R6年度
UDCBK学生スタッフ
にぎわい演出班

最終成果報告

にぎわい演出班

安達愛乃
株本登羽
清水惇平
竹中佑成
渡邊雄樹

Feb. 14, 2025

Overview

Ⅰ.課題認識・活動目標

Ⅱ.活動内容

Ⅲ.活動結果

①滞留割合
②居心地指標
③動画分析

Ⅳ.活動結果の分析・考察

Ⅴ.今後の取り組み

Ⅰ. 課題認識・活動目標

R6年度・演出班の目標

背景

・南草津駅前→多世代共存
・駅前でのにぎわいはみなくさまつり等の催事時以外は少ない。
→日常的ににぎわいを創出するには？

UDCBKの事業

都市デザイン連携プロジェクト
人中心の居心地の良い
ウォーカブルな都市空間の創造

演出班の目標

子供たちが**滞留したい**(=思い思いに過ごす・自己実現)という心理になる**きっかけ**を空間内で効果的に**演出**する方法の追求

Ⅱ.活動内容

目標の掘り下げと実証方法の確立

演出班の目標

子供たちが滞留したい
という心理になるきっかけ

子どもたちが公共空間でどんなことをして
楽しむか？

子供向けの
「アクティビティ空間」の創出

- 屋外遊び(南草津エリアに不足)
- 「日常の中の非日常・良い違和感」の体験

空間内で効果的に演出

同じアクティビティ空間でも、空間やヒトへの
演出次第で「にぎわい」が変化するのでは？

「演出条件」の導入

- ブースの空間構成
- 子供たちへの干渉度

実証のための社会実験(2024.10.都市デザインマネジメントスクール)

「アクティビティ空間」の創出

実験1日目(10/5(土))

西口

東口

Ⅰ.人工芝生の上で
木製玩具遊び

実験2日目(10/6(日))

Ⅱ.個性的な音空間
(楽器)の体験

「演出条件」の導入

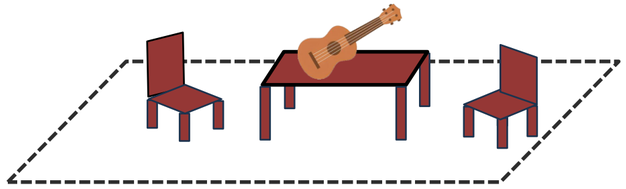
【西口(1日目)】 木製玩具遊び×干渉度

子供のみ
大学生は無干渉

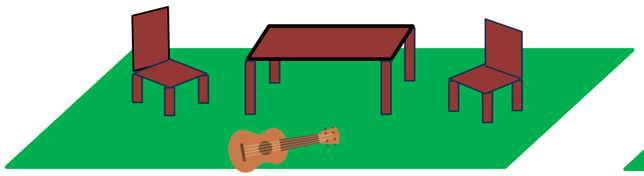
子供たちと大学生
別々に制作

子供たちと大学生
一緒に制作

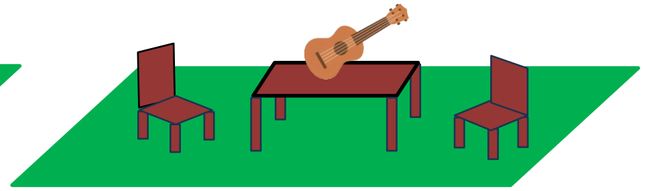
【東口(2日目)】 楽器放置×空間構成



ファニチャーのみ
楽器(カウンター上)



ファニチャー+人工芝
楽器(芝生上)



ファニチャー+人工芝
楽器(ファニチャー上)

「にぎわい」の評価方法

①**滞留割合(%):滞留人数/通行人数**

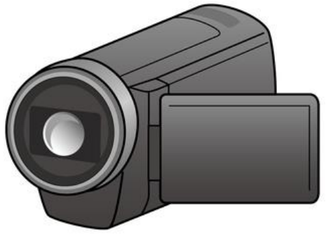
評価エリアに複数人観測員を配置し、
一定時間内の通行人数・滞留人数を計上する

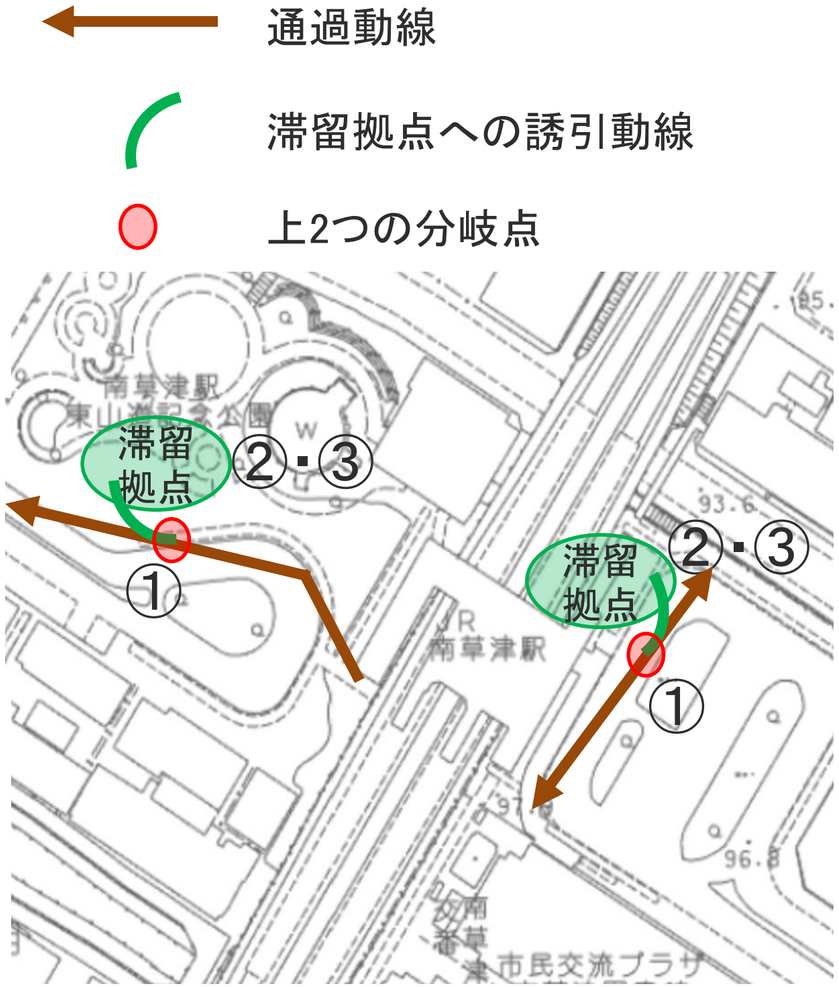
②**居心地指標**[1](国交省設定の**観察調査**項目)

