

第5回県都デザイン懇話会 会議記録

日 時 平成25年1月28日（月） 14：00～16：10

場 所 織協ビル 801会議室

1 あいさつ

- ・西川 福井県知事
- ・東村 福井市長

2 議事

<事務局より説明>

- ・資料2「県都デザイン戦略（案）」

1. 趣旨
2. 県都の目指す姿
3. 県都まちづくりの方向性と実現化方策
 - I. 歴史を受け継ぎ、新たな文化を創造する県都

（西村座長）

- ・山里口御門の復元の話については、かなり確度が高いという議論が進んでいるのか。

（吉田委員）

- ・山里口御門だけ両側の石垣と、石垣への柱の跡が残っている。御廊下橋をつくる時に埋蔵文化財調査もやっている。専門家も、ここならばそれなりに早くできるだろうということであった。
- ・また、御廊下橋ともつながっており、中央公園から御廊下橋を通過して、この門へ入るという点でも一番ふさわしいだろうという結論だった。
- ・他の門については、色々文献や史料が残るものがあるが、そこまで短期に具体的に復元出来るものではない。

（五百旗頭委員）

- ・歴史という観点で金沢と比べると、福井には2つ特徴がある。第1は、失われたものが非常に多いということ。第2は幕末に、今につながる国づくりをした多くの人材が輩出されており、今のモダンなまち並みと継続性の高い、共感のしやすい歴史資産があるということ。
- ・過去のすごいものが残っていて圧倒されるというのではなくて、部分的に復元され、見る者が想像力を発動して過去を偲ぶ、それが一つの快感であり楽しみであると思う。

- ・主体的な精神の作用というのが、福井のツーリズムの根幹である。それが企業文化や労働文化であれば、労苦を忍んで働くという文化につながり、その主体的な精神というのが、福井の市民社会の基礎にもなると思っている。
- ・過去を偲ぶ中で生み出されてきた、詩や俳句、絵、エッセイなど、色んなものが、住民あるいは観光客など人々の目になるべく触れて、自分がこのまちの文化形成に関わっているという、手応えを感じられるような仕掛けを考えられるとよい。
- ・この資料では、(1)と(2)で過去を偲ぶものを作って、(3)で若者中心のアートとか文化という話にがらっと変わってしまう。(1)(2)と(3)をつなぐ仕掛けが一番大事かと思う。

(西村座長)

- ・片方では城の完全復元、片方には新しいアートセンターをつくるという感じではなくすること。

(五百旗頭委員)

- ・ヨーロッパのまちの史跡には、住民がつくった模型やエッセイなどが、短い説明と一緒にショーケースのようなものに入って展示され、時期によっては入れ替わるなど、市民が自分に関わっているという意識を持てる仕掛けがある。そういうものを何かつくったらいかがかと思う。

(吉田委員)

- ・歴史の「掘り起し」は、御座所跡などのように具体的に地面を掘り起こすというだけではなく、史料による歴史の掘り起しという視点もある。
- ・史料調査をすると新しい史料が出てきた。例えば、御座所跡に明治になって松平氏が建てた建物の図面が出てきた。石垣の写真も、前から県立図書館にあったものだが、中央公園のところで埋められた石垣だと分かった。
- ・これらをその通りに復元するということではなくて、過去の史料があるとイメージが湧き、そのイメージで新しいものをデザインする参考になると思う。
- ・今回、県民の皆さんに新しい史料がないかという働きかけをした結果、思いもよらないような城下の絵図が2枚出てきた。これも「掘り起し」といえる。
- ・2枚とも一般のお宅から出てきたが、これらは浅井の印が入っており、おそらく福井藩士の持ち物だった。最初は慶長の絵図であり、結城秀康が入り、城が出来上がり、後を忠直が継いだ時期の史料である。つまりこれは、福井県にとっては最も全国的に有名な時期のものである。
- ・もう一つは天保の春嶽が殿様になって入ってくる時期の絵図である。こちらは非常に粗っぽい図に見えるが、福井藩の浅井八百里という目付が実際に使っていた地図であり、きちんとした形でなくても、自分が分かれば良いというもの。目付とは家老から足軽までの人事権を持っており、藩の家臣の位置とかは当然知っておく必要がある。したがって、それらが載っている図として、実際に使われていた史料であり、今の松平文庫には無かったもので、非常に面白い。

