

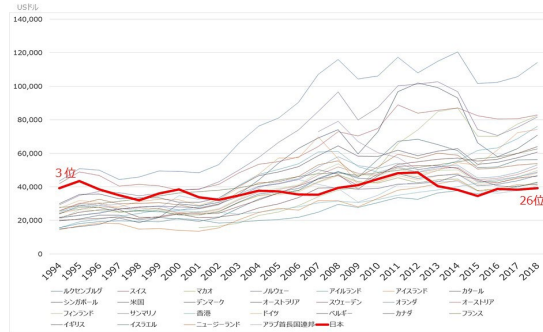
まちなかの居心地の良さを測る指標

国土交通省 都市局まちづくり推進課 課長補佐
浅野 幸継

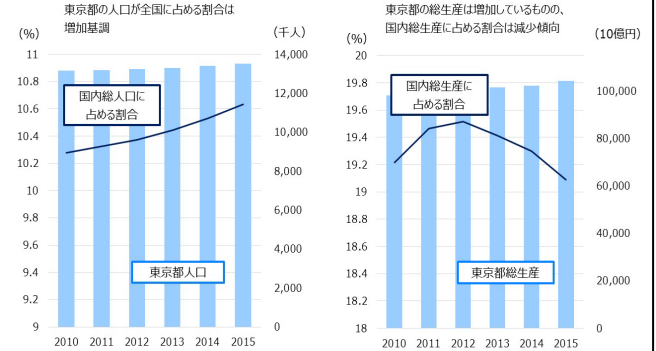
1. 「居心地が良く歩きたくなる」 まちなかづくり
2. まちなかの居心地の良さを測る指標について

人口減少・生産年齢人口の減少

- 生産年齢人口の減少・少子高齢化は全ての都市が抱える共通の課題
- バブル崩壊直後から一人当たりGDPは成長が見られず、世界3位から26位まで下落
- 東京など、人口増加が続く都市においても、一人一人の付加価値や生産性を高める必要



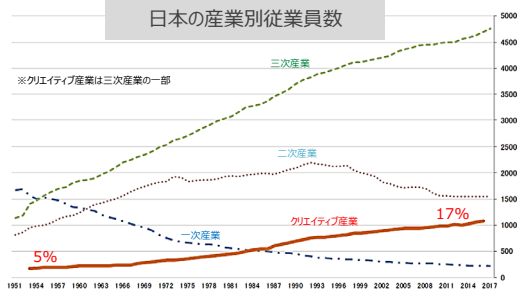
(出典) IMF「世界の国名GDP国別ランキング・推移」に基づき国土交通省都市局作成



(出典) 日本経済新聞 (2019.1.7 朝刊), 内閣府「県民経済計算」に基づき国土交通省都市局作成

知識集約型経済の拡大

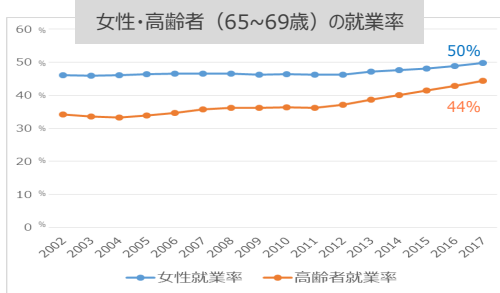
- 第4次産業革命やSociety5.0の進展や第2次から第3次産業への転換
- エコシステム形成や“クリエイティブ人材”が重要に



(出典) QUOD提供データに基づき国土交通省都市局作成

女性や高齢者等の活躍 働き手・働き方の多様化

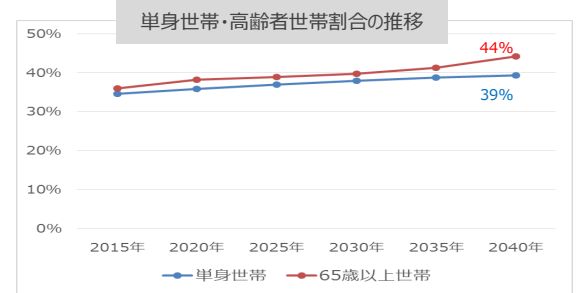
- 女性や高齢者等の就業は約50%へ
- 働き方改革等により、テレワーク、シェアオフィス、コワーキングなど増加



