

## まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現会議（第4回）

日時 令和4年7月7日（木） 17：30～

会場 東京虎ノ門グローバルスクエア4階

議事（全文）

### 1 開会

【事務局】

それでは、定刻となりましたので、ただいまから「まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現会議」第4回を開催いたします。

本日は委員の皆様及び事務局を除き、基本的にオンラインにて御参加いただいております。また、古橋委員と吉村委員についてもオンラインで参加いただいております。

改めまして、大変お忙しいところを多くの方にお集まりいただきまして、誠にありがとうございます。冒頭の進行をしばらく務めさせていただきます、都市局都市政策課の内山でございます。どうぞよろしくお願いいたします。

本会議については、一般のウェブ傍聴可とさせていただきます。あらかじめ御了承いただきますようお願いいたします。本日は、約350人の傍聴の申込みがございました。

また、本日の議事につきましては、議事概要及び資料を、後日、国土交通省のホームページにて掲載する予定です。併せて、これまでの3回分の議事概要及び資料は、既に公開しておりますので、ぜひ御覧いただければと思います。

それでは、まず本日の配付資料を確認させていただきます。ウェブにて御出席の委員は事前に送付させていただいているファイルを御確認いただきますよう、お願いいたします。

まず資料1「会議の進め方」、資料2「第3回会議における主なご意見とビジョン案への反映ポイント」、資料3「まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現ビジョン（ver1.0）案」、資料4「まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現ビジョン（概要版）」、資料5「まちづくりDXの施策紹介」、資料6「（参考資料）都市政策を巡る新たな社会動向とDXの必要性 これまでの都市政策について（追加分）」。その他、机上配布資料といたしまして、参考資料1「委員名簿」、参考資料2「座席表」、参考資料3「（参考資料）都市政策を巡る新たな社会動向とDXの必要性 これまでの都市政策について」。以上でございます。配付漏れ等がございましたら、お知らせください。

それでは、まず議事に先立ちまして、このたび国土交通省の人事異動がございまして、宇野前局長が異動し、新たに天河都市局長が着任いたしましたので、御挨拶させていただきたいと思っております。

それでは、天河局長、よろしくお願いいたします。

【天河局長】

6月28日付で都市局長を拝命いたしました天河でございます。途中からの参加になりますが、どうぞよろしくお願いいたします。

【事務局】

天河局長には事務局の長という立場で討議に御参加いただきますので、よろしくお願いいたします。また、宇野委員につきましては、引き続き委員として参加いただいております。よろしくお願いいたします。

それでは、以降の進行は出口座長にお願いしたいと存じます。出口座長、よろしくお願いいたします。

## 2 議事（議事2）

### 【出口座長】

座長を仰せつかっております出口です。本日もよろしくお願いいたします。

時間がたつのは非常に速いもので、毎回大変熱心に御議論をいただいておりますが、本日は第4回目の最終回となりました。改めてこの検討会の趣旨等を簡単に振り返らせていただきます。岸田内閣が掲げる「デジタル田園都市国家構想」などの国の政策を背景として、デジタルの力をまちづくりに活かしていこうという取組みが国を挙げて進められています。ただ、そのような中においても、都市政策、都市計画の分野においては、これまで、中長期的なビジョンとしてのデジタル化あるいはデジタル・トランスフォーメーションを推進する構想が打ち出されてこなかったと思います。

当検討会は、国土交通省都市局が主催され、都市計画関連分野の方々にお集まりいただき、中長期的な観点に立ったまちづくりや都市計画のデジタル化、デジタル・トランスフォーメーションについての御議論を展開いただき、その成果を「実現ビジョン」という形で取りまとめることを使命として課せられた検討会として進めて参りました。これまでも、部分的にはまちづくりのデジタル化、デジタル・トランスフォーメーションについて議論されてきましたが、それがこういったまとまった形で、しかも中長期的なビジョンとしてまとめられることになるのは、私が知る限り、初めてではないかと思えます。そうした意味において、当検討会は大変意義深いものがあると思えます。

また、今回の取りまとめに当たっては短期集中型で御議論いただき、事務局にも大変御苦勞をおかけしましたが、ver1.0という形で案を取りまとめていただきました。本日もそれを、最終回として、委員の皆様にご確認いただき、もし御了承いただけましたら、「案」を取る形で社会に開示し、このビジョンに基づく関係の方々へ早速、取組みを進めていただきたいと思っています。最終回は少し長丁場になりますが、皆様へ厳しい目で御確認いただきたいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

それでは、議事に入らせていただきたいと思います。まず初めに、資料について、順番に従い事務局に説明をお願いしたいと思います。資料1「会議の進め方」、資料2「第3回会議における主なご意見とビジョン案への反映ポイント」、資料3「まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現ビジョン（ver1.0）案」、資料4「まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現ビジョン（概要版）」、資料5「まちづくりDXの施策紹介」、資料6「（参考資料）都市政策を巡る新たな社会動向とDXの必要性 これまでの都市政策について（追加分）」について、まずは説明をお願いし、それから意見交換に入らせていただきたいと思います。

では、まず事務局から説明をお願いします。

### （1）会議の進め方について

#### 【事務局】

それでは、事務局から資料の説明をさせていただきます。

まず、資料1「会議の進め方」です。こちらはあまり内容もありませんが、本日は最終回第4回ということで、討議のテーマは、まちづくりのDXビジョンそのものということで、総合討議及び案を取りまとめた後のアフタートーク・セッションの2本立てでやらせていただきたいと思います。

## (2) まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現ビジョン（ver1.0）案について

### 【事務局】

資料2です。こちらの詳細な説明は割愛しますが、前回の会議、第3回にいただいた主な御意見とそれを反映した反映のポイントを簡単にまとめています。

前は様々な御意見をいただきましたが、例えばまちづくりと市民の関係といった観点から、都市計画が一方的に与えられるものではなく、市民自らつくり出すもので、それをデジタルの技術を使って進めていくという御意見をいただいたので、ビジョン案の中にも反映するという作業を行っています。

資料3です。こちらは今回の本体の資料になります。今回は最終回ということもあり、全体的に少しおさらい的な説明をさせていただきたいと思います。

まず初めに2ページで、こちらは新しく追加して、とりまとめ版ということで作っていますので、そもそもこの会議の趣旨、何を指す会議なのかということテキスト化しています。内容は、今し方、座長から御紹介いただいたとおりで、コロナを契機としたデジタル技術の進展、人間中心社会の機運の高まりといった背景から政府全体としてDXの推進が求められている。その中で都市政策の領域では、これまでもDX施策と言えるものは様々展開してきたところではありますが、そういった施策を中長期的な観点から統合して推進するためのアクションプランはなかったため、各施策の連携、市場から見た政策展開の予見可能性といったことに課題があったのではないかと。こうした経緯を受けて、本会議を立ち上げ、まちづくりDXの中長期的な展開を議論し、アクションプランとして取りまとめる。また、地方公共団体やまちづくり団体、民間企業、大学等の幅広いプレイヤーを巻き込んで、連携してまちづくりDXを推進していくためのビジョンとしてプランをまとめる。そのために2022年4月に本会議を設置して検討を進めてきたところ。本日7月で全4回ということで、お許しいただければこのビジョンを取りまとめ版として公表していきたい。これに基づいて関係機関と連携して施策を推進していくという運びにさせていただければと思っています。

3ページは委員紹介です。こちらは割愛します。

4ページ、「1.まちづくりDXの意義」ということで、これまでもここを中心にかなり御議論いただいていたところ。

簡単におさらいすると、まず「都市政策を取り巻く潮流」ということで、どうしてこういった会議を立ち上げるに至ったのかというところを、中長期的な観点からまとめています。非常に要約して申し上げますと、まず戦後から高度成長期は人口拡大期ということで、拡大する人口に対して、都市もそれを受け入れるためのインフラ整備、あるいは開発をコントロールしてスプロール化を抑制するといったことが、都市政策の主要な目的でした。

ところが、2000年代以降は人口減少・少子高齢化ということで、いわゆる縮退期と言われるような時代に突入して、インフラをただ整備するだけでは生活は良くなりません。こういった共通認識が広がってきたところ、都市政策もインフラ整備やスプロール化対策から、都市機能の拡散、あるいは中心市街地の空洞化といった問題に対して、都市構造に対するアプローチによって解決する、いわゆるコンパクトシティ、コンパクト・プラス・ネットワークと言われるような政策です。あるいは、つくったハードの効用を最大化し、市民の生活を良くするための都市活動、動的な活動へのアプローチということで、エリアマネジメントの推進やウォーカーブルといった新しい基軸を打ち出して都市政策の柱としてきました。

6ページで、現在2020年代以降ということで、ポスト・コロナ／デジタル技術の進展ということで、こういった時代の背景、ポスト・コロナによって人々の生活が変わった、デジタル技術が目覚ましく発展してきたこと

から、都市構造へのアプローチ、あるいは都市活動へのアプローチの両面からデジタル技術を活用して、市民のQoL、生活を向上させるようなサービス・アプローチといった観点から、まちづくりDXを進めることが求められている。これが本会議の前提となる都市政策の潮流と考えています。

7ページは、「DXと「まちづくりDX」の定義」ということで、そもそもDXとは何かということです。いろいろ書いてありますが、こちらは割愛させていただきます。

8ページで「DXという概念は」ということで、いろいろな意味がありますが、その本質は、既存の施策のデジタル化ではなく、デジタル技術を活用して既存の仕組みを変革する、それによって新しい価値を生み出す、あるいは課題を解決する、それによって生活の豊かさを実現する、これが本会議におけるDXの捉え方になります。

その下は、これまでの都市局で主催してきた様々な検討会におけるまちづくりの方向性をサマリーしたものです。一番下に「このように」とありますが、近年のまちづくりの方向性としては、ハードだけではなくソフト、利便性だけではなく豊かさ、そういったものを追求していくものとして考えられてきました。したがって、まちづくりDXとしても、都市は様々な人々のライフスタイルや価値観を包摂し、多様な選択肢を提供するとともに、人々の多様性が相互に作用して新たなイノベーションを生み出すためのプラットフォームとしての役割を持っているものだと考えた上で、その実現を今後のまちづくりの方向性として打ち出しています。

9ページで、そういったまちづくりの方向性を見据えた上で、では、まちづくりDXというのは何をするのかということで、本会議ではまちづくりDXを通じて実現を目指すべき目的を、「豊かな生活、多様な暮らし方・働き方を支える「人間中心のまちづくり」」としています。また、この人間中心のまちづくりを実現するためのまちづくりDXとは、「基盤となるデータ整備やデジタル技術の活用を進め、まちづくりの在り方を変革することで都市における新たな価値創出又は課題解決を図ること」と定義して議論を進めてきました。

10ページは、DXの必要性ということで、そもそもDXはなぜ必要なのか、あるいはデジタル化はどうなっているのかということです。要するに、デジタル化はまだ十分とは言えない。今日は新しく資料も用意していますが、様々な調査結果で、まちづくり分野だけではないですが、我が国におけるデジタル化の進展がまだ十分ではないことを示していると考えています。

