

# 「みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム」 南部開催結果

## 開催概要

### ○実施日時・場所

・ 2022年8月21日（日）13:00～16:00

### ○場所

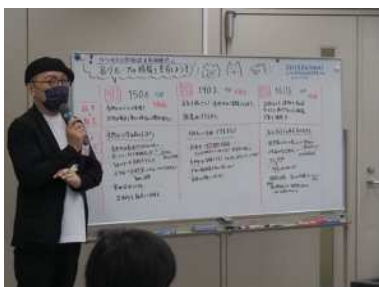
・ 川崎市役所第3庁舎15階 第1～3会議室

### ○参加人数

・ 13名（3グループで実施）

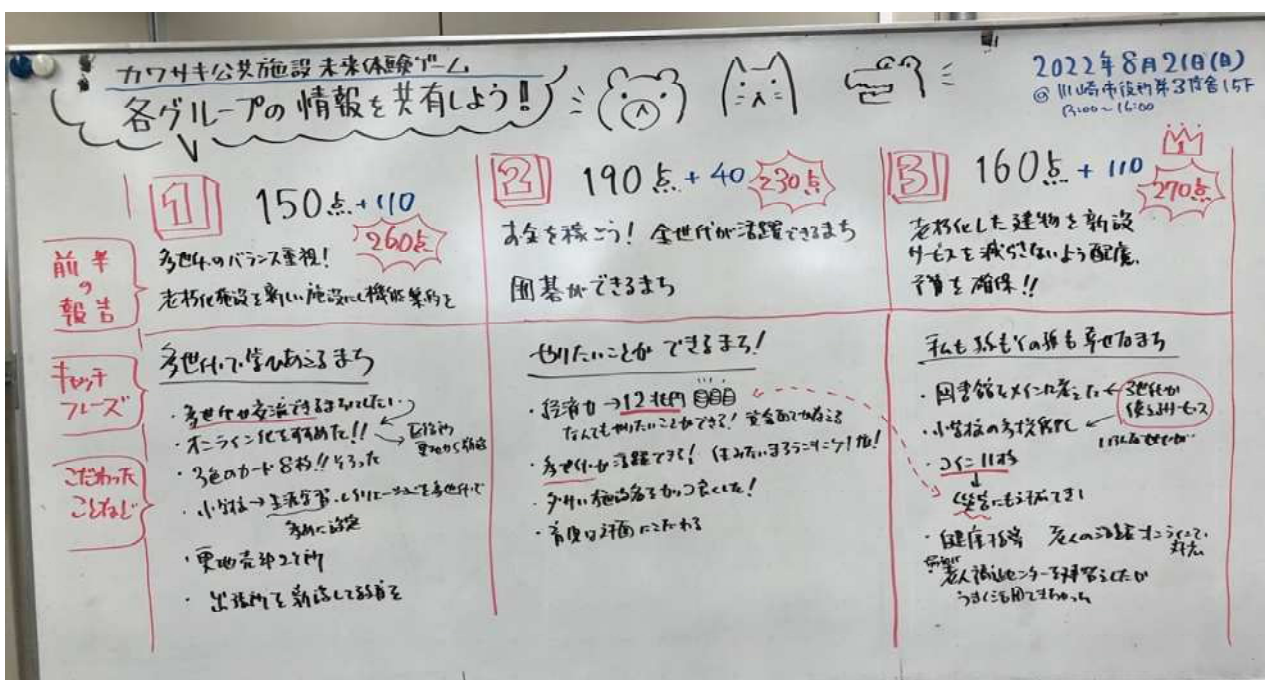
### ○アンケート回答者数

・ 13名（100%）



# 各グループの概要

グループ	1	2	3
点数	260 (150+110)	230(190+40)	270(160+110)
前半の報告	<ul style="list-style-type: none"> <li>多世代のバランスを重視した</li> <li>老朽化施設を新しい施設にし、機能集約を行った</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>お金を稼ごう！</li> <li>全世代が活躍できるまち</li> <li>囲碁ができるまち</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>老朽化した建物を新設</li> <li>サービスを減らさないように配慮</li> <li>予算を確保！</li> </ul>
キャッチフレーズ	多世代で学びあえるまち	やりたいことができるまち	私も孫もその孫も幸せなまち
こだわったことなど	<ul style="list-style-type: none"> <li>多世代が交流できるまちにしたい</li> <li>オンライン化を進めた</li> <li>区役所を更地から新設</li> <li>3色のカードが8カ所揃った</li> <li>小学校→生涯学習・レクリエーションを多世代で多めに設定</li> <li>更地売却2カ所</li> <li>出張所を新設して教育を</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>経済力→12兆円</li> <li>何でもやりたいことができる！資金面でかなえる</li> <li>多世代が活躍できる！住みたいまちランキング1位</li> <li>ダサイ施設名をカッコよくした！</li> <li>育児は対面にこだわる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>図書館をメインに考えた</li> <li>小学校の多機能化</li> <li>→3世代が(いろんな世代が)使えるサービス</li> <li>コイン11枚</li> <li>→災害にも対応できる</li> <li>健康指導、老人の活躍、オンラインで対応</li> <li>最初に老人福祉センターを建て替えたが、うまく活用できなかった</li> </ul>



