

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 高津区 | 開催結果まとめ

開催概要

○実施日時・場所

・ 2023年12月17日（日）14:00～17:00

○場所

・ 高津区役所 5階 第1～2会議室

○参加人数

・ 参加者 27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 | 145 | 110 | 100 |
| 前半の共有 | <p><u>多世代が集う場所を！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・高齢者もITが使いこなせる ・老朽化施設が増える ・お金を確保しておきたい！ <p>以上のことを意識して進めた</p> | <p><u>生涯学習！いくつになっても学べる場所を！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・行ったことのない施設が多く何をやっているかわからない… ・財政健全化を進める上でわかってないとやりづらい… ・中心地・住宅地、実際はそこまで分けなくても良い | <p><u>多世代が集う場・学びの場を作っていこう</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・老朽化した施設を更地に ・企業の援助も活用した ・学校を高齢者も使える施設にしていこう |
| キャッチフレーズ | マルチ世代 イキイキタウン | AI（あい）・AI（エーアイ） で生涯学習のまち | 文武両道 イキイキシニアタウン |
| こだわったことなど | <ul style="list-style-type: none"> ・多世代が学び持続可能なまちへ、小学校は独立させた。それ以外は多世代でつかえるようにした ・老人福祉センター：廃止、小学校：建替 ・空きスペースを貸し出して財源確保 ・窓口は対面の機能を残す、高齢者住宅地よりに充実させた | <ul style="list-style-type: none"> ・生涯学習重視！！（対面大事）小学校が壊れたが建てなおす ・オンライン化で省資源化して貸し出し財源へ ・廃止→他施設へ ・商店街の空き店舗活用 ・コインが2つ余った | <ul style="list-style-type: none"> ・シニアになった方々がイキイキと学びを忘れず、多世代とつながっていく ・多世代交流を重視 ・明るい未来のために住みやすいまち ・子どもに対してもやさしいまちに、対面型育児相談→孤独にさせない ・民間貸し出し財源へつなげる ・住宅地⇔中心地 シニアが活躍している！ |

| グループ | 4 | 5 | 6 |
|-----------|---|---|---|
| 点数 | 140 | 130 | 170 |
| 前半の共有 | <p><u>多世代の交流!</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 老人福祉センターなどを更地に! → こどもの居場所にしたり、中心地にシニアが入れるよう工夫を シニア世代が活躍を! | <p><u>時代にあわせ柔軟に!</u></p> <p>今までにない公共施設を</p> <ul style="list-style-type: none"> 空きスペースや人をうまく運用したい! コインを捻出したい! 2回目でようやくわかってきた | <p><u>多様性、柔軟性のあるまち</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 高齢者の能力を活用しよう いこいの家、小学校をあわせたいがなかなか難しい! |
| キャッチフレーズ | 卒業がないまち | 世代をこえて住みやすい みんなのホームタウン | WA (和・輪) ~未来を見据えて~ |
| こだわったことなど | <ul style="list-style-type: none"> 第1小学校を核に多世代交流機能をめざした 第2小学校も壊れたが復活させた こ文を打って機能を移す 区役所→居場所を増やした 予算は使い切った! | <ul style="list-style-type: none"> 時代にそしてニーズにマッチしたまちにした ニーズ・年代に合ったサービスができたのではないか? 小学校がなくなったところに教育を入れたり、シニアの居場所を入れた 資金に困らなかった (ターン1から工夫した) サービス提供につながった 中心地と身近な施設との機能分担が難しかった 中間層が意識できない | <ul style="list-style-type: none"> 多様性・なるべく3色になるように小学校でシニアが活動できる 地域差をなくす (中心地⇔住宅地) 行き来しやすい 老朽化にともなう建物の維持を健全化すればよかった! |

公共施設の未来体験ゲーム

かわさき KAWASAKI TOWN

2023. 12. 17 (SUN) 高津区

① 145 ② 110 ③ 100 ④ 140 ⑤ 130 ⑥ 170

前半の状況 (キキコボ)

