

県都グランドデザインの骨子(案)

策定の趣旨

- 福井駅前には県都の玄関口であり、交通結節点となる福井駅を中心に商業・行政・業務の各機能に加え、歴史文化遺産、自然環境がコンパクトに集積されたポテンシャルの高いエリアであるが、都市機能の郊外分散化などにより、その実力が十分に発揮されていない
- こうした中、福井県は、2024年春の北陸新幹線福井・敦賀開業をはじめ、中部縦貫自動車道の全線開通など高速交通ネットワークの整備が大きく進展する“100年に一度のチャンス”を迎えており、この機をとらえ、県都にふさわしい都市機能を再構築することにより、観光はもとより、県民・市民のくらしやしごとの向上につなげていく必要がある
- これまで、「県都デザイン戦略」をもとに、県と市が協力して県都の基盤整備を進めてきたところであるが、このチャンスを最大限に活かすためには、民間が主体となってまちづくりに継続的に参画する「エリアマネジメント」の視点を取り入れ、今後の構想づくりと実施体制の整備を進めていく必要がある
- このため、経済界と行政が一体となって、県都の将来像を構想するグランドデザインを策定する

目的

- まちなかに人を惹きつける場をつくり、人々が多様な目的を持って集い、活動・交流し、新たな文化や楽しみを生み出していく
- まちなかに持続的ににぎわいを生みだし、郊外にも波及させていく

目標年次と対象エリア

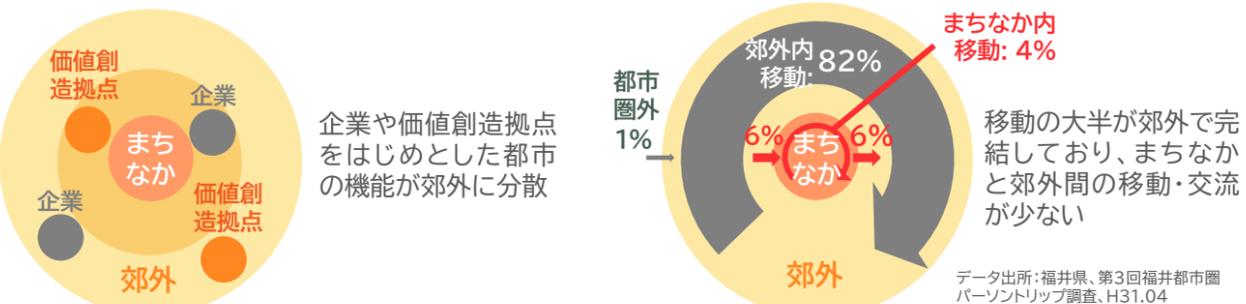
- 目標年次: 2040年
(福井県長期ビジョン(2020年策定)の目標年次)
- 対象エリア: 右図のとおり



対象エリア

現状分析

- 郊外において大規模な商業施設がつけられ、文化公共施設も郊外に立地している
- 企業や価値創造拠点(産業支援機関、研究機関)も郊外に分散している
- 郊外に住み、働き、買い物をするといった、郊外で完結するライフスタイルが定着している



将来像

誰もが主役の、楽しさあふれる県都

ふくいの玄関口として、交通ネットワークの中心に位置する福井駅周辺に、厚みのある歴史、豊かな自然、商業施設や食、文化・スポーツ拠点など、多様な魅力を重ねることにより、さらに多くの人が集い、交流し、新たな価値とにぎわいを生み出す「楽しさ」あふれる県都を目指す



福井駅前の将来イメージ
(『福井県長期ビジョン』より)

