



PLACE VISION UTSUNOMIYA



プレイス・ビジョン うつのみや 概要版 Ver1.0

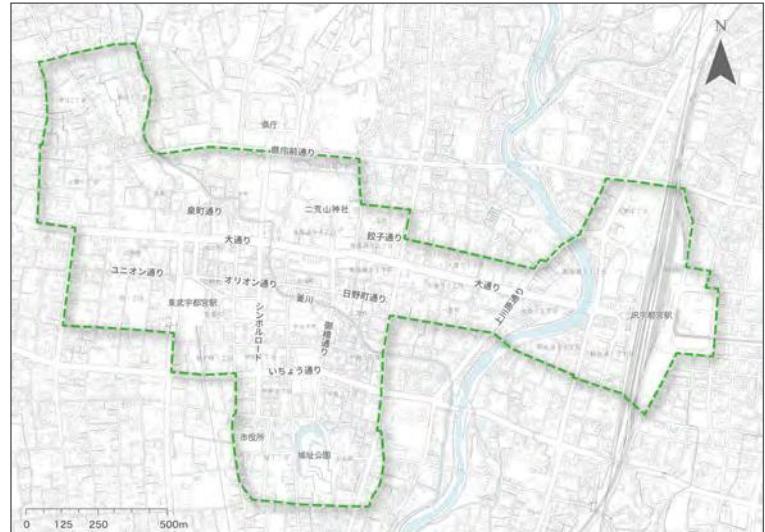
パブリックスペースから、
一人ひとりのストーリーが生まれる・広がる
まちなかをつくる

