

資産マネジメントに関する市民向けワークショップ 「みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム」の開催結果について

1 概要

本市の公共施設を今後どのように活用していくのかといった「資産マネジメント」の考え方や取組の方向性等についてわかりやすくお示するとともに、施設の複合化や多目的化などの「資産保有の最適化」について、ボードゲーム形式により理解を深めてもらうこと、また、現在、ゲーム構築中であるため、構築に向けてフィードバックをもらうことを目的として開催。

【ゲームの内容】

- ・資産保有の最適化（公共施設の複合化や多目的化など）について理解を深めるため、架空のまちを設定し、限られた予算の中で、公共施設の配置計画を考えるボードゲーム。
- ・1グループ4～5名程度で実施。
- ・10年後、20年後、30年後の未来について、高齢者の増加、子どもの減少、施設の老朽化などのさまざまな環境変化に対応するため、初期配置した公共施設を最大限活用し、施設の機能の見直しや多目的化、施設の貸付・売却をチームで検討・実施。
- ・最終的にさまざまな条件をクリアしたら得点が加点され、一番点数が高いグループが勝ちとなる。

2 開催日時・参加人数

【南部】 令和4年8月21日（日） 午後1時～午後4時（川崎市役所第3庁舎 15階 第1～3会議室）
参加人数：13名

【中部】 令和4年8月28日（日） 午後1時～午後4時（中原区役所 5階 502会議室）
参加人数：18名

【北部】 令和4年9月4日（日） 午後1時～午後4時（多摩区役所生田出張所 2階 大会議室）
参加人数：9名

【参加人数】 計40名



3 アンケートの主な感想・意見

- ・資産全体をマネジメントする視点に立てる良い機会になる。
- ・人口減少する中で、余った資産の活用方法が大切であると学んだ。
- ・ゲームという形で分かりやすく親しみやすいので 10 代、20 代、30 代の若い世代も興味を持って楽しく学べる。
- ・ルールを少し簡単にしたり、覚える要素を少なくすると良い。
- ・ルール説明の時間がもっとほしい。
- ・コマの色の区別がしづらい。
- ・建物を新設する時のコインの数を増やした方が良い。

4 今後の活用方法

- ・ワークショップで頂いた意見を踏まえて、ゲームを改善し、年内を目途に構築する。
- ・地域ごとの資産保有の最適化を推進していくにあたり、**資産保有の最適化について理解を深めてもらうための手段としてゲームを活用**しながら、モデル地域に居住する市民や施設に関係する部署の職員等に対して、今後の取組の説明・周知を行う。



