

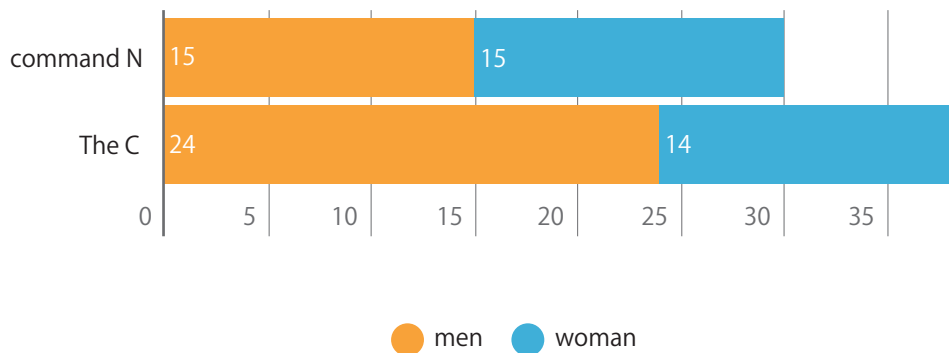
3

分析・考察 Study



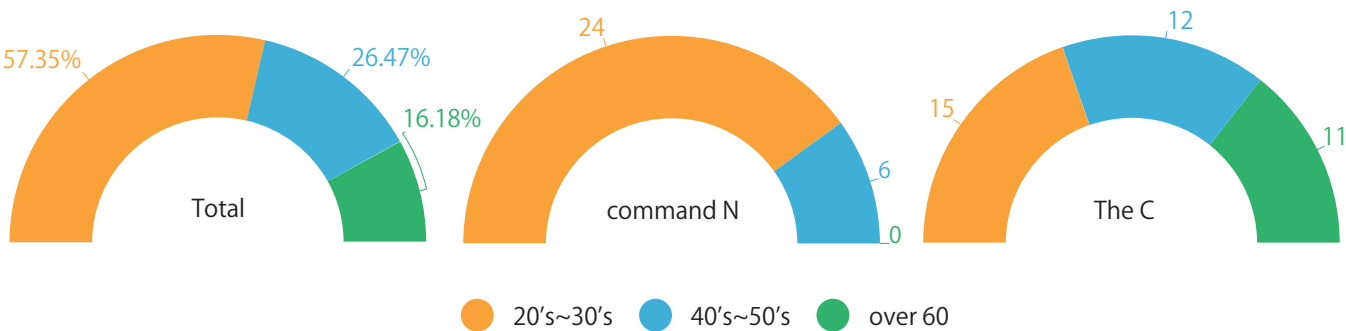
3-1 グラフ比較

1.ファニチュア利用者数



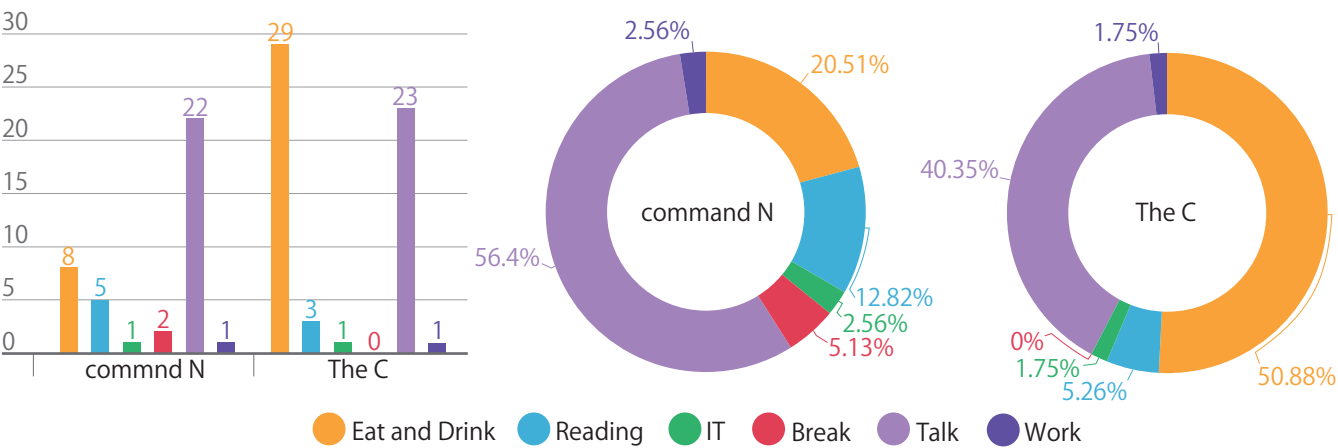
総利用者数は68人であった。利用者数はThe Cの方が多かった。
ただ、男女比では、commandNは均等であったが、The Cでは男性の割合が多く見られた。

