

4 宇都宮市の中心市街地について

宇都宮市は2010年に中心市街地活性化基本計画を策定。重点的に活性化を図るエリアを対象区域に指定し、様々な事業を展開してきました。2020年からは第3期計画がスタート。2025年までの5年間でより一層の活力と魅力ある中心市街地を形成していきます。

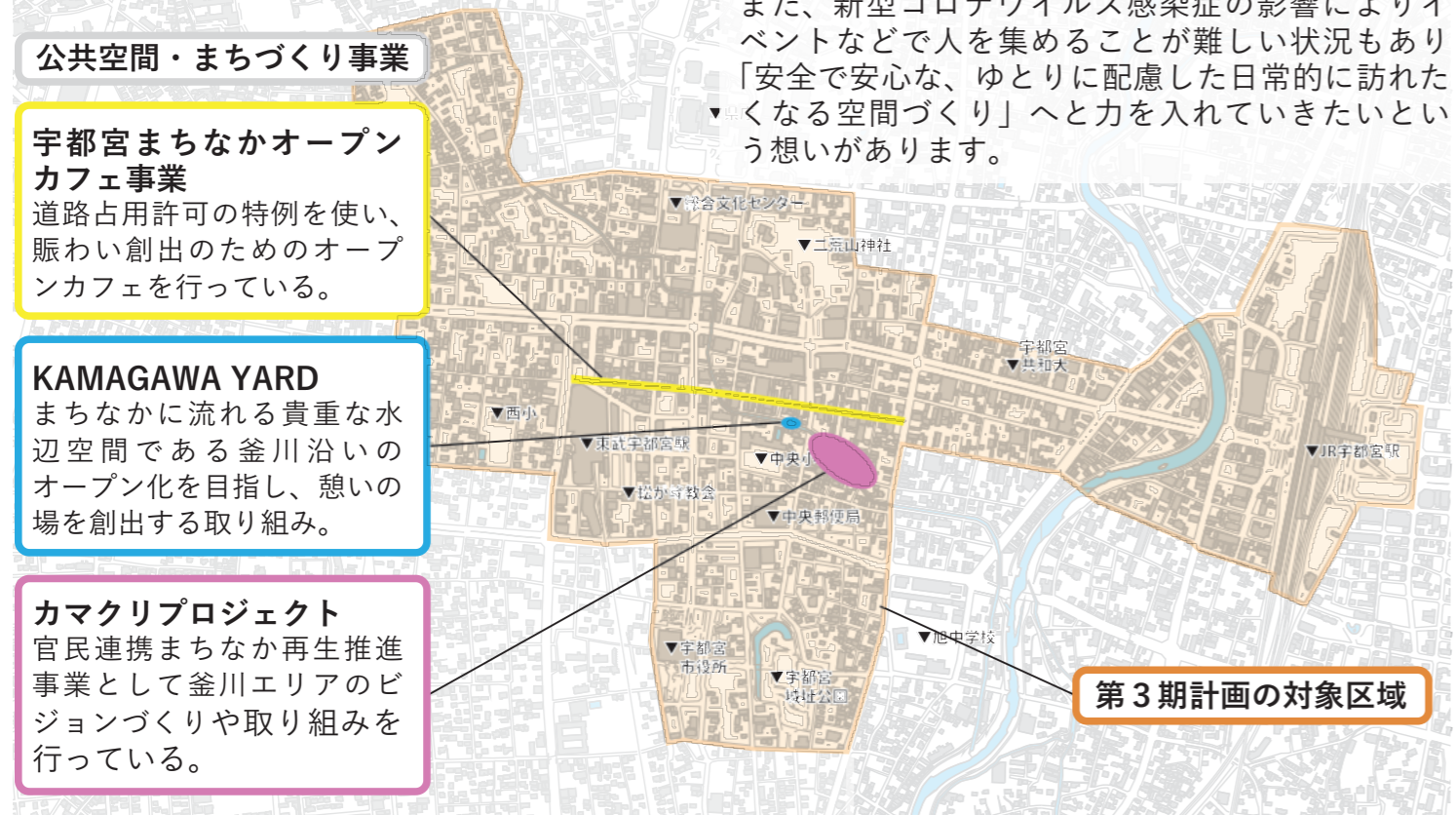
また、新型コロナウイルス感染症の影響によりイベントなどで人を集めることが難しい状況もあり「安全で安心な、ゆとりに配慮した日常的に訪れたい空間づくり」へと力を入れていきたいという思いがあります。

