



# 釜川ふれあい広場 KAMAGAWA INTERACTIONS PLAZA



## 5-4 | 釜川ふれあい広場のビジョン

### 01...概要

宇都宮市の中心部を流れる釜川の河川敷地にある、小さな広場です。周辺にはオリオン通りやオリオンスクエア、市立中学校があるほか、住宅が広がっています。

人口芝が敷かれていることに加えて、設置されている多くの植栽によって河川に花とみどりが映え、自然的な雰囲気をかもし出しています。

所在地	曲師町4-1地先		
区分	河川修景施設（広場）	面積	194.4㎡
所有	宇都宮市	運営方法	—
管理者	宇都宮市（河川課）		
関係法	河川法		
設備	人口芝、プランター		
備考	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会実験「KAMAGAWA YARD(カマガワヤード)」</li> <li>・使用時は河川課に行政財産の使用許可を提出(今後、県との調整により変更になる可能性あり)</li> <li>・宇都宮まちづくり推進機構「釜川百花苑構想」</li> </ul>		

#### 関係するコミュニティ

- ・釜川プロムナード整備協議会
- ・宇都宮まちづくり推進機構
- ・一般社団法人釜川から育む会
- ・中央小学校PTA
- ・宇都宮大学
- ・宇都宮共和大学
- ・地域住民
- ・釜川を散策に訪れた人



周辺建物用途



航空写真



## 02 プレイス・ゲームによる評価・分析

プレイス・ゲームによる場所の観察を通して、4つの視点からよい点・よくない点への気づきが得られました。さらに、それらの中でも特に重要な点から、この場所の課題と可能性がまとめられました。

	快適さとイメージ	利用と活動	アクセスと接続	社交性
よい点	<p>自然は多いが、清潔に保つ必要がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自然が多い。</li> <li>景観が綺麗。</li> <li>圧迫感がない。</li> </ul>	<p>一時的な滞在や気分転換に使える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>まちなかで自然がある空間</li> <li>イベントをやるのによい場所</li> </ul>	<p>日常的に周辺への中継点となっている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>通勤通学で通る。</li> </ul>	<p>イベント時であれば人は来る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>イベント時には人が来る。</li> <li>植栽への地域住民の愛着がある。</li> </ul>
よくない点	<ul style="list-style-type: none"> <li>座る場所がない。</li> <li>清潔感がない。</li> <li>意外と水面が見えない。</li> <li>花などの整備がされていないように見えるときがあった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>行動が丸見えになる。</li> <li>利用方法が分からない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>人通りが少ない。</li> <li>自転車による危険がある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>利用者がいない。</li> <li>キッチンカーと周辺店舗の関係性に注意が必要。</li> </ul>