プレミヤ
PLACE
VISION
うつのみや

プレミやとは

プレイスメイキングうつのみや（プレミや）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。

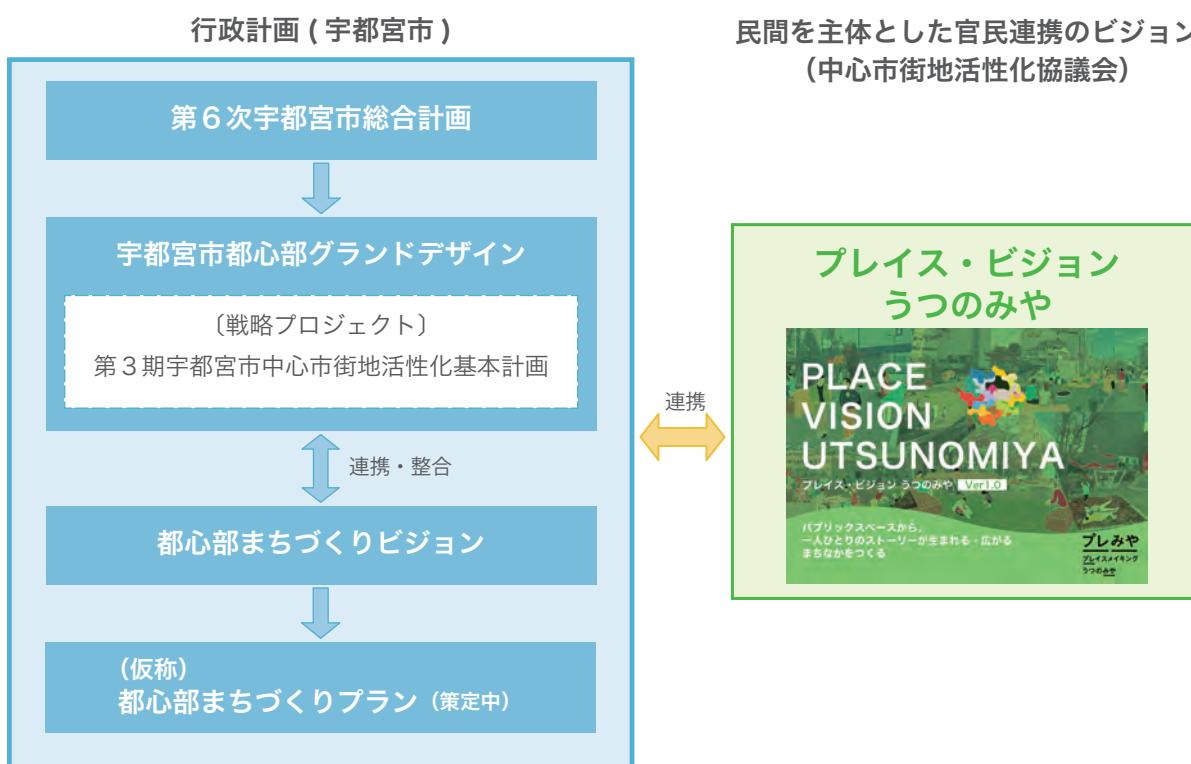


プレイス・ビジョンとは

「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

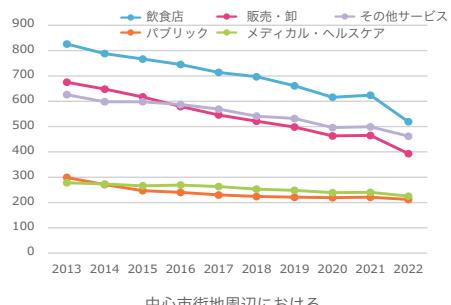
平日の日中を中心に、中心市街地に住み、働き、学ぶ人たちにとって魅力的なまちなかにしていく必要があります。