公共空間・まちづくり事業

宇都宮まちなかオープンカフェ事業
道路占用許可の特例を使い、賑わい創出のためのオープンカフェを行っている。

KAMAGAWA YARD
まちなかに流れる貴重な水辺空間である釜川沿いのオープン化を目指し、憩いの場を創出する取り組み。

カマクリプロジェクト
官民連携まちなか再生推進事業として釜川エリアのビジョンづくりや取り組みを行っている。



第3期計画の対象区域



プレミヤ
プレイスメイキング
うつのみや

← プレミヤのロゴ、実はアレがモチーフになっています。

プレミヤのロゴ、変わった形をしています。何をモチーフにしているかわかりますか？ヒントは上の地図！そう、このロゴは、中心市街地活性化区域の形をもとに作られました。多様な地域の人々によって、色とりどりに中心市街地が輝くよう願いが込められています。

プレイスメイキングうつのみや構成団体

宇都宮市
中心市街地
活性化協議会

宇都宮市中心市街地活性化協議会
中心市街地活性化の指針となる基本計画の策定や評価、事業の推進を目的とした組織。官民協働による中心市街地のまちづくりの推進に寄与しています。

一般社団法人ソトノバ

「ソトを居場所に、イイバシヨに！」をコンセプトにソトやパブリックスペースを豊かにしていくことを目指すメディアプラットフォームです。

日本大学工学部建築学科都市計画研究室 (根上・泉山ゼミ)

都市にまつわる研究テーマに対し、実践の現場と研究・理論を往復しながら、調査・研究・実践・発信を行っています。



SNS 宇都宮市 HP (プレミヤ)



▲ 詳しくはこちらから

発行年月：
2021年9月

発行元：
プレイスメイキングうつのみや

編集：
日本大学 都市計画研究室 (根上・泉山ゼミ)
溝口萌・前田瑞季・龍野由姫
池田采可・石川翔悦・江坂巧



プレミヤ
プレイスメイキング
うつのみや

プレミヤだより

2021年9月

vol.1

目次

- 1 はじめまして！
プレイスメイキングうつのみやです
- 2 まちなか水辺空間「釜川エリア」
- 3 プレミヤトーク #1
- 4 宇都宮市の中心市街地について

1 はじめまして！ プレイスメイキングうつのみやです

「プレイスメイキングうつのみや」とは？
略して「プレミヤ」。宇都宮市中心市街地において、まちなかの資源を活用しながら、プレイスメイキングにより中心市街地の再生をしていくプロジェクトです。このまちならではのコンテンツを見つけ出し、豊かで過ごしやすい街なかづくりを目指します。「プレイスメイキングって何？」と思った方、次ページにその答えが記載されています！

2 ビルトザリガニ中島さんと歩く まちなか水辺空間「釜川エリア」

プレイスメイキングをするうえでまず大切なのは、何より現地を知ること。そこで、ビルトザリガニの中島さんに釜川エリアの案内をしていただきました！

ビルトザリガニは、ゴールドコレクションビルにオフィスを置く、多様なクリエイターが集まる、釜川エリアを拠点に世界とつながろうというプラットフォームです。クリエイティビティを活かし、ビルなど人がつくる環境とザリガニなど動植物が暮らす自然環境の両方を守っていく活動をする意思を込めて、「ビルトザリガニ」と名付けられました。

今回はそんなビルトザリガニが活動拠点とする釜川周辺を、顧問の中島さんにご案内いただきました！以下の5つの魅力的なスポット、「見かけたことはあるけどよく知らない」場所もあるのではないでしょうか？！



