# Innovation TOKYO for 2020 and beyond ~対話から新しい東京のかたちを探る~



### 第1回「まちなかでの移動」を楽しみやすく ~パーソナルモビリティから「3倍楽しい移動」を考える~

開催レポート (速報版)



日時: 2015年10月28日(水)18:00-21:00

会場:SHIBAURA HOUSE(東京都港区芝浦 3-15-4)

2015 年 10 月 28 日、東京都港区の Shibaura House において、Innovation Nippon¹主催「Innovation TOKYO for 2020 and beyond ~対話から新しい東京のかたちを探る~」の第 1 回イベントが開催されました。

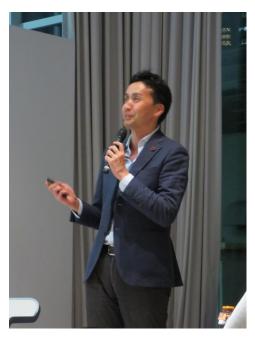
「Innovation TOKYO for 2020 and beyond」は、2020年に開催されるオリンピック・パラリンピックとその先の時代を見据え、国際化・スマート化・高機能化・快適化など東京の街をアップグレードしていく際に効果的なイノベーションのあり方を検討するワークショップシリーズです。第1回目となる今回は「まちなかでの移動」に焦点をあて、目的の場所同士を結ぶ移動の楽しさを創出するために提供できる機能・演出・ドラマにはどのようなものがあるか、効率性や快適さを高め、外国人や障碍者などあらゆる人々にとって楽しいと感じられる移動や都市のあり方はどのようなものかなどの問いについて、集っていただいた多様な業種や立場の参加者が、ユーザー視点からの対話と検討とを進めました。

<sup>1</sup> グーグル株式会社と国際大学グローバル・コミュニケーション・センターが共同で立ち上げた、日本における ICT 活用のイノベーションを推進するプロジェクト。

まず始めに、主催者である庄司昌彦(国際大学 GLOCOM 主任研究員)と南万理恵(グーグル株式会社 公共政策 シニアアナリスト)から、今日のイベントの趣旨と問題意識がどこにあるのかについての説明が行われました。南は「インターネットに慣れ親しんできた方だけではなく、色んなセクターや産業の方々と一緒に、ICTをどうやってイノベーティブかつクリエー



ティブに使用すれば、楽しい街を実現できるのかということを皆さんに考えて欲しい。今日は議論する場ですが、ここで出たアイディアを皆さんが所属する組織や活動の中に持ち帰ってアクションに繋げて下さい」と挨拶しました。



次に、ファシリテーターを務めた野村恭彦(国際大学 GLOCO 主幹研究員/株式会社フューチャーセッションズ代表取締役社長)から、本日の進め方について説明がありました。野村が強調したのは「未来思考」という考え方です。これは現在の状況から起こりえる確率が高そうな未来を予測するのではなく、まず自分が考える未来の姿を想像し、それを生じさせるためには現在に何が必要なのかを考えていくというものです。「こんな街なかの移動があり得るのではという仮説から、それを成立させるためにはどのようなことが起きるのかを考えて欲しい」と参加者に呼びかけました。

インスピレーショントークには、磯村歩氏(株式会社グラディエ 代表取締役)と福島啓 吾氏(東京急行電鉄株式会社 都市創造本部)が登壇しました。

磯村氏は、自身がこれまでパーソナルモビリティに携わってきた実体験をもとに「!兆しと?妄想」というテーマで、パーソナルモビリティを取り巻く状況にどのような変化の兆しが訪れており、それがどのような未来に繋がるのかという予測(本人いわく妄想)を語りました。また、「パーソナルモビリティは車と比較した際に、一人しか乗れない、雨風を防げない、公道を走れない場合もあるといった、多用途に使えない制約がある。だか

