

北海道済生会

「商業施設を拠点とした子どもの居場所づくり×

子育て期の就労等サポート機能強化に係る実証研究支援業務」

報告書

2025年3月



株式会社

北海道二十一世紀総合研究所

目次

I	事業の概要	1
1	事業目的	1
2	事業の内容	1
II	商業施設における子どもの居場所づくりに向けた実証研究等支援	2
1	過年度事業における取組の進化に向けた実証支援	2
1-1	モルック	2
1-2	デジタル系ものづくり	11
2	新たな取組の可能性検討に係る実証支援	29
2-1	新たな地域部活動等に対するニーズの把握	29
2-2	指導者の掘り起こしおよび利用促進方策	34
2-3	今後の方向性	34
III	商業施設における子育て期の就労等サポート機能強化に向けた実証支援	35
1	託児機能の担い手発掘に向けた支援	35
2	託児付きワーキングスペースの継続利用と安定的な仕事供給に向けた可能性検討に向けた支援	35
2-1	仕事の安定供給に係るニーズの把握	35
2-2	継続的な施設利用に係るニーズの把握	40
3	託児付きワーキングスペースの実現可能性の検討に向けた支援	43
3-1	ニーズ調査結果にもとづく託児付きワーキングスペースの実現可能性	43
3-2	今後の方向性	44
IV	事業成果の周知支援	44
1	ウェルネス会議の開催支援	44
2	成果報告会の運営支援	44

I 事業の概要

1 事業目的

本事業は、北海道済生会を中心とする地域内外の産学官ステークホルダーによる「共創」により、地域住民にとって身近で利便性の高い地域の商業施設「ウイングベイ小樽」内に設置した「済生会ビレッジ」を拠点とし、“制度の隙間”にいるすべての「子ども」の居場所づくりや、子育て期の母親の就労等サポート機能の強化に向けた実証研究を支援し、今後の取組方向性をとりまとめるものである。

2 事業の内容

本事業は、「商業施設における子どもの居場所づくりに向けた実証研究等支援」「商業施設における子育て期の就労等サポート機能強化に向けた実証支援」「事業成果の周知支援」の大きく3つの支援を実施し、今後の取組方向性を検討する。

事業全体の流れは、下記に示す通りである。

商業施設における子どもの居場所づくりに向けた実証研究等支援

- 1) 過年度事業における取組の進化に向けた実証支援
- 2) 新たな取組の可能性検討に係る実証支援

商業施設における子育て期の就労等サポート機能強化に向けた実証

- 1) 託児機能の担い手発掘に向けた支援
- 2) 託児付きワーキングスペースの継続利用と安定的な仕事供給に向けた可能性検討に向けた支援
- 3) 託児付きワーキングスペースの実現可能性の検討に向けた支援

ソーシャルインクルージョンのさらなる方策の推進に向けた検討

- 1) ウェルネス会議の開催支援
- 2) 成果報告会の運営支援



商業施設を拠点とした子どもの居場所づくり×子育て期の就労等サポート機能強化に向けた今後の取組方向性の検討

II 商業施設における子どもの居場所づくりに向けた実証研究等支援

2023 年度事業で実施したモルックおよびデジタル系プログラムの進化と、子どもの居場所づくりに関連する新たな取組の可能性検討に向け、下記のような支援を行った。

1 過年度事業における取組の進化に向けた実証支援

1-1 モルック

今年度事業においては、地域住民や子たちにモルックの遊び方をレクチャーできる指導者育成および地域住民等の利用促進を目的にイベント等を実施した。

今年度は、2023 年度に開設したモルック場（通称：たるっく）と、2024 年 9 月に北海道済生会が開設した済生会スポーツスクエアの 2 拠点での体験会・大会に加え、地域の介護予防教室、小学校等を対象とした出前体験会なども実施した。

なお、北海道済生会では、2024 年 5 月からモルック場に専任スタッフを配置し、モルック場の管理と利用者に対し遊び方などのレクチャーを行っている。

1) モルックイベントの開催

今年度実施したイベントは次に示す通り。

イベント概要	
1	<p>モルック体験会</p> <p>【実施概要】</p> <p>小樽病院の職員に向けて、モルックのルールの理解およびモルック場の利用促進に向けた体験会を行った。</p> <p>内容：ルール説明、ミニゲーム</p> <p>【開催日時】</p> <p>2024/6/19(水)～2024/7/31(水)の間に計 14 回</p> <p>【参加者】</p> <p>北海道済生会 合計 110 名</p> <p>【指導者】</p> <p>一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p> <p>※ここでの参加者が後述する「小樽くらしたい共生フェス 2024」にサポートスタッフとして参加</p>

2	<p>モルック体験会</p> <p>【実施概要】 モルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた体験会を行った 内容：ルール説明、体験、ミニゲーム</p> <p>【開催日時】 2024/6/26(水) 14:00～15:00</p> <p>【参加者】 連合町会女性部会 合計 8 名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p>
3	<p>介護予防教室でのモルック体験会</p> <p>【実施概要】 市内の会館 5 か所でモルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた体験会を行った。 内容：ルール説明、ミニゲーム</p> <p>【開催日時】</p> <p>①2024/9/6(金) 10:00～11:30 ②2024/9/11(水) 10:00～11:30 ③2024/9/11(水) 13:30～15:00 ④2024/9/26(木) 10:00～11:30 ⑤2024/9/26(木) 13:30～15:00</p> <p>【参加者】</p> <p>①介護予防教室「おくさわ」 合計 20 名 ②介護予防教室「からまつ」 合計 15 名 ③介護予防教室「手と手」 合計 11 名 ④介護予防教室「すみのえ」 合計 20 名 ⑤介護予防教室「ひだまり」 合計 22 名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p> <p>※ここでの参加者が後述するオアソビプロジェクトにサポートスタッフとしてボランティアで参加</p>

4	<p>小樽くらしたい共生フェス 2024 内でのモルック大会・体験会</p>  <p>【実施概要】 モルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた体験会および、モルック大会を実施した。 内容：体験会、ミニ大会</p> <p>【開催日時】 2024/9/8(日) 体験会 11:00～12:00、ミニ大会 13:00～15:30</p> <p>【参加者】 体験会・大会で合計 100 名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p>
5	<p>モルック体験会</p> <p>【実施概要】 モルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた体験会を行った。 内容：ルール説明、ミニゲーム</p> <p>【開催日時】 2024/11/14(水) 13:00～15:30</p> <p>【参加者】 老人クラブ会員ほか高齢者 合計 100 名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p>

6	<p>オレンジかふえ内でのモルック体験会</p> <p>【実施概要】 モルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた体験会を行った。 内容：ルール説明、ミニゲーム</p> <p>【開催日時】 2024/11/26(水) 10:00～12:30</p> <p>【参加者】 オレンジかふえ参加者 合計 25 名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p>
7	<p>オアソビプロジェクトコラボ企画 ※第 3 回オアソビプロジェクト 2024（北海道大学 COI-NEXT・小樽商科大学・小樽市の共催）とのコラボ企画</p>  <p>【実施概要】 モルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた初心者講習会とミニ大会を行った</p> <p>【開催日時】 2024/11/30(土) 初心者講習会 11:00～12:00、ミニ大会 13:00～15:30</p> <p>【対象】 初心者講習会：モルック初体験、初心者の方 ミニ大会：地域の小学校～大学等などに通う学生・職員（事務局招待制）</p> <p>【参加者】 初心者講習会：15 名、ミニ大会：8 チーム 22 名 計 37 名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ ※ここでの小樽商科大学の参加者がモルックチームを結成し、のちに独自にモルック大会を企画・運営</p>

8	<p>介護予防教室でのモルック体験会</p> <p>【実施概要】 モルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた体験会を行った。 内容：ルール説明、体験、ミニゲーム</p> <p>【開催日時】 2024/12/5(木) 10:00～11:30</p> <p>【参加者】 介護予防教室「いっしょ2」 合計 37 名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p>
9	<p>北ガス小樽支店とコラボしたモルック大会</p>  <p>【実施概要】 小樽市内のチームによるモルック大会および講習会を実施した。 内容：講習会、モルック大会</p> <p>【開催日時】 2024/2/9(日) 11:00～16:00</p> <p>【参加者】 小樽市内の団体・企業など 合計 12 チーム 50 名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p>

10	<p>小学校でのモルック体験会</p>  <p>【実施概要】 小学校の学年レク内で、モルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた体験会を行った。 内容：ルール説明、体験、ミニゲーム</p> <p>【開催日時】 2024/2/21(金) 14:30～16:30</p> <p>【参加者】 手宮中央小学校4年生・保護者 合計44名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p>
11	<p>モルック体験会</p> <p>【実施概要】 モルックの認知度向上やモルック場の利用促進に向けた体験会を行った。 内容：ルール説明、体験、ミニゲーム</p> <p>【開催日時】 2024/3/6(木) 13:00～14:30</p> <p>【参加者】 小樽肢体障害者福祉協会 合計12名</p> <p>【指導者】 一般社団法人日本モルック協会モルック指導員、北海道済生会スタッフ</p>

12 第2回モルック小樽 CUP および体験会



【実施概要】

体験会・講習会および、小樽・後志で活動するモルックチームを対象とした大会を実施した。

内容：体験、講習会、ミニ大会

【開催日時】

2024/3/20(木) 11:00～16:30

【参加者】

体験会・講習会 15名、大会 10チーム 35名 合計 50名

【指導者】

小樽商科大学モルックサークル、一般社団法人日本モルック協会モルック指導員

2) モルック場の利用状況

平日は、専任スタッフを配置した2024年5月1日から2025年3月24日までの間に、合計2,130名、1日平均12.18名の利用があった。主に地域の高齢者、買い物に来た親子、学校帰りの高校生などが利用している。

土日祝日は、現行の予約システムに移行した2024年12月1日から2025年3月23日までの間に、合計622枠、1日平均15.17枠（予約1枠あたり1コート1時間の利用）の利用があった。主に買い物に来た親子や地元のチームのほか、平日と比べると市外から来たモルックチームの利用が多くみられる。

3) 実証結果

今年度は、指導者育成とモルック場の利用促進を目的に体験会などを実施した。

本事業で想定した指導者育成とは、地域住民や子どもたちにモルックの遊び方をレクチャーできる人材を育てることである。こうした人材育成においては、まずモルックを経験し、その楽しさを実感してもらい、ほかの人にも勧めたいと思ってもらうことが重要であることから、体験会等の実践的な場で経験してもらうことに重点をおいた。

結果として、体験会等に参加した高齢者がその後開催したイベント等にボランティアや講師として参加したり、大学生がチームを結成し独自に大会を企画・運営するなどの動きが見られた。

また、モルックを体験した高齢者がほかの高齢者と一緒にモルック場を訪れ、やり方を教えるなど、イベント等に頼らない自発的な動きも出ていることから、地域住民参加型の活動に発展していることがうかがえる。

利用促進という点に関しても、全12回の体験会等を北海道済生会のスタッフ、市内の介護予防教室、小学校～大学など幅広い年齢層を対象に実施した。また、専任スタッフを配置し、平日も誰かがモルック場でモルックを行っている環境を作ったことにより、ウイングベイ小樽の買い物客等がモルック場の前で足を止めるなど、認知度向上にもつながり、平日の利用者増にもつながっていると推察される。

4) 持続可能な運営モデルの検討

現在、モルック場は利用料無料、モルックセットや備品は備え付けなど、利用者が費用負担することなく利用できる環境となっているが、今後もモルック場を持続させるためには、収益化等の検討も必要である。

そこで、持続可能な運営モデル検討に向け、現役のモルッカーに対し、モルック場の利用料等に対する認識をヒアリングしたところ、次のような意見が聞かれた。

- ・通常、モルックをやる際には、モルック場の利用料や大会参加料は支払うのが当たり前
- ・屋内で手ぶら、かつ無料で利用できる本格的なモルック場は、現時点でほかに見当たらない
- ・利用料や大会参加料は一定程度負担するが、モルックと飲食は相性が悪い。モルックをしながら飲食をすることはほとんどないため、飲食店とのコラボなどを想定する場合は、モルック場利用料や大会参加料に飲食代を含めることが必要

