

# 東京都秋葉原地区における回遊行動ならびに用途断面に関する調査研究

# ACTUAL SURVEYS ON VISITOR'S SHOP-AROUND BEHAVIORS AND VERTICAL FLOOR USE IN AKIHABARA, TOKYO, 2011

林 恵子 ——— \* 1      池本将章 ——— \* 2  
兼田敏之 ——— \* 3      小山友介 ——— \* 4  
中村 仁 ——— \* 5

Keiko HAYASHI ——— \* 1      Masaaki IKEMOTO ——— \* 2  
Toshiyuki KANEDA ——— \* 3      Yusuke KOYAMA ——— \* 4  
Jin NAKAMURA ——— \* 5

キーワード：  
秋葉原地区, 回遊行動, 用途断面

Keywords:  
Akihabara district, Shop-around behavior, Vertical floor use

We survey on the visitors shop-around behaviors and vertical floor use in Akihabara area where various kinds of specialty shops are located. Our findings are: 1) Most crowded street is located on the next side of Central Street, called 'Junk Street'. Junk Street and Central Street constitute the center of Akihabara area. 2) There are various kinds of hobby shops along Central Street. On the other hand, there are a lot of PC shops, electronic-parts shops, and various types of restaurants including 'maid cafe' along Junk Street. 3) The age bracket affects the category of shops which visitors shop-around.

## 1. 研究の背景と目的

日本固有のポップカルチャーの発信地として世界的に知られる東京都・秋葉原地区は、混沌とした魅力をもって幅広い世代の来訪者層を惹きつけている。幾多の論者がその魅力の源泉を論じてきたことでも知られる<sup>1)2)3)</sup>。筆者らは、この地区に研究拠点<sup>注1)</sup>を設け、学際的観点からこの魅力の解明に取り組んでいる。

本小論では、秋葉原地区への来訪者の回遊行動と店舗集積構成の面から、空間上の基礎構成を明らかにすべく2011年に実施した回遊行動調査と用途断面調査の概要と結果分析について報告する。とくに、2節では、秋葉原地区全域を対象とした回遊行動調査とその結果分析、3節では、秋葉原地区の「賑わい」の重心にあたる中央通、通称ジャンク通を対象とした用途断面調査とその結果分析、4節では、双方の調査結果を突合せての年齢層別の回遊行動パターンの分析に言及する。

中心市街地における回遊性の研究は、(1)市街地の回遊性を扱うもの<sup>4)</sup>、(2)回遊行動の実態分析に焦点を当てたもの<sup>5)6)</sup>、(3)回遊行動と市街地の形態や機能の関係性を扱うもの<sup>7)8)9)</sup>、(4)サインやICT技術による回遊性の誘導・創発を扱うもの<sup>10)11)12)</sup>などに大別されるが、本調査研究は(3)群に属し、秋葉原地区を対象に、来訪者回遊行動と市街地の形態・機能の関係性に手掛かりを得るため、回遊行動調査<sup>8)9)</sup>と用途断面調査<sup>13)14)</sup>のアプローチの双方を適用し、その結果を突き合わせた報告である。なお、秋葉原地区を対象とした既往の報告として、2000年に質問紙による経路選択調査<sup>15)</sup>、2006年に床用途

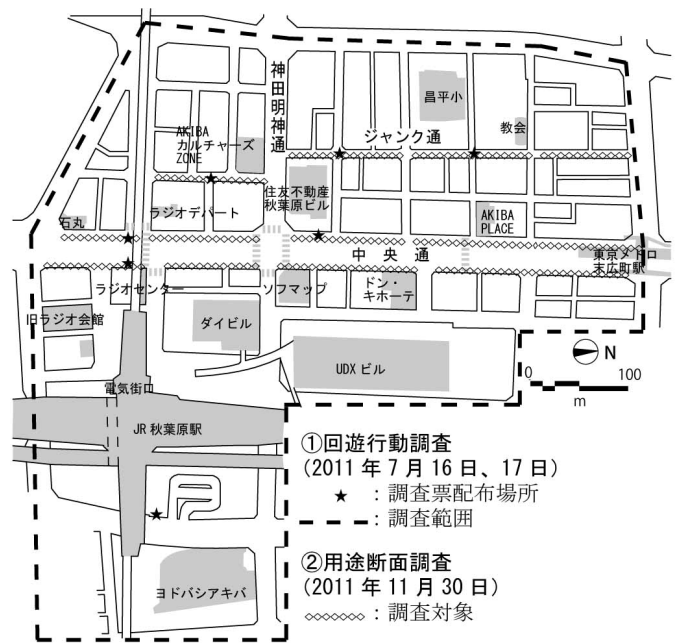


図1 調査対象地区(秋葉原)