観測員が居心地に寄与する諸項目について
4段階評価。各演出条件ごとに比較する。

③定性的評価:**撮影動画の分析**

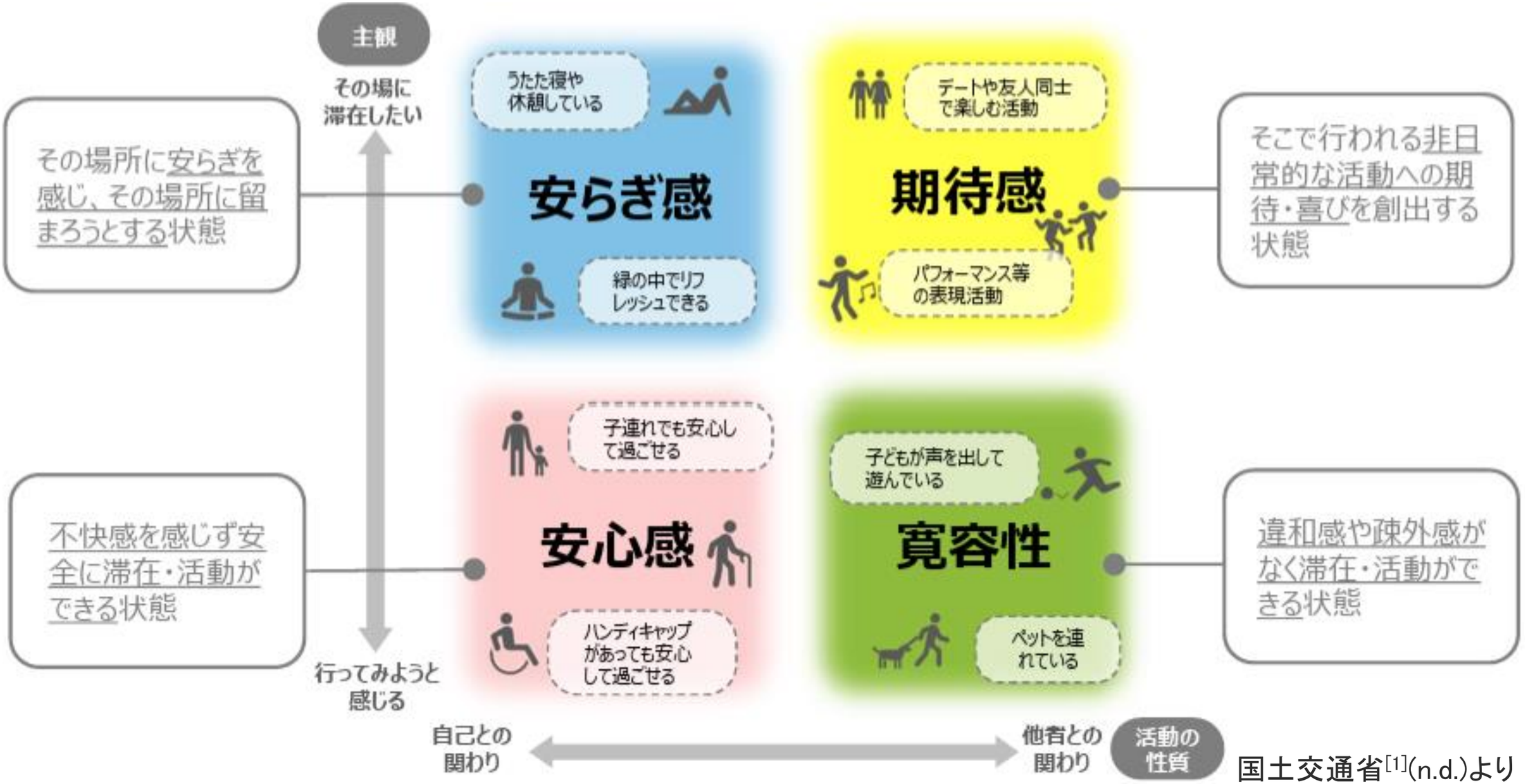
にぎわい空間内にて録画を行い、にぎわいの
様子を要素的・定性的に評価。ついでに、
よりよい「演出」に向けた知見を得る。





