

No	提 案 名	提案団体名	
		代表者氏名	所 属
2	集いの場を核とした 若者が楽しく過ごせる中心市街地	宇都宮共和大学2年高丸ゼミ	
		窪田 愛	宇都宮共和大学シティライフ学部
		指導教員 氏 名	高丸 圭一

1. はじめに

高校生や大学生などの若者はアルバイトを頑張っても、それほど多くの収入を得ることができない。「まちなかに若者がいて賑わう」ためには、若者はまちなかに行って、遊んだり、買い物をしたりする必要があるが、そもそも十分なお金があるとはいえない。

宇都宮市の郊外には若者が遊んだり、買い物をしたりする複合施設が多くあるが、中心市街地にも、ファッションや趣味のための買い物の場、ゲームセンターやカラオケなどの遊びの場が存在する。また、学習塾や専門学校、大学など学びの場があり、通学のために中心市街地に来る若者も多いはずである。

本提案の基本的な考え方は、**若者のための遊びの場、買い物の場、学びの場がある程度存在すると思われる宇都宮市の中心市街地を、さらに「若者が楽しく過ごすことができる賑わいのある場所」にするためには、目的を達した後も居続けることができる（または、特段目的がなくても訪れることができる）休憩の場、集いの場が必要なのではないか、**ということである。

2章ではまず、高校生と大学生を対象に実施した、お金の使い道と普段のよく行く遊び場についてのアンケート調査の結果について述べる。3章では、宇都宮市の中心市街地—西口の大通りとオリオン通り・ユニオン通り付近—の施設について、若者にとっての「遊びの場」「買い物の場」「学びの場」の観点から調査した結果を述べる。その上で、4章に図1に示すような集いの場を核とした若者の中心市街地における過ごし方のモデルについて提案を行う。

