

1. エリアの状況と課題

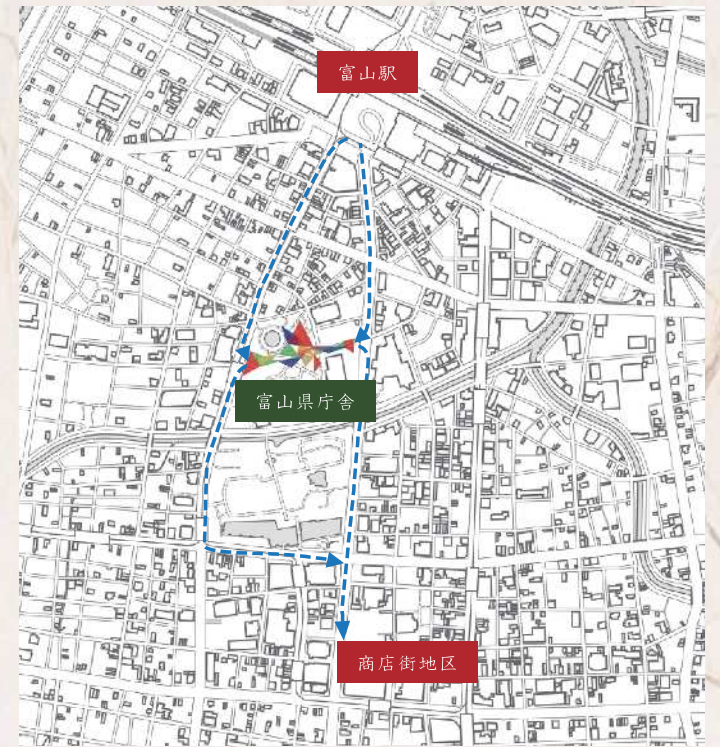
県庁周辺エリアの現状把握をし、挙げられる課題は大きく分けて次の3点であり、本提案ではそれぞれに対しハード面とソフト面の両側から解決するものである。

- ①まちがもつポテンシャルが活かしきれず、魅力的なエリアになっていない。
- ②富山駅から商店街までのエリアのにぎわいがなく、ウォークラブルな空間になっていない。
- ③まちを活性化するためのプレイヤーが乏しい。

2. ありたい姿を実現する方法

エリアの状況と課題をふまえ、それぞれ次の方法でありたい姿を実現する。

- ①歴史・水辺・緑を活かして来訪者・従業者・居住者のウェルビーイングを向上させるために、「いろどり」の設置と利用する仕組みを取り入れる。
- ②まちなかの連続性・回遊性を高めて、シームレスでにぎわいのある街区とするために、人が立ち寄り歩きたくなる場所とし、周辺の利用の活性化にもつなげる。
- ③まちの核として求心力・発信力を生む、産学官民連携や人々の交流を増やすために、プレイヤーが自由に、主体的に活動できる環境をつくる。

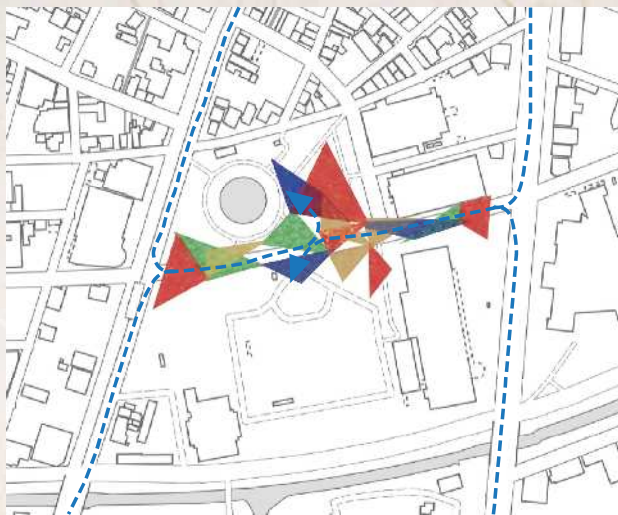


3. 提案内容

県庁周辺エリアでのイベントや人の誘導を考慮して形状を変更させたり、災害時や緊急車両が通行する際に取り外すことができるような可動式の空間を提案する。具体的には、ランダムに配置された柱に伝統工芸品である「和紙」と定置網漁業で使われる「網」を貼り合わせて架け渡し、大通りから県庁エリアに出迎え、和紙と網からなる空間をくぐって歩く道の役割を果たす。さらに、歴史・文化・産業の発信の役割も担う。開放的でありながらも、歩きたくなるような道しるべとなり、「色とりどり」の和紙が織りなす空間に「人通り」が生まれることから、「いろどり」と名付けた。

