



プレミヤカイギを開催しました！

プレイスメイキングの具体的な検討に向け、各プレイスの関係者やプレイヤーなど多様な方々が集まり、宇都宮市中心市街地のプレイスメイキングについて議論をするための場として「プレミヤカイギ」を開催しました。



プレミヤカイギのねらい

プレミヤカイギは、以下に示す3つのねらいをもって、当面は中心市街地のプレイスメイキングの方向性を議論し、「プレイス・ビジョン」をとりまとめていきます。

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

プレミヤカイギの体制

プレミヤカイギは、中心市街地で事業をしている方、お住まいの方、通勤・通学している方など、宇都宮市のまちなかを良くしていきたいという思いのある方であれば誰でも参加いただけます。

プレイスメイキングうつのみや（プレイスメイキング推進のためのプロジェクト）

プレミヤカイギ

- 中心市街地関係団体
- 周辺事業者、大学、市民などのプレイヤー候補

プレイスビジョンに示す具体的なプログラムの提案
 将来的には、プレイスメイキングを推進する団体に発展

報告

中心市街地活性化協議会

中心市街地関係団体の代表者
 など

全体の方向性の決定

承認

プレイスビジョン(案)の検討

クリエイティブチーム

中心市街地で活動する
 デザイナーや専門家など

運営

事務局

宇都宮市、ソトノバ、
 日本大学都市計画研究室（泉山ゼミ）

これまでの活動

9月27日(火) プレミヤカイギ #01 ～プレイスメイキングの必要性、場所の選定～

詳しくは2ページ目へ

11月12日(土) プレイス・ゲームうつのみや ～プレイスの評価とアイデア出し～

詳しくは3ページ目へ

11月13日(日)
 ～15日(火) プレイス・シャレット ～プレイスビジョンのたたき台提案～

詳しくは4ページ目へ

第1回プレみやカイギ開催レポート

2022年9月27日、宇都宮市中央市民活動センターで第1回プレみやカイギを開催し、中心市街地で事業をする方や大学生など約25名の方に参加いただきました。キックオフとなった第1回では、プレイスメイキングの概要やプレミヤの目的などを事務局から説明したあと、後半のワークショップではまちなかのプレイスを考える上でのポイントや候補として挙げた公共空間の印象・ポテンシャルについてディスカッションをしていきました。

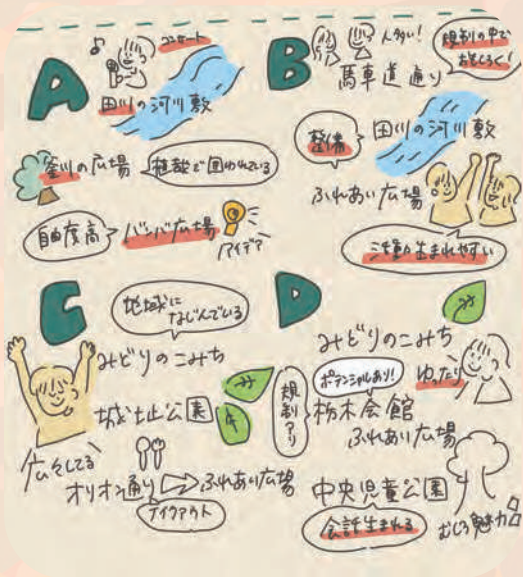
ワーク1：まちなかの公共空間を考える上でのポイントを議論する



ワークショップ前半では、中心市街地でプレイスメイキングを進めるうえで、どんなシーンでの利用ができると良いか、どんなことを大切にしていけばよいかを議論しました。

全班に共通するのは「ゆったりと過ごせること」で、食事ができたり昼寝ができる空間など、思い通りの過ごし方をイメージしていました。

ワーク2：候補地の印象・ポテンシャルについて議論する



前半の議論であげたポイントを踏まえ、中心市街地にある公共空間を対象に、その印象や活用イメージを出し合い、優先的にプレイスメイキングを進めていきたい空間を出し合いました。

釜川ふれあい広場や田川の河川敷など、既に自然が豊かでゆっくりできるような空間があがる一方、中央児童公園など少し改善することで唯一無二の空間に生まれ変わるのでは？など様々な意見があがりました。



Check

当日の概要をまとめたグラフィックレコーディングはコチラから！



今年度は6つのプレイスを深掘り！

プレイスメイキングによる中心市街地の商業・観光的な賑わい創出だけでなくまちなか居住促進も見据え、プレみやカイギや昨年度実施したプレイスメイキングデイズ等の結果を踏まえ、まずはセンターコア（東武宇都宮駅・オリオン通り・二荒山神社周辺）周辺に位置する右の6箇所について優先的に検討を進めていきます。



プレイス・ゲームうつのみや 開催レポート

- まちなかの6つの公共空間を対象に -

2022年11月12日、宇都宮市総合福祉センターで、各空間での活用プログラムの提案に向け、場の評価や活用アイデアを出し合うワークショップ「プレイス・ゲーム」を開催しました。



