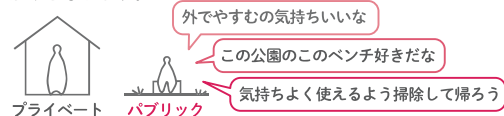


とやま・パブリック・ライフ をここから

明治以降、富山県行政の公的機関が立地してきた県庁周辺エリア。その「公=パブリック」の意味をとらえなおし、住民や来訪者の活動が表出する『とやま・パブリック・ライフ』の舞台につくり変えていきます。変化のしかけにより、ただ通りがかったり、なんとなく座って過ごしたりといったアクティビティが生まれます。居心地よく過ごして、ここは自分のまちだ、と思えると、自分でもなにかまちに働きかけてみようと思います。そんな人とまちの好循環を、「公」を担ってきた県庁エリアからスタートしていきます。

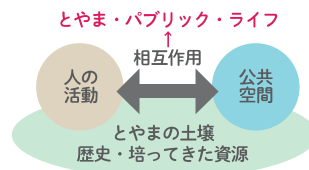
パブリック・ライフが充実したまちへ

「パブリック・ライフ」とは、プライベート（=私的）でない場所での生活、そこでのあらゆる活動やふるまいを指す言葉です。パブリック・ライフを充実させることは、まちの居心地を良くすることにつながり、そのまちで過ごす人々の体験の質を高め、人々がまちに愛着や関心をもつことや、自らまちの価値を守り高めようとする動きへのきかけとなります。

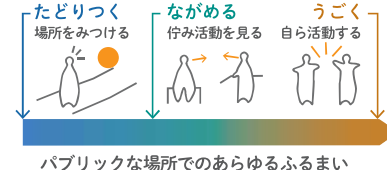


とやま・パブリック・ライフ

パブリック・ライフの姿は人の活動とそれが起こる空間が相互に関係しつづられます。とやまならではの要素を基盤にできるのが「とやま・パブリック・ライフ」です。



屋外空間でのあらゆるふるまいのなかで、特にパブリック・ライフの充実に寄与するものとして、まちに「たどりつき」・活動を「ながめ」・自分で「うごく」、3つの要素に注目します。



