

# 滋賀県希望が丘文化公園の活性化の全体像

## (主なポイント)

- 文化ゾーンに「①新宿泊研修施設」、「②子どもがあふれる広場(大型遊具等)」、「③キャンプエリア」を設置  
→広大な自然を活かした活動拠点として再整備、公園の集客のメインコンテンツ
- 公園内の移動手段を改善→文化ゾーンとスポーツゾーンの相互利用の拡大



公園の将来ビジョンに掲げる  
年間来園者数100万人以上の達成

### スポーツゾーンの活性化イメージ図



### ポイント①

### 【新宿泊研修施設】

(目指す施設の姿)  
 ①公園全体および周辺施設の活動拠点として宿泊研修施設を生まれ変わらせ、将来を見据えた持続的な運営を実現する  
 ②従来の学校利用やスポーツ団体の合宿利用に加え、以下の新たな利用を拡大させる  
 ・文化団体の合宿利用、企業等の研修利用、家族等のレジャー利用  
 ・周辺のスポーツ施設や集客施設利用者の宿泊利用  
 ③スポーツ・自然体験・文化合宿の聖地とする

(現状・課題)  
 ①一定の利用はあるが、利用者は減少傾向  
 ②50年以上前の建築で、施設が老朽化  
 ③20人部屋中心で、現在の利用者ニーズに対応していない  
 ④研修室等の稼働率が低く、有効活用できていない  
 ⑤文化団体や企業、家族などの利用が少ない  
 ⑥周辺施設と連携した利用につなげられていない

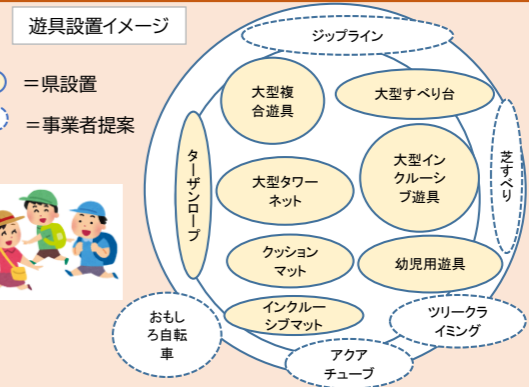
(目指す施設の姿に向けた新たな方策)  
 ①少人数定員の宿泊室中心とし、誰もが利用しやすい施設とする  
 ②音楽活動やクラフト活動など多用途に使える多目的室等を設置  
 ③ユニバーサルデザイン、デジタル技術の活用、ZEBready対応、積極的な木質化  
 ④周辺施設と連携した利用促進策の導入



