

# 2

## 川崎市からの説明①

～地域の公共施設について～

# 地域の公共施設について



学校



市民館



図書館



老人いこいの家



こども文化センター



スポーツセンター

公共施設は、市民の日常生活に必要な様々なサービスを提供しています。

こうした公共施設が地域の色々な場所にあります。

# 地域の公共施設について

地域活動のために  
話し合いたい！

多世代の交流イベントを  
開催したい！

講座を受講  
したい！

作品の発表を  
したい！



仲間と軽く  
体を動かしたい！

地域では、様々な活動で**公共施設が活用**されています。  
今後も、**公共施設は地域における活動の場としての役割**を  
果たしていく必要があります。

# 地域の公共施設について

一方で、こんなことはありませんか？



特定の世代が  
使っているので  
私たちは使えない・・・

**年齢により利用対象が限定**されていて  
利用したい時に利用できない。

# 地域の公共施設について

一方で、こんなことはありませんか？

いつも予約が取れない。  
使える施設はないかな・・・



**利用率が高く**、利用したい時に利用できない。

利用率が低いにも関わらず、  
**利用可能なことが知られていない。**

# 地域の公共施設について

また、こんなことはありませんか？

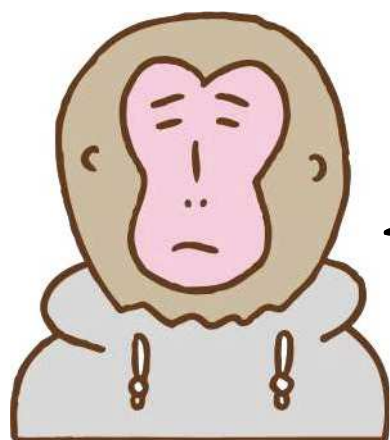
空いているようだけど  
個人では使えない・・・



**利用対象が団体**に限定されていて、  
利用したくても利用できない。

# 地域の公共施設について

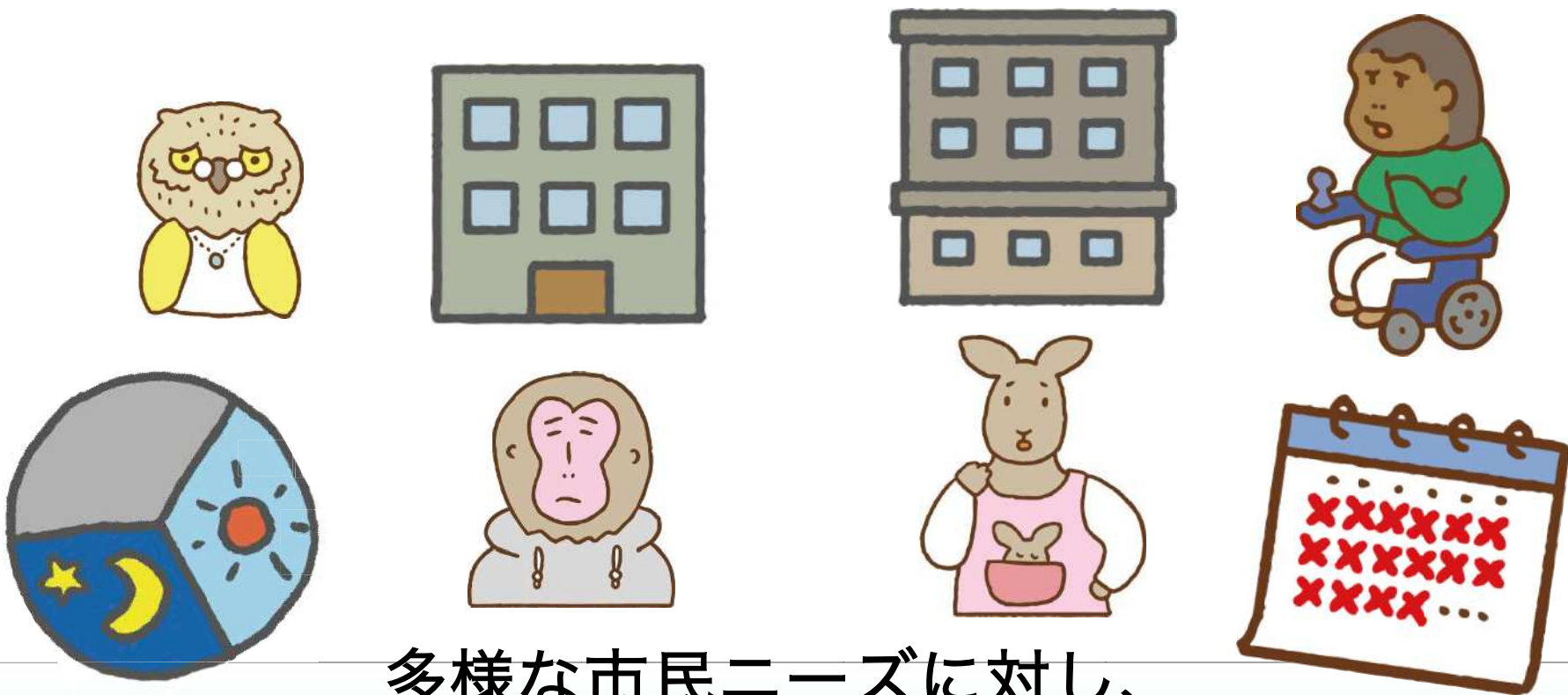
また、こんなことはありませんか？



仕事後の夜に使いたいののに  
施設が閉まっている・・・

利用可能な時間帯と利用したい時間帯が合わず、  
利用したい時に利用できない。

# 地域の公共施設について



多様な市民ニーズに対し、  
公共施設が利用できない・利用されていないという、  
ニーズと現状に「ずれ」が発生している状況です。



# 地域の公共施設について

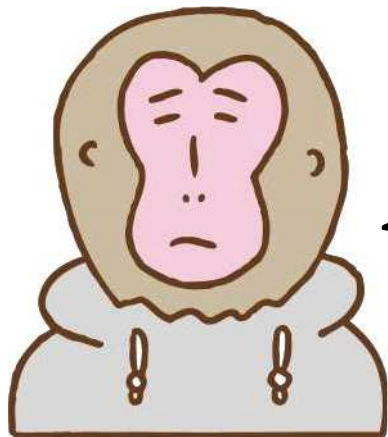
こうした状況を解決するためには  
どうすればよいのでしょうか？

公共施設の使い方を考える

「**資産マネジメント**」

がカギになります！

# 地域の公共施設について



でも、「資産マネジメント」  
って難しそう・・・

# 地域の公共施設について

「資産マネジメント」の考え方を

公共施設の未来体験ゲーム（通称：カワタン）

を通して体験してみましよう！

3

公共施設の未来体験ゲーム  
「カワタン」の説明



# ゲームの遊び方

# 1.ストーリー

カワサキタウン  
レッサー市長



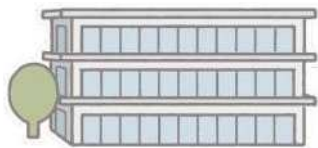
「カワサキタウン」のレッサー市長です。

今後30年間で、人口減少、施設の老朽化、自然災害など  
