

ふらっとやま

曖昧な空間がつくる富山の可能性をひらく結節

フレキシブルパーク 界限性

- ・大きな芝生、遊べる噴水、見通しの確保
- ・子育て世代の日常の居場所に



まちなかふらっと食堂 界限性

- ・県庁・市役所の食堂をまちなかに統合
- ・食堂の混雑緩和、職員交流の促進



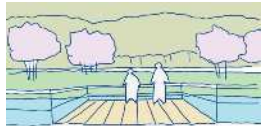
ななめどおり歩行者天国 回遊性

- ・ななめ通りの車線数を削減、一方通行に
- ・休日は歩行者天国にして回遊性向上



まつかわ水辺デッキ 回遊性

- ・松川沿いに降りられる空間を設ける
- ・水辺に近づけるデッキを整備



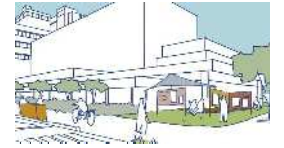
ななめどおりみちマルシェ 祝祭性

- ・ななめ通りを含めてエリア全体でのイベント
- ・公園と広場などメリハリがありつつ規模大



まちなかふらっとステージ 祝祭性

- ・大通り沿いの駐車場を情報発信の場に
- ・一段高くし、まちからの視認性を高める



ひらかれた市役所 界限性

- ・エリア内に食堂や展示スペースなどを移設
- ・空室に託児所などの機能を設け、日常的な動線創出



県庁エリアの「ありたい姿」の整理

- ① 歴史・水辺・緑を活かしてまちの中心における憩いと楽しみの空間を形成し、来街者・従業者・居住者のウェルビーイングを向上させるエリア
- ② まちなかの連続性・回遊性を高めて、まちをシームレスにつなぐとともに、周辺街区に賑わいの好循環をもたらすエリア
- ③ 公有地を舞台に県内外の多様なプレイヤーが集まり、産学官民連携や人々の交流が積極的に行われ富山のまちの核として求心力と発信力を生むエリア

「ありたい姿」から3つのキーワードを抽出し、本提案の視点とします。

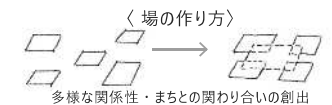
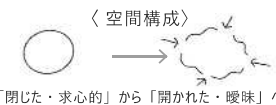
▶ **界限性**の創出 地域資源を活かしたエリアとイメージ創出

▶ **回遊性**の創出 個性あるエリアが駅と商業地区をひきつける

▶ **祝祭性**の創出 県内外に訴求力のある活用・交流の場

本提案のコンセプト

公園を核として、自由でふらっと立ち寄れる空間とフラットな関係性を創出することで、絶えず変化し、最新の富山をうつす富山県・市の玄関エリアとなり、まちをつなぐ



県庁周辺エリアがまちにおいて果たすべき役割 周辺エリアをつなぐ懐の深さ

01. 周辺エリアの背景・地域らしさ

中心市街地は、神通川の旧河道を掘削して築城された富山城を核に川の南側に発展してきた。馳越線工事でできた廃川地は、松川運河開削の土で盛土され公用地として広く利用されている。また、近年ではコンパクトのまちづくりが進められ、過去から現在へと合理的なまちづくりが行われてきた。



出典：今昔マップより 1909年ごろの富山市



出典：富山市都市マスタープラン

02. 周辺エリアの課題

中心市街地全体で、その歴史的背景から都市構造がエリアごとに異なっており、**廃川地の斜めの道路や大きな街区構成が駅前から商業地区のつながりを隔てている**。また、戦災復興によって都市が再生されたため、エリアごとの個性が希薄でわかりにくさがあり、**エリア像の構築ができていない**。



