

報 告 書

第 16 回「まちの活性化・都市デザイン競技」 福井市長特別賞表彰式・記念シンポジウム

～新しい福井へ！ 都市デザインからのアプローチ～

- 日 時 平成 26 年 7 月 19 日（土） 13:30～16:30
- 会 場 響のホール （福井市中央 1 丁目 4-13）
- 主 催 福井市
- 後 援 公益財団法人都市づくりパブリックデザインセンター
- 参加者 186 名

プログラム

◆ 開会

挨拶 東村 新一 [福井市長]

◆ 福井市長特別賞表彰式

◆ 基調講演 「福井の個性と都心の再生」

講師 西村 幸夫氏 [東京大学先端科学技術研究センター所長・教授/
第 16 回「まちの活性化・都市デザイン競技」審査委員長]

◆ パネルディスカッション 「新しい福井へ！都市デザインからのアプローチ」

コーディネーター

西村 幸夫氏

野嶋 慎二氏 [福井大学大学院工学研究科教授]

パネリスト

加茂川 智哉氏・平田 拓也氏 [戸田建設株式会社/福井市長特別賞]

石田 武氏 [大成建設株式会社/国土交通大臣賞]

伊藤 香織氏 [東京理科大学理工学部建築学科准教授/

まちづくり月間全国的行事実行委員会会長賞]

宮前 和也氏・岩井 正道氏 [清水建設株式会社/

(公財) 都市づくりパブリックデザインセンター理事長賞]

1	開会挨拶	・ ・ ・	3
2	福井市長特別賞表彰式	・ ・ ・	4
3	基調講演	・ ・ ・	5
4	パネルディスカッション	・ ・ ・	2 1

第16回「まちの活性化・都市デザイン競技」 福井市長特別賞表彰式・記念シンポジウム



主催者挨拶 福井市長 東村 新一

みなさん、こんにちは。

本日は、第16回「まちの活性化・都市デザイン競技」の福井市長特別賞表彰式と記念シンポジウムを開会いたしましたところ、こうして多くの皆様にお集まりをいただき、誠にありがとうございます。

また、常日頃、皆様には、福井市のまちづくりを推進することに、大変なお力添えを賜っておりますことを、この場をお借りしまして厚く御礼を申し上げます。

もうご存知のことかと思いますが、福井市におきましては、長期的なまちづくりの方向性と実現の方策を示す『県都デザイン戦略』というものを、福井県と一緒に作りまして策定をし、活気と誇りに満ちたまちの創造に取り組んでいるところであります。

福井の良いところを活かし魅力のあるまちとしていくためには、県内外からの英知を集め活用していくということが、非常に大切だというふうに認識をしています。

昨年、「まちの活性化・都市デザイン競技」の対象地区として、福井城址を中心としたエリアが選定され、全国から都市のデザインあるいはまちづくりについて、31もの様々なご提案を頂いたところであります。

これらの中から、幾つもの賞があつて、賞は決まっているものもあつたのですが、福井市長特別賞というものを選ばせて頂きました。この賞だけまだ表彰されていないということで、今日、この場で表彰させて頂くということを予定している次第です。

そして、その表彰式と併せまして、今回、審査委員長を務めて頂きました東京大学の西村幸夫先生の基調講演、あるいは授賞した皆様によるパネルディスカッションを通して、福井のまちづくり、顔づくりを考える上でのヒント、アイデアを頂けるのではないかと非常に大いに期待をしているところです。

本日のシンポジウムが有意義なものとなり、そして、皆様のまちづくりに対する活躍の一助になってくれることを期待して、あいさつとさせていただきます。どうぞ、本日は宜しく願いいたします。

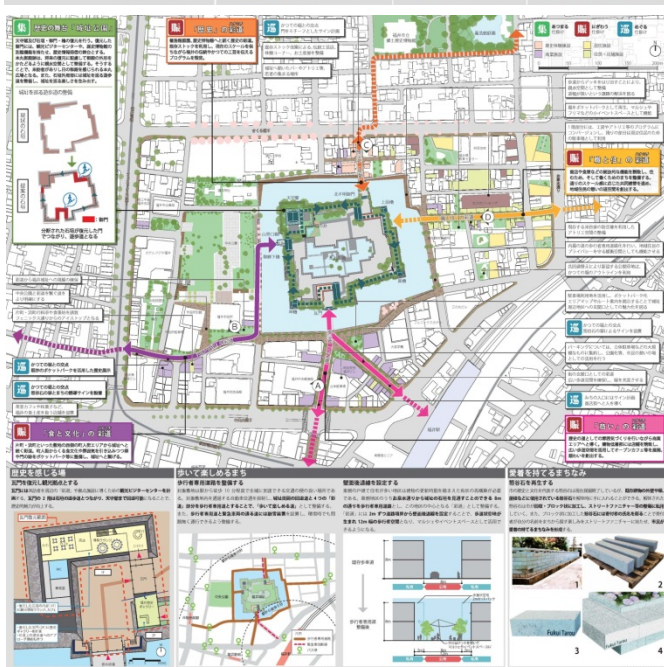
第16回「まちの活性化・都市デザイン競技」福井市長特別賞表彰式

受賞者

戸田建設株式会社

「歴史の舞台と四季の彩道」

平田 拓也、加茂川 智哉、四宮 健次、加藤 敦史、百瀬 雄介、國又 要



基調講演



「福井の個性と都心の再生」

講師 西村 幸夫氏

[東京大学先端科学技術研究センター所長・教授/
第16回「まちの活性化・都市デザイン競技」審査委員長]