- ・天保の地図はその後も子孫の方が引き継ぎ、変わったところを訂正しながら使っており、当時の色んな事情が分かる史料である。橋本左内の家や、三岡八郎の家、幕末の有名な藩士たちの場所がだいたい出てくる。当時を具体的にイメージできる良い史料だと思う。
- ・幕末に重点を置いたまちづくりをすることも、慶長頃からの事と重ねて見ると面白くなる。例えば慶長の地図には、片町の川との境にあたる場所に、“吉田修理”とある。大坂夏の陣で越前勢は抜け駆けをして、真田幸村の首を取る大活躍をするが、吉田修理は、抜け駆けの責任を取って、身を投げて自殺する。彼の住んでいた位置は浜町の時鐘楼のあった場所であり、時鐘楼の話の中に、こういう人の話も少し入れていくと、歴史的な重層性や深みが出てくる。
- ・浅井が何故この地図を持っていたかは分からないが、彼らは彼らなりに、当時秀康が入ってきた、福井藩のスタートの時の状況というものを想像しながら、自分たちは秀康の末裔であるという誇りを持って生きる、藩士の意識につながっていたのだと思う。そういう点で彼らはこれを大事に持っていたということだろう。
- ・2つの史料は非常に面白い象徴的な意味を持っている。しかもこれが一般のお宅から出てきたというのが驚きであり、もう少しこういう取り組みを続けていくと、もっと史料が出てくる可能性が高い。

(下川委員)

- ・まだまだ面白くないなという感覚である。例えばこれを小さな子供を抱えているお母さんがどこかで目にして、これから福井は良くなりそうだなとか、楽しくなりそうだなと思えるかどうか。
- ・ワークショップやコンペと書かれているが、市民の関わり方が実感として分からない。こちらで作ったものの中で、人々がただ生活をしていくということが書かれてあるようにも見えてしまう。
- ・「歴史を象徴し人が集まる福井城址公園の整備」というタイトルが大きく出ているが、人々が集まってどうなるのか。例えば、歴史があるのならば、そこで市民は歴史を学ぶ事ができたり、教育的な効果があったりということを織り交ぜていくことによって、この事業そのものの意味が深まってくると思う。
- ・歴史を軸とすることが人々にとってどんな効果があるのか、例えば教育というキーワードを入れるだけで、その辺りがもっと市民に分かりやすくなっていくのかなと思う。
- ・「歴史資源をつなぐ回廊を整備」について、回廊のイメージはできるのだが、商店街の中にも軸をつなぐような機能を挿入していかないと、舗装だけ、サインだけではつながらないのではないかな。この回廊に、商店街の店舗を使って、回廊を活かす拠点を設置するというようなことも入れていくべきではないかな。

(西村座長)

- ・最初の話はアクティビティがイメージできるようなものにしてほしいということ。

- ・2 番目の話は国吉委員がやってこられたことに近いと思う。どう考えたらよいのか、何かあればお願いしたい。

(国吉委員)

- ・失われて見えなくなった歴史をきちんと見せ、まだ認知できていないものを掘り起こしていく。その中で今につながる幕末に焦点を当て、アピールし、認知させていくことは有り得る。
- ・面白くないというよりも、真面目に歴史を復元していると見えてしまうところがある。歴史を掘り起こして認知するということと、次の時代の活動を育てるということがオーバーレイしながら独自の空間をつくっていくということ、言葉としても表現できると良い。例えば「福井城址公園」を「福井城址ミュージアムギャラリー」など、次の活動につながるような名称とするだけでも、両面が重なり合うのではないか。
- ・回廊に沿ってこういう装置を入れた方が良いという話は今後出てくると思う。抽象的な話としては「つなぐ」ということで一応良いと思う。全体の響きが、きちんと歴史をもう一度見せるということと、それに新しい活動を重ねて福井なりの時代時代のプレイアビリティを育てる場所にしていきたいということが伝わってくると、新しい空間だと思える。その辺の発表の仕方が重要である。

(西村座長)

- ・例えば6 ページの(1)は「福井城址公園の整備」だが、言い方がすごく役所的なので、もう少し夢がある、そして市民がイメージの湧くような言葉で書いてあればそれだけでも随分違うかもしれない。

(下川委員)