様々な危機に直面することが予想されています！

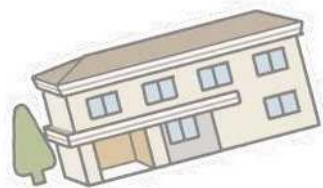
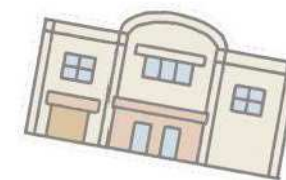


このまちを愛する「アニマル市民」たちといっしょに  
直面する社会状況に対してアイデアを出し合い  
公共施設をマネジメントしながら、このまちの  
ミライをもっと魅力的にしていきたいと思います。

## 2.目標



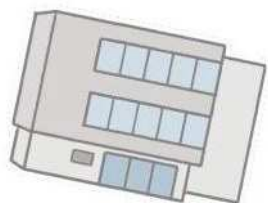
カワサキタウンの公共施設を



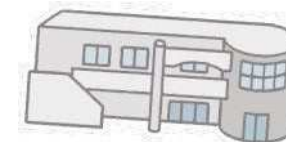
様々な世代のニーズにあわせて



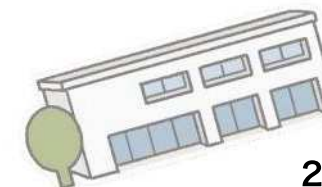
ムダなく活用することを目指そう！



そして、どこよりも



魅力的なまちを作り出そう！





このゲームは  
10年ごとの社会状況の変化に  
うまく対応すること

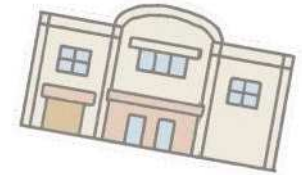
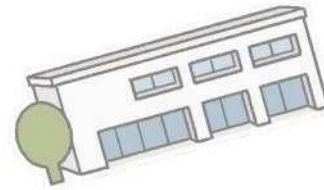
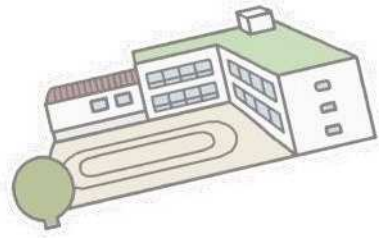
と

アニマル市民の能力やアイデアを活用すること

などを通して

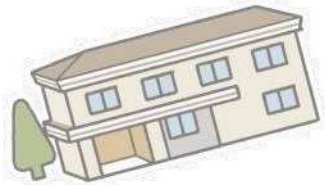
まちをより良く“マネジメント”

できるかをチームで競います

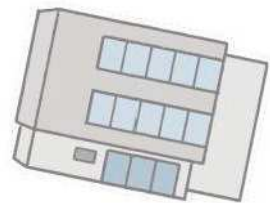


つまり、

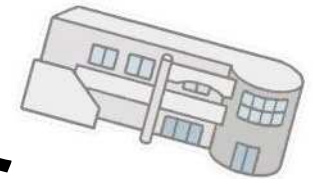
施設を**多目的化**したり



**建て替え**たり



**廃止**したりしながら



社会情勢に合わせていくゲームです

# 3. 主なセットの内容

机にあるものを確認します

# ①エリアシート

カワサキタウンは、中心地・住宅地にわかれています。



## 施設 (12施設)

- ・その施設毎に提供するサービスが違う
- ・施設自体に維持管理費がかかる
- ・老朽化レベルが設定されている

金庫 コインを保管するスペース



## 待機エリア



- ・増えたコマを一旦、置いておくスペース  
= 公共施設のサービスを受けたい人が待機しているスペース

## 働き・子育て世代



まちにたくさんいる  
公共施設の利用が少ない  
世代を表している

(コマ・コインの置き方例)



①エリアシートの各施設に記載されている

<初期配置>

○○○○○○

と同じ提供サービスカードを並べよう。

②黄色い丸の上に



コイン を並べよう。

コインは施設の維持管理費、サービスの運営費を表しているよ。

③ (初)と同じ色の



コマ を並べよう。(右上のコマの置き方例を参考にしてね) ゲームがスタートしたら、コマ置き場の種類に合わせたコマが置けるようになるよ。

④並べ終わったらみんなでエリアシートがどうなっているか、全体を眺めてみよう!