11ページは、デジタル化はあまり進んでいない中で、なぜ今DXなのかということで、様々な課題が生まれている中、都市を巡る課題はますます複雑化・深刻化している。従来の手法に対して、単にオンライン化する、電子データ化するなど、デジタル技術を取り入れるだけでは、そういった課題を根本的に解決して都市のプラットフォームとしての役割を果たしていくことは難しいのではないかと。ということで、従来のまちづくりの仕組みそのものを変革した新しい政策を生み出すためにDXが必要であるとしています。

3ポツ目は、具体的にどういった観点から変革するかということで、ここでは例として空間、時間、関係を挙げています。具体的に言うと、下に「空間制約の変革」とありますが、距離や空間的な限界を所与としないで、都市部と地方部をサイバーで結ぶ。あるいは、サイバー空間を活用する。そういった形で、今までの制約を取り払った形での政策を立案する。あるいは、時間制約で、事前確定的、あるいは長周期・定期的なまちづくりも必要ですが、それだけでなく、もう少しリアルタイム、パーソナライズといった指向を持った都市政策を展開していく必要があるのではないかと。最後は関係制約で、硬直的、一方向的な官から民のような関係から、フラット、インタラクティブな官民連携を目指していくべきではないかと。そういう観点からDXによって何を変革するかということを考えてきました。

12ページです。「まちづくりDX原則の考え方」ということで、こういった経緯を踏まえて、まちづくりDXを進

めていく上での原則論を定義しています。5つほど挙げていますが、例えば「サービス・アプローチ」で、都市空間における人々の活動や生活といった、比較的ソフトの部分に着目して、まちづくりにアプローチしていく。マクロとミクロ、ハードとソフトの両面からデジタル技術を使って市民のQoLを向上させるために、都市政策を立案しなければならない。あるいは、「データ駆動型」というのは、いわゆるデータ・ドリブンですが、様々な政策のフェーズにデータを積極的に取り入れて、科学的な政策立案を行う。あるいは、政策を行った後の評価として、KPIも物的環境評価（道路の延長等）だけではなく、データに基づくQoL評価を行う。「地域主導」では、民間企業だけ、自治体だけではなくて、自治体とまちづくり団体、市民といったまちのプレイヤーが共にイニシアティブを持って、地域の特性や利用可能な資源を踏まえつつ、できるところからDXを進めていくことが必要である。「官民連携」では、GtoBtoC原則といった民間の優れたUI/UXを使う。あるいはオープンデータは官が一方向的に提供するものだけではなく、学、市民、企業のそれぞれの貢献・連携によって生み出していく。最後に「Open by Default」で、まちに関するデータはコモンズ（共有財）であると認識し、標準化など行った上で、まちのデータをオープンにしていく。これがデフォルトの状態ではないか。そういう考え方を定義した上で、DXを進めていこうということを打ち出しています。

13ページの1-5は「方法論と重点取組テーマ」ということで、これまでの都市政策の主な内容、現実の都市空間の整備、構造論的なアプローチ、エリアマネジメントや施設管理といった都市活動の質や都市生活の利便性向上へのアプローチに対して、デジタル技術を利用したサービスの提供、デジタル・インフラそのものの整備・提供、オープンデータ化といったものを、都市政策の新しい領域として位置づけた上で政策を展開していかなければならないということを言っています。

14ページは今回新しく追加したところです。前回の御議論はテーマが「オープン・イノベーション」でしたが、非常に多くの御意見をいただきました。その中で、「3つのコモン」という考え方を、まちづくりDXを社会実装していくためのイノベーション創出の基本的な概念として定義すべきではないかといった御意見を多くいただきましたので、この1枚を追加しています。

上に書いてあることはおさらいですが、まちづくりDXを実現していくためのオープン・イノベーションの創出とその社会実装の促進が必要である。そのためには、「3つのコモン」を定義し、これをキーワードとして政策を展開していく。

「3つのコモン」というのは、その下にあるもので、一つは、「コモンズ/commons」ということで、まさしく共有財として、これまではまちづくりコモンズというのは場や空間のことを意味していましたが、まちづくりDXでは、官民のまちづくりに関してのデータも共有財として捉え、それをオープンに利用していくことを目指さなければならない。そのために、右に「施策例」とありますが、様々なデータの標準化。オープンデータ化の促進。エリア内外でのデータの管理や共有といったデータ連携の促進。インキュベーション施設などの場をつくって、その中でデータを皆で使うことができるようにする。こういった施策を打ち出していく必要がある。

2つ目は「コモンセンス/common-sense」で、地域の課題をデジタル技術によって解決するための共通の感覚、センスや問いを立てる能力といった議論が前回もありましたが、そういった感覚を共有することをコモンセンスと定義しています。まちづくりDXでは、課題を見つける、それを定義する、あるいはデータを使う、技術を使う等、様々なフェーズにおいて「勘所を押さえる」センス・感覚、あるいはリテラシーを地域の多様なプレイヤーが共有していくことを目指す。そのために、人材の育成、組織能力の強化、外部人材との協働、シビックテック団体との連携、まちづくり教育へのアプローチ、こういった施策を推進していく。

最後は「コンプラクティス/common-practice」です。地域の主体がまちづくりの実践を共有すること

をコンプラクティスと定義するということで、様々な実践をいろいろな関係者の中で共有し、蓄積していく。自治体、まちづくり団体、市民等の創意工夫や社会実装の取組みを、失敗も含めて蓄積し、その知見をオープンに共有していくことで、だんだんうまくいくプラクティスが蓄積されていくという考え方です。具体的には、データ活用のベストプラクティスを創出して、それを横展開していく。リビングラボのような市民参加のまちづくりを積極的に促進して、その知見を蓄積していく。地域ハッカソンやアクセラレータープログラムといった社会実装を支援するような取組みを進める。また、分かりづらいたく言われる地理空間情報（GIS）を分かりやすく情報発信していく。こういったことを通じて様々な実践を皆で共有していく。

これをオープン・イノベーションのキーワードとして、最後ですが、相互に連携させ、都市におけるオープン・イノベーションの創出とその社会実装のエコシステムを構築していくことを目指す。こういったステートメントをまとめています。

15ページは、前回の御議論を踏まえて、市民の役割がまちづくりDXにとっても非常に重要だという御意見が多かったので、市民が何をすべきかということ、役割分担論の中に加えています。官民協調領域において、市民は課題を整理したり、生活の中での課題を見つけたりする。ソリューションに対してのフィードバックを行う。課題解決そのもののアイデアを生み出す。そういった役割を担っていると考えており、自治体やまちづくり団体と協働して、協働経営の観点からエリアマネジメントなどを進めていってほしいと考えています。

16ページは「取組みモデル」で、こちらは前回かなり詳細に説明しましたので、割愛します。

18ページは最後のまとめです。こちらが変わっていませんが、3つのビジョンとして、「Sustainability」、「Well-being」、「Agile-Governance」といったものを打ち出していき、今し方述べた様々な観点、オープン・イノベーション、エリアDXなどを進めていくというのが、このビジョンの本体になっています。

20ページ以降がビジョンの詳細の内容ですが、特に21ページは、前回の御議論を踏まえて修正をかけています。先ほど来、出てきている市民の役割をもう少し主役に捉える必要があるのではないかとということを受けて、「市民が自ら創るまちづくり」というテーマを立てています。まさにシビックテック団体との協働、あるいはノーコードツールのような、エンジニアでなくても使えるようなソリューション開発のためのツールを利用して、デジタル技術を活用して市民参加の環境を整える、地域課題の洗い出しニーズを把握する、あるいは住民発のソリューション実装——まさにリビングラボなどですが、こういったまちづくりへの市民参加を促進していくことも、まちづくりDXにとっては一つの重要な柱であることを明記しています。

後ろは微修正にとどまるので割愛します。

以上が資料3でした。

### **(3) まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現ビジョン（概要版）について**

【事務局】

資料4です。こちらは、詳細な説明は割愛しますが、今回のビジョンはかなり追加などもしてきたこともあり大部になってしまいましたので、概要版を作成しています。

全部で4枚のうち、主に最初の2枚で本ビジョンの概要、エッセンスを取りまとめています。「背景・目的」から始まって、「目指す姿」、「3つのビジョン」、「重点取組テーマ」、「まちづくりDXの5原則」といった重要な要素を抜き出しています。

2枚目も、様々な要素はありますが、今回は「重点取組テーマ」の部分と、今し方、説明したオープン・イ

ノバージョンといった要素、役割分担論（主体論）など、特に重要だと思われる部分を抜き出して、概要としてまとめています。

#### （4）まちづくりDXの施策紹介について

【事務局】

資料5で、前回の御議論を受けて、今回、いくつか話題提供的にまちづくりDX施策を紹介させていただきたいと思っています。

まず一つは、先ほども出てきましたが、前回、イノベーションの社会実装は非常に重要だというお話がかなり盛り上がったかと思います。ちょうど先々週オープンした「PLATEAU NEXT」という取組みを御紹介させていただきます。こちらは2022年度の「PLATEAU」の取組みの一環として、13本のイベントからなる「PLATEAU NEXT」という一連のイベントを開催しています。これは全国的なハッカソンや地域ハッカソン、アプリコンテスト、LT（ライトニングトーク）といったエンジニアを対象とした開発コンペ企画、ビジネスアイデアを競うためのピッチイベント、3DデータやGISの開発ナレッジを広げていくためのハンズオンイベント等を一連の取組みとして主催・開催して、最終的には「PLATEAU AWARD」という1年間を通じた開発のアプリコンテストですが、こういったものに結実させていくという取組みを始めたところです。

ウェブサイトには詳細が載っていますが、このような形で年間を通してかなり切れ目なく様々なイベントを打っていくことで、「PLATEAU」に慣れ親しんでもらう、互いの様々な知見を共有して開発のクオリティを高めていくことを狙っています。

今後も3D都市モデル以外も含めて、官民の多様な人材によるデータ活用と社会実装を促進するためのコンペやイベント企画、気運醸成や裾野拡大を図っていく。あるいは、開発ナレッジ、ハッカソンなどで出てきた技術のオープン化、自治体・民間人材に対する技術支援、研修やハンズオンなどを進めていきたいと考えています。

次に、こちらはIDの話です。前回「不動産ID」という話が出てきましたが、実は3D都市モデルの中でも「不動産ID」との連携は打ち出しているところです。あるいは、「三次元空間ID」はデジタル庁の施策ですが、こういった様々なIDと地図である3D都市モデルを連携させるための技術開発、手法の開発をすることで、データの流通性を向上させる。それによって様々なユースケース、あるいはイノベーションを起こしていくことをやっていきたいと考えています。

次のページは、前回も紹介しましたが、14条地図の話が出てきましたので、新しく付け加えています。こちらは3D都市モデルを様々なデータソースを使って短周期に更新していこうという話です。これまでの航空写真だけではなく、点群やiPhone LiDARなどを使っていくということですが、この中には当然、BIMモデルの活用や14条地図（登記所備付地図）など様々なデータソースを活用して、様々な方面から3D都市モデル更新していく、こういった技術実証を進める計画も含まれています。