- ・場所を提供するというイメージがものすごく強い。特に15 ページの③、若者たちが場所を有効活用するという感覚で捉えるのではなく、若者たちが活動する場所として、この場所や公園など、どこを選んでも良いのだが、都市の中に選択肢を与える、いくつかある選択肢の中の一つを創造していくという感覚で考えていった方が、表現も柔らかくなり、市民にも入ってきやすくなると思う。そこら辺の表現のニュアンスはこれからものすごく大事になってくると思う。

(西村座長)

- ・全体として、これは行政側でやれることを書こうということで、頑張って表現してくれてはいるが、逆にそれがそういう風に見えてしまっているところもあると思う。

(開発委員)

- ・実際に浜町界隈で色んなまちづくりをさせていただいている者からすると、このチャプターはどちらかというと景観形成に関する。後の方、20 ページなどは街区の形成に関する新しい

取り組みが出ており、こういうものを見ると、搦め手で、色んな形で今後のまちづくりの将来性みたいなものが実は見透かして見えてくる。

- いわゆる歴史性を帯びた景観を形成した後、この地域にどういう賑わいを形成していくか、そこに住まう、商業をする人たちの生き生きとした有り様を、どう政策的に提言するかということは、県都デザインとは別次元の政策の補完みたいなものがおそらく必要になってくると思う。
- 全体を眺めると、決して、躍動感のないものではないように思える。

(西村座長)

- ソフト施策は必要だが、それは別のところであって、これはデザイン戦略として、その軸になるようなハードを、デザインとして見える部分をきちんとやろうとしているということ。

(開発委員)

- デザインの部分が定まっていないと、逆にお金も人も集まってこない。ここをきちんと定めることにより、むしろ活性化の糸口が見えてくると思うので、ちゃんと謳わないといけない。

(八木委員)

- 短期は国体となっているが、やはり直近で人が入ってくる国体までの5年間で、来る人に福井は変わってきているということ、どれだけ見せ続けられるかというところが勝負だと思う。この5年間の中でどこまでいくかということ、しっかりと次の段階で入っていただきたい。
- 福井には面白いものがたくさんある。この5年間、金沢には観光で人が来るが、福井はもっと絞り込んだ人が来る。国体関係者や競技関係者、あるいは高校の合宿。2020年にオリンピックを日本に呼ぶとしたら、2018年は隠れたアスリートが福井に来るかもしれない。
- そのようなイメージで、福井に来たら学力だけじゃなくて体力で、こんなこともやっているんだ、こんな風が変わってくるんだといった、短期の戦略を戦術に落とし込めるようなところを表に出すとよい。

(西村座長)

- それぞれの項目に[短期]とか[中期]と書いてあり、この[短期]というのはある意味自分たちを縛って、やらざるを得なくしている訳である。そういう意味では、やることを行政側でかなり明確に言ってくれている。それを具体的にピンポイントでどう次につないでいくかということを考えるべきということ。

(竹内委員)

- 色んな人がみえた時に、確かにまちが目に見えて変わったということも大事だが、人の気持ちを前向きに変え、住民が自ら福井は変わると思える事が大事である。そして国体で来た人に、福井は昔のイメージから変わったと言ってもらえると、地域の人達が次のハードの変化にも協

力したり、自分たちの手で何かやろうということにつながっていくのではないかなと思う。

- ・これからの時代、作ったら壊すというより、作ったらずっと使い続ける事の方が大事。そのために、どうやったら使い続けられるかを考える場に、私たち普通の住民が入れるような機会を作っていただけるとありがたい。ハードはハード、ソフトはソフト、また別の施策と言わないで、同じところに入れてほしいと思う。

(西村座長)

- ・特に今回、最初に大きく打ち出されている旗として、福井城址公園を作ると謳われている訳だが、具体的な中身に関しては、もう少し色んなアイデアがうまく伝わるような事を考えるとよいと思う。

(国吉委員)

