

5-0 | 個別プレイスのビジョンについて

5-1 | バンバひろば

5-2 | オリオンスクエア

5-3 | 東武馬車道通り

5-4 | 釜川ふれあい広場

5-5 | まちかど広場

5-6 | 中央児童公園

## 第5章 個別プレイスのビジョン

# INDIVIDUAL VISIONS



バンバひろば  
BAMBA SQUARE



# 5-0 | 個別プレイスのビジョンについて

この章では、選定した6つのプレイスそれぞれについて、施設と周辺の条件整理とプレイス・ゲームによる評価・分析から、コンセプトとシナリオ、そして短期・長期のアクション案をまとめています。

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ます。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った使い方もできます。

プレミア自体で主導するアクションとしては、6つのプレイスの中からまず短期で注力するプレイスを第6章で絞りながら、これからの具体化につなげていきます。

|                     |                                   |
|---------------------|-----------------------------------|
| 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 |

## 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



バンバひろば  
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



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おいを  
プラスする広場



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)

# 5-1 | バンバひろばのビジョン

## 01...概要

中心市街地中央北部に位置し、大通り沿道、二荒山神社のお膝元にある大きな鳥居が印象的な広場です。

二荒山神社の参道と二つの再開発で生み出された広場を一体的な空間として活用しています。

天王祭など神社のお祭りなどで利用されるほか、イベント、マルシェ、発表会など年間を通じて多くの利用がされています。

|     |  |      |        |
|-----|--|------|--------|
| 所在地 | 馬場通り4丁目6番, 宮町8番, 馬場通り1丁目5番   |      |        |
| 区分  | 広場   | 面積   | 1,800㎡ |
| 所有  | 宇都宮市   | 運営方法 | 指定管理   |
| 管理者 | 特定非営利活動法人 宇都宮中心商店街活性化委員会   |      |        |
| 関係法 | 宇都宮市中心市街地拠点広場条例（平成18年9月28日条例第39号）<br>宇都宮市中心市街地拠点広場条例施行規則（平成18年9月28日規則第65号） |      |        |
| 設備  | 水景施設、ベンチ、植栽  |      |        |
| 備考  |  |      |        |

### 関係するコミュニティ

- ・ 二荒山神社
- ・ 特定非営利活動法人 宇都宮中心商店街活性化委員会
- ・ 市民プラザ
- ・ 周辺エリアへの買い物客
- ・ 二荒山神社を参拝に訪れた人
- ・ 地域住民



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>イベント時と日常時での使われ方の差が大きい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゴミがなく清潔。</li> <li>・ 周りに気になる使い方をする人はおらず、座るのが快適。</li> </ul> | <p>周辺の魅力的な店舗等とのつながりは向上の余地あり。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 公共交通へのアクセスがよい。</li> <li>・ 餃子通りからのアクセスがよい。</li> </ul> | <p>アクセスはよいが、周辺とのつながりに向上の余地あり。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 目の前の通りに飲食店が多い。</li> </ul> | <p>幅広い年齢層が休憩に利用している。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 幅広い年齢層</li> <li>・ グループで使えそう。</li> </ul>    |
| よくない点 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 時間帯によってはスケーターや酔っ払いが現れて雰囲気が変わりそう。</li> <li>・ ベンチが古く壊れている。</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 周辺のお知らせが少ない。</li> <li>・ バスからの視認性が低い。</li> </ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 隣の建物との関連が薄い。</li> <li>・ 目的性が低い。</li> </ul>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 公共の場として大胆な振る舞いがしづらい。</li> <li>・ ボランティア的なかかわり方があのかわかりづらい。</li> </ul> |

課題

イベント時と日常時のバランスや利用者を考えた、より効果的な使い分け

可能性

ロケーションや幅広い利用を活かした、発信の場としてのポテンシャル

## 03 バンバひろばのコンセプト&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。

#### 宇都宮まちなかの「ゲート」となる広場

- POINT**
- ・ 非日常を演出し、日常をさらに楽しむ場所
  - ・ 訪れる人が次の目的地に向かう移動と情報の拠点
  - ・ 観光・生活両面で象徴的なまちの入り口として、人々の心に残る場所

