



# PLACE VISION UTSUNOMIYA



プレイス・ビジョン うつのみや 概要版 **Ver1.0**

パブリックスペースから、  
一人ひとりのストーリーが生まれる・広がる  
まちなかをつくる

**プレみや**  
プレイスメイキング  
うつのみや

## プレみやとは

プレイスメイキングうつのみや（プレみや）は、宇都宮市中心市街地において、街なかの資源を活用しながら、プレイスメイキングにより居心地良い空間を創出していくプロジェクトとして、令和3年3月に活動を開始しました。

地域資源や空間の特性を生かし、これまでの取組等との連携を図りながら、一人ひとりにとって特別な居場所をまちなかにつくり出すことで、中心市街地の更なる活性化を目的としています。

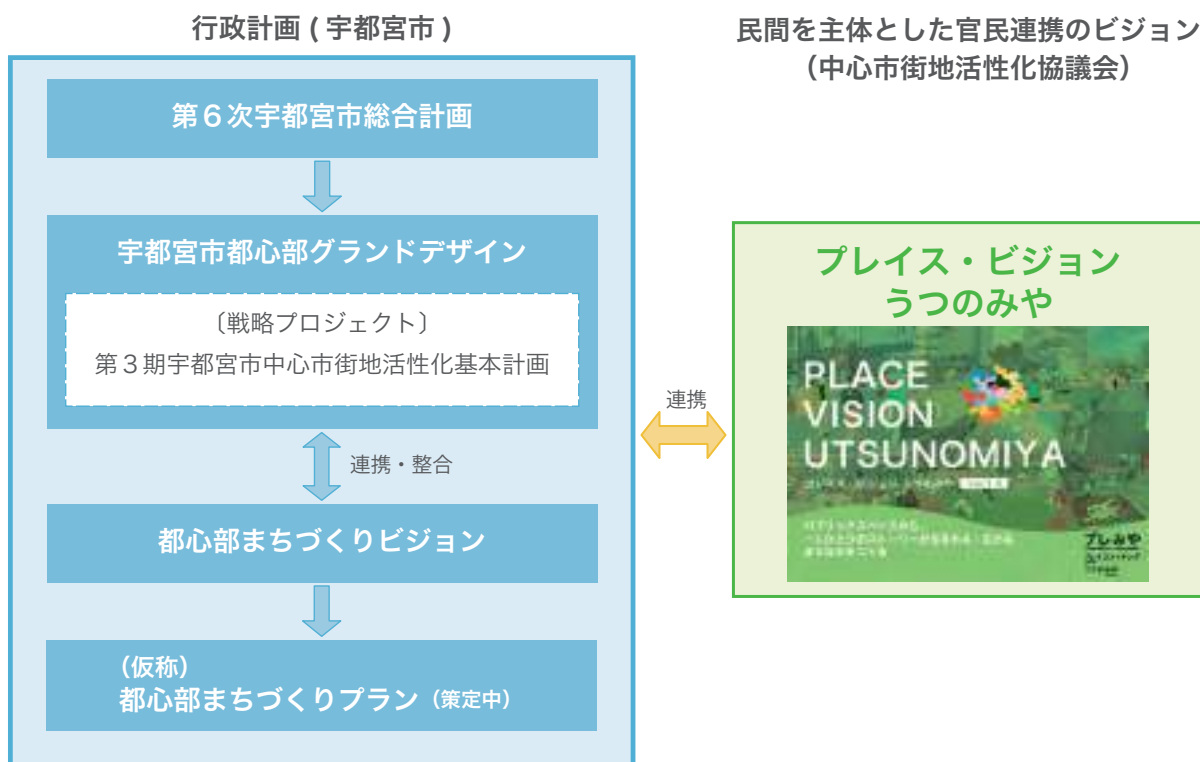


## プレイス・ビジョンとは

「プレイス・ビジョン」とは、プレイスメイキングを実行していくための指針をまとめたものです。

行政、事業者、市民と様々な立場のひとが一緒になって、まちなかのパブリックスペースを豊かにしていくためのアイデアと進め方がまとめられています。

将来ビジョンを共有しながら、まちなかにより愛される場所を複数つくっていくことで、宇都宮の中心市街地の魅力向上につなげていきます。



## 第2章 中心市街地の特性

# プレイスメイキングの必要性

住む人、働く人、学ぶ人など中心市街地で暮らす人にとって魅力的なまちなかを形成し、宇都宮市の中心的な拠点としての賑わいや交流の創出していくため、プレイスメイキングにより、まちなかの至る所にいつでも集えるプレイス（場）をたくさんつくっていきます。

