

特集

これからのふくい、 わたしの関わり方

2022年10月、福井商工会議所・福井県・福井市で構成する県都にぎわい創生協議会が2年にわたる議論を経て「県都グランドデザイン」をまとめた。この報告書では「誰もが主役に！楽しさあふれる県都」を目指すべき将来像に設定し、歴史や自然、食、スポーツなどの多様な魅力を発掘・発信していくことで持続的ににぎわい創出を目指している。

今回の特集では、県都グランドデザインの内容や既に動き出している事業などを紹介するとともに、報告書の取りまとめに関わった方々へのインタビューを交えて、われわれ市民・県民のにぎわい創出への関わり方について考えてみたい。

県都グランドデザインまとまる！



県都グランドデザインを発表・説明する
野坂鐵郎座長

「県都グランドデザイン」
誕生まで

2024年3月の北陸新幹線開業に向けて、県都である福井駅周辺は大きく変わりつつある。福井駅西口では複数の再開発事業が進行している。また、新幹線開業を待たずして、さまざまなイベントが開催されている。まさに今、街が変わろうとしている真っ最中であり、100年に一度の大きなチャンスを迎えている。

このチャンスを活かそうと福井商工会議所では2020年5月「福井駅周辺地区のまちづく

りに関する提言―県都再生、ラストチャンス」をまとめた。この提言をきっかけに、同年7月商工会議所と県・市が連携して福井駅周辺地域の将来像を協議する場として「県都にぎわい創生協議会」（座長：野坂鐵郎福井商工会議所まちづくり・交通委員会委員長）を設置した。

協議会には「エリアマネジメント部会」（部会長：梅田憲一福井商工会議所まちづくり・交通委員会副委員長）、「新幹線開業準備部会」（部会長：光野稔福井商工会議所新幹線開業対策委員会委員長）も設置され、データ分析やまちなか現地調査、先進地視察、ワークショップ、関係者・機関へのヒアリングなど約2年間の議論・検討を重ねて、2022年10月「県都グランドデザイン」を取りまとめた。グランドデザインでは、「誰もが主役に！楽しさあふれる県都」を目指すべき「将来像」として設定し、にぎわい創出のためのさまざまな事業を提案している。では、次のページからその詳細を見ていきたい。

「県都グランドデザイン」が目指す
方向性

県都グランドデザインの「基本方針」は「県都リノベーション」。都市機能が分散している現状を踏まえ、今後の施設配置や建て替えの際、まちなかへの誘導を進めていく。県都が既に持ち合わせている歴史や文化、商業や食といった都市基盤の価値を最大限活かしつつ、新たな価値を付加する「リノベーション」の手法によって、投資と人材を外都から呼び込み、このエリアの価値を最大化していく。

そして、グランドデザインを実現していくための「戦略」はこうだ。まずは、まちなかに人を惹きつける（マグネットとなる）「場」をつくり、まちに新たな「たのしみ」「くらし」「しごと」を生み出していく。そして、「場」をまち全体に広げ、点から線へ、そして面へと展開することで郊外にも波及させていく。まちなかを起爆剤として周辺地域にも広げていく手法だ。

そしてこれら「将来像」「基本方針」「戦略」を具現化するため、「たのしみをつくる」「くらしをつくる」「し

グランドデザインの方向性と行動計画

将来像の実現に向けて、3つの領域と9つの目標、行動計画を設定する。

将来像

誰もが主役に！楽しさあふれる県都
—あなたからはじまる、福井まちなか。—

基本方針

県都リノベーション
分散した都市機能をまちなかに再配置し、エリア価値を最大化
～まちなかに「つくる」、まちなかに「あつめる」、まちなかに「のこす」～

戦略

「さまざまな世代や立場の人が混ざり合う場」福井・まちなか。
ここから、新しい「たのしみ」「くらし」「しごと」を共に創り出し、
まち全体へ広げていく。

3つの領域・9つの目標 (2040年までの目標)

