

1-4 まちづくりDX原則の考え方、1-7 まちづくりDXの役割分担とケイパビリティ強化

主なご意見

・将来、誰が都市を管理するのか。これまでの考えのままでは、自治体サービスとしては限界もあるだろう。もっといろいろな方の参加を念頭にいった参加型のデザインも考えていかないといけない。(瀬戸委員)

・これまで市民にとって都市計画は与えられるものだったが、DXによって自ら作り出すものになっていく、変革の可能性がある。そういう方向性をこのビジョンの中でも共有していきたい。(出口座長)

・これからの都市計画は市民が参加したり、民間が参加したりして、行政ではない主体が中心になって考えていかなければいけない。まちづくりDXを通じて、都市計画の仕組み自体の変革にもつながっていく。(宇野委員)

反映のポイント

・「1-4 まちづくりDX原則の考え方」のまちづくりDX原則の「地域主導」、「1-7 まちづくりDXの役割分担とケイパビリティ強化」で、市民の役割、位置づけを追記

・「2-2 ひとり一人に寄り添うまち/Well-being」に「市民とともに創る」まちづくりの実現」を追加

1-6 まちづくりDXに向けたオープン・イノベーションの創出と社会実装のエコシステム構築（新設）

主なご意見

- ・まちづくりDXにおけるオープンイノベーションは何かというのを、現状のビジョンの中で各所に散りばめられているが、うまく一つのページなどにまとめられるとベストである。(瀬戸委員)
- ・これまでの会議で話が出ていたcommonsについて、commonsと合わせた3つ目の軸として「コモンプラクティス」を加え、「実践」「素養」のような考え方、人材育成などの取組みをどう共有していくかというところを大事にしていけると良い。(瀬戸委員)
- ・いろいろな人が技術を持ち寄って、全然関係ないと思っていたものがつながり新しいビジネスが起こる、そういうスポット、そういう機能を持ったものを都市の中に増やしていくことが必要。(宇野委員)
- ・「GIGAスクール構想」でデジタルにたけた世代が世に出てくるタイミングに、そういった人材をどう活用していくかということに対する、まちづくりDX側の待ち構え方を考える必要がある。(古橋委員)
- ・行政のまちづくり部局でも、まちづくり団体でも、問いを立てられる人材の育成が重要。それが結局、データを増やして質を高めてオープンイノベーションの新しいサービスの創出につながる。(重松委員)
- ・まちづくりDXがまだ初動期であることを考えると、先進的に活用できる能力、意欲を持った人たちを取り込めるハッカソンなどの取組は重要。(重松委員)
- ・「PLATEAU」、「UDX」の取組の中で、学生やスタートアップがビジネスを創出して経済性を生む、そうしたプライベートセクターの関与の流れを国として後押しできるとよい。(斎藤委員)
- ・「PLATEAU」データの利用をどうアクセラレートしていくか、そういったスタートアップ支援のようなことも今後できるとよい。イギリスの「Geovation」というプログラムが参考となる。(瀬戸委員)
- ・「MIT Accelerator Program」では、ケーススタディをきちんと学生や若い人たち、地域の人たちに見せ、どうすればよいのかがわかって、スタートアップが出てくるというエコサイクルが回っている。(吉村委員)

反映のポイント

- ・「1-6 まちづくりDXに向けたオープン・イノベーションの創出」を新設
- ・「1-6 まちづくりDXに向けたオープン・イノベーションの創出」を新設し、commons、commons、コモンプラクティスの3つの軸を打ち出し。
- ・「1-6」における「commons」の項で、データ標準化・共有に加え、イノベーションの場について記載。
- ・「1-6」における「commons」の項で、都市DXの人材育成や、データ利用の「勘所を押さえる」センスを持った人材の重要性について記載。
- ・「1-6」における「コモンプラクティス」の項で、ハッカソンやスタートアップ支援、参加型まちづくりやベストプラクティスの共有などについて記載。

3-4 3D都市モデルの整備・活用・オープンデータ化の推進(project PLATEAU)

主なご意見

- ・「3D都市モデル」やまちづくりDXにおけるオープンデータの展開として、ゲームやメタバースといった新市場創出やオープン・イノベーションを起こせる可能性が高い領域との接合点を検討した方が良い。(水野委員)
- ・ゲームやエンターテインメント分野の展開は、新たな分野開拓として必要。「ポケモンGO」など、現実空間・リアルとの関わりを持つ方向を見ると、まちづくりDXにおいても、仮想空間と並んで現実空間上での新たな取組も非常に大事であるので、この点も強調できると良い。(瀬戸委員)

反映のポイント

- ・「3-4 3D都市モデルの整備・活用・オープンデータ化の推進(project PLATEAU)」にメタバースの活用を追記。
- ・「4-4 3D都市モデルの整備・活用・オープンデータ化の推進(Project PLATEAU):ユースケースの拡充」のうち「4-6ユースケース開発の拡充」のロードマップ内に、XR(リアルメタバース)を追記。