

参考事例

「地域経済循環社会」創出プロジェクト

(1) 市民が安全に歩いて回れる「24時間ダウンタウン」（アメリカ ポートランド市）

○概要

- ポートランド市では、1972年に公共交通を優先したまちづくりを行うことを市長が宣言し、中心市街地の活性化とコンパクトなまちづくりをするという方針が市民に受け入れられた。現在、行者や自転車が安心して移動できるようにするために、グランドレベルでの移動に重点を置いて、ゆっくりと移動できる交通まちづくりをめざし、低床型LRTなどを導入している。遠距離移動（市外への移動）を減らし、近距離移動にシフトしてもらう（市内消費を増やす）こと、そのためにまちづくりと公共交通を充実して、より快適な移動をすることを目指して具体的な土地利用と交通まちづくりがおこなわれている。

①歩行者空間づくり

中心市街地は、歩道の幅が広く、すべて一方通行の道路で、LRT、バス、一般車両がそれぞれ1車線を占有または共有する。通行する車両からの圧迫は少なく、安心して歩ける。

中心市街地の歩行空間



②便利で速い公共交通

中心部はすべて一方通行で公共交通手段（LRT、バスなど）優先の信号制御となっており、停留所、バス停のアクセシビリティもよい。

公共交通優先の一方通行、LRT乗降口など



③コミュニティの活性化

農地で採れた野菜などを毎週フリーマーケットなどに持参して、街区の人々と交流を深める広場がいくつかある。

歩行者空間の演出、公共交通優先の道路利用とユニバーサルデザインが徹底された車両と乗降不安の低減、24時間無料のパーク&ライド可能な駅の増加など、市内移動を快適かつ低コストにしている点である。これによって、誰もが移動機会を得られ、市域での活動が活発化し、中心市街地も活性化している。

ファーマーズマーケットの様子



④交通情報のオープン化

自動車のカーナビ地図に道案内表示がされるように、公共交通においてもサービスが必要だと考え、公共交通データをオープン化することで、さまざまなサービス事業者に活用してもらうことに取り組む。その後、多くのサービスプラットフォームでも実現されるようになっている。

(2) まちづくりと一体となった交通計画（カナダ モントリオール市）

○概要

- セントローレンス川沿いに位置し、ケベック州最大の都市であるモントリオール大都市圏の人口は、トロントに次ぎ340万人である。カナダ政府は、環境に優しい交通手段の選択を推進することで、国民の健康と環境を守ることに力をいれている。
- モントリオール市には公共交通機関として、ケベック州政府の公営企業が運営する通勤者用列車と、市内中心部で公営企業が運行する地下鉄及びバスがある。213バス路線のうち、23路線で24時間運行を行っている。
- モントリオール市では6つの重点施策が展開されている。

○共通基盤で情報共有、小さなオフィスでスマート管理



CGMUの様子

リアルタイムで交通信号の管理、バストラフィックを改善、路側カメラによる道路網とインフラのモニタリング、緊急時に介入してトラフィックを最適化、関係する交通機関との迅速な交通情報交換が行われている。

○旅行者への移動手段選択情報の提供



旅行者の移動シーン

道路の渋滞情報、事故や道路閉鎖の情報を始め、利用可能な駐車スペース、バスの現在位置や電車・地下鉄の運行情報等をリアルタイムの情報を提供している。

○オープンなプラットフォームによるサービス連携



利用者ニーズに合わせた情報の提供

日用品、食品、ドラッグストア等広告を出してくれる商店、グリーン化推進のため手を組んでいる交通関連事業者（カーシェアリング、カープール（乗合通勤）、タクシー、自転車シェアリング等）、各種イベント業者をパートナーとしている。

(3) 観光型の「TOHOKU MaaS」 (JR東日本)

