

県都グランドデザイン（案）

令和4年 月

県都にぎわい創生協議会

（福井商工会議所・福井県・福井市）

目次

はじめに	1
1 趣旨	2
(1) 策定の趣旨	2
(2) 目的	2
(3) 目標年次と対象エリア	2
2 現状と課題	3
3 将来像	4
4 基本方針と戦略	5
(1) 基本方針	5
(2) 戦略	5
5 グランドデザインの方向性と行動計画	6
I “たのしみ”をつくる	8
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	9
目標2 ワクワクとドキドキのエンタメ空間をつくる	14
目標3 文化・芸術やスポーツを楽しめるまちをつくる	17
II “くらし”をつくる	19
目標4 多様な交流の場と住まいをつくる	20
目標5 魅力ある食文化と商業エリアをつくる	22
目標6 誰もが移動しやすい交通環境をつくる	24
III “しごと”をつくる	26
目標7 しごとに生きる学びの場をつくる	27
目標8 プロジェクトを共創する場をつくる	30
目標9 新たなビジネスの場をつくる	31
6 推進の仕組み	33
(1) 目標年次までの流れ	33
(2) 推進体制	33
おわりに	34

参考資料

○行動計画一覧	36
○県都グランドデザインの検討体制	43
○会議開催経緯	44
○新幹線開業に向けたプロジェクトの概要	46
○県都にぎわい創生協議会規約	50

はじめに

福井県は、2024年春の北陸新幹線福井・敦賀開業や将来の大阪延伸を控え、100年に一度の大きなチャンスを迎えている。

現在、福井駅西口では、複数の市街地再開発事業が進められており、まちの風景が大きく変わりつつあるが、県都の玄関口となる福井駅周辺は、北陸新幹線の県内開業はもとより、10年後、20年後を見据えた長期展望に立ったまちづくりが必要とされている。

これまで、県都のまちづくりについては、「県都デザイン戦略」（福井県・福井市 平成25年3月）、「足羽山・足羽川周辺空間再形成基本構想」（福井市 平成26年3月）に基づき、「歴史を受け継ぎ、新たな文化を創造する県都」「美しく持続可能な都市」「自然を守り、緑や水と共生するまち」を目指し、行政が主体となって整備を進めてきた。また、平成30年1月には「福井駅・城址周辺地区市街地総合再生計画」（福井市 平成30年）が策定され、令和4年3月には福井県が設置した「福井城址活用検討懇話会」により、福井城址の今後の活用方策について提言がなされたところである。

県都の最大の特徴は、交通結節点となる福井駅を中心に、商業・行政機能や歴史文化遺産、自然環境がコンパクトに集積していることであり、これまでに策定された計画にも、福井城址を中心とした歴史文化や足羽山、足羽川など豊かな自然を活かしたまちづくりの必要性がうたわれている。

令和2年5月には、福井商工会議所から、福井駅周辺地区のまちづくりに関する提言がなされ、これを受け、令和2年7月に福井商工会議所・福井県・福井市が協力・連携し、「県都にぎわい創生協議会」を設立した。経済界と行政が一体となり、北陸新幹線開業に向けた観光コンテンツの魅力向上対策や県都の将来像について議論を重ね、このたび、今後のまちづくりの指針となる「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」を目指す将来像としている。福井まちなかに歴史や自然、食、スポーツなどの多様な魅力を重ねることにより、様々な世代や立場の人が集い、交流し、新たな「たのしみ」「くらし」「しごと」を生み出していく。まちの魅力が高まることにより、さらに多くの人が惹きつけられ、混ざり合い、次の価値をつくり出す。こうした好循環により県都の持続的にぎわい創生につなげていくことを目指している。

「あなたからはじまる、福井まちなか。」

まちの主役は、県民・市民のみなさんである。福井まちなかを舞台に、一人ひとりが思い思いに過ごし、人と出会い、新たなアクションを起こす。その積み重ねが、全国に誇れる県都の創造につながっていく。まちが大きく変わるこのチャンスを活かし、グランドデザインの実現に向け、ともに歩んでいただくことを心から期待したい。

1 趣 旨

(1) 策定の趣旨

福井駅周辺は福井の玄関口であり、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、平成25年3月に策定した「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「県都グランドデザイン」を策定する。

(2) 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。

(3) 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」（令和2年策定）の目標年次）

対象エリア：下図のとおり

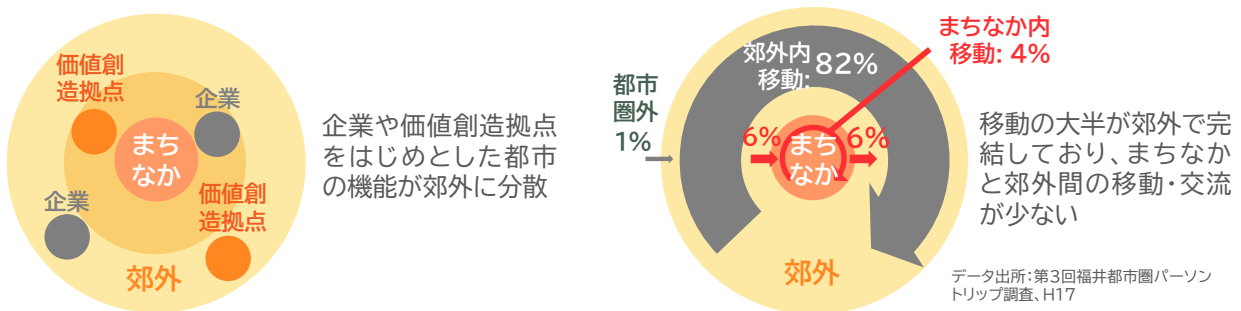


対象エリア

2 現状と課題

福井においては、郊外に大規模な商業施設や文化公共施設、企業、価値創造拠点¹が郊外に分散立地していることから、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。

福井都市圏パーソントリップ調査によると、郊外を出発地とした移動のうち、まちなかを目的地とするものが1割未満であり、大半が郊外内での移動に終始している。また、まちなかを発地とした移動についても、まちなかよりも郊外を目的地とした移動が多い状況となっている。



福井県と福井市は、平成25年3月に「県都デザイン戦略」を共同で策定し、これまで、福井駅西口の再開発ビル「ハピリン」や福井駅東西広場の整備、福井城山里口御門の復元や御座所等の遺構を活かした中央公園の再整備、福井駅と城址をつなぐ市道県庁線の整備など、福井駅周辺の都市基盤を整えてきた。

この結果、中央公園でのイベント開催や市道県庁線の歩行者空間におけるキッチンカーの出店など、公共空間を活用してにぎわいを創出する取組みが行われるようになってきている。

こうした中、2024年春の北陸新幹線開業を控え、福井駅西口においては、複数の再開発事業が進められるなど、まちが大きく変わろうとしている。この機をとらえ、県都の持つ価値を改めて見直し、その魅力に磨きをかけることにより、さらなる投資と人材を呼び込んでいくことが必要である。



福井駅西口の屋根付き広場「ハピテラス」



中央公園でのイベント



市道県庁線（「ふくみち」の実施）

¹ 研究機関や産業支援機関、コワーキングスペースなど、これまでにない新しいアイデアや製品、知的財産、ビジネスモデルなどの新しい価値を生み出すことを目的とした機関や場所。

3 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。—

福井の玄関口として、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、さまざまな魅力を重ねることにより、さらに多くの人を惹きつけ目的地となるまちなかを形成する。

多様な人が集い、交流し、自ら新たな価値やにぎわいを生み出し、まちの魅力を高め、人が人を呼ぶ「楽しさ」あふれる県都を目指す。



4 基本方針と戦略

(1) 基本方針

県都リノベーション

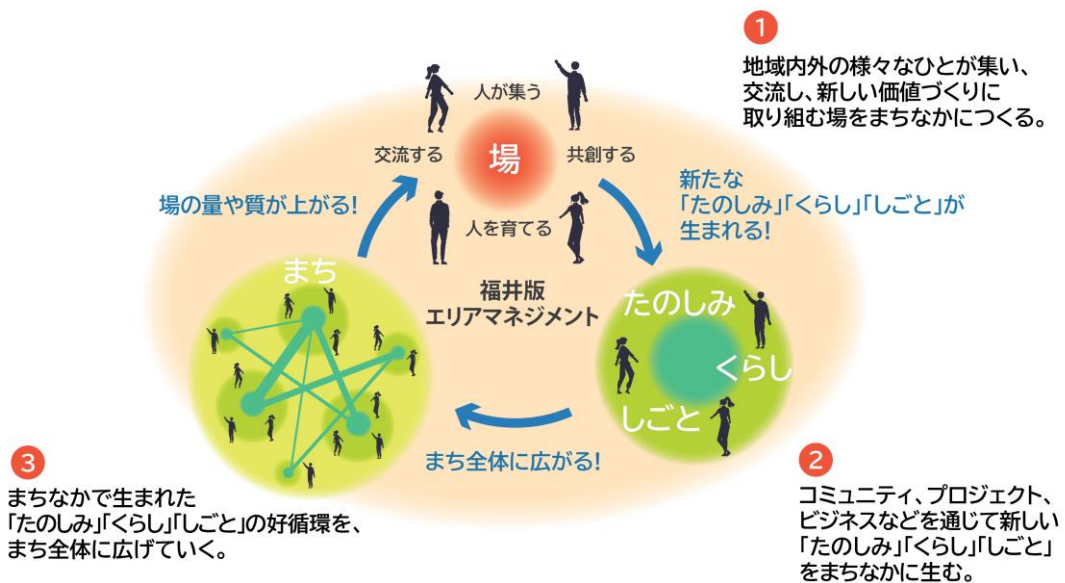
分散した都市機能をまちなかに再配置し、エリア価値を最大化する
～まちなかに「つくる」、まちなかに「あつめる」、まちなかに「のこす」～

都市機能が郊外に分散している現状を踏まえ、今後、新たな施設の配置や施設の建替えの検討の際には、まちなかへの誘導を進める。

県都が積み重ねてきた歴史やまちなかの自然環境、充実した都市基盤などの価値を活かしつつ、新たな機能を付加する「県都リノベーション」により、投資と人材を呼び込み、エリアの価値を最大化していく。

(2) 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」「暮らし」「しごと」を共に創り出し、
まち全体へ広げていく。



～「点」から「線」へ、「線」から「面」へ～

5 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
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
デアを生みだす。

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(仮称)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(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(仮称)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



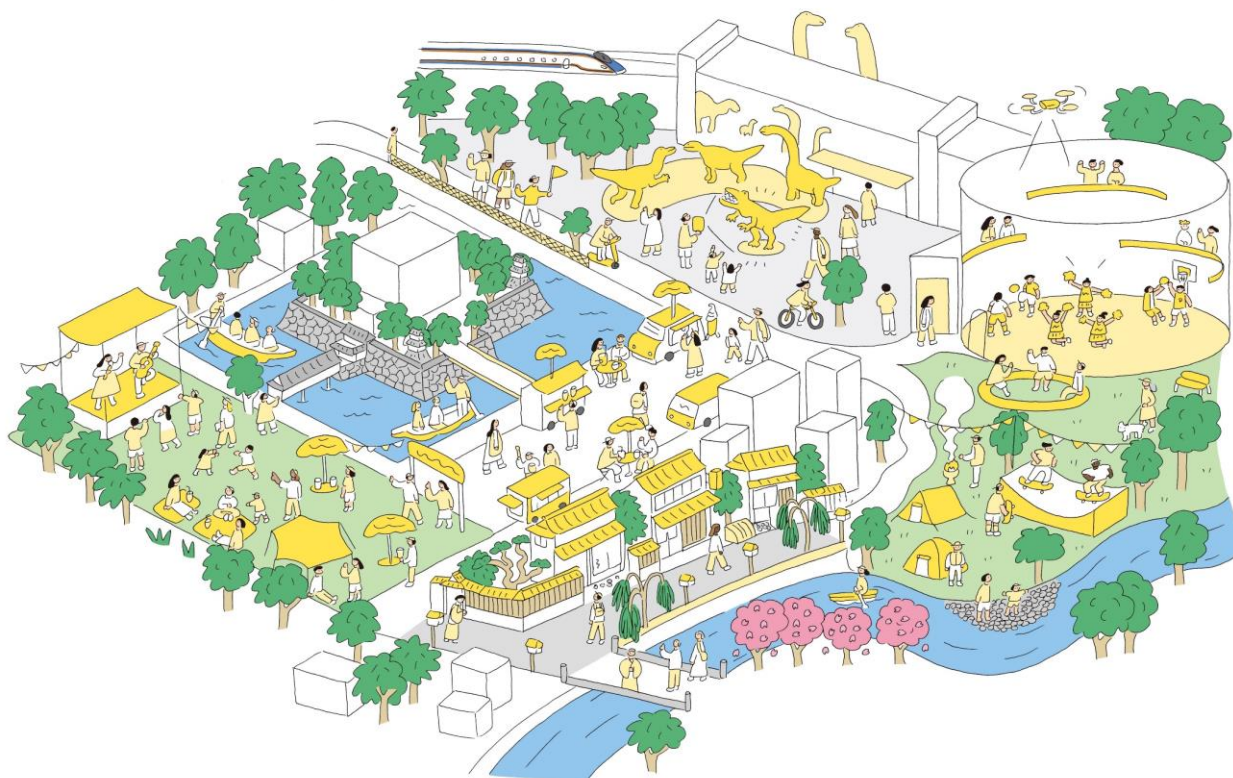
- 福井駅エリア
 県内外からの交通および交流拠点となる福井のゲートウェイ
- 中央1丁目エリア
 特色ある店舗、オフィス、食文化、まちなか居住などが複合するエリア
- 浜町エリア
 洗練された飲食店が立ち並ぶ、風情のある街
- 片町エリア
 飲食店やオフィスなどが集まる、多様な人々が交流する街
- 大手エリア
 官公庁やオフィスが集積するビジネスゾーン
- 福井城址エリア
 福井の歴史と文化を感じる、人々の憩いのエリア
- 東公園エリア
 スポーツ・文化・エンターテインメントを楽しむ新にぎわいゾーン
- 足羽川
 多様な楽しみ方ができる親水アクティブパーク
- 足羽山・愛宕坂
 歴史と文化に出会えるまちの里山
- 歴史のみち
 まちの歴史資産と自然をつなぐ散策路