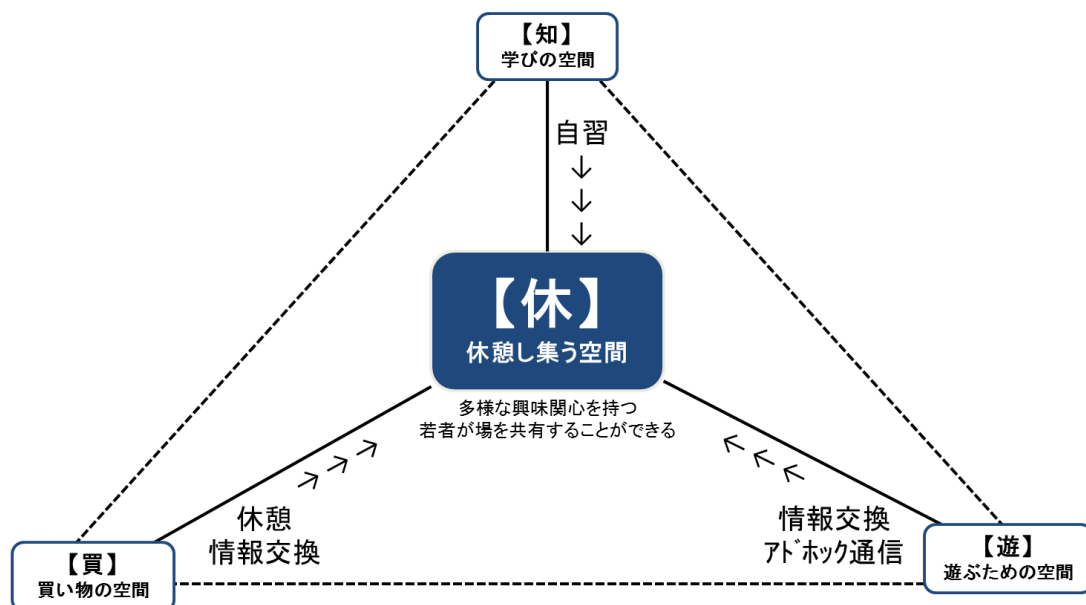


図1 若者が楽しく中心市街地で過ごすための「休・知・買・遊のモデル」

2. 若者のライフスタイルについてのアンケート

宇都宮市内の学校に通う大学生32人と、高校生125人を対象として、1か月の収入とお金の使い方、および、休日と平日によく行く場所についてのアンケート調査を行った。

図2は大学生と高校生の収入源と支出についてまとめたグラフである。大学生の収入源の多くは、給料である。「給料」と答えた人は、アルバイトで稼いだお金で遊んだり何かを買ったりして生活していると思われる。それに比べ、高校生は「お小遣い」と回答した人がほとんどである。高校生は特別な理由がない限りアルバイトが許されていないためこのような結果になったのだと思われる。また、「仕送り」と回答した人は、一人暮らしをしていて、先ほど述べたものの他に家賃などを払って生活していると思われる。高校生では、支出の合計が収入の合計を上回っているが、収入のその他として「使うときに貰う」などの回答があったためである。

また、大学生は収入金額の半分程度しか使えないのがわかる。また全体の理想としては実際の支出の倍ぐらい使いたいと思っているように見える。高校生の収入はおよそ5000円であり、この範囲でなんとか1か月の支出をやりくりしているように見えるが理想的には今よりも4倍ぐらい多く使いたいと見える。

