

■「公共施設の未来体験ゲーム（カワタン）」実施結果（幸区）

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	・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	・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	・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	・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	・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	・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	・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！	・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	・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	・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やすい場所とした ・3ヶ所更地として機能集約した	・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	・IT で重複するサービスはまとめる ・民間の力も活かす ・人の居場所を守る ・教養・レクリエーションを維持することにこだわった

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・推しポイント

- ・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・推しポイント

- ・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いない
- ・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・推しポイント

- ・ 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、を大切にする
- ・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

6グループ*写真のみ