I “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。

[将来イメージ]

- ・ 櫓などの復元が進む福井城址とその周辺エリアでは、歴史を感じながら散策し、足羽川では、まちなかキャンプや川床、親水空間などで遊びながら、大人から子どもまで一日楽しく過ごしている。
- ・ 浜町・愛宕坂界限では、灯の回廊や足羽川のライトアップされた自然空間を散策し、洗練された飲食店で福井の食を楽しんでいる。
- ・ 観光客がまちなかのいたるところにある恐竜モニュメントを巡り、恐竜列車などのエンタメ交通を楽しみながら観光地に向かっている。また、中央公園などの公共空間では、様々な音楽イベントなどの開催やキッチンカー・オープンカフェの出店により、にぎわっている。
- ・ 多目的アリーナにプロスポーツを観戦する人や自ら運動する人が多く訪れている。また、文化ホールでは演劇やコンサートが開催され、観戦・鑑賞の後に、まちなかで福井の食を楽しんでいる。



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、まちなか周遊を拡大する。

[主なプロジェクト]

○福井城址の魅力向上

歴史的価値が極めて高く、「県都のシンボル」となり得る大切な歴史資産である福井城址を、「県民の城」として気運の醸成を図りながら、「歴史に触れ、学びを深める空間」、「人が集う、開かれた憩いの空間」として活用する。

〔福井城址〕

- ・福井城址の歴史的価値を知り、身近に感じられるよう、石垣等の常設のライトアップや、プロジェクトンマッピング、お堀での遊覧船運航などを実施する。[短期～]
- ・県民の気運の高まりのもと、新しい文化・歴史のシンボルとして、坤櫓や城址西側土塀を史実に基づき復元する。[短期～中期]
- ・福井城址の魅力をさらに高めるため、巽櫓等の復元を検討する。[中期～長期]
- ・福井城復元VRアプリの機能の拡充や、歴史の専門家による解説付きまち歩きを開催することにより、福井城の往時の姿を学ぶ機会をつくる。[短期～]
- ・城址周辺の歩行者空間を拡充し、案内表示を充実させることにより、歴史遺産の周遊を促進する。[短期～中期]
- ・城址周辺の用地を確保し、城址の視点場として広場等を整備する。[短期～]



櫓や土塀の復元イメージ



石垣のライトアップ



福井城復元VRアプリの活用

コラム 福井城の天守と櫓

福井藩の初代藩主結城秀康は、慶長6年(1601)に越前に入り、北庄城の石垣を活用しつつ、北庄城よりも北に本丸を築きました。寛文9年(1669)に大火により本丸の建物が焼失し、その後、天守の再建はされませんでした。この際、坤櫓と巽櫓は2層から3層に変更され、福井城を象徴する建物として、天守の代役を果たしていたとされています。



坤櫓 (絵図 福井温故帖 越葵文庫)
(福井市立郷土歴史博物館保管)

※歴史に基づいたまちづくりを進めるうえでの参考として、プロジェクトや当該エリアに関連したエピソードを紹介します。

〔中央公園など城址周辺〕

- ・城址周辺の緑化を促進し、歩いて心地の良い散策ルート of 環境を整えるとともに、木陰となる場所にタープやベンチなどを配置し、気軽に休憩できるスペースを設置する。〔短期〕
- ・城址の景観に調和するカフェ等を設置することにより、休憩しながら歴史を感じることでできる環境を整える。〔短期～〕
- ・野外フェス等のイベントやアートプロジェクト等の文化的活動を実施することにより、人が集い、楽しむ空間を形成する。〔短期～〕



中央公園の利活用イメージ



中央公園での野外映画鑑賞

○北の庄城址の魅力向上

「福井のはじまりの地」である北の庄城址を、戦国一の美女と言われるお市の方にちなみ「美の聖地」にすることにより、新たなファン層を惹きつける歴史スポットにする。

- ・北の庄城址資料館において、柴田勝家とお市の方や周辺歴史スポットに関する映像の放映や歴史案内ボランティアによる解説を行うことにより、展示案内機能を強化する。〔短期〕
- ・お市の方にちなみ、「美」をテーマにしたイベントを定期的に開催するとともに、関連商品の開発・販売を行う。〔短期～〕
- ・足羽川堤防の桜並木を「お市桜」としてブランド化し、北の庄城址でのイベント等と連携することにより、桜のシーズンにおける北の庄城址界隈の周遊を促進する。〔短期～〕



柴田神社



お市の方と3姉妹の銅像



北の庄城址資料館

コラム 福井のはじまりの地

天正3年(1575)に柴田勝家は織田信長から越前八郡を与えられ、北庄に城を築き始めました。北庄を訪れた宣教師ルイス・フロイスは、町が安土の2倍もあることや、城が大変立派で大きな工事をしている事などを記録に残しており、北庄城とその城下町がいかに雄大な規模を誇っていたかがわかります。

関ヶ原の戦いの後に入城した結城秀康は北庄城を取り込む形で福井城を築き、現在に至るまで、北の庄城址・福井城址を含む一帯は福井の中心地となっています。

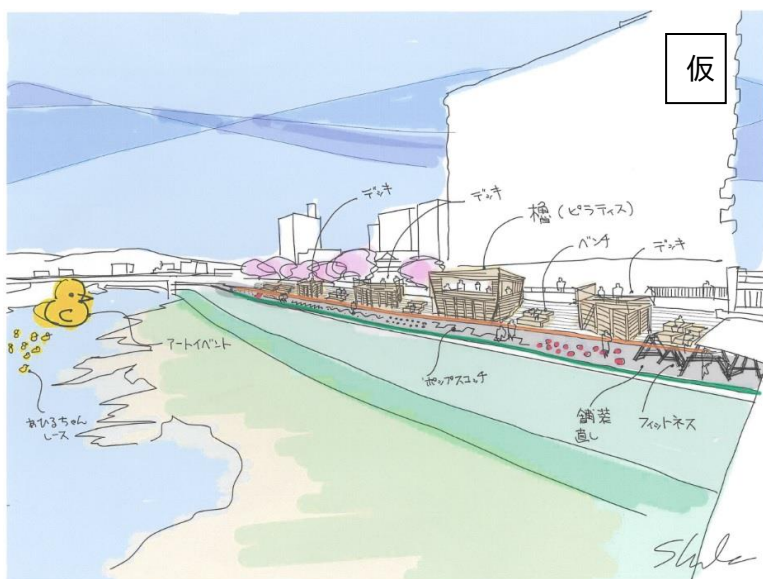


柴田勝家像

○足羽川周辺のにぎわい創出

まちなかを流れる足羽川周辺を、アウトドアレジャーやスポーツ、ライトアップされた水辺空間の散策など、多様な楽しみ方ができる通年型の親水アクティブパークに磨きあげる。

- ・砂利河原の復元や階段護岸の整備により、水遊びを楽しめる空間にする。[短期]
- ・河川敷に景観舗装を行い、徒歩や自転車での散策が楽しめる環境を整備する。[短期]
- ・日常的にキャンプやバーベキューが楽しめるよう、景観に配慮したトイレや水場を設置する。
[短期]
- ・河川敷の景観形成のため、堤防をキャンパスに見立てた河川敷アートを設置する。[短期]
- ・階段状のベンチや飲食を楽しめるデッキ（川床）を設置し、多くの人が憩い、楽しめる環境を整備する。[短期]
- ・ホップスコッチやフィットネス、スケートボードなど運動を楽しむ空間を整備する。[短期～]
- ・カヌー体験やダックレースなどの人が集うイベントを実施する。[短期～]
- ・浜町界隈を視点場として足羽川左岸をライトアップするとともに、木田橋から九十九橋の5つの橋を照明でつなぐ「光の川・ライトブリッジ構想」を進め、美しい夜間景観を演出する。
[短期～中期]



幸橋～桜橋の利活用イメージ



親水エリアの整備イメージ



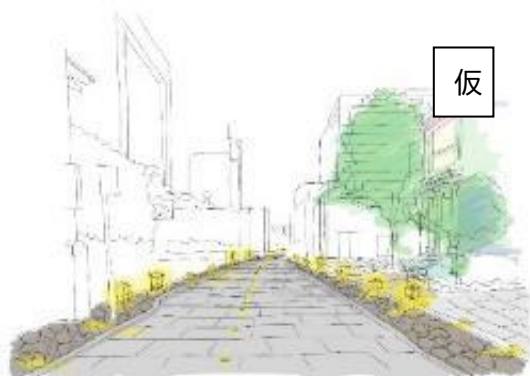
ライトブリッジ(光の川)イメージ
地図データ©2022 Google

○浜町～愛宕坂～足羽山の磨きあげ

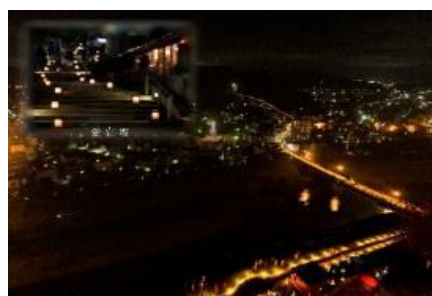
浜町界限において、洗練された飲食店舗の誘致や道路・建物の景観整備、ライトアップを実施することにより、「しっとりとした時の流れを楽しめる街」のブランドを確立させる。

〔浜町界限〕

- ・ 県都まちなか再生ファンドを活用した新規飲食店舗の開設や既存店のリノベーション、有名店で休業した若手料理人の誘致などにより、県内はもとよりインバウンドを含めた県外客にも福井の美食を楽しんでいただける洗練された店舗が立並ぶエリアに磨きあげる。〔短期〕
- ・ 足元を照らすダウン照明の設置により、しっとりとした街並みの景観を形成する。〔短期〕
- ・ 浜町界限の道路に面した建物や塀について、和の風情ある意匠に誘導することにより、そぞろ歩きしたくなる空間を形成する。〔短期～中期〕
- ・ 道路の石畳化や無電柱化、道路の車両規制等により、歩きやすい歩行者空間を整備する。〔中期～長期〕
- ・ 半石半木の九十九橋や、庶民と武士が攻防を繰り広げる正月行事「馬威し」など、かつて浜町界限にあった「半々の文化」をモチーフに、対比をコンセプトとした空間や商品をつくる。〔短期～〕
- ・ アーティストが滞在して創作や発表を行う現代アートギャラリーや、県内の伝統工芸職人が実演・展示・販売する工房の設置を検討する。〔短期～中期〕
- ・ かつて浜町にあった時鐘楼の再建など、歴史を感じさせるシンボルの整備について検討する。〔中期～長期〕



浜町の景観整備イメージ



灯の回廊イメージ

コラム 半石半木の九十九橋

九十九橋は、北陸道と足羽川が交わる地に架けられた橋ですが、江戸時代には半石半木の珍しい橋として全国的にも有名でした。何度も架け替えられましたが、明治42年(1909)の架替えまでは半石半木の橋として存続していました。

ほぼ半分ずつ石(笏谷石)と木でつくる構造とした理由は、北庄が攻撃された場合に木材を焼き払っても修繕費が半分で済むとする説、水の勢いの強い北半分だけを木材とすることで、洪水時に木材の部分だけの流失で済むとする説など諸説あります。



葛飾北斎
「諸国名橋奇覧 ちちぜんふくみの橋」
(福井県立美術館蔵)

- ・未利用となっている市有地を活用し、眺望を利用して飲食などを楽しめる観光施設を誘致する。[短期]
- ・水道記念館を発着場として足羽山を周遊するシャトルバスを運行することにより、足羽山へのアクセスを向上させる。[短期～]
- ・案内サインや観光ガイドなどの観光情報機能の充実により、グリフィス記念館や足羽神社等の歴史資産を軸としたまち歩きを促進する。[短期]
- ・浜町から桜橋、愛宕坂までの動線を行灯等をつなぐ「灯の回廊」を整備し、夜の景観を演出する。[短期]