(出典) 総務省「労働力調査」に基づき国土交通省都市局作成

ソーシャルキャピタルの低下

- 世帯数は2023年から減少し、単身世帯や高齢者世帯が増加
- 町会・自治会等の地縁組織の加入率も低下傾向



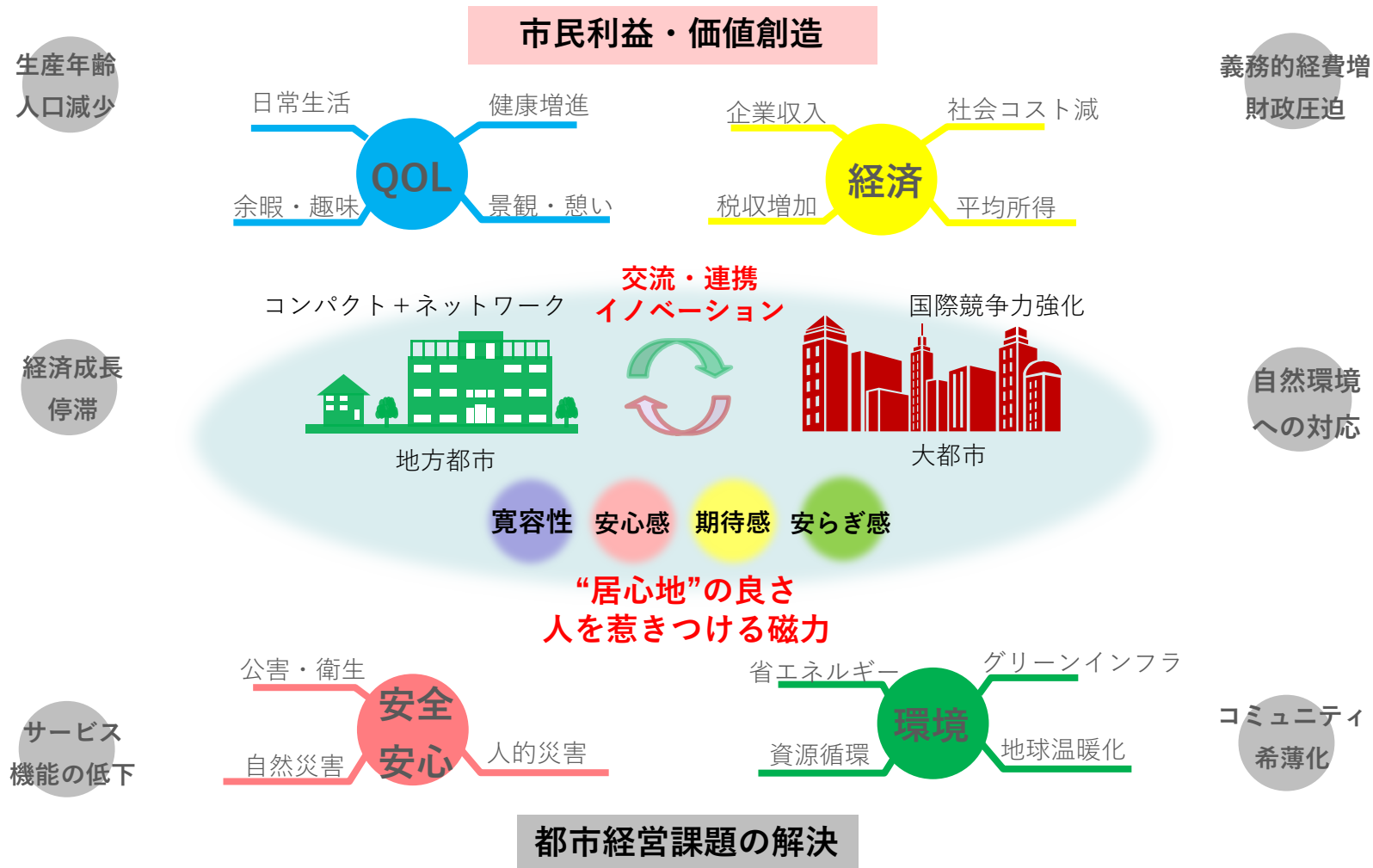
(出典) 国立社会保障・人口問題研究所「日本の世帯数の将来推計 (全国推計)」に基づき国土交通省都市局作成

