

No.7	提 案 名：オリオン・ワンダーランド	
	提案団体名：宇都宮市創造都市研究センター 魅力都市研究グループ	
	所 属：宇都宮共和大学 シティライフ学部・作新学院大学 経営学部・ 文星芸術大学 美術学科 デザイン専攻	
	代 表 者：廣田 美姫	指導教員：三浦 魁斗・春日 正男
メンバー	青木 流唯・河俣 大輝・三瓶 楓・廣田 美姫・福田 美雪・堀江 大輝・ 茂木 元気・山本 敦也・阿久津 瑛美・田口 実永・田守 沙朱	

○ 提案の要旨（図1を参照）

本提案は、宇都宮市のまちなかを東西に貫く「オリオン通り」およびその周辺エリアを対象地に、大学と行政が協働で「【遊び】がある場」として再編し、歩きたくなる「ウォーカブル」なエリアへと刷新するものである。本提案における「遊び」とは、「娯楽」のほかに「余白」の概念も含めた両義性を持つ。本提案にあたって、「遊び」に関する現地調査として「オリオン通り」周辺のフィールドワークを通じて、実態把握・課題分析を行った。それらをもとに、本提案に向けた実践活動として「光の遊び場」というイベントを主催し、参加者へのアンケート調査を実施した。以上の現状分析をふまえ、本提案では「オリオン・ワンダーランド Project」として、「夜遊び」に偏っているオリオン通り周辺において「光 / 音 / 水」の3要素を組み合わせた様々な遊びを展開することで、にぎわいと安心感をもたらし、人と人とのつながりを確保する空間を創出することを提唱する。

1. 提案の背景・目的

2020年の「都市再生特別措置法」改正によって、居心地が良く歩きたくなる空間を創出するまちづくり、すなわち「ウォーカブルなまちづくり」が全国各地で取り組まれている¹⁾。2024年8月時点では381の自治体が「ウォーカブル推進都市」に賛同しており、これらの自治体では街路空間の整備といったハードな事業だけでなく、交流と賑わいの創出を目的としたソフトな活性化事業も推進している。こうした都市政策を進めるうえで重要な指標となってくるのが「回遊」と「滞留」である。



図1 提案書の流れ

宇都宮市のまちなかを東西に貫く「オリオン通り」周辺においても、実際に東武馬車道通りでは社会実験なども行われるなど、「ウォーカブルなまちづくり」が取り組まれている²⁾。その一方で、新聞で報道されている通り「夜の街」化が進行しており、治安悪化が問題視されている現状にある³⁾。こうした問題をふまえ、ウォーカブルなまちなか空間への転換を考える中で、私たちが着目したのが「遊び」である。ここでいう「遊び」とは、娯楽やエンターテインメントとしての「遊び」に加え、空間のゆとりや隙間を意味する「遊び」も含む広い概念として捉えている。

以上をふまえ、本提案は、オリオン通り周辺エリアに娯楽としての遊びが溢れることで、遊びを求めて人々は回遊し、さらには遊びに夢中になることで滞留が生まれ、結果としてウォーカブルなエリアへと発展することを目的とするものである。加えて、空間のゆとりとしての遊び、すなわち空き地や空き家、空疎化する昼間の時間帯等の適切な活かし方についても検討する。

2. 提案の目標・課題「ほっこりした宇都宮 ～デジタル社会における温かい人間関係～」との関連

本提案の目標は、オリオン通り周辺を「遊び」にあふれたウォーカブルなエリアとし、人と人とのつながりや交流に満ちた「ほっこり」できる空間へと刷新することである。近年はデジタル社会の進展により、直接的な人と人との関わりの機会が減少しており、それに伴い地域コミュニティの希薄化が進行している。人と人とのつながりや地域コミュニティといった存在は、住民相互の親睦や交流にとどまらず、防災、防犯、環境美化、交通安全、子育て支援や福祉など、安全・安心な市民生活を支える基盤となる大変重要なものである。そのため、宇都宮市でも地域コミュニティの維持・存続のため、地域コミュニティの中心として大変重要な自治会の持続可能性を確保するべく、「地域で支え合う自治会条例」が2025年3月25日に制定され、翌4月1日から施行された⁴⁾。しかし、こうした条例や制度は整備するだけでなく、実際の取り組みを交えて推進していくことが望ましいと考える。そこで、本提案ではオリオン通り周辺において日中でも楽しめる遊びや1人でも楽しめる遊び、多世代が楽しめる遊びなど、夜遊びに偏っているオリオン通り周辺において様々な遊びを展開することで、にぎわいと安心感をもたらし、人と人とのつながりを確保する空間を創出することを目指す。この点において、今回のテーマである「ほっこりした宇都宮～デジタル社会における温かい人間関係～」との関連がある。



