

## ■「公共施設の未来体験ゲーム（カワタン）」実施結果（川崎市）

### 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     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・人口減→20年後は団塊の世代お迎えに…</li> <li>・若い世代が使える施設にしていこう</li> <li>・ITを進めていこう</li> <li>・子育てをテーマに</li> </ul>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・多世代活動</li> <li>・サービス→スポーツ</li> <li>・活動、発表の場を増やしたい</li> <li>・重複を整理</li> <li>・オンライン化できるところはする</li> <li>・老福→更地に</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・10年後→多世代、IT活用</li> <li>・生涯学習、健康、レクリエーションを充実させる</li> <li>・老福を更地にして施設をつくった</li> <li>・シニアが働く施設をつくろう！</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・老朽化した福祉センター→図書館、区役所を束ねる</li> </ul>                                                           |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・小学校建て替えにより教育の場を先端施設に！</li> <li>・ITをフル活用しリアル→交流系を充実</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・多世代交流でシニアとこども</li> <li>・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</li> <li>・シニア世代の活躍できる場</li> <li>・更地を売らずに貸す、活用。仕方ないことはない</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・更地2ヶ所→資産凍結しお金を何かのために残す</li> <li>・サービスを外注へ有効活用を考えたが利用者いない</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミッション達成に！</li> <li>・魅力あるタウン化したい！</li> <li>・柔軟な考え方でいくことにこだわった</li> <li>・シニア世代がいっぱい</li> <li>・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）</li> </ul> |

公共施設の未来体験ゲーム

# かわわわん

KAWASAKI TOWN

2023年11月19日  
(川崎区)



| 1 180                                                                                                                                               | 2 120                                                                                                                                                     | 3 175                                                                                                                                                    | 4 170                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>人口減少 20年後は<br/>若い世代が減少<br/>高齢化が進む<br/>ITを推進しよう</p>                                                                                               | <p>多世代かつどう<br/>サービス→スマホ<br/>高齢者支援<br/>高齢者支援、サービス向上<br/>高齢者支援</p>                                                                                          | <p>10年後→多世代・IT活用<br/>生活支援 健康、介護、福祉<br/>高齢者支援、サービス向上<br/>高齢者支援、サービス向上</p>                                                                                 | <p>7-2023<br/>人、7-2023<br/>7-2023<br/>7-2023</p>                                                                                                           |
| <p>IT活用とリアクション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 中心部は空室率高いので、民間に売却し活用する</li> <li>② 小学校運営により、教育施設に!</li> <li>③ ITを活用し、リアル→仮想空間</li> </ul> | <p>ITとつながる多世代</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 多世代交流の場をつくる</li> <li>② オンラインでできることはやる</li> <li>③ リンクを強化して活用する</li> <li>④ 高齢者支援に活用する</li> </ul> | <p>オンラインで多世代交流</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① オンラインでできることはやる</li> <li>② 空きスペースを活用する</li> <li>③ 高齢者支援に活用する</li> <li>④ オンラインで活用する</li> </ul> | <p>シニア世代も安心して使えるスマートタウン</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① シニア世代に!</li> <li>② 魅力あるタウンに!</li> <li>③ 高齢者支援に活用する</li> <li>④ リンクを強化して活用する</li> </ul> |

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んで、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・押しポイント

- ・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・推しポイント

---

- ・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・推しポイント

---

- ・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