### 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

ハレ（休日） ≫

- ①非日常の演出
- ②主に観光客に向けたとっておき情報の共有

ケ（平日） ≫

- ①日常をさらに楽しむ場づくり
- ②主に地域住民に向けたとっておき情報の共有
- ③主に夜間利用に対するルール管理

- ①短期活動の継続化 + 発展を目指す拠点づくり
- ②広場関係者をはじめとした事業者や地域住民等が連携していく仕組みの構築



**Creation Space**  
平日はワークショップやミーティング  
休日はイベントの休憩スペース

**コミュニティチョークボード**  
まちをさらに楽しめるように、SNSなどのデジタルでは  
得られないような、とっておきの情報を共有

**レッドカーペット&ライトアップ**  
日常では味わえない経験ができる  
場として、参道を演出

**参道脇の休憩処**  
日常をさらに居心地よく楽しむ場として、茶屋  
の縁台やゴザなどを設置

## 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。

### ■ 参道レッドカーペット

趣 旨 | 休日(ハレ)に対する非日常の演出  
概 要 | 二荒山神社の参道にレッドカーペットを敷き、非日常を演出。神社に誘いこまれるような導線の拡張が期待できます。  
休日のほか、七五三などの大事な行事の際にもレッドカーペットを敷かれ、フォトスポットとして記念すべき一枚を取ることができます。

主な対象 | 参拝客、観光客  
シ ー ン | 休日(ハレ)、神社の祭事  
パートナー(仮) | 宇都宮の学生、神社、管理者  
検討事項 | レッドカーペットの管理

### ■ 参道脇の休憩処

趣 旨 | 平日(ケ)に対する日常をさらに楽しむ場づくり  
概 要 | 普段のベンチ利用に加えて、茶屋の縁台やゴザを設置し、日常をさらに居心地のよい場をみんなで作っていきます。  
短期での実験的アクションを踏まえ、常設化の可能性検証として最適な座り場や配置を考えていきます。

主な対象 | 地元住民、参拝客  
シ ー ン | 平日9~17時  
パートナー(仮) | 宇都宮の学生、地域住民、広場管理者、神社  
検討事項 | 什器の管理

### ■ コミュニティチョークボード

趣 旨 | 休日(ハレ)と平日(ケ)に対するとっておき情報の共有  
概 要 | 観光客も住民もとおきの情報を共有し、さらにまちを楽しめるような情報シェアができる掲示板的ボードです。学校と連携し、不要になった黒板やチョークを再利用します。宇都宮に関わる人みんなで一期一会の情報をシェアし合います。

主な対象 | 広場を訪れる親子、周辺住民、学生、観光客など  
シ ー ン | 春や秋の日中  
パートナー(仮) | 周辺住民、観光客、学校、神社、広場管理者  
検討事項 | ボードの管理

## [ 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。

### ■ ひろばエクササイズ

### ■ スタンプラリーウォーク



## 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。

### ■ Creation Space(交流拠点) の設置

趣 旨 | 今後に向けた拠点づくり

概 要 | イベントが開催されている土日はちょっとした休憩スペースとして貸し出し、平日は短期活動の継続化 + 発展を目指してワークショップやミーティングなどに利用できます。

