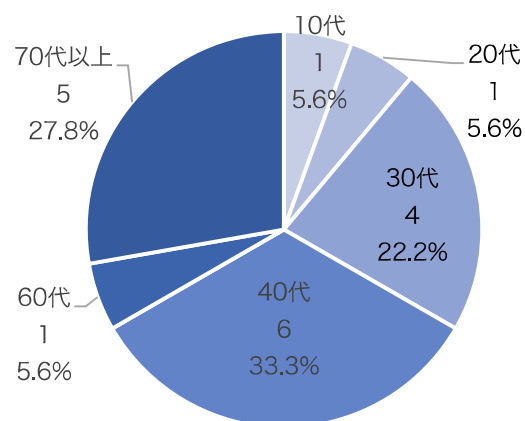


川崎区 | ワークショップアンケート結果まとめ

参加者 18 名、回答率 100%

1. あなたの年代に○をつけてください

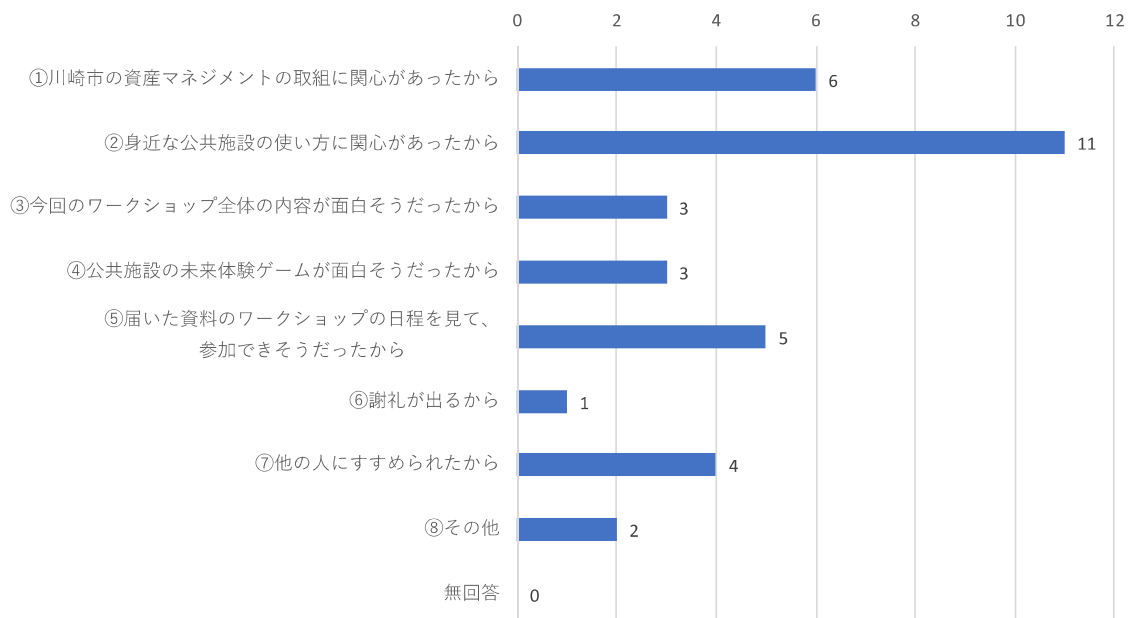
10 代	1	5.6%
20 代	1	5.6%
30 代	4	22.2%
40 代	6	33.3%
50 代	0	0.0%
60 代	1	5.6%
70 代以上	5	27.8%
無記載	0	0.0%
合計	18	100.0%



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」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	6
②身近な公共施設の使い方に関心があったから	11
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	3
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	5
⑥謝礼が出るから	1
⑦他の人にすすめられたから	4
⑧その他	2
無回答	0



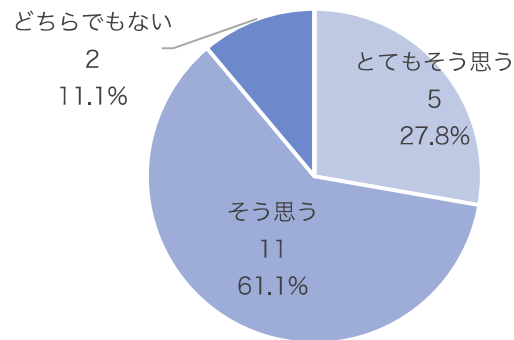
「その他」の記載

- ・ 町内会長から出席するようにと話があった
- ・ お世話になっている川崎市に貢献できるから、同じ川崎市民の方と仲良くなれそうだから

3. ゲームは楽しかったですか？

「そう思う」が6割を超え、「とてもそう思う」も3割近く、「どちらでもない」は2名の回答だった。

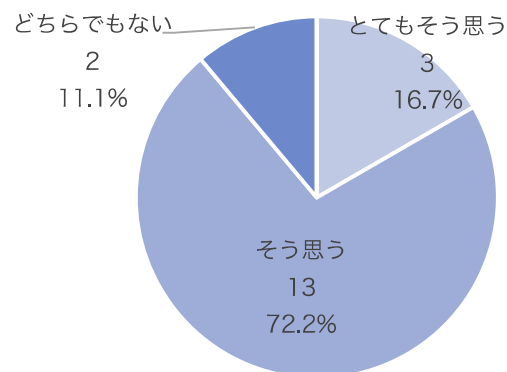
とてもそう思う	5	27.8%
そう思う	11	61.1%
どちらでもない	2	11.1%
あまり思わない	0	0.0%
全く思わない	0	0.0%
無記載	0	0.0%
合計	18	100.0%



