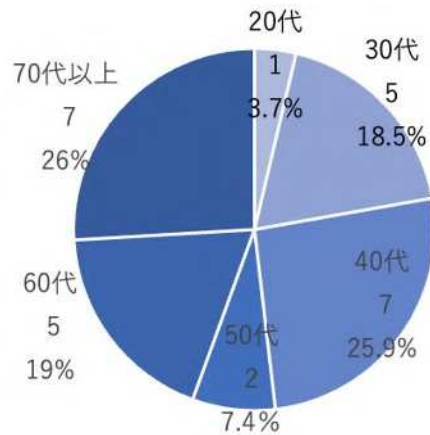


幸区 | ワークショップアンケート結果まとめ

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

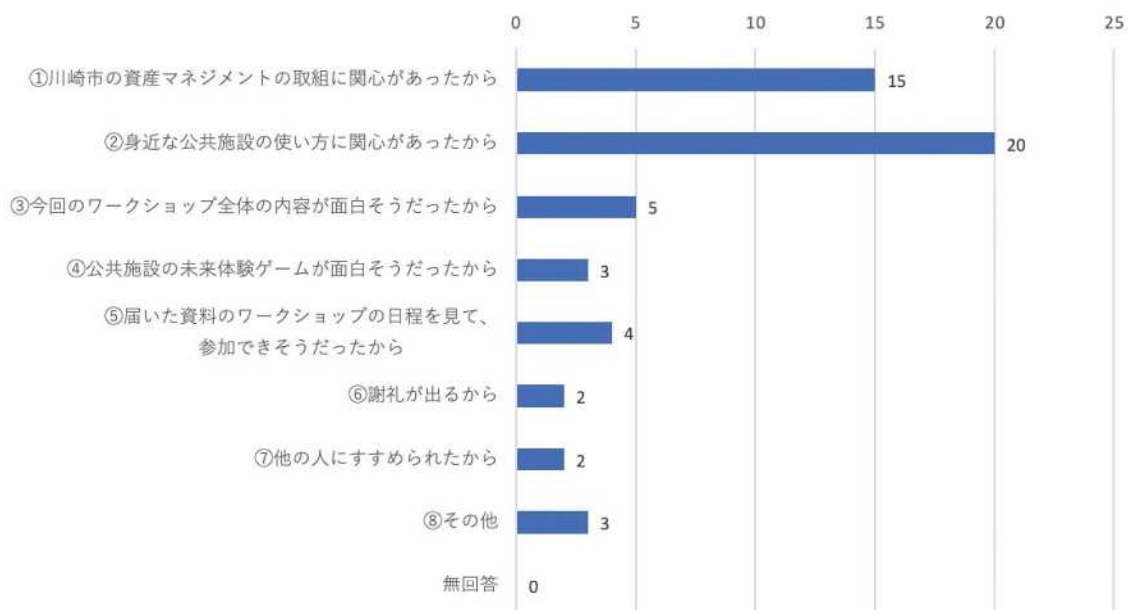
10 代	0	0.0%
20 代	1	3.7%
30 代	5	18.5%
40 代	7	25.9%
50 代	2	7.4%
60 代	5	18.5%
70 代以上	7	25.9%
無回答	0	0.0%
計	27	100.0%



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



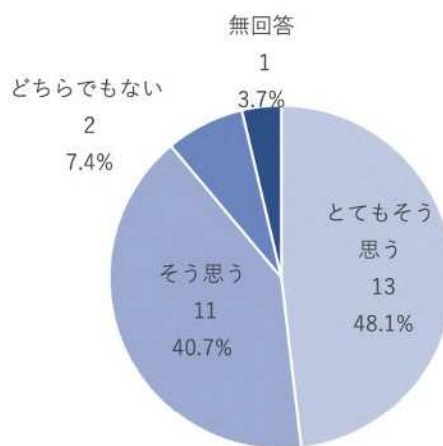
「その他」の記載

- ・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。

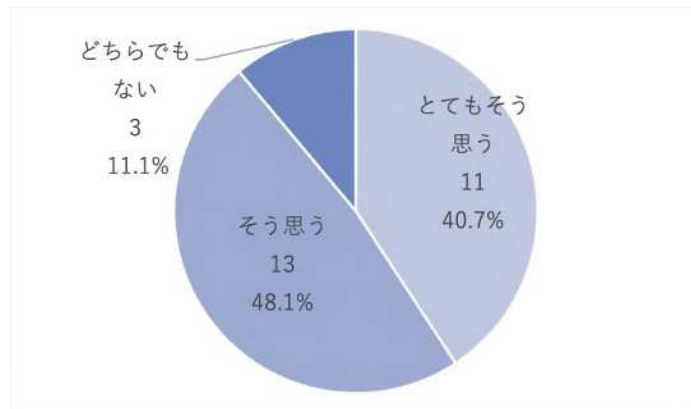
とてもそう思う	13	48.1%
そう思う	11	40.7%
どちらでもない	2	7.4%
あまり思わない	0	0.0%
全く思わない	0	0.0%
無回答	1	3.7%
計	27	100.0%



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%



○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

- ・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

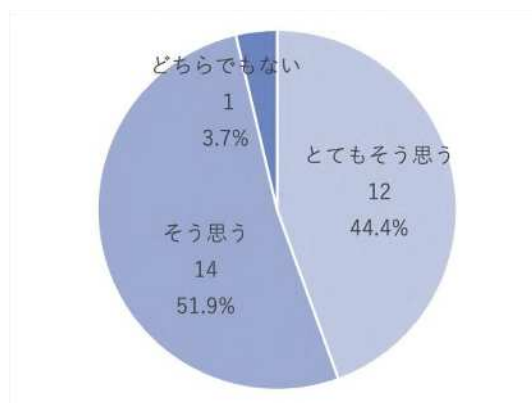
○「そう思う」理由

- ・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。半分か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。