城址大通り及びすずかけ通りの両側から人呼び込む形に配置し、富山駅と商店街エリアの間に位置する立ち寄り場所として機能させる。地図に記載している破線は人が歩く様子を示しており、富山駅・県庁周辺エリア・商店街エリアを城址大通り・すずかけ通りで結ぶ「小さな串とお団子」の実現を図り、ウォークラブルなまちを目指す。

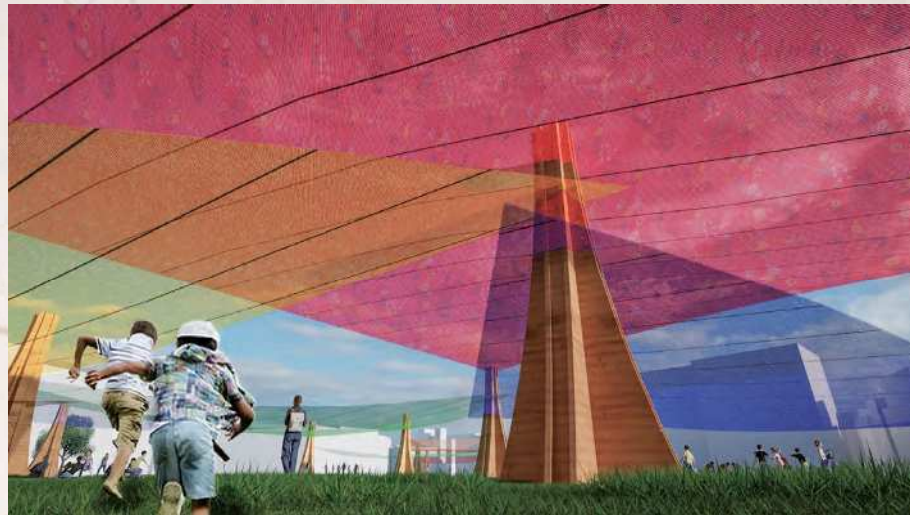




4. 「いろどり」と周辺との関係

富山駅から県庁周辺エリアへ、県庁周辺エリアから商店街エリアへの、歩く人の流れを作り出すために、大通りから県庁周辺エリアに立ち寄ってもらうように「いろどり」を配置する。これにより、駅から商店街まで歩くことを億劫に感じる人も、途中の目的地を加えることで抵抗が少なくなると考えられる。

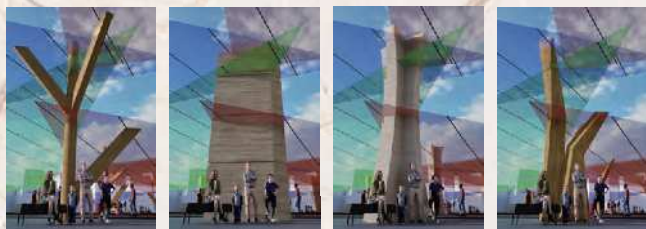
駅前斜めどおり富山県庁公園口線沿いの県庁及び県庁前公園の高木はコアエリア内に移植し、県庁前公園から歴史的遺産である県庁舎の視認性を高めるとともに、県庁から県庁前公園の緑への視認性も高める。また、休日には駅前斜めどおり富山県庁公園口線を歩行者天国とすることで双方を容易に、安全に歩いて行き来できるようにし、公園のある北側から県庁のある南側までが一体の空間となる。



5. 柱の仕様について

屋根材を支える柱は組み立て式であるためフレキシブルな空間をつくることができ、管理も容易である。柱の最高高さは8mであるが、組み立て方により調整することができ、解体して保管しておくこともできる。柱は「ひみ里山杉」を使用しており、この材料は富山駅や県会議事堂等の近隣の施設にも使われている。ひみ里山杉は、**強靱さと柔軟性を併せ持ち虫害に強く、物流や漁業を支える造船用材としても重宝されてきた歴史があり、ライフサイクルコストの削減にも寄与すると考えられる。**