### 中心市街地の資源

公共施設、高校・大学・専門学校、拠点広場、商店街、歴史的資源、観光資源 など

### 中心市街地を取り巻く動向

#### 1 LRT 開通と宇都宮駅東口のまちびらき

LRTやJR宇都宮駅での賑わいを旧市街地にも呼び込みながら、中心市街地一体での賑わい向上が期待されます。

#### 2 まちなかの賑わいの変化

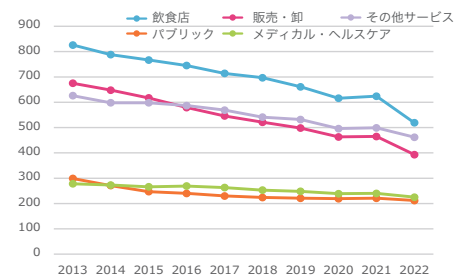
平日の日中を中心に、中心市街地に住み、働き、学ぶ人たちにとって魅力的なまちなかにしていく必要があります。

#### 3 まちなか居住の減少

居住者の生活環境の向上に向けた、まちなかの魅力向上を図っていく必要があります。

#### 4 自動車利用とまちなかのコインパーキング化

まちの空洞化の歯止めをかけるため、空地や公共空間等のオープンスペース活用による賑わい創出が求められています。



中心市街地周辺における  
産業分類別事業所数の推移（上位5位産業）

出典：RESAS まちづくりマップ事業所立地動向

### 果たすべきこと mission

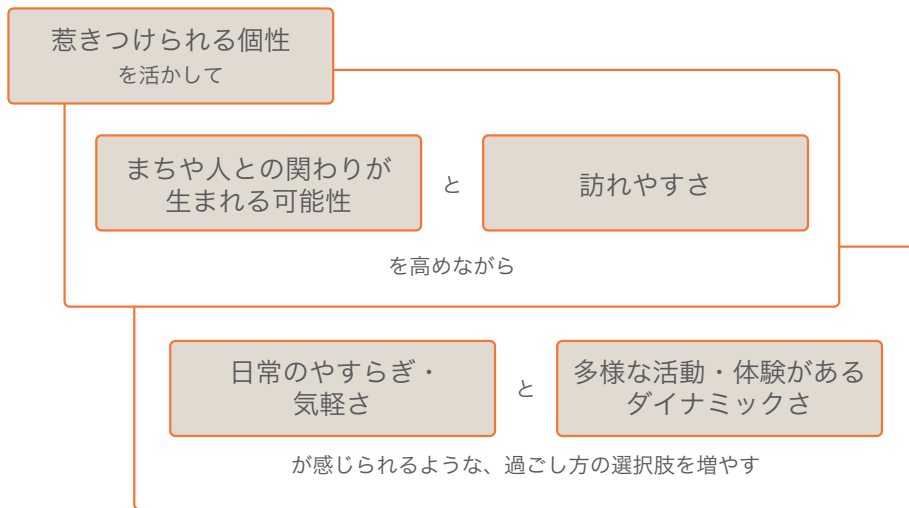
宇都宮市の中心的な拠点としての賑わいや交流の創出  
住む人、働く人、学ぶ人など中心市街地で暮らす人にとって魅力的なまちなか形成

