

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

麻生区 | 開催結果まとめ

開催概要

○実施日時・場所

・ 2023 年 11 月 18 日（土）14:00～17:00

○場所

・ 麻生区役所 4 階 第1会議室

○参加人数

・ 参加者 27 名（事前申込 49 名、欠席者 22 名）

○アンケート回答者数

・ 27 名（100%）



各グループの概要

※人数調整のため、1 グループはなくなり、2~7 グループにて実施した。

グループ	2	3	4
点数	200	100	205
前半の共有	・IT を推進しよう ・いくつになっても学がある ・子育ての3つを大事に	・ミッションはクリアできているがこれでいいか？ ・バランスの良さ 多世代健康面	・多世代、子育てしやすい→IT の活用 ・老朽化レベルの高いものをどうするか？
キャッチフレーズ	学びの場は多世代のつどいの場	前世代も将来世代もいきいきくらせるようまれかわるまち	IT を活用した複合コンパクトタウン
こだわったことなど	・学びの場→学校を守ったIT 活用のへのこだわり ・住宅地と中心をうまく繋いだ育児相談を残した ・仕方なくこ文、老人福祉センターの売却 ・多世代が交流すること、学校へ歩いていけることが大事	・バランスよく残そう！ ・健康増進施設残す ・小学校を再建 ・区役所機能が半端に ・これからも使える余地を残した	・小学校を拠点に多世代交流 ・予算の削減 ・無駄を省いた ・多世代目指すが、三世代の施設は減少、中間居は難しい ・こ文は民間に託し更地にしてスポと老人福祉センターは民間に移行した

グループ	5	6	7
点数	120	70	135
前半の共有	・子育てしやすいがテーマだが意見分かれる ・老人福祉センターが更地に	・子育てしやすいまちづくり ・IT の活用でカード減らす ・少子高齢化におけるお金ためる	・多世代、教育の充実 ・シニア世代増加に向けていこいの家文化センターの統合などを検討
キャッチフレーズ	コンパクトスマートタウン	みんなおいでよ！カワサキタウン ～オンラインにもリアルにも居場所がある心地よいまち～	赤ちゃんから高齢者まで安心して一生すみ続けられるまち
こだわったことなど	・無駄を省いて集約したひとつの施設でこども、老人が復活 ・子育てしやすさ→うまくいかなかった ・老人専用施設を見直した	・子育てにこだわったスポーツセンターを復活した ・オンライン、民間の力で→学校を運営 ・みんなでまちの運営 ・施設によって老人ばかりになった ・子育て施設利用は各世代の居心地の良さにこだわった	・いこいの家、こ文を統合 ・教育機能を残せた ・東災の仮設住宅の余地をつくった ・予算確保のために ・IT→リアルなコミュニケーションが減った人

 2023.11.16 南生区役所 (多世代)						
(1) 1	2 200	3 100	4 205	5 120	6 70	7 135
ITを推進しよう いくついても学びがある 子育てのついで事 多世代の場 ついでに ついでに	ITを推進しよう いくついても学びがある 子育てのついで事 多世代の場 ついでに ついでに	ミッドセンは今の時代 いかに活用するか いかに活用するか 多世代の場 ついでに ついでに	多世代の場 ついでに ついでに 多世代の場 ついでに ついでに	多世代の場 ついでに ついでに 多世代の場 ついでに ついでに	多世代の場 ついでに ついでに 多世代の場 ついでに ついでに	多世代の場 ついでに ついでに 多世代の場 ついでに ついでに

各グループの概要書き出し

発表の記録

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？

- ・最初に方針を考えることが大事
- ・中心地と住宅地は、方針・まちづくりで目指す方向性が違ってても良いかもしれない

○こだわったこと・推しポイント

- ・学びの場→学校を守った（住宅地の学校が維持できない状況だったが、「子育てしやすい」「学びの場がたくさんある」ということを方針としたため、建て直して教育の場を再度導入した）
- ・IT活用（まちの方針として「ITによる効率化」を重視したので、1ターン目から導入した）
- ・住宅地と中心地をつないだ（IT活用を通じてつないだ）
- ・こどもの人口が減る一方で育児相談を残した（「子育てしやすい」ことを方針として立てたので、サービスは残した）