このような意見を踏まえると、下表に示すような収益モデルが想定される。

今年度においては、モルックとのコラボによる企業のプロモーションの一環として「北ガス小樽支店とコラボしたモルック大会」を開催した。企業においては、モル

ックを通じて、地域住民等との接点ができるとともに企業の CSR にもつながるものと想定される。

今後、こうした取組実績を重ねることで、企業にモルックとの連携によるメリットを実感してもらい、スポンサー収入の獲得につなげていくことが期待される。

また、平日の利用や土日祝日の個人的な利用を除き、複数のモルッカー等を集めて実施する大会やイベント等の際に利用料を設定することは、モルッカーにとっては比較的受け入れやすいと想定される。

これらのことを踏まえ、今後、複数の収益モデルを組み合わせた運営モデルの検討が必要となる。

収益モデル	概要	料金	特典	メリット	デメリット	タスク
利用料の導入	利用者に時間ごとの利用料を導入（子どもを含むグループは無料など、柔軟性が必要か）	平日 1 時間 200 円、休日 1 枠 1,000 円など	会員割引やシーズンチケット、学生・高齢者割引	場の維持管理費をカバー、利用者負担は最小限	利用者数が減少した場合、収益が見込めなくなるリスクがある	料金体系の設定、予約システムの管理、利用者のフィードバック収集
サブスクリプションモデル	月額または年額の会員制を導入し、特典を付加	月額 1,000 円～3,000 円程度の会員費	予約優先権、会員限定イベント、レンタル割引など	安定収益とリピーター増加、コミュニティ形成	会員の増加が見込めない場合、収益が安定しない可能性	会員制度の設計と価格設定、特典の開発、会員管理システムの導入
イベント・大会利用料	大会やイベントの開催を通じて参加費や協賛金を得る	大会参加費、スポンサー協賛金	大会講師のセミナーやワークショップ	集客増加、地域外からの利用者も見込める	大会やイベントの開催頻度に依存し、安定収益が難しい場合がある	大会・イベントのスケジュール策定、参加者募集、スポンサー確保
スポンサーシップと広告収入	広告スペースを提供し、スポンサー収入を得る	広告スペースの提供料、スポンサーイベント開催料（イベントや大会の時にスポーツイベントを開催など）	企業向けモルック大会、地元企業との連携プロモーション	外部資金で運営をサポート、利用料金を抑えられる	スポンサーの確保が難しくなる、収益が減少するリスクがある	広告スペースの確保、スポンサー企業の募集、広告契約の管理
コラボレーションイベント	他のスポーツや地域イベントとのコラボイベント開催	イベント参加料や協賛金	他スポーツ体験や特産品とのコラボ	地域活性化、新規利用者獲得	他のスポーツやイベントとの競合で集客が難しい場合がある	コラボ先の確保、イベント内容の企画、マーケティングおよび集客活動
モルック用具やグッズ販売	モルック用具や関連グッズを場内で販売	モルックセット、Tシャツ、アクセサリなどの販売価格	購入者限定の体験会やキャンペーン	追加収益、モルック普及に貢献	商品の在庫管理や販売にかかるコストがかかる	商品の仕入れや在庫管理、販売プラットフォームの構築、マーケティング

1-2 デジタル系ものづくり

2023年度に実施したデジタル系ものづくりでは、世界で幅広く活用されている3DCGを制作する無料アプリケーションである「Blender」講座を開催した。

今年度は、「Blender」講座に加え、ゲームで遊んだり、自分でゲームを作り世界中のユーザーに公開することもできるゲームのプラットフォームである「ROBLOX」講座を開催した。また、Blender等で作成した3Dモデルを3Dプリンターで出力する3Dプリンター講座も開催した。

今年度開催した講座やイベントは下表に示す通りで、それぞれの開催概要については次頁以降に示す通りである。

区分	開催日
オアソビプロジェクトコラボ企画 ROBLOXで自分のゲームを作ろう！	2024/11/30(土)
クリエイターに教わるゲーム制作講座 Blender講習	① 2024/12/14(土)~15(日) ② 2025/1/18(土)~19(日)
ROBLOX講習	① 2024/12/21(土)~22(日) ② 2025/1/25(土)~26(日)
ROBLOX共同制作	2025/2/22(土)
3Dプリンター講座	2025/2/23(日)

1) 自分のゲームを作ろう

～ROBLOX で自分好みの世界を作る3D ゲーム制作体験～

小学生から大人までを対象に ROBLOX で自分好みのゲームを制作する体験会イベントを開催した。

イベントの概要は、下記に示す通りである。

	概要
日時	2024/11/30(土)
時間	日程① 11:00～12:00、日程② 13:30～14:30
場所	ウイングベイ小樽2番街2階 済生会ワークスクエア
参加者	日程①2名(小学生1名、大人1名) 日程②7名(小学生4名、中学生1名、高校生1名、大人2名)
講師	mocomocoAR スタジオ ARクリエイター 菊池桃子、渡邊花絵
プログラム	 <p>・ ROBLOXの基本操作、ROBLOXでのゲーム体験、ゲーム制作</p>  

2) クリエイターに教わるゲーム制作講座

クリエイターに教わるゲーム制作講座は前年度実施した Blender 講座に新たに ROBLOX 講座を組み合わせた講座である。

Blender 講座では、ROBLOX で自作するゲーム空間に配置するオブジェクト制作を目的に実施し、ROBLOX 講座では自作のゲームを制作した。また VR ゴーグルを用いて、自作ゲームの 3D 空間での体験も行った。

なお、ROBLOX 講座は、Blender 講座（昨年度実施分を含む）への参加を条件として受講者を募集した。

それぞれの講座の概要は、次頁以降に示す通りである。



**クリエイターに教わる
ゲーム制作講座**

昨年度大好評だったデジタル系ものづくりが戻ってくる！
今年はROBLOXでゲームまでつくっちゃおうよ

日程	blender講習(2日間)	日程①: 12月14日(土)と15日(日) 日程②: 1月18日(土)と19日(日)
	ROBLOX講習(2日間)	日程③: 12月21日(土)と22日(日) 日程④: 1月25日(土)と26日(日)
時間	10時30分～15時30分 (休憩: 1時間含む)	
場所	ウイングベイ小樽2階2番街ワークスペース内	
対象者	小学校4年生以上～大人	
募集人数	各日程、最大10名まで	参加希望者は、裏面の申込条件、申込方法をご確認のうえ、お申込みください

参加費 無料

このチラシは、自転車の補助により作成しました。
https://jka-cycle.jp



blender講習 ▶ (2日間)
1日目: 簡単なアイテムを作って操作に慣れよう！
2日目: ゲームに使うアイテムを作ろう！

ROBLOX講習 ▶ (2日間)
1日目: アイテムを使って簡単なゲームを作ろう！
2日目: 自分のゲームを作って公開しよう！

キウちゃん先生
キャラクターデザイン
Illustrator (モンスター)
デザイナー
ARのクリエイター
3Dモデリングと3D印刷の制作
も作っています。

ハナエ先生
イラストレーター
3DCGデザイナー
3Dモデリング
3D印刷の制作
も作っています。

【お申込み条件】

- お申込みいただく全日程で、現地参加が可能であること
- 作品、肖像を含む記録映像・画像の広報利用に同意すること
- 本講習は、まずはblender講習を受講し、次にROBLOX講習を受講するセット受講を想定しておりますが、blender講習のみの受講も受け付けます。
- ROBLOX講習については、昨年度のblender講習を受講した方に限り、ROBLOX講習のみの受講を受け付けます。(詳しくは申込フォームをご確認ください)

【お願い】

- もし、下記①②の機材を持参できる場合はご持参ください。ご持参できない場合、お申込みフォームでその旨ご回答ください。
①無料ソフトBlender、Roblox StudioをインストールしたノートPC (Blender、Roblox Studioがスムーズに作動すること)
②3つ折りタブレット
③CGの知識経験は問わず (基本的なPC操作ができる初心者を想定した講義レベル)
注) 条件を満たさない場合、お申込みをお受けできない場合がございます。

【お申込みフォーム】
https://forms.office.com/r/XmCgBJMBA (クリエイターに教わるゲーム制作講座) 申込フォーム

【申込期限】
2024年12月2日(月) 17:00
※定員になり次第、締め切らせていただきます。

【お問い合わせ先】
東北海峽二十一世紀総合研究所 担当: 岩谷
mail: health@htri.co.jp TEL: 011-231-3053

① Blender 講座

	講座の概要
日時	日程① 2024/12/14(土)～15(日) 日程② 2025/1/18(土)～19(日)
時間	10:30～15:30(途中、1時間休憩)
場所	ウイングベイ小樽2番街2階 済生会ワークスクエア
参加者	日程① 9名(中学生1名、大人8名) 日程② 10名(小学生1名、中学生1名、高校生1名、大人7名)
講師	mocomocoAR スタジオ ARクリエイター 菊池桃子、渡邊花絵
プログラム	<p>【1日目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Blenderの基本操作 <p>【2日目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ROBLOXに配置するオブジェクト制作
講座の様子	

② ROBLOX 講座

	講座の概要
日時	日程① 2024/12/21 (土) ~22 (日) 日程② 2025/1/25 (土) ~26 (日)
時間	10:30~15:30 (途中、1 時間休憩)
場所	ウイングベイ小樽 2 番街 2 階 済生会ワークスクエア
参加者	日程①4 名 (中学生 1 名、大人 3 名) 日程② 6 名 (小学生 1 名、中学生 1 名、大人 4 名)
講師	mocomocoAR スタジオ AR クリエイター 菊池桃子、渡邊花絵
プログラム	<p>【1日目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ROBLOXの基本操作 ・ 簡単なゲーム制作 <p>【2日目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム制作 ・ VR体験
講座の様子	   

3) ROBLOX 共同制作

先述した ROBLOX 講座は、各自が自分のゲームを制作するものであったが、参加者が共同でゲーム空間を制作するイベントを実施した。

このイベントは、参加者同士のコミュニケーション促進、お互いのスキルアップ、横のつながりの構築を目的として実施した。

講座の概要は、下記に示す通りである。

	講座の概要
日時	2025/2/22 (土)
時間	13:00~16:00
場所	ウイングベイ小樽2番街2階 済生会ワークスクエア
参加者	7名 (小学生2名、中学生1名、高校生1名、大人3名)
講師	monmecci モコモコ AR スタジオ AR クリエイター 菊池桃子、渡邊花絵
プログラム	<ul style="list-style-type: none">・チームに分かれてゲームのテーマと役割を決める・チームメンバーをゲーム制作・みんなでゲームをやってみよう
講座の様子	

4) 3D プリンター講座

前年度より実施してきた Blender 講座では 3D モデルの制作を行ってきたが、今年度はこれらのデジタル空間上で制作したモデルを 3D プリンターで出力する 3D プリンター講座も実施した。

