

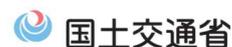
事務局説明資料

令和元年10月1日
国土交通省 都市局



Ministry of Land, Infrastructure, Transport and Tourism

前回の議論



[ストリートをリノベーションする意義と効果、その評価方法]

○車道を人中心の空間にすることの多面的なメリットなど、**車利用者を含めて市民に広く理解されるような整備の意義**をガイドラインに記載してほしい。

○マネジメントに沿道や住民を巻き込むとともに、広範な施策効果を考えるべき。**社会的な課題解決にストリートがどう貢献できるか**まで訴えられると良い。

○国がまず見本を見せて、それを受けて各自治体が作りたくなるようなガイドラインを目指すべき。

○事業評価は、公共投資に対するアカウンタビリティの観点のみならず、地域の変化を様々な角度から捉える観点の双方が重要。

○事業便益として、歩行者目線で人々の“ハッピー”に着目した便益の考え方を考慮すべき。走行時間短縮や事故減少等に加えて、今後、**人々のハピネスとして何を便益として計上するか**、検討すべき。道路の作り方が変わってくる。

○**社会的な問題に対してどれだけの効果があったか**を見ている国もあり、便益を広く見ていくことが必要である。

前回の議論

[ストリートの構成要素・持続可能な仕組み作り]

○日本は道路が狭いといった、欧米とは異なる事情も校了する必要がある。**民地・施設側での対応も重要**。沿道をどう巻き込むかという考えや、道路だけではなく沿道も含めた議論が必要。

○デザインの領域では1)機能だけでなく、2)アクティビティを見ようというところまで一般化してきたが、現在は3) **マネジメントの観点**が重要というところまで進化していることを踏まえるべき。

○ストリートデザインの目的を説明する際、沿道の商業売上の向上等といった経済効果のみならず、**ストリートで能力を高めたプレイヤーが、街に戻り、都市活動を支える人材として還流する**といった「人を育てる視点」が大切。

○ストリートのデザインはストリートで行われる様々なプロジェクトの目的やマネジメントも見据えて検討することが重要。

前回の議論

[ストリートを支える交通処理]

○自動車対歩行者という敵対関係ではなく、協調できるよう整理が出来ると良い。**自動車と歩行者の共存するための基本と応用**を示すことも必要。欧米と比べた際の、我が国の特殊性も踏まえることが重要。

○課題は**荷捌きの路上駐車**及び**エリマネ**などが行う賑わいづくりなどである。

○エリアの中で、荷捌き等の問題解決を含め、**どのように道路の機能を分けていくか**考える必要がある

○道路の階層化については、**エリアごとに検討していく必要**があり、全国統一的な考えというより**即地的な判断**が必要。

○歩行者や自動車の流れが変わることから、交通管理上検討しないといけない**課題がそれぞれの現場で個別具体**にある。

○管理サイドは、時代とともに管理方法が変化するよりも一律に管理したいと考えがち。そのような考えを変えていくためにも、ガイドラインに何か記載があると良い。

○海外事例において、交通処理とのバランスをどうやって解いていったのかがわかるとよい。

○これまでに階層化を考え作られた箇所でも、年数が経ち周囲状況や交通行動の変化により役割が変わっている道路がある。ガイドラインの中でも、**現状に合わせた見直し**を記載できると取り組みが進むのではないかと。

[市民意見の吸い上げ方・合意形成]

○新しいことをやろうとする際には、市民それぞれに様々な意見があり、結果として新しいことが全くできなくなる場合がある。市民サイドとしても単なる反対の表明ではなく、しっかり議論していく責務があることを明確にする必要がある。**市民の役割や市民が何をやればいいのか**というところもガイドラインに入れていくべきである。

○**普段声を挙げないような、声の小さな人の意見をどう吸い上げていくことも重要**。IT等の各種ツールの活用も考えられる。

○自治体や管理者がより幅広く市民の意見を聞くことができるよう、アプリなどで**市民ニーズの見える化やデータ収集**をするというのも大切。

第2回 “ -使う- 都市生活を豊かにするアクティビティ ” 第1回資料再掲

2. これからのストリートに必要な要素とは

- 1) ストリート＝街路空間をどう定義するか
- 2) 街路空間のデザイン・有すべき設えについて
- 3) アクティビティと、これを担い支えるプレーヤー
- 4) これらの空間を支える交通環境等の確保

- アクティビティのタイプは、「必要活動」「任意活動」「社会活動」に分類できるとされている (Life Between Buildings, Jan Gehl (1987))。
- 我が国の研究では社会活動をさらに「地域生活活動」「地域文化活動」「表現活動」に区分しているものもあるところ、様々なアクティビティの存在を前提に検討することが重要。

