

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 幸区 | 開催結果まとめ

開催概要

○実施日時・場所

・ 2023年12月10日（日）14:00～17:00

○場所

・ 幸区役所 4階 第1～4会議室

○参加人数

・ 参加者 27名（事前申込43名、欠席者16名）

○アンケート回答者数

・ 27名（100%）



各グループの概要

グループ	1	2	3
点数	150	160	115
前半の共有	<ul style="list-style-type: none"> ・人口が減っても建物削らずに統合→図書館と小学校 ・老朽化した施設を統合へ 	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネット関連の施策推進 ・居場所・多世代を大切にしている 	<ul style="list-style-type: none"> ・スポーツを振興しよう！ ・出張所を貸し出し、ネット化できることは進めよう
キャッチフレーズ	中心地も住宅地もサービス充実、皆が満足なまち	多世代融合センターを核にしたまち	スポーツでお金もGET！みんな楽しく元気なカワタン
こだわったことなど	<ul style="list-style-type: none"> ・小学校と図書館統合→多世代が関わる →子どもが遊べる ・住宅地側にも福祉の相談サービスが欲しい ・老人いこいの家とこ文を合体できればよかった 	<ul style="list-style-type: none"> ・住宅地に多世代融合センターをつくった ・対面の必要性を重視 ・スポーツセンターはしっかり、それ以外はITで ・子ども、シニアだけではなく、様々な属性が交わるようにした 	<ul style="list-style-type: none"> ・スポーツ推し！ ・子どもから健康なシニアまでの居場所づくり ・まちのうるおい、お金は大事→プロスポーツ興業や広告収入 ・シニアの居場所がいろんなところにあるのはよい

グループ	4	5	6
点数	130	135	140
前半の共有	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットを活用しつつ老人施設など老朽化したものを廃止した！ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ITによる効率化を中心に ・出張所→更地→何を建てるか検討中 	<ul style="list-style-type: none"> ・重複する窓口はIT ・コミュニティの場は大切に する ・教養・レクリエーションを残す
キャッチフレーズ	多世代がゆるくつながるまち	IT化が進み元気なシニアが活躍するまち	業務は効率化しても人とのつながりはいつまでも
こだわったことなど	<ul style="list-style-type: none"> ・多世代交流できるように工夫 ・効率化を図る！ ・窓口をあえて残し、コミュニケーションを大切にし行きやすい場所とした ・3ヶ所更地として機能集約した 	<ul style="list-style-type: none"> ・やっていく中でシニアが増加 ・IT化によって出張所を売却して別の施設にし、子どもの居場所になる ・シニアが働けるように工夫した 	<ul style="list-style-type: none"> ・ITで重複するサービスはまとめる ・民間の力も活かす ・人の居場所は守る ・教養・レクリエーションを維持することにこだわった

	・市民館にシニア世代が 集まったがそれ以外は うまく配置できた		
--	---------------------------------------	--	--

公共施設の未来体験ゲーム

カワサキ TOWN

KAWASAKI TOWN

2023.12.10 幸屋役所

前半の共有

中心地も住宅地も
サセス亮亮
皆々満足有まち

山+田舎館舎
多岐分かが
子幼あはる
住宅地側1階階館相
サセス!

いこいこ文を合
てまはよあつた

150

人口減→建築新築
併合→図書館の増設
老朽化した施設撤廃

インターネット関連の施設
居場所、多世代
展開している

多世代融合
センター
核にまち

住居地側センター
多岐分かが
つくる

郊外の必要性を重視!

スポーツセンター
はしごか!

多世代融合
センター
はしごか!

多世代融合
センター
はしごか!

115

スポーツ施設しよう!
出張所をかしきり
お宝もGET!
みんな楽しく
元氣は177%

スポーツ
お宝もGET!
みんな楽しく
元氣は177%

スポーツ施設!!
居場所を1つ
まちのうらやま!!
みんな楽しく
元氣は177%

130

インターネット活用して
老人施設有る施設
したものを残して!

