

## 「大学生によるまちづくり提案2020」発表会の結果概要について

### ◎ 趣 旨

「大学生によるまちづくり提案2020」発表会の結果概要について情報提供するもの

#### 1 事業の目的

学生が本市のまちづくりについて意見を表明する機会の創出と、学生ならではの視点やアイデアをまちづくりに活かすことを目的に開催

#### 2 発表会の概要

- ・ 開催日時：令和2年12月18日（金） 13：00～16：45
- ・ 課 題：「FANがつなげる FUNな街」

【課題のねらい】 年代や業種、出身地の違う、宇都宮を好きな様々な人と人の「つながり」や、人と資源、資源と情報等、様々な「つながり」を活かし、宇都宮を楽しい街にするための取組について提案を求めるもの

- ・ 提案団体数：市内2大学10団体
- ・ 来場者数：市民・市職員・大学関係 約150名

#### 3 選考結果

##### (1) 審査方法

提案発表・ポスターセッションを審査対象とし、審査員（4名）による審査及び来場者投票により選考

##### (2) 優秀提案

	提案名（提案団体名）	提案の概要と評価された点
第1位	まちなかPark ～空地活用による サードプレイスの形成～ (宇都宮大学 建築計画研究室)	<b>【概要】</b> 市中心部の空地の特性を整理し、場所性や既存施設との関係を踏まえたまちづくりを進めることで、人々の多様な活動を促進させる「空地を活用したサードプレイス」について提案 <b>【評価された点】</b> 空き地や低未利用地などをどのように克服していくかが大きな問題になっている中で、そこに正面から取り組み、魅力的な宇都宮のまちの再構築の方法を提案した点や、所有者の理解が得られたらすぐにでも取り組めるような具体性が高く評価された。

	提案名（提案団体名）	提案の概要と評価された点
第2位	若者が楽しめる「シティクエスト」 ～with&afterコロナ時代の まちあるき～ (宇都宮共和大学 シティライフ学部 3年西山ゼミ)	<p><b>【概要】</b> 市民に地域の歴史や文化などに興味を持ってもらうため、まちなかの史跡などでクイズや動画などが体験できる次世代型まちあるきシステム「シティクエストin宇都宮」を提案</p> <p><b>【評価された点】</b> まちおこしとクイズという流行に乗った提案であり、今後、若い人たちだけでなく、老若男女多彩な人たちに対して幅広い展開が期待できることや、宇都宮まちづくり推進機構や市役所との関わりといった事業の実践体制についても提案があったことが評価された。</p>
第3位	FAN×FUN OHYA ～グリーンツーリズムで 大谷にファンを～ (宇都宮共和大学 シティライフ学部 2年渡邊ゼミ)	<p><b>【概要】</b> 大谷町ならではの「食と観光を組み合わせたグリーンツーリズム」を開発し、新たな観光資源として確立させることで、大谷町のファンをつくることを提案</p> <p><b>【評価された点】</b> 10名の留学生を大谷に連れて行き、農業体験を実践した取組を行っている点が評価された。現在、大谷で行われている着地型観光との差別化が課題であるが、今年で終わりでないという力強いコメントにも期待が持てた。</p>

※すべての提案の要旨は別紙のとおり

#### 4 今後のスケジュール

令和2年12月21日～25日 市役所1階市民ホールにて全団体のポスターを展示  
 令和3年1月14日 優秀提案団体と市長との意見交換会  
 1月中旬 提案内容の実現可能性の検討  
 3月下旬 市ホームページにて、提案の検討・取組状況等を公表