- ・公園整備にあたってはコンペや市民ワークショップを取り入れてデザインを検討と書いてあるが、コンペをする前に、コンペの与条件として、どういう活動をしたらよいのかという議論の場をつくとよい。事前にコンペ参加者が理解を深める仕掛けをつくり、そのしかけに参加してもらうようなプロセスがあった方が市民や外部からの期待感を醸成するうえでもよい。
- ・具体的な事業の実施に入ると、歴史的なものと新しく作るものは、形態的な要素が異なって良いのか、要素やコンセプトは共通しているけれどもモダンになっても良いとするか、といった考え方も方向づけしておかないと、コンペ応募の設計者に全てを任せると危ない。
- ・今後次々始まってくる事業の中で、事業ごとに考え方がバラバラにならないようにするためにも、このような対応が重要になってくる。歴史的な要素と新しい要素の兼ね合いをしっかりと考えて、良い提案を受けるとするのがベストであり、それが引き出せるような仕掛けをどうするかが大事である。デザイン管理という話とつながってくると思うが、最初の事例で一度しっかりと議論して共通の理解をもつこと上で進めると良い。

(西村座長)

- ・この戦略がまとまった後、次のステップでどのようにマネジメントしていくかというところで、最初にやることが重要になる。
- ・福井のユニークなところはお堀の周りを一周周れるというところ。図面では城址公園はどちらかという西半分だが、お堀近辺を周れるということをうまく活かして、せめてお堀の両側に色が塗ってあるとか、お堀周りも公園的整備をするということが書いてあってもよい。

<事務局より説明>

- ・資料2「県都デザイン戦略（案）」

3. 県都まちづくりの方向性と実現化方策

II. 美しく持続可能な都市

(開発委員)

- ・前の章で景観形成に関する指針を出して、20、21 ページに書かれている街区の再構築も含めて、大きな旗を振っていき、これを官民合わせてやっていく。これを指針も含めて出すことで、新しい活性化、地域の新しいあり方というのを提言していくことが必要だと思っている。
- ・今一番苦労しているのが、空地や建物の再活用である。オーナーは自身の土地や建物に愛着があり、それをそのまま残して、なんとか賃貸収入等を得ようとするが、新しい入居者を募集しようとしても、補修・改修コストというのは新築以上にかかってしまう場合がある。直しても、雨漏りやひび割れなどが起こりメンテナンスに多大な費用がかかる。一生懸命このまちを活性化させようという思いで入ってきた若者が、実は多大な投資負担を強いられている。
- ・思い切って、土地に関する利活用を、オーナーの所有は維持させていながら、有効的な方向性に持って行けることを考えていく必要がある。新しいものが必要なのではなく、空地や建物を放置しないための利活用の方法を何らかの形で考えてあげる必要がある。
- ・商業地として地域を活性化させるには、建てる、新しくつくるということではなく、きめの細かい濃厚なサービスというのが必要になってくる。そこまでこの資料の中にはなかなか表現できないと思うので、別にした方が良くと申し上げた次第である。
- ・足羽山などでも、より色々な人に魅力的だと思ってもらえるお店を作ることで、そこにお店をつくりたいという方が増え、自然と行政も認めざるを得なくなり花を植えるなどの環境整備をすることになるはず。我々はどこにか、踏ん張って良いお店をつくりましょうという運動をしている。しかし、こういうことは行政の産業労働部系がきめ細かい、手厚い支援をやっていかないとなかなか自立できる状態にはなっていない。
- ・民間の力を信用し、今後行政が他の部署において、よりきめ細やかな手厚いケアを商業的な視座でやっていくということを、県都デザイン戦略を成就するタイミングに合わせて、確保しておくということが大事かと思う。

(西村座長)

- ・商業支援策とソフトな部分でのコーディネートが必要があるということ。

(下川委員)

- ・17 ページに県庁線の整備イメージがある。周りの建物も高く、道路も思ったより狭く陽が当たらないなかで、オープンカフェのようなきれいなイメージができるのか。樹木の選定、配置場所、または通りに建つ建物のファサードにも手を入れる必要がある。
- ・シンボルロードと言われている中央大通りは駅前の中で一番土地面積が大きく、活動する場所としては一番よいと思っている。いずれ車を止めて、中央公園、シンボルロード、商店街のゾーンが面として市民が活動できるスペースとして有効活用できないかなというのは、常に思っている。そういう意味合いでシンボルロードを捉える事ができないかなと思っている。

(国吉委員)

