

## 1 これまでの取組み

- 第5、6回のエリアマネジメント部会では、グループ討議や商店街関係者等のゲストスピーカーによる意見聴取を行い、まちなかに必要な機能や支援策などについて検討し、施策の整理を行った。
- 今後は、令和4年度のグランドデザインの策定に向け、施策の具体化やまちなかの将来像などについて整理し、委員の意見の集約を行いながら、計画を取りまとめる。

### 〔部会の開催経緯〕

#### 第5回 エリアマネジメント部会 令和3年7月16日（月）

##### 〔主な討議内容〕

- 「仕事」と「生活」における目標に基づいた行動の検討



意見の整理

グループ討議



#### ※「ふくみち」社会実験

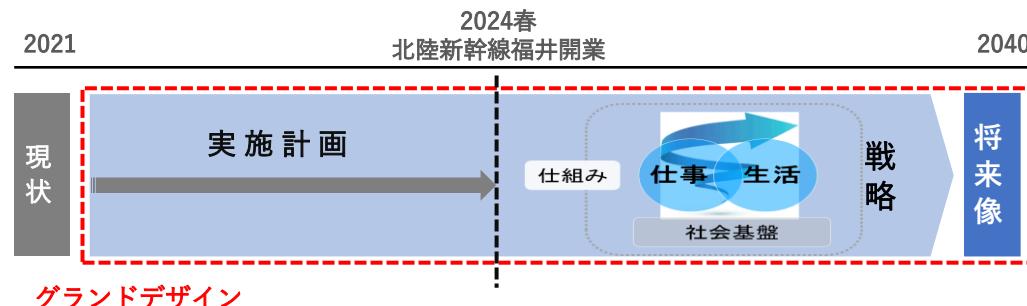
令和3年10月2日（土）～17日（日）

#### 第6回 エリアマネジメント部会 令和3年10月12日（火）

##### 〔主な討議内容〕

- ①エリアの賑わいの再構築
  - 駅前電車通りを中心として、リノベーションを推進する必要がある
  - 新栄商店街の雰囲気を残しながらも、まちのリニューアルを進めるべき
  - まちづくりを着実に進めるには、強力なエリアマネジメントを推進する組織が必要ではないか
- ②エキマエに望まれる機能
  - スポーツ観戦や展示会など、人が集まる機能が駅周辺にあったら良い
  - 音楽やアートなど文化的なイベントがまちの賑わいに必要ではないか
- ③イノベーション促進の仕組み
  - 仕事を創造する取組みを進めるべき

## 2 グランドデザインの構成



まちなか＝  
価値創造コミュニティの中核

## 3 グランドデザインの目標（案）

### <仕事>

1. きっかけとなる仕事の機会を創る
2. 創造的な人材を呼び込む・育てる
3. 既存ビジネスと創造的な人材が協業する

### <生活>

4. 都市型の住まいを創る
5. スポーツ、文化・芸術による福井ブランドを形成する
6. 賑わいとわくわく感を醸成する
7. 食文化の魅力を高める
8. 活力ある商店街をつくる

### <社会基盤>

9. 歴史・自然・歩く楽しさのあるまちをつくる
10. 誰もが利用しやすい交通環境をつくる
11. デジタル技術を活用する
12. 調和のとれたまちをつくる

### <仕組み>

13. エリアリノベーション・経済開発の仕組み

## 4 グランドデザイン策定に向け議論を深める項目

### イノベーションを促進する取組み

多方面で活躍する人材が集まり、連携することで、新たな価値を生み出し、社会に実装されていく仕組みづくりを検討



富山市スケッチラボ

### 公共空間の利活用

「ふくみち」による道路空間や、足羽川河川敷など、公共空間の利活用を促進



ふくみち社会実験

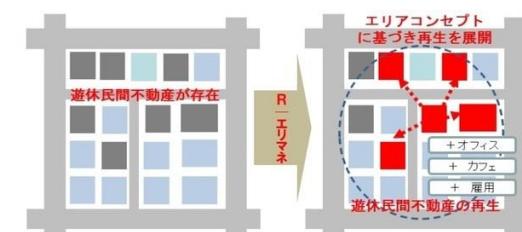
### まちなかに求められる新たな機能

アリーナ機能と芸術・文化活動の拠点となる機能が必要

### まちなかの賑わいの再構築

老朽化したビルや店舗をリノベーション等で再生していくため、県、市、経済界共同で財政的な支援策を実施

図表7 民間不動産活用型リノベーション・エリアマネジメントの概念イメージ



出典：遊休不動産再生を活用したエリア価値向上手法に関するガイドライン（案）  
平成27年度 国土交通省

### まちづくり推進組織の設置

自ら収益を生み出せるような強固なエリアマネジメント組織が必要