プレイス・ゲームとは？

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し、すぐにできるアクションや長期的にどんな改善をしていくと良いかなどの提案を行う参加型ワークショップです。

Step 1 プレイスメイキングについてインプット！

はじめに「プレイスメイキングうつのみや」の概要紹介とプレイス・ゲームのミニレクチャー。

まち歩きを始める前に、プレイス・ゲームの目的を参加者同士で共有しました。



Step 2 グループに分かれてまち歩きへ！

準備ができれば、まちなかに繰り出し、各グループ担当の場所へ。評価シートを使い、空間や使われ方について、一人ひとり評価をしていきました。



Step 3 会場に戻ったらグループディスカッションで振り返り！

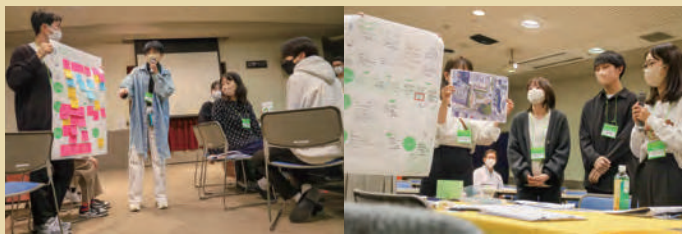
会場に戻ったら、グループディスカッションで振り返り。同じ場所でも感じ方は人それぞれ！

意見を共有しながらその場所での活動のアイデアを出し合いワークシートにまとめていきました。



Step 4 最後は各グループで出されたアイデアを共有！

最後は、各グループ、空間の魅力や、短期的・長期的な改善について、それぞれ出されたアイデアを発表しました。



Check



当日の概要をまとめたグラフィックレコーディングはコチラから！



①バンバひろば

まちなかの中心部にあり、二荒山神社のお膝元に位置する広場。天王祭をはじめ、年間を通じて多くのイベントで利用されています。



④釜川ふれあい広場

釜川の一部にある緑の空間。オリオン通りの一本裏手に位置しており、周辺には生涯学習センターなどの公共施設も多く立地しています。



②オリオンスクエア

オリオン通りの沿道にある屋根付き広場。ステージなどが設置され、年間を通じて多くのイベントで利用されています。



⑤まちかど広場

シンボルロード沿道に位置する緑が豊かな広場。周辺には生涯学習センターなどの公共施設も多く立地しています。



③東武馬車道通り

東武宇都宮駅と大通りをつなぐ全長約120mの通り。道路空間活用社会実験「馬車道ヤード」などが行われ、活用検討が進められています。



⑥中央児童公園

シンボルロードの一本東側の通りにある公園。シンボルとなる大きな樹木をはじめ、園内には特徴的な遊具が複数あります。

プレイス・ビジョンの策定に向け検討を進めています

プレみやでは、宇都宮市中心市街地の公共空間を居心地のよい空間へ変えていくためのコンセプトや使い方を示した『プレイス・ビジョン』の策定に向け検討を進めています。

プレイス・ビジョンを考える3日間プレイス・シャレットうつのみやを開催しました！

11月13日(日)から15日(火)の3日間にわたり、計19名の大学生が「プレイス・シャレットうつのみや」に参加しました。「プレイス・シャレットうつのみや」では、11月12日(土)に開催した「プレイス・ゲームうつのみや」の結果を踏まえ、プレイス・ゲームで対象とした6箇所について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きました。

最終日には、シャレット成果発表会を行い、お集まりいただいた宇都宮市の地域の皆様から、数々の意見をいただきました。

今後、プレイス・シャレットでの提案を踏まえながらプレイス・ビジョンの検討を進めていきます。

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。



今後のスケジュール

2022年度 2月 第2回プレみやカイギ～プレイス・ビジョンを考える～

3月 プレイス・ビジョン ver0.5 の策定
先行して検討を進めている6箇所を対象にビジョンを作成

2023年度 4月～その他のプレイスについてもプレイスメイキングの可能性を検証しながらビジョンを検討・更新
先導的プレイスで短期アクションの実施



告知

第2回プレみやカイギ「プレイス・ビジョンを考える」

第2回プレみやカイギでは、プレイス・ビジョンのたたき台について、他都市で活動するプレイヤーの方をお招きし、実践を踏まえたお話をお伺いしながら、アクションプログラムの案や来年度意向の具体的な進め方などについての意見交換を進めていきます。はじめて参加する方もお気軽にご参加ください！

日時 2023年2月22日(水)18時30分～ 宇都宮市役所 14大会議室

お申込み 2月3日より受付開始予定
詳細は以下のSNSよりご確認ください

※先進事例都市からのゲストは調整中(オンライン出演予定)
最新情報はプレみや公式SNSよりご確認ください！

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

ソトノバ
sotonoba.place



SNS



宇都宮市 HP
(プレみや)



▲詳しくはこちらから

発行年月：
2023年1月

発行元：
プレイスメイキングうつのみや
編集：
一般社団法人ソトノバ
日本大学理工学部建築学科
都市計画研究室(泉山ゼミ)
溝口萌・小野寺瑞穂・竹中彩・水信夏穂