

# 秋葉原の活気の実態に関する研究

## 建物用途・規模・築年数に着目して

1663087 高橋 良

指導教員 高見沢実教授 野原卓准教授 尹莊植助教

### 1. 研究背景・目的

秋葉原は東京の盛り場の1つとして有名だが、この場所が醸し出す雰囲気は渋谷や新宿などと比べるとどこか異質である。電子部品店の店内では大量のパーツが所狭しと並べられており、大通り沿いの建物の壁面は美少女ゲームの広告で溢れかえり、道のいたるところではメイドさんがチラシ配りをしている。これらの商品・サービスは、時代の様々な文脈で登場し相互に影響し合いながらこの場所を舞台に繁栄衰退を繰り返してきた。そこで本研究では、建物用途と、建物の規模・築年数に着目し、絶えず変化を繰り返す、エネルギーに満ち溢れた秋葉原という場所の、「活気」の実態に迫ることを目的とする。

### 2. 研究方法

文献調査をもとに秋葉原の建物用途を分類し現地調査、建築計画概要書の調査を行う。得られたデータを分析し、建物用途・規模・築年数の特徴を明らかにする。さらにクラスター分析を用いて秋葉原の建物類型を導き、より複合的な特徴を明らかにする。

### 3. 建物用途の分類

秋葉原に活気をもたらすと思われる建物用途を、用途の出現時期、利用者の性質、現地調査の印象により6つの「系」に分類する。各系はさらに2~4の「タイプ」に細分化する(表1)。

表1：建物用途の分類

系	タイプ	主な商品・サービス
電気系	電子部品店	電子部品(1)
	家電量販店	家電(9)
	中古パソコン店	パソコン(5)
	その他(電気)	スマホ(5)
ホビー系	電気従属	ゲーム、DVD(8)
	アニメ・ゲーム	キャラフィギュア、カード(23)
	アイドル	生写真、劇場(7)
	鉄道・ミリタリー	鉄道模型、戦車プラモ(18)
アダルト系	ホビー従属	エロゲー、エロマンガ(3)
	アダルト専門	AV、個室ビデオ(6)
萌え系	メイド喫茶	メイド喫茶(1)
	メイドカフェ	カフェ(2)
インバウンド系	免税店	医薬品、化粧品(6)
	ホテル	ホテル(1)
飲食系	カウンター食	ラーメン、井もの(5)
	テーブル食	レストラン、居酒屋(1)
	その他(飲食)	カフェ(2)

※カッコ内数字は項目数

### 4. 対象エリア・分析項目

対象エリアを、秋葉原駅を中心とし、道路や河川によって隔てられる約600m四方のエリアとする(建物数705棟。このうち何らかの系を含む建物は417棟)。またエリア内の建物の表2の要素に着目し、複数の要素を掛け合わせつつ分析を進める。

表2：分析項目

建物用途	床数 <sup>(1)</sup>
	延床面積
	地図分布
	階分布
建物規模	地下+地上階数
	床面積
建物築年数	築年数

またエリア内の建物の表2の要素に着目し、複数の要素を掛け合わせつつ分析を進める。

### 5. 建物用途・規模・築年数のデータ分析

#### 5.1 建物規模の分析

中央通り沿いや2003~2006年に行われた駅前再開発エリアに大規模な建物が多い。

#### 5.2 建物築年数の分析

中央通りから西側、エリア北側に古い建物が多い。

#### 5.3 建物規模×建物築年数の分析

新しい建物ほど大規模な建物の割合が大きい。

#### 5.4 建物用途の分析

電気系：1階の分布が半数近くを占める(図3)。集積度は低い。家電量販店タイプは中央通り沿い(人通りの多い表側)、電子部品店・中古パソコン店タイプは

凡例：  
床数(面)  
□ 1~2  
■ 3~5  
■ 6~

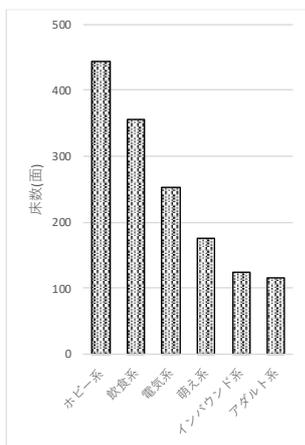


図1：系別床数



図2：ホビー系地図分布

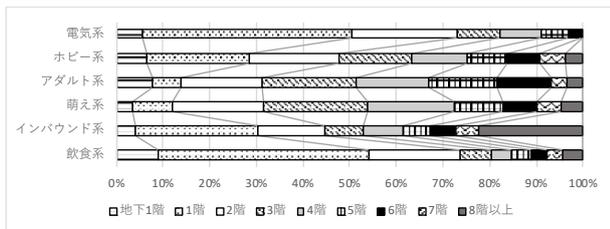


図3：系別階分布

中央通りから西側(人通りの少ない裏側)に多い。  
 ホビー系：系全体の床数が大きい(図1)。中央通り沿いに特に多い(図2)。一つのホビー店が複数のタイプの商品を取り扱うケースが多く、タイプ別の地図分布にはあまり偏りが無い。  
 アダルト系：上層階に多く(図3)アダルト専門タイプは集積度が大きい。中央通り沿いにはホビー従属タイプ、昭和通り沿いはアダルト専門タイプが多い。  
 萌え系：中央通りから西側と上層階に多い(図3)。  
 インバウンド系：秋葉原駅南側に多く分布する。ホテルタイプは集積度が大きい。免税店タイプは中央通り沿いなど目につきやすいところに多く立地する。  
 飲食系：床数が大きい(図1)。1階の分布が半数近くを占める(図3)。集積度が低い。