らこそ多様化している」として、ライフステージ、ワークスタイル、シェアリング、IoT (GPS・通信)などの各テーマにおける最新動向も紹介されました。



福島氏が所属する東京急行電鉄株式会社は、鉄道会社であると同時に、東京城南エリアの街づくりも行っています。福島氏自身は二子玉川の街づくりに携わっており、そこで実施しているセグウェイツアーの取り組みを紹介しました。福島氏が考えるセグウェイツアーとは、単にセグウェイという乗り物を楽しんで貰うのではなく、「まちの空間への愛着と敬意を感じる」きっかけづくりなのだと言います。まちの歴史と自然を紹介する「まちなかツアー」をセグウェイに乗りながら行い、同時に「まちなかコミュニケーション意識啓発」を行うことも大きな目的だと福島氏は述べました。セグウェイツアーの目指す姿として「ゆっくり動くと景色がみえる。表情がみえる。」「出かけることに、わくわくする。」「ヒューマンスケール+1。」「新しい自分に出会う。」などのキーワードを挙げ、福島氏はインスピレーショントークを終えました。





ここまでの趣旨説明やインスピレーショントークを受けて、参加者によるグループ対話が行われました。ラウンド 1 は、オリンピック・パラリンピックを契機とした「ありうる変化」について参加者が座るテーブルごとに考え、話し合からスタートです。。その際に、考えるヒントとして Politics (規制強化・緩和、税制の変化など)、Economy (産業、消費の変化など)、Society (教育水準、価値観の変化など)、Technology (テクノロジー)という 4 つの視点が提供されました。参加者は、この 4 つの視点から変化の兆しを考え、ポジティブな変化、ネガティブな変化、ワイルドな変化など、各テーブルでは多種多様な意見が出されていました。





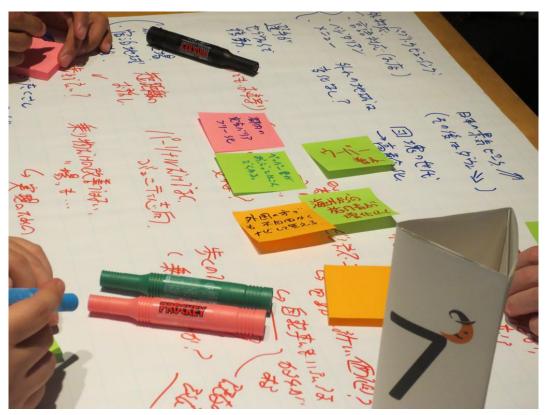


グループ対話のラウンド2は、「まちなかでの移動」を楽しみやすくするために、「オリンピックを契機として起きる一過性ではない変化」について各テーブルで話し合われました。オリンピック・パラリンピックを契機に、街の姿やルールが変化するとしたら、それはどのような楽しい街の移動に繋がるのでしょうか。和やかな雰囲気の中、各テーブルでは自由闊達に意見が出され、テーブルの上にはアイディ



アが書かれた付箋が次々と貼られて行きました。

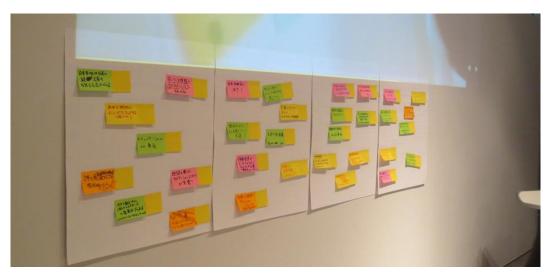






さらに、各テーブルで出された、「まちなかでの移動」を楽しみやくするために、「オリンピックを契機として起きる一過性ではない変化」のうち、社会的インパクトが大きく、

不確実性の高い(起きるか起きないか分からない)変化と思うものを各テーブルで 4 つず つ選んでもらい、それらを壁に張り出しました。



その上で、絞り込みを行うための投票が行われました。参加者はそれぞれ赤色と青色のシールを3枚ずつ持っており、起きて欲しい変化には青、起きてほしくない変化には赤のシールを貼っていくというものです。投票の結果10個の変化が選びだされました。



1. 走行スピード別レーン	6. みんなの車両
2. 空いている情報が丸わかり	7. 小型移動屋台
3. ホテルなどのパーソナルモビリティレン	8. 人をおんぶするロボット
タル	
4. 移動の身体的自由化	9. 機械による超人化