写真1 「遊び（娯楽）」に関する建物



写真2 「遊び（余白）」に関する空間

3. 現状分析

3.1 「遊び」に関する現地調査

2025年5月14日(水)および11月18日(火)において、宇都宮市中心部に位置する商店街「オリオン通り」を歩き、現地の様子を観察しながら気づいた点をマップに記録する調査を行った。オリオン通りはアーケードが整備されており、雨の日でも歩きやすい構造になっている。歩いてみると、飲食店が点在している一方で、閉店した店舗や空きテナントが目立つエリアがあることに気づいた。また、イベント看板や装飾などが少なく、「歩いていて目的がないと楽しめる要素が少ない」と感じる場面もあった。マップへの書き込み作業では、通りを歩きながら気づいた点をエリアごとに整理した。人通りの多い場所や足が止まりやすいスポット、逆に空き店舗が続く静かな区画などを地図上で可視化したことで、オリオン通りの中でも「にぎわいが集中している部分」と「人が流れにくい部分」がはっきり分かれたことがわかった。また、店のジャンルや雰囲気の違い、明るさの差なども地図上に落とし込むことで、通り全体の特徴や課題がより明確になった。さらに調査の中で、周辺に点在する小規模な駐車場が“空間の分断”を生み、歩行者の回遊を妨げている側面にも気づいた。駐車場として使われている土地は一時的な利用にとどまり、滞在を促す仕掛けや街の魅力づくりに十分に活用されていない。もし駐車場を集約・再編し、一部を広場・休憩スペース・店舗などの「人が過ごせる余白」として再活用できれば、街に新しいにぎわいを生み出せると考えられる。現状の課題としては、空き店舗の多さやエリアごとの魅力の偏り、歩行者の“目的性の高さ”(＝何かの目的があり来た人以外が滞在しにくい)ことが挙げられる。一方で、アーケード・駅近・周辺に大学や公共施設があるという強みから、「若者が回遊しやすい仕掛け」や「訪れる理由を増やす工夫」があれば、賑わいを取り戻す可能性が高いと考えられる。以上のことから、オリオン通りは現在、一定の人通りはあるもののエリアごとの差が大きく、魅力が十分に活かされていない状態にある。今回の現地調査とマップ分析を踏まえ、今後は“滞在してみたいくなる通り”をつくるための具体的な提案が必要である。

3.2 本提案に向けた実践活動

(1) 学生主体のイベント「光の遊び場」の実施

2025年11月14日(木)および15日(金)にかけて、私たちは宇都宮市中心市街地の主要交流拠点であるオリオンスクエアにおいて、光を媒介とした体験型イベント「光の遊び場」を企画・運営した^{*2}。本取り組みは、学生主体の実践的まちづくり活動の一環として位置づけられ、中心市街地における公共空間の新たな活用モデルを探索することを目的とするものである。プロジェクション映像と連動したアクティビティや光を用いたゲームコンテンツを通じて、幅広い来街者に対して滞在機会と交流の場を提供し、まちなかの賑わい創出に向けた効果の検証を試みた。本イベントには、開催時間帯を通して親子連れ、買い物中の通行者、放課後に立ち寄った高校生・大学生、さらに近隣を散歩する高齢者まで、多様な年代が訪れた。特に午後の時間帯には、光に反応するアクティビティに惹かれた子ども連れの来場が増加し、会場に滞在する時間も長い傾向が見られた。一方で、昼休憩の時間帯には会社員や周辺施設の来街者が短時間で参加する姿も確認され、来場者層の



図2 イベントに向けて作成したチラシ

幅広さが特徴的であった。また、光を用いたゲームは視認性や直観的な操作性が高く、年齢や言語にかかわらず多くの人が参加できたことから、公共空間におけるユニバーサルな遊びの可能性を示す結果となった。

(2) イベントに際したアンケート調査

本イベントでは、来場者のまちなかに対するニーズを把握するため、「未来のオリオン通り周辺には、どんな遊びがあるとワクワクしますか？」というテーマで、シール投票による簡易アンケートを実施した(写真 4)。提示した選択肢は「音で遊ぶ!光るピアノストリート」「消えるアート!?

