

第2回 調査 データ分析：パークレット設置

パークレット設置について、実験結果までを記載します。

経緯

市民参加の検討会の中で、下記のような意見があり、整備イメージは「公園のようなコミュニティ道路」と決まったため、駅前通りの車道の一部にパークレットという仮設構造物を設置し人が留まる休憩スペースとすることで、施設や施設に設置する設備についての住民のニーズや交通の状況等を調査する社会実験を行うことになりました。

また、実験ではありますが、みやしろらしさを感じられるデザインにしたいという意見から、検討メンバーの提案で進修館（四季の丘）の園路に合わせてパレットを配置し、ベンチとしてもテーブルとしても子供の遊具としても良い、ランドマーク的なデザインにしたいという意見から、デザインの決定から作成・撤去まで市民参加によって行うことが決まりました。

検討会での意見（抜粋）

- ・公園のような道路にしたい。
- ・歩行者天国にしたい。
- ・まっすぐな道路ではわくわくしない。
- ・回遊するためには、人が溜まれる場所（休憩スペースなど）が必要
- ・歩道、車道、公共施設の境界をあいまいにしたい。
- ・みやしろらしさを感じられるデザイン

目的

歩行空間に人が留まり交流できるスペースとして整備する際に、必要となる設備に対する市民のニーズや安全性を確認するとともに、車の交通に与える影響等を調査することを目的とします。

手続き

道路占用許可（宮代町 道路管理者が行う社会実験のため省略）

道路使用許可（杉戸警察）

- ・令和5年2月22日（水）～令和5年5月13日（土）

※設置作業から撤去完了まで

実施日程

パークレット設置場所

- ・都市計画道路東武動物公園駅西口駅前通り線
（スキップ広場・コミュニティ広場沿い）

パークレット設置期間

- ・令和5年3月18日（土）～令和5年5月13日（土）およそ2ヶ月間を設置

アンケート結果・市民の意見(抜粋)

聞き取り調査とアンケートの結果から、訪れた人は20代の大学生から40代の働き盛りの方が多く男性よりも若干女性の方が多かったです。

また、町内に居住し、徒歩か自転車でイベントを目的として訪れた方が多く、滞在時間は3時間以上が4割近く、飲食が出来てゆっくりとくつろげる休憩施設と子供が遊べる遊具があることで、滞在時間が長くなることがわかりました。

パークレット社会実験の課題・改善点については、「パークレットは遊んでいいのかベンチなのかかわからない。」「パークレットはベンチ・テーブルとのことでしたが、子供たちが乗って遊んでしまう」というご意見を頂きました。

エリア内にどのようなオープンスペースがあると良いと思いますかという問いについては、「ゆっくりとくつろげる休憩場所」「他の人と交流できる場所」「コンセントのある空間」「勉強や仕事ができる場所」などといったご意見を頂きました。

また、全体のイベント（社会実験）としては、「とても良い」「良い」を合わせると9割以上であり、その理由としては、「ゆっくり滞在できる空間であった。」「人が集まり遊べる場があったことはとても良い。」「いつもと違う雰囲気を感じられて来年もやってくれた嬉しい。」といったご意見を頂きました。

しかし、イベントが終了し休憩スペースであるパークレットだけが残された状況でのご意見は「車が通るのに危険・邪魔である。」「なぜ設置したのか。」「いくらかかっているのか。」など、厳しいご意見も頂いておりますので、今後のイベントや社会実験を行う際の大切なご意見として受け止め、事業を進めて行きたいと思っております。

実験結果

利用状況については、イベント開催時には、歩道の休憩スペースとして、飲食や子供の遊具として使用されておりました。しかし、イベントが終了してからは、人通りが少ないことから利用者も少ないようでした。

交通に与える影響については、広い車道幅員（10メートル）を一定区間狭く（7.3メートル）することで、車の利用者からすると、圧迫感があり邪魔な物であることは確かですが法定速度（30キロ）以上で走行していると思われる車が多く、スピードを抑制することは難しかったようです。この路線は通学路であり、散歩や観光で訪れる人達のわくわくしながら歩く道路としての安全性を考えると、スピードを抑えるための仕掛けが必要だと感じました。

また、スキップ広場にトイレ（四季楽）があることからか、乗り合いなどでどこかに行く際の集合場所として利用している人が多く、バスや乗用車の路上駐車が目立ちました。中にはアイドリングをしたままで路上駐車をしている車両もありました。