課題

ふれあい広場単体では、活動の場・目的地になりにくい

可能性

中心市街地を流れ、直線的な市街地の中で曲線的な動線の魅力的エリア

## 03... 釜川ふれあい広場のコンセプト & シナリオ

### コンセプト

プレイス・ゲームによって整理された課題と可能性を踏まえると、以下がこの場所の将来像として考えられるコンセプトになります。

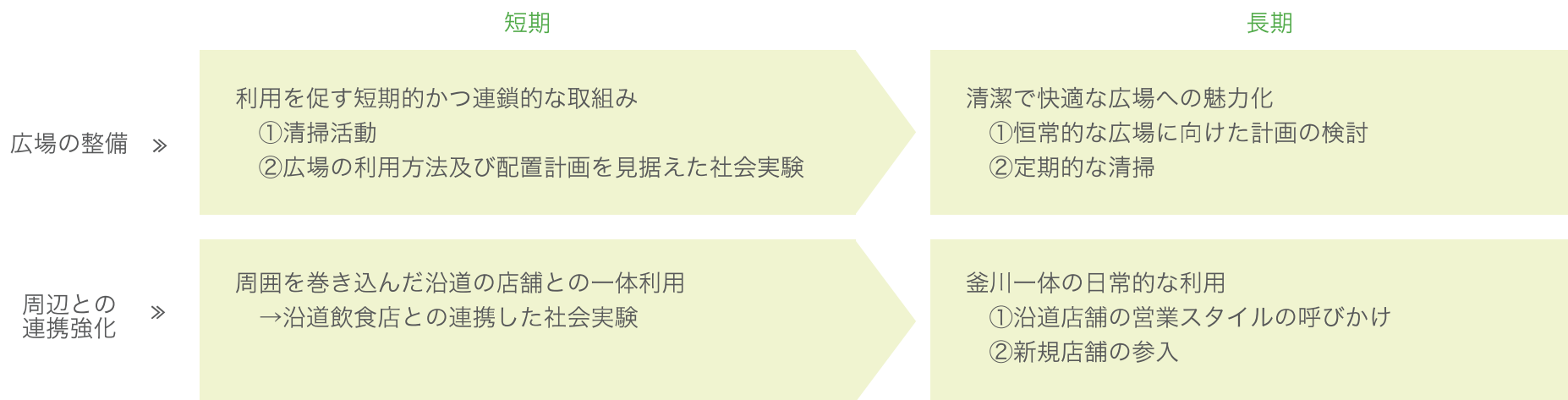
日常にちょっとしたうるおいをプラスする広場

#### POINT

- ・ 少しだけ豊かな日常を過ごし、滞在できる場所
- ・ みんなでつくる広場

### シナリオ

コンセプトを実現していくために、以下のような短期～長期のアクションのシナリオが考えられます。  
短期で考えられるアクションが行われている様子を示したのが、次ページのイメージスケッチになります。





### 広場のアップグレード

広場実験・ワークショップをふまえて、  
広場をアップグレードし、釜川での日常に  
プラスαを加える場所に

### 清掃活動

既存の取り組みを引き継ぎ、  
定期的な清掃活動により清潔感の維持や、  
ふれあい広場・釜川への愛着づくり

### 沿道との連携拡大

沿道と広場の連携を強化することで新規店舗を  
呼び込み、魅力的な出店を誘発

### 広場実験・ワークショップ

新たに配置計画や利用方法の社会実験を地元住民なども  
含めて実施し、自然と親和性の高い広場に

## 04 短期アクション案

スケッチに描かれた、この場所で考えられるプレイスメイキングの短期アクションの概要を紹介します。

### ■ 広場実験・ワークショップ

趣 旨 | 自然と親和性の高い広場にしていけるための空間の計画と実験  
概 要 | 新たに配置計画や利用方法の社会実験を地元住民なども含めて行い、ワークショップによる実験結果のフィードバックをもとに、有効的な釜川ふれあい広場を見つけることができます。

主な対象 | 周辺エリアの利用者など

シ ー ン | 日中

パートナー（仮）| 地元住民や大学、小学校、高校、  
カマクリ協議会やランドスケープデザイナーなど

検討事項 | 快適に過ごすことのできる広場の利用方法及び配置計画

### ■ 清掃活動

趣 旨 | 既存の取り組みを継続し、釜川を身近な空間であるという認知形成  
概 要 | 既存の取り組みの引き継ぎを引き継ぎ、釜川の清掃活動を実施。定期的に清掃活動が行われることで、清潔感の維持やふれあい広場・釜川に愛着が育まれます。

主な対象 | 周辺エリアの利用者・事業者・学校、地域住民など

シ ー ン | 朝～日中

パートナー（仮）| カマクリ協議会や釜川から育む会など

検討事項 | ・定期的な広場の清掃活動やボランティア活動を誰が行うのか  
・参加者への呼びかけ方法

### [ その他アイデア ]

概要まで整理したもの以外にも、プレイス・ゲームのディスカッションを通して、この場所でのさまざまなアクションの種が見つかりました。

### ■ 広場イベント

### ■ 沿道飲食店との連携



## 05... 長期アクション案

長期では、短期のアクションを発展させながら、さらに場所の魅力を高めるようなアクションの可能性につなげていきます。

### ■ 広場のアップグレード

趣 旨 | 活動における広場のアップグレードと周辺との連携強化  
概 要 | 短期の実験をふまえて継続できるようなら、広場をアップグレードし活動の拠点として場所づくりを行いながら、沿道店舗と広場の連携を強化することで新規店舗を呼び込み、釜川での日常にプラスα加える場所となります。  
主な対象 | オリオン通りや井登橋をはじめとした釜川沿いの利用者など  
シ ーン | 日中  
パートナー (仮) | 宇都宮市、既存・新規店舗やカマクリ協議会など  
検討事項 | ・広場の本格的な計画や可動式プランターなどの固定化  
・新規店舗の参入及び沿道店舗のテイクアウト利用の呼びかけ