仮設からはじめ、常設化の可能性も検討します。

主な対象 | 土日(ハレ): イベントに訪れた人、平日(ケ): 地元住民

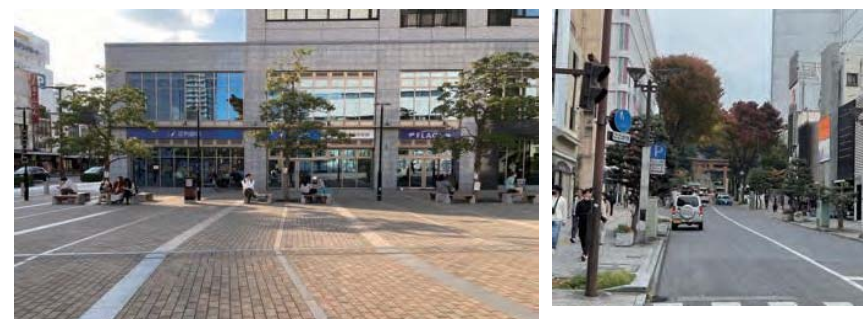
シ ーン | 土日(ハレ): イベント開催時間、平日(ケ): 日中~夕方

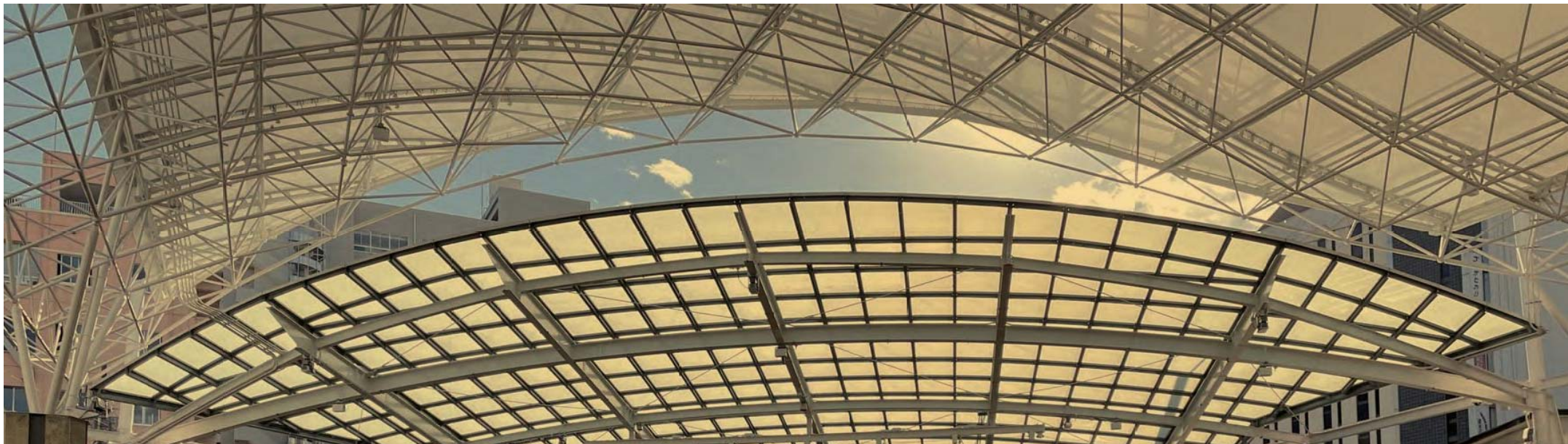
パートナー (仮) | 宇都宮の学生、地域住民、広場管理者、神社

検討事項 | 仮設建築 (最終的には常設)

### 【 その他アイデア 】

#### ■ 周辺不動産の更新との連携





# オリオンスクエア ORION SQUARE



# 5-1 | オリオンスクエアのビジョン

## 01...概要

オリオン市民広場は、オリオン通り商店街沿道に位置しており、周辺はカフェなどの飲食店を中心に商業系の建物が多く立地しています。また、南側には生涯学習センターや総合福祉センターなど市の施設も位置しています。

広場では、発表会や展示会など各種イベントが多く実施されています。

|     |  |      |          |
|-----|--|------|----------|
| 所在地 | 江野町8番3号  |      |          |
| 区分  | 屋根付き広場   | 面積   | 2061.69㎡ |
| 所有  | 宇都宮市   | 運営方法 | 指定管理     |
| 管理者 | 宇都宮市オリオン市民広場運営共同事業体  |      |          |
| 関係法 | 宇都宮市中心市街地拠点広場条例（平成18年9月28日条例第39号）<br>宇都宮市中心市街地拠点広場条例施行規則（平成18年9月28日規則第65号） |      |          |
| 設備  | ステージ、大型映像装置  |      |          |
| 備考  |  |      |          |



周辺建物用途



航空写真

### 関係するコミュニティ

- ・宇都宮市オリオン市民広場運営共同事業体
- ・宇都宮オリオン通り商店街振興組合
- ・オリオン通り曲師町商業協同組合
- ・オリオンスクエアでのイベント利用者
- ・オリオン通りでの買い物客
- ・通学中の学生

