

PLACE VISION UTSUNOMIYA

プレイス・ビジョン うつのみや

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

第1章 はじめに 01

- 1-1 プレイスメイキングってなに? 8
 - 1-2 プレイスメイキングうつのみやについて 9
 - 1-3 プレイス・ビジョンの使い方 11
- 13

第2章 中心市街地のエリア特性 01

- 2-1 中心市街地を取り巻く動向 8
- 2-2 中心市街地の都市構造 9
- 2-3 中心市街地の資源 11
- 2-4 中心市街地の課題 13

第3章 プレミヤでつくるまちの姿 01

- 3-1 プレミヤで大事にするポイント 14
- 3-2 全体ビジョン 18

第4章 プレミヤの対象地 01

- 4-1 中心市街地のプレイス候補地 19
- 4-2 先行的にアクションを進めていくエリアとプレイス 20

第5章 個別のプレイスビジョン

- 5-0 個別プレイスのビジョンについて 24
- 5-1 バンバひろば 25
- 5-2 オリオンスクエア 31
- 5-3 東武馬車道通り 37
- 5-4 釜川ふれあい広場 42
- 5-5 まちかど広場 48
- 5-6 中央児童公園 54

第6章 アクション・プラン ～実現に向けて～

- 6-1 段階的な展開戦術 60
- 6-2 短期アクションのシナリオ 62
- 6-3 私たちが目指す体制 66

1-1 | プレイスメイキングってなに？
1-2 | プレイスメイキングうつつのみや
1-3 | プレイス・ビジョンの使い方

第1章 はじめに

INTRODUCTION

1-1 | プレイスメイキングってなに？

01 プレイスメイキングとは

プレイスメイキングとは、ひとことで言うと「**居場所づくり**」。

地域のコミュニティを中心にパブリックスペースを再考し、人それぞれにとって特別な場へと変えていくための考え方およびプロセスのことをいいます。

アメリカで提唱されたこの概念は、今では世界中で議論や実践がなされ、世界的な潮流となりつつあります。日本においても、人口減少・少子高齢化に伴うまちなかの活力低下が懸念されるなか、都市の魅力を向上させ、まちなかににぎわいを創出することが、多くの都市に共通して求められており、その一環として、パブリックスペースを人の居場所にするための実証実験が数多く展開されるなど、プレイスメイキングの重要性が増し、注目されています。

プレイスメイキングにより、まちなかの空間を市民にとって居心地よい空間に変えていくことで、暮らしやすく誇りあるまちとして魅力を高めていくことが期待されることから、大都市に限らず、急速な人口減少が進む地方都市など全国各地でその取組は広がっています。



プレイスメイキングの先駆けとなったブライアントパーク



地方都市でも進むプレイスメイキング（愛媛県松山市）
出典：松山市

IN FOCUS

居心地よいプレイスをつくる4つの性質

すばらしいパブリックスペースには、4つの共通する性質があります。世界中で数多くのパブリックスペースを評価してきたアメリカの団体 Project for Public Spaces (PPS)、成功をもたらしうる共通の性質として、「アクセスと接続」「利用と活動」「快適さと印象」そして人々の関係性によって生まれる「社交性」があるとし、さらに具体的な指標をプレイス・ダイアグラムに落とし込み、場がよいものか悪いものかの判断を助けるツールとしています。

アクセスと接続：

遠くからでも空間を見ることができますか？
外からでも空間の内部を見ることができますか？ など

快適さと印象：

その場はよい第一印象を与えていますか？
その空間はきれいでごみはありませんか？ など

利用と活動：

場は人々に利用されていますか？
異なる年代の人に利用されていますか？ など

社交性：

友人と会うために選びたい場所ですか？
利用者は微笑んでいますか？ など



プレイスダイアグラム

02 プレイスメイキングのプロセス

プレイスメイキングのプロセスは、必ずしも同じ順序で行われるわけではありませんが、プレイスメイキングの実践と普及に取り組むアメリカの非営利団体「Project for Public Spaces(PPS)」によれば、大きく5つのステップがあるとし、場所の観察、計画、空間の具現化により多くの人々を巻き込むことが重要であるとしています。

STEP 1 : 場の設定と関係者の特定

プレイスメイキングを行う場と関係者を特定し、様々な立場の人と地域資源のマッピングを行いながら、仮説を立てていきます。



STEP 2 : 空間の評価と課題の特定

プレイス・ゲームをはじめとした様々なツールを活用しながら、対象地が抱える問題を理解します。



STEP 3 : プレイス・ビジョン&マネジメント戦略

対象地をどのような空間にしたいのか、そのコンセプトや実現に至るまでのアクションプランを含む「プレイス・ビジョン」をまとめ、場を活発よく維持管理された状態に保つためのマネジメント組織・計画を考えます。



STEP 4 : 短期の実験

プロセスのうち最も重要なのは、ビジョンを「実践」に移すことです。アメニティ、プログラム、仮説的な整備など、様々なやり方が可能です。



STEP 5 : 継続的な評価と長期的な改善

どのように場が使われているかを把握することで、変化する状況とニーズに応じた管理の計画を適用したり、ビジョンが常にコミュニティの目標を反映しているか確かめて見直したりすることができます。



IN FOCUS

場を評価するプレイス・ゲーム

プレイスメイキングのステップにおいて、STEP 2 : 空間の評価と課題の特定で使われる手法のひとつが、プレイス・ゲームです。

プレイス・ゲームは、特定の場所のポテンシャル・課題を見つけるために、まちあるきをしながら空間を評価・ディスカッションし、短期的・長期的アクションを導き出していく参加型のワークショップで、名前に「ゲーム」とつく通り、この手法には楽しみながらやってみようという想いが込められています。

まちあるきを持っていく評価シートは、プレイスの成績簿のようなもの！評価軸は全世界共通で、良いパブリックスペースで見られる4つのポイントがベースに構成されています。

プレイス・ゲームは、ある分野の専門家でなくても参加可能で簡単に始められ、そして共通の視点に基づいてディスカッションができるもので、プレイスメイキングの入り口として効果的です。

プレミヤでも、中心市街地で事業を行う方や学生さんなどが集まり、プレイス・ゲームを実施しました。

プレイスメイキングについてインプット グループに分かれてまちあるき



会場に戻ったらグループディスカッションで振り返り



最後は各グループで出されたアイデアを共有！



1-2 | プレイスメイキングうつのみや

01 プレみやとは

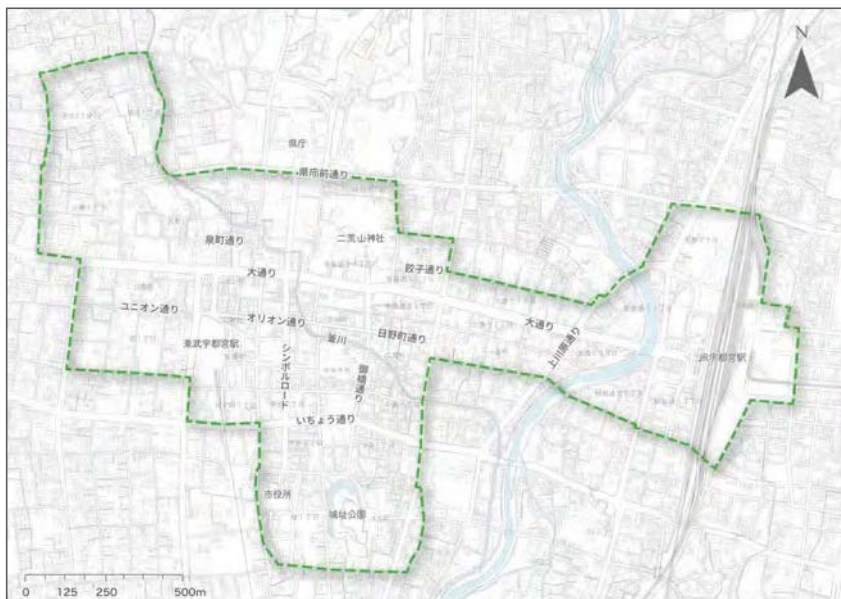
プレイスメイキングうつのみや（プレみや）は、宇都宮市中心市街地において、街なかの資源を活用しながら、プレイスメイキングにより居心地良い空間を創出していくプロジェクトとして、令和3年3月に活動を開始しました。

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。



対象区域

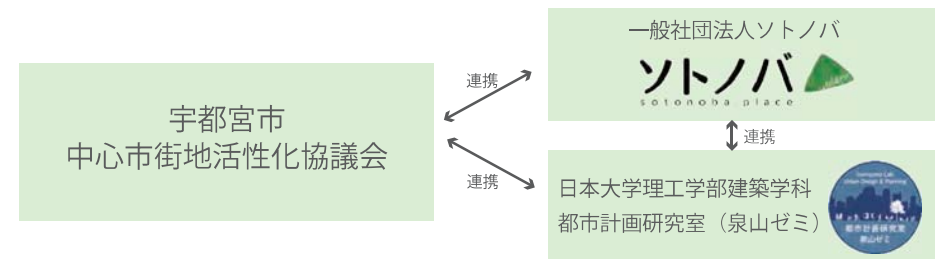
プレミヤの活動区域は、令和2年3月に策定された「第3期宇都宮市中心市街地活性化基本計画」における対象区域を基本とします。



プレイスメイキングうつのみや対象区域

推進体制

プレミヤは、宇都宮市及び中心市街地の様々な関係者が構成員となっている中心市街地活性化協議会が主体となり、一般社団法人ソトノバ、日本大学工学部建築学科都市計画研究室（泉山ゼミ）との連携により取組を推進しています。



