

<まちづくりゲームTENMIYAの提案>

～新たな宇都宮の価値の創造を！～

3年陣内ゼミ (宇都宮共和大学シテライフ学部)

3年陣内ゼミメンバー

- ・皆川雅斗・三宅涼・関戸魁皇
- ・田山健太郎・平野心暉・森下智博

◎目次<主な構成>

1. 提案の背景・目的
2. 提案の目標・課題
3. 現状分析
4. 施策提案事業

1. 提案の背景・目的

- ・多世代交流
- ・学びと楽しさ！
- ・未来を創造する場

まちづくりゲーム
TENMIYAの誕生

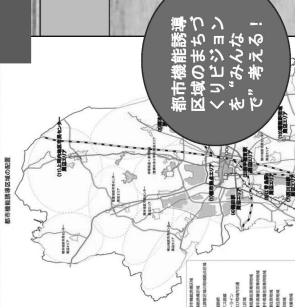
SSC構想推進！：LRTの開通に象徴される
ネットワーク型コンパクトシティ（NCC）

現在の宇都宮市は…

TENMIYAを通じて、市民が宇都宮市の未来ビジョンを楽しみながら共有・参加できる「場づくり」を提供し「共創の輪」を広げてSSC・NCCの実現を目指す。

- ・脱炭素社会
- ・地域共生社会
- ・地域経済循環社会

都市機能誘導区域の配置図



NCCを実現していくための重要な計画
「宇都宮市立地適正化計画」

“Nothing About Us, Without Us”
(私たちの未来を、私たち抜きに決めないで)

まちづくりゲーム
TENMIYAの誕生

TENMIYA = TEN + MIYA
10年後（未来）の宇都宮のための
新たなまちづくり戦略

TENMIYAを通じて、市民が宇都宮市の未来ビジョンを楽しみながら共有・参加できる「場づくり」を提供し「共創の輪」を広げてSSC・NCCの実現を目指す。

- ・脱炭素社会
- ・地域共生社会
- ・地域経済循環社会

2. 提案の目標

①多世代交流と地域コミュニティ強化

・未来ビジョンの創造
・市民意識の向上

②多世代連携の実現

・世代を超えた絆の強化
・共創の輪で地域課題解決へ

③デジタル化による共創促進

デジタルでつなぐ街の未来

④多文化共生の視点

↑
・文化の壁を越えた共創
・多言語対応で広がる交流の輪

33-1. 現状分析

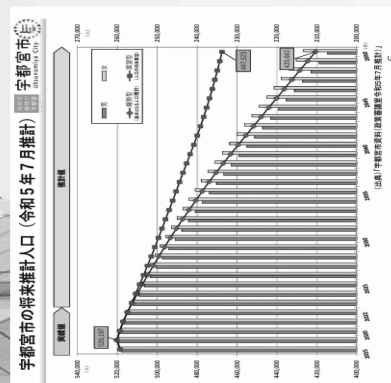
宇都宮市の人口減少と地域自治の課題

・宇都宮市の人口減少の現状

2020年：約52万人

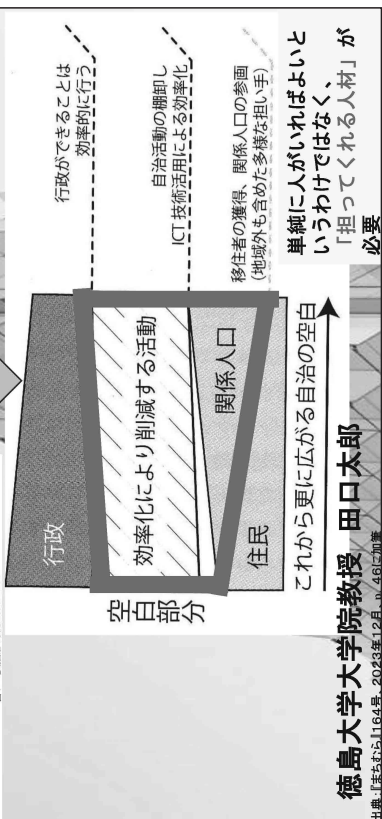
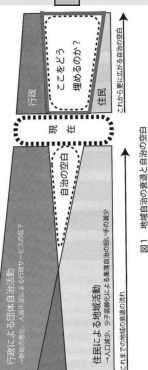
2050年：約46万人
(6万人減少)