富山中心市街地の パブリック・ライフの種

それぞれ空間構成や機能に特色があるエリアが連なる中心市街地には、それぞれに応じたパブリック・ライフの姿が描けます。

駅北エリア

開けた空間でのびのびと水と緑とアートで遊ぶような過ごし方



駅前エリア

行き交う様々な人を受け入れ刺激を受けながら、盛り場を楽しむような過ごし方



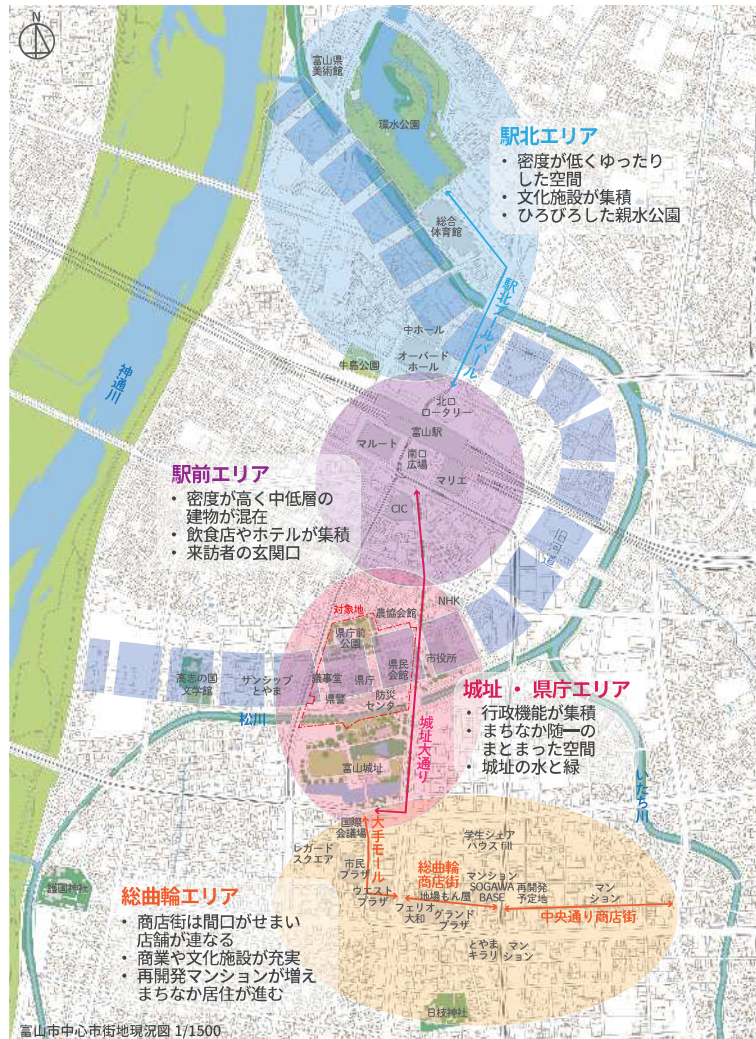
城址・県庁エリア

城下から発展してきた富山の中心市街地の起点であり、エリアの連なりにとって重要な場所。人々が目的をもって訪れる公的機関やまちなかの貴重な緑地が守られてきたエリア。

ゆりのある空間を活かして生活・ビジネス・あそびそれぞれの活動を受け入れるみんなの居場所『とやま・パブリック・エリア』として、中心市街地のパブリック・ライフを発信し、まちの連続性を高める存在へ。

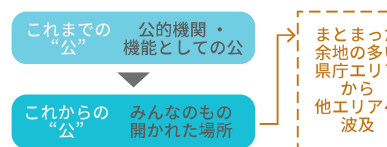
総曲輪エリア

ヒューマンスケールの商店街とまちの広場と居住空間で、日常とハレの日のどちらも楽しむ過ごし方



パブリックライフの起点としての富山県庁周辺エリア

戦災復興の過程で生じた瓦礫や富岩運河の開削で発生した土砂を埋め立てた新たな余地に公共施設が立地したのが県庁エリアの成り立ちです。その担ってきたパブリック＝「公」の意味を転換させられるこのエリアは、周辺にも展開する変化の起点になります。



