

以前、NYへ行った際にセントラルパークに寄ってみた。芝生の上では、子供たちがワイワイ騒ぎ、若いカップルが寝そべりながら談笑し、お爺さんがベンチで読書している。公園内のストリートではジョギングをしている人たちがいる。「あ、なんか映画とか写真で見た光景だ。」と思いつつ、見ているだけでこちらもウキウキしてきた。人によっては穏やかに、人によってはワイワイとそれぞれのアクティビティを楽しんでいるが、共通するのはみんなが笑顔であること。それは、「あ、ここは幸せがいっぱいある街なんだ。」と感じる情景であり、【見ている側にも幸せを連鎖させる情景】だと感じた。そんな情景を富山のど真ん中で見てみたい。観光客も含め、通りすぎる人々がその情景に触れることで「本当にいいところだな、ここは。こっちも幸せな気持ちになるなあ。」って感じてもらいたい。それこそが、富山県の大きな資産になるのではないかな。

●**県庁周辺エリアの現況で気になること** :

- (**県庁前公園**)
- ・芝生エリアにはほぼ人がいない。立山連峰方向が樹木でふさがれている。60年近く経過していることもあるが、「憩い」や「癒し」、そして、「語らい」を感じる場にはなっていない。
 - ・記念碑、モニュメントは大切ではあるが、数が多い。厳かな雰囲気を醸し出し、「活気」あるイメージではない。
 - ・禁止文言が多い。ある意味仕方ないかもしれないが、「楽しむ気持ち」を萎えさせていないか。
 - ・ベンチなどの設備がけっしてキレイとはいえない。ビジネスマンがちょっと休憩という風景は想像できるが、「家族」「カップル」が豊かな時間を過ごす雰囲気ではない。
- (**松川**)
- ・桜の季節はいざ知らず、夏場は鬱蒼とし、立寄り難い雰囲気を醸し出している。夜は本当に危ない感じ・・・。
 - ・震災工事の影響もあるが、川縁、川そのものがけっしてキレイではない。川の景観を楽しむ、清流に癒される、といった価値とは乖離している。
- (**松川べり彫刻公園**)
- ・彫刻を楽しむ場所？川の流れなどを楽しむ場所？松川との関連性の高い彫刻、モニュメントであればいいのだが、それぞれの価値が活かされていないのでは。
- (**県庁ならびに関連施設**)
- ・富山市役所や東京都庁のように展望フロアがあるわけではなく、一般市民や観光客が訪れる理由がない。歴史を感じる建物だが、閉鎖的。
 - ・県民サロンの存在を知っている人はどれだけいるだろうか？県庁自体が閉鎖的に感じることに起因するが、そこで談笑したり、くつろいだりする県民行動が発生すると思えない。
 - ・県民会館のD&DEPARTMENTは、観光客も含め、富山駅から歩いて城址公園等に向かう人にとっていい存在感を醸し出している。とはいえ、どんなお客様を狙っているのか、が不明瞭。観光客？地産地消の推進？
 - ・城址大通りがもったいない。ノーベル街道と名付けられ、さまざまなモニュメントもあるが、目立たない。気が付かないから、感動もない。

●**富山県といえば・・・** :

* 「47都道府県の魅力」(全国ネットアンケート2016～2020年回答集計)より

・「富山県」で思い浮かべたり、イメージする有名なことは？

1	ほたるいか (22.2%)	6	立山連峰 (10.4%)	11	チューリップ (6.2%)
2	黒部ダム (14.8%)	7	ブリ (8.9%)	12	立山黒部アルペンルート (3.7%)
3	葉・葉売り (13.0%)	8	富山ブラック (8.1%)	13	富山湾 (3.3%)
4	鱒寿司 (12.6%)	9	壱気楼 (7.8%)	14	おわら風の盆 (2.3%)
5	シロエビ (11.1%)	10	柴田理恵 (6.7%)	15	魚介類 (2.6%)

