

「みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム」 中部開催結果

開催概要

○実施日時・場所

・ 2022年8月28日（日）13:00～16:00

○場所

・ 中原区役所 5階 502会議室

○参加人数

・ 18名（4グループで実施）

○アンケート回答者数

・ 18名（100%）



各グループの概要

グループ	1	2	3	4
点数	215 (145+70)	220(140+80)	265(155+110)	280(180+100)
前半の報告	<ul style="list-style-type: none"> ・無駄な施設を整理し、オンライン化を進めている 	<ul style="list-style-type: none"> ・オンライン化活用 ・学校の有効活用＝無くすのではなく複合化 ・世代間交流に繋がっている 	<ul style="list-style-type: none"> ・多目的化、多世代化 ・更地にしてお金を稼いでいる ・学校を更地にしたが、まち全体で教育を考えている 	<ul style="list-style-type: none"> ・多世代交流、教育→IT活用 ・売却しないで、既存施設を活用しようと頑張っている
キャッチフレーズ	みんなが安心 集まれる居場所がいっぱいあるまち	先進のまち かわさき	豊かなわがまち シンカタウン(進化・心化・深化)	IT活用した多世代交流で未来につながるまち
こだわったことなど	<ul style="list-style-type: none"> ・施設の資産化 ・オンライン化 ・サービスを外注化 ⇒ 3つの柱 ・公共・公益の課題 ・居場所やサービスを残しつつ、活用を進めていった 	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の多機能、多世代化→中心地は施設を減らしていった ・住宅地エリアから施設を無くさない ・仕方なかったのは、スポーツセンターを更地に ・区役所の活用を考えたかった ・学校をうまく有効活用し、図書館と集約 ・居場所づくり 	<ul style="list-style-type: none"> ・公共施設＝多世代利用に ・固定化しない、しなやかに変わっていく ・豊かな財政にこだわった ・更地→公園のようなみどりの場所へ ・学校という言い方を変えていければ 	<ul style="list-style-type: none"> ・多世代交流、ITに取り組む、オンライン活用を率先した ・昨日グループの3人が等々力等にくた→スポーツセンターを活用 ・多世代にこだわりすぎた→みどりが減っていった ・選択と集中による施設の有効活用へ ・更地のままにする

かづさき公共施設の未来体験ゲーム

グループ共有ボード 2022 0828

	① 145+70 =215	② 140+80 =220	③ 155+110 =265	④ 180+100 =280
前年	無意味な施設を整理 オンライン化をすすめる	オンライン化活用 学校の有効活用=社会 世代間交流につなげる	多目的化、多世代化 空地に活用する 学校を更地に活用する	多世代交流 新質→IT活用 空地に活用する 施設を有効活用する
来年度	みんなが安心できる 居場所の創出を目指す	先達のまち かわさき	豊かさを加えよう ツカタク	IT活用による多世代交流 まちをつなぐ
こだわったポイント	<ul style="list-style-type: none"> 施設の多機能化 オンライン化 サービス外注化 公費・公営問題 居場所創出の 試みをする! 	<ul style="list-style-type: none"> 学校の多機能、多世代 住宅エリアから相対的に 中心地へ 中心地は多世代活用 スカイライン スポーツセンター 居場所の活用と活用 学校の活用と有効活用 居場所づくり 	<ul style="list-style-type: none"> 公共施設-多世代活用 国定化、活用 空地を有効活用 空地→公園的な 多世代活用 学校の活用と有効活用 居場所づくり 	<ul style="list-style-type: none"> 多世代交流、IT活用 空地に活用する 3人から活用する→多世代活用 空地に活用する→多世代活用 推 選択と集中 居場所創出!! 空地をつなぐ