## ○コマ

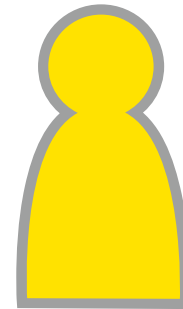
施設を利用する人口を表している



子ども・  
若者世代



子育て・  
働き世代



シニア世代

## ○コイン

施設の維持やサービス運営に  
かかる経費を表します



# ①エリアシート

カワサキタウンは、中心地・住宅地にわかれています。



## 施設 (12施設)

- ・その施設毎に提供するサービスが違う
- ・施設自体に維持管理費がかかる
- ・老朽化レベルが設定されている

**金庫** コインを保管するスペース



## 待機エリア



- ・増えたコマを一旦、置いておくスペース  
= 公共施設のサービスを受けたい人が待機しているスペース

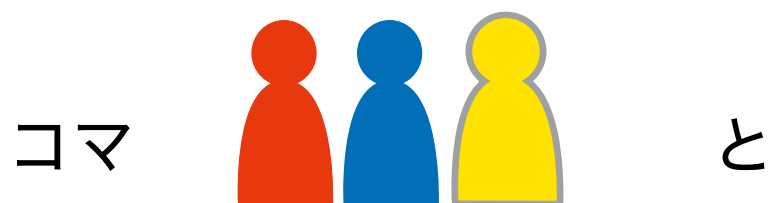
## 働き・子育て世代



まちにたくさんいる  
公共施設の利用が少ない  
世代を表している

## ②提供サービスカード

- ・その施設が提供しているサービスを表す
- ・コマとコインを置いて進める
- ・サービスは固定ではなく、差し替えていくことが可能
- ・コマ置き場はそのサービスを受けることができる枠を示す



サービス運営費にコイン



を置いて進めます



### ③社会情勢カード

**社会情勢カード 10年後**

カワサキタウンの人口はやや増加している！  
一方で、カワサキタウンの予算は減少し、人口の減少に備えて財政の健全化を進める必要があるね！  
今日もアニマル市民は大忙し！



**【1】市民キャラクターになりきって発言してみよう！**  
手元の市民キャラクターカードに例文があるよ。

**【2】10年後のミッションを達成しよう！** 制限時間  
20分

- ① 各ターンでコインがゲットできる問題解決カードを使用しているときはコインを受け取れます
- ② 子ども・若者世代はやや増加中。▶ **赤のコマを中心地に1増やす。**  
一旦、待機エリアに置こう！  

- ③ シニア世代は大きく増加中。▶ **黄色のコマを中心地に3、住宅地に2増やす。**  
一旦、待機エリアに置こう！  

- ④ 働き・子育て世代はやや減少中。▶ **青のコマを住宅地から1減らす。**  
中 ◀減らしたコマをココへ置こう
- ⑤ 財政健全化のため、経費を削減中。▶ **コインを3減らす。**  
キラッと問題解決カードやサービス・施設を整理して減らすコインを抽出しよう。  
1 2 3 ◀減らしたコインをココへ置こう

そのターンの社会情勢と  
ミッションが書かれている  
カード

1ターンごとに、  
10年単位で進みます

全3ターン

## ④キラッと問題解決カード

色付きカードは  
各ターン3枚まで

ゲームを進めていく上でコインを捻出したり、  
コマを減らしたりする必要が出てきた時に活用するカード

<p> 民間のスポーツ施設に 市民向けの利用時間を 設ける</p>  <p>効果：生涯学習、健康指導、居場所 からコマを1移動できる</p> <p>◀提供サービスカード 上のコマをココへ</p> <p>キラッと問題解決カード</p>	<p>公共施設跡地（土地）を売却</p>  <p>更地の上にカードを置こう！</p> <p>効果：中心地の場合は、 コインを3ゲット！</p> <p>住宅地の場合は、 コインを2ゲット！</p> <p>キラッと問題解決カード</p>	<p>まちなかで本の返却ができる</p>  <p>図書館の近くにカードを置こう！</p> <p>効果：貸出・返却からコマを 1移動できる</p> <p>◀提供サービスカード 上のコマをココへ</p> <p>キラッと問題解決カード</p>	<p>シニア世代が活躍して サービスを外部で代行する</p>  <p>エリアシート上に置こう！</p> <p>効果：どのサービスからでもシニア 世代コマを1移動できる また、各ターンで コインを1ゲットできる</p> <p>高</p> <p>◀提供サービスカード 上のコマをココへ</p> <p>キラッと問題解決カード</p>
---	--	---	--

キャラクター限定

コインを稼ぐ系

コマを移動する系

コイン+コマ系

## ⑤ アニマル市民カード

アニマル市民 手元カード シニア世代



テリヤのおんじ(永遠の88歳)

- ・カワサキタウンに生まれて育った
- ・近所の囲碁クラブに入っている
- ・家が丘の上にあり、病院に通ったり、買い物するのが大変

▼セリフ▼ 市民キャラクターになりきって話してみよう!

10  
年後

- ・不便な場所じゃが囲碁クラブが近くでできたら嬉しいぞよ

20  
年後

- ・年寄りがデジタルに弱いなんて先入観はもう古いんじゃ~!

30  
年後

- ・わしの愛する風景が無くなってしまった。じゃがバーチャルカワサキタウンには懐かしい風景が残っているそうじゃ

自分がゲームでなりきる  
アニマル市民の  
趣味や課題などの  
プロフィールと発言例が  
載っています

プロフィール

発言例

なりきってプレイしよう!

## ⑥新設公共施設

- ・施設を新設する時には、このカードを廃止した施設の上に置きます。
- ・提供サービスは全種類置けます。
- ・施設の新設にはコインを 2～3消費します。
- ・コインの数や提供サービスカード置き場の数に違いがあるので、どれがよいか選んでください。
- ・裏面は更地カードになっています。建物がなくなるときに使いましょう。



ただし、提供サービスカードがすべて無くなると建て替えられません。  
廃止の際、なぜそうしたのか、まちへの影響を考えなければなりません。

## 4.進め方のポイント

- カワサキタウンの10年後、20年後、30年後の社会情勢に合わせたミッションを達成するために、人口（コマ）や経費（コイン）を動かしたり、公共施設で提供するサービスを見直したり、施設の存続を検討していきます。
- アニマル市民の様々なニーズにあわせて、公共施設をムダなく活用すること、そしてどこよりも魅力的なまちを作り出すことでゲームの勝敗が決まります。なお、このゲームの正解は1つではありません。グループごとに公共施設の未来のあり方について考えて話し合ってみましょう！
- その他、細かなルールについてはハンドブックをご覧ください。