多世代
ゆるくつながるまち

多世代交流促進センター
効果はわかる!
答のあとのこ
コミュニティセンター
行きたい場所と
3つの
要地を1階館集約した
市民館に2階館
あつたから1階館外
うま配置して

135

IT活用中心
出張所→更館→IT
建設の
投資中

IT活用
元氣は177%
活躍するまち

IT活用
元氣は177%
活躍するまち

IT活用
元氣は177%
活躍するまち

140

重要可読DIT
コミュニティの大切!
多世代のIT活用
多岐分かが
つくる

業務は効率化して
IT

人のつながり
いよまち

IT活用
元氣は177%
活躍するまち

IT活用
元氣は177%
活躍するまち

IT活用
元氣は177%
活躍するまち

前半はIT活用
効率化はわかるが
多岐分かが
つくる

後半はIT活用
効率化はわかるが
多岐分かが
つくる

後半はIT活用
効率化はわかるが
多岐分かが
つくる

各グループの概要書き出し

発表の記録

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？

- ・無駄なくカードを使いながら、みんなで考えることができた
- ・人口が減ったからといって、施設を荒々しく減らしたりはできない
- ・施設を統合したい。例えば、図書館と学校、老人福祉と学校など
- ・中心地、住宅地に同じサービス、施設があるが、前提としてその必要があるのか

○こだわったこと・押しポイント

- ・小学校と図書館を統合し、多世代が教育に関われる
- ・もともと住宅地にはなかった「福祉相談サービス」を住宅地に入れたこと
- ・災害をきっかけに今までにない施設が出来て、シニアも利用継続出来た
- ・小学校の更地を子どもが遊べる広場として活用できる

○課題・しかたなくやったこと

- ・老人と子どもの関わりが増えるため、老人憩いの家、子ども文化センターを併合したかった
- ・となりの敷地を買い取って、グラウンドにできると良い

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・第二小学校、スポーツセンターは更地になった
- ・老人福祉センターは災害を機に建て替えられた
- ・区役所の窓口サービスはオンライン化し、空いた場所は民間に貸し出した

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？

- ・インターネット、オンラインによる効率化ができそう
- ・インターネット活用した書類交付サービスを活用できた
- ・区役所の出張所のサービスをなくしてしまったのは良かったのか。不便ではないか
- ・インターネットが活用できると当初の場所に行かなくても良い便利な街になった
- ・様々な年代が集まる場所はどうかしたら作れるか。ここからどう動かすべきか
- ・子ども世代の利用施設が偏っている
- ・ミッション達成のためにまずはカードを使ってしまった
- ・20年後や30年後の事も考えると良いかもしれない
- ・自分の居場所づくりはできていない
- ・時代に合わせて変化していく街

○こだわったこと・押しポイント

- ・多世代が集う場所、時代に合わせた変化をポイントに考えた（対面の必要性）
- ・ITを駆使した行政業務の効率化（既存施設の再統合）
- ・スポーツなどITにしすぎないメリハリ（効率化できる所はする）
- ・老人、子ども系施設を閉鎖したが、他の施設に取り込み複合化したことで様々な属性が交わり合うことができるようになった
- ・多目的センターを市民に近い場所として住宅地に置くことで、区が市民に様々なことができる場を提供している
- ・シニア×子どもがコミュニケーションを取れる仕掛けをつくった

○課題・しかたなくやったこと

- ・住宅地に子育て世代がない
- ・ターン1ではカードが使いにくかった

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・老人、子ども施設の廃止
- ・公共用地を民間に積極的に活用してもらっている状況

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？

- ・スポーツ、居場所を重視
- ・スポーツ振興
 - ・興業
 - ・生涯運動による健康向上
 - ・居場所づくり、社会参加
- ・スポーツを通して居場所をつくり、健康でいられる町で医療費、介護費等を減らせるまちへ
- ・健康のため、プロスポーツの利益のためにスポーツ振興
- ・インターネット（IT）による効率化で経費減らす
- ・インターネット活用
- ・市民が楽しめる場所
- ・DX、空き施設の利用による効率化
- ・上記三つの宣伝

○こだわったこと・押しポイント

- ・スポーツを通じた居場所づくり/健康とまちの潤い（税込）
- ・シニアがまちで活躍している

○課題・しかたなくやったこと

- ・シニアのコマを空いている所に入れ込んだ
- ・更地の活用を先送りした

○初期配置から、どのように変化したか？

（無記入）

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？

- ・効果と施設とのマッチングがいかない
- ・効果のカブリを解消する
- ・子育て、福祉
- ・小学校、発表、福祉
- ・ゆるっとリンク
- ・つながりのある町にしたい
- ・結果的に教養や活動発表など、楽しみの側面を持つ施設が減ってしまいそう
- ・子どものために、学習とスポーツができる場所が使えると良いかもしれない

