

県都グランドデザイン 概要版

趣旨

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。

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。
- ・まちなかに持続的なにぎわいを生みだし、郊外にも波及させていく。

目標年次および対象エリア

目標年次:2040年

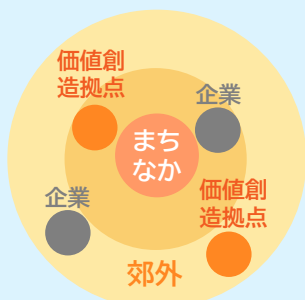
(「福井県長期ビジョン」(令和2年策定)の目標年次)

対象エリア:右図のとおり

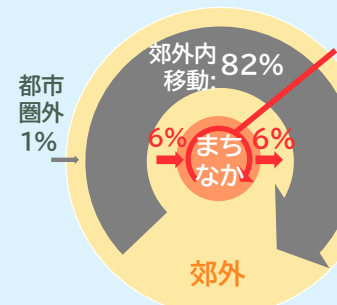


現状と課題

- ・郊外に大規模な商業施設や文化公共施設、企業、価値創造拠点が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。



企業や価値創造拠点をはじめとした都市の機能が郊外に分散



まちなか内移動: 4%

移動の大半が郊外で完結しており、まちなかと郊外間の移動・交流が少ない

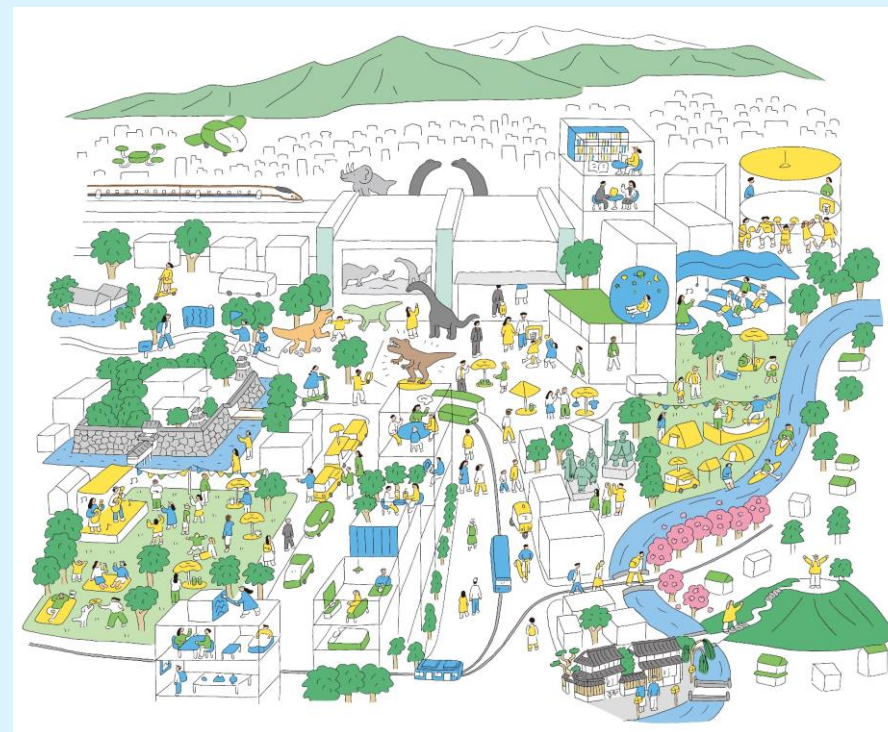
データ出所: 第3回福井都市圏パーソントリップ調査、H17

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。



基本方針と戦略

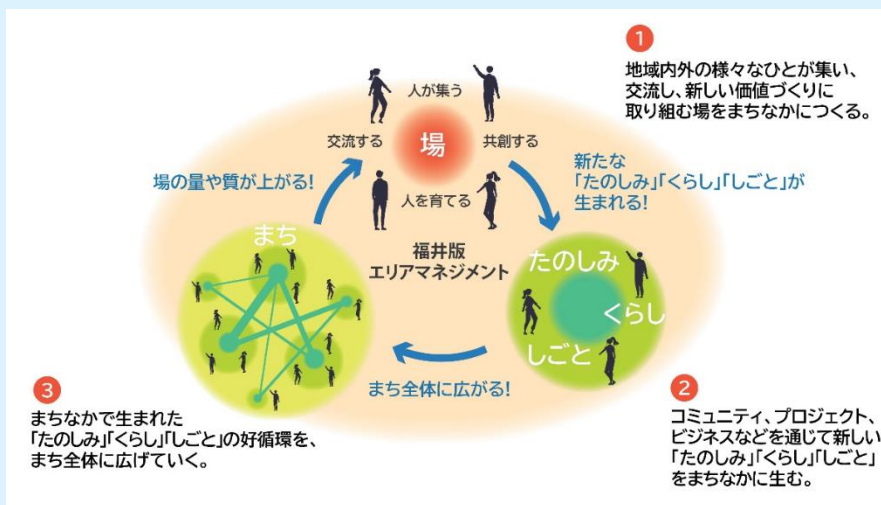
基本方針

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」～

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。



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

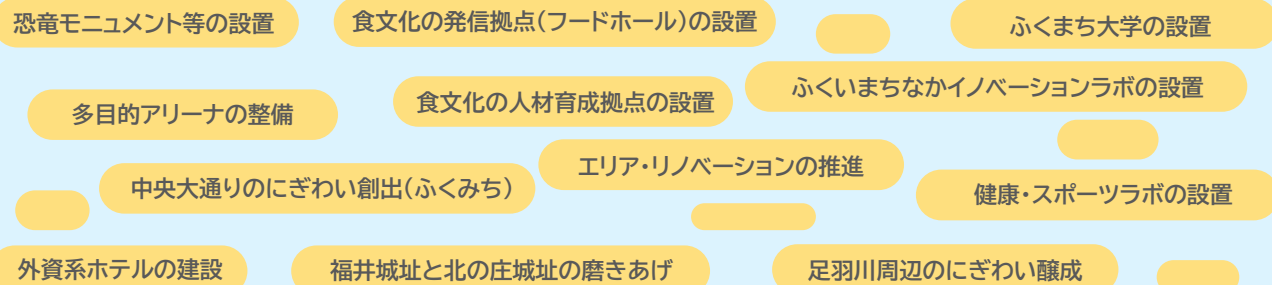
都市機能がコンパクトに集積
し多様な人材が集まるまちな
かで、学び交流し、新たなビジ
ネスを創出する場を形成する。