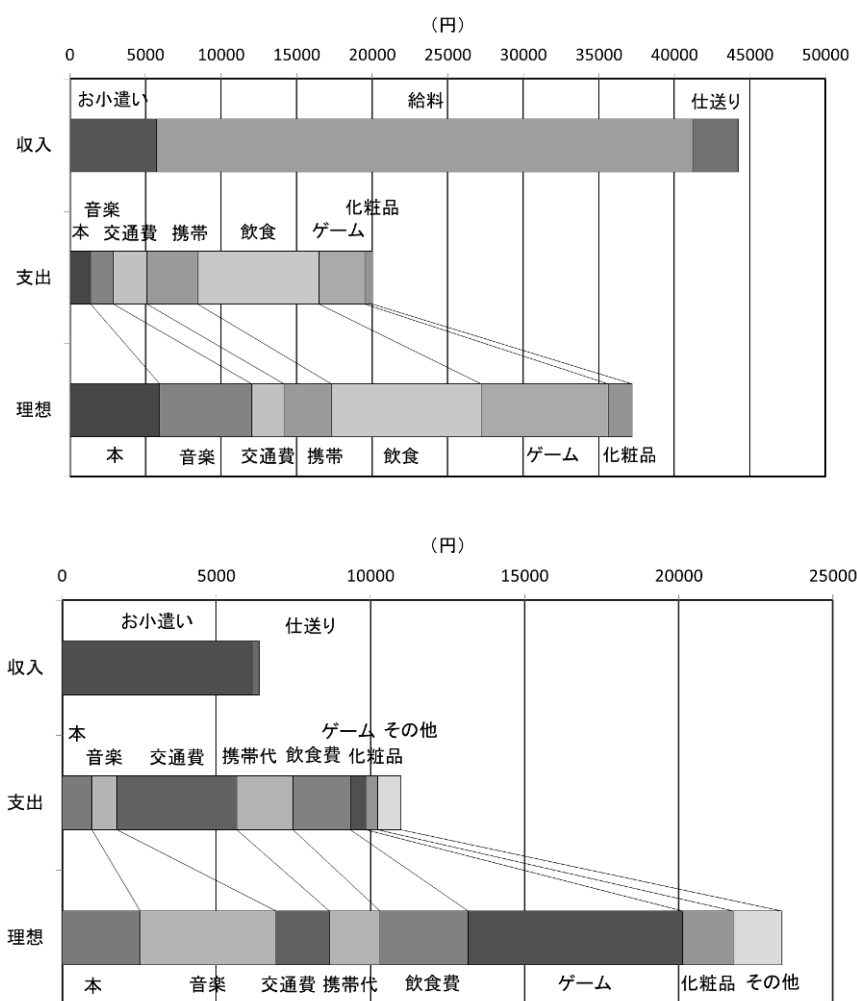


図2 若者の支出（上：大学生／下：高校生）

図3は若者が平日と休日によく行く場所についての回答をまとめたものである。これによると大学生は平日はオリオン、PARCO、大学など、学校付近で遊んでいるのがわかる。それに比べ休日は、若干ではあるがインターパーク、ベルモール、アピタなど少し遠いところに行っているのがわかる。平日だと学校の帰り道にあるお店に寄り時間を潰してから家に帰るように見える。一方休日は、学校が無いので気分転換にいつもより少し遠出するのだと思われる。高校生はお金がないから平日はあまり出かける人がいないようである。しかし休日になると、インターパーク、FKDなどといった場所に多く行っているのがわかる。ただ、平日、休日どちらにしても家と答えた人は多く、あまり出かけない傾向も見られる。

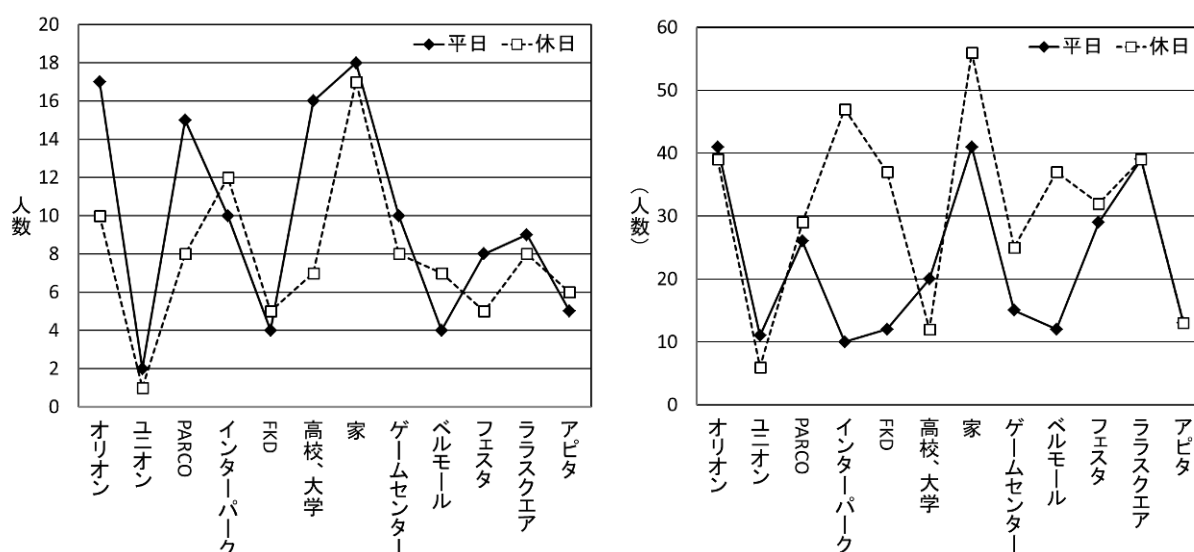


図3 若者がよく行く場所（左：大学生／右：高校生）

3. まちなかの調査

3.1. 宇都宮の中心市街地

宇都宮市の中心市街地—具体的には駅西の大通りおよびオリオン通り・ユニオン通り付近—を対象として、若者がよく行きそうな店や施設を調べた。これを「買い物の場」「遊びの場」「学びの場」に分類してまとめた。

▶ 買い物の場

中心市街地で若者が買い物をする場所として、ララスクエアやPARCO、フェスタなどの大きなビルがすぐに思いつく。このほか、オリオン通りやユニオン通りには、若者向けの衣服や小物などを販売する店舗がある。2章で述べたように、平日にPARCOやオリオン通りに行く人は多いが、若者向けのファッション系スポットが多いユニオン通りに訪れる人は比較的少ないことが分かる。若者がよく行く買い物の場のうち、PARCOはファッションに興味のある人がよく訪れる店舗である。また、フェスタには、書店やグッズ、衣服などの店舗があり、全体としてサブカルチャーに興味がある人がよく訪れる。オリオン通りやユニオン通りにはファッションの店舗とサブカル的要素の強い店舗が混在している。