## 発表シート文字起こしまとめ

### こだわったこと

---

#### ○多世代が使える施設にする

- ・多世代交流
- ・小学校→3つのカードに3世代
- ・小学校の多機能化（各世代も学べる場）
- ・各世代が使える図書館（様々な施設）

#### ○高齢者の活躍の場を作る

- ・シニアも活躍できるまち

#### ○生涯学習の場を多く

- ・生涯学習の場が多い

#### ○オンライン化を進める

- ・オンライン化（区役所・出張所、図書館の廃止）

#### ○財政力をつける

- ・経済力
- ・更なる未来を見据えた財政（最終11枚）

#### ○施設の集約化

- ・施設の集約化

#### ○育児を対面で

- ・育児を対面で

### 課題・しかたなくやったこと

---

#### ○シニア層のみの施設ができた

- ・シニア層のみに固まる場所も

## ○学校や図書館を減らした

- ・学校→教育を減らす、金の優先
- ・図書館を減らす

## ○老朽化対策を急ぎすぎた

- ・老人福祉センターの老朽化対策を急ぎすぎたため、上手く活用できなかった

## わがまちの押しポイント

---

- ・オンライン化が進み、多世代の学び合いがある一方で、シニア層へのサポートも手厚い
- ・ダサイ名前を変えました
- ・健康指導や子供視点でのサービス活用
- ・老人活躍の場を施設に捉われずに活用

## 10年後 ゲームの進行上での感想・配慮したことなど

---

### ○キラッと問題解決カードを活用していきたい

- ・ミッションが4つあり、達成するためには人を移動したり、工夫してお金を捻出する必要があるの  
で積極的に解決カードを使うべき。
- ・問題解決カードを使わないと人は減らない！たくさん使おう！
- ・キラッと問題解決カードの活用

### ○多世代交流のあるまちに

- ・各世代で使えるように

### ○どの世代が利用するかもっと考えたい

- ・老人が増えているけど、老人だけのための施設はいらないのかも
- ・どのスペースにどの年齢層の方を入れるかをすぐに決めるのが難しいと感じた。

### ○老朽化レベルの高い施設の対応を意識した

- ・老朽化レベル3を意識

### ○とりあえず作った施設が活用できなかった

- ・「とりあえず」ハコものを作って活用できなかった

○キャラクターの特徴をもっと活かしたい

- ・個人の特徴をもっと活かして上手くやっていきたい

○老人が多い

- ・老人が多い

○その他

- ・難しかった
- ・コインを浮かす
- ・全体を把握しきれいなくて、どう動けばいいのか考えるのに時間がかかったが、動かし方を思いついた時には気持ちよかった

## 10年後 ゲームの設計やグッズについての感想・気づいたこと

---

### ○現状の課題や目標、人や機能を移動する時の是非についてディスカッションを

- ・どのサービス等を廃止するか、各アニマルのロールのみでは考えにくい。目標があれば・・・
- ・普通にルールが難しい。人や機能を移動する時の是非についてディスカッションを深められる設計が欲しい
- ・今のカワサキタウンにどんな問題があるのか、スタート時点で把握しにくい。