**イノベーションの鍵を握るのは「ひと」であり、
関係人口・内外の人材を惹きつける「まち」が必要**

**都市で活動する人材は多様化し、
経済に加え社会面でも都市の役割が拡大**

地域課題や都市経営課題を解決し、**市民利益**や**価値創造**を創出することで

持続的な都市経営を実現









Walkable
歩きたくなる



Eye level
まちに開かれた1階



居心地が良く人間中心の豊かな日常

Diversity
多様な多様な用途、使い方



Open
開かれた空間が心地良い



Walkable

歩きたくなる

居心地が良い人中心の空間を創るとまちに出かけたくなる

Eye level

まちに開かれた1階

歩行者目線に店舗があり中が見えると歩いて楽しくなる

Diversity

多様な人の多様な用途、使い方

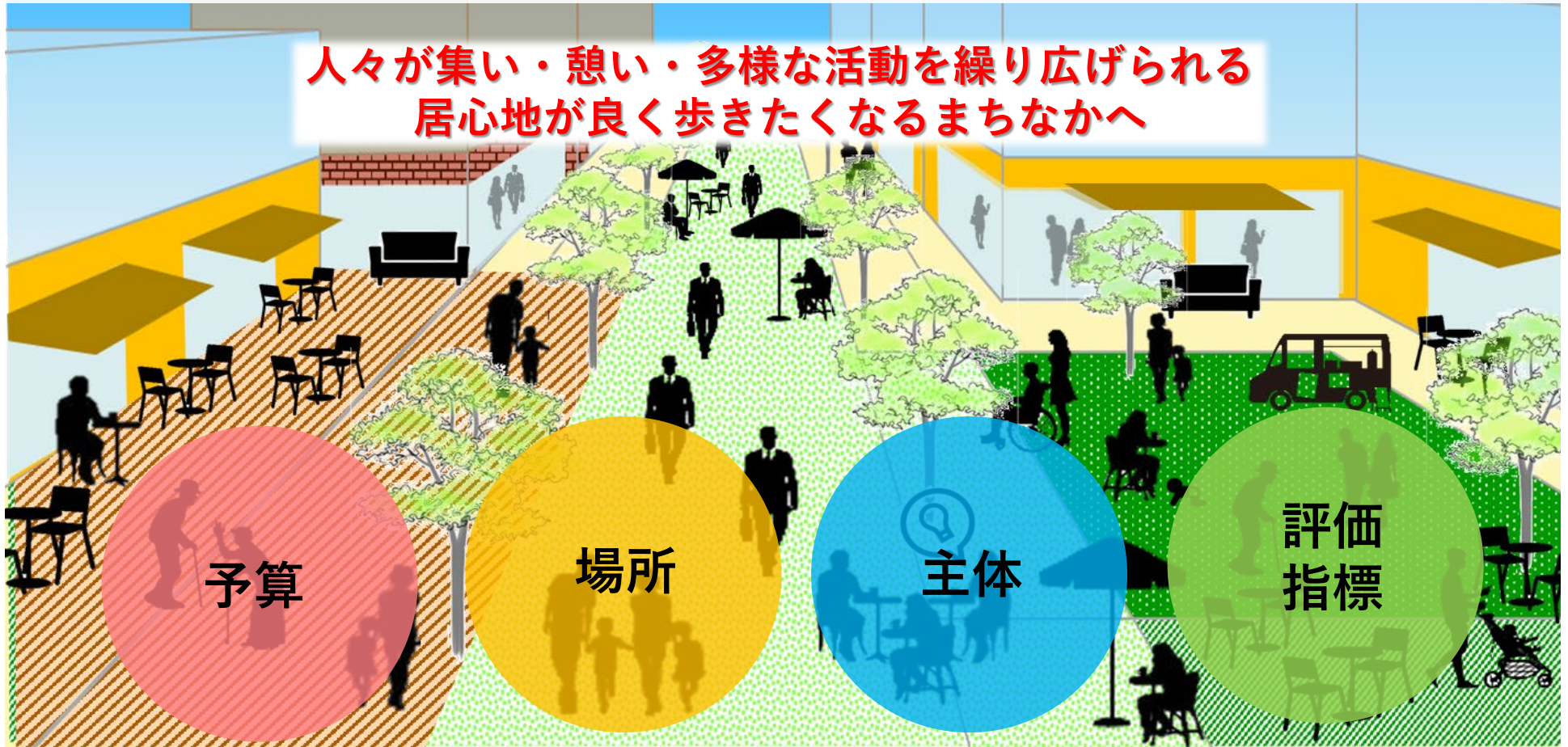
多様な人々の交流は空間の多様な用途、使い方の共存から生まれる

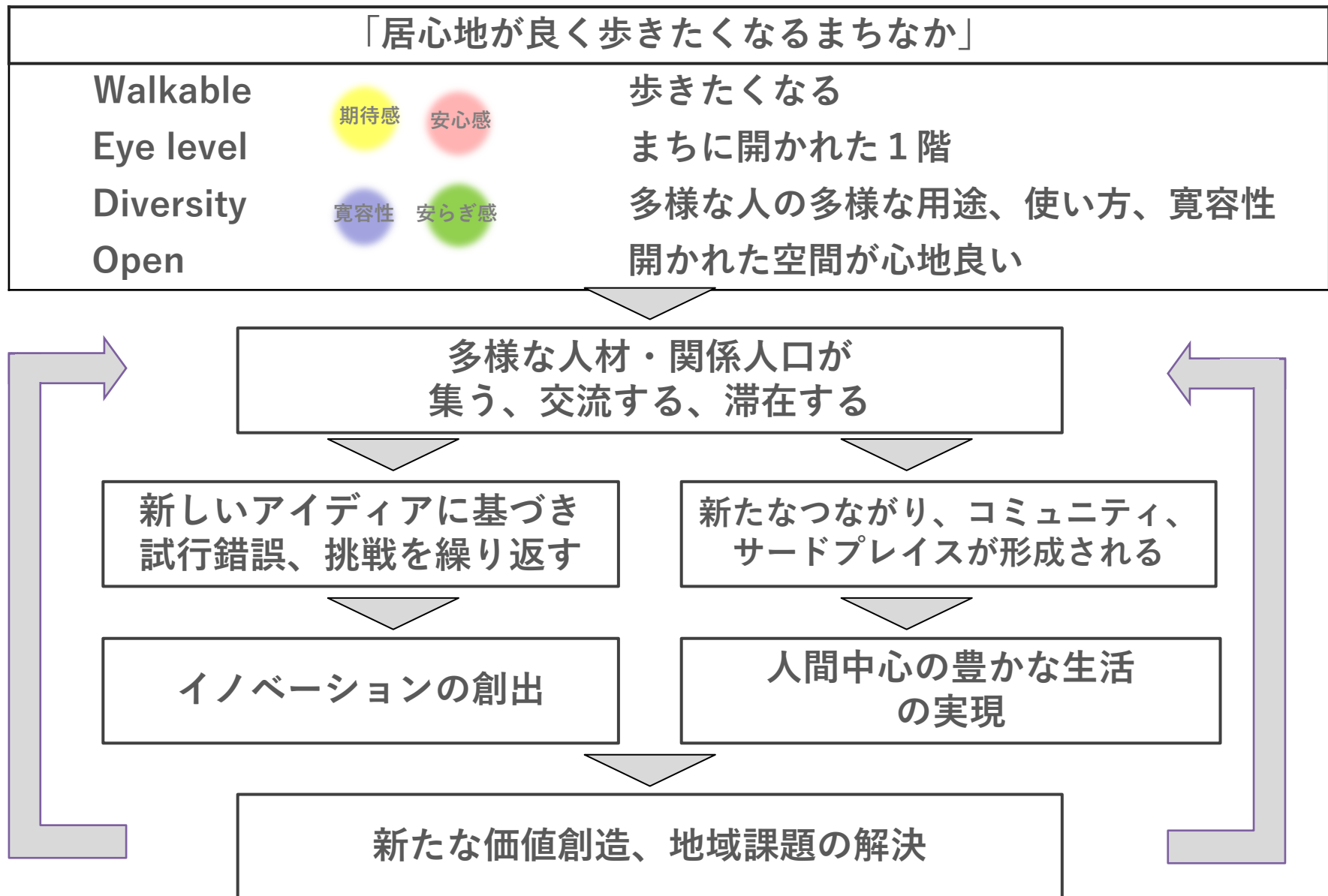
Open

開かれた空間

歩道や公園に芝生や椅子があると居たくなる

人々が集い・憩い・多様な活動を繰り広げられる
居心地が良く歩きたくなるまちなかへ





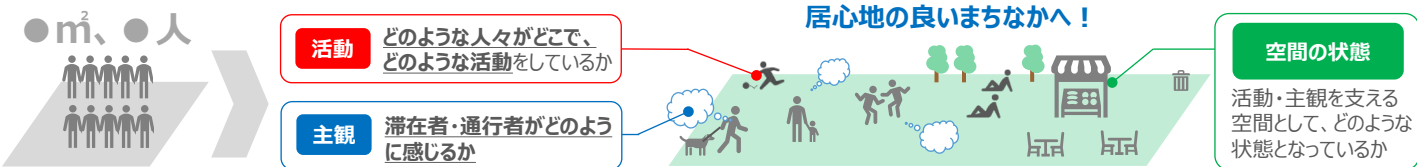
1. 「居心地が良く歩きたくなる」 まちなかづくり
