第6回 都市の多様性とイノベーションの創出に関する懇談会

議事概要

日時：令和元年5月9日（木）9:30～11:30

場所：中央合同庁舎3号館6階都市局局議室

※ 事務局から「中間論点整理(骨子)」（たたき台）について説明後、委員はじめ出席者間において、主に以下の意見交換がなされた。

【本懇談会のとりまとめについて】

- 本懇談会のとりまとめは、都市政策の現場の市町村が取り込みやすいようなフレーズを用いてメッセージを伝えるべき。ウォークブル/ウォークシフト、ミクストユース、テナポラリーユース、公共空間の経営、公民連携のプログラムなどをアクションプログラムとして打ち出してはどうか。

【都市の評価指標】

- アクションプログラムを打ち出す目的については、都市空間に多様性を生むことでイノベーションを起こし、さらに、都市に民間投資を誘導する、土地の価値を上げるといった数値的なKPIを設定できるといいのではないか。
- まちの目指す姿が時代とともに変わるとしても、まちを評価するKPI、指標はやはり必要。その際、カメラやセンサーなどデータ取得に係るインフラを整備することで、「どのような人がいるのか」「その場所でどのような活用が行われているのか」など、まちの使われ方を詳細に把握して指標化することができるのではないか。
- 設定するKPIを「まちの魅力」を図る指標と考えると、例えば店舗出店の判断基準なども参考になるのではないか。

【まちづくりの時間軸】

- これからのまちづくりは、当初設定した「完成図」に向けてただ進めるのではなく、50年後、100年後を考えながら「育てていく」「アップデートしていく」のではないか。完成した時点の状態を維持する「管理」だけでなく、完成時からよりよい空間にアップデートする「育成」を意識すべきではないか。具体的には、30年ごとに全てクリアランスして作り直すのではなく、3～4年かけてゆっくりと変化させ、5年ごとで大きな変化を起こすイメージ。
- 第5回の石澤ゲスト委員のプレゼンにもあったが、まちづくりやまちの利用においては、数年

単位のプロジェクト、数ヶ月で起きる変化、時間単位での利活用等、様々な時間軸が同時に進行していることを意識するべき。

- これまでまちづくりが指向してきた「成熟都市」は幻想であり、これからは時代にあわせてまちも変化をいとわず、目指す姿そのものも変わっていくのだろう。
- 用途規制はこれまで面的に考えられてきたが、時間的、立体的なゾーニングについて検討すべきではないか。
- 交通分野では従来、必要最小限の公共交通を行政が担い、サービスレベルの高い部分を民間が担ってきたが、これからはそういった区切りがなくなり、多様な人のニーズに応じて多様なサービスがプラットフォームを通じて提供されるようになるだろう。まちづくり分野においても、試行的な暫定利用や実験を繰り返すことがイノベーションの創出につながると思う。
- 施策と利用者のずれが生じないよう、誰向けの取組なのかをPRしながら短期的な実験や暫定利用を繰り返す必要がある。例えば、域外からの来訪者にとっては、目的地まで行きにくいこと、シームが高いことが魅力になる可能性もある。また、通勤の観点では、日によって通勤先を選択できるような働き方も想定されるなか、定期券等のアクセスのシステムについても議論の余地がある。このように、目的地内をウォーカブルにする議論と同時に、目的地までのアクセスについての議論も必要ではないか。

[居心地のよいパブリック空間]

- まちなかにウォーカブルな空間を創出する際、若者だけでなく、高齢者や障害者などユニバーサルデザインの観点も入れるべき。
- 道路空間は自動車のために設計されており、ただ開放しても居心地のよい空間にはならないだろう。例えばパリでは車道の中央部に街路樹を伴う歩行者用空間がある。公共空間の作り方そのものにも変化が求められているのではないか。
- ウォーカブルな空間は重要だと思うが、自転車についても検討していいのではないか。
- 建物やインフラは、人口や経済が右上がりの時代には効率性を重視して整備され、その時代には最適だったのだろうが、人口減少の時代にあって不具合が出てきた状況。これからは都市の余白を使うプレイスメイキングの考え方が求められる。余白に対する考え方も、これまでは、ビルを整備すると都市への負担がかかるため、外部不経済への対処として空地を作る、という順番だったが、これからは、居心地のよい空地、空間をつくることでビルの価値が上がるというデザイン主導の思考で、パブリック空間づくりから建物配置計画等のまちづくりを考えてみる必要があるのではないか。
- 道路や橋、公園は、建築物と比べて、デザインの考え方が入り込みにくい現状がある。
- 民間空間は十分に居心地のいい空間として利活用されている場合が多いと感じる。求めら