安全性については、まずパークレットの休憩スペースの利用は、スロープや段差等による怪我もなく、危険性は感じられませんでした。次に、車道と歩道の関係性については、実験ということもあり、安全を確保するため、人が車道に飛び出さないようにガードレールのようなボラードを設置し、夕方から夜にかけての視認性を確保するためLEDライトや反射テープを設置したため実験中の事故はありませんでした。

このような結果から、デザイン性は重要だが使い方がわかりやすい設備とし、安全性から車道は路上駐車やスピード違反がないような仕掛けが必要であることがわかりました。

必要となる施設

検討会での意見や、今回のアンケート調査および社会実験の結果から、整備を行う際には下記のような施設や設備のニーズがあることがわかりました。

施設・設備：休憩スペース、テーブル、ベンチ、電源、その他（遊びの要素があるもの）

※安全性、機能性に優れ、みやしろらしさを感じることが出来るデザインとする。

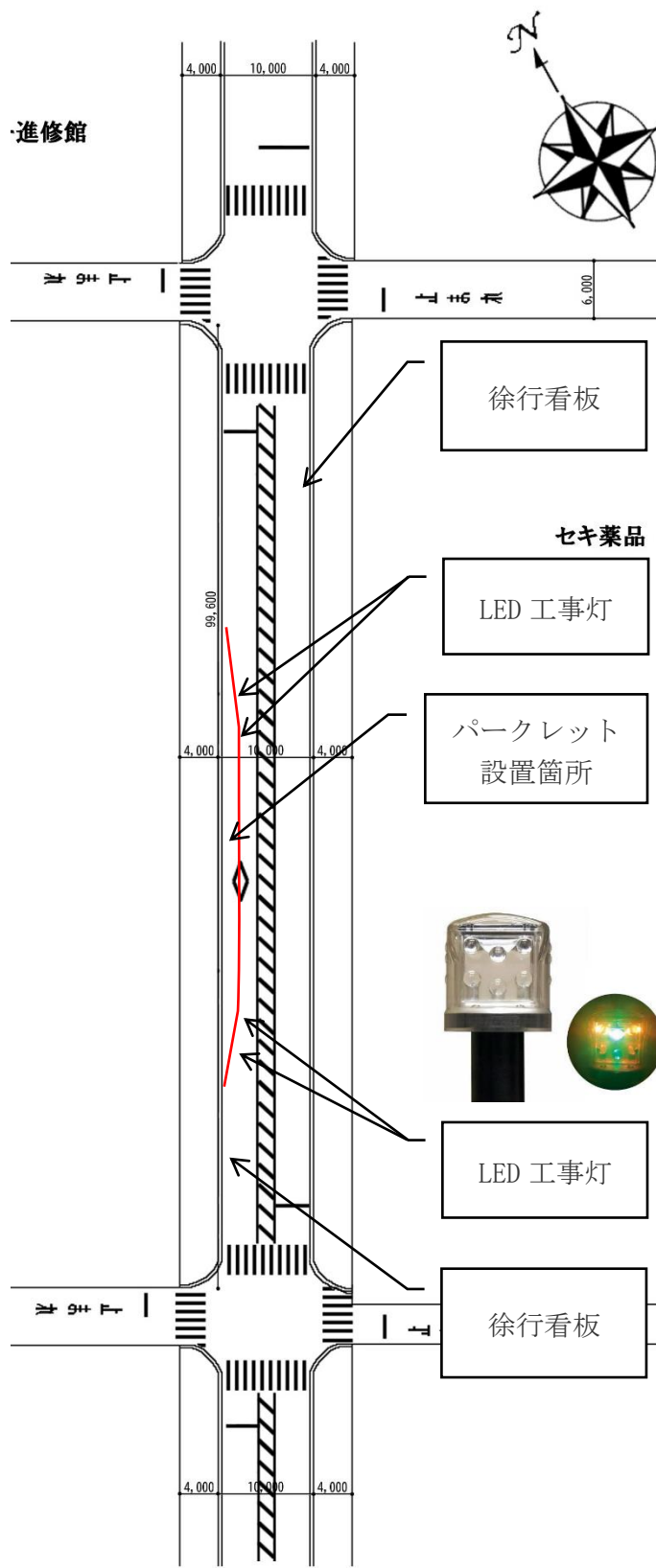
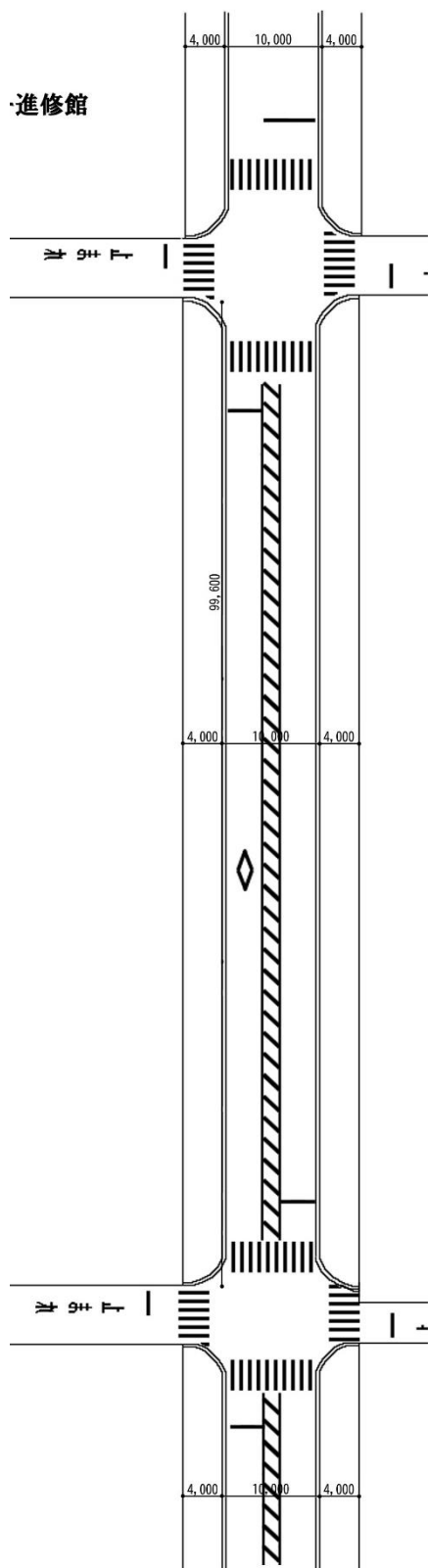
位置図(航空写真)



