

○令和2年度エリアマネジメント部会の活動について

1 開催履歴・これまでの協議内容

エリアマネジメント部会	
第1回 令和2年8月5日(水) 福井商工会議所ビル 2階 会議室 AB	(1) 第1回県都にぎわい創生協議会の報告 (2) まちづくりの現状と課題 (3) 今後の進め方 (4) エリアマネジメントの取組みについて
第2回 令和2年11月25日(水) 福井商工会議所ビル 地下 コンベンションホール	(1) 中央1丁目エリアマーケティング調査について (2) 会基本方針と戦略について 戦略1)～戦略3)
第3回 令和3年2月5日(金) 福井商工会議所ビル 地下 コンベンションホール	(1) グランドデザイン策定に向けて (2) 戦略1)～戦略3)のまとめについて (3) 戦略4)～戦略9)のまとめについて
第4回 令和3年3月26日(金) ハピリンホール	(1) 今後の進め方 (2) 地域診断 (3) 来年度の取組み素案設定
グランドデザイン策定ワーキング	
第1回 令和3年3月19日(金) 福井市役所本館3階 第3A 会議室	(1) 来年度の検討の進め方 (2) 先行して実施する取組について (3) 第5回部会の進め方の確認
福井駅前電車通り・中央大通り作業ワーキング	
第1回 令和2年12月7日(月) 福井商工会議所ビル 2階 会議室 E	中央大通り作業部会 (1) 現状と課題について (2) 国の助成制度 (3) 今後のスケジュール
第2回 令和3年2月26日(金) ハピリン 4階 総合ボランティアセンター研修室	福井駅前電車通り作業部会 (1) 電車通りの現況について (2) 今後の計画について

2 活動風景



【第4回部会の様子】

第4回の部会では、コーディネートを務めている「リージョンワークス合同会社」代表 後藤太一氏の提案のもと、円卓形式で実施した。テーブル内で意見交換を行い、グランドデザイン策定に向けたアイデアを出し合った。

3 活動のまとめ

令和2年度は、エリアマネジメント部会を4回開催し、9つの戦略をたて、委員からアイデアを収集した。令和3年度は、アイデアの有効性や実行可能性を検証し、可能なものから速やかに実行していくとともに、グランドデザイン(※)に反映すべき調査・検討事項の整理を行う。

