

第3回拠点エリアワーキンググループ

議事概要

日 時：令和8年6月1日(月)16:00~18:00

場 所：中央合同庁舎3号館6階 都市局議室

※事務局からそれぞれ資料に基づき説明がなされ、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。

- 「気軽にアチコチお出かけしたくなる街」という表現には三つの要素がある。「気軽に」は移動のハードルの低さやスムーズさ、「アチコチ」は目的地の多様性や選択肢の広がり、「お出かけ」は目的地への到達だけでなく移動過程そのものの楽しさを含むもの。
- 外出率の向上がゴールになっていると思うが、なぜ外出率を増やすべきかについても記載があるとよい。外出率は都市の豊かさを示す指標の一つであり、それによって得られるアウトカムを示す必要がある。
- 義務・生活維持・自由裁量の各トリップについて、自由裁量が都市を楽しむ移動であるようにも読めるが、都市を楽しむ上では義務や生活維持も重要であり、これらの関係性を整理した方がよい。トリップは明確に区分されるものではなく、相互に重なり合い境界が曖昧になることが、良い都市の条件となる可能性もある。
- プレイス性の概念は、インフラの機能性の上にアクティビティやコンテンツが積み重なり、その上に意味や愛着が形成されるという三層構造で捉えられる。人々の日常的な関わり方もプレイス性に含まれるのではないか。
- 外出率とEC化率の相関図については、スマートフォン普及との関係性を示す方がインパクトがあるのではないか。コミュニケーションの基盤がスマートフォンに移行し、移動しなくてもコミュニケーションが可能となっていることは大きい。
- ECの発展に伴い外出率が低下する一方で、物流の往来は増加している。今後の都市のあり方を検討する上では、土地利用を含めた対応が重要となるのではないか。
- 「マチがイエに負ける社会」という表現について、人が街から減少することで、都市の創造性の低下や自動車依存の進行、安心感の低下といったデメリットが生じるといった点についても丁寧に記述する必要があるのではないか。
- マチとイエに「現実空間」「仮想空間」とフリガナが付されているが、言い換えるのであれば「直接体験が間接体験に負ける社会」といった表現の方が実態に近い可能性がある。
- コンテンツに集まった人にいかに滞在してもらうかが重要である。「人を集める街」という表現に加え、「過ごす」や「滞在する」といった視点にも着目してはどうか。
- お出かけしたくなる都市空間像の検討が必要である。都市空間の断面構成（車道・歩道・沿道等）を一体的に整備・活用するイメージが具体的に示されるとよい。
- 断面構成のイメージについては、具体的なイメージがあるのは良いが、類型化しすぎることによるデメリットも考えられる。別途ガイドラインなどで整理することも有効である。
- ウォークアブルの観点をSMALL~LARGEで整理しているが、単なるスケールの拡大を示すものではないため、表現については再検討の余地がある。

- 駅は街へ人を送り出す拠点として、アクセス性に加え、デジタルサイネージ等による情報提供といったソフト面も含め、「ポンプ機能」のような役割を持つことが重要であり、軸と拠点をつなぐ上でのポイントとなる。
- 移動のしやすさだけでなく、天候への配慮も含め、快適に移動できる環境の確保が必要ではないか。
- モビリティ・ハブは、単にモビリティを集約するだけでなく、生活サービス機能と組み合わせ、拠点到適切に配置していくことが重要である。具体的な事例を充実させるとよい。
- ウォーカブルな空間をつくる上で、自転車は重要なキーワードである。
- 公共交通を優先する考え方を明確にした方がよいのではないか。自動車について言及する場合には、環境面も含めて整理することが望ましい。
- 正のスパイラルの裏付けとして、今後はトリップチェーン等のマイクロデータに基づき、軸と拠点の設計を検討していく必要がある。既存のパーソントリップ調査の見直しや、新たな調査手法の導入についても検討するとよい。
- 想定読者を明確にし、伝えるべき内容を整理することが重要である。これまで十分に検討していなかった自治体にも共感を得られるようにすることが求められる。
- 拠点と軸の考え方については、既存制度とどのように組み合わせ整理するかが課題である。多様な用語が混在しているため、専門家以外の読者にも分かりやすく整理する必要がある。
- ウォーカブルの推進にあたっては、既存制度の活用に加え、沿道の民間施設との連携も含めて空間を確保する必要がある。手法は地域ごとに異なるが、全国各地の気候に対応した包括的な空間整備が重要である。
- 需要創出型公共交通の事例として、宇都宮市のLRTは参考になる可能性がある。新たな交通モードの導入が需要創出につながった事例である。

以 上