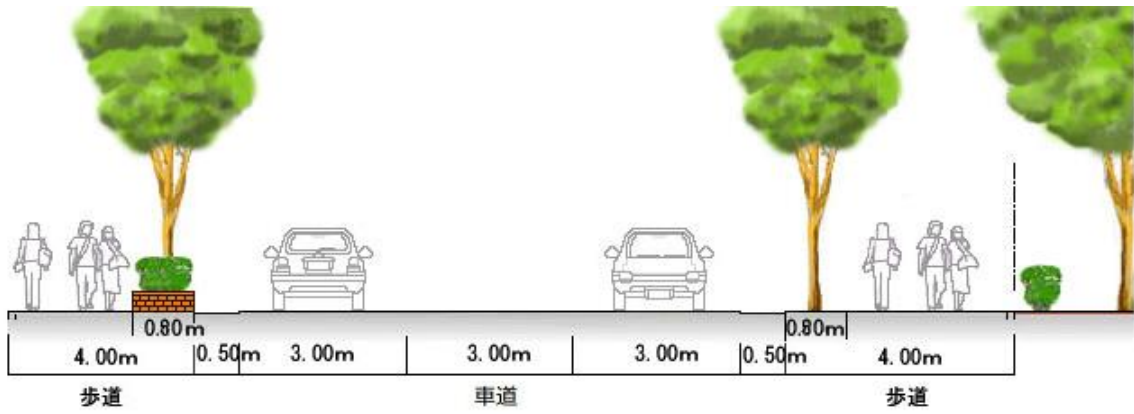
現況平面図



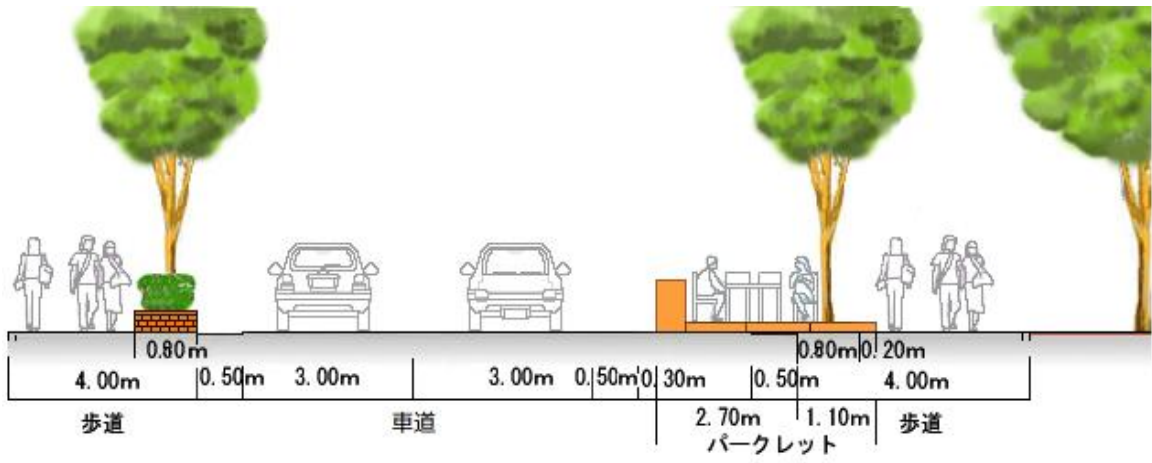
計画平面図



現況断面図



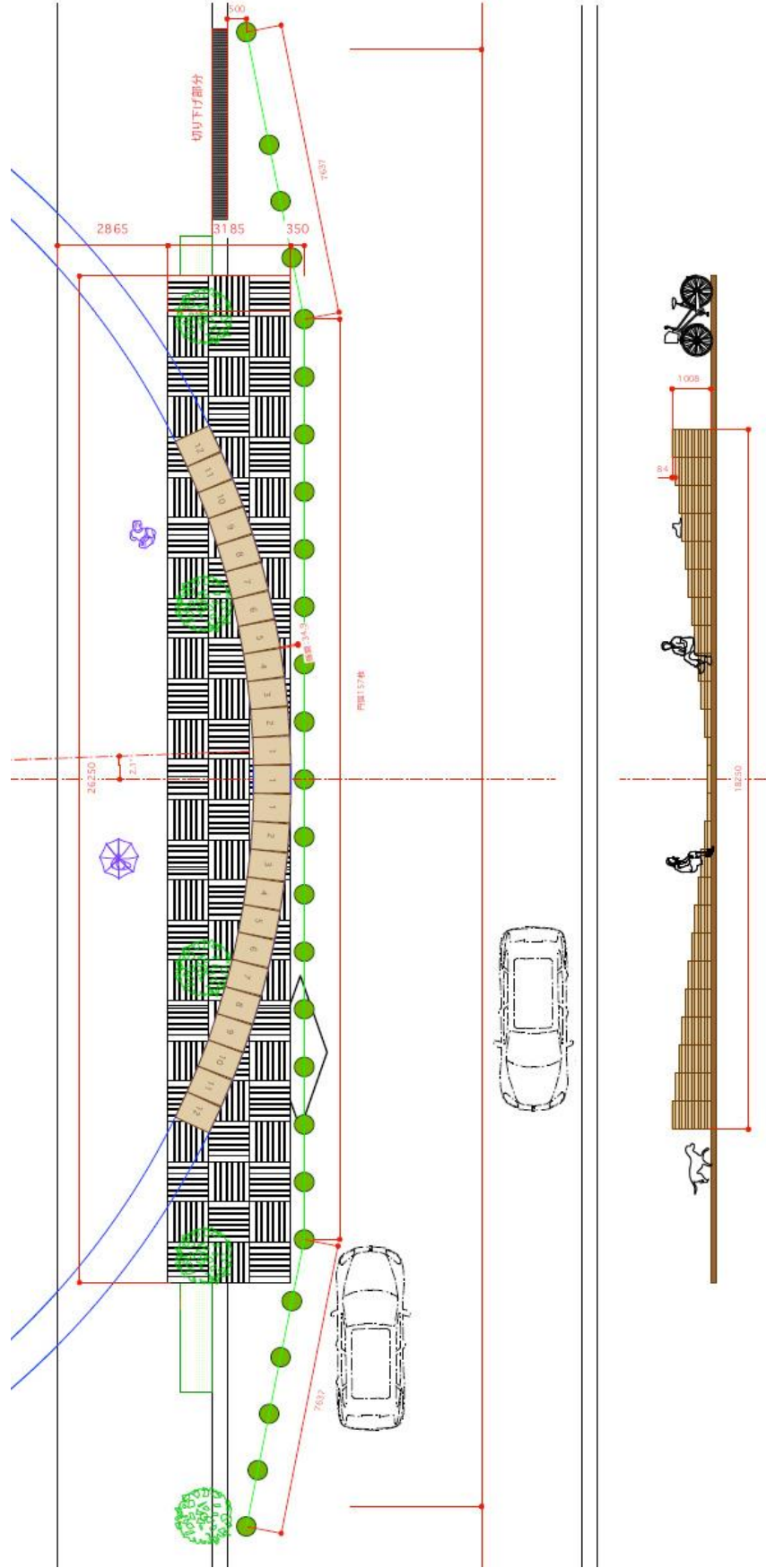
計画断面図



パークレットイメージ図



休憩スペースイメージ図



第2回 社会実験 わわわ！トウブゴウ まとめ

【目的】東武動物公園駅西口駅前広場から新しい村まで、誰もが居心地良く、歩いて楽しい、にぎわいある公共空間とするため、市民の主体的な活動・活用に効果的な設えや設備等を把握する。

【実施内容】

a 空間デザイン社会実験
市民が活動しやすい公共空間の設えや、設備の効果的な配置等の検証

休大人がくつろぎ 子供が遊べる公共空間