最後はBIM、ゲームエンジン、点群等とのデータ連携です。ゲームエンジンやメタバースの話が前回もありましたが、「PLATEAU」としても、こういったデータを取り込むことをやっていこうと考えています。例えばBIMモデルを活用した3D都市モデルの作成、コンバート、情報交換要件の開発。あるいは、点群データ、ゲームエンジンのCGメッシュなど、様々なデータを3D都市モデルと統合するための座標や位置正確度、地物取得基準など、様々な統合手法を開発して相互運用性を高めていく。あるいは、汎用的なゲームエンジンプラットフォームとして、こちらは「Unity」ですが、こういったプラットフォームで利用可能な開発者向け

SDKを「PLATEAU」のものとして開発し、様々なプラットフォームで「PLATEAU」のデータをすぐに扱えるようにする。それによって、開発の環境を整えていく。そういったこともやろうと思っています。また、都市OSとの連携では、IoTデータのデータプラットフォームですが、こういった既存のプラットフォームと「PLATEAU」、3D都市モデルのデータの流通プロトコルを整備することによって、様々なユースケースを生み出していく。このようなことを今後やっていこうと考えています。

#### **(5) (参考資料) 都市政策を巡る新たな社会動向とDXの必要性これまでの都市政策について**

##### **【事務局】**

最後に資料6です。こちらは前回の議論で瀬戸委員から御紹介いただいた「データを活用したまちづくり～取組のヒントと事例～」という資料がありましたが、それと、その後実施した都市局のアンケート調査から、自治体のデジタル化の取組みについてサマリーした資料を作成しています。

いろいろ書いてありますが、図を御覧いただくと、こちらも前回御紹介いただきましたが、例えば自治体に対する調査では、これは悉皆調査ですが、4割の市町村がまちづくりへのデータ活用のニーズがあるということで、データ活用まちづくりのようなものに関心があるところは4割。逆に言うと、6割は「関心なし」という状況になっています。それから、関心がないところも含めて、なぜデータ活用はなかなかうまくいかないのかと聞いたところ、まずそもそもデータが分からない、何をすればいいか分からないという「分からない」状態というのが50%。人がいない、金がない、ニーズや効果が分からない。割と一般的な回答ではあると思いますが、こういった基本的なところがなかなか進んでいかないので、データ活用自体もまだまだ課題があるということではないかと思っています。

右側は、オープンデータ化です。都市計画基礎調査（建物現況）のオープンデータ化については、実は全国で2%程度しかオープンにできていません。それはなぜかと聞いたところ、上のポツですが、オープンデータ化の課題として、①まず予算がない、人がいないといったケイパビリティやリソースの課題。②データ品質・精度、データ更新の担保といったデータ・ガバナンスの問題。後から間違っていたと言われたらどうするかといったガバナンス上の課題。③ニーズが不明確。なぜやらなければいけないか分からない。最後は、④個人情報上問題があるかもしれないので、やらないという法制度上の課題。こういった項目がアンケート調査では挙げられています。逆に言うと、この辺りにアプローチしていくことによってオープンデータ化を進めることができるのではないかと考えています。

最後に3D都市モデルについて、今データ整備済みが全国の自治体の4.2%となっています。2%よりは上ではあります。また、今後、整備していきたい、整備を検討中というのが3割ぐらいありますので、少しは進んでいるのではないかと思いますが、依然として6割は整備の予定はない、関心がないという状況にあります。

総論としては、まだまだデータを使ったまちづくりは発展途上の分野ではないかと思っています。

事務局からの説明は以上となります。

##### **【出口座長】**

御説明、ありがとうございます。資料1から資料6まで御説明いただきました。

この検討会としては、「実現ビジョン（ver1.0）」をとりまとめることとなりますが、ただいま御説明のあった資料3「まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現ビジョン（ver1.0）案」について、ご確認いただきたいと思っています。この内容は第3回までに各委員から多岐にわたる多くの御意見をいただき、それら



を踏まえた上で事務局にとりまとめ作業をしていただきました。充実した内容のビジョンとして整理できたと思っています。先ほど申し上げたように、本日は最終回となりますが、この「実現ビジョン（ver1.0）案」について、とりまとめを行いたいと思っています。

事前にお目通しいただき、また、委員の方々の合意はおおむねいただけたと認識していますが、この形で国土交通省都市局としてとりまとめを公表していただくことでいかがかと思います。御異議等がありますでしょうか。よろしいですか。

ありがとうございます。それでは、「案」を削除して、ver1.0としてのとりまとめとさせていただきます。

【事務局】

承知しました。皆様、ありがとうございます。

## （6）アフタートーク・セッション

【出口座長】

それでは、続いて議事2の(6)アフタートーク・セッションに移らせていただきたいと思います。

ここからは、「実現ビジョン」のこれまでの議論を踏まえて、振り返りとまちづくりDXの今後の展望について、委員の方々からぜひお話をいただきたいと思います。これまで、3回にわたるまちづくりDX会議の議論を振り返りながら、まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現に向けた課題や、キーファクター、鍵となる要素、今後の展望などについて、幅広く御議論いただきたいと思います。

やり方として、2～3名の委員からお一人3分程度の御発表をいただき、それを基にして意見交換をさせていただく形を何ラウンドか回していければと思います。そのような形でよろしいでしょうか。

勝手ながら、この検討会でプレゼンテーションをしていただいた順番でお願いしたいと思います。まず第1回目にプレゼンテーションをしていただいた齋藤委員、古橋委員から御意見をいただければと思います。では、齋藤委員からお願いします。

【齋藤委員】

まずはとりまとめ、「案」が取れてver1.0になって、お疲れさまでした。いろいろありがとうございます。

何回か同じコメントをさせていただいていますが、私を知る限り、もちろんデジタル庁や他の省庁でもデジタル化を進めていますし、民間、また学術という話もこのディスカッションの中で出てきたと思いますが、ここまで具体的に、ビジョンを踏まえておのおのの自治体がどのように施策を推進していったらいいのかというガイドラインが出たのは、もしかすると初めてなのではないかと思っています。

ver1.0から例えば次のver2.0に進むために何が必要なのか、アフタートークなので投げ込みをさせていただくと、今回の皆様のディスカッションや都市局のまとめで分かってきたことは、国の役割、自治体の役割、民間の役割、研究機関の役割、市民の役割が様々な書き方をされていると思いますが、見えてきたような気がしています。まず、今回は国が「案」を取ってver1.0として「まちづくりデジタル・トランスフォーメーション実現ビジョン」ですが、これが一応トラックに乗ったということになると、次は、これをお聞きになっている200名、300名近くの方いらっしゃいますが、民間や自治体がこれに対してアクションを起こしていけないかと思っています。

それは具体的に何かというと、例えば先ほどエリアマネジメントのような話がありましたが、ハードウェア重視だけではなく、ソフトウェアも大事になってきて、最近ではESGのような話になって、Sustainabilityや、皆さん「WELL」や「LEED」を取っているという状況もあるという話をしたと思います。ビルのスペックだけでは

なくて、エリアの価値、そこが先ほどあったWell-beingやWellness、もしくは幸福、豊かさ、人間中心のまちづくりに通じると思います。それをエリアマネジメントDXと言っていますが、実際にDX化されたエリアマネジメントはあまり見たことがない。ということは、このビジョンに基づいてアクションプランをそれぞれ、エリアマネジメント協議会や、各社、ディベロッパーもしくは不動産業界の方々がまとめていかなければいけないというのは、具体的にタマとして見えてくるのではないかと。

もう一つは、先ほど御説明いただいた資料3の中で、新しく入れ込んでいただいたコモンズ的な考え方がありました。14ページに「まちづくりDXに向けたオープン・イノベーション創出と社会実装のエコシステム構築」とありましたが、このページは非常に重要だと思います。これは、市民の方々が与えられた都市計画で、なぜここに公園が、なぜここに建物がということではなくて、一緒に参加しながらその場所をつくっていくという時代になっているし、DX化することによってそういう道具ができることになるので、シビックテックの考え方や「PLATEAU NEXT」、「PLATEAU AWARD」という話もありましたが、そういうことを継続的にやっていくことで市民参加を、熱量の高い人からまずは促していくことが続けていけないか。国土交通省の中でこれをずっと続けていくというのは、もしかしたら少し無理があるのかもしれないので、それを市民団体や民間団体、もしくは学術研究機関が引き継いで強くしていく、もしくは継続して強くしていくことが非常に大事なのではないかと思います。

何を言いたかったかという、今回、バトンが出されたので、それを私も含め、民間企業、もしくは団体、学術、市民の方々がいろいろいると思いますが、そのバトンを動かし続けることを、落としてもう一回、元に戻ることもあって書いてあるので、失敗も含めてやっていかなければいけない。それがある程度見えたときに、ver2.0になるのではないかと思います。そこをぜひ自治体も含めて議論が続くといいと思います。

#### 【出口座長】

ver1.0がやっと出来上がったところですが、早くもver2.0に向けてのメッセージをいただきました。ありがとうございます。非常に重要な点ばかりだと思います。特に、国、地方自治体、エリアマネジメント団体、民間団体、市民あるいは市民グループのそれぞれの役割がある程度見えてきた、道筋も少し見えてきたのではないかと御指摘いただきました。ただ、エリアマネジメントDXはこれからではないかということで、まだ実際にそれがきちんと明確に打ち出されている事例はないのではないかとのお話もいただきました。この点に関しては重松委員から後ほどコメントをいただければと思います。

また、14ページの内容は齋藤委員から御指摘いただいた点を踏まえて加筆されています。オープン・イノベーションというのはある意味で起点であるということで、今までこれは創出で終わっていましたが、この後に「社会実装のエコシステム構築」を加筆しています。スパイラルのようにして回していかなければいけないという御指摘をいただき、加筆されましたので、このページはかなり充実してきましたし、一つの道筋をつけていくことができたのではないかと思います。

それでは、お二人目の古橋委員、お願いしてよろしいでしょうか。

#### 【古橋委員】

まずは、第4回という形でとりまとめをいただいて、ありがとうございます。また、このキーワードは重要だから削らないでほしい等、かなり言わせていただいた中で、大枠としてオープンという言葉非常に大事に使っていただいたことに大変感謝しています。

最終的にはver1.0という形で今回、固まったところではありますが、その中でも「PLATEAU」というデータや、今日の中でも「不動産ID」や「三次元空間ID」といった具体的な都市を表現するデジタルデータがだ

んだんと出来上がっていく未来が見えてきたと思います。私からは、こういった「PLATEAU」や、まち、都市を表現するデジタルデータをどうアクセラレートしていくのかというところをコメントさせていただければと思います。

参考になるのは、今後の流れとして様々な人たちの動きを見ていく、私の最初の発表の中でも、観察すること、Observationすることが大事だということをコメントさせていただきましたが、例えばイギリスだと「Ordnance Survey」という組織があって、これは日本でいう国土地理院に相当しますが、半官半民とで半分、民間企業としての顔を持っているものです。例えばイギリスの「Ordnance Survey」でどういうアクセラレートを行っているのかというと、割とベンチャー企業がインキュベーションについて「Geovation hub」という具体的な居場所をつくって、そこにベンチャー企業をある程度集めて、その中でどんどん起業家を支援していくようなアクセラレートの仕方をしているというのが、イギリス流のやり方だと思います。一方で、アメリカでは、例えば「USGS」がそういうことをやっているのかというとそうではなくて、かなり民間手動で、例えば「Google」しかり、「Mapbox」しかりということで、プラットフォームが独自に民間ベースで動いているという流れがあって、アメリカはある意味で放任主義に近いのではないかと思います。