●食関連 ●観光地(景観/景勝) ●観光地(催事) ●産業 ●著名人

・「富山県」でおすすめしたい観光地は？

1	立山黒部アルペンルート	2	黒部峡谷鉄道(トロッコ)	3	五箇山合掌造り
---	-------------	---	--------------	---	---------

現時点の富山の魅力は、やはり「景観」と「海の幸」が大きい。これらの魅力(資産)はアイデア創出においても意識しておきたい。

富山に住む人々のWELL-BEING向上に貢献する新たな拠点

来街者・従業者・居住者のウェルビーイング向上、まちなかの連続性・回遊性への貢献、県内外の多様なプレーヤーの交流の場、といったさまざまな課題があるが、目指すべき第一義の地平としては「富山に住む人々の幸福につながること」。これからの100年における「富山を、富山県人を牽引する資産」とし、みんなのWELL-BEINGに貢献できる新たな存在になれば、と考える。

(WELL-BEING向上への3つの指標)

●**富山県人としての自信と誇り**

富山に住む人々が、富山の良さをしっかりと感じる。そして、富山県人としての自信と誇りを醸成する「場」に成長させる。その意識が、富山全体の活性化につながる。

●**経済活性化への寄与**

経済が活性化することは、富山に住む人々の日々の生活の豊かさにつながる。今だけではなく、未来に向けた「経済活性のタネ」を大事にし、育成に役立てる。

●**新たなキズナの創出/構築**

新たな人との出会い、知やモノとの出会い、出来事との出会い。どれも新たなキズナであり、それは、次への活力を産み出し、関係人口を増加させていくことの一助になる。

(「場のあり方」の3つのKEYファクター)

●**Dynamism**

活力を産み出す、増加させる存在であること。人が動く、経済が動くエンジンとして機能すること。

●**Beyond**

これまでの常識にとらわれない存在であること。非常識ということではなく「これまでは」といったことにとらわれないこと。

●**GateWay**

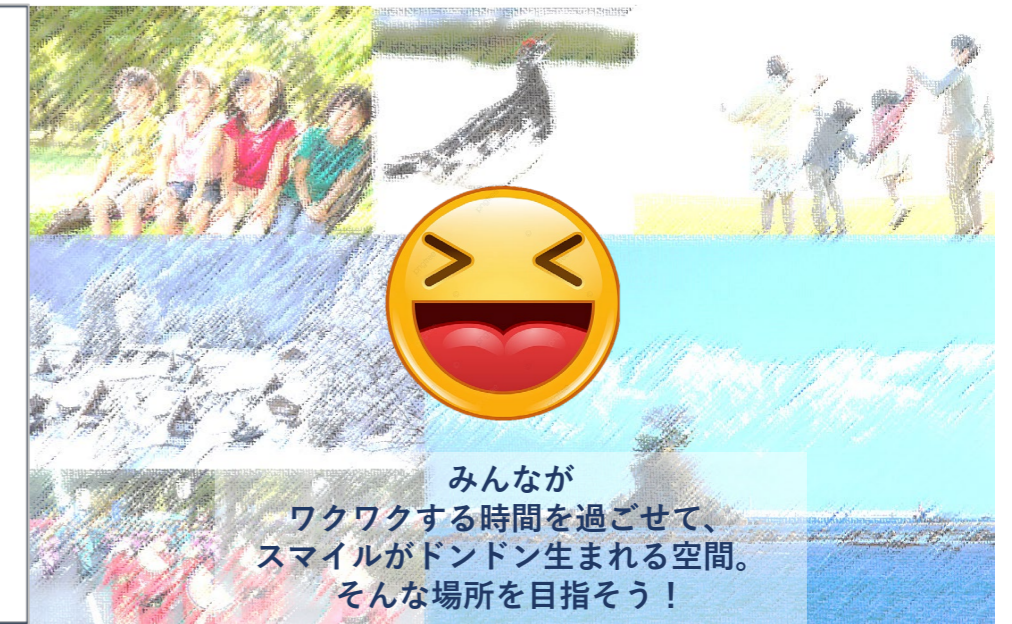
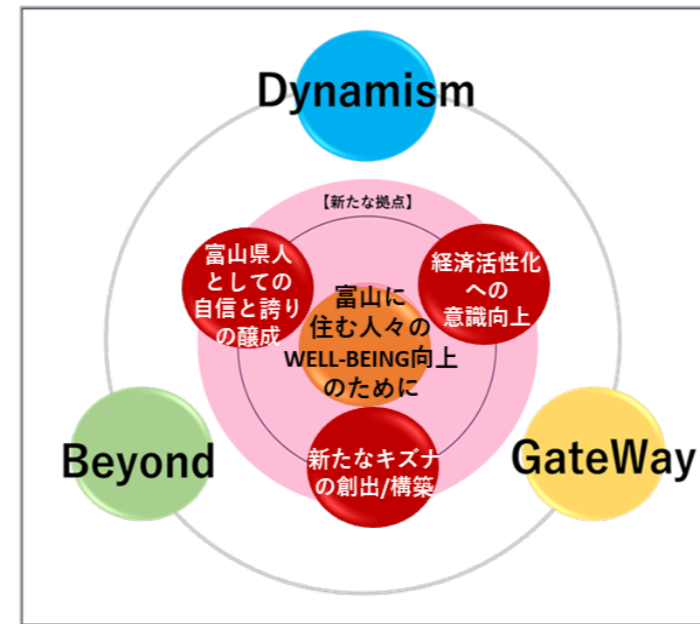
新たな富山が始まった、と皆が思う存在であること。市民(県民)にとって、観光で訪れる方々にとって、富山をもっと楽しむための入口であり、玄関となること。