“たのしみ”をつくる

多くの人々が楽しみを求めてまちなかに集い、活動・交流し、みずからプレーヤーとなって新たな楽しみを生み出す場を形成する。

目標1 歴史や自然を活かした歩き
たくなるまちをつくる
福井城址や北の庄城址などの歴史拠点の魅力をさらに高めるとともに、足羽山や足羽川など、まちの自然を最大限に活かす環境をつくり、まちなか同遊を拡大する。

目標2 ワクワクとドキドキのエンタメ空間をつくる
まちなかの公共空間を活用したイベント開催や恐竜をテーマとしたコンテンツ整備などにより、大人から子どもまで楽しめるまちなかをつくる。

目標3 文化・芸術やスポーツを楽しむ
めるまちをつくる
まちなかの新たな機能として、文化ホールやアリーナなどを整備し、まちなかを文化・芸術やスポーツを楽しむ拠点にする。

“くらし”をつくる

様々な世代がまちなかに暮らし、魅力ある食や買い物を
楽しみ、新たなコミュニティが
生まれる場を形成する。

目標4 多様な交流の場と住まいを
つくる
幅広い世代のニーズに合う住まいと、様々なコミュニティが生まれる居住環境をつくる。

目標5 魅力ある食文化と商業エ
リアをつくる
福井ならではの食が楽しめる店舗を増やし、通り・エリアごとに特徴のある商業エリアを形成する。

目標6 誰もが移動しやすい交通環
境をつくる
新たなモビリティサービスの導入により、まちなかへの来訪やまちなかでの移動を快適にする。

“しごと”をつくる

都市機能がコンパクトに集積
し多様な人材が集まるまちな
かで、学び交流し、新たなビ
ジネスを創出する場を形成する。

目標7 しごとに活きる学びの場を
つくる
多様な講座や実践を通して幅広い世代が学び交流し、仕事につながる機会をつくる。

目標8 プロジェクトを共創する場
をつくる
多様な人材が出会い共創する機会を拡大し、新たなプロジェクトやビジネスアイデアを生み出す。

目標9 新たなビジネスの場をつ
くる
まちなかでのオフィス環境と起業にチャレンジできる仕組みを充実し、新たなビジネスを創出する。

行動計画 (具体的プロジェクト)

※一部を掲載

恐竜モニュメント等の設置

食文化の発信拠点(フードホール)の設置

ふくまち大学の設置

多目的アリーナの整備

食文化の人材育成拠点の設置

ふくいまちなかイノベーションラボの設置

中央大通りのにぎわい創出(ふくみち)

