

地域ごとの資産保有の最適化検討に係るワークショップ

地域の公共施設の未来を考えるワークショップ第1回

川崎区 | 開催結果まとめ

開催概要

○実施日時・場所

・ 2023 年 11 月 19 日（日） 14:00～17:00

○場所

・ 川崎市役所本庁舎 復元棟 3 階 301～303 会議室

○参加人数

・ 参加者 18 名（事前申込 35 名、欠席者 17 名）

○アンケート回答者数

・ 18 名（100%）



各グループの概要

※ 1～4 グループで実施した。

グループ	1	2	3	4
点数	180	120	175	170
前半の共有	・人口減→20年後は団塊の世代お迎えに… ・若い世代が使える施設にしていこう ・ITを進めていこう ・子育てをテーマに	・多世代活動 ・サービス→スポーツ ・活動、発表の場を増やしたい ・重複を整理 ・オンライン化できるところはする ・老福→更地に	・10年後→多世代、IT活用 ・生涯学習、健康、レクリエーションを充実させる ・老福を更地にして施設をつくった ・シニアが働く施設をつくろう！	・ターン1では人、コインの増減に囚われてしまったのでターン2では意識してすすめることに ・老朽化した福祉センター→図書館、区役所を束ねる
キャッチフレーズ	IT活用とリア充タウン	ITとシニアやこどものつながりの場のワクワクタウン	オンラインで多世代交流シティ	シニア世代も安心して使えるスマートタウン
こだわったことなど	・中心部は賃料高いので民間に売却し活用する。そのお金で住宅地の小学校を新設 ・小学校建て替えにより教育の場を先端施設に！ ・ITをフル活用しリアル→交流系を充実	・多世代交流でシニアとこども ・オンラインにできるところはやるか、一定の窓口機能や子育て ・シニア世代の活躍できる場 ・更地を売らずに貸す、活用。仕方ないことはない	・オンライン化することでスペースの空きや維持費を確保 ・更地2ヶ所→資産凍結しお金を何かのために残す ・サービスを外注へ有効活用を考えたが利用者いない	・ミッション達成に！ ・魅力あるタウン化したい！ ・柔軟な考え方でいくことにこだわった ・シニア世代がいっぱい ・建物の機能→多機能化を工夫した(ex 小学校廃止、出張所に学校の機能をもっていった)

公共施設の未来体験ゲーム

かわわわわ

KAWASAKI TOWN

2023年11月19日
(川崎区)



1 180	2 120	3 175	4 170
AD減→20年後は 若い世代が使える 施設にしたい ITを活用して	多世代かつどう サ-ビス→空間/活動範囲を 重視して。オー-ビスで多世代に 老健→更に	10年後→多世代・IT活用 生活習慣・健康・レジャーなどを 老健を更に活用する ツ-が関係性をつくる!	7-20代 人・ツ-の増加に合わせ、 ツ-22は減少して行くことに 老健に活用して→国や自治体 と連携
IT活用とリア-タ- ① 中心部は空き家が増えて 民間に売却して活用する が、全ては老健や学校に ② 小学校運営により 教員の負担軽減に! ③ ITを活用し リアル→交流促進	ITとツ-が子ども つなぐ場所のアイデア ① 多世代交流でツ-とツ-は ② オンラインでできる活動は 一定の老健施設や子 ③ ツ-が世代間の交流を ④ 更地を売却して使えて 仕方がないとは、	オンラインで多世代交流 ① オンラインでできるスペース 空室や空き家を活用 ② 更地2ヶ所→更地活用し お金をかけて活用 ③ サ-ビスと外注 有効活用して活用する	シ-世代も安心して使える スマートタウン ① ツ-と連携! ② 魅力あるタウンに! ③ 柔軟な考え方で活用 ④ ツ-が世代間の交流を ⑤ 建物や施設→多世代に 活用して ⑥ 小学校施設、出張所に 活用する