- ① 145: 多世代かつ居場所!
 - 高齢者もITが使える
 - 老朽化施設改善
 - お金も確保できた!
 - この事を意識して来た
- ② 110: 生涯学習! いかに活用!
 - 行きたかった施設が...
 - 財政健全化で福祉に...
 - 中心地・住宅地・学校は...
- ③ 100: 多世代の外へ! 高齢者の居場所!
 - 老朽化した施設を更地に
 - 企業の拠出も活用して
 - 学校も高齢者も使える
 - 施設に(100)
- ④ 140: 多世代の交流!
 - 老人福祉センターを更地に! → こども居場所にしたり中心地・シニア入居し工夫
 - シニア世代が活躍!
- ⑤ 130: 時代にあわせ柔軟に! 今までにない公共施設を
 - 空きスペースや人をうまく運用したい!
 - コインを捻出したい!
 - 2回目ようやくわかってきた!
- ⑥ 170: 多様性、柔軟性のあるまち
 - 高齢者もITが活用(100)
 - いこいの家、小学校をあわせたいがなかなか難しい!

後半の状況 (キキコボ)

- ① 145: 2代子世代 1件1件タウン
 - 学校は壊れたが復活させた
 - 中心地・住宅地・学校は...
 - 老人福祉センター、小学校
 - 多世代交流機能
 - 高齢者 住宅地に活用
- ② 110: AI (and) AI (or) 生涯学習のまち
 - 生涯学習重視!! 共有施設
 - 小学校も壊れたが復活させた
 - 多世代交流機能
 - 福祉に活用
 - 福祉に活用
 - 高齢者 住宅地に活用
- ③ 100: 文武両道 1件1件3タウン
 - シニアも入居
 - 小学校も活用
 - 多世代交流機能
 - 福祉に活用
 - 高齢者 住宅地に活用
- ④ 140: 卒業がないまち
 - 学校は壊れたが復活させた
 - 中心地・住宅地・学校は...
 - 老人福祉センター、小学校
 - 多世代交流機能
 - 高齢者 住宅地に活用
- ⑤ 130: 世代をこえて住みやすいホームタウン
 - 時代にあわせ柔軟に!
 - 今までにない公共施設を
 - 空きスペースや人をうまく運用したい!
 - コインを捻出したい!
 - 2回目ようやくわかってきた!
- ⑥ 170: 和・輪 WA~未来見据えて
 - 多様性、柔軟性のあるまち
 - 高齢者もITが活用(100)
 - いこいの家、小学校をあわせたいがなかなか難しい!

その他メモ:

- 多世代、安心
- 柔軟性、安心
- 行きたかった施設が...
- 生涯学習重視
- 福祉に活用
- 多世代交流機能
- 高齢者 住宅地に活用

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？

- ・世代別のニーズが見えているのでそのニーズを満たしてあげたいと考えます
- ・市民の声を考慮しわすれた
- ・とはいえ、お金を生み出すのに必死
- ・多世代が交流する場所をつくれた
- ・若者のオンライン化が助かった
- ・老人のいこいの家をもっと多目的で若者が入り込める工夫はないか
- ・こども文化センターの使い方も然り
- ・実態とゲーム上のキャラクターとの差異で考えられない
- ・オンライン（IT化）が進めば廃止できるのものある→ITができない高齢者へ手厚くしたい

○こだわったこと・押しポイント

- ・住民の多世代にこだわった。小学校以外の公共施設は多世代で使えるように小学校は建替えた
- ・シニア世代もITも活用でき、それぞれの世代が適材適所で活躍できる生涯学習としての学びの場は世代にこだわらず設けた

○課題・しかたなくやったこと

- ・天災
- ・オンライン化
- ・中心地の土地・老人福祉センターの廃止・売却
- ・売却することにより資金を捻出→小学校の建替（少子化対策）

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・老朽化している老人福祉センターの廃止
- ・小学校は災害で倒壊するも少子化対策で小学校は建替、空きスペースで貸出することにより、費用を稼いだ
- ・窓口業務は高齢者に対応（ITが活用できる若者はオンライン）
- ・中心地よりも住宅地

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？

- ・財政健全化
- ・こ文の活動発表場所を市民館分館、図書館分館に一本化
- ・老人福祉センターの教養・レクリエーションを無くした
- ・こ文の空きスペースを企業に貸し出す
- ・建物自体の役割が分からないので判断が難しい
- ・財政健全化の難しさ
- ・やり方をまずは学ぶことで一杯だった
- ・キラッと問題解決カードの使い方をもっと考えたい
- ・お金を生み出す為には何を削るか、優先度をつけることが難しい
- ・「施設の空きスペースを貸し出す」のはいろいろなケースが考えられるのでは…。有効な方法と思います
- ・住宅地エリアと中心地エリアの分割が非効率
- ・仕事はオフサイトミーティングやリモートワークもあり中間層はもっと地域にいるのでは
- ・ターン2に向けては学びの場、生涯学習を大切に！