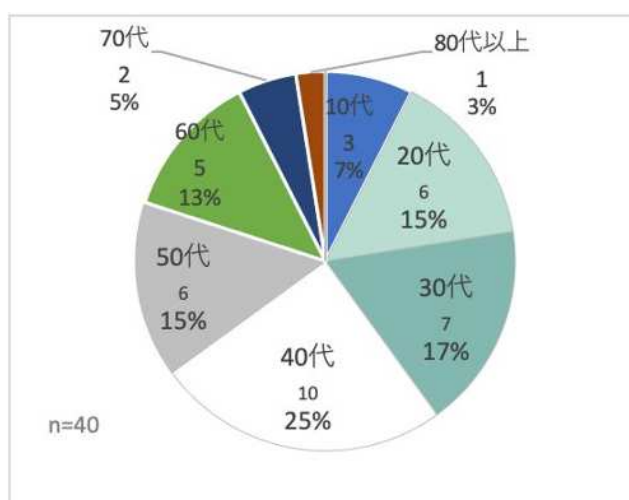
市民ワークショップ3地区アンケート結果まとめ

参加者 40 名、回答率 100%

1. あなたの年代に○をつけてください

40代が10名と最も多く、次いで30代が7名、20代・50代が5名であった。10代から80代以上まで、幅広い年齢層の参加があった。

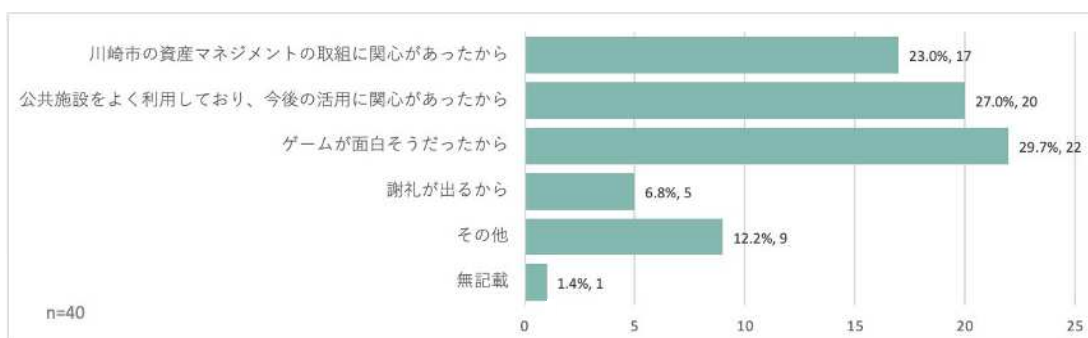
10代	3	7.5%
20代	6	15.0%
30代	7	17.5%
40代	10	25.0%
50代	6	15.0%
60代	5	12.5%
70代	2	5.0%
80代以上	1	2.5%
無記載	0	0%
合計	40	



2. 今回のワークショップへの参加を決めた理由は何ですか。(複数回答)

「ゲームが面白そうだったから」が22名と最も多く、次いで「公共施設をよく利用しており、今後の活用に関心があったから」、「川崎市の資産マネジメントの取組に関心があったから」の回答が多かった。

川崎市の資産マネジメントの取組に関心があったから	17	23.0%
公共施設をよく利用しており、今後の活用に関心があったから	20	27.0%
ゲームが面白そうだったから	22	29.7%
謝礼が出るから	5	6.8%
その他	9	12.2%
無記載	1	1.4%



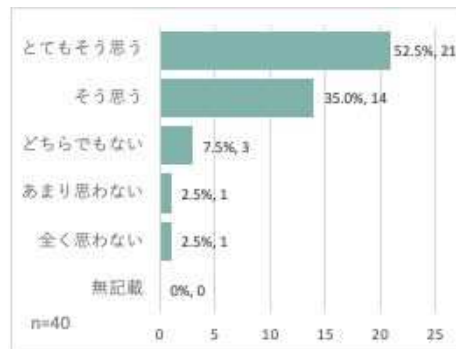
「その他」の記載

- ・防災と資産マネジメントが近いと思ったから
- ・親のすすめ
- ・都市計画のワークショップのやり方に関心があったから
- ・一人を楽しめる居場所がほしい
- ・川崎が盛り上がりしてほしいから
- ・ゲームを通じて、川崎市の現状を学びたかったから。
- ・研究の参考
- ・自業務の参考のため

3. ゲームは楽しかったですか？

「とてもそう思う」が5割を超え、「そう思う」と合わせると9割近くであった。

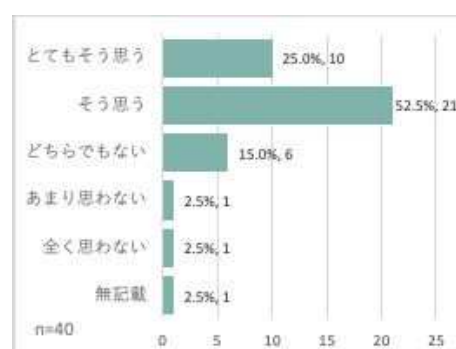
とてもそう思う	21	52.5%
そう思う	14	35.0%
どちらでもない	3	7.5%
あまり思わない	1	2.5%
全く思わない	1	2.5%
無記載	0	0%
合計	40	



4. ゲームを通じて資産マネジメントの取組みについて理解できましたか？

「そう思う」が半数を超え、次いで「とてもそう思う」であった。「あまり思わない」「全く思わない」という回答も1名ずつあった。

とてもそう思う	10	25.0%
そう思う	21	52.5%
どちらでもない	6	15.0%
あまり思わない	1	2.5%
全く思わない	1	2.5%
無記載	1	2.5%
合計	40	



○つけた理由やゲームを通じて学んだことなどをお書きください。

○「とてもそう思う」理由

- ・社会情勢とともにマネジメントのあり方が変わるのが面白かった
- ・利用者、資産と全体の配置といったバランスを考えることの難しさがよくわかりました。
- ・施設の有効利用や統廃合等のマネジメントについて経済感覚を持って学んだ
- ・資産の活用について学ぶことができた
- ・資産を増やして、将来に備えたいが、それだと施設を減らして居場所が無くなってしまいうこともあり、そのバランスがとても難しく、折衷案の重要性が学べました。
- ・未来を見据えられる。全体が俯瞰できて面白い。
- ・資産全体をマネジメントする視点に立てる良い機会になる