○こだわったこと・押しポイント

- ・ゆるっとつながる、多世代交流できるようなサービスの配置
- ・各世代がいろいろな施設に行ける
- ・施設の効率化
- ・既存の建物を活かして、新設しなかった
- ・民間企業との連携やITの活用をした
- ・コミュニケーションができるように、リアルな窓口をあえて残している

○課題・しかたなくやったこと

- ・市民館にシニア世代が集まってしまった

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・更地がたくさん
- ・機能が集約された

5 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？

- ・どんなまちが魅力的かについては、時代に合わせて柔軟に変化する、ITによる効率化が進んでいる、を大切にす
- ・どのサービスを充実させたいかについては、小学校の教育と、教養・レクリエーション
- ・出張所は更地とした（ITの効率化により出張所を無くすことが出来た）
- ・出張所を無くすことで別の利用案は必要
- ・ゲーム感覚を掴むのが難しい
- ・異口同音OK
- ・思い切って廃止にすることも必要である
- ・廃止にしたサービスに代わるものを考える
- ・目標とするまちのあり方を皆で決められたのが良かった、進行しやすくなった
- ・思い切った施設の統合が必要
- ・中心地と住宅地の移動が出来ないのがシビア（中間カードに救われた）
- ・ドラスティックに判断しないとゲームが進まない

○こだわったこと・押しポイント

- ・IT化（出張所を更地にして、別の施設へ、子どもの居場所にした。学校を廃校）
- ・老朽化で更地になった施設については、売却や貸出のキラッと問題解決カードを使う事が出来た
- ・元気なシニアに働いてもらう（サービスを受ける側から働けるまちに）

○課題・しかたなくやったこと

- ・ミッションクリアを気にしすぎて、こだわる事が出来なかった

○初期配置から、どのように変化したか？

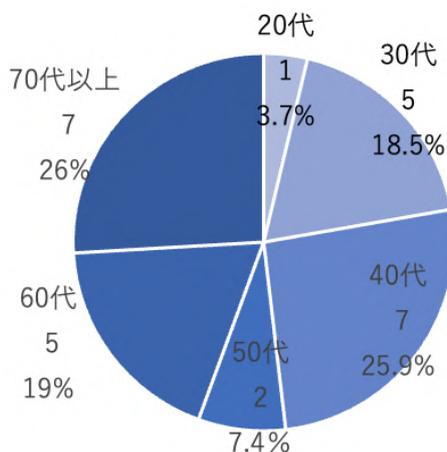
- ・不要な出張所を無くすことが出来た
- ・小学校を少子化により廃校として、統合することにした

幸区 | ワークショップアンケート結果まとめ

参加者 27 名、回答率 100%

1. あなたの年代に○をつけてください

10代	0	0.0%
20代	1	3.7%
30代	5	18.5%
40代	7	25.9%
50代	2	7.4%
60代	5	18.5%
70代以上	7	25.9%
無回答	0	0.0%
計	27	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興味があったから」、「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。

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	15
②身近な公共施設の使い方に興味があったから	20
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	5
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	4
⑥謝礼が出るから	2
⑦他の人にすすめられたから	2
⑧その他	3
無回答	0