## 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>近くの賑わいが感じられる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>音が聞こえてきやすい。</li> <li>遠くからでも賑やかさが分かる。</li> <li>近くにお店が多い。</li> <li>近くに飲食店がある。</li> <li>歩行者が多い。</li> <li>2階席からの眺めがよさそう。</li> </ul> | <p>イベントがある日とない日の差が大きい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>幅広い層が大勢で集まれる。</li> <li>イベントで広場が賑わっている。</li> <li>屋根がある。</li> </ul>   | <p>アクセスがよい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>駐車場・駐輪場が付近にある。</li> </ul>          | <p>多世代が利用できる場になりうる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>地元の人が集まる場所</li> </ul> |
| よくない点 | <ul style="list-style-type: none"> <li>お手洗いの場所が少ない。</li> <li>コンクリートの圧迫感がある。</li> <li>立ち寄りづらい。</li> <li>何も行われていないと暗い印象</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>休憩場所が欲しい。</li> <li>イベントがない日は利用者がいない。</li> <li>イベントをやる場所になっている。</li> <li>平常時は人が少ない。</li> <li>常設のベンチが少ない。</li> <li>自転車で案内板が見えない。</li> <li>周辺道路にゴミがある。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>裏からオリオンスクエアの中が見えない。</li> <li>自転車が多く危ない。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>子どもが少ない。</li> <li>気軽に立ち寄れるものがない。</li> </ul>   |