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。



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

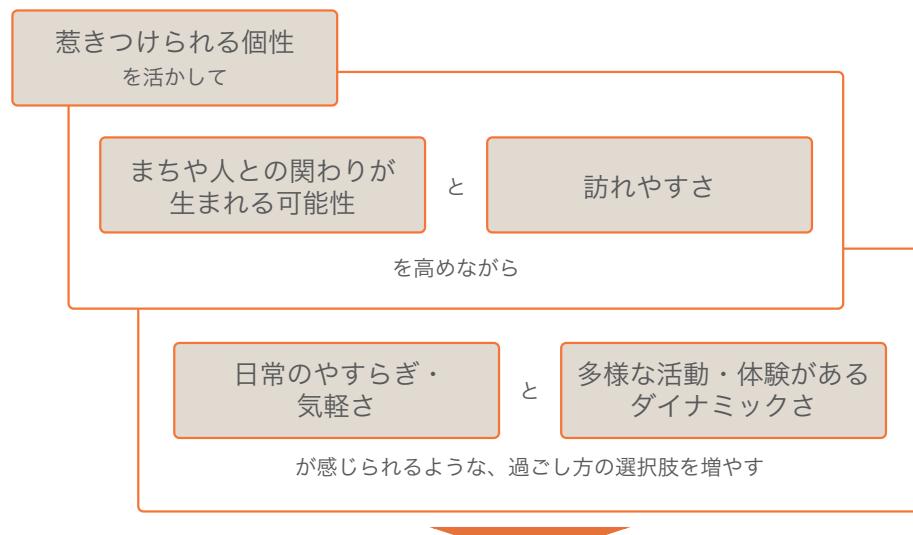
行動指針 value

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

第3章 プレミやでつくるまちの姿

全体ビジョン

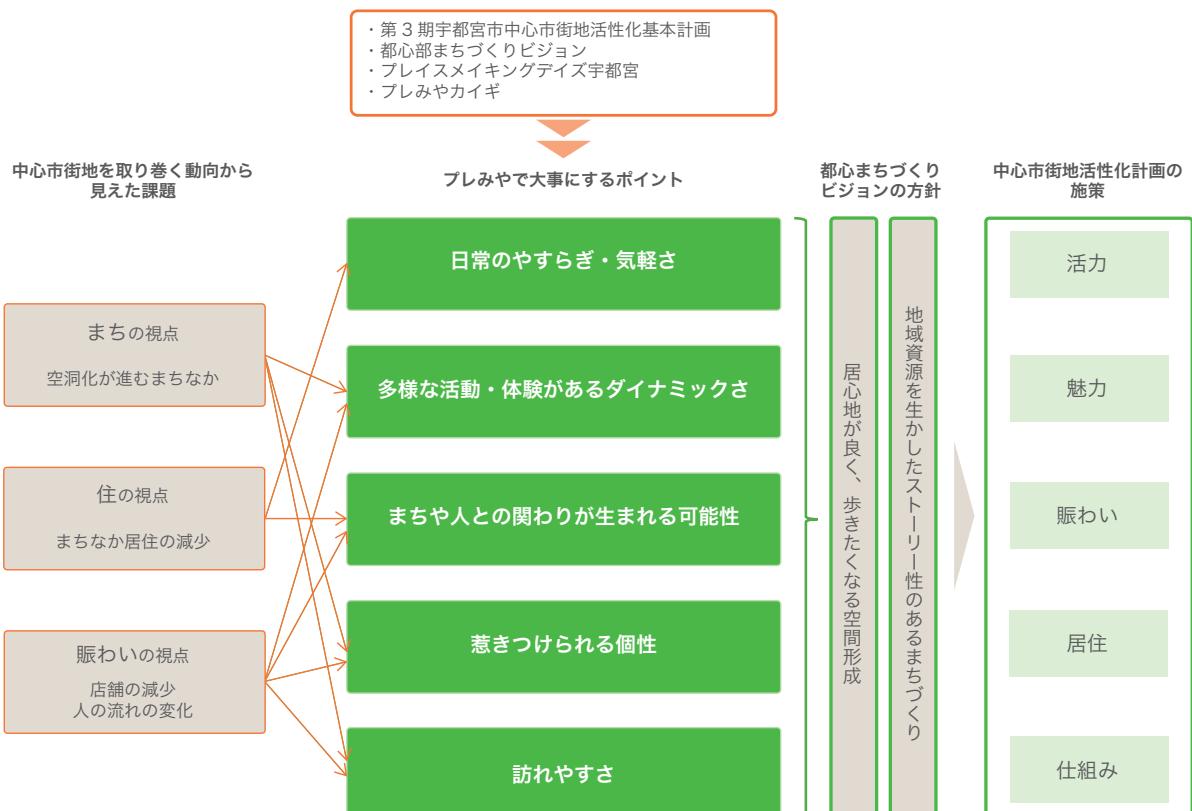
パブリックスペースから、
一人ひとりのストーリーが生まれる・広がるまちなかをつくる



プレイスマイキングで果たす 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 プレミやの対象地

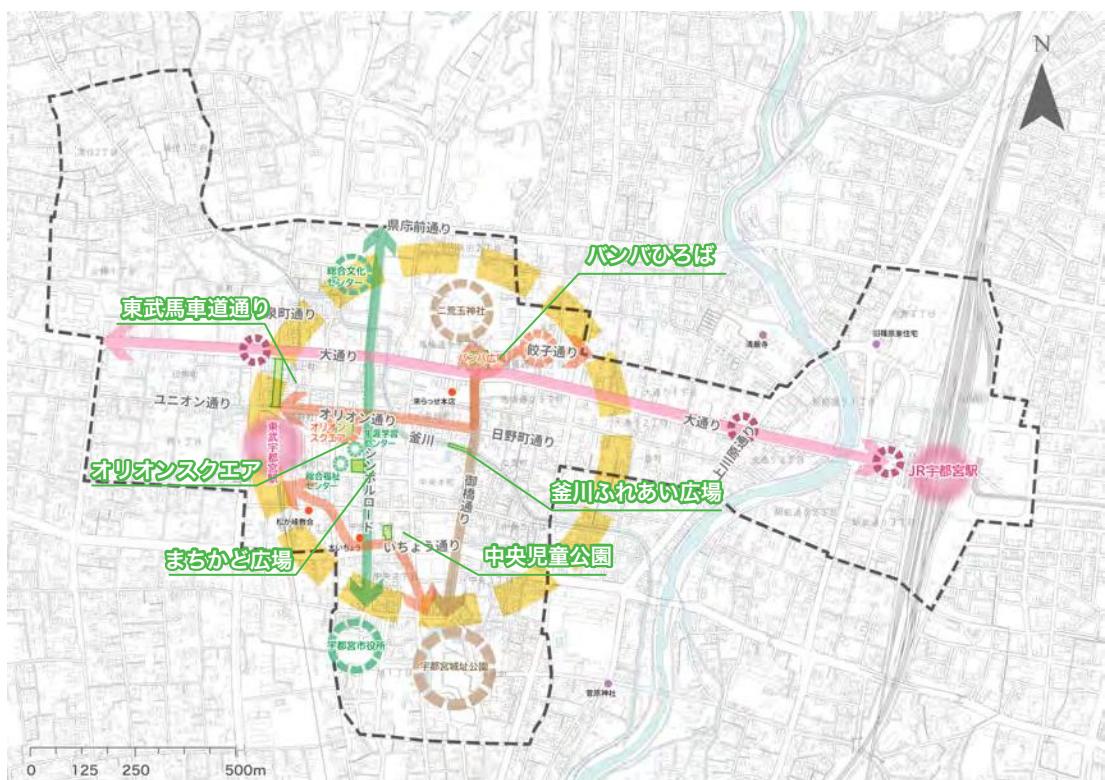
先行的に活動を行うエリアとプレイス

以下8つの視点のもと、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 → 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、LRT 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 プレイスの対象地