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」「そう思う」が合わせて9割近くとなり、「どちらでもない」という回答は2名だった。

とてもそう思う	3	16.7%
そう思う	13	72.2%
どちらでもない	2	11.1%
あまり思わない	0	0.0%
全く思わない	0	0.0%
無記載	0	0.0%
合計	18	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

- ・ゲームがたのしかったので分かりやすかった
- ・民間に運営してもらう事を必要と感じた
- ・与条件をクリアしながら理想を実現する難しさ（トレードオフもある）

○「そう思う」理由

- ・イメージをつかむことができ、理解が進んだ
- ・ゲーム感覚で色々なアイデアが出るとは思わなかった
- ・〇〇年後の町を想定しながら何に priority をおくか考えてお金の使い方を考える
- ・各サービスの維持には、コストが多くかかるんだなあと思った
- ・限られた資産でやりくりする方法や、市民の需要について学べた
- ・お金がないなら、なにもしない
- ・新しいサービスを提供する事ができる
- ・資産の有効活用と時代を見えた運用
- ・様々な項目を副次的に考えないと良い例にはならないという事
- ・お金や人の流れ、人口、世代などの様々な事を同時に考えないといけないんだと思いました
- ・10,20,30 年後の社会情勢を考えたゲームが楽しかったが、非常にむずかしかったです
- ・オンラインの活用だけだとリアルの役割が薄くなってしまう

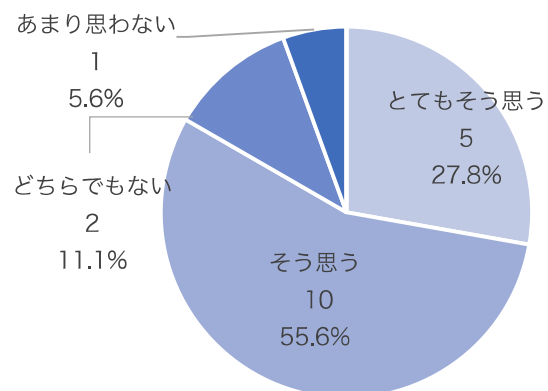
○「どちらでもない」理由

- ・ゲームのルールが理解できず戸惑った

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」「そう思う」が合わせて8割を超え、「どちらでもない」は2名、「あまり思わない」は1名だった。

とてもそう思う	5	27.8%
そう思う	10	55.6%
どちらでもない	2	11.1%
あまり思わない	1	5.6%
全く思わない	0	0.0%
無回答	0	0.0%
計	18	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

- ・今まであまり気にしたことがなかったので、とても関心が高まりました
- ・災害後の土地運用に興味が出た
- ・市民ニーズに合った公共施設の実現に向けて、公共施設を考えていきたい
- ・本日の導入パートにより、次回の具体的議論が楽しみになりました

○「そう思う」理由

- ・身近にある公共施設がどういう現状なのか知ることができ、これからどうなっていく必要があるのか考えるきっかけになりました
- ・将来の川崎について、考えを新たに将来を思うといささか心配になった
- ・最近、老朽化した建物の建替と活用に関心があった
- ・老朽化した建物が多いという事なので、今後の利活用を重要だと感じた
- ・難しかったが大切なことなんだなと思いました
- ・施設の一部を別々の役割を持たせるイメージが出た
- ・公共施設の実践がイメージできた

○「どちらでもない」理由

- ・新しい建物などを建てるのではなく、今ある物を活かす事もしていけると思います
- ・資産保有のことを考えなくて

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。

○楽しく学ぶことができてよかった

- ・大変勉強になった
- ・楽しく学べました。次回も楽しみです
- ・ゲームがとてもたのしく分かやすかったです
- ・楽しく街の必要なサービスを学べたのはとても良かったと思いました
- ・ゲーム感覚を取り入れて実施したことがよかった

○話しやすく、新鮮な感覚で参加し考えることができてよかった

- ・新鮮な感覚で参加することができました。ありがとうございました
- ・思っていたよりラフな感じで話しやすくよかったです
- ・今まで考えた事がなかったので良い機会だった

○次回、学びを生かしてより具体的に考えていきたい

- ・今日の学びを次回に活用したい
- ・より具体的に考えていきたい

○楽しかったので、家や学校などでもカワタンができるとよい

- ・楽しかったです。家でもこのゲームしたいです
- ・小学校や中学校で実施しても良いと感じた

○役割を決めずに、積極的に意見を出せるとよい

- ・積極的に意見を出せたと思います
- ・図書館のように役割を決めずに意見を出せればと思います