○「そう思う」理由

- ・施設の機能・サービスをどう集約していくか考えたことのないことを考えさせられた
- ・1ターンのカードが3枚しか使えないため、やりたいこと全てを自由にというのは改めて無理だと思った。(お金面以外で)
- ・老朽化、コスト、利用者のバランス、移動時の受け皿といった様々な点を意識できた。リスクに備えた資金確保は重要だと思った。
- ・老朽化ばかりを先に考えがちでしたが、もっと各サービスを考えて資産マネジメントが必要だと思いました。
- ・世代ごとの必要性を考えながら各施設の統廃合を行えたのでどの世代では何が必要かを今一度考えさせられた。
- ・実際の行政の苦労が少し理解できた、学んだ
- ・空きスペースの活用一つとっても企業に貸し出したり、再利用したり、土地を売ったり色々考えることが多いなと思った。
- ・設備の維持と財政のバランスの難しさ
- ・公共施設の有効活用や人口比率の推移 働き手がこのままだとなかなか使わない
- ・維持費の理解がすすんだ
- ・土地を売るのは難しい
- ・理解できた
- ・お金(コイン)を組み合わせる仕組みはとても良いと思う。より現実近く、考えられたと思う。
- ・環境・条件が変わるなかで、最低限のミッションをクリアしその時々付加価値の置き方と実現性のバランスの難しさ
- ・参加者のグループ内でいろんな意見を聞いた
- ・自分のまちの将来をどんな視点で考えていくのか、多世代が話し合いをして一つの成果を作り出したのはよかった

- ・ 公共施設については市の人が行うイメージで難しそうだったが、ゲーム形式であったため、学生の私でも楽しめた。
- ・ 年齢層の変化について実感をもつことができた。
- ・ 人口減少するなかで余った資産の活用方法が大切であると学んだ（単に売却ではなく）
- ・ 資産マネジメントは難しいと感じた（20年時に10年後のことを振り返っても時すでに遅し）

○「どちらでもない」理由

- ・ 正解がないため、コンセプトが重要と感じた
- ・ 年齢的に内容を理解することが難しかった。
- ・ 理解には時間がかかるから
- ・ 難しかった
- ・ なし

5. ゲームの内容についてご意見をお聞かせください。

A) アニマル市民の設定について、ご意見（こうした方が良かったといったアイデアなど）やご感想など、お聞かせください。

○親しみやすい・かわいい

- ・ 動物で親しみやすかった
- ・ 可愛いです

○設定は良いと思う

- ・ キャラクターになりきることも楽しかった。
- ・ 動物にするのはいいと思う
- ・ 良いと思う

○キャラクターを考えてゲームを進められた

- ・ キャラクターのロールが難しかった。キャラクターの思想をゲームでどう反映させるか考えて進めることができたと思う。また、他プレイヤーの考えも取り入れながら進めようと思えることができた。

○ゲームにすんなりと入っていくのに役立った

- ・ 時代やテクノロジーが設定に上手く反映されていてゲームにすんなりと入っていくことができました。

○設定を反映するのが大変だった

- ・ 目先のことしか対応できず、考えることがたくさんありました
- ・ 市民の立場と市職員の立場で考えることが変わるため、なり切るのが大変だった

- ・それぞれの設定がわかりやすかったが、途中で自分の年齢の設定を忘れて議論をしてしまいました

○もう少し簡単にした方が良い

- ・もう少し簡単な方法があると良い
- ・世代別をまぜるのは良いが、役柄は細かくしない方がよい
- ・ゲームを理解するのが難しく、見るべき観点が欠けることがあった。