### 行動指針 value

まちなかの至る所に、いつでも集えるプレイス（場）をたくさんつくっていく

## 全体ビジョン

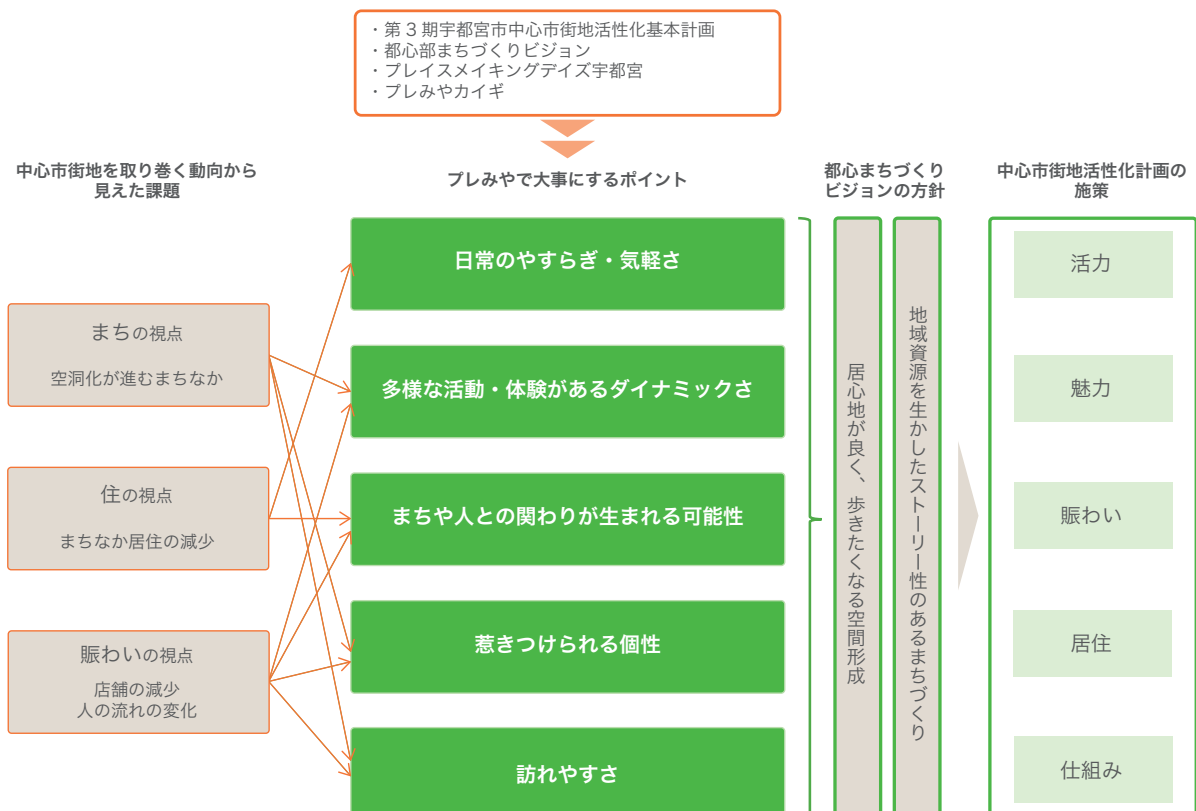
パブリックスペースから、  
一人ひとりのストーリーが生まれる・広がるまちなかをつくる