通り沿いの路面店や小さなビルの2階以上に店舗を構える店でも、ファッションやサブカルチャーに興味がある若者たちにとって魅力的な店舗が多数ある。同じような趣味をもつ若者同士のク

[illegible]

▶ 遊びの場

一方、若者の間には携帯型ゲーム機が非常に広く普及している。特に近年は、ネットワーク（アドホック通信）を利用してユーザ同士が互いに協力をして敵を倒しながら進めるタイプのゲームが流行している。インターネットを介して離れた場所にいるユーザ同士が同一のゲームを楽しむことも可能であるが、アドホック通信では原則として、ゲーム機の電波が通じる範囲で協力し合いながらゲームを進めるため、そのようなニーズにあった遊びの場も必要であろう。



図5 遊びの場の例

▶ 学びの場所

調査地区の中に、塾や学校が全部で10件見つかった。特に、大通り沿いの東武宇都宮駅付近には学習塾が多く集まっている。図6は中心市街地にある学びの場を示した地図である。これらの塾や学校には若者が毎日のように通学している。

塾は保護者が送り迎えをしてくれる様子が見受けられる。平日の夜はともかくとして、休日は気分転換も重要であるので、塾に通うことに加えて、中心市街地で遊んだり買い物をするのもよいだろう。また、塾には自習施設が整っているが、塾以外にも勉強に活用できる場所があれば、塾の枠にとらわれず、同じ学校の人たちと勉強したり、先輩から勉強を教わったりできるかもしれない。

また、大学生は試験の前などに集まって勉強をすることがあるが、中心市街地にはお金をかけずに自習ができる図書館などのスペースは少ない。また、勉強の場の定番の一つであるファーストフード店やファミレスなども、中心市街地には近年少なくなった。



図6 学びの場の例

3.2. 近隣のまちの事例（小山市）

宇都宮市と比較するために、県内で駅の近くに比較的多くの学校が存在する小山市についても駅の周辺について調査を行った。小山市は駅からあまり離れていないところに、大学、高専、専門学校などの学校がある。駅周辺には若者が集まる以下のような施設がある。

▶ 駅（駅ビル・ロブレ）

ロブレと駅ビルは3階の連絡通路でつながっており移動がとても便利である。駅ビルには買い物のできる店が多くみられる。ロブレの地下1階にはドン・キホーテ、フードコート（マクドナルド、31など）があり、食事をする場所としてはもちろんのこと、買い物をしてから休憩スペースとしても使われていた。また、遊びの場として映画館やゲームセンターなども存在する。

▶ 駅周辺（白鷗大学付近）

駅前通りにはファーストフード店などはあまりなく、若者が気兼ねなく集える場所は少なかつ

▶ 郊外（イオン・ハーベストウォーク）

▶ 宇都宮市と比べて

The first photograph shows the interior of a community center with a McDonald's restaurant in the background. The center has a large open space with tables and chairs, and a sign indicating a 'North Exit' (北出口). The second photograph shows a hand holding a sign for a shuttle bus fare. The sign is orange and white, with text in Japanese and English. It states 'お1人様1時間 1480円 (30分 270円)' and 'お1人様1時間 プラス 有料ワンダリング オーダー制 480円 (30分 240円)'. The third photograph shows a sign for a 'Harvest Walk' shuttle bus stop. The sign is green and white, with text in Japanese and English. It says '無料シャトルバス発着所' and 'ご注意'. It also lists rules for using the bus, such as 'バス利用時(乗車)以外の方の立入はご遠慮下さい' and 'バスが出入りしますので、交通安全に十分ご配慮下さい'.