中島さん

代表社員
中村さん



①釜川ふれあい広場
河川上の広場に芝生が張られ、バーカウンターなどが設置されています。



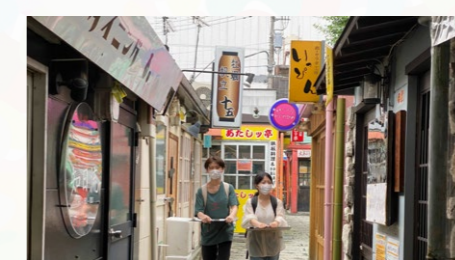
②ゴールドコレクションビル
フロアで使われ方の異なるビル。特に2階カフェや5階貸しスタジオは人気のスポットです。



③KAMAGAWA POCKET
釜川側は、半屋外空間になっており不定期で様々なイベントが行われています。



④カクイチ BLD.
旧病院をリノベーションし、フォトスタジオや雑貨販売、ギャラリーなどに利用されています。

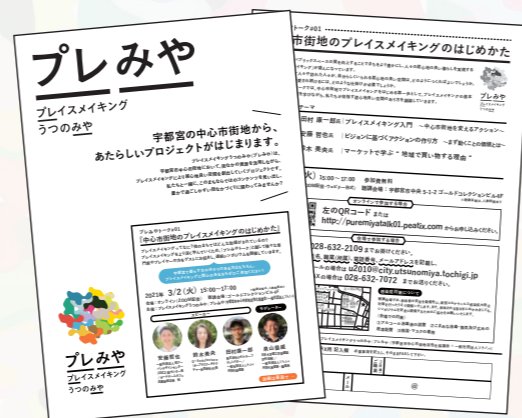


⑤屋台横丁
たくさんの小さな居酒屋が密集している。宇都宮ならではの物が提供されています。



3 プレミヤトーク#01 中心市街地のプレイスメイキングのはじめかた オンライン開催しました。

プレミヤトークとは、プレイスメイキングうつのみやのプロジェクトの一環として、全国、そして宇都宮の様々な専門家やプレイヤーの方をゲストにお招きし、プレイスメイキングをより深く学ぶトークイベント。ここでは、2021年3月2日(火)15時~17時に行われた「プレミヤトーク#01|中心市街地のプレイスメイキングのはじめかた」に登壇した4人のプレゼンターのお話を、ギュッと凝縮してお届けします!



▲こんなチラシ、見かけませんでしたか?



泉山 聖威 (いずみやま・るい)
日本大学理工学部建築学科 助教 / 一般社団法人ソトノバ 共同代表理事・編集長

プレイスメイキングで、居心地が良く、歩きたくなるまちなかをつくりましょう!



▲NY市民から愛されているブライアントパーク

中心市街地活性化という言葉が使われ始めたのは、1998年頃からです。人々の車での移動が多くなった結果、大型の道路沿いに生活の中心が移り、中心市街地が空洞化してしまいました。中心市街地を活性化させるため、今日まで様々な政策、法律がつけられてきました。

最近では都市再生、公共空間活用、立地適正化計画などを組み合わせて、居心地が良く、歩きたくなるまちなかを目指すという考え方が広まっています。そこで重要になるのがプレイスメイキングです。プレイスメイキングとは、コミュニティを中心にパブリックスペースを再考し、改革するために人々が一緒に集まって描く共通の理念のこと。まちの何でもない空間(スペース)を、地元の人々が愛着を持って使う居場所(プレイス)に変えていくことで、居心地が良く歩きたくなる中心市街地になります。宇都宮のみなさんとプレイスメイキングできることを楽しみにしています!

(たむら・こういちろう) 田村康一郎

株式会社クオル チーフディレクター / 一般社団法人ソトノバ 共同代表理事



プレイスメイキングは難しくありません! ポイントを抑えて楽しく取り組みましょう。

スペースをプレイスに変えるためには、必ずしも大きな投資は必要ありません。むしろ、気軽に、素早く、安価に行動に移すことがプレイスメイキングの成功の鍵です。ただ、ここで大事なのは改良し、継続していくということ。気軽に実施し、それを長くやり続けながら少しずつ改善していくことで、確実にプレイスは育てられていくのです。プレイスメイキングを継続するために何より求められるのが、場に対するみなさんの愛情です。自分が暮らすまちや、共に暮らす人々への愛情を、誰もが居心地が良いと思えるプレイスをつくるモチベーションに変えていきましょう。実際にどんな手順を踏むかという、このような5つのステップにわけられます。あとは論より証拠、一緒にやってみましょう!