+

「PERMA-V」を意識しつつ、本案件のWELL-BEING向上への指標を上記の3点で考える。

WELL-BEINGとは、身体的、精神的に健康な状態であるだけでなく、社会的、経済的に良好で満たされている状態を意味する概念。アメリカの心理学者で、「ポジティブ心理学」の創始者であるマーティン・セリグマン氏が提唱する「PERMAの法則」の5つの要素に、Vitality(活気/活力)を加えた「PERMA-V」が満たされる状態と言われている。

- ・ P=Positive Emotion (ポジティブな感情)
- ・ E=Engagement (熱中)
- ・ R=Relationships (人間関係)
- ・ M=Meaning (意義)
- ・ A=Achievement (達成感)



(具体的アイデアの前に)

①**城址公園の存在**

- ・当該エリアの南側に、城址公園が存在する。城址公園が持つサイトミュージアム機能、多目的広場機能などの役割を意識する必要がある。
- ・当該エリアと城址公園をひとつの大きなエリアとして括ることは、ニュース性も含め、新たな富山の創造への力になるのではないかな。

* 福岡が大濠公園/舞鶴公園一体化を推進。

②**城址大通りの活用**

- ・富山駅と総曲輪エリアをつなぐKEY。来街者(特に観光客)が写真を撮るようなストリートにすべき。
- ・「松川べり彫刻公園」「県庁前公園」のさまざまな彫刻/モニュメントを、富山駅から総曲輪エリアの入口まで車道側に配置し、「彫刻ストリート」に。

* 大阪「御堂筋」では彫刻と写真をとる来街者の姿が散見される。

③**富山駅近辺や駅北エリアとのカニバリ回避**

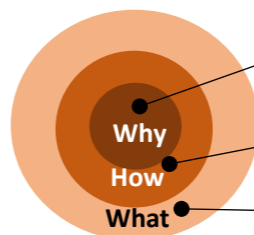
- ・「とやマルシェ」「のれん横丁」等は、観光、そして、日常使いとして成長していると感じる。成長の阻害になってはならない。
- ・スポーツ聖地としてまだまだ打ち手は必要だが、駅北エリアも留意する必要がある。

