 令和5年度 ちよちヤレ。

~CHIYODA **WALKABLE** CHALLENGE~

道路で遊ぼう！

~実施概要・報告~

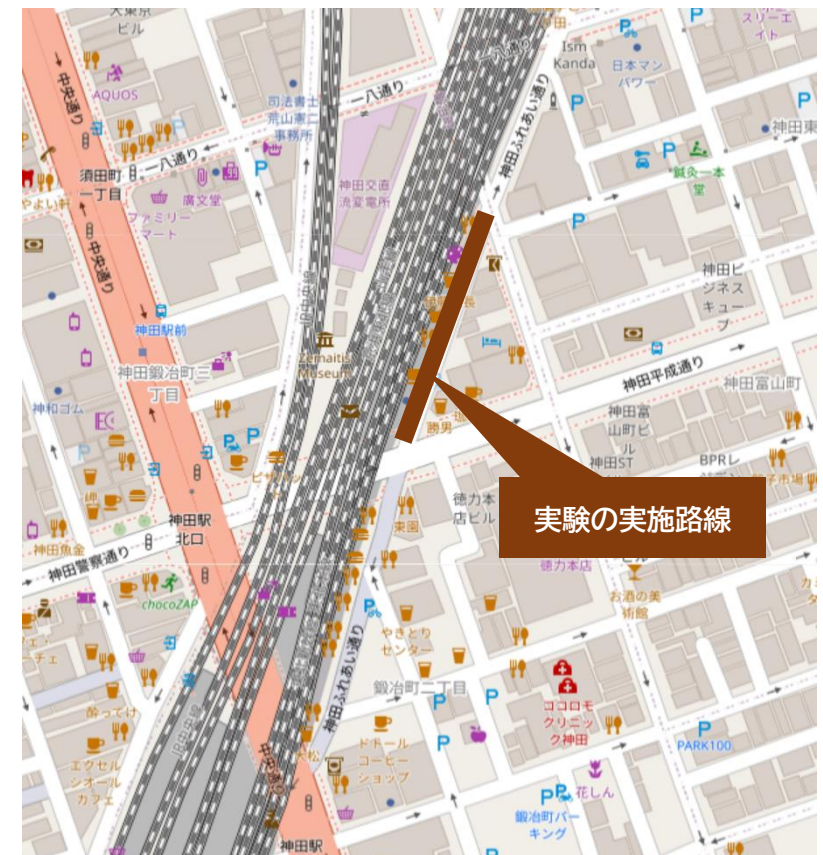
# 1. 実証実験の概要

## 実証実験の目的

- 千代田区では、令和3年5月に千代田区都市計画マスタープランを改定し、将来像に掲げる「つながる都心」の実現に向け、「ウォーカブル推進都市」となり、「人中心」の量から質に転換したまちづくりを推進していくことを表明した。
- そして、令和4年6月に千代田区ならではのウォーカブルなまちづくりを推進するため、「千代田区ウォーカブルまちづくりデザイン」を策定した。
- 本実証実験は、千代田区ウォーカブルまちづくりデザインが示す考え方のもと、以下の点を目的に実施している。
  - ▶道路等のパブリック空間を活用することで、地域課題の解決に寄与するかを確認すること
  - ▶千代田区内のウォーカブルなまちづくりの機運の向上を図ること