各グループの概要書き出し

発表シート文字起こしまとめ

1 グループ



○ターン1を振り返ってみよう！ターン2からはどうする？

- ・単純に人やコストだけをみていると、なりたいまちにならない。施設の状態やサービスの親和性も見て考えたい
- ・時間内に複数のことを考える必要があるのが難しかった。次はもっと色々な状況や色々な世代の気持ちなどを考えてやりたい
- ・ミッションにとらわれて、目標とのズレが出てしまう
- ・キラッと問題解決カードを有効活用したい
- ・公共施設を真面目に見ていなかったのが、自分の学びになってよかった
- ・人を移動させたり、お金のことを考えたり、同時並行で考えないことがたくさんあるので難しい。2ターン目以降は優先したい子育てのしやすさなどを意識して取り組みたい

○こだわったこと・推しポイント

- ・中心地は賃料が高いため、民間にどんどん活用してもらい、逆に民間のサービスが行き届かない住宅地を行政がケアした
- ・小学校を建て替えて老朽化レベルも新しいものにし、念頭にあった「教育に力を入れたい」を実現するために、最先端の教育ができるまちにした
- ・ITをフル活用して行政サービスを置き換えた分、リアル機能は交流系をたくさん配置して、コミュニケーションの豊かさを重視した

2 グループ



○ターン1を振り返ってみよう！ターン2からはどうする？

- ・最初はルールが難しかった。途中より少しわかってきました
- ・コインを減らすことが難しい。規則がちょっとわからない
- ・施設を減らすことは難しいかも
- ・ルールの理解に時間がかかる
- ・ルールを理解することが大変だった
- ・シニア世代を動かすことが多く感じた
- ・動かしやすい所もあったが、動かしにくい所が多かった

○こだわったこと・押しポイント

- ・老人いこいの家にこどもコマを置いたり、こどもも使えるサービスにするなど多世代交流を目指した
- ・オンライン化もしつつ、高齢者のために窓口は残したこと
- ・育児相談の場や人と人とのふれあいの場残したこと
- ・シニア世代の活躍
- ・天災のために更地になった土地売らずに維持したこと

○課題・しかたなくやったこと

- ・金銭面など苦しい中でも安易に土地を売らずにマネジメントできたため、仕方なくやったことはない

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・第二小学校は更地になり、老人いこいの家は育児相談や多世代交流ができる施設に建替えた

3グループ



○ターン1を振り返ってみよう！ターン2からはどうする？

- ・魅力的と思うまちは、①多世代が集う居場所がたくさんある、⑨IT（インターネットの活用）による効率化が進んでいる
- ・どのサービスを充実させたいかは、生涯学習、健康指導、教養・レクリエーション
- ・シニアが増えたので、シニアに働いてもらうことが大切
- ・古い建物をどうにかしたい
- ・ITによる効率化が大切

○こだわったこと・押しポイント

- ・サービスをオンライン化（全世代がITを使いこなしている）することでスペースに空きが出てきたので、施設を無くして維持費を削減
- ・シニア世代が活躍してサービスを外部委託

○課題・しかたなくやったこと

- ・多世代交流の場が少なくなった
- ・更地のままの場所が2ヶ所ある。しかし老朽化レベルの高い建物も含め更地にして、資産を残した

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・シニア世代が増えてきたので、シニア世代に働いてもらいサービスを外部に委託する
- ・区役所の空きスペースの有効活用を考えていたが、サービスの利用者がいないので更地にした

4 グループ



○ターン1を振り返ってみよう！ターン2からはどうする？

- ・目先のミッション達成にとらわれて市民の目線（高齢者にやさしい等）は置き去りになってしまったような気がする
- ・コイン確保を優先してしまって目的を見失っていた。20年後に向けて何を優先すべきかを考えたい
- ・お金のことを考えると減らすことばかりになってしまった
- ・ターン1では、人・コインの増減に気を取られてしまった
- ・ターン2では、人・コインを移動後にどうなったのか、どうなるのかを考えて実施したい