日本の国土地理院も含めて、もしくは国土交通省として大きな動きの中で、先ほど「PLATEAU」の「PLATEAU NEXT」のように、アクセラレートする仕組みが動き出してはいるとは思いますが、その中で大事なものは、当たり前に使ってもらう、データにアクセスできる場を提供していくことが、日本の中では非常に重要になっていくのではないかと思います。そういったデータを提供する場は今は「G空間情報センター」といった形にはなっていますが、今後「PLATEAU」もAPI化していくなど、当たり前データにアクセスできる環境をつくっていくことが重要ではないかと思います。

まとめると、このまちづくりDXの中で重要なものは、国土交通省や自治体や民間企業が、それぞれ個別に出していくまちのデータではなく、プラットフォームの中に当たり前に必要なデータ、都市のデータが流通していく世の中をつくっていくことが大事なのではないか。それが初回の私の発表の中でも、例えば「OpenStreetMap」というデータは「ポケモンGO」に使われている。例えば、仮に「OpenStreetMap」に「PLATEAU」のデータが流し込まれることによって、その結果、「ポケモンGO」の出てくる地図が三次元で、まちをより表現しやすくなっていくことで、また新たな動きが出てくるのではないか。そういった形でプラットフォームの中に「OpenStreetMap」しかり、もちろん「Google Map」、「Mapbox」、「Apple Map」といったプラットフォームに、「PLATEAU」のデータも含め、都市のデータが当たり前流れ込むような方向を取っていく必要があるのではないかと考えているところではあります。

最後に、先ほど2%しかオープンデータ化されていないデータもあるということも含めて、また6割の自治体がオープンデータ化を進めていくことに本腰が入っていない状況は現実だとは思いますが、お金がない、人材がない、目的が分からないという具体的な指摘もありましたが、その中で、オープンであるから、当たり前そのデータにアクセスできることによって様々な目的が生まれていく、そういった世代をうまくつくっていくところでは、前回コメントさせていただいた、今の「GIGAスクール世代」の第1期生が社会に出ていく2027年、2028年辺りから、そういった世代が当たり前社会に浸透していくときに、うまくその波に乗っていくことが大事ではないかということを改めて感じているところです。

#### 【出口座長】

古橋委員からは、初日に大変印象深いプレゼンテーションをしていただきましたが、オープンという言葉の意味をもう少し深めていくことと、日本の社会の中に、データにアクセスしていく場や環境を如何にして作り

上げていくのが非常に重要だということをおっしゃっていただきました。これはまた、今回のこの「ビジョン」で明示した道筋に従って、各自治体なりがデジタル・トランスフォーメーションを進め、データ化をどんどん進めていったときに、それをまとめるプラットフォームの役割、あるいはプラットフォームをどのようにしてつくり上げていくのかというのが、もしかしたら次のver2.0に向けた課題になるのかもしれませんが。その辺を予見していたのではないかと思います。またぜひそうした点について御意見をいただければと思います。

いかがでしょうか。今お二人からコメントをいただきましたが、重松委員から、今いただいた御意見についてのコメントをお願いしたいと思います。

【重松委員】

エリマネジメントDXができていないところはないのではないかという話をいただきました。私自身、今回ver1.0に参加させていただいて感じているところですが、まずまちづくりDXの中に重点取組テーマでエリマネDXというのが入った。これは大変画期的なことだと思います。テーマ別の様々な検討はまちづくりであったと思いますが、まちづくりの全てのジャンル、分野を包括してビジョン化したという、まさに革新的なまちづくりの変革が行われるときに、エリアという単位がここに示されたというのは、大変画期的で、大きなことだと思います。

その中で、エリマネDXというのは、私ども大丸有では「エリマネ3.0」と呼んでいます。「エリマネ1.0」がある種、合意形成的なものであった。「エリマネ2.0」は、都市の価値創出の担い手として、エリアという単位や、エリマネジメント団体が認識されてきた。今回、デジタル・テクノロジーの力をきっかけに、都市計画から都市経営と、この中でも書かれていますが、「エリマネ3.0」は、エリアという単位の経営、エリア経営がまちづくりの中で非常に重要な単位になっているし、そこに非常に重要な経営の担い手としてエリマネジメント団体が存在するという関係性を強く打ち立てていただいたと思います。

おさらとしては、15ページに「官民協調領域」と書いていただいたように、「エリマネジメント」やエリアの単位をエリマネジメント団体とイコールにしないで、エリマネジメントは公民、ないしは様々なステークホルダーで経営していく。その経営者の一者がエリマネジメント団体だという関係性だと思います。そのときに、エリマネジメントの担い手たるエリマネジメント団体と共に、公も併せてDXしていくことが非常に大事だろうと思っています。エリマネジメント団体でDXに取り組んでいるところがまだないと言われると、皆いろいろ頑張って取り組み始めているのですが、エリマネDXがまだ達成されていないという意味では、そのくらい革新的な話なので、連続的な話ではなくて、不連続に変わるということを強く認識しながらやっていかないといけないと思います。

今回、非常に印象的だったのは、エリマネDX、都市空間DXで、エリアという切り取りの中にインフラの話やエネルギーの話も入れていただいているのも、大きく注目すべきポイントだと思います。それも含めて、本当に都市経営的な単位がエリアという切り取りになっている。これは一律ではないという良さもあると思っています。意味がある単位で集まって、そこがまさに地域、エリアを観察して、めでて伸ばすというような、テーマの自由度と単位の自由度を生かす、革新を生かす政策に落とし込んでいただけるとありがたいと思いました。

最後に、落とし込むところまでがビジョンだと思っているので、そういう意味ではまさにエリマネDXを達成するために、我々エリマネジメント団体の立場の者も制度・政策の皆様と対話をして進めていきたいのですが、そのときに一番重要だと思っているのは、公共団体の皆様もそうですが、こういったことがミッションにならないと振る舞いは変わらないと思っています。ですので、今までの延長線上で教育されて、やらなければい

けないからやりましたということだと、本質的には変わらないと思いますので、これはエリアマネジメント団体もそうですし、公共団体もそうですし、役割やミッション、そういったものの仕組みを変えていかなければいけないのだと思います。その点は我々もいろいろとまた意見も言わせていただきながら一緒に考えたいと思いますし、着地するところを、ver2.0になるのはもしかしたら5年後かもしれないですし、3年後かもしれないですが、とにかく初動期は早くやらなければいけないと思っていますので、3年後にはエリマネDXができているくらいにならないといけないと思います。

#### 【出口座長】

では、齋藤委員、もう一回、お願いしてもよろしいですか。重松委員のお話は、エリマネDXはエリマネ団体だけが独立してDXを起こせるということではなく、公共団体や関係者が一緒にDXを起こしていかないと成り立たないということをおっしゃっているのかと思いました。

#### 【齋藤委員】

おっしゃるとおりで、集中砲火を浴びせたような感じがすみません。私が思っているのは、おっしゃったように民間がエリマネ団体をやっているならば、行政はそれに任せていけばいいというような場合は、民間のエリマネ団体が行政にお伺いを立てて仲間になってくださいと言っても、私たちは分からないのでお任せしますということになって、PoCをやってみようという、PoCが本当はPoCのはずなのに、PoCがビジネス化するから、一回終わったら別に評価もあまり出なくて、次につながらないことが多い。

ですので、私が言っているのは、今、重松委員がおっしゃったのと全く同じで、一自治体でもエリアですし、もしくは一ブロックでも、一字（あざ）でもエリアなので、エリアマネジメントはそこで考えていかなければいけない。その自治体単位で区切るのか、もしくは例えばディベロッパーだったらディベロッパーA社がやっているところを1つのエリアとして持つのか、どこがイニシアティブを取るべきなのかというものはっきりしていかないといけない。本来であれば、都市経営という意味だと、税金を使って、税金を有効活用してそれを都市に戻していく、投資していくという意味では、一番の経営者は自治体だと思います。したがって、その歯車がかみ合わないと、本当のエリマネDXが起きていないのではないかと。私は来年、もしくは再来年ぐらいにはいいケーススタディが出てくることを期待しています。

#### 【出口座長】

3年後と言わずに、もっと早くお願いしたいと思います。

今、主にver1.0の15ページについての議論をしていただいたと思いますが、13ページも、おかげさまで、こういう形でまとめることができました。今、エリマネDXが取り上げられてきております。

この読み方、見方についても、今の議論を踏まえて、今日は視聴者の方が大勢いらっしゃると思いますが、それぞれで考えていただければと思います。参考にいただければと思います。

古橋委員からは、日本なりのプラットフォーマー、プラットフォームのつくり方というお話がありましたが、プラットフォームという言葉の意味も補足していただいたほうがいいのではないかと思います。例えば「PLATEAU」はプラットフォームではないかという話もあります。一方で、データを統合するという意味でのプラットフォームという意味と、プラットフォーマーという言葉の意味はまた少し違うのかもしれませんが、その辺りの補足をしていただけると、おっしゃられたことが、もう少し分かりやすくなるのではないかと思います。

#### 【古橋委員】

承知しました。プラットフォーマーという言葉を使わせていただいたのは、既に存在しているプラットフォーマーに接続するという意味でプラットフォーマーという言葉を使いました。ですので、現状の「PLATEAU」のデ

ータしかり、「不動産ID」や「三次元空間ID」はまだこれから出てくるデータだと思いますが、そういったデータがそのまま、例えば「G空間情報センター」に公開されている今の状況は、あくまでプラットフォームとしては「G空間情報センター」は存在していますが、一般の人たちに届けるプラットフォームであるかという、そうではない。そこにきちんとつなげる何かしらの動きを、次のステップの中でどうつくっていくのかということが非常に重要で、そうでないと、「PLATEAU」というデータの存在は、知っている人は知っているけれども、知らない人には全く触れられない状態になってしまう。ですが、例えば「ポケモンGO」に地図が使われていることによって、「OpenStreetMap」の存在を知らない人が、当たり前「OpenStreetMap」のデータを使って日々ゲームをしている状況になっている。これは我々にとっては非常に大きな状況というか、世の中に浸透した一つの指標になるのではないかと思います。そういった既存の、既に世の中に普及しているプラットフォームの中に、都市のデジタルのデータがどう普及していくのか、そこに「PLATEAU」のデータがどう位置づけられていくのかということは今後、十分見据えていく必要があるのではないかと思います。意味合いでの言葉の使い方をしています。

【出口座長】

我々の情報をもう少し積極的に、アクティブに、またそういったデータを一般の方々も活用できるように配信していくということでしょうか。

【古橋委員】

そうですね。その中で、例えば国としてそれをやれということ言うつもりでは全くなくて、やはりオープンデータですので、オープンであるということは、ある意味、再配布も含めてそのデータをどうにでも自由に改良して使いやすいようにどんどんいじっていくことがむしろ当たり前である。その中で、実際にそれを手を動かしてやっていく人たちや仲間が、それこそ今ちょうど「OpenStreetMap」の中に「PLATEAU」のデータを流し込むとしていますが、そういったことが今、当たり前に行われていることを、どう加速できるかが一つのポイントで、それはむしろ国がやらなくてもいい仕事なのかもしれないと思います。