- ・ 少子高齢化が加速
- ・ 市民参画意識低下が懸念
- ・ 地域自治の衰退
- ・ 地域コミュニティが縮小傾向



3-2. 現状分析＜宇都宮市の現状と課題＞

地域自治の衰退と自治の空白



3-3. 現状分析<宇都宮市のデジタル化と教育連携>

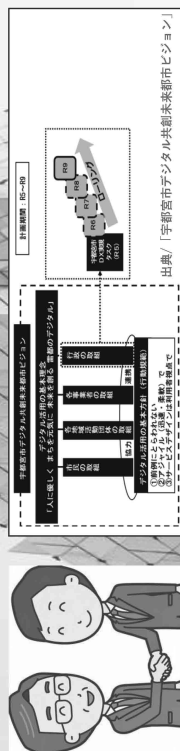
デジタル施策と地域活性化の可能性

主要な施策

- ・スーパースマートシティ（SSC）：IoTやAI技術を活用
- ・デジタルスクエア：教育現場でのデジタル技術強化
- ・デジタル共創未来都市ビジョン：市民と行政の協働
- ・学校との連携：PBL（問題解決型学習）の導入

学生と市民が協働

・宇都宮市デジタル共創未来都市ビジョン



3-4. 現状分析<TENMIYAの可能性と新しい市民参画>

TENMIYA→ゲームで学ぶまじゅくの新しい形

○TENMIYAの利点・期待される効果

- ・地域の課題や名所について学び、魅力の再発見につながる。
- ・プレイヤー同士が協力しアイデアを出し合うことで、新たな視点が生まれる。
- ・地域コミュニティの活性化や、プレイヤー自身の発信力向上を目指す。

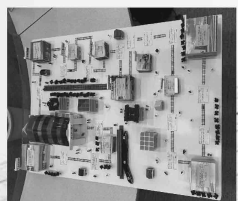
①宇都宮市が考えるまちづくりビジョン



0年後の宇都宮市を
ボードゲーム化！

「民の新たな「共創のツール」」

誰でも簡単に学びや楽しみを
体験できる！



(ゼミで撮影) 6

4. 政策集策



4-1. 施策事業提案①「フイールド調査」

ワールド調査の実施



TENMIYAの対象エリアにある施設のフィールド調査を行った

実施日	内容
7月8日 (土)	東西駅の現存施設及び新施設の写真撮影
7月9日 (日)	東西駅及びLRT+他施設の周辺調査

オリオン通り (写真撮影 ゼミナール)

4-1. 施策事業提案①「アンケート調査①」

アンケート調査の実施

実施日	内容
2024年9月～11月	大学生3名+まちづくりに関心のある社会人21名=24名に宇都宮市のまちづくりに対する認識や期待を把握するためのアンケート調査を行った。