## 5.計算について

10年後のミッションが達成していれば10点

20年後のミッションが達成していれば10点

30年後のミッションが達成していれば10点

余ったコインの数・・・余ったコインの枚数×5

投票数・・・・・・・・・・獲得コインの枚数×10

# 【発表シート】

グループ	<h2>発表シート</h2>	●わがまちのキャッチフレーズ 例)〇〇にこだわった、〇〇なまち、〇〇タウン
● こだわったこと・押しポイント	キーワード例) 多世代交流・健康維持や増進・子どものあそび場・シニアの活躍・稼ぐ力・災害対策	● 初期配置から、どのように変化した？
		ゲームの最初の時点と終了後のまちがどのように変化したかな？ ハンドブックに初期配置の図があるので、見比べてみよう！
● 課題・しかたなくやったこと	キーワード例) オンライン化・サービスの削減など	● 点数の計算 点数を計算して数字を書き入れてね
		10年後のミッションが達成していれば10点 <input type="text"/> 点
		20年後のミッションが達成していれば10点 <input type="text"/> 点
		30年後のミッションが達成していれば10点 <input type="text"/> 点
		余ったコインの数・・・ <input type="text"/> 枚 × 5 = <input type="text"/> 点
		投票前の点数 <input type="text"/> 点
		投票数・・・ <input type="text"/> 枚 × 10 = <input type="text"/> 点
		<hr/> <b>合計点数</b> <input type="text"/> 点

## キャッチフレーズの作り方

発表シートを記入して、点数を計算しよう！

グループで「こだわったこと・押しポイント」「課題・しかたなく  
やったこと」「初期配置から変わったところ」「キャッチフレーズ」  
を話し合い、書き込もう。

また、点数の計算をしよう。投票数は後で書き込むよ。

発表は、カワサキタウンの職員キャラクター役がしよう！



＜例＞

- **子どもの未来を見据えたまちづくり**
- **多世代ふれあい充実タウン**
- **2面性のあるまち**
- **ハイブリッド明るいCITY**
- **50年後を見据えて、シニアバイタリティタウン**
- **IT活用した多世代交流で未来につながるまち**
- **私も孫もその孫も幸せなまち**
- **多世代で学びあえるまち**

## 6.これからのタイムスケジュール

25分 自己紹介・初期配置

25分 ターン1 (ミッション20分+振り返り5分)

20分 ターン2 (ミッション20分)

5分 共有タイム

- 10分 休憩 -

1分 席替え

34分 ターン3 (ミッション20分+振り返り5分+集計・発表準備9分)

15分 グループ発表

5分 投票

5分 結果発表・まとめ

15分 川崎市からの説明②

5分 次回のご案内・アンケート記入・閉会

チームですすめる

全体ですすめる

# レッツ プレイ！

チーム毎にファシリテーターが  
説明や進行のお手伝いをいたします。

社会情勢  
カード  
10年後



カワサキタウンの人口はやや増加している！

一方で、カワサキタウンの予算は減少し、人口の減少に備えて財政の健全化を進める必要があるね！

今日もアニマル市民は大忙し！

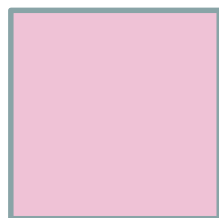
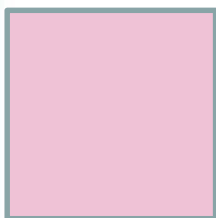
**[1] 市民キャラクターになりきって発言してみよう！**

手元の市民キャラクターカードに例文があるよ。

# グループ内で振り返り

5分

ターン1を振り返ってみよう！ターン2からはどうする？



社会情勢  
カード  
20年後



カワサキタウンの人口は減少している！今後の人口はさらに減っていくことが予想されているよ。人口が減ると、使われなくなるサービスや施設も増えてきているよ。まちには空き家や空きテナントが増えたけど、いろいろ活用も進んでいるみたい。

ちなみに、カワサキタウンでは全世代が IT を使いこなしているよ！

**[1] 市民キャラクターになりきって発言してみよう！**

手元の市民キャラクターカードに例文があるよ。

**5分**

**全体共有タイム**

休憩

10分



席替えタイム！

社会情勢  
カード  
30年後



気候変動による水害や度重なる地震の影響でカワサキタウンは大きなダメージを受けているよ。使えなくなった建物やダメージを受けた建物もたくさんあるよ。アシストロボットが発達して、健康寿命も長くなっているよ。

公共施設のあり方が根本から見直されて、民間サービスや民間施設の活用が進んでいるよ！

**[1] 市民キャラクターになりきって発言してみよう！**

手元の市民キャラクターカードに例文があるよ。

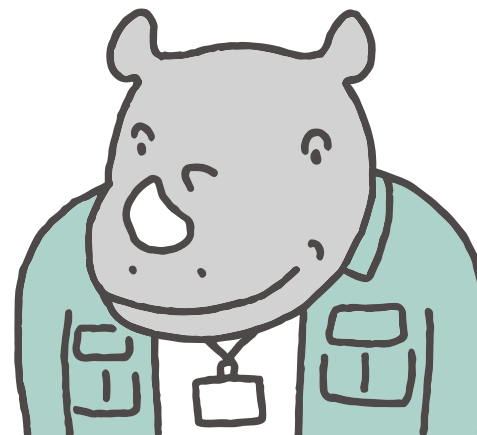
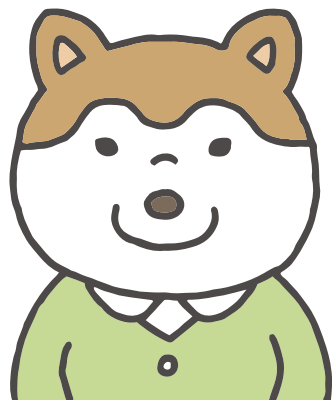
# 発表準備

アニマル市民「職員キャラ」の人が「発表シート」  
を使って発表します。  
2分程度で次のことを発表してください。

キャッチ  
フレーズ



こだわり・推し  
ポイント・課題



# 【発表シート】

グループ	<h2>発表シート</h2>	●わがまちのキャッチフレーズ 例)〇〇にこだわった、〇〇なまち、〇〇タウン
● こだわったこと・押しポイント	キーワード例) 多世代交流・健康維持や増進・子どものあそび場・シニアの活躍・稼ぐ力・災害対策	● 初期配置から、どのように変化した？
		ゲームの最初の時点と終了後のまちがどのように変化したかな？ ハンドブックに初期配置の図があるので、見比べてみよう！
● 課題・しかたなくやったこと	キーワード例) オンライン化・サービスの削減など	● 点数の計算 点数を計算して数字を書き入れてね
		10年後のミッションが達成していれば10点 <input type="text"/> 点 20年後のミッションが達成していれば10点 <input type="text"/> 点 30年後のミッションが達成していれば10点 <input type="text"/> 点 余ったコインの数・・・ <input type="text"/> 枚×5= <input type="text"/> 点 投票前の点数 <input type="text"/> 点 投票数・・・・・・・ <input type="text"/> 枚×10= <input type="text"/> 点
		合計点数 <input type="text"/> 点