【出口座長】

確かに我々も、あるまちの研究をしたいというときに、そのまちのデータがどこにあるのかを探するのに苦労します。だから、今はどちらかという、それをこちらから探しにいかないといけないのですが、むしろ、こういうデータを使いませんかということ働きかけてくれるぐらいのプラットフォームが本当にできるといいと思います。ぜひそれを日本の社会の中でどのようにつくり上げていくのかということ、ver1.0を受けて皆様に考えていただきたいと思いますし、この中にそのヒントがあると思いますので、そういった仕事に携わっている方は、このビジョンに基づいてぜひアクションを加速していただきたいと思います。

それでは、続いて、次のラウンドでは、第2回目に御発表いただいた吉村委員、水野委員、重松委員からそれぞれ御意見をいただきたいと思います。吉村委員、まず3分ほどでver1.0を受けての御意見をいただければと思います。よろしくお願いします。

【吉村委員】

まずは事務局の方、このようなすばらしい資料を作っていただいて、本当にありがとうございます。大変だったことだろうと思います。しかし、すばらしい資料ができたと思います。

振り返りから入りたいのですが、第1回目出口座長から、デジタル化とDXは違うという明確な定義から今回の会議は始まったと思います。我々の現状としては、デジタル化さえできていない。だから、そこが急務で、それができてからDXがあるという話だったと思います。全く同意するところです。

それから、第2回目、第3回目と議論を進めてきたわけですが、私としては非常に印象に残ったところは、今回の資料は14ページ辺りに大変うまくまとめているかと思います。特にオープンデータの重要性でコモンズ、共有財という言葉でまとめてくださったり、ここは自治体の皆様にはどんとデータをオープンにさせていただいて、そういうオープンデータを見ることによって市民の方々と一緒に現状のまちについての認識の共有したりしていただいた上で、次のアクションをどうしていくかというステップにさせていただきたいという意味では、オープンデータは非常に重要だということがここに記載されています。また、私が発表させていただいたセンスということ、これがコモンセンス、もしくはリテラシー、さらにはそういうものを持つ人材育成が大事ということが、ここにうまくまとめられていると思います。

さらには、コモンプラクティスという意味では、ここで先行事例をつくることの重要性も言われています。ここもオープンデータにすれば自治体がそれを使って、いい事例が出てくるのかということ、私はそうでもないと思っています。レシピのような感じで、こういう先行事例があるということを見せてあげると、「なるほど、こういう使い方があるのか」という感じで、横展開ができていって、日本全体で良くなっていくのではないかと思います。その辺をコモンプラクティスという言葉で書いていただいているのではないかと思います。

それで、このver1.0を受けて次に何をしていくのか、いわゆるまちづくりDXの今後の展望を私も考えていました。実は私の言いたいことは、先ほど齋藤委員がおっしゃったことにほぼ近いのではないかとお聞きしていましたが、齋藤委員から、バトンは出されたという非常にすばらしいキーワードが出て、バトンは出されたのだから、国や自治体、そして市民の皆さん、もしくは専門家の我々、産官学民のおのおのがその役割をきちんと自覚した上で、次のステップにいかなければいけないのではないかと。また、重松委員からは、落とし込むところまでがビジョンだということが出されました。そういうことを受けて、繰り返しになりますが、おのおの産官学民の皆様は、これを自分ごとと捉えて、次に何をしていくのかということを考えることが重要ではないかと思っています。

では、私は専門家として何ができるのかということを考えています。まちづくりとは何か、都市計画とは何かというところを、我々は専門家としてきちんと定義していく、もしくは声を上げていくことが、DXという中では重要ではないかと思っています。もしくは、様々なデータが今後、出てくるとしますので、そういうデータの信頼性をどう担保するのかということも、我々がきちんとやっていくべきではないかと思っています。これが我々の専門家としての役割、次のネクストステップとして何をやるべきかということではないかと、ver1.0を受けて思ったところです。

#### 【出口座長】

14ページに触れていただきましたが、新たに、第4回目で追加していただいたページです。ただ、内容は第1回目に古橋委員のプレゼンテーションの中で、サイバー空間のコモンズという言葉を出していただきましたので、第1回目から第3回目までの間に折に触れて、いただいた御意見を、この14ページに集約していただいたと言えると思います。また、吉村委員がおっしゃったように、このコモンズの考え方、概念の施策例も右側に明記していただきました。自治体、あるいは民間団体、企業の方々も、サイバー空間のコモンズという考え方に基づいて、施策例にあるキーワードを参考にしながら実践していただきたいと思います。

それから、22ページに「コモンズとしてのデータの地域内循環」ということを、3つのビジョンの中の3つ目に入れていただきました。これも今後の取組みの方針の一つとして、ぜひ皆様で共有していただきたいと思います。

吉村委員はこれまでも専門家の役割、アカデミアの役割について強調されてきましたが、今後は、

ver1.0を受けて、次のver2.0を先導する役割が、さらなるアカデミアの役割として、求められると思います。具体的にデータのクオリティを向上させていく役割、あるいは活用の方策をモデルとして見せていく役割を強調していただいたかと思います。今日、御視聴になっている専門家の方々も、吉村委員のお言葉の意味を念頭に置いて、ぜひこのver1.0に基づく活動を進めていただけるとありがたく思います。

それでは、水野委員、お願いしてよろしいですか。

【水野委員】

皆様、とりまとめ、ありがとうございました。お疲れさまでした。

毎回、大変刺激的で参加できて非常に光栄に思える委員会でした。このように今回の委員会の議論ができたことも、「PLATEAU」というのは「3D都市モデル」のプラットフォームですが、そうやって「3D都市モデル」という分野に限らず、オープンプラットフォームであるがゆえに、こういう新しい政策の議論につながり、様々な新しい政策の議論ができたということも、まさにオープンであることの意義、価値なのではないかと感じているところです。

今回のver1.0のとりまとめの振り返りですが、私は弁護士なので法律面で法的な問題、課題を整理させていただきました。主に個人情報や肖像権などプライバシーに関する問題点と、デジタルツインやCPSのようなことで、現実を複製したり、公衆送信したり、それによって生まれてくる著作権法上の問題、大きく分けてその2つを整理させていただいた上で、とはいえ、それほど大きな課題はなく、もちろん少しハードルがあるところはありますが、きちんと整理すれば、特段、大きなハードルになるわけではない。先ほど事務局からの紹介で、自治体が個人情報の法令上の問題があってできないのではないかとアンケート調査が出ていましたが、実はよく見れば、そんなことはない。また、こうやって国が法的問題を整理して、ハードルになり得る部分を分かりやすく提示することによって、そこを必要があれば解消していくということ自体は、国の大きな役割として今回示せたと思います。今後ここでもしハードルになる部分があるのであれば、解消していくことについて国土交通省のリーダーシップを期待しているところです。

ver2.0に向けてということで、ver2.0前提の話になっていて、私はこういう話にワクワクしますが、私は法律家なので、ルール形成がどのように行われていくのかということに大変興味があります。今後この「PLATEAU」をベースにして、自治体、民間企業、市民、それこそエリマネ団体などによって様々な実践が行われていくと、ここがうまくいかない、ここが法令上ハードルになっている、この契約やルールがこうなっているといいといったことが数多く出てくると思います。これは日本全体の仕組みの問題ですが、今は政策を吸い上げる仕組みがパブコメしかないといったことは、まちづくりDXで今回打ち出すようなボトムアップ型の取組みを奨励していくルール形成の在り方とかなりそごがあると思います。これを吸い上げる仕組みを、大きな仕組みを用意してほしいというわけではなくて、出てきたものをいろいろディスカッションできる場や仕組みが、ルールの観点からもあるといいのではないかと考えていることです。

先ほどの個人情報の例でいうと、今、個人情報保護法や災害対策基本法上、一定の公益性があり、しかも緊急性が高い場合は、個人情報の取扱いについて個人の同意が不要な場面が一応規定されていますが、それは災害が起きて、その後、人の生命・身体の安全が脅かされるような緊急性が高い場合に、同意なく使える場面が出てくるというように、非常に限られた場面です。例えばあらかじめ防災のために、市民のために有益なものであれば、もちろん一定の要件を満たさないとはいませんが、その要件を満たした場合には、個人情報を含むデータであっても使える。あるいは、より幅広いまちづくり、市民のためになる、市民のQoL向上のためになる情報は、そのハードルを低くするというルールも考えられると思います。そうい



った新しい提案が今後、上がってくると思います。そういうものを吸い上げる仕組みが持てると非常にいいのではないかと思います。

【出口座長】

今、大変重要な御指摘をいただいたと思います。また、このver1.0に従った取組みを進めていく中で、法律上の制約も顕在化してくる可能性があります。そこをまた解いていく方法を関係者の間で考えていく必要があることを御指摘いただいたと思います。

もしよろしければ、齋藤委員、今のお話を受けて御発言があればお願いします。

【齋藤委員】

今、水野委員がおっしゃっていた特にルールの部分が足かせになって、特にDXに関するところが分からない、もしくは個人情報保護と聞いただけでも、触らないほうがいいというようなアレルギーになってしまっているところがあります。それはそれで重要なことだと思いますが、それを乗り越える方法、もしくは乗り越えなければいけないシーンも、今の災害の話や労働人口の低下、中山間地域の過疎化の問題など、いろいろあると思うので、その部分を、もしかするとver1.3ぐらいなのかもしれませんが、どういうことであれば法律上できるのか、違う話になりますが、どういう財源でこれを推進することができるのかといったことを少しルール化する、ルールの方法をレシピ化することが必要なのではないかとはい思いました。

【出口座長】

このver1.0に基づいて、様々な取組み、新しいチャレンジな取組みが出てきたときに、事例を集めて皆で共有して、どのようにその課題を解いていったのか、乗り越えていったのか、法律上の制約とされているようなところも含めて、共有していく場が必要なかもしれません。ぜひver1.0を進めていく中で、つくっていければと思います。

そうしましたら、重松委員、またお願いしたいと思いますが、よろしいでしょうか。

【重松委員】

先ほどエリマネDXの現在地については述べてしまいましたので、それ以外のところで。

今回は大変骨太、かつ具体的なところと、まちづくり全体にわたる話を革新的にバージョンアップしていくというビジョンであるという点は、非常に期待も大きいですし、ぜひとも着地をさせて、まちづくりに浸透させていきたいと思います。

だからこそ、やや期待とともに危機感も感じています。一つは、我々もデジタルを活用したまちづくりを大丸有を中心に取り組んでいますし、エリマネジメントの仲間も各地で取り組み始めている状況ではありますが、3年前と2年前と去年と今年では、考えていることも、やっていることも、全く違うという実感があります。それだけ速く進んできている中で、そのスピード感に仕組みや革新のドライブをかけるところが追いつかないと、残念な結果に終わるリスクもある。そこは胆力を持って、延長線上ではない様々な仕組みの変化と一緒につくっていけると、日本型のすばらしいまちづくりのデジタル・トランスフォーメーションが起きるのではないかと期待しています。

今、エリマネジメント団体側も全国エリマネジメントネットワークの中の有志で、こういう検討を受けてどのようなことが我々として期待として考えられるのかということの研究会もやったりしていますが、そういったところでの議論も行政にもお届けして、スピード感を持って革新的な変化に落とし込んでいきたいと思っていますし、大変期待しています。センス良く、センスを磨いてまちづくりを進めていけるように頑張りたいと思っています。