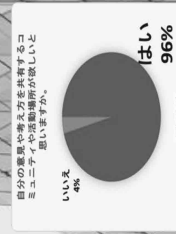
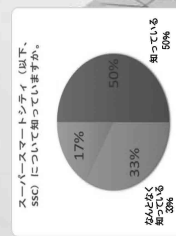
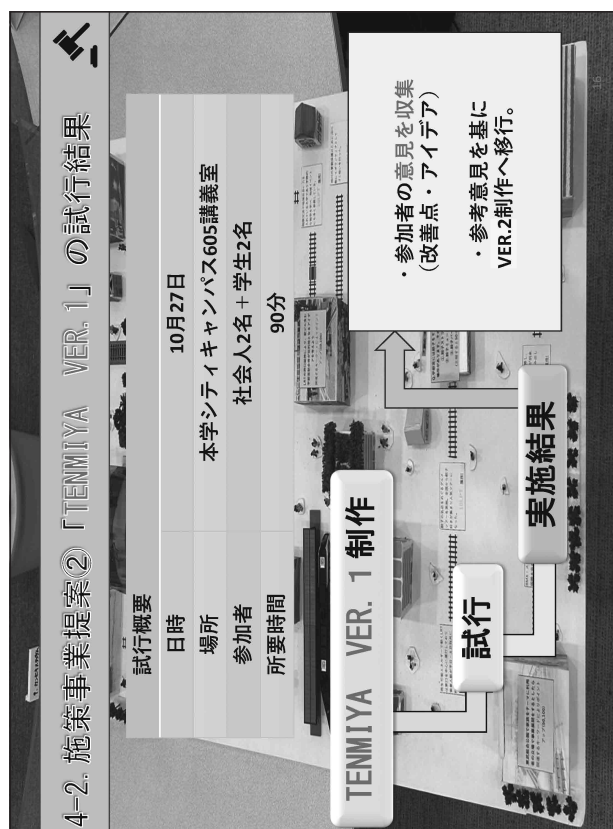
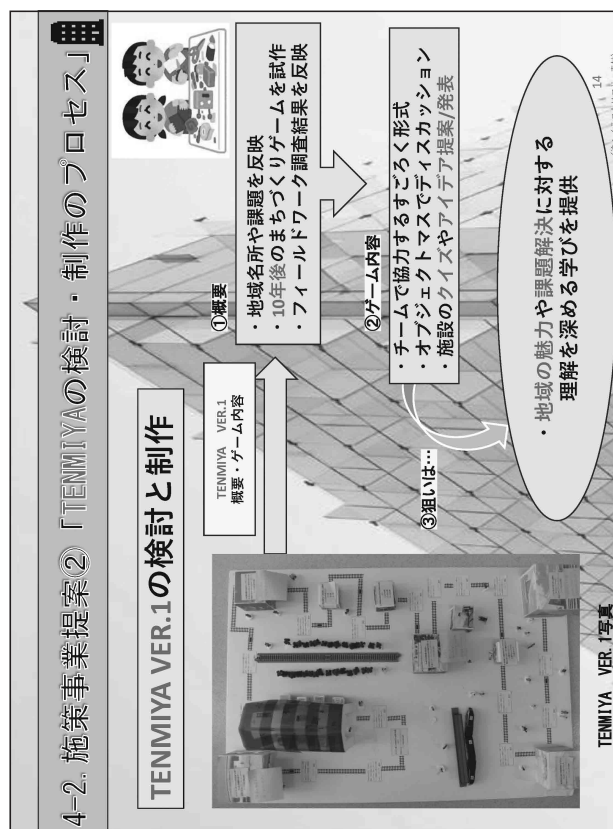
