

中心市街地の魅力と賑わいづくり

地域名 宇都宮市

特定非営利活動法人宇都宮まちづくり推進機構

箕輪泰典様 倉沢太郎様

宇都宮市都市整備部NCC推進課

都市部まちづくり推進室

まちなかにぎわいグループ

9班 コミュニティデザイン学科 藤平音乃 鈴木ひかり
建築都市デザイン学科 及川賢亮 大河原佳奈 古館優
社会基盤デザイン学科 磯部楓花 福田凜太郎
MUHAMMAD ASYRAF BIN RAHMAN
グループ指導教員 THAYVISAL 池田裕一 長田哲平

1.背景

宇都宮市の中心市街地は、JR宇都宮駅と東武宇都宮駅に挟まれた場所に位置している。この地域では今後宇都宮駅西口へのLRT延伸計画により、LRTを基軸とした公共交通を利用した歩行者の増加が見込まれる。そのため、中心市街地では徒歩でもまちを快適に回遊できる「ウォーカブルなまちづくり」が重要であると考えられる。しかし、宇都宮市中心市街地の現状は歩いてきても楽しめる公共空間が少ないなどの課題がある。中心市街地をさらに魅力的な街とするために、街中に休憩やちょっととした遊びができる場など居心地の良い場所をつくる必要がある。社会実験を通して回遊性の向上、居心地の良い場所の創出に向けた社会実験を行い、その効果検証を行う。

2.目的

◎中心市街地に人々が交流できる空間をつくり、回遊性を向上させる

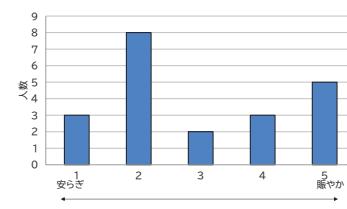
社会実験
を踏まえ
提案

プレイス
メイキン
グの実施

回遊性の
向上

日常的に人々が公共空間で滞在するきっかけとして社会実験を実施し、今後多くの人、特に若年層に滞在してもらうには何か必要か提案する。中心市街地に点在する公共空間において交流できる場所を創出することで、中心市街地のにぎわいづくりに寄与する。

4.分析結果



Q1どんな場所に滞在したいか

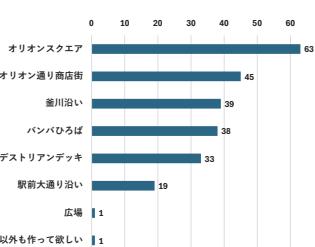
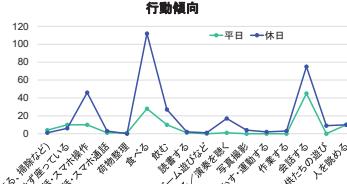
ヒアリング調査より

・空間の雰囲気については、**落ち着いた空間**と**ぎやかな空間**、双方に対するニーズが一定数存在することが分かった。

Q2まちかど広場に今後もあつた方が良いコンテンツは?

利用者アンケートより

・家具の設置については、多くの利用者が**肯定的**な意見を持っていた。
→特に**テーブル**と**イス**、**キッチンカー**については日常的な設置を求める多くの声があつた。



アクティビティ調査より

・広場に訪れた人の行動傾向として、**食事や会話**を楽しむ人が多くを占めていた。
・平日は**単独**での利用が多く、休日との行動傾向に差がみられた。

Q3まちかど広場以外に利用したいスペースはどこか

利用者アンケートより

・**オリオンスクエア**は特にプレイスメイキングの実施場所としての需要があることが分かった。

5.提案 社会実験をふまえた将来像の提案

「**落ち着いた空間**・**ぎやかな空間**」それぞれの需要に応えるプレイスメイキングを行う(Q1より)

①落ち着いた空間 まちかど広場

・**キッチンカー**に定期的に出店してもらう

出店時間は、販売品に合わせて売れやすい時間帯を出店者が選択できるようにする(周囲で働く人向けにランチタイム強化・学生向けに夕方強化など)
⇒時間帯を絞り効率を上げることで、キッチンカーの事業性を高める

・**キッチンカー**出店日に合わせて家具を出す

⇒毎回出し入れすることで家具の安全性や衛生状態を保つことができる利用者の家具需要が高い(Q2より)

家具の出し入れに協力的な出店者も存在する(出店者へのヒアリングより)

・**平日**と**休日**で備品や家具の配置を変える

平日は1人用の椅子を増やす・ボードゲームは休日のみにする
⇒効率的で継続可能な取り組み

平日はボードゲームや4人用テーブルの利用者が少なかった
(アクティビティ調査より)

②にぎやかな空間 オリオンスクエア

イベント利用日以外の9:00～17:00

○BGMを流してにぎやかに

○マットや背の低い椅子を設置、子供もくつろげる空間に

○マットや椅子の配置・移動はセルフサービスに

○「宇都宮市オリオン市民広場 管理事務所」に備品管理を依頼

・アンケートやヒアリング調査の結果、滞在空間としての需要が確認された(Q3より)

・オリオン通りオープンカフェは店舗利用者以外が使用しにくい(視察調査より)

⇒誰でも利用しやすい・広いスペースのオリオンスクエアを有効活用