【出口座長】

重松委員に御発表いただいた際の議論を踏まえ、特に人材育成の部分を16ページに記載していただいております。これも新たに第2回目の議論を踏まえて加わってきたところ です。右下に「担い手による協働」とありますが、「民間」のところで、特にエリマネの場合、人材育成は欠かせない問題だと思っております、ver1.0を受けて今後、具体的に何か取り組んでいくとすると、どうということが考えられますか。

【重松委員】

先ほどコモンセンスという言葉とコモンプラクティスという言葉があって、矮小化して読んでしまうかもしれませんが、非常に良いなと思っています。センスを磨く、練習するところを地道にやっていくことが大事だろうと思っているので、何か特別なことというよりは、まちづくりの普通の振る舞いの中に落とし込んだプログラムのようなものを、民間まちづくり団体だけではなく、公共団体のまちづくり部局も含め徹底的に地道にやるということをや何とか浸透させていくことが重要ではないかとは思っています。

【出口座長】

吉村委員のプレゼンテーションも非常に印象に残っていて、まさにエリマネ団体が施策の効果をデータを使い、測っていくことも非常に重要で、案外と未だ十分にされていないと思います。そういう意味ではぜひ吉村委員からもエリマネについて御意見をいただければと思いますが、いかがでしょうか。

【吉村委員】

2点あります。先ほど重松委員から発表があったように、エリマネは今後、日本発ということが非常に重要ではないかと思っています。実は古橋委員のお話にも日本なりのプラットフォーム、日本なりのプラットフォームという感じで、「日本なり」ということが入っていて、私はここに敏感に反応していました。つまり、海外ではやっているから、それを日本に移植してうまく回ったという魔法の杖というのは幻覚だということは、分かってきたと思います。そうすると、我々の日本の文化・社会に合ったものを考慮しながらも、エリマネ、もしくはデータを使ったまちづくりを我々はやっていくべきだと思います。そういうものをボトムアップ型に醸成していくことが必要だと思います。それを重松委員はおっしゃっているのではないかと思います。

さらに付け加えると、例えば重松委員が発表された大丸有エリアの開発は、すばらしい開発なわけです。あれをぜひ世界に向けてPRしていくことも非常に大事だと思っています。今回の国土交通省の「PLATEAU」がここまで様々な方々に使ってもらえたり、周知されたりしたというその裏には、PRが非常に効いているのではないかと思います。国土交通省が今まで出されたことがないような格好良いウェブサイトを使って、本当にセンス良く周知されたということは、非常に重要なポイントではないかと思っています。

2点目は人材育成で、今後、非常に重要になってくることだと思います。私の観点から言わせていただくと、私はデータサイエンティストですので、建築家やアーバンプランナーにデータを触ってもらいたいと思います。データを触ること、そしてコーディングをすること、Pythonなどはそれほど難しいことではないということ、声高に叫んでみたいと思っています。若い人たちも含めて、今エリマネをやっている方々も含めて、様々な方々にデータを触っていただけると、なるほど、この地域はこうなっている、だから、エリマネをしていく、こういう評価ができるというのが、肌感覚で分かってくると思います。

これは建築の方々は分かると思いますが、建築を設計していく、もしくはデザインしていくときに模型をつかって、模型をつくることによって初めて分かることがある。初めてこういうデザインがいいということが分かる。全く同じ意味で、データを触らないと、その地域がどうなっているのか、何ができるのかというのはなかなか分かってこないと思います。そういう意味では、私の観点からは、データを最初に触ってもらいたい。そこから始め

るというのが今後の人材育成にとっては非常に重要なポイントではないかと思います。

【出口座長】

大変重要な御示唆をいただけたと思います。重松委員、いかがでしょう。エリマネDXの担い手、人材育成で、重要なヒントをいただいたと思います。

【重松委員】

まずデータを触ってみるといふところは、まさに建築家の方々など、そういう職能を持たれた方はピンときて、すぐ習得するといふところも含めておありになると思います。当大丸有地区でも、今年度、まさにエリマネマネジメント人材自らがデータを触ってみるといふワークショップを一度やってみましたが、メンバーは皆、日頃まちを観察しているものですから、そこにデータでこういうことが分かる、このようなことを分析した、これも知りたいといふのを付加すると、すぐピンとくる。そこはとにかく触ってみるといふところの意味を非常に実感していますので、大変重要なことだと思いました。

【出口座長】

データを触るといふのは一種の比喩ですが、実際にデータを手で触るかのように触ってみる。それによってまちのことがまたさらによく分かって、今まで見えなかったものが見えるようになってきて、その上でそのエリアのマネジメントに携わってもらうといふのは非常に重要なことです。我々も模型をつくることによって、そのまちを三次元的に理解できますが、データを使うことにより、多次元でその地域を理解することになっていくのではないかと思います。吉村委員が言われたような、データをまず触ってみるといふことは、ぜひこのver1.0を踏まえての人材育成のキーワードにさせていただけるとありがたいと思います。よろしくお願いします。

それでは続いて、最後になりますが、3回目にプレゼンテーションをしていただいた瀬戸委員、若井委員、宇野委員にコメントをいただければと思います。では、瀬戸委員、お願いします。

【瀬戸委員】

委員委嘱に際して打合せをするときに、ビジョンをつくる、しかも、まちづくりDXだといふ話を伺って、私自身も「PLATEAU」の立ち上げの頃からいろいろな形でアドバイスをすることがありましたが、国土交通省都市局としての本気度を見届けたいという思いを持ってこの場に参加させていただきました。ビジョンがver1.0としていよいよ公式の文書として発信されるということなので、私もこの策定に関わった一委員としての責任感も感じながら、今後どうしていこうかを、委員の皆様のお話を聞きながら考えています。

「3つのコモン」といふ点では、私自身の第3回目の話題提供で「プラクティス」、すなわち実践の共有を足していただきましたが、各回でのコモンという重要なキーワードが、議論の中で徐々に形成され、こまめなまとめ方ができたのは良かったと思っています。この場を用意してくださった皆様に感謝したいと思います。

他方、いよいよ重点計画や、ビジョンを基に実施計画の段階に行ったときに、今回議論した内容やこの文書で出てくるような内容を受け取った側、当の自治体など、まちづくり施策を考える現場の担当者の方がどこまで汲み取って頂けるかは次のステップとして重要だと思います。理解に向けた普及や人材育成のプログラムが必要であるように思います。

これまで行ってきたような様々な形でのオープンな情報発信は非常に大事だと思いますし、今日、少し見せていただきましたが、ver1.0の中でも用語集を作られていると思います。まちづくりDXに関わる、それぞれの用語の意味自体が捉えきれないと思うので、こういった考え方であることを丁寧に伝えていくことが必要ではないかと思いました。

プラクティスの点に関しては、事務局にも伺いたい点ですが、3回目のプレゼンのときにも「PLATEAU」で

のユースケースの発信、あるいは「データを活用したまちづくり～取組のヒントと事例～」でも、40を超えるユースケースは既に出されているとは思いますが、これが自治体にどのくらい届いているのか。あるいは、「PLATEAU」の事例集の多くは、もちろん自治体が主体的に行っている取組みがあるものの、民間がかなり関わった取組みが強調されているように思いました。現状では「PLATEAU」で56都市の3D都市モデルが整備され、自治体の中でどう使われているのかというユースケースを自治体自身としても気になるところではないでしょうか。アンケートでも、検討中が26%、またデータ活用の中で効果・必要性が不明というのが32%おられるということは、自治体としても何らかやらなければいけないという危機意識はあるけれども、ほかの自治体の先行例を知りたいということは常に言われています。この点、既に都市局の事業の中でもいろいろされているとは伺ってはいるものの、どういった形で発信されているのが気になりました。

最後に、今回まちづくりDXの基本の定義の部分からいろいろ議論してきて、もちろんこの場での共通理解としては、必ずしも単に技術やデータに依存するのではなくて、今までの都市づくり、まちづくりのバージョンを上げる、新たな社会での考え方や視座に基づいてデジタルの利点を活かしてまちづくり活動をしていくという共通理解はあると思いますが、これを初めて見た方にとって、データや技術、システムに依存してしまいたくなるような側面があったときに、そうではなくて、まちづくりの今までのやり方を含めて見直す機会、あるいはそれを刷新し変革していく取組みだということをアドバイスする立場になったときに、丁寧に伝えていく必要があるのではないかと感じました。

#### 【出口座長】

ver1.0を踏まえたこれからの取組みに向けてのお話をいただきました。これから、もしver1.0を踏まえて全国にどんどん先行事例が増えていったときに、それをどうやって参照していくことができるのか。これはうれしい悲鳴だと思いますが、加速度的に各自治体や様々な民間団体がまちづくりDXの事例をどんどん増やしていったときに、その後、追隨していこうという人たちがどうやってそれを参照したらいいのか。あるいは、それらにどうやってインデックスを付けたいのかということでしょうか。この辺りはまた新たな課題になるかもしれません。

これは、先ほど古橋委員が言われたプラットフォームとはまた別の、もう一つの新たなプラットフォームかもしれません。事例を、一種のデータベースのような形で整理するというのもあると思いますし、またこれは膨大な量になっていきますので、むしろそれにインデックスを付けてすぐに参照できるような形にしておくこともあるかと思います。事務局から何かありますか。現在、もしそういう取組み等がありましたら紹介をお願いします。

#### 【事務局】

その点について今の取組みを事務局から御紹介させていただきます。

まずは自治体で、「PLATEAU」の話を例に取ると、どうやって情報を発信して巻き込んでいくかということ、我々としても最大の課題、非常に重視している点です。今やっていることとして、「PLATEAU」のウェブサイトですが、これはビジュアルに訴求力を重視しているので、自治体の職員の方が必要な参照資料を探すには使いづらいわけです。役割分担だと思えます。そこで、見慣れた国土交通省のウェブサイトも作っています。ここがまさに補助ポータルと言って、自治体の方々が「PLATEAU」に参画するために必要な資料を、まさにインデックス化してワンパッケージで届けるためのウェブサイトを別途作って、発信をしています。

実際に今年度、様々な自治体がまさに自らの地域の課題や庁内の問題を「PLATEAU」を使って解決

したいと発意していただいています。具体的には、浸水、土砂など防災に使う。住民に対する意識啓発、あるいは庁内の防災まちづくりの検討に使いたい。あるいは、立地適正化計画、投資計画、ゾーニングを張り直すための基礎資料として使っていきたい。変わったものとしては、例えば農業用ドローンを実行するためのルートマッピングのデータとして使いたい。観光アプリのような形で、一般市民向けのアプリケーションを開発したい。新潟市では、XRプラットフォームをまちなかで作りたいということで、新潟市を舞台に誰でも簡単にARソリューションを開発して、まちなかで実際にそれを使え、それによって様々な人を呼び込んで観光につなげる。そういった様々な事例が、今年は全部で30件以上、生まれつつあります。