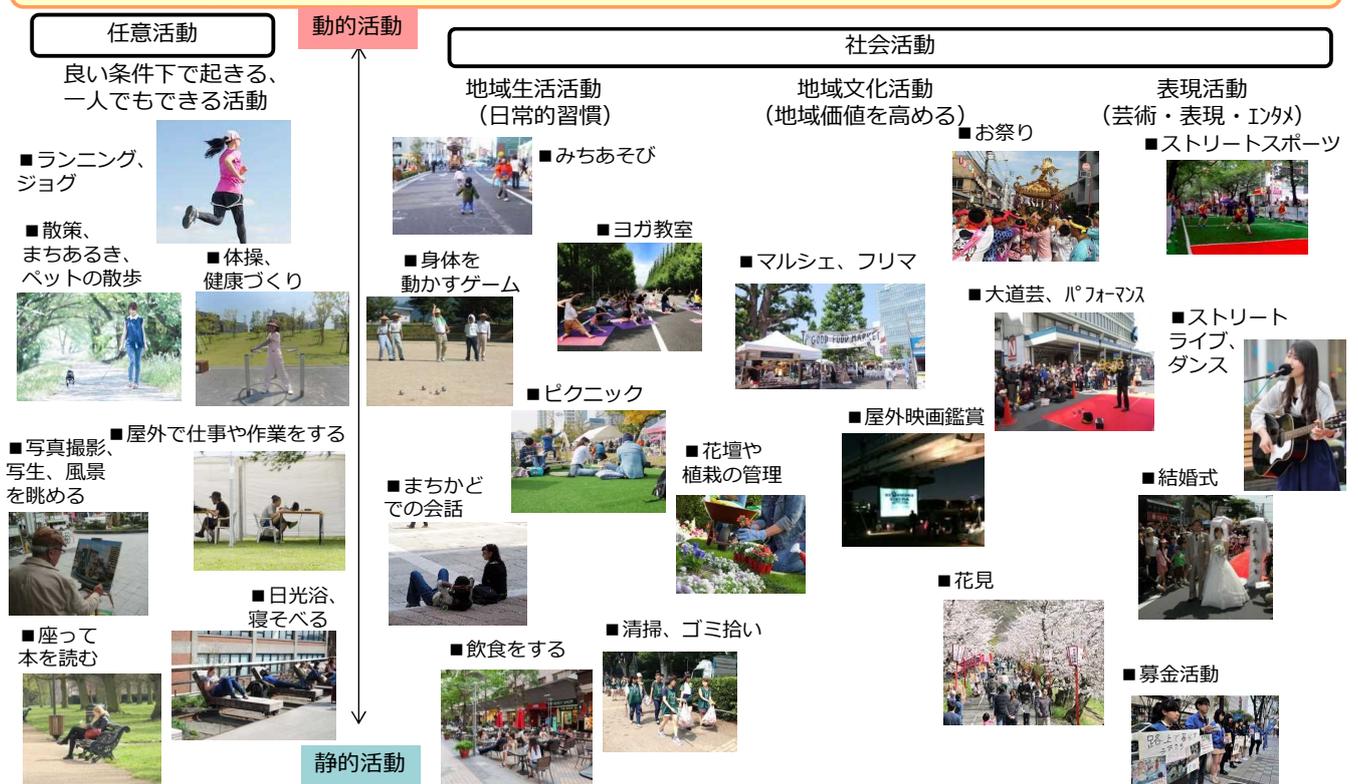
| アクティビティタイプ | 内容 | 具体例 |
|------------|---|---------------------------|
| 必要活動 | 沿道などの目的地で目的を果たすための移動や立ち止まり | 通勤、バス待ち、移動時の休憩、買い物 |
| 任意活動 | 来街者一人であっても楽しめる、地域やストリート景観、自然、雰囲気を感じながらの遊歩、運動、滞在 | 散歩、まち歩き、ランニング、写真撮影 |
| 社会活動 | 街路上に複数の利用者が存在することによるコミュニケーションや出会いに基づく活動 | 遊び、来街者と住民の会話、生活風景を眺める |
| 地域生活活動 | 社会活動のうち、特に沿道コミュニティの住民・店主等による日常的慣習としての活動 | 清掃、挨拶、井戸端会議、植栽の世話、見回り |
| 地域文化活動 | 社会活動のうち、特に地域性のある祭りなど、地域価値を高める目的で組織的に行う活動 | 祭り、街路市、打ち水、フリーマーケット |
| 表現活動 | 社会活動のうち、特に芸術的・政治的な表現・言論、エンターテインメント性の高い活動 | 演奏、演説、大道芸、フラッシュモブ、パレード、募金 |