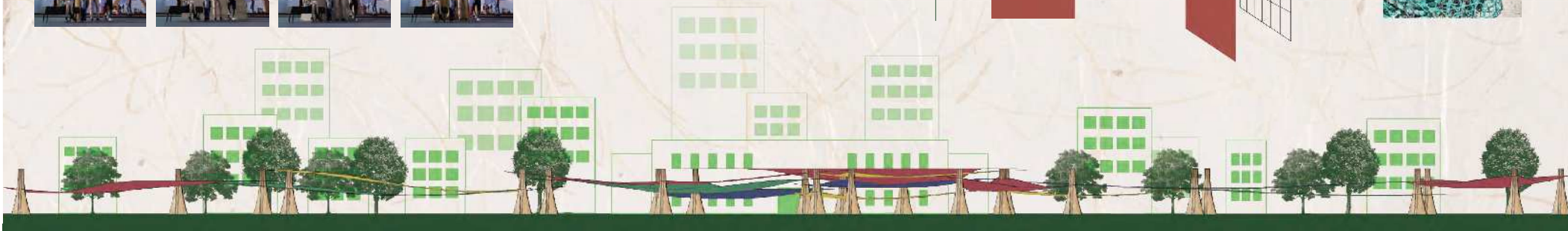
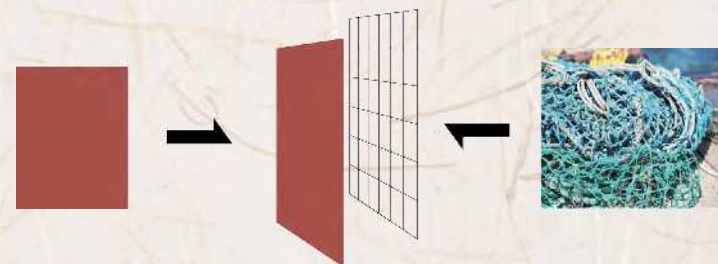
柱の形状を決めるにあたり、いくつかの候補を作成して検討した。コアエリア全体に配置した際にどのような空間が広がるかをCGにより確認し、5つの案から選定した。



6. 和紙と網を用いた屋根材について

「いろどり」では和紙と網を貼り合わせたものを屋根材料として使用する。和紙単体では破れやすいという弱点があるが、網でその弱点を補っている。年月を経て和紙が傷んでしまった際には、和紙を貼り替える必要があり、その貼り替え作業そのものが県庁周辺エリアでの名物的なイベントになると考えられる。

富山の伝統工芸品の代表として「越中和紙」がある。特に富山市内では、江戸時代に薬包紙として使われた「八尾和紙」の製造が行われてきた歴史がある。また、富山県の北部に位置する富山湾では、定置網漁業が盛んにおこなわれており、富山県の漁獲量の7割以上を占めている。「和紙」と「網」を使用することで、富山の歴史・文化・産業を発信することとなり、この提案における付加価値としての意義となる。さらに「和紙」の美しさで人を引き寄せ、「網」でキャッチするというコンセプトも持っている。



7. 様々なプレイヤーによる空間の使い方の想定

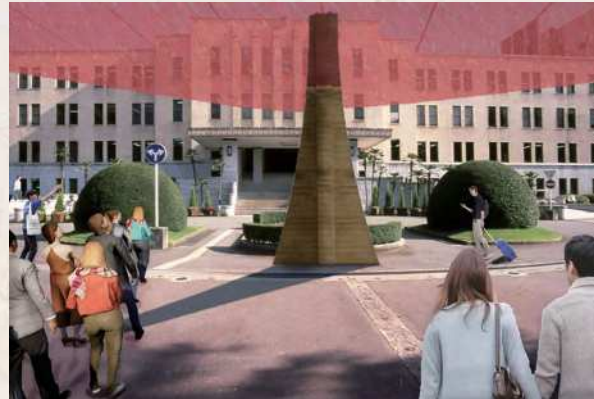
どんな立場の人でも、まちを活性化するプレイヤーになることができ、自由にアクションを起こすことができる空間とする。ここでは3つの使い方を提案するが、あくまでもこれらは一例にすぎず、長い年月をかけて様々な人がこのエリアに魅力を感じ、愛着を持つように育っていくことが期待される。その結果、**ウォカブルでにぎわいのあるエリア**がプレイヤーの手によって生み出される、持続可能な仕組みとなる。