○概要

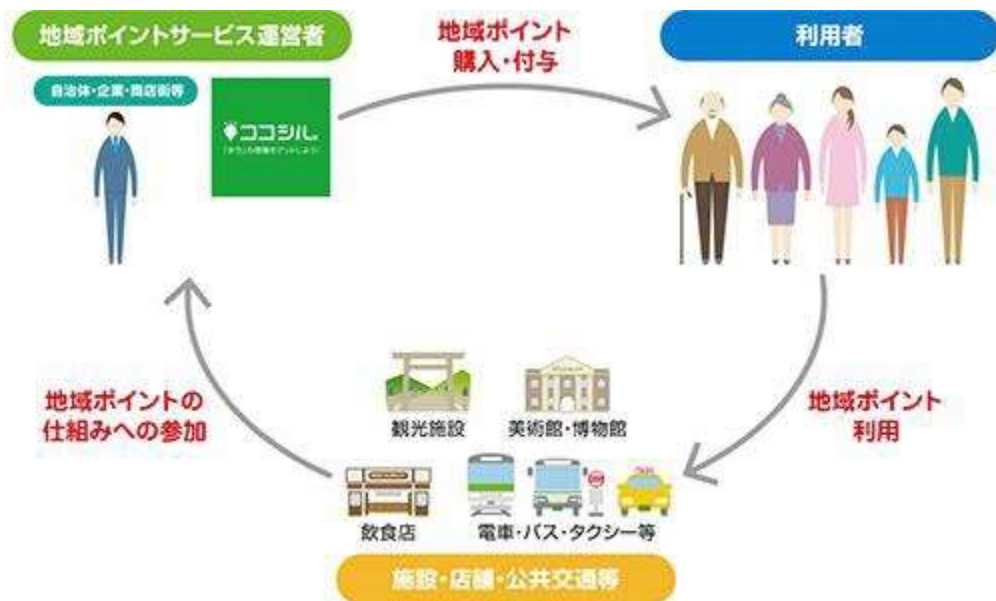
- JR東日本は、2021年4月から9月まで実施する東北デスティネーションキャンペーン (以下「東北DC」) にあわせて、東北6県で2021年4月1日から2021年9月30日まで観光型MaaS「TOHOKU MaaS」 (トウホクマース) を展開すると発表した。2022年4月から本格的なサービスを開始。
- 主なサービスは「検索」「予約」「決済」。



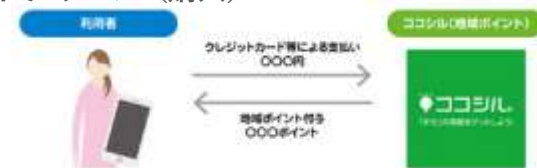
(4) ココシル地域ポイント（ユーシーテクノロジー株式会社）

○概要

- 観光・まち歩きアプリ「ココシル」では、新たに地域経済の活性化を目的に、対象地域の観光施設・美術館・博物館・店舗・公共交通機関等で、商品やサービスをスマートフォンアプリ「ココシル」を使って購入することができる「ココシル地域ポイント」機能の提供を開始。
- 利用者は最初にココシルアプリ内で対象地域の地域ポイントを購入（チャージ）し、次に対象施設等に行き、アプリでQRコードを読み取るだけでポイントを使って各種商品やサービスを購入することができる。また、自治体や商店街等の地域ポイント運営者が、利用者の地域イベントやキャンペーンなどへの参加に対して地域ポイントを付与することも可能。
- 「ココシル地域ポイント」は、既にココシルサービスを導入している地域、今後新たに導入する地域のいずれにも導入することができます。ココシルの運営主体である地域（自治体・観光協会等）と、観光施設・店舗・公共交通機関等の事業者が一体となって地域経済活性化に取り組むための新たなサービスとして利用できる。地域ポイントサービスの導入により、どのような利用者が、どの施設・店舗で、何を購入（体験）したかなどの細かなデータを収集することができるため、その分析結果を地域の観光施策等に反映できるようになる



地域ポイントチャージ（購入）



地域ポイント付与



観光施設・店舗・公共交通機関等においてココシルアプリ（地域ポイント）を使って、商品・サービスを購入



(5) 移動ポイント (Miles Japan株式会社)

○概要

- アメリカで人気を博している「マイルズ」は、移動するごとにマイルが貯まるという新しい概念のサービスであり、2021年8月に日本でもサービスが開始。
- アプリをダウンロードすると、ユーザーの移動手段をAIが自動で判別し、勝手にマイルを貯めてくれる。マイルが一定数貯まると映画やレンタカー、飲食店の割引チケットなどを入手することができる。
- 付与するマイル数は移動手段によって異なる。車に乗って移動した場合は1倍、電車は3倍、自転車は5倍と、移動手段によってマイルの還元率が変化する。環境に優しい移動手段を選択した人が、より多くのマイルを受け取れる。
- さらに「チャレンジ」というユーザー参加型のメニューを展開すると、独自のイベントを開催することができる。企業が車の通勤者に電車通勤を促したり、自治体が自転車や徒歩の移動を推奨したり、移動でマイルを貯める仕組みを利用して、脱炭素化や、健康を促進させたりすることが可能になる。
- 貯めたポイントは提携先で使用することができる。