※グランドデザインは、北陸新幹線大阪開業(2040年)を目途として、目指すべきまちの将来像を示し、速やかに着手すべき事項や中長期で取組むべき課題を整理した計画。

【県都ブランドデザイン策定に向けて】

◎展開の骨子 と ★検討課題

基本方針

戦略

1
まちなかを
楽しく歩き回れる
ウォーカブルなまち

戦略1) “福井らしさ”を強調する
まちづくり

戦略2) 歩きたくなる工夫を凝ら
したまちづくり

戦略3) エリア全体での“わくわく
感”の醸成

2
全体調和がとれた
住んでよし、働いてよし、
訪れてよしのまち

戦略4) 住む人、働く人、訪れる
人の利便性の追求

戦略5) 誰もが利用しやすい交通
環境の向上

戦略6) 県内観光・イベント情報の
発信の充実と福井ブランドの醸成

3
県民、市民にとって
県都としての
シンボリックなまち

戦略7) 県都の顔にふさわしい風
格のあるまちづくり

戦略8) 市民の文化・芸術活動の
ための拠点形成

戦略9) 賑わいのある商店街の
再生

4
地方都市の再生で
「福井モデル」
と言われるようなまち

戦略10) エリアマネジメント事業
を推進する新たな組織づくり

戦略11) エリアマネジメントによる
まちづくりを支える財源の確保

戦略12) 投資が循環する自立した
まちづくりを推進する事業のマネ
ジメント

- ◎歴史・文化・芸術と触れ合えるまち
 - ★歴史のみちの繋がりを統一された景観で創出。
 - ★中央大通り、電車通り等まちなかのシンボルとなる通りの統一感ある整備を検討。
 - ★福井城址のあり方について方向性を打ち出す。
- ◎水辺や自然を感じるまち
 - ★まちなかの並木を充実し、木漏れ日の歩道、ファザードが見えるまちを創出。
 - ★足羽川のロケーションを活かした通年型のにぎわいを醸成。
 - ★まちなかから歩いて足羽川沿いを通り、足羽山へ行きたいと思わせる雰囲気を出し出す。
- ◎極みの食を堪能できるまち
 - ★A街区のフードホールと連携した福井の食を提供する店舗の誘致。
 - ★福井の食文化の魅力を集め、まちなかで発信する。
- ◎統一感のある街並みを形成
 - ★中央大通りを子ども～高齢者まで歩きやすい、楽しめる道路へ。
 - ★電車通りや歴史のみちの緑化の推進。
 - ★エリアマネジメント組織と地元商店街、市民等が連携した、通りの美化、緑化活動を推進。
- ◎官民連携による道路空間やオープンスペースの活用
 - ★オープンスペース活用事業の実施計画を官民連携で共同立案。
 - ★道路空間やオープンスペースを活用したキッチンカー等の設置。
- ◎ハビリンの賑わい波及効果をエリア全体に拡大
 - ★新たなイベントプロデューサーやパフォーマーの開拓
 - ★分散型イベント、小型のイベントをいづれもどこかでやっている雰囲気を出し出す。
- ◎まちなかに住む人や働く人たちの利便性向上と憩いの空間づくり
 - ★エリアに不足する商業サービス機能を誘致。
- ◎働く人、訪れる人を増やすために各種サービスの拡充や施策の実施
 - ★オープンカフェ、オープンレストラン、キッチンカー等も含めた飲食の充実。
 - ★ coworking、ワーケーションやゲストハウス、サテライトオフィス等の環境整備促進。
 - ★働く人たちの交流の場を提供し、ビジネスマンの人脈づくりや資質向上を支援。
- ◎住む人、働く人、訪れる人も気軽に楽しめるまち
 - ★ベビーカーや車いす等の各種レンタルサービスによる利便性を向上。
 - ★5G & 6G時代を見据えたスマートシティーを目指す
- ◎駐車場の効率的な運用と利用者の利便性向上
 - ★エリア内の大型駐車場の一体的な運用。
 - ★大型駐車場をベースとしたカーシェアリング導入の検討。
 - ★コインパーキングを集約した立体化、土地の有効活用を推進。
- ◎バス等の公共交通機関の充実による利便性向上
 - ★駅周辺におけるプラットホーム機能を検討。
 - ★すまいるバスのルートの検討。
 - ★JR西日本による北陸版観光MaaSと各交通機関の連携強化。
- ◎福井の伝統工芸や名産品の活用を推進
 - ★県産品の総合的なセレクトショップとふくいの食を活かしたレストラン等併設の施設設置の検討。
 - ★福井ブランドを意識したイベントをハビテラスで実施。
- ◎インバウンド対応も含めた情報発信の強化
 - ★まちなか情報発信のアプリにおいて福井の名工の工芸品や名産を紹介、インバウンドにも対応する。
 - ★福井の食や工芸品を楽しめる店や関連するイベント等の情報提供。
 - ★駐車場案内サイネージを使った情報提供。
 - ★案内表示や観光案内板等においてQRコードを設置し、多言語案内対応。
- ◎エリア内を区画ごとにゾーニングし、調和のとれたまちを形成
 - ★県都デザイン戦略を継承し福井城址周辺を歴史・文化・芸術のゾーンへと位置づけ。
 - ★中央大通りからお濠までの周辺エリアを行政機能や民間企業の支店を始めとする官公庁・ビジネスゾーンへと位置づけ。
 - ★西武福井店と電車通りを中心に中央1丁目の一体をにぎわい商業ゾーンとして強化。
 - ★中央大通り、電車通りと再開発エリアが連携し、道路空間等の公共スペースや並木を活かしたにぎわい創出を検討。
 - ★恐竜テラスや恐竜広場を設置し、恐竜ブランドを活かしたまちの賑わいを創出。
 - ★郊外に点在する福井を代表する企業によるエキマエサテライトオフィスを誘致。
- ◎文化・芸術施設のエリア内設置
 - ★文化施設やコンサートホールとの商店街の連携強化
 - ★地元アマチュアアーティストの育成
- ◎カルチャーの拠点を形成
 - ★まちなかに文化・芸術や市民カルチャーなどの拠点を形成し、気軽に文化・芸術に触れ、その後も楽しめる仕組みを検討。
 - ★エキマエならではのカルチャーメニューの提供
 - ★県内大学のサテライト機能をさらに充実し、県外大学とも連携した社会人講座の拡充。
- ◎商店街としての魅力の形成
 - ★通りごとに特色を持った世帯的な個店や新規出店者が集まる仕掛けづくり
 - ★リノベーション活動推進と空きビル対策の実施

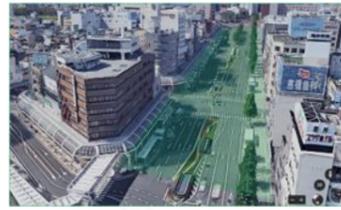
エリアマネジメント部会で検討しているプロジェクト(案)

