

第3回 新しい時代のインフラ・交通政策を考える懇談会

議事概要

1. 日時

令和元年6月20日（木）10:00～12:10

2. 場所

中央合同庁舎3号館4階特別会議室

3. 出席者

(1) 発表者（敬称略、発表順）

- ①長谷川専
- ②為末大
- ③崎谷浩一郎
- ④石山アンジュ※懇談会委員

(2) 委員（敬称略、50音順）

家田仁、石山アンジュ、加藤史子、金谷隆正、田中元子、花岡伸也、柳川範之

4. 議事

成熟社会における社会資本・交通の新たな付加価値

5. 議事概要

○ 株式会社三菱総研総合研究所 長谷川主席研究員の発表について

(発表の概要)

- ・生産性の向上のためには、国民の社会生活や産業を支えるインフラの生産性を高めることが効果的。現存するインフラがより上手に使われるようになれば、即効的な効果も期待できる。なお、その際、現存のインフラを適切に点検、維持管理、修繕あるいは更新を行っていくことは大前提。
- ・インフラを、インフラの利活用のための機器など（自動車など）の「インターストラクチャー」などを含め、多層構造として多面的に捉える、「新インフラ」の考え方が必要。従来のインフラは、ハードインフラと、インフラ利活用のルールなどの「ソフトインフラ」との両輪によって成り立ってきた。このインフラをうまく使うための機器など（例えば道路をより早く移動する自動車など）を「インターストラクチャー」と提言しており、これを更に効率的に使うためのアプリなどを「インター'sインター（インター²）」と提言し、人々の生活や産業経済活動（スープラストラクチャー）を支える基盤として、国土・土地利用や、ビッグデータとセキュリティも含め、多層的・多面的にとらえたものが「新インフラ」である。
- ・インフラは「つくる時代」から「つかう時代」へと言われているが、デジタルトランスフォーメーション（DX）により人々の生活をあらゆる面で良い方向に転換させるためには、「作る、使わせる」という発想から、「使ってもら（MaaS等）、育ててもら（コンセッション等）」という転換が重要。また、そこでは、オープンデータ化やデータのセキュリティの確保等も必要になる。

- ・防災は、ハードインフラだけで守るものではなくてきている。国民の命を守るためには、単なる知識や脅しではない、避難時の極めて人間的な心理などを深く突き詰めたソフトインフラも必要である。中長期的には土地利用を変えていく必要もある。

(意見等の概要)

- ・新しい「コンセプチュアル」なものは日本以外で生まれ、それを「やってみるか」という感覚で日本に導入することが多い。日本で生まれてくるためには、how to doの部分をどうするかが課題ではないか。
- ・新しい「コンセプチュアル」なものは、国民の生活、社会・経済活動といった「スープラストラクチャー」で満たされていない部分、人間の飽くなき欲求から生まれてくるのではないか。
- ・現状に甘んじ、潜在的な欲求や課題を突き詰めなくてもいいような日本の雰囲気の問題の根源なのかもしれない。
- ・そうした潜在的なニーズの掘り起こしは、民間の活動が担う部分ではないか。現在のPPP/PFIとは違った官民連携のあり方を考えていく必要があるのではないか。
- ・イノベーティブなことを作り出すには、コンセッションなどの中で、官民連携を通じて民間に「インフラを育ててもらおう」という意識が重要ではないか。
- ・労働人口が減少する高齢化社会の中で社会保障と経済成長を両立させるには、全員活躍が重要で、高齢者などにも使いやすいインフラのあり方を考えていく必要がある。
- ・「インターストラクチャー」や「インター²」を、官と民で一緒に検討していくことが重要ではないか。
- ・例えば「スープラストラクチャー」を支えるために、官が促して、民間の持つデータをインフラを整備するために提供してもらおう仕組みなどがあり得るのではないか。
- ・移動しなければいけなかったことが移動しなくても出来るようになったり、移動そのものを楽しんだり、行動がMustからWantに変わっていくことでインフラはどのように変わっていくのか。
- ・MustからWantへの変化のように、「スープラストラクチャー」が変わっていくと、その変化に合わせて、「インター²」等インフラの各レイヤーのあり方も変わってくるのではないか。

○ 株式会社Deportare Partners 為末代表の発表について

(発表の概要)