## 実証実験の実施場所

- 和泉橋エリアの「神田ふれあい通り(一八通り・神田平成通り間)」

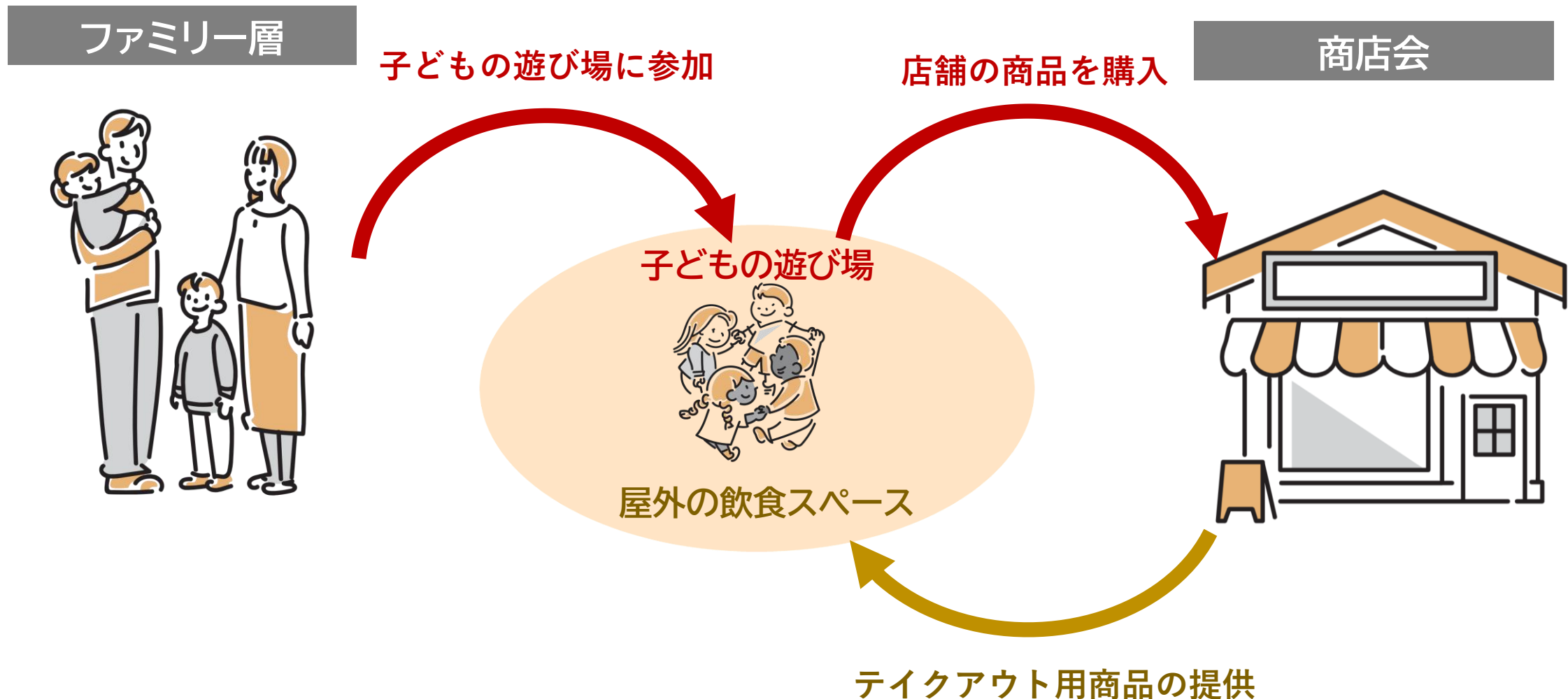


出典:Open Street Mapを基に作成

# 1. 実証実験の概要

## 神田ふれあい通りでの実施の狙い

- 神田ふれあい通りが立地する和泉橋エリアでは、幼児、及び小学校低学年の子どもがいるファミリー層が著しく増えている地域ですが、一方で以下の様な課題を抱えている。
  - ▶一人あたりが利用できる公園・広場の面積が少ないこと
  - ▶新型コロナウイルス感染症の流行に伴い、神田ふれあい通りへの来訪者が減少していること
- 本実証実験では上記課題の解決を目的に、商店会の沿道道路を子どもの遊び場、及び屋外の飲食スペースに変身させた。



# 1. 実証実験の概要

## 実証実験の実施日時

- 1月20日(土)11:00~14:00  
※当初は16時までの実施を予定していたが、降雨の影響により実施時間を短縮した。

## 実証実験の実施内容

- 子どもの遊び場として、以下の4種類のコーナーを設けた。
  - ▶かんバッチコーナー
  - ▶運動コーナー
  - ▶遊具コーナー
  - ▶おえかきコーナー
- 商店会の商品をテイクアウトし、屋外で暖をとりながら、飲食できるスペースとして、休けいコーナーを設けた。

世界にひとつだけ!  
オリジナルかんバッチを  
作ろう



かんバッチコーナー

テーブルとイスを用意!  
ゆっくりくつろごう



休けいコーナー

しばふで運動!  
ボールや平均台を使って  
体を動かそう



運動コーナー

遊具あそび!  
いろいろな遊具で  
遊んでみよう



遊具コーナー

おえかきコーナー

お外でおえかき!  
車と道路に おえかきしてみよう





# 1. 実証実験の概要

## 実証実験の効果計測

- 実証実験の効果計測については、以下の視点から実施した。
  - 【視点①】 道路を子どもの遊び場に変身させることで、ファミリー層のニーズを満たすことができるか
  - 【視点②】 取組を通して、商店会の賑わいの創出に寄与できたか
  - 【視点③】 ウォーカブルなまちづくりの潜在的なニーズがどの程度あるか
- 具体的には、以下の4種類の調査を実施した。