講座の概要は、下記に示す通りである。

体験会の概要	
日時	2024/1/20(土)
時間	1 回目 12:00~13:00 / 2 回目 15:15~16:15
場所	ウイングベイ小樽 5 番街 1 階 きっずてらす Dive 前
参加者	12 名 (小学生 1 名、大人 11 名)
講師	(株)エムブイピークリエイティブジャパン 代表 大海聖恵
プログラム	<ul style="list-style-type: none"> ・1 3D プリンターの種類や特徴の話 ・2 プリント可能なデータの話 ・3 スライサーの使い方 ・4 実機を使った 3D プリンターの使い方 ・5 テストプリント→実践
体験会の様子	 <p>15社の3Dプリンターを買って使いまくっている お一人お一人に学ぶ 3Dプリンター講座 こんな人はぜひ参加してください！ 自分で作った3Dデータを印刷してみたい！ どんな3Dプリンターを買ったらいいかわからない... 自宅で3Dプリンターが壊っている...etc. 3Dプリンターをいじりたくなっている人！</p> <p>【講師】 エムブイピーの3Dプリンターの専任技術者 代表 大海聖恵 講師 1名 (お一人お一人に指導が可能な講師が複数名在籍) 参加費 無料 (お一人お一人に指導が可能な講師が複数名在籍) 【プログラム】 1. 3Dプリンターの種類や特徴の話 2. プリント可能なデータの話 3. スライサーの使い方 4. 実機を使った3Dプリンターの使い方 5. テストプリント→実践 ※印刷機材: Bambu Lab A1, A1 mini</p> <p>主催: 公益財団法人 おきなわ会 〒050-0021 小樽市二丁目二番地 電話: 011-231-3053 mail: hoshin@onawa.or.jp</p> <p>このチラシは、印刷の補助により作成しました。 https://jka-cycle.jp</p>
	   

5) 実証参加者の評価の把握

デジタル系ものづくりに対する評価等を把握するため、講習等への参加者を対象としたアンケート調査を実施した。

主な結果から、デジタル系ものづくりは参加者の年齢や経験に関わらず、楽しさと学びを提供できたと言える。特に、未経験者でも取り組みやすい内容であったが、経験者にとっても新たな刺激や学びのある内容であったことがうかがえる。また、参加者の多くが今後もこうした活動に参加したいと回答しているとともに、指導者側としても協力できるという参加者も一定程度確認された。

一方で、一部の小学校低学年の参加者からは内容が「難しすぎた」という意見や、一部の参加者からは講習時間や期間が「短すぎた」「物足りなかった」「情報量が多すぎた、難しかった」といった意見もあり、今後はこれらの意見を踏まえ、対象者に合った難易度設定、より柔軟な時間設定、情報量の調整などが必要である。

区分	主なアンケート結果
オアソビプロジェクト コラボ企画 回答者：6名	<p>【参加者のアンケートの主な結果】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・回答者は小学校低学年が4名、中学生が1名、高校生が1名 ・回答者の半数がROBLOXの使用が初めてと回答 ・回答者全員が当日のROBLOXを使ったゲームづくりを「とても楽しかった」と評価 ・体験会の時間(1時間)について、「ちょうどよかった」が2名、「もっと長くてもよい」が4名。 ・内容の難しさについては、「ちょうどよかった」が4名、「難しすぎた」が2名。「難しすぎた」という回答はいずれも小学校低学年。 ・講師の教え方については、全員が「わかりやすかった」と評価 ・全体の満足度について、「とても満足」が5名、「まあまあ満足」が1名 ・参加者全員が今後デジタル系の講習会があった場合「ぜひ参加したい」と回答 ・学校の部活動にはないような活動*がウイングベイ小樽にできるとすれば参加したいかという問いに対し、全員が「ぜひ参加したい」と回答 (※今回のBlender講習のようなデジタル系の部活やヨガ部など学校の部活にはないユニークな部活) ・ゲーム制作やマイクラフトのイベントを希望する声もあった

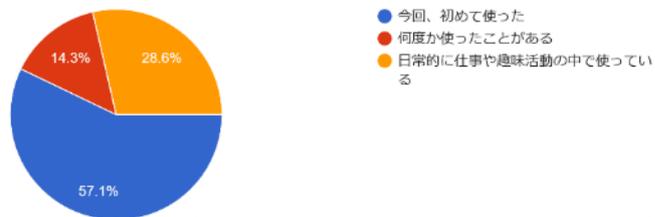
クリエイターに教わるゲーム制作講座

① Blender講座

回答者:14名

・Blenderの利用経験は、初めてが約6割、日常的に仕事や趣味活動で使っているが約3割

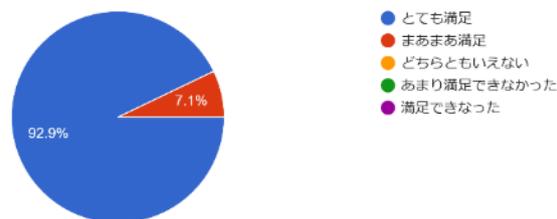
Q1：これまでにBlenderを使ったことはありますか？（1つを選択）
14件の回答



・Blender講習会に参加した理由やBlenderを使ってやりたいことは、キャラクターを3Dで作りたい、3Dプリンターを使ってモノを作りたい、CG・ゲーム制作、イラストやデザインの表現の幅を広げたいなどの回答があった

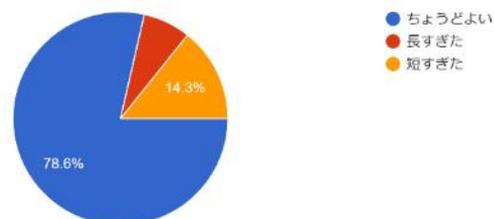
・講習会の全体満足度は、全員が満足と回答

Q4-①：講習会全体の満足度について（1つを選択）
14件の回答



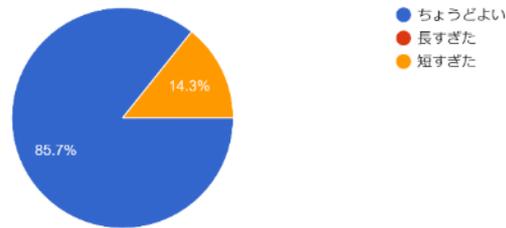
・講習時間、講習期間、内容については約8割程度が「ちょうどよい」と回答。一部の回答者で講習時間や講習期間が「短すぎた」、内容が「物足りなかった」と回答

Q4-②：1日あたりの講習時間（4時間）について（1つを選択）
14件の回答



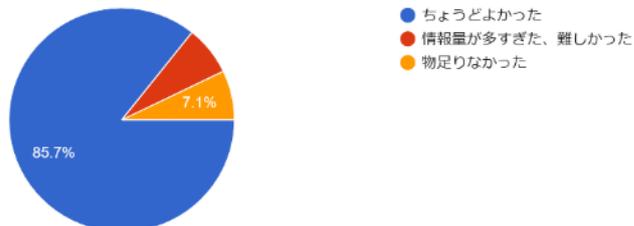
Q4-③：講習期間（2日間）について（1つを選択）

14件の回答



Q4-④：講習内容について（1つを選択）

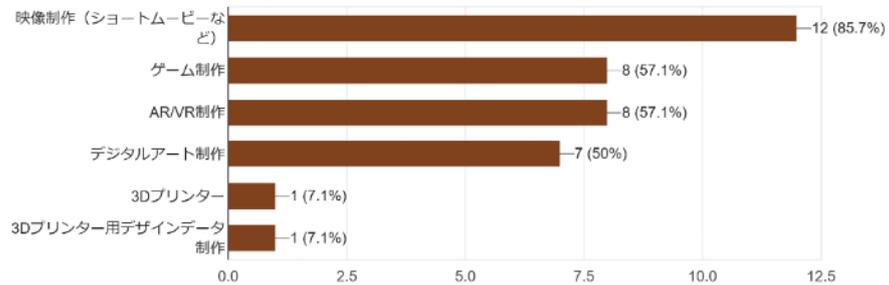
14件の回答



・今後、新しいデジタル技術を使ったどのような講座に参加したいかについては、映像制作が約9割、ゲーム制作やAR/VR制作が約6割、デジタルアート制作が5割であった

Q5：今後、新しいデジタル技術を使った次のよう...のはありますか？（あてはまるものいくつでも）

14件の回答



・今後、地域の子ども達にBlender等の使い方を教えたり、一緒に作品を制作する企画があった場合、指導者側として協力できるかという問いに対し、半数が協力できると回答

Q7：現在、北海道済生会では、ウイングベイ小樽...時点での指導者側としてもスキルは問いません）

14件の回答



クリエイターに教わるゲーム制作講座

② ROBLOX講座
回答者：7名

・ROBLOXの利用経験は、初めてが約6割、日常的に仕事や趣味活動で使っているが約3割

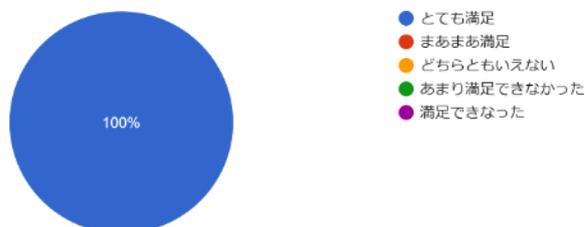
Q1：これまでにRobloxを使ったことはありますか？（1つを選択）
7件の回答



・ROBLOX講習会に参加した理由やROBLOXを使ってやりたいことは、子どもとゲームを作りたい、ゲームとプログラムの関係に興味がある、放課後等デイサービスでゲーム制作を教えたい、オンラインで集まれる居酒屋を作りたいなどの回答があった

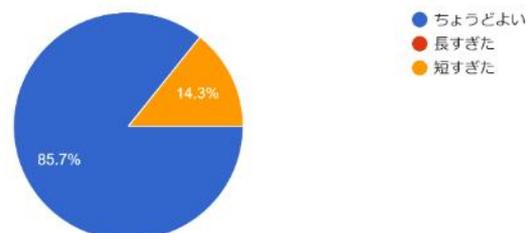
・講習会の全体満足度は、全員がとても満足と回答

Q4-①：講習会全体の満足度について（1つを選択）
6件の回答



・講習時間については8割以上が「ちょうどよい」と回答。講習期間については全員が「ちょうどよい」と回答。講習内容については8割以上が「ちょうどよかった」と回答。一部の回答者で講習時間が「短すぎた」、講習内容について「情報が多すぎた、難しかった」と回答

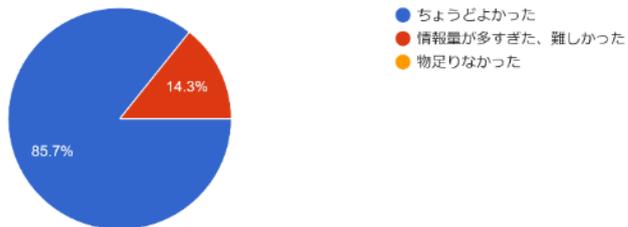
Q4-②：1日あたりの講習時間（4時間）について（1つを選択）
7件の回答



Q4-③：講習期間（2日間）について（1つを選択）
6件の回答

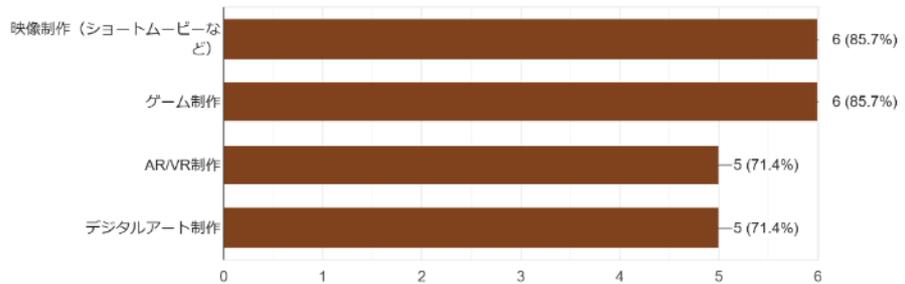


Q4-④：講習内容について（1つを選択）
7件の回答



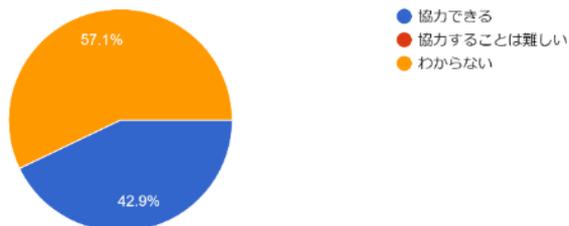
・今後、新しいデジタル技術を使ったどのような講座に参加したいかについては、映像制作とゲーム制作が約9割、AR/VR制作とデジタルアート制作が約7割であった