### ポイント②

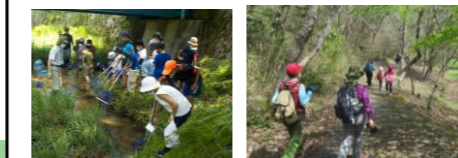
### 【子どもであふれる広場(大型遊具等の設置)】

①大型のインクルーシブ遊具や複合遊具等を複数設置  
 ②年齢や障害の有無を問わず子どもが思い切り遊べる



### 【野外活動ゾーン】

①「ありのままの自然に触れるゾーン」とし、自然観察や体験活動等の場として活用



### ポイント③

### 【キャンプエリア候補地】

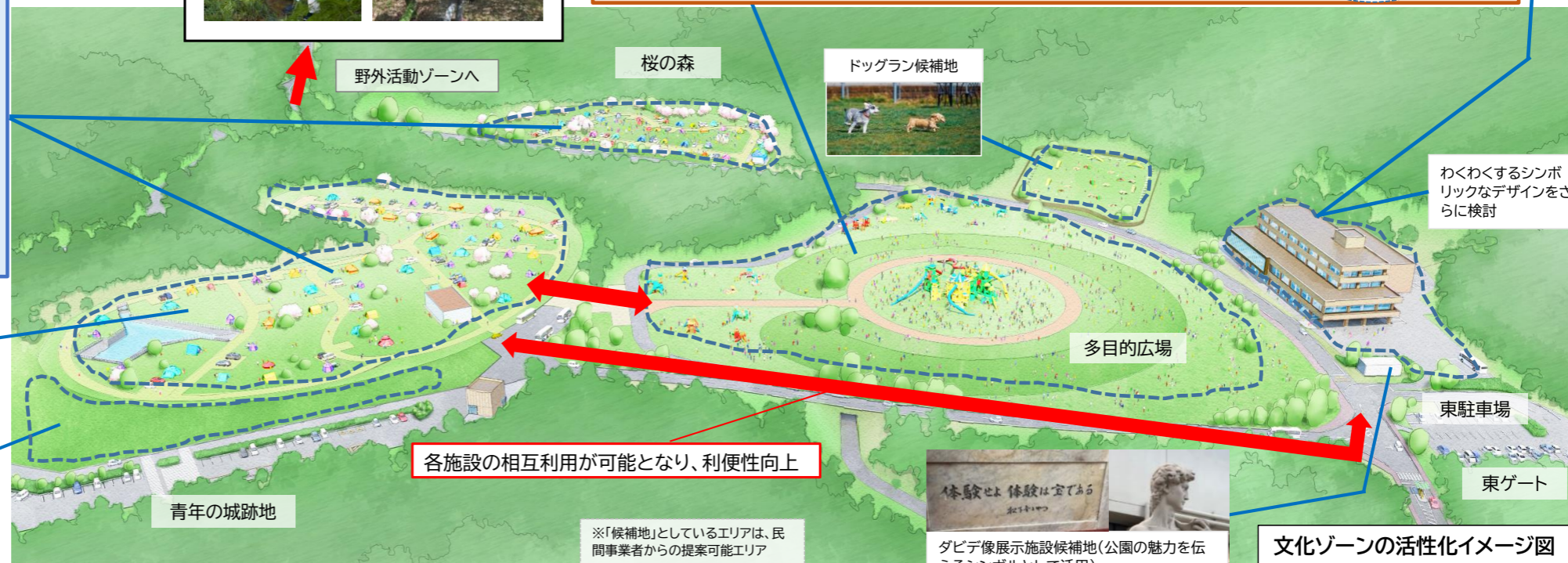
①宿泊研修施設と近接し、相互利用にも便利  
 ②青少年の野外活動体験やキャンプリーダー事業の実施による人材育成、ファミリーキャンプ等がゾーン内で完結



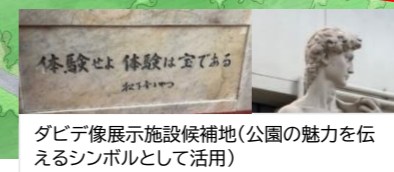
### キャンプリーダー事業の実施



### 屋外チームビルディング体験エリア候補地



各施設の相互利用が可能となり、利便性向上



### 文化ゾーンの活性化イメージ図

わくわくするシンボリックなデザインをさらに検討

※「候補地」としているエリアは、民間事業者からの提案可能エリア

# 滋賀県希望が丘文化公園活性化方針(素案)【概要版】

## 第1章 活性化方針策定の趣旨等

- ①策定の趣旨:公園将来ビジョンおよび公園基本計画に基づき、青少年宿泊研修所および野外活動施設の利用の減少や、公園内の施設の老朽化等に十分に対応できていない状況を踏まえた検討を行い、公園全体の魅力の向上と、年間来園者数100万人以上の目標を達成するため、活性化方針を策定する。
- ②方針の位置づけ:
  - 平成27年度に公園将来ビジョンを策定。基本理念を『人と人』『人と自然』の関わりを深め、心の豊かさを育む公園とし、目標を年間来園者数100万人以上とした。
  - 平成29年度に将来ビジョンに基づき、老朽化した施設の更新や基本理念を根付かせる取組を含めた公園基本計画を策定。スポーツ施設(球技場、陸上競技場、スポーツ会館)の老朽化対応や機能向上のための改修を完了。
  - 基本計画に基づき、文化ゾーンと野外活動ゾーンは、本公園の自然を活かした取組を重点的に進めるエリアとして、魅力をより一層高め、利用者を増やすための民間活力の活用の可能性など、活性化に向けた方策を検討し、併せて公園全体の効果的・効率的な管理方針の検討を行い策定するもの。

