

これからのまちづくりについて

平成 29 年 12 月 22 日 第 6 回 IR 推進会議資料

大阪大学大学院 加賀有津子

0. 大阪 IR のめざす姿

○時間軸に沿った成長・発展

- ・ 50 年・100 年先を見据えた持続可能なまちづくり

○ポテンシャルを活かした価値創出

○空間軸に沿った成長・発展

1. 大阪 IR のまちづくりにおける視点

○スマートなまちづくり

- ・ 街全体の電力の有効利用や再生可能エネルギーの活用などを、都市の交通システム、安全安心、住民のライフスタイル変革まで、複合的に組み合わせた社会システムであるスマートコミュニティを目指す
- ・ 具体的にはスマートビルディング、エネルギーの相互利用、次世代自動車や都市交通システム、IoT を活用したサービス提供などが考えられる
- ・ エリアマネジメントの仕組みを取り入れたシステムデザインと運営が望まれる

○IoT を活用したサービス提供

- ・ 情報インフラとして Wifi の夢洲全体サービスを提供する
- ・ 個人情報の収集し、人の行動データをベースにして、人の活動の誘発や安全安心に結び付くサービス（ガイド情報、ナビゲーション情報、安全安心サービス）を提供する
- ・ 最先端技術のショーケース

○エリアマネジメントの導入

- ・ 居住環境・市街地環境の維持・向上、管理を実現していくための地域住民や事業者等による様々な自主的取組みである
- ・ 開発（「つくること」）だけではなく、その後の維持管理・運営（マネジメント）まで考える
- ・ 事業者・地権者・行政等が主体的に進める
- ・ 具体的な活動としては、デザインガイドラインの順守、景観誘導、地域美化、防災、防犯、地域プロモーション、地域サービス（交通、施設管理、IoT を活用したサービスなど）の展開などが考えられる

○施設・空間デザインの考え方

- 立地特性（臨海部、大都市中心部から離れた立地）、シンボリック、アイコニックなデザイン、非日常性を感じるデザインを目指す
- エリアによっては、日本の文化・四季を感じる空間デザインも取り入れる
- 主要動線（道路、鉄道、航路、空路）からのみえがかりを
- 施設のトータルデザイン（デザインガイドライン、マスターアーキテクトなどの役割）が必要である
- 時間による空間演出や、混雑緩和のガイドナビゲーションを目的にした AR、MR 等を取り入れた施設内部のデザインを進める

○利用者を考慮した機能計画

- 楽しめる時間・空間の提供の考え方：エンターテインメント、アミューズメント、食、高度医療、スポーツなど
- 大阪という地域性の活用・アピール
- 機能例：MICE（ホテル、展示場、会議場）、エンターテインメント（劇場、ホールなど）、文化（美術館、博物館など）、飲食、物販など

2. 大阪 IR のまちづくりにおける基本的な考え方

○夢洲全体でのまちづくりの必要性

- 大阪万博、大阪 IR の状況に応じた夢洲全体の基本方針、導入すべき都市機能や土地利用等の検討継続の必要性（夢洲まちづくり構想のブラッシュアップ）

○ターゲットのイメージ

- 1500万人の集客（第1期70ha）、誰に来てもらうのか.
- 半日、1日、数日の滞在想定（カジノだけするのではない）
- 日本人：ファミリー（子ども連れ）、ビジネスパーソンのグループ、シルバークラブ、女性グループ
- 外国人：ビジネスパーソン、富裕層（アジア中心？）
- ターゲットを踏まえて設定したペルソナ（顧客の人物像）の時間・空間の過ごし方の想定

○整備における役割分担

- エリアマネジメントの組織化をにらんだ自治体・事業者の役割