プレイスメイキングの5ステップ

- ① 場所を決める、仲間を見つける
- ② 場所の特徴と課題を読み解く
- ③ 理想のビジョンを描く
- ④ 実験してみる
- ⑤ 結果から学び、大きな改善につなげる



▲デトロイトで実施されているプレイスメイキング



安藤 哲也 (あんどう・てつや)
一般社団法人柏アーバンデザインセンター (UDC2) 副センター長 他

重く考えず、楽しくはじめること。これが豊かなプレイスをつくる上で必要不可欠!



千葉県柏市のまちづくり組織であるUDC2のミッションは、グランドデザインの実現です。グランドデザインとは柏の20年後を描いた将来像(努力目標)であり、「商業都市から融合都市へ」をスローガンとしています。20年後の未来に向けて、気軽にできるアクションからプレイスメイキングを始めています。



▲ハウディモールで実施されているストリートパーティー

様々なアクションを起こしていますが、そのうちの1つ「ストリートパーティー」をご紹介します。ストリートパーティーは、毎週歩行者天国になる柏駅東口ハウディーモールを、通行のための空間からあそびの空間へと変化させる取り組みです。3ヶ月に1度くらいのペースで実施しており、毎回実行委員を募って、遊びの空間を自由に企画し実行してもらっています。

ポイントは、実行委員は依頼せず自分の意思で参加してもらうこと、そして毎回解散して新規で募ることです。「やりたい!」という人が集まって実行委員会が結成されることで、みんな自分ゴトとして関わられるようになり、一定の責任感も生まれます。ただ、そういった責任感が重荷になってしまうこともありますので、一回だけやったら解散、という気軽さが重要です。大切なのはハードルを下げてゆるく始めることです。企画会議も2~3回ゆるく行うだけ。実行委員の方が「楽しかった!またやりたい!」と思ってもらえるよう、面倒な仕事はUDC2が縁の下で行っています。こうした市民のみなさんとUDC2との関係が、豊かなプレイスを育てています。

※ストリートパーティーはコロナ禍のため現在休止中

(すずき・みお) 鈴木美央

O+Architecture (オープラスアーキテクチャー合同会社) 代表



地域経済を支えるマーケットは、人の繋がりをつくるプレイスメイキングといえます!

マーケットは、地域経済を守り育てながらプレイスメイキングする、非常に有効な手段です。「地域にお店が必要ですか?」と聞くと、大抵の人は必要と答えます。しかし、「地域で買物をしていますか?」と聞くと、実際は大型のスーパーなどで買物している人が多く、これは、お金のつながりと人のつながりが乖離しているからではないでしょうか? 買物物は日常生活における投票行為。ただお金を商品と交換するだけでなく、この人を応援したい、こんなお店で溢れる地域になってほしい、という地域への思いをお金に変えて、投票することが大事です。

埼玉県の新狭山北口商店街で実施しているのが、シンサヤママーケットです。この地域では、家と大型施設を車で往復するような生活が人々に定着し、駅前商店街が衰退。再活性化させようにも、単純な価格競争では勝ち目はありません。そこで、お金と商品を交換する、という行為以上の価値を提供することを目標に、マーケットを開催しました。その結果、商店街に実に多様なアクティビティが見られ、またゆったりとした人の流れが人と人の間に絶妙な距離感をつくり、新たな交流を生んでいました。地域経済付加価値分析という手法で分析すると、マーケットは大型スーパーの6倍もの地域経済付加価値があるという試算もあります。マーケットを継続して開催することで、その地域の持続可能性を高めることができるのです。



▲鈴木さんが手掛けるシンサヤママーケット

プレミヤトーク まとめ

プレイスメイキングとは、コミュニティを中心にパブリックスペースを再考し、改革するために人々が一緒に集まって描く共通の理念のこと。プレイスとは、単なるスペースと違って、地元の人々が愛着を持って使う居場所のこと。「気軽に、素早く、安価に」始めて継続させれば、ストリートパーティーやシンサヤママーケットのように人のつながりや地域経済を支えることができるのが、プレイスメイキングの魅力のなところでしたね。次回のプレミヤトークには、あなたの知合いが登場するかも?!次回もお楽しみに!