

開発途上国における公共交通利用促進に向けたMMの取組



中園 美羽・奥島 誠 (JICA) 中村 文彦 (東京大学・JICA)
谷口 綾子 (筑波大学) 関 陽水 (株式会社アルメック)

背景・目的

- 開発途上国では急激な都市化とモータリゼーションによる都市交通問題が深刻化。
- JICAはこれらの課題解決に向けて、都市交通計画の策定支援、都市交通インフラの整備、公共交通の利便性・サービス向上などに取り組んでいる。
- 特にCOVID19以降は公共交通の信頼回復に向けて、各国で様々な取組を再開。
- JICAも、2020年のMMハンドブック作成以降、継続して途上国の学校教育をはじめとするMMの実践を支援している。

今回は、JICAとして実践してきたMMの取組例や事業を通じて得られた各国のMM事例を紹介した上で、得られた課題や今後のアクションを提言する。

取組例～パラオ～

- 国内初の路線バスサービスを2024年4月から開始。
- 開業に併せMM教育を実践。
- 公共交通に関するミニ講義とバス交通すごろくの体験学習を提供。



交通教育：沿線の小学5年生(3校、計112名)を対象に実施。



島内のバス路線を模した交通すごろくを作成。



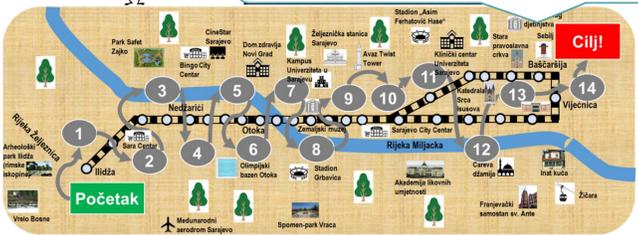
取組例～ボスニアヘルツェゴビナ・セルビア～

小学校でのパイロット活動の実践

- サラエボ市内の1校、ベオグラード市内の4校の小学4・5年生を対象に交通教育活動を実践。
- それぞれ地元の学識経験者及び公共交通事業者と共に実施し、MMに対する関係者の理解を深めた。
- 交通すごろくを用いた教育を実践。



現地の公共交通(トラム)を模した交通すごろくの製作・提供。



交通すごろくの簡易マニュアル

地元の学識経験者と共に4つの小学校でMM教育を実践。提供方法について簡易マニュアルを作成・提供。

学校MM実施後のアンケート

- 計397名へのアンケート結果では、87.9%の生徒が公共交通は市民にとって重要であると回答。10.3%は運転できない人にとってのみ重要であると回答。
- 大半の生徒が学習意図を理解できていたことを確認。他方で自家用車の依存度が高い環境下にある生徒も一定数確認した。

For Teachers

Manual on Traffic Board Game

- Traffic Board Game "Traffic Sugoroku"**
 - Traffic educational activity using a board game called "Traffic Sugoroku" was conducted at school in Japan and other countries.
 - The purpose of this activity is to make an opportunity for students, the future generation, to think independently about the social dilemma of private car use and the advantages of using public transport, while playing Traffic Sugoroku.
- Recommended Procedures and Time Schedule**
 - 3 steps are recommended to provide the activity, as shown in Figure.
 - In the traffic board game, 7-8 participants and 1 facilitator are recommended in 1 group.
 - The role should be explained to all players, before starting the game. Details are shown in "Role on Traffic Board Game".
 - The facilitator should record the players choice every time, 5 Min.
 - It is recommended to provide 2 games (Game 1: basic case & Game 2: Case on Low Level of Service of Public Transport).
- Lap-up Questions**
 - After the game, the facilitator should ask the following questions to the participants:
 - Q. How do you feel about selecting between a car and public transport?
 - Q. What was on your mind while playing the game?
 - Those who always selected cars
 - Those who always selected trains
 - Those who selected cars and public transports depending on the situation
- Explain the Mechanism of Traffic Congestion**
 - What happened in the Traffic Board game?
 - Want to reach the goal faster
 - Car used
 - Road crowded with cars
 - Amnes late
 - Traffic Congestion
 - Moderate behaviors are needed.
 - Social Dilemma:** A situation where an action for short-term, selfish profit, dominates long-term social profit. Seeking for only "myself & now" profit, convenience, pleasure results in loss to everyone (whole society), including the pleasure seeker himself and in future. Individual examples: Riskless diets, smoking. Social examples: Traffic congestion, illegal parking, population expansion.

海外MM事例①エクアドル

キト市歩行者団体が推進するMM活動

- 歩行者の権利拡大、交通安全、バス利用促進を目的とした市民団体が2003年からMMに類似した活動を展開。
- 交通安全ヒーローをモチーフにしたコミックの作成のほか、バス利用者と事業者のコミュニケーション向上を促す、運転手の「ぼやき」を乗せた車内バックミュージックの導入、歩道上の駐車をマイルドに抗議するステッカーの作成などの好事例を確認。



- 公共交通利用促進のために、人々の行動変容が必須である点は途上国にとっても共通認識であり、特に交通すごろくを使ったMMは受け止めが良いことが確認できる。
- 一方、JICAの支援では、試行的な実施に留まり継続的な展開や効果計測までを行うことが難しく、実施主体、リソースや予算の確保が課題。
- 特に教育MMは交通関連の部署のみならず、教育を管轄する部署や市民団体等の巻き込みが継続実施に向けてのキーと考えられる。



今後の可能性

- JICA事業の中でのMM活動の継続的採用
- 上記とあわせてMM実施後の効果計測・分析までを行うことのできる人材育成
- ハンドブックに続くMM普及ツール(交通すごろくアプリ※準備中)の開発