## 第2章 公園の概要(省略)

## 第3章 活性化方針の目標と目指す公園の姿

- <活性化方針の目標>  
公園将来ビジョンに掲げる「令和22年度(2040年度)に年間来園者数100万人以上」の達成
- <活性化方針が目指す公園の姿>  
「自然×憩い×体験×スポーツ」で、訪れる方の心と体が健康に、そして元気になる公園
- <基本方針>
  - ①誰もが安心して様々な用途で利用しやすい公園とする。
  - ②豊かな自然などの公園の特性を踏まえ、既存の環境や施設をできる限り活かした、体験活動の場とする。
  - ③公園内の移動手段の改善やゾーン間の連携促進により、公園全体としての一体感や魅力を高める。

## 第4章 公園の現状と課題

- 現状**
- 施設利用者数の推移は、改修が完了したスポーツ施設は増加傾向、青少年宿泊研修所および野外活動施設は減少傾向。
  - 青年の城は、スポーツ団体の利用の割合が増加。その他に企業や文化団体など多様な利用があるが割合は少ない。
  - 公園西側のスポーツゾーンと東側の野外・文化ゾーンが離れた立地で、園内の移動が不便。

- 有識者・関係団体の意見
  - ・野外活動施設は老朽化し、現在の社会の価値観にそぐわない。
  - ・青年の城は古く、館内の動線が複雑。
  - ・もう少し小規模の部屋を備えた施設が良い。
  - ・園内道路の有効活用を望む。
- LINEアンケートの結果(R5年度)
  - ・公園の利用目的の1位が「子ども用遊具の利用」。

- 民間事業者の主な意見
  - ・オートキャンプ場など、最近のキャンプニーズに合った施設の整備により、集客が見込める。
  - ・コロナ禍を経て、多人数で同室に宿泊することは好まれない。
  - ・基盤整備は県負担での実施が望ましい。