構成の調査報告<sup>16)</sup>がある。2005年の清水ら<sup>17)</sup>は、意識調査より15種の行動パターンを概念分類したが、この分析から、秋葉原は他の街からの流入や接続性が弱い完結した地域であり、ほとんどの来訪者が駅をスタートして街を回遊して再び駅に戻るルートを採用することが確認されている。

<sup>1)</sup> 名古屋工業大学大学院工学研究科 博士前期課程 (〒466-8555 愛知県名古屋市中区御器所町)  
<sup>2)</sup> 名古屋工業大学工学部建築・デザイン工学科  
<sup>3)</sup> 名古屋工業大学大学院工学研究科 教授・工博  
<sup>4)</sup> 芝浦工業大学システム理工学部 准教授・博士(経済学)  
<sup>5)</sup> 東京大学大学院情報学環 特任講師

<sup>1)</sup> Master Course, Graduate School of Engineering, Nagoya Institute of Technology  
<sup>2)</sup> Dept. of Architecture and Design, Engineering, Nagoya Institute of Technology  
<sup>3)</sup> Prof., Graduate School of Engineering, Nagoya Institute of Technology, Dr. Eng.  
<sup>4)</sup> Assoc. Prof., Dept. of Science and Technology, Shibaura Institute of Technology, Dr. Economics  
<sup>5)</sup> Assistant Prof., Interfaculty Initiative in Information Studies, Tokyo Univ.

表1 属性別回遊行動特性の分散分析表

		N (人)	割合 (%)	平均滞在時間 (分)	平均歩行距離 (km)	平均立ち寄り施設数 (ヶ所)
性別	全体	267	100	235	1.76	7.0
	男性	239	90.2	237	1.78	7.4
	女性	26	9.8	209	1.59	4.0 **
年齢層	22歳以下	31	11.8	267	1.77	7.0
	23~29歳	35	13.4	252	1.88	7.2
	30~34歳	31	11.8	365	2.15	7.5
	35~39歳	44	16.8	260 **	1.51	6.7
	40代	66	25.2	196	1.67	6.7
	50代	37	14.1	166	1.69	8.1
住所	60代以上	18	6.9	162	1.79	5.7
	東京都23区	95	36.3	181	1.56	7.0
	東京都23区以外	20	7.6	231 **	1.87	7.5
	その他	147	56.1	264	1.85	7.0
人数	1名	179	67.3	215	1.81	7.9
	2名	66	24.8	289	1.78	5.3 **
	3名以上	21	7.9	250	1.36	5.5
同伴者種	1名	179	68.1	216	1.80	7.8
	友達・同僚	39	14.8	403 **	1.73	5.1 **
	家族・恋人	45	17.1	185	1.61	5.5
来訪頻度	週に一回以上	67	25.2	236	1.74	7.7
	月一回以上、週一回未満	130	48.9	215	1.77	7.4
	年一回以上、月一回未満	57	21.4	284	1.76	6.3
	年一回未満	12	4.5	230	1.90	2.8

(\*5%以下で有意差 \*\*1%以下で有意差)

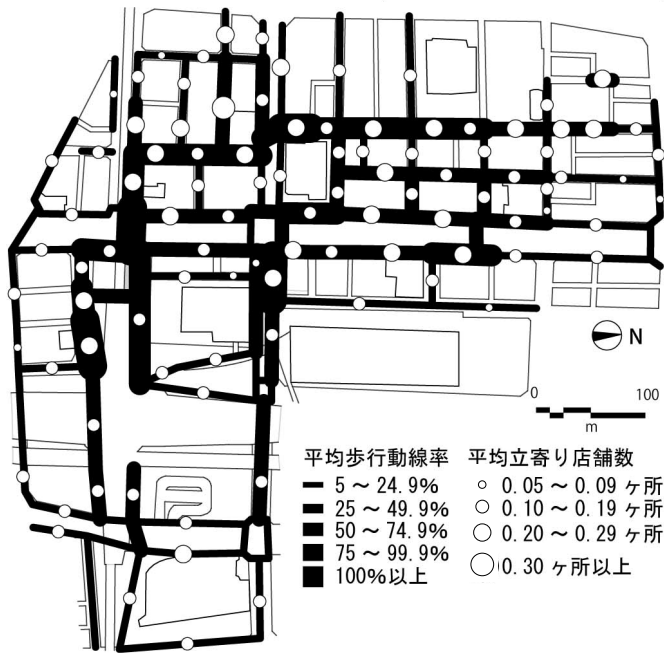


図2 平均歩行動線率と平均歩行距離

## 2. 回遊行動調査にみる秋葉原地区来訪者の特徴分析

### 2-1. 回遊行動調査の概要

秋葉原地区の来訪者に対し、2011年7月の土日2日間、現地配布・郵送返却方式のアンケート調査（配布総数2560票、有効回収数267票、回収率10.43%）を行った（図1）。調査内容は来訪者の属性や、その日の秋葉原地区での歩行経路と立ち寄り店舗名、購入の有無などを記入させるものである。