④**グリーンインフラ、そして、ユニバーサルデザイン**

- ・募集要項にもある通り、グリーンインフラなどの環境配慮は重要。
- ・観光で訪れる方、居住者、従業者など、全ての方々にDEIが求められる時代。

海、山、大地からさまざまな恩恵を受けて我々は生きている。
富山の自然からの豊かな恩恵を、みんながワクワクしながら笑顔で触れ合える場所に。

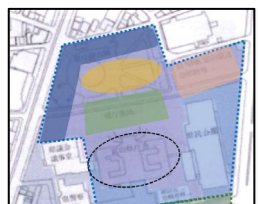
自然の恵み公園



自然からの恩恵を受けて我々は生きることができ、それは未来永劫続くこと。
【富山の自然の恵みの豊かさをつなぐ】ことこそが次の100年の資産となる。

「海の恵み」「山の恵み」「大地の恵み」を見る、知る、そして触れることができる仕組み、仕掛けを創出。また、その源となる「水の豊かさ」を感じる拠点を。

●自然の恵みの展示エリア/収穫体験エリア ●水の豊かさを感じるエリア など



「自然の恵み公園」のエリアは、4つのゾーンで構成。

- 【「海の恵み/山の恵み/大地の恵み」の展示】/【「海の恵み」の収穫体験】ゾーン
- 【農業体験】ゾーン
- 【「山の恵み」の収穫体験】ゾーン
- 【「水の豊かさ」を感じる】ゾーン

●【「海の恵み」「山の恵み」「大地の恵み」の展示】/【「海の恵み」の収穫体験】ゾーン



富山で伐採された「木材」、富山が誇る「ガラス」で作られた建造物。外からもさまざまな「自然の恵み」の展示が見えるつくり。



公園内側の壁が「展示スペース（の一部）」に。特に「海の恵み」に関しては、「富山湾」で獲れる魚をリアルに誰もが見ることができる構造に。（オープン水族館的なイメージ）

（建物内には4つのコンテンツ）

①建物の外では見ることができない「自然の恵み」に関わる展示。

- 富山湾深海の魚たち
- 野菜やお米の成長の姿
- 山の植物と動物の関係など



②バーチャルでの漁体験。漁体験用漁船などを設置し、VRテクノロジーの活用による臨場感ある漁体験。

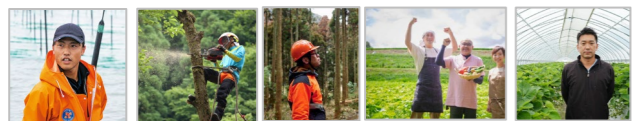


④子供たちがさまざまなWORKSHOPなどを行えるルーム。

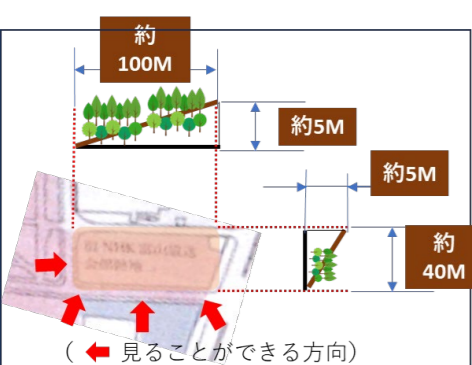
「自然の恵み公園」は学びの場でもある。子供たちの発想は本当に豊か。小中学生や高校生を中心に、「自然の恵み公園」を楽しんだ後に、いろいろなディスカッションをし、新たなことを考える場を設ける。



*小中学生による「富山の自然の恵みを活用した土産品」のアイデア創出ワークショップなどを実施できれば…。
※「月旅行が当たり前の時代のお土産を考えよう」、といったお題を設けると面白いアイデアが生まれる。

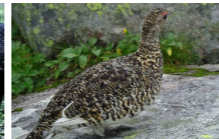
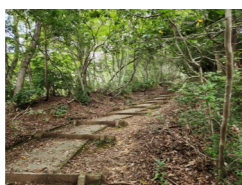


●【「山の恵み」の収穫体験】ゾーン



現在のNHK跡地に「小高い山の斜面」を再現し、「山の恵み」や、いろいろな動植物に出会えるゾーンに。

- ①山の状況をできるだけ再現。時期によっては、山菜採取を可能とし、家族が、観光客が、気軽に体験できる環境を。
- ②ホログラム映像で、動物たちと出会えるように。ホログラム映像装置を複数個所に設け、動物たちをリアル感をもって再現。