- ・歴史資源をつなぐ回廊についてもそうだが、歴史をふまえながら年2回ほど車を止めてクリエイティブなイベントをするなど、使いながら、空間の意味づけ、あるいはまち並みの整備のイメージをみんなで探っていく仕掛けにすればよいのではないか。
- ・回廊や通りの景観についても、イベントや、歴史を勉強するとか、次の活動を生み出すワークショップを並行する中で、この通りの演出はこうだという方向性が出てくると良い。それがガイドラインにつながっていくということではないか。先ほどから言われている市民活動と連動しながら、そういった新しいものを築いていけると良い。
- ・景観には遠景と足元の景観がある。今朝足羽山から福井の市街地を見たが、眺望、遠望としての中心部の色彩が気になる。全体の屋根はフラット屋根でいくのか、何メートル以上のところは少し色彩を落とした方が良いのか、使われている色彩も様々であり、大きな西武の看板があったりする。その中で、遠景としての中心部、お城周辺を印象付ける工夫もあった方がよいし意図的に演出する必要もあると思う。
- ・足元の賑わいを通り毎につくるという事もあるが、景観は、20年ぐらいかけて、まち並みを少しずつ工夫し、事例を出しながら、議論してつくっていくしかないと思っている。その辺で、アイデアをいくつか出したほうが議論の素材になると思う。
- ・確かに、県庁線は少し暗いという感じはあるが、とりあえずオープンカフェなどをやろうよという考え方を打ち出しておけば良いのではないか。実験的に、一時的にトライしてみて、周辺のビルについてもどう工夫ができるのか、イベントの時にだけでも何が出来るかなどを考えて、議論していけば先の展開が見えてくると思う。

(西村座長)

- ・活動の中で徐々に方向性が固まっていくガイドラインにしていくということ。

(開発委員)

- ・20ページの駅東口の業務機能の強化というチャプターをもう少し、突っ込んで書いていただけないか。新幹線駅は東口に建設され、東口は新幹線で来られた方が見る顔となる。福井を代表する企業のヘッドクォーターを東口に集約するような、企業が出て来れるような場所を作る必要がある。実際に具体的なアクションとして取り掛かるということを、是非、入れていただきたい。

(竹内委員)

- ・同じく21ページの上の地図で、建物の更新時期を踏まえた街区の再構築というピンクのゾーンが、お堀の南側で止まっている。堀をずっと囲むように伸ばした方が良い。6ページの地図でもグリーン有点々があるが、お堀の東側は途中で点々が止まってしまっていて何か変だと感じる。これもお堀の周りを囲むように書いて、お堀を巡るような計画にした方が良い。

<事務局より説明>

・資料2「県都デザイン戦略（案）」

3. 県都まちづくりの方向性と実現化方策

Ⅲ. 自然を守り、緑や水と共生するまち

(五百旗頭委員)

- ・一つ一つの項目はすごくもっともだと思うが、全体としてこうだということを対外的に発信するインパクト、芯のようなものが弱いという気がする。
- ・やはり福井は教育が強いという印象がある。そのイメージは使うべき。
- ・足羽山は子供が駆け回れる場所とすべき。こういう場所がまちの近くにあることは非常に良い事なので、色々やりすぎて実は子供が駆け回れる場所がないということにならないようにしてほしい。自然の中で駆け回れるエリアがあり、例えば橘曙覧の書いた詩のプレートを探して、見つけたらそれにちなんだものがもらえるなど、色んな形で子供が楽しめる場所として使えるとよい。

(西村座長)

- ・福井は教育が強くて、体育も強いので、足羽山を子供が遊びまわれるということを手早く発信するようなキーに使ったらよい。
- ・川と山は、北陸では富山、金沢も割合近いのが特色だが、福井は特に都市からすごく近いところに全体がコンパクトにある。他だともう少し離れており、バスでしか行けなかったりする。子供たちに着目して、それをうまく教育や体育に使えるというのは、有利な状況であり、特色になる可能性がある。

(下川委員)

- ・例えば橋の色を変えることはできないか。川が通って、緑があって、空が広がる風景の中で、川を横切る橋の景観的イメージは大きい。形がばらばらなのは仕方ないが、色がばらばらで景観的にあまり良くないと前から言われている。橋の塗り替えだけで、随分イメージも変わる。そういった良いシーンの中で子供たちが学んで、活動しているという場をつくりだせたらよい。

(西村座長)

- ・橋については、例えば、桜が有名なので、桜が一番映えるような色にする、明度や彩度を桜が映えるように少し抑える等、桜をコンセプトに使えるのではないかと思う。

(八木委員)