エリア・リノベーションの推進

健康・スポーツラボの設置

外資系ホテルの建設

福井城址と北の庄城址の磨きあげ

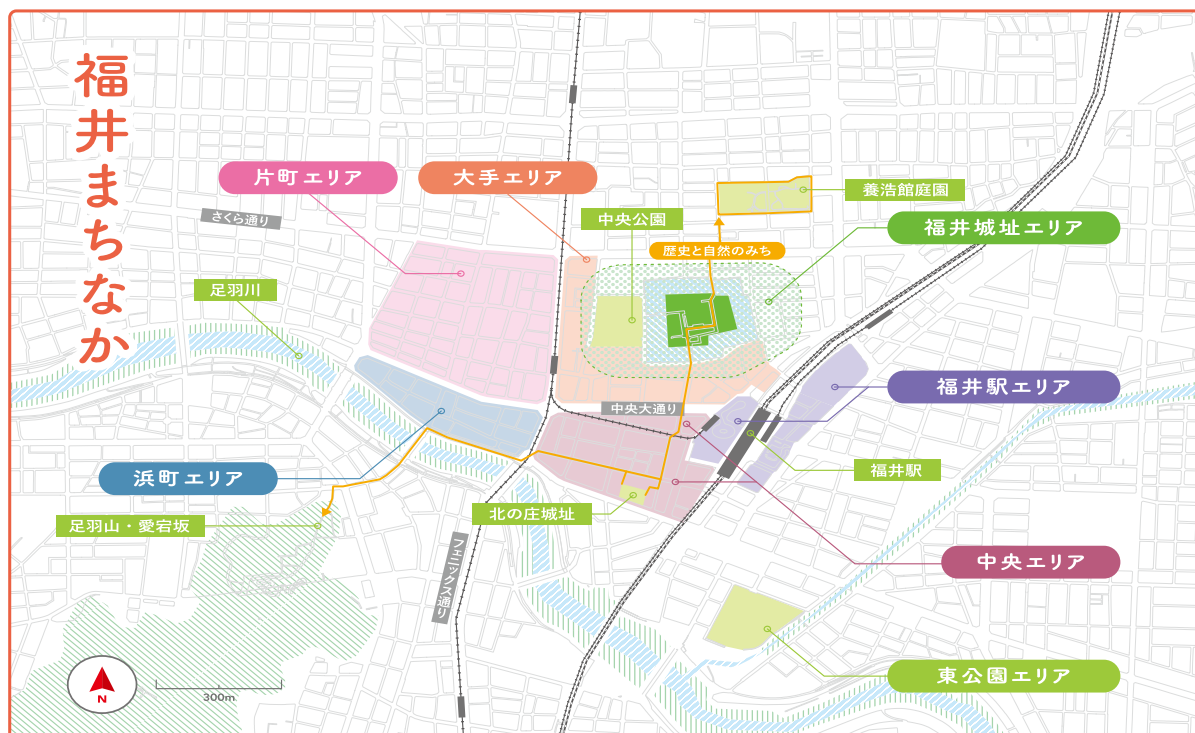
足羽川周辺のにぎわい醸成

「ことをつくる」という3つの領域に分類した9つの目標を設定している。グランドデザインの方向性を図としてまとめると左のようになる。上

から下の項目になるにつれて抽象的な概念から具体的な行動計画へとブレイクダウンされる構成となっている。

これらプロジェクト・アクションが展開される舞台となるまちなか各エリアの主な特性、役割については次のページの通りである。

各エリアの特徴・役割



Fukui "Machinaka"

あなたの舞台は、まちなかにある。

福井駅エリア	人びとの行き交いが生まれつづける、福井の玄関口。
中央エリア	買い物、食事、仕事、くらし、いろいろ叶う複合エリア。
浜町エリア	洗練された飲食街と趣ある和のまちなみが描く風情。
片町エリア	さまざまな飲食店やオフィスが織りなす、個性あふれるまち。
大手エリア	官公庁や企業が集積するビジネスの拠点。
福井城址エリア	福井の歴史と文化の真ん中、憩いのスポット。
東公園エリア	スポーツ・文化・娯楽を楽しむ、新しいにぎわいの発信地。
足羽川	さまざまに楽しめる親水パーク。
足羽山・愛宕坂	歴史と文化に出会えるまちなかの里山。
歴史と自然のみち	まちの豊かな歴史と自然をつなぐ散策路。

「県都グランドデザイン」の
推進の仕組み・目標年次

では、グランドデザインを具現化していくための体制を見ていこう。

「県都にぎわい創生協議会」の下部組織として福井商工会議所・福井県・福井市で構成する「県都デザイン推進会議」を既に立ち上げている。この会議の場でプロジェクトの進捗確認や具体化を進めていく。またプロジェクトの実行や事業企画は「エリアマネジメント組織」が行うこととなっており、まちづくり福井(株)が組織を強化し、その中核を担うこととなっている。

また県都の将来像が実現する目標年次を2040年に設定して、短期(2022年からおおむね5年間)、中期(2030年頃まで)、長期(2040年まで)に分けて、事業の進捗管理・見直し等を図っていくこととしている。

グランドデザインで示されたプロジェクトの中には、既に始動している事業もある。次ページからは、その中からいくつかのプロジェクトを紹介してみたい。

既に始まっている！ブランドデザイン
実現に向けたプロジェクト

●越前おろしSOBAR^{ソパール}

プロジェクト

↓目標5 魅力ある食文化と

商業エリアをつくる

福井名物の「そば」と「地酒」「福井産の肴」を組み合わせることで、福井のそば文化を新たな視点で発信するプロジェクトである。そばとBARを掛け合わせ「SOBAR（ソパール）」というネーミングで福井の食文化をブランド化していく。2022年11月には第1弾となる9店舗が認定され、各店独自のそば、地酒、肴を組み合わせたメニュー



