

エリアマネジメント活動の一環である公共空間活用社会実験の分析と評価に関する研究

—川崎市幸区鹿島田地区を対象として—

建設工学専攻
都市デザイン研究ME18117 宮川 慎一郎
指導教員 鈴木 俊治

第1章. 序論

1-1. 研究背景

近年各地でエリアマネジメント（以下、エリマネ）や公共空間活用社会実験が行われ、成功事例が現れているが、その手法は多種多様であり、制度的にも試行段階である。

1-2. 研究目的

本研究ではエリマネの一環としての公共空間活用社会実験のプロセスと結果を分析、評価する。またそれにより、他地区においても汎用性のある知見を得ることを目的とする。

1-3. 研究方法と論文構成

本研究では大きく3つの方法で研究を進める。

1. エリマネ組織「鹿島田デイズ」の特徴について、設立経緯、組織構成（メンバー構成）、運営実態の観点から明らかにする。そのなかで、鹿島田デイズが公共空間社会実験を行う意義や効果を明らかにする。（第2章）
2. エリマネ活動の一環として行われた社会実験「鹿島田チャレンジウィーク」中の公共空間活用の実施効果を記録し、分析、評価する。（第3章）
3. 他地区のエリマネ実態調査を踏まえ、鹿島田の特徴や今後の方向性について検討する。（第4章）

第2章. エリアマネジメント組織「鹿島田デイズ」

2-1. 川崎市幸区鹿島田の概要

鹿島田は JR 南武線鹿島田駅と JR 横須賀線新川崎駅に挟まれた場所に位置する（図1）。歴史的には農村・農業の時代、企業城下町の時代、ベッドタウン・技術創造拠点の時代を経て、多様な時代背景を持った風景が残されている。人口はしばらく横ばいだったが、2016年のパークタワー新川崎竣工によってファミリー世帯を中心に約1500人増加した。



図1. 鹿島田のエリア概念図

2-2. 鹿島田デイズの概要

設立経緯は、鹿島田地区で複数のマンションやビル開発によって継続的に開発してきた三井不動産株式会社が、今後も継続的に鹿島田・新川崎エリアを維持・発展させていくため、図2の幹事会員と共同で再開発の余剰金等を原資としたエリアマネジメント組織（任意団体）を2018年11月に発足したものである。企画・運営業務は事務局を中心とするコンサルタントに委託している。主な活動エリアは鹿島田1.2丁目であり、エリア内の半分以上が未開発地区（低層住宅地）である。主な活動内容は以下の3点である。

- ・「まちの拠点プロジェクト」鹿島田駅前に鹿島田デイズの事務所兼コワーキングスペースをオープンし、まちの様々なコミュニティの結節点となることを目指す。
- ・「人材発掘 / 育成プロジェクト」参加者同士のつながりや地域とのつながりを目的としたイベントを毎週木曜日に開催し、地域活動に関わり・関わりたい人材を発掘する。
- ・「かしまだ“ヒロバ”プロジェクト」鹿島田駅周辺に点在する屋外の広場空間を“人々の日常的な憩いの場、活動の場”

にするため継続的に社会実験を行い活用の可能性を探る。

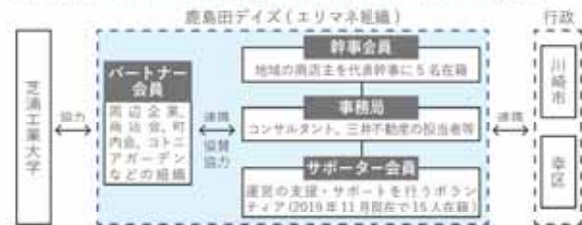


図2. 鹿島田デイズの組織体制概要図

2-3. サポーター会員の意識分析

アンケート（一部ヒアリング）により、「サポーターになった経緯や理由」および「今後していきたいこと」を調査した。その結果、サポーターになる経緯は、「鹿島田 DAYS コワーキングカフェでパートタイムで働いて」や「コワーキングとして利用して」など様々であり、異動前に業務として関わっていたことがきっかけとなった川崎市の職員の方もいる。また、毎週木曜日に開催されているイベントがきっかけの方もおり、人材育成活動の成果が出始めている。今後については、「イベントの企画運営をしたい」との回答が多く、中には具体的な企画内容を考えている方も複数いることから、能動的に活動する人が増えていると言える。