来園者数  
R4:約86万人  
※直近30年間は約80万~90万人

- 14万人増加の主なターゲット
- ・学校、スポーツ団体
  - ・子どもを中心とした家族等
  - ・企業等の多様な団体

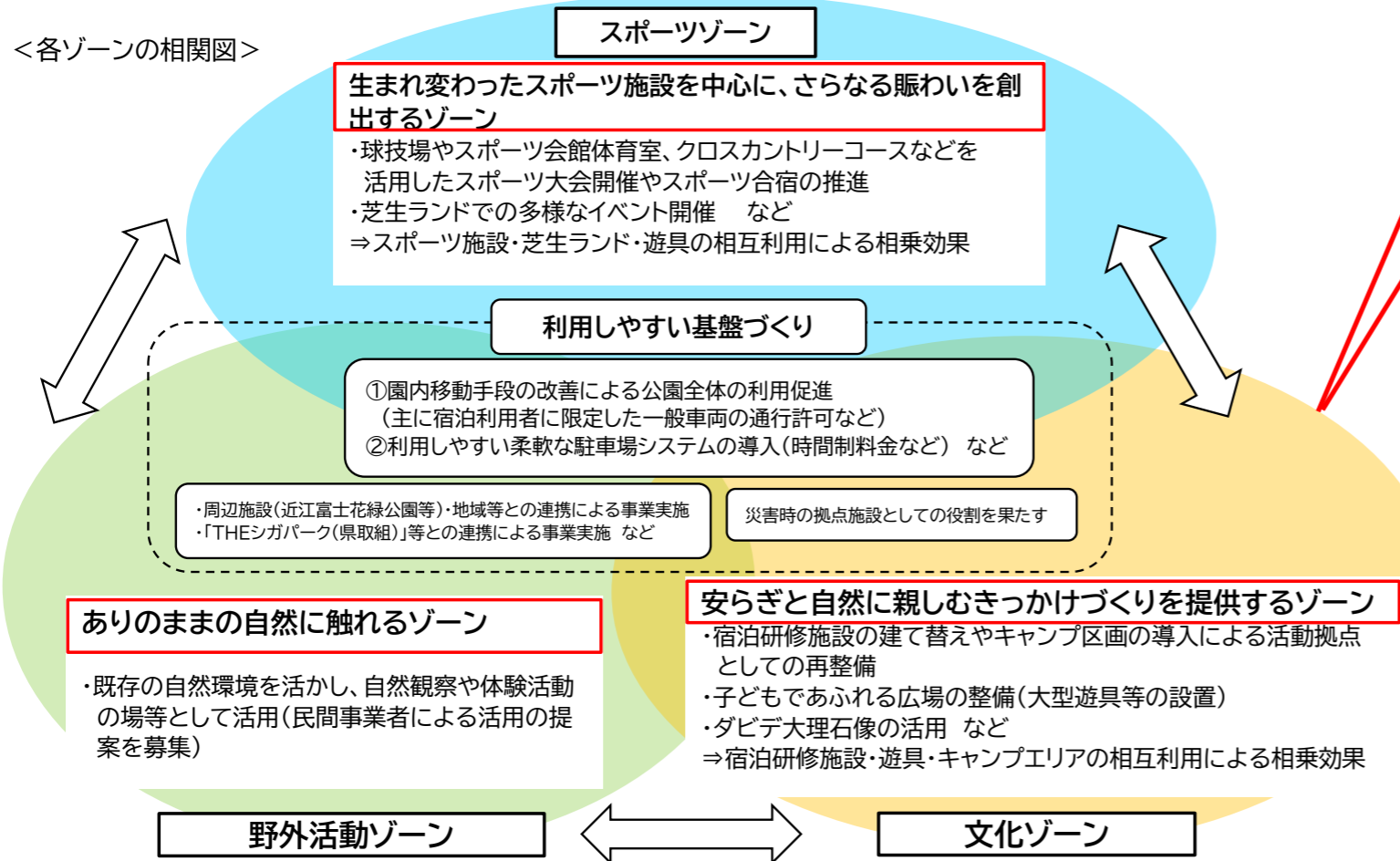
目標:100万人

課題

- 公園利用団体や民間事業者等の意見を踏まえた、主なターゲットの利用を増やすための課題
- 【スポーツゾーン】西第2駐車場・子ども広場:魅力のあるコンテンツが無く利用が少ない
- 【野外活動ゾーン】野外活動施設:区画が狭い、駐車場から遠いなど利用者ニーズの変化に対応していない
- 【文化ゾーン】青年の城:20人部屋中心で、機能や設備が利用者ニーズの変化に対応していない
- 東駐車場、多目的広場、桜の森:魅力のあるコンテンツが無く利用が少ない
- 【公園全体】遊具:駐車場から遠く、誰でも利用しやすい遊具が無い
- 駐車場:利用時間にかかわらず料金が一律 園内移動:移動手段が自転車やマイクロバスに限定

## 第5章 活性化方針(各ゾーン+基盤づくり)

<各ゾーンの相関図>



## 第6章 活性化に向けた事業手法および事業期間等

- ①事業手法:
  - 公園全体を活用した、効果的・効率的な管理運営
  - 民間事業者のノウハウや創意工夫を活用した、官民連携による公園の再整備
  - 民間事業者の豊富なノウハウによる、既存の使い方に捉われない提案を受付
- ②事業期間:民間事業者の投資による施設の再整備や魅力向上実践のため、15~20年に設定
- ③事業実施スケジュール:自然公園条例に基づき、活性化の取組を含む公園事業決定のうえ、民間事業者の公募を実施

	2023年度 (R5年度)	2024年度 (R6年度)	2025年度 (R7年度)	2026年度 (R8年度)	2027年度以降 (R9年度以降)
事業実施スケジュール	活性化方針策定	公募に向けた調査検討	公募資料作成	公募	事業者決定
		R6~7年度:自然環境調査業務			R9以降:民間事業者による公園全体の管理運営開始
		(活性化に向けた先行的な取組) ・既存の屋外トイレ等の改修(「THEシガパーク(県取組)」) ・一般車両の限定的な園内通行許可の試行運用 ・近江富士花緑公園等との連携した取組の実施 など			R10以降~キャンプエリアオープン R12以降~宿泊研修施設オープン