課題

イベントがない日に誰にも使われておらずもったいない

可能性

誰もが利用しやすく、寄り道にも目的地にもなる

## 03. オリオンスクエアのコンセプト&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。

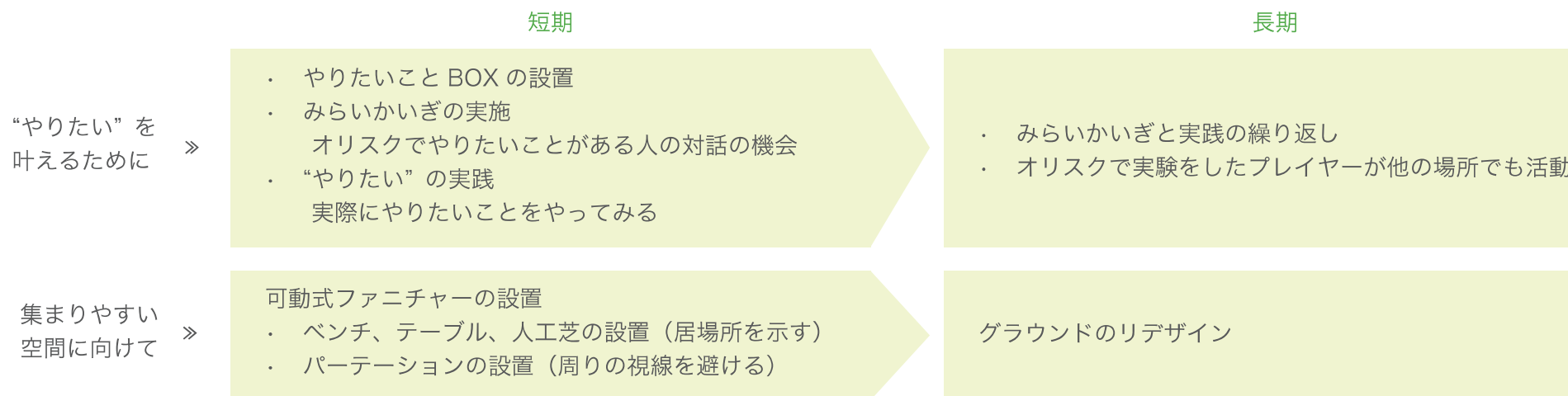
#### 立寄りたくなる・新しいことを試せる広場

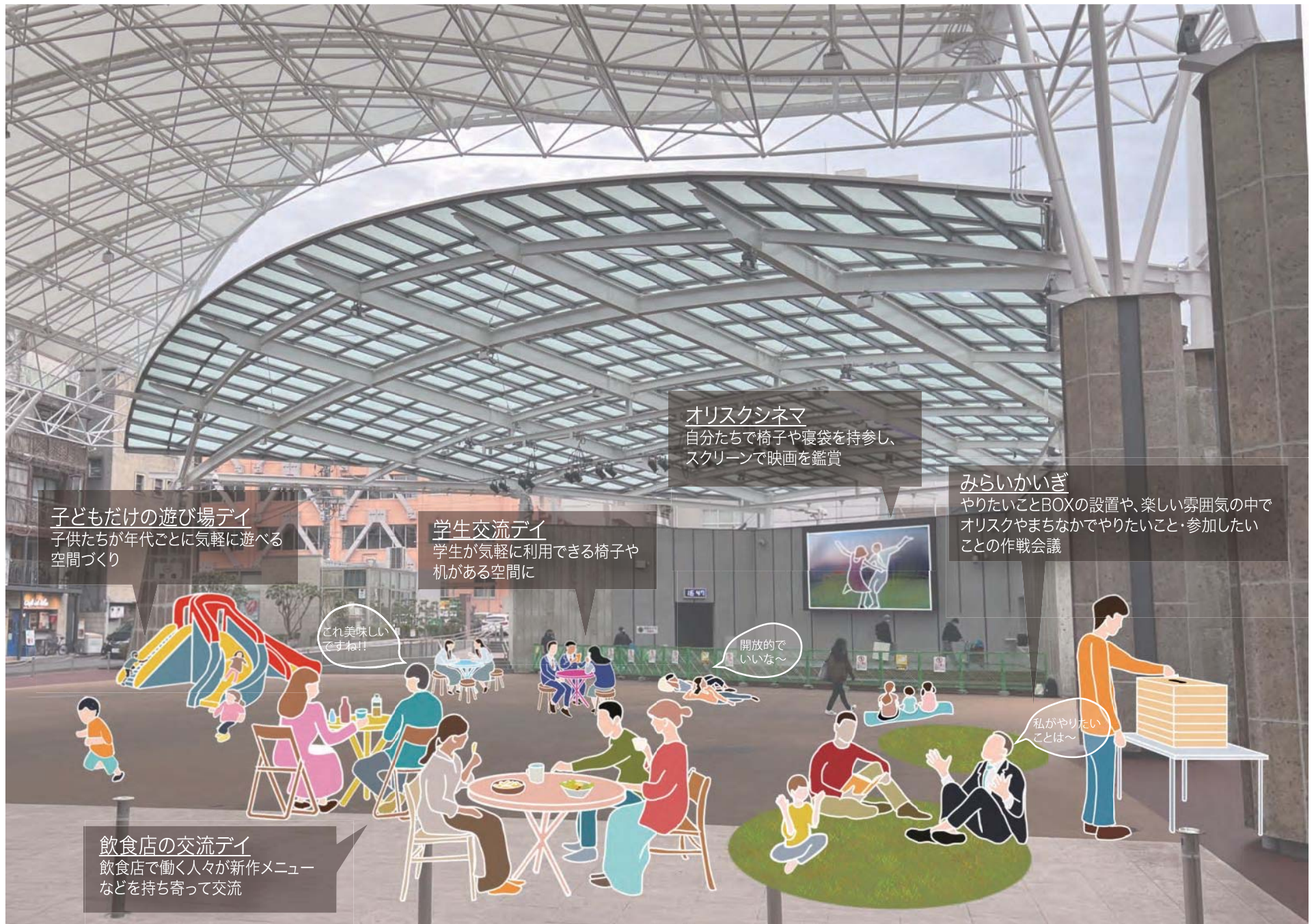
##### POINT

- ・ 日常で集まりやすい・立ち寄りたくなる場所
- ・ “やりたいこと”を話せて、実現できる場所
- ・ 中心市街地の人のつながりを生む場所

### 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。





子どもだけの遊び場デイ  
子供たちが年代ごとに気軽に遊べる  
空間づくり

学生交流デイ  
学生が気軽に利用できる椅子や  
机がある空間に

オリスクシネマ  
自分たちで椅子や寝袋を持参し、  
スクリーンで映画を鑑賞

みらいかいぎ  
やりたいことBOXの設置や、楽しい雰囲気の中で  
オリスクやまちなかでやりたいこと・参加したい  
ことの作戦会議

飲食店の交流デイ  
飲食店で働く人々が新作メニュー  
などを持ち寄って交流

これ美味しい  
ですね!!