[ロゴのはなし]



プレみや
プレイスメイキング
うつのみや

中心市街地から様々な色を持った多様な活動が広がり、次々に生まれていくような想いを込めて、モザイク状の一つひとつの形は中心市街地のエリアを変形させたものとなっています

1-3 | プレイス・ビジョン

01 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。

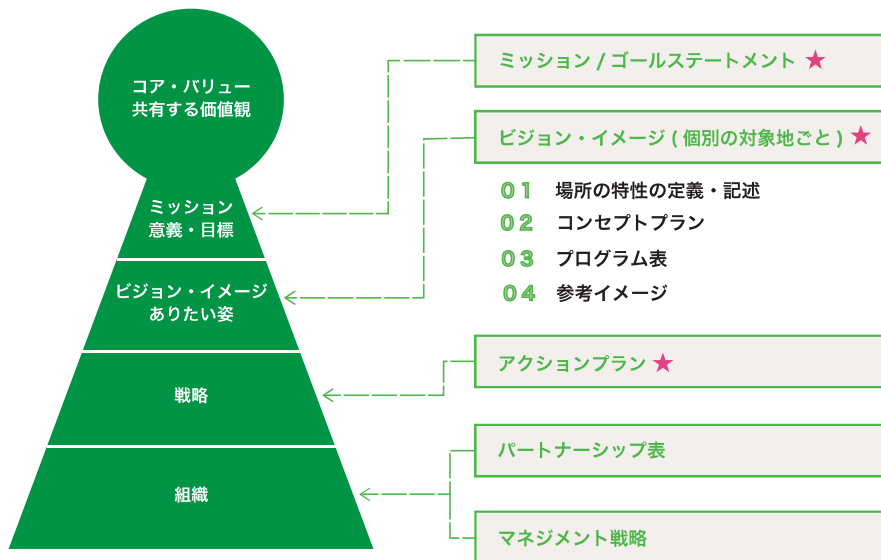
02 プレイス・ビジョンの位置づけ

このビジョンは、第3期宇都宮市中心市街地活性化基本計画などの行政計画に沿うとともに、連携を図りながら、パブリックスペースという単位に焦点を当てて、各プレイス（場）のプレイスメイキングの方向性や具体的な使い方のアイデアをまとめたものになっています。

このビジョンは、官民連携によるビジョンであり、このなかで描かれている方向性やコンセプトを基にしながら、様々な関係者が連携、協力しあいながら、柔軟に実行していくとともに、試行・検証を繰り返しながら、適宜、アップデートしていくことを想定しています。

プレイス・ビジョンの前提となる構造

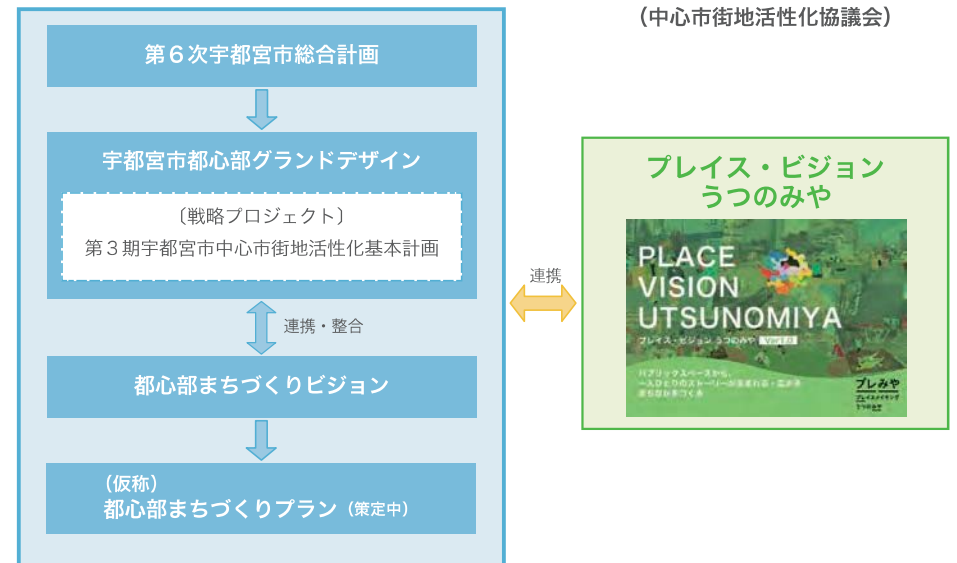
プレイス・ビジョンの構成要素 (★は必須)



- 上位のミッションは根幹となるものであり、ビジョンの更新時においても、基本的には変わりません。
- コア・バリューは必ずしも明示されるとは限りませんが、プレイスメイキングを行うにあたって最も大事にすべき価値を共有しておくことが重要となります。

行政計画 (宇都宮市)

民間を主体とした官民連携のビジョン (中心市街地活性化協議会)



03 プレイス・ビジョンの使い方

本ビジョンは、中心市街地のエリア特性を整理（2章）したうえで、プレイスメイキングの全体ビジョン（3章）、具体的なプレイスの選定とそれら各プレイスにおけるコンセプトとアクションカタログ（4～5章）、そして、実際に中心市街地でのどのようにプレイスメイキングを進めていくかを整理したアクションプラン（6章）で構成されています。

第1章 はじめに			
1-1	プレイスメイキングってなに？		
1-2	プレイスメイキングうつのみや		
1-3	プレイス・ビジョン		
第2章 中心市街地のエリア特性			
2-1	中心市街地の都市構造		
2-2	中心市街地の資源		
2-3	中心市街地を取り巻く動向		
2-4	プレイスメイキングの必要性		
第3章 プレミアでつくるまちの姿			
3-1	プレミアで大事にするポイント		
3-2	全体ビジョン		
第4章 プレミアの対象地			
4-1	プレイス候補地		
4-2	優先エリアの選定		
第5章 個別のプレイスビジョン			
5-1	バンバひろば	5-4	釜川ふれあい広場
5-2	オリオンスクエア	5-5	まちかど広場
5-3	東武馬車道通り	5-6	中央児童公園
第6章 アクション・プラン ～実現に向けて～			
6-1	段階的な展開戦略		
6-2	短期アクションのシナリオ		
6-3	プラットフォームの構築に向けて		

3章は、宇都宮中心市街地でプレイスメイキングを進めていく上での全体ビジョンをまとめています。各プレイスでのコンセプトを検討するにあたって、この大きな方向性に即した内容で検討を進めていきます。

4章では、面的に広がる様々なプレイスに対して、戦略的な展開を進めていくため、当面、優先的に進めていくエリアの絞り込みをしています。



5章に収録された各プレイスでの「アクションカタログ」は、それぞれの分析とコンセプトに基づいて検討した取り組みアイデアで、カタログのようにコンセプトの実現につながる短期と長期のアクションのイメージが複数まとめられています。