○アニマル市民のキャラクターをもっとゲームに活かす工夫を

- ・キャラクターカードの10年後20年後30年後のコメントはその時に必要な施設を考える上で参考になったが、それ以外の設定はゲームにあまり影響がなかったので、縛りを入れた方がいいのかな?と思った。
- ・設定は面白かった。キャラクターになりきる、まちを良くするというよりはパズル要素の方が強かったので、全員ひとり1回はコマを動かしたり、希望を出す時間が欲しかったと思った。
- ・ロールプレイを忘れてしまうことがあったので、〇〇年後（社会情勢カード）でその市民の要望で〇〇が必要になったなど、ストーリーにからんでくると良いと思った。
- ・途中からあまり意識しなくなってしまった。冒頭にまちを見渡して話せて考えられる時間があるといいかも。
- ・アニマル（性格）をもっと重点的に考えられる設定にする。忘れがちで優先順位を低くしてしまったため。
- ・アニマル市民のキャラをなかなか活かさない（活かす場面がない）ので、工夫できないか
- ・セリフをゲームに反映させなくてもよいのが問題点

○アニマル市民の設定にもう少し工夫を

- ・自分に近い世代や役割のアニマル市民が少ない。職員は、皆やりたがらないことも問題
- ・独身の働き手や共働きを分けてもいいかも
- ・性別、ジェンダー、職種によっても変わったら面白いかと思いました

○アニマル市民の性別や年代のバランスが大切

- ・年代バランスが大切だと思った。（実年齢に合った方がよい）
- ・男女や年齢などバランスが取れていていいなと感じました。

○個人の意見も反映できると良い

- ・ロールとして割り当てられた住民の要望が満たせているかという、個人にも少しフォーカスが当たるとさらにいいかと思いました。
- ・名前（施設の）を変更できると面白い。単なるパズルゲームにならない工夫が欲しい。ちゃんと市民のニーズや施設の価値をディスカッションできる時間がとれるゲーム設計になっていると嬉しい。アニマル市民のキャラクターにプラスして、参加者個人のニーズやキャラがプラスできるとより面白くゲーム展開できそう

○必要性を感じなかった

- ・点数化のゲームとすると（アニマル市民の設定は）必要だったのか？

- ・市民設定は不要だと思った
- ・時間が限られているため、アニマル市民になりきる時間がなかったが、今の自分のままでもいいということでも楽しめるような気がします

○コマの色や形を区別しやすく

- ・コマの色、形を区別しやすくするとよいと思った。
- ・人形の色または形に留意⇒赤→子供、青→青年、灰色→シルバー

○その他

- ・今回もそうでしたが、まず参加する方の世代はバラバラにした方がよいかと思います。世代間の違いが分かって面白い。

B) キラッと問題解決カードについて、ご意見（こうした方がよいといったアイデアなど）やご感想など、お聞かせください。

○カードがあることは良い

- ・良かった（2）
- ・目先がかわってよかった

○問題解決方法を学ぶことに役立った

- ・こういった問題解決方法があるのかと学ぶことができました。

○わかりやすい、バランスが良い

- ・イラスト付きなのがとても分かりやすかったです。
- ・バランスは良い感じで、特にありません。

○もっと多様なカードがあると良い

- ・種類は増やした方がよい
- ・もっと多様なカードがあれば

○もう少し少なくしても良い

- ・札が多いので、すこし少なくしてもよいかもしれない

○もう少しわかりやすく簡潔にした方が良い

- ・ビジュアルも内容も簡潔にした方が使いやすい
- ・カードの役割が理解しにくい
- ・文字が多い、パッと見で分かりやすい工夫、色別のカテゴリーを分かりやすく

○1ターンに何枚使ったかがわかりにくい

- ・何回カードを使ったのかを忘れがちなのでコイン（色違い）などを用意してあるといいかもです。
- ・1ターンに何枚使ったというのがわかりにくく、混乱する場面も。

- ・ 1ターンで出したのがどのカードだけ?となるので今何ターン目でどのターンでどのカードを出したのかわかると良い

○3ターン目は枚数の制約をゆるくしても良いのでは

- ・ 1ターンで3枚しか使えなかったのがゲーム性として面白いが、3ターン目は制約をゆるくするとより良い街を柔軟に考えやすいと思った。

○あまり活用できなかった、大変だった

- ・ 種類が多く、上手く活用できなかった
- ・ 子供コマを減らすカードの使い道が思いつかなかった
- ・ 「1ターンで3回」というルールがあるので、どこでどう使ったら人を移動できるか、次ターンはどれを使おうか考えながら進めるのが大変だった。

