

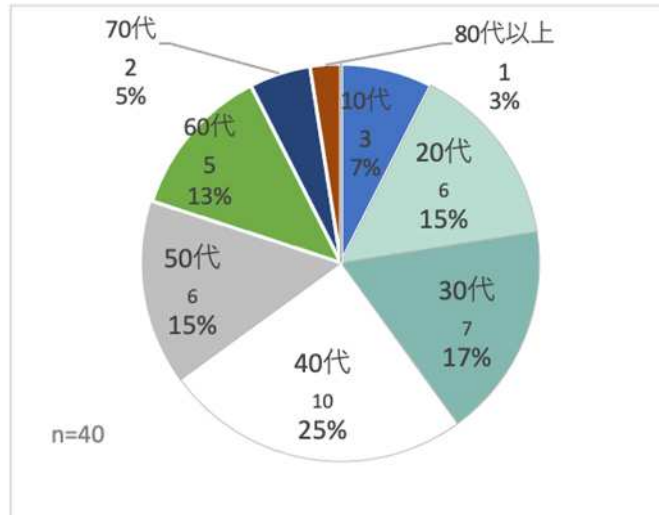
「みんなで試そう！カワサキ公共施設の未来体験ゲーム」 3地区アンケート結果

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。

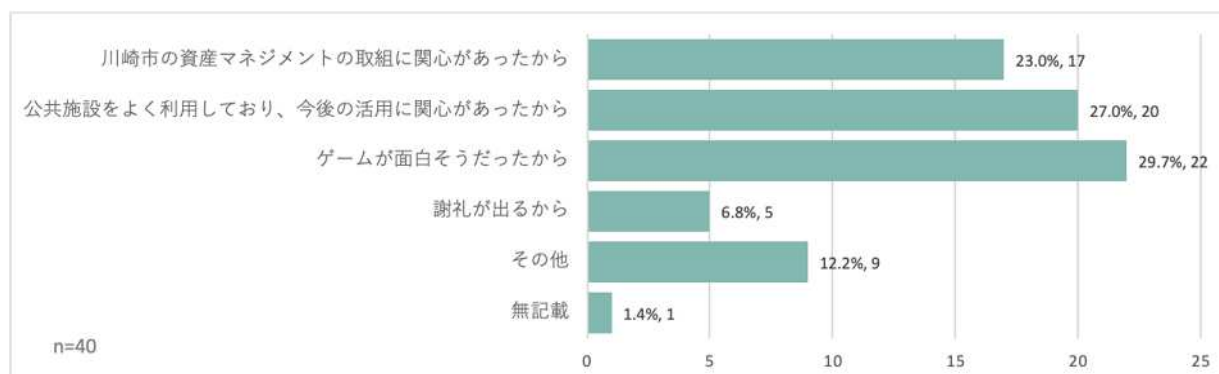
10代	3	7.5%
20代	6	15.0%
30代	7	17.5%
40代	10	25.0%
50代	6	15.0%
60代	5	12.5%
70代	2	5.0%
80代以上	1	2.5%
無記載	0	0%
合計	40	



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。

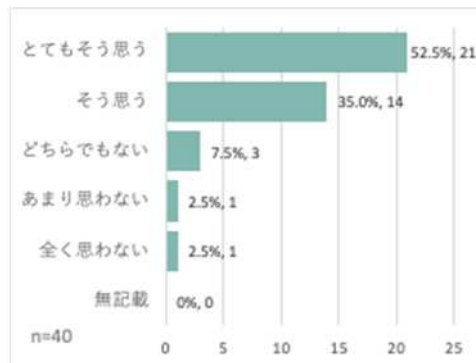
川崎市の資産マネジメントの取組に関心があったから	17	23.0%
公共施設をよく利用しており、今後の活用に関心があったから	20	27.0%
ゲームが面白そうだったから	22	29.7%
謝礼が出るから	5	6.8%
その他	9	12.2%
無記載	1	1.4%



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。

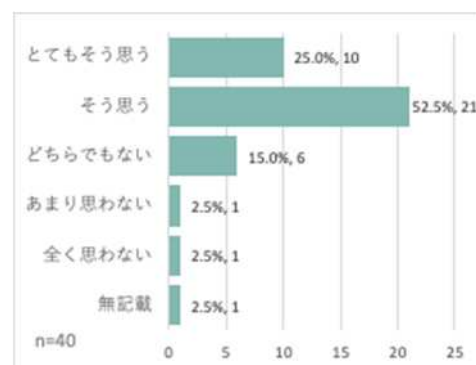
とてもそう思う	21	52.5%
そう思う	14	35.0%
どちらでもない	3	7.5%
あまり思わない	1	2.5%
全く思わない	1	2.5%
無記載	0	0%
合計	40	



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。

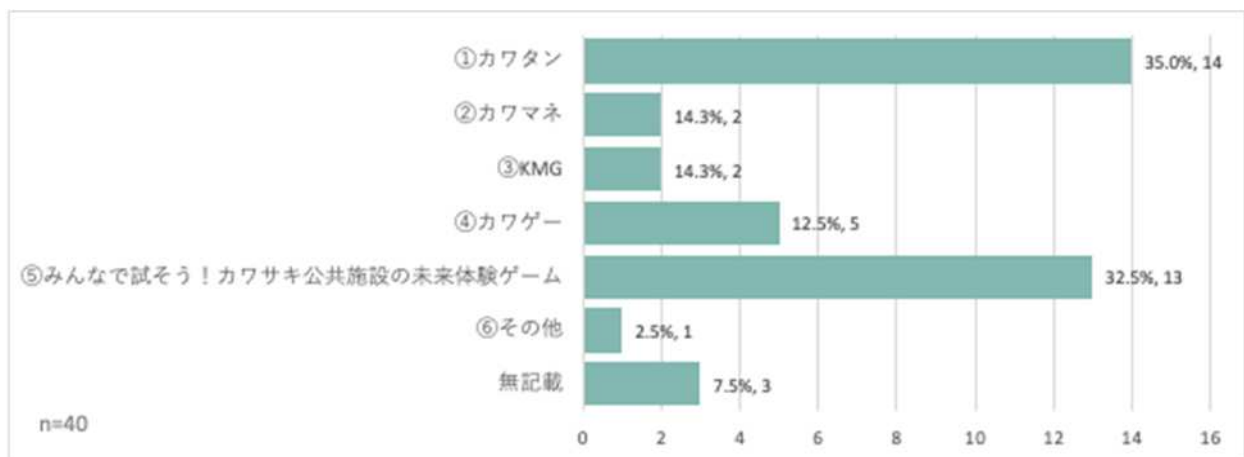
とてもそう思う	10	25.0%
そう思う	21	52.5%
どちらでもない	6	15.0%
あまり思わない	1	2.5%
全く思わない	1	2.5%
無記載	1	2.5%
合計	40	



5. 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	



6. 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	