(1) 信州100年企業創出プログラム（信州大学、長野県）

○概要

- 1つの会社に留まらず、キャリアアップや副業・兼業などの新しい働き方を志向する人に対して、“研究員として大学でもう一度学んでみる”という選択肢により、今までの知見や経験を活かしながら、それを地方でさらに伸ばしていくというもの。
- 同プロジェクトは、長野県の次代を担う〈100年企業〉創出を目指す、新しい地域活性化事業としても位置づけられている。
- プログラムでは、信州大学が首都圏で活躍する人材10名をリサーチフェロー（客員研究員）として受け入れる。10名は大学内に設置されるゼミに所属しながら県内企業10社に派遣され、各企業の経営課題の解決に取り組む。週3～4日は企業に出向き、1～2日は大学のゼミで各企業の課題解決に必要な知見を教員や外部講師から学ぶ。
- 今年度は中小企業庁の補助金を活用してプログラムを運営するが、来年度からは企業側だけでなく、プログラムを受ける人材側からも参加費を徴収し、事業として自立させることを目指す。



フェーズ1：エントリー・マッチング期間（6～8月）



フェーズ2：プログラム実施期間（10月～翌年3月）



フェーズ3：エンゲージメント期間（翌年2月～3月）



(2) 大学リカレント教育でIT人材を育成（福井大学、福井県ほか）

○概要

- 福井大学が2021年に実施した「就職・転職支援のための大学リカレント教育推進事業」は、企業や県内大学、労働局、ハローワーク、金融機関など「産学官金」と協力しプログラムを構築。県内外から再就業を目指す受講者を募集する中で、福井県の関係各部署が支援しUIターン希望者への各種補助を設置するなど、県外からの移住も狙いの一つである。