○細かな条件を見落としした

- ・ 市中心地にしか置けないなど細かな条件を見落としてしまいました

○キャラクターの性格や興味などがより反映されていると良い

- ・ キャラクターの性格や興味などがより反映されていると良いかなと感じた（フクロさんは学び系スペースの充実、高校生は SNS や社会問題と絡めたカードなど）。

○グループ全員での共有が難しい

- ・ 全員での共有が難しい
- ・ 全員が持っているカードを理解できたらよかった。

○使うタイミングが難しい

- ・ 使うタイミングが難しい

○1カ所にまとめておいた方が把握しやすい

- ・ 一カ所にまとめておいた方が種類と数を把握しやすいと感じた。

○売却カードを減らして有効活用にもっていけると良い

- ・ 売却カードを減らして有効活用にもっていける方がよいと思いました。

○サービスをオンライン化するカードが欲しい

- ・ サービスをオンライン化するカードとかが欲しい

○最初にカードを全員に配らなくても良いのでは

- ・ 最初にカードを全員に配るが、あまり意味がない気がする。

○キラカードというネーミングにする

- ・ キラカードだったらいいかな?特別感

○特になし

- ・ 特になし。

C) 点数のつけ方について、ご意見（こうした方が良いといったアイデアなど）やご感想など、お聞かせください。

○ゲーム性が高まり、良いと思う

- ・良いと思う（4）
- ・特にありません。良いと思います
- ・点数がつくのは結果にワクワク、楽しかった。
- ・10年ごとの課題を解決しつつ、ボーナスポイントを目指すことで結果として良いまちづくりへつながっていくところが素晴らしいと思いました。
- ・投票で逆転できたのが、まさかの結果でまさに「ゲーム」という感じだったので楽しかった。

○投票に応じた得点が加算されるのは良かった

- ・投票も点に繋がるのは面白かったです。点数だけを考えると教育といった機能がなくなりがちなのは難しい問題だと感じました。
- ・アピールで点数が変わるのがいいと思った。
- ・今回投票によっての逆転もあり、良いつけ方と思います
- ・投票が得点に反映されるのがよい
- ・投票のための発表も得点にからんで面白かった
- ・投票制はよかった。

○投票だけで決めた方が良い

- ・正解というものはないので、点数はなくして投票だけで決めた方が良かった

○提供サービスや施設のバランス、テーマの達成度なども点数に反映しては？

- ・提供サービスのバランスが点数の要素にあるといいかと思いました。
- ・テーマに達成度を点数化
- ・教育など残すべき？事業が消えてしまったらマイナスなどもあると良い。単なるパズルゲームにならないために。
- ・この施設はないとマイナス、などがあっても良かったかも
- ・キラッとカードの枚数制限をゆるくして逆に残り枚数を点数にすると、ゲーム性としてもっと面白いかも

○コインの配点が高い

- ・ルール上、コインの配点が高いので、教育か図書館を減らしがちになる。リアルもそうなる傾向にあるが、何とかならないものか。

○コインの配点を増やしても良い

- ・コインの点数を増やしてもいいと思う。

○財政的な目安を示せると良い

・目安があるといい、コイン〇〇枚で財政的にどのような状態なのかなど

○**コマが3色揃った点数は低くするか無くす方が良い**

・3色の点数は低くするか無くす方がよい（点を取る目的で無理な利用）

○**コマが3色揃った点数は10点でも良い**

・多世代（三種類集まっている）のボーナスが10点でも良いと思った。（ゲームバランスというよりは意義的に）

○**ミッション達成の点数はなくても良い**

・ミッション達成を簡略化すると理想の街の実現の方へ時間をさけるので、点数もミッションはなしにしても良いと思う。

○**「点」でなくても良いかも**

・点でなくて円にしたら人生ゲームっぽい。架空通貨の名前でも

○**点数があとで分かってても良いかも**

・ゲーム設定として今のつけ方は面白いが、あとで分かるくらいで良かったかも。

○**投票の時に付箋に感想を書くと良い**

・投票の時にどこがよかったなど付箋に書いたりできてもよかったかなと思う。

○**進行役がうまくまとめてくれた**

・最初は難しかったが、進行役の方がうまくまとめてくれた。

○**特になし**

・特になし。

D) ゲームの進行について、ご意見（こうした方が良かったといったアイデアなど）やご感想など、お聞かせください。

○**良かった、わかりやすかった**

- ・よかったと思う
- ・人とお金を自由に意味づけできるというのがいい
- ・わかりやすかった
- ・わかりやすく、楽しく学ばせていただきました。
- ・説明があってわかりやすかったです。
- ・はじめに、一度一緒に進める場面があり、理解が深まり良いと思います。