シャッターキャンバス」「水と光のかまがわパレード」の 3 種類であり、それぞれ光や音、水といった異なったメディアを活用した空間体験を提示したものである。①光るピアノストリートは、オリオン通りの特徴を活かし、地面に巨大なピアノのプロジェクションマッピングを映し、鍵盤の上を歩くと音が鳴る仕組みである。光・音・身体の動きが組み合わさることで、子供から大人まで直感的に楽しめる体験型の遊びを想定した案である。②シャッターキャンバスは、商店街のシャッターを特性の消えるチョークで自由に描けるキャンバスとして開放し、街中にその日限りのアートが生まれる参加型アート体験を示したものである。③水と光のかまがわパレードは、釜川の水辺空間を、光・音・楽・動きが連動する”水辺のショー空間”として再構築したものである。川沿いを柔らかなライトアップで演出し、水面の反射光がゆらぎながら広がることで、昼夜問わず歩きたくなる回遊性を生み出す。シール投票の結果、最も支持を集めたのは〈光るピアノストリート〉の 44 票であり、次いで〈かまがわパレード〉32 票、〈シャッターキャンバス〉30 票と続いた。いずれの案も一定数の票を獲得しており、来場者が「体を動かす遊び」「その日限りの参加型アート」「水辺を活かした光の演出」といった多様な遊びの可能性に興味を示していることが明らかになった。①視覚的なインパクト、②参加・創作の要素、③自然環境(水・音)を活かした体験性の 3 点が、特に高く評価される傾向があることが示唆された。これらは、今後のまちなかの空間活用やイベント企画を検討するうえで重要な参考指標となる。

4. 施策事業の提案

これらの結果から私たちは「オリオンワンダーランド Project」を提案する。この提案は、オリオン通りに子供から大人まで楽しめる様々な遊びを展開していくものだ。遊びの軸として私達が考えたのは「光」「音」「水」である。この 3 つを軸に遊びを考えた。

4.1 ピアノのプロジェクションマッピング(図 3 を参照)

オリオン通りの地面に大きなピアノの鍵盤が映し出され、鍵盤の上を歩いたりジャンプしたりすると音が鳴り、通りそのものが楽器になる新しい遊びを提案する。仕掛けは、上から鍵盤を映し出し、人の足の位置を検知して音を鳴らすという映像×センサー×音を組み合わせたインタラ



写真 3 イベントの様子



写真 4 アンケート調査の様子

クティブな遊びである。走る、跳ねる、踏む動きの全てが音楽になり、子どもたちが通りの演奏者になる。子供が音を鳴らして遊ぶ姿が風景の一部となり、知らない子ども同士と一緒に演奏ごっこをしたり、家族や友人と楽しんだりすることで、通りに小さな交流が生まれ、通りにほっこりする空間が生まれる。通りに動きと音が生まれ、にぎわいのきっかけになると考える。歩くだけで通り過ぎてしまう人も立ち止まる理由ができる。SNSで写真や動画が撮られ、通りの認知度向上にもつながる。控えめと言われがちな栃木県の県民性を楽しい体験で自然に前向きに変えていくきっかけにもなる。アンケートの最中に「県民性に合わないのでは？」という声もあったが、だからこそ楽しんで表現できる場をつくることで、無理なく、自然に、まちの雰囲気を変えていけると考えた。