### [ その他アイデア ]

釜川ふれあい広場が目的地・活動できる空間になることで歩行者が増えることが予想されるため、沿道店舗との連携強化や道路の歩行者空間化を図ることで、安全に利用できる空間になると考えられます。

- 沿道との連携拡大
- 川沿い東西とのつながり強化
- 道路の歩行者空間化







まちかど広場  
MACHIKADO SQUARE





## 5-5 | まちかど広場のビジョン

### 01 概要

周辺には、中央生涯学習センターや総合福祉センターが隣接しており、地下駐輪場の入り口もあります。

商業施設が集まる賑やかなエリアとオフィスや住宅などが集まる閑静なエリアの境目に位置します。

所在地	中央町1丁目1-7		
区分	広場	面積	1034.6㎡
所有	宇都宮市	運営方法	—
管理者	宇都宮市（道路管理課）		
関係法	宇都宮市法定外公共物管理条例		
設備	ステージ、ガス灯、植栽		
備考	使用時は道路管理課に道路使用届を提出		

#### 関係するコミュニティ

- ・ 宇都宮市中央市民活動センター
- ・ 宇都宮市中央市民活動センター利用団体
- ・ 周辺の飲食店舗
- ・ 中央北部自治会
- ・ 中央市民活動センター利用者
- ・ 地域住民
- ・ 周辺の企業や専門学校等へ通う人



航空写真

## 02 プレイス・ゲームによる評価・分析

プレイス・ゲームによる場所の観察を通して、4つの視点からよい点・よくない点への気づきが得られました。さらに、それらの中でも特に重要な点から、この場所の課題と可能性がまとめられました。

	快適さとイメージ	利用と活動	アクセスと接続	社交性
よい点	<p>座りづらい雰囲気。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>人の目が行き届いている。</li> </ul>	<p>公共施設に囲まれているが、広場利用者は限られている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>外部からも中が見通せる。</li> <li>地下駐輪場がある。</li> <li>細い入り組んだ場所ではなく、見通しやすい。</li> </ul>	<p>シンボルロード沿いに位置する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>公共サービスが充実している。</li> <li>歩行者動線の中にある。</li> <li>賑わっている場（オリオンスクエア）との対比で、静かさを感じる。</li> </ul>	<p>広場に人はいるが、他のコミュニティが入りづらい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>人がいる。</li> <li>現在の固定利用者は、自分の家かのように使いこなしている。</li> <li>清潔さを維持するために誰かが管理している。</li> </ul>
よくない点	<ul style="list-style-type: none"> <li>清潔感がない。</li> <li>段差が危険。</li> <li>近寄りがたい雰囲気。</li> <li>三角の屋根が錆びついている。</li> <li>ベンチの配置、座りづらい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>駅からは近いが、利用しやすいわけではない。</li> <li>案内板が分かりづらい。</li> <li>公共交通がルートが分かりづらい。</li> <li>利用によってお金は回らない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>利用する人が限られている。</li> <li>メインの人通りから少し外れている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>利用者コミュニティが限定されていて、他のコミュニティが入ってきづらい。</li> <li>隣が福祉施設だと認識できない。</li> <li>面白さがない。</li> </ul>