皆さん、こんにちは。よろしくお願いします。また、今回の『まちの活性化都市デザイン競技』を受賞された皆さま方、おめでとうございます。

私はこのデザイン競技は最初から審査委員として関わっておりまして、この14年間ほどはずっと審査委員長を務めております。受賞者の方々は、6月に「まちづくり月間」の中で表彰されるわけなのですけれども、今回は市長特別賞ということで、このような機会を設けていただいて本当にありがとうございます。

実は、こういう形できちんとした、その後パネルディスカッションを大々的な形でやるというのはそんなに数は多くなくて、今日は、福井市の方々が非常にこの問題に熱心に取り組まれている、ちょうど今、都心がすごく大きく変わる時期なので、そういうこの課題とテーマとがマッチしたのかなというふうに思っています。

また、まちづくりで、全体としてコンペをやるということは数少ないのです。建物のコンペや公園のコンペというのはそれなりにあるわけですが、まちづくり、都市計画というのは非常に規模が大きいで

すし、一人の人が計画したからといって全部が出来るわけではないので、なかなか計画っていうのが立てにくいわけでありまして。

では、計画が無くていいのかと言われると、それはきちんとした都市のビジョンというのはあるべきなわけですが、今申しあげましたように、なかなか実現が難しいということで、こういうものが特に日本の場合はあまりやられてこなかったということが、ある意味、都市をこういう風に変えていきたいというビジョンを持つことを弱めてしまったのではないかと思うわけです。

ところが、福井の場合は、震災があって、震災があって、ちょうどその頃、その後復興した建物が次第に更新期を迎えているわけです。そうした意味では、この後、どういう形でまちを変えて行くのかということを考えるのは、非常にいい時期に来ているということが言えると思います。

そのことで、少し今日のテーマ、私が外から見て、福井市の人前で福井のことを喋るのは非常にプレッシャーがかかるわけですが、ある意味、外から見るとどう見えるかと、そして、私はプランナーな

わけなので、都市計画をやってきた人間として、そしてまた都市というのは長い歴史があるわけで、福井も 400 年の歴史があるわけで、北の庄城から入れるともっと長い歴史があるわけで、そうしたものを外から見て、それがどういうふうに見えるかということも含めて、少し考えてみたいと思います。

それでは少し暗くしていただけますでしょうか。

ご承知のとおり、これが（図 1）駅前通りです。



これは、昭和 32 年の写真で震災があった後、都市計画が見事に出来上がったときですね。今でもこの通りはあるわけですが、これを見ると、都市というのはやはり単に自然発生的に出来たのではなくて、ある時期、きちんとした形でビジョンを持ってつくられていったのだということは、よく分かると思います。福井も、もちろんそうなのです。

ところが、大半、我々は、特にこうした戦災など大きな災害を経験して、また区画整理を経たまちは、過去の歴史はなかなかもう手がかりは無くなってしまったとかいうふうに思ってしまう、なかなかこうし

た都市デザインが持っている可能性とか、それらが作り出してきた都市の特色というのを、なかなか正面からじっくり見なくなっているのではないかというふうに思うのです。そこで、もう一回福井のまちを見てみたいと思うわけです。

みなさん知っているように、福井は何重にもお堀で囲まれていたまちなのですね（図 2）。そして、そのまちが、次第に、明



治以降お堀を埋めながら市街化を進めていく、近代の都市として変身してくるのですけれども、その変身の仕

方は普通のまちと少し違っていた。

なぜかという、お堀が何重にもあったので、そのお堀を少しずつ埋める中で、次第に外側から順に市街化を進めてくるという戦略をとったのです。

これは、他の都市にはあまり無い。他の都市に、こんなに四重も五重にもお堀があ



る都市はそう多くは無いので。これは（図 3）、明治 24 年のときでも、かなり外側のお

堀は埋められていますけれども、まだここにある百間堀という大きなお堀は残っているわけです。まだ、この段階では鉄道は来ていないわけです。北陸線は開通しておりません。

その後、これは（図 4）北陸線開通直後の、二万分の一の近代的な測量で初めて作られた図ですけれども、ご覧になって分かるように、ちょうどここの辺りに駅を作るわけですね。



このときはこのときで、実は都市デザインというか、都市に対する非常に明確な考え方がありまして、それは何かというと、駅を降りると、目の前に見事なお堀があるわけです。百間堀です。