○まち歩きを促す仕掛けの整備

福井城址や養浩館庭園等の歴史資産と足羽川や足羽山等の自然空間を「歴史のみち」を中心にしてつなぎ、快適で歩きたくなる空間を形成する。

- ・養浩館庭園から福井城址、北の庄城址、愛宕坂、足羽山をつなぐ歴史のみち等に、歩道上の案内タイルなど、まちなか周遊を促進する誘導サインを設置する。[短期]
- ・快適なまち歩き環境を確保するため、トイレや休憩スペースを配置する。[短期]
- ・福井駅や福井城址、北の庄城址等のまち歩きの拠点となる場所において、歴史ボランティアガイドを配置するなど、案内機能を強化する。[短期]
- ・歴史スポットの見どころ解説や店舗などの立寄りポイントを分かりやすく掲載したまち歩きマップを作成する。[短期]

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。

[主なプロジェクト]

○「恐竜王国福井」にふさわしいコンテンツの拡充

福井駅周辺に恐竜をテーマにした様々な仕掛けを行うことにより、訪れた方に「恐竜王国福井」を強烈に印象づけ、“福井に来た”というワクワク感を醸成する。

- ・北陸新幹線で来県する観光客にワクワク感を持ってもらうため、車窓から見えるビルに恐竜ラッピングを施すとともに、福井市観光交流センターの屋上に恐竜モニュメントを設置する。
[短期]
- ・福井駅周辺において、恐竜モニュメントの設置を拡大させるとともに、デジタル技術を活用したコンテンツの整備等により、歩いて楽しめる回遊空間を整備する。[短期]
- ・恐竜博物館に向かう「恐竜バス」において、アテンダントが恐竜博物館や周辺観光地の解説を行い、車内で恐竜ARが楽しめるようにする。[短期～]
- ・福井駅から勝山に向かうえちぜん鉄道において、新たな「恐竜列車」を導入する。外装には恐竜ラッピングを行い、内装には恐竜時代にタイムスリップしたかのような雰囲気演出する。[短期～]
- ・福井駅周辺のホテルを、宿泊室・共用スペースに恐竜オブジェや恐竜デザインアメニティなどが設置されている「恐竜ホテル」にリニューアルする。[短期～]
- ・恐竜骨格の展示や化石発掘体験など、商店街に人を呼び込むイベントを開催する。[短期～]
- ・ハピリン内のプラネタリウム等において、恐竜を活用した映像を放映する。[短期～]



恐竜モニュメント



恐竜バス



恐竜ホテル

○公共空間におけるにぎわいの醸成

公園や広場、歩道といった公共空間において、多彩なイベントを実施できるスペースを整備することにより、まちのにぎわいを醸成する。

- ・中央大通りの歩道舗装や照明、植樹帯等を再整備するとともに、道路内にイベントや休憩等ができるオープンスペースを新たに設ける。〔短期〕
- ・キッチンカーの出店や屋外飲食スペースを設ける「ふくみち」（福井版歩行者利便増進道路（ほこみち）制度）の推進により、歩行者空間を活用したにぎわいをつくる。〔短期～〕
- ・新幹線福井駅に面する東大通りについて、並木や景観舗装などを整備し、景観を向上させる。〔短期〕
- ・中央公園などのオープンスペースを活用し、野外フェスやフリーマーケットなどのイベントを開催する。〔短期～〕
- ・駅前電車通りをトランジットモール化し、歩行者中心のにぎわい空間を形成する。〔中期～長期〕



中央大通りの再整備イメージ



ワンパークフェスティバル



ふくみち

コラム 御座所などの遺構を活かした中央公園の再整備

中央公園の場所にはかつては「御座所」があり、福井藩主はここに居住し、山里口御門を通過して本丸御殿に通っていました。平成28年(2016)には休憩施設「ビジターセンター御座所」や芝生広場などが、平成30年(2018)にはお堀の遺構を活用した「堀割広場」などが整備され、かつての藩主の館は県民・市民のオープンスペースに生まれ変わりました。まちなかにある大規模で開放的な空間は、日常的な憩いの場としてはもちろんのこと、フリーマーケットや野外フェスのような若者が集まるイベントにも利用されています。



キャッスルマーケット

○公共交通のエンタメ化

福井駅周辺を発着する公共交通について、乗ってみたいと思わせる車両を運行するとともに、移動中も車内で楽しめるコンテンツを充実させることにより、観光客の満足度を高める。

〔乗りたくなる仕掛けづくり〕

- ・福井駅から一乗谷朝倉氏遺跡や越前大野城下町に向かうJR越美北線において、新たな「戦国列車」を導入する。車両の外装には戦国を想起させるデザインのラッピングを施す。〔短期～〕
- ・福井駅から越前武生駅に向かう福井鉄道において、ドイツで路面電車として運行していた車両「レトラム」を運行するとともに、バスを組み合わせた観光ツアー等を企画・実施する。〔短期～〕
- ・福井駅から勝山駅に向かうえちぜん鉄道勝山永平寺線において、新たな「恐竜列車」を導入する。外装には恐竜ラッピングを行い、内装には恐竜時代にタイムスリップしたかのような雰囲気を出す。〔短期～〕【再掲】
- ・恐竜博物館に向かう「恐竜バス」において、アテンダントが恐竜博物館や周辺観光地の解説を行い、車内で恐竜ARが楽しめるようにする。〔短期～〕【再掲】
- ・福井の観光地や福井にゆかりのある歴史上の人物などをラッピングした観光タクシーを運行する。〔短期～〕
- ・二階建てオープントップバスや低速電動カート「ふくとく」など、普段は乗る機会のないユニークな車両を運行し、まちなか周遊を促進する。〔短期～〕

〔乗って楽しい仕掛けづくり〕

- ・スマホの位置情報を利用して鉄道駅や主要観光地を巡るデジタルスタンプラリーを実施するとともに、主要駅において関連グッズを販売することにより、福井駅からの鉄道周遊を促進する。〔短期〕
- ・越美北線の駅や車内において、武将キャラクター等が登場するARコンテンツや地元有名人等のメッセージ動画などが楽しめるスマホアプリを導入する。〔短期〕
- ・福井市内を周遊するすまいるバスにおいて、人気声優等による車内放送を行う。〔短期～〕
- ・認定おもてなしドライバーが案内する多彩な観光タクシープランを企画する。〔短期～〕



戦国列車のラッピングイメージ



レトラム



デジタルスタンプラリー

目標3

文化・芸術やスポーツを楽しめるまちをつくる

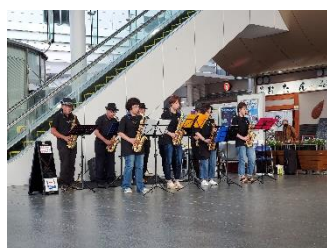
まちなかの新たな機能として、文化ホールやアリーナなどを整備し、まちなかを文化・芸術やスポーツを楽しむ拠点にする。

[主なプロジェクト]

○多様な文化・芸術活動の促進

まちなかの様々な空間で文化・芸術に触れる機会を提供するとともに、アーティストをはじめ誰もが文化・芸術活動を発表できる環境を整える。

- ・音楽や演劇などの文化・芸術に触れることができ、市民の文化・芸術活動の拠点となる文化ホール等を整備する。〔中期～長期〕
- ・誰もが文化・芸術活動を発表できるまちなかステージを設置する。〔短期～〕
- ・アーティストや文化芸術団体がまちを舞台に作品の制作・発表等を行うアートプロジェクトを推進する。〔短期～〕



まちなかステージ（左からハピテラス、アップルロード）

○スポーツを楽しめる環境の整備

誰もがアクセスしやすい福井駅周辺において、一年を通してスポーツ観戦や運動など、様々なイベントを楽しめる環境を整える。

[多目的アリーナの整備]

- ・Bリーグなどのプロ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を整備し、スポーツ・文化・エンターテインメント・コンベンションによる福井駅周辺の新たなにぎわい拠点とする。〔短期〕
- ・企業展示会やeスポーツなどの集客イベントを開催するとともに、恐竜ライブショーや食イベントといった観光客向けコンテンツを提供する。〔短期～〕
- ・アリーナを地域スポーツの受け皿とし、県民のスポーツ振興を図る。〔短期～〕

- ・アリーナとまちなか商店街が連携する企画を実施することにより、にぎわいをまちなかに波及させる。〔短期～〕



アリーナの配置イメージ図

地図データ©2022 Google



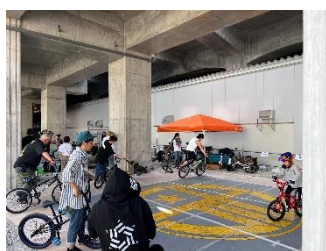
Bリーグの試合イメージ



eスポーツ大会

〔まちなかスポーツの振興〕

- ・福井駅周辺の鉄道高架下や足羽川河川敷などを有効活用し、3 x 3やBMX、スケートボード、ダンス等のストリートカルチャーを促進する。〔短期～〕
- ・まちなかを起点とした本県初の大規模都市型フルマラソン大会「ふくい桜マラソン」を開催するとともに、これを契機として、年間を通したラン&ウォークイベントの開催やデジタル技術を活用したランナーのヘルスケアなどにより、県内にランニングブームを創出する。〔短期～〕



高架下でのイベント「ストリートパラダイス」



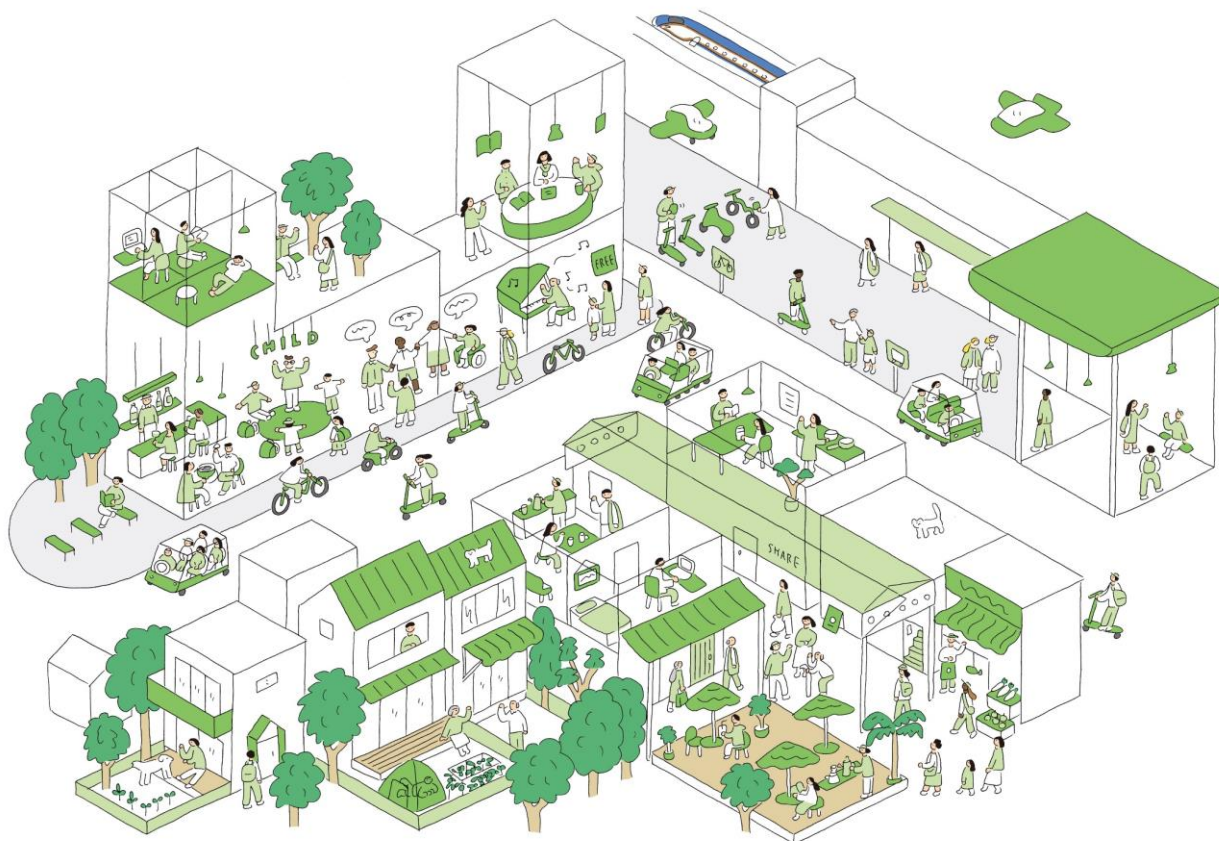
ふくい桜マラソン2年前プレイベント

Ⅱ “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。

[将来イメージ]

- ・ 福井駅周辺では都市的なライフスタイルを志向する人々がマンションに暮らし、その周辺の住宅街ではUIターン世帯や子育て世帯などが戸建て住宅に暮らしている。車に頼らない都市の利便性と福井ならではのコミュニティのつながりが享受できる生活を営んでいる。
- ・ 再開発地区や新栄商店街、浜町などのエリアごとにブランディングが強化され、それぞれ特色のある店舗が集積している。人々がショッピングやレジャーでまちなかを訪れ、そばや地酒など福井の食を楽しんでいる。
- ・ Ma a Sの導入などにより、移動と観光などのサービスがスマホだけで利用可能となり、まちなかでは、電動アシスト自転車や低速電動カートなど多様なモビリティが用意され、人々が快適に移動している。