(出典: ストリートデザイン・マネジメント)

(2) 街路空間におけるアクティビティ

- ストリートにおけるアクティビティを、タイプとアクティビティの活動量(動的・静的)に応じて例示していくと以下のようになり、これらの多様なアクティビティを踏まえたストリートのあり方が重要

※前述の「ストリートデザイン・マネジメント」に例示された活動のほか事例等をもとに例示



- まちに変化を起こし、それを継続させるためには、プロジェクトを担う多彩なメンバーが必要とされている。

エリアリノベーションに必要なキャラクター



(出典: エリアリノベーション 変化の構造とローカライズ (馬場正尊+OpenA))

8 よいプロジェクト・チームには、多彩なメンバーが求められる

プロジェクトは、定常業務と異なり、そのつどユニークな成果が求められる事業である。したがって、前例や慣行にとらわれる人だつぎつぎに生じてくる新たな事態に対応することはできない。プロジェクトが遭遇する事態は多様であるから、そうした多様な課題に答えられる多彩なメンバーをチームに入れる必要がある。同じような思考パターンと知識、情報をもつメンバーがいくらいても、事態を多角的に検討することはできない。したがって、メンバーはできるだけバラエティに富み、経験や知識、専門分野の異なる人材を求めるべきである。さらに、困難な事態に対応するためにも、チームは個性的な人材の集団であるべきである。

メンバーは、明確な役割分担の設定によってそれぞれの個性、能力を発揮し、困難な事態においては、たがいに力を合わせて難局に対応することができる。なぜなら、こうしたメンバーは、プロジェクトの達成すべきミッションをしっかりと共有し、それに向かってなすべきことを心得ているからである。

すなわち、すぐれたプロジェクト・チームは、メンバーそれぞれの強い意志や目標達成のモチベーションに支えられている。また、メンバーは目標を達成しようという情熱も共有する。そのために、なにをなすべきかということについてのコミュニケーションがつねにとれる体制を保つ必要がある。

(出典: 社会的合意形成のプロジェクトマネジメント(桑子敏雄 著))

3. 主な論点(案)

問題意識

各都市において、ストリートの改変に踏み出そうとした際に、例えば、

- ① 意義及び効果 ~ ストリートの改変の必要性や、それが生み出す多面的な影響、
 - ② 構成要素 ~ 沿道や周辺環境を踏まえた望ましいデザインや設え、
ストリートにおけるアクティビティや、これを担うプレイヤーのあり方、
 - ③ 交通ネットワーク ~ 各街路それぞれの位置付けから、外周街路の活用をはじめ交通再配分の考え方、駐車場の配置や出入口のあり方、
- 等について、一定の取りまとまったリソースが乏しく、模索を繰り返しているのが現状。

このようなことから、庁内での機運醸成から、庁内調整、さらには関係機関協議等において、アドホックな対応に苦慮している状況。

主な論点

- 1) ストリートを人間中心の空間へリノベーションしていく意義と効果とは？
- 2) ストリートの空間デザインや設えはどうあるべきか？
- 3) どのようなアクティビティを、どう運営していくべきか？
- 4) どうプレイヤーを選び、育て、支え、つなげていくべきか？
- 5) ストリートを支える交通環境をどのように考えるべきか？

← 本日の主なテーマ

主に地方公共団体向けのガイドラインとして、参考となる考え方や手順等を取りまとめていく予定

| | テーマ | プレゼンター | 日時 |
|-----|--------------------------|--|--------------------------|
| | — 総論 — | | |
| 第1回 | これからのストリートに 求められるもの | 事務局、三浦委員、泉山委員 | 8月29日(金) 13:00-15:00 |
| | — 使う — | | |
| 第2回 | 都市生活を豊かにする アクティビティ | 泉英明ゲスト委員、西村浩ゲスト委員 ハートビートプラン 代表取締役 ワークビジョンズ 代表取締役 | 10月1日(火) 13:00-15:00 |
| | — 作る — | | |
| 第3回 | 居心地の良い歩きたくなる 公共空間デザイン | 西村委員、ゲスト委員 豊田市役所 | 10月29日(火) 15:00-17:00 |
| | — 支える — | | |
| 第4回 | ストリートを支える 環境づくり | 藤村委員、羽藤英二ゲスト委員 東京大学大学院 工学系研究科 教授 | 11月29日(金) 13:00-15:00 |
| | — 測る — | | |
| 第5回 | 人間中心の ストリートの評価 | 小嶋委員、事務局 | 年内 |
| | 中間とりまとめ公表 → ガイドライン発出へ | | 年度内 |