Q5：今後、新しいデジタル技術を使った次のよう...のはありますか？（あてはまるものいくつかでも）
7件の回答

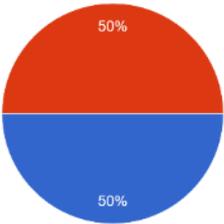
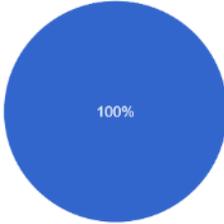
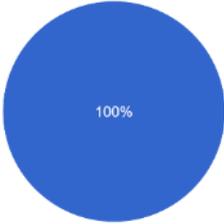


・今後、地域の子ども達にROBLOX等の使い方を教えたり、一緒に作品を制作する企画があった場合、指導者側として協力できるかという問いに対し、約4割が協力できると回答

Q7：現在、北海道済生会では、ウイングベイ小樽...時点での指導者側としてもスキルは問いません）
7件の回答

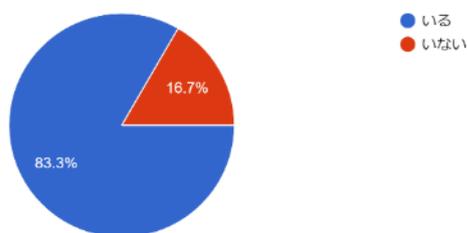


<p>ROBLOX 共同制作 回答者：7名</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本イベントは大人3名、子ども4名の参加となったため、大人チームと子どもチームに分けて、ゲーム制作を行った。 ・本イベントに対する評価等について、インタビューを行った結果は次の通り。 <p><u>1. 今回のRoblox共同制作イベントは楽しかったですか？</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・参加者全員が楽しかったとの回答 <p><u>2. どんなところが楽しかったですか？</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・共同で何かを作り上げることが楽しかった。 ・仕事抜きに大人が集まって何か一つを作ろうという普段なかなかない機会なのですごい楽しかった。 ・いろんな人と喋りながら作れるところが楽しかった。 ・人と一緒に作れるのが面白かった。 ・自分の知らないことをできるのがすごい嬉しい。 ・話し合いながら一つのことができたのが結構面白かった。 ・自分が知らない知識だったり、周りの人がどういう知識を持っているかを知れたこと。 <p><u>3. 大人と子供と一緒に参加するイベントはどうでしたか？</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・大人と子供一緒に参加できるのが本当楽しくて、自分にない発想とすごくいい刺激になった。 ・隣で作業できて本当に嬉しかった。 ・僕は結構、息子に助けてもらった。 ・大人と子供一緒に参加するイベントはとてもいいと思った。 ・今回は大人と子供一緒に参加でしたが、楽しい。 ・大人と一緒にいると良かった。 <p><u>4. もっといいイベント、もっと楽しいイベントにするために、どんな工夫をしたらいいと思いますか？</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・自宅に帰ってからやる宿題があると余韻に浸れるので嬉しい。 ・結構楽しいので今のままでもいいと思う。 ・このままでも楽しいから大丈夫。 <p><u>5. 今後、どんな企画があったら参加したいと思いますか？</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・もしROBLOX講座が引き続き開催されるのであれば、スクリプト強化してみたい。
-----------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション。 ・Blender、ROBLOX。 																						
<p>3D プリンター講座 回答者：6名</p>	<p>・3Dプリンター講座で、知りたかったことを学ぶことや、やってみたかったことはできたかについては、全員が「できた」あるいは「ある程度できた」と回答</p> <p>今回の3Dプリンター講座で、知りたかったことを...?また、やってみたかったことはできましたか? 6件の回答</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>回答</th> <th>割合</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>できた</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>ある程度できた</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>少しはできたが、不足があった</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>あまりできなかった</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table> <p>・成果物(作ったもの)を持って帰れるようにしましたが、講座に参加していない周りの人に見せたり、3Dプリンターの話をしったりしたかについては、全員が「見せたり、話したりした」と回答</p> <p>成果物(作ったもの)を持って帰れるようにしました...せたり、3Dプリンターの話をしったりしましたか? 6件の回答</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>回答</th> <th>割合</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>見せたり、話したりした</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>見せたり、話したりしていない</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table> <p>・あなたの周りに3Dプリンターを試せる場所はあるかについては、全員が「ある」と回答</p> <p>あなたの周りに3Dプリンターを試せる場所はありますか? 6件の回答</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>回答</th> <th>割合</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ある</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>ない</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	回答	割合	できた	50%	ある程度できた	50%	少しはできたが、不足があった	0%	あまりできなかった	0%	回答	割合	見せたり、話したりした	100%	見せたり、話したりしていない	0%	回答	割合	ある	100%	ない	0%
回答	割合																						
できた	50%																						
ある程度できた	50%																						
少しはできたが、不足があった	0%																						
あまりできなかった	0%																						
回答	割合																						
見せたり、話したりした	100%																						
見せたり、話したりしていない	0%																						
回答	割合																						
ある	100%																						
ない	0%																						

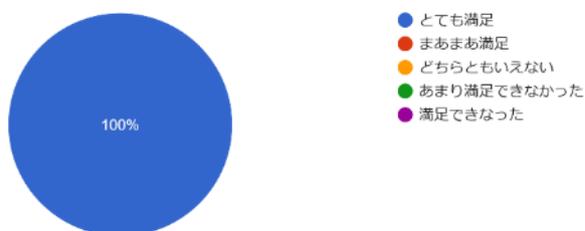
・あなたの周りに3Dプリンターの操作について気軽に聞ける人はいるかについては、約8割が「いる」と回答

あなたの周りに3Dプリンターの操作について気軽に聞ける人はいますか？
6件の回答



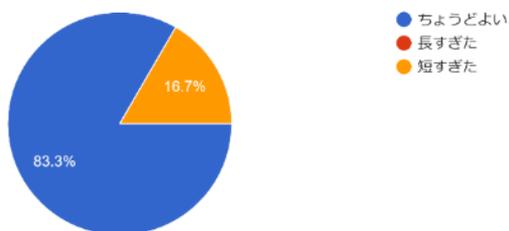
・講座全体の満足度は、全員が「とても満足」と回答

①：講座全体の満足度について（1つを選択）
6件の回答



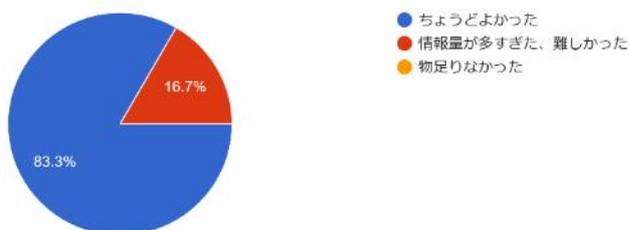
・講座の時間については、約8割が「ちょうどよい」、約2割が「短すぎた」と回答

②：講座の時間について（1つを選択）
6件の回答



・講座の内容については、約8割が「ちょうどよかった」、約2割が「情報量が多すぎた、難しかった」と回答

③：講座の内容について（1つを選択）
6件の回答



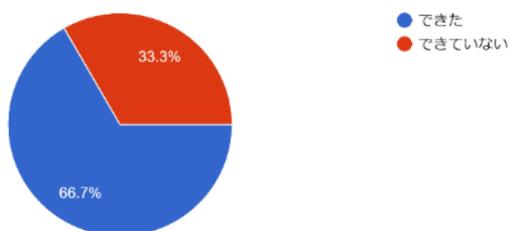
・3Dプリンターを使った継続的なものづくり活動への参加については、全員が「参加したい」と回答

3Dプリンターを使った継続的なものづくり活動があれば参加してみたいですか？
6件の回答



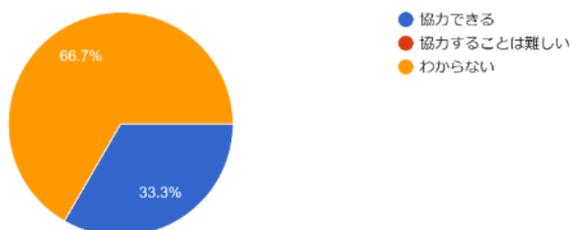
・参加者同士の繋がりについては、約7割が「できた」と回答

講座の参加者同士(講師を含む)で、今後、継続できそうな繋がりはできましたか？
6件の回答



・地域の子供達に3Dプリンター等の使い方を教えたり、一緒に作品を制作する企画があった場合、指導者側として協力については、約3割が「協力できる」と回答

現在、北海道済生会では、ウイングベイ小樽が地...時点での指導者側としてもスキルは問いません)
6件の回答



6) 実証結果

今年度は、指導者育成とデジタル系ものづくりイベントの利用促進を目的に、計5種類（全7回）のイベントを実施した。

昨年度は Blender 等で 3D モデルを制作しアニメーションをつける内容であったが、今年度においてはその内容をさらに進化させ、ほかのデジタルツール（ROBLOX、3D プリンター）との組み合わせにより、自分が制作した 3D モデルの活用を増やすようなイベントを企画した。その結果、Blender 講座、ROBLOX 講座、3D プリンター講座の全てのイベントに参加した参加者もあり、講座に対する評価も高かったことから、学んだ内容を発展させていくようなプログラム構成が利用促進につながったものと考えられる。

また、各イベントとも子どもから大人まで参加できるようにしたことによって、子どもが大人に教えるといった場面や、参加者同士が教えあうような場面が多く見られ、今回のイベントそのものが指導者育成の役割も担っていることがわかる。

7) 持続可能な運営モデルの検討

デジタル系ものづくり活動を地域に根差した持続可能な取組に発展させるためには、次のような視点が重要となる。

① 参加者の継続的な関心を引き出す仕組みづくり

多くの参加者が今後の講座や活動への継続参加を希望していることから、今後も定期的なイベントや講座の開催が必要である。特に Blender、ROBLOX、アニメーション、映像・ゲーム制作、AR/VR、デジタルアートなど多様な分野への関心が示されており、幅広いテーマに対応するプログラム設計が求められる。

また、一部の参加者から「内容が難しすぎた」との意見があったように、対象者の年齢やスキルレベルに応じたプログラムの難易度調整が必要であり、参加者の声を反映させながら改善を続ける必要がある。

② 地域人材の育成と活用

「教わる側」から「教える側」へと成長する人材の育成も重要である。今年度の参加者の中には昨年度の参加者も含まれており、こうした参加者が今後の活動において指導者に回ることが望ましい。そのため、指導者育成の一環として、今後の取組においては、これまでの参加者を講師サポーターとして招聘し、企画・運営側として活躍してもらうことも検討することが望ましい。

③ 参加者同士の繋がりを育むコミュニティ形成

Blender 講座と ROBLOX 講座においては、参加者の横のつながりを創出するため

に講師が Discord によるコミュニティを構築している。また、今回実施した 3D プリンター講座の参加者の約 7 割が「参加者同士の繋がりができた」と回答しており、こうした交流が活動継続において重要になると考えられる。今後の取組においても共同制作イベントの開催や、オンラインを活用したコミュニティ運営により、横の繋がりを強化するような工夫が必要となる。

④ 収益化に向けた方向性

【参加費の設定】

講座の内容に対する満足度が高く、今後も参加を希望する声が多いことや、専門性の高い講座であることから、適切な価格設定であれば参加費を徴収することも現実的であると考えられる。今年度の講座等においては、一部において定員を超える申し込みがあり、申込者の希望に添えないこともあったが、当日までに連絡がないまま不参加になった申込者も存在した。講座等の有料化は、こうした無断でのキャンセルの抑止力にもなると想定されることから、講座内容、参加者の年齢層、地域内での相場等も考慮しながら、有料化を検討することも必要である。

【企業や団体との協賛・共同企画】

地域企業の CSR 活動や人材育成ニーズに応える形で、活動への協賛を募ることも想定される。また、企業と共同で講座やイベントを実施し、PC レンタル費などの運営にかかる費用や講師料など、資金面と内容面の両面での充実が図れる可能性も考えられる。