●【農業体験】ゾーン



県庁庁舎前に、農業体験ができる「農作地」をつくる。小中学生を中心に、さまざまな人々が農業体験などができる拠点に。

- ①70M×40M程度の「農作地」を。米作だけではなく、梨の木のゾーンなどもあり、富山のさまざまな農作物に関われる。
- ②富山県内各地の小中学生が順番に「農業体験」を行い、お米などを育てていく。※途中で、一般希望者の回などを設け、いろいろな方が参加できるように運用すると輪が広がる。
- ③出来上がった農作物は、「マルシェイベント」などで販売。もしくは、お米を使ったパンやパスタなどに加工し、県内の小麦粉アレルギーの方などに配布をする事業に。



●【「水の豊かさ」を感じる】ゾーン

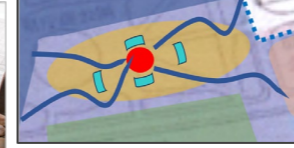
<足湯>



水の豊かさを温泉の豊かさからも感じてもらう。気軽に利用ができるコーナーを4つ程度設ける。

*たとえば、宇奈月温泉/氷見温泉/庄川温泉郷/地獄谷温泉の足湯といった4つのコーナーを設ける。

<水路>



子供たちが遊べる4本の水路。庄川、神通川、常願寺川、黒部川をイメージ。



<センターオブジェ>

センターには「水とガラスの競演」といったテーマで、噴水を配置。子供たちが、噴水の中に入って遊べる空間に。

*水とガラス、そして光の効果によって、いろいろな色彩を楽しめる構造がベター。



※このゾーンに「ガラス×鋳物×井波木材加工」による、富山ならではのベンチを複数個所に設置。

*【県庁庁舎】に関して

歴史ある建造物としてそのまま残し、「自然の恵み」の中に存在するファクトをブランディングに活用。県のシンボルが「自然の恵み公園」の一角を占めることは、「富山が自然をいかに大切にしているか」を物語ることにつながる。また、県庁前の農作地で子供たちが農業体験などを行うことは、「子供達の成長を県が見守る」というストーリーを生み出す。「あそこで知事たちが見てくれているから頑張んなきゃ！」という声から子供たちから生まれることを期待したい。

（周辺環境などの整備）

●富山城址公園との一体化



TOYAMA CENTRAL PARK

自然の恵み公園

「富山の自然の恵み」を満喫できる体験型のアミューズメントパークとしての役割。「賑わい」「動き」があるエリア。

富山城址公園

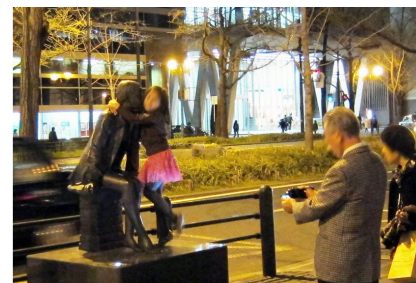
富山城や庭園を中心とした歴史ある景観を楽しみ、広々とした空間に居することで、「癒し」と「寛ぎ」を享受できるエリア。

*松川ゾーンも「富山城址公園」に含み、2つの大きなエリア（公園）とするが、これまで以上に行き交いしやすくする工夫が必要。

●城址大通りを「彫刻ストリート」に

前頁に記載しているが、城址大通りに彫刻などをできるだけ集約し、彫刻が楽しめるストリートに。県庁側、市役所側ともに、車道側に彫刻を配し、認知されやすく、写真スポットの一つになるようにする。

*大きなガラス細工による「ガラスストリート」化も考えられる。



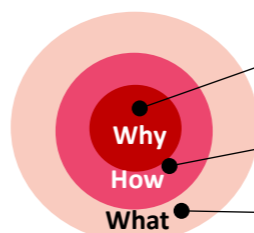
<Nurturing human resources who will lead the future of Toyama>