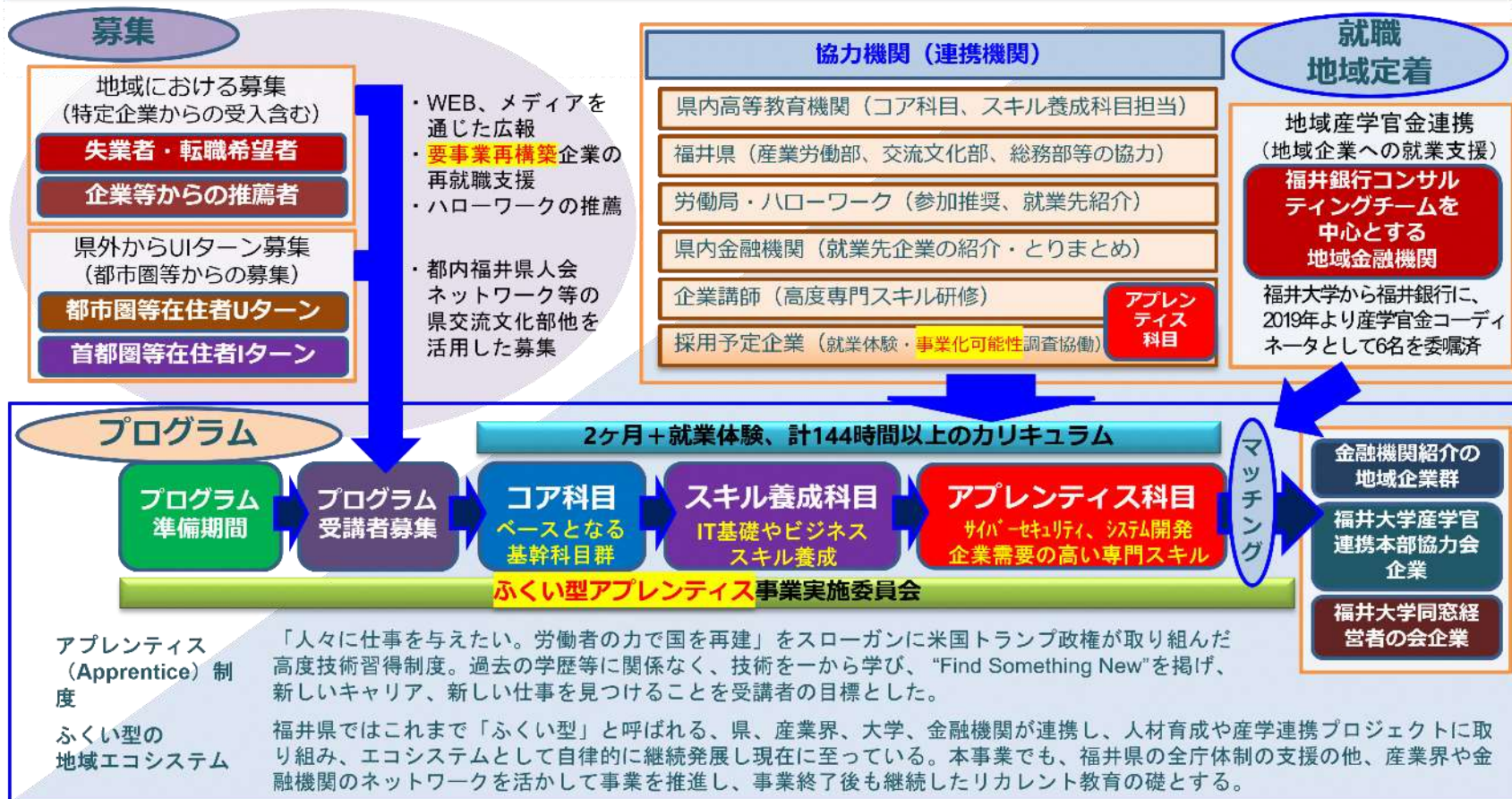
産学官金連携による「ふくい型アプレンティス」プログラム（企業IT人材養成）

地域創生
推進本部

産学官
連携本部

学部・
研究科等

福井大学が、労働局・ハローワークや企業、金融機関、県内大学等と協力し、再就業プログラムの受講者を募集の上、米国の雇用対策で成功を収めたアプレンティス制度（高度技術習得制度）の地域エコシステム版を実施する。UIターン希望者への各種補助他、本事業に福井県が全庁体制で支援する。



(3) STEAM教育

○概要

- 「STEAM教育」とは、科学・技術・工学・芸術・数学の5つの英単語の頭文字を組み合わせた造語。科学（Science）、技術（Technology）、工学（Engineering）、アート（Art）、数学（Mathematics）の5つの領域を対象とした理数教育に創造性教育を加えた教育理念。知る（探究）とつくる（創造）のサイクルを生み出す、分野横断的な学びである。
- STEAM教育は、大きく変化する社会で、未来を生きる子どもたちが、必要とされる人材へと育成することを目的としており、文部科学省、経済産業省において推奨するものである。
- STEAM教育に関わるキーワードの一つである「Society5.0」は、経済発展と社会的課題の解決を両立した人間中心の社会である。Society 5.0が実現することで、AIやロボット、自動走行車などの発展によってこれまでの社会問題であった少子高齢化や地方の過疎化、貧富の格差などを克服しやすくなっている。経済産業省ではSociety5.0を「2020年代の新しい学習指導要領の実践をどうやって豊かなものにするか」を検討していることもあり、STEAM教育が注目されている。



<事例> 学びの共創室 STEAM Lab（埼玉県戸田東小学校）

○概要

- 2021年5月、埼玉県戸田市立戸田東小中学校では、企業の協力を得て「STEAMラボ」を設置した。この教室では、子供たちが最先端のICT機器を活用して、創造的・協働的な学びが展開できるように設計されている。そのSTEAMラボには、3Dプリンタや高性能のコンピュータなどが設置されており、GIGAスクール構想の1人1台端末環境とは異なる学びの姿を見ることができる。

<事例> MISSION Makers（アメリカ・NASA）

○概要

- アメリカの事例では、先端に行くような企業や研究所を中心に実践的なSTEAM教育は生まれている。
- 具体的なミッションを設定し、そこから逆算して自分の行動を考えるための教育が行われている。

ミッション例

- 惑星からサンプルを持ち帰るミッションをNASAのチームと一緒に設計する
- ある地域で風力による発電量を調べ、3Dプリンターでオリジナルの風車を作成する
- ハッカーに破られない、自分のみが開け方を知っている箱を作る