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。

[主なプロジェクト]

○幅広い世代が住みやすい駅周辺の居住環境の形成

交通結節点である福井駅や行政機能、商店街、オフィス街がコンパクトに集積する福井駅周辺において、若者からアクティブシニアまで、多様な人々がまちなかを拠点に活動できる居住環境を整える。

- ・福井駅西口の再開発エリアにおいて、一般向けおよびシニア向け住戸を整備する。[短期]
- ・まちづくり活動や起業に高い関心を持つU I ターン者や地元学生を対象に、まちづくり活動に参画することを条件に、まちなか居住への支援を行う。[短期～]
- ・クリエイターの自由度を拡げる多様な間取りの住まいや学生向けのシェアハウスなど、周囲の居住者と交流しやすいコミュニティ型の集合住宅の整備を促す。[短期～中期]



福井駅西口の市街地再開発事業イメージパース(福井駅前電車通り北地区A街区)



福井駅西口の市街地再開発事業イメージパース(左から福井駅前電車通り北地区B街区、福井駅前南通り地区)

○まちなかの住宅エリアの活性化

中心部に近いながらも閑静なまちなか周辺において、居住環境の充実を図るとともに、コミュニティが生まれる仕掛けづくりを行う。

- ・空き家等の改修を支援し、U I ターン世帯や子育て世帯などの居住を誘導する。[短期～中期]
- ・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として活用する取組みを推進する。[中期～長期]

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

商業エリアにおいて、官民が連携してリノベーションや外観改修を促進し、魅力的な建物・店舗が集積するまちへと刷新する。

- ・ 県都まちなか再生ファンドを活用して、老朽化したビルや店舗のリノベーション・建替えを促進し、特色のある店舗を新たに誘致する。[短期]
- ・ 「洗練された飲食店が立並ぶ浜町」など各エリアのコンセプトに沿った店舗の集積により、エリアブランディングを強化する。[短期～中期]
- ・ 海外富裕層を顧客に持つ外資系ホテルを本県で初めて建設するなど、ホテルからゲストハウスまで、多様なニーズに応える宿泊施設を整備する。[短期～中期]
- ・ 低未利用地の集約化など多様な手法を用い、地権者や民間事業者の協力のもと、建物の更新時期を捉えた街区の再構築を進める。[中期～長期]



リノベーション事例 (LUFF FUKUI Work&Studio)



新栄テラス

コラム 新栄商店街の今昔

福井駅西口から徒歩3分の新栄商店街の近辺は、かつて福井初の公設市場「日の出公設市場」があった場所です。戦災・震災後いち早く商店街として立ち上がった、戦後福井の商店街の「日の出」の地といえます。

現在はアーケードのあるレトロな商店街で、昭和の雰囲気を残す路地に個性的なお店が並ぶディープスポットになっています。週末になると、中心にある「新栄テラス」ではイベントも行われ、デザイン専攻学生の目線で、まだまだ知られていない店舗の魅力をPRするポスター展も開催されるなど、新栄商店街は昔も今も新しいことが始まる場所といえるでしょう。



新栄商店街×学生

○福井が誇る食文化の発信強化

越前がになどの旬の食材や、そばや地魚など福井ならではの料理を提供する飲食店を集積させることにより、来訪者の満足度を高め福井の食文化を広く発信する。

- ・福井駅西口の再開発ビル内に、福井の食文化の発信拠点として、飲食・物販・体験など総合的に福井の食を楽しめるフードホールを整備する。[短期]
- ・新たな飲食店の開店を促すとともに、都市圏で修業した若手料理人の誘致のほか、福井の食文化の魅力を創造する講座（サスティナブル・カリナリー・カレッジ）の開設など、福井の食文化のさらなるレベルアップを図る。[短期]
- ・ハピテラス等において、油揚げや水ようかんといった福井ならではの食のフェアを定期的で開催する。[短期～]
- ・福井のそばと地酒、酒の肴を楽しめる店舗を「SOBAR（ソバル）」店としてブランド化し、福井のまちなかを中心に認定SOBAR店舗の普及・集積を図る。[短期～中期]
- ・地域のそば名店やそば打ち名人、そば愛好グループが交代でSOBARメニューを提供し、観光客等がそば打ちを体験できるシェアキッチンを開設する。[短期～]



フードホールイメージ



サスティナブル・カリナリー・カレッジ



ハピテラス食イベント

コラム 朝倉氏から受け継がれた福井のそば文化

一乗谷初代城主朝倉孝景が兵糧食とするためにそばを栽培したことが、福井におけるそばのはじまりと言われています。その後、結城秀康の重臣で越前府中の領主となった本多富正が、安定した食糧需給を図るための政策として、麵状のそばを大根おろしと一緒に食べるおろしそばを定着させたと伝えられています。

福井県は、地域で大切に受け継いできた在来種を県全域で生産している全国有数のそば産地であり、福井の在来種は「蕎麦鑑定士が選ぶ日本一おいしいそば産地大賞グランプリ（令和2年・令和4年）」の評価も得ています。福井駅から約1km圏内には、そばを提供する店舗が40店以上集積し、地元の人々に長年親しまれている老舗店や、そば打ち体験ができる店など、個性あふれるそば店を歩いて巡ることができます。

[参考]『越前おろしそば文化』（中山重成、平成14年）



越前おろしそば



そば打ち体験

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。

[主なプロジェクト]

○まちなかへの移動手段の利便性向上

鉄道・バス・タクシーなど様々な交通手段の結節点である福井駅への移動について、郊外や県外からの来訪者が快適に利用できる移動手段の普及を進める。

- ・観光型MaaSの導入により、経路検索から公共交通機関の乗車券や観光施設の入場券の購入までを一元化し、移動と観光をシームレス化する。[短期～]
- ・ふくいMaaSの導入により、地域の複数の公共交通機関と医療や宿泊等のサービスを最適に組み合わせて検索・予約・決済ができる環境を整える。[短期～]
- ・公共交通機関での移動と、まちなかでの買い物サービス券等を組み合わせることにより、まちなか来訪を促進する。[短期～]
- ・来訪者が利用しやすい共通駐車場サービスを拡充するため、参加店舗や提携駐車場を増やすとともに、DXを活用した駐車場案内システムを導入する。[短期～]



交通手段の結節点・福井駅前



福井駅西口地下駐車場

○まちなかの多様な移動手段の確保

誰もがまちなかを快適に移動できる環境を整えるため、公共交通や自動車、自転車、徒歩など多様な移動手段や仕組みを充実させる。

- ・まちなかレンタサイクル「ふくチャリ」のICT化や電動キックボード等の新モビリティの導入により、近距離移動の利便性向上を図る。[短期]
- ・福井城址周辺や足羽山周辺などを楽しみながら周遊できるよう、観光ガイド付きの低速電動カート「ふくとく」等を運行する。[短期～]

- ・足羽神社や継体天皇像など見どころが点在している足羽山を周遊するシャトルバスを運行する。[短期～]
- ・ベビーカーや車いすなど移動に関する各種レンタルサービスを充実させる。[短期～]
- ・再開発ビル等のセットバックスペースと前面歩道を公共空間として一体的に活用する。[短期]
- ・タクシーの利便性を向上させるため、観光案内ができるおもてなしドライバーを育成するとともに、Wi-Fi・充電器等の車内設備を充実する。[短期～中期]
- ・大型駐車場等を活用したカーシェアリングスポットを増設する。[短期～中期]
- ・AR合成された車窓が楽しめるエンタテインメント車両や自動運転車両などの次世代モビリティのまちなか運行を検討する。[短期～中期]
- ・まちなかでの移動データをオープン化し、ユーザー、交通・物流事業者、行政、ICT企業、専門家等が課題解決に取り組む実験・実装の場をつくる。[短期～中期]
- ・トラック車両の進入制限や荷捌き場所の集約化により、安全な歩行者空間を確保する。[中期]
- ・駅前電車通りをトランジットモール化し、歩行者中心のにぎわい空間を形成する。[中期～長期] 【再掲】



低速電動カート「ふくとっく」



ふくチャリイメージ

コラム 日本における自転車の歴史は福井から始まった？

松平文庫（福井県文書館保管）の「御側向頭取御用日記」によると、文久2年（1862）2月6日に、福井藩前藩主松平春嶽が馬場で「ピラスビイデ独自行車」に試乗したとの記述があります。「ピラスビイデ独自行車」とは自転車のことで、これが日本で初めての自転車の試乗といわれています。

自転車を組み立てたのは福井藩士で後に明治政府の技術官僚となる佐々木長淳で、近代繊維産業の礎を築いた人物です。新しい技術を積極的に取り入れる春嶽と長淳の自転車試乗は、多様な乗りものが集まる福井駅周辺のこれからを示すエピソードといえるかもしれません。



松平春嶽
国立国会図書館「近代日本人の肖像」より



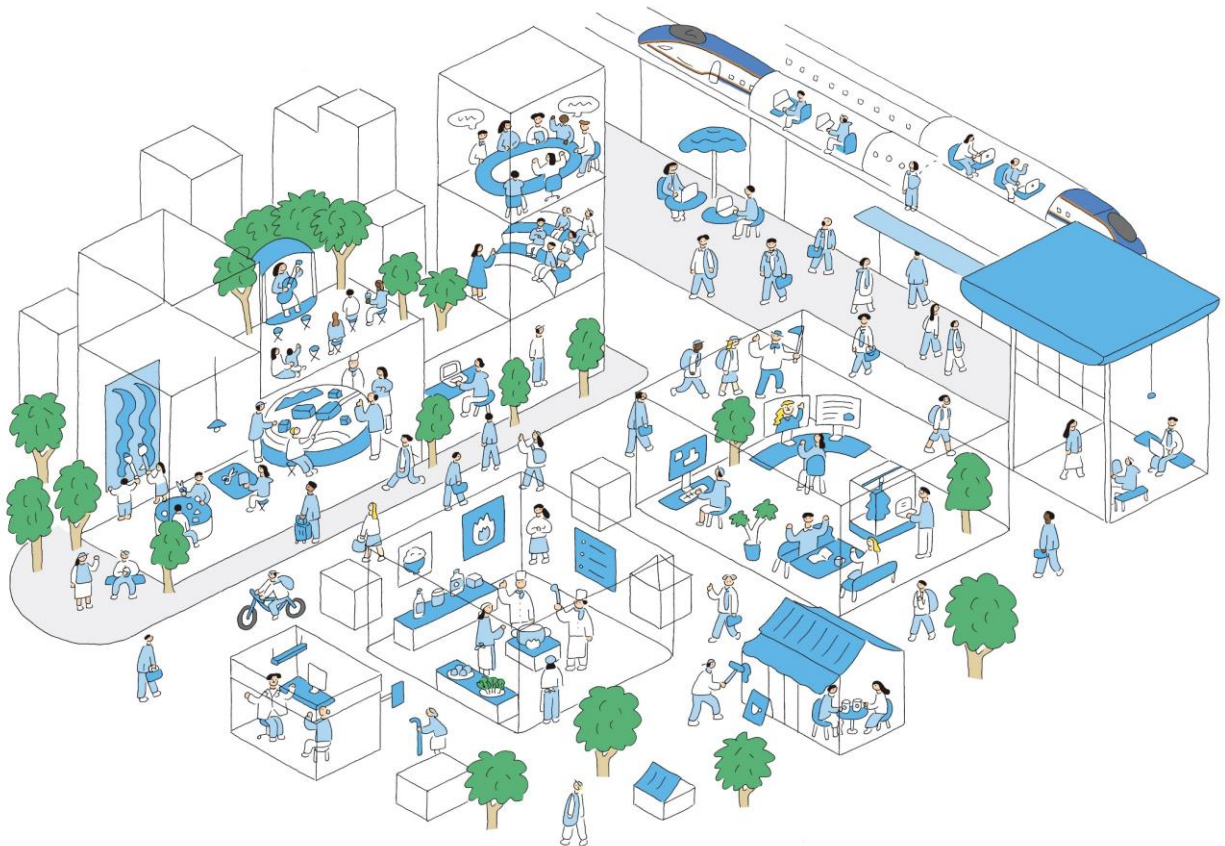
ピラスビイデ独自行車（復元）

Ⅲ “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。

[将来イメージ]

- 子どもや学生、社会人など、さまざまな世代の学びの場が充実し、そこで知り合った参加者同士が、受講した内容を活かして協働し、新たな仕事を生み出している。
- 県内外のビジネスパーソンがまちなかのラボに集まり、多様なテーマで協働することにより、新しい価値が創出され、さらに人が集まる好循環が生まれている。
- まちなかでは最先端のオフィスが集積し多くの人が働き、シェアオフィスでは若者が次々と事業を起こしている。



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。

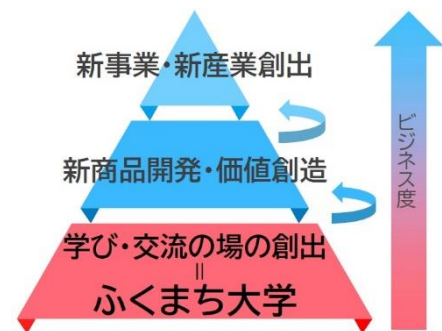
[主なプロジェクト]