### ○キャラクターの視点でまちづくりをするのが難しい

- ・キャラクターの視点でまちづくりをするのが（限られた時間の中で）難しかった。

### ○時間が短く、パズルゲームのようになった

- ・時間が短く、パズルゲームになってしまった？

### ○カードやミッションの制約が絶妙

- ・1ターンの3枚しかカードを使えないという制約が絶妙。ミッションの縛りも同様

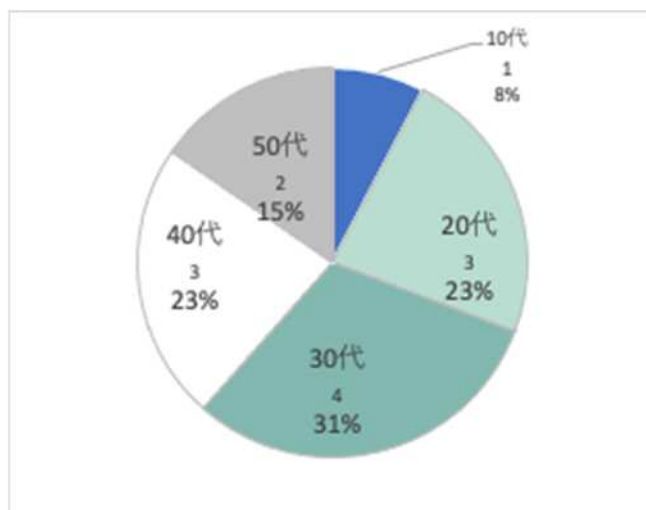
## 南部ワークショップアンケート結果まとめ

参加者 13 名、回答率 100%

### 1. あなたの年代に○をつけてください

30 代以下で 60% を超え、比較的若い参加者層であった。

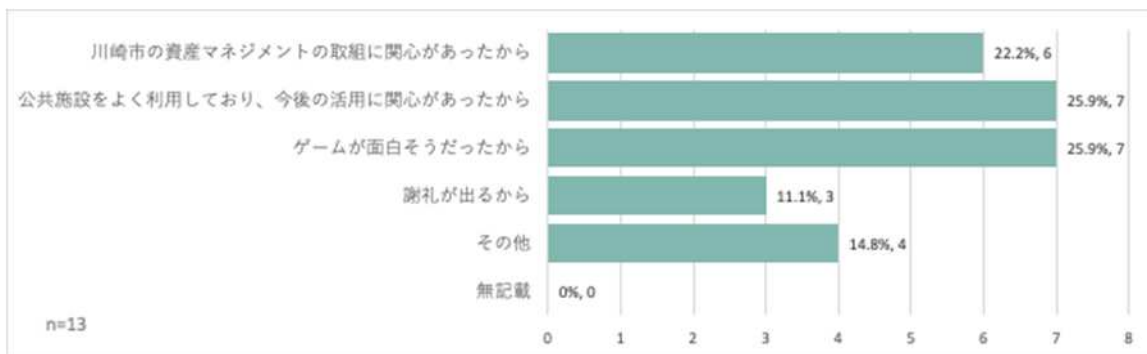
10 代	1	7.7%
20 代	3	23.1%
30 代	4	30.8%
40 代	3	23.1%
50 代	2	15.4%
60 代	0	0%
70 代	0	0%
80 代以上	0	0%
無記載	0	0%
合計	13	



## 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)

「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」、「ゲームが面白そうだったから」  
「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	6	22.2%
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	7	25.9%
ゲームが面白そうだったから	7	25.9%
謝礼が出るから	3	11.1%
その他	4	14.8%
無記載	0	0%



### 「その他」の記載

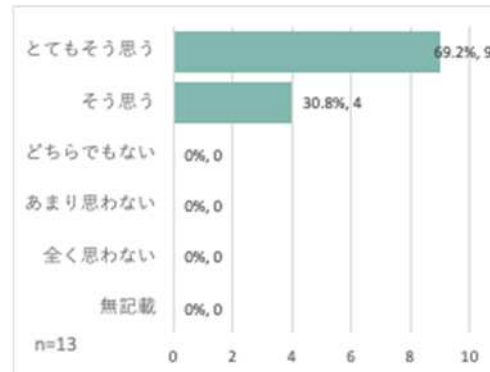
- ・ 防災と資産マネジメントが近いと思ったから
- ・ 親のすすめ
- ・ 都市計画のワークショップのやり方に関心があったから



### 3. ゲームは楽しかったですか？

「とてもそう思う」が70%近く、他も「そう思う」であり、全ての人が楽しかったと回答した。

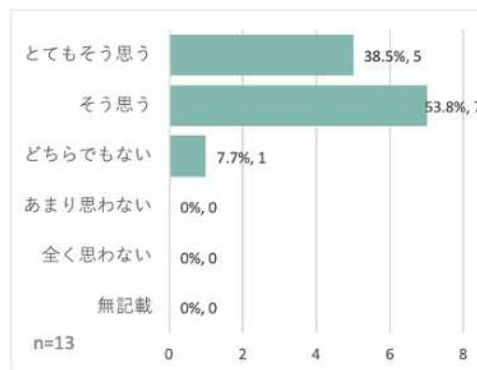
とてもそう思う	9	69.2%
そう思う	4	30.8%
どちらでもない	0	0%
あまり思わない	0	0%
全く思わない	0	0%
無記載	0	0%
合計	13	