○こだわったこと・押しポイント

- ・生涯学習
- ・30年後のオンライン化・IT化によるスペースの省資源化
- ・小学校の教育は対面が必要。完全IT化は適さないので、倒れた小学校は建て直した

○課題・しかたなくやったこと

- ・老人福祉センターは廃止し、他施設の利用者に移っていただいた

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・中心地は、商店街の空き店舗を使い、居場所、レクリエーションができるようにした
- ・予算は2コインだけ余った

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？

- ・中心地と住宅地エリアのありかたを少し考えたいと思います
- ・どんな町にしたいかを考えながらミッションをクリアできるようにコマを動かすのが難しかった
- ・削減するものを決めるのは難しい。いろいろな世代の人が集える施設がよい
- ・多世代の交流場所をもっと作りたい

○こだわったこと・押しポイント

- ・福祉サービス窓口の充実
- ・多世代が集える場所、交流を活発にしたい
- ・時代合わせて柔軟に変化していくまち

○課題・しかたなくやったこと

- ・オンライン化で住宅地の窓口サービスを削減（経費削減を実現）

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・天災で被害を受けた小学校は建替え・新設した
- ・こども文化センターを売却し、育児相談、活動、発表の場などのサービスがある、全世代で交流できる新たな場所をつくった
- ・今までサービス面を重視していた施設にも居場所を設けて、いろいろな人々が使える場所を増やした

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？

- ・ 空きスペースや人をうまく運用したい
- ・ お金の捻出がむずかしい
- ・ 未来を見すえて人を移動したい
- ・ コインの捻出を優先して住民のニーズが満たせたか心配
- ・ 全体の意味がよくわかっていない
- ・ 老人福祉センターを更地にして貸出

○こだわったこと・押しポイント

- ・ 3ターン目は人のニーズも考えながら年代に合ったサービスを提供できた
- ・ 新設施設に教育や多世代が集まることができて安心！
- ・ 資金に困らなかった

○課題・しかたなくやったこと

- ・ 中心地では中心的な機能の施設を集約し、充実させたり、住宅地の身近の施設の機能分担ができる
とよかった
- ・ 働き・子育て世代のことをもう少し考えられるとよかった

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・ 区役所に老人福祉センターの機能を合体した
- ・ 新設した小学校にこども文化センターと老人いこいの家の機能を入れて多目的な施設にした
- ・ 老人福祉センター、こども文化センターを更地にした

6 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？

- ・ 利用者が利用しやすいなどはほとんど考えなかった→多様性や柔軟性につながること（多くの世代で活用しやすいことなども）考える
- ・ スポーツセンターの場所の予約ができない実態があるので、ゲームでは解決したい
- ・ リターン 図書館の利用について、使用しやすい施設に変える
- ・ 人の余り（待機）を出さないようにする工夫がむずかしい
- ・ もう少し多世代が混ざることを意識したい