【自然の恵み公園】を核とした活動で成し遂げたいことである。つまりは、WELL-BEINGの拠点であるとともに、富山の未来をつくる人材育成の貢献拠点として機能をさせたい。富山は「自然の恵み」「自然の力」が本当に豊かな土地だと思う。30年前は多くの人が携帯電話なんて持っていなかった。銀行に行かずにお金を動かせるなんて思っていなかった。AIをはじめ、テクノロジーがもの凄いスピードで発達している中、50年先、100年先は本当に社会が様変わりしているに違いない。それでも人は、きっと、「自然の恵み」を味わい、「自然の力」を楽しんでいると思う。だからこそ、自然豊かな富山に生まれ、富山で育つ子供達、若者には、それを見て、知って、感じてほしい。富山に訪れた人々には「富山の自然の豊かさ」を味わってほしい。富山の未来は確実に「自然の恵み」が一翼を担っていると思う。「自然の恵み」をいろいろなカタチで楽しみ、ワクワクしながら次へとつなぎ、紡いでいく。「自然の恵み公園」は、富山のそんな進化に貢献できる場所になれば、と思います。

※上記の建造物等以外のエリアは基本的には「芝生空間」に。通路部分（グリーンコンクリートを使用）は設けるが、できるだけ少なくし、「芝生に自由に入れる」工夫を凝らす。

富山のさまざまな価値をもっともっと楽しみながら「知る」、「感じる」ことができる拠点。そして、ワクワクしながら「次のアクション」にも繋がっていく新たなゲートウェイとしての役割を。

Avanti TOYAMA



県民さえ知らない、訪れたことがない場所は多々ある。まだ触れたことがない魅力をもっと気軽に感じてほしい。【富山の発掘を楽しむ】が未来へのゲートになる。

富山の名所、観光地などは各地に点在。だからこそ、富山全体を見渡せ、楽しむことができるスポットを。そして、遠い観光地にも今まで以上に便利に行ける要所に。

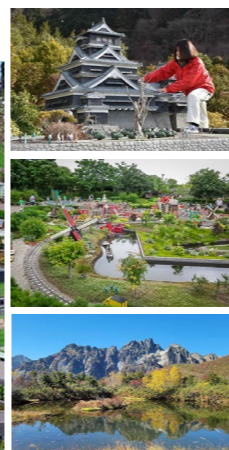
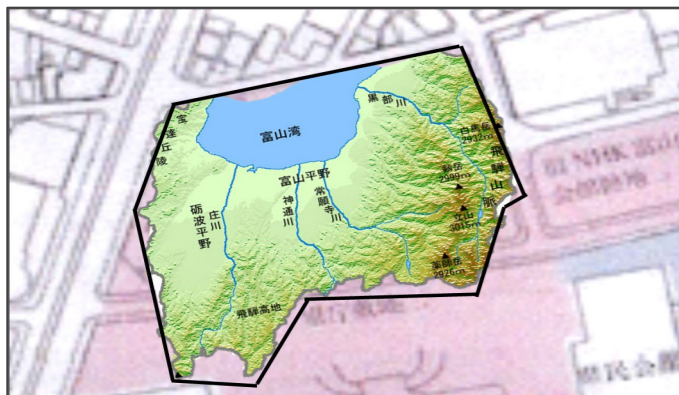
- ミニチュア富山 ●パーティポート ●360度VR観光シアター ●など

「Avanti TOYAMA」のエリアは、3つのゾーンと県庁庁舎の一部活用で構成。

- 【ミニチュア富山】ゾーン
- 【パーティポート】ゾーン
- 【360度VR観光シアター/カフェなど】のゾーン
- ※県庁庁舎の一部活用

●【ミニチュア富山】ゾーン

現在の県庁前公園のエリアを中心にミニチュアでの富山の再現。富山県を一望でき、各地の名所などを感じることができる。



* 富山城、高岡大仏など、建築物は、1/15～1/10程度のスケールで設置。
 * 富山を代表する企業ビル、工場なども。(広告収入として要検討)