## 【キャッチフレーズのつくり方】

＜例＞

- 子どもの未来を見据えたまちづくり
- 多世代ふれあい充実タウン
- 2面性のあるまち
- ハイブリッド明るいCITY
- 50年後を見据えて、シニアバイタリティタウン
- IT活用した多世代交流で未来につながるまち
- 私も孫もその孫も幸せなまち
- 多世代で学びあえるまち

## 【点数の付け方】

10年後のミッションが達成していれば10点

20年後のミッションが達成していれば10点

30年後のミッションが達成していれば10点

余ったコインの数・・・余ったコインの枚数×5

投票数・・・・・・・・・・獲得コインの枚数×10

**1グループ  
2分程度**

# グループ発表

## 【ボーナスポイントがあります！】

施設を有効活用して、  
空きスペースが  
ひとつもないまちには、

**+20点！**



カワサキタウン

レッサー市長



# 最終発表・投票

# 最終発表・投票

## 最終発表

- ・ 職員キャラが、2分程度で発表しよう  
キャッチフレーズ→こだわったこと

## 投票

- ・ コインで投票します。一人2票です  
(自分のグループに入れても可、同じグループに2票は不可)
- ・ 発表から、各グループのまちづくりのこだわりを感じた点をハンドブックP14にメモしながら投票先を考えよう
- ・ 各グループの投票ボックスにコインを入れたら投票完了
- ・ コイン1個=10点加算、逆転のチャンスもあります！

# 結果発表・まとめ

# 5

## 川崎市からの説明②

～川崎市の公共施設に関する状況～

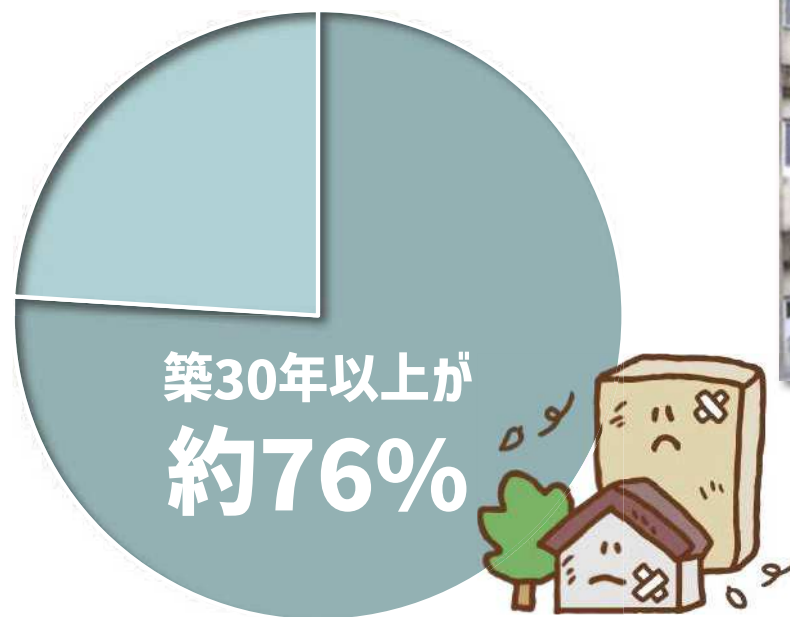
～市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて～