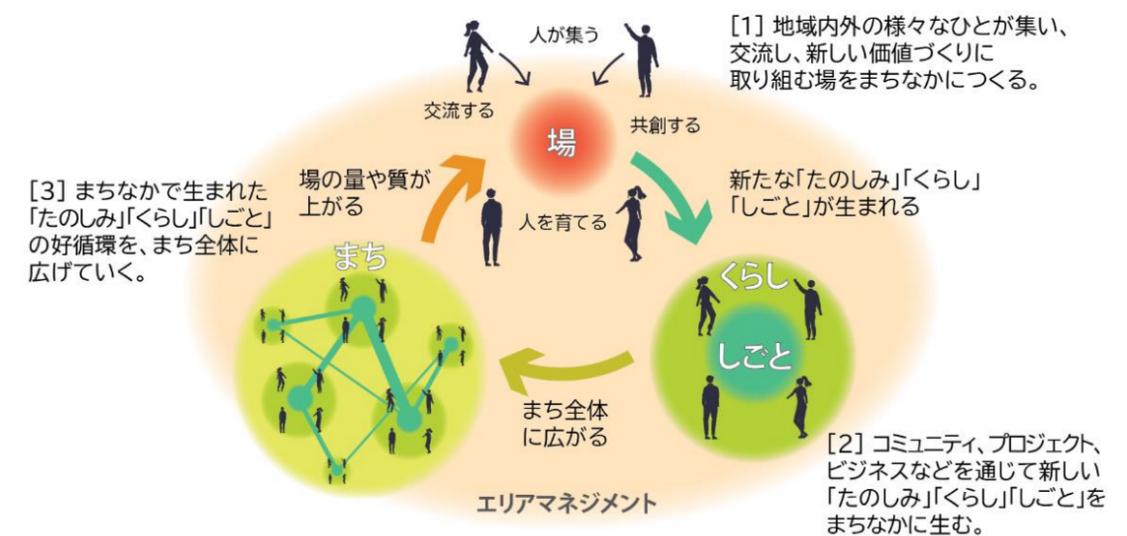
基本方針

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

多様な人々が交流し共創する場をまちなかにつくり
新たな「たのしみ」「くらし」「しごと」を生みだし、まち全体に広げていく



～「点」から「線」へ、「線」から「面」へ～

ランドデザインの構成

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

誰もが主役の、楽しさあふれる県都

基本方針

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

多様な人々が交流し共創する場をまちなかに作り
新たな「たのしみ」「くらし」「しごと」を生みだし、まち全体に広げていく

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、みずからも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
福井城址や北ノ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、まちなか周遊を拡大する

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
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 しごとに生きる学びの場を
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