* 水の豊かさを伝えるために、富山湾のエリアや、黒部川、常願寺川、神通川、庄川など代表的な河川エリアを設ける。

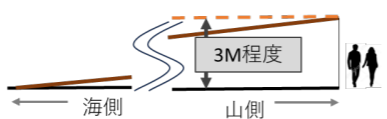
* 多くの人々に知られていない「悪城の壁」、なかなか行くことができない「仙人池」などの絶景を伝える。壮大で見ると魅了する景観を再現し、その魅力を感じてもらう。

①基本構造のイメージ



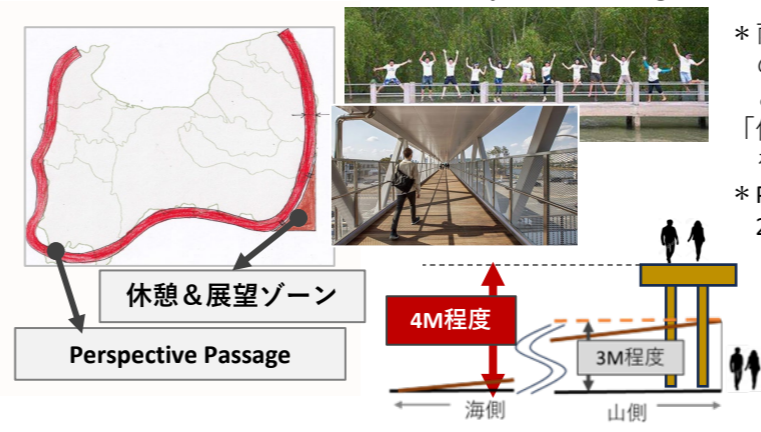
メイン通路を中心に「ガラス×鋳物×井波木材加工」による、富山ならではのベンチを複数個所に設置。

* 池には実際に魚が泳いでいる。また、池部分に巨大なステージを組むことができ、特別イベントにも活用できる構造に。



* 平地や山合いをうまく表現できればベター。実際は、ミニチュア配置を踏まえ、なだらかな段々畑のような構造を想定。
 * 実際の高度の1/1000スケールで考えたい。(立山連峰のゾーンが3M程度)

②「ミニチュア富山」を取り囲む「Perspective Passage (展望通路)」の設置



* 南東側には、リアルな立山連峰を眺めることができる「休憩&展望ゾーン」を設置。
 * Perspective Passageは、2～2.5M幅を想定。

* 適度な間隔で「ベンチ」を配置。

●【パーティポート (空飛ぶクルマ発着ターミナル)】ゾーン

* さまざまな規制を一旦考慮せずに検討。「空飛ぶクルマの実用化」はもう目の前に来ている。観光など、さまざまな活用に。

- ① 主要な観光地/観光名所へ「観光客」を運ぶ。(空飛ぶTAXI) 各地にパーティポートを建設する必要が生じるが、遠隔地を身近に。
- ② 主要な観光エリアを「空から眺める」ツアーでの活用。(空飛ぶ観光TAXI) 富山各地を空から眺めるツアーなど、新たな観光スタイル/モデルを確立。
- ③ 災害時や緊急搬送などが必要な場合の活用 搬送元や搬送先の離着場所の課題はあるが、緊急ヘリと同様の活用を。

※上記の建造物等以外のエリアは基本的には「芝生空間」に。通路部分(グリーンコンクリートを使用)は設けるが、できるだけ少なくし、「芝生に自由に入れる」工夫を凝らす。

●【360度VR観光シアター/カフェなど】のゾーン

ゾーンの中央には、シアターやカフェが入るシンボリックな建物を。周囲には自然に囲まれた空間を。

- ① 富山のさまざまな風景/情景を楽しめるVRシアター 富山の風景/情景の360度3D映像を楽しめる。
 ✓ 上空から見た富山湾 ✓ 立山連峰/黒部峡谷
 ✓ 合掌づくり集落 ✓ おわら風の盆
 ✓ ホタルイカやシロエビの漁 など
- ② カフェ&軽食レストラン
- ③ 県民サロン * 県庁2階にある県民サロンを移設。

