

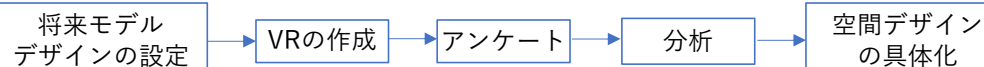
■背景と目的

- ・持続的な都市の成長にウォーカブルなまちづくりが期待されている
- ・「つかう」目線でのデザインの検討が求められている
- ・実世界のまちなかでのテラス席の設置や、歩行空間の拡幅は容易ではない

➡ VRを活用して空間デザインの具体化
まちづくりにおけるVR活用の可能性

■調査研究の流れ

- ・空間デザインの具体化



- ・まちづくりにおけるVR活用の可能性

VRの評価 → VRの魅力と可能性

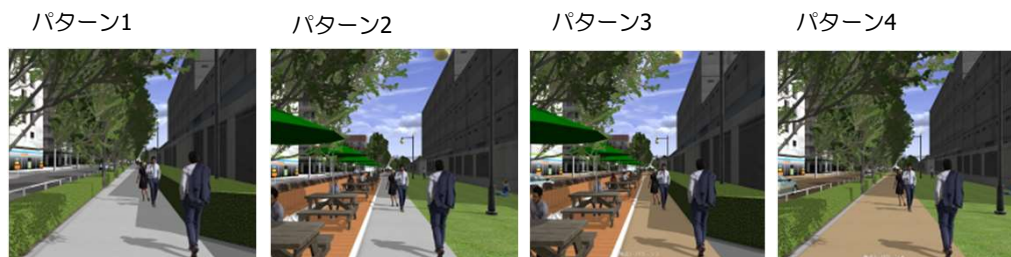
■VRの作成

- ・3つの水準に具体的な整備内容を付与し、直交表から4パターンを設定

	車両の速度抑制	歩行空間の拡大	滞留アクティビティ
パターン1	現況	現況	現況
パターン2	現況	建物セットバック 芝生の敷設	街路樹間引き、 ベンチ、テラス席、 キッチンカー
パターン3	狭さく横断歩道、 シケイン、一方通行、 歩車道舗装の色統一	現況	街路樹間引き、 ベンチ、テラス席、 キッチンカー
パターン4	狭さく横断歩道、 シケイン、一方通行、 歩車道舗装の色統一	建物セットバック 芝生の敷設	現況



- ・国交省が作成した3D都市モデルをベースにVRを作成



■アンケート調査・分析結果

好まれる空間：歩行空間の拡大と滞留アクティビティ

1位の理由：歩く空間が広く感じるから（60.9%）
芝生空間があるから（53.8%）
建物の圧迫感がすくないから（46.7%）



- ・4つのパターンの順位についてコンジョイント分析を実施した結果

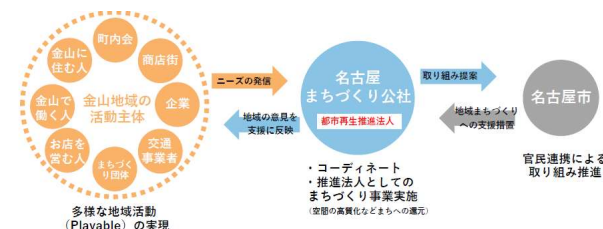
属性	水準	部分効用値	重要度(%)
速度抑制	あり なし	0.07 -0.07	12.9
歩行空間の拡大	あり なし	0.34 -0.34	61.4
滞留アクティビティ	あり なし	0.14 -0.14	25.6

※滞留アクティビティがあると安全性の評価が低下する！

属性	水準	部分効用値	重要度(%)
速度抑制	あり なし	0.01 -0.01	2.6
歩行空間の拡大	あり なし	0.14 -0.14	39.9
滞留アクティビティ	あり なし	0.20 -0.20	57.5

建物をセットバックして広い空間を確保したうえで、
ベンチやテラス席を設置して滞留アクティビティを創出

■まちづくりにおけるVR活用の可能性



イメージの共有 ワークショップ
おすすめスポットの イベント シミュレーション
紹介 エリマネ