開放的で  
いいな~

私がやりたい  
ことは~

## 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。

### ■ みらいかいぎ

趣 旨 | プレイヤー同士のつながりづくり  
概 要 | ・オリスクやまちなかで何かやりたい人、参加したい人の作戦会議  
・人工芝や音楽で楽しい雰囲気 연출  
主な対象 | オリオン通り商店街やオリオンスクエアの利用者  
シ ーン | 休日日中や平日夜  
パートナー (仮) | 周辺の事業者・企業、団体、大学、宇都宮市、指定管理者など  
検討事項 | 主催者と参加者を募ること

### ■ 学生交流デイ

趣 旨 | 学生が気軽に利用できる空間の創出  
概 要 | ・椅子と机の設置  
・学校帰りにオリオン通りでテイクアウト  
・勉強やゲームなどをすることでの学生間の交流  
主な対象 | 中学生・高校生・大学生  
シ ーン | 平日夕方  
パートナー (仮) | 指定管理者、宇都宮市、学校  
検討事項 | ファニチャーの設置と管理や利用マナー

### ■ オリスクシネマ

趣 旨 | 夜の利用を増やしていくためのステップ  
概 要 | ・電光掲示板で映画を上映  
・参加者たちで椅子や寝袋を実現  
・外で見ることの非日常体験  
主な対象 | 広場を訪れる親子、周辺住民、学生など  
シ ーン | 夜間  
パートナー (仮) | 指定管理者、宇都宮市、学生、飲食店、映画ファン  
検討事項 | 上映コンテンツの扱いや音響、運営

### ■ 飲食店の交流デイ

趣 旨 | 飲食店同士のつながりづくり  
概 要 | 飲食店の人たちが集まり、新作メニューなど持ち寄って交流  
主な対象 | 飲食店の運営者・スタッフ  
シ ーン | 飲食店の営業が少ない日時  
パートナー (仮) | 飲食店、指定管理者、宇都宮市  
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。

### ■ 子どもだけの遊び場デイ

## 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。

### ■ 滞留スペースづくり

趣 旨 | 歩きやすさ、座りやすさ、清潔さの向上

概 要 | ・グラウンドを明るい色にペインティング  
 ・集まりやすくするためのファニチャーの設置  
 ・敷地内通路のデザインで誘引性の向上

主な対象 | オリオンスクエアの利用者、オリオン通りの通行者

シ ーン | 日中

パートナー (仮) | 宇都宮市、指定管理者

検討事項 | 整備の妥当性・必要性検証やイベント有無の際の使いやすさ、日常管理等







東武馬車道通り  
TOBU-BASHAMICHI ST.



## 5-3 | 東武馬車道通りのビジョン

### 01...概要

東武宇都宮駅&ユニオン通り・オリオン通りの間に位置する通りです。周辺には、様々な種類の老舗店舗や飲食店が立ち並んでいるほか、駐車場・駐輪場が多いことが特徴的です。

また、東武宇都宮駅または大通りからの視認性は高く、開放的で見通しがよい空間となっています。そして、各通りの結節点であることから、メイン通りとしての期待が高まっています。

|     |  |      |              |
|-----|--|------|--------------|
| 所在地 | 池上町・江野町地内  |      |              |
| 区分  | 道路（市道）   | 面積   | 1,797㎡（歩道含む） |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・道路法、道路交通法</li> <li>・コロナ専用特例（みやストリートデザインテラス実施路線）</li> </ul> |      |              |
| 設備  | ・歩道幅員5～5.5m  |      |              |
| 備考  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・第8回宇都宮市まちなみ景観受賞</li> <li>・社会実験実施（令和3～4年度）</li> </ul>       |      |              |