キッチンカー、テーブル・ベンチ、ハンモックなど



スラックライン
ブランコなど

b 回遊性向上社会実験
路面標示シートとスタンプラリー、新たなモビリティによる回遊性向上の検証

回遊性向上の仕掛け

路面標示シート+デジタルスタンプラリー



電動キック
ボード

c 交通社会実験
利用空間の拡大による利用者数や利用状況の変化の確認
+
交通規制による影響の確認

歩道空間の拡大と利活用
車道の一部を歩道の休憩スペースへ



パークレット

a 空間デザイン社会実験

コミュニティ広場での、食事ができる座り場、可動式ハンモック、スラックラインやボルダリングによる公共空間のニーズ把握、電源など必要な備えを確認

休憩施設・遊び場・必要な設備（大人がくつろぎ・子供が遊べる居心地のよい居場所）



キッチンカー、テーブル・ベンチ、ハンモック、人口芝、スラックライン、ボルダリング、ブランコ

社会実験の状況

- ・テーブルやベンチを利用してキッチンカーで購入したお弁当を広げる姿が見られた。
- ・ハンモックやスラックラインなどにたくさんの子供たちが遊ぶ姿を、スマホを構えながら見守る親の姿が見られた。
- ・人工芝の休憩場所は、はじめは利用者が少なかったが、徐々に休憩場所であることが認知され、次第に増えて行った。



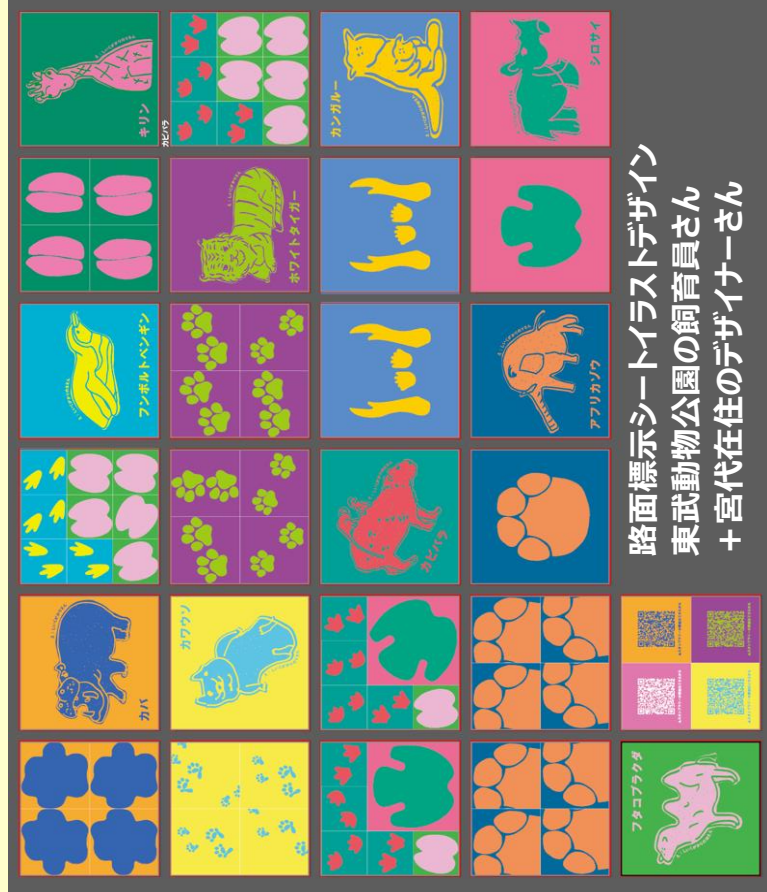
ファニチャー、電源



b 回遊性向上社会実験

動物の足跡と動物のイラストを設置し、デジタルスタンプラリーのチェックポイント設けることで、楽しみながら回遊できるかを確認
 新たなモビリティを利用することで、西口エリアのどのスポットを経由し、目的地とするかなどを確認