○課題・しかたなくやったこと

- ・こども文化センターの売却
- ・学校を維持する為、老人福祉センターを売却

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・図書館、市民館、スポーツセンター、学校が、多世代の交流の場となった
- ・気づき：小学校は歩いて行ける場所にあるため、身近な場所として今後は多世代の交流の場や居場所になっていくことに気づけた
- ・効率良く施設が使われている（空きスペースはゼロ、利用率も高い状況）

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？

- ・老人福祉施設がオープンになって、サービスも拡充すると良い
- ・企業との連携をしていきたい
- ・運動施設、スポーツの場を拡充していきたい
- ・使い方を限られた予算で考えることが必要

○こだわったこと・押しポイント

- ・サービスをバランスよく配置できた
- ・健康増進施設（スポーツ運動）を充実させた
- ・小学校は再建
- ・老人福祉センターは建替えをして、仮想通貨で出かけたり、ワクワクドキドキ遊べたりするところになり、こども、子育て世代も、高齢者、全世代が楽しめる施設に！

○課題・しかたなくやったこと

- ・区役所の機能削減
- ・こども文化センターの更地化

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・こども文化センターが更地に
- ・第二小学校は再建
- ・老人福祉センター→レクリエーション施設に（ゲーム・仮想通貨・IT）

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？

- ・予算と人の移動が難しかった。こどもが増えないし、成長がない
- ・ITを活用することにより、人や予算を減らすことができる
- ・魅力的なまちには図書館が必要
- ・廃止するなら老朽化レベルの高い施設から

○こだわったこと・押しポイント

- ・多世代交流（小学校を拠点）
- ・予算削減するため IT を活用
- ・無駄なスペースを極力省いた

○課題・しかたなくやったこと

- ・こども文化センターの活用は道なかば
- ・多世代交流を完成させることは難しい

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・更地にして民間事業者に貸し出す

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？

- ・子育てしやすい市にする
- ・子育てしやすい市と老人に優しい市というのが両立できたら良いと思う
- ・市民サービスとして必要なものを残しつつ、経費の効率化を考えるのは難しい

- ・自分が公共施設を利用しないので魅力やニーズがわからない
- ・(カワゾウさんとしての意見) 居場所づくりをする場所と人と知り合うきっかけが必要

○こだわったこと・押しポイント

- ・無駄を省いて集約した
- ・オンラインで窓口の効率化をすすめた
- ・子どもと老人が交流できる、同じ施設を使えるようにした

○課題・しかたなくやったこと

- ・子育てのための機能を持たせられなかった

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・老人専用の施設がなくなった

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？

- ・予算削減のやりくり
- ・違う施設でも同じ提供サービスがあったのが発見だった
- ・施設に限りがあるので難しい
- ・資金の削減まではスムーズ。発展させて新しいサービスを提供するのが難しい（効果はわかっている）、利用者はいるので削減に勇気がある
- ・施設ごとの役割が被っているところがある

○こだわったこと・推しポイント

- ・子育てしやすいまち
- ・スポーツセンターを活発に利用する
- ・オンライン化を進める
- ・民間活用（学校や建て替え）
- ・効率化
- ・きらっと問題解決カードの活用

○課題・しかたなくやったこと

- ・シニア世代がかたまる施設が多くなった
- ・働き、子育て世代がオンライン集中し、施設利用が減った

○初期配置から、どのように変化したか？

- ・いこいの家、区役所→シニア活用
- ・各世代の居場所は大切にした

7 グループ

※盤面写真なし

○ターン1を振り返ってみよう！ターン2からはどうする？

- ・シニア世代は動かしやすい。シニア世代の居場所が多いので、ここを変えると効率化やまちが活性化するかも
- ・元気なシニアに活躍してもらう
- ・IT 活用したサービスと教育の充実
- ・カードの使い方を理解できていない、カードの使い方を理解する必要がある