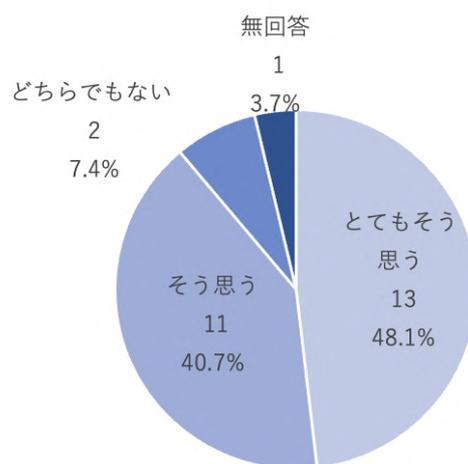
「その他」の記載

- ・自分の暮らすエリアに対する市民の皆さんの考えを知りたかった
- ・住民の資産マネジメントへの説明を知りたかったから

3. ゲームは楽しかったですか？

「とてもそう思う」が5割近く、「そう思う」が4割超と、9割近くの方が楽しかったと回答した。

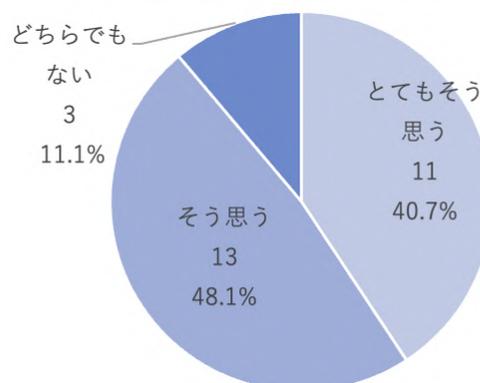
とてもそう思う	13	48.1%
そう思う	11	40.7%
どちらでもない	2	7.4%
あまり思わない	0	0.0%
全く思わない	0	0.0%
無回答	1	3.7%
計	27	100.0%



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」が2割近く、「そう思う」が8割近く、「どちらでもない」という回答は1名だった。

とてもそう思う	11	40.7%
そう思う	13	48.1%
どちらでもない	3	11.1%
あまり思わない	0	0.0%
全く思わない	0	0.0%
無回答	0	0.0%
計	27	100.0%



○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

- ・様々な視点があるということ
- ・あっという間の3時間でした
- ・各施設でダブルサービスが多いので、集約化を促進することで財政難の問題はあっても公共施設の維持は可能で、市民サービスの向上も図れることがよく理解できた
- ・効果と施設のマッチングの見通しがわかった（時間、曜日、年齢層）
- ・お金の流れ、人の流れが施設の方向性を決めることがわかった
- ・老朽化施設を廃止するにしてもサービス維持の代替場所確保と費用捻出が想像以上に大変
- ・減らすサービス、施設を決定するのは難しい
- ・施設の老朽化、シニア世代の増加、子供、働き世代の減少は深刻な課題になっている
- ・公共の資産マネジメントを考える機会を得ることができてよかった

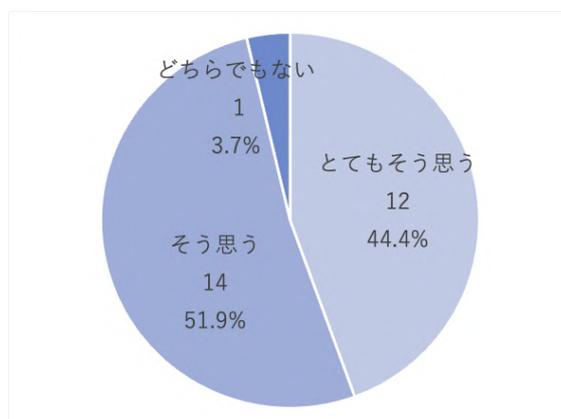
○「そう思う」理由

- ・想定外（災害）や老朽化などが起きて、それに対処しないといけないことが大変だと感じました
- ・少子化の切実さ
- ・施設の統合や活用によってどんな効果があるのかイメージとして掴むことができた
- ・いろいろな公共施設があることがわかりました
- ・10年後、20年後、30年後未来に変わる社会情勢について認識した
- ・時代が変わる度に何が最適化なのかを考え、形を柔軟に変えることが大切
- ・やはりランニングコストが今後問題になると思った
- ・高齢化の進みと公共施設の老朽化により、我々の今後の生活に影響を与えるので、とても理解できた
- ・老朽化施設には資金がかかる
- ・人、施設の課題が見えてきて、自分の街をどうしていきたいか、自分たちが考える必要性を感じた
- ・理解できた。クリアにとらわれたところがあり、もう一度やると全く違う結果になりそう

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」が4割以上、「そう思う」が5割以上で、「どちらでもない」が1名であった。

とてもそう思う	12	44.4%
そう思う	14	51.9%
どちらでもない	1	3.7%
あまり思わない	0	0.0%
全く思わない	0	0.0%
無回答	0	0.0%
計	27	100.0%