全体の傾向

- オンライン化 学校の多機能
- ミライ教育 まち全体で教育する
- 多世代交流

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・多機能な施設にする
 - ・小学校の多機能化、多世代化
 - ・中心地は多機能化
 - ・施設は多目的、多世代の施設、全世代の活躍
 - ・中心地に多世代活用
 - ・多世代交流
 - ・スポーツセンター(スポーツセンター多世代交流×2)
- 高齢者の活躍の場を作る
 - ・シニアが子供達に教える
 - ・住宅地側のシニアの居場所や活動場所
- オンライン化を進める
 - ・オンライン化

- ・キラッと問題解決カードもオンライン系のものを活用
- ・IT活用(インターネット)

○財政力をつける

- ・施設の資産化
- ・豊かな財政、財源捻出

○サービスを外注する

- ・サービスの外注化

○施設をなるべく残す

- ・住宅地エリアから建物はなるべくなくさない

○固定化しない

- ・固定化しない、しなやかに

課題・しかたなくやったこと

○学校やスポーツセンターを無くした

- ・住宅地エリアに小学校がなくなった点→資産を活用して新たな公共施設へ
- ・スポーツセンターの更地→民間化？

○公共性、公益性の維持はどうなるのか

- ・公共性、公益性の維持はどうなるのか

○更地を公園にしたかったができない

- ・更地を公園にしたかったが、選択できなかった

○老朽化レベルの確認不足

- ・老朽化レベルの確認不足

○機能をうまく考えられなかった

- ・区役所の活用、機能をうまく考えられなかった

○多世代交流を促進するためには働き世代が不足

- ・多世代交流をこだわったが、緑（働き手）が公共施設にいない

わがまちの押しポイント

○土地活用やオンライン化を進める

- ・居場所やサービスは残しつつ、施設は無くし(資産化)業務効率化(オンライン化)を進めた
- ・オンライン化
- ・土地活用(公共施設にしていない)

○学校を中心としたまちづくり

- ・学校を中心としたまちづくりで、世代間交流や、図書館との複合化、居場所づくり
- ・新しい学校を体感しよう、みんなで学校に行こう

○多世代交流や居場所のあるまちに

- ・多世代交流
- ・区役所は無くし、小学校は多世代交流による学びに
- ・人とのつながりや居場所は増えた

○選択と集中による有効活用

- ・選択と集中による施設と人の有効活用

○しなやか、進化するまちに

- ・しなやかなまち、進化するまち

○財政力のあるまちに

- ・コインをためて未来に備える
- ⇒今回のご縁も活かして、皆で協力して100年後も続く川崎をつくっていこう

10年後 ゲームの進行上での感想・配慮したことなど

○難しい、わかりづらい

- ・半分わからない
- ・ミッションの内容は理解できるが、カードとコマの動かし方や置き場所がわかりづらい
- ・単語がカタカナ言葉は理解できない
- ・表記の区別が見づらい
- ・カードが多くて時間がかかる
- ・難しい
- ・1ターン目は難しい

○課題について発想しにくい

- ・課題について発想しにくい
- ・自分で考えないで終わる
- ・誘導がある感じ

○ビジョンやコンセプトが必要

- ・ターン1、ミッション達成にまだビジョンが持ててないような気がする
- ・コンセプトが必要

○施設の役割・機能の把握が必要

- ・施設の役割が、あらかじめ把握していないといけない
- ・場所の機能のうまみを出せるようになればいい！
- ・何でもかんでもサービスを削ると、その場所の仕事がなくなったり市民が困るので、考えながら削らないといけない。

○キラッと問題解決カードがうまく使えない

- ・慣れてないので、手元のカードがうまく使えないので進行でコントロールしてほしい
- ・カードの使うタイミングがわからない。

○キラッと問題解決カードをどんどん使いたい

- ・キラッと問題解決カードの使い道、どんどん使う

○意見調整が難しい

- ・調整が難しい(各自の意見、主張)→市政をまとめる時の難しさ

○**後々の影響がわからず不安**

- ・後々の影響がわからない(不安)