この中から、アクションに関わりたい人や場の運営者等が取り組む活動を参照し、実態に基づき更なるアクションの詳細化を行いながら実施につなげていきます。

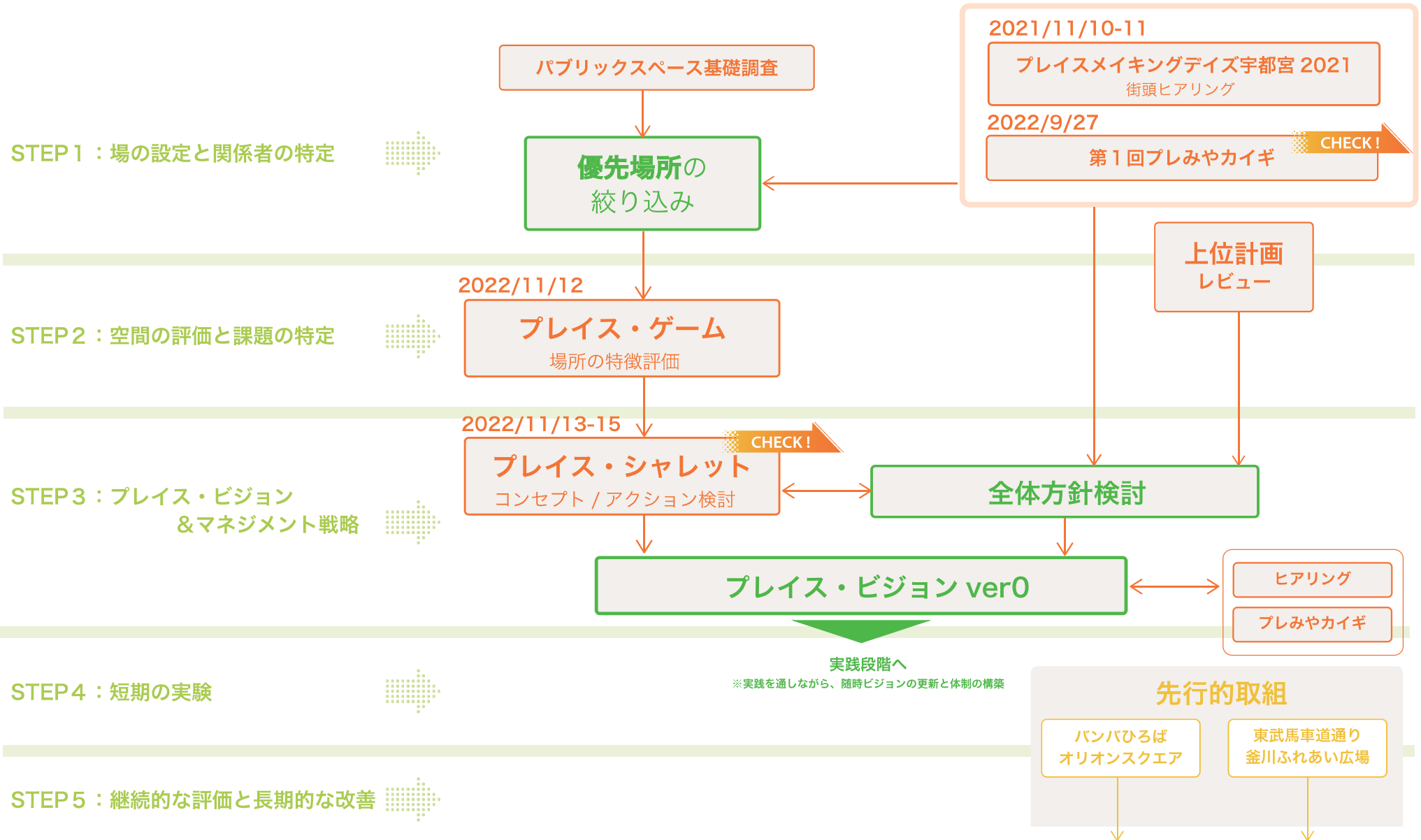
それぞれの場所で活動を企画する・参加するきっかけとして活用してください。

6章では、短期的に活動を進めていくプレイスでの活動方針やその進め方のパターンなどをまとめています。



04 プレイス・ビジョンの策定プロセス

本ビジョンは、中心市街地におけるパブリックスペースの関係者や周辺事業者、学生など多様な方々が集まり、プレイスメイキングについて議論をおこなう「プレミアやカイギ」や、実際のユーザーとなるまちなかの来訪者に向けたインタビューなど様々なコミュニケーションを重ねながらビジョンの方向性をとりまとめてきました。



CHECK! プレミヤカイギとは

中心市街地のパブリックスペースの関係者やプレイヤーなど多様な方々が集まり、まちなかへの想いやプレイスメイキングについての考えを自由に議論をするための場です。宇都宮市の中心市街地を良くしていきたい、盛り上げていきたいという方であれば、誰でも自由に参加できます。

プレミヤカイギのねらい

01 多様な主体が一堂に介し、中心市街地のパブリックスペースのあり方を議論する

02 関係者やプレイヤーのネットワークを構築する

03 街なかに、居心地よい空間やプログラムを創出していくための仕組みを整える



CHECK! プレイス・シャレットとは

「シャレット」とは、専門家や学生が集まり、短期間で集中的に議論を行う都市デザインや、まちづくりの手法のひとつです。プレミヤでは、プレミヤカイギやプレイス・ゲーム等の結果を踏まえ、3日間にわたるプレイス・シャレットを実施し、各プレイスでの具体的なアクションプログラムや空間の使い方を提案していきました。

プレイス・シャレットうつのみやプログラム

DAY 1 AM—プレイス・ゲーム振り返り論点整理：①プレイスのコンセプト&シナリオ
PM—プレイスアイデア検討：②イメージカラー
<ピンナップ>①コンセプト&シナリオ+②イメージカラー

DAY 2 AM—プレイスアイデア検討：③与件検証とアイデア具体化
→アクションカタログ
<ピンナップ>④アクションカタログ案
PM—プレイスアイデア検討：④アクションカタログ更新

DAY 3 AM—プレイスアイデア検討：全体のストーリー確認、発表に向けたまとめ
PM—プレイス・シャレット成果発表会



IN FOCUS

すでにはじまっているプレイスメイキングのうごき

1 オリオン通り商店街 宇都宮まちなかオープンカフェ

オリオン通り商店街では、平成 29 年度から道路占用許可の特例を活用し、オープンカフェ事業を実施。

都市再生整備計画にオープンカフェ事業を位置付け、店先の道路にのテーブル・イスなどを設置している。



2 釜川 KAMAGAWA YARD

歩いて楽しめる賑わいあるエリアの創出を図るため、釜川の河川敷地である釜川ふれあい広場で実施された社会実験。



3 釜川 カマクリプロジェクト

釜川周辺を対象に、建築物のリノベーションや釜川の生き物調査など釜川の魅力づくりに関連する取組を行っている。



関東・水と緑のネットワーク

4 東武馬車道通り BASHAMICHI YARD

LR T と東武鉄道の交通結節点となり得る東武馬車道通りにおける道路空間を活用した居心地の良い空間づくりに向けた社会実験。滞在スペースの設置や商店街によるテイクアウトメニュー企画などが実施された。



2-1 | 中心市街地の都市構造

2-2 | 中心市街地の資源

2-3 | 中心市街地を取り巻く動向

2-4 | プレイスメイキングの必要性

第2章 中心市街地のエリア特性

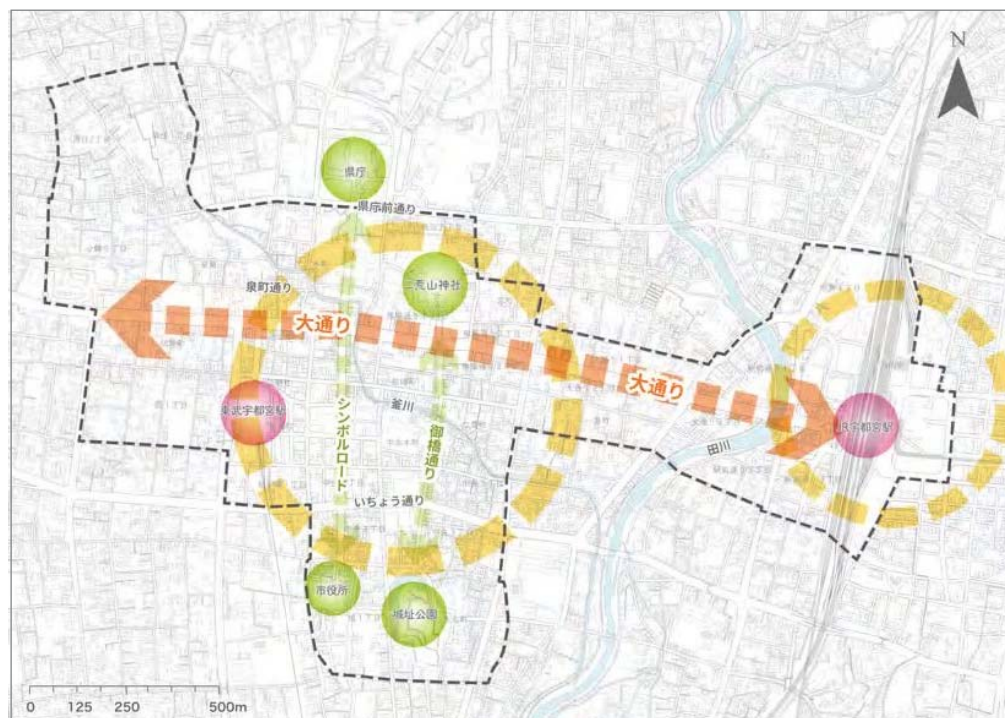
CHARACTERISTICS OF THE AREA

2-1 | 中心市街地の都市構造

宇都宮の中心市街地は、東武宇都宮駅と二荒山神社、宇都宮城址公園周辺のセンターコアとJR 駅周辺のJR コアの2つの都心核と東西南北の2つの都心軸の二核二軸からなる都市構造によって形成されています。

東西軸である大通りと並行して、東武宇都宮駅の東側にはオリオン通り、西側にはユニオン通りが通っており、この2路線を中心に商業が集積しており、賑わいのネットワークが形成されています。

さらに、JR 宇都宮駅の西側には、鬼怒川に合流する一級河川・田川が縦断しているほか、中心部には2層式構造の釜川が流れており、水のネットワークが形成されています。



中心市街地の都市構造

IN FOCUS

まちの成り立ち

宇都宮市は、二荒山神社を中心とした門前町から、その後宇都宮城の城下町として栄えたまちで、関ヶ原の戦い後、本田正純が城主になると宇都宮城と城下の整備が進み、これにより現在の宇都宮市街地の基となる町の区割りがされました。宇都宮は、「奥州道中」と「日光道中」が分岐する交通の要衝であり、本田正純は、城下町の整備にあたり宇都宮城の東側に通っていた奥州道中を城の西側に付け替え、現在の伝馬町で日光道中と奥州道中に分岐させました。

近代に入り、県庁の誘致を追い風として県庁通りや大通りをはじめとする基盤整備が行われ、その後、1885年に大宮～宇都宮間の鉄道が完成し、宇都宮駅が開業、翌年には宇都宮～黒磯間、1890年には宇都宮～日光間が開通するなど、鉄道網が整備され、現在の都市骨格が形成されました。