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。

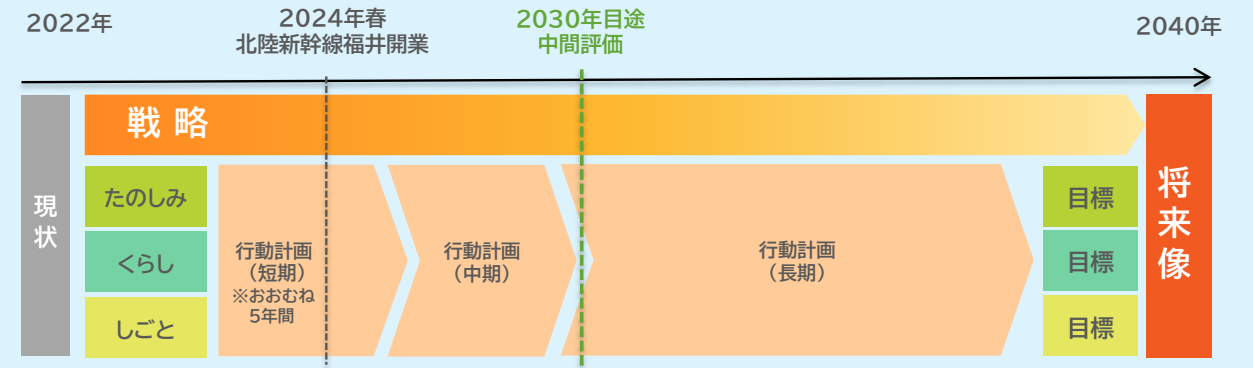
行動計画 (具体的プロジェクト) ※一部を掲載



推進の仕組み

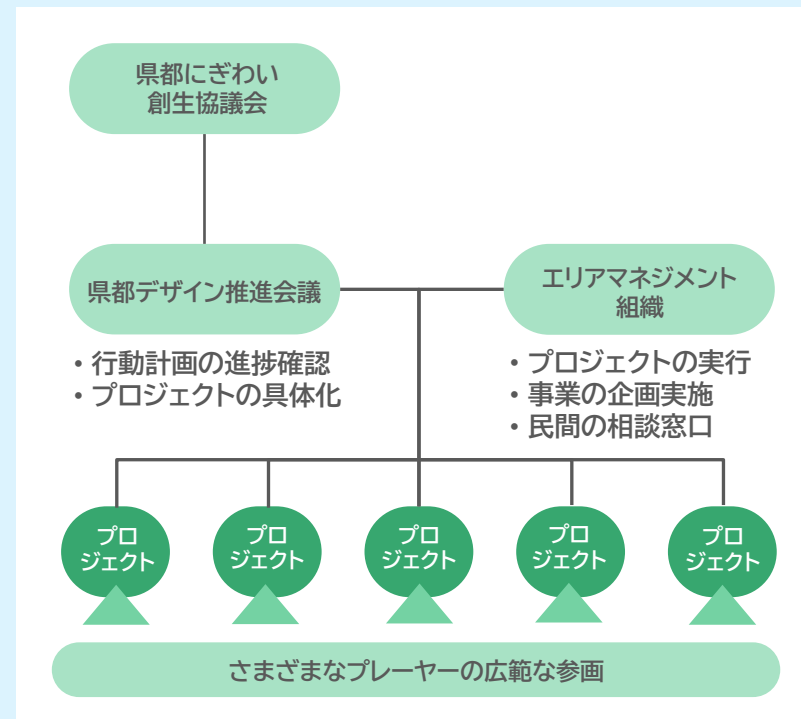
目標年次までの流れ

- ・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。



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」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。



～主なプロジェクト～

“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
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。

- ・福井城址の石垣ライトアップや、坤櫓・西側土塀等の復元
- ・砂利河原の復元や階段護岸の整備、通年型のイベント実施、ライトアップ等による足羽川のにぎわい創出
- ・石畳化や統一した建物の景観整備による、そぞろ歩きしたくなる洗練された浜町の形成



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。

- ・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等による恐竜にあふれたインパクトある景観の形成
- ・歩道舗装や植樹帯等の再整備、キッチンカーの出店やベンチ等の設置による、歩行者空間のにぎわいの醸成
- ・「戦国列車」や「恐竜バス」などのエンタメ交通の運行



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。

- ・市民の文化活動の拠点となる文化ホールの整備
- ・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の整備
- ・コンベンション、企業展示会やeスポーツイベントなどの開催



“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
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。

- ・マンション建設や空き家の改修等による、まちなか居住人口の拡大
- ・まちづくり活動や起業に高い関心を持つ学生等を対象としたまちなか居住の支援



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。

- ・フードホールの整備や若手料理人の誘致による福井の食文化の魅力向上
- ・「洗練された飲食店が立ち並ぶ浜町」など、エリアブランディングを強化



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。

- ・移動と観光サービスをシームレス化する観光型MaaSの導入
- ・電動アシスト自転車や低速電動カート等によるまちなか移動の利便性の向上



“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
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。

- ・まちなか全体をキャンパスと見立て、学びと活動を通じてまちづくりの担い手を育成する「ふくまち大学」プログラムを推進



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。

- ・革新的なアイデアを新商品開発や新産業創造につなげるイノベーションラボを構築
- ・健康やスポーツをテーマとした健康・スポーツラボを設置し、新たなビジネスを創出

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。

- ・オフィス環境を拡充し、県内外の企業や研究機関をまちなかに誘致
- ・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る学生・若者の起業促進