## <活性化の拠点となる宿泊研修施設の概要>

- 施設整備の基本方針
  - ①青少年の宿泊体験学習やスポーツ合宿を中心に、幅広い世代・用途の受け入れを可能とし、誰もが安心して利用できる施設とする。
  - ②合宿や研修等の受け入れ機能の充実により、スポーツ活動や健康づくり、文化活動、自然体験活動、生涯学習の拠点施設とする。
  - ③園内外からの交通アクセスに配慮した位置に整備する。
- 施設の整備予定地は、交通アクセスの良さ、キャンプや野外活動との相互利用の利便性等を考慮し、東駐車場の一部とする。
- 施設の宿泊定員は、必要な定員の確保と効果的な管理運営を考慮し、220人程度とする。
- 施設の導入機能
  - ①宿泊部門:多様な利用者に対応できるよう少人数定員の部屋を中心とする。
  - ②研修部門:多用途に使用できる多目的室や大ホール、会議室を設ける。
  - ③パブリック部門:集団での利用も可能な大浴場や食堂等を設ける。
  - ④管理部門:施設および公園の管理に必要な事務室等を設ける。

# 滋賀県希望が丘文化公園活性化方針(素案)【概要版】

## 第6章 活性化に向けた事業手法および事業期間等(各ゾーンにおける活性化方策と費用負担)

スポーツゾーンにおける活性化方策	事業実施者	費用負担
(ハード事業)		
【民間事業者の提案例】 ①利用頻度が低い西第2駐車場でのアーバンスポーツ設備等の導入 ※災害時の受援対応に影響を与えない運用を検討	民間事業者	民間事業者
【民間事業者の提案例】 ②子ども広場を子どもから大人まで楽しめる健康づくりエリアやプレイエリアとして活用	民間事業者	民間事業者
【民間事業者の提案例】 ③ピクニックランド周辺へのキャンプ区画の導入	民間事業者	県:電気設備やトイレ・シャワーなどの基盤整備 民間事業者:収益性を高める区画割改修、照明灯の設置など
④テニスコート周辺への公園内移動手段改善のための、新たな駐車場の設置	民間事業者	県:アスファルト舗装 民間事業者:利便性を高める案内看板の設置など
(ソフト事業)		
⑤球技場や陸上競技場、スポーツ会館体育室、クロスカントリーコースなどを活用したスポーツ大会開催やスポーツ合宿の推進	民間事業者	県:青少年の健全育成を目的とした大会など 民間事業者:新たな魅力創出事業・収益事業
⑥芝生ランドでの多様なイベント開催(スポーツレクリエーションイベント、音楽イベントなど) ※スポーツの全国大会等の開催に影響を与えない運用を検討	民間事業者	県:スポーツや文化の振興を目的としたイベントなど 民間事業者:新たな魅力創出事業・収益事業
野外活動ゾーンにおける活性化方策 (活用の提案を求めるゾーン)	事業実施者	費用負担
【民間事業者の提案例】 ①自然観察・体験活動の場として活用	民間事業者	民間事業者
【民間事業者の提案例】 ②ありのままの自然を活かしたソロキャンプ場として再活用	民間事業者	民間事業者
文化ゾーンにおける活性化方策	事業実施者	費用負担
(ハード事業)		
①宿泊研修施設を建て替え、活動拠点としての魅力を向上させる	民間事業者	県:敷地の造成、建物の建設など 民間事業者:利便性を高める設備の追加、収益施設の設置など
②多目的広場での子どもであふれる広場の整備 (誰でも楽しめる大型遊具等の設置)	民間事業者	県:基盤となるインクルーシブ遊具などの設置 民間事業者:収益性を高める冒険遊具の設置など
③桜の森、ファイアー場などにキャンプ区画の導入 ※導入場所は民間事業者の提案による	民間事業者	県:電気設備やトイレ・シャワーなどの基盤整備 民間事業者:収益性を高める区画割改修、照明灯の設置など
【民間事業者の提案例】 ④青年の城跡地でのチームビルディング体験エリア等の設置	民間事業者	民間事業者
【民間事業者の提案例】 ⑤ドッグラン区画の導入	民間事業者	民間事業者
(ソフト事業)		
⑥宿泊研修施設や多目的広場、キャンプエリア等を活用した多様なイベント開催(音楽イベントやアートイベント、自然観察会、キャンプ体験など)	民間事業者	県:青少年の健全育成を目的としたイベントなど 民間事業者:新たな魅力創出事業・収益事業

### (費用負担の基本的な考え方)

- ・公園の設置目的や果たすべき役割、民間事業者との対話結果等に基づき設定
- 県負担:県に求められる施設整備、基盤整備、実施事業の費用
- 民間事業者負担:提案による設置施設、機能追加、実施事業の費用