○**説明がもう少し欲しい**

・ルールが難しいので理解に時間がかかった。どの施設がどの役割を持っているか、最初に説明があると良い。馴染みのない施設もあったので。

- ・ 1 ターンが少し短すぎると感じた。みんながどのカードを持っているかが掴みきれなかったところがあったので、それについての説明などあればより良かったと思う。

○ **難しかった、もう少し簡単にしても良い**

- ・ 耳が遠い、理解が遅いせいか、理解が難しかった
- ・ もう少し簡単にしてもいいと思う。
- ・ 説明も難しかった

○ **時間を長くするか要素を減らす**

- ・ 時間が短い、または要素を減らす
- ・ もう少し時間が欲しい

○ **ルールを簡略化して所要時間を減らせると良い**

- ・ 何度もできるようにルールを簡略化するなどで所要時間を減らすことができたらいいと思う。なかなか覚えきれないところもあったので

○ **情報が多いが理解したら楽しくなった**

- ・ 最初は情報の多さに戸惑いましたが理解していくとどんどん楽しくなりました。

○ **ファシリテーターの進行が良かった**

- ・ うまくファシリしてもらえてよかったです
- ・ サポートが細かく助言していただき、なんとか進めた
- ・ 理解して進行、大変だったと思います
- ・ チームに一人進行役の方がいたのは、混乱せずスムーズに進められたと思った。

○ **チュートリアルがわかりにくい**

- ・ チュートリアルの際の説明がわかりにくい

○ **はじめにまちの全体像を掴む時間があれば良い**

- ・ ゲームを始める前に各施設を確認し、ボード全体を眺めまちの全体像をつかむ時間があればよかった。

○ **1 ターン目の進行は丁寧にしてほしい**

- ・ 1 ターン目の進行は丁寧にしてほしい
- ・ サポートの方がいらっしやらないと、操作の理解も難しかった。1 回目に、きちんと今の課題の洗い出しをしてから 2 回目でゲームをした方がもしかしたら理解がしやすかったかも