課題

ステージの使われ方や視線による威圧感や、公共施設の活動との非連続性

可能性

シンボルロード沿いで、公共施設に接した静かで落ち着いた立地



## 03 まちかど広場のコンセプト&シナリオ

### コンセプト

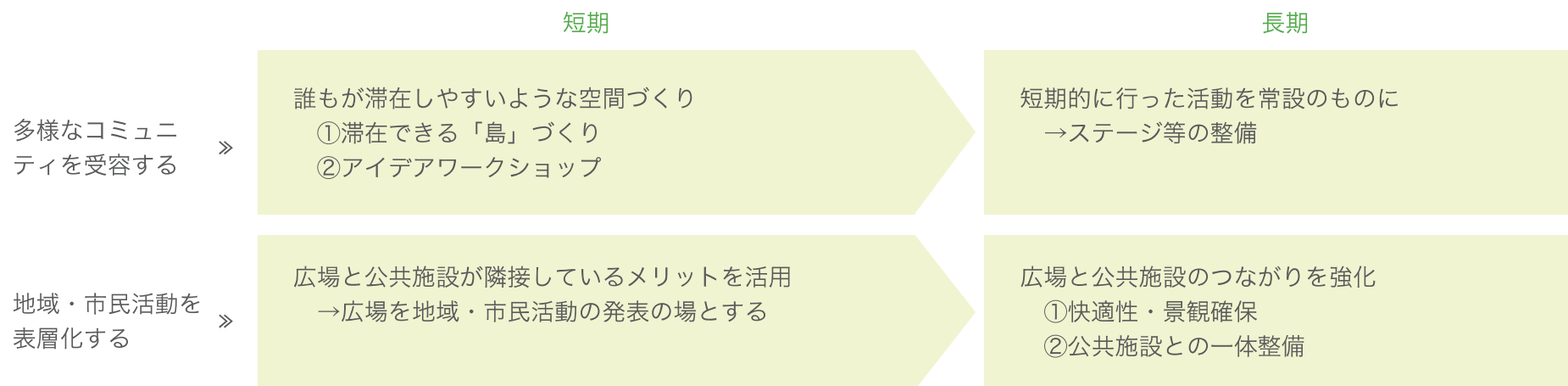
プレイス・ゲームによって整理された課題と可能性を踏まえると、以下がこの場所の将来像として考えられるコンセプトになります。