○こだわったこと・押しポイント

- ・ミッション達成にこだわり
- ・魅力があるタウンかどうか
- ・柔軟に変化に対応
- ・多世代が集う居場所

○課題・しかたなくやったこと

- ・四苦八苦した
- ・ミッション達成にこだわりすぎたかな

○初期配置から、どのように変化したか？

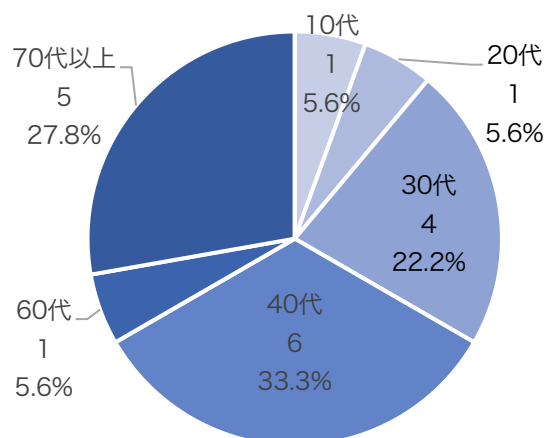
- ・シニア世代が多くなった
- ・災害、緊縮財政の中での対応→出張所が学校になった
- ・小学校とこども文化センタースペースが減った（1/3）→他の事業に利用できる
- ・多くの建物の機能変更をして建替はしなかった

川崎区 | 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%

あなたの年代に○をつけてください

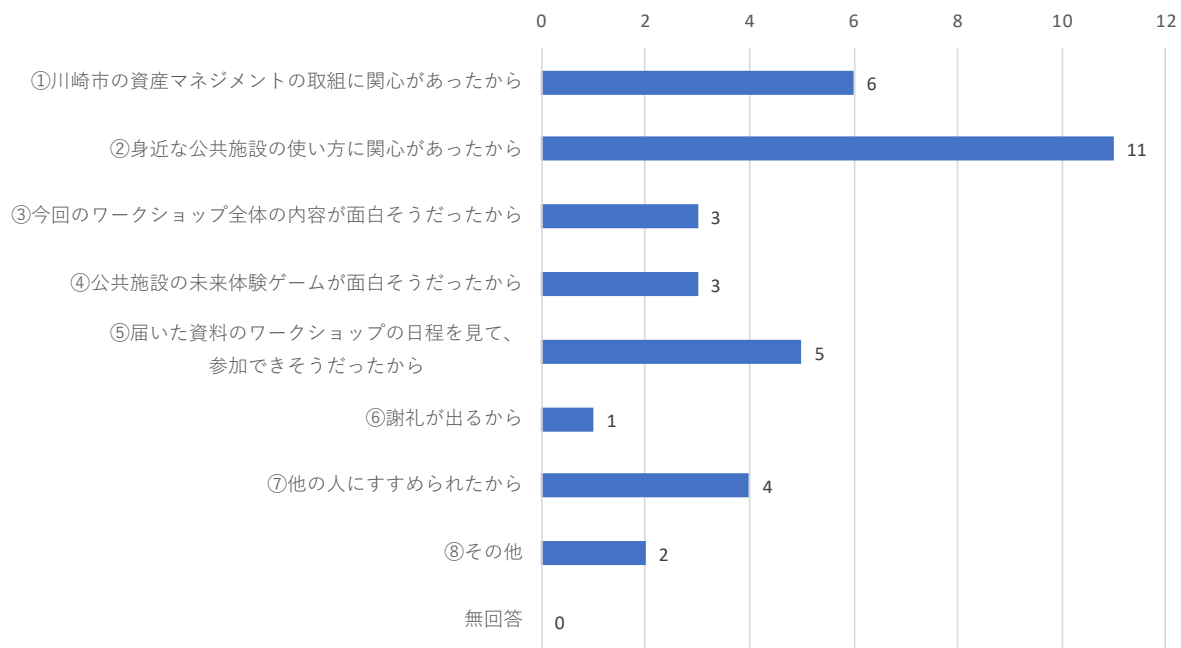
10 代	1	5.6%
20 代	1	5.6%
30 代	4	22.2%
40 代	6	33.3%
50 代	0	0.0%
60 代	1	5.6%
70 代以上	5	27.8%
無記載	0	0.0%
合計	18	100.0%



