

サッカースタジアム周辺地域における試合前後の滞在実態に関する研究 ーフクダ電子アリーナを事例としてー

都市空間生成研究室
2141106 時田 悠輔

サッカースタジアム 地域活性化 滞在促進
スタジアムグルメ スタジアム周辺地域 回遊行動

1. 研究の目的と背景

現在の日本では、人口減少や少子高齢化の進行に伴い、地域の衰退が課題となっている。そんな中でサッカースタジアムは定期的に多くの人々を集める集客施設であり、その周辺地域にも波及効果を生み出す可能性を持つ。2024 年度には広島県のエディオンピースウイング広島や長崎県のピーススタジアムなど、まちなかスタジアムが続々と開業しているなかで、既存のまちなかスタジアムにおける周辺地域の活性化策が求められている。

そこで本研究は観戦者の試合前後の周辺地域での行動実態と運営体制の分析から、周辺地域の活性化と経済波及効果を向上させるための滞在促進への知見を得ることを目的とする。これにより、周辺地域との連携を強化する施策とその運営方法を考察する。

2. 研究の対象地と選定理由

本研究ではまちの再開発事業とともにスタジアムが開業し、再開発地区である「蘇我特定地区」の核となっており、まちとスタジアムの結びつきが強い千葉県千葉市に立地するフクダ電子アリーナを対象地とする。

3. 研究の方法

本研究では、周辺地域における空間構成と試合開催日の観戦者の空間利用実態を把握した後、現在スタジアムや街で行われている試合日のイベントの実態を明らかにし、より効果的な周辺地域の滞在促進策を検討する。

- ① 空間構成調査
- ② 試合前後における行動実態調査
- ③ 日常時と試合開催日におけるスタジアム周辺飲食店の収容率比較調査
- ④ 現状の試合日の運営管理実態調査

4. スタジアム周辺地域の空間利用実態

4-1 空間構成調査

蘇我特定地区内の建物1階部分を対象に施設種構成調査を行い、把握した。蘇我特定地区は商業施設が集まる商業エリア、蘇我駅周辺を中心に飲食店が集まる飲食エリ

ア、臨海部の工場エリアと3つに分けられる。フクダ電子アリーナから蘇我駅までの動線は主に飲食店が並ぶ。

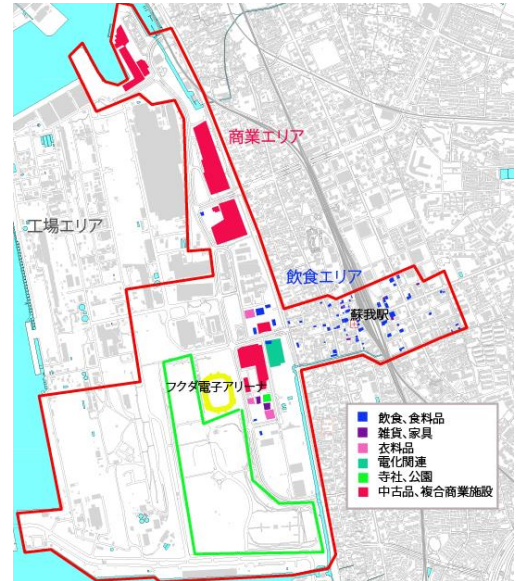


図1 蘇我特定地区の施設種構成マップ

4-2. 試合前後における行動実態調査

試合前後で無作為にユニフォームを着用した観戦者を22組選定して追跡し、歩行ルートや滞在場所を明らかにする追跡調査と行動内容を把握するために104件の回答を得たアンケート調査を用いて行動実態を分析した。

結果として、試合前は周辺地域で小売店での飲食物購入や販売店でのグッズ購入など観戦への目的のある滞在を行う。目的を果たすとスタジアムへ向かい、試合開始まで長時間スタジアムで滞在する傾向がある。試合後は主に蘇我駅西口大通りなどの周辺地域に一気に人々が流れ込むことが明らかになった。帰宅する人が多い中、周辺地域に滞在する人はアクセス場所からスタジアムまでの動線沿いの店舗で滞在する傾向があり、主に飲食店での滞在が多い。観戦者はアクセス場所まで最短ルートで歩行しながら寄り道での滞在が生まれやすい傾向があることが明らかとなった。

アンケート調査から試合後の行動として試合終了の時

間帯関係なく食事行動が一番回答された。またスタジアムから帰り道までの動線に飲食店が集中している点からフクダ電子アリーナ周辺地域を活性化させるために「食」が観戦者を街に滞在させる要因になると考えられる。