駅に近い休憩施設（左）／地域限定学生割引（中央）／アウトレットへの無料シャトルバス（右）

4.1. 休憩施設の不足について



中心市街地を見渡すと、屋外（例えば、二荒山神社前）、や大型施設（例えば、MEGAドン・キホーテの地下フードコート）などにはベンチが設置されているが、全体として無料で休憩できる場所が少ないように感じられる。屋外の広場としてオリオンスクエアがあるが、イベント開催時

以外は立ち入りを制限されている。他に休憩できそうな場所として、コーヒーショップやレストランなどがあるがこれは無料で入ることはできない。オリオン通りで見つけた休憩ができそうな場所が図8である。

例えば、買い物をしに来た後に、休める場所がなければ帰るしかない。遊びの場も同様のことがいえる。第2章で述べたように、若者は少ない収入から、買い物や遊びの資金をやりくりしている。休める場所があったとしても、お金を払わなければ入れない店だと、買い物や遊びにお金を使ったあとは帰るしかない。結果として、中心市街地でゆっくり時間を過ごすことができなくなる（図9）。

大学生である私たちの目線から、宇都宮市の中心市街地での過ごし方を考えた場合、無料（または非常に安価で）休憩できる空間が必要であると感じられる。このような空間があれば、単に休憩をするだけでなく、仲間同士で空間が共有できる。それぞれの人が中心市街地に来た目的を達してただ帰るのではなく、「場」を共有することで、様々な効果が得られ、中心市街地における過ごし方も変わってくるのではないかと考えた。

そこで次に、休憩施設を核とした、若者のまちなかでの過ごし方についてのモデルを検討する。

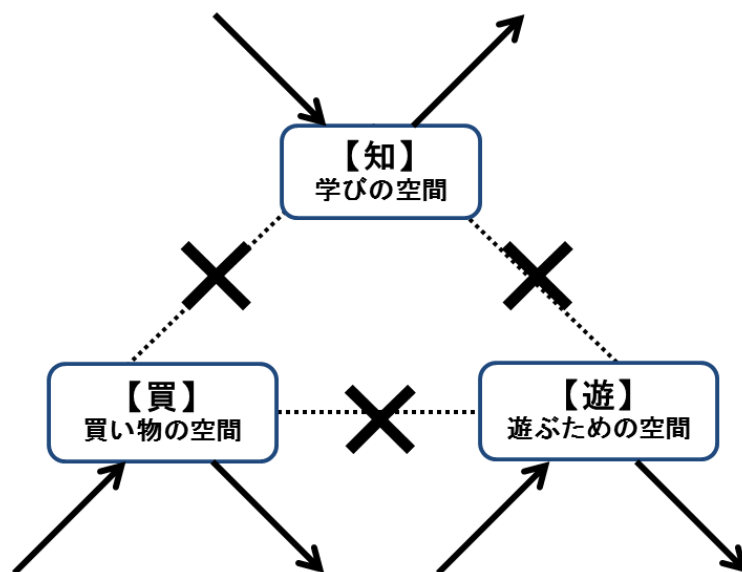


図9 核となる施設がない場合の行動モデル
（目的の場所に行ってそのまま帰るだけになる）

4.2. 若者のまちなかでの過ごし方―「休・知・買・遊のモデル」

私たちの提案は「集いの場を核とした若者が楽しく過ごせる中心市街地」である。図10に示すように、中心市街地の中に、自由に休憩し集える場所を置き、それを様々な目的で中心市街地に訪れた若者の行動の核となるものであると考える。

▶ 学びの場との関係

中心市街地にある学習塾や学校に学びに来た若者は、その後の自習や勉強会を行う場所を確保することができる。

▶ 買い物の場との関係

買い物にきた若者は、買い物後の休憩を自由に行える。また、同じ趣味をもつ若者同士がコミュニケーションを図ることにより、特別な媒介（ネットや情報紙）なしに直接的なクチコミの効果が働く。これにより、大型施設以外の場所に点在する、穴場的な店舗の情報が伝達され、人と人、人と店舗の輪が広がっていくことが予想される。

▶ 遊びの場との関係

休憩の場は、遊んだ後にさらに居場所を求める若者の受け皿となるだろう。更に、携帯ゲームやカードゲームなどの市販の遊び道具によって遊ぶための場所が提供できるという効果が期待される。