2.利用者の年齢層



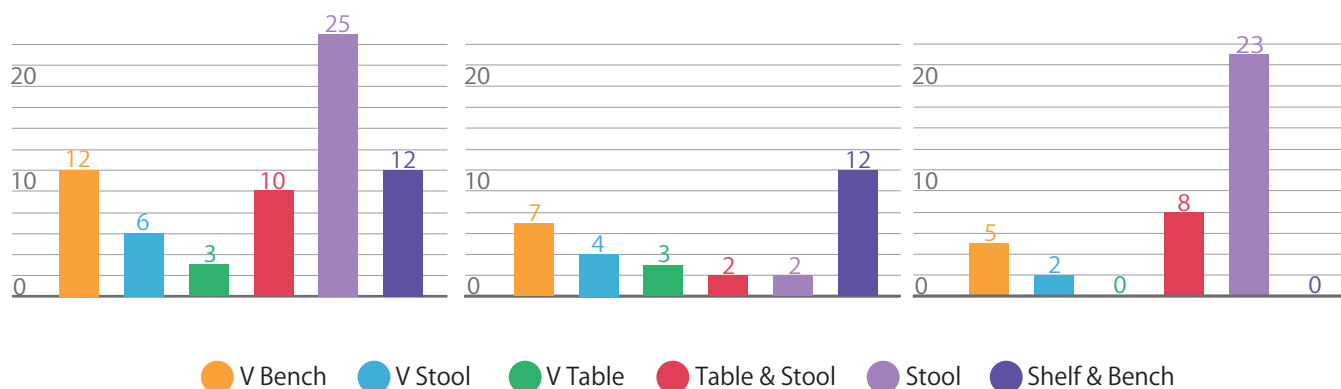
60代以上の利用はThe Cでのみ見られた。The Cは、あらゆる年齢層の利用があったのに対し、command Nには年齢層の偏りがあった。command Nの利用者の多くは20代~30代であった。また、両エリア共に、未就学児から10代までの年齢層の利用がなかった。

3.エリア別のアクティビティ数



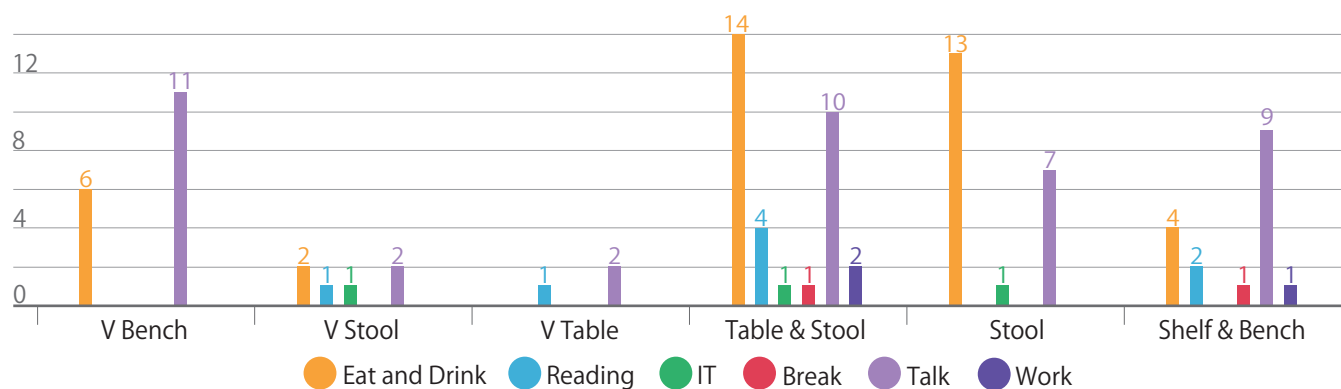
command Nでは歓談が最も多く半数以上を占めていた。一方、The Cでは飲食が最も多く、半数を占めた。
The Cは休憩やスマホ・PC利用、読書の割合はcommand Nを下回っている。
command Nの方が、多様なアクティビティが発生していた。

