

「みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム」 北部開催結果

開催概要

○実施日時・場所

・ 2022年9月4日（日）13:00～16:00

○場所

・ 多摩区役所生田出張所 2階 大会議室

○参加人数

・ 9名（2グループで実施）

○アンケート回答者数

・ 9名（100%）



各グループの概要

グループ	1	2
点数	220 (220+0)	230(150+80)
前半の報告	<ul style="list-style-type: none"> ・切れるところは切ってお金を貯めている！ ・老人福祉センターを廃止してしまった ・多世代交流（3色そろう）を意識した 	<ul style="list-style-type: none"> ・10年後、オンライン利用者が増えることを想定して最低限の施設を残すようにした ・20年後、さらにオンライン化を進め、老人いこいの家など施設を廃止している
キャッチフレーズ	50年後を見据えて、シニアバイタリティタウン	ハイブリッド明るいCITY
こだわったことなど	<ul style="list-style-type: none"> ・50年後に対応できる体力が備わる = 資金力がある ・シニアに手厚く、小学校を子どもとシニアが同時に活用 ・シニアもワーカーとして活躍している 	<ul style="list-style-type: none"> ・居場所を次世代のためにしっかりつくってこよう ・財源確保を大切に！ ・新しい施設（老朽化しない）→多世代の施設をつくることにこだわった ・高齢者だけの施設ができたのが課題 ・空き店舗活用をして明るいまちにしよう！！（押しポイント） ・更地を民間に貸し出し、有効活用という発想はこだわりを感じた

カワサキ公共施設の未来体験ゲーム グループ共有ボード 2022 0904

① 220点

前半

切れるところは切ってお金を貯めている！

老人福祉センターを廃止してしまった

多世代交流（3色そろう）を意識した

50年後を見据えてシニアバイタリティタウン

50年後に対応できる
（体力が備わる = 資金力がある）

シニアに手厚く
小学校を子どもとシニアが同時に活用

シニアもワーカーとして活躍している

② 150+80=230点

10年後オンライン利用者が増えることを想定して最低限の施設を残すようにした

20年後さらにオンライン化を進め、老人いこいの家など施設を廃止している

ハイブリッド 明るいCITY

居場所を次世代のためにしっかりつくってこよう

財源確保を大切に！

新しい施設（老朽化しない）→多世代の施設をつくることにこだわった

高齢者だけの施設ができたのが課題

空き店舗活用をして明るいまちにしよう！！

更地を民間に貸し出し、有効活用という発想はこだわりを感じた

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

- ・多世代交流
- ・小学校に老人と子ども
- ・新しい施設（小学校）を使って多世代の施設に活用した

○民間の力を活用する

- ・民間の力を活用…空き家・施設

○用途が分かりにくい施設をなくす

- ・用途が分かりにくい施設をなくした

○財政力をつける

- ・人の流れを配慮しつつ、財源確保（災害がいつ起こるか分からない備え）

○合理的運用

- ・合理的運用

課題・しかたなくやったこと

○シニアばかりの施設ができた

- ・シニアばかりの施設
- ・高齢化により、施設に集まってしまった

○機能の配置が場当たりのになった

- ・機能の配置が場当たりのに

○老朽化レベルの確認不足

- ・老朽化レベルを気にしていなかった

わがまちの押しポイント

○シニアの活力を活かす

- ・シニアに手厚い→働き手としても
- ・バイタリティ

○施設を閉鎖したままにしない

- ・施設を閉鎖すると、空き施設だとまちが暗くなるので、スペースを有効に、明るいまちに

○50年後を見据える

- ・50年後を見据えて

○居場所を大切にす

- ・居場所を大事にした

○財政力のあるまちに

- ・資金力

10年後 ゲームの進行上での感想・配慮したことなど

○何を大切にするかの視点を持って次ターンへつなげたい

- ・何を大切にするか決めきらずとりあえず動かしてしまった。
- ・何を活かして漬すかの視点を持って次ターンへつなげたい
- ・短期的な目標（コイン）に目がくらむ