○**真剣になれて面白い**

- ・真剣になれる、面白い

○**ミッションではなく条件や状況では？**

- ・ミッションではなく、条件や状況では？

○**多世代交流や多目的化を推進していく**

- ・多世代交流の推進
- ・多目的に建物を活用する

○**シニア世代の活躍の場を**

- ・シニア世代の活躍の場を増やす

○**オンラインの活用**

- ・ネットの活用

○**学校の外で教育を受けられるように**

- ・子供は学校の外で広く教育を受けられるようにする

○**その他**

- ・市民→サービスを受ける
- ・ミッション→タスクやること
- ・お金→コストダウン

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

○コマの色や呼び方を変えた方が良い

- ・コマの色を赤→子供、赤ちゃん（小さくする） 青→青年、働き手 シルバーまたは白→シニアにすると良い
- ・コマ＝市民と呼ぶ

○サービスの提供場所がもっとあれば良い

- ・サービスの提供場所がもっとあれば良い
- ・もう少し場所がほしい、新しいサービスを置きたい

○最初にまちの全体像をしっかり把握できると良い

- ・最初にまちの全体像をしっかり把握できるとよい

○ターンの最後にコインをゲットするのがわからなくなるのでカードの上に置くと良

い

- ・ターンの後にコイン、分からなくなるので、カードの上に置くとよい

○コシバさんのキラッと問題解決カードがわかりづらい

- ・小学校の活動発表場所のキラッと問題解決カードが分かりづらい（小学校の近くにカードを置こう！に気づきづらい）

○その他

- ・⑧中心地老人福祉センター、⑤住宅地老人いこいの家の区別があり、⑤⑧の総合ができない
- ・今ある施設は、オンラインを使ってなくすことができる
- ・すぐコインがほしい！
- ・住宅地と中心地のバランスのとり方