4.2 シャッターキャンバス（図4を参照）

昼間のオリオン通りに、自由に絵を描けるアートキャンバスをつくる。フィールドワークで気づいたように、昼間はシャッターが閉まっている店が多く、その面がまちの中で空白になっている。私たちはその空白を創造の場所として活用できるのではないかと考えた。店のシャッターを巨大なキャンバスへと変え、好きな色、好きな形で自由に絵を描くことができる。シャッターが閉まっている時間帯に、お絵かきスペースとして解放。お店が開く際にシャッターが上がると、書かれた絵が自然に消えるようにして、次の日には真っ白なキャンバスが用意される仕様にする。朝や昼に書いた絵が、夜にはリセットされ、また翌日には描けるというサイクルが、通りに繰り返し遊びに行きたくなる理由をつくる。絵を描く喜びがまちの中に溶け込み、子どもたちにオリオン通りを楽しい場所という記憶を育てる。日替わりで変わる子どもたちの絵が通りを明るくし、見た人に笑顔や癒やしの気持ちを与える。昼間のシャッター街の雰囲気を、子どもたちの作品で明るく変える。通りに彩りが生まれ、歩く楽しさや滞在時間の増加につながると考える。

4.3 かまがわパレード（図5を参照）

オリオン通りを流れている釜川沿いをライトアップする。光が水面を反射してゆらぎながら広がることで、昼夜問わず歩きたくなる工夫にして、回遊性を生み出す。他の仕掛けとして、一定の時間になると、小さな人形や光るオブジ

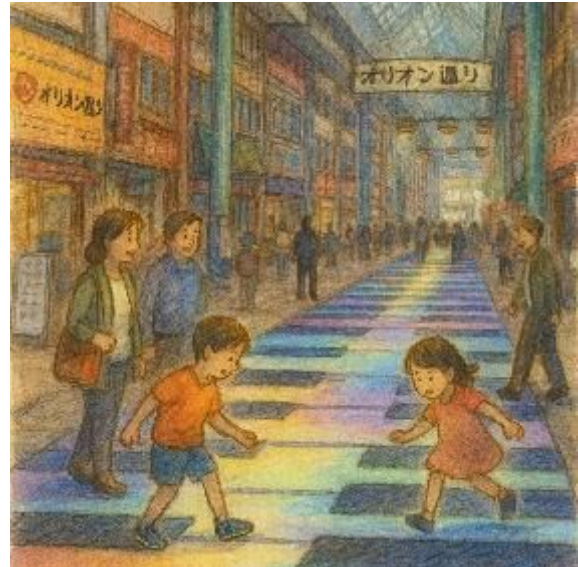


図3 光るピアノストリートのイメージ*1



図4 シャッターキャンバスのイメージ*1

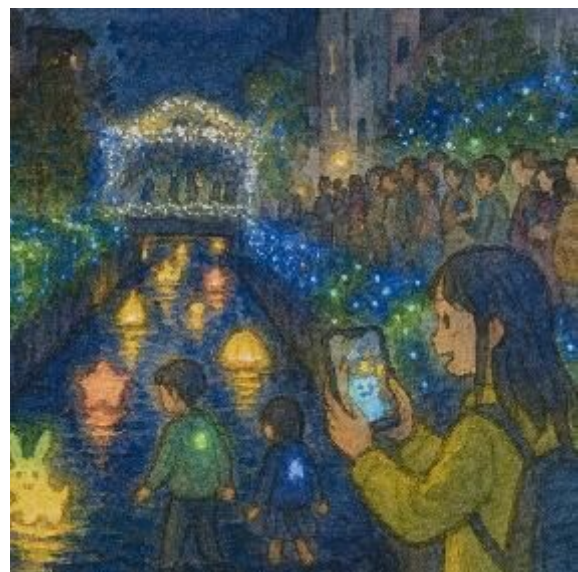


図5 かまがわパレードのイメージ*1

ェクトなどが川底から出現し、音楽とともに動き出す仕掛けをつける。例えばお昼時や夕方の帰宅時間帯にパレードを行い、子どもたちや下校中の学生などの注目を引く。休日は回数を増やすことなども検討している。