2. まちなかの居心地の良さを測る指標について

- 本指標は、**居心地の良い空間が形成されているかどうかを、より人間らしい視点から把握するための指標**です。
- これまで多くのまちなかの調査では、ハードの整備状況や滞在者・通行者数により、まちなかの状態を把握していましたが、本指標は、これに加え、滞在者・通行者が**どのように場を利用しているか【活動】、どのように感じるか【主観】**に着目し、それらを「**居心地の良さの4要素**」に分類して計測します。
- エリアのビジョン等に応じて、**まちづくりの実践者自らが指標となる項目を選択・追加しながらエリア独自の指標を設定**し、まちなかの居心地の良さを体現する空間や人々の状態を定期的・定点的に調査、可視化することで、どのように空間を育てていくのか、どのように空間を使えたらいいかなど関係者間で意見交換を行う際に、**本指標が議論の素材として活用され、気づきのきっかけになることを期待**しています。

本指標を用いて「まちなかの居心地の良さ」を様々な観点から計測し、皆さんの空間を見直してみませんか？

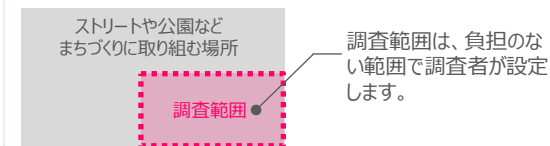
■ 目的・基本的な考え方

都市空間の状態を、面積・人数などの「量」だけで捉えるのではなく、**【活動】や【主観】などの「質」を可視化**し、その場の強みや弱みを分析・考察して改善を重ねることで、**単なる空間（スペース）から居心地の良いまちなか（プレイス）へ場を育てます。**