2-4. ヒアリング調査による鹿島田デイズの効果と課題

- ・エリマネがまちの複数の主体を繋ぎ、地域の連携体制をつくらせている。鹿島田デイズ主催の第5回社会実験は3つの商店街が初めて共同開催した。
- ・川崎市まちづくり局が、毎週開催されるワークショップや社会実験によって多くの地域関係者の意見を収集できる。
- ・エリマネ活動を継続するためには自主基盤が必要であるが、その財源の1つであるコワーキングカフェが赤字であり資金面で課題が残る。

2-5. まちとエリマネに関する意識調査

第3章の社会実験の参加者を対象に、広場空間と鹿島田 DAYS コワーキングカフェ内でアンケートを実施した（回答総数75人）。その結果、「鹿島田デイズがあって良かったこと」の設問（自由回答）では「地域に知り合いが増えた」や「商店街や町会などまちをつなぐハブになっていただいている」などの交流に関する好意的な回答が多く確認された。一方で、「鹿島田 DAYS コワーキングカフェで開催されているイベントへの参加経験」に関しては、広場で回答した32人中2人へのみ参加経験があることがわかり、ファミリー層の人材発掘があまり進んでいないことが推察される。その主な原因は「どの時間帯がプログラムに参加しやすいか」の回答結果から、現在のイベントの開催時間（毎週木曜日）と参加しやすい時間帯（休日午前～昼）にギャップが生じているからと考えられる。

第3章. 社会実験「鹿島田チャレンジウィーク」

3-1. 社会実験概要

この企画は鹿島田デイズの「かしまだ“ヒロバ”プロジェクト」の第6段であり、鹿島田駅前広場を日常的な人の居場所にする常設的空間整備実現のための約2週間の社会実験（表1）である。実施場所は川崎市の管理地であり都市計画道路予定地でもある図3のエリア1-3である。芝浦工業大学環境設計研究室は主として施設の設計、管理、運営および調査を担当し、

実験期間中は学生が1名以上広場に滞在し現地対応を行った。以下、3つのエリア概要である。

エリア1「がたんごとん広場」は主に子どもの遊び場とすべく、入口周辺に小さな芝生とハンモック、パラソル、椅子・テーブルを設置し、奥には8×10mの人工芝を配置しその上にDIYイベントで作成したウッドボックス、積み木、マットレス、けん玉を置いた。ダンボール、プラレール、シャボン玉、黒板は実施・配置した日としない日があった。また、広場前のアンテナショップから飲み物を提供できるようにした。11月1日には地域のボランティア団体と協力し、様々な遊びができるプレーパークイベントを開催した。

エリア2「ギャラリーウォーク」は2つの広場をつなぐ役割を持つ。駅前からがたんごとん広場までの地面に貼った足跡をモチーフとしたラインテープと、にじいる保育園鹿島田の園児が作成した牛乳パックのランタンによって空間に一体感を持たせ駅前から人が流れることを狙いとした。

エリア3「えきまえ DAYS ヒロバ」は最も通行者数が多いエリアであり自動車動線でもあるため、幅4m程度の間を確保して計画した。基本構成はキーボード、ハンモック、川崎市のぬり絵、DIYイベントで製作したウッドデッキ、芝生、イス、テーブル、プランターである。実施期間後半にはエリア1の広告看板を設置し人々を誘導した。

屋外の社会実験は天候や人員の関係で表1の開催日の内9日間実施し、時間短縮やエリア限定で3日間部分的に実施した。

表1 鹿島田チャレンジウィーク(ヒロバプロジェクト)の企画概要

開催日	2019年10月15日～10月27日、11月1日、11月2日
開催時間	10時～17時
開催場所	鹿島田駅前広場(がたんごとん広場～えきまえDAYSヒロバ)
主催	エリアマネジメント組織「鹿島田デイズ」
協力	鹿島田デイズサポーター、芝浦工業大学環境設計研究室