4.4 音の鳴るベンチ・街灯（図6を参照）

音と光で反応するベンチや街灯が、通りに小さな遊びを生み出す。座るだけで音がなったり、歩くだけで光が返ってくる。まるで街が話しかけてくるような仕掛けにする。子どもから大人まで、思わず立ち止まって夢中になれる場所になり、写真スポットとしても賑わいをつくる。大通りからオリオン通りへ向かう道に設置することで、光と音を追いかけながら自然と通りへ誘導され、まちなかの回遊が生まれる。歩くことそのものが楽しくなる道として、多世代が関わり合い、共有体験を通してつながりが生まれる空間を目指す。

4.5 ストリートチョークゾーン（図7を参照）

誰でも気軽に参加できる屋外お絵かきエリアをオリオン通りに設置する。通りを歩く子どもも大人も、思いついたままに絵やメッセージを描くことができる、街中らくがき体験のような場所。使用するのは、環境にやさしい特殊チョークペン。描いた部分が光を反射してほんのり輝く仕掛けや、水だけで簡単に消える安心素材を用いることで気軽に消して、また描ける空間をつくる。オリオン通りが歩きながら表現できる場所になり、日常の中で生まれる小さな創造がまちのやわらかいにぎわいにつながると考える。

4.6 AR フォトスポット（図8を参照）

時間によってキャラクターが変わる、地域参加型のARフォトスポットをオリオン通りに設置する。一定時間ごとにランダムでキャラクターが登場するガチャ要素があり、子どもから大学生まで、何度来ても新しい体験ができる仕掛けにする。フォトスポットで撮影すると、登場したキャラクターのARスタンプをスマートフォンにコレクションでき、全キャラを集めると限定キャラクターが特別に出現するコンプリート特典も用意する。キャラクター制作は、地域の学校、地元企業、ゆるキャラなどと協力する。さらに期間限定で人気イラストレーターとのコラボも検討している。地元の学生がつくったキャラクターがそのまままちの地域資源となり、若いクリエイターの才能がまちで認めら



図6 音の鳴るベンチ・街灯のイメージ*1



図7 ストリートチョークゾーンのイメージ*1



図8 AR フォトスポットのイメージ*1

れ、使用され、共有される新しく良い仕組みだと考える。安全対策のため、撮影エリアの明確化、案内サインの設置、夜間の明るさ確保などが必要。地域みんなで育てるフォトスポットになることを目指している。

5. まとめと展望

今後は宇都宮駅西口にも LRT が延伸されるため、ウォーカブルな空間づくりの需要はますます高まることが見込まれる。「オリオンワンダーランド Project」が実現されることで、ウォーカブルで人と人とのつながりにあふれたほっこりとする空間が創出されると確信している。こうした構想を実現するための足がかりとして、私たち大学生が中心となって継続的に遊びの場、および遊び関連のイベントを提供していこうと考えている。今回はオリオンスクエアにて実践活動を行ったが、今後はオリオンスクエアだけではなく、駐車場や空き家、空きスペースなど、空間のゆとりとしての「遊び」も積極的に有効活用して取り組んでいきたい。こうした私たちの今後の取り組みも、本提案の実現に少しでも役立てば幸いだ。

【補注】

*1 ChatGPT にて画像を作成。

*2 本事業は「令和 7 年度大学コンソーシアムとちぎ大学支援事業」の支援を受けております。ここに記して感謝いたします。また、本事業は下野新聞・Yahoo ニュース・RadioBerry にて取り上げていただきました。御礼申し上げます。

【参考文献】

- 1) 「安全なまちづくり」・「魅力的なまちづくり」の推進のための都市再生特別措置法等の改正について、https://www.mlit.go.jp/toshi/city_plan/content/001406990.pdf, (2025 年、11 月 20 日閲覧)
- 2) 「宇都宮市地域で支え合う自治会条例」 https://www.city.utsunomiya.lg.jp/kurashi/kyodo/jic_hikai/1040442.html (2025 年、11 月 20 日閲覧)
- 3) 宇都宮・オリオン通り、なぜ「飲み屋街化」？ 駒澤大准教授が分析 不動産転売も一因に、



図 9 オリオン・ワンダーランドの提案構想

<https://www.shimotsuke.co.jp/articles/-/1208608> (2025 年、11 月 20 日閲覧)

- 4) 東武馬車道通りにおける取組、<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machizukuri/1028800/1039461.html> (2025 年、11 月 20 日閲覧)