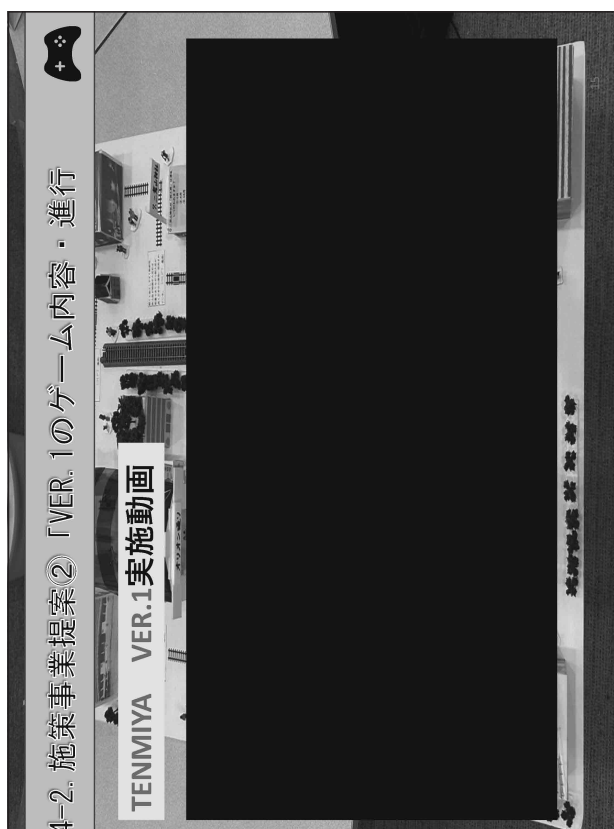
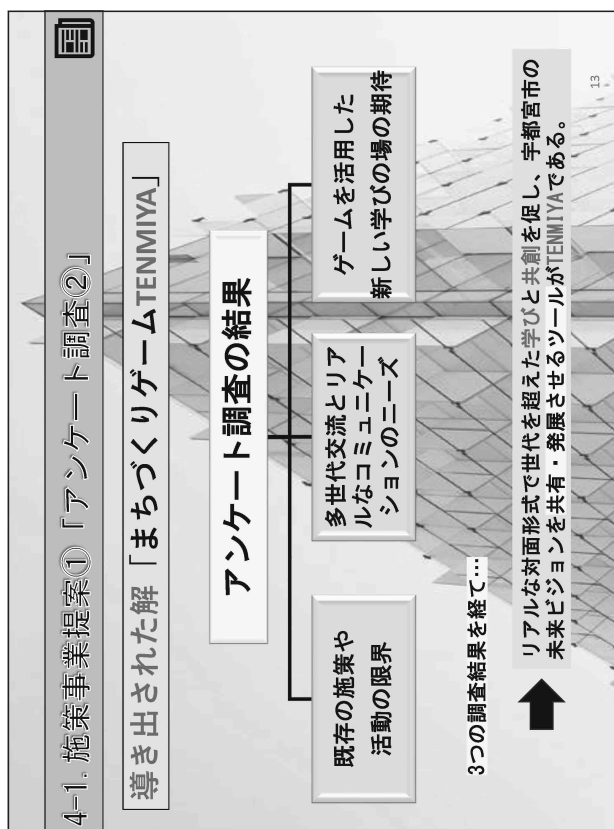
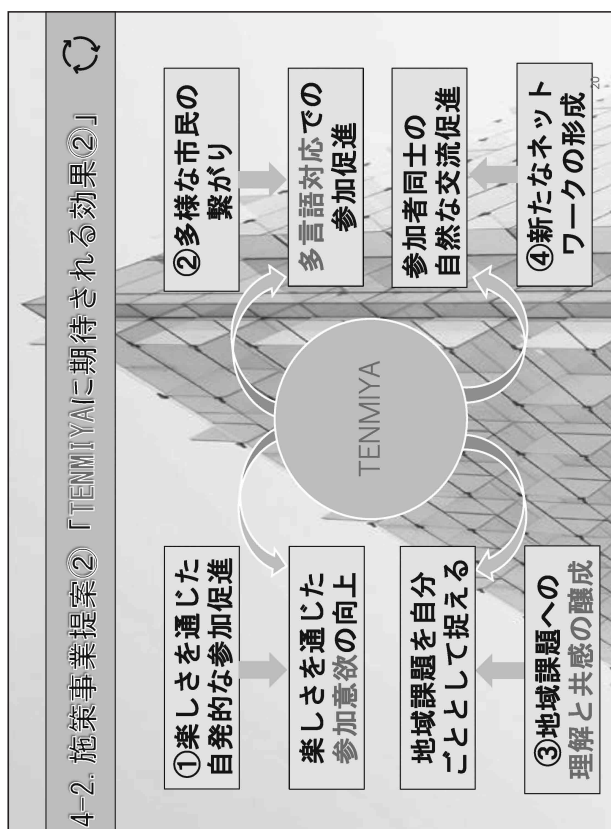
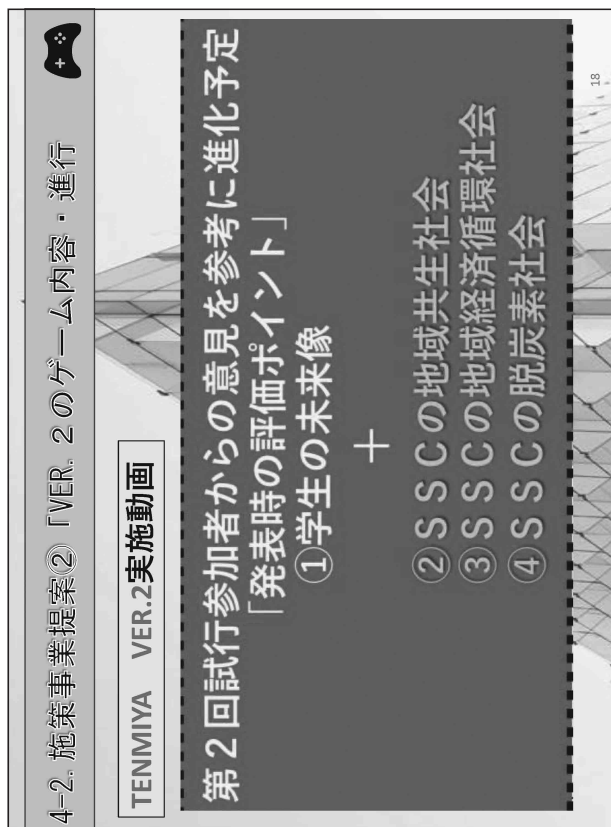