近隣住民を対象に、防災時の拠点としての機能を県庁前公園に持たせる。これは備蓄倉庫を設置するといった整備によるものだけではなく、住民にとって**“防災時に身を守るために来る場所”**という認識を持ってもらい、どのような使い方ができるかを知ってもらうことを指す。災害時の対策本部等となる**県庁との連携**を図る効果も期待できる。

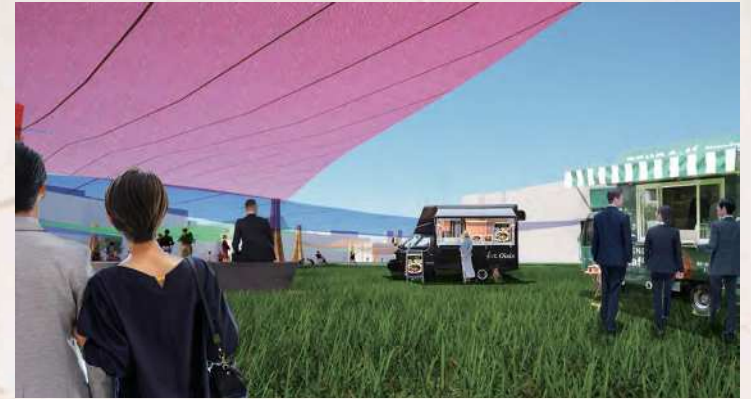
さらに、防災学習を行う場所としても活用することを想定しており、その一例として地元企業や農家の協力を得て、**グリーンインフラとしてエディブルガーデンを展開**する。防災学習や農業体験により地域の子供を育てることもつながり、**このエリアの明るい未来にもつながる。**

その他にも、地元のプレイヤーによる様々なイベントを実施し、平日よりも休日の来訪者が増えるような取り組みを積極的に行う。



このエリアでは、国の登録有形文化財である富山県庁舎や桜の名所である松川が歴史的及び観光資源として重要な役割を担っている。これらの資源を多くの人に知ってもらうため、観光に訪れた人に紹介するプログラムを実施する。地元の大学生や留学生による多言語での観光案内を行い、同時に**富山駅から商店街までを歩いて楽しんでもらえる**ようにする。また、現地での案内だけでなく、観光スポットとしてのPRやブランディング、イベントの企画も併せて行うことにより、**観光客を呼び込む発信力**を高める。

プレイヤーである学生たちにとっては、コミュニケーション能力の向上をはじめとしたスキルアップにつながり、来訪者を増やすだけでなく、教育的要素も持たせることができる。



県庁はその施設の性質上、住民が訪れることが少ない。しかし、隣接する市役所や近隣からも県庁エリアに人が集まり、**にぎわいのあるエリア**にすることを旨とする。平日は県庁で働く人や近隣で活動する人が通過することはあっても、滞在することはあまりないと考えられるため、キッチンカーを集めて利用してもらったり、富山駅から商店街のエリアに建ち並ぶ店舗で購入したものを楽しんだり、休息したりなど**自由に過ごせる場所**とする。

県庁の持つ機能や通常業務に支障がないよう、駅前斜めどおり富山県庁公園口線には「いもどり」を常時設置しなくとも、公園にはなるべく日常的に設置し、快適に過ごせる**心身のよりどころ**となる。

8. この提案がもたらす効果

エリアの周辺のまちづくりに与える効果

楽しく歩けるウォカブルなエリアとなり回遊性が高まることにより、周辺施設の利用も増え、まちなか全体の活性化につながる。来訪者・従業者・居住者がプレイヤーにならずとも多くの選択肢があるエリアになる。

エリアの持続可能性を高める効果

ハード面に関しては、可動性・可変性の空間とすることで容易に管理することができる。また、防災や教育を行う場所としても機能させることで、プレイヤーも育ちソフト面での持続可能性も高めることができる。

県全体に付加価値が広がる効果

現在の歴史遺産や水辺・緑を観光資源として活かすとともに、「和紙」と「網」による空間が富山の産業や文化を発信するものとして県全体の魅力を伝える付加価値となる。