宇都宮御城内外絵図

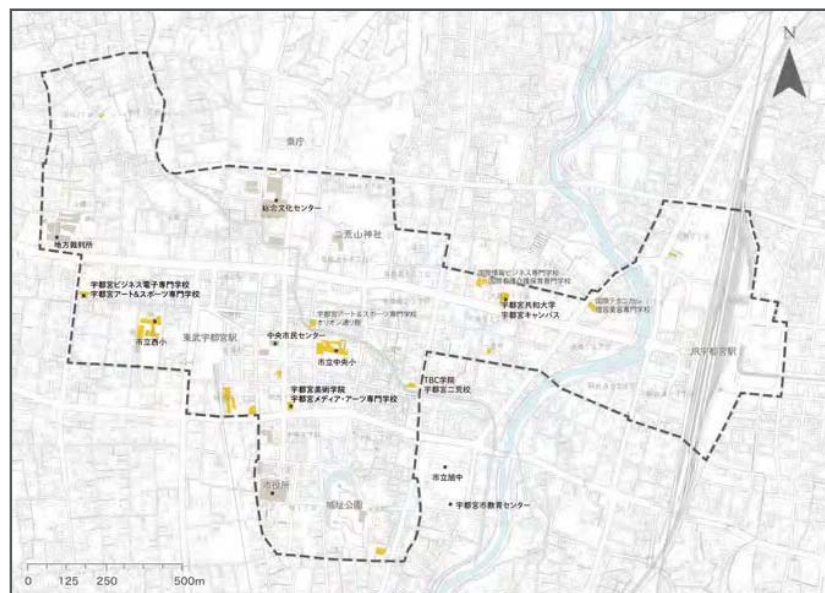
出典：宇都宮市歴史文化資源活用推進協議会 HP「都宮の歴史と文化財」

2-2 | 中心市街地の資源

01 公共施設・学校

シンボルロード沿道には、南北端に宇都宮市役所と栃木県庁が立地しているほか、総合文化センターや市民活動センターなどの公共施設が複数立地しています。

また、中心市街地には小学校が2校、大学が1校、デザインや情報系等の専門学校が複数立地するほか、中心市街地周辺にも高校等の教育施設が集積しています。



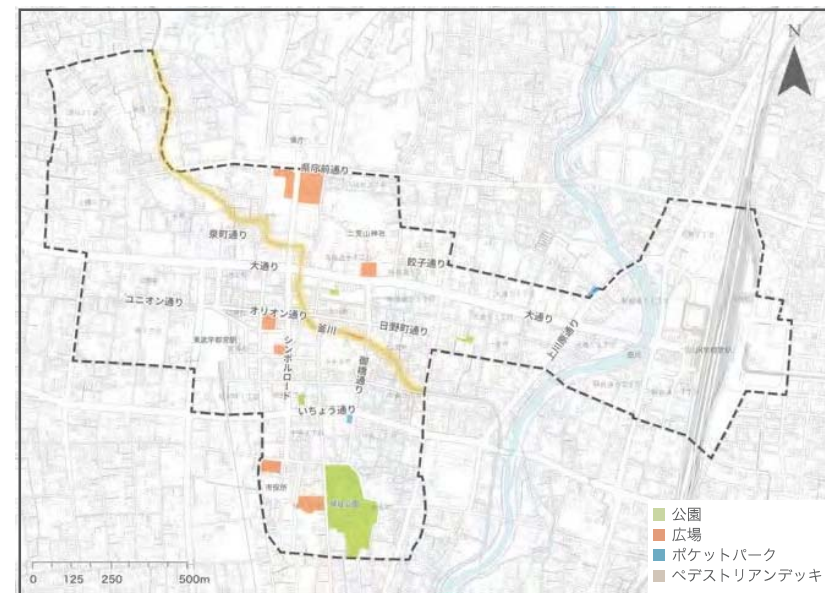
公共施設と学校の分布

02 パブリックスペース

中心市街地には、南端に宇都宮城址公園があるほか、街区公園が3つ立地しています。

またセンターコアには、オリオンスクエアとバンバひろばの拠点広場があるほか、まちかど広場やポケットパークなどが点在しています。

この他、まちなかを横断する釜川沿いには、ふれあい広場などのまとまった広場のほか、要所要所に東屋やベンチなど休憩スポットも整備されています。



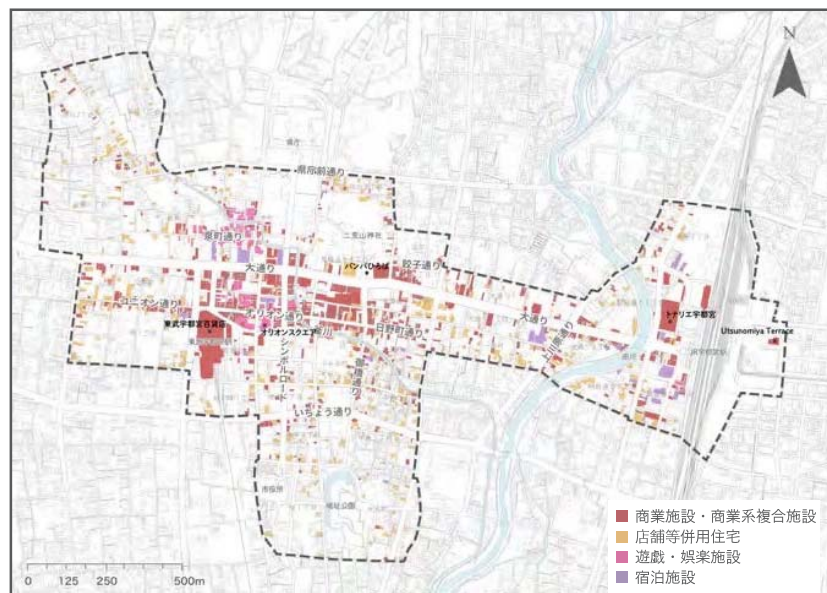
パブリックスペースの分布

03 商業・賑わい

中心市街地の商業は、東武宇都宮駅のターミナルビルである東武百貨店やアーケードのあるオリオン通り商店街を中心に、センターコア周辺に複数の商店街が集積しています。また、センターコア内にある拠点広場（オリオンスクエア、バンパひろば）では、年間を通じ、伝統的な祭祀から宇都宮の資源の PR にもつながる大規模なイベントが多数、行われています。

一方 JR コア周辺は、JR 宇都宮駅の駅ビル・宇都宮パセオや西口にあるトナリエ宇都宮、さらに 2022 年 11 月に東口に開業した複合施設 Utsunomiya Terrace など大型モールが商業の中心となっています。

この 2 拠点が中心市街地の商業の中心となっていますが、それ以外にも古着などファッション系の店舗が集まるユニオン通りや、クリエイターが集積し個性的な店舗が立地する釜川周辺など、異なる個性を持ったエリアが点在しています。



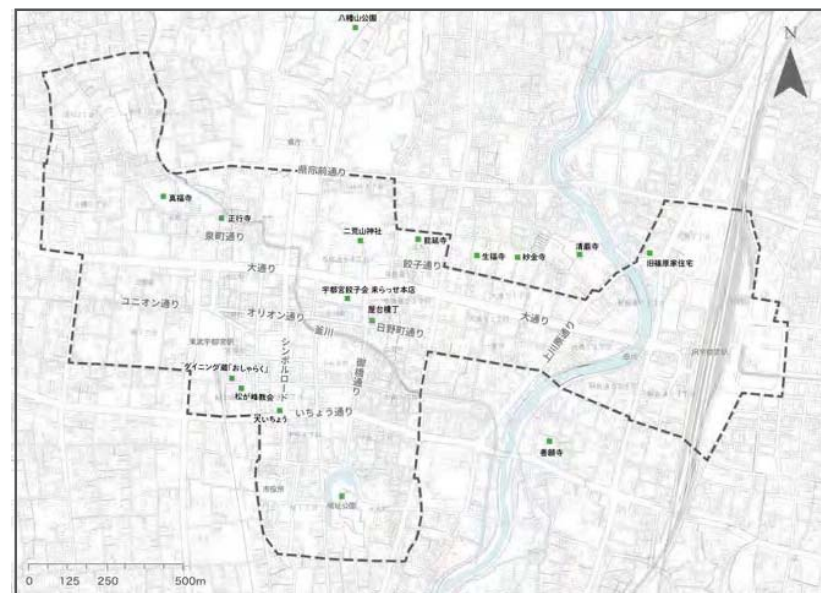
商業施設の分布

04 観光スポット・名所

千年の歴史を持つ宇都宮二荒山神社や宇都宮城址公園がある中心市街地は、かつて門前町や城下町としても栄えたエリアです。これら二つを結ぶバンパ通りは石畳で舗装がされ、みはし通りもインターロッキングによる舗装整備がされるなど歴史を感じるストリートとなっています。

また、かつて大谷石の輸送のため、採掘場を結ぶ人車軌道が通っていた歴史を持つ中心市街地には、今もカトリック松が峰教会、旧篠原家住宅、ダイニング蔵おしゃらくなど大谷石造の建物が点在しています。

このほか、2018 年に命名された「餃子通り」や宇都宮餃子会が運営する「来らせせ本店」、ジャズやカクテルなど、宇都宮を代表する資源などの多くがセンターコア周辺に集積しています。



観光スポット・名所の分布

2-3 | 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

宇都宮市では、生活に必要なまちの機能が充実したコンパクトなまち（拠点）を便利な公共交通でつなぐ NCC（ネットワーク型コンパクトシティ）の形成を進めています。その一環として整備が進められた**芳賀・宇都宮 LRT（以下、LRT）**が令和5年8月に開業を控えており、これに先立ち**JR宇都宮駅東口地区では、令和4年11月にまちびらき**が行われました。