②居心地指標　について

●「居心地指標」について



国土交通省[1](n.d.)より

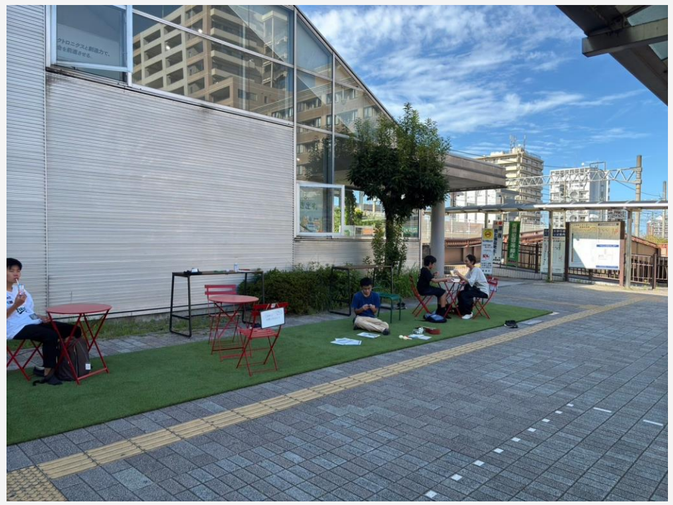
Ⅲ.活動結果

①滞留割合
②居心地指標
③動画分析

実験当日の様子

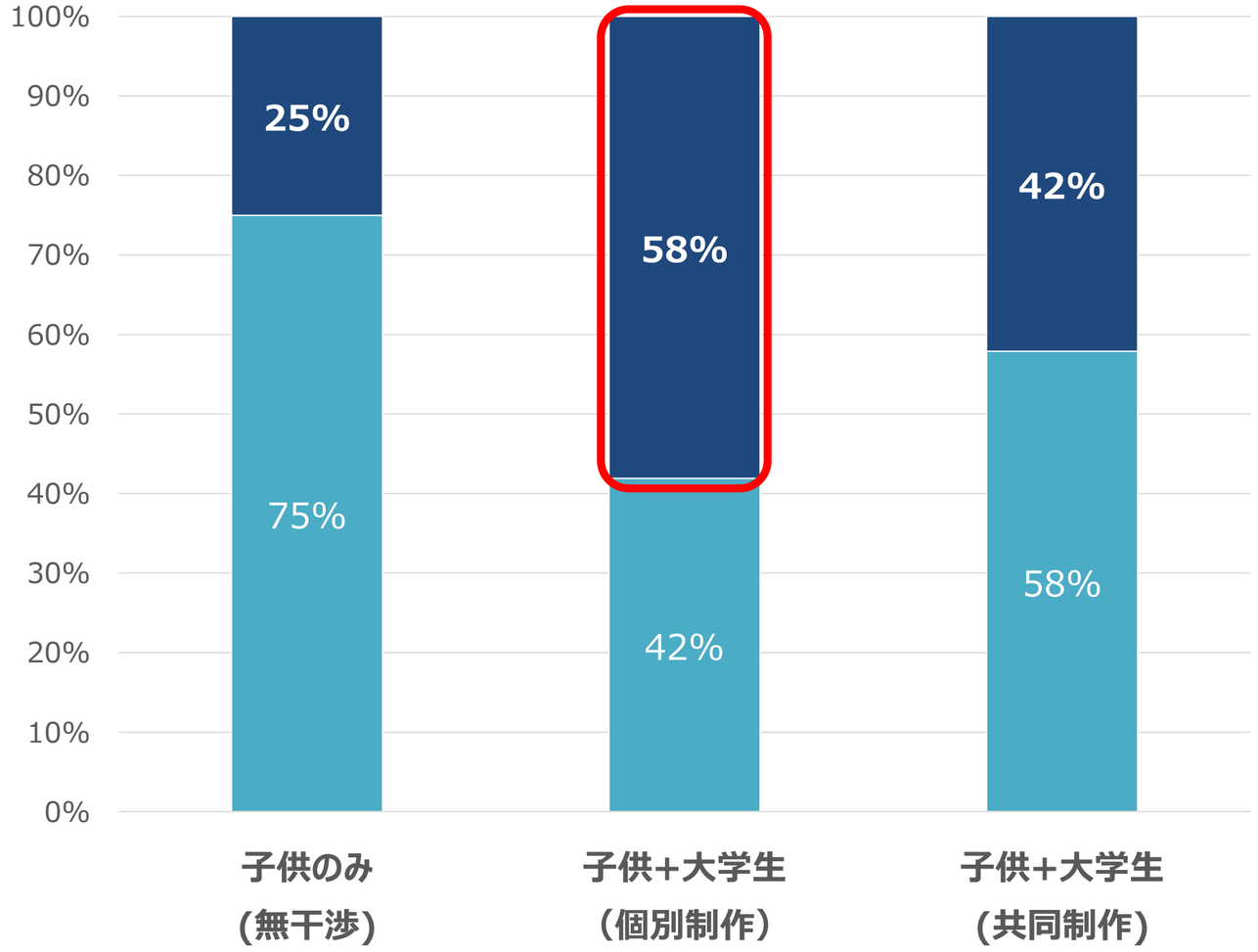
【西口(1日目)】 木製玩具遊び×干渉度

【東口(2日目)】 楽器放置×空間構成



【西口】演出条件別比較 ①滞留割合

子供たちへの介入条件別にみた滞留割合(%)(西口)



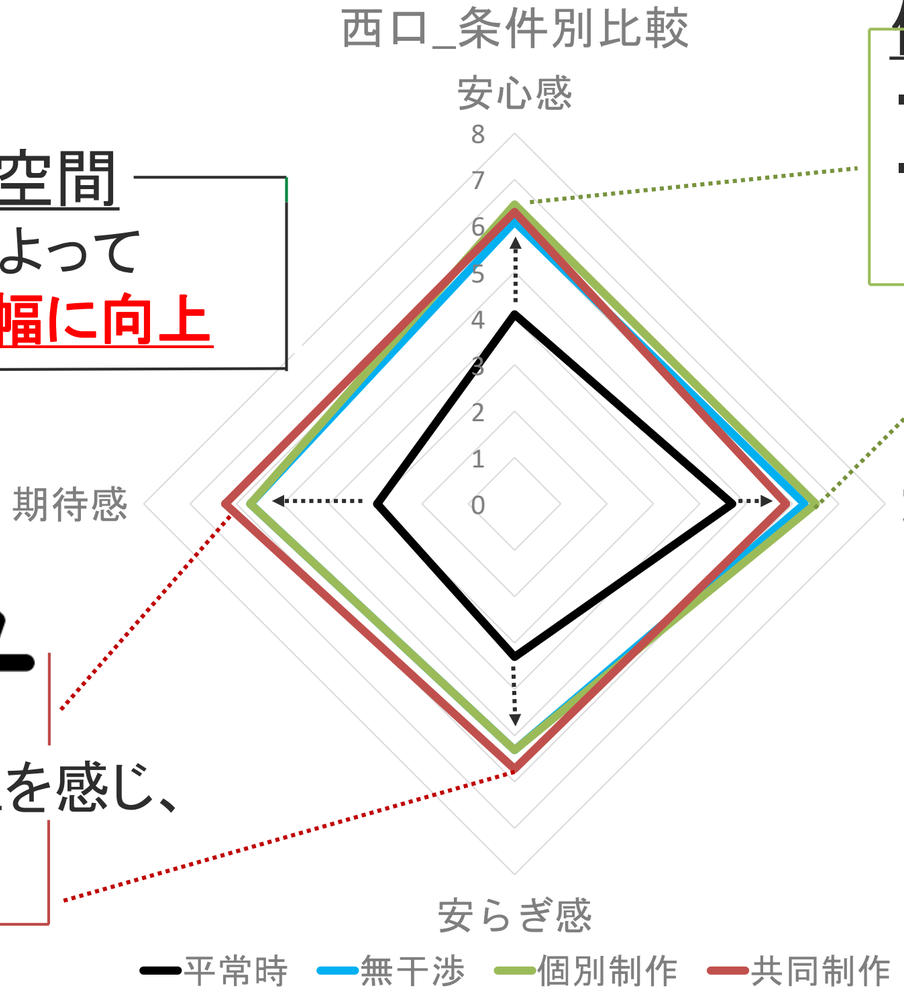
「スタッフも遊ぶが子供たちの制作には干渉しない」場合に最も滞留が認められた

【西口】演出条件別比較 ②居心地指標

個別制作
- **安心感・寛容性**優位
- 空間を目にした時の
  不快感・疎外感が少ない

アクティビティ空間
- 創出そのものによって
  居心地全般が大幅に向上

共同制作
- **期待感・安らぎ感**優位
- 空間に安らぎや非日常性を感じ、
  その場に留まりたくなる



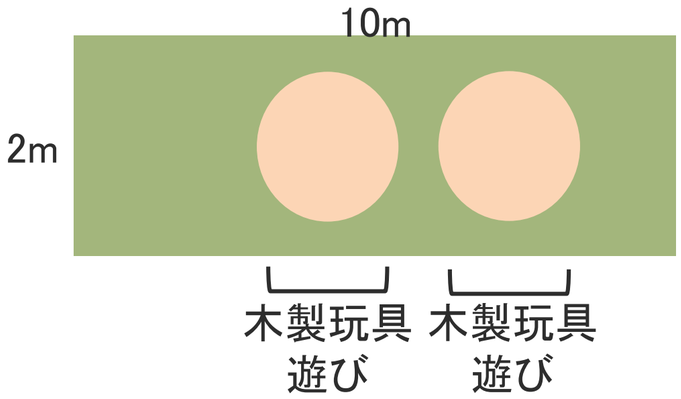
※主観(4点満点)+活動(4点満点)の合計(8点満点)