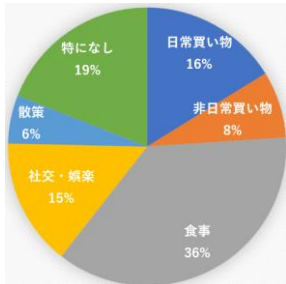


図2 昼開催試合後の行動

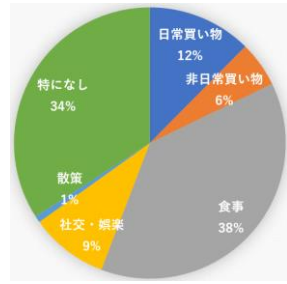


図3 夜開催試合後の行動

4-3. スタジアム周辺飲食店の収容率調査

周辺地域飲食店の観戦者による現状の影響を把握するために14時開催の試合日と通常日の収容率を比較したところ、試合前ほどの店舗も通常日と比べて収容率に変化はなかった。試合終了1時間後の17時台ほどの店舗も通常日に比べて収容率は多いが、18時台になると全体的にあまり収容率は大きく変わらない結果になった。しかしスタジアムグルメにも長年出店している「なかむら」という店舗は試合日に100%を超える収容率になっていた。その理由としてスタジアムグルメ出店の影響で多くのサッカー観戦者から認知されているからだと考えられる。

5. 現状の試合日の運営管理実態

試合日の運営管理実態を明らかにするためにスタジアムグルメを運営するスタジアム管理者 SSP UNITED、スタジアムグルメを出店している飲食店「なかむら」、まちを盛り上げる「Let's enjoy そが」を運営する千葉市まちづくり課にヒアリングを通して運営実態や背景を調査した。

結果としてスタジアムグルメの運営側と出店店舗側の今後の共通の展望として観戦者だけでなく、試合観戦をしない地元住民にもスタジアムグルメを利用してほしいという思いがあった。また運営側と参加店舗間での意見や要望を交換する場が少ない点や運営側が出展店舗側の売り上げ確保のためのリスク管理を徹底している結果、スタジアムグルメに新たな動きが長年見られず現状維持が続いているなどの課題点が明らかになった。

まち側の現状として千葉市まちづくり課が主体となり地元組織を含めた構成員から成り立つ「Let's enjoy そが」プロジェクトがある。ホームタウンを印象付けるプロジェクト内容が主で、試合日に周辺店舗に滞在を促すような仕組みが現段階でなく、千葉市まちづくり課もそこに問題意識を持っていた。

試合日にはスタジアムグルメなどのスタジアム側の企画と「Let's enjoy そが」などまち側の企画があり、それぞれまちを盛り上げたいという同じ思いを持つが、各運営間で関係性や連携は見られなかった。

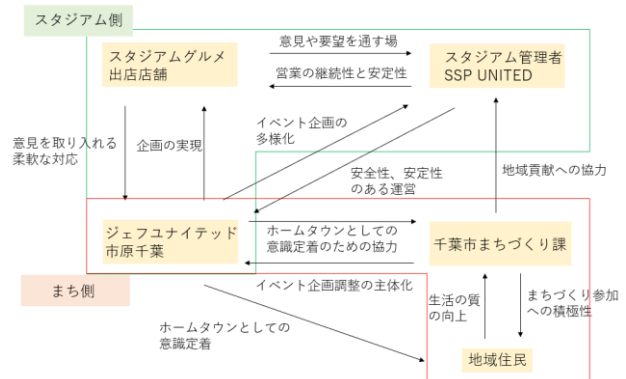


図4 ステークホルダーの各要望図

6. 結論

本研究では観戦者のスタジアム周辺地域での滞在促進を検討したが、観戦者の行動実態から試合前はスタジアム敷地内、試合後は周辺地域を対象にした「食事」をさせる機能の充実が効果的であることが明らかになった。図4はヒアリング調査を通して明らかになった各運営主体者のイベント運営への要望図である。イベントの各関係者の施策の多様性の追求や効率化などの要望に沿った運営管理を行うことで、各運営主体者の連携や、より多くの地元の人々をイベント参加者として巻き込むことができ、地元住民を含めたまち全体で試合日を盛り上げていくことに繋がると考える。しかし、現時点で要望に応じられていない関係が多く見受けられ、スタジアムグルメの主体者であるフクダ電子アリーナ管理者の SSP UNITED とまちのイベントの主体者である千葉市まちづくり課の両者に連携がないことが明らかになった。だが、ジェフユナイテッド市原千葉は各運営者と関わりが深く、各運営者の連携を実現させていく際に重要な受け皿となると考える。

また、これを実現させるために人、コミュニティ間で各関係をどのように構築していくか、そのプロセスが非常に重要である。関係の形成においては、一方的なアプローチではなく、相互の理解や信頼を深めることが求められる。それを乗り越えたうえで試合日の周辺地域の活性化の実現が現実的なものとなる。

参考文献

- 1) 荒川雅哉・兼田敏之：「名古屋都心域における回遊行動の冗長性に関する分析」、日本建築学会計画系論文集、第556号、227-233、2022年6月
- 2) 宮川啓輝・小泉秀樹・後藤智香子：「まちなかスタジアムを活用した地域活性化に向けた取り組みの実態と課題に関する研究」、都市計画報告集、14(2)、158-163、2015年9月