LRTは、今後、宇都宮駅東口から**宇都宮駅西口側へと延伸することが予定**されており、それに合わせた道路空間と交通体系の再編も併せて検討されています。



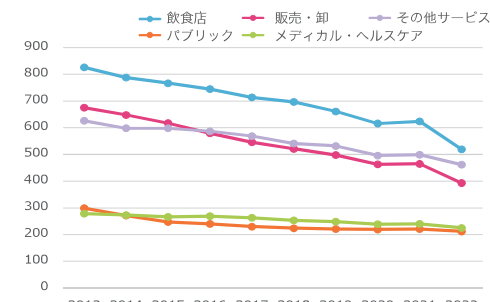
POINT

✓ 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。

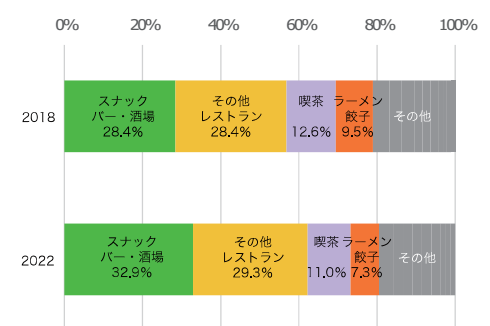
2 まちなかの賑わいの変化

中心市街地の事業所数割合を見ると、**飲食店が全体の約2割**を占め、次いで**その他サービス業、販売・卸**が多くなっています。いずれも事業所数は年々減少傾向にあり、2013年と比較すると、特に**飲食店や販売・卸は約6割程度にまで減少**しています。

また、新型コロナウイルス感染拡大以降、オリオン通りでは撤退が進み、それ以降、居酒屋やスナック、ガールズバーなどの夜型営業の店舗が急増しており、商店街の通行者数も、平日の夜や休日が多いなど偏りがみられます。



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 - 地域経済分析システム「事業所立地動向」より作成



オリオン通り商店街周辺におけるコロナ前後での産業分類別事業所数の割合の変化
出典：RESAS - 地域経済分析システム「事業所立地動向」より作成

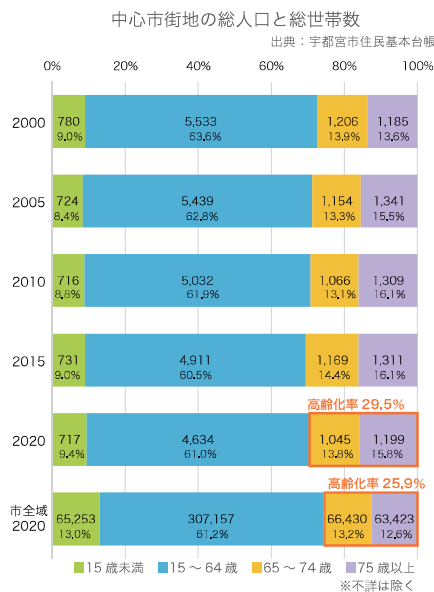
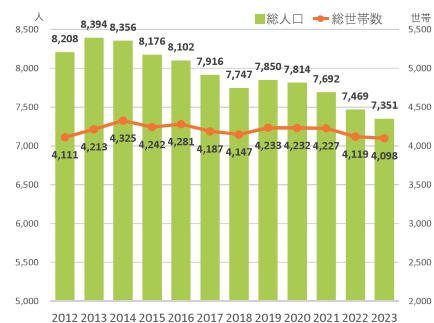
POINT

✓ 平日の日中を中心に、中心市街地に住み、働き、学ぶ人々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

中心市街地の人口は、2014 年以降減少傾向が続き、大手地区市街地再開発事業などによる分譲マンションの供給により 2019 年に回復傾向が見られたものの、再び減少傾向が続いています。

年齢別人口を見ると、生産年齢人口は緩やかに減少傾向にあるものの市全域の平均の割合程度ですが、**年少人口は 10%を切っており、市全域と比較しても低い割合になっています。**一方で、**高齢者の割合は 29.5%と市全域と比較しても高く、家族世帯（夫婦と子どもがいる世帯）が少なく、単身世帯が多い状況にあるなど世帯構成に偏りがあります。**



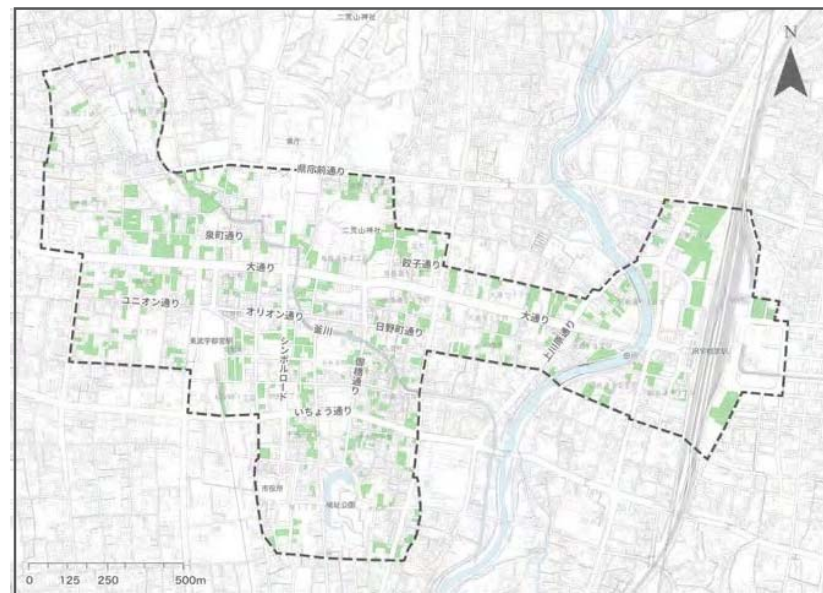
POINT

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

中心市街地では、近年、**駐車場等によるまちの空洞化**が進んでいます。宇都宮市は、自動車保有台数が増加傾向にあり、中心市街地への来訪手段も約6割が自家用車であることから、**中心市街地においてもコインパーキングなどの需要が依然として高い**のが実態です。

中心市街地の駐車場化は、まちの賑わいを低下させる大きな要因であるため、このような低未利用地等を最大限活用した魅力の創出が期待されます。

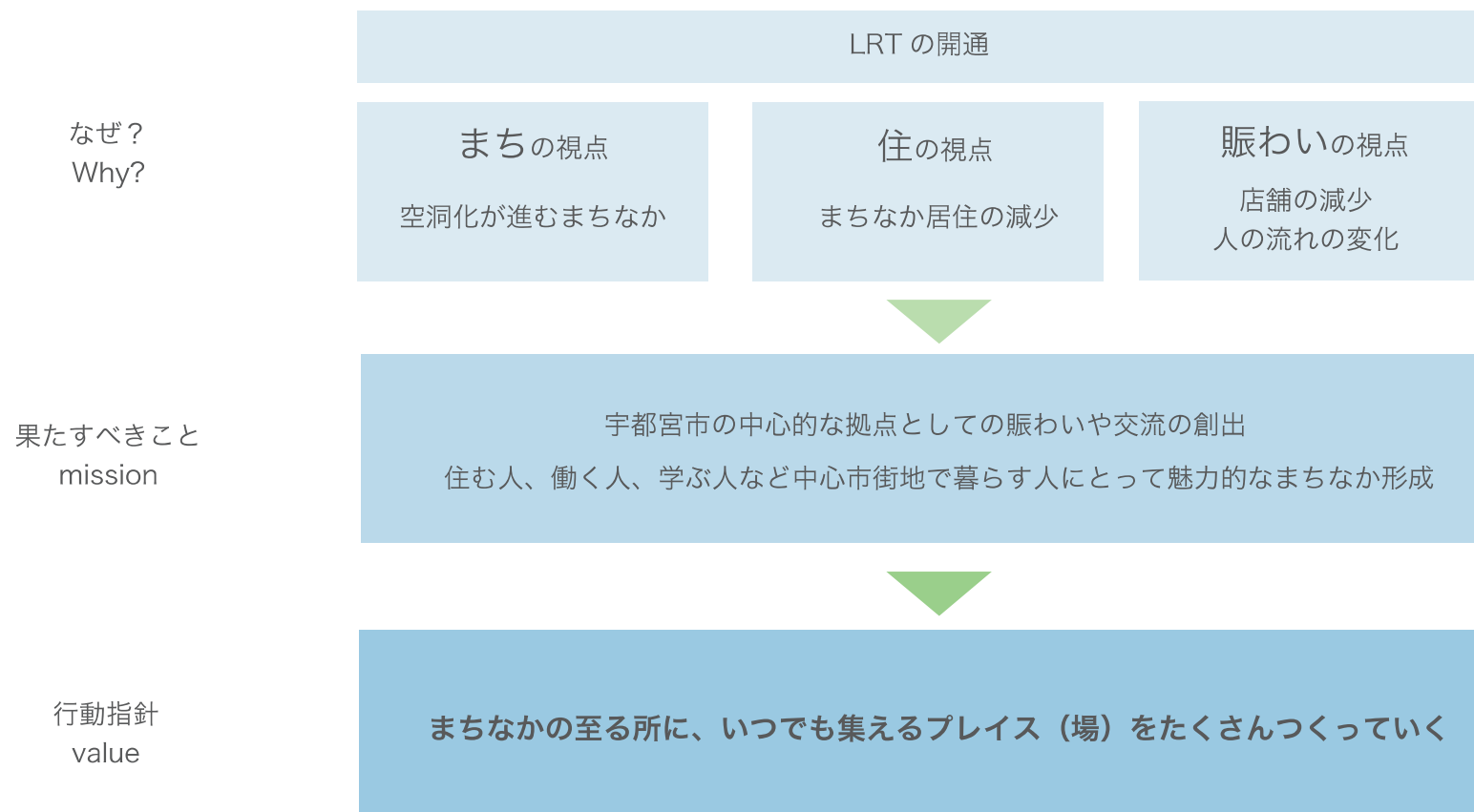


POINT

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。

2-4 | プレイスメイキングの必要性

以上のような、中心市街地が持つ潜在力や近年の動向を踏まえると、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ことが重要であり、それを実現していく要素として、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くことが必要といえます。