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）

「身近な公共施設の使い方に関心があったから」の回答が多かった。

①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
②身近な公共施設の使い方に関心があったから	11
③今回のワークショップ全体の内容が面白そうだったから	3
④公共施設の未来体験ゲームが面白そうだったから	3
⑤届いた資料のワークショップの日程を見て、参加できそうだったから	5
⑥謝礼が出るから	1
⑦他の人にすすめられたから	4
⑧その他	2
無回答	0



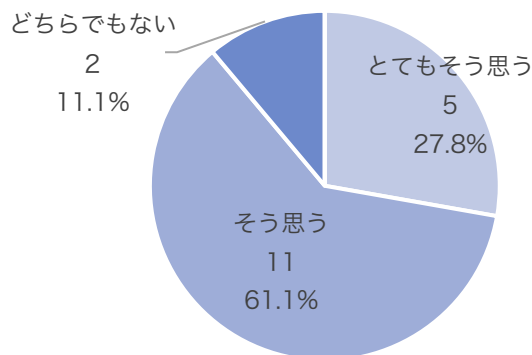
「その他」の記載

- ・町内会長から出席するようにと話があった
- ・お世話になっている川崎市に貢献できるから、同じ川崎市民の方と仲良くなれそうだから

3. ゲームは楽しかったですか？

「そう思う」が6割を超え、「とてもそう思う」も3割近く、「どちらでもない」は2名の回答だった。

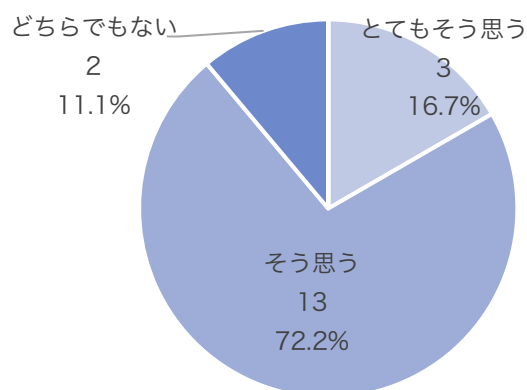
とてもそう思う	5	27.8%
そう思う	11	61.1%
どちらでもない	2	11.1%
あまり思わない	0	0.0%
全く思わない	0	0.0%
無記載	0	0.0%
合計	18	100.0%



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？

「とてもそう思う」「そう思う」が合わせて9割近くとなり、「どちらでもない」という回答は2名だった。

とてもそう思う	3	16.7%
そう思う	13	72.2%
どちらでもない	2	11.1%
あまり思わない	0	0.0%
全く思わない	0	0.0%
無記載	0	0.0%
合計	18	100.0%



○を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

- ・ゲームがたのしかったので分かりやすかった
- ・民間に運営してもらう事を必要と感じた
- ・与条件をクリアしながら理想を実現する難しさ（トレードオフもある）

○「そう思う」理由

- ・イメージをつかむことができ、理解が進んだ
- ・ゲーム感覚で色々なアイデアが出るとは思わなかった
- ・〇〇年後の町を想定しながら何に priority をおくか考えてお金の使い方を考える
- ・各サービスの維持には、コストが多くかかるんだなぁと思った
- ・限られた資産でやりくりする方法や、市民の需要について学べた
- ・お金がないなら、なにもできない
- ・新しいサービスを提供する事ができる
- ・資産の有効活用と時代を見えた運用
- ・様々な項目を副次的に考えないと良い例にはならないという事
- ・お金や人の流れ、人口、世代などの様々な事を同時に考えないといけないんだと思いました
- ・10,20,30 年後の社会情勢を考えたゲームが楽しかったが、非常にむずかしかったです
- ・オンラインの活用だけだとリアルな役割が薄くなってしまう