プレイスメイキングで果たす MISSION

- ・ 宇都宮市の中心的な拠点としての賑わいや交流の創出
- ・ 住む人、働く人、学ぶ人など中心市街地で暮らす人にとって魅力的なまちなか形成

### 全体ビジョンの背景となる考え方



# 第4章 プレミヤの対象地

## 先行的に活動を行うエリアとプレイス

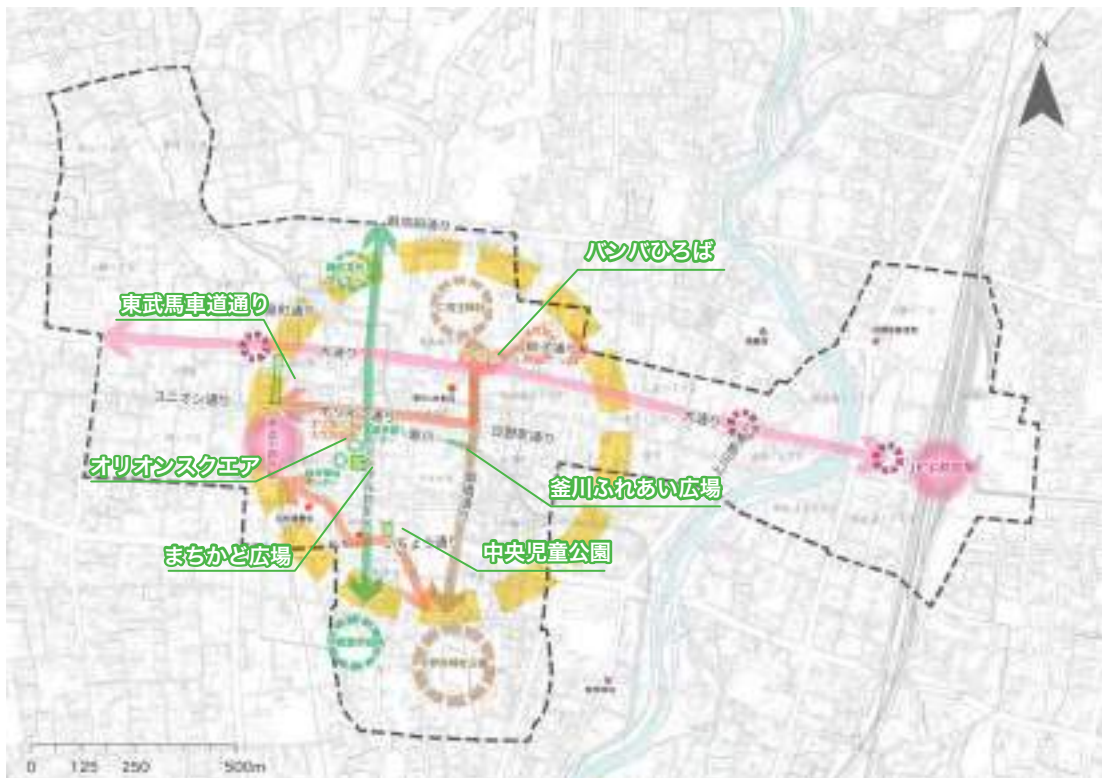
以下8つの視点のもと、全体のバランスを図りながら、プレイス候補地について相対的に評価を行い、センターコアを先行的にアクションを進めていくべきエリアに設定し、具体的な活動フィールドとして以下の6つのプレイスを選定しました。

### プレイス選定の8つの視点

空間のポテンシャル 	効果の見えやすさ 	短期的アクションのしやすさ 	中長期的な改善事業等の見込み・可能性 
ステークホルダーやプレイヤーの顔 	市民の関心度 	エリアとしてのまとまり 	プレイスメイキングの方向性 

### エリアの選定 → センターコアを先行的に進めるエリアとして選定

JR コアは、L R Tの開業や駅東口地区のまちびらきにより市内外や広域から多くの集客が見込まれる一方で、センターコアは、商業施設の減少や空洞化などまちなかの活力低下が懸念されます。しかしセンターコアは、都心部の中心であり、全体ビジョンの実現に向けた賑わいや交流づくりを積極的に取り組む必要があります。



# 第4章 プレミヤの対象地

## プレイスの選定

バンバひろば



オリオンスクエア



東武馬車道通り



釜川ふれあい広場



まちかど広場



中央児童公園



## 個別プレイスのビジョン

アクション案は、それぞれの「プレイスらしさ」をより感じながら過ごしたくなるシーンを思い描いたアイデアです。

ここで紹介している案は、まちなかに関わるさまざまな方がカタログのように参照して、アクションに活かしてもらえるものです。また、ここに掲載されているアクション案を見て、さらにアイデアをふくらませるといった使い方でもできます。