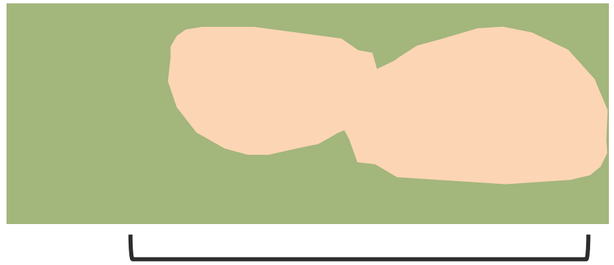
【西口】演出条件別比較 ③動画分析

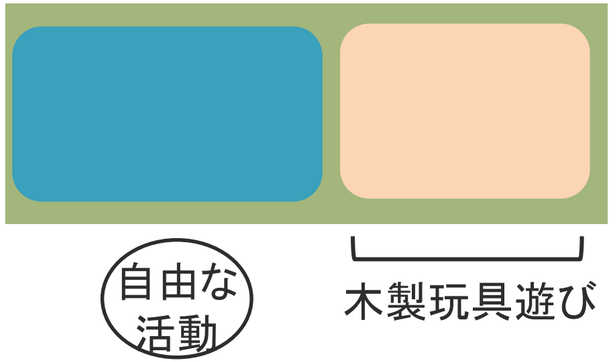
●干渉条件変化に伴う空間形態・活動の変化

・子ども同士の仲が深まる
・同じ遊びに飽きてくる

その後







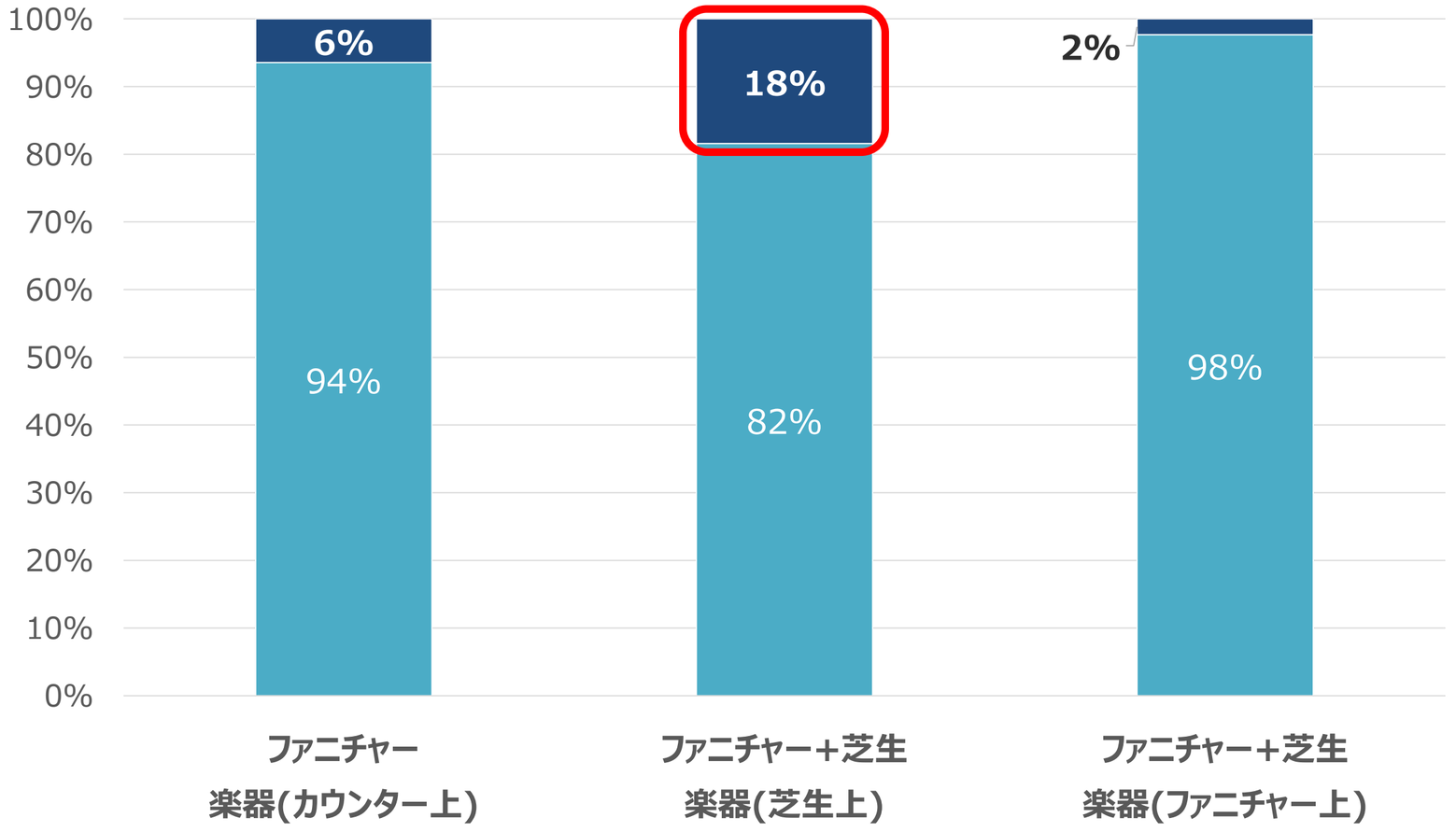
小集団ごとの領域を形成

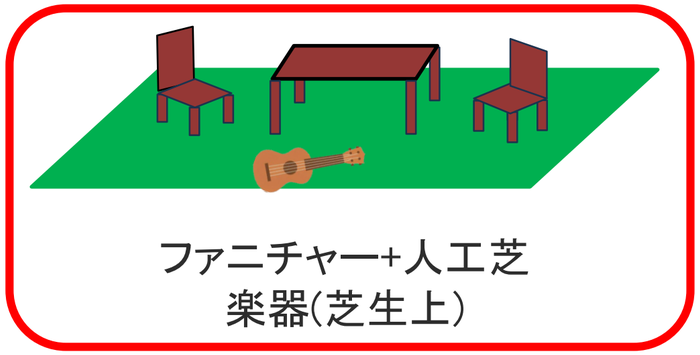
領域が相互浸透し、シームレスに

新たな遊びが創出され、空間が惜しみなく使われる

【東口】演出条件別比較 ①滞留割合

楽器設置条件別にみた滞留割合(%)(東口)





