上越市建築物等における地域産材利用推進に関する基本方針

平成24年4月2日策定 令和7年7月1日一部改定

この基本方針は、脱炭素社会の実現に資する等のための建築物等における木材の利用の促進に関する法律(平成22年法律第36号)第11条第1項の規定及び建築物等における県産材利用推進に関する基本方針(平成23年10月12日新潟県策定)に基づき、上越市内の建築物等における木材の利用の促進のための施策に関する基本的事項、公共建築物等における木材の利用の指進に関する必要な事項を定める。

第1 趣旨

建築物等における地域産材を利用した木造化・木質化等を推進することにより、二酸化炭素の吸収源として地球温暖化防止へ貢献するなど、森林の有する公益的な機能の発揮や、再生産可能な木材を積極的に活用することによる循環型社会の構築など、脱炭素社会の実現への貢献や、市民の安全で快適な生活環境の確保を図るとともに、地域の林業・木材産業の振興や適正な森林整備の促進などを目的に地域産材の需要創出を図る。

第2 地域産材の定義

上越市内及び新潟県内における森林から生産された木材をいう。

第3 推進方針

1 市による推進

(1) 公共建築物の木造・木質化の推進

多数の市民が身近に接する公共建築物には、利用者が親しみを感じる環境が求められていることや市民へのPR効果が高いことから木造・木質化を推進する。また、非木造施設も含めて、内装等の木質化を推進する。

(2) 公共土木工事における木材利用の推進

自然環境や生態系、景観への配慮が求められていることから、公共土木工事においては木材の使用を推進するとともに、新たな用途開発を推進する。

(3) 備品及び消耗品における木製品の導入

机、いす、書棚等の備品及び紙類、文具類等の消耗品について、木材をその原材料として 使用したものの利用を推進する。

(4) 木質バイオマス利用

木質資源の利用促進のため、炭化製品の利用やチップ・ペレット化された木質バイオマスの利用を推進する。

2 地方公共団体以外に対する取組み

(1) 地方公共団体以外へのPR

地方公共団体以外の者が行う建築物等の整備について、国・県の定める基本方針や本方針の趣旨を踏まえて、積極的な地域産材使用を働きかける。

(2) 地域産材の適切な供給の確保

林業や木材製造業に関わる者が互いに連携し生産性の向上を図り、産地や合法性等の証明された木材・木製品の安定的な供給体制の整備に取り組むことを促進するため、必要な施策の推進を図る。

(3) 市民への普及啓発

建築物等での木材の利用の促進に取り組むことを通じて、市民に対して木の良さの普及啓発に努め、地域産材の利用の促進の意義について分かりやすく示すことにより、民間における地域産材の需要拡大を図る。

第4 市が整備する公共建築物等における地域産材利用の目標

1 公共建築物における地域産材利用

市が新築・増築・改築する公共建築物においては、木材の耐火性等に関する技術の普及や木造化に係るコスト面の課題の解決状況を踏まえ、計画時点においてコストや技術の面で木造化が困難であるものを除き、原則として地域産材による木造化を図る。また、建築基準法等において耐火性能や構造強度の確保等が求められる公共建築物であっても、木造と非木造の混構造や部材単位の木造化等の技術の採用を積極的に検討し、木造化が可能と判断されるものについては地域産材による木造化を図るよう努める。

また、高層・低層に関わらず直接又は間接的に市民の目に触れる機会が多いと考えられる 部分を中心に、地域産材による内装等の木質化に努める。

2 公共土木工事における地域産材の利用

公共土木工事においては、景観・周辺等との調和などの面を含め、施工性や炭素固定の面から木材の使用が適当な場合、原則として地域産材の使用に努める。

3 備品及び消耗品における地域産材使用製品の導入

市が所管する公共建築物における備品及び消耗品の導入に当たって、可能なものについては地域産材を使用した製品の導入に努める。

4 木質バイオマスの利用における地域産材使用製品の活用

市が所管する公共建築物等における木質バイオマスの利用に当たって、可能なものについては地域産材を使用した製品の活用に努める。

5 産地や合法性等の明らかな木材の利用

地域産材をはじめとした木材の使用に当たっては、産地や合法性等が証明された木材の使用に努める。

6 地域産材利用に取り組むべき範囲

市が取り組むべき木材利用の基準については、別途「上越市建築物等における地域産材取組方針」に定める。

第5 推進体制

1 地域産材利用推進会議

(1) 各部局の主管課等を構成員とする「上越市地域産材利用推進会議」において、地域産材の利用を全庁的に連携しながら進める。