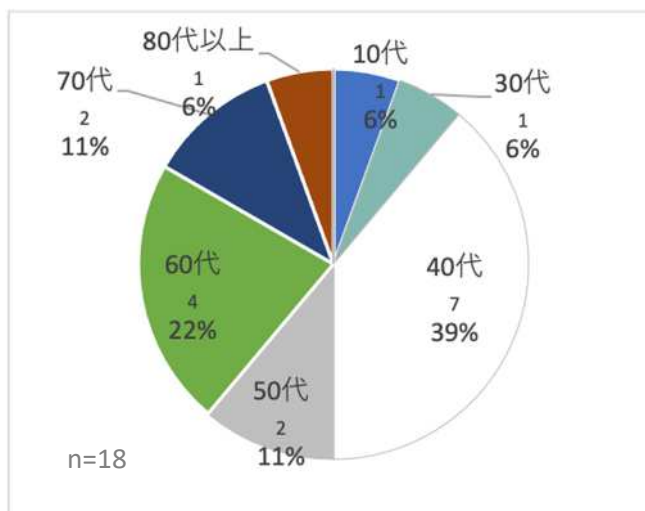
南部ワークショップアンケート結果まとめ

参加者 18 名、回答率 100%

1. あなたの年代に○をつけてください

20代のみ0人だったが、その他は10代から80代以上まで幅広い参加者層であった。

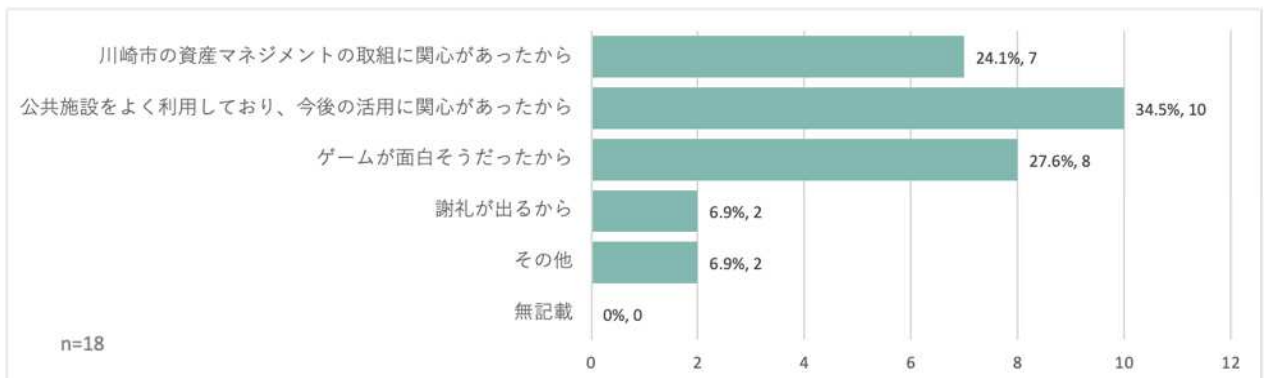
10代	1	5.6%
20代	0	0%
30代	1	5.6%
40代	7	38.9%
50代	2	11.1%
60代	4	22.2%
70代	2	11.1%
80代以上	1	5.6%
無記載	0	0%
合計	18	



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	7	24.1%
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	10	34.5%
ゲームが面白そうだったから	8	27.6%
謝礼が出るから	2	6.9%
その他	2	6.9%
無記載	0	0%



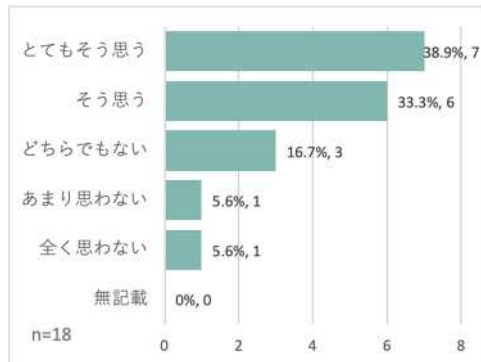
「その他」の記載

- ・一人を楽しめる居場所がほしい
- ・川崎が盛り上がってほしいから

3. ゲームは楽しかったですか？

「とてもそう思う」「そう思う」の合計が70%を超えたが、「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。

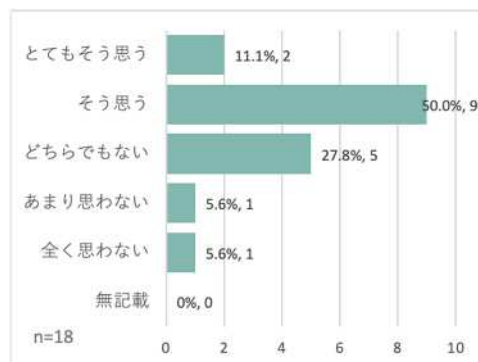
とてもそう思う	7	38.9%
そう思う	6	33.3%
どちらでもない	3	16.7%
あまり思わない	1	5.6%
全く思わない	1	5.6%
無記載	0	0%
合計	18	



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」が半数で、次いで「どちらでもない」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	2	11.1%
そう思う	9	50.0%
どちらでもない	5	27.8%
あまり思わない	1	5.6%
全く思わない	1	5.6%
無記載	0	0%
合計	18	



○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

- ・資産の活用について学ぶことができた

○「そう思う」理由

- ・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。より現実に近く、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での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

○「どちらでもない」理由

- ・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

○「あまり思わない」理由

- ・操作についていくのがやっとなので、自分やキャラクターの考えを反映させる所までいかない。参加者各々で理解度に差が大きく出てしまう。

○「全く思わない」理由

- ・現実とゲームでは乖離があるはずだから

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。

○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

○必要性を感じなかった

- ・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、今の自分のままだでもいいということでも楽しめるような気がします

○もう少し簡単にした方がよい

- ・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いない。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

○セリフがゲームに反映していない

- ・セリフをゲームに反映させなくてもよいのが問題点

○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

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。

○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

○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。

○もっと多様なカードがあると良い

- ・種類を増やした方がよい
- ・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

○使うタイミングが難しい

- ・使うタイミングが難しい

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（3）
- ・点数がつくのは結果にワクワク、楽しかった。