# 川崎市の公共施設等に 関する状況

# 川崎市の公共施設等に関する状況

市が保有する公共施設の築年数

10年後の公共施設の築年数



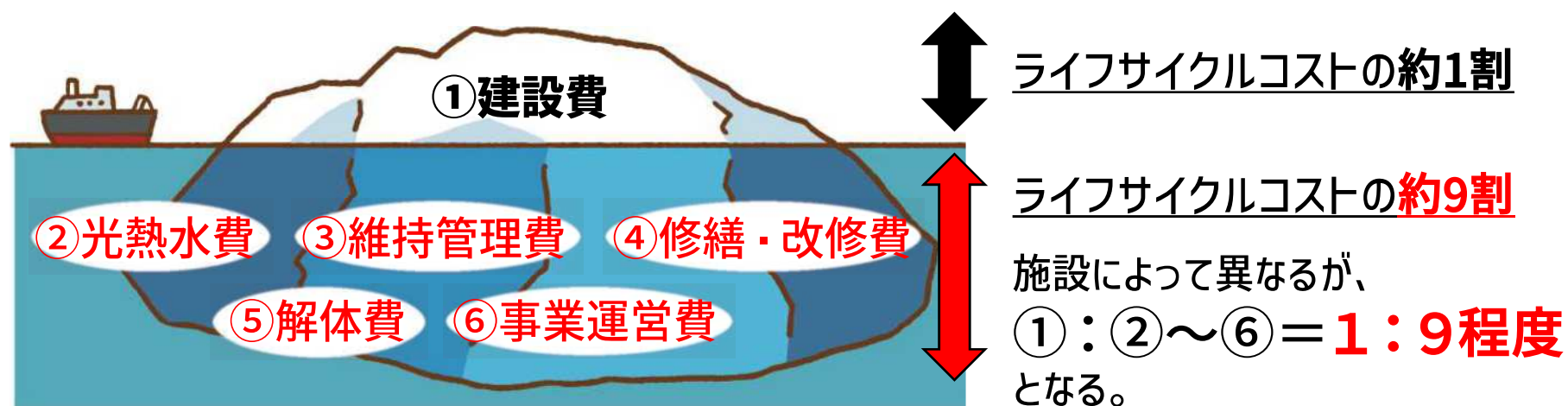
【イメージ】



市の公共施設は10年後には**約76%**が**築30年以上**となり、**施設機能の低下**や**修繕費用の増大**など老朽化に伴う問題が懸念されます。

# 川崎市の公共施設等に関する状況

## 公共建築物のライフサイクルコスト



例えば、①建設費が**10億円**の場合、60年使用すると、  
全体で**100億円**程度の費用がかかってしまう。

建設コストは、**氷山の一角**。

建築物を使用するには、**光熱水費**や**維持管理費**等、  
**多くのコスト（ライフサイクルコスト）**が必要となります。

# 川崎市の公共施設等に関する状況

## 川崎市の将来人口推計

### 川崎市の将来人口推計

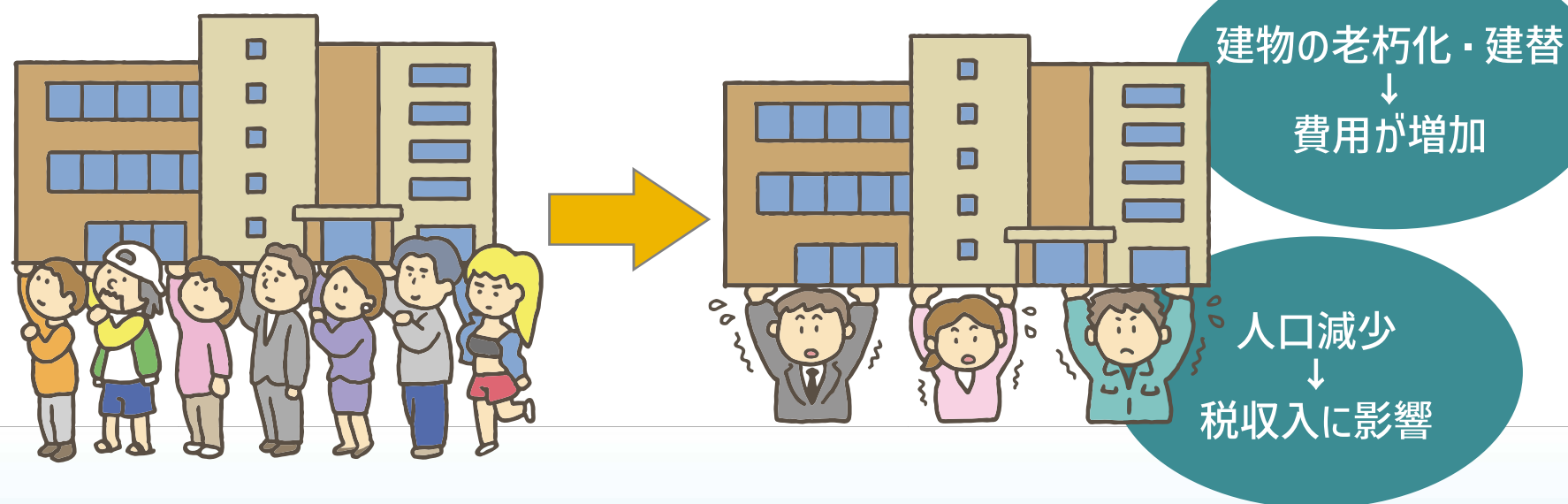


市の人口は令和12(2030)年頃の約160.5万人をピークに、  
その後は**減少過程への移行**が想定されています。



# 川崎市の公共施設等に関する状況

人口減少に伴い、1人あたりが保有する公共施設の床面積が増加し、老朽化した建物を維持管理・更新するための  
**市民1人あたりの費用負担**が増大



全ての公共施設を**これまでと同様に更新していくことは非常に困難な状況**です。

# 市民ニーズに合った公共施設の 実現に向けて

# 市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて

- 市民ニーズと公共施設の現状に「ずれ」が発生している
- 全ての公共施設をこれまでと同様に更新していくことが非常に困難

「ずれ」を解消し、  
ニーズに合った公共施設としていくためには、  
「今ある公共施設」の使い方が重要です。

# 市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて

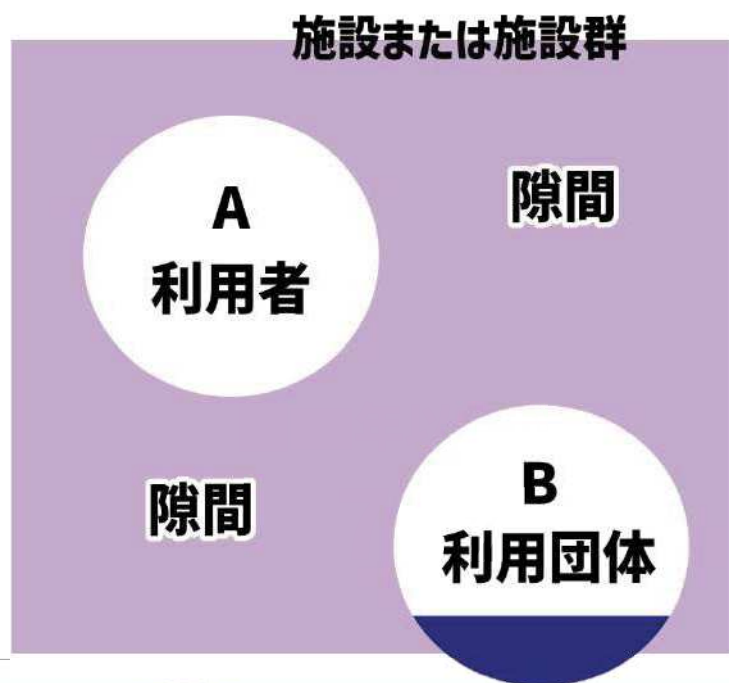
どんな使い方をすれば、「ずれ」を解消し、  
ニーズに合った公共施設としていくことが  
できるでしょうか？

みんなで大事に  
賢く使っていこう！

キーワードとして、  
**「時間帯」 「利用目的」 「利用対象」**  
があると考えています。

# 市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて

【公共施設の現在の使い方イメージ】



利用者 (A) は「施設または施設群」を全て利用できている一方、

- **利用可能な時間帯**

(例) 午後 8 時までの開館時間

- **利用目的**

(例) 年齢〇歳以上、以下  
〇〇目的のみ使用可

- **利用対象** (団体か個人か)