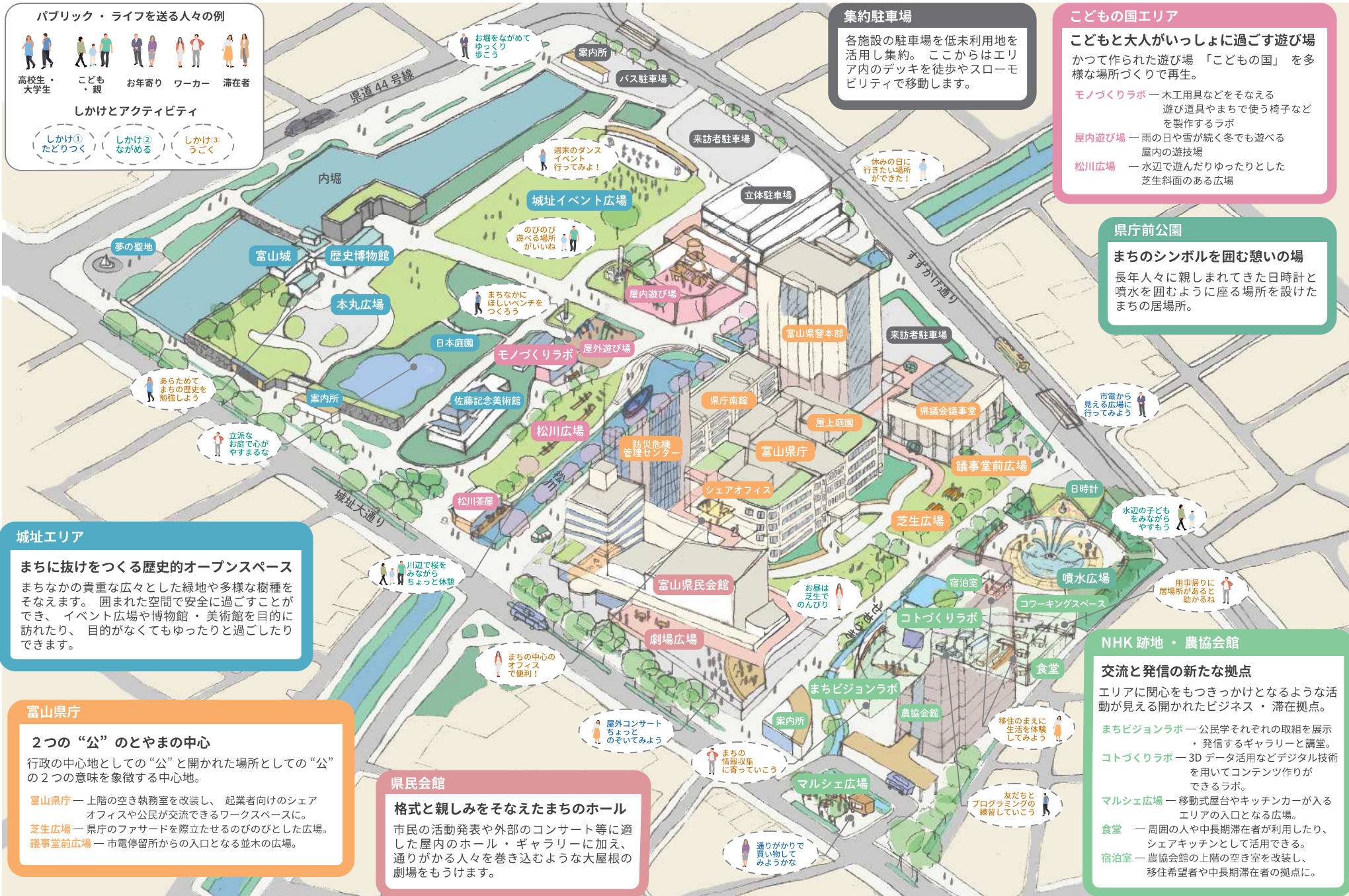
『とやま・パブリック・エリア』をつくるしかけと目指す姿

他エリアと比較した特徴をもとに、パブリック・ライフをつくるためのしかけを行うことで、生活者や来訪者をひきつける『とやま・パブリック・エリア』をつくります。

〈資源と課題〉	〈しかけ〉	〈目指す姿〉
<ul style="list-style-type: none"> ○ 公共が所有するまとまった余地の存在 △ 駐車場が点在 人のための空間が少ない △ 周辺エリアから歩くことや寂しい ○ 城址という歴史資源 ○ まとまった緑地や庭園の存在 △ 水辺への親しみが薄い △ 外に閉じたしつらえが多い ○ 行政機能や歴史文化施設が集積し人々が訪れる目的がある 	<p>しかけ① たどりつく</p> <ul style="list-style-type: none"> a- 駐車場・モビリティ再編 b- たどる手がかりづくり c- 水辺がひき込む通り <p>しかけ② ながめる</p> <ul style="list-style-type: none"> a- 座る・佇む場所づくり b- 活動が見えるしつらえ <p>しかけ③ うごく</p> <ul style="list-style-type: none"> a- 生活の中で訪れたい憩いの場 b- まちにつながる3つのラボ c- リノベーションによる滞在空間 	<p>歩行者のための空間が充実し、水や緑の資源や新たに生まれる活動があふれだす立ち寄りたくなる場所</p> <p>ただ座ったり佇んだりできる居場所があり、自分以外の人々の活動に一体感を感じられる場所</p> <p>自らもまちをつくる一員として参加できる仕組みや余地があり、様々な属性の人が活躍できる場所</p>