ファニチャー+人工芝
楽器(芝生上)

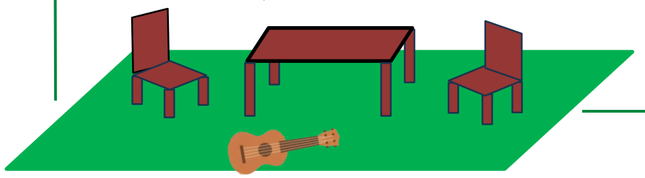
■滞在者
■通行者

「楽器を芝生の上に直置き」した場合に最も滞留が認められた

【東口】演出条件別比較 ②居心地指標

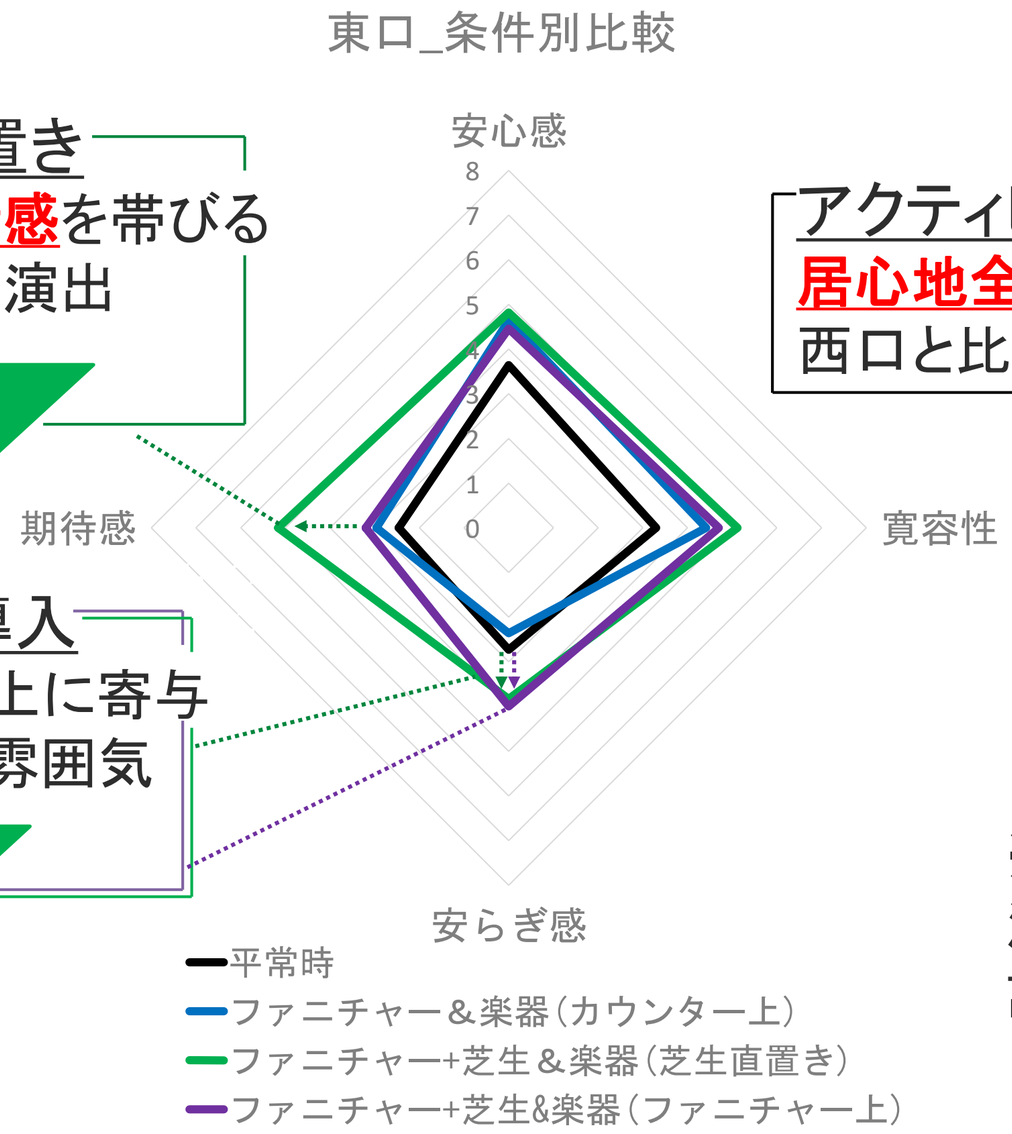
楽器直置き

・空間が**期待感**を帯びる
・非日常性の演出



芝生の導入

・**安らぎ感**の向上に寄与
・リラックスした雰囲気



アクティビティ空間

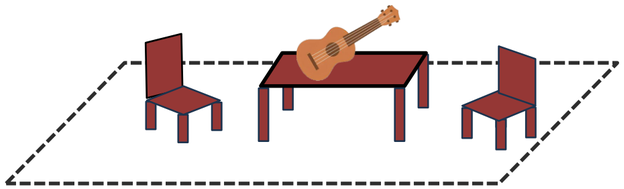
居心地全般が向上するも、
西口と比べると得点が伸びず

※主観(4点満点)+活動(4点満点)の合計(8点満点)