東武動物公園駅西口周辺エリアを回遊したくなる仕掛け



路面標示シート+デジタルスタンプラリー・電動キックボード

社会実験の状況

- ・駅から東武動物公園・新しい村方面への歩行者の増加が確認できた。
- ・駅前で借りられるメ리트は大きく、シェアサイクルも含めて導入することで、高齢層や移動手段として利便性の向上が期待できる。
- ・両コンテンツともアトラクションとしての移動時の楽しみの向上につながり、他のコンテンツや観光スポット等との連携により参加者の増加や回遊性向上に期待が出来る。

C 交通社会実験

わくわくしながら回遊できる道路の将来像を「公園のようなコミュニティ道路」とし、車道の一部を歩道の休憩スペース（パークレット）とすることで、施設や設備についての市民のニーズや交通への影響等を確認
市民が考えたアイデアを取り入れ、みやしろらしさを感じられるパークレットとし、デザインの決定から作成・撤去まで市民参加によって行った。

休憩・交流できるスペース⇒「公園のようなコミュニティ道路」



社会実験の状況

- ・今回設定した車道幅員を確保すれば、交通への影響はなかった。
- ・夜間の安全性を確保するためにLEDライトを設置したことにより視認性が確保され、事故もなかった。
- ・一定区間の実験だったため、車のスピードを抑制する効果は確認できなかったが、路上駐車を抑制する効果はあった。
- ・イベント時は使われていたが、普段は人通りが少なくあまり使われていなかったため、回遊性向上の仕掛けと連携することで、利用者の増加に期待が出来る。



第2回 社会実験 わわわ！トウブコ まとめ

目的	目的	結果	考察
市民のニーズや今後の整備において必要となる設備等を把握	<p>a 空間デザイン社会実験</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 食事・くつろぎ場の創出 ② 遊び、体験の場の創出 ③ 必要な施設、設備の配置 <ul style="list-style-type: none"> ・キッチンカー、電源の設置 <p>b 回遊性向上社会実験</p> <ul style="list-style-type: none"> ④ デジタルスタンプラリー ・ 駅西口周辺のまちなか回遊促進 ⑤ 新たなモビリティ導入 ・ 電動キックボード <p>c 交通社会実験</p> <ul style="list-style-type: none"> ⑥ 歩道の休憩スペース ・ パークレットの設置 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 市民活動に応じた場づくりに対する、ニーズが確認できた。 ・ 遊びや体験の場に対するニーズの確認ができた。 ・ 電源の有効性が確認できた。 <ul style="list-style-type: none"> ・ コンテンツ導入による回遊性の向上が見られた。 ・ スマホを持っていないと参加できないため、紙媒体との併用等が必要 ・ 回遊性向上に向けた適切なモビリティ選定と交通量を踏まえた導入台数の検討が必要 ・ 周知や案内方法などに工夫が必要 <ul style="list-style-type: none"> ・ 交通への影響はないことを確認 ・ パークレット、歩道空間、広場の配置や関係性の整理や検討が必要 	<p>市民活動×設備・場づくり</p> <p>市民の主体的な活動と連携した設備の有効性を踏まえ、初めてのくつろげる場、遊べる場、楽しめるコンテンツの提供が必要</p> <p>移動手段に応じた目的地的なつなぎ方・楽しみ方に工夫</p> <p>新たなモビリティの導入により移動範囲の拡大が見込まれる。</p> <p>徒歩や自転車を含めた移動手段ごとの楽しみへの創出や安全な移動空間が必要</p> <p>目的・役割に沿った配置の検討</p> <p>歩く、休む、くつろぐなどの目的に沿った心象的な配置の検討が必要</p>

- ・ スタンプラリーには、既存店舗や目的地的との連携（特典付）、モビリティの導入、空地や空き店舗の活用など、複数のコンテンツやプロジェクトを同時並行的に動かすことにより、目的の多様化・来街者の増加につなげて行く。
- ・ 飲食や遊びの場づくりの定着化を図りながら、整備に向けた配置計画などの検討を進めて行く。

3-6. 市民の意見などまとめ