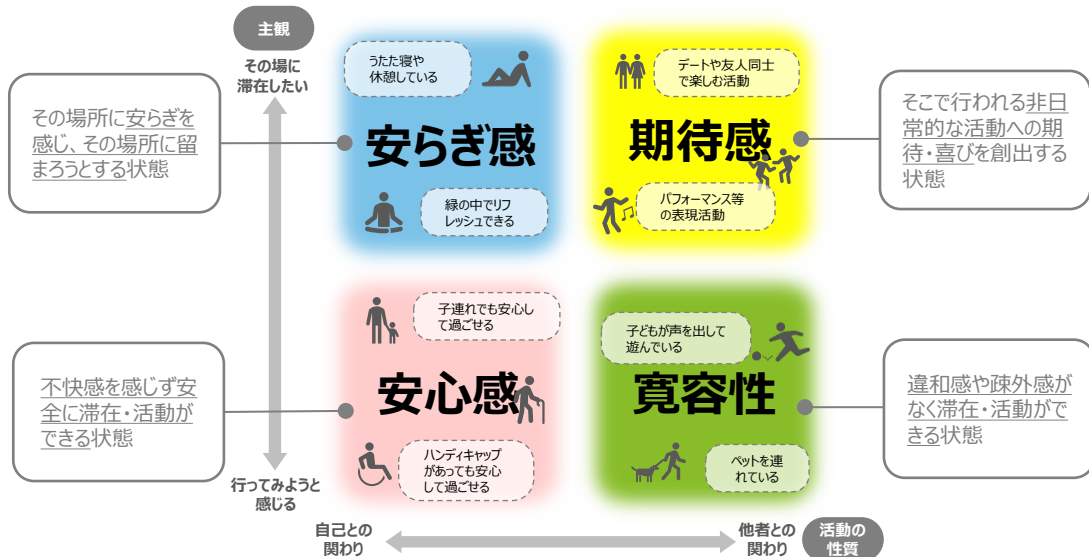
■ 活用主体・対象地

地方公共団体や民間まちづくり団体等の**まちづくりの実践者**が、**まちづくりに取り組む場所**で活用することを想定しています。



■ 居心地の良さの4要素

本指標は、居心地の良さを**安心感・寛容性・安らぎ感・期待感**の4つの要素にグルーピングし、対象地を要素ごとに把握します。居心地の良さの4要素には各項目の指標を設定し、項目ごとに**【主観】と【活動】**を計測します。



▼ 計測イメージ *滞在者・通行者がどのように感じるか、調査者（2～3人）の主観で代替



主観（調査者*が滞在・通行して感じられること）

- 安心感#2**：安心して子どもが遊ばせられる場所だと感じる
- 寛容性#2**：子どもが声を出して遊べる場所だと感じる
- 期待感#4**：人が群がりそうな面白そう・雰囲気の良いものがある場所だと感じる

- 安らぎ感#1**：ぼーっとできる場所だと感じる
- 安らぎ感#3**：横になってつらきたい場所だと感じる
- 安らぎ感#5**：緑などに囲まれて自然を感じられる場所だと感じる