出典：富山市民感謝誌のついで実行委員会 HP

03. エリア全体からみた県庁前エリアの方針

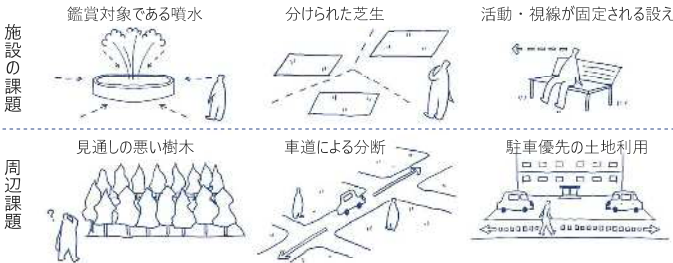
中心市街地全体では、歴史的な背景から二つの都市の骨格が見えてくる。城下町の町割りによる直交系の都市軸と、旧河道の大きく蛇行する軸である。また、現在のまちづくりの誘導方針を見ると都市軸を中心とした商業誘導とその辺縁部の居住誘導がある。そこで富山駅と商業地を結ぶに**ぎわいの都市軸**と中心地と住宅地を結ぶ**暮らしの回遊軸**が浮かび上がる。県庁前エリアは2つの軸が交わる位置にあり、観光や交流、暮らしや環境の異なる流れを受け止める、**余白のある空間が求められるその融合の先にエリアの個性が生まれる**。



県庁周辺エリアならではの新たなエリア像 まちの可能性をひらく、フラットな関係で集う場づくり

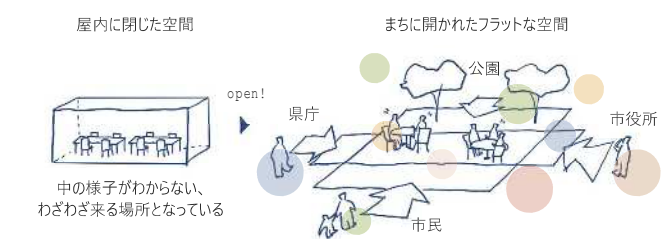
04. 県庁周辺エリアの空間的課題

エリアの中心となる県庁前公園は、樹木が生い茂り緑が豊かな空間であるが、周囲からの見通しが悪く**空間が公園内で閉じている**。また公園内も、中心性の強い噴水や細かく分けられた平坦な芝生など**単一の空間で、アクティビティを誘発しない修景施設が点在している**。エリア全体を見ても、歩道は狭く道路に敷地が分断され、各施設は駐車場で囲まれている。



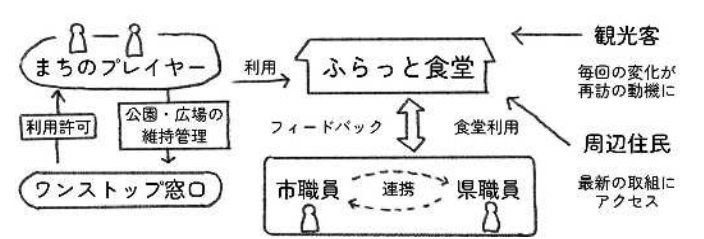
05. まちの挑戦を応援するミクスユース：庁舎をまちにひらく

本エリアは県庁、市役所が集まり平日の日中から日常的に入が多くいるが、**行政機関への目的がないと訪れない場所となっている**。そこで、住民も訪れて楽しいエリアとするために県庁・市役所の目の前という立地を生かして、**小さな社会実験が自由に行える広場**を設ける。その核として、**県庁・市役所の食堂機能を持った仮設建築を設置する**。その他会議スペースや展示スペースなどもまちに開いていき、逆に庁舎内にまちの施設を取り込んでいく。



06. フラットな関係が生み出す新たな富山の発展

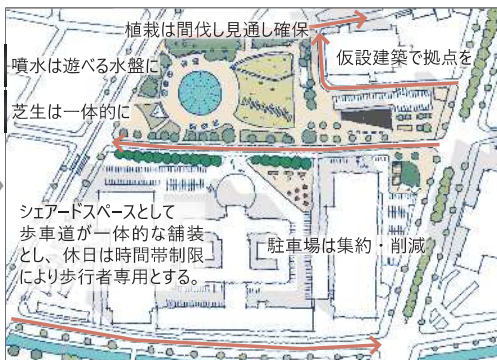
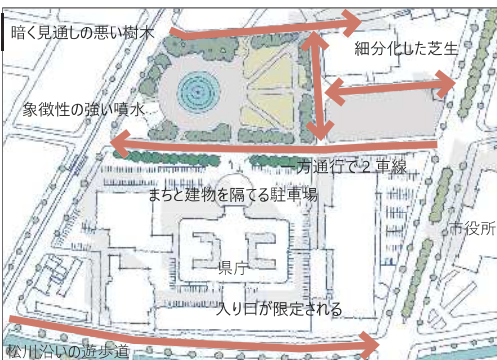
新規プレイヤーは、実際にまちに入っていく前段階として**行政職員に向けてサービス・体験を提供しフィードバックを得ることができる**。プレイヤーは、行政の担当職員とは密接な関係を築くことができるが、理事者と顔を合わせる機会は少ない。庁舎の目の前で**小商い等を実験することで理事者とも顔を合わせることが可能となり、ボトムアップ型とトップダウン型のまちづくりの重なり合う場となる**。あわせて**県職員と市職員の新たな連携のきっかけの場**ともなり得る。