○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

- ・ライフサイクルで建設費の10倍かかるのは大きな驚き
- ・各世代によって視点は違うことを身をもって学ぶことができた
- ・なかなか自分の住んでいる区であっても、状況がわからないことが結構多い
- ・似た施設が併存している
- ・ワークショップでというわけではなく、自分の市の資産最適化への興味はあります
- ・資産保有の最適化は私たちの生活に関わっているので、関心が高まりました
- ・様々な施設があり、もっと知りたくなった
- ・中心地の施設は売却したり企業に委託できても住宅エリアは変えにくかった
- ・時代の変化に合わせたサービス、施設の変化、最適化を考えることの大切さを感じた
- ・ニーズに合った施設を作って行かなければならない
- ・時代や地域の状況により、最適化は必要である。しかし、それにより市民が住む中で暮らしやすい事が一番重要となります。

○「そう思う」理由

- ・税金のこと、お金をどう集めていくかなど考えないといけないと感じた
- ・コストの観点だけでなく、使い方や集まる人への良い影響について知ることができた
- ・川崎市での各区の独自性がどの程度確保されているのかどうか考えるようになりました
- ・建物の老朽化や人口世代の割合の変化など、関心が高まった
- ・まだまだ変化することで活性化できるという視点が身についたと思う
- ・グループ作業ということで勉強になった
- ・簡単に考えてしまいがちな老朽化が思ったよりも深刻な問題になりうると思った
- ・費用対効果を考えていかなければならないと思った
- ・シニアが増加する、シニアと子供を統合することにより、シニアを活用する
- ・老朽化設備・施設の維持に関心を持てた
- ・地域全体のバランスは考えたことがなかったが、今回の体験で関心が高まった
- ・利用する世代の数が変わること、老朽化や災害など、サービスの提供の仕方を含めて考えていく必要があることが理解できた

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。

○次回も参加したい

- ・難しかったが、また参加したい
- ・次回も参加したいが、予定があり、できなそう
- ・ぜひ参加したかった
- ・次回に向けても身近な公共施設を調べてきます

○ゲームを通じて、地域について考えることができてよかった

- ・ゲームをしながら、地域のことを考えるのがおもしろかった

○多世代の人の意見が聞けてよかった

- ・いろいろな区民の人の話が聞けたのが、大変参考になった
- ・他世代の人と話ができて良かった
- ・また各世代の様々な意見を聞きたい

○子どもも参加してほしい

- ・ぜひ子どもも参加してほしい

○地域の公共施設やその利用について学ぶことができた、参考になった

- ・地域の公共施設について学びましたので、ありがとうございました
- ・施設を今後どのように利用させていただくのか参考になりました、ありがとうございました
- ・施設の老朽化と歳入の減少がシリアスに思えた

○次回以降、より具体的な議論ができることを期待している

- ・次回以降、具体的な意見交換の場が始まることを期待している。公共施設の現場の利用率等が知りたい。

○ゲームが複雑で、理解するのが大変だった

- ・ゲームのルールが複雑で、理解した上で進めることが大変でした。あまり深く考える余裕がなかったのは残念でした。今回は仮想タウンで実施したが、実際の川崎市の公共施設の利用、活用についても話し合ってみたい。
- ・ゲーム自体はとても良くできていると思ったが、理解するまでにかなり時間を使い、目的である資産マネジメントの体験まで追いつくのが大変だった。半分くらいの内容量で人数は3～4人までだと良かった。

○ゲームの各ターンがもう少し長いと良い、もっと考えたかった

- ・とても楽しかったです。ゲームの各ターン毎の時間はあと10分ほど長くして欲しい
- ・高齢化が進む中で多世代が集う場所としつつも老人ばかりにサービスが偏らないよう内容をもっと考えるチャンスがあれば嬉しく思う

○もう少し想いを乗せやすい仕組みにできると良い

- ・もう少し想いを乗せやすい仕組みに出来ると良いと思った

○今後も市民が参加できる企画を開催してほしい

- ・今後も市民も参加できる企画はお願いできればと思う。また、市民への情報共有も必要だと思った。ありがとうございました。

○その他

- ・幸区の現実の公共施設でこのゲームをやってみたら面白いのではないのでしょうか。このワークショップは他の区でもやっている？
- ・町の型が中心地と住宅地にあまり差が生じていないため、難しかったです。10年単位の地域サービス提供はシニアか子どもか選定が重点できず、難しい
- ・都内某区で公共施設マネジメントを担当しておりました。今は異動しておりますが。“総論 yes 各論 no”に悩まされていると思います。市議の視察もありましたね、うっとうしい。本当にお疲れ様でした。住民説明は難を極めるとは思います。頑張ってください。総合管理計画、個別計画大変ですね。