

暫定供用広場における利用者の行動分析

熊本大学工学部 学生会員 ○梅本学
熊本大学工学部 正会員 増山晃太

熊本大学大学院 正会員 星野裕司
熊本大学大学院 学生会員 尾野 薫

1.はじめに

1.1 背景

近年、日本では比較的地価の安い郊外に大型ショッピングモールが建設されるなど、郊外の開発が盛んに行われている。それにより、地方都市において中心市街地の空洞化が問題視されている傾向にあるため、活性化が重要視されている。

熊本市中心市街地も例外にない状況であるため、熊本市は政令指定都市に制定されるのを機に対策の一つとして桜町・花畑周辺地区まちづくりマネジメント基本計画(H26、7月)を立ち上げた。

1.2 桜町・花畑周辺地区まちづくりマネジメント基本計画の概要

桜町・花畑周辺地区まちづくりマネジメント基本計画(以下、基本計画)とは、「中心市街地に位置する花畑、辛島地区に含まれる今後建設予定のシンボルプロムナードに花畑・辛島公園及び(仮称)花畑広場を加えたスペースの具体的な設計や整備、民間によるプロジェクト、利活用方法や運営管理体制等に反映され、一体的な空間・景観デザインと利活用・運営管理の方針、及び指針として活用していく計画」である。

只今、基本計画において対象地の一部である(仮称)花畑広場は先行利用されており、イベントも度々行われている。また、(仮称)花畑広場の基本計画で定められた整備指針は「まとまった日陰をつくりながら、広がりを活かしたアクティビティの中心となる空間を形成する」というものである。現在、イベント時の活用が多いことも考えると、(仮称)花畑広場は「モノの質だけでなく、アクティビティという人の動きで人々が賑わう空間づくりを目指している」といえる。

1.3 目的

本研究では「人々で賑わう空間を作ること」を「プレイスメイキング」と捉え、イベント時に(仮称)花畑広場における空間要素がイベント時にどういった影響を与え、どのような行動を起こさせるのかを観察、分析し空間要素と人々の行動の関係を明らかにすることにより広場の利用をデザインするにあたっての留意

点や知見を得ることを目的とする。

2.研究の視点

先行研究において、プレイスメイキングに関する一般的な考え方は、空間(スペース)にフォーム(形)、アクティビティ(行動)、イメージ(印象)と呼ばれるセンスオブプレイスという要素を付加することによりプレイスと呼ばれる「魅力的な空間」が創られるというものである(図-1)。またアクティビティとイメージはフォームに影響を受ける。

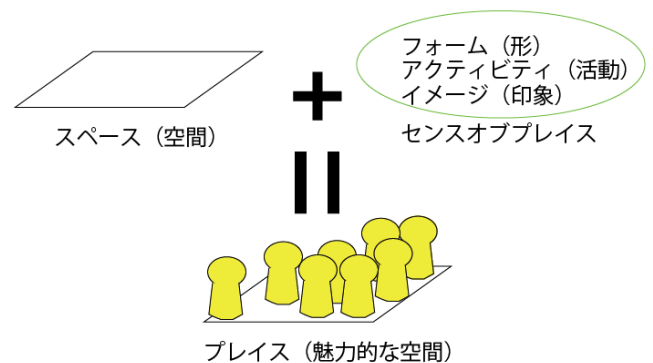


図-1 プレイスメイキングのイメージ図

よって本研究は広場の空間要素(フォーム)が人々の行動(アクティビティ)にどう影響するのかを観察・考察する。

3.調査方法

対象地は中心市街地である桜町・花畑地区に位置する現在暫定供用されている(仮称)花畑広場全体とする。(図-2)



図-2 調査対象地

また、対象となるイベントは以下に示す。(表-1)

表-1 研究対象となるイベント

日時	イベント名
12月5日	くまフェス 2015
12月19日	RKK キラキラファクトリー ラテ祭
12月23日	HANABATA 光と音の Xmas
1月9日	くまもとの鉄人アート展