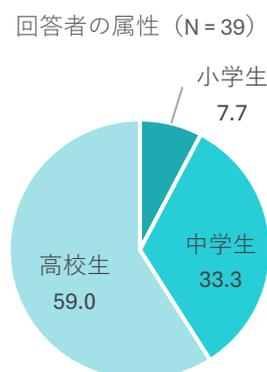
2 新たな取組の可能性検討に係る実証支援

2-1 新たな地域部活動等に対するニーズの把握

1) 調査概要

子どもの居場所づくりに紐づく新たな地域部活動等に関するニーズを把握するため、市内の小学3年生～高校生を対象としたアンケート調査を実施した。

アンケートは、小樽市内の小中学校にも協力いただき、小樽くらしたい共生フェス 2024、オアソビプロジェクト等への参加者に配布し、39件の回答を得た。

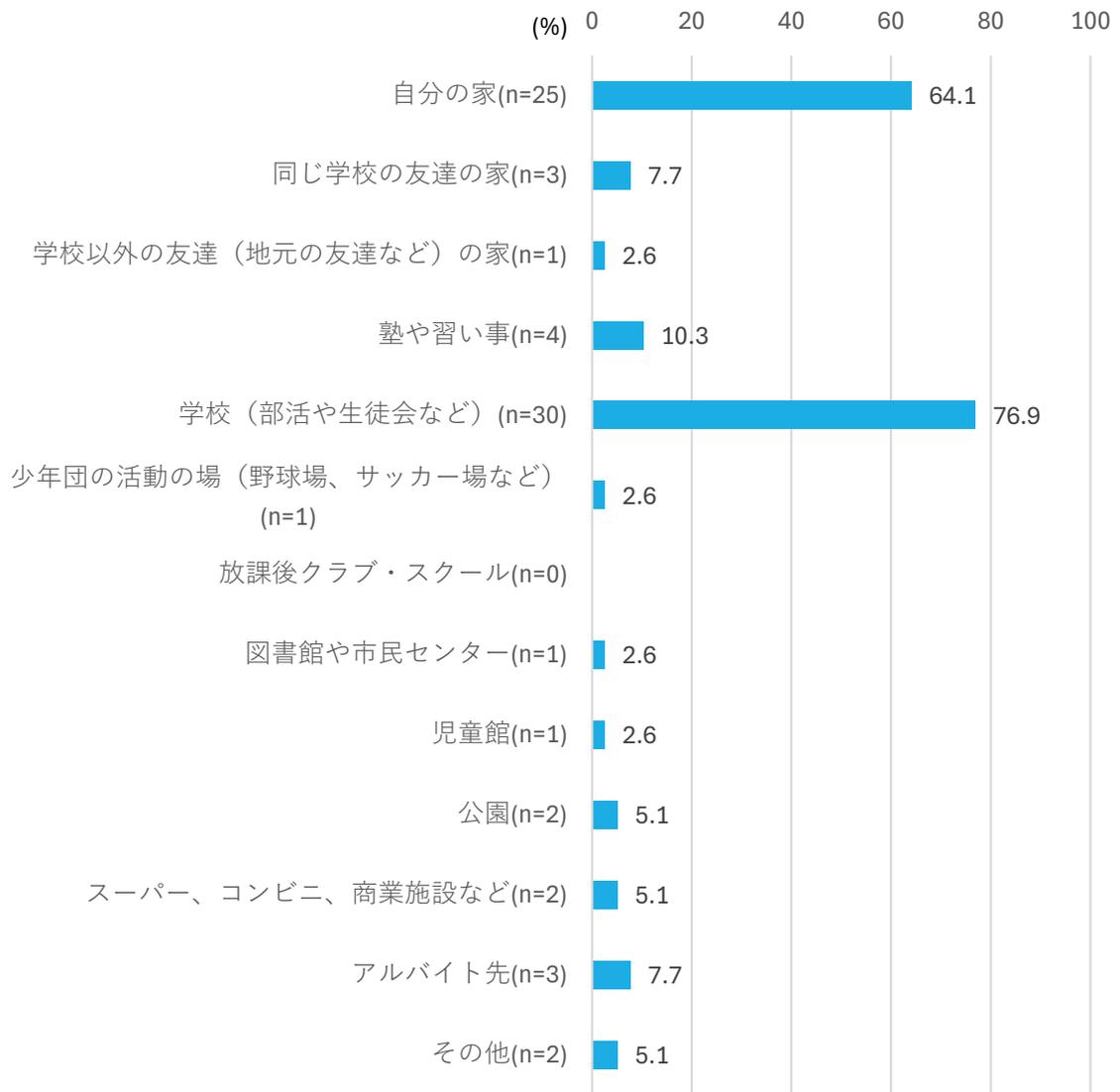


2) 調査結果

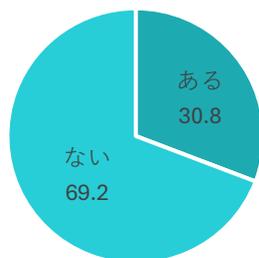
① 放課後の過ごし方や第三の居場所に対するニーズについて

- ・平日の放課後を過ごす場所では、「学校（部活や生徒会など）」(76.9%)、「自分の家」(64.1%)が多い。
- ・自宅や学校以外で、リラックスできる場所、気分転換や新たにやる気が出るような交流のある場所があるか尋ねた結果、「ある」(30.8%)、「ない」(69.2%)となった。
- ・自宅や学校以外の居場所に対するニーズを尋ねた結果、次のような結果となった。「他人の目を気にせず1人でのんびり過ごせる場所、誰にも邪魔されず1人で自由に時間を過ごせる場所」については「欲しい」(87.2%)、「地域の子どもや大人、普段関わりのない人など、さまざまな人と気軽に交流できる場所」については「欲しい」(56.4%)、「年齢や通っている学校に関わらず同じ趣味や興味を持っている人が集まる場所」は「欲しい」(69.2%)。

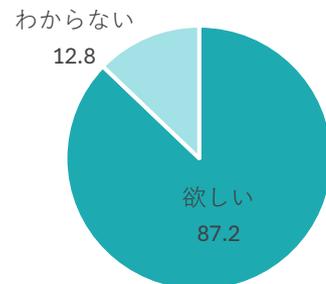
平日の放課後を過ごす場所 (N = 39)



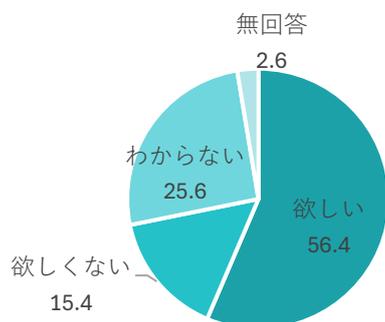
自宅や学校以外でリラックスできる場所、
交流のある場所はあるか (N = 39)



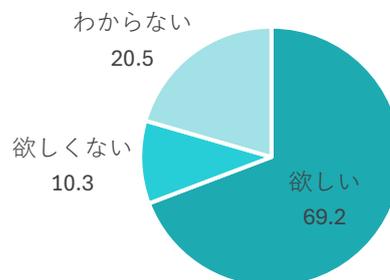
他人の目を気にせず1人でのんびり、
自由に時間を過ごせる場所 (N = 39)



地域の子どもや大人、普段関わらない人と
気軽に交流できる場所 (N = 39)



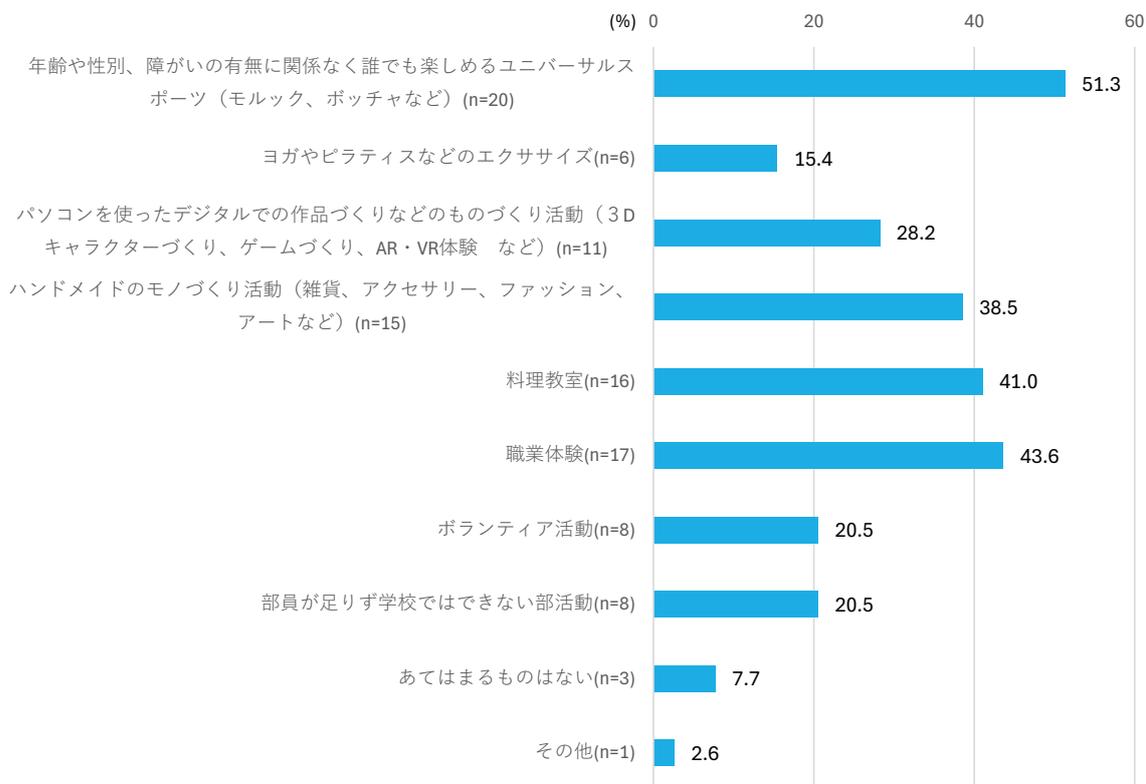
年齢や通っている学校に関わらず同じ趣味や
興味の人が集まる場所 (N = 39)



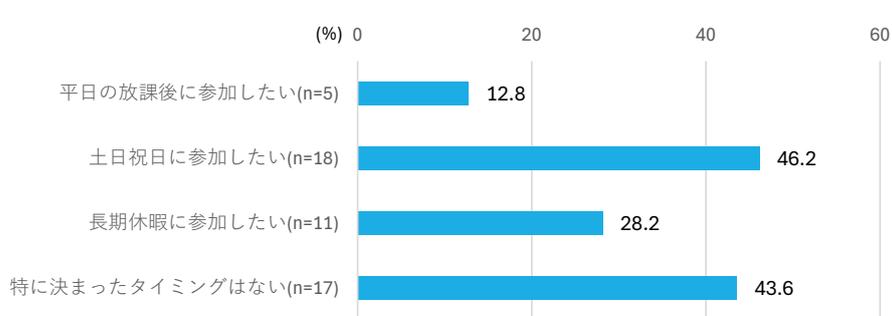
② 新たな地域部活動に紐づく活動に対するニーズについて

- ・ウイングベイ小樽で継続的にできる学校の部活動にはないような活動への参加意向について尋ねた結果、「年齢や性別、障がいの有無に関係なく誰でも楽しめるユニバーサルスポーツ (モルック、ボッチャなど)」(51.3%)、「職業体験」(43.6%)、「料理教室」(41.0%)、「ハンドメイドのモノづくり活動 (雑貨、アクセサリー、ファッション、アートなど)」(38.5%)などへの参加意向が高かった。
- ・こうした活動にいつ参加したいか尋ねた結果、「土日祝日に参加したい」(46.2%)、「特に決まったタイミングはない」(43.6%)であった。
- ・具体的な活動に対する参加意向について尋ねたところ、「モルック」は「参加してみたい」(51.3%)、「ボッチャ」は「参加してみたい」(61.5%)、「デジタル系ものづくり (Blender、ROBLOX、VR体験)」は「参加してみたい」(53.8%)であった。
- ・ウイングベイ小樽での活動に参加する場合、どのようなことがあると参加しやすいか尋ねた結果、「いつでも気軽に参加できる」(71.8%)、「参加費用が無料または低価格である」(56.4%)、「活動内容が自分の興味や関心に合っている」(53.8%)、「指導者やスタッフが親切、フレンドリー」(51.3%)となった。
- ・ウイングベイ小樽を子ども達や地域住民の居場所として盛り上げるための作戦会議があった場合、参加したいと思うか尋ねたところ「参加したい」(33.3%)となった。