調査種別		調査の概要
①歩行者通行量調査		• 実証実験実施エリアを通過する歩行者の数を調査員が目視でカウントする調査を実験日、及び通常日で実施。
②アクティビティ調査		• 実証実験実施エリアに滞在する人の滞在時間・滞在時の活動内容を調査員が目視で記録する調査を実験日、及び通常時で実施。
③参加者アンケート調査	a.聞き取り方式	• 実証実験に対する満足度・ニーズ等を把握するために、実験参加者を対象に調査員が聞き取り調査を実施。 ※主にファミリー層の親を対象とした調査。
	b.パネル投票方式	• パネルを設置し、実証実験のコンテンツのうち、好きなコンテンツにシールを貼ってもらう形式の調査を実施。 ※主にファミリー層の子どもを対象とした調査。
④商店会アンケート調査		• 実証実験に対する満足度・ニーズ、売り上げの影響等を把握するために、実証実験に協力頂いた店舗を対象に、アンケート調査を実施。



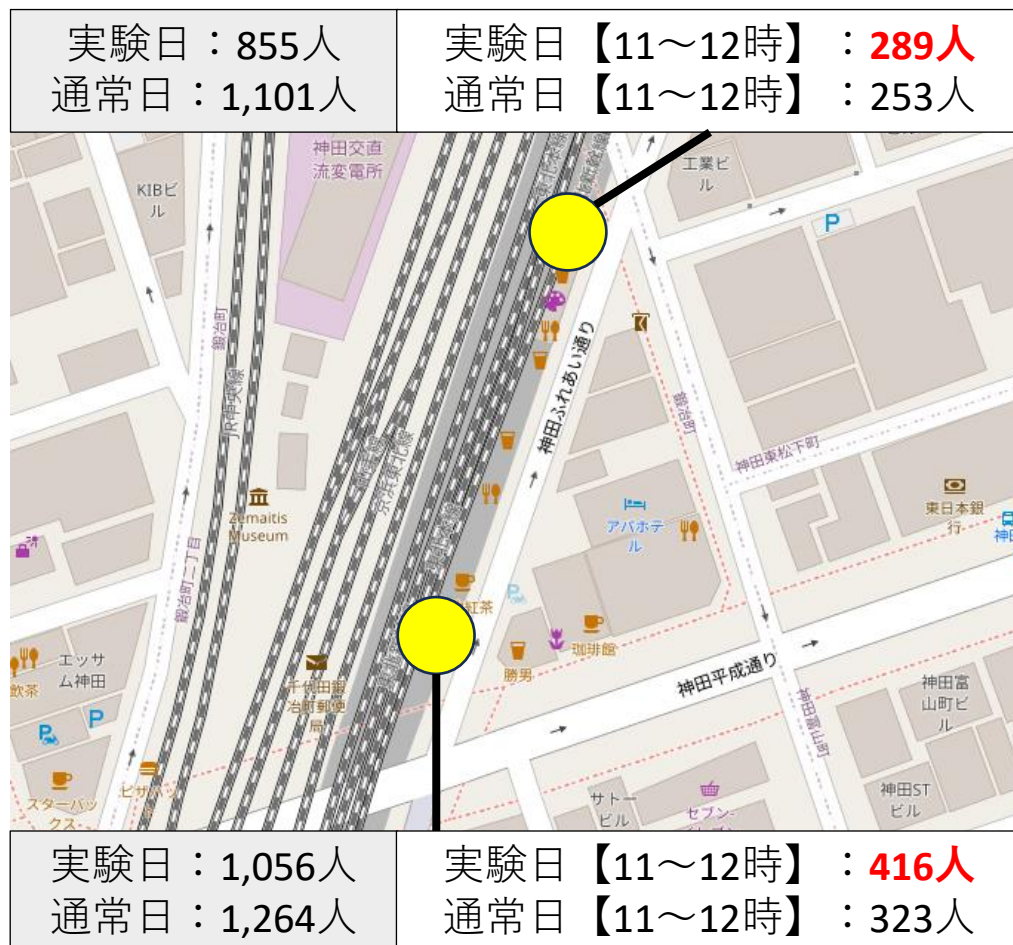
## 2. 実証実験の結果

【視点①】道路を子どもの遊び場に変身させることで、ファミリー層のニーズを満たすことができるか

### ■どれくらいの人を訪れたか:多くの方が取組に参加

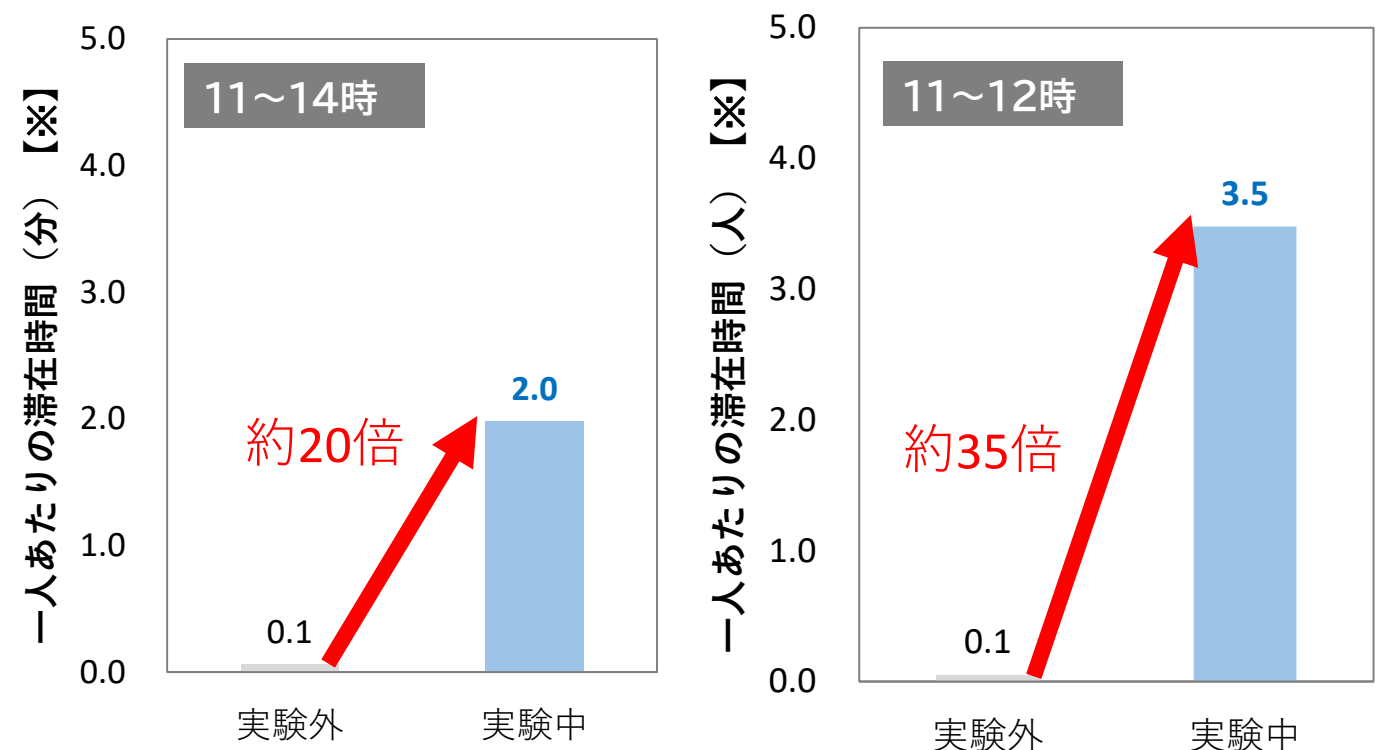
- 降雨の影響で、通常の土曜日と比較して、歩行者通行量は減少。ただし、降雨がなかった時間帯である11時から12時に絞ると、歩行者通行量は微増。
- 実施エリアでの一人あたりの滞在時間は、通常の土曜日と比較して、およそ**20倍**。また、降雨がなかった時間帯である11時から12時に絞ると、およそ**35倍**。

