

モビリティミックスの実現に向けたゲーム型 MM の提案
—京都府京丹後市での実践から—

堀 正樹

地域公共交通は現在、利用の低迷や運転手不足などにより危機的な状況に置かれている。減便や路線廃止など、地域公共交通のサービスレベルが低下することは、運転免許を保有していない高校生や高齢者などのモビリティ確保の問題を生じさせる。

自家用車による移動に親しんできた人々にとって、自身の交通行動を転換させることは容易ではないものの、地域の交通資源に目を向け、可能な範囲内でそれらを利用していくことを促す取組が求められている。

本稿では、場面に応じて自家用車と公共交通を適切に組み合わせて利用する「モビリティミックス」の実現を目指すための方策として、京都府京丹後市における「交通すごろく」と「モビリティロゲイニング」という2種類のモビリティ・マネジメント (MM) の実践を通じた「ゲーム型 MM」を提案している。交通すごろくは、地域で運行されている地域公共交通を実際のサービス提供範囲に合わせた盤面に落とし込み、卓上で移動を気軽に疑似体験できるゲームである。また、「モビリティロゲイニング」は、エリア内に多数設置されたチェックポイントを制限時間内に公共交通を利用してなるべく多くめぐり、稼いだ点数を競い合うという野外活動ゲームである。

自家用車から地域公共交通への転換を目指す MM の取組としては、バスの乗車体験会などが各地で実施されているが、普段自家用車を利用する人々にとっては体験会に参加することへのハードルが高いなどの課題がみられる。そこで、誰でも気軽に、世代を問わず参加可能なゲーム形式の MM に焦点を当てて実践研究に取り組んだ。

2 種類の MM は京丹後市において高い評価を得ており、今後さまざまな地域・場面での展開が期待されることから、「ゲーム型 MM のパッケージ化」と「実施主体の地域への移転」という2点についても言及している。

ⁱ 大谷大学社会学部コミュニティデザイン学科・地域政策学コース・学生