○ **話し合う時間を増やせると良い**

- ・ 10 年後と 30 年後で考える（話し合う）時間を増やせると良い。それをコーディネートしてもらえらるともっと良いゲームになると思う。

○ **点数の公表は最後が良い**

- ・ 投票の材料になってしまうので、点数の公表は最後の方が良いと思います

○進行シナリオが複数あると良い

・シナリオが複数あってランダムな進行だといと思った。

○施設の新設時に名称を変えられると良い

・施設の新設時などに名称を変えられたら。

○どの建物を残すかの方針が立てにくい

・どの建物を残すかについて、各キャラクターカードのみでは指針がつきにくい。結果、得点が入る、コインが多世代に行きがちになってしまう。

○働き・子育て世代のコマがもう少しあると良い

・緑（働き・子育て世代）のコマの減少が著しかったので、リアルだけでももう少しの方がいいかなと思った。

○コマの色と形の工夫をしてほしい

・コマの色と形の工夫をしてほしい。シニアとかが覚えにくい。

○コマの青と緑がわかりづらい

・人のコマ青と緑わかりづらい？

○整理箱のようなものがあると良い

・テーブルが散らかるので、整理箱みたいなのがあればよい

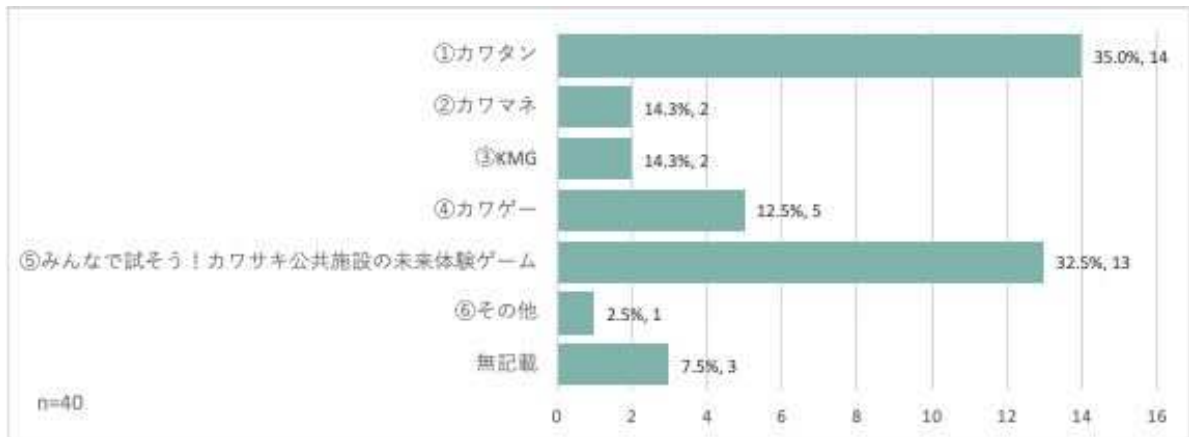
○特になし

・特になし（2）

6. ボードゲームの名前についてふさわしいと思うものはどれですか？

「カワタン」が14票で最も多く、次いで「みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム」が13票であった。

① カワタン	14	35.0%
② カワマネ	2	14.3%
③ KMG	2	14.3%
④ カワゲー	5	12.5%
⑤ みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム	13	32.5%
⑥ その他	1	2.5%
無記載	3	7.5%
合計	40	



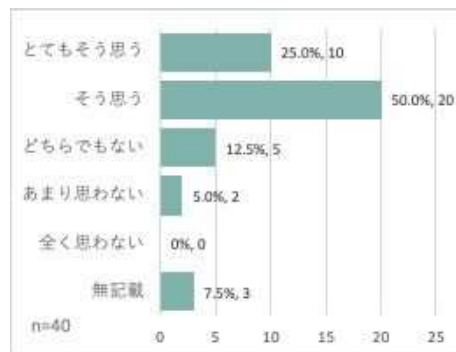
その他（自由記述）の記載

- ・カワサキタウンマネジメント→カワタマ

7. ゲームが完成したら、使ってみたいですか？

「そう思う」が20名で5割を占め、「とてもそう思う」が10名であった。「あまり思わない」という回答が2名あった。

とてもそう思う	10	25.0%
そう思う	20	50.0%
どちらでもない	5	12.5%
あまり思わない	2	5.0%
全く思わない	0	0%
無記載	3	7.5%
合計	40	



使ってみたい方へ 具体的に使いたい場所やシチュエーションをお聞かせください。

- ・学校等での子供の教育
- ・学校の学活や総合の時間でやってみたい。関心も深められるしとても勉強になる。
- ・学校
- ・中学生でも理解しやすいレベルになったら
- ・難しいので中学生～くらいはやっている実況をみるのも楽しい。
- ・小学生や中学生など子どもたちとやってみたい
- ・子供たちとやってみたい
- ・大学一年次の教養科目に使っても面白そうだと感じた。
- ・まちづくり系ワークショップ、主に若い人向けに「今後まちをどうしていくか」考える会など

- ・川崎コミュニティでのイベント
- ・自分が企画している市民イベントで使いたい（どう使うかは考える）
- ・町内会や地域防災拠点の集まり、PTA
- ・宮前区で行っているまちかどシニア「まちづくり勉強会」において
- ・学生や若者、シニア世代、多世代の交流時
- ・同世代の友人や家族とプレイして価値観を共有してみたいと思いました。
- ・地域での交流会的な集まり。町内会の集まりの時とかもいいかも。
- ・オンライン上や文化センターなど
- ・PC上で、シュミレーションできると面白いかも
- ・市の財政について考えるとき
- ・他の自治体
- ・前向きに考える市民を増やすまちづくりのため。
- ・日々の勉強として
- ・人生ゲームのような感じで使ってみたい。
- ・黒板の回答を冊子にしてほしい(共有してほしい)

8. 今年度、ゲームを完成させて、今後市内のさまざまな場所で実施したいと考えています。全体を通して、改善した方がいいことや感想などご自由にお書きください。

○とても楽しかった、良い機会になった

- ・とても楽しかったです！ゲームという形で分かりやすく親しみやすいので10代、20代、30代の若い世代も興味を持って楽しく学べると思います。本日はありがとうございました。
- ・普段考えない分野だったので、良い機会となりました。
- ・テンポよく進んでよかったです。