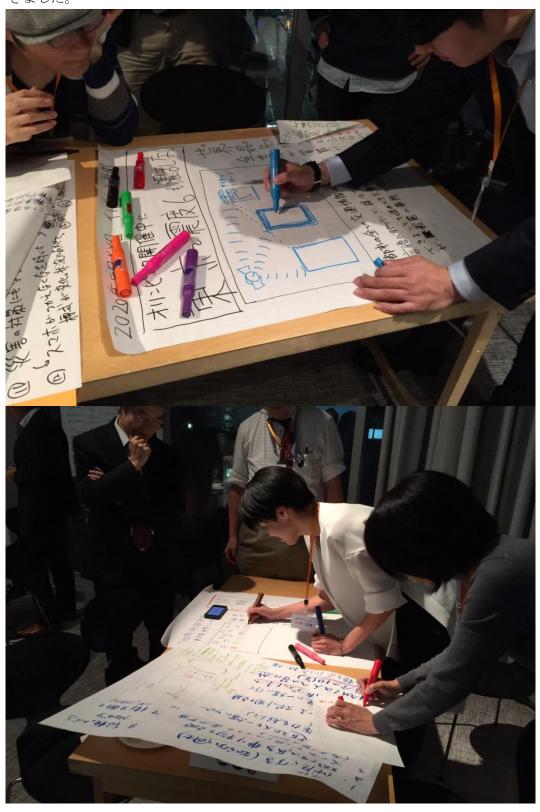
↑選び出された10の変化

次に、選び出された 10 の変化のうち、各自がそれぞれ 1 つの変化を選び、オリンピック 開催中も開催後も、どうすれば「まちなかでの移動」を楽しくできるのか、という問いに ついて、自分のアイディアや思いを書きました。そして、それを持ち会場を歩き回り、似 たようなことを書いている人や、一緒に組むとアイディアが面白くなりそうな人、自分の アイディアを捨ててでも一緒になりたい人を探してチーム作りが行われました。

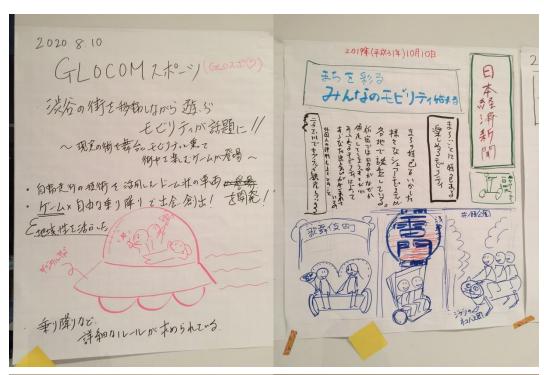


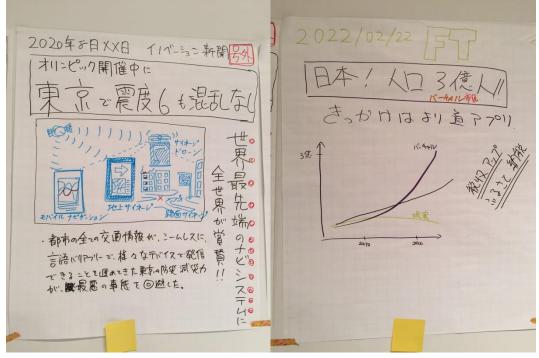
出来上がったチームは 8 つ。チーム結成後は、それぞれのチームごとに再度ブレインストーミングを行い、どうしたら「まちなかでの移動」を楽しみやすくできるのかについてさらに具体的なアイディアを出し合いました。それを経て行われたのが「未来編集会議」です。これは、まず「まちなかでの移動が楽しみやすくなっている」成功状態を想像し、

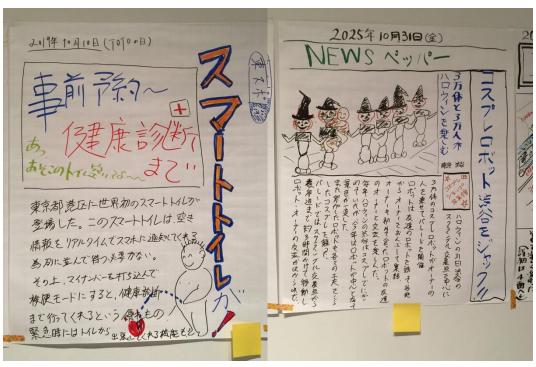
その取り組みが未来のメディアに掲載されたと想定した際の紙面を作ってみるというグループワークです。各チームには大きな紙が配られ、その上にチームごとの紙面を作り上げていきました。