○施設の将来像をどう考えるのか難しい

- ・施設の将来像をどう考えるのか難しい

○キラッと問題解決カードを把握し切れなかった

- ・問題解決カードの手段の種類に何があるか、どういう意味・効果なのか見て把握したかった

○オンラインの利用が増えても最低限のサービスは残したい

- ・10年後はオンラインの利用が増えるので、その分施設が減らせそう。ただ、最低限のサービスは残したい。

○キャラクターの意見を聞く

- ・キャラクターの意見をきく

○住みやすさにおいて公共施設は大切

- ・「住みやすいまち」が一番大切だと感じた。公共施設は住みやすさにおいて大切だと改めて感じた。

○財政削減しながらニーズに応えるのは難しい

- ・財政削減をしながらニーズに応えるのは難しい
- ・マイナスだけにこだわってよいのか

○多世代交流

- ・多世代交流

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

○社会情勢カードの③がミッションと受け止めづらい

- ・社会情勢カードの③で何をやればいいのかわかりにくい（ミッションと受け止めづらい）

○コマが軽い

- ・コマが軽い

○投票は現実にはどんな意味になるのか

- ・最後の投票は現実にはどんな意味？

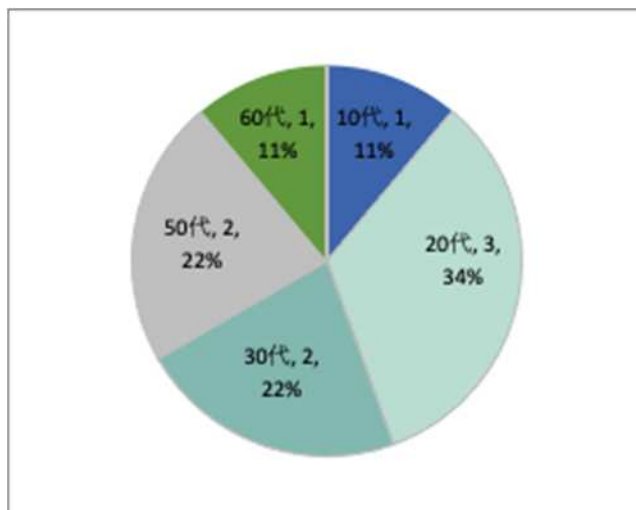
北部ワークショップアンケート結果まとめ

参加者 9 名、回答率 100%

1. あなたの年代に○をつけてください

30 代までで 7 割近くを占め、比較的若い参加者層であった。

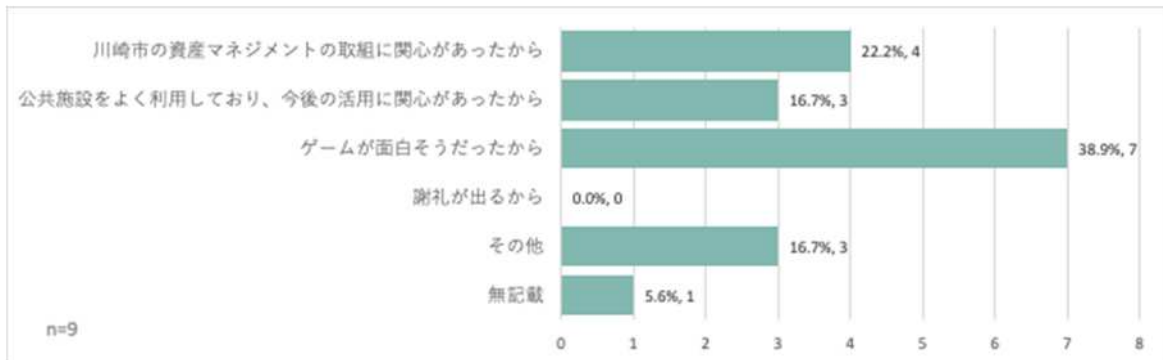
10 代	1	11.1%
20 代	3	33.3%
30 代	2	22.2%
40 代	0	0%
50 代	2	22.2%
60 代	1	11.1%
70 代	0	0%
80 代以上	0	0%
無記載	0	0%
合計	9	



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」が最も多く、次いで「川崎市の資産マネジメントの取組に関心があったから」、「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」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	4	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	3	16.7%
ゲームが面白そうだったから	7	38.9%
謝礼が出るから	0	0%
その他	3	16.7%
無記載	1	5.6%



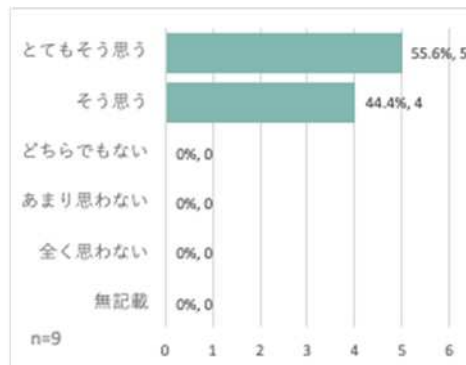
「その他」の記載

- ・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名、「そう思う」が4名で、それ以外の回答は無かった。

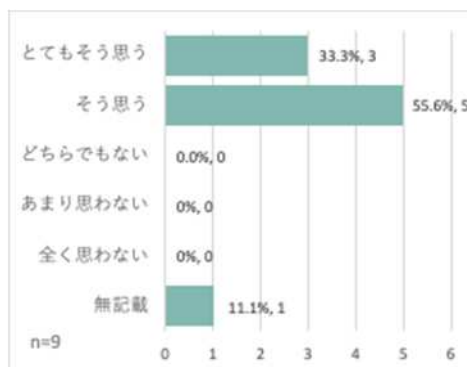
とてもそう思う	5	55.6%
そう思う	4	44.4%
どちらでもない	0	0%
あまり思わない	0	0%
全く思わない	0	0%
無記載	0	0%
合計	9	