表1に回答者の属性別回遊行動特性を示す。性別は男性が9割を占める。また年齢層では30代が最多で次いで40代、50代と続く。人数は、回答の大半を「1名」が占めている。

### 2-2. 歩行動線率と立ち寄り店舗数

図2に秋葉原地区における来訪者の平均歩行動線率（歩行動線数／来訪者数）と平均立ち寄り店舗数（店舗立ち寄り数／来訪者数）を示す。歩行動線率は、JR秋葉原駅周辺（最大89.9%）、中央通沿い（最大78.9%）、中央通の西に位置するエリア（最大76.9%）で最も目立ち、次いで神田明神通（最大39.7%）ヨドバシアキバ付近（最大21.1%）、という結果が得られた。また平均立ち寄り店舗数は、中央通西側エリア（最大0.48カ所）に集中し、次いで中央通東のドン・キホーテ付近（最大0.22ヶ所）、JR秋葉原駅電気街口（最大0.16ヶ所）、という結果が得られた。

以上から、中央通（東西両側合計：平均歩行動線率31.9%、平均立ち寄り店舗数0.07ヶ所）と中央通の西側を南北に走る通称ジャンク通（平均歩行導線率57.7%、平均立ち寄り店舗数0.12ヶ所）の二つの通りの「賑わい」に特徴を見出すことができる。

### 2-3. 年齢層別立ち寄り店舗種の特徴分析

ここでは年齢層別の立ち寄り店舗種の特徴を探る。店舗種<sup>注2)</sup>別に平均立ち寄り店舗数を求め、これを大きい順に並べると、「PC系」:1.99、「トイ／ホビー」:1.08、「電気・電子系」:0.91、「電気製品」:0.78、「その他」:0.55、「飲食」:0.52、「雑貨」:0.45、「書店」:0.29、

- 《凡例》  
 [子] 電気・電子系  
 [製] 電気製品  
 [P] PC系  
 [C] CD・DVD  
 [書] 書店  
 [ト] トイ／ホビー  
 [雑] 雑貨  
 [食] 飲食  
 [ア] アミューズメント  
 [他] その他