- ・日本では、大会の出場などを目的としたスポーツへの取組が多くを占めるが、海外では、大半がスポーツを楽しむためにやっている。日本においても、高齢化社会において、このような価値観の変化が生じつつある。
- ・「正しい」は「楽しい」に勝てない。人は「楽しい」が原動力となる。
- ・「収斂進化」というものがあるが、それと同じように、人間が移動しやすいようにインフラを作るが、そのインフラが人間の行動を決めるような関係もあるのではないか。

- ・最大人口を誇るスポーツはランニングであり、その結果、世界最大のスポーツ施設は「公道」である。そうした観点で道を見直すと、見えてくるものもあるのではないかな。
- ・自動運転が導入されたとしても、ある程度は歩かなければならないようになっている方が幸せなのではないかな。その際に歩きやすい環境が大事。
- ・移動というのは、移動以外の様々なことをはらんでいるものとして捉えると、幸福度といった観点にもつながるのではないかな。例えば登山など、移動が手段なのか目的なのか曖昧になることがあるが、移動中様々な選択ができることへのニーズも増しているのではないかな。
- ・少子高齢化の変化に「ハコ（施設）」が追いついていないのではないかなと感じられ、定義を少し曖昧にして用途について柔軟な対応が出来ると良いのではないかな。
- ・自動運転などで便利になっていっても、人間は歩くように最適化された存在であるため、歩かざるを得ない。ある程度歩く必要のある移動の方が幸せなのかもしれない。
- ・技術の発展により、「ながら移動」がより一般化していくと考えている。安全性を確保した上で、歩行も何かをしながらがスタンダードになる日が来るかもしれない。移動を移動そのものだけでなく、何かをはらんだ行為として捉えると人間の幸福感を高めていくことができるのかもしれない。

(意見等の概要)

- ・「楽しい」がスポーツを始めるきっかけとなるように、楽しさを優先するメリットもあると思うが、業界の側は「正しい」を優先する傾向にあるように感じる。
- ・権威と権力を分離することが必要なのかもしれない。また、伝統的な競技と楽しむための競技とを分離することも必要。
- ・楽しむためのインフラを考えるときに、可変性が重要だと考えている。
- ・楽しむためのインフラは事前に設計できるものではないと思うが、柔軟性を持ったインフラ、施設があっても良いのではないかな。
- ・日本の地方ほど公道をきれいに保っている国はないので、もっと活用できるのではないかな。
- ・ICTやAI等の技術の進歩で便利になったことで依存してしまっているが、人間の本質の部分を解放していくこと、人間の幸福が必要という考え方は、インフラにも通じるものがあるのではないかな。
- ・便利になっていく中で、最後は人間が意思で決定しているという領域が必要ではないかな。
- ・交通と健康は密接なものがある。楽しんで歩けるようなアイデアが必要ではないかな。
- ・スポーツ選手のパフォーマンスは、心理的、身体的、社会的要因の3つで整理されることが多い。スポーツとは異なるが、歩くことについては、つい歩いてしまう工夫をするなど社会的な要因で歩きたくなるようにしていければ良いのではないかな。

○ 株式会社イー・エー・ユー 崎谷代表取締役の発表について

(発表の概要)

- ・土木は時代の要請に応じてきたが、社会の構造が大きく変化していく中で、地域の課題等に応じているだけではだめで新たな価値を再構築していくことが必要。
- ・現代の土木はCivilとEngineeringが分断されている側面がある。例えば、Engineeringベースのものを大きな土木、Civilベースのものを小さな土木と捉えると、Designはその間に位置付けられる。
- ・「Civill (シビれる) Engineering」を提唱している。大きな土木と小さな土木をつなぐ (Link) イメージ。すごい、感動した、シビれるという感情が、未来に向けては大事。
- ・駅前の交通機能を再配分し、安全性を確保することにより、子供たちが駅前に来るようになった事例がある。また、古民家の再生を道路改良と併せて実施したり、官民共同の取組により安全性等を確保しながら、地域の風物が戻ってきたような事例がある。
- ・インフラの整備段階から市民の関わりしろをつくることでインフラと個人の新たな関係性が構築される例もあり、このような視点は重要ではないか。
- ・防災の観点から見たら正しい、景観の観点から見たら正しいとバラバラに議論せず、それらを組み合わせた「防災景観論」など、新たな論を立てる必要がある。水が支配的な国土なので、新たな制度設計として「水の都市計画」を考えてはどうか。制度の実験的実装として行っている取組は「インフラの文化的見立て」として位置付けながら進めていく戦略が必要。
- ・日本古来の時間や空間の捉え方・見立てを大事にすること。近代以前の伝統的な知恵や工夫があるはず。例えば、棚田や里山などを単によい景観と捉えるのではなく、生き延びるための知恵が詰まった防災景観として捉え直してはどうか。