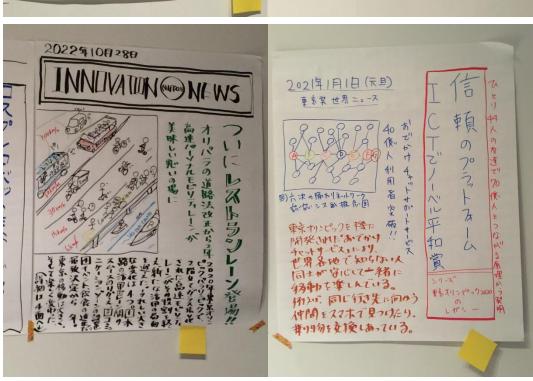


30 分の作成時間を経てそれぞれのチームが紙面を完成させました。各チームは出来上がった紙面を会場の前方に張り出し、それぞれの内容について 1分 20 秒での簡単なプレゼンテーションを行いました。









ここでは8つの中から3つ紙面を取り上げて、内容を紹介します。

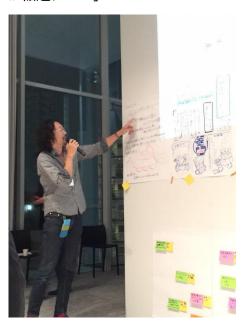
#### ■『イノベーション新聞』(2020 年 8 月 XX 日)「オリンピック開催中に東京で震度 6 も混 乱なし」

オリンピック開催中に震度 6 の地震が起きました。 しかしながら、東京は世界最先端のナビゲーションシステムを用意してオリンピックに備えていたため、混乱は生じなかったようです。これまで交通情報や道路標識、ナビゲーションアプリはお互いにリンクしていませんでしたが、それを1つの情報システムの中に統合し、色々な言語を持った人や体が不自由な人などもユニバーサルに享受できるようなナビゲーションのシステムがオリンピック前に完成しました。

ケータイに入ってくるモバイルナビゲーション、デジタルサイネージ化された道路標識、災害時にサイネージを持って空を飛んでいるドローンなどが1つのシステムに統合されており、オリンピック開催時以外に起きた震災でも避難誘導などで活躍しそうです。



## ■『GLOCOM スポーツ』(2020 年 8 月 10 日)「渋谷の街を移動しながら遊ぶモビリティが話題に!!」



街を思いっきり楽しんで遊ぶモビリティが話題になっています。自動走行の技術を活用したドーム状の車両を開発し、車両が走っている現在地の地域性を活かしたゲームがドーム部分のディスプレイに表示され乗っている人がプレイできます。またデジタル広告やメッセージが車体の外に向けて表示されることで街を歩いている人たちとの関係性が生まれるようなモビリティでもあると言います。なお、車両は乗り降りすることが自由なので、知らない人との出会いも期待できるそうです。

#### ■『NEWS ペッパー』(2025 年 10 月 31 日)「コスプレロボット渋谷をジャック!!」

ハロウィン当日の31日に、渋谷のスクランブル 交差点を中心に3万体のコスプレロボットがオーナーを乗せてパレードを開催しました。ロボットたちは自分たちで友達のロボットを誘って、各々工夫を 凝らしたコスプレに身を包んで全国各地から集結。 おんぶされていたオーナーたちも初めて出会う他の ロボットオーナーたちとの交流を楽しみました。

これまでハロウィンの渋谷は、コスプレをした人間で賑わっていましたが、今年はロボットが中心となったことで景色が一変しました。



ワークショップの最後には、参加者全員が輪になって、一言ずつ感想を言い合う「チェックアウト」で閉められました。参加者からは「日本はもっともっと面白くなりそう」「これの続きをやりたいと思った」「ワクワクする時間だった」などの好意的な感想が述べられました。



今後の「Innovation TOKYO for 2020 and beyond」シリーズは、11月11日に第「『まちなかでの捨てる』を楽しみやすく~静脈システムから、気持ちのいい「モノとの関わり」を考える~」、11月25日に「『まちなかでの休む』を楽しみやすく~健康をささえる「憩いの場」の確保と共有化を考える~」というテーマで開催が予定されています。それらのワークショップではどのような参加者が集り、どのような議論がなされるのでしょうか。今後に期待が高まります。