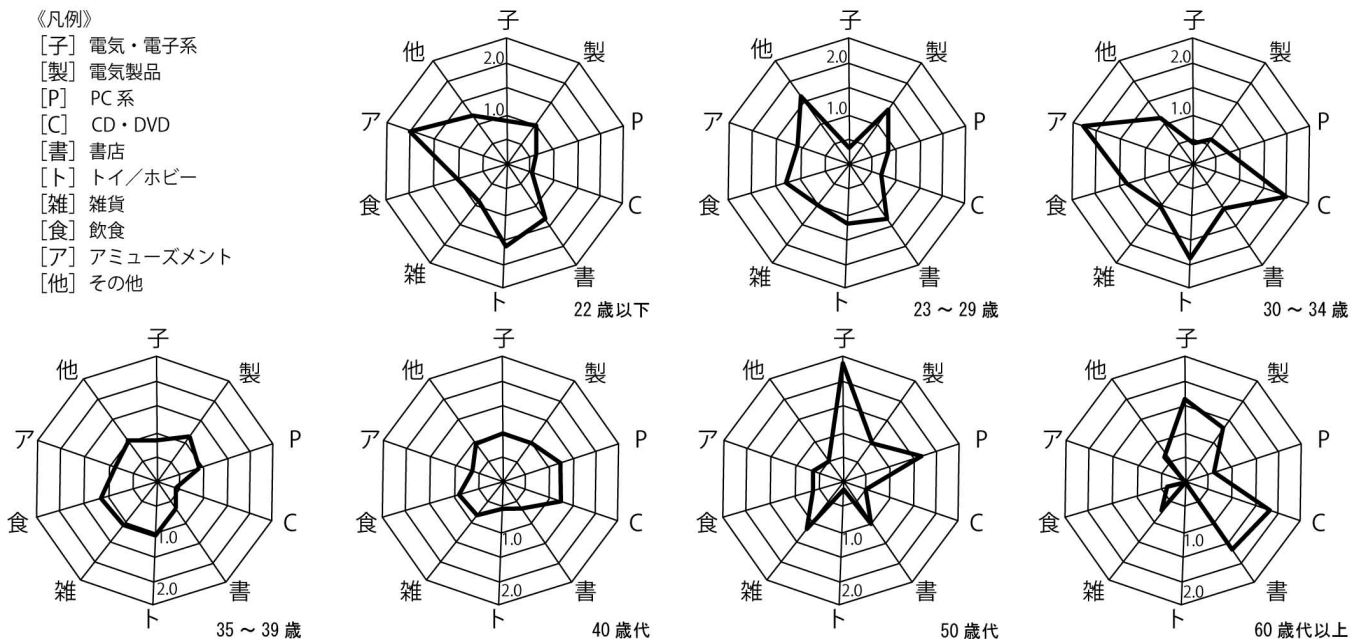


図3 回遊行動調査における年齢別立ち寄り店舗種の特化係数

「CD・DVD」: 0.24、「アミューズメント (以下、アミューズ)」: 0.21 となった (単位はいずれも [店/人])。これらの値と年齢層別の平均立寄り店舗数の比を特化係数と称して、年齢層別にレーダーチャートをつくり、図3に示す。

22歳以下の層は、「アミューズ」、「トイ/ホビー」への立寄りが平均より多い。23~29歳の層は、「電気・電子系」への立寄りが相対的に少ない。30~34歳の層は、「アミューズ」、「CD・DVD」、「トイ/ホビー」への立寄りが目立つ一方、23~29歳と同様に「電気・電子系」が相対的に少ない。35歳~40歳代の立寄り傾向は、概して全体平均に近いが、35~39歳の層の「CD・DVD」、「書店」が相対的に少なく、40歳代の「トイ/ホビー」、「アミューズ」、「書店」が少ない。50歳代は、特に「電気・電子系」への立寄りが多い一方、「トイ/ホビー」への立寄りは少ないことが特徴である。60歳代以上の層は、「CD・DVD」、「書店」、「電気・電子系」へ多く立寄る特徴がある一方、「トイ/ホビー」、「アミューズ」への立寄りは極端に少ないことがわかる。

以上より、来訪者の年齢層別に典型的な立寄り店舗種が3層存在することがわかる。まず一つ目は、メイド喫茶などの新奇な店舗やアニメ・漫画・プラモデルなどのコンテンツ系店舗へ立寄る30代前半までの若年層、二つ目は平均的な立寄り傾向の30代後半~40代の中年層、三つ目は昔から当地区に根付くPC・電子系店舗へ多く立寄る50代以上の高年層である。

### 3. 用途断面調査にみる中央通・ジャンク通の用途構成の特徴分析

#### 3-1. 用途断面調査の概要

沿道に接する建築物の立体的用途構成 (以降、用途断面と呼ぶ)

を調査した。用途断面に着目する意義は、第一に、様々な用途が積層する雑居ビルは欧米では見られない建築タイプであり、その雑多性が盛り場の魅力と結びついていること、第二に、入れ替わりの激しい零細フロアの存在が新奇店舗種の孵化器の役割を果たすと考えることができるためである。

調査方法は、まず建物の各階を集計単位 (フロア) として、床面積比率の最も大きい店舗種をそのフロアの店舗種とみなす。住宅地図を用いて店名から店舗種を判定し、不明なものについては現地踏査で確認した。調査対象は、歩行動線率と立寄り店舗数が高いたと高い中央通東西両側の沿道とジャンク通とした。対象となる全997フロアのうち、住宅 (34フロア)、オフィス (329フロア)、空き (78フロア) を除く556フロアを店舗種11分類<sup>注2)</sup>に従い集計する。

#### 3-2. 中央通・ジャンク通の用途断面の特徴分析

中央通、ジャンク通の沿道建築物の用途断面を図4に示す。

店舗種を集計したところ、中央通、ジャンク通全体で最多が「トイ/ホビー」(119フロア、21.4%)、次いで「PC系」(78フロア、14.0%)、「飲食」(60フロア、10.8%)、「レジャー」(56フロア、10.1%)となった。

通り別に見ると、中央通では、「トイ/ホビー」(24.9%)、「レジャー」(13.2%)、「電化製品」(9.4%)、「飲食」(9.1%)の順が多い。ジャンク通では、「PC系」(32.2%)、「飲食」(14.6%)、「トイ/ホビー」(13.5%)の順が多い。