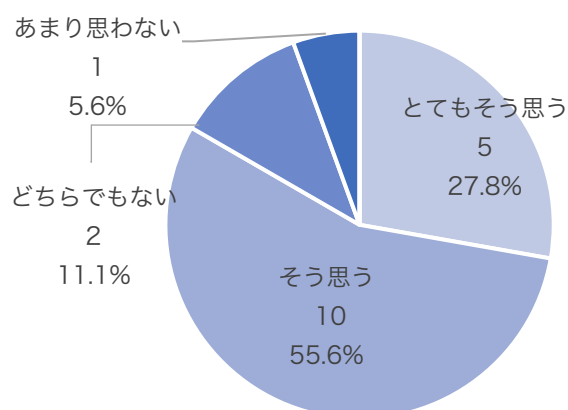
○「どちらでもない」理由

- ・ゲームのルールが理解できず戸惑った

5. ワークショップを通じて、地域ごとの資産保有の最適化への関心は高まりましたか？

「とてもそう思う」「そう思う」が合わせて8割を超え、「どちらでもない」は2名、「あまり思わない」は1名だった。

とてもそう思う	5	27.8%
そう思う	10	55.6%
どちらでもない	2	11.1%
あまり思わない	1	5.6%
全く思わない	0	0.0%
無回答	0	0.0%
計	18	100.0%



○をつけた理由や今回のワークショップを通じて学んだことをお書きください。

○「とてもそう思う」理由

- ・今まであまり気にしたことがなかったので、とても関心が高まりました
- ・災害後の土地運用に興味が出た
- ・市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて、公共施設を考えていきたい
- ・本日の導入パートにより、次回の具体的議論が楽しみになりました

○「そう思う」理由

- ・身近にある公共施設がどういう現状なのか知ることができ、これからどうなっていく必要があるのか考えるきっかけになりました
- ・将来の川崎について、考えを新たに将来を思うといささか心配になった
- ・最近、老朽化した建物の建替と活用に関心があった
- ・老朽化した建物が多いという事なので、今後の利活用を重要だと感じた
- ・難しかったが大切なことなんだなと思いました
- ・施設の一部を別々の役割を持たせるイメージが出た
- ・公共施設の実際がイメージできた

○「どちらでもない」理由

- ・新しい建物などを建てるのではなく、今ある物を活かす事もしていけると思います
- ・資産保有のことを考えなくて

6.次回に向けたご意見や、本日参加した感想などご自由にお書きください。

○楽しく学ぶことができてよかった

- ・大変勉強になった
- ・楽しく学べました。次回も楽しみです
- ・ゲームがとてもたのしく分かやすかったです
- ・楽しく街の必要なサービスを学べたのはとても良かったと思いました
- ・ゲーム感覚を取り入れて実施したことがよかった

○話しやすく、新鮮な感覚で参加し考えることができてよかった

- ・新鮮な感覚で参加することができました。ありがとうございました
- ・思っていたよりラフな感じで話しやすくよかったです
- ・今まで考えた事がなかったので良い機会だった

○次回、学びを生かしてより具体的に考えていきたい

- ・今日の学びを次回に活用したい
- ・より具体的に考えていきたい

○**楽しかったので、家や学校などでもカワタンができるとよい**

- ・楽しかったです。家でもこのゲームしたいです
- ・小学校や中学校で実施しても良いと感じた

○**役割を決めずに、積極的に意見を出せるとよい**

- ・積極的に意見を出せたらと思います
- ・図書館のように役割を決めずに意見を出せればと思います