#### 【参考：これまでに市の事業などに活かされた主な提案】

- ・オリオン通り魅力向上計画（H27）  
⇒ まちづくり推進機構がオリオン通りにて、平成28年度にオープンカフェを試行実施し、平成29年度より本格実施
- ・ふるさと納税による魅力発信・活性化（H26）  
⇒ 平成27年度より事業内容の見直しとして、贈答品の拡充・寄付手続きの簡素化を実施
- ・まちづくりに貢献して愉快ポイントを貯めよう！（H25）  
⇒ 平成27年度より「高齢者等地域活動支援ポイント事業」、令和元年11月よりまちづくり分野でのポイント制度「まちづくり活動応援事業」を実施
- ・Enjoy Lively Sports in Happy Utsunomiya～参加型スポーツ総合サイトの提案～（H20）  
⇒ 平成22年度より総合スポーツ情報サイト”U-Sports”が稼働

## 『大学生によるまちづくり提案2020』提案団体一覧

優秀提案	No.	提案名	団体名	代表者	指導教員	提案の要旨
	1	あつまれ ～みやのまち～	宇都宮共和大学 シティライフ学部 2年和田ゼミ	渡邊 果恵 佐藤 洋紀	和田 佐英子	宇都宮にテーマ別の施設などを一つの場所に集めて街を作ることで、同じ趣味の人を集め、人と人とのつながりを深くする「コンセプト型住宅地」を提案する
	2	宮のまちかど アウトドアプレイス	宇都宮大学 建築環境研究室	中山 紘希	横尾 昇剛	人と人の交流、人とモノをつなげる役割を持ち、屋外、半屋外空間をつなげ、くつろぎの場やワーキングスペースとして利用可能な、市民のサードプレイスを提案する
	3	サイクリングで宇都宮に想いを馳せる ～映画を活用したまちづくり～	宇都宮共和大学 3年田部井ゼミ	大塚 瑛博	田部井 信芳	選定したコースを「映画が愉快 撮影地周遊ルート」として宇都宮自転車マップに登録するなど、「シネマスポット」を活かしたまちづくりについて提案する
第1位	4	まちなかPark ～空地活用によるサードプレイスの形成～	宇都宮大学 建築計画研究室	打座 茜音	佐藤 栄治	市中心部の空地の特性を整理し、場所性や既存施設との関係を踏まえたまちづくりをすることで、「空地を活用したサードプレイス」について提案
第3位	5	FAN×FUN OHYA ～グリーンツーリズムで大谷にファンを～	宇都宮共和大学 シティライフ学部 2年渡邊ゼミ	船山 晃廣	渡邊 瑛季	大谷町ならではの「食と観光を組み合わせたグリーンツーリズム」を開発し、新たな観光資源として確立させることで、大谷町のファンをつくることを提案
	6	アイドルファンがつなげるファンのまち	宇都宮大学 アイドルとまちづくり研究会	趙 子凌	中村 祐司	宇都宮市に存在するローカアイドルグループと、そこで多世代のファン繋がっていくことができる「アイドルファンがつなげるファンのまち」について提案する
第2位	7	若者が楽しめる「シティクエスト」 ～with&afterコロナ時代のまちあるき～	宇都宮共和大学 シティライフ学部 3年西山ゼミ	ドアン・ホン ン・ハイ	西山 弘泰	市民に地域の歴史や文化などに興味を持ってもらうために、まちなかの史跡などでクイズや動画などが体験できる次世代型まちあるきシステム「シティクエストin宇都宮」を提案
	8	繁華街FANをつないでFUNがいっぱい	宇都宮大学 都市計画研究室	浦橋 誠	大森 宣暁 長田 哲平	繁華街での余暇活動をより魅力的にするためのアプリケーションの提案及び繁華街に一体感を持たせられるようなイベントの考案を行う
	9	仮想空間うつのみやを疑似散歩して情報を ゲットしよう	宇都宮共和大学 高丸ゼミ	田島 龍青	高丸 圭一	インターネット上に再現した宇都宮市の地図等を、アプリが移動する「仮想空間うつのみや」を構築し、情報伝達などに活用する提案を行う
	10	結び目 地域産業がつなぐ宇都宮	宇都宮大学 環境研	仁科 懂子	糸井川 高穂	経済性やポテンシャルの高い空き家を地域産業の資源を使ってつながりの拠点として整え、学生と地域産業の結び目とする施策事業を提案する