『とやま・パブリック・エリア』の将来像

富山県庁エリアと城址エリアからとやま・パブリック・ライフが始まっていく姿を、各エリアの説明と人々のアクティビティで示します。

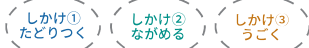


パブリック・ライフを送る人々の例



高校生・大学生 子ども・親 お年寄り ワーカー 滞在者

しかけとアクティビティ



しかけ① たどりつく

しかけ② ながめる

しかけ③ うごく

城址エリア

まちに抜けをつくる歴史的オープンスペース

まちなかの貴重な広々とした緑地や多様な樹種をそなえます。囲まれた空間で安全に過ごすことができ、イベント広場や博物館・美術館を目的に訪れたり、目的がなくてもゆったりと過ごしたりできます。

富山県庁

2つの“公”のとやまの中心

行政の中心地としての“公”と開かれた場所としての“公”の2つの意味を象徴する中心地。

富山県庁 一階の空き執務室を改装し、起業家向けのシェアオフィスや公民が交流できるワークスペースに。

芝生広場 県庁のファサードを際立たせるのびのびとした広場。

議事堂前広場 市電停留所からの入口となる並木の広場。

県民会館

格式と親しみをそなえたまちのホール

市民の活動発表や外部のコンサート等に適した屋内のホール・ギャラリーに加え、通りがかる人々を巻き込むような大屋根の劇場をもうけます。

集約駐車場

各施設の駐車場を低未利用地を活用し集約。ここからはエリア内のデッキを徒歩やスローモビリティで移動します。

こどもの国エリア

こどもと大人がいっしょに過ごす遊び場 かつて作られた遊び場「こどもの国」を多様な場所づくりで再生。

- モノづくりラボ** 木工用具などをそなえる遊び道具やまちで使う椅子などを製作するラボ
- 屋内遊び場** 雨の日や雪が続く冬でも遊べる屋内の遊技場
- 松川広場** 水辺で遊んだりゆったりとした芝生斜面のある広場

県庁前公園

まちのシンボルを囲む憩いの場

長年々に親しまれてきた日時計と噴水を囲むように座る場所を設けたまちの居場所。

市電から見える広場に行ってみよう

日時計

水辺の子どもをみながらやすもう

用事帰りに居場所があると助かるね

NHK跡地・農協会館

交流と発信の新たな拠点

エリアに関心をもつきっかけとなるような活動が見える開かれたビジネス・滞在拠点。

まちビジョンラボ 公民学それぞれの取組を展示・発信するギャラリーと講堂。

コトづくりラボ 3Dデータ活用などデジタル技術を用いてコンテンツ作りができるラボ。

マルシェ広場 移動式舞台やキッチンカーが入るエリアの入口となる広場。

食堂 一週間の人や中長期滞在者が利用したり、シェアキッチンとして活用できる。

宿泊室 農協会館の上階の空き室を改装し、移住希望者や中長期滞在者の拠点に。

しかけ① たどりつく

他のエリアから歩いてきた人や市電・バスから目にした人が訪れたいくなるような、歩いて楽しい快適な動線をつくりだします。

a- 駐車場・モビリティ再編

各施設毎に設置された駐車場をすずかけ通り沿いに集約し、歩行者道や広場を生み出します。
(下計画図 〰️)

集約駐車場から各施設へは歩行者デッキを用いて、周囲を眺めながら徒歩やEVスローモビリティに乗って移動します。
(下計画図 - - - - -)