実験日と通常日の歩行者通行量の変化



※①歩行者通行量調査より

実験日と通常日の一人あたりの滞在時間【※】の変化



※神田ふれあい通りの歩行者通行者一人あたりの滞在時間

※②アクティビティ調査より

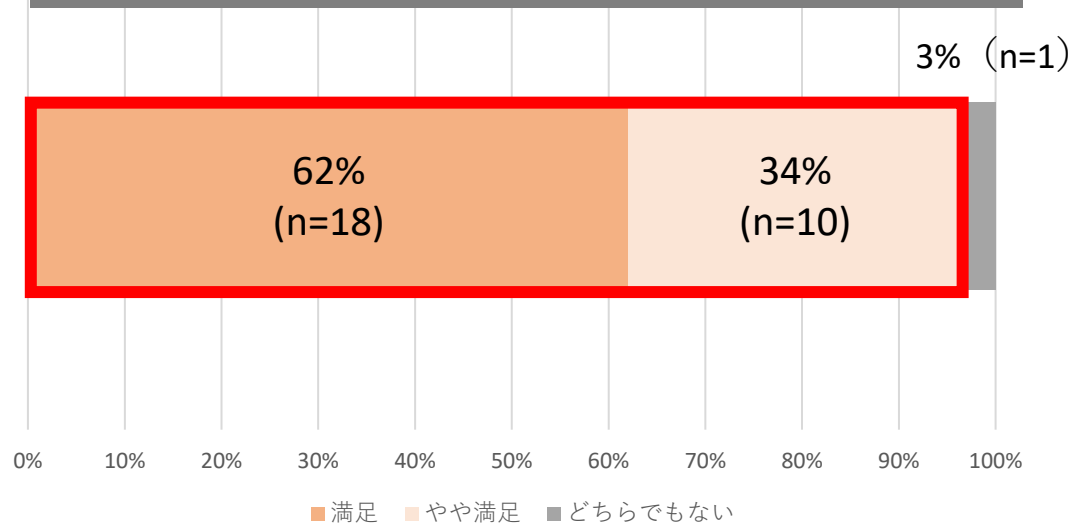
## 2. 実証実験の結果

【視点①】道路を子どもの遊び場に変身させることで、ファミリー層のニーズを満たすことができるか

### ■取組の満足度:大部分の方が取組に満足

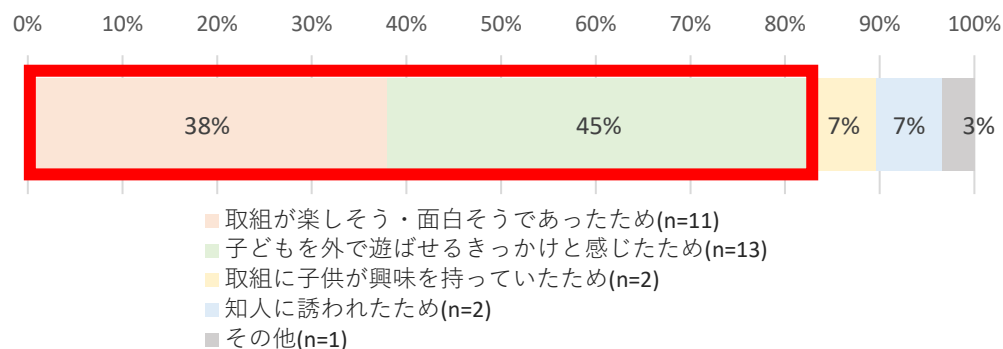
- 取組についてほぼ全ての方が満足だと回答。
- 満足した理由としては、外で体を動かすことができたことと普段できない体験ができたことがそれぞれ4割程度。
- 一番良かったコンテンツとして、運動コーナー・遊具コーナーを選択する人が3割程度と最も多かったが、休憩コーナーを除く、各コーナー間では大きな差は生じなかった。