▶ 集いの場の効果

休憩施設の集いの効果として、若者たちが情報を交換しやすくなることが挙げられる。また若者にとって居心地の良い空間を作り、初めて会った人たちとも話すことで、コミュニケーションの輪も広がるだろう。クチコミによって、店舗や商品、遊び場の情報が共有されることは、大通りやオリオン通り、ユニオン通りに店を構える商店にとってもプラスになる。

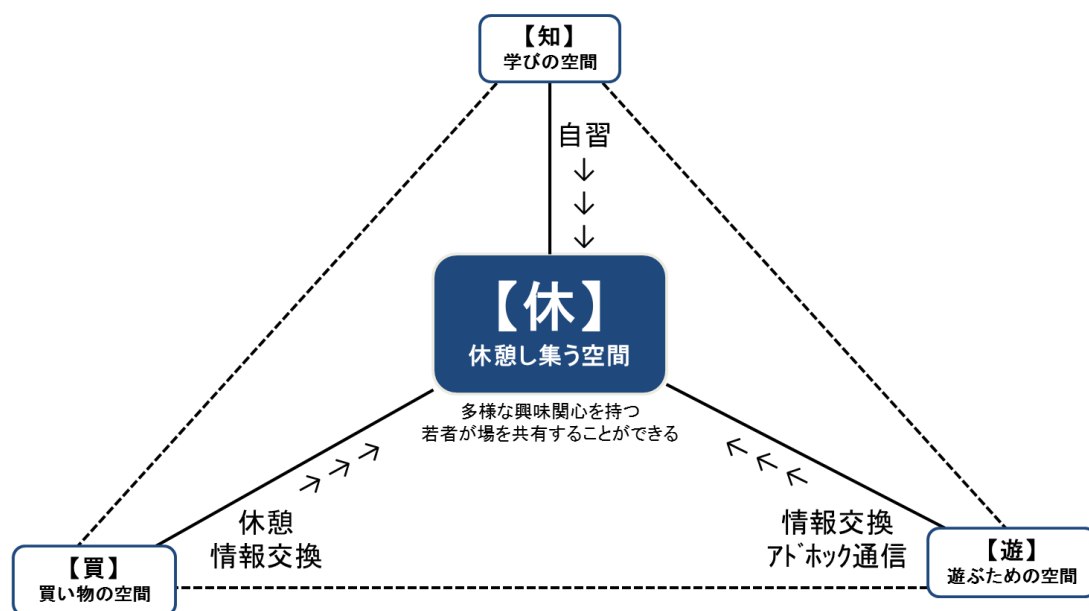


図10 若者が楽しく中心市街地で過ごすための「休・知・買・遊のモデル」（図1を再掲）

4.3. 「休憩し集う空間」の提案

前節までで、若者が楽しく過ごせる中心市街地を実現するためには、休憩し集う空間が必要であることを述べた。本節ではその実現に向けた提案について述べる。

オリオン通りを見渡しただけでも15箇所以上の空き店舗が存在する。空き店舗はテナントの入居を募集し、家賃収入を得るための個人の資産ではあるが、テナントが入っていない以上、収入は得られないのであるから、その状態をそのまま利用し、短期間でも若者たちのために安価に提供してもらうことを呼びかける。また、若者が大学生のボランティアグループなどを中心にもしくは授業や講義の一環としての運営・管理を行っていく。

休憩施設の運用には、机やいす、掃除用具、基本的な電気が必要である。若者が少しでも長く過ごしやすくするためには、飲み物などの提供があった方がよいかもしれないが、近くに自動販売機があれば十分であろう。

次節には、この休憩し集う場所をさらに魅力的なものにするための方法について提案する。

4.4. オンラインコミュニケーション技術とのコラボレーション

前節で述べたように、若者が交流する場所として空き店舗を休憩の場所として活用していく。そのことにより、若者たちが集まり、交流していくことが可能になる。しかし、用事があったり、早く家に帰らなければならなかったりして、休憩場所に集まらない人もいる。一方、最近の若者たちは、インターネットで常に誰かとつながっていることに安心感を持つ傾向がある。例えば、電子メールを常にやりとりをしていたり、mixiのマイミクやツイッターのフォロワーなどとネットワーク上でつながりを持ち、コミュニケーションを図っている。