福井商工会議所が提唱する「SOBAR」のイメージ

の提供を開始した。今後、まちなかのそば店や関係機関などと連携し、参加店舗の拡充、県内外への普及活動を展開していく。

●美と福の歴史見える化プロジェクト

「北ノ庄城址酒粕屋」

↓目標1 歴史や自然を活かした

歩きたくなるまちをつくる

北ノ庄城址を、戦国一の美女お市の方と結び付け「美の聖地」として、知名度向上に繋げていくプロジェクト。定期的に「美」をテーマとしたイベントを開催予定である。

福井商工会議所では美容食品として注目が高い「酒粕」にフォーカスし、「北ノ庄城址酒粕屋」と称し酒



「北ノ庄城址酒粕屋」での酒粕足湯(2022年10月開催)

粕商品販売と酒粕足湯のイベントを開催している。また、「美」をコンセプトに駅前を活性化していくとする民間グループ「美のまちプロジェクト」が立ち上がり、様々な事業を展開している。

こうした取り組みを通じ、このエリアを美のスポットとしてブランド化を進め、新たなにぎわいの拠点としていく。

●新モビリティ運行による周遊促進、

二次交通エンタメ化プロジェクト

↓目標2 ワクワクとドキドキの

エンタメ空間をつくる

↓目標6 誰もが移動しやすい

交通環境をつくる

福井商工会議所では、まちなかや周辺スポットを楽しみながら周遊できる観光ガイド付きの2階建オープントップの「ロンドンバス」や、低速小型電動カート「ふくトウク」を試行的に運行し、二次交通のエンタメ化を提案している。

いずれも、福井のまちの景観を肌で感じることができ、観光ガイドの解説とともに、楽しく各スポットを巡ることができる。公共交通を単なる移動の手段として捉えるのではな



新たなまちなか周遊スタイルを提唱する「ロンドンバス」と「ふくトウク」

く、移動そのものを楽しんでいる（＝エンタメ化）というプロジェクトである。

●「ふくまち大学」による人づくり

↓目標7 しごとに活きる

学びの場をつくる

まちなか全体をキャンパスに見立て学び、体験、遊びなどのプログラムを、大学の講義やサークル活動として展開していく活動である。2022年7月から10月にかけて8つのプログラムが実施された。例えば「まちの文化学部」野外映画学科

グランドデザインを「絵にかいた餅」に終わらせてはならない

県都にぎわい創生協議会のエリアマネジメント部会の部長を務め、この11月に福井商工会議所「県都みらい創造委員会」の委員長に就任した(株)システム研究所 梅田憲一社長に、どのような想いで県都グランドデザインの取りまとめに関わっていたのか、また、このグランドデザインをどのように実現していくのかお聞きした。



梅田憲一 県都みらい創造委員会委員長
(株)システム研究所社長)

これまで中心市街地のビジョンというと行政中心で策定したり、民間だけで策定して行政に提言したりと、官民が同じ土俵で議論することはなかった。県都グランドデザインは民間が中心となり、県や市とも連携しながらまとめたもので、そのプロセスを含めて画期的な取り組みであった。

その成果は既に現れている。まちなかの魅力向上に寄与する店舗改修費などを補助する「県都まちなか再生ファンド」はその好例で、これまでの行政施策では考えられないような思い切った補助内容となっている。

今回の策定に当たって意識したことは、街を一つの固定概念に縛られないようにすることだった。福井のまちなかは、歴史・文化・商業・食・ファッションなど、いろいろな顔を持っている。それらに携わる人が「主役」となって人を惹きつける「場」が結び付き、

それが線となりやがて面となる。さらに拡大し、エリアからゾーンへ、中心部から周辺部に波及していくことを想定している。

もう一つ意識したのは、この計画を「絵にかいた餅」に終わらせないことだ。全く実現可能性のない夢物語は記載しておらず、既に着手しているものを含め、ある程度実現が見込めるものを極力盛り込むようにした。小さなことからでも目に見える形で指し示すことが重要だ。最初は慎重に様子見しているが、「いける」と判断すれば一気に進んでいくだろう。