○こだわったこと・推しポイント

- ・老人いこいの家、こども文化センターを統合して多世代にできた
- ・元々想定していたように、教育機能を残せた
- ・震災後の仮設住宅のために更地を確保した

○課題・しかたなくやったこと

- ・予算確保のために無理やりコマを動かした
- ・IT を活用したことでリアルなコミュニケーションが減った人がいる

○初期配置から、どのように変化したか？

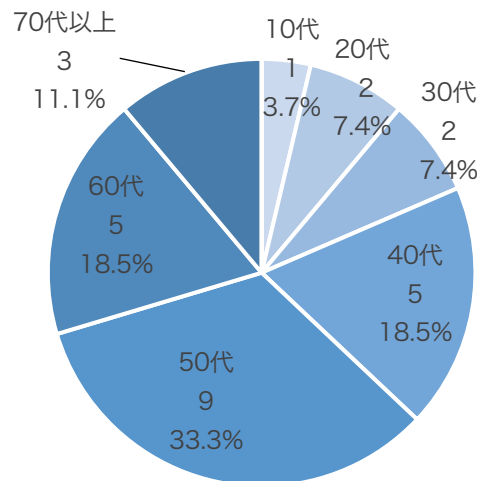
- ・空き地が増えた

麻生区 | 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

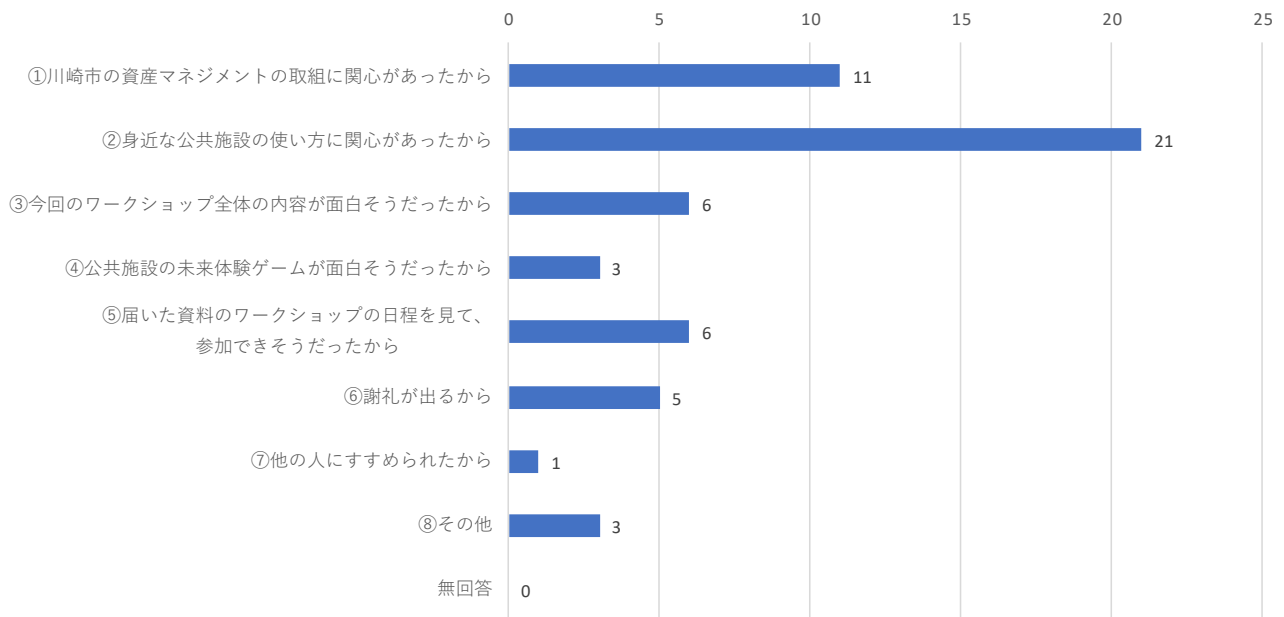
10 代	1	3.7%
20 代	2	7.4%
30 代	2	7.4%
40 代	5	18.5%
50 代	9	33.3%
60 代	5	18.5%
70 代以上	3	11.1%
無回答	0	0.0%
計	27	100.0%



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	21
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	6
⑥謝礼が出るから	5
⑦他の人にすすめられたから	1
⑧その他	3
無回答	0