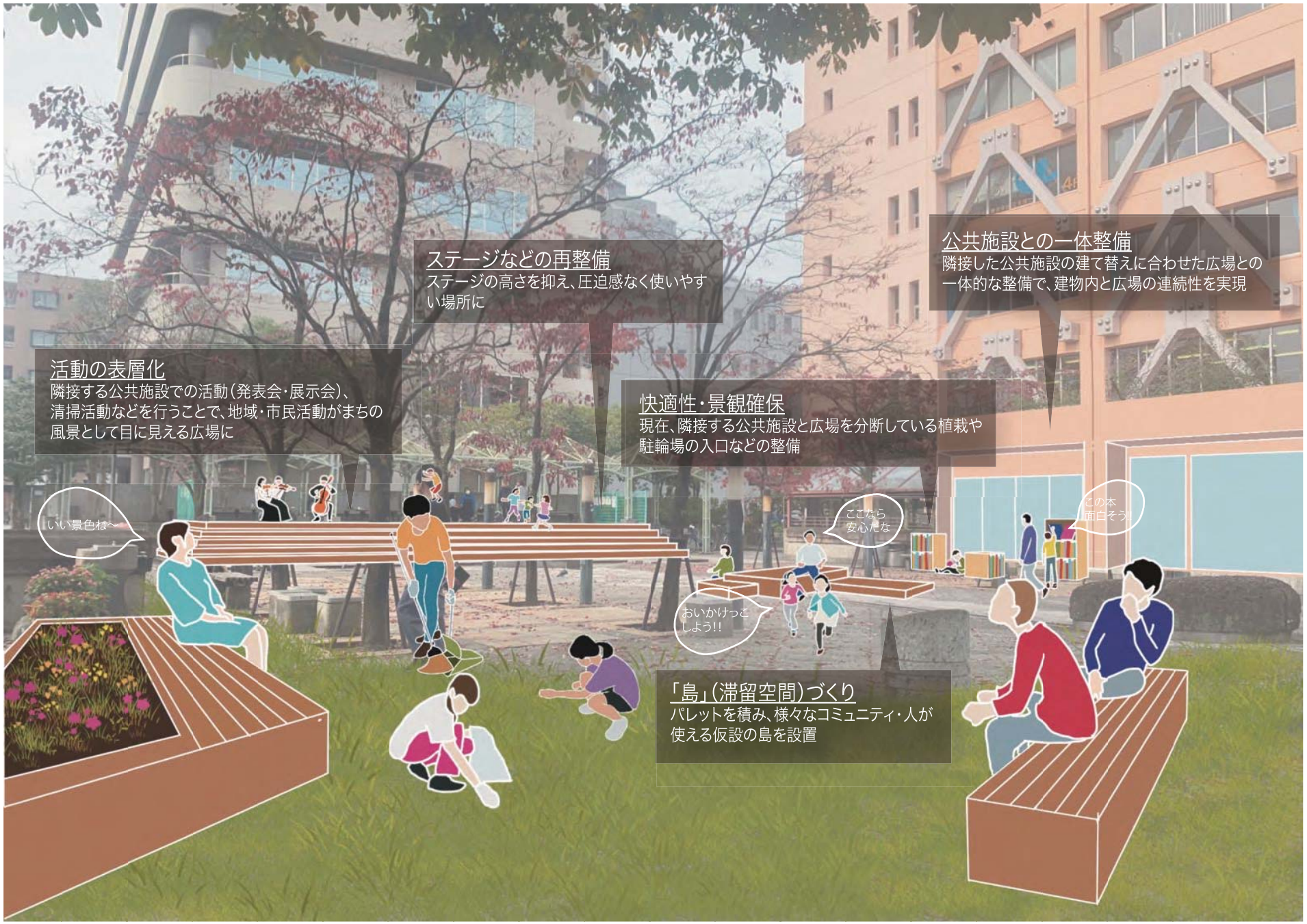
#### “みんなの” まちかど広場

- POINT**
- ・ 多様なコミュニティを受容する場所
  - ・ 地域・市民活動を表層化する場所

### シナリオ

コンセプトを実現していくために、以下のような短期～長期のアクションのシナリオが考えられます。  
短期で考えられるアクションが行われている様子を示したのが、次ページのイメージスケッチになります。





**ステージなどの再整備**  
ステージの高さを抑え、圧迫感なく使いやすい場所に

**公共施設との一体整備**  
隣接した公共施設の建て替えに合わせた広場との一体的な整備で、建物内と広場の連続性を実現

**活動の表層化**  
隣接する公共施設での活動(発表会・展示会)、清掃活動などを行うことで、地域・市民活動がまちの風景として目に見える広場に

**快適性・景観確保**  
現在、隣接する公共施設と広場を分断している植栽や駐輪場の入口などの整備

いい景色ね〜

ここなら安心だな

この本面白そう!

おいかけてしょう!!

**「島」(滞留空間)づくり**  
パレットを積み、様々なコミュニティ・人が使える仮設の島を設置



## 04 短期アクション案

スケッチに描かれた、この場所で考えられるプレイスメイキングの短期アクションの概要を紹介します。

### ■ 滞在できる「島」づくり

趣 旨 | 多様なコミュニティの受容  
概 要 | ステージには人が集まる・座る魅力があるのではないか。  
パレットを積み、様々なコミュニティ・人が使える「島」を点在させる。  
パレットは動かすことができ、配置や高さは試行錯誤で行う。  
主な対象 | 隣接公共施設利用者、一般利用者  
シ ー ン | 常設・2か月ごとに形変更  
パートナー (仮) | 宇都宮大学地域デザイン科学部、宇都宮市など  
検討事項 | 視界の向きや「島」の高さ・配置、設置期間中の維持管理や活用

### ■ アイデアワークショップ

趣 旨 | 多様なコミュニティの受容  
概 要 | 短期アクションによりパレットの配置を数パターン実施後、市民ワーク  
ショップを行う。  
「島」の用途や形状、向き等について検討する。  
主な対象 | 市民  
シ ー ン | 「島」づくりを6～12ヵ月実施後  
パートナー (仮) | 宇都宮市、宇都宮大学地域デザイン科学部  
検討事項 | 「島」の用途や形状、向き等

### ■ 地域・市民活動の表層化

趣 旨 | 地域・市民活動の表層化  
概 要 | 隣接する公共施設での活動（発表会・展示会等）をまちかど広場で行うこと  
で、地域・市民活動を表層化する。  
主な対象 | 隣接公共施設  
シ ー ン | 年間通して定期的に／または文化祭的に  
パートナー (仮) | 地域団体、市民、宇都宮市社会福祉協議会、中央市民活動センター  
検討事項 | 運営の体制や活動の募集、オリオンスクエアとの使い分け等