そこで、集いの場である休憩場所に行きたくても行けない人たちも、インターネットを通じて、同じように交流できるように、オンラインコミュニケーション技術を導入し、ネットワーク上のコミュニティと実際の休憩場所とのコラボレーションを実現する。

具体的には休憩場所の中に、インターネットの回線とPC（可能であれば、大型のディスプレイ）を導入し、インターネット上のユーザはアバターとして、この休憩場所の集いに参加する。これにより、実際に休憩場所にいる人たちと、インターネット経由で参加している人たちが交流や情報交換を行うことが可能となる。



図11 集いの場のイメージ（左）とインターネットからのアクセスのイメージ（右）

インターネットの仮想空間上に、宇都宮市の休憩場所につながるための場所を用意する。インターネットユーザは「アバター」という形で、仮想空間に参加する。休憩場所からは、この仮想空間をディスプレイを通してみることができるようになっており（図11左）、インターネット側ではwebカメラとマイクを通して、休憩場所の映像と音声リアルタイムで見られるようにする（図11右）。これにより、休憩場所に集った若者と、インターネット上の仮想空間に参加した若者が、あたかも同じ場所を共有しているように感じることはできるはずである。

仮想空間へは自宅のPCからもアクセスできるが、例えばスマートフォンなどを利用して、まちなかの他の場所においてもアクセスが可能であるし、休憩場所に集った帰り道にも、この集いに参加し続けることが可能であろう。

5. まとめ

2章の調査から、若者たちは自分たちが使いたい理想の支出に対して、実際の収入は少ないため、買い物や遊びに使う十分なお金がないといえる。また、大学生は平日には学校の帰り道にあるお店に寄って時間を潰してから家に帰るが、高校生はお金がないために平日はあまり出かける人がいないことが分かった。また、どちらも休日になると、郊外の店舗へ出かけていることも分かった。3章の宇都宮市の中心市街地についての調査から、まちなかには「買い物の場」「遊びの場所」「学びの場」がある程度存在することが分かった。また、小山市の調査から駅前に、学校などの学びの場、買い物の場、映画館やゲームセンターなどの遊びの場、フードコートなどの休憩の場がまとまって存在する方が、若者は過ごしやすいくと感じることが分かった。

若者がまちなかで楽しく過ごし、中心市街地が賑わうためには、買い物や遊びに来た若者が目的を達した後すぐに帰宅するのではなく、休憩し、仲間同士で集うことのできる空間が必要ではないかと考えた。まちなかに休憩し集える場所を設置することで、これを核として、買い物に来た若者、遊びに来た若者、学びに来た若者などがまちなかに滞留し、情報交換（クチコミ）を行ったり、携帯型ゲーム機で遊んだり、勉強を教えあったりするなどの様々な相乗効果が得られると考えられる。また、この休憩し集える場所のさらなる活用方法として、オンラインコミュニケーションとのコラボレーションについて提案をした。アバター技術の応用により、その場にはいないインターネットユーザとも仮想的に場や情報を共有することができる。

本提案の範囲では、空き店舗の利用や実際に運営を行うため方法などは十分に検討できなかったため、実現には多くの課題が残るものの、若者のニーズとマッチしていると考えられるので、実現に向けて更に検討を進めていきたい。

「休・知・買・遊」のモデルについて、実現可能性との兼ね合いから、本提案では空き店舗の休憩施設としての活用を提案するにとどまったが、まちなかの二荒山神社周辺（たとえば、表参道スクエアや高層マンションのかわりに、「学びの場」としての県と共同運営する公立図書館を設置したり、休憩し集う屋外施設としてこの付近（たとえば、大通りとオリオン通りに挟まれた馬場通り付近）に大きな公園を造成することなども効果的であろう。理想的には、図1に示したモデルの概念図がそのままの付近の地図上にマッピングできれば、若者が楽しく過ごせるにぎわいのある地域になると考えている(図12)。



図12 「休・知・買・遊」をマッピングした馬場通り周辺（一例）