防災の視点での活用

新たに生み出した広場は災害時の避難拠点としても活用できます。劇場広場は大屋根とし、雨雪時にも使用可能です。城址地下駐車場のモビティプールからエリアに派遣されるEV車は停車時に蓄電池としても利用できます。

b- たどる手がかりづくり

駅前エリアと総曲輪エリアをつなぐ主要動線である城址大通り沿いに、近くに歩いていきたくないマルシェ広場と劇場広場をつくります。通りの入口には広場空間を設け見通しを良くするほか、エリア内に導く案内所、域内外のモビリティ乗換所を設けます。

c- 水辺がひき込む通り

城址大通りとすずかけ通りをつなぐ通りは、かつての川ながらに沿った水の流れがエリア内に人々が導きます。

せせらぎ

小川のような親しみやすい水辺

松川沿い

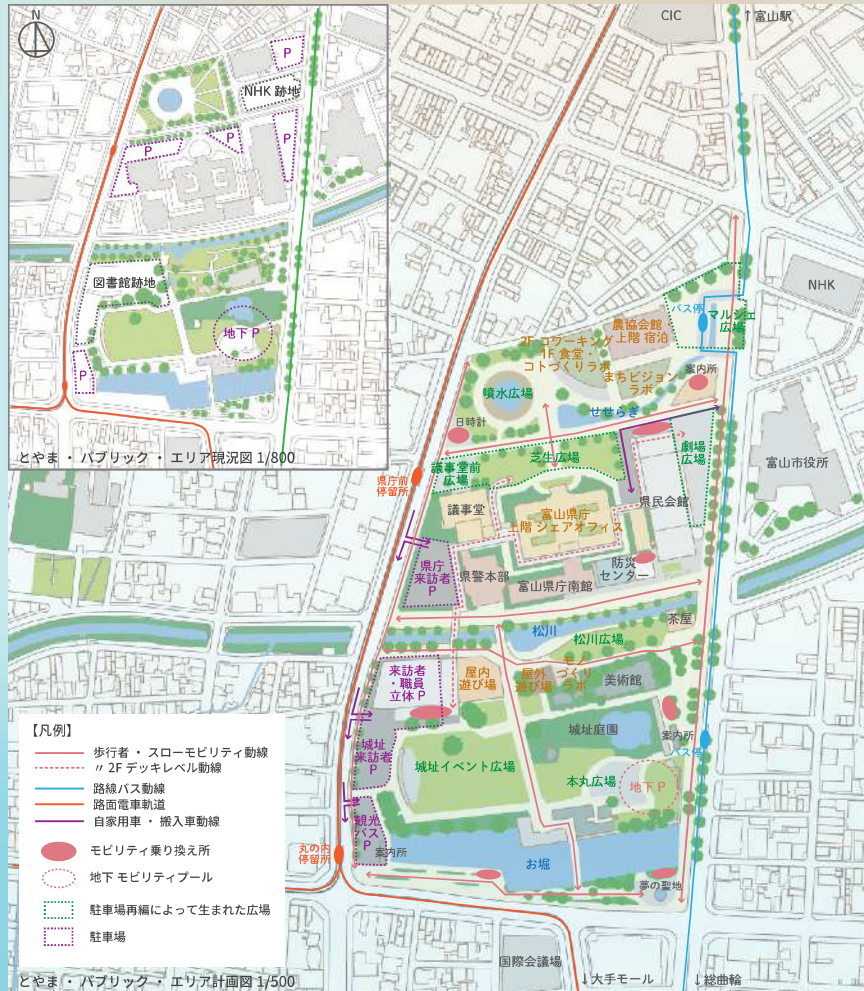
桜並木の風情ある通り

お堀沿い

ゆったりとした開けた水辺

環境・防災の視点での工夫

噴水やせせらぎに用いる水は、県庁屋上で得られる雨水や防災井戸から引かれる井戸水を活用します。



しかけ③ うごく

関心をもった活動に自ら参加し、パブリック・ライフをつくる一員となっていきます。

a- 生活の中で訪れたい憩いの場

生活に身近な食についてのマルシェや地域に開放された食堂、子どもの遊び場、人々が関心を持ちやすい文化イベントの場所となる劇場広場など、目的をもって訪れたりふらっと立ち寄ることができる場所をつくります。まちなかにある緑が多い場所として人々の憩いの場としても親しまれます。

b- まちにつながる3つのラボ

まちにかかわるための情報共有を行う「まちビジョンラボ」、コトやモノの開発を行う「コト/モノづくりラボ」を開設。大人の共創活動の拠点だけでなく、子どもや学生向けの教室やワークショップを開催し教育の場にもなります。