○投票に応じた得点に加算されるのは良かった

- ・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。

○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）

○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。

○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。

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。

○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

○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

○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ゃらないと、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

○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
- ・分かりやすかった

○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。

○ファシリテーターの進行が良かった

- ・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

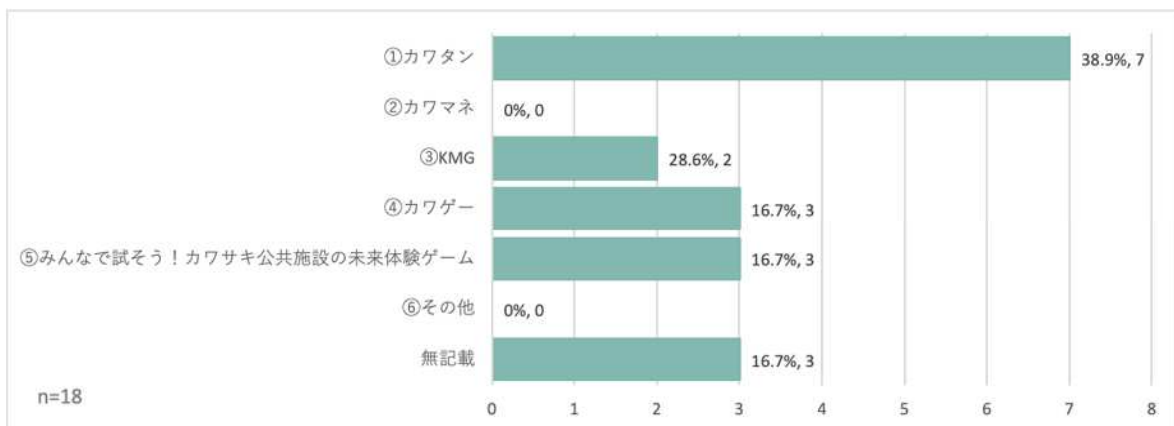
○コマの色と形の工夫をしてほしい

- ・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。

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7票で最も多く、「カワゲー」「みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム」が3票であった。

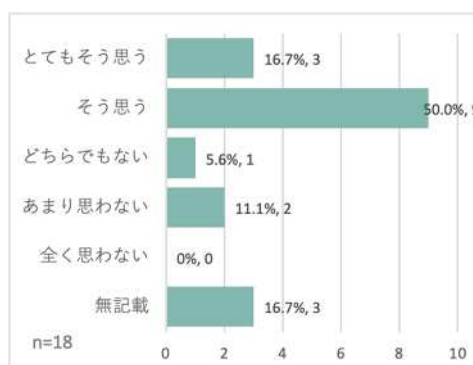
① カワタン	7	38.9%
② カワマネ	0	0%
③ KMG	2	28.6%
④ カワゲー	3	16.7%
⑤ みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム	3	16.7%
⑥ その他	0	0%
無記載	3	16.7%
合計	18	



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3名、「そう思う」が9名で合わせて7割を超えたが、「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	3	16.7%
そう思う	9	50.0%
どちらでもない	1	5.6%
あまり思わない	2	11.1%
全く思わない	0	0%
無記載	3	16.7%
合計	18	



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。

- ・黒板の回答を冊子にしてほしい(共有してほしい)
- ・川崎コミュニティでのイベント
- ・人生ゲームのような感じで使ってみたい。
- ・学校
- ・他の自治体
- ・PC上で、シュミレーションできると面白いかも
- ・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
- ・子供たちとやってみたい

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。

○もう少し要素を少なくシンプルにしてほしい

- ・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。

○理解するのに時間がかかる

- ・ゲームを理解するのに時間がかかる。

○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

○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

○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

○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。

○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もので、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。

○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かった。

○その他

- ・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。