また、先ほど非常に重要な御指摘をいただいて、結局、事例が蓄積していった、それを共有するためにインデックス化が必要ではないかというのは全くそのとおりで、現状この「PLATEAU」の事例はたくさんありますが、数が増えてきた結果、見づらいという状況にあります。まさにこれを改修するプロジェクトを進めていて、一般的なウェブメディアのような形で、タグなどを付けられるようにして、見たい情報にすぐアクセスできる、それがDB化されている、そういったデータベース化を今年度は進めるべく、今やっているところです。そういった取組みを通じて、様々な方々がナレッジに共通でアクセスできるような環境を整えていきたいと考えています。

【出口座長】

瀬戸委員、いかがでしょうか。

【瀬戸委員】

私の質問の意図を拾っていただいて、ありがとうございます。このデータベースの改修も非常に期待できると思います。また、前提として重要な点は、「PLATEAU」のウェブサイトも含めて、オープンデータ化されていることだと思います。もちろん公的機関のサイトですのでオープンであること自体、当たり前にしていく必要がありますが、適切なライセンスも付与され、マニュアルも含めてオープンデータ化されているということなので、まちづくりDXに関する素材が整理されて提供された後に、これに関わってほしいという意欲のある方が次にやるべきことは、例えば自治体向けの研修資料や教材を作っていく、市民同士の活動の素材にしてみる、といったことがすぐに始められるのではないかと思います。私自身も、大学の授業などで積極的に使っていくことから始めようかと思っています。

【出口座長】

それでは、若井委員からお願いしたいと思います。

【若井委員】

とりまとめ、大変お疲れさまです。

私から感想を述べさせていただきますが、先ほどから各委員が触られている部分と重なる部分もありますが、今回のビジョンの中でデータが公共財、コモンズであるという位置づけがされたところは、非常に重要ではないかと思っています。今後DX化を進めていく上で、基になる膨大な行政データのオープンデータ化を徹底して進めていくことが非常に重要になってきますが、先ほどの説明の中にもありましたが、そうはいつでも自治体の取り組み方、進捗はなかなか進んでいないのが実態だというデータがありまして、私が業務に携わる中でも、都庁内もそうですし、区市町村を見てもそこにはまだ取り組みスタンスに相当の温度差があるというのが実感としてはありますので、今後DXを推進していく上で、実際に仕事をする職員の意識改革、あるいは育成が非常に重要になってくるだろうと改めて思いました。

今日はその一環としてオープンデータの取組みとして、1か月前のお話の中でも私は少し触れましたが、

都として去年からハッカソンという取り組みをやっていますが、それを改めて紹介させていただきたいと思います。

6月の発表のときにも少し触れましたが、今日は少しだけ詳しく御紹介させていただきます。オープンデータの徹底活用の取り組みの一つとして取り組んでいるものですが、行政課題の解決に資するようなサービスを考えていただき、それを競い合うというイベントで、昨年度から開催しています。優秀作品に対して表彰するだけでなく、サービスの実装に向けて東京都がフォローしていくところが大きな特徴になっています。昨年1回目の開催では3件のサービスの創出につながっています。こういった成功事例を積み重ねていくことで、オープンデータに対する職員の意識改革にもつながると思いますし、自分たちの持っているデータが役に立つということを実感してもらうことが大事なのではないかと思っています。

サービスの実装に至った3件を詳しく御説明します。

最優秀作品として都知事杯を受賞した「PECO navi TOKYO」というのは、効率的なキッチンカーの出店と昼食難民を効率的にマッチングするサービスです。使ったオープンデータは、標識の設置届とイベント情報です。ここから工事やイベントがいつどこで予定されているのかというのがわかります。一方で、工事現場で働いている人、イベントに集まってくる人にとって、近くに飲食店やコンビニが見つからない、なかなかないといったケースがあります。ということで、需要側と供給側の困っているところをうまく結びつけた事例と言えます。

2つ目は、保育園の一覧と入所者の最低指数を使ってできたのが「入りやすい保育園マップ」です。これは港区のデータを使って作りましたが、この趣旨に賛同していただいた台東区からもデータ提供がなされて、サービスの対象範囲が広がったケースです。

3つ目は、文京区のごみの資源の分別の品目と収集日のデータを使ってできたのが「ごみ分別さん」というもので、ごみの写真を撮ると、画像をAIが分析して、その分別方法などを教えてくれるというサービスです。

今年、2022のハッカソンですが、6月から募集を開始しており、8月5日まで受付をしています。7月21日には参加者の募集のイベントを、既に2回やっていますが、3回目をやります。10月にファイナルステージで優勝者を決定しますが、ほかにも視聴者の人気投票をやったり、年度末までサービスの実装に向けた支援を強化したりするということで、パワーアップして今年はやりますので、本日視聴されている皆様も関心がありましたら、ぜひ参加を検討していただければと思います。こういったオープンデータの公開を一層進めて、活用事例を積み重ねていって、都民のQoLを向上させていくといったサイクルをつくっていきたくと思っています。

【出口座長】

前回、御説明していただきましたが、時間も足りなかったために、本日、補足していただきました。これはまさに14ページの commons の話ですね。社会実装のエコシステム構築というところをさらに今回追加していただきましたが、これはまさに今、東京都が行っている、ハッカソンから、さらにそれを実装していくようなプロセスになって、タイトルを補強してページを追加していただいています。

東京都としては、これは毎年また続けて行っていくことになるのですか。

【若井委員】

当然、毎年続けていきたいとは思っています。そのためには参加者が増えていかないといけない、ということで、今日も宣伝をさせていただきました。

【出口座長】

若井委員が前回のプレゼンテーションのときに、「データは再生可能な資源」と言われていたのが非常に

印象的で、アプリケーション開発に啓発されて、さらにこのデータを高度に利用して新しいアプリがまた開発されてくるといふスパイラル現象が起きることをぜひ期待したいと思います。よろしくお願いします。

【若井委員】

よろしくお願いします。ありがとうございます。

【出口座長】

それでは続いて、宇野委員、お願いしたいと思います。

【宇野委員】

これまでの間、出口座長には大変的確に皆様の御意見をまとめていただき、また活発な意見を各委員にいただいたことに深く感謝したいと思います。

まさか異動すると思っていたものですから、7月7日に最終回をセットしてしまいまして、天河都市局長に無理にお願いして、委員は役職に付いた委員ではなくて私に付いた委員だから出させてくれということで、今日も出席させていただきました。

もともとこのビジョンの話は、事務方の担当から、「PLATEAU」のビジョンをつくりたいという話が上がってきましたが、私から、それでは駄目で、まちづくり全体のDXにしようという指示を出して、それでこういう会議体を形成して議論しようということになりました。

その心は、先ほど重松委員から、ミッションにならないと本質的には変わらないという話があったので、まちづくりDXをつくるというミッションを局全体に与えることによって、局の意識を変えたいという思いがありました。2つの意味がありますが、一つは、行政というのは、そもそもデジタル化が大変遅れている。それは都市局も例外ではなく遅れているということと、もう一つは、DXというツールを使うことによって、今までの政策の在り方や仕事のやり方をもう一回、見直す。先ほど職員の意識変革と若井委員もおっしゃっていましたが、まさにそれをやりたくてまちづくりDXのビジョンをつくらうということで、指示を出したという経緯があります。

そういう意味では、この場での議論にはあまりならなかった、細かく様々な施策が挙がっている、理念的な「3.まちづくりDX実現のための重点取組テーマ」、その後の「4.まちづくりDXのロードマップ」というところは大事な部分で、これが都市局の中の各課に対して考えろと言ってやってきたもので、まさに最初の第1回の際に出口座長から、デジタル化とDXは全く違う、今まであった制約を外すことができるのがDXで、それによって今までのやり方を変革することがまさにDXであるということで、大変腑に落ちました。それは、そういう意識があって、何のためにまちづくりDXのビジョンをつくらうと思ったかということにもう一回、立ち返ってみると、そういったところがありました。

変革も大事ですが、デジタル化やDXの一番肝になっているのは、つなぐということではないかと思います。様々なものがつなげるようになる。まさに時間的・空間的にもつなぐことができるようになりますし、主体同士をつなぐことで、この間の会議で私は言わせていただきましたが、市民参加という世界が広がってくると思います。要は、都市計画のつくり手を行政から市民の手に取り戻すことにもつながっていくと思います。今まさに「PLATEAU」でやろうとしているのはシステム同士をつなぐということです。これは「不動産ID」、14条地図、「三次元空間ID」など、そういうシステム同士をつなぐことも、このDX、デジタル化で可能になっていくということで、どんどん大きく仕事が広がっていくというのが一つの特徴だと思っています。

次のver2.0に向けて都市局に申し上げるとすると、そういう意味でのつなぐというときに、まだ他省庁や、まさに第1回の際に委員から、都市局がリードしていくべきだとさんざん言われましたが、その部分がまだロードマップを見ても都市局内の行政のとどまっている部分があるので、ここに他局や他省庁、要は他の行

政分野と都市行政、まさに都市行政はプラットフォームなので、つないでいくということに広げられると、ver2.0に進化していくのではないかと思います。そこは宿題としてよろしくお願ひしたいと思います。まずはせっかくロードマップまで作ったので、しっかりやっていただきたいと思っています。

それから、バトンを手渡したのだから、あとはやらなければいけないという話ですが、はっきり言って、私もこれはすばらしく、かつ考え方も非常に整理されたものだと思いますが、一般の自治体の方やごく一般の人が読んで本当に理解できるかという非常に心配があります。そういう意味ではこれからの発信や働きかけ、情報の共有などはとても重要で、これを積んでおくものにしないように生かしていくためには、そういうところが非常に重要だろうと思います。

エリマネDXを取り上げたのは、重松委員を巻き込むという意味もありましたが、いきなりDXといっても取っつきにくいと思います。そういう意味で、エリアを限ってやってみるということは、小さな成功を少しずつつづいていき、それが推進力になるのではないかという思いもあって、なかなか難しい世界なので、エリマネDXというのは分からない人でもまずはやってみることができるのではないか。以前も話が出ていましたが、様々な過去のデータをデジタル化することで、様々な制度的な制約がある中でスタックしそうなところが、区域を限定することでできることが広がると思います。そういう意味でバトンを渡された人々には、まずはエリマネDXのようなところから区域を限定して、人数が減りますので、そこで合意形成もできるようになって、そういったところから始めることが小さな成功で、まさにこのビジョンが具体化する一つの足がかりになるのではないかという思いを持っています。

4回でしたが、非常に貴重な意見を数多くいただきまして、ありがとうございました。

#### 【出口座長】

第1回目にこの検討会を始めるに当たり、局長として御挨拶いただいたときにも、この検討会が負うべきミッション、議論していただきたい点を強調していただきました。そこを起点として皆様に大変熱心に議論していただき、今回のようなver1.0が出来上がりました。また、それに対して、今後のver1.0をどのようにして発信していくのか、あるいは普及させていくのか、また新しい課題になってくるかと思っています。そこはこの検討会の委員の方々にぜひ、伝道師になっていただいて、場合によってはまた我々が集まって、これをどのようにして活用していくのかということも議論してもよいかと思っています。委員の方々にはぜひ御協力いただければと思います。宇野委員からは、立ち上げ期の局長として、また一委員として、最後に我々に課せられたミッションについてお話しいただきました。宇野委員には、今後も我々の議論の場に加わっていただくことをお願ひしたいと思います。