#### 実験の満足度



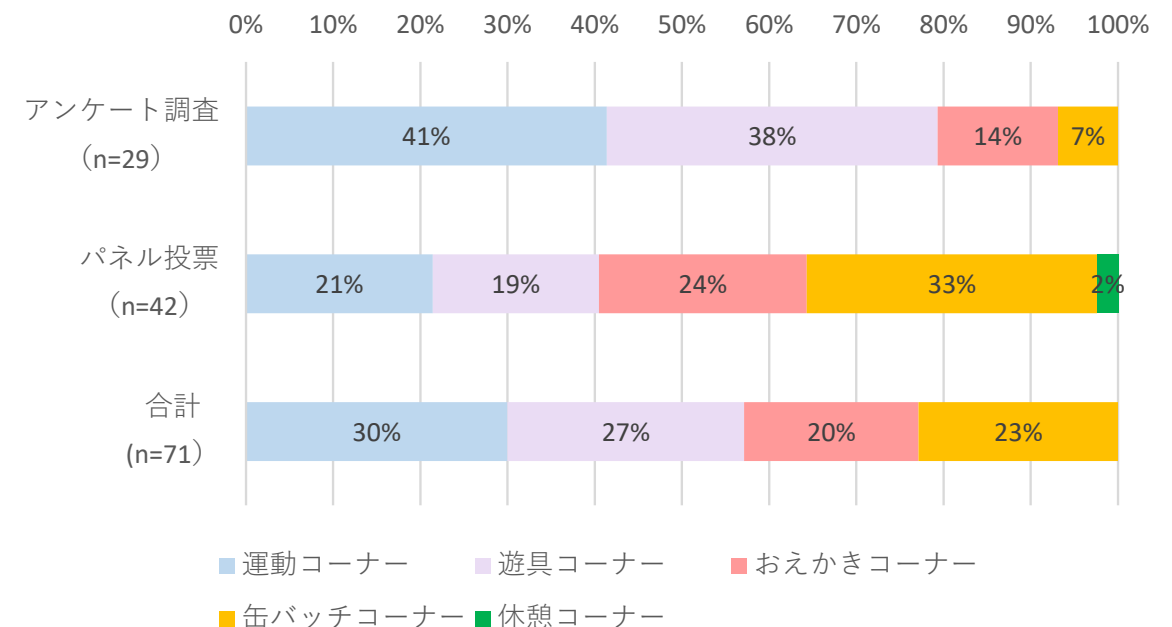
※③a参加者アンケート調査(聞き取り方式)より

#### 満足した理由



※③a参加者アンケート調査(聞き取り方式)より

#### 一番良かったと思う取組



※③a参加者アンケート調査(聞き取り方式)、  
③b参加者アンケート調査(パネル方式)より

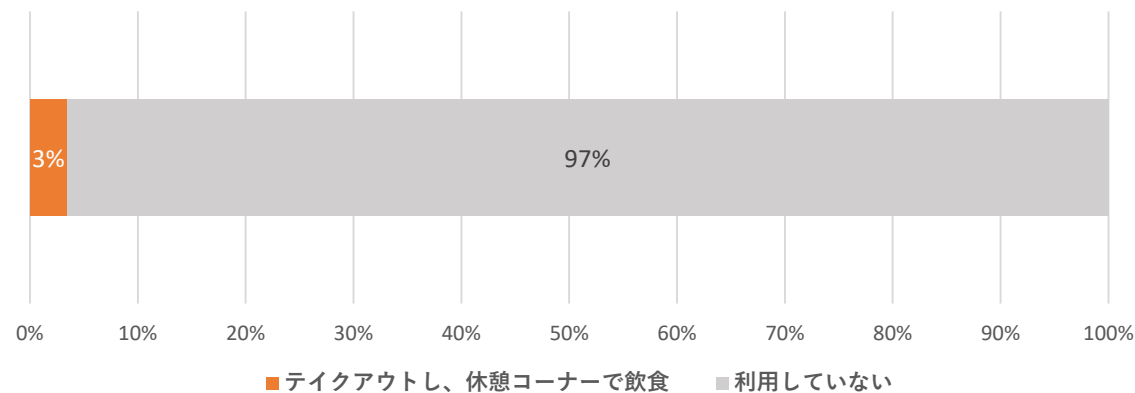
## 2. 実証実験の結果

【視点②】取組を通して、商店会の賑わいの創出に寄与できたか

■実験参加者の評価：道路空間活用時の飲食のニーズがある一方で、今回の取組では沿道店舗の賑わい創出とまではいかなかった。

- 冬季で雨天日と屋外空間で長く滞在するのに向かない条件であったこともあり、沿道の店舗における商品のテイクアウト利用(休けいコーナーの利用)はあまり確認できなかったが、店内利用者は多く見受けられた。
- 子どもの遊び場等の道路空間活用時に沿道店舗があると過ごしやすくなると思うと回答している方が6割程度と回答があった。

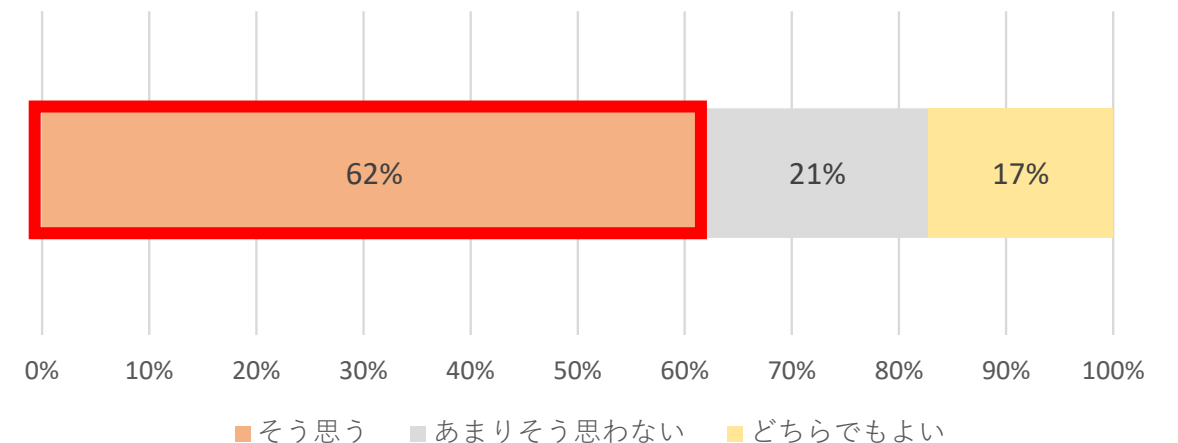
沿道店舗における商品のテイクアウトの有無(n=29)



※③a参加者アンケート調査(聞き取り方式)より

道路空間活用が沿道店舗に与える影響(n=29)