図 - 1 SSCの認知度

図-3まちづくりゲームへの期待





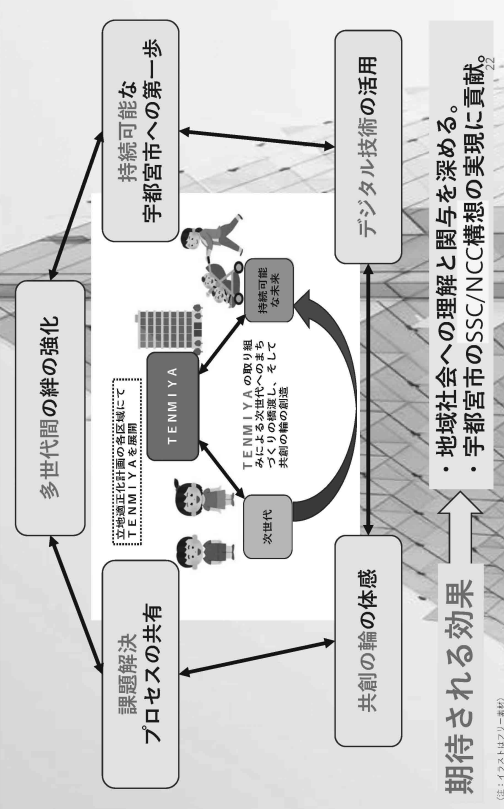
4-2. 施策事業提案②「TENMIYAに期待される効果③」



4-3. 施策事業提案③「TENMIYA展開スキーム」

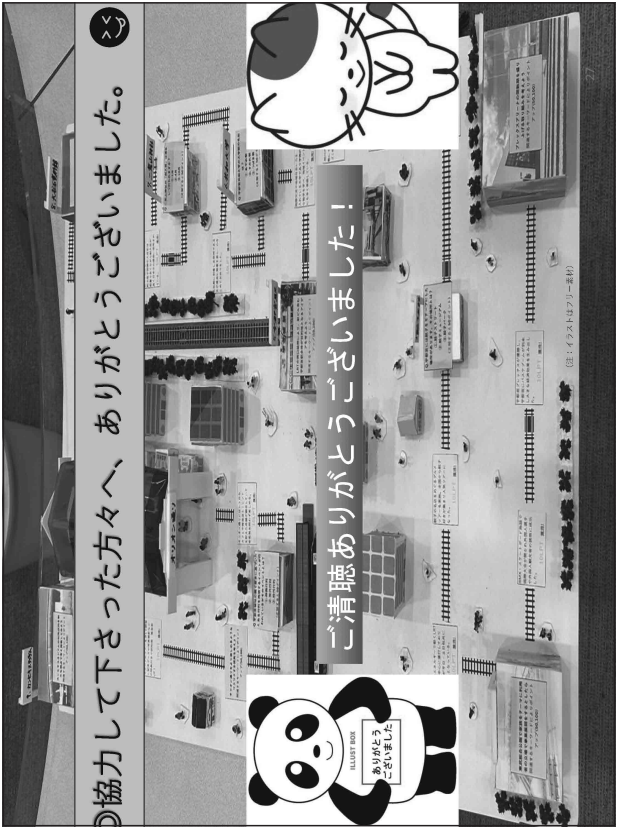
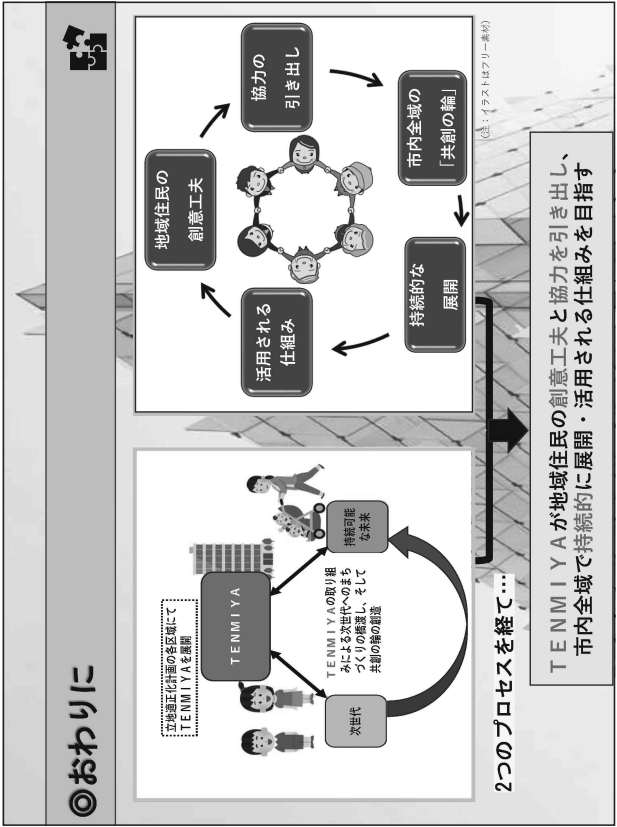


4-2. 施策事業提案②「TENMIYAは何をを目指すのか」



4-3. 施策事業提案③「TENMIYA普及シナリオの詳細」





◎参考資料

宇都宮市の将来推計人口（令和5年7月推計）
宇都宮市公式Webサイト <https://www.city.utsunomiya.lg.jp/~res/~page>

宇都宮市デジタル共創未来都市ビジョン
宇都宮市公式Webサイト
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machi>

「都心部まちづくりビジョン」の策定について・宇都宮市
宇都宮市公式Webサイト
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/~res/~page>

スーパースマートシティうつのみや、<https://ssc.city.utsunomiya.lg.jp/>

『まちむら』164号、2023年12月号、p.45
宇都宮市立地適正化計画
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machizukuri/1014948/1009282.html>

グラフで見る宇都宮市の将来推計人口、<https://graphicochart.com/japan/utsunomiya-shi-population-projection-total.php>

宇都宮市スーパースマートシティの推進<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machi/1034074.html>

宇都宮市、地域社会のデジタル化に向け「宇都宮市デジタルスクエア」
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machi/>

宇都宮市デジタル共創未来都市ビジョン
<https://www.city.utsunomiya.lg.jp/shisei/machi/1034530/1031070.html>

古田真子・長藤子、「まちづくり教育における学習支援ツールの開発—地域指向型ボードゲームの作成—」『日本建築学会九州支部研究報告』第58号、2019年3月、pp.289・292