〇人と人がつながる学びの場づくり

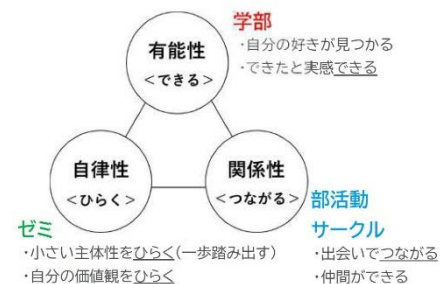
まちなかをフィールドに、多様な人が交流し、学び、考える場をつくることにより、まちの社会課題や潜在的な価値を見つける機会を創出し、まちなかの活性化や新たな魅力の発掘につなげる。

[ふくまち大学（仮称）プログラムの推進]

- ・まちなか全体をキャンパスと見立て、学部学科、ゼミ・サークル活動など学びを通じた体験プログラムの展開を通して、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「ふくまち大学（仮称）」を設置する。[短期～]
- ・プロジェクトの共創や事業化の担い手を輩出するため、学び、交流することを通じて、新たなことにチャレンジする意欲が生まれる講座や実践活動を行う。[短期～]



ふくまち大学概念図



ふくまち大学の理論

〔学生の学びの応援〕

- ・ 県内の大学や短期大学、高等専門学校が利用する「Fスクエア」において、大学間連携講義の受講やサークル活動、地域・企業との交流ができる場を充実させる。〔短期～〕
- ・ 「学生まちづくり班」など、学生が主体となってまちの魅力を高める事業を企画・実行する。〔短期～〕
- ・ 大学が産業界・行政と連携して地域課題の解決を図る「まちづくりデザインセンター」など、まちなかをフィールドとした実践的な学びを提供する。〔短期～〕

○子どもや学生のキャリア学習の充実

将来を担う子どもや学生のため、学校教育と社会教育の垣根を越えた福井ならではの新たな学びの場をつくる。

- ・ 「えきまえアントレ・キッズ」など、まちなかでの子ども向け職場体験を充実することにより、未来のまちづくり人材を育成する。〔短期～〕
- ・ 「コノマチクラス」や「学生まちづくり班」など、ステージに応じたまちづくり活動のプログラムを充実することにより、学びを社会に還元できる担い手の育成を推進する。〔短期～〕



えきまえアントレ・キッズ



ワクワク学校「コノマチクラス」活動報告会

コラム 幕末の偉人にみる学びの実践

○由利公正

福井藩の政治顧問を務めていた横井小楠に師事した由利公正は、藩の財政改革に取り組み、「藩札」を発行して、生糸の生産者に融資する一方で、長崎のオランダ商館と生糸の販売契約を結ぶなど、販路開拓にも積極的に取り組み、十年後には、福井藩の財政を黒字化させました。

この藩政でみせた由利の財政手腕に目を付けた坂本龍馬の推薦もあり、由利は明治政府の「御用金穀取扱方（今でいう財務大臣）」に就任し、日本初の全国通用紙幣「太政官札」を発行するなど、優れた政治手腕を発揮しました。



由利公正

国立国会図書館「近代日本人の肖像」より

○橋本左内

15歳で『啓発録』を著した橋本左内は、その広い見識で西郷隆盛や藤田東湖といった同時代の志士の知遇を得、福井藩主松平春嶽の懐刀として頭角を現します。弱冠 24 歳にして福井藩校明道館改革の大役を担うこととなり、政教一致、すなわち学問と政治とが一体となる実学精神の実現を目指しました。

左内は明道館で「実功実益」「経済有用」「実用を専らにす」といった言葉を残しており、学問の実用性を重んじ、経済に役に立ってこそその学問であると説きました。こうした明道館の新しい取り組みは城下にも広がり、現代の福井人のチャレンジ精神につながっているといえるでしょう。

[参考]『人物叢書新装版 橋本左内』(山口宗之、昭和 60 年)



橋本左内

国立国会図書館「近代日本人の肖像」より

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。

[主なプロジェクト]

○人材交流による価値創造

県内外の多彩な人材が協働・研究する場や仕組みをつくることにより、まちなかでイノベーションが持続的に起きる環境を整える。

- ・様々な人がアイデアを持ち寄って交流・共創する「ふくいまちなかイノベーションラボ(仮称)」を設置し、新たな商品や事業の開発を促進する。[短期～]
- ・健康やスポーツなどをテーマに住民や企業等が研究に参画する「健康・スポーツラボ(仮称)」を設置し、新たなビジネスを創出する。[短期～]
- ・福井と都市部の多様な実務家が課題を持ち寄って共創する関係人口創出プログラムを推進することにより、新たな発見や気づきを生み出し、新ビジネスの創出につなげる。[短期～]
- ・成長意欲の高い経営者やベンチャー起業者が県内外のベンチャーキャピタルや金融機関に対してプレゼンを行う「福井ベンチャーピッチ」を開催する。[短期～]
- ・企業のスタートアップやベンチャー支援を行うインキュベーション施設を設置する。[短期～]



福井とつながる対流拡大事業「Interweave」のワークショップ・成果発表会

○コンベンション誘致の強化

福井駅西口の再開発ビル内に整備されるカンファレンスホールや駅周辺にあるハピリンホール、アオッサなど、さまざまな施設を活用し、コンベンション誘致を進める。

- ・福井県観光連盟等のコンベンション部門を強化し、国際会議や全国規模の学会を誘致することにより、県内の企業や学生と世界との交流を促進し、ビジネスチャンスやイノベーションの創出につなげる。[短期～]
- ・まちなかで見本市を開催する環境を充実させることにより、販路開拓やマーケットの交流促進につなげる。[短期～]

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。

[主なプロジェクト]

○企業や研究機関等のまちなかへの誘致

テレワークや二拠点居住等の新たな働き方に関心を示す都市部の企業等をまちなかへ誘致する。

- ・再開発エリア等においてオフィス環境を拡充し、県内外の企業や研究機関等を誘致する。[短期～]
- ・福井の優れた生活環境や充実した子育て・教育環境を活かし、都市部企業のサテライトオフィスを誘致する。[短期～]

コラム 福井城址でリンゴ栽培

福井藩主松平春嶽の孫、松平康荘は、農業振興に貢献するため、明治 26 年 (1893) に福井城址を開墾して松平試農場を創設し、新たな産業となるようリンゴの栽培を始めました。福井城址でのリンゴ栽培は県下の模範となり、松平試農場の指導を受けた果樹園が県内各地にでき、大正 4 年 (1915) には福井県のリンゴ収穫高が全国 15 位になるほどの産業に発展しました。

松平試農場は大正 10 年 (1921) に細呂木村 (現あわら市) に移転しましたが、約 30 年間、福井城址周辺で新たな産業創出に向けたチャレンジが行われていました。

[参考]「松平試農場のリンゴ栽培」『福井県文書館研究紀要第 19 号』(田川雄一、令和 4 年)



松平試農場写真
(福井市立郷土歴史博物館蔵)

○まちなか起業の強化

福井商工会議所やふくい産業支援センター、金融機関などの創業支援機関が連携してまちなかにおける起業を促進し、新たな地域経済の担い手を創出する。

- ・まちなかでの店舗シェアや間借り、空き店舗の活用等によるチャレンジショップを設け、若者等のまちなか起業チャレンジを支援する。[短期～]
- ・福井版ほこみち事業「ふくみち」における歩行者空間の一部を、様々な事業者がチャレンジする場として提供する。[短期～]
- ・実践型リノベーション講座の開催等により、ビルや空き店舗の再整備を促進し、新店舗の開設を拡大する。[短期～]

- ・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、起業する人の掘起こしから育成までの一貫した支援を行い、学生・若者の起業を促進する。[短期～]
- ・産学官金民が連携して「福井発！ビジネスプランコンテスト」を開催し、地域経済の活性化につながる事業アイデアを競い合わせるにより、実現性や発展可能性の高い提案を掘り起こす。[短期～]



チャレンジショップ卒業生のカレー店



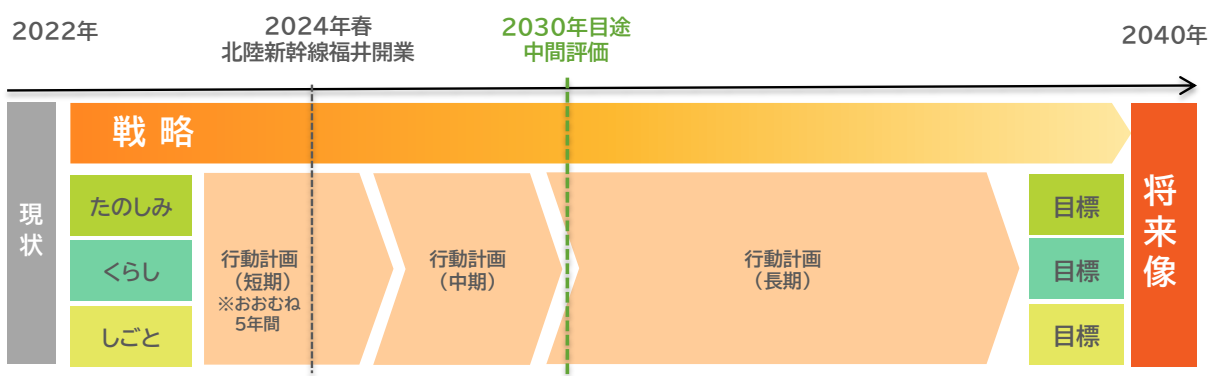
福井発！ビジネスプランコンテスト

6 推進の仕組み

(1) 目標年次までの流れ

2040年の県都の将来像の実現に向け、行動計画を短期（おおむね5年間）、中期（2030年頃まで）、長期（2040年まで）に分けて各プロジェクトを実行する。行動計画については、今後の社会環境の変化や事業の進捗などを踏まえ、必要に応じて見直しを図る。

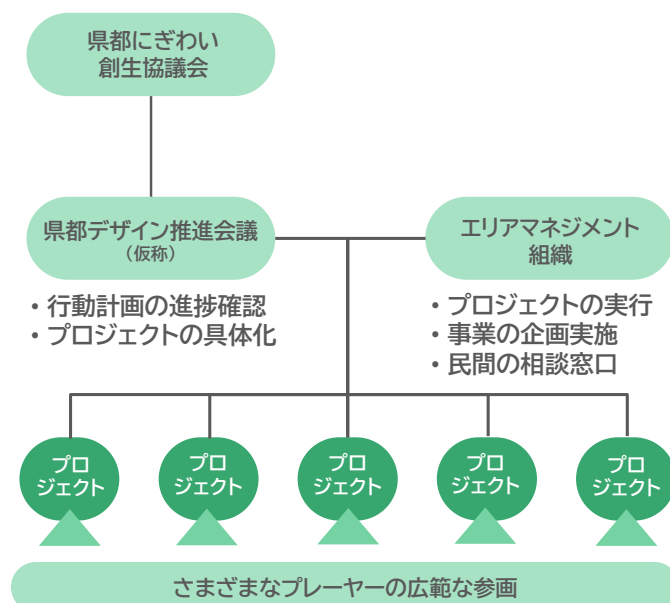
ランドデザイン全体については、2030年を目途に中間評価を行う。



(2) 推進体制

「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。

また、新たな「エリアマネジメント組織」を設置し、プロジェクトの実行および新たな事業の企画実施等を行う。



おわりに

今回のグランドデザインのコンセプトは、県都福井のまちなか再生のための新たな理念の確立にある。同時にそれは人口減少社会において廃れる一方の地方都市の中心部を再生させようという新たな試みでもある。

福井における県都のまん中は、そのエリアで商売を営む人も仕事をするビジネスマンも、そのまちに住む人も高校生や大学生も、そして観光客も含めたまちを訪れた人も、それらすべての人が主役として、輝けるまちであるべきだ。そのような人たちがこのエリアで出会い、交流し、混ざり合い、楽しさがあふれる県都にしたい、このグランドデザインの策定はそこを出発点としている。

したがって、よくあるようなスマートシティとか、観光都市宣言とか、ひとつの固定概念には縛られていない。都市計画的な要素もあれば、自然回帰もあれば、歴史・文化への憧憬もあれば、まちを学びのキャンパスやラボとも捉え、あるいは恐竜に驚かされながらショッピングや食を楽しむ場でもある。キッチンカーやB級グルメもあれば高級和食もある。昭和レトロな路地裏横丁も志向していれば、洗練された和テイストな旧料亭街界隈の復活にも挑戦しようとしている。真新しい再開発ビルもあれば、リノベされたSDGsなビルもある。アウトドアやスポーツもあれば音楽もある、カルチャーもある。一見、それらはバラバラのように見えるかもしれないが、実はすべてがつながっている。それらはすべて楽しさあふれる県都を実現するための手段に過ぎない。

様々な思考がカオスのように詰まっている“箱”の中から、いろんなプレーヤーがひとつひとつのピースを選び出してまちを構成し、にぎわいを醸成していく。誰もが何かに出会い、笑顔になれるわくわく感があふれるまちにしたい。そしてこのエリアに投資された資本や人材、知見が攪拌して自己増殖しながら発展していく、私達はそれを「福井版エリアマネジメント」として位置づけた。