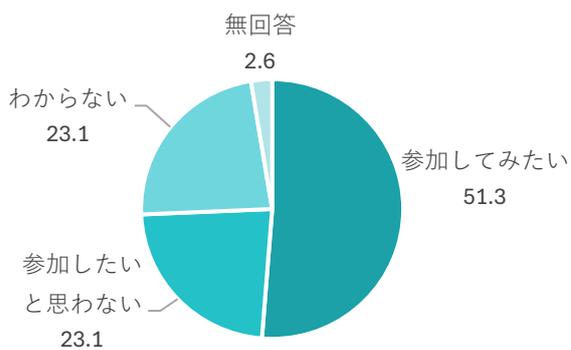
ウイングベイ小樽で参加したい活動 (N = 39)



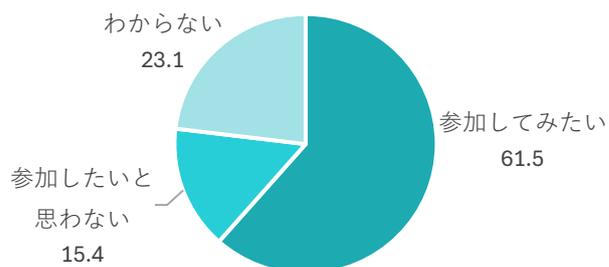
参加したいタイミング (N = 39)



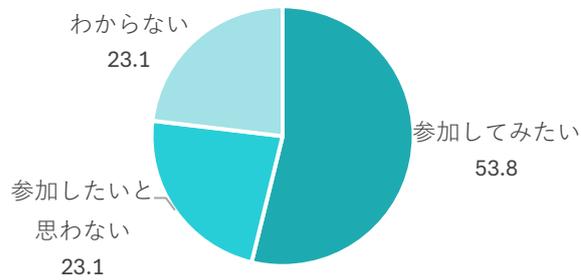
「モルック」への参加意向 (N = 39)



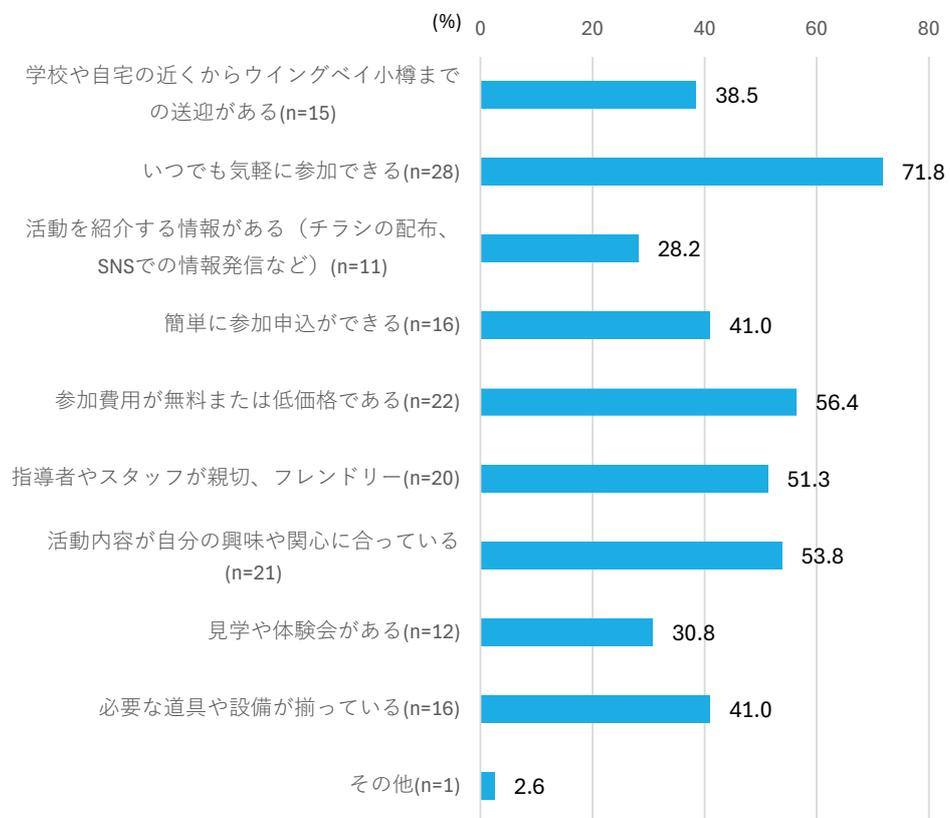
「ポッチャ」への参加意向 (N = 39)



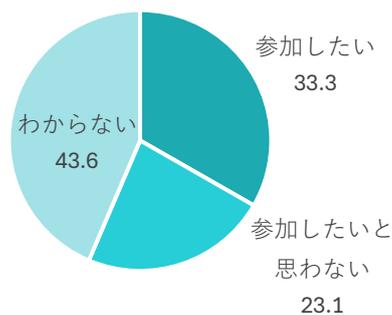
「デジタル系ものづくり」への参加意向 (N = 39)



活動に参加する場合、どのようなことがあると参加しやすいか (N = 39)



ウイングベイ小樽を盛り上げるための
作戦会議に参加したいか (N = 39)



2-2 指導者の掘り起こしおよび利用促進方策

調査の結果、地域の子どもたちにおいて特にユニバーサルスポーツ（モルック、ボッチャなど）への意向が高いことがわかった。

モルックは、2023年事業においても実施していたが、高齢者の利用が目立ち、子どもの利用はほとんどないというのが課題であった。こうしたことを踏まえ、本事業においては、特に子どもたちのモルックの利用促進に向け、子どもたちを対象とした体験会などを強化した（詳細についてはp2に記載の通り）。また、指導者についても、先述した通り体験会参加者が指導側に回り子どもたちを対象とした体験会などにサポートスタッフとして参加したことなどを踏まえると、地域住民参加型の持続可能な運営体制が整いつつあると考えられる。

2-3 今後の方向性

調査の結果から、第3の居場所に対するニーズの高さがうかがえ、引き続き子どもたちが気軽に立ち寄れ、多様なニーズに対応できる居場所づくり、年齢や属性に関わらず楽しめる多様な活動の提供が重要である。

特に、ユニバーサルスポーツ（モルック、ボッチャなど）、職業体験、料理教室、ハンドメイド、デジタル系ものづくりへのニーズが高く、これまで実施してきたモルックやデジタル系ものづくりは地域部活動としてのニーズが高いことが確認でき、ウイングベイ小樽における活動の主要コンテンツとして位置づけられる。

また、特にボッチャへの参加意向が高いことから、今後はモルックやボッチャといったユニバーサルスポーツを主軸にした活動を展開することも想定される。

なお、活動の実施にあたっては、参加しやすい環境を整えること、例えば参加費用の低価格化や無料化、柔軟な参加方法、丁寧な情報発信などが重要になる。

Ⅲ 商業施設における子育て期の就労等サポート機能強化に向けた実証支援

1 託児機能の担い手発掘に向けた支援

昨年度、子どもの居場所づくり、母親の就労サポートに繋がる事業、地域食堂・フードバンク事業等の持続可能な運営に向けた地域住民のサポート体制構築に向けた検討の一環として、関係団体へのヒアリングを実施している。この中では、母親の就労サポートに繋がる事業等へのボランティアとしての参加については前向きな意見が多かった。

今年度は、後述するような子育て期の母親の就労サポート機能としての託児付きワーキングスペースの利用を望む母親の中に託児機能の担い手となり得る人が存在するかを確認するため、アンケート調査を実施した。

なお、アンケートは後述する「1-2 継続的な施設利用に係るニーズの把握」の中で実施し、結果については同項に記載の通りである。

2 託児付きワーキングスペースの継続利用と安定的な仕事供給に向けた可能性検討に向けた支援

2-1 仕事の安定供給に係るニーズの把握

1) 調査概要

託児付きワーキングスペースにおける仕事の安定供給に向け、ウイングベイ小樽のテナントを対象に現状における業務の負担感やアウトソーシングの可能性を探るアンケート調査を実施した。

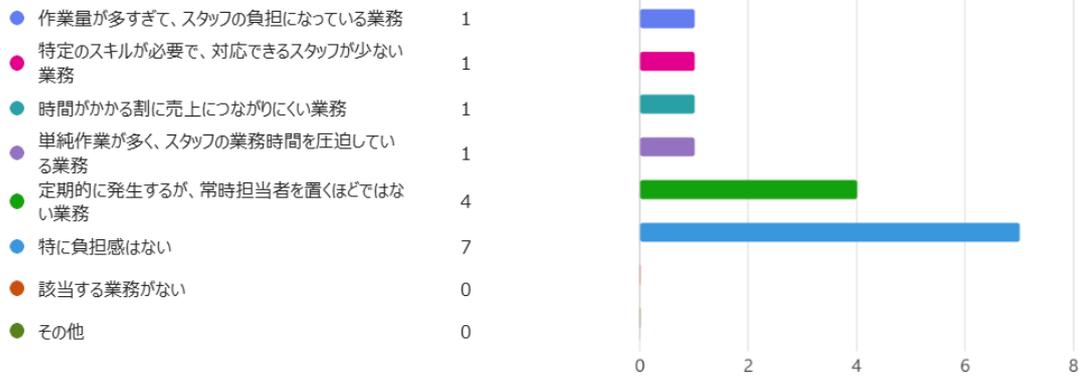
アンケートは、(株)小樽ベイシティ開発の協力のもと、同社がウイングベイ小樽のテナントを対象に定期的で開催している「店長会議」において調査への協力を依頼し、12件の回答を得た。

2) 調査結果

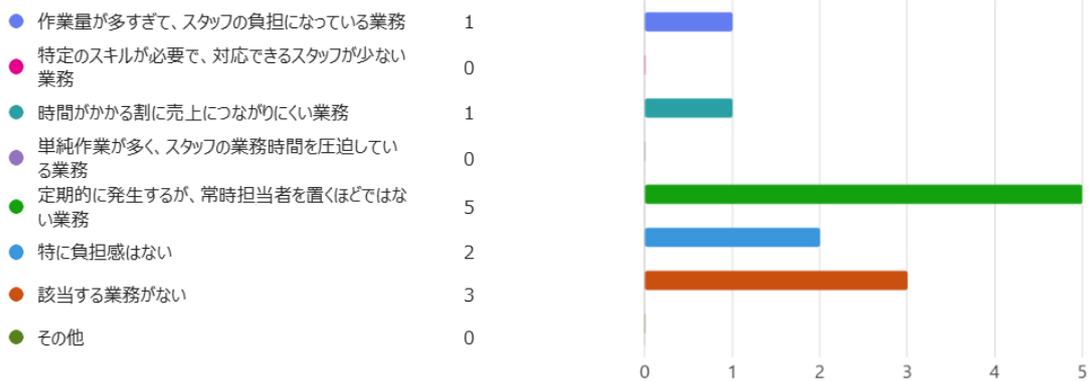
① 各テナントにおける業務の負担感について

- ・各テナントにおいて日常的に発生すると想定される「事務作業（データ入力・経理補助など）」、「軽作業（商品整理・陳列・品出しなど）」、「接客補助（レジ補助・案内など）」、「SNS・広報業務（投稿作成・撮影・編集など）」、「イベント準備・運営」「清掃・衛生管理」の負担感について尋ねたところ、「定期的に発生するが、常時担当者を置くほどではない業務」「特に負担感はない」「該当する業務がない」という回答が多い一方で、「事務作業（データ入力・経理補助など）」については、ほかの業務に比べ、負担感を感じているテナントが多いことがわかった。