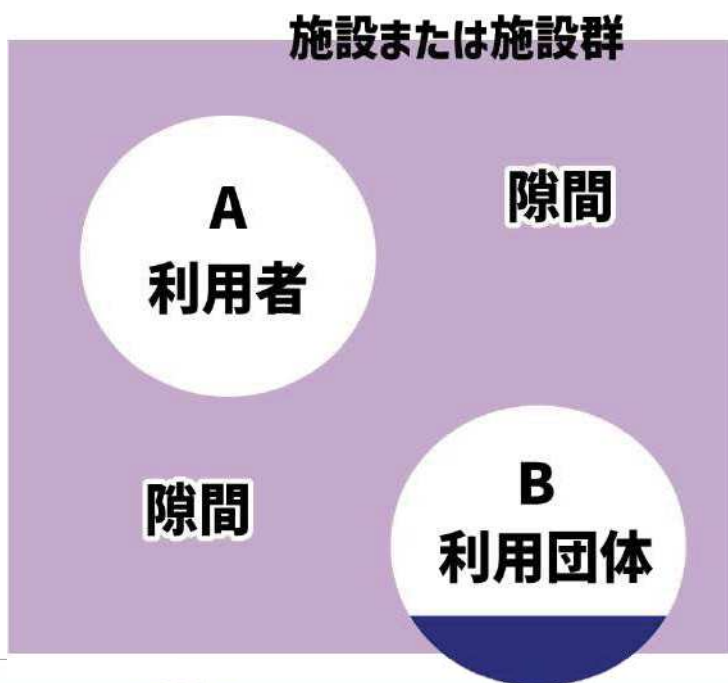
(例) 登録した団体のみ使用可能



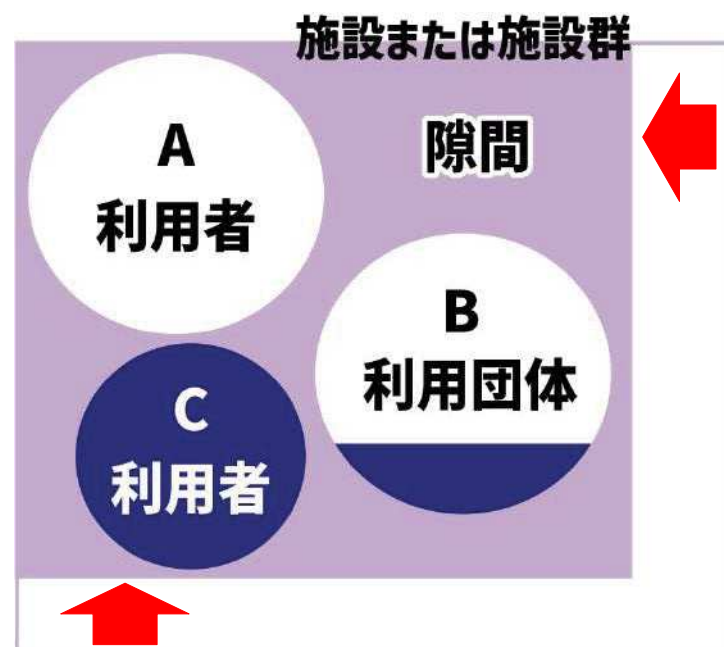
上記のような**制限**があり、収まらない＝受け止めきれっていない利用団体 (B) や利用者 (C) が存在し**隙間**が生じています。