そろそろ終了の時間になってきましたが、最後に何か言い残していることがある方がいらっしゃいましたら、御発言いただければと思いますが、どうでしょうか。

では、清水委員、第1回目のときに御出席いただきましたので、もしよろしければぜひ。

#### 【清水委員】

このような場に交えていただいて、大変光栄です。委員の皆様からありましたが、まとめていただいたver1.0は、東京都としても推進していきたいと思っていますし、ぜひ皆様と一緒にコンプラクティスをつくらせて広げていければと考えています。皆様、ありがとうございました。

#### 【出口座長】

それでは最後に、この検討会を締めるときの局長として、天河局長から最後に一言お願ひしたいと思います。



## 【天河局長】

本当にありがとうございました。

私が今まで都市局とどう関わってきたかを少しだけお話ししたいと思います。私は平成2年（1990年）、当時の建設省の都市局都市計画課に入りました。そこから出て、例えば福島県庁に行ったりしていました。出たときは建設省でしたが、平成15年（2003年）にまちづくり推進課に課長補佐として戻ってきました。そこからまた出ていろいろ回って、平成25年（2015年）に今度はまちづくり推進課長で都市局に戻ってきました。それで今度、令和4年（2022年）に局長で戻ってきました。

私の経歴を並べても何の意味があるのか、そんな話を聞いても仕方がないということですが、今からお話しすることと、若干無理くりですが意味づけていまして、1990年はまだまだ都市の拡大発展基調だったと思います。昭和43年に都市計画法が新しくできまして、その都市計画法の最大の目的は、都市に溜まっているエネルギー——私が言っているエネルギーというのは、例えば人類の発展段階はエネルギーの消費量で決まるという意味の概念的なエネルギーですが、そのエネルギーをいかに整序化していくかというのがテーマだったと思います。それが昭和30年代からあって、昭和43年に都市計画法ができて、平成もまだまだその文脈の中で生きてきたと思っています。やってきたことは、土地利用規制と公共施設の整備だと思えます。これは比較的やりやすい話だと思えます。

それで、先ほど申し上げたように平成15年にまちづくり推進課に課長補佐で戻ってきたときは、先ほど申し上げたように、日本の都市には非常にエネルギーがあったわけですが、実際はそこから人口も減って、経済力も落ちて、エネルギーがなくなってきたという状況だったと思います。そうすると、大都市を中心とした国際競争力強化と言っていたんですが、要は外からエネルギーを引っ張ってこよう、アジアの都市が勃興しているからそこからエネルギーを引っ張ってこようというために国際競争力強化という政策を打ち出したのが、2003年（平成15年）だと思えます。

平成25年にまちづくり推進課長で戻ってきたときには、ちょうどコンパクトシティの施策をやっているときでした。それで、都市計画課長がやっていたんですが、都市計画課は先輩なものですから、私も先輩に言われて一部いろいろ一緒にやっていたんですが、コンパクトシティの時代でした。

そして、令和4年にしばらくぶりに戻ってくるとこういうことをやっていたわけです。

要は何が言いたいかというと、私が平成2年に入ったときは、都市政策の第1期だったと思います。第2期は、外からエネルギーを持ってくるか、地方都市は外から持ってくるから、コンパクトシティでエネルギーを集める仕組みをやったのではないかと。強引ではありますが、都市政策というのは人々が生み出す、あるいは人々の生活の糧となるエネルギーとの関係で語れるのではないかと考えています。大体コンパクトシティをやって、都市政策も終わったのではないかと。1990年に「歴史の終わり」という本がありましたが、要するに民主主義と自由経済主義が人類の最終発展段階で、それ以降はもう歴史はないと。都市政策も最初は整序化する。2回目は集める、外から持ってくる。これで終わったかなと思っていましたが、令和4年に来まして、いろいろな説明を聞いていて分かりませんでした。要するに、データは施策を実行するために集める、施策が正しいかどうかのためにデータを取るということだったのが、今は変わって、データを集めることから始めるということかと理解しました。

そういう意味で、デジタル・トランスフォーメーションというのは、私の頭では、今までの1期、2期の都市政策と全く違って、都市政策自らが人間のエネルギーをつくり出す、そのための糧となるのが情報であると受け止めております。そういう意味では非常に難しい。だんだん難しくなって、最初はコントロールするよりも、集

める、外から持ってくるのは難しいですし、自分で生み出すというのはもっと難しいと思います。ですから、データをいかにうまく使って人々の糧となるエネルギーを生み出すかという非常に新しい、都市政策の第3段階に入ったのかなと勝手に思っております。

実際に実行しようと思うと、官民連携といっても、市町村があり、都道府県があって、国があります。民はいろいろあります。人々の生活サービスのほとんどは民で生み出されていると思います。そういう意味で官の果たす役割は意外と小さい。その中で国が果たす役割はもっと小さい。現実はそうだと思います。ただ、そうも言っていられなくて、官と民の基盤となるようなものをしっかり整備して、その上に官と民、市町村なり都道府県なり、あるいは民間に新しいサービスを生み出していただくのが我々の仕事ではないか。そのために情報をうまく使って都市の活力をつくる。今までは都市政策そのもので活力、エネルギーをつくったことはないのではないかと思いますが、そういうことだと理解しています。

いろいろ言いましたが、これを見まして、局長が官房長になって代わってしまい、こういう難しいのを後輩に残して終わってしまったわけですが、実行しなければいけない立場に立って、正直に言って、非常に難しいと思っています。先ほど出口座長からお話がありましたが、今日これに御参加いただいた有識者の先生に引き続き見捨てないでお付き合いいただきたいと思います。また、我々も知恵をしっかりと絞って新しい都市政策、まちづくり政策に取り組んでいきたいと思っていますので、今までの御厚情に感謝するとともに、今後も引き続きよろしく願います。

どうもありがとうございました。

#### 【出口座長】

天河局長、ありがとうございました。ぜひ御一緒にこのver1.0の取組みを推進していきたいと思っています。それでは、最後に私からコメントさせていただきたいと思います。

本日の資料に、新たに資料6を加えていただいています。裏の2ページ目に先ほどの都市計画GIS等に関するアンケート調査結果を載せていただきました。事務局にお願いして、今回、加えていただきました。というのも、私は、この検討会の第1回目に、「デジタル化とDX（デジタル・トランスフォーメーション）は違う」というお話をしました。デジタル化が果たしてどこまで進んでいるのか、さらにデジタル化したデータを使ってどこまでトランスフォーメーションが進んでいるのか、ということを見てみたいと思って、この調査結果を加えていただきました。私にとってはショッキングで、事務局からも御説明がありましたが、4割ぐらいのデータ活用ニーズはあるわけですが、依然として多くの自治体でノウハウが不足している、予算が不足しているといった課題を抱えていて、都市計画基礎調査もオープンデータ化は2%にとどまっているということです。まだ本当に数えるほどです。これには、いろいろな障害があることをこのグラフは示しているわけです。

なぜそうなっているのかということですが、これに対する施策として、先ほど宇野委員からも言っていただきましたが、実は今日のver1.0の37ページにあるこのロードマップは非常に重要です。ロードマップの中に少し加筆していただいて、3-2に「都市計画基礎調査等の都市計画情報の高度化・オープンデータ化の推進」ということを入れていただきました。下の赤字のところも補足していただきました。ここに書いてあるように、「都市計画決定のための基礎データとしての利用などの従来の活用を超えて」というところが重要だと思います。「防災や環境など様々な分野における都市のマネジメントのための活用が広がりつつある」。ここを自治体の方々は認識していただきたいと思います。

また、天河局長から歴史を振り返ってのお話がありましたが、この都市計画基礎調査は都市計画法第6条にうたわれているわけで、この都市計画法ができたのが、先ほどの局長の話にありましたが、昭和43年

(1968年)、まさに昭和の都市計画のさなかです。そのときの都市計画基礎調査の意味、位置づけは、約50年ほど経ち、変わってきていると思います。その当時は、人口が非常に増えていくときで、線引きを見直したり、用途地域を見直したりということで、右肩上がりの社会の中で都市計画を見直していくための調査として、この基礎調査の意味があったわけです。ですが、これからは人口減少に向かい、また高齢化が進み、空き地・空き家が増えていくことを背景として、市街地のマネジメントをしていかなければいけないというのが、令和の都市計画に課せられた課題です。そうすると、都市計画基礎調査の意味合いは全く変わってくると思います。そこを自治体の方々も理解した上で、この基礎調査をどのように有効活用していくかを考えていただきたいと思います。

その考え方をこの37ページのロードマップに込めていただきましたので、この辺りを、本日、オンラインで聞いていただいている自治体の方々にはぜひ御認識いただきたいと思います。2%にとどまっている自治体の先進的な取組みを、インデックスを付けてぜひ共有していただきたいと思いますし、これに追随する自治体が増えていくことに期待したいと思います。それをデジタル化からDXに移行していく大きな流れにつなげていただきたいと思います。その一つの象徴が、この都市計画基礎調査の考え方、見方、意味合いの変化の点だと思います。ぜひお願いしたいと思います。

少し大きな話をすると、昭和の都市計画の後の平成の都市計画では、阪神・淡路大震災と東日本大震災の2つの大きな災害を経て、あるいは都市再生特別措置法という法律ができ、都市計画の担い手がNPO団体や民間組織に移行していくような公民連携の流れができたのが一つの大きなポイントかと思います。今、令和4年ですが、令和の都市計画はどういう方向性に向かって行くのか。我々がこの4回の検討会で議論していたテーマは、実はまさに令和の都市計画の方向性でないかということ、局長の話を聞いて思いました。

令和の都市計画は、民間活力を活用していく流れを一層引き継いでいくと思いますし、一般の市民・住民の人たちが自分たちの手で都市計画をつくり上げていくような時代になっていくと思います。そのときにデータは必ず武器になるということです。それを加速化させるためのver1.0でもあるのかと思います。ぜひそういう見方でこのver1.0を捉えていただきたいと思います。それが私からの最後のお願いであり、期待するところです。

このver1.0をこれから公開していただくことになると思いますが、このver1.0の基になる議論をしてきた私ども委員は、このver1.0を伝導していくための役割が引き続きあるということ、ver1.0の考え方に基づく取組みをサポートしていく役割もあると思いますので、その点を委員の方々をお願いして、私からの最後のコメントとさせていただきます。

3か月間、大変熱心に御議論いただきまして、また集中的な議論をしていただいた委員の方々、作業を担って頂いた事務局の方々にお礼を申し上げます。本当にありがとうございました。

それでは、本日の議事は以上ですので、これをもちまして本日の会議を終了したいと思います。最後に、事務局から連絡事項があるということですので、事務局にマイクをお返ししたいと思います。

【事務局】

出口座長、ありがとうございました。また、委員の皆様も3か月間、非常に慌ただしい、密度の高い議論を、ありがとうございました。

それでは、事務連絡をさせていただきます。まちづくりのデジタル・トランスフォーメーション実現会議は、今回、第4回をもちまして全て終了となります。本日とりまとめをいただいた、「まちづくりのデジタル・トランス

オーメーション実現ビジョン（ver.1.0）」については、後日、ウェブサイト上で公開しますので、ぜひ御覧いただければと思います。

### **3 閉会**

【事務局】

それでは、以上をもちまして本日の会議は全て終了でございます。長時間にわたり、誠にありがとうございました。

以上