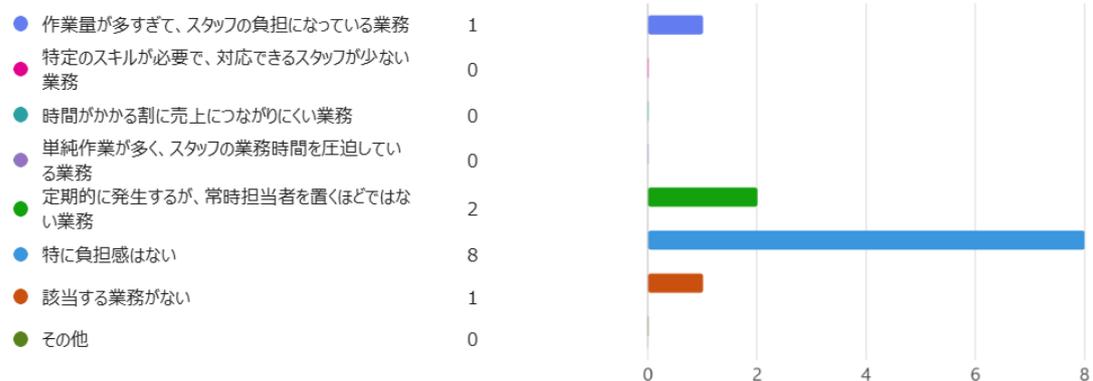
1. 現在の貴テナントにおいて、「**事務作業（データ入力・経理補助など）**」は、どのような位置づけですか？



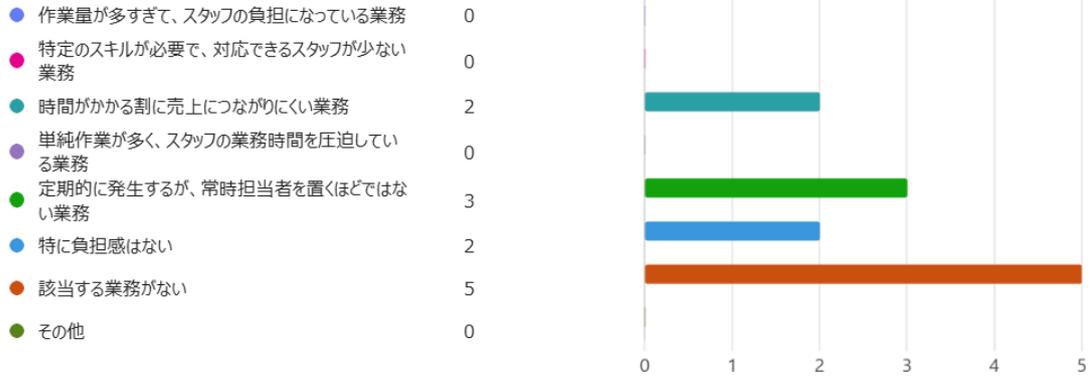
2. 現在の貴テナントにおいて、「**軽作業（商品整理・陳列・品出しなど）**」は、どのような位置づけですか？



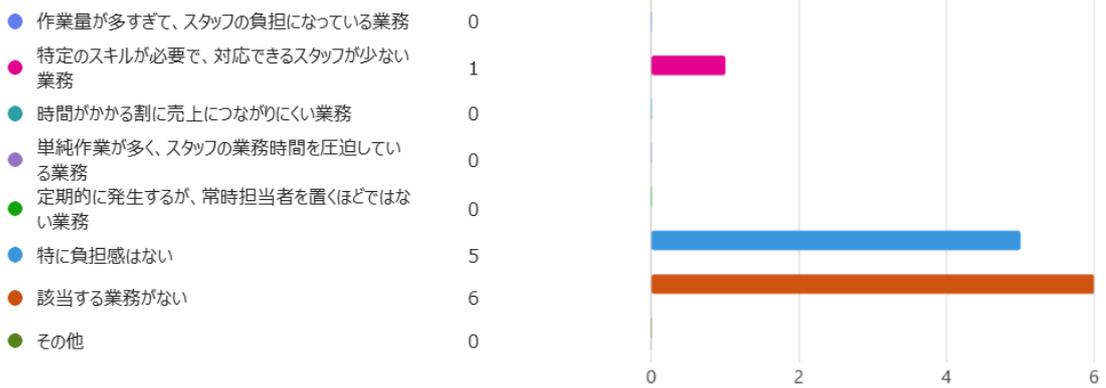
3. 現在の貴テナントにおいて、「**接客補助（レジ補助・案内など）**」は、どのような位置づけですか？



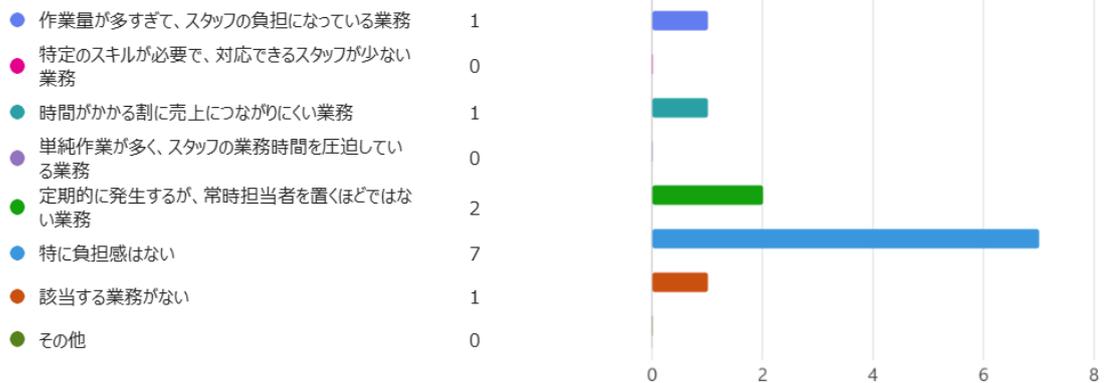
4. 現在の貴テナントにおいて、「SNS・広報業務（投稿作成・撮影・編集など）」は、どのような位置づけですか？



5. 現在の貴テナントにおいて、「イベント準備・運営」は、どのような位置づけですか？



6. 現在の貴テナントにおいて、「清掃・衛生管理」は、どのような位置づけですか？

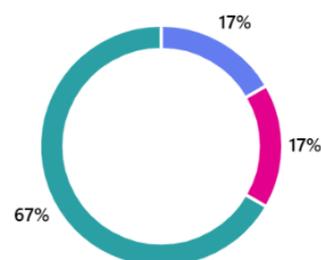


② 子育て期の女性等の新たな働き方に対するニーズ

- ・子育て期のママやちょっとだけ働きたい人等がヘルプスタッフとしてウイングベイ小樽内の託児付きワーキングスペースを拠点とし、ウイングベイ小樽のテナント等が外注するちょっとしたお仕事を担う仕組み（仮称「WELL BE ワーキング」）があった場合の活用意向を尋ねた結果、「活用したいと思う」（2件）、「わからない」（8件）となった。
- ・ヘルプスタッフにお願いしたい業務を尋ねたところ、「お願いしたい業務はない」（5件）、「接客補助（レジ補助・案内など）」（4件）、「軽作業（商品整理・陳列・品出しなど）」（3件）、「清掃・衛生管理」（3件）となった。具体的な内容としては、清掃、SNS投稿、データ入力代行、接客・販売、入荷処理、品出し、商品陳列、売場手直しなどが挙げられた。
- ・ヘルプスタッフにどのような勤務形態でお手伝いをお願いしたいか尋ねた結果、「月に数回、必要なときだけ」（4件）、「土日祝日」（2件）となった。
- ・ヘルプスタッフに求めるスキル・経験について尋ねた結果、「接客経験」（5件）、「特になし」（3件）となった。
- ・ヘルプスタッフを導入する場合の具体的な懸念点として、「覚えることが多いので、短時間労働ではなかなか吸収できないと思う」「店舗特有のやり方を教える必要があるが、時間がなく教える事ができない」「業界知識不足、仕事に対する姿勢、年下からの指示に対応できるか」「在庫管理、短時間のみなど、不規則の勤務だとシフト構築しにくい」「参画するに当たり事前に会社の承認が必要」などが挙げられた。

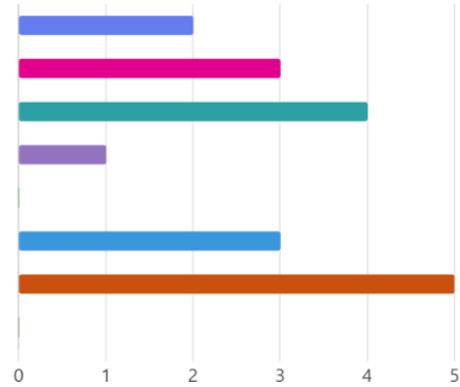
8. 【WELL BE ワーキング】があった場合、活用したいと思いますか？

● 活用したいと思う	2
● 活用したいと思わない	2
● わからない	8



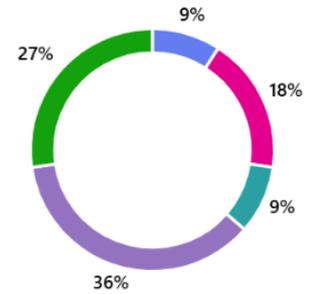
9. ヘルプスタッフに、どのような業務のお手伝いをお願いしたいですか？

- 事務作業（データ入力・経理補助など） 2
- 軽作業（商品整理・陳列・品出しなど） 3
- 接客補助（レジ補助・案内など） 4
- SNS・広報業務（投稿作成・撮影・編集など） 1
- イベント準備・運営 0
- 清掃・衛生管理 3
- お願いしたい業務はない 5
- その他 0



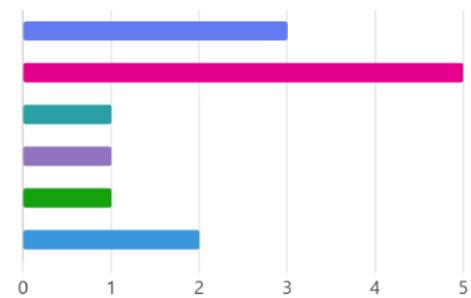
11. ヘルプスタッフには、どのような勤務形態でお手伝いをお願いしたいですか？

- 週1~2回、1回あたり2~3時間程度 1
- 土日祝日 2
- 繁忙期や特定のイベント時のみ 1
- 月に数回、必要ときだけ 4
- その他 3



12. ヘルプスタッフに求めるスキル・経験はありますか？

- 特にない 3
- 接客経験 5
- 事務経験 1
- PCスキル（エクセル、データ入力など） 1
- 特定のスキル（デザイン、SNS投稿、調理経験など） 1
- その他 2



2-2 継続的な施設利用に係るニーズの把握

1) 調査概要

託児付きワーキングスペースにおける新しい働き方に対するニーズを把握するため、子育て中の母親を対象にアンケート調査を実施した。

アンケートは、小樽市のこども家庭課、こども福祉課、子育て支援課の協力のもと、窓口で訪問した方に回答を依頼し、6件の回答を得た。

2) 調査結果

① 託児付きワーキングスペースの利用意向

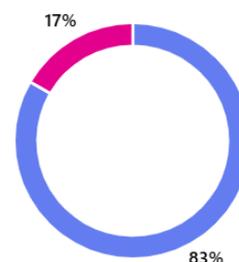
- ・託児付きワーキングスペースの利用意向を尋ねた結果、「利用してみたいと思う」(5件)となった。

