化を解消する可能性があると思う。今後は男性利用者を増やしたいとのことだが、男性利用者が増えることで揉め事も増えると思うので、引き続き調査研究が必要だと思う。高齢者福祉の観点だけでなく、多世代間交流、若年層の居場所、大会誘致、企業誘致など可能性を広げるには、e スポーツ全体を統括する部署を決めた方が良いと感じた。

最後に、二つの自治体に共通しているのは、民間委託業者の熱量が高いというところ、また、核となるプレーヤーの存在です。本町にも、委託事業者の自由な発想、委託事業者同士の自由な連携、熱量の高いプレーヤーの育成を後押しする姿勢が必要だと思います。今回の視察を経て、今一度、公共施設の現状を調査し、転用できそうな部屋でeスポーツの体験会を実施すること。合わせて、各サロンでの出前講座。そして、人が集まることを想定した動線の設計、他の委託事業者、商工会などとの連携が必要だと感じました。これらのことができるれば、公共施設の利用率も向上し、まずは高齢者福祉、そして子育て、産業の振興につながる可能性が十分にあると考えます。



【櫻井雅美 委員】

○神奈川県大和市文化創造拠点シリウス施設見学について
施設管理運営はコンソーシアムで行っており、武豊町が庁舎移転を行った場合にこのような手法は有効であり、選択肢の一つとなる。

施設の有効活用について、使用料の高額なホールを練習用に安価で貸し出すなど、市民の文化力の向上に寄与している。

全館図書館という特性をしっかりと活かした施設となっていた。図書館として多角的な視点からの利用を考えた事業となっているため、多様な利用者が獲得できていた。

本町においては、公共施設の老朽化に伴う統廃合を検討しなければならないため、複合施設のあり方として参考にしたい。

○高齢者eスポーツ教室事業&eスポーツルーム施設見学について

まだ事業としては数年であり、競技人口を増やしている状況。

高齢者のフレイル予防として介護保険特別会計から。

予算は事業費350万円と会計年度任用職員パート7時間1名

本町としては、高齢者だけではなく、不登校児や外国にルーツを持つ人などのコミュニケーションツールとしての活用も検討したい。講座を開設する際は風営法、ソフトを使用する際はライセンスについての注意が必要。

効果検証のため初期段階での調査項目の設定や追跡調査が重要。



【梶田進 委員】

○神奈川県大和市文化創造拠点シリウス施設見学について

おおきく、広く、美しく、利用者が多いというのが第1印象でした。

各階に図書棚が設けられ、全館図書館であり、ゆったりとした閲覧場所も設けられており、癒される空間と思いました。

一日の利用者数は平日8・9000人と多く、休日には1万2千人という多さ、貸館率も非常に高いことには正直びっくりしました。空き部屋などは学生などの学習用に無料開放されており、多くの利用者がいました。

組織的には、指定管理者による運営でありながら、各階ごとの運営は委託業者が行っているというユニークな運営方法であることなど、施設の大きさにも拘らず、集合施設としては成功している施設と思いました。

○高齢者 e スポーツ教室事業&e スポーツルーム施設見学について

e スポーツとは?との段階で、いろいろと議論があったようでしたが、高齢者化社会を迎えて介護事業の一環として、特に、認知症の発症を少なくすることを念頭に、e スポーツを導入されたようであった。

事業が導入されてまだ日数が浅いため、介護関係にどれだけ有効に作用しているかについては、統計学的には未知数であるとのことでした。

e スポーツルームを見学、実際手に取ってゲームを行ってみると、高齢者の脳の活性化に役立つように思われました。ただ、残念に思われたのが、ゲーム機メーカーによる著作権などの制約があること、ゲームといえども機器を簡単に移動させて行うことに多少の困難さを感じました。



【本村 強 委員】

○神奈川県大和市文化創造拠点シリウス施設見学について

文化創造拠点としての機能を十分に備えた一大拠点としての存在を見聞きすることができました。9年前の会館であり、建設にあたっては、高額なコストに対して、国県からの「再開発事業」としての補助金を取り付けて、コストダウンに成功しています。利用率の高さは、目を見張るものがありました。

4階に本格的な図書館を備えながら、「6階までの全館図書館」として気軽に住民の利用ができる備えは画期的な取り組みと感じました。建設当時の市長の想いと伺い、感銘いたしました。

○高齢者 e スポーツ教室事業&e スポーツルーム施設見学について

高齢化率 32%という現状において、フレイル予防効果のエビデンスが未だうすい状況の中、「外出機会の増加」「社会参加」の必要性は同感するところです。

「出前講座」なども開催し、参加者、利用者増の努力にも敬意を払う所です。

施設における台数が6台で「これで足りるの?」という感じですが、運営していくことの問題もわかります。悩ましい所ですが、アンケート結果からは「デジタルに興味がある」「面白い」という回答があったことには、興味がわきました。



【青木信哉 委員】

○神奈川県大和市文化創造拠点シリウス施設見学について

人口24万人の大和市にとって素晴らしい施設であり、利用率も高く若い世代から高齢者まで満足できる施設だと感じました。現在の物価高や人件費の高騰を考えると難しいものがありますが、コンパクトで人口約4万

人の自治体として施設の複合化、既存施設の統廃合を今から考えていかなければと思います。

○高齢者 e スポーツ教室事業 & e スポーツルーム施設見学について

e スポーツ自体に認知症低減等の科学的データーはまだ無いようですがこれまでの憩いのサロン事業以外に新たな交流の場づくりや、運動、認知予防の一つとして世代間交流も含めて介護予防や健康寿命の延伸につながると思います。導入の課題としては委託先の選定、事業内容の選定、e スポーツの周知などがあり、費用対効果も含めて検討していく必要があると思います。

以上