3-1 | プレみやで大事にするポイント

3-2 | 全体ビジョン

第3章 プレみやでつくるまちの姿

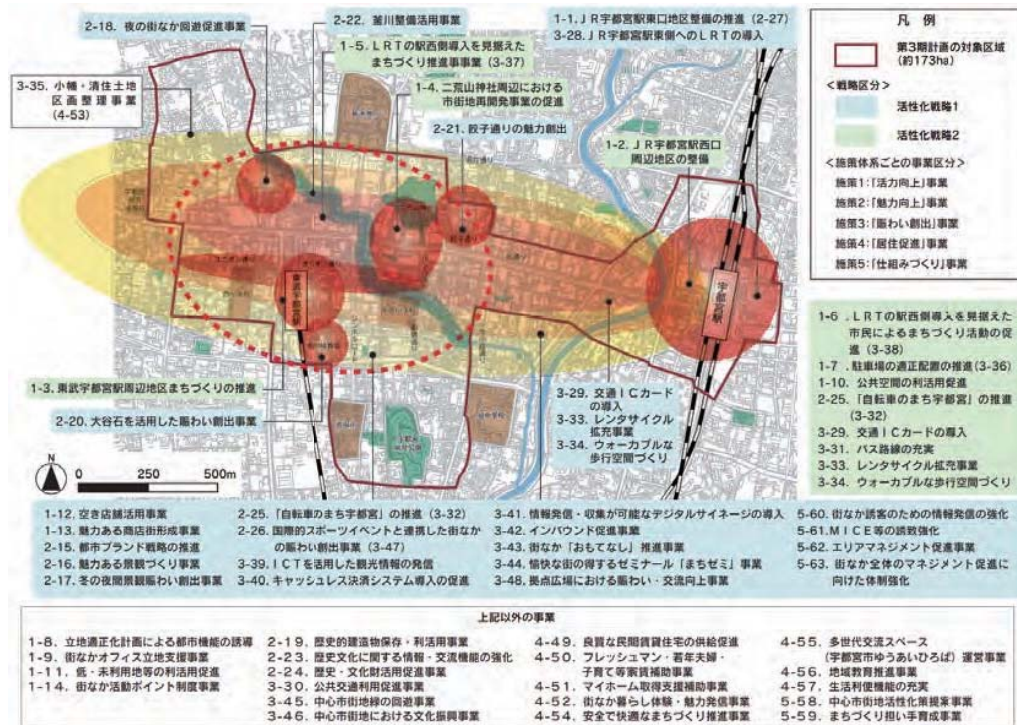
VISION FOR THE CITY CENTER

3-1 | プレミヤで大事にするポイント

01

第3期宇都宮市中心市街地活性化基本計画

プレイス・ビジョンは、中心市街地に関する計画の方向性を踏まえながら、パブリックスペースについての将来像を深掘りしたものです。重要な計画として「第3期宇都宮市中心市街地活性化基本計画」（令和2年3月）があります。令和7年3月までを対象期間とした当計画では、中心市街地の将来像として「**うごく つながる 心躍る みんなで創る 宮の街なか**」がうたわれています。



第3期計画における実施事業箇所図

IN FOCUS

計画の施策と施策目標

左記の将来像の実現のために、5つの施策とそれぞれの施策目標が設定されています。これらの目標で示されているキーワードは、プレイスメイキングを考える上でも重要なポイントです。

施策1：活力

<施策目標>
 誰もが多様な活動を活発に行い、活力に満ちた状態

施策2：魅力

<施策目標>
 都市拠点ならではの個性や価値が高まり、魅力にあふれている状態

施策3：賑わい

<施策目標>
 誰もが楽しく回遊・交流できる環境が整備され、賑わいに満ちている状態

施策4：居住

<施策目標>
 誰もが愛着と誇りをもって豊かに住み続けられる暮らしやすいまちが形成された状態

施策推進のための仕組み

<施策目標>
 多様な主体が連携・補完し合いながら、活性化に向けて実効性の高い多彩な取組を進めている状態

IN FOCUS

居心地が良く、歩きたくなる空間形成

都心部まちづくりビジョンでは、居心地が良く、歩きたくなる空間形成のための取組みとして、「公共空間を生かしたにぎわい・交流空間づくり」の具体的なイメージが示されています。



乗換えや街なかの散策途中に一息つけるベンチやポケットパークの設置



二荒山神社周辺等における人・公共交通中心のゆとりある快適なシンボル空間づくり



道路や水辺空間（田川や釜川など）を活用した新たなまちの魅力とにぎわいづくり（オープンカフェなど）

02

都心部まちづくりビジョン

都心部まちづくりビジョンは、「LRTを基軸とした公共交通と一体となった市民協働のまちづくり」を目指して令和4年2月に策定されました。延伸が予定されているJR宇都宮駅西側のLRT沿線にある、個性的なエリアごとに将来像を示しています。

中心市街地活性化基本計画の将来像に基づきながら、「長い歴史や文化、自然など地域資源を生かしたストーリー性のあるまちづくり」が全体方針となっています。取組みとして、「①ウォーカブルなまちづくり」、「②ICTなど先進技術の活用や脱炭素化を推進するまちづくり」、「③多様な主体が連携したにぎわいまちづくり」が掲げられています。



03 プレイスメイキングデイズ宇都宮

2021年11月に行ったプレイスメイキングデイズでは、まちなか「過ごしたい場所」、「居心地が良い場所」、「宇都宮にあったらいいなと思う場所」について、サンプルとなる写真（シーン）を道行く人を選んでもらい、その理由を付箋紙に書き出すインスピレーションボードヒアリングを行いました。

その結果、いいなと思う場所の空間的特徴や利用者のイメージについて、好みの傾向がわかりました。

空間

- ・ 広い歩道や道路に芝生が設置されただけの空間よりも、開放感がある中でくつろげたり、イベントなどに参加したりできる空間を求める意見が多く見られました。
- ・ 買い物や飲食などにあわせて気軽に利用できる椅子やベンチに対する高いニーズがうかがえました。



開放感のある広場的な空間のイメージ



まちなかの座り場のイメージ

利用者像

- ・ 子どもや女性、家族で利用しやすい場所に対するニーズが見られました。



子どもや女性が遊んでいるイメージ

04 第1回プレミヤカイギ

2022年9月にまちなかに関わるキーパーソンが集まって行った第1回目のプレミヤカイギで、プレイスメイキングを考える上でのポイントについて、グループディスカッションを行いました。挙げられたポイントは、大きく5つの項目に分けられます。