1. 仕事や自分のやりたいこと(趣味活動など)に集中できるワーキングスペースと未就学児等を対象としたキッズスペース(専門スタッフが常駐子どもを見てくれる)が併設しているような施設があった場合、利用してみたいと思いますか？

※現在の就労状況や仕事内容、子育ての状況、利用コスト等は考慮せずにお答えください。

【参考イメージ図 出典：株式会社ママスクエア <https://client.mamasquare.co.jp/scheme/>】

● 利用してみたいと思う	5
● 利用してみたいと思わない	1
● わからない	0



② 新しい働き方に対するニーズ

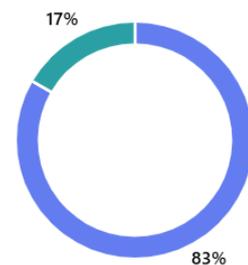
- ・ウイングベイ小樽において、隙間時間を使ったちょっとした仕事ができる仕組みの利用意向を尋ねた結果、「利用してみたい」(5件)となった。
- ・隙間時間を使ったちょっとした仕事をする条件を尋ねた結果、「自分の都合の良い時間に働ける(シフトの自由度が高い)」(5件)、「1回あたりの仕事時間が短くても可能(例：30分～1時間程度)」(3件)、「在宅でできる仕事がある」(3件)、「子どもを同伴してもよい」(3件)となった。
- ・隙間時間を使ったちょっとした仕事をする場合にどのようなサポートがあると助かるかを尋ねた結果、「子どもを預ける場所や託児サービスと連携している」(4件)、「実際に働く前に短時間の体験ができる」(2件)、「仕事のマッチングをサポートしてくれる担当者がある」(2件)、「困ったときに相談できる窓口やチャットサポートがある」(2件)となった。

- ・隙間時間を使ったちょっとした仕事をする場合にどのような作業であればできると思うか尋ねた結果、「事務作業（データ入力・経理補助など）」(5件)、「軽作業（商品整理・陳列・品出しなど）」(3件)、「子供の面倒をみる」(3件)となった。この結果から、新しい働き方に参加する母親が託児機能の担い手となり得ることがうかがえる。
- ・隙間時間を使ったちょっとした仕事をする場合にどのくらいのペースで仕事をしたいか尋ねた結果、「週1～2回、1回あたり2～3時間程度」(5件)、「土日祝日」(2件)となった。

2. ウイングベイ小樽の済生会ワークスクエア(2番街2階)に、隙間時間を使ってちょっとしたお仕事ができる仕組みがあった場合、利用してみたいと思いますか？

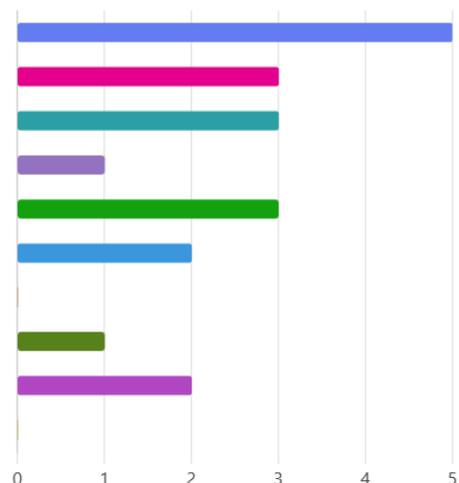
※現在の就労状況や仕事内容、子育ての状況等は考慮せずにお答えください。

● 利用してみたい	5
● 利用してみたいとは思わない	0
● わからない	1

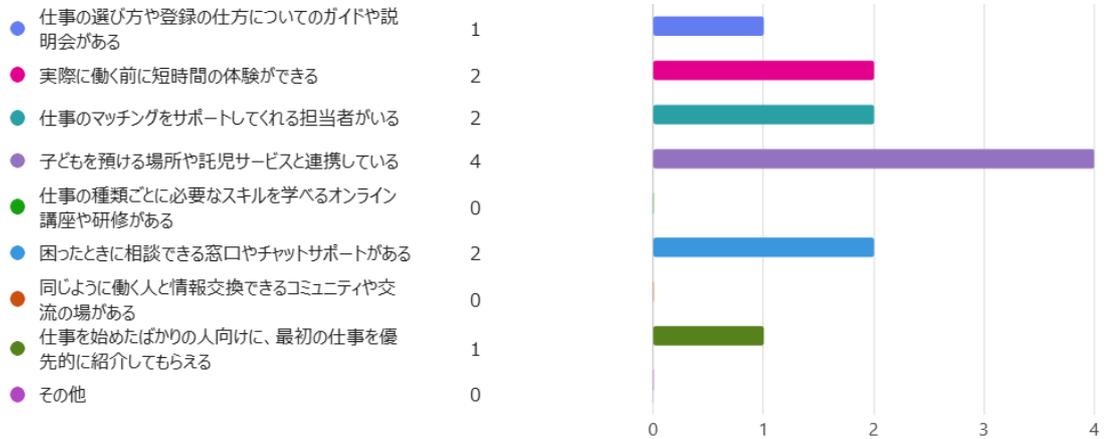


3. どのような条件であれば、隙間時間を使ったちょっとしたお仕事をしてみたいと思いますか？

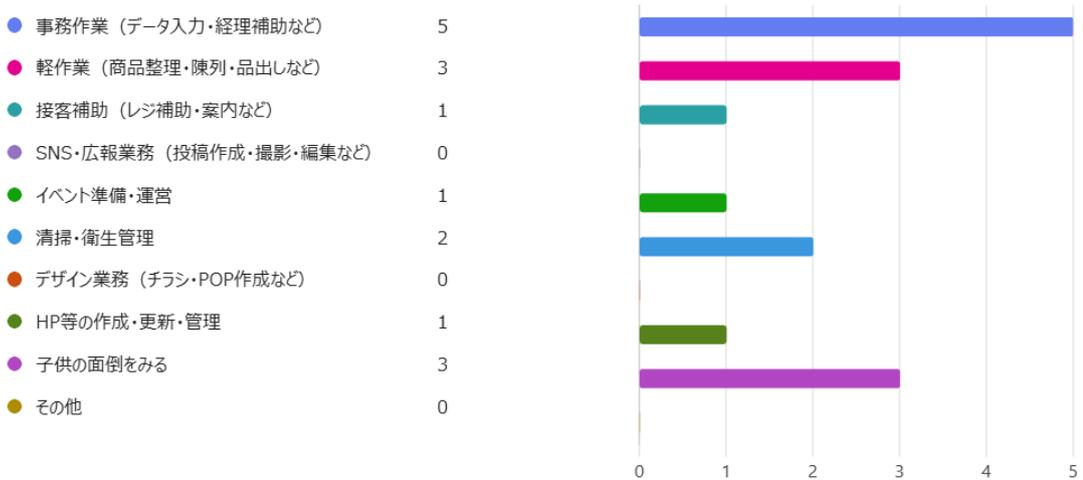
- 自分の都合の良い時間に働ける（シフトの自由度が高い） 5
- 1回あたりの仕事時間が短くても可能（例：30分～1時間程度） 3
- 在宅でできる仕事がある 3
- 仕事内容が簡単で、特別なスキルや経験が不要 1
- 子どもを同伴してもよい 3
- 業務ごとの報酬が明確ですぐに支払われる 2
- 口コミや評価が見られ、安全に働ける環境が整っている 0
- 研修やマニュアルがしっかりしていて、未経験でも安心して始められる 1
- 企業との直接契約ではなく、仲介サービスを通して気軽に登録・解除できる 2
- その他 0



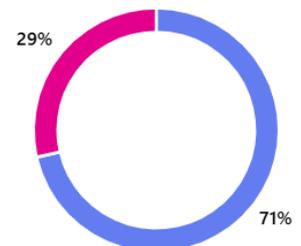
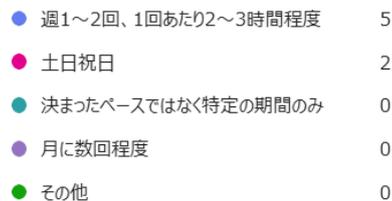
4. 隙間時間を使ったちょっとしたお仕事をする場合、どのようなサポートがあると助かりますか？



5. 隙間時間を使ってちょっとしたお仕事する場合、あなたはどのような作業であればできると思いますか？



6. 隙間時間を使ってちょっとしたお仕事する場合、どのくらいのペースでお仕事をしたいですか？



3 託児付きワーキングスペースの実現可能性の検討に向けた支援

3-1 ニーズ調査結果にもとづく託児付きワーキングスペースの実現可能性

ウイングベイ小樽のテナントを対象とした調査から、日常的に発生する業務の中でも、事務作業（データ入力・経理補助など）に対して負担を感じているケースが多く、託児付きワーキングスペースを拠点とするヘルプスタッフによる業務の一部アウトソーシングについて、一定の需要が見込まれると考えられる。

一方で、子育て期の女性等を対象としたアンケート調査からは、託児付きワーキングスペースに対する利用意向や、隙間時間を活用してちょっとした仕事ができる仕組みに対する関心が高く、託児のニーズと短時間での就労ニーズが同時に存在しており、託児付きワーキングスペースがこれらのニーズに応えられる可能性が考えられる。

テナントがヘルプスタッフにお願いしたい業務内容をみると、専門的なスキルを必要としない業務が中心であり、短時間でも取り組みやすい内容が多い。

テナントでは「月に数回・必要ときだけ」や「土日祝日のみ」など柔軟な働き方を求めており、子育て中の母親においても時間的自由度の高さが重要視されている。さらに、「在宅でできる仕事がある」「子どもを同伴できる」など、働く環境に対する要望や、初めての仕事でも安心して挑戦できるような体制や、働きつづけられるようなサポートが求められている。

ヘルプスタッフ導入に対してテナントからの懸念点として、業務を覚えるための時間が足りない、教える時間がない、不規則勤務ではシフト構築が困難等が挙げられ、こうした懸念点の解消に向け、業務内容のマニュアル化・標準化による対応、事前研修の導入や、OJT 不要な簡易業務の設定、柔軟な人材マッチングシステムや即応型の人材プールの構築などが想定される。

また、「WELL BE ワーキング（仮称）」の活用意向については、「わからない」との回答が多く、運用イメージや導入効果が十分に伝わっていない可能性が高く、北海道済生会における日常的な業務等での実証を行い、小さな実績を積み重ねたうえで、ウイングベイ小樽のテナント等に展開していくことが必要である。

3-2 今後の方向性

本調査の結果から、地域の子育て中の母親およびウイングベイ小樽内のテナントにおける託児付きワーキングスペースや「WELL BE ワーキング（仮称）」に対する認識やニーズを把握することができ、こうした新たな就労支援モデルは、子育て層の柔軟な働き方ニーズと、テナント側の業務補助ニーズをマッチングさせる有効な手段となる可能性を確認できた。

一方で、実際に託児付きワーキングスペースや「WELL BE ワーキング（仮称）」の運用においては解決すべき課題も多い。

今後、制度設計・運営に向けたテナント側の懸念を的確に捉えた業務設計と人材支援体制の構築と、「安心して働ける環境づくり」「わかりやすく導入できる仕組みづくり」を両立させ、テナントと子育て期の母親の双方にとって継続的に価値を感じられるモデルを構築する必要がある。

IV 事業成果の周知支援

1 ウェルネス会議の開催支援

本事業においては、facebook の Messenger 上にモルック、デジタル系ものづくりのグループを作り、各実証の内容に関する検討や情報交換を行った。

また、事業の進捗状況の共有やイベントの企画等に関しては適宜オンラインミーティングを開催し、本事業が円滑に進むように努めた。

2 成果報告会の運営支援

昨年度は、北海道済生会が「小樽みらい共生祭り」（2024年3月9日）において成果報告会を開催したが今年度は同様の報告会を開催しないため、本報告書をもって本事業の成果について報告した。