#### 関係するコミュニティ

- ・東武馬車道通り商店街振興組合
- ・みやヒルズ活性化委員会
- ・宇都宮大学
- ・沿道店舗の利用者
- ・地域住民



周辺建物用途



航空写真

### 03. 東武馬車道通りのコンセプト&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。

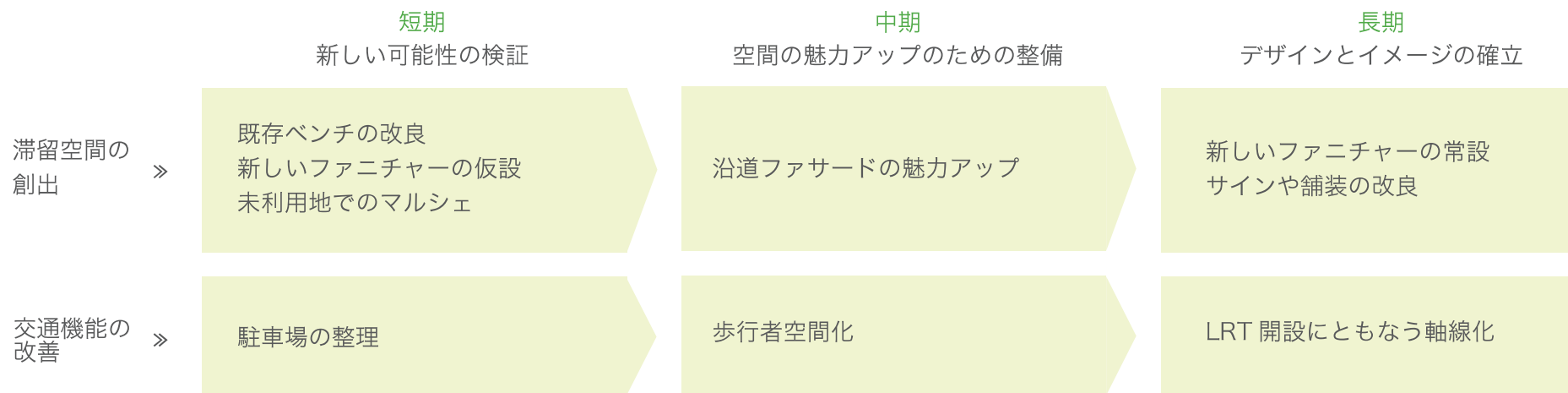
様々な場所を行き来する人の滞在を受け止めるメインストリート

#### POINT

- ・ 様々な目的を持った幅広い世代の人が滞留できる場所
- ・ オリオン、ユニオン通りの接続ポイント
- ・ LRTの停留所新設の際の、新たなメインストリート

#### シナリオ

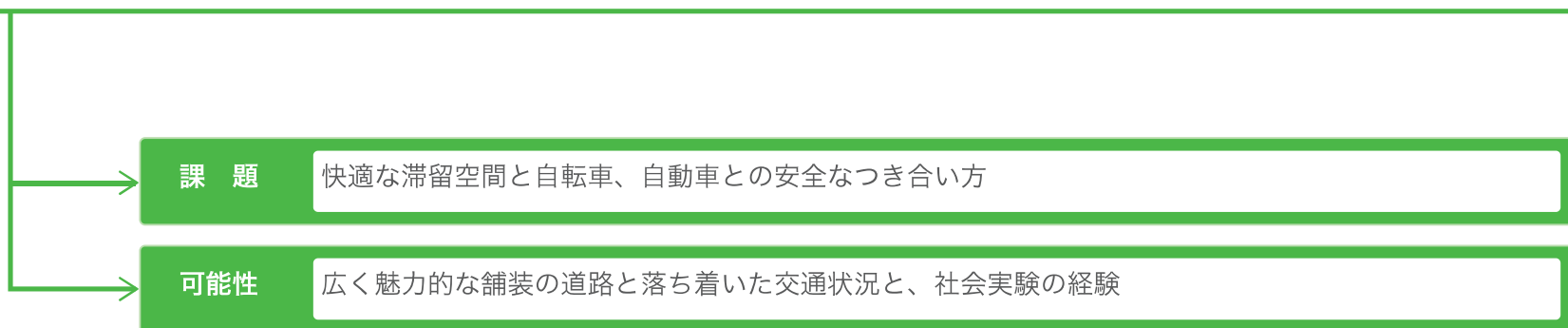
コンセプトを実現していくために、以下のような短期～長期のアクションのシナリオが考えられます。  
短期で考えられるアクションが行われている様子を示したのが、次ページのイメージスケッチになります。