まちビジョンラボ

公民学の団体が取組を展示したり、公開会議を開いたりすることで、まちの将来像を共有しながら共創活動につなげる。

コトづくりラボ

デジタル技術・機器を用いた開発を行う。撮影機材等もそろえ、デジタルコンテンツの作成も支援する。

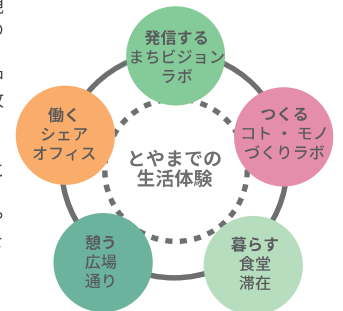
モノづくりラボ

木工道具や3Dプリンタ等を備え、まちに関する商品開発やパブリック・ライフの充実に役立つ家具の製作を行う。

目的に応じて利用 連携したイベント開催も

c- リノベーションによる滞在空間

県庁の空き執務室を新規事業を始める人のための貸しオフィスに、農協会館の上階の空き室を長期滞在者の宿泊室に改装します。とやま・パブリック・エリア内の生活や仕事にかかわる場所を利用して、移住や創業希望者がとやまのまちなかでの生活を体験できます。



しかけ② ながめる

座ったり佇んだり滞留する居場所をつくり、活動をながめて自分も参加していくきっかけを得られます。

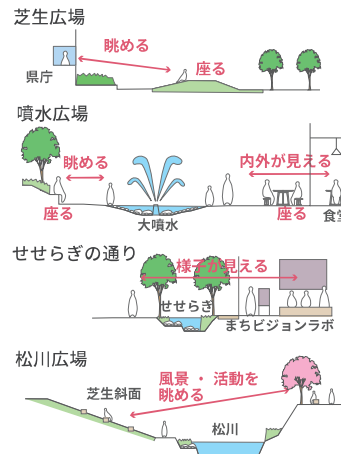
a- 座る・佇む場所づくり

お店や施設を利用しなくても、歩き疲れた時に休憩したりゆっくり過ごしたりできる座る・佇む場所をエリア内に生み出していきます。

b- 活動が見えるしつらえ

エリアに滞在する人がそこで行われている活動を自然にながめ、関心を持つきっかけになるように、場所同士の視線が通じるようなしつらえとします。

a,bの断面イメージ

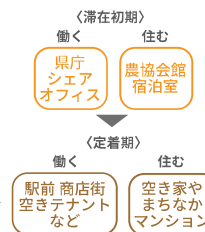


とやま・パブリック・ライフの展開と持続

周囲へも影響を与えながら、デジタル技術を活用し運営の仕組みを改善しながら、『とやま・パブリック・エリア』を持続させていきます。

周辺エリアへのスピナウト：プレイヤーの定着

エリアでの短期・中期滞在やシェアオフィスへの入居を経てとやまに定着する人は、求める条件に応じ、特色ある他エリアの空き室を紹介・活用してもらい、周辺エリアへも人の流れをつくります。



技術展開：3D デジタルツイン

エリアの3次元マップを作成することで、それを頼りに自動走行する域内モビリティや見回り・お掃除ロボットを導入でき、管理や運営の負担軽減につながります。

持続的な参加体制：リアルとデジタルの場づくり

例えば広場の使い方をどうするかなど、エリアをどのように運用していくかは、エリアに関わる誰もが参加できる場で決めていきます。リアルの場だけでなく、デジタルの情報プラットフォームを活用することで、随時どこにいても、手軽に意見を表せる仕組みを作ります。