日常のやすらぎ・気軽さ

- ・ リラックスできる
- ・ ゆったりできる空間
- ・ 日常利用できる
- ・ 植栽に囲われたオープンスペース
- ・ まわりを気にせず過ごせる場所

多様な活動・体験があるダイナミックさ

- ・ 変化に富んだ空間
- ・ 体験できる空間
- ・ 多様性
- ・ イベント

まちや人との関わりが生まれる可能性

- ・ 様々な人の活動が見られる場所
- ・ 自由にパブリックハック
- ・ きっかけが生まれる空間
- ・ 交流

惹きつけられる個性

- ・ 足を運びたくなる場所
- ・ 宇都宮ならではの資源を軸に活動

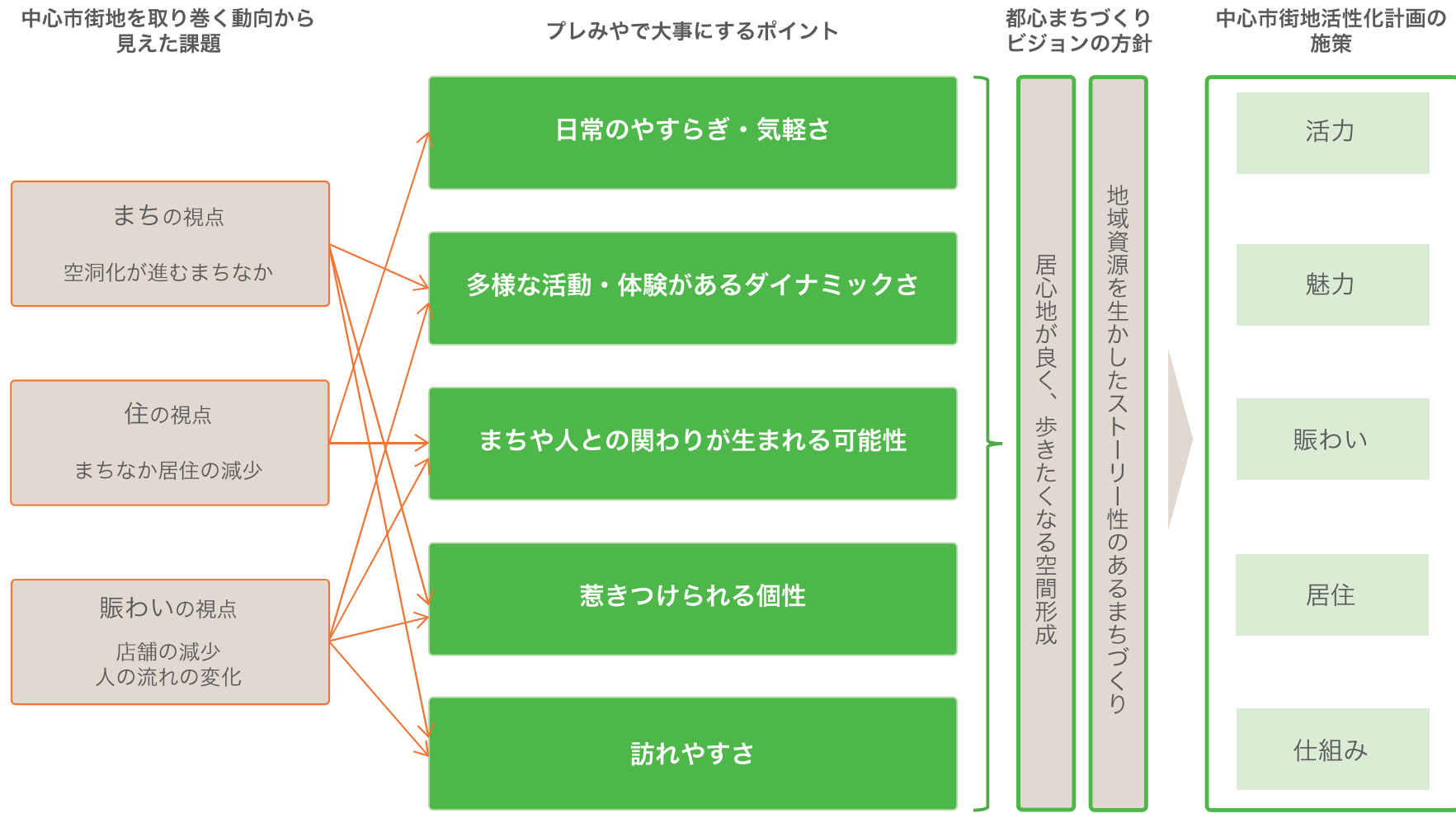
訪れやすさ

- ・ 自転車が自由に停められる

05. ポイントのまとめ

「第1回プレミヤカイギ」で挙げられた大切にすべきポイントは、「プレイスメイキングデイズ宇都宮」や「都心部まちづくりビジョン」における公共空間の取組みとも重なるものです。

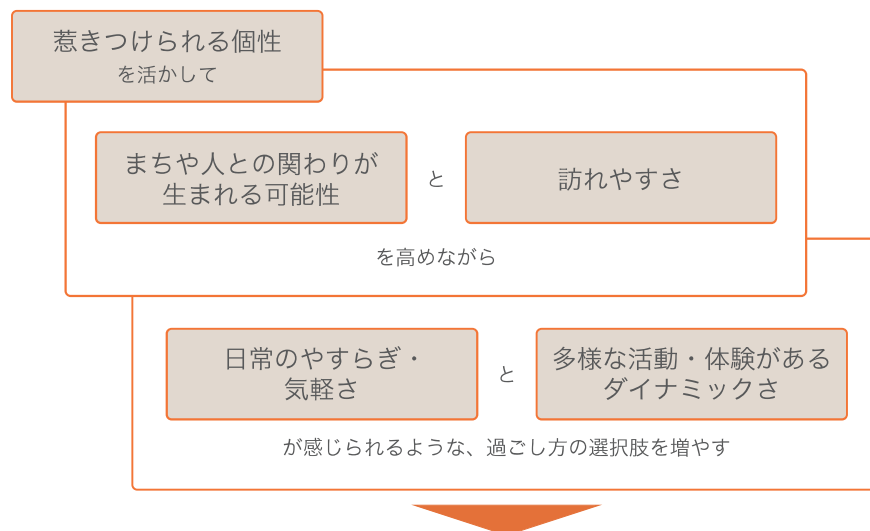
2章の中心市街地を取り巻く動向の整理からまとめられた課題に対して、ポイントを押さえながらプレイスメイキングを行うことで、中心市街地で目指す将来像の実現につながります。これが、プレミヤにおけるビジョンの基礎となる枠組みです。



3-2 | 全体ビジョン

宇都宮市のまちなかで見られる要素や現状を踏まえて、プレイスメイキングはパブリックスペースを基点に変化を起こすアクションをとっていきます。そのような活動を進めるにあたって、念頭におくのは次のようなビジョンです。

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

プレイスメイキングを始めるにあたって、まちなかの場所に備わっている個性を活かし・発掘しながら、それを高めていきます。

その際に、まちや人との関わりが生まれるような仕掛けをしていくことで、新しいストーリーやその描き手が広がるようなプレイスメイキングを行います。

また、活動によって場所の認知や訪れやすさを高めながら、場所ごとの点としての訪れやすさから、線、面としての訪れやすさへと次第につなげていきます。

まちなかのパブリックスペースを舞台として、すでに大規模なイベントや実験的な活動も行われています。そこからさらに幅を広げながら、より多様な主体による場所の使い方を試していきます。それによって、変化に富んだまちのシーンを感じることができます。

そして、これまで宇都宮のまちなかで不足していた、日常で気軽に過ごせる場所を生み出します。より多様な人がそれぞれ気持ちよく感じられるような過ごし方や場所の選択肢を広げることで、より豊かな出逢いやきっかけにあふれるまちなかを目指します。

このような方向でプレイスメイキングを行うことで、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、充実した時間が過ごせるような魅力的なまちなか形成というミッションの実現につなげます。

4-1 | 中心市街地のプレイス候補地

4-2 | 先行的にアクションを

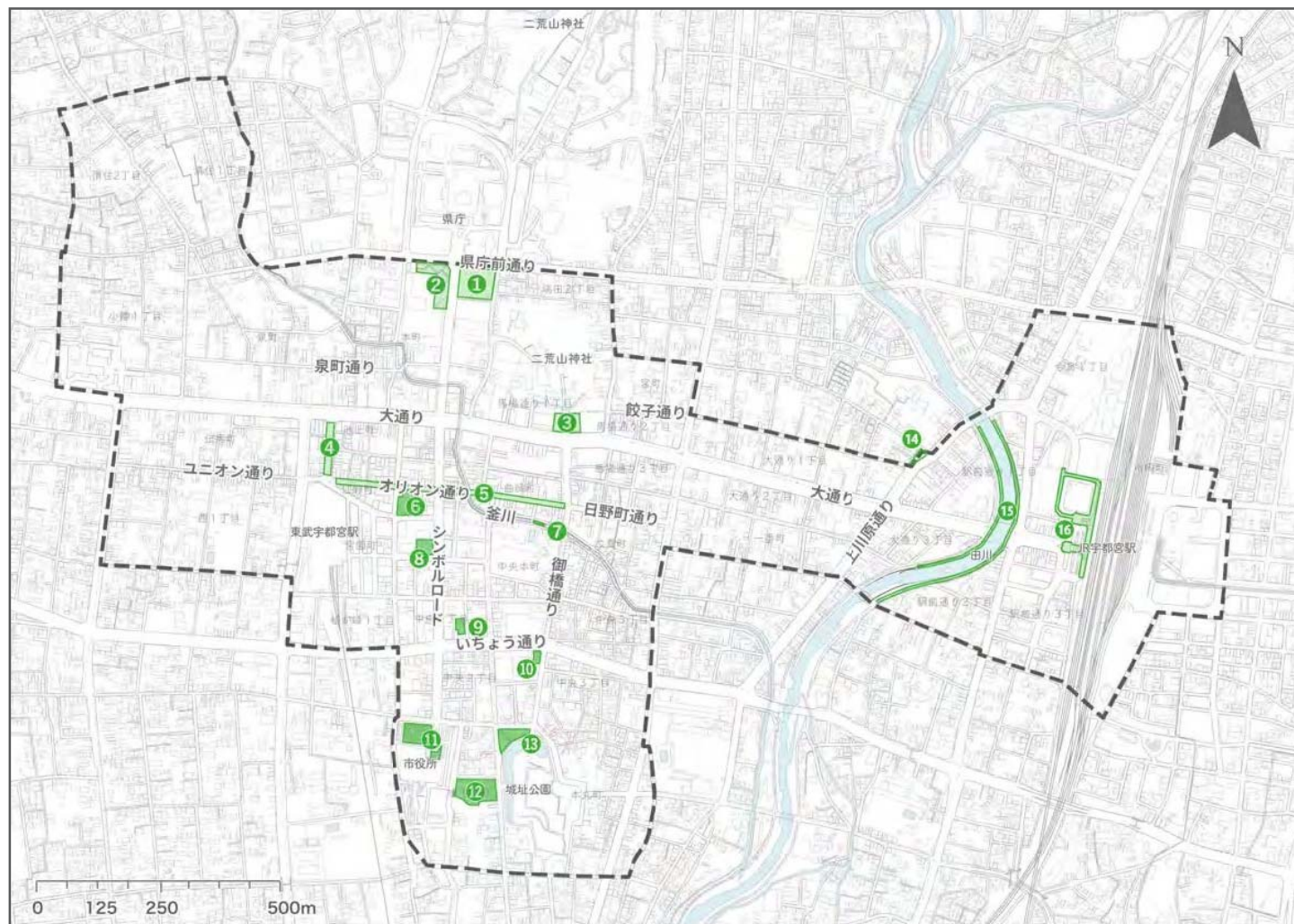
進めていくエリアとプレイス

第4章 プレミヤの対象地

TARGET PLACE

4-1 | 中心市街地のプレイス候補地

中心市街地には、公園や広場をはじめオープンスペースが多く立地しています。プレイスメイキングのフィールドとなり得るプレイスを以下のとおり抽出しました。



- ① 栃木会館跡地芝生広場
- ② 総合文化センター広場
- ③ バンバひろば
- ④ 東武馬車道通り
- ⑤ オリオン通り
- ⑥ オリオンスクエア
- ⑦ 釜川ふれあい広場
- ⑧ まちかど広場
- ⑨ 中央児童公園
- ⑩ ポケットパーク（中央三丁目）
- ⑪ 市役所前
- ⑫ みどりの小径
- ⑬ 宇都宮城址公園
- ⑭ ポケットパーク（大通り四丁目）
- ⑮ 田川河川敷
- ⑯ JR 宇都宮駅ペDESTロリアンデッキ