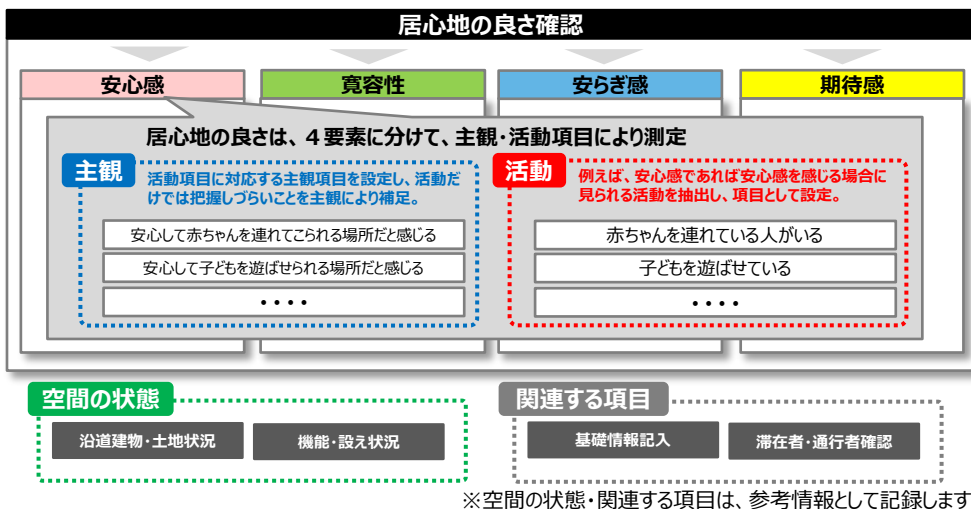
活動（調査時に見られる滞在者・通行者の活動）

- 安心感#2**：子どもを遊ばせている
- 寛容性#2**：子どもが声を出して遊んでいる
- 期待感#4**：何かに人が群がっている

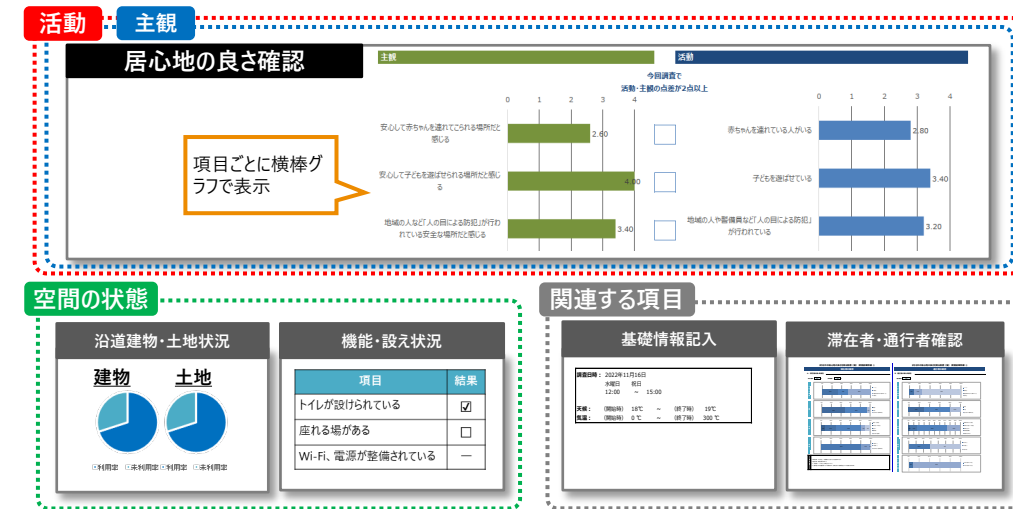
- 安らぎ感#1**：ぼーっとしている人がいる
- 安らぎ感#3**：横になって過ごしている人がいる
- 安らぎ感#5**：花壇や緑などを眺めている人がいる

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

■ 調査項目の構成

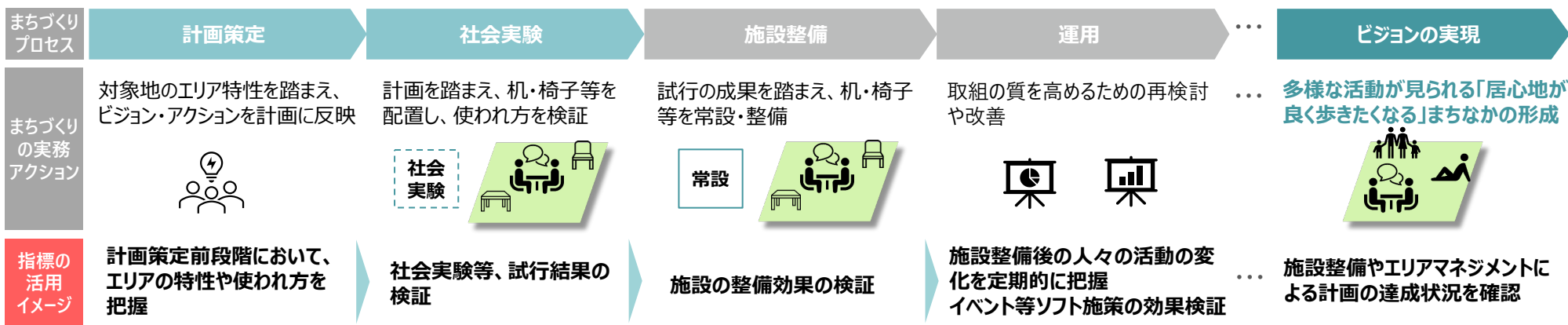


■ アウトプットのイメージ



■ まちづくり活動のプロセスに応じた活用イメージ

まちづくりの各段階において、本指標によりまちなかの状態を定期的・定点的に把握することで、試行・検証・改善の一助となることを想定しています。本指標は、異なる都市間の比較のためではなく、特定のエリアで継続的に行う取組を向上させるためのツールです。



ステークホルダーに結果を伝えコミュニケーションをとる
(資金提供者、地域住民)

結果の分析に関する考え方 (例)

(1) エリア内の地点間比較

地点ごとの場所の特性を把握する場合にも有効です。ただし、各地点で全ての要素のスコアが一様に良いことを必ずしも目指す必要はありません。

(2) 各要素の結果に関する考え方

各要素のスコアが低かったり、さらなる向上を行いたい場合、各要素で下記のようなポイントに留意することで、各要素の改善が期待されます。

安心感 を高めるためのポイント

安心感のスコアが低い場合には、滞在者・通行者にとって最低限必要な基準を満たしていない可能性があるため、「[清潔性の担保](#)」、「[歩行者の安全確保](#)」、「[犯罪・災害からの安全性確保](#)」のような原因を1つずつ解消していくといったアクションが必要

キーワード：

清潔

安全

治安

寛容性 を高めるためのポイント

寛容性のスコアが低い場合には、一部の人のためには自由な活動が制限されたり、疎外感を感じる場となっている可能性があるため、「[様々な属性\(性別、年齢、国籍、グループ特性等\)に](#) [とっての滞在のしやすさ](#)」、「[様々な活動が自由にでき、かつ他の活動を阻害しないような工夫](#)」等を検討することが必要

キーワード：

自由

多様性

解放感

期待感 を高めるためのポイント

期待感のスコアが低い場合には、人を惹きつけるワクワク感・非日常性が不足している可能性があるため、「[イベント・販売・パフォーマンス等ができる仕組み・空間の設え](#)」、「[非日常感・オリジナル感のある地域コンテンツの創出・活用](#)」等を検討することが必要

キーワード：

ワクワク感

非日常間

個性的

安らぎ感 を高めるためのポイント

安らぎ感のスコアが低い場合には、滞在者がくつろげる空間や場の落ち着き等が不足している可能性があるため、「[植栽の見直し](#)」、「[騒音等の解消による静かな空間の確保](#)」、「[開放感やゆとりのある空間の確保](#)」等を検討することが必要

