

Q. でも、夜間に工事すると騒音も心配。

A. 低騒音の機械を使ったり、防音シートを設置したりして、騒音を抑えるようにしているよ。



ちゃんと考えているんだね！
安心できたところで、
完成したらどうなるのかが
気になってきた…。



Q. どんな良いことがあるの？

A. 渋滞が減る、それによって静岡市内の東西移動の時間短縮が期待され、利用する人のイライラや焦りも減るはずじゃ。
交差点内の正面衝突事故や出会い頭事故などの減少・抑制も期待されているんじゃ。

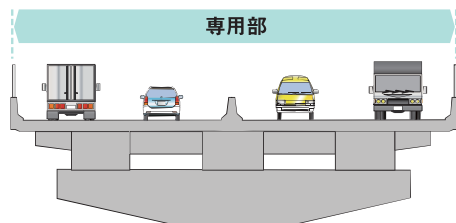


A. また、清水港は大型コンテナ船が利用する重要港湾であり、平成29年には「国際クルーズ拠点」に選定され、近年クルーズ船の寄港も増加している。
清水港と東名・新東名高速道路、中部横断道が信号のない静清バイパスでつながることで物流の効率化や観光振興に貢献すると考えられているわけじゃ。
人や物の流れがスムーズになることは、地元の活性にもつながり、沿道環境の改善にもつながるんじゃよ。



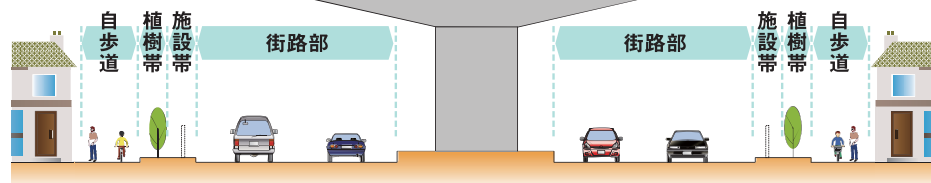
Q. 沿道環境の改善ってなに？

A. 交通の流れがスムーズになると渋滞が解消されCO₂の削減が見込まれる。また、低騒音舗装の採用や遮音壁の設置により、騒音も抑制されるのじゃ。



完成イメージ

いろいろと便利になるんだね。
完成が待ち遠しくなってきた〜♪



Curious Slowcal

Q. 清水インターの近くで工事をやっているけれど、何をしているの？



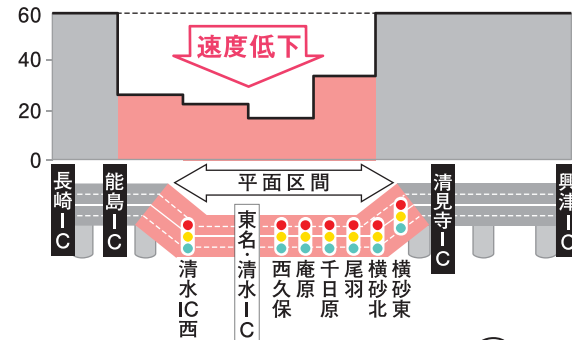
東名高速道路清水インターチェンジ近くの国道1号静清バイパスでは、現在工事が行なわれています。日常的に利用されることの多い道路のため、工事をやっていることは知っているという人も多いと思いますが、何のための、どのような工事なのでしょう？「国土交通省 中部地方整備局 静岡国道事務所」に聞いてみました。



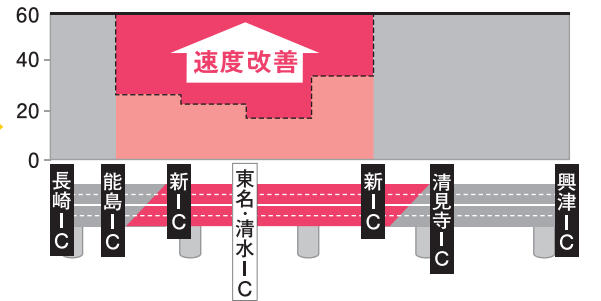
A. 国道1号静清バイパスを高架化するための工事じゃよ。
静清バイパスは、清水インター付近が一番交通量が多いのだけれど、ここだけが平面の道路になっていて、交差点が多く信号もあるため、どうしても渋滞が発生してしまう。そこで、この区間を高架化し、走行速度の改善、渋滞を減らすことを目指している。
この高架化する工事を「**清水立体**」と呼んでいるのじゃ。

静清バイパス清水インター付近の車の速度

Before (H25.4~8月の朝7時台)
走行速度 (km/h)



After (イメージ)
走行速度 (km/h)



出典：国土交通省静岡国道事務所

大切な工事だということはわかったけれど、何かと心配だなあ。



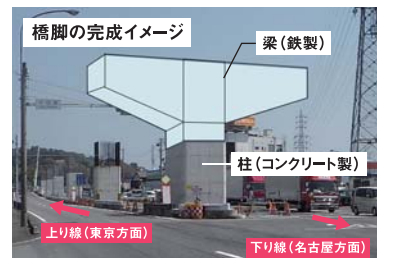
Q. もともと混雑しているけど工事中に悪化しない？

A. 立体道路の構造を工夫したり、交通量の少ない夜間に工事を進めようとしているよ。



Q. 構造の工夫って？

A. 道路を高架化するために必要なのが橋をのせる橋脚。これがコンクリート製の場合、コンクリートが固まるまではり出した下の車線は長期間の通行止めが必要になる。
しかし今回は、**柱部分はコンクリート製、梁部分は鉄製という複合構造**を取り入れている。これにより、**通行規制を夜間のみとし、昼間は通常通り3車線利用しながら工事ができるのじゃよ。**
鉄製の梁部分は工場で作るから工事期間も短縮できる。全て鉄製だと費用が膨大になってしまうが複合構造は経費も抑えられるなど、メリットがたくさんじゃ。
中部地方整備局においては初めて取り入れる構造でもあるんじゃよ！



千日原交差点付近から東京方面を望む

「清水立体」の工事を担当する職員からみなさんへのメッセージ

静岡国道事務所に採用され、2年目を迎えた服部夕莉(しおり)です。
今年から清水立体の担当となりました。工事発注や関係者協議で慌ただしさもありますが、地域の皆様から進捗状況のお問い合わせをいただくこともあり、清水立体への期待をひしひしと感じながら、楽しく充実した静岡国道事務所での日々を過ごしています。道路の工事では、どうしても地域の皆様や道路を利用されている皆様に、交通規制や騒音など、ご心配やご不便をおかけする部分が生じてしまいます。清水立体の工事では、本誌でご紹介したとおりの対策を静岡国道事務所職員一同が一丸となって全力で取り組んで参りますので、何卒ご理解ご協力の程、よろしくお祈いします。



問い合わせ先

国土交通省 中部地方整備局 静岡国道事務所
静岡市葵区南安倍2-8-1 TEL.054-250-8900
<http://www.cbr.mlit.go.jp/shizukoku/>

静岡県中・東部の国道1号、52号、139号の
防災情報・道路情報をTwitterで発信中!