## [ その他アイデア ]

概要まで整理したもの以外にも、プレイス・ゲームのディスカッションを通して、この場所でのさまざまなアクションの種が見つかりました。

- マーケット
- 広場でラジオ
- 屋外シネマ

## 05... 長期アクション案

長期では、短期のアクションを発展させながら、さらに場所の魅力を高めるようなアクションの可能性につなげていきます。

### ■ ステージ等の整備

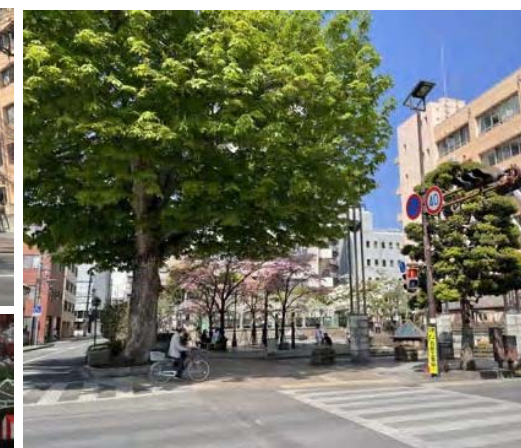
趣 旨 | 多様なコミュニティの受容  
概 要 | 「島（滞留空間）」の定着検討・イベントスペースの決定  
(1案) パレットを使用：都度移動し、イベントスペースを確保  
(2案) 「島」を常設化：現イベントスペースでイベント実施  
主な対象 | 隣接公共施設利用者  
シ ーン | 常設  
パートナー (仮) | 宇都宮市、宇都宮市社会福祉協議会、中央市民活動センター  
検討事項 | 機能の配置計画、何を残すのかの検討

### ■ 快適性・景観確保

趣 旨 | 地域・市民活動の表層化  
概 要 | 現在、広場と隣接施設を分断している植栽や駐輪場の入口等の整備により、歩行快適性、良質な景観の確保  
主な対象 | 隣接公共施設利用者、一般利用者  
シ ーン | 年間/昼間/常時  
パートナー (仮) | 宇都宮市、宇都宮市社会福祉協議会、中央市民活動センター  
検討事項 | 何を残すのかの検討

### ■ 公共施設との一体整備

趣 旨 | 地域・市民活動の表層化  
概 要 | 10年後の隣接した公共施設の建替えに合わせ、広場との一体的な整備を検討。  
1Fと広場をファサード・機能で連続性を持たせ、長期計画の「内⇒外」から「内⇄外」の双方向の関係づくり。  
主な対象 | 隣接公共施設  
シ ーン | 年間/昼間  
パートナー (仮) | 宇都宮市、設計者、宇都宮市社会福祉協議会、中央市民活動センター  
検討事項 | 公共施設の配置計画







中央児童公園  
CENTRAL PLAYGROUND





## 5-6 | 中央児童公園のビジョン

### 01...概要

シンボルロードといちよう通りの交差点近くにある、小さな児童公園です。周辺には、メディア・アーツ専門学校やオフィス、住宅や宿泊施設があるほか、駐車場も多くなっています。

設置されている遊具は小さな子供向けで、大きなシンボルツリーがあります。大きな通りから少し奥まった場所にあるため、ひっそりとした空間で休憩スペースにも利用されています。

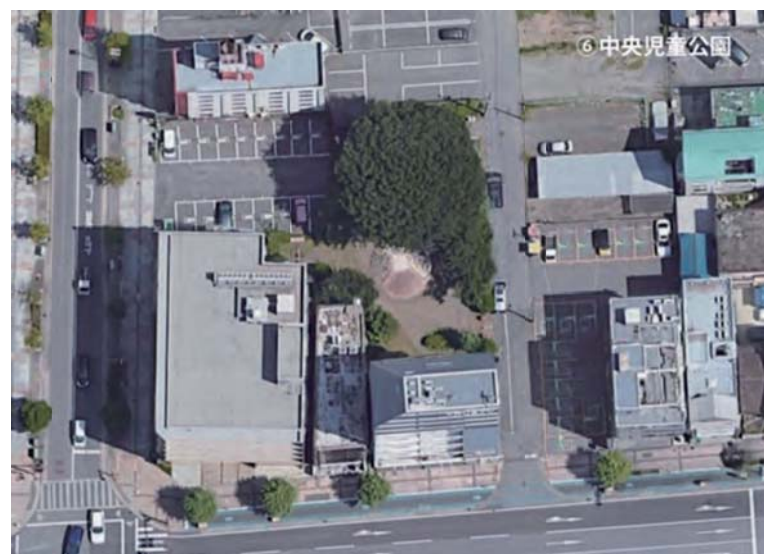
所在地	中央町1丁目10-7		
区分	公園	面積	773.1㎡
所有	宇都宮市	運営方法	愛護会が日常管理を担当
管理者	宇都宮市（公園管理課）		
関係法	都市公園法		
設備	遊具、ベンチ、公衆トイレ		
備考	お祭りの時の利用あり		