キーワード：

リラックス感

静か

くつろぎ

(3) 各要素間の関係性

各要素間では相反する概念や項目が含まれている場合があります。

つくりたい空間はどちらを優先させるのか、または両者のバランスを取る必要があるのか関係者間で考えることが有効です。

結果の分析に関する考え方 (例)

(4) 活動と主観項目の比較

その場所の実態(活動)と印象(主観)に何らかのずれがある際は、その要因を考えることで対象地の課題を見つけ、その解決策の立案につながる場合があります。

(5) 特定の活動・主観に着目した経年比較

特定の活動や主観に着目し、項目の経年比較をすることで、居心地の良い空間を形成するために行った対策の効果等を把握できます。

1 回目調査

机や椅子が設置してあるものの、座って休憩したりくつろいでいる人がほとんどいなかった。

座って休憩したり、くつろいでいる人がいる



可変性のある机・椅子やレジャーシート等の貸出を行った



2 回目調査

座って休憩したりくつろいでいる人が増えた。

座って休憩したり、くつろいでいる人がいる



座れるベンチはあるものの、複数人で飲食する様子が見られなかった。

複数人で飲食をしている(ピクニックを含む)



清掃活動を行い、キッチンカーを誘致する社会実験を行った



社会実験に伴い家族での来訪者が増加。キッチンカーで食べ物を購入しピクニックをしている様子が見られた。

複数人で飲食をしている(ピクニックを含む)



(参考)居心地の良さ確認項目

安心感		
No.	種類	項目
1	主観	安心して赤ちゃんを連れてこられる場所だと感じる
	活動	赤ちゃんを連れている人がいる
2	主観	安心して子どもを遊ばせられる場所だと感じる
	活動	子どもを遊ばせている
3	主観	地域の人など「人の目による防犯」が行われている安全な場所だと感じる
	活動	地域の人や警備員など「人の目による防犯」が行われている
4	主観	足腰の弱い人や車いす・ベビーカーの利用者が気軽に利用できる場所だと感じる
	活動	足腰の弱い人や車いす・ベビーカーの利用者が移動・滞在している
5	主観	空間が綺麗に利用されていて気持ちよく過ごせると感じる
	活動	ゴミを片付ける人がいる
6	主観	気持ち良く食事ができる場所だと感じる
	活動	食事をしている人がいる
7	主観	他の人との距離が不快ではないと感じる
	活動	人とぶつからない距離を保ち歩いている
8	主観	滞在者・通行者同士がお互いに顔や名前を知っているように感じる
	活動	挨拶や世間話をしている人がいる
9	主観	車やバイクの往来を気にせず歩けると感じる
	活動	車やバイクの往来を気にせず歩いている人がいる
10	主観	周りを気にせず立ち止まって会話できる場所だと感じる
	活動	立ち止まって会話をしている人がいる
11	主観	夜一人で歩いても不安にならない場所だと感じる
	活動	夜一人で歩いている人がいる



活動

ベビーカーに赤ちゃんをのせて歩いている

居心地の良さ確認シート

安心感#1：赤ちゃんを連れている人がいる

安心感#4：足腰の弱い人や車いす・ベビーカーの利用者が難なく移動・滞在している

(参考)居心地の良さ確認項目

寛容性		
No.	種類	項目
1	主観	気軽に出入りできる場所だと感じる (沿道建物も含む)
	活動	入ること、近づくことをためらわず、その場を利用している (沿道建物も含む)
2	主観	安心して子どもを遊ばせられる場所だと感じる
	活動	子どもを遊ばせている
3	主観	周りを気にせずうたた寝できる場所だと感じる
	活動	うたた寝をしている人がいる
4	主観	ダンス、楽器、スポーツなどの練習をしたい場所だと感じる
	活動	ダンス、楽器、スポーツなどの個々人の趣味の練習をしている人がいる
5	主観	ペットを連れて行っても良い場所だと感じる
	活動	ペットを連れてきている人がいる
6	主観	思い思いの時間を過ごすことができる場所だと感じる
	活動	思い思いの時間を過ごしている
7	主観	一人でも複数人でも過ごしやすい場所だと感じる
	活動	一人で過ごす人、複数人で過ごす人々の両方がいる
8	主観	好きな格好で行っても良い場所だと感じる
	活動	私服やスーツなど多様な服装の人がいる
9	主観	パソコンやWeb 会議で仕事をするのが許容されると感じる
	活動	パソコンやWeb 会議で仕事をしている人がいる
10	主観	自分のペースで歩ける場所だと感じる
	活動	周囲より遅いペースで歩いている人がいる
11	主観	ジョギングなどの軽い運動ができそうな場所だと感じる
	活動	ジョギングなどの軽い運動をしている人がいる



活動

グループの趣味のスケートボードを楽しんでいる (3グループ利用)