○こだわったこと・押しポイント

- ・多様性：なるべく多世代が交流できるように（3色になるように）配置を工夫した
- ・地域差をなくす：将来を見越して中心地や住宅地の差がなくなるように工夫した

○課題・しかたなくやったこと

- ・ランニングコストの健全化：老朽化に伴う建物の維持、管理費をもう少し健全化したかった

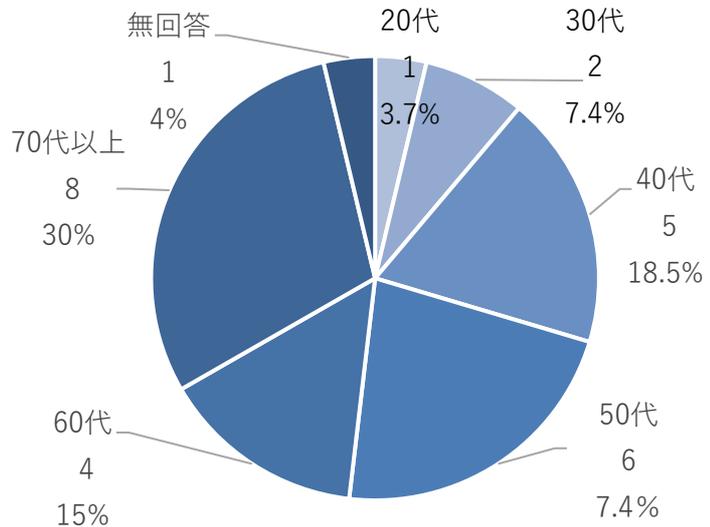
※初期配置からの変化についての記載なし

高津区 | 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

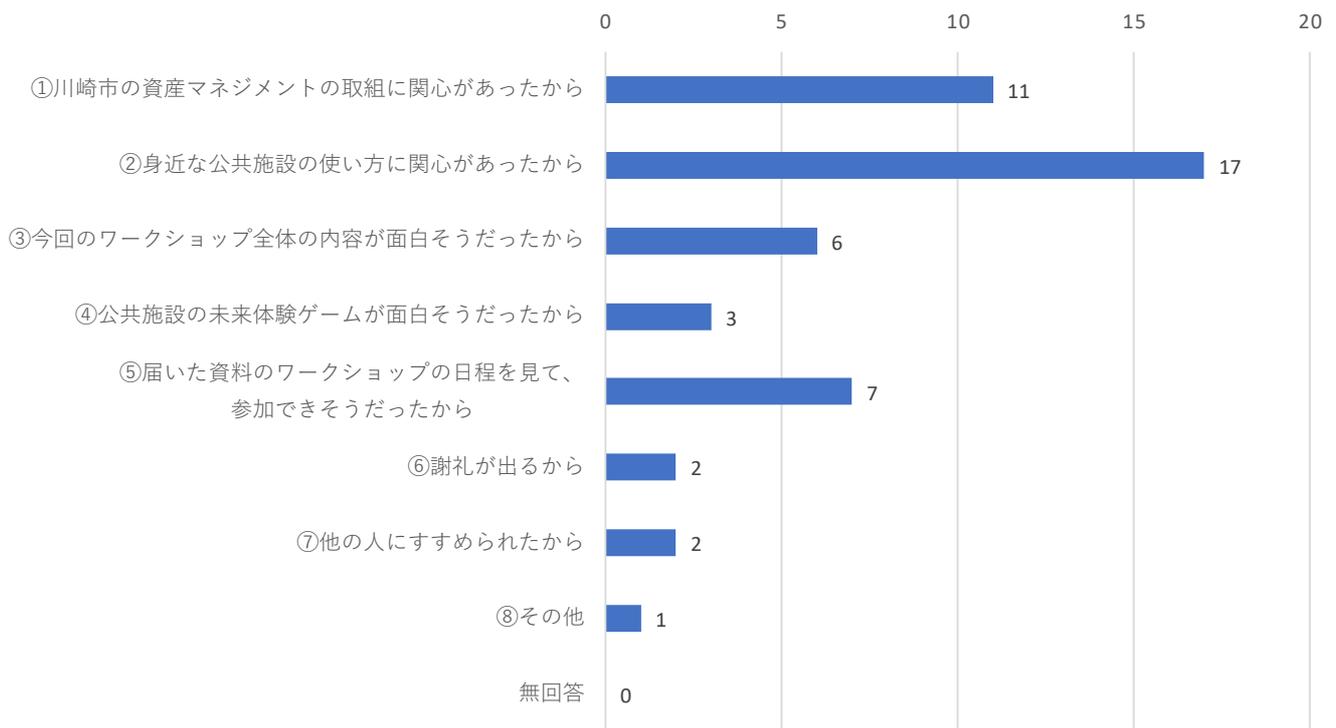
| | | |
|-------|----|--------|
| 10代 | 0 | 0.0% |
| 20代 | 1 | 3.7% |
| 30代 | 2 | 7.4% |
| 40代 | 5 | 18.5% |
| 50代 | 6 | 22.2% |
| 60代 | 4 | 14.8% |
| 70代以上 | 8 | 29.6% |
| 無回答 | 1 | 3.7% |
| 計 | 27 | 100.0% |



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関心があったから」、「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 | 11 |
| ②身近な公共施設の使い方に関心があったから | 17 |
| 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 | 6 |
| 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 | 7 |
| 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 | 1 |
| 無回答 | 0 |