# 市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて

【公共施設の現在の使い方イメージ】



【公共施設の将来の使い方イメージ】



建物床面積



公共施設の使い方を変えることで、  
現状以下の建物床面積で、様々な利用者や  
利用団体を受け止めることが可能となります。

# 市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて

今ある公共施設の使い方を変えることで  
「ずれ」を解消し、**ニーズに合った**  
公共施設としていくことが可能となります。

そのためには、具体的にどのような方法が  
考えられるでしょうか？

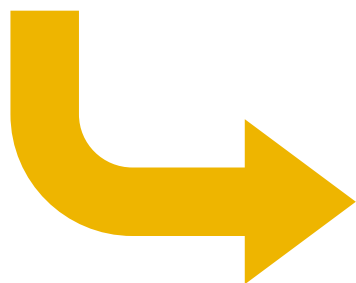
## 時間帯と利用目的



夕方、校庭を使っていないなら  
ボール遊びをしたいなあ…



## 時間帯と利用目的



利用されていない時間帯（隙間）を活用することで、ニーズに応えることができます。

# 利用目的と利用対象

個人でも使えるが、予約がいっぱいの  
A施設



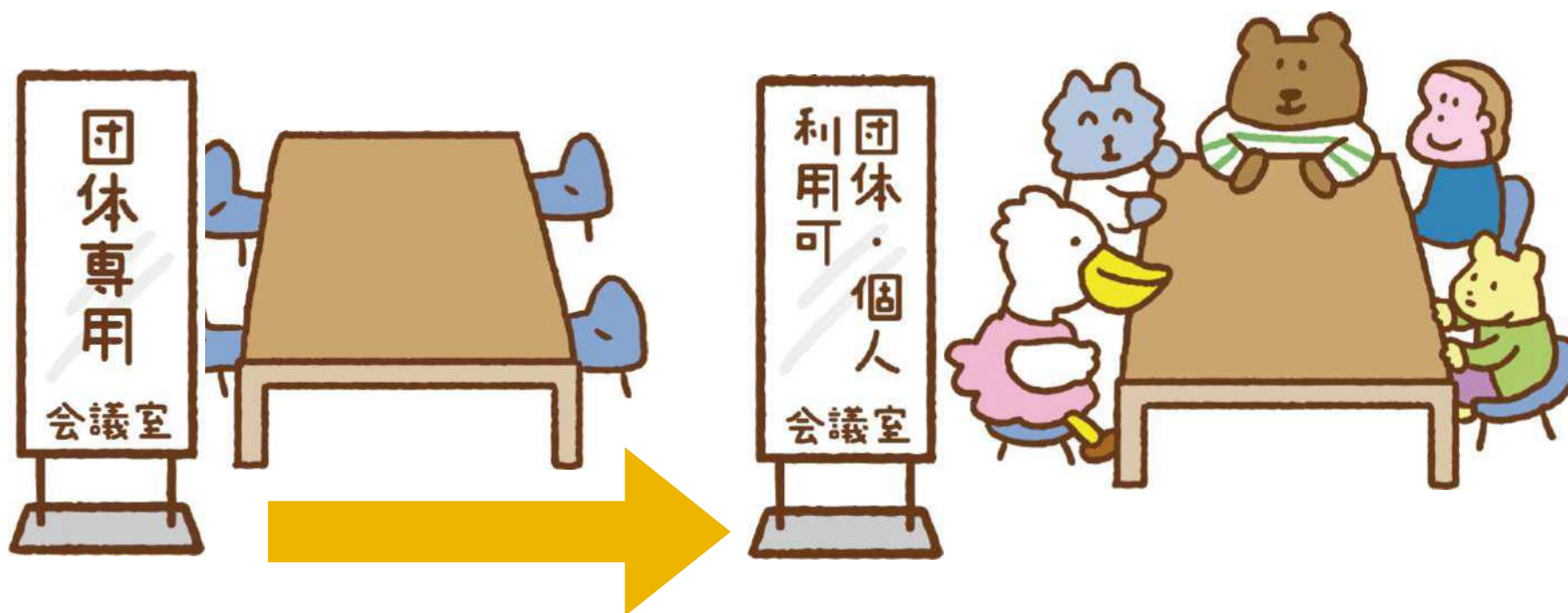
団体専用会議室が空いている日もある  
B施設



A施設は予約がいっぱいで使えないから、  
B施設の**団体専用会議室を**  
**個人でも使えたらいいのになあ…**

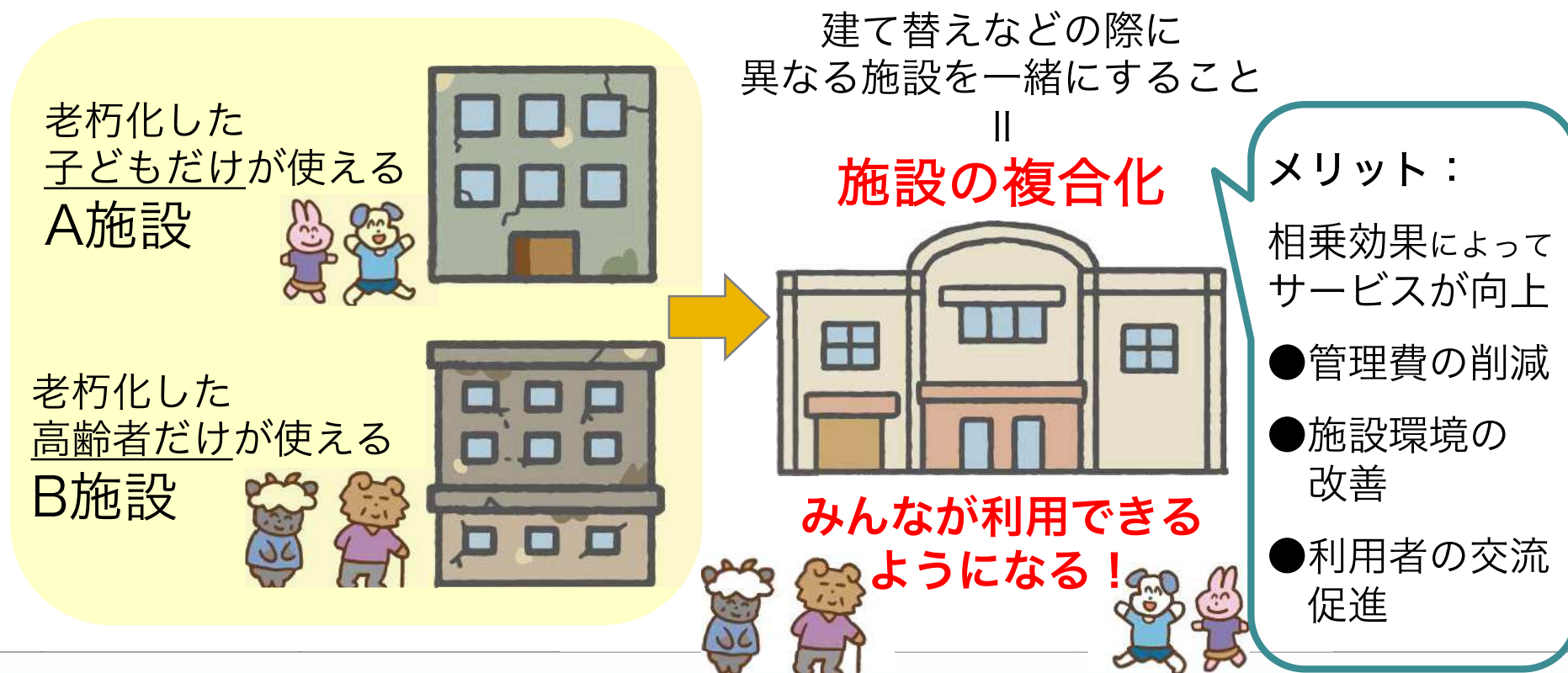


# 利用目的と利用対象



利用者の制限をなくし、誰でも使えるようにすることで、ニーズに応えることができます。

# 利用目的 -施設の複合化-



特定の年代（子ども・高齢者など）が利用できる  
各施設を複合化することで、**誰もが利用できる施設**となり、  
**ニーズに応えることができます。**

# 市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて



**ワークショップを通じて、  
今ある公共施設を  
みんなで大事に  
賢く使っていく  
方法を考えよう！**

# 地域ごとの資産保有の 最適化について

## 地域ごとの資産保有の最適化について -モデル地域の選定-

- **地形、鉄道路線・バス路線等の状況、町内会・自治会のエリア**等も踏まえ、**2～4程度の中学校区単位を基本とする**

### **19の「地域」を仮設定**

⇒地域の施設の規模・老朽度・利用状況等を基に、

令和4年度、モデル地域4地域を選定。

令和5年度から検討開始

# 地域ごとの資産保有の最適化について -モデル地域の選定-