 居心地の良さ確認シート
 寛容性#4: ダンス、楽器、スポーツなどの
 個々人の趣味の練習をしている人がいる

(参考)居心地の良さ確認項目

安らぎ感		
No.	種類	項目
1	主観	ぼーっとできる場所だと感じる
	活動	ぼーっとしている人がいる
2	主観	座って休憩したり、くつろいだりしたい場所だと感じる
	活動	座って休憩したり、くつろいでいる人がいる
3	主観	横になってくつろぎたい場所だと感じる
	活動	横になって過ごしている人がいる
4	主観	ゆったり読書をしたい場所だと感じる
	活動	読書をしたり、スマートフォン・タブレットを操作したりする人がいる
5	主観	緑などに囲まれて自然を感じられる場所だと感じる
	活動	花壇や緑などを眺める人がいる
6	主観	水辺を眺め、たたずんでいられる場所だと感じる
	活動	水辺を眺め、たたずんでいる人がいる
7	主観	陽だまり、または日陰で過ごしたい場所だと感じる
	活動	日光を楽しむ、日陰で過ごす人がいる
8	主観	眺めたいまちなみや景色があると感じる
	活動	まちなみや景色を眺める人がいる
9	主観	ぶらぶらと歩きたい場所だと感じる
	活動	散歩をしている人がいる
10	主観	長居したい場所だと感じる
	活動	長時間滞在している人がいる（長時間：30分程度）
11	主観	ゆったりお茶をしたい場所だと感じる
	活動	お茶をしている人がいる
12	主観	体を軽く動かしてリラックスできる場所だと感じる（ヨガや体操・ストレッチ等）
	活動	ヨガや体操・ストレッチをしている人がいる



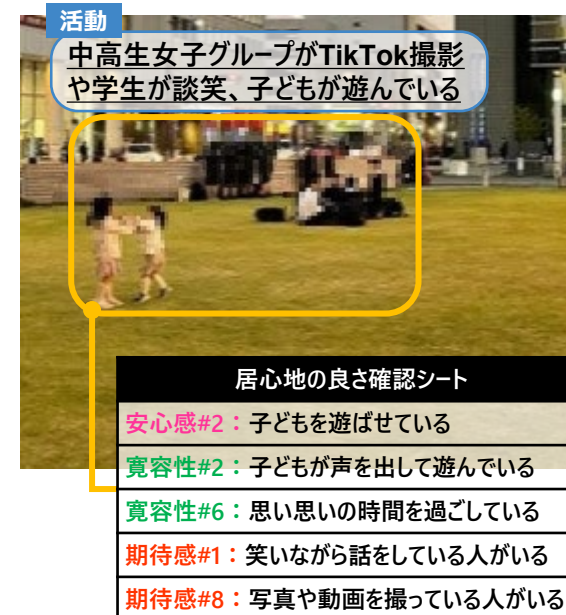
居心地の良さ確認シート

安らぎ感#4：読書をしたり、スマートフォン・タブレットを操作したりする人がいる

安らぎ感#7：日光を楽しむ、日陰で過ごす人がいる

(参考)居心地の良さ確認項目

期待感		
No.	種類	項目
1	主観	友人や恋人と来て過ごしたい場所だと感じる
	活動	笑いながら話をしている人がいる
2	主観	複数人で飲食をしたい場所だと感じる(ピクニックを含む)
	活動	複数人で飲食をしている(ピクニックを含む) (※)
3	主観	人との新しい出会いがありそうな場所だと感じる
	活動	会話・交流している人がいる
4	主観	人が群がりそうな面白そう・雰囲気の良いものがある場所だと感じる
	活動	何かに人が群がっている
5	主観	沿道や近くでウィンドウショッピングを楽しみたい場所だと感じる
	活動	沿道や近くでウィンドウショッピングや買い物をしている人がいる
6	主観	パフォーマンスができる場所だと感じる
	活動	パフォーマンスをしている人がいる
7	主観	魅力的なコンテンツがあり、子どもや大人が楽しく遊べる場所だと感じる
	活動	子どもや大人が夢中になって遊んでいる
8	主観	写真や動画に映える・誰かにシェアしたい場所だと感じる
	活動	写真や動画を撮っている人がいる
9	主観	雰囲気に合った音楽が流れていると感じる
	活動	音楽にのっている人がいる



官民連携まちづくりに関する情報のプラットフォームとして、官民連携まちづくりを支える制度の活用手引きや公共空間等の活用事例、国のイベントや地域のまちづくりに関する最新情報を掲載しています。



- ① **官民連携まちづくりとは**
 - ・官民連携まちづくりのキーワードや見えはじめた効果
- ② **制度の紹介**
 - ・官民連携のまちづくりを支える制度
 - ・滞在快適性等向上区域で活用できる制度
 - ・まちづくり活動を支援するための予算制度 等
- ③ **手引き・通知・パンフレット**
 - ・都市再生特別措置法に基づく制度の活用手引き 等
- ④ **国のイベント情報**
 - ・シンポジウム、セミナー等の最新情報
- ⑤ **地域の事例を調べる**
 - ・民間まちづくり支援の取り組みや、まちを使いこなしている事例
 - ・事例の条件検索
- ⑥ **地域のイベント情報**
 - ・全国の各地域における官民連携まちづくりに関する講演会や社会実験、ワークショップ等の取組を掲載
- ⑦ **都市再生推進法人の紹介**
 - ・全国の都市再生推進法人制度や現在の法人一覧等を掲載