

富士駅北口駅まちデザイン・公益施設整備運営等研究会

第2回 議事要旨

日時 : 令和4年6月29日(水) 10:00~12:00

場所 : 富士市役所 本庁舎7階 第1会議室

出席者: 亀井委員、郡司委員、後藤委員(リモート)、山崎委員、森委員

事務局: 富士市 都市整備部 市街地整備課

■議事要旨

1. ご報告事項について

～事務局(市)より本公益施設整備について議会からいただいた意見等について報告～

- ・ 県内の STEAM 教育に類似の公共施設は駅至近の立地である。施設の性質や集客力の観点からは、駅前立地が最適と考える。
- ・ 現在の富士市の公共施設の配置が分散型で各施設の機能が特化しているため、その施設を使う人しか利用しない状況になっている。複合化した施設が駅前に立地することにより多様な市民に利用してもらえる可能性がある施設である。
- ・ STEAM 教育が一部のエリートだけが取組むという考え方は誤解である。例えば、横浜では障がい者のアイデアを 3D プリンタを使ってものづくりをしている事例がある。STEAM 教育は、子供のみを対象にしたものではなく、様々な人が対象となる。
- ・ 学校で配布しているタブレットを活用した連携は必要である。3D プリンタやレーザーカッターは、場所が離れていても、タブレットからデータを送信することで利用することが可能である。また、課外授業での施設利用を前提とした活用が必要と考える。
- ・ 平日昼間の稼働については、貸し切りの利用ニーズの高い障がい者施設等との連携が重要である。アート活動でのニーズが考えられ、地域の芸術団体との連携等も望まれる。また、現在は虫を触れない子がいるが、このような方々に屋上を活用した講座を用意するなど環境教育というアプローチにより、稼働率を上げられるのではないかと考える。
- ・ 平日昼間の稼働については、エントランス、ブック&カフェ、講座・イベントスペース、さらには施設内の自由通路などの空間を融通するなど、複合施設であることを生かすことが望まれる。
- ・ 平日昼間は、来場者が少ないのは当然のことであり、運営側は、週末の利用促進策を平日に企画する等の考え方もある。運営の良否を施設来場者数や稼働率だけで評価するのではなく、リモートを活用して施設を利用できるようにすること等を含めて、サービスの質を担保することを踏まえて評価すべきと考える。
- ・ 自分の身の回りでもバス路線の減少、バス停の廃止が行われており、現状で公共交通が充実しているかは疑問である。自家用車利用となると駐車場が必要になるため、施設利用者向けのタクシーの割引チケットを提供するなど交通手段の支援が必要ではないかと考える。

2. 議事

(1) 公益施設の規模及び機能配置について

- ・敷地制約等を考慮すると、ブック&カフェや講座・イベントスペースなど、すべての「集う」機能を満たすには面積的に余裕がないように見受けられる。敷地制約を明確化するとともに、共用部を含めて複数機能で使用できる提案を求めことや、機能間で面積の読み替えが可能な設計と条件としていただくことが望まれる。また、面積要件が厳しいとファサードのデザインに制約が出る場合があることにも留意が必要である。
- ・ブック&カフェについて、子供用のスペースを設けて、親が一時的に預けられるか、預けられないまでも親の視界に入るところで遊ばせられることができるような機能が望まれる。
- ・動線として市が別途整備するペDESTリアンデッキと公益施設の設計はどちらが主として検討・設計するのか、公益施設で一体的に検討整備するのか明示することが必要である。
- ・公益施設の柱の位置と駅広設計について明確化が必要である。2、3階にフレキシブルな空間を創出できるかは、柱の位置に大きく左右されると考える。
- ・JRとの協議について、JR所有地の利用と負担方法、JR施設の面積や機能、振動対策や仮設対応など、公益施設の施工における制約等、早期の確認が必要と考える。
- ・チャレンジショップのような創業支援は、飲食や物販だけでなく、ヨガやダンスなどサービス業での創業支援の可能性もある。サービス業の創業支援は、現在示されているチャレンジショップの面積のみでは十分ではないため、「集う」機能でのコミュニティスペースを利用させるとよいと考える。
- ・チャレンジショップは興味深い機能であるが、席数が少なく収益確保が難しいのではないか。

(2) 公益施設におけるSTEAM教育の機能について

- ・STEAM教育は、生徒と先生の教える・教えられるという関係というより、興味のあることに対して大人も子供も主体的に学べるような環境が重要である。この大人と子供の対等な関係は、非常に理解を得にくいものである。
- ・英語とSTEAM教育さえやっておけば、教育としては十分というような考えを持つ保護者も少なくない。「STEAM教育」がマジックワードになっている感がある。運営事業者の募集においては「STEAM教育」という言葉を用いることを意識的に避けるという方法もあると考える。
- ・STEAM教育を説明するときには、“面白くてためになる”というような分かりやすい言葉に置き換える必要があると考える。
- ・STEAM教育については、目的と手段が混同されがちだと捉えている。プログラミングは手段であって目的ではない。ゲームを作るという目的を提示し、その手段としてプログラミング言語を学ぶ、というような位置づけ・流れを認識していただく必要がある。

- ・STEAM 教育はリカレント教育的なものでもある。子供に特化する必要はないし、様々な年齢や様々な属性の利用者が一緒に経験できるというような運営がよいと考える。

(3) 事業の発注方式及び基本設計の公募・選定方式について

- ・基本設計業務は広範囲の経験知識が必要であり、参加可能な業者が限定されてしまうと考える。ただし、市の建物なので、ある程度ハードルは高くすることはやむを得ないと考える。
- ・基本設計の業務については、実施設計の一部に関与する必要があると考える。
- ・基本設計の業務内容については、基本設計と実施設計を分離することは若干心配がある。基本設計の内容が適切に実施設計へ反映されるように連続性の確保が必要と考える。
- ・再開発からの富士駅北口の歴史を考慮すると 60 年に一度の施設整備であり、富士市にとってモニュメントとなるような施設となるべきと考えている。個人的な希望としては、著名建築家の指名プロポーザルにしてもよいと考える。
- ・これからの富士市の顔となる施設を目指すのであれば、未来の世代、若い世代の応募を促す公募条件が必要と考える。

(4) その他意見交換

- ・地域資源を掘り起こす、設計者の視野の広さを確認できるような提案を求めるものとしていただきたい。
- ・富士山という地域資源を意識しながら、環境配慮をどこまでできるかという提案を評価することが望まれる。環境配慮、ZEB については、例えば、遊具については、なるべく電力に頼らない、日光を使う遊具といったデザインが望まれる。
- ・配慮すべき地域資源を指定するのではなく、地元の自分達が気付かない地域資源を再発見させてくれるような提案が望まれる。一方で、地域資源の発掘に関する提案は必要と考えられるが、富士市として必要性が高い地域資源について示すことも重要である。
- ・富士市の水資源を使った提案をしていただけることが望まれる。
- ・公益施設等からの富士山の景観シミュレーションでは、製紙会社の建物壁面のボリューム感が強いいため、製紙会社との連携が望まれる。