イノベーションセンターの設置

多目的アリーナの整備

食文化の人材育成拠点の設置

マチナカ大学(仮称)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

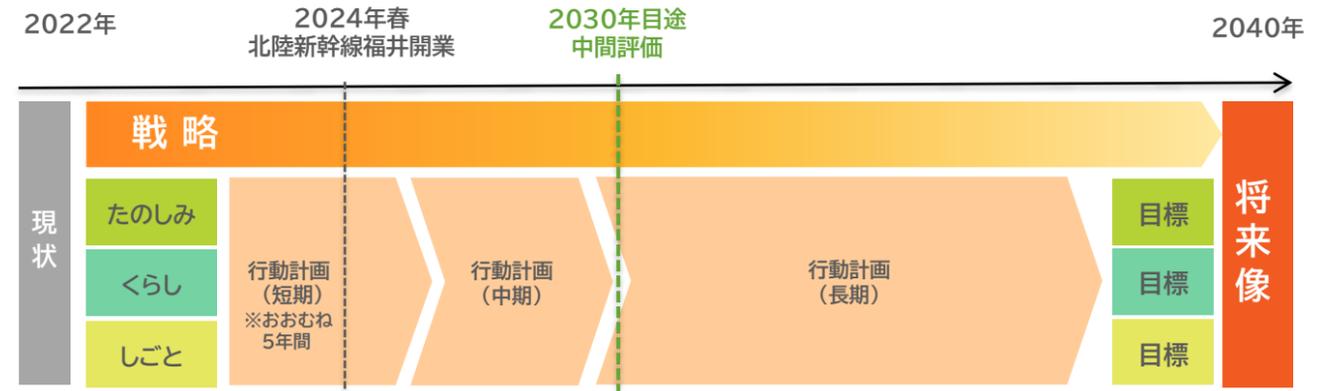
高級ホテルの建設

福井城址と北ノ庄城址の磨き上げ

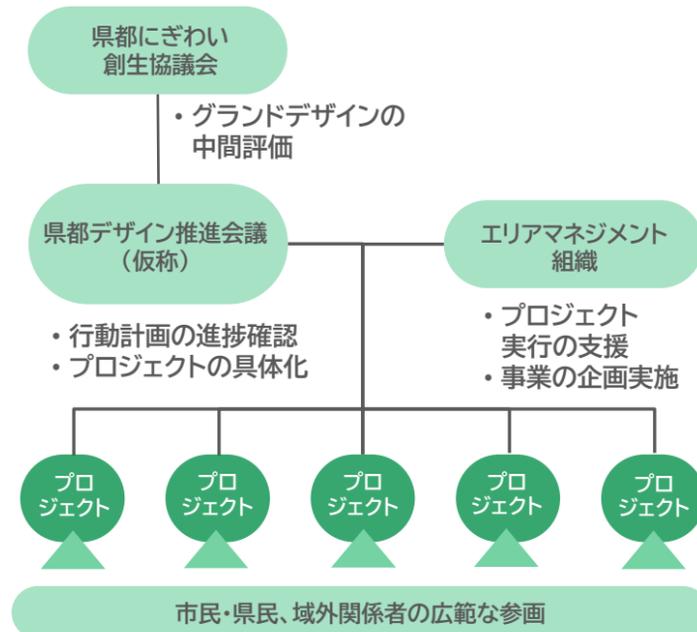
足羽川周辺のにぎわい醸成

推進の仕組み

- ・ グランドデザイン全体は、2030年を目途に中間評価を行う
- ・ 行動計画については、社会環境の変化や事業の進捗などを踏まえ、必要に応じて見直す



- ・ 「県都にぎわい創生協議会」の下部組織として、福井県・福井市・福井商工会議所等で構成する「県都デザイン推進会議(仮称)」を設け、行動計画の進捗を確認し、プロジェクトの具体化を進める
- ・ 新たに「エリアマネジメント組織」を設置し、プロジェクト実行の支援および新たな事業の企画実施等を行う



3つの領域・9つの目標と主なプロジェクト

“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、みずからも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

福井城址や北ノ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、まちなか周遊を拡大する

○福井城址の魅力向上

- ・福井城の本質的価値である石垣等のライトアップやお堀での遊覧船運航等の実施
- ・県民の気運の高まりをもとに、坤櫓や城址西側土塀等の復元
- ・中央公園における魅力的で城址の風情を感じられるカフェなどの設置
- ・中央公園など城址周辺の緑化や樹木の日陰で休憩できるスペースの設置
- ・城址からの眺望確保や将来の利活用を想定した城址周辺の用地確保 等

○北ノ庄城址の魅力向上

- ・「福井のはじまりの地」である北ノ庄城址の資料館展示機能の強化
- ・戦国一の美女といわれる「お市の方」にちなんだ、「美」をテーマにしたイベント開催や関連商品の販売による北ノ庄城址の「美」の聖地化 等

○歩きたくなるまち、歩いてたのしい仕掛けの整備

- ・養浩館から足羽山にかけての歴史のみち等に、周遊を促進する誘導サインの設置
- ・福井駅や福井城址、北ノ庄城址等のまち歩き拠点に語り部を配置するなど案内所機能を強化
- ・歴史スポットの見どころ解説や老舗和菓子店などの立ち寄りポイントを掲載したまち歩きマップの作成 等

○足羽川周辺のにぎわい創出

- ・砂利河原や階段護岸の整備による親水空間の創出
- ・まちキャンやダックレースなど、人が集い楽しむことのできるイベントの実施
- ・ホップスコッチやスケートボードなど、大人から子どもまで遊べる環境の整備 等

○浜町～愛宕坂～足羽山の一体整備

- ・県都まちなか再生ファンドを活用し、洗練された飲食店を浜町に誘致
- ・道路に面した建物や塀の調和のとれた外観への誘導
- ・浜町・桜橋から愛宕坂までを行灯等でつなぐ「灯の回廊」を整備
- ・愛宕坂からの眺望を活かした観光・交流の場の誘致
- ・足羽山周遊の発着場として水道記念館を活用 等

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

○開かれた空間におけるにぎわいの醸成

- ・中央公園などのオープンスペースを活用した野外フェスやフリーマーケットなどのまちなかイベントの開催
- ・恐竜モニュメント等の設置やAR技術による恐竜体験の創出 等

○福井駅周辺の道路空間の活用

- ・中央大通り等の歩行者空間へのキッチンカー出店など「ふくみち」の取組み推進
- ・新幹線駅の正面となる東大通りの並木や景観舗装などの整備 等

○二次交通のエンタメ化

- ・福井駅と観光地を結ぶ路線に恐竜列車や恐竜バス、戦国列車などのエンタメ交通を導入
- ・鉄道のデジタルスタンプラリーやバス車内でのARアプリ体験など、移動時間を楽しむコンテンツの充実 等

