

■「公共施設の未来体験ゲーム（カワタン）」実施結果（高津区）

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	<u>多世代が集う場所を！</u> ・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！ 以上のことを意識して進めた	<u>生涯学習！いくつになっても学べる場を！</u> ・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	<u>多世代が集う場・学びの場を作っていこう</u> ・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	・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	・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	・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 ・こ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！

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はつくれた
- ・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・推しポイント

- ・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しすることにより、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・推しポイント

- ・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

3 グループ

※写真のみ



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・推しポイント

- ・ 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・推しポイント

- ・ 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ようになった
- ・ 働き・子育て世代のことをもう少し考えられるようになった

○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（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