- ・今は少子化、高齢化であり、高齢者に順応していくために、山も川もバリアをどれだけフリー

にするかというような切り口も、これから大事だと思う。

(開発委員)

- ・非常に自然に恵まれている特色あるエリアだが、一方で北陸のような、雨か、薄曇りか雪が降っているかという気候の中では、屋外空間のアメニティを作ろうとすると非常に弱い。投資をしようとしても、年中利活用される訳ではないので、非常に投資効果として難しい。
- ・太平洋側的な自然の活用というのは、日本海側では望んでも難しいと思うが、日本海側独特の自然を楽しむ方法というのはおそらくあるはず。
- ・昔はよく裏日本といわれていたが、裏原宿など、表ではないが分かる人には分かり、実は奥行きを深さを表現する時に敢えて“裏系”というように、最近“裏”という言葉が良い方に使われる場合も出てきた。
- ・表風にこの自然を捉えなくても、ひっそりと佇んで、優しく包んでくれる、柔らかで、北陸らしい、薄曇りの天気の中でも旅情や風情をそそるような、北陸に来ると癒されるような景観の作り方というのも考えても良いと思う。

(西村座長)

- ・確かに北陸は、お茶や様々な嗜み事など、屋内の文化が進んでいる。屋内の文化が進む気候というものがあって、屋内から見る景色というか、単に外ではしゃぎまわるだけではない物の見方というのはあるのかもしれない。

(竹内委員)

- ・特に子供に対しては作りすぎないでほしい。自然本来のそこに営まれたものを、よく観察して、知識になって入っていくことが、自分の生きる力になっていくと思うので、遊べるような程々の庭にしていきたい。

(国吉委員)

- ・全体に歴史が重視されているが、どの時期を概ね重視した歴史の表現にするかというようなことをどこかで謳っておいても良いと思う。結局掘り起こすと歴史はいくらでもあり、歴史ということでイメージする時代が人によってばらばらになっていく。
- ・例えば、浜町で食文化といわれてもよく分からない。ここは料亭街みたいなもので、料亭文化である。ぼんやりと歴史というのではなく、浜町であればこのくらいの時期を重視するというをはっきりと言った方がよい。
- ・違う時期にできた地区の組み合わせでまちが出来ているので、まち毎に同じ時期ではなくてもよいので、場所によって重視する時期やコンセプトをもう少し踏み込んで言った方がよいのではないか。歴史を勉強する時も、この時期の代表はこの地区だということがはっきりするので、その辺りを戦略的に見せるようなことも全体にあった方がよいと思う。

(西村座長)

- ・ここでいう歴史は幕末とか城下町というイメージだが、それだけではなくてもう少し新しい歴史があっても良い。例えば戦災復興の道路が都市の骨格になっているが、戦災復興でできた大通りが都市の背骨になっている都市というのは日本では結構多い。これは戦後、復興の文化である。もう少し広く、色んなものを捉え直し、そこに歴史を見るということも有り得る。

(五百旗頭委員)

- ・福井のテイストとして、北陸にあるような“裏”とか、少しくすんだいぶし銀のような色合いというのがある。それが横軸にあって、縦軸で、戦災の後つくった、中央大通りは広くて、そこを歩いていたら足羽川が広がっていて、足羽山があるという、開放感のあるまち並みがある。
- ・色の話では、金沢のような黒っぽい三角の屋根が抑えていくというのではなくて、開放感も活かし、住んでいる人や家を建てる人の自由をあまり抑圧しすぎないような考え方をベースとし、所々歴史的なスポットについてはもう少し合うように考えるという事かと思う。
- ・ドイツのバウハウスも時期によって色んな考え方があり、カンディンスキーの色彩理論でも、一つの色にするのではなく、どういう色の組み合わせが意外に人の感情に快感、快樂を与えるかということを議論している。色については真剣に考えるが、ここは絶対こうしなくてはいけないということではなくて、選択肢を提示するような形で考えるとよいと思う。

(下川委員)

- ・まちがこれで固定化されるのではなくて、当然、成長していく、その過程も見ながら、常にリニューアルしていくという発想で眺めていってもいいかもしれない。

(五百旗頭委員)