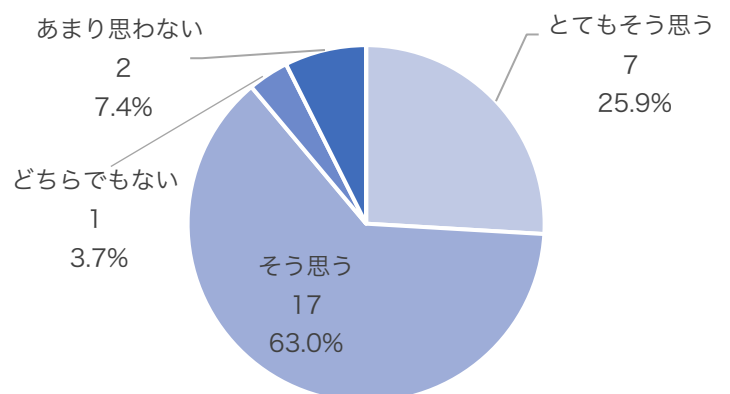
「その他」の記載

- ・麻生区に40年住みながら公共施設の存在を知らなかった
- ・政治専攻で市民参加に興味があったから
- ・自分の視野を広げるため

3. ゲームは楽しかったですか？

「とてもそう思う」が26%近く、「そう思う」が60%超と、9割近くに人が楽しかったと回答した。

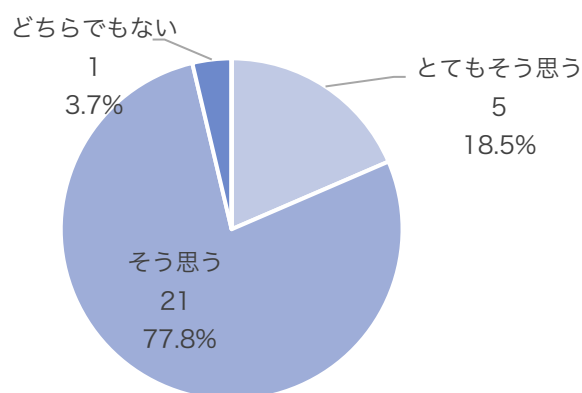
とてもそう思う	7	25.9%
そう思う	17	63.0%
どちらでもない	1	3.7%
あまり思わない	2	7.4%
全く思わない	0	0.0%
無回答	0	0.0%
計	27	100.0%



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	5	18.5%
そう思う	21	77.8%
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%



○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

- ・ゲームを通じて公共施設の種類を知ることができた
- ・公共施設への理解が深まった
- ・維持管理だけでなく、人口動態の変動も考慮に入れた計画を考える必要があるかと
- ・資産の維持費がかかること、よくわかりました

○「そう思う」理由

- ・ゲーム形式なので理解しやすかった
- ・予算と人数と行事のカード使いがおもしろかった
- ・財源がキビシイことが、よくわかりました
- ・あまり区について知らなかったけれど、大きなお金を動かすのは大変なんだなと思いました
- ・公共施設の管理コストがいかに大変か学べました
- ・施設は作って終わりではないことを今回のワークショップで知ることができた
- ・人口が減少していくので、施設の建て替え、運営方法等
- ・人と施設とお金の関係性と時間経過
- ・限られた施設を効率的に活用する視点を持つことができたから
- ・施設が老朽化していくという現実を自覚させられました
- ・公共施設の有効活用の必要性を理解できた
- ・人口と施設のバランスをとるのがむずかしい
- ・施設の種類と利用用途
- ・時代に応じた資産活用の大事さ
- ・氷山の一角に向けて進んでいなければよいのだが

- ・麻生区の街を良くする為に色々取り組み、私自身も考えたことはよかったです
- ・ゲーム難しかった。説明で理解できた

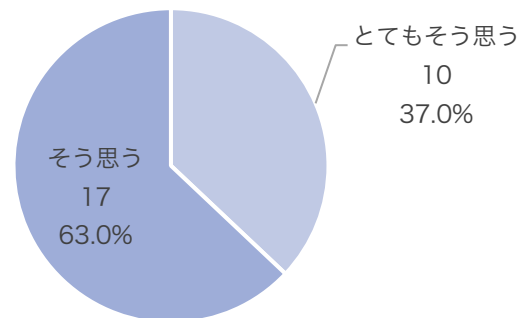
○「どちらでもない」理由

- ・施設の削減や増加、官民連携に関する説明・合意コストや解体費が入っていないので、自らの理解度が足りていないような気がする

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割近く、「そう思う」が約6割で他の回答はなかった。

とてもそう思う	10	37.0%
そう思う	17	63.0%
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