(意見等の概要)

- ・全国画一的な風景が見られるが、状況によっては場所の認識ができないこともある。場所や地域固有のインフラづくりが重要。
- ・例えば発酵の世界は人間が器を用意して、後は微生物の働きに任せ見守るだけ。土木の世界でも同じように、あまり作り込まなくても質の良い器が必要。使う人、訪れた人などが勝手にふるまうことが理想。
- ・人が集まる場所とするためには、作り込めばそれでいいというわけではなく、ある程度の曖昧さもデザインとして重要となってくる。ただし、何かしらのきっかけとして人が介在することは間違いない。
- ・インフラに対するオーナーシップみたいなものを市民が持てることが重要。
- ・インフラは究極的には、国家と個人の契約のようなものだが、根本的に見直す時期ではないか。まずは住民がインフラに関心を持つこと。例えば工事現場のイメージが変わるだけでも完成後の関心が変わる。

○ 石山委員の発表について

(発表の概要)

- ・昔は地域コミュニティで行われていたことを、「シェア」として行っている。スマートフォン等のテクノロジーの発展によって、昔は地域のつながりでしか出来なかったことが、世界中の人と出来るようになってきている。
- ・シェアは利用側の側面だけでなく、提供側の側面を見てもいろいろな価値を生み出すサービスがある。また誰もが提供者になれる可能性がある。
- ・若者の世代を中心に豊かさの価値観が根本的に変わってきており、所有することではなくつながり、人からの共感というものが豊かさになってきているのではないかと。
- ・シェアによって人と人とのつながりが格段に増える。これは関係人口の増加にもつながると考えられる。

(意見等の概要)

- ・シェアという考え方は日本にも古くからあったはずなのに、シェアリングエコノミーという動きがなぜ日本から生まれなかったかということの一つの原因は、テクノロジーの導入が海外に比べて遅れているからではないか。精神の面では東洋思想と「シェア」は非常に親和性が高いと考えている。
- ・ルールメイキングについては、内閣官房がつくったガイドラインを元にした民間のモデルが、国際標準の一つとして検討されており、日本型のルールが海外へ逆輸入される動きも起きている。
- ・ほとんどの制度というものは性悪説を前提に創られており、安全や信頼を担保するということが重要ではないか。
- ・シェアには、資産の有効活用という面と、つながりが重要という面がある。前者はテクノロジーの発展もあり、進みやすい。後者のコミュニティありきのシェアは、信頼の担保が必要となるが、後者のシェアにはどの程度の可能性があるのだろうか。
- ・コミュニティベースのシェアは価値観のシフトが上手くいかない難しい。制度とテクノロジーを上手く組み合わせて活用し、「信頼」の担保方法を模索する必要があると考えている。
- ・価値観のアップデートが信頼を担保する方法となりうる。どこまで価値観を拡げることが許容されるかは、まさに実験中であるが、マクロ的には制度で信頼を担保するとともに、個人のレベルではシェア的なマインドにアップデートしていくことが必要。
- ・シェアサービスの対象はグローバルであることから、多言語化を進めるために、インバウンド向けのサービス支援などもありうるのではないかと。
- ・サービス提供者に対する信頼が、テクノロジーだけの信頼で成り立つのか。例えば、プラットフォームを例に挙げると、マッチングを行うだけで責任はないなどの問題があり、日本人の今までの価値観を覆せるのかは疑問である。
- ・経済成長やスケラビリティを求めるのであれば、株式会社が最も適しているが、利益追求型サービスになると、利益先行で個人が置いていかれてしまう。欧米を中心にプラットフォームコープという、テクノロジーを活用した昔の生協のような取組や、

韓国のように、公共サービスとしてシェアサービスを運営するケースなども出てきており、組合形式や行政の介入によって、個人を守っていけるのか、今後の動きに注視が必要ではないか。