○ルールを少し簡単にしたり要素を少なくするとよい

- ・やる時に私のようにルールを完全に把握できない人もいると思うので、ルールを少し簡単にする、キャラクターを自分で考えられるようにするなど、工夫がたくさんできると思います。
- ・ルール、チュートリアルが全体的にむずかしいと感じた。もっと普通の市民の参加（年代）増えるといい。ルーさんのママ属性ちょっと強すぎる。ママ世代もいろんなキャラがいるので。
- ・ゲームを理解するのに時間がかかる。
- ・項目（要素）が少なくできると良い
- ・分かりやすさ、シンプルさ、言葉の説明がなくても進行できるように
- ・カードや情勢カード、コマなどが多すぎて複雑すぎると感じた。決まりごとを減らして、参加者の考えがもっと出てくるとよいと思った。結局、キャラクターは何のためにあったのかわからなかった。川崎のご努力よく伝わりました。ありがとうございました。

- ・もう少し簡単にしたら子どもたちも遊べるようになると思いました。幅広い世代が遊べるようなゲームになると市全体がいきいきすると感じました。

○説明をもっと詳しく

- ・人コマを動かしてどうするかなど、ゲーム中何をするかを説明すると良い。チュートリアルだと何をしているか付いていけない人も多そうだった

○どんなまちにしたいか最初に確認した方が良い

- ・どんなまちにしたいのかは、最初に確認でもいいような気がしました

○プレイ時間をもっと長く

- ・プレイ時間を長くした方が良い

○カタカナ（英語）の表現を日本語にしてほしい

- ・カタカナ表示を日本語（漢字）でもわかりやすく表記してほしい

○川崎らしい特色をゲームに入れて欲しい

- ・川崎らしい特色をゲームに入れても良いかと思いました
- ・川崎市特有の要素が含まれるといいなと思った。

○施設の用途をもっと細分化した方が良い

- ・もっと施設の用途を細分化していいと思う。

○パワーポイントの資料を提供して欲しかった

- ・パワーポイントの資料を配布もしくはデータで提供していただきたいかった。

○マグネット式にしてはどうか

- ・マグネット式にしてくれるとコマを動かしやすいかもしれません。

○緑と青のコマの違いをもっとはっきりさせると良い

- ・ブルーの人形とグリーンの人形の差をもう少しはっきり。

○社会情勢カードを置く場所があると良い

- ・10年後、30年後の紙を置く場所があったらいいな。金庫が隠れてしまう。

○キャラクターのストーリーが複数あると良い

- ・ストーリーも参加者によっていくつかあるといいのかも

○オンライン化できないか

- ・オンライン化（アプリ化）できないか？
- ・電子化

○色々な市民が参加すると良い

- ・いろんな世代・職業の人が参加した方が良くと思う

○様々な市民ゲームを通じて市の将来像を共有できると良い

- ・様々な市民ゲームを通じて、市の将来像を共有できると良い。

○ゲームではなく別のアプローチがあるのでは

- ・ゲームを使う必要性をほとんど感じなかったので、作ってくださった方には悪いですが、もっと別のアプローチがあるのでは？何事も資産化、オンライン化は全ての市民が望んでないと思います。民間委託も「公共性がなくなる」危機を感じるので民でも官でも、市民のためを思ってきちんと効率化（サービスは落とさず）してくればよいです。なのでワークショップなど市民の意見の場は期待しています。

○ゲーム後のアクションの場づくりが大切

- ・このゲームを体験した方の次のアクションの場づくりが大切。

○その他

- ・ファシリテーターがいてくれたことでよかったです。若い世代が多くてよかったです。
- ・施設の年齢などの制限を設ける必要が本当にあるのかな？と思った。（老人いこいの場が60歳以上など）
- ・強いカードと弱いカードの差が激しいため、バランス調整が必要と思います。どうしても青を置けるカードが強く、赤を置けるカードが弱くなりがち。
- ・施設名が変えられるように
- ・公共交通機関や公共インフラなどの要素が欲しかったです！あとは空きスペースを地域交流の場にするなど、ソフト面の要素があるとよりリアリティがあったかと思います。
- ・チームの年齢幅は合わせた方がよい。幅広く。
- ・楽しみにしています。
- ・あくまでもゲームという中で、発想をいかに広げられるかというところを理解していただくことは大切と思います。