プレイスの選定

パンパひろば

まちのシンボルとして市民が自然と集まる場



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



東武馬車道通り

大通りと東武宇都宮駅をつなぐウォーカブル軸



釜川ふれあい広場

釜川での様々な活動を支える拠点



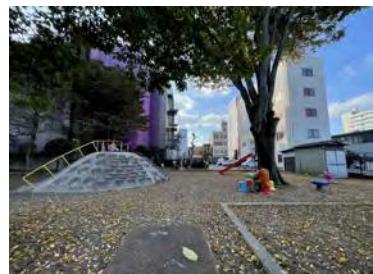
まちかど広場

周辺の在勤・通学者の憩いの場



中央児童公園

周辺住民や学生の交流拠点



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う使い方もできます。

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

パンバひろば | 宇都宮まちなかの「ゲート」となる広場



オリオンスクエア | 立寄りたくなる・新しいことを試せる広場



第5章 個別プレイスのビジョン

東武馬車道通り | 様々な場所を行き来する人の滞在を受け止めるメインストリート



釜川ふれあい広場 | 日常にちょっとしたうるおいをプラスする広場



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 | 新たな考え方や活動を生む、刺激を感じられる公園（クリエイティブ・パーク）

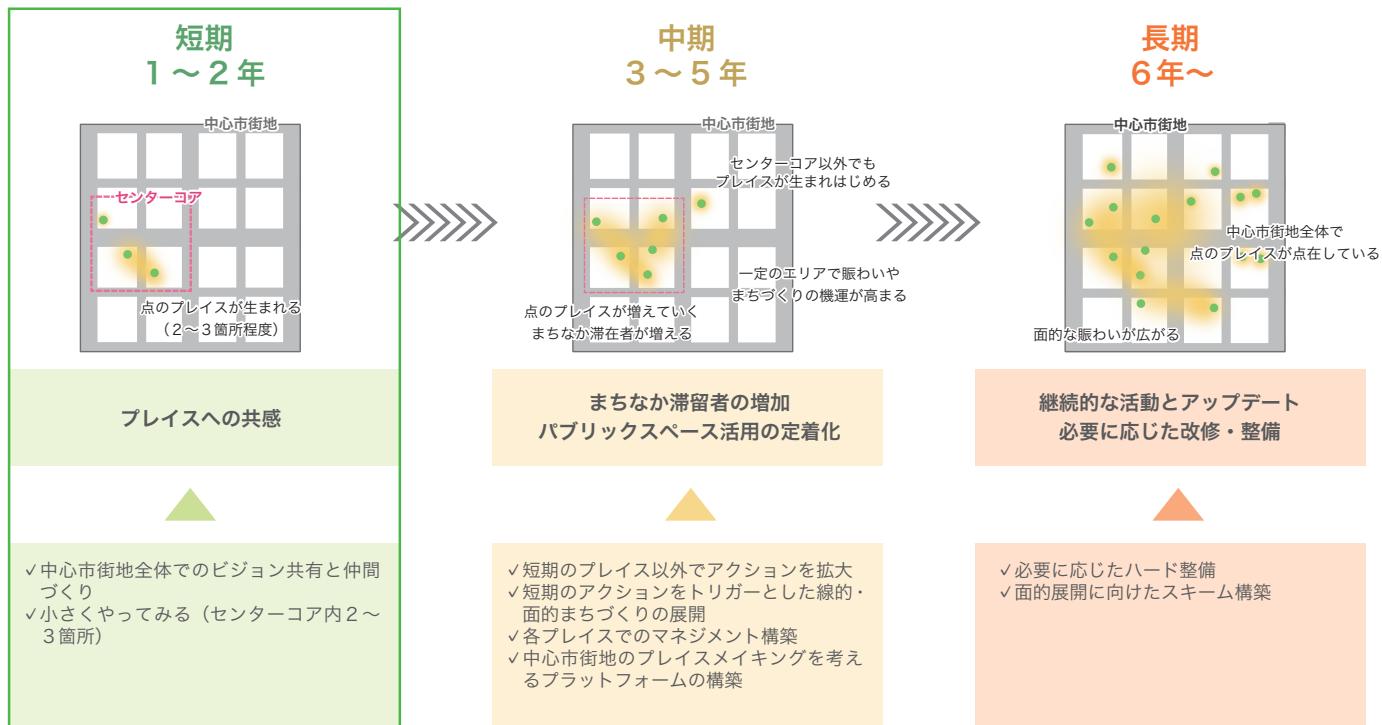


第6章 アクションプラン

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。

目指す姿



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