これらから、現在の秋葉原がアニメ・漫画とPC系の街であることがいえる。また中央通沿いでは現在の秋葉原の顔となっているアニメ・漫画グッズを扱う店舗が目立つ一方、ジャンク通ではPC系の店舗が多い、という通り別の特徴を持つ。

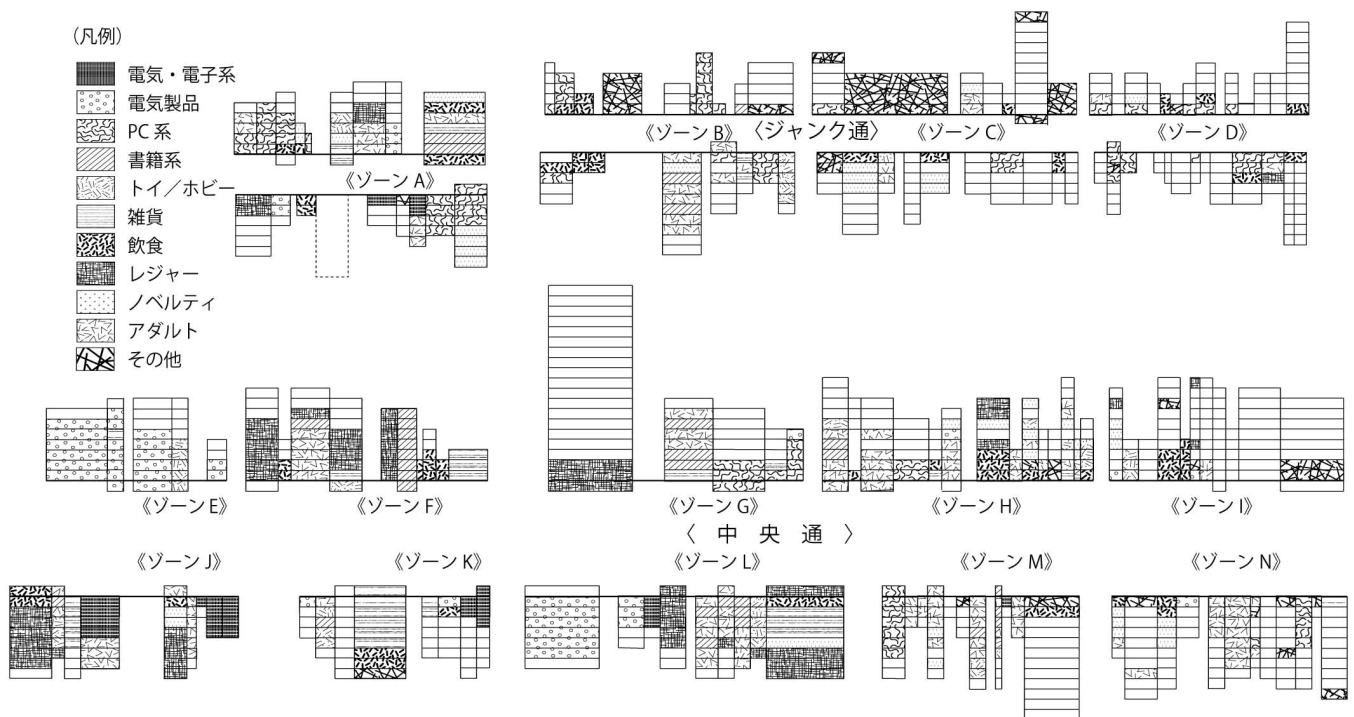


図4 用途断面分析による沿道建築物の立体的用途構成



### 3-3. 店舗種特化係数からみた各ゾーンの特徴

前節で明らかになった通り別店舗種構成をさらに細分化するため、対象通りを2~3街区で分割して合計14ゾーン（図4）を設け、各ゾーンにおける店舗種ごとのフロア数の特化係数を求めた。

ジャンク通にある《ゾーンA》では「PC系」（2.26）と「ノベルティ」（1.86）、《ゾーンB》では「PC系」（2.57）、《ゾーンC》では「ノベルティ」（2.83）と「その他」（5.82）、《ゾーンD》では「PC系」（3.70）、「飲食」（2.06）が多いことが特徴である。

中央通西側にある《ゾーンE》では「電気製品」（10.60）と「アadult」（2.71）、《ゾーンF》では「レジャー」（3.89）と「書籍系」（3.51）、《ゾーンG》では「PC系」（2.85）と「書籍系」（2.69）が多い。《ゾーンH》では「ノベルティ」（2.02）と「トイ／ホビー」（1.85）、《ゾーンI》では「飲食」（2.70）と「その他」（2.50）が多い。