これまで街の活性化は、「まちづくり三法」に代表されるように国の施策で進められてきた。しかし福井のまちなかを見ると、決して活性化しているとは言えない。やはり地域の人々が中心となり、地域の実情を踏まえたビジョンが必要な時期に来ているのではないだろうか。

のプログラムではホテルの外壁を利用して映画上映が行われた。また「まちの学びの場をつくろうゼミ」ではまちと楽しく関わる方法を学んだ。

ふくまち大学は、拠点整備ではなく、「人づくり」を目的として、まちに関わる人を増やし裾野を広げ、そこから新プロジェクトや新産業・新事業の創出に発展させる構想である。



若者が大学の講義を受けるように
まちと関わる「ふくまち大学」

ここで紹介した以外にも県都グランドデザインには、にぎわいを創出するためのさまざまなプロジェクトが記載され、既に多くの事業が動き出している。「学生がつくる駅前PR動画プロジェクト」については本誌76〜77ページに別掲)

新幹線開業はゴールではなく、スタート

同じく、県都にぎわい創生協議会エリアマネジメント部会で委員を務める(株)オーモリの大森伸夫社長にインタビューした。長年駅前地区で商売を行ってきた商業者としての立場で、現在駅前地区で進められている新幹線開業に向けての各種開発整備と、県都ブランドデザインに対する期待についてお話を伺った。



大森伸夫エリアマネジメント部会委員
(株)オーモリ社長)

まちなかが再開発され、都市型のホテルやコンベンションのため、のホールなど県都に必須のインフラが整備されること自体は喜ばしい。ただ「やっと他県と同じ土俵に立てたな」というのが実感だ。むしろ遅すぎたくらいでその間、他都市と大きな格差が生じ、これを埋めていくのは容易ではない。

新幹線開業がバラ色で、まちなかにぎわいづくりのゴールであるかのように捉えている風潮があるが、これには疑問を呈したい。確かに東京方面からのアクセスが良くなり、観光客が増えるだろうが、逆に福井からも人が流出しやすくなることを忘れてはならない。特に小売業などは、容易に金沢などの中核都市に消費者が出て行ってしまう。福井の商業者はもっと危機感を持つべきだ。

そのためにも、新幹線開業はゴールではなくスタートでなくてはならない。街のハード整備は、

新幹線開業をゴールに見据え、そこに合わせて開発が進んでいるが、ソフト事業であるにぎわいづくりは開業後がスタートだ。その際の指針となるのがこのブランドデザインの役割だと思っている。ここにはハード、ソフトさまざまな事業が記載されているが、それを眺めて未来を想像するだけではない。記載されている事業と何かコラボして新たなことができないか、何か自分も関われないかを考えて欲しい。

他都市に比べ出遅れた感のある福井であるが、決して悲観することはないと思う。以前大分の街を視察したが、新幹線が通っていない地方の県庁所在地にも関わらず、まちなかには活気がありにぎわっていた。ハード整備とソフト事業、そしてまちを担う「人」がうまく絡み合って活性化につながったと聞いた。福井でもきっとできるはずだ。

誰もが主役のまちなか

県都ブランドデザインのタイトルは「これからのふくい、わたしの関わり方」。あくまでも「人」中心だ。しかもサブタイトルは「誰もが主役のまちなか、わたしから始まる未来」「あなたからはじまる福井まちなか」と、県民・市民が主役ながらも他人任せにせず「わたし」「あなた」が当事者となるべきであると示している。

2024年春の北陸新幹線開業に向けて福井のまちなかは、食や文化・スポーツ拠点などさまざまな魅力が加わることになる。そして、これまで以上に多様な人が集まり交流する中で新たな価値やにぎわいが生まれる。

ぜひこのブランドデザインをご一読いただき、福井のまちなかの「これから」と「あなたの関わり方」を一緒に考えていただきたい。

県都ブランドデザインはこちらからダウンロードできます。