4.エリア別のファニチュア利用数



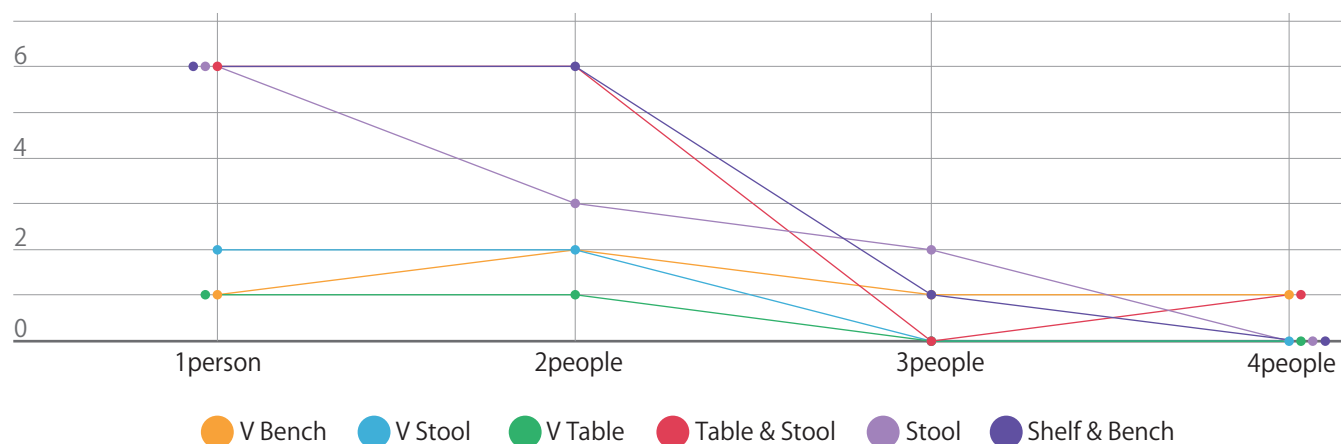
command NではShelf & Benchの利用が多く、The CではStoolの利用が多かった。
総合的にStoolの利用が最も多く見られた。
command Nではやや平均的に多様なファニチュアが利用されていた。

5.ファニチュア別のアクティビティ発生数



最も多様なアクティビティが発生したのは、Table & Stoolであった。
V Benchや、V Tableではアクティビティが限られていた。

6.ファニチュア別のグループ利用人数



4人での利用が観察されたグループ人数で最も多かった。
複数人での利用は、テーブル&スツールと、Vベンチの利用が見られた。
VカウンターやVスツールは、2人以上の利用は観察されなかった。

3-2 空間の対比

1. 疎密関係

command N

- ・ファニチュア同士の間隔が狭かった。
- ・閉じた空間は居心地の良い空間にはなるが、行き慣れないと抵抗感がある。

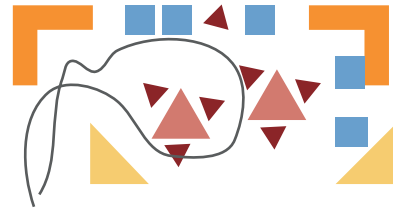
→利用動線の確保が必要。



The C

- ・大きな空間で大雑把な雰囲気があったが、人が動きやすいゆとりがあった。
- ・道路沿いより、中央部分に人が集まっていた。

→人を避けて、奥へ進む空間のゆとりがあった。一般的に隅が好まれる傾向にあるが、車道と隣接しているためか、中央部分が好まれた。



2. デザイン

command N

空間

- ・大きく重たいく、自由度の低いファニチュアが多かった。
- ・ファニチュアの種類が多く存在していた。
- ・囲まれた個室空間を演出できた。

→囲まれ感のある空間作りが出来ていたが、自由度が低く、利用方法が伝わりづかった。



The C

空間

- ・自由度が高く、軽くて動かせるファニチュアが多かった。
- ・同じデザインのファニチュアが複数存在していた。
- ・利用方法が明快で何ができる空間なのか一目で理解できた。