### 01 概要

プレイスの基礎情報の整理

### 02 プレイス・ゲームによる評価・分析

プレイスメイキングの視点から見た課題と可能性の特定

### 03 コンセプト&シナリオ

プレイスの将来イメージとそこへ向かう道筋

### 04 短期アクション案

すぐに形にできそうなアクションのアイデアリスト

### 05 長期アクション案

短期アクション後の段階で発展可能性があるアクションのアイデアリスト

# 第5章 個別プレイスのビジョン

## バンバひろば | 宇都宮まちなかの「ゲート」となる広場



### POINT

- ・ 非日常を演出し、日常をさらに楽しむ場所
- ・ 訪れる人が次の目的地に向かう移動と情報の拠点
- ・ 観光・生活両面で象徴的なまちの入り口として、人々の心に残る場所

Creation Space  
平日はワークショップやセミナー、休日はイベントの開催スペース

コミュニティボード  
みなぎりに集めるように、SNSなどのSNSでつながりやすいように、SNSなどのSNSでつながりやすいように、SNSなどのSNSでつながりやすいように

アート・デザイン・文化の拠点  
アート・デザイン・文化の拠点として、アート・デザイン・文化の拠点として、アート・デザイン・文化の拠点として

多目的な広場  
日本をさらに面白くするために、多目的な広場として、日本をさらに面白くするために、多目的な広場として

## オリオンスクエア | 立ち寄りたくなる・新しいことを試せる広場



### POINT

- ・ 日常で集まりやすい・立ち寄りたくなる場所