#### 関係するコミュニティ

- ・中央児童公園愛護会
- ・中央北部自治会
- ・宇都宮メディア・アーツ専門学校
- ・周辺住民
- ・周辺の専門学校や予備校に通う学生



周辺建物用途



航空写真



## 02 プレイス・ゲームによる評価・分析

プレイス・ゲームによる場所の観察を通して、4つの視点からよい点・よくない点への気づきが得られました。さらに、それらの中でも特に重要な点から、この場所の課題と可能性がまとめられました。

	快適さとイメージ	利用と活動	アクセスと接続	社交性
よい点	<p>快適性は低いが、個々には印象が強い要素がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ シンボルロードからの視認性がある。</li> <li>・ シンボルツリーが象徴的</li> <li>・ いくつかベンチはあるため、休憩くらしいには使える。</li> <li>・ 住居が隣接しておらず、住民トラブルにつながりにくい。</li> </ul>	<p>少ないが、周辺の店舗や専門学校と連携する可能性がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 周辺にオープンカフェがある。</li> <li>・ 周辺には個人経営の小売店や学校がある。</li> </ul>	<p>奥まった場所だが、駐車場横で車を使ったアクセスはよい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 駐車場と公園の間にフェンスがなく、連続性が感じられる。</li> <li>・ 駐車場に車を停めてそのまま利用できる。</li> <li>・ シンボルロードから駐車場を通った抜け道になっている。</li> <li>・ 東武宇都宮駅やオリオン通りから歩いて行ける距離にある。</li> </ul>	<p>日常の公園では活動があまり見られない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 愛護会により、不定期の清掃活動がある。</li> <li>・ 大きな樹木がシンボルツリーになりうる。</li> <li>・ 神輿の置き場がある。</li> </ul>
よくない点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個々の魅力的な要素はあるが、全体的な魅力にはつながっていない。</li> <li>・ 施設の老朽化が目立つ。</li> <li>・ 地面に散らばった砂利や落ち葉が乱雑な雰囲気を出している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 公園自体は周辺の店舗等に直接面しているわけではない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ シンボルロードから少し奥まっている。</li> <li>・ シンボルロード自体の歩行者が少ない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 利用者が少なく、活動やにぎわいは見えにくい。</li> <li>・ 少ない利用のなかで、喫煙場所としての利用が見られる。</li> </ul>

課題 認知度の低さと施設老朽化

可能性 隣接する専門学校生等との連携や、駐車場との一体利用による視認性・接続の向上

## 03... 中央児童公園のコンセプト&シナリオ

### コンセプト

プレイス・ゲームによって整理された課題と可能性を踏まえると、以下がこの場所の将来像として考えられるコンセプトになります。

新たな考えや活動を生む、刺激を感じられる公園（クリエイティブ・パーク）

#### POINT

- ・ 利用者の活動が周囲への新しい刺激となり、連鎖的な活動や愛着が生まれる場所
- ・ クリエイティブな活動の循環が生まれる場所

### シナリオ

コンセプトを実現していくために、以下のような短期～長期のアクションのシナリオが考えられます。  
短期で考えられるアクションが行われている様子を示したのが、次ページのイメージスケッチになります。

#### 短期

#### 長期

愛着の醸成 >>

周囲を巻き込んだ短期的かつ連鎖的な取組み  
①シンボリックな遊具や樹木を活かした魅力づくり  
②デザインファニチャーの活用  
③周辺と連携したイベント実施

清潔で快適な公園への魅力化

- ①舗装の改善
- ②トイレの改善

拠点づくり・  
隣接地連携 >>

隣接する駐車場との一体利用の実験  
→クリエイティブコンテナ社会実験

隣接する駐車場との一体化  
→クリエイティブコンテナの常設化





**壁面シネマ**  
隣接する建物の壁面を使い、プロジェクターで映画を上映

**オリジナルファニチャー設置**  
オリジナルの屋外用ファニチャーを制作し、滞在できる場所づくり

**アートイベント**  
アートなどで公園を彩り、公園の個性と魅力を伝えるクリエイティブな地域向けイベント

**クリエイティブコンテナ**  
様々な人がクリエイティブな活動に関われる活動の拠点

たごさん  
かわいいね～

気持ちいいね～!!