本研究ではビデオカメラ撮影、アンケート調査、写真撮影を行う。各調査の詳細については3.1、3.2、3.3、にて説明を行う。

3.1 ビデオカメラ撮影

主にビデオカメラ撮影では「人の出入り」というアクティビティと「出入り口の大きさ」や「配置」といったフォームとの関係を観察することを目的とする。カメラ設置場所は多くのイベントで出入口として設けられている2カ所が俯瞰撮影出来る場所とする。撮影時間は各イベントの開催時刻から1時間、昼(14時から15時)、夕方(16時から17時)、イベント終了まで1時間とする。

ビデオカメラで撮影した映像を基に時間別に広場の出入口を通過する人や付近を通る人等の動きをその日開催されたイベントでの出店や椅子やステージの位置をプロットしている白地図に記録した、出入口を通過する人のカウントも行う。以下は白地図に記録を行った記入例である。(図-3)

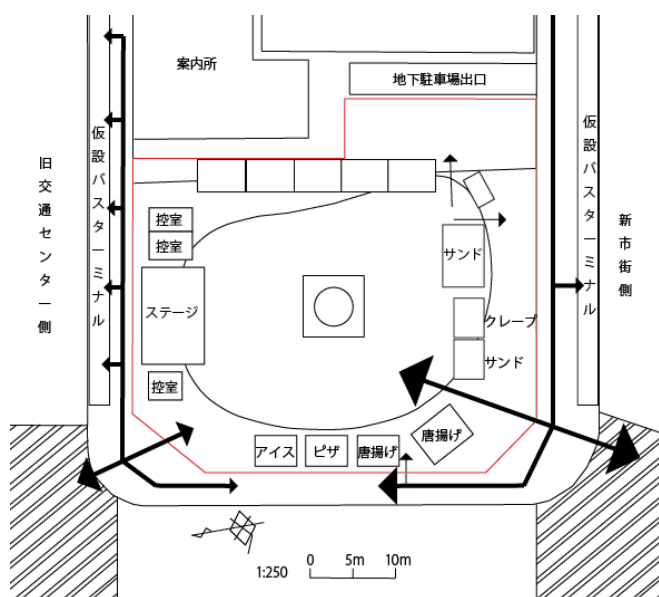


図-3 白地図記入例

3.2 アンケート調査

主にアンケート調査では広場内での人々の「購買活動」というアクティビティと「出店と芝生の間の感覚、椅子の有無」などといったフォームの関係性を明らかにすることを目的とする。また、アンケートの実施対象は出店とする。

回収したアンケートの回答項目である「売り上げ」、「平均単価」から集客数の概算を計算し、出店の位置と計算により示された集客数の概算との関係を考察していく。

3.3 写真撮影

写真撮影では広場内部に設けられた「芝生」や「椅子」、「日陰」などといったフォームに注目し、「座る」や「休む」などといったアクティビティにどういった影響を与えているのかを観察することを目的とする。また、ビデオカメラ撮影やアンケート調査ではわかり辛い内部の細かなアクティビティを観察する為に行う。

4. 分析

4.1 広場外部のフォームによるアクティビティの変化

集客数の時間による変化や主要となっている動線、またその分布等をイベント毎に比較する。

4.2 店舗の位置による集客数の変化

イベント毎、店舗毎に集客数の概算を比較する。

4.3 広場内部のフォームによるアクティビティの変化

撮影した写真を観察されたアクティビティ別に整理し、影響していたと考えられるフォーム別に分けることにより考察していく。

5. おわりに

今後は現在行っている調査を引き続き予定されている1月9日まで行い、分析と考察を行っていく。

6. 参考文献

- 1) 熊本市役所: 桜町・花畑周辺地区まちづくりマネジメント基本計画, (2014), <https://www.city.kumamoto.jp/>, (参照 2015-12-22)
- 2) 園田聡: 日本の公共的空間の整備・活用におけるプレイスメイキングの展開に関する研究, 工学院大学大学院工学研究科博士論文, (2015)
- 3) 三友奈々, 渡和由: プレイスメイキングにおける「利用されるデザイン」に関する考察, 日本デザイン学会研究発表大会概要集, (2010)