- ・ “やりたいこと”を話せて、実現できる場所
- ・ 中心市街地の人のつながりを生む場所

子ども向けの遊び場  
子ども向けの遊び場として、子ども向けの遊び場として、子ども向けの遊び場として

アート・デザイン・文化の拠点  
アート・デザイン・文化の拠点として、アート・デザイン・文化の拠点として、アート・デザイン・文化の拠点として

コミュニティボード  
みなぎりに集めるように、SNSなどのSNSでつながりやすいように、SNSなどのSNSでつながりやすいように

多目的な広場  
日本をさらに面白くするために、多目的な広場として、日本をさらに面白くするために、多目的な広場として

飲食店の交流スペース  
飲食店の交流スペースとして、飲食店の交流スペースとして、飲食店の交流スペースとして

私がやりたいことは～





# 第5章 個別プレイスのビジョン

## まちかど広場 | “みんなの” まちかど広場



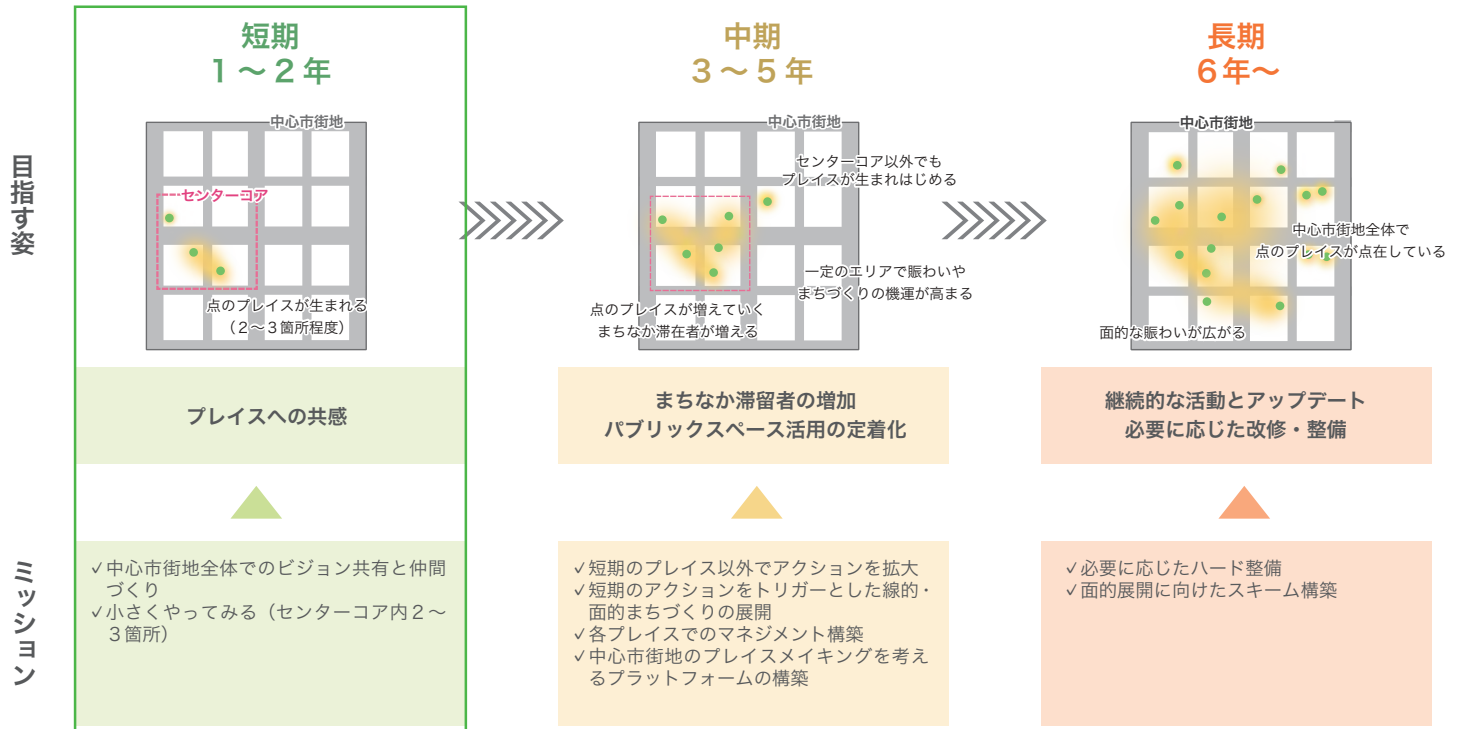
## 中央児童公園 | 新たな考えや活動を生む、刺激を感じられる公園 (クリエイティブ・パーク)



# 第6章 アクションプラン

## 段階的展開イメージ

ビジョンの実現に向けては、段階的なステップを踏みながら空間を創出し、アクティビティの誘発につなげていくとともに、それを支えるマネジメントのあり方を検討することで、地域に根ざした持続的取組へと育てていきます。



