

社会実験の効果検証結果の分析(深掘り)

【概要】

令和4年度に実施した青葉通仙台駅前エリア社会実験「MOVE MOVE」にて得られた数値データをもとに、将来ビジョン検討事務局のメンバーで意見を出し合い、検証を深掘りする。

【目的】

膨大な数値データの結果報告で終わらせず、**将来のエリア作りにおいて、具体的にどのような点に留意すべきかを、事実・ニーズ両面から洗い出すため。**

社会実験でコンセプト、空間・ビジュアルデザイン、コンテンツそれぞれに携わったメンバー目線で意見を出し合うことで、実験した限定的エリアと恒常的なエリアの比較がしやすい。

社会実験の効果検証結果の分析(深掘り)

【実施】 全5回 各2時間

第1回 8月29日(火)

学生の視点で振り返り・意見出し

第2回 9月 8日(金)

社会人の視点で振り返り・意見出し

第3回 9月22日(金)

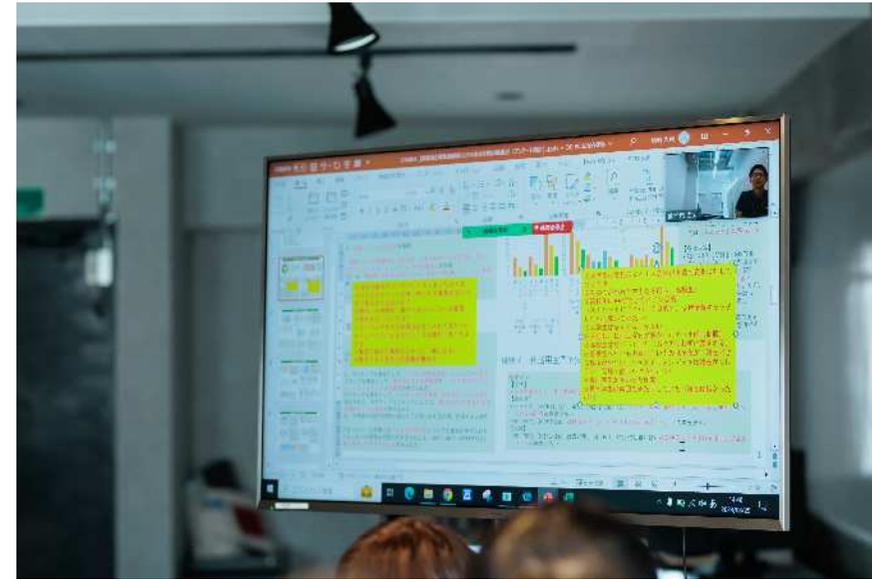
主婦・主夫の視点で振り返り・意見出し

第4回 11月14日(火)

アクティビティ調査を元に振り返り・意見出し

第5回 12月 5日(火)

居心地調査を元に振り返り・意見出し～まとめ

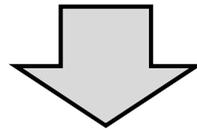


社会実験の効果検証結果の分析(深掘り)

【分析で見えてきたこと】

社会実験「MOVE MOVE」のコンセプト

青葉通仙台駅前エリアの[ひととなり]を見出し、[新しい流れ]を生む。



分析で見えてきたこと

[子ども・学生・社会人・主婦/主夫]が[居心地のよい賑わい]を望んでいる。

*ひととなり→子ども・学生・社会人・主婦/主夫を想定

*新しい流れ→居心地のよい賑わい

*人が多い=「居心地のよい賑わい」ではない

「居心地の良さ」を二つに分類すると...

静的な居心地

- ・受動的、安らぎ、間接交流、合流、くつろげる、休憩
- ・話したり参加したりはしないけど同じ空間にいることは楽しむ
- ・緩やかに繋がっている満足感、拍手、笑い、管理されている安心感
- ・個々人の楽しさ(携帯を見ながら居心地良く過ごしているパターン)など

動的な居心地

- ・積極的、直接交流、日常の延長のイベント
- ・コミュニケーション量が多い、アクティブな楽しさ
- ・人を動かす仕掛け、驚きのあるコンテンツ、楽しそうな雰囲気

社会実験の効果検証結果の分析(深掘り)

居心地が悪いのは？

- ・空間に人が密集してしまっている時(物理的)
- ・自分と違う属性の人が集中してしまっている時(心理的)
例)子ども・親子連れが集中している時に一人
(空間的に余裕があったとしても、心理的居心地の悪さを感じてしまう)
- ・声をかけられたくない時、人と関わりたくない時
- ・イベントコンテンツを入れると来訪者が増える
→人口密度も増える →静かな居心地が損なわれる

社会実験の効果検証結果の分析(深掘り)

公園との違いは？

- 空間の大きさは「目」が届く広さが居心地が良い
- 心理的にちょうど良い距離感、テリトリーに踏み込みすぎない設え
(ベンチの位置、目隠しなど)
- 公園とは違う新しい景色を見られる場所
- 公園は危ない(石ころ、動物のふんなど衛生的にも心配)
- 人工芝の安心感(恒常的にはどうかは要検討)
- 無法地帯ではない、人目があって管理されているという安心感
- 警備員さんが一人いるだけで何かあったら助けてと言える

社会実験の効果検証結果の分析(深掘り)

社会実験をする前を0(何もしていない、現状、停滞)とすると...

静的な居心地の良さがある空間を+1の空間(平熱、心地よさをアップ)

→平日日中の使われ方が理想か

動的な居心地の良さがある空間を+2の空間(微熱、アクティブさをプラス)

→休日・平日夜の使われ方が理想か

●参考

- ・仙台在住→ほっとする駅前でありつつ、見たことがない景色は見たい
- ・出張・観光客→新しい驚き、好奇心、興味を惹きつけられる
- * 利便性だけを求める駅では交流は生まれない