県庁前エリアの空間としてのありたい姿 単一な機能空間ではなく、ふらっと立ち寄りたくなる曖昧な空間づくり

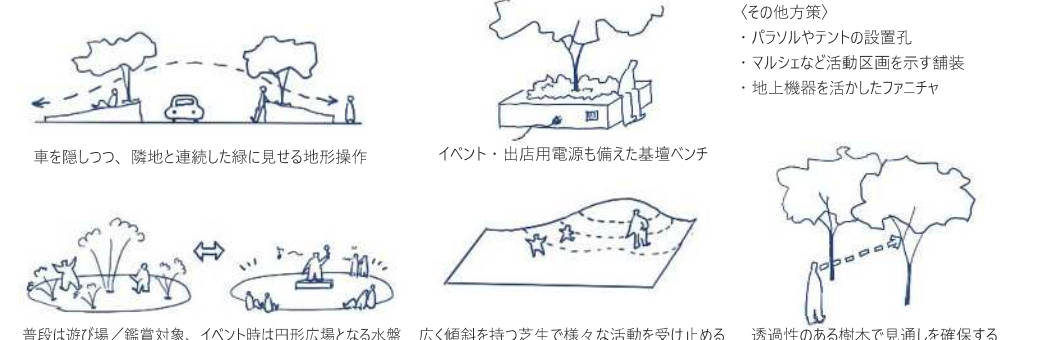
07. エリア全体の再編

現在のエリア全体で**駐車場の集約、道路の廃止・車線削減、時間帯規制、敷地の統合**を行い、敷地内外の連続性・回遊性を創出する。



08. 曖昧な空間をつくるレシピ

高木・低木による公園の分断や車による空間の断絶の解消に加えて、公園や広場内に滞在や活動の**依り代になる空間**を設ける。その手法として「**一石二鳥**」をキーワードとする。運河開削と土地の埋め立てを組み合わせるように一度の整備で**多目的に使える空間**を整備する。

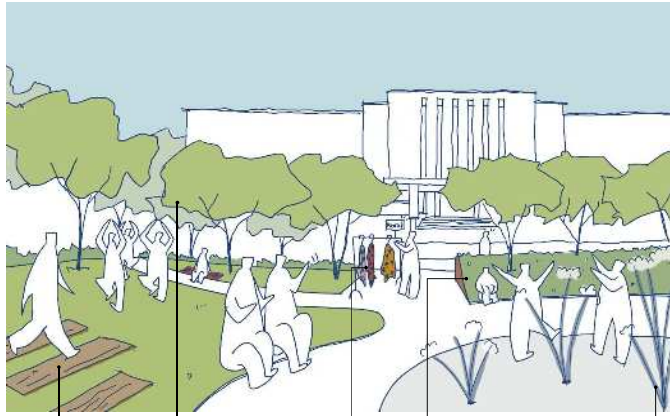


コアエリアの将来像

県庁前公園：日常

現状の課題：噴水が中心性を持ち、内側に閉じた空間となっている。また、辺縁部の樹木下の低木がアクセス性を阻害している。

ありたい姿を実現するアイデア：噴水は、既存のポンプや浄化装置を最大限生かし中で遊ぶことのできる水盤とポップアップ噴水とする。樹木は見通しを確保するように間伐する。間伐した樹木を枕木として芝生の園路とし、境界線をぼかした曖昧な空間を作り出す。