図3 鹿島田チャレンジウィーク(ヒロバプロジェクト)の位置関係の様子

3-2. 公共空間の利用実態調査

エリア1とエリア3で滞留時間調査を実施し、平均的な1日の滞留人数分布をグラフ化した(図4)。その結果、社会実験期間中にエリア1で1分以上滞在した人の合計は510人で平均滞在時間は33.8分(プレーパーク実施日は75.9分)、エリア3の平均滞在時間は7.8分だった。エリア1の平日は10時台に近隣保育園・幼稚園が散歩の途中に立ち寄ることが多く(図5)、休日は午後ファミリー層を中心に多くの人々が立ち寄った。プレーパーク実施日(図6)の結果から、遊ぶ選択肢が多く、多くの人々が滞在するほど滞在時間が延びると推察される。図7よりエリア3では平日はほとんど滞留行動はなかったが、休日は午後を中心に滞留行動が認められた。

次に、エリア3で平常時と社会実験中の日曜日の夕方に10分間ずつ軌跡トレース調査を実施した(図8)。その結果、通

行量は92人(平常時)から84人(社会実験中)でやや減少したが、滞留者は8人(5人踏切待ち)から12人(2人踏切待ち)に増加した。増加した滞留者の滞留場所はファニチャー類を設置した場所に集中しており、複数の子どもが遊ぶ活動と親が見守る活動が確認された。

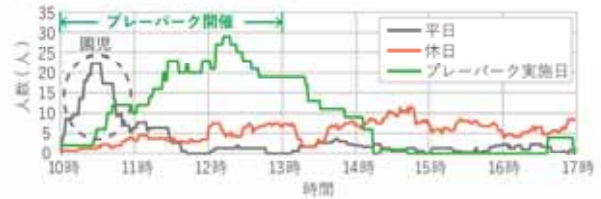


図4 エリア1「がたんごとん広場」の平均滞留人数分布図



図5 園児が遊ぶ様子

図6 プレーパーク中の様子

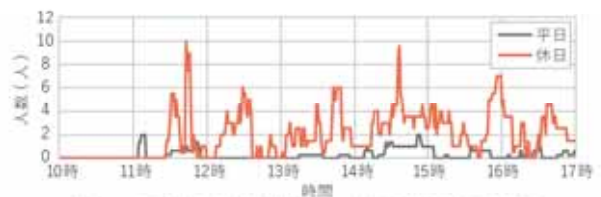


図7 エリア3「えきまえDAYSヒロバ」の平均滞留人数分布図

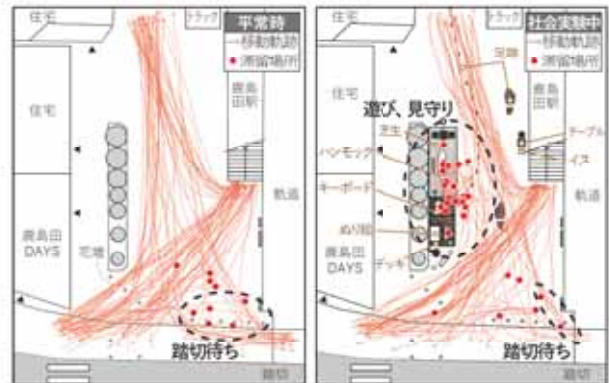


図8 エリア3「えきまえDAYSヒロバ」の休日の移動軌跡と滞留場所

第4章. プロセスの評価と今後の課題

鹿島田では、社会実験までのプロセスとして、約半年という短期間で複数回のワークショップによって住民の意見を聞き出し、それを踏まえた提案に対して議論・評価し、実施まで達した。また、設置したデッキ等を製作したDIYイベントによって、サポーターや地域住民がまちを能動的に変える経験をした。一方、1年間で6回の社会実験を実施したが、対象エリアが駅前付近に留まっておりその他の空間活用が図られていない。目的地となる空間が複数近接することで、まちにより回遊性が生まれると考える。また、社会実験の現場対応から、広場の快適な利用と滞在時間を増やすためには、遊べるスペースに加えて手を洗う場所やおむつを替えられるスペースなどあらゆるニーズに対応したより細かい配慮を要する。さらに、現状では地域関係主体のほとんどがフリーライダーとなっているため、エリマネによる地域への貢献を具体的に示し、適切な財源確保を図る必要がある。

終章. 結論

本研究では、エリマネ組織とその活動の一環である社会実験の報告と分析を行った。その結果、社会実験の来訪者の行動傾向やニーズを把握するとともに、エリマネに対する地域住民やサポーターの意識と課題に関する知見を得た。