ちよチャレのように道路空間を活用して遊び場を作っていく上で、沿道に飲食店があると過ごしやすくなると思いますか。



※③a参加者アンケート調査(聞き取り方式)より



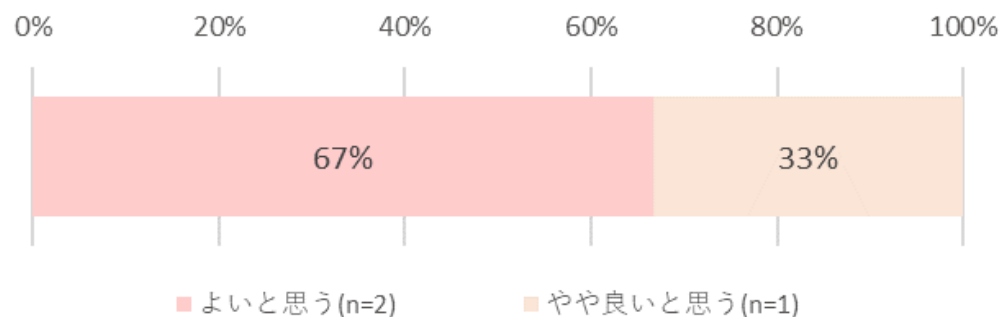
## 2. 実証実験の結果

### 【視点②】取組を通して、商店会の賑わいの創出に寄与できたか

■商店会の評価:全ての店舗が取組に肯定的な評価。なお、気候条件の良い春・秋での開催ニーズあり。

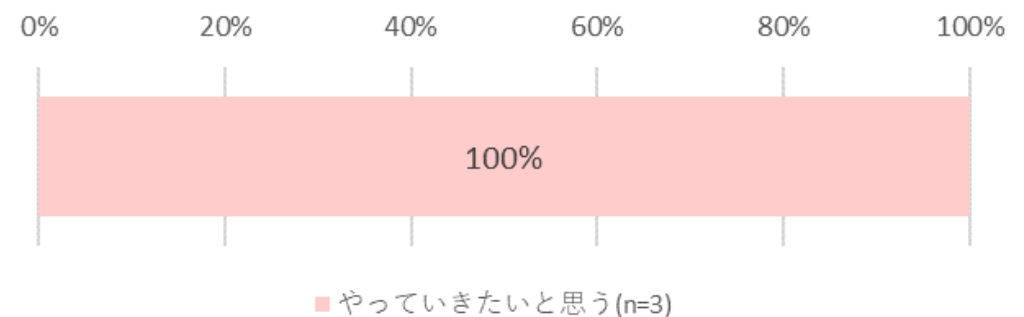
- 子どもの遊び場と休憩・飲食コーナーの満足度は全て肯定的な意見であった。
- 取組の感想としては、気候条件のよい春・秋での開催を望む声があった。

#### 子供の遊び場の満足度(n=3)



※④商店会アンケート調査より

#### 公共空間の今後の利用意向(n=3)



※④商店会アンケート調査より

#### 沿道店舗の取組への感想(n=2)

##### 取組の感想

- 最初はかなりの人がいたと思いますが、雨が降り出して、人がいなくなったのが残念でした。寒さやインフルエンザなどあるので、12月～2月くらいの催しは避けて、**春から秋口に開催した方が来客数が増えて盛り上がりそうな気がします。**
- 天候に恵まれませんでしたでしたが、良い事だと思います。**気候のいい時期にまたお願い致します。**