## 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>ベンチの使いにくさや、自転車が障害物となる状態の改善が必要。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 焼き鳥屋の前に訪れた人がよく座っている。</li> <li>・ 駐輪場があるので、使いやすい。</li> </ul> <p>→ 車と歩行者の分離が出来ている。</p>             | <p>昼間と夜間との利用の差があり、連続性がない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 老舗や飲食店、文房具店など、多様な店舗が存在する。</li> <li>・ 夜間は居酒屋があるため、人の往来が活発になり、賑やかになる。</li> <li>・ LRTが出来るため、東武との人通り増える可能性がある。</li> </ul> <p>→ 夜間に比較的活発な人通りがある。</p> | <p>LRTが開通した際、動線としての機能が強まる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 駐車場または駐輪場があるため、学生から社会人、年配の方が来やすくなっている。</li> <li>・ イルミネーションや植物が綺麗に整備されているため、気持ち的に歩きやすく、また来たくなる。</li> </ul> <p>→ 東武宇都宮駅から近い。</p> | <p>多様な人が来ているが、互いの交流はない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 飲食店の中で、楽しく話し合う風景が多々見受けられた。</li> <li>・ 餃子祭りで賑わう時期がある。</li> </ul> <p>→ 多様な人が集まる。(ターゲットが絞られない。)</p> |
| よくない点 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 設置されている椅子の座面が汚い。</li> <li>・ タバコの吸い殻が落ちている。</li> <li>・ 歩行者と自転車のゾーンがない。</li> </ul> <p>→ ベンチの配置や清潔さの改善が必要。</p> <p>→ 自転車が曖昧な所にあって危ない。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 地元の有名な店舗がない。</li> <li>・ 通りの中でも、賑わいの有無・偏りがある。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 目的がないと行かない。</li> <li>・ 地元の人でも、行くことがあまりない。</li> </ul> <p>→ 目的地になっていない。</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 観光が車主体なため、人を呼び込みづらい傾向がある。</li> </ul>   |



## 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。

### ■ ベンチの改良 / ファニチャー仮設

趣 旨 | 快適さと印象の向上 / 滞留しやすい空間を創出

概 要 | ①既存のベンチにクッションを設置

②屋根をかける

主な対象 | 学生、社会人など付近で活動する人

シ ーン | 1年 (四季)

パートナー (仮) | 商店会 + 行政の協力、デザイナー、若者

検討事項 | テナント側の理解、行政の許可、管理の容易さ

### [ 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。

### ■ 未利用地マルシェ

### ■ 駐輪対策

## 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。

### ■ ファニチャーの常設化 (滞留空間のゾーニング)

時間帯の歩行者天国化

オブジェ公募・設置

案内サイン設置

趣 旨 | 快適さと印象の向上 / 滞留しやすい空間を創出

概 要 | ・滞留空間のゾーン分け

・家具の仮設

・通りの象徴になるようなオブジェの案を市民公募し、設置

主な対象 | 付近で活動する人 / 利用する人

シ ーン | 1ヶ月

パートナー (仮) | 周辺の商店 & 宇都宮市民、宇都宮市

検討事項 | 管理体制構築 (テナント) / 夜間の防犯対策

### [ その他アイデア ]

### ■ 自転車レーンや駐輪場設置





**未利用地マルシェ**  
飲駐輪場跡地などの未利用地を使って  
マルシェを実施する。

**時間帯の歩行者天国化**  
**ファニチャーの常設化**  
歩行者天国化した馬車道通りに、  
利用者のニーズを考慮したファニチャーを常設し、  
滞在空間をゾーン分けすることで、  
滞在しやすい空間をつくる。

**ベンチの改良・ファニチャーの設置**  
既存のベンチにクッションや屋根を設置し快適性を向上する。