→自由度が高く、日常的に馴染みのあるデザインが利用を促せた。



3. 寒さ対策



● ブランケットあり ● ブランケットなし

気温が低く、59人中、10人がブランケットを使用していた。ブランケットや、布製のクッション、木製ファニチュアは気温の変化を受けにくく、見た目にも温かみがあり、利用を促せたと考えられる。

3-3 まとめ

1. 結果

【利用者属性】

- ・ファニチュアの利用者数はcommand Nに比べThe Cが多かった。
- ・ファニチュア利用者の年齢層はThe Cにおいては20歳代から60歳以上までの利用があった。一方command Nは60歳以上の利用が見られなかった。
- ・両エリアともに20代以下の世代の利用は見られなかった。

【ファニチュアの使われ方】

- ・最も多く利用されたファニチャーはStoolであった。
- ・command N、The Cともに飲用の場としての利用が最も多かった。
- ・command Nでは歓談の場としての利用が多かった。
- ・少数ではあるが、食事も観察された。
- ・仕事の打ち合わせや、荷物整理の軽作業は見られなかった。
- ・Table & Stoolが最も多様なアクティビティが発生した。
- ・複数人のグループでの利用が多かったのはV BenchとTable & Stoolであった。
- ・V BenchやShelf & Benchなどの座面の広いものは座面に荷物が置かれるが、Stoolは荷物の置き場がなく、地面に置く人、背負ったまま利用する人などが見られた。

【空間条件の対比】

- ・command Nはファニチュアの種類が多く、密度も高かった。
- ・The Cはファニチュアの種類構成が単純で、利用者が移動しやすい「ゆとり」があった。
- ・快適に過ごせる備品（ブランケットやクッションなど）は利用される。

2. 考察

以上の結果から考察をまとめる。

①Stool利用が多かったことの要因としては、

- ・テーブルとセットとして配置したことによることで複数人のグループでの利用が可能であった。
- ・本体が軽量で、利用者自らが動かすことができた。
- ・正面性がないため自由な方向を向けられていた。
- ・利用人数に合わせて隣から持ってきてもらえることから、Stoolが利用者の要求に合わせることであったといえる。

②複数人のグループでの利用数がTable & Stoolに次ぐV Benchに多くみられたことは、

横方向に連座できるというベンチの特性だけでなく、直交して座る利用も多く見られたことから、「いろいろな要求を受け入れる。…ユーザーを互いにわずかに斜めに座らせて、向きを変えることを助ける。」
(出典:“感応する環境(RESPONSIVE ENVIRONMENTS)” 1985 I.Bentley) ことができる座面構成によるものと思われる。

③TableのほかStoolをテーブルの代用とするなど、“物を置くための台”の利用が多くみられた。

置く物が全てコーヒーカップであったことから、Free Coffee提供に依るところが大きかったと思われる。

④ユニークな形状もしくは用途のファニチュアは利用者を身構えさせ、「どうやって使うんだろう?」という警戒感から利用を抑制せる恐れがある。

⑤ファニチュアの種類、形状、用途を整えた上で、配置や密度について慎重に検討する必要がある。

利用者が快適に滞留できるパーソナルスペースを確保する必要がある。

3. 結論

自由に動かせたり座る向きが変えられるなど、利用者の要求に合わせることで利用できるファニチュアの利用頻度が高いことがわかった。また、空間の利用目的が明快になるようなファニチュアの数・種類・デザインを選定することで、利用者が入りやすい空間になることがわかった。

本社会実験が平日の4時間であったため、子供の利用やワーカー利用が発生しなかった。社会実験期間の延長やファニチュアの数や配置を変えてみることでの利用変化を確認するなどを行うことで、神田を行き交う多様な人々にとって、より豊かなパブリックライフを過ごす居場所づくりが行えると感じた。

本報告書は株式会社コトブキが神田警察通り賑わい社会実験実行委員会(神田警察通り沿道整備推進協議会 / UR都市機構)主催による『神田警察通り賑わい社会実験2016』への協力として調査し、結果をまとめたものです。

本報告書に関するお問い合わせは株式会社コトブキにご連絡ください。
株式会社コトブキ 担当:中野 nakano_r@kotobuki.co.jp