プロジェクト1 中央大通りのにぎわい創出

1. 目的

福井駅周辺では、北陸新幹線福井開業に向けて大規模な再開発が行われており、今後、歩行者中心のエリアに変容する。これに合わせ、道路空間などを活用し、歩行者にとって快適で楽しめる空間をつくることにより、まちのにぎわいの創出を図る。

中央大通り



2. 取り組み事項

(1) 道路空間における民間活力導入の可能性調査等

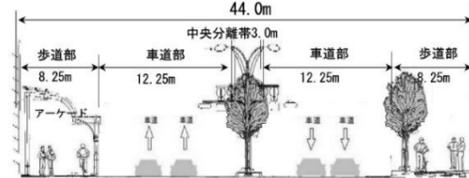
- ・官民連携の導入検討のための調査業務(R3.4.27 国の採択)
- ・道路空間を活用したにぎわい施設を運用できる民間事業者の発掘、仕組みづくりの検証

(2) 社会実験(案)

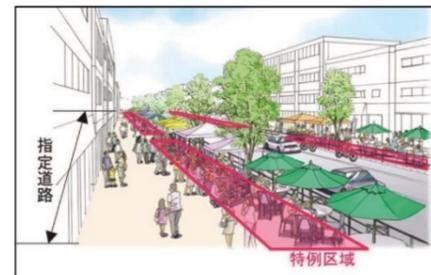
- ・中央大通りや県庁線、駅前電車通りの道路空間で、オープンカフェ、子どもの遊び場、マルシェスペースなどの設置検証

(3) 中央大通りの再整備

- ・調査、検証、社会実験を踏まえ、中央大通りの歩行者空間を拡充



【道路空間を活用したイメージ】



プロジェクト2 足羽川周辺の通年型にぎわいの醸成

1. 目的

まちなかに隣接し、豊かな自然を有する足羽川周辺で、手軽にアウトドア活動等を楽しめる場所を生み出すことにより、通年型にぎわいの醸成を図る。

2. 取り組み事項

- ・泉橋～幸橋間の芝張り、下水路蓋掛け等の河川敷内の整備
- ・旧佐佳枝ポンプ場跡地(市所有地)の有効活用
- ・通年型アクティビティ(キャンプやBBQ、カヌー教室、ヨガ体験など)の開催に向けたインフラ整備(トイレ、給水装置、照明、拠点施設等)
- ・自立した運営を前提とした事業計画の立案とその運営組織の組成

3. 効果

- ・これまで郊外に足が向いていたファミリー層やアウトドアに関心の高い層が来街するきっかけとなる。
- ・新たな来街者層が新たな消費や出店を誘発する。
- ・これらの立地環境を福井の誇りとして認識してもらう。



プロジェクト3 大型駐車場の一体的なサービスの検討

1. 目的

駐車場のサービスを共通化し、一元化された情報を提供することで、どこに停めてもどこで買い物をしても同じサービスが受けられる環境を整備することで、まち全体で止めやすく、歩きやすい空間を創出する。

2. 取り組み事項

- ・令和3年5月20日より共通サービス券の販売を開始
- ・令和3年6月10日よりサービス券の利用を開始
- ・駐車場の満空情報を表示するサイトの諸条件を整理

3. 効果

- ・入庫待ちの行列解消や空き駐車場探しの車の街区周回が減少する。
- ・歩行環境が整い、歩行者が増えることで、新規出店や休憩施設が増設され、にぎわい創出につながる。
- ・割引サービスが簡便になり、駐車場の利用促進につながる。



プロジェクト4 あらたな価値を生み出す取り組み

1. 目的

福井の未来を自ら考えてつくるというコンセプトで活動を行う Discovere-FUKUI(以下 DRF)や XSCHOOL が、持続的に価値を育む環境を創り出すことにより、全国から創造的人材を集めることにつながる。

2. 取り組み事項

- ・DRF: リノベーション活動を通じて、都市部との関係人口を増やしながら、クリエイティブな視点で関わる人を発掘、育成する。
- ・XSCHOOL: 福井を舞台に事業創造に取り組むことで、創造人材が出会うきっかけをつくり、新たな人の流れを創出する。

3. 効果

- ・未来に対して明確で具体的に関われる環境が整い、自立的な活動につながる。
- ・この環境が福井の魅力となり、若手クリエイターや起業家による「価値創造コミュニティ」のベースが築ける。