中央通東側にある《ゾーンJ》では「電気・電子系」（5.25）、「レジャー」（2.34）、「雑貨」（1.76）、《ゾーンK》では「雑貨」（5.74）と「電気・電子系」（4.94）が多い。《ゾーンL》では「電気製品」（2.26）と「レジャー」（2.21）、「書籍系」（1.99）、《ゾーンM》では「トイ／ホビー」（2.34）と「書籍系」（1.71）、《ゾーンN》では「その他」（2.37）、「ノベルティ」（2.31）、「トイ／ホビー」（1.84）が多い。

図5に各ゾーンにおける特徴的な店舗種（特化係数2.00以上）を示すと、特化ゾーンの連担や特化ゾーンどうしの重なり合いを見ることができる。

### 4. 年齢層別における回遊行動パターンの分析

回遊行動調査における年齢層別の回遊パターンを、前節で述べた各ゾーンの特徴と照らし合わせて分析する。回遊行動調査における年齢層別の平均歩行動線率と平均立寄り店舗数を図6に示す。

22歳以下の層は、ジャンク通と中央通東側ドン・キホーテ付近において、歩行動線率、立寄り店舗数がともに高い。23~29歳の層は、中央通で歩行、立寄りがともに高い。30~34歳の層は、歩行は分散しているが、立寄りは中央通で目立つ。以上から、他年齢層と比較しても明らかのように、34歳以下の若年層では共通してアニメグッズなどコンテンツ系店舗が多い中央通沿いでの歩行、立寄りが多い。

35~39歳の層は、歩行、立寄りともにジャンク通で目立つ。歩行は30~34歳の層と似ているが、中央通沿いの立寄りが少ないことが大きな特徴といえる。40歳代は、歩行、立寄りともにジャンク通を中心とした中央通西エリアで目立つ。以上から、35~40歳代の中年層はPC系店舗が集まるジャンク通を中心とした回遊パターンに特徴がある。

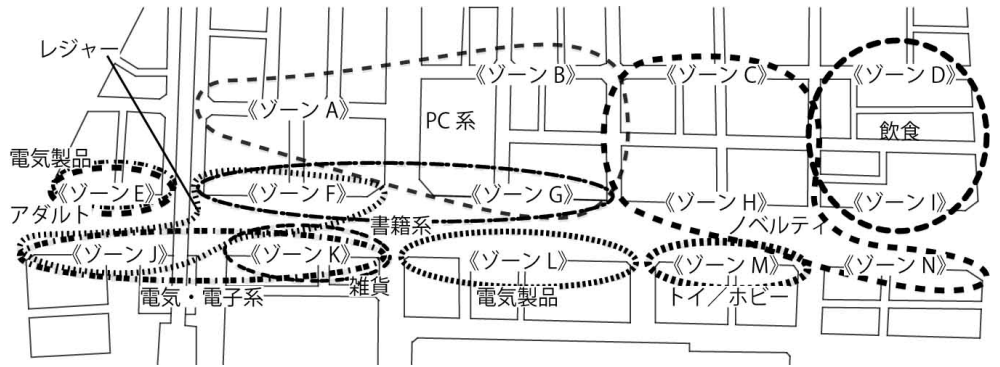
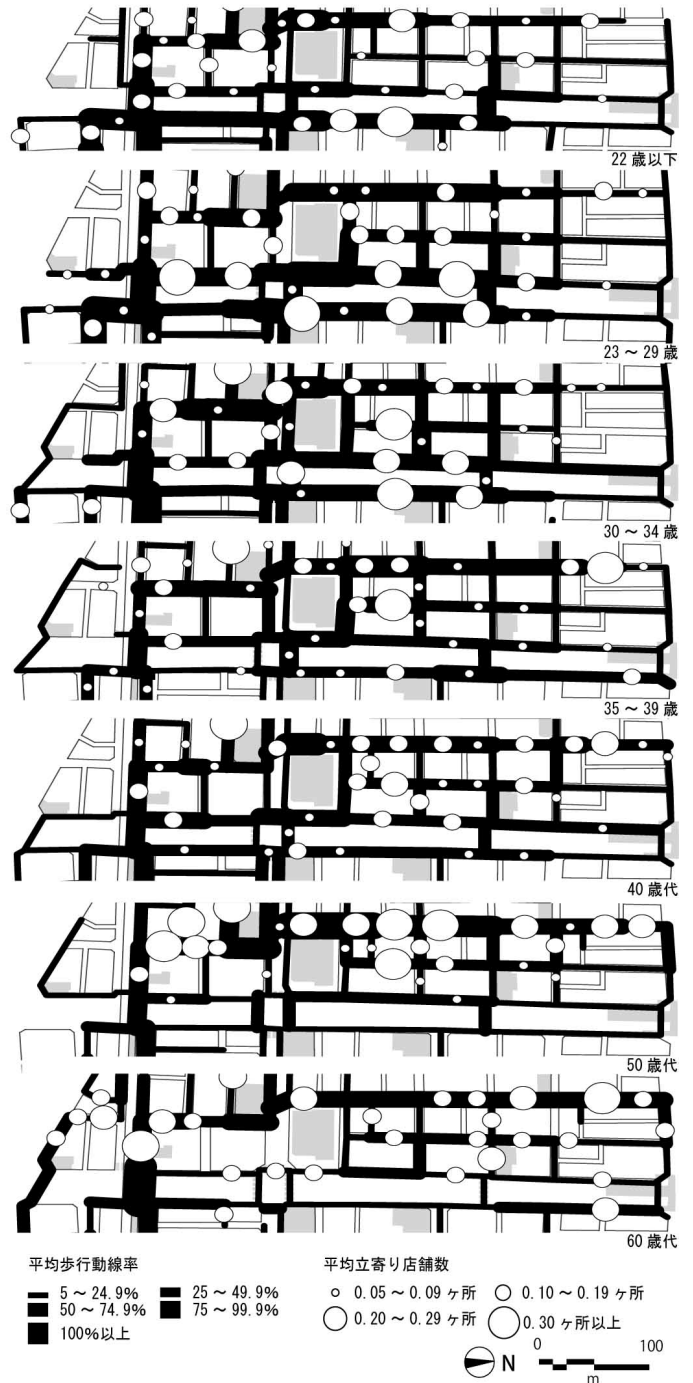