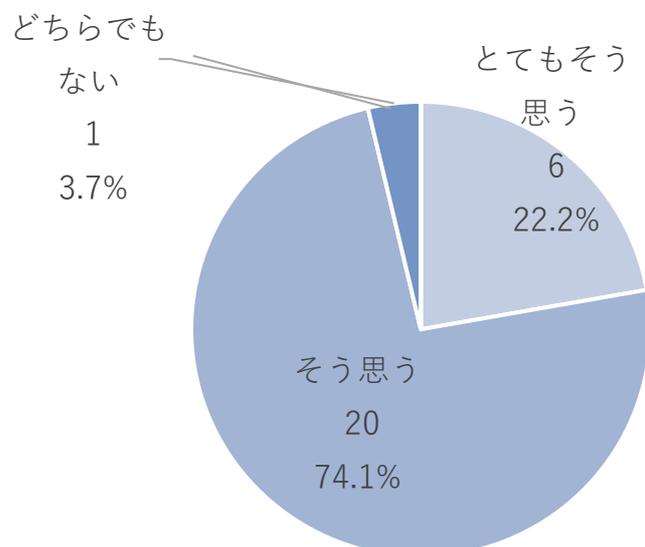
「その他」の記載

- ・ 市政に少しでも貢献できればと思ったため
- ・ 区役所より依頼
- ・ 社会貢献

3. ゲームは楽しかったですか？

「そう思う」が7割超、「とてもそう思う」が2割超と、27人中26人が楽しかったと回答した。

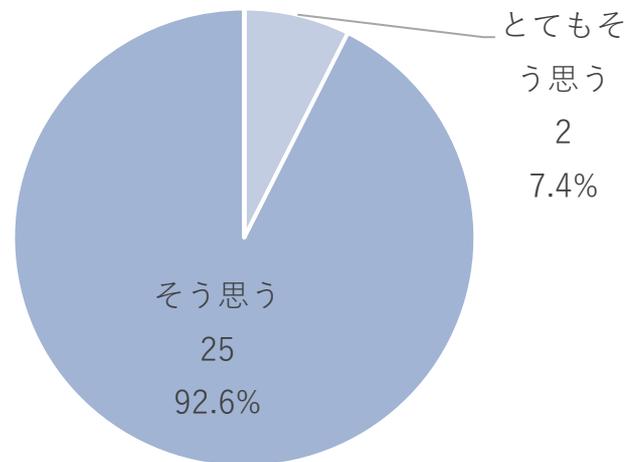
| | | |
|---------|----|--------|
| とてもそう思う | 6 | 22.2% |
| そう思う | 20 | 74.1% |
| どちらでもない | 1 | 3.7% |
| あまり思わない | 0 | 0.0% |
| 全く思わない | 0 | 0.0% |
| 無回答 | 0 | 0.0% |
| 計 | 27 | 100.0% |



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人、「そう思う」が9割超だった。

| | | |
|---------|----|--------|
| とてもそう思う | 2 | 7.4% |
| そう思う | 25 | 92.6% |
| どちらでもない | 0 | 0.0% |
| 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