プレイス候補地

4-2 | 先行的にアクションを進めていくエリアとプレイス

01 プレイス選定の8つの視点

空間的特性やアクセス性、活用にあたっての諸条件など以下8つの視点を踏まえながらアクションしていくプレイスを選定していただきました。

01 空間のポテンシャル

豊かな植栽や日当たりの良さなど、その場が持つ環境は、快適に過ごすための重要な要素となります。また、短期アクションでは、既設のベンチやオブジェクトなどに少し手を加えるだけで居心地よい空間にできるかどうかなど手軽に試行するための環境が整っているかも重要な視点となります。



02 効果の見えやすさ

人通りの多い場所など視認性の良い場所やまちなかのランドマークから近い場所など、多くの人の目に触れる場所でのアクションは、多くの人に活動を周知することができ、まち全体の機運づくりに役立ちます。



03 短期的アクションのしやすさ

公共空間はその種類により利用にあたってのルールや制限が法や条例等で定められているため、活用にあたっては関係機関との調整や許可を得る必要があります。特に、既に活動実績があるところ等は、これまでの実績やノウハウを活かした調整・活用が期待されます。



04 中長期的な改善事業等の見込み・可能性

対象となるプレイスが上位計画等で改善の見込みが位置づけされているか、また、位置づけされていなくてもプレイスメイキング等の機運の高まりにより改善の余地がある場所かどうかで、長期的インパクトを与えることができます。



05 ステークホルダーや プレイヤーの顔

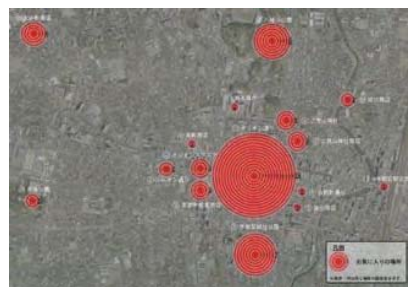
恒久的な活動につなげていくためには、プレイスを育む具体的なプレイヤーを創造することができるかが最も重要です。また、既にある活動など、プレイヤーが限定的すぎず、開かれているかも大切な視点となります。



出典：宇都宮まちづくり推進機構 HP

06 市民の関心度

多くの市民にとって親しみがあつたり、改善が求められている場所であるかどうかは、プレイスメイキングの機運を高めていく上での重要な視点となります。



07 エリアとしてのまとめり

一定程度まとまったエリアで集中的にやることで、効果を見えやすくするとともに、波及効果による面的展開への一歩へと近づくことができます。



08 プレイスメイキング の方向性

まちなかの休憩スペースや様々な人との交流など、宇都宮でプレイスメイキングを推進していく上で重要となる視点での活動をするのに効果がある場所かなど、プレイスメイキングの方向性と整合の取れた場所を選定していくことが望ましいです。

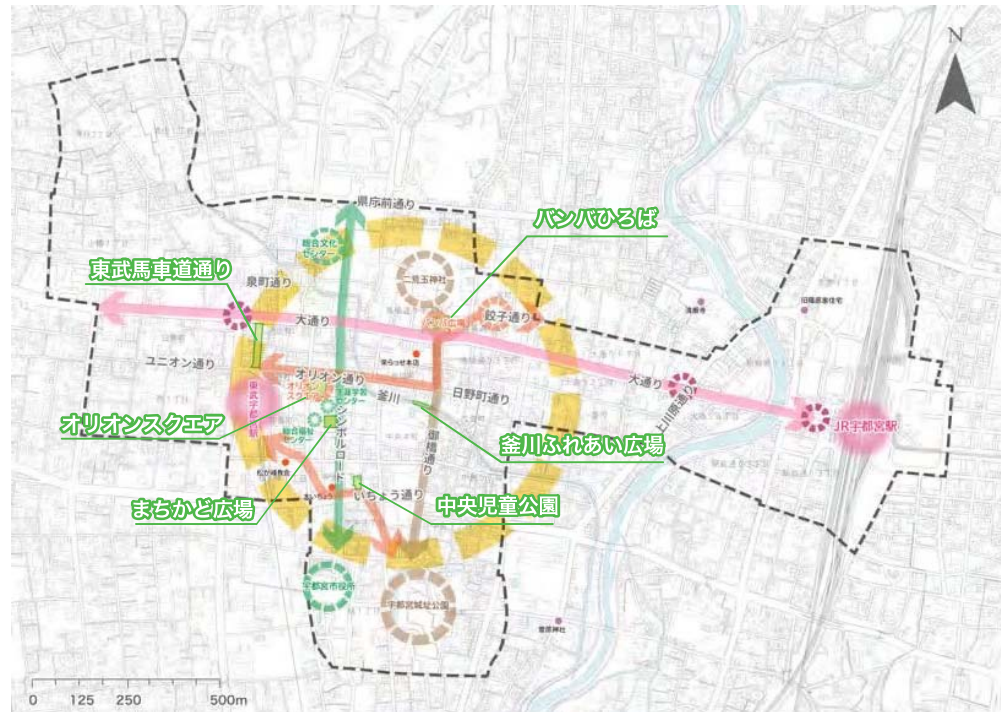


02 先行的に活動を行うエリアとプレイス

以上の視点を踏まえ、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。

エリアの選定理由

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。



優先的に取り組むエリア

IN FOCUS

Power of 10+

行きたくなるまちなかには、人々の活動がおこる複数のプレイスが存在しているべきとされています。

その考え方として PPS が提唱している「Power of 10+」は、豊かな都市・地域には 10 種類以上の目的地が連続的に近接し、各目的地はもっと小さな 10 種類以上の目的地によって構成され、それぞれの場所は 10 種類以上の人々が携われる活動や行為が起こっているというもので、このような活動がある場が居心地の良いプレイスということができます。

宇都宮の中心市街地においても、この「Power of 10+」の考え方に基づいて、複数のプレイスや活動を生むプレイスメイキングを推進していきます。



出典：Project for Public Space HP

都市・地域

- 例えば
- ・ビジネス街
 - ・飲食街
 - ・商店街
 - ・娯楽外

目的地

- 例えば
- ・駅前広場
 - ・カフェ
 - ・公園
 - ・道路

活動がおこる場

- 例えば
- ・勉強や読書
 - ・食事をする
 - ・友人とおしゃべり
 - ・スポーツする

プレイスの選定理由

バンバひろば | まちのシンボルとして市民が自然と集まる場

- ・ 中心市街地のランドマークである二荒山神社の足元にあり、市民にとって愛着の高い場所である。
- ・ 指定管理により運営されており、イベント広場として貸出を行っている。
- ・ 拠点広場として既に多くのイベントを実施しており、イベント時は多くの人が集まる。
- ・ 平常時は滞留できるスペースが少なくほとんど利用されていない。



釜川ふれあい広場 | 釜川での様々な活動を支える拠点

- ・ 釜川周辺は、沿道に小さな雑貨店や飲食店などが立地しており、商店街とは異なる魅力を持ったエリアである。
- ・ 釜川ふれあい広場は、釜川沿いにある貴重なまとまった空間である。
- ・ 人口芝が敷かれ人のための空間が確保されているが、座れる場所などがないため平常時は滞留しづらい状況にある。
- ・ 既に活用に向けた社会実験の実績がある。



オリオンスクエア | 買い物時や放課後等での気軽な休息利用

- ・ 中心市街地の歩行者のメイン軸であるオリオン通り沿道に立地している。
- ・ 指定管理により運営されており、イベント広場としての貸出を行っている。
- ・ 拠点広場として既に多くのイベントを実施しており、イベント時は多くの人が集まる。
- ・ 広場内にはベンチなどがないため、イベント以外では使われない空間となってしまう。



まちかど広場 | 周辺の在勤・通学者の憩いの場

- ・ シンボルロード沿道に位置しており、市民活動センターなどの公共施設に隣接する。
- ・ 広場内は高木が多く、日陰部分や囲われ感があるため、休息に適した空間である。
- ・ 工作物が多く、イベント等で使用するにはやや使いづらい面もある。



東武馬車道通り | 大通りと東武宇都宮駅をつなぐウォークブル軸

- ・ 大通りと東武宇都宮駅をつなぐアクセス軸である。
- ・ 沿道には飲食店を中心に店舗が並んでいる。
- ・ 歩道は比較的広いものの、ベンチなど座れる場所がない。
- ・ 歩道は花壇やハンキングバスケットなどで植栽が豊かである。
- ・ 既に活用に向けた社会実験の実績がある。



中央児童公園 | 周辺住民や学生の交流拠点

- ・ センターコア内にある貴重な街区公園。
- ・ シンボルロード沿道から一本後背の立地にあるが、隣接するコインパーキングから視界が抜けており視認性がよい。
- ・ 愛護会により日常的な清掃・管理等が行われている。
- ・ 周辺には、デザイン系の専門学校等が立地している。