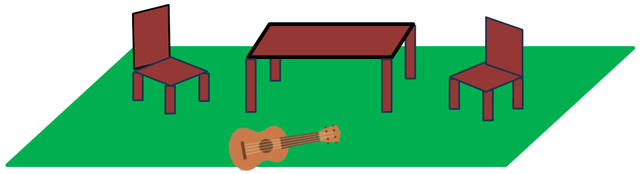
【東口】演出条件別比較 ③動画分析

●ファニチャー・人工芝設置条件変化に伴う人々の活動の変化

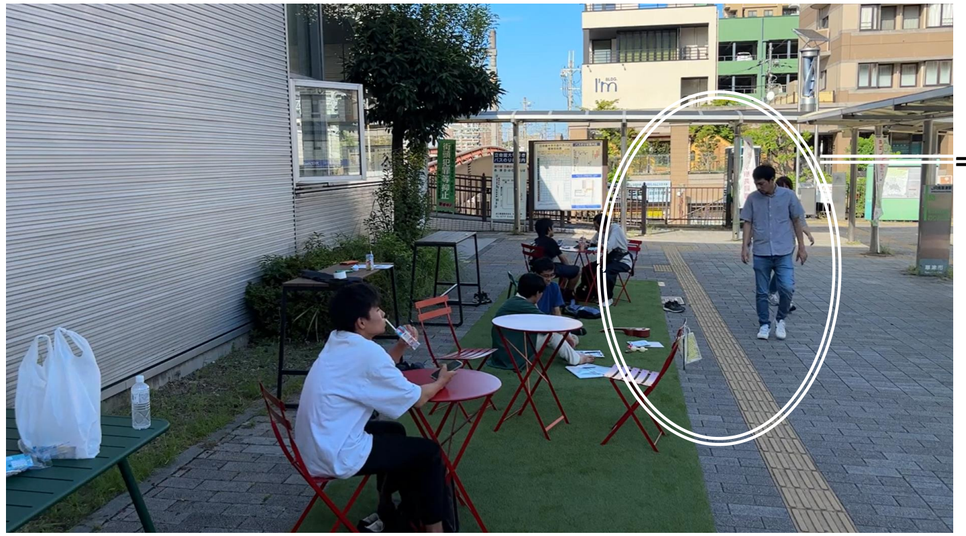
ファニチャーのみ
楽器(カウンター上)



ファニチャー+人工芝
楽器(芝生上)



（定点観測なし）



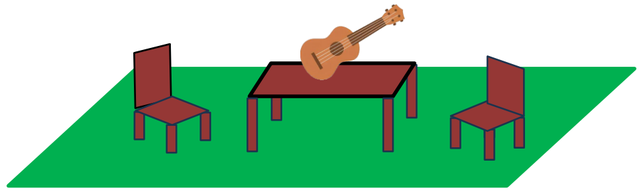
通行人の大部分が目を引く程度
一瞥して素通りしていった

何があるのか興味を持ち
立ち止まる方が増えた

演出条件別比較 ③動画分析

●ファニチャー・人工芝設置条件変化に伴う人々の活動の変化

ファニチャー+人工芝
楽器(ファニチャー上)



芝生と楽器により空間の公共性を担保
↓
利用しやすい雰囲気づくり

バスの待ち時間休憩の利用

実際に演奏する方も(ウクレレ)

Ⅳ.活動結果の分析・考察

“滞留したくなる”「演出条件」に関する考察と示唆

【西口(1日目)】 木製玩具遊び×干渉度

	子供のみ 大学生は無干渉	子供たちと大学生 別々に制作	子供たちと大学生 一緒に制作
①滞留割合	×	◎	○
②居心地指標（誘引性）	△	◎	○
②居心地指標（滞留性）	△	○	◎

示唆①

「アクティビティの実践提示」が滞留のきっかけを作る

- 「何をする空間か」が一目でわかる
- 「真似ぶ」を誘発できる

↓

にぎわいづくりの初動において効果的

“滞留したくなる”「演出条件」に関する考察と示唆

【西口(1日目)】 木製玩具遊び×干渉度

個別制作
- **誘引性**優位(行ってみようと感じる)
- 空間を目にした時の不快感・疎外感が少ない

	子供のみ 大学生は無干渉	子供たちと大学生 別々に制作	子供たちと大学生 一緒に制作
①滞留割合	×	◎	○
②居心地指標 (誘引性)	△	◎	○
②居心地指標 (滞留性)	△	○	◎

示唆②

「放任」が内輪感のないオープンな環境を作る

※森(1992)「遊びの原理に立つ教育」
「よく遊べる遊び能力の高い子を育てるためには、遊びを子どもの自主性に任せ、関心を持って静かに見守り、必要に応じて手助けする子ども中心の態度が大切である」[2]

↓

自主性・創造性に任せるのは
教育的観点からも効果的

“滞留したくなる”「演出条件」に関する考察と示唆

【西口(1日目)】 木製玩具遊び×干渉度

共同制作
- **滞留性**優位(その場に長く滞在したい)
- 空間に安らぎや非日常性を感じ、
  その場に留まりたくなる

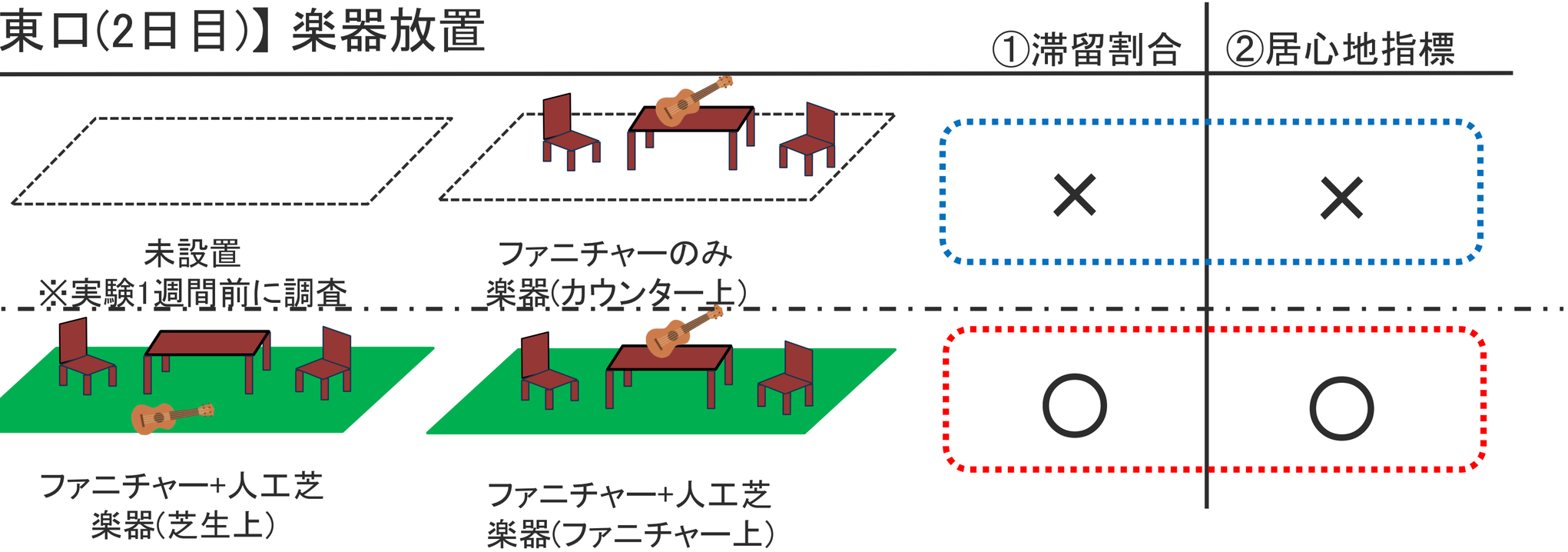
	子供のみ 大学生は無干渉	子供たちと大学生 別々に制作	子供たちと大学生 一緒に制作
①滞留割合	×	◎	○
②居心地指標 (誘引性)	△	◎	○
②居心地指標 (滞留性)	△	○	◎