れているのはパブリック空間の真のパブリック化ではないか。

[都市の経営主体]

- 都市再生推進法人などのエリアマネジメント団体、中間支援団体、官民のプラットフォームなど、まちづくり、都市の経営に関わる様々な団体、プレーヤーの役割を整理する必要がある。
- 人中心のまちなか空間を実現する上で、官と民の間をつなぐエリアマネジメント団体等の組織がますます重要性を増すと思う。エリアマネジメント団体が継続的に活動できるよう、資金の循環システムが求められるのではないか。
- パブリック空間の利活用に当たっては、管理権限や責任の所在が問題となる。エリアマネジメントとどう組み合わせしていくか。

[まちづくりに係る情報発信]

- 公共空間の利活用にあっては、少数のクレーマーとの関係も問題となる。例えば、まちなかの樹木について、多くの市民(サイレントマジョリティ)は特に反対意見がなかったにもかかわらず、落ち葉の懸念等のごく少数意見等を受けて行政が伐採してしまうというケースがあった。
- 公共施設、公共空間の管理者は、現状でもクレーム対応などの苦勞が多い。新しい取り組みに関する市民側の責務も明記することで管理者側のハードルを下げる実務上は肝要。
- 車道を歩行者空間に転換しようとしても、歩行者空間が必要ということが周辺住民に十分広報できておらず、反対意見を受けて実現しないケースがあった。
- クレームや反対意見は、都市についての情報発信が少ないために生じる面もあるのではないか。例えばまちづくりの考え方などを知りたい人が気楽に立ち寄れるような発信拠点をつくるなど、アナログな方法での発信も必要ではないか。
- 祭りはまちの魅力を内外の人に伝え、共有する機会だった。現在多く行われるイベントは点的であり、まち全体で行う面的なイベントがあってもいいのではないか。

[様々な規模の開発、まちづくり]

- 駅前等で想定される大規模な開発・投資と、場所性よりも人とのつながりが重要な小規模なプレイスメイキングでは、論点や考え方が異なるため、分けて考えるべきではないか。
- 金融や小売りサービスにおけるIT化、インターネットサービス化の進展により、金融業における路面店は非効率化し、チェーンの飲食店もデリバリーサービスに移行するなど、特に駅前のグラウンドレベルのまちなみに変化が起きるだろう。これから変化が期待される空間のイメージをつくるのが重要ではないか。
- 特に大都市においては、グラウンドレベルだけではなく高層階の機能も大切。大規模な開発

を否定するわけではなく、大規模開発においても低層部、特に1階の作り方に改善の余地があるということを打ち出せるとよい。

- 東京にあっても、神田や新橋、渋谷周辺など、オンリーワンの魅力を有する地域が存在しており、大規模な都市再生の背後でこういった地域を残すことも重要。

[イノベーションの創出]

- 目指すべきイノベーションとは、新技術の創出なのか、ソーシャルなつながりによる新たな価値なのか。明らかにしないと、本政策パッケージを受け取る自治体は、どう扱えばいいか困惑するのではないか。
- イノベーションの創出には、若者等による小規模ベンチャー企業が起こすものと、大企業のオープンイノベーションやCVC投資によるものもあるのではないか。日本では前者が活発でないため、あえて前者に着目するというやり方はあると思うが、大企業等の力を有効活用する観点も必要。世界の事例を見つつ、日本の事情を踏まえて考えるべきではないか。

[オンリーワン都市開発の推進]

- 「オンリーワンの個性ある都市開発」をそのまま打ち出すと、新しい特徴を探そうとしがちで、全国を見渡すとかえって難しくなるのではないか。新規性だけでなく、地味であってもその地域の歴史性、場所性に着目することでその地域らしさを出せることを、国として打ち出すことは重要だと思う。

[その他]

- 今の制度では、所有権をはじめとした既得権が強く保護されており、何もしなければまちは現状維持されるが、変化させやすい仕組みは作れないか。
- 今後実装が進むであろうサイバーフィジカルシステムの「サイバー」面についても議論すべきではないか。例えば今後は各地域のデータをまとめて利活用するためのプラットフォームなどが必要になるが、各都市がバラバラの仕様で進めるのではなく、統一の指針などがあるとよいのではないか。

(以上)