### 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。「どちらでもない」という回答が1名あった。

とてもそう思う	5	38.5%
そう思う	7	53.8%
どちらでもない	1	7.7%
あまり思わない	0	0%
全く思わない	0	0%
無記載	0	0%
合計	13	



○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

○「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。
- ・実際の行政の苦勞が少し理解できた、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。

○「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

## 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。

○親しみやすく良かった

- ・動物で親しみやすかった

## ○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。

## ○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

## ○ゲームの進行にあまり影響がないので工夫が必要

- ・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ため、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。

## ○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？

## ○その他

- ・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

**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。**

**○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ったか？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）。

**○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

**○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。**

**○良いと思う**

- ・良いと思う

**○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。

**○投票だけで決めた方がよい**

- ・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よいと思った

**○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

**○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。

**○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。

**○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。**

**○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。

**○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

**○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。

○コマの青と緑がわかりづらい

- ・人のコマ青と緑わかりづらい？

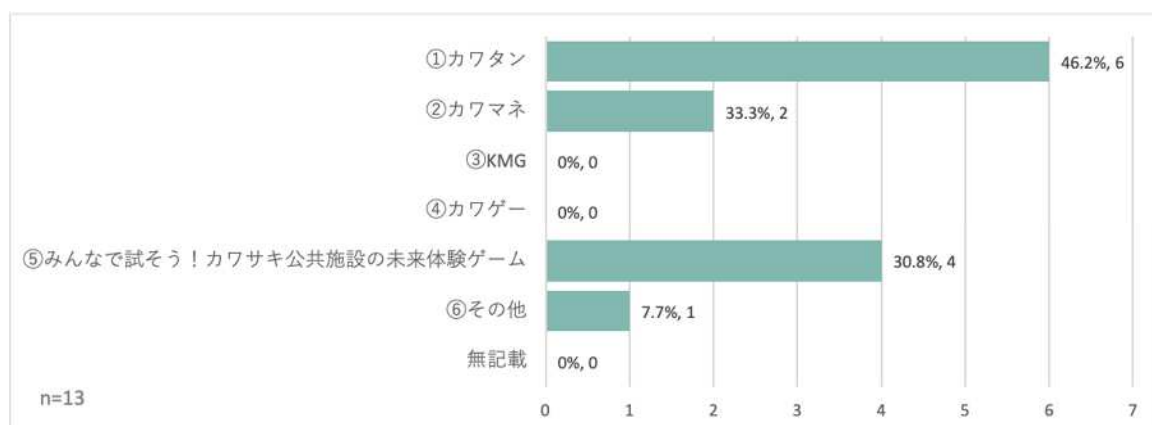
○特になし

- ・特になし。

## 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6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4票であった。

① カワタン	6	46.2%
② カワマネ	2	33.3%
③ KMG	0	0%
④ カワゲー	0	0%
⑤ みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム	4	30.8%
⑥ その他	1	7.7%
無記載	0	0%
合計	13	



### その他（自由記述）の記載

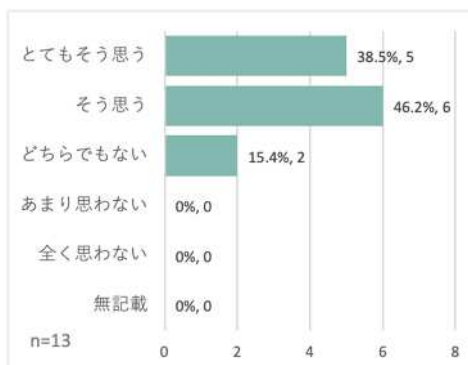
- ・カワサキタウンマネジメント→カワタマ



## 7. ゲームが完成したら、使ってみたいですか？

「とてもそう思う」が5名、「そう思う」が6名で合わせて8割を超え、「どちらでもない」という回答が2名あった。

とてもそう思う	5	38.5%
そう思う	6	46.2%
どちらでもない	2	15.4%
あまり思わない	0	0%
全く思わない	0	0%
無記載	0	0%
合計	13	



**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。**

- ・市の財政について考えるとき
- ・町内会や地域防災拠点の集まり、PTA
- ・オンライン上や文化センターなど
- ・中学生でも理解しやすいレベルになったら
- ・学校等での子供の教育
- ・学校の学活や総合の時間で使ってみたい。関心も深められるしとても勉強になる。
- ・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）
- ・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

## 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。

---

### ○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。

### ○ルールを少し簡単にしてはどうか

- ・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。

### ○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

### ○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いと思う

### ○電子化を

- ・電子化

### ○その他

- ・テンポよく進んでよかったです。
- ・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。