示唆③

一緒に遊ぶと場が一体感を帯び、その新鮮さも相まって居続けたくなる

“滞留したくなる”「演出条件」に関する考察と示唆

【東口(2日目)】楽器放置



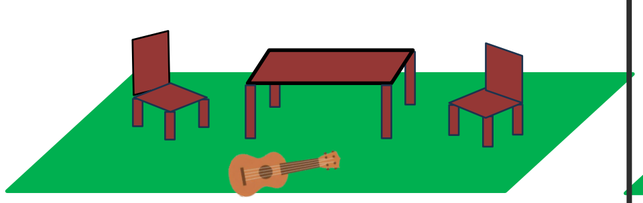
示唆④

「ここは遊べる・くつろげる場所である」ことを視覚的に示すことが空間利用を促す

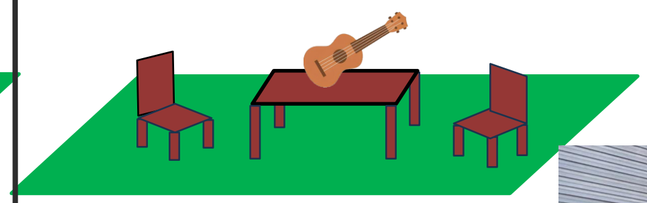
※目崎(2005)「体力向上のために，外で遊ぶ子どもたちを増やす取組」[3]
・グラウンドにラインを引き、遊び場を視覚的に強調→外遊びをする子どもが増加

“滞留したくなる”「演出条件」に関する考察と示唆

【東口(2日目)】 楽器放置



ファニチャー+人工芝
楽器(芝生上)



ファニチャー+人工芝
楽器(ファニチャー上)

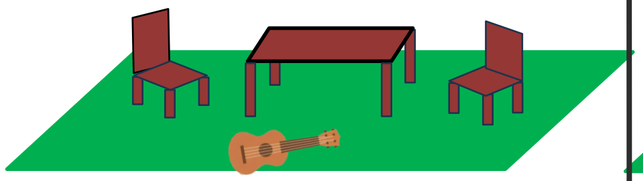
	ファニチャー+人工芝 楽器(芝生上)	ファニチャー+人工芝 楽器(ファニチャー上)
①滞留割合	◎	○
②居心地指標 (期待感)	◎	○

示唆⑤

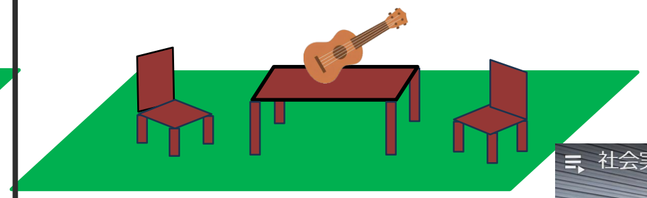
アクティビティ空間への誘引にあたり、地面への視線誘導が有用

“滞留したくなる”「演出条件」に関する考察と示唆

【東口(2日目)】 楽器放置



ファニチャー+人工芝
楽器(芝生上)



ファニチャー+人工芝
楽器(ファニチャー上)

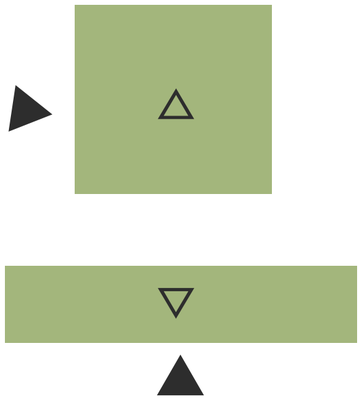
	ファニチャー+人工芝 楽器(芝生上)	ファニチャー+人工芝 楽器(ファニチャー上)
①滞留割合	◎	○
②居心地指標（期待感）	◎	○