- ・市からの説明時間もあったので

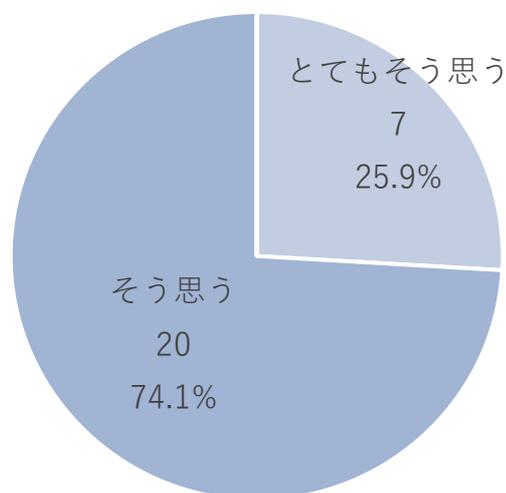
○「そう思う」理由

- ・今後、想定されるリスクに対して俯瞰した視点から見て考えることができた
- ・長いスパンで考えると街のバランスを考えるのが難しい
- ・今後30年で川崎も変わっていくことを想定し、楽しく学ぶことが出来ました
- ・いろいろ知らないことがあったので勉強になりました
- ・区の施設の問題がよくわかる
- ・参加者の皆様の意識が高くなった
- ・IT化により省スペース省資源が可能になる
- ・世代を超えた考え方がわかったので良かった
- ・公共資産の活用で市民生活レベルが向上できることを再確認した
- ・人が動くところにはお金がかかること
- ・複数の施設を1つにまとめた方が効率がよいとよくわかった
- ・高齢化が進むことが可視化できた
- ・今回のワークショップで初めて必要性が考えられた
- ・なんとなくはわかったが、未来の人口減など課題が多いと感じた
- ・理解できたとまでは思わないが、考えるきっかけになった
- ・維持費、管理費などにも着目しながら考えることができた
- ・ゲームのルールを理解するのが難しかった。子ども、働き手の少なさが目に見えてわかるのが印象的だった
- ・ワークショップのゲームが最も楽しかった
- ・シニア世代となる傾向において活躍の幅をいかに作っていま区民に優しいまちづくりが必要であると思った

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」が2割以上、「そう思う」が7割以上だった。

| | | |
|---------|----|--------|
| とてもそう思う | 7 | 25.9% |
| そう思う | 20 | 74.1% |
| どちらでもない | 0 | 0.0% |
| 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

- ・子どもの遊び場が少なく困っています。最適化することで活用できることができると思う
- ・これまでは（どうせ）あまり変わらないのでは感じていたが市や区でもいろいろ考えているのが伝わってきたし、身近に感じるようになった
- ・もっと働き世代も施設を使いたいと思った
- ・子どもたちが今後減るし彼らの負担をなるべくへらすべく今の大人が努力する必要があると思った
- ・今まで考えたことがなかったので、学びが多かった
- ・より良く皆が利用し易い施設になれば良い

○「そう思う」理由

- ・考えていないことを学びました
- ・老朽化レベル3の建物が多いので気になった
- ・無関心でいてはいけないと思いました
- ・平等に資産を配分することは難しいと思います
- ・今まで公共施設を使っていなかったが、意識的に見ていきたい
- ・予算が限られている中で優先順位づけは非常に困難
- ・市民のニーズに沿った活用が望まれる
- ・考えたこともないことを考えるきっかけになりました
- ・次世代につながる未来志向からゲームを楽しめた。実際の行政もこういう視点が必要だと思います
- ・無駄なく施設を利用できると効率が良いが、集約しすぎると遠方では大変…など問題点が見えてきました
- ・老朽化をあまり考えた事がなく、勉強になった
- ・使われてない施設をどのようにすればいいか利用者が増えるのか考えるきっかけになった
- ・自分自身もあまり地域の施設を使っておらず、もっと有効に活用できればと思った
- ・利用状況が少ない施設の民間依頼等、資産運用が必要だと考える

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。

○楽しく参加できた。次回も楽しみにしている

- ・次回の取り組みも楽しみです
- ・思ったよりも楽しかったです。次回も参加してみたいです
- ・とても楽しく学ばせて頂きました
- ・楽しいワークショップでした。ありがとうございました
- ・とても楽しかったです、ありがとうございました
- ・このワークショップ自体が多世代交流で楽しかったです
- ・ありがとうございました

○最初は難しく感じたが、楽しみながら理解し参加できた

- ・最初は難しく感じましたが、やっていくうちに楽しく参加できました。次回も楽しみです
- ・最初はゲームのやり方は全然わかりませんでした、すぐに慣れることができて楽しめました
- ・難しそうに感じる内容が楽しみながら少しずつ理解できた

○もっと身近な問題として具体的に考えたい

- ・資産マネジメントということにほとんど考えたことがなかったので、今日は漠然としたことしか考えられなかった。ただもっと身近な問題として考えてみたいと思った
- ・より具体的に提案できるようにしていきたい

○多世代交流の貴重な機会だった

- ・このワークショップ自体が多世代交流で楽しかったです
- ・多世代の方と交流できる機会にもなり、貴重な機会になりました

○学びになった

- ・大変学びが出来ました

○2次元のシュミレーションなので、十分な検討に至らないと思った

- ・2次元のシミュレーションなので十分な検討は至らないと思った

○公共施設を利用していない参加者が多く意外だった

- ・市内の施設を利用していない方が参加者に多いのが意外でした

○次回までに自分の考えを練っておきたい

- ・次回までによく自分の考えを練っておくのが必要ですね

○今日の内容がどのように活用されているか知りたい

- ・ファシリテーターのおかげでわかりやすかったです。今日の内容がどのように活用されているか知りたいです

○拘束時間を短くしてほしい

- ・拘束時間の短縮化を望みます