一方で「誰もが主役に！楽しさあふれる県都」実現のために、県都が持つ本質的な価値を認識しつつ、分散した都市機能を再配置してブラッシュアップしていく。まさに「県都リノベーション」である。そして福井版エリアマネジメントを駆使しながらサステイナブルな発展を官民が一体となって推進していく。

今回のグランドデザインの策定に際しては、福井県庁、福井市役所、福井商工会議所の関係者や経済人、地元関係者や学識経験者等が集い、侃々諤々の議論を重ねてきた。まさに様々な関係者の英知の結集とも言える。北陸新幹線が福井に延伸する“100年に一度”といわれるこのチャンスを活かすために、県民が一体となってこのグランドデザインを実現していくことを強く期待したい。

参考資料

○行動計画一覧

I “たのしみ”をつくる

【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

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
福井城址の魅力向上				
県 福井市 まちづくり団体 民間	石垣のライトアップやお堀での遊覧船運航等の実施	→	→	→
	坤櫓や城址西側土塀等の復元	→	→	
	巽櫓等の復元検討		→	→
	VRアプリ等による歴史を学ぶ機会の提供	→	→	→
	案内表示の充実等による歴史遺産の周遊促進	→	→	
	城址周辺の用地確保および広場等の整備	→	→	→
	城址周辺の緑化や休憩スペースの設置	→		
	中央公園におけるカフェなどの設置	→	→	→
	中央公園における野外コンサート等のイベント実施	→	→	→
北の庄城址の魅力向上				
福井市 福井商工会議所 民間	北の庄城址資料館の展示機能強化	→		
	北の庄城址における「美」関連のイベント開催や商品の販売			→
	「お市桜」のブランド化		→	→
足羽川周辺のにぎわい創出				
県 福井市 まちづくり団体 民間	砂利河原や階段護岸の整備	→		
	河川敷の景観舗装	→		
	日常的にキャンプ等が楽しめる環境整備	→		
	河川敷アートの設置	→		
	階段ベンチやデッキ（川床）の設置	→		
	ホップスコッチなど遊べる環境の整備	→	→	→
	ボート体験やダックレース等のイベント実施	→	→	→
	「光の川・ライトブリッジ構想」の推進	→	→	
浜町～愛宕坂～足羽山の磨きあげ				
福井市 民間 まちづくり団体 県 交通事業者	ファンドを活用した店舗開設等および料理人誘致	→		
	ダウン照明の設置	→		
	道路に面した建物や塀の意匠誘導	→	→	
	道路の石畳化、無電柱化、一方通行化等		→	→
	対比をコンセプトにした空間・商品づくり	→	→	→
	現代アートギャラリーや伝統工芸職人工房の設置検討	→	→	
	歴史を感じさせるシンボルの整備検討		→	→
	市有地を活用した観光施設の誘致	→		
	水道記念館を発着場とするシャトルバスの運行	→	→	→
	案内サインや観光ガイドなどの観光情報機能の充実	→		
	浜町～桜橋～愛宕坂までの「灯の回廊」の整備	→		

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
まち歩きを促す仕掛けの整備				
福井市 民間 県	歴史のみち等への誘導サインの設置	→		
	トイレや休憩スペースの配置	→		
	歴史ボランティアガイドの配置などの案内機能強化	→		
	まち歩きマップの作成	→		

【目標2】 ワクワクとドキドキのエンタメ空間をつくる

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
「恐竜王国福井」にふさわしいコンテンツの拡充				
県 福井市 交通事業者 ホテル事業者 民間	車窓から見える恐竜ラッピング等の実施	→		
	恐竜モニュメントの設置拡大等	→		
	「恐竜バス」の運行			→
	「恐竜列車」の運行			→
	「恐竜ホテル」へのリニューアル			→
	商店街での恐竜イベント開催			→
	ハピリン等における恐竜を活用した映像放映			→
公共空間におけるにぎわいの醸成				
県 福井市 まちづくり団体 民間	中央大通りの歩道舗装等の整備	→		
	「ふくみち」の推進			→
	東大通りの景観向上	→		
	中央公園等でのイベント開催			→
	駅前電車通りのトランジットモール化			→
公共交通のエンタメ化				
交通事業者 県観光連盟 まちづくり団体 民間 県 福井市	「戦国列車」の運行			→
	レトラムとバスを組み合わせた観光ツアー等の企画・実施			→
	「恐竜列車」の運行			→
	「恐竜バス」の運行			→
	観光タクシーの運行			→
	ユニークな車両の運行			→
	鉄道駅等を巡るデジタルスタンプラリーの実施	→		
	越美北線スマホアプリの導入	→		
	すまいるバスにおける人気声優等による車内放送の実施			→
	多彩な観光タクシープランの企画・実施			→

【目標3】文化・芸術やスポーツを楽しめるまちをつくる

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
多様な文化・芸術活動の促進				
福井市 民間 まちづくり団体	文化ホール等の整備		→	→
	まちなかステージの設置	→	→	→
	アートプロジェクトの推進	→	→	→
スポーツを楽しめる環境の整備				
民間 まちづくり団体 県	多目的アリーナの整備	→		
	アリーナでの観光客向けコンテンツの提供	→	→	→
	アリーナを受け皿とした県民スポーツ振興	→	→	→
	アリーナと商店街の連携企画実施	→	→	→
	鉄道高架下等でのストリートカルチャーの振興	→	→	→
	フルマラソン大会の開催	→	→	→

Ⅱ “暮らし”をつくる

【目標4】多様な交流の場と住まいをつくる

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
幅広い世代が住みやすい駅周辺の居住環境の形成				
民間 まちづくり団体 福井市	再開発エリアにおける住戸整備	→		
	地元学生等を対象としたまちなか居住支援	→	→	→
	コミュニティ型の集合住宅の整備促進	→	→	
まちなかの住宅エリアの活性化				
民間 福井市 県	空き家等の改修支援	→	→	
	低未利用地の交流の場としての活用		→	→

【目標5】魅力ある食文化と商業エリアをつくる

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
エリア・リノベーションの推進				
民間 まちづくり団体	ファンドを活用したリノベーション等の促進および店舗誘致	→		
	エリアブランディングの強化	→	→	
	多様なニーズに応える宿泊施設の整備	→	→	
	建物の更新時期を捉えた街区の再構築		→	→
福井が誇る食文化の発信強化				
民間 福井商工会議所	フードホールの整備	→		
	料理人誘致および新たな食ブランドの開発支援	→		
	福井ならではの食のフェアの定期開催	→	→	→
	SOBAR店舗の普及	→	→	
	SOBARシェアキッチン開設	→	→	→

【目標6】誰もが移動しやすい交通環境をつくる

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
まちなかの多様な移動手段の確保				
交通事業者 嶺北中核都市圏市町 民間 まちづくり団体	観光型MaaSの導入	→	→	→
	ふくいMaaSの導入	→	→	→
	公共交通機関を利用したまちなか来訪の促進	→	→	→
	共通駐車場サービスの拡充	→	→	→
まちなかにおける移動しやすい環境の整備				
福井市 交通事業者 まちづくり団体 民間	近距離移動の利便性向上	→		
	低速電動カートなどの運行	→	→	→
	足羽山周遊シャトルバスの運行	→	→	→
	各種レンタルサービスの充実	→	→	→
	セットバックスペースと前面歩道の一体活用	→		
	タクシーの利便性向上	→	→	
	カーシェアリングスポットの増設	→	→	
	次世代モビリティのまちなか運行検討	→	→	
	移動データのオープン化および実験・実装の場づくり	→	→	
	トラックの侵入制限および荷捌き場所の集約化		→	
	駅前電車通りのトランジットモール化		→	→

Ⅲ “しごと”をつくる

【目標7】しごとに生きる学びの場をつくる

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
人と人がつながる学びの場づくり				
福井市 まちづくり団体 大学 民間	「ふくまち大学（仮称）」の設置			→
	チャレンジ意欲が生まれる講座や実践活動の実施			→
	学生と地域・企業との交流ができる場の充実			→
	学生が主体となってまちの魅力を高める事業の企画・実行			→
	まちなかをフィールドとした実践的な学びの提供			→
子どもや学生のキャリア学習の充実				
民間 福井商工会議所	まちなかでの子ども向け職場体験の充実			→
	ステージに応じたまちづくり活動のプログラムの充実			→

【目標8】プロジェクトを共創する場をつくる

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
人材交流による価値創造				
民間 福井市 県	「ふくいまちなかイノベーションラボ（仮称）」の設置			→
	「健康・スポーツラボ（仮称）」の設置			→
	関係人口創出プログラムの推進			→
	「福井ベンチャーピッチ」のまちなかでの開催			→
	インキュベーション施設の設置			→
コンベンション誘致の強化				
民間 県観光連盟 県 福井市	国際会議や全国規模の学会誘致			→
	まちなかで見本市を開催する環境の充実			→

【目標9】新たなビジネスの場をつくる

プロジェクト		実施時期		
		短期	中期	長期
企業や研究機関等のまちなかへの誘致				
民間 福井市 県	再開発エリア等におけるオフィス整備	→	→	→
	都市部企業のサテライトオフィスの誘致	→	→	→
まちなか起業の強化				
民間 福井市 県 福井商工会議所	チャレンジショップの設置	→	→	→
	「ふくみち」のチャレンジする場としての提供	→	→	→
	実践型リノベーション講座の開催	→	→	→
	スタートアップ育成講座の開催および初期経費支援	→	→	→
	「福井発！ビジネスプランコンテスト」の開催	→	→	→

○県都グランドデザインの検討体制

県都にぎわい創生協議会

座 長：福井商工会議所 野坂 鐵郎 まちづくり・交通委員会委員長
委 員：福井県 杉本 達治 知事
福井市 東村 新一 市長
福井商工会議所 八木誠一郎 会頭
// 梅田 憲一 まちづくり・交通委員会副委員長
// 光野 稔 新幹線開業対策委員会委員長
学識経験者 小林 重敬 横浜国立大学名誉教授・全国エリアマネジメントネットワーク会長
所掌事項：県都の将来像を構想する「県都グランドデザイン」の策定
北陸新幹線福井・敦賀開業に向けたプロジェクトの決定および推進
事 務 局：福井商工会議所

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
検討事項：新幹線大阪延伸を見据え、まちなかに求められる機能やエリアの価値を高めるプロジェクトなど、県都グランドデザインの検討

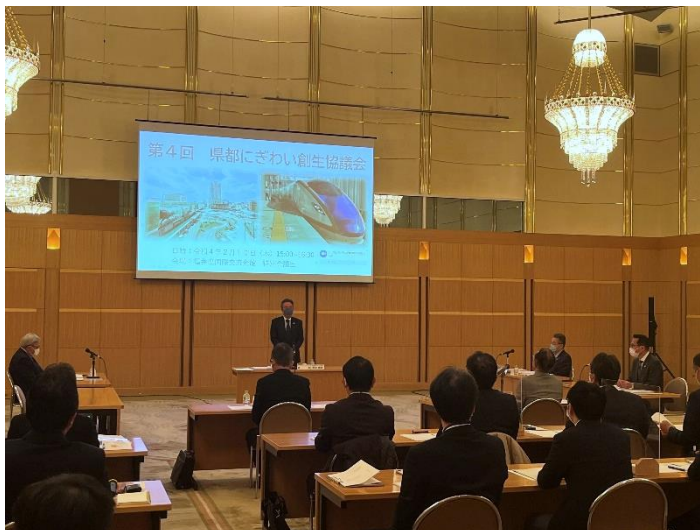
新幹線開業準備部会

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
検討事項：新幹線福井・敦賀開業に向けて、観光客の受入態勢の整備や県内観光地とのアクセスの充実、観光情報発信などの検討

○会議開催経緯

◇県都にぎわい創生協議会

	開催日	テーマ
第1回	令和2年 7月16日	<ul style="list-style-type: none"> ・「エリアマネジメント部会」および「新幹線開業準備部会」の設置 ・両部会での今後の取組み
第2回	令和3年 6月 1日	<ul style="list-style-type: none"> ・令和2年度活動報告 ・令和3年度事業活動
第3回	令和3年11月15日	<ul style="list-style-type: none"> ・令和3年度活動の進捗 ・イノベーションを促進する取組み
第4回	令和4年 2月10日	<ul style="list-style-type: none"> ・まちなかに求められる新たな機能 ・にぎわい再構築のための財政的な支援策 ・新幹線開業に向けたプロジェクト
第5回	令和4年 6月 7日	<ul style="list-style-type: none"> ・県都グランドデザイン骨子（案） ・アリーナの基本構想（中間報告） ・県都まちなか再生ファンド、新たなまちづくり推進組織
第6回	令和4年 8月23日	<ul style="list-style-type: none"> ・県都グランドデザイン（案） ・エリアマネジメント部会の取組報告 ・新幹線開業準備部会の取組報告