### 短期アクションの取組方針

#### 1 ビジョン共有と仲間づくり

多くの人にプレイス・ビジョンを共有し、まち全体でプレイスメイキングの機運を高めていく。

また、各プレイスの関係者やプレイヤーとの対話により、実証実験の進め方や将来的な運営体制のありかたについても具体化していく。



定期的なオープンカイギで  
ビジョンを育てていく

#### 2 小さくやってみる

小さくはじめてみることで、掲げたビジョンが地域のニーズや長期的な展開にむけた方向性と合ったものになっているか、どんなマネジメントが望ましいかを検証。

市民の多くの人に活動自体が周知され、仲間づくりやまちとしての機運づくりにもつながる。



LQCでやってみる



関わりしるを増やす

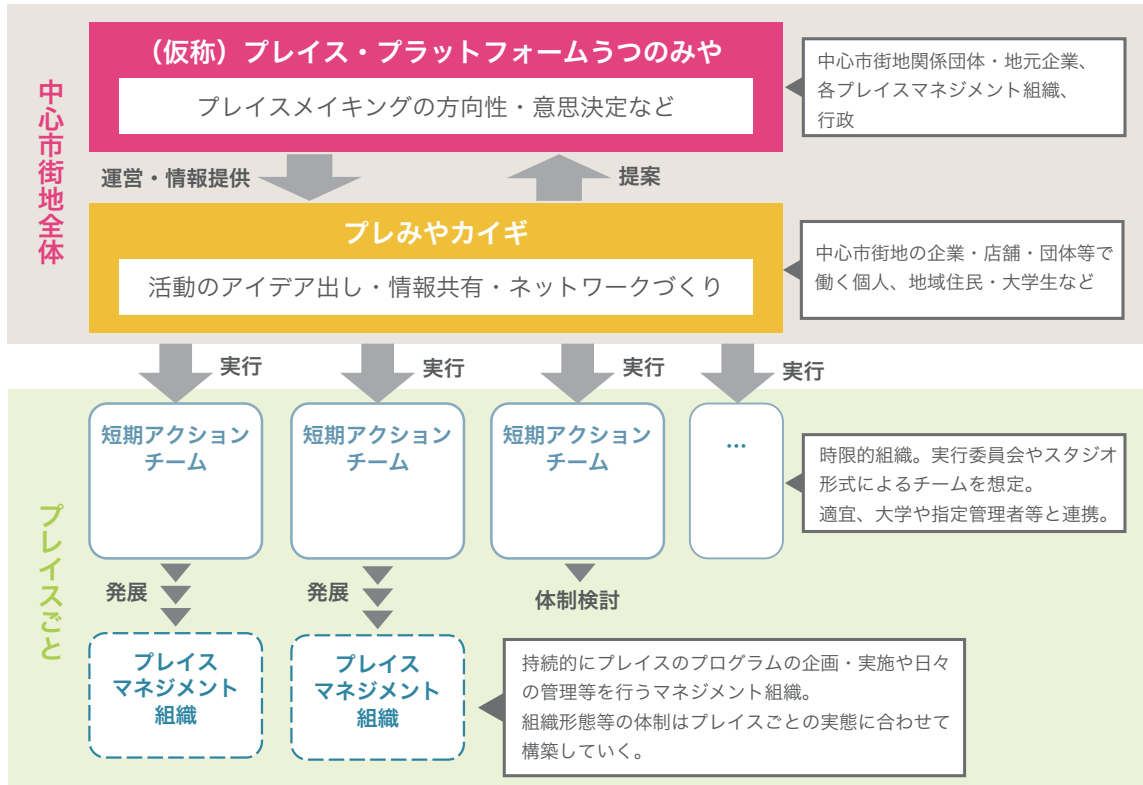


実効性が高く、  
効果が見えやすい場所を選ぶ

## 私たちが目指す体制

短期アクションを重ねながら、各プレイスの情報共有や連携、必要に応じたビジョンのアップデートなど、中心市街地のプレイスメイキングを考えるプラットフォームを構築していきます。

なお、プレイスごとのマネジメントは、各プレイスでのアクションの動きやすさを優先に、個々の実態に合わせた体制を構築していきます。



## それぞれにあった、プレみやへの関わり方

### 宇都宮のまちなか空間の これからについて語りたい！

引き続きプレみやカイギでは、まちなかのあるべき姿や活動のアイデアなど、宇都宮中心市街地のこれからについてディスカッションしていきます。また、実際のアクションなど、まちで起きている動きについてもプレみやカイギでは定期的に報告していきます。

プレみやがなんか気になる、まずはプレイスマイキングについて知りたい人も、まずはプレみやカイギに参加してみてください。

### 実際にまちなかのあの場所で プレイスづくりに関わりたい

プレみやでは、まずはビジョンに掲げたまちかど広場と中央児童公園でアクションを行っていきます。短期アクションでは、その場の関係者だけでなく、色んな立場の人がプロジェクトに関われる機会を作っていきます。

また、それ以外の場所でも、具体的にやりたい活動などがある場合は、ぜひ、プレみやにご相談ください。一緒に可能性を探りながら、まちなかのプレイスを作っていきましょう！

プレみやカイギの開催情報は、公式 SNS や市のホームページで発信しています。

# プレイス・ビジョウつのみや ver1.0

2023年3月

発行 宇都宮市中心市街地活性化協議会

一般社団法人ソトノバ

日本大学工学部都市計画研究室（泉山ゼミ）

宇 都 宮 市 HP  
プレイヤ専用ページ



プレイヤ公式  
Instagram



プレイヤ公式  
Twitter