図5 店舗種別特化係数から整理した中央通・ジャンク通の特徴（係数2.00以上を図化）



50歳代では、歩行、立寄りともにジャンク通に集中し、中央通東側の立寄りは見られない。60歳代では、ジャンク通で歩行が目立ち、立寄りは中央通東側を除く広範囲に分散している。以上から、50歳代以上の高年齢層は中年層と同じく、主にジャンク通を巡回する回遊パターンを持つ。

これらを要約すると、年齢層別回遊パターンは、大きく二つの層に分けることができる。まず一つは、コミック、アニメ系グッズ、フィギュアなどのコンテンツ系店舗種へ立寄る34歳以下のグループ、もう一つは、電気製品、電子系、PC系などのかつて当地区を代表していた店舗種へ立寄る35歳以上のグループである。とくに、23～29歳の中央通沿いのコンテンツ系店舗を巡る回遊行動と、50歳代のPC系パーツや周辺機器が集まるジャンク通を巡る回遊行動は、両グループ各々の典型的な回遊パターンといえる。

## 5. 結論

本研究で得た主たる知見を以下に示す。

- (1)回遊行動調査の結果から、秋葉原地区における各年齢層の活動の中心は、JR駅北西象限のとくに中央通・ジャンク通にあるといえる。
- (2)中央通・ジャンク通を対象とした用途断面調査の結果、中央通沿いでのトイ／ホビー、レジャーなど、ジャンク通でのPC系、飲食などの多様な用途が、メソスケールで連担しながら集積し、個性ある境界を形成しているといえる。
- (3)また双方の調査結果を突き合わせたところ、年齢層別の回遊パターンが緩やかに対応していることを読み取ることができる。

この地区が、戦後の闇市以降の電気・電子パーツや家電、80年代からのPC・PCパーツ、90年代からのアニメ・フィギュア、00年代のコスプレ系といった特徴ある用途の集積・重層で構成されてきたことは、本研究からも改めて確認できた。これらの用途はいずれも尖端的な零細新奇店舗とマニアックな消費者層の交流・交感を通じて「共進化」してきた点で共通した特徴を有している。今後はこの共進化の動態分析を通じたメカニズム解明が課題である。