◇エリアマネジメント部会

	開催日	テーマ
第1回	令和2年 8月 5日	・まちづくりの現状と課題 ・まちづくり福井(株)によるエリアマネジメントの取組み
第2回	令和2年11月25日	・中央1丁目エリアマーケティング調査結果 ・歩いて楽しい歩きたくなるまちづくり
第3回	令和3年 2月 5日	・ランドデザインの策定に向けた行動作戦
第4回	令和3年 3月26日	・地域診断結果 ・戦略・仮説設定、次年度の取組み素案の設定
第5回	令和3年 7月12日	・「仕事」「生活」「社会基盤」の3つの目標
第6回	令和3年10月12日	・エリア・リノベーションの取組み ・音楽、スポーツ、展示会機能の場づくり
第7回	令和4年 4月21日	・足羽川周辺のにぎわい創出、まちづくり推進組織 等 ・ランドデザイン骨子(素案)
第8回	令和4年 8月10日	・アリーナ基本構想、まちづくり推進組織 等 ・ランドデザインの策定

◇新幹線開業準備部会

	開催日	テーマ
第1回	令和2年 8月25日	・新幹線開業に向けた県・市策定アクションプラン
第2回	令和2年12月25日	・先行開業地(金沢市)の調査結果(福井商工会議所調査) ・観光客の受入態勢の整備、県内観光地への送客
第3回	令和3年 2月12日	・機運醸成、観光情報発信
第4回	令和3年 3月22日	・次年度以降の進め方
第5回	令和3年 7月19日	・ワーキンググループの設置
第6回	令和3年11月 1日	・新幹線開業に向けたまちなかでの取組み ・プロジェクト、開業イベント、プロモーションの検討状況
第7回	令和4年 2月10日	・プロジェクトの検討状況
第8回	令和4年 5月26日	・新幹線開業に向けたプロジェクトの概要 ※
第9回	令和4年 8月10日	・検討事項の取りまとめ ・新幹線開業に向けたプロジェクトの進捗状況

※ ①越前おろしSOBARプロジェクト、②美と福の歴史見える化プロジェクト、③ウェルカム恐竜増殖プロジェクト、④二次交通エンタメ化プロジェクトの4プロジェクト(詳細は次ページ以降参照)

○新幹線開業に向けたプロジェクトの概要

越前おろしSOBARプロジェクト

【目的】

福井名物の越前おろしそばと福井の地酒や酒の肴を楽しめる店舗を「そば」と「BAR」を合成した「SOBAR（ソバー）」としてブランド化し、駅周辺の店舗で味わっていただくことにより、福井が誇るそばの食文化を新たな視点で発信する。

【戦略および内容】

SOBARのブランド化

認定制度の創設により「SOBAR」をブランド化し、福井が誇るそば文化をまちなかから発信し、県内全域に広める。

○認定制度の創設

- ・ SOBARメニューを設定した店舗をSOBAR店舗として認定
- ・ SOBAR店舗に認証プレート配布
- ・ 統一のロゴを活用したSOBARメニュー表を各店舗で作成

【SOBARメニュー】

- ・ そば…福井県産そば粉を使用（一部使用でも可）
- ・ 地酒…福井県内の蔵元、メーカーの地酒等を提供
- ・ 肴…福井名物のおつまみ・デザート、コラボメニュー等を提供

【SOBARメニューの具体例】

- ・ そば…おろしそば、あげおろし、天おろし、ざるそば等
- ・ 地酒…一本義、梵、黒龍、常山等
- ・ 肴…汐雲丹、へしこ、油揚げ、お幸ざい（たくあんの煮たの、麩の辛子和え等）、ソースカツ、そばがき、板わさ、焼鯖寿司、そば豆腐、水ようかん、そばアイス、ガレット等

○SOBAR店舗プロモーション

- ・ 福井県のそば情報サイト「そばオンライン」、その他観光サイトにSOBAR店舗の情報を掲載
- ・ SOBAR店舗の情報を掲載したマップを作成し、宿泊施設等へ配布
- ・ 食べ歩きスタンプラリー等のSOBAR店舗共同キャンペーンを実施

SOBAR店舗の普及・展開

知見を有するそば関係団体や事業者との連携により、SOBAR店舗の戦略的な普及・展開を図る。

○SOBAR店舗の普及

- ・ 福井駅を中心に徒歩15分（1km）圏内の飲食店にSOBAR店舗の認定を働きかけ
- ・ 今年度の認定目標：20店舗

○SOBARシェアキッチン

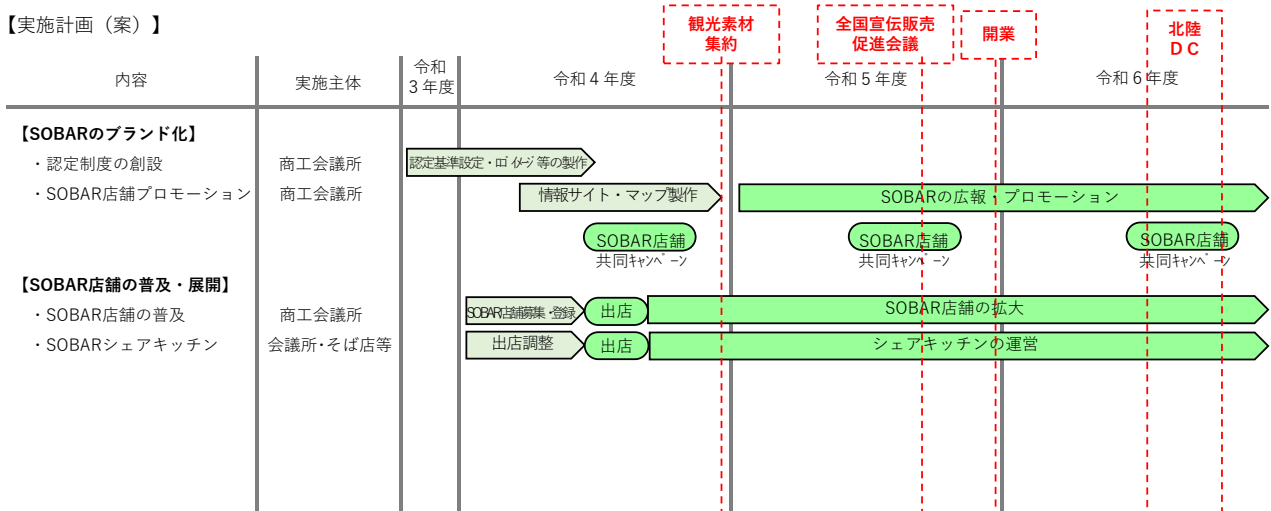
地域のそば名店やそば打ち名人、そば愛好グループが交代でSOBARメニューを提供し、観光客等がそば打ち体験できるシェアキッチンを開設

シェアキッチンの利用方法	そば名店による出張出店
	素人そば打ち名人、そば愛好グループによる日替わりまたは週替わり出店
	観光客等のそば打ち体験
店舗（案）	越前蕎麦倶楽部店舗を活用（夜間限定）

○SOBARコンセプトショップ

SOBARメニューを提供するコンセプトショップ（仮設店舗・ブース）をイベント出店

【実施計画（案）】



美と福の歴史見える化プロジェクト

【目的】

福井駅周辺に数多く存在する歴史スポットやパワースポット、福井にゆかりのある歴史人物に光を当て、観光客が楽しめる消費できるコンテンツの造成や環境整備を行うことにより、かつての城下町を中心とする地域の宝に見える化する。

【戦略および内容】

歴史資源の掘り起こし、磨き上げ 歴史資源の掘り起こしやパワースポットの活用により、歴史スポットの魅力向上を図り、周遊環境を整える。

歴史エピソードの脚色・エンタメ化 埋もれている歴史資源をストーリー化し、魅力あるコンテンツに仕立てることで、稼ぐ・儲けるプレーヤーを創出する。

福井城址の磨き上げ・エンタメ化

- 坤櫓・土塀等の復元
県民の気運の高まりをもとに、福井駅から見える坤櫓や土塀等を復元
- 石垣のライトアップ
歴史的価値の高い石垣を知ってもらうため、常設によるライトアップを実施
- 城址周辺の周遊促進
福井駅周辺や中央公園等においても往時の姿を体験できるよう福井城復元VRアプリの機能を拡充
VRアプリ等も活用した解説付きまち歩きの実施
- 山里口御門内の案内映像の充実
福井城に関する映像やクイズ機能、周辺歴史スポットの紹介映像を追加
- 城址への親しみを深めるイベントの開催
お堀での遊覧船運航や、石垣のプロジェクションマッピング等のイベントを開催

北ノ庄城址の磨き上げ・エンタメ化

- 美の聖地化
戦国一の美女お市の方にあやかり、定期的に「美」をテーマとしたイベントを開催し、「美」のスポットとして聖地化
- 美関連商品の開発・プロモーション
デザイナー等専門家を活用し「美」をテーマとした統一のブランドを立ち上げ
「美」に関連した商品・サービスの開発や共同販促・PRを実施
- 北の庄城址資料館の機能強化
歴史ボランティア「語り部」を増員し、来訪者案内を強化
柴田勝家・お市の方の歴史映像や周辺歴史スポットの紹介映像の放映

まちなか歴史スポットの周遊促進

- 城址等への動線の環境整備
歴史スポットをつなぐ看板等の設置や、歴史のみち等の歩道に歴史情報を盛り込んだ案内タイルを設置
- 新モビリティ「ふくとく」を活用した周遊促進
福井駅周辺の歴史スポットや足羽山周辺のパワースポットをめぐる「ふくとく」の定期運行
- 福井駅周辺歴史スポット周遊ツアーの実施
ふくい観光おもてなしガイドがエスコートする観光客向け周遊ツアーを実施
観光事業者を対象におもてなし力向上を図るモニターツアーを実施
- 震災メモリアルスポットの整備
震災遺構（三井住友信託銀行）の説明板等を設置
- 歴史スポットへの周遊促進を図るイベントの開催
愛宕坂の灯の回廊や、養浩館庭園でのお茶席等のイベントを開催
- 歴史スポットの紹介映像放映
山里口御門、北の庄城址資料館に加え、グリフィス記念館において、歴史スポットの紹介映像等を放映

【実施計画（案）】

内容	実施主体	令和3年度	令和4年度		観光素材集約	全国宣伝販売促進会議	開業	令和6年度	
								北陸DC	
坤櫓・土塀等の復元	県		フォーラム開催、文献調査					整備手法の検討・調査設計等	
石垣のライトアップ	県		石垣(西側)のライトアップ設計・整備					ライトアップの実施	
福井城址周辺の周遊促進	県		まち歩き					VRアプリの機能拡充(まち歩き)	VRアプリの運用(まち歩き)
山里口御門内の案内映像の充実	県		福井城に関する映像等の追加					放映	歴史スポット映像の追加
福井城址のイベント	県・民間		イベント					イベント・VRプロジェクションマッピング	VRプロジェクションマッピング
北ノ庄城址美の聖地化	商工会議所等		イベント	イベント				北ノ庄城址「美」の聖地化	イベント
美関連商品開発・プロモーション	商工会議所		「美」関連商品・サービス開発					「美」関連商品・サービス販売・プロモーション	
北の庄城址資料館の機能強化	福井市		歴史ボランティア「語り部」増員					歴史映像等の放映	
城址等への動線の環境整備	県・福井市		動線整備の検討					案内タイルの設置	
新モビリティを活用した周遊促進	商工会議所等		実験	実験				ふくとく定期運行	
歴史スポット周遊ツアーの実施	観光協会等							観光客向け周遊ツアー・モニターツアー等	
震災メモリアルスポットの整備	福井市等							説明板等の設置	
歴史スポットへの周遊促進イベント	福井市		愛宕坂灯の回廊(3・4月)、養浩館庭園お茶席(4月・10月)アート展示(冬期)、グリフィス記念館クリスマスイベント(12月)						
歴史スポットの紹介映像放映	県・福井市等		映像の内容検討					映像の制作	放映

ウェルカム恐竜増殖プロジェクト

【目的】

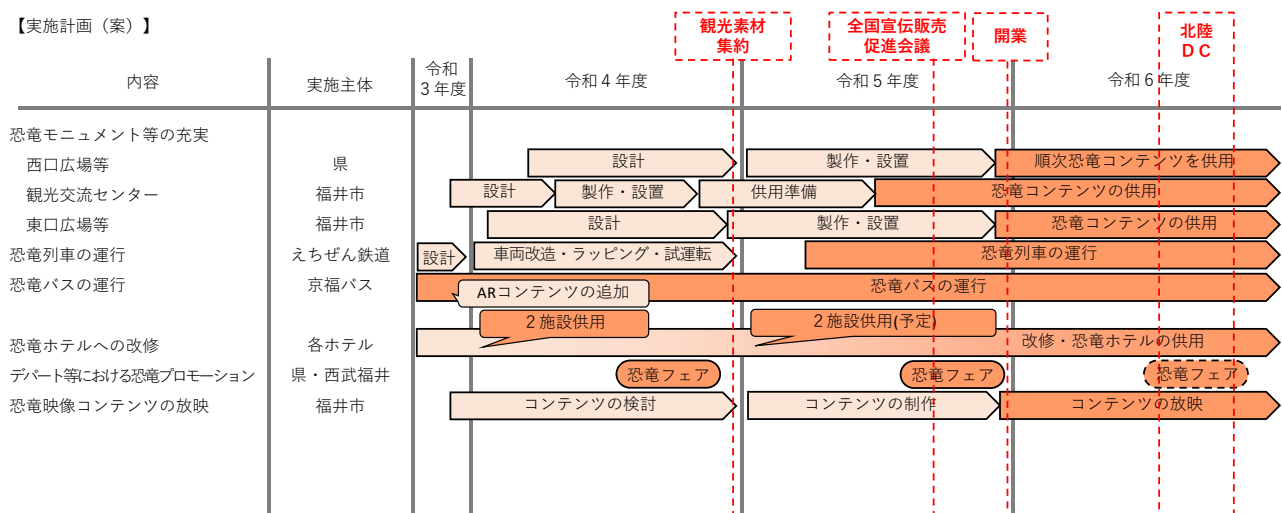
- ・福井駅周辺に恐竜をテーマにした様々な仕掛けを行うことにより、訪れた方に「恐竜といえば福井」を強烈に印象づけ、“福井に来た”というワクワク感を醸成する。
- ・多様な恐竜コンテンツを連続して配置することにより、来県者が回遊・憩いにぎわうエリアを創出する。