- ・実際はもっと複雑だと思うが、予算と行政大変だと思った
- ・少子高齢化、建物の老朽化を踏まえた資産保有の効率化の必要性を感じた
- ・どんな公共施設があるのかをそもそもよくわかっていませんでした。今後は目線が変わると思います
- ・色で見て10,20,30年後となるごとにどんどん黄色の形の人が残っていて自分たちの世代が沢山していかないといけないんだなと実感しました
- ・新たな視点に気づきました
- ・問題点が可視化された
- ・街を良くする知恵は、いろいろ出てくるなあと思いました
- ・ムダを省く、多世代交流を進めるという視点を具体的に理解できた

○「そう思う」理由

- ・資産の大切さ（使い方）
- ・税金が最適に使われてほしい
- ・施設は大変必要だと思います。資産を有効活用を目指すことを考えていきたい
- ・中心地と住宅地等、地域ごとに考える必要があると感じた
- ・運営に様々な問題があることが理解できました
- ・高齢層の増加と収入源、突発的な支出が見えやすく、余力の無さがわかった為
- ・老人世代が増え、こどもが減っていく将来への展望を考えさせられました
- ・施設によって様々な役割があることを知れた。違う施設でも同じ役割だったので、無くせばいいかというそういうわけにはいかないこととか、ゲームで知ることができた
- ・千代ヶ丘こ文がしばしばすいているのを、どうにかできるかも知れないと思いました
- ・10年後には、76%が築30年になってしまうこと
- ・近くの公園のイベント体系の変化があり、関心があった為
- ・私たちの税金の使い道にとっても関係しているので
- ・資産保有の最適化にはゆとりを持った長い目で見たらどうか
- ・麻生区に住んで34年になりました。これから年を老いていくにあたり、やはり資産保有は大事ななと思いました
- ・次回の議論に活かせるよう、ポイントを覚えておきたい

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。

○次回を楽しみにしている

- ・次回以降を楽しみにしています
- ・興味深かった。次回も参加したい
- ・次回も参加したい
- ・ゲームの『30年後』の時間がもっと欲しかった。また1年後くらいにこのゲームをやりたいです

○面白かった、考えさせられた

- ・とてもおもしろかった
- ・ゲームとはいえ大分考えさせられた
- ・ゲームがとてもおもしろかった。ぜひじっくり時間をかけて考えて見たいと思った
- ・ゲームを利用するのは良いアイデア

○地域について考えることができてよかった

- ・普段あまり考えない事に関心を向けることができた
- ・ゲーム自体はよくわからなかったが、これからの街をどうしたいかということはわかります。又、そうして欲しいと思いました

- ・自分たちでまちを作っていく感じが難しかったけど、とても楽しかったです。あまり普段話さない人とも話すことができて嬉しかったのと、もっと自分たちが町のために沢山行っていけばいいなと思いました
- ・地域について目を向けることができた

○**参加者やファシリテーターと協力してゲーム・議論・発表ができてよかった**

- ・参加する前は、ワークショップの時間が3時間程度となっていたので良いなと思ったが、ゲーム中はあっという間に時間が過ぎていった。同じグループの方と意見を出し合って進められてよかった
- ・ファシリテーターさんが居てくれたお陰でゲームが理解でき、まちのことをきちんと考えることができた
- ・参加者の皆さんが活発に話し合って方向を決めてくれた。発表者も各グループを適当にまとめていた

○**実際の課題解決にはもっと深い理解が必要だと感じた**

- ・実際の課題はもっと複雑なので、もっと深い理解や基礎的な資料が必要だと感じました

○**参加者を増やしてほしい**

- ・参加者を増やして欲しい

○**ゲームを理解するのに苦労した**

- ・ゲーム内容を理解するのに苦労しました