伐採木のまくらぎ園路
視線が抜ける植栽選定
芝生を楽しむソールレンタル
遊び場になるポップアップ噴水
車を見せずに隣地の緑と繋がるスロープ基礎

県庁前公園：イベント

現状の課題：座る場所は噴水方向を向くベンチだけであり、視点場としての多様性に欠ける。また、芝生が分節されていてイベント時の一体感を感じにくい。

ありたい姿を実現するアイデア：ポップアップ噴水は平場として活用することができ、イベント時の可変性に富む。低木を撤去・道路を廃止することでNHK跡地との連続性を生み、エリア全体での大きなイベント活用が可能である。芝生には高低差をつけ、滞留に变化をうむ。



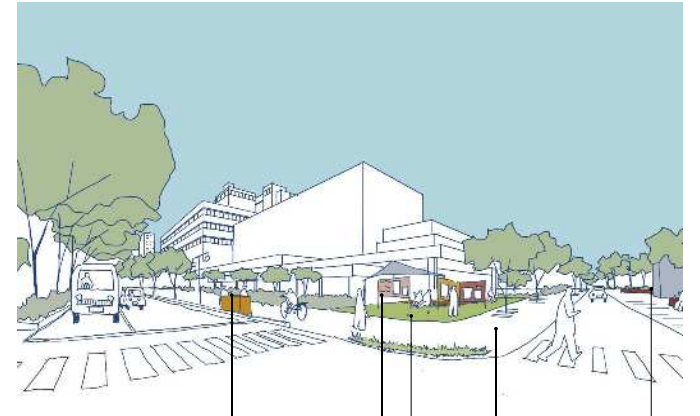
広く使える芝生
電源
伐採木を使用した可動式丸太ソウル
イベント時には水を止め、広く使える噴水
隣地と連続して見せる列植
マルシェ出店を想定した配置計画

サブエリアの将来像

城址大通り

現状の課題：沿道施設の駐車場が通りに面し、駅から商業地に向かう人々にとって楽しい空間ではない。

ありたい姿を実現するアイデア：斜め通りとの交差点付近の市民ホール駐車場の一部をまちかど広場とする。情報発信を中心とした活用を行い、自動車利用者、歩行者ともに目につくように一段高いステージを設ける。



地上機器を活用した仮設ファニチャー
交差点の滞留を引込みまちかど広場
まちなか展示ブース
大通りに顔を出す店舗と木立広場
縁石なしのシームレスな歩行空間

エリア外・地区全体への波及効果

NHK跡地：ふらっと食堂

現状の課題：現在の市の食堂は1階にあるものの庁舎の奥にある。県庁の食堂は2階にあり、日頃から混雑している。

ありたい姿を実現するアイデア：市役所、県庁職員の昼食利用に資する仮設建築の食堂を設置する。晴れた日は、公園全体で食べることができるようなテイクアウトを中心とした展開をする。昼食時以外には打合せ可能なスペースとし、多様な交流・出会いをうむ装置となる。



公園と連続する列植
出店スペースを想定した舗装
城址大通りと連続して見せる木立
土日限定の歩行者天国
市民がふらっと見れるMTGボード
車を隠し隣地の緑と繋がるスロープ基礎
市民と県・市職員が交わるふらっと食堂
チャレンジショップ

駅前斜めどりと県庁前公園

現状の課題：一方通行でありながら、2車線通行で道路幅員が広い。両側は植栽帯があり、閉じた印象が強い。

ありたい姿を実現するアイデア：公園側の植栽帯を改変し、斜めの擁壁とする。片側はベンチに、反対側は緑視率をあげる装置となる。車道は1車線とし、休日は歩行者空間として活用する。日常時は自転車通行空間とする。



公園と連続する列植
可動式ソウル・プランター
緑石なしのシームレスな歩行空間
出店スペースを想定した舗装
土日限定の歩行者天国
車を隠し隣地の緑と繋がるスロープ基礎

富山駅から駅前斜めどり

現状の課題：駅前から中心市街地に向かう主要動線は主に公共交通や大通りである。過去には路面電車のルートであり、幅員が広い。沿道の1階部分はまちに閉じている。

ありたい姿を実現するアイデア：斜めのおりであり、通行量が少ないことを活かし、車道幅員を削減し、ボンエルフ型の通りとする。実験的にパークレット設置から始め、沿道店舗の客席利用を許可し、通りを中心に沿道のエリアマネジメントを進めていく。



1Fからの参みだしを促す舗装
屋内の様子が感じられる透透性のある店舗
快適な歩行空間とするスローム
1F店舗と連携したパークレット(オープンカフェ化)