示唆⑥

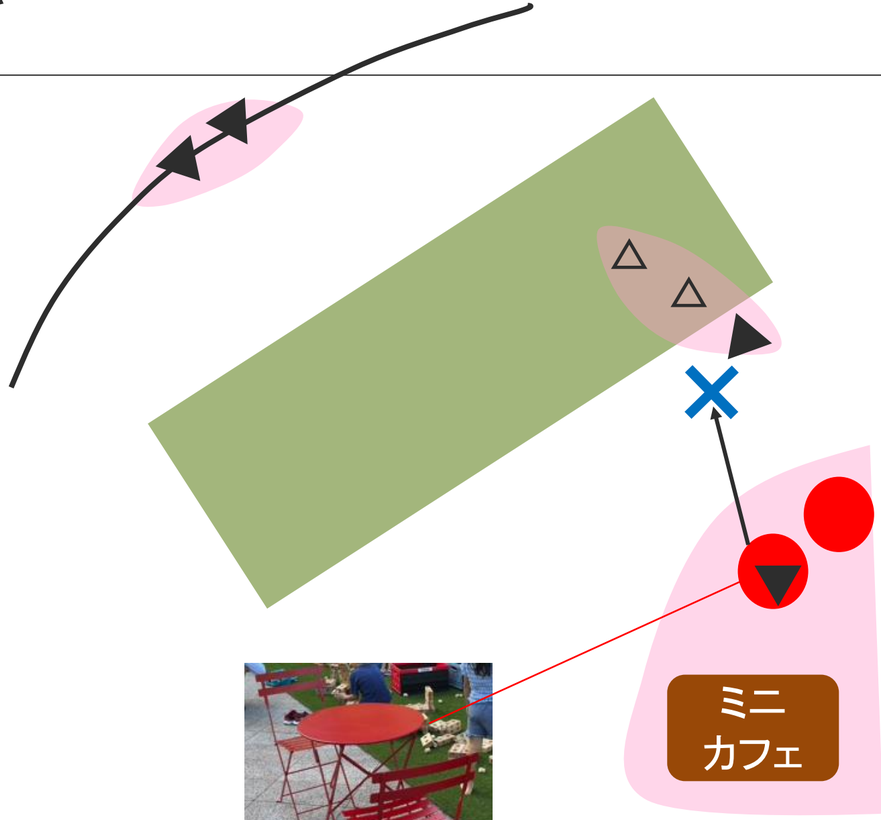
モノを使うハードルを下げるにあたり、**ファニチャー上への設置**が有用

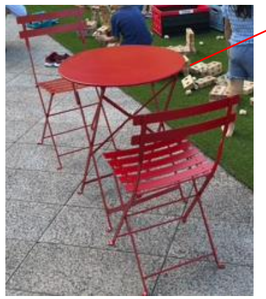
演出条件以外の気づき

【西口(1日目)】親子の位置関係と視線について



土足のまま芝生の外端でかがみ、
子ども目線になる(写真を撮る)
→短辺が短いロール芝生の利点？



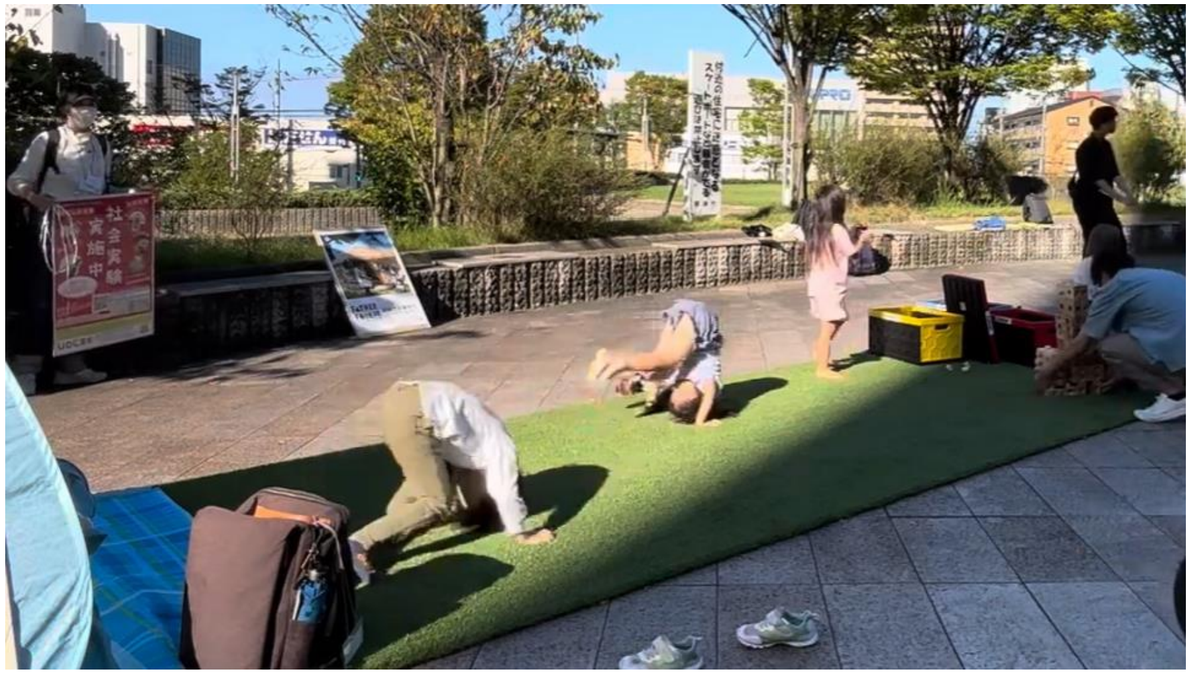


可動イス
→コーヒー等を飲んでくつろぐ場としては機能したが、子どもを遠目から見守る場としては機能せず(反対側の着座空間の方が選ばれた)

演出条件以外の気づき

【西口(1日目)】体勢の選択肢の拡がり

直に座る



でんぐり返し

「敷く」メリット
清潔
衝撃を吸収できる

＋

芝生の優位性
肌ざわり
色のコントラスト

演出条件以外の気づき

【東口(2日目)】

●土足OKなのに<u>なぜか皆靴を脱ぐ</u>

最初は土足で上がっていたが、
周囲の利用のされ方を見て、靴を脱ぐ

●芝生が人の目を

- 芝生の目の前を通過するのは5~10人/分ほど
- そのうち芝生を一瞥する人が半数程度
- 椅子に掲げた案内板を二度見するが通過
- まず芝生を見て、次に案内板を見るが通過

演出条件以外の気づき

【両日】日なた・日陰と快適な温度

・西口ロータリー付近

・東口セブン前

↓

14時ごろ日陰に。

※10/5・10/6の天気は
晴れ・日中25℃程度。

日陰の方が快適で滞留が促成された

その他の気づき・教訓

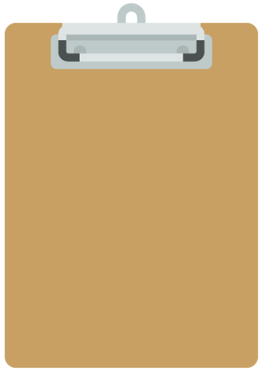
【両日】「そういえば必要」と気づいた物資

・養生テープ
→チラシや説明書きを
　ファニチャーに付帯させる

・消毒液
→不特定多数の人が
　利用するため

・ホワイトボード
→「ご自由にお使いください」
　と記入し、ファニチャーに添える

・バインダー
→アンケートに
すぐ記録できるよう

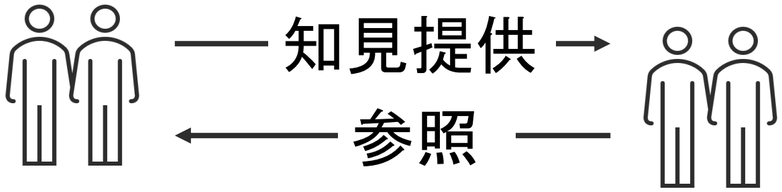


Ⅴ.今後の取り組み

今年度の実績の活用

「よりよい演出条件」
に関する示唆

にぎわい創出時の
気づき



にぎわい班　　**今後にぎわい創出をやりたい主体**
(次期学生スタッフ、市民、企業…)

目標
(誰でも使えるオープンな場にしたい！、
滞留者同士の「交流」を生みたい！…)

展開する企画内容**+「演出プラン」**

「実践の場」
の提供

草津市

※奏功した取り組みは恒常化

今年度の実績の活用

●主体の目標に応じた「演出プラン」
例：子どもが**思わず惹かれる**ような、**オープンな**場にしたい！

→**地面へ視線誘導**し、遊びについては**子どもの自主性に任せる**

出典：https://townscape.kotobuki.co.jp/works/theme/rental/post_169

出典：https://www.city.ibaraki.osaka.jp/kikou/shimin/kyousou/menu/ibalabhiroba/ibalab/44068.html

参考文献・資料など

[1]国土交通省(n.d.)「まちなかの居心地の良さを測る指標（改訂版ver.1.1）の概要」,
https://www.mlit.go.jp/toshi/content/001740893.pdf, 2025年1月26日閲覧
[2]森赫(1992)「遊びの原理に立つ教育」, 家明書房出版
[3]目崎茂春(2005)「体力向上のために, 外で遊ぶ子どもたちを増やす取組」, 教育実践研究, 15巻, pp.133-138.

Ref.