**シンボルツリーのふもとのピクニック**  
公園の魅力であるシンボルツリーを活かし、まちの隙間にゆったりと過ごせる場に

## 04 短期アクション案

スケッチに描かれた、この場所で考えられるプレイスメイキングの短期アクションの概要を紹介します。

### ■ オリジナルファニチャー制作・設置

趣 旨 | 愛着が生まれる公園となるような、個性を活かした魅力の発信  
 概 要 | オリジナルの屋外用ファニチャーを制作して、公園に滞在できる場所をつくります。使いたい人が好きなように動かせるファニチャーで、お気に入りの過ごし方を見つけることができます。  
 主な対象 | 専門学校の学生・職員や周辺住民  
 シーン | 日中  
 パートナー (仮) | 専門学校や公園愛護会など  
 検討事項 | ファニチャーの保管・管理

### ■ クリエイティブなアートイベント

趣 旨 | 愛着が生まれる公園となるような、個性を活かした魅力の発信  
 概 要 | クリエイティブな雰囲気と公園の個性を象徴的に伝える、地域向けのイベント。この日はアートなどで公園を彩り、さまざまな年代が楽しめる時間をつくります。  
 主な対象 | 公園を訪れる親子、学生、周辺住民など  
 シーン | 秋の週末  
 パートナー (仮) | 専門学校や公園愛護会、周辺店舗など  
 検討事項 | 公園に合った配置や周辺連携

### ■ シンボルツリーのふもとのピクニック

趣 旨 | 愛着が生まれる公園となるような、個性を活かした魅力の発信  
 概 要 | シンボルツリーを見上げた時の伸びやかな景色を活かして、この公園の魅力として楽しみます。手ごろなシートやベンチを使って、まちのすき間にゆったり過ごせる場をつくります。  
 主な対象 | 公園を訪れる親子、周辺住民、学生など  
 シーン | 春や秋の日中  
 パートナー (仮) | 公園愛護会や専門学校など  
 検討事項 | 座り場や連動企画など、場の演出

### ■ クリエイティブコンテナ実験

趣 旨 | 活動の拠点づくりと公園隣接地の活用  
 概 要 | シンボルロードから立ち寄りやすいコンテナを置き、さまざまな人がクリエイティブな活動に関われる拠点にします。  
 主な対象 | 学生や周辺の住民・ワーカー  
 シーン | 一定期間設置  
 パートナー (仮) | 大学、駐車場所・運営者、市など  
 検討事項 | 場所や設備および運営についての検証・調整

## 【その他アイデア】

概要まで整理したもの以外にも、プレイス・ゲームのディスカッションを通して、この場所でのさまざまなアクションの種が見つかりました。

- 壁面シネマ
- 公園アウトドアオフィス
- キッチンカー
- ミニ菜園&収穫祭



## 05 長期アクション案

長期では、短期のアクションを発展させながら、さらに場所の魅力を高めるようなアクションの可能性につなげていきます。

### ■ クリエイティブコンテナ設置

趣 旨 | 活動の拠点づくりと公園隣接地の活用  
 概 要 | 短期の実験をふまえて継続できるようなら、活動の拠点として公園とシンボルロードの間の空間をつなぎながら、クリエイティブなコミュニティを育てる場所となります。  
 主な対象 | 学生や周辺の住民・ワーカー  
 シーン | 日中  
 パートナー (仮) | 大学、駐車場所有・運営者、市など  
 検討事項 | 場所や設備および運営についての検証・調整

### [ その他アイデア ]

公園施設の更新時期は、より過ごしたくなる空間になるよう手を加えるチャンスです。特にトイレをきれいなものにするだけで、この場所を気持ちよく使える可能性があります。