目標3

文化・芸術やスポーツを楽しめるまちをつくる

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

○多様な文化・芸術活動の促進

- ・音楽や演劇などの文化・芸術に触れることができる文化ホールの整備
- ・誰もが文化芸術活動を発表できるまちなかステージの設置
- ・アーティストや文化芸術団体がまちを舞台に作品を制作するアートプロジェクトの推進 等

○スポーツを楽しめる環境の整備

- ・プロバスケットボールチームの本拠地のほか、スポーツやコンサートなど様々なイベントに活用できる多目的アリーナの整備
- ・鉄道高架下等を活用した3x3やBMX、スケートボード等の若い世代を中心としたストリートカルチャーの促進
- ・まちなかを起点とした本県初のフルマラソン大会の開催 等

“暮らし”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

○幅広い世代が住みやすい駅周辺の居住環境の形成

- ・再開発エリアにおける一般向けおよびアクティブシニア向け住戸の整備
- ・まちづくり活動に参画する学生のまちなかでの居住の支援
- ・クリエイターの展示スペースやシェアハウスなど、交流を促進するコミュニティ型の集合住宅の開発 等

○まちなかの住宅エリアの活性化

- ・空き家等の改修による子育て世代等のUIターン者の住居の整備
- ・住宅街の低未利用地を憩いの広場やコミュニティ菜園等の交流の場に転換する取組みの推進 等

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

○エリア・リノベーションの推進

- ・県都まちなか再生ファンドを活用したビルや店舗のリノベーションおよびテナントの誘致
- ・ホテルからゲストハウスまで多様な宿泊施設を整備
- ・「洗練された食のまち・浜町」など各エリアのコンセプトに合う店舗の集積によるエリアブランディングの強化
- ・幅広い世代が楽しめるレジャー施設の誘致 等

○福井らしい新たな食の開発および発信

- ・福井の食を核とした新しい生活文化を提案するフードホールの整備
- ・プロの料理人を育成し新規出店につなげるフードラボの設置
- ・「SOBAR」店舗の認証等による新たなそば文化の発信 等

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

○まちなかへの移動手段の利便性向上

- ・観光型MaaSにより、乗車券の購入と観光施設の予約を一元化するなど、移動と観光サービスを統合
- ・参加店舗や提携駐車場の拡大やDXを活用した駐車場案内システム等による、共通駐車場サービスの拡充 等

○まちなかにおける快適な移動環境の充実

- ・まちなかレンタサイクル「ふくチャリ」のICT化
- ・電動キックボードなどの新モビリティの活用
- ・観光ガイド付きの低速電動カートの運行
- ・足羽山を周遊するシャトルバスの運行
- ・おもてなしや観光案内の知見を有するドライバーの育成やWi-Fi等の整備など、タクシーの付加価値を向上
- ・大型駐車場等を活用したカーシェアリングスポットの増設 等

“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

しごとに生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

○人と人がつながる学びの場づくり

- ・まちづくりやまちなかでのビジネスの担い手を育成する「ふくいマちなか大学(仮称)」の設置
- ・学生まちづくり班など、学生が主体となったまちの魅力を高める企画の実施
- ・「まちづくりデザインセンター」など、大学によるまちなかをフィールドとした実践的な学びの促進 等

○子どものキャリア学習の充実

- ・えきまえアントレキッズなど、まちなかにおける子ども向けの職場体験を充実し、未来のまちづくり人材を育成 等

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

○地域を越えて新しい価値を創出する場づくり

- ・多様な人材がテーマを持ち寄って社会課題解決に向けたプロジェクトを共創する「イノベーションセンター」を設置
- ・健康やスポーツなどをテーマとした産学官連携の拠点となる「健康・スポーツラボ(仮称)」を設置し、新たなビジネスを創出
- ・「make.f」プロジェクトなど地域内外の多様な人材が協働し、将来のまちなか活性化につながる事業の創造 等

○コンベンション誘致の強化

- ・国際会議や全国規模の学会を誘致し、県内の企業・学生との交流を促進 等

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

○企業や研究機関等のまちなかへの誘致

- ・再開発エリア等においてオフィス環境を拡充し、サテライトを含め県内外の企業を誘致 等

○まちなか起業の強化

- ・空き店舗を活用したチャレンジショップでの開業支援
- ・実践型のリノベーション講座「Discover-FUKUI」の開催等による、ビルや空き店舗の再整備および新店舗の開設拡大
- ・スタートアップ育成講座の開催や初期経費支援などにより、学生・若者の起業を促進 等