※④商店会アンケート調査より

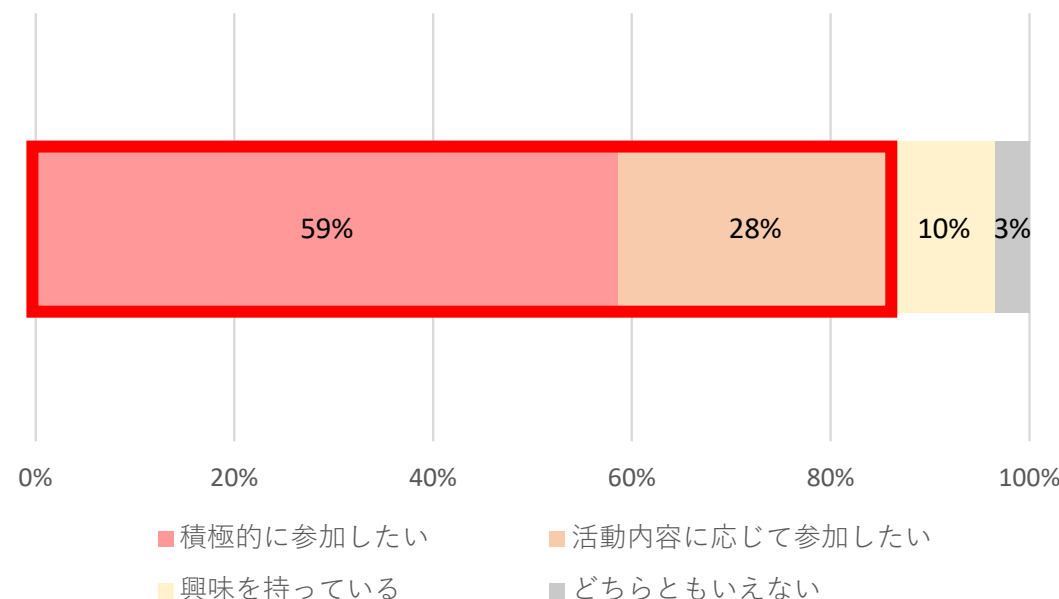
## 2. 実証実験の結果

### 【視点③】ウォークラブルなまちづくりの潜在的なニーズがどの程度あるか

#### ■実験参加者の公共空間の利活用の意向:参加者としてだけでなく、取組の主催者として公共空間活用のニーズも一定程度あり

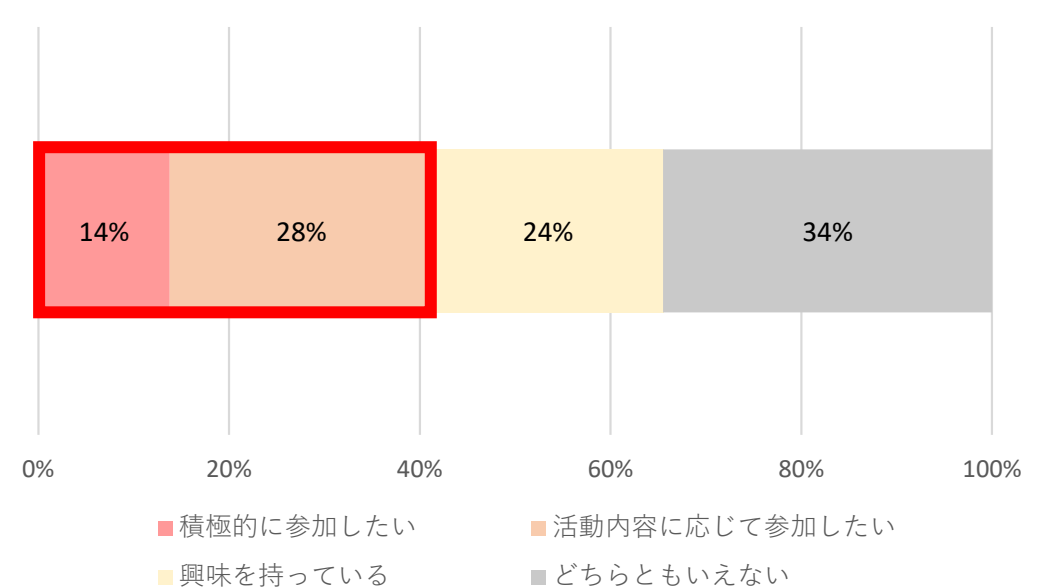
- 参加者側として、公共空間を活用した活動の参加意向については、9割程度が「積極的に参加したい」「活動内容に応じて参加したい」と回答があった。
- 主催者側として、公共空間を活用した活動の参加意向については、4割程度が「積極的に参加したい」「活動内容に応じて参加したい」と回答があった。

参加者としての参加意向(n=29)



※③a参加者アンケート調査(聞き取り方式)より

主催者としての参加意向(n=29)



※③a参加者アンケート調査(聞き取り方式)より

# 3. まとめ

## ■実証実験の狙い

○道路等のパブリック空間の活用により、地域課題の解決に寄与するかを確認すること

### <実験実施エリアにおける解決したい主な課題>

- ・一人あたりが利用できる公園・広場の面積が少ないこと
- ・新型コロナウイルス感染症の流行に伴い、神田ふれあい通りへの来訪者が減少していること

○千代田区内のウォーカブルなまちづくりの機運の向上を図ること

## ■実証実験の実施内容

○商店会の沿道道路を子どもの遊び場・屋外の飲食スペースに変身。



## ■実証実験の成果・効果・課題

【視点①】道路を子どもの遊び場に変身させることで、ファミリー層のニーズを満たすことができるか

- ・多くのファミリー層が来訪し、実験参加者の大部分は取組に満足と回答。

【視点②】取組を通して、商店会の賑わいの創出に寄与できたか

- ・子どもの遊び場等の道路活用時における飲食のニーズは一定程度確認できたが、気候条件が良くないといった影響もあり、実証実験時の沿道店舗における商品のテイクアウト(休憩コーナーの利用)はあまり確認できなかったが、店内利用者は多く見受けられた。
- ・店舗からの意見として、気候条件の良い春・秋のニーズが挙がった。

⇒遊びといった身体を動かす活動については一定程度のニーズがあることを確認。  
一方で、道路上に設けた休憩コーナーはやはり天候に左右されることから、雨天時も休憩できるように雨よけ等の設えを併せて設置することが望ましい。

【視点③】ウォーカブルなまちづくりの潜在的なニーズがどの程度あるか

- ・取組の主催者として、公共空間を活用したいというニーズが一定程度あり。

⇒地域の多様な人が公共空間を容易に活用できる仕組みの検討が必要。