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5名、次いで「とてもそう思う」が3名で、それ以外の回答は無かった。

とてもそう思う	3	33.3%
そう思う	5	55.6%
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	9	



○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

- ・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）

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。

○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

- ・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）をもう少し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

○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。

○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。

○可愛い

- ・可愛いです

○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）や感想など、お聞かせください。

○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

○1カ所にまとめておいた方が把握しやすい

- ・一か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持っていけると良い

- ・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。

○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

C) 点数のつけ方について、ご意見（こうした方が良く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

- ・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。
- ・特にありません。良いと思います
- ・今回投票によっての逆転もあり、良いつけ方と思います

○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）

○「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。

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。

○わかりやすく良かった

- ・ 分かりやすく、楽しく学ばせていただきました。
- ・ 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。
- ・ 説明があって分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。

○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るとずっと良いゲームになると思う。

○もう少し時間が欲しい

- ・ もう少し時間が欲しい

○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

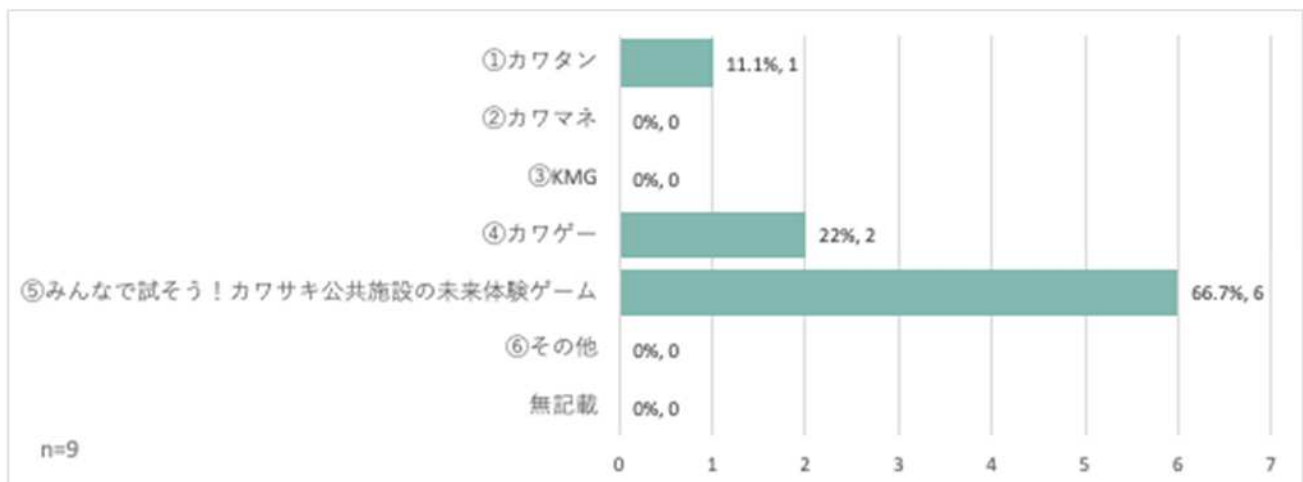
○特になし

- ・ 特にありません

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？

「みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム」が6票で最も多く、「カワゲー」が2票、「カワタン」が1票であった。

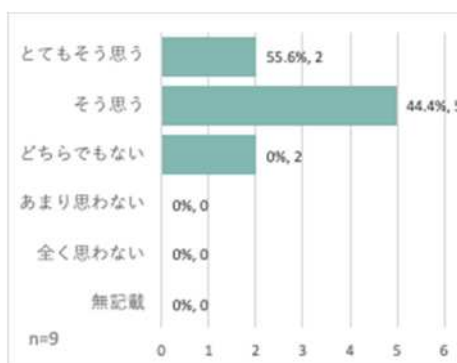
① カワタン	1	11.1%
② カワマネ	0	0%
③ KMG	0	0%
④ カワゲー	2	22%
⑤ みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム	6	66.7%
⑥ その他	0	0%
無記載	0	0%
合計	9	



7. ゲームが完成したら、使ってみたいですか？

「そう思う」が5名、「とてもそう思う」が2名で合わせて8割近かった。

とてもそう思う	2	22.2%
そう思う	5	55.6%
どちらでもない	2	22.2%
あまり思わない	0	0%
全く思わない	0	0%
無記載	0	0%
合計	9	



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。

- ・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。
- ・小学生や中学生など子どもたちと使ってみたい
- ・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。
- ・大学一年次の教養科目に使っても面白そうだと感じた。
- ・難しいので中学生～くらいはやっている実況をみるのでも楽しい。
- ・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

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。

○もう少し簡単にして幅広い世代が遊べるゲームに

- ・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。

○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？

○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

○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。