### 5.5 建物用途×建物規模の分析

萌え系は小規模の建物、インバウンド系は大規模の建物に多く含まれる傾向がある。インバウンド系はホテルタイプの平均床面積が大きく、これが系全体に影響している。

### 5.6 建物用途×建物築年数の分析

電気系、萌え系は築30年以上の建物が多くインバウンド系は築30年未満の建物が多い。萌え系は裏側の上層階の建物に多いことから、賃料の安い建物に入る傾向があるといえる。インバウンド系は近年急増する外国人観光客の需要を反映している。

## 6. 建物タイプの分析

まず建物用途(系別床数)、建物規模(地下+地上階数、床面積)でそれぞれクラスター分析を行いクロス集計する(表3)。次に一定のルール(3)に則ってクラスターを選抜し(表3の①~⑧)系の階分布、築年数内

表4：建物類型

	類型①(18棟)	類型②(5棟)	類型③(7棟)	類型④(10棟)	類型⑤(32棟)	類型⑥(14棟)	類型⑦(20棟)	類型⑧(8棟)
高層階	ホビー	飲食/萌え	アダルト	電気/インバウンド	ホビー/飲食	ホビー/飲食	萌え	萌え
中層階	ホビー	飲食	アダルト/萌え	電気/インバウンド	ホビー/アダルト/萌え	ホビー/飲食	萌え	萌え
低層階	ホビー	飲食/ホビー	アダルト/ホビー	電気	電気/ホビー	ホビー	飲食	飲食
規模	ペンシルビル	ペンシルビル	ペンシルビル	ペンシルビル	小規模	ペンシルビル	ペンシルビル	小規模
築年数	30年~	0~10年/30~40年	30~40年	20~40年	50年~	幅広い年代	30~50年	30年~
立地	中央通り沿い 駅南	中央通り沿い 駅南	中央通り沿い 昭和通り沿い	エリア南	中央通り西裏	中央通り沿い	エリア西裏	中央通り西裏

表3：クラスタークロス集計表

用途	規模1(超小規模)	2(やや小規模)	3(小ペンシル)	4(大ペンシル)	5(やや大規模)	6(巨大規模)	合計
A(超ホビー型)	0	2	9	①18	3	3	35
B(飲食型)	0	1	1	②5	2	0	9
C(アダルト型)	0	4	6	③7	0	0	17
D(無個性型)	60	77	28	28	14	11	218
E(電気型)	0	6	7	④10	1	2	26
F(準ホビー型)	4	⑤32	9	⑥14	4	3	66
G(準インバウンド型)	0	1	0	2	1	0	4
H(準インバウンド型)	0	0	0	0	1	2	3
I(萌え型)	2	⑦20	⑧9	8	0	0	39
合計	66	143	69	92	26	21	417

訳を見て代表的な建物類型を決定する(表4)。低層階に飲食系、高層階に萌え系の組み合わせが目立った。また中央通りから西側の建物は用途が多様だった。

## 7. 結論

エリア全体で見ると、ホビー系と飲食系の床数が大きい。インバウンド系は大規模な新しい建物に多く萌え系は小規模の古い建物に多い。電気系・飲食系は1階の分布が多く集積度が低い。一方アダルト系・萌え系は上層階に多い。用途同士では低層階に飲食系、高層階に萌え系の組み合わせが多い。

場所ごとに見ると、駅の南側は上から下までホビー系で占められた建物が多い。中央通り沿いの南側では大規模な電気系の家電量販店タイプやインバウンド系の免税店タイプが目立つ。中央通りを北上するにつれて段々建物規模は小さくなっていき、ホビー系の店が通りを埋め尽くしていく。その間を縫ってアダルト系のホビー従属タイプや飲食系が点在する。中央通りを西に外れると、低層階では電気系の電子部品店・中古パソコン店タイプや飲食系が多く、古い建物の上層階には萌え系が多い。ホビー系の店は裏通りでも目立つ存在である。一方、東の昭和通り沿いではアダルト系のアダルト専門店タイプが多い。また駅前再開発エリアには大規模な高層ビルが立ち並び、エリア北側は小規模な古い建物が密集している。

(1)建物の、特定の用途が含まれる床の数のこと(図5)。

(2)集積度(面/棟)=床数/建物数

(3)各用途クラスターで建物数が上位2位以内かつ建物数5以上の規模クラスターを抽出し、さらに上位2組が1と2、3と4、5と6、のいずれかであった場合、2位の規模クラスターを類型化から除外する。用途クラスターD(無個性型)は、何らかの系を含む床が少ない建物で構成されるクラスターなので、類型化では除外した。

主な参考文献

- 三宅理一(2011)「秋葉原は今」(芸術新聞社)
- 森川嘉一郎(2008)「趣都の誕生 萌える都市アキハバラ 増補版」(幻冬舎文庫)

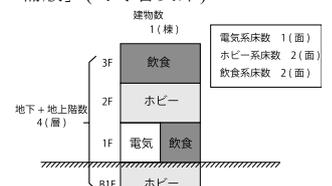


図5：床数の数え方