【戦略および内容】

見て楽しい・体験して楽しい仕掛けづくり 恐竜モニュメントの追加やARアプリの製作、恐竜ホテルへの改修などにより、駅周辺を恐竜にあふれたインパクトのある景観と他では味わえない恐竜体験が楽しめる空間にする。

- 恐竜モニュメント等の充実
恐竜モニュメントの設置やデジタル技術を活用したコンテンツの整備、恐竜の足跡や影の歩道へのペイントや恐竜博士ベンチ等の設置により、歩いて楽しめる回遊空間を整備
 - ・福井駅西口エリア：福井駅西口広場、中央大通りの歩行空間、西武福井店周辺
 - ・福井駅東口エリア：福井駅観光交流センター屋上、東口駅前広場、北陸電力福井支店壁、歩行者専用通路等
- 恐竜列車の運行（えちぜん鉄道 福井駅～勝山駅）【二次交通プロジェクトと共通】
車両の外装には恐竜ラッピングを施し、内装には恐竜時代にタイムスリップしたかのような雰囲気 연출した2両1編成の「恐竜列車」を運行
- 恐竜バスの運行（JR福井駅～恐竜博物館）【二次交通プロジェクトと共通】
恐竜ラッピングされたバスで専用アテンダントが恐竜博物館や周辺観光地の解説をし、車内で恐竜ARが楽しめる「恐竜バス」を運行（土日祝に片道6便運行）
- 恐竜ホテルへの改修
駅周辺ホテルの宿泊室・共用スペースを恐竜仕様にリニューアルし、恐竜オブジェ、恐竜デザインアメニティ、ぬいぐるみや絵本などを設置することにより、恐竜気分を演出（現在、リバージュアケボノ12部屋、ホテルフジタ1部屋供用中）
- デパート等における恐竜プロモーションの実施
西武福井店において恐竜を活用した集客イベントを開催（恐竜骨格の展示、恐竜グッズの販売、DINO-A-LIVEショー、化石発掘体験など）
- 恐竜の映像コンテンツ放映
ハビリン内のプラネタリウム等において恐竜を活用した映像を放映

【実施計画（案）】



二次交通エンタメ化プロジェクト

【目的】

観光地が点在することを前向きに捉え、福井駅周辺からの移動を楽しめる仕掛けをつくることにより、観光客の満足度を高め、リピーターにつなげる。

【戦略および内容】

乗りたくなる仕掛けづくり

「この乗り物に乗ってみたい」と思わせるような車両を運行する。

- 恐竜列車の運行（えちぜん鉄道福井駅～勝山駅）【恐竜プロジェクトと共通】
車両の外装には恐竜ラッピングを施し、内装には恐竜時代にタイムスリップしたかのような雰囲気 연출した2両1編成の「恐竜列車」を運行
- 戦国列車の運行（JR越美北線）
一乗谷朝倉氏遺跡や越前大野城下町に向かう車両に戦国を想起させるデザインのラッピングを施した「戦国列車」を運行
- レトラムの運行（福井鉄道福井駅～越前武生駅）
ドイツで路面電車として運行していた車両「レトラム」の季節運行とバスを組み合わせた観光ツアー等の企画・実施
- 恐竜バスの運行（福井駅東口～恐竜博物館）【恐竜プロジェクトと共通】
恐竜ラッピングされたバスで専用アテンダントが恐竜博物館や周辺観光地の解説をし、車内で恐竜ARが楽しめる「恐竜バス」を運行（土日祝に片道6便運行）
- ラッピングタクシーの運行（JR福井駅前発着）
福井の観光地や歴史的人物などをラッピングした観光タクシーを運行
- ユニークな車両の企画運行
二階建てオープントップ型のロンドンバスや新モビリティ「ふくとく」、かにのラッピングを施した「越前がにバス」など、普段は乗る機会のないユニークな車両をイベント的に運行

乗って楽しい仕掛けづくり

観光地等への移動中も車内で楽しめるコンテンツを充実させる。

- 鉄道と「駅メモ」がコラボしたデジタルスタンプラリーの実施
福井鉄道とえちぜん鉄道の11駅と各鉄道沿線の観光地9か所において、スマホの位置情報を利用したスタンプラリーを実施し、主要駅においてフィギュアやクリアファイルなどのコラボグッズを販売
- 越美北線ARガイドアプリの導入
武将キャラクター等が登場するARや、地元有名人等のメッセージ動画など、一乗谷朝倉氏遺跡へ向かう乗客が駅や車内で楽しめるスマホアプリを導入
- すまいるバス×イケボイス化プロジェクト
福井市内を周遊するすまいるバスにおいて、人気声優による車内放送（録音）を実施
- 観光タクシーの運行
多彩な観光タクシープランの企画・実施
- 観光型Ma a Sの導入
新幹線をはじめとする鉄道に加え、現地でのバスなどの交通機関や観光地の入場チケットを含め、出発地から目的地までの全行程について、スマートフォンでシームレスに検索・予約・決済ができる観光型Ma a Sを導入
- ふくいMa a Sの導入
複数の公共交通やそれ以外のサービスを最適に組み合わせて検索や決済等を一括で行うことができるスマホアプリを導入

【実施計画（案）】

内容	実施主体	令和3年度	令和4年度		観光素材集約	全国宣伝販売促進会議	開業	令和6年度	
			設計	車両改造・ラッピング・試運転	戦国列車の運行	恐竜列車の運行	北陸DC		
恐竜列車の運行	えちぜん鉄道	設計	車両改造・ラッピング・試運転					恐竜列車の運行	
戦国列車の運行	JR西日本	デザイン	ラッピング					戦国列車の運行	
レトラムの運行	福井鉄道		運行	運行	運行	運行	運行	運行	運行
恐竜バスの運行	京福バス		ARコンテンツの追加					恐竜バスの運行	
ラッピングタクシーの運行	タクシー事業者		内容検討					ラッピングタクシーの運行	
ユニークな車両の企画運行	交通事業者等							適宜企画運行	
デジタルスタンプラリーの実施	鉄道事業者等		実施	実施結果を踏まえて今後について検討				実施	
越美北線ARガイドアプリ	県		アプリ製作					ARガイドアプリの供用	
すまいるバス×イケボイス化	福井市		内容検討	収録				イケボイスによるすまいるバスの運行	
観光タクシーの運行	タクシー事業者		認定制度の検討・タクシープランの企画					観光タクシーの運行	
観光型Ma a Sの導入	JR西日本		今年度下期に本格導入（予定）						
ふくいMa a Sの導入	嶺北11市町等		協議会設立・仕様検討	実証実験				アプリ製作	アプリの供用機能・サービスの追加

○県都にぎわい創生協議会規約

(名称)

第1条 本会は、県都にぎわい創生協議会（以下「協議会」という。）と称する。

(目的)

第2条 福井県、福井市、企業、団体が一体となって県都のまちづくりについて協議し、福井駅周辺に持続的なにぎわいを創生するとともに、そのにぎわいを県下一円に波及させることを目的とする。

(事業)

第3条 協議会は、その目的を達成するため、次の事業を行う。

- (1) 北陸新幹線福井・敦賀開業に向けた行動作戦の決定および推進に関する事
- (2) 北陸新幹線大阪延伸を見据えたグランドデザインの策定に関する事
- (3) 前各号に掲げるもののほか、協議会の目的を達成するために必要な調査、分析その他の事業に関する事

(組織)

第4条 協議会は別表1に掲げる者をもって組織する。

- 2 協議会は、前項の委員以外の者または団体にオブザーバーとして参画を求めることができる。
- 3 協議会に座長を置く。
- 4 座長は協議会を代表し、会務を総理する。

(会議)

第5条 協議会の会議は、座長が招集する。

- 2 協議会の会議の議長は、座長がこれにあたる。
- 3 座長は、必要と認めるときは、委員以外の者の出席を求め、意見を聴くことができる。

(部会)

第6条 第3条各号に掲げる事業について調査、検討を行うため、エリアマネジメント部会および新幹線開業準備部会を設置する。

- 2 部会は、協議会から付託される事項について協議し、協議結果等を協議会の会議に報告する。
- 3 部会は、別表2に掲げる者をもって組織する。
- 4 協議会委員およびオブザーバーは部会に出席することができる。
- 5 部会に部会長および副部会長を置く。
- 6 部会長は部会を代表し、会務を総理する。
- 7 副部会長は部会長を補佐し、必要に応じ部会長を代理する。
- 8 部会は部会長の招集により開催される。

(事務局)

第7条 協議会の事務局は、福井県地域戦略部交通まちづくり課、福井市都市戦略部都市整備課、同市商工労働部商工振興課、福井商工会議所地域振興部まちづくり・産業振興課により構成する。

(その他)

第8条 この規約に定めるもののほか、協議会の運営に必要な事項は、座長が別に定める。

附 則

(施行期日)

この規約は、令和2年7月16日から施行する。

別表1（規約第4条関連）

協議会委員

役職	氏名	所属
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
委員	杉本 達治	福井県知事
	東村 新一	福井市長
	八木 誠一郎	福井商工会議所会頭
	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
	光野 稔	福井商工会議所新幹線開業対策委員会委員長
	小林 重敬	横浜国立大学名誉教授・全国エリアマネジメントネットワーク会長

別表2（規約第6条関連）

エリアマネジメント部会委員

役職	氏名	所属
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
副部会長	中村 保博	福井県副知事
	西行 茂	福井市副市長
	瀧波 成嘉	福井商工会議所まちづくり・交通委員会委員
委員	伊井 彌州雄	(有) 伊井興業社長
	池内 昭彦	福井放送(株) 社長
	市橋 信孝	福井駅前電車通り北地区A街区市街地再開発組合理事長
	岩崎 正夫	まちづくり福井(株) 社長
	大野 仁志	(株) そごう・西武 西武福井店店長代理
	大森 伸夫	(株) オーモリ社長
	加藤 幹夫	福井駅前五商店街連合活性化協議会会長(商店街)
	広田 一雄	(株) 順栄興産社長
	齊藤 隆美	駅前南通り地区再開発準備組合理事長
	竹本 祐司	(一社) 福井県まちづくりセンター代表理事
	林 正博	(株) 福井銀行頭取
	原田 陽子	福井大学工学部建築・都市環境工学科准教授
	藤井 裕	駅前電車通り北地区B街区再開発組合理事長
	藤永 賢一	福井駅前電車通り北地区A街区市街地再開発組合理事
	前川 小百合	(有) ビアンモア常務取締役
吉田 真士	(株) 福井新聞社社長	

新幹線開業準備部会委員

役職	氏名	所属
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
副部会長	天谷 幸弘	福井商工会議所まちづくり・交通委員会副委員長
	桑原 雄二	福井市都市戦略部長
	吉川 幸文	福井県地域戦略部長
委員	岩崎 正夫	まちづくり福井（株）社長
	漆原 健	西日本旅客鉄道（株）理事金沢支社長
	大野 仁志	（株）そごう・西武 西武福井店店長代理
	小川 明彦	福井商工会議所新幹線開業対策委員会副委員長
	加藤 幹夫	福井駅前五商店街連合活性化協議会会長
	清水 則明	（公財）福井市観光協会理事長
	寺井 道博	福井市商工労働部長
	西川 聡	福井県交流文化部長
	西畑 敏秀	仁愛女子短期大学生生活科学学科教授
	藤沢 和弘	（一財）北陸経済研究所調査研究部長
	矢崎 孝明	（一社）福井県タクシー協会会長
	山岸 正裕	えちぜん鉄道（株）社長
	山田 義彦	（公社）福井県観光連盟会長

※委員の氏名・所属は県都ブランドデザイン策定時点のもの

県都グランドデザイン

令和4年 月

発行

県都にぎわい創生協議会

(事務局)

福井商工会議所 地域振興部

〒918-8580 福井市西木田2丁目8-1

TEL: 0776-33-8252 FAX: 0776-36-8588

E-mail: sangyou@fcci.or.jp

福井県地域戦略部交通まちづくり課

〒910-8580 福井市大手3丁目17-1

TEL: 0776-20-0724 FAX: 0776-20-0729

E-mail: kotsuka@pref.fukui.lg.jp

福井市都市戦略部都市整備課

〒910-8580 福井市大手3丁目10-1

TEL: 0776-20-5454 FAX: 0776-20-5764

E-mail: tosizeibi@city.fukui.lg.jp

HP: <https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/sokou/kentokyougikai.html>