※建物のガラスには、透明太陽光発電用パネルなどを使用し、環境維持へのシンボル施設としての役割も担わせる。

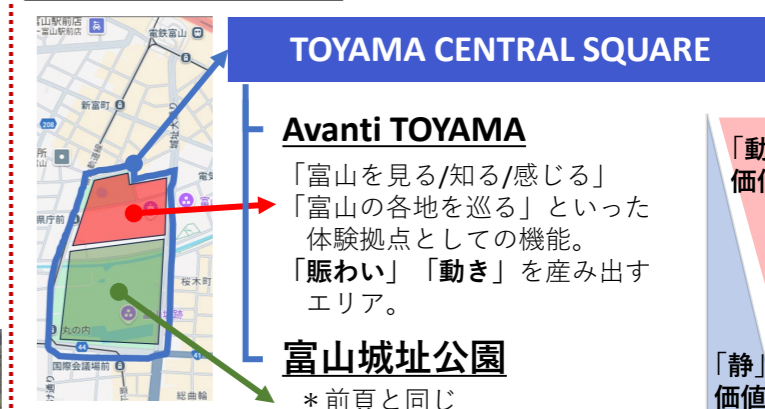
※県庁庁舎の一部活用

1階フロア全てを「未来に向けて富山を牽引していく産業/企業」の創出/発展の拠点に。

- ① 未来を担うスタートアップのオフィスに活用。 県のサポート、相談などの利便性の向上。スタートアップ企業同士が交流しやすい環境も整備。
- ② 「みんなが体験」できる産業体験スペースの設置 薬づくりをはじめ、ガラス、木材、鋳物加工など、富山だからこそその産業体験を提供。観光客にとっての思い出づくりだけでなく、未来のための人材育成も企図したスペースに。

(周辺環境などの整備)

●富山城址公園との一体化



●城址大通りを「彫刻ストリート」に

* 前頁と同じ

【Avanti TOYAMA】の根底にあるのは、当たり前ともいえるが「富山というエリアへの愛」である。それは、「このエリアをもっとよく知ろう、感じてみよう」という愛であり、一人ひとりがその愛を高め深め、「みんなで富山をもっともっと良くしていこう、面白くしていこう」という大きな動きに昇華させる、ということが究極の狙い。この数か月、富山の各所を巡ったが、松川や雨晴海岸の汚さには「残念な思いを抱かざるを得なかった。観光資源としてどうなんだろう、これはリピーターが生まれない、と思わざるを得なかった。「大きな経済資源である郷土各地をもっと美しくしよう」という活力を産み出したい。富山の素敵な未来をつくる出発点としたい。アメリカに「ロックコープス」という活動がある。4時間のボランティアで4時間のライブに行ける、という仕組みだが、「市民の街への愛」、「自分事とする市民の力」がベースの活動である。そんな力を富山という地で醸成できないか。【Avanti TOYAMA】の環境を整えば、そういった活動への資金と人材確保への一助にも活用できるのではないかと。県庁庁舎にスタートアップを呼び込むことも、「富山の未来づくりのゲートウェイ」としての価値といえる。歴史的建造物の中での活動は、彼らの「郷土愛」を高め、次に向けた力を産み出してくれる、と信じたい。

(最後に・・・)
 東京から富山にUターンをして数か月経つが、「富山には自慢ができる多様なモノ・コトがあり、優れた価値がいっぱいある」と再認識をした。嬉しい発見でもあった。とはいえ、

- (1) 優れた価値を活かしきれていない、伝えきれていない。
 - (2) さまざまな価値や役割/機能の重複も散見され、「この場所は〇〇の聖地」といった特性づくりがうまいとは言えない。
- 今回の「県庁周辺エリア再開発」は、そういった課題にも向き合う必要があると思います。それらの解決もしっかりと見据えつつ、富山のど真ん中に「たくさんの」を産み、「活気溢れる富山の姿」の創出に貢献できれば、と考えます。