## 参考文献

- 1) 森川嘉一郎：趣都の誕生 萌える都市アキハバラ、幻冬舎、2003
- 2) 小山友介：秋葉原の持つ揺籃機能、出口弘、田中秀幸、小山友介（編著）：コンテンツ産業論、東京大学出版会、pp.341-351、2009
- 3) 三宅理一：秋葉原は今、芸能新聞社、2010
- 4) 武田裕之、有馬隆文：中心市街地における回遊性能の可視化・定量化に関する研究：大分市、長崎市をケーススタディとして、日本都市計画学会都市計画論文集、第45巻、第3号、pp.73-78、2010.10
- 5) 朴喜潤、佐藤滋：中心市街地における都市空間構成と歩行者回遊行動に関する研究：歩行者追跡調査結果と回遊単位概念を用いて、日本建築学会計画系論文集、第605号、pp.143-150、2006.7
- 6) 両角光男、内山忠：熊本市中心市街地における来訪者の回遊と行動実態に関する研究、日本建築学会計画系論文集、第668号、pp.1885-1891、2011.10
- 7) 高橋弘明ほか4名：商業集積地における来訪者の回遊行動と店舗数密度の関係についての研究—下北沢駅周辺地域を事例として、日本都市計画学会都市計画論文集、第40号、pp.649-654、2005.11

8) 大岩優佳理、山田哲也、三阪朋彦、兼田敏之：回遊行動からみた商店街複合地区の動態分析：名古屋市中須地区をケーススタディとして、日本建築学会技術報告集、第22号、pp.469-474、2005.12

9) 竹内昌史、吉田琢美、兼田敏之：回遊行動からみた商店街複合地区の動態分析—2008年名古屋市中須地区調査の結果を中心として—、日本建築学会計画系論文集、第660号、pp.361-368、2011.2

10) 小林正美、辻康宏、元永二郎：ユビキタス技術を応用した街なかの回遊性の実験と評価に関する研究：小田急線「下北沢駅」周辺商店街におけるケーススタディ、日本建築学会技術報告集、第24号、pp.407-410、2006.12

11) 末繁雄一、両角光男：都市空間における来訪者の回遊行動を誘発・抑止する視覚情報の分析：熊本市の中心市街地における視覚情報と来訪者の回遊行動の関係に関する研究 その2、日本建築学会計画系論文集、第614号、pp.191-197、2007.04

12) 清水友理、児玉哲彦、渡邊朗子、三宅理一：高密度商業地域における“暗黙知としての地域情報”共有に関する研究：秋葉原モバイル実証実験を通じた地域情報化の試み、日本建築学会計画系論文集、第632号、pp.2275-2280、2008.10

13) 山家京子、東國肇：用途断面の特徴と混在度からみた検討—商業集積地における均質性と固有性—、日本建築学会計画系論文集、第602号、pp.113-119、2006.4

14) 山家京子、石井啓輔：商業集積地における表層の雑多性に関する研究—指標作成と用途断面の混在度との比較—、日本建築学会計画系論文集、第614号、pp.161-166、2007.4

15) 加藤麻紀、三宅理一：高密度市街地における歩行者の行動モデルに関する研究—その1.秋葉原電気街における人間行動軌跡、その形態による分類化—、日本建築学会学術講演梗概集F1、pp.823-824、2000.7

16) 藤田真弓ほか6名：秋葉原地区における空間構成に関する研究—床用途の現状分析—、日本建築学会関東支部研究報告集II、第77号、pp.177-180、2007.2

17) 清水友理、三宅理一、藤田朗：秋葉原における国際的デザイン拠点の形成：その1 来街者行動履歴と暗黙知に関する研究、日本建築学会学術講演梗概集F1、pp.835-836、2006.7

## 注

- 1) 秋葉原超多様性研究拠点。代表：出口弘（東京工業大学）、メンバー：田中秀幸（東京大学）、八巻恵子（東京国際大学）、著者全員。
- 2) 二つの調査における用途分類の対応表

回遊行動調査における店舗種分類	用途断面調査における店舗種分類	例（回遊行動調査原票）
電気・電子系	電気・電子系	電気・電子パーツ
電気製品	電気製品	電気製品
PC系	PC系	PC・PCパーツ
CD・DVD		CD・DVD・BD
書店	書籍系	書店
トイ／ホビー	トイ／ホビー	アニメ・漫画・フィギュア・模型等／関連グッズ
雑貨	雑貨	雑貨 衣料品 免税店
飲食	飲食	飲食（メイド系以外）
アミューズメント	レジャー	劇場・ライブハウス ゲームセンター・パチンコ
	ノベルティ	メイド系飲食
その他	アダルト	アダルト
	その他	寺社・公園
		スーパー・コンビニ
	その他	

図6 年齢属性別の歩行動線率と立寄り店舗率

[2012年3月22日原稿受理 2012年8月7日採用決定]