- ・ここでの計画は、計画を作って何か建てたら終わりではなく、その後どうつなげていくか、どう活動していくか、市民を巻き込みながらどう執行体制をつくっていくかというのが本当に重要。
- ・色の話についても、喧々囂々議論するぐらいでよいと思う。地域の活性化と言う時に、どう対立を克服するかという問題よりも、議論の火種すらなくなっている事が、もっと人口の少ない地域では問題になってきている。議論の火種を常に提供するという意味で、色の問題というのも一つある。

<事務局より説明>

- ・資料2「県都デザイン戦略（案）」

4. 推進方策

(西村座長)

- ・先ほどから色々コメントされていたことが、最後に書かれている。こういう形でマネジメントする仕組みを作っていただくということで、是非そのように進めていただきたい。

(下川委員)

- ・しっかり書いていただいているのは大変ありがたい。これからはおそらく、ここで議論されたことをどのようにして市民に伝えていくか、情報発信というのがものすごく重要な意味を持つてくると思う。
- ・例えば章立てで、4. 推進方策と書くのではなく、小見出しが表に出てくるような書き方をするなど、いつ市民が見るか分からないというような気持ちで資料を作っていかななくてはいけない。
- ・また、一つ一つの事業に対して市民の反応を受け取るような仕組みもないといけないと思っている。
- ・特に広報部分には広報戦略という大きな名前を付けるくらいしっかりとした位置付けを持たせて、例えば広報戦略のアドバイザー、専門家を置いて、物事をうまく拾い上げて広報し、情報収集して、次に反映させていくような、大きな動きを作り上げていく必要があると思う。

(開発委員)

- ・県、市の施策的に、デザインの方向性を定めて、早めにこういう形でやっていくという行政側のスタンス、決意を出していただくことで、民間側の投資を喚起し、みんなでやろうよという官民一体となった意識をつけていければと思う。

(西村座長)

- ・今日欠席のお二人の委員からもコメントをいただいているそうだが、紹介していただけるようなことがあればお願いしたい。

(事務局)

- ・勝木委員からは、1点目は景観に関して、福井らしい景観というものをつくっていくためには、行政の取り組みというものもかなり厳しくしていく必要もあるだろうということ。
- ・2点目は、雪に対して歩きやすい空間というものをもっと整備してほしいということ。
- ・3点目は、観光客の方に来ていただいた時の駐車場といったものが市内には不足している、そういうものの整備が必要ではないかというご意見をいただいている。
- ・小浦委員からは、このデザイン全体のコンセプトのところを示すような部分、具体的には、4ページと5ページをつなぐ考え方をきちんと示したらどうか、5ページの方が全体像としてプロジェクトは書いてあるが、プロジェクトの前提となるようなコンセプトを示すような図が必要ではないかというご意見をいただいている。

(西村座長)

- ・確かに計画のコンセプトのところがもう少し強化されると分かりやすい。
- ・今後の進め方等について、事務局の方から説明していただきたい。

(事務局)

- ・今日の懇話会で頂きましたご意見、これにつきまして出来る限りこの戦略(案)の中に盛り込ませていただくと共に、2月の上旬には県、市ともにパブリックコメントと言う形で、県民、市民からのご意見をいただきたい。
- ・それから行政的な事になりますが、それぞれ予算、2月議会があり、そこでの議論を踏まえて、最終的には今年度末を目途に、県都デザイン戦略を策定していきたいと考えている。

(西村座長)

- ・中心的に強くメッセージとして訴えるようなものが何か柱としてあるとよい。コンセプトやポンチ絵でも良いが、それが具体的なプロジェクトにつながっていく。ここにはリーディングプロジェクトが書き込まれていて、それで全部出来上がっている。リーディングプロジェクトは一番重要なところだが、全体を統括するようなメッセージもきちんと書いていただくと良い。
- ・皆さんも言っていたが、色んな形で、うまく市民と協働してやっていく仕組みを、全体として作って欲しい。4番目の推進方策のところでは言われていたが、それが3番目までのところに織り込まれているとよい。3番目までは、行政が先頭になってやる、最後のところで合意形成をやると見えてしまうので、もう少し工夫の仕方があるかと思う。
- ・行政用語が多く、「整備する」という言葉も民間ではあまり使わない言葉である。書ける部分は、もう少し民間の普通の言葉に近い言葉で書いていただくと、伝わりやすくなると思う。
- ・最終バージョンに関しては、今日の先生方のご発言を含めて、私に一任させていただきたい。

4 閉会