

モビリティミックスの実現に向けた ゲーム型MMの実践

— 京都府京丹後市での取組から —

大谷大学社会学部コミュニティデザイン学科 野村実ゼミ
堀 正樹

モビリティミックス

地域公共交通を取り巻く環境の悪化を受け、自家用車を主な移動手段としている人々にも地域の交通資源に目を向け、可能な範囲内で利用してもらう必要性

自家用車も地域モビリティの1つとして位置づけ、日常生活の場面に応じて自家用車と地域公共交通を適切に選組み合わせて利用すること = **モビリティミックス**



京丹後市の地域公共交通

人口…50,860人 高齢化率…38.2% (いずれも令和2年)

- 上限200円バス
- 上下分離方式の「京都丹後鉄道」
- 地元NPOによる「ささえ合い交通」
- 定額制乗合タクシー「mobi」導入

積極的な交通政策の一方で、**運転手不足**に伴うバス路線廃止や**自家用車依存度の高さ**などの課題

※交通分担率…自家用車88%、公共交通6%



➡**地域の交通資源**や**公共交通の課題**を知ってもらう・体験してもらうための**きっかけづくり**として**ゲーム形式のMM**を活用

京丹後版交通すごろく

- 京丹後市を舞台とした盤面に、市内にあるお店や史跡等を落とし込み、自家用車と公共交通を使った移動を**卓上で気軽に疑似体験**できるゲーム。
- **モビリティカード** (各公共交通の実際のサービス提供範囲に合わせて使用できるエリアが決められているカード・右下画像)を適切なタイミングで使いながらゴールを目指す。
- 京丹後市民を対象とした体験会 (子ども向けイベント・市民および市議会議員向けワークショップ) を開催。



モビリティロゲイニング@京丹後

- **地域公共交通のみを利用して**、京丹後市内に多数設置されたチェックポイントを制限時間内に効率よくめぐって点数を競い合う**野外活動型のゲーム**。
- より多くの種類の移動手段を利用した場合はボーナス点を得られるようにすることで、**多様な公共交通の利用体験を促進**。
- イベントの様子はNHKのローカルニュース番組等で放映された。



モビリティロゲイニング@京丹後の様子は
こちらから視聴していただけます➡
NHK京都放送局「京いちにち」(令和6年11月14日放送)



参加者からの声

【交通すごろく】

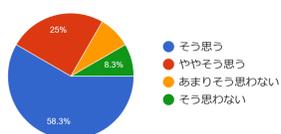
- 実際に乗車して体験するよりも、手軽に**公共交通を利用した移動をイメージしやすい**と思う。
- 教育現場や市民と議員の懇談会といった様々な場面での活用可能性があるため、**多世代の市民**が公共交通に関する議論に参加でき、公共交通を使える場面を見つけられるのではないかと。

【モビリティロゲイニング】

- これまで公共交通を知らなかったから使わなかったと思うので、**今後は利用していきたい**。
- バスの待ち時間に、車では行ったことのなかった地元のスポットに行くことができた。



交通すごろく体験後
「どのような種類の公共交通が京丹後市内で
運行されているか知ることができた」



ゲーム型MMの活用に向けて

【ゲーム型MMの優位性】

- ① **ユニバーサル性**
➡老若男女だれでも親しむことができる
- ② **柔軟性**
➡地域の交通事情の変化に対応可能
(盤面デザイン・ルール等の変更)

あらゆる市民が地域の交通資源を認識し
地域公共交通をめぐる問題を知る際の
導入として活用可能

ゲーム型MM

幅広い市民が気軽に参加可能なゲーム形式のMMツールおよびそれを活用したワークショップ等のこと

ゲームという誰もが親しみやすい形を取り入れることによって、これまで自家用車利用に依存してきた人々にも地域公共交通に関心をもってもらい、自身の生活の中で公共交通を使える場面がないかどうか考え、可能な範囲内で**自家用車と公共交通の適切な使い分け**を図ることを促す



【今後の展望】

自治体における**交通政策担当者の不足**や、大学が主体となった継続的な開催には**限界がある**ことを踏まえ、地域団体等への段階的な**実施主体の移転**に向けた検討が必要。



本研究は、(公財)関西交通経済研究センターが主催の「第17回 (2024年度) 懸賞論文」において優秀賞を受賞したものです。

こちらのQRコードより、論文本文をご覧いただけます➡