ビジョンを育っていく

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



関わりしろを増やす

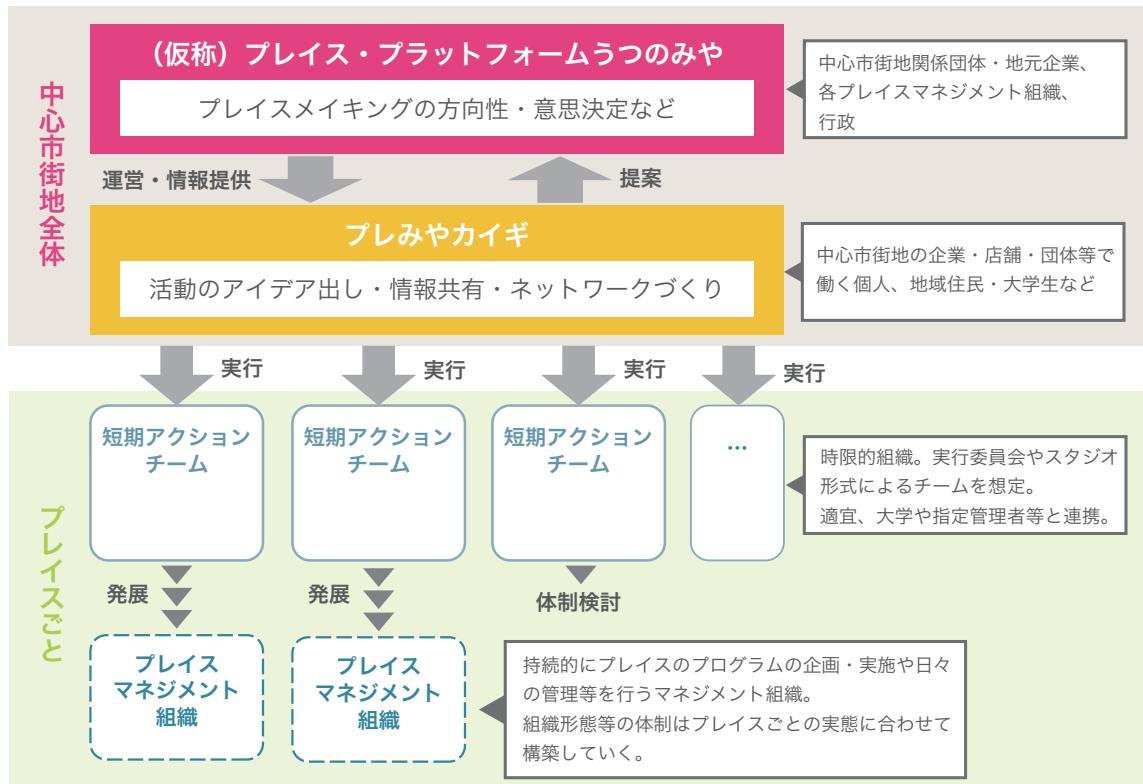
実効性が高く、
効果が見えやすい場所を選ぶ



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。



それにあった、プレミやへの関わり方

宇都宮のまちなかの空間の
これからについて語りたい！

引き続きプレミやカイギでは、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、実際にまちなかで起きているアクションなど、まちで起きている動きについてもプレミやカイギでは定期的に報告していきます。プレミやがなんか気になる、まずはプレイスメイキングについて知りたい人も、まずはプレミ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

プレミやでは、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、プレミ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！

プレミ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・ビジョうつのみや ver1.0

2023年6月

発行 宇都宮市中心市街地活性化協議会

宇都宮市

一般社団法人ソトノバ

日本大学理工学部都市計画研究室（泉山ゼミ）

宇都宮市HP
プレミヤ専用ページ



プレミヤ公式
Instagram



プレミヤ公式
Twitter