これは、もともと川だったので、堀と言っても非常に湾曲しているわけでありまして。そして、その向こうにお城が見える。お城と言いますか、石垣が見える。そういうまちの作り方をしていたのです。駅前通りがある。実はこの駅前通りは今でも残っておりまして、これが所謂、通称ヒゲ線と言われているあの通りが駅前の通りなのですね。

その後、駅は移りまして、新しい駅前の

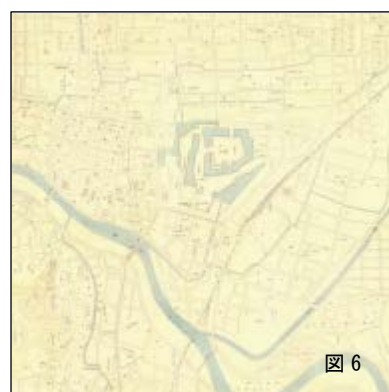
通りが先ほどのように出来て、そして、二本の駅前通りが出来ていくわけです。ですから、これも実は福井の個性なのです。

でも、この段階ではこうでした。この大正 11 年の地図（図 5）を見て、これなんか分かりますように、見事に段々お堀は少なくなってきたておりますけれども、見事に駅前通りは出来ておりまして、ちょうど、ここが大名町の交差点になって、こちら側にフェニックス通りをつくるわけです。



ここに非常に大きな十字の道路をつくるわけですが、そこにこう、ちょっと曲がって入る、ちょっとこの曲がっているところは今も残っているのです。ヒゲ線を行きますと、少し大名町の交差点に入るところで、ちょっと右に曲がりますよね、道がある。あるいは、ここが残っているのです。こうして、段々堀が埋められてくるわけですが（図 6）。

そのころに鳥瞰図（図 7）、これは吉田初三郎という大変な鳥瞰図の名手がいまして、



彼が描いた福井の鳥瞰図ですけれども、これを見ますと、やはり、前の福井の駅と福井駅前通りがあって、これがヒゲ線の通りですね。



そして、ここにお堀、百間堀があって、その向こうに内堀があって、その奥に県庁の建物が見えるという風景があるわけです。ですから、こういうふうにして、まちからその城下町を演出するというのが、福井は考えられてきたわけであります。

ところが、ここで、戦災があったんです（図 8）。



この道がヒゲ線の道ですね。ですから、まだ駅前の中央大通りは無いわけでありましたが、その後また震災がある、ということで二重の災害を経ているわけです。

その後で、もう一辺、新しい都市計画が作られるわけです。これが戦後すぐにつくられた、福井の震災、戦災復興の都市計画図です（図 9）。



これをちょっと拡大してみると、ブルーの線が描いてありますね。これが新しい通りです。これが一番最初にご覧にいた通りで、見事な新しい駅前をつくるわけですが、この段階で見分かりますように、百間堀は埋められてしまっていて、最後に内堀だけになってしまう。

つまり、長い時間をかけて、福井のまちはお堀を埋めながら、それを近代化のため使ってくるということをずっとやってきたわけですね。

そのことは、どういうことを結果として招いたかと言うと、それは、普通の大半のまちは新しい道路をつくる時に、例えば、お堀に近いと、お堀のそばを通るような道路をつくるのです。そうするとお堀がすぐに見えますから。すぐ見えるので、メインの通りを通っていてもお城が感じられると、そういうまちを普通つくっているのです。

例えば、この辺りだったら富山がそうですね。富山のまちは、城址大通りという南に駅前から来る通りを来ると、右手にお城が見えるわけです。

こうした形で、駅から中心的な道がお堀のそばを通るというのは日本のまちで結構多くて、例えば、大分や和歌山や佐賀の道

路、県庁所在地で言っても、そうしたところは道をそうした形でつくってきているわけであります。

それに対して、福井のまちは、次第次第にお堀を埋めていったものですから、最後のお堀となるところは、ずっとそれまで、その前のお堀が目の前にありましたので、新しい計画を作るときに、お堀が内側に残ってしまったわけです。徐々にお堀を埋めていったということが、そういうことになったのです。

結果、新しい都市計画道路が、お堀に面するような道としてはつくられなかった。そのことが、現在の都市計画の非常に大きな道路が、福井は縦横に走っているわけなのですけれども、これだけ道が立派なのに、幹線からはお城が見えない、石垣が見えないという形になっていますね。

言ってみれば、この非常に大きな、ほぼ500メートルの格子状に見事な都市計画を作るのですけれども、その内側にお城がちょうどはめこまれるような形になったわけであります。

これは一つの福井の特色でもあるのです。ですから、これは一つの個性になるわけであります。これをどう活かすかということが、次の段階で考えないといけない。

逆に言うと、通りからもう少し見えるようにするような、という課題も生まれてきます。

それが今回の中でも、実際にコンペの中で提案されている案があるわけです。もしくは、幹線通りじゃないところにお堀があるので、違う形でお堀を楽しめるかもしれない。

つまり、もう少し歩いて楽しめるような

ところに近いところにお堀があるという意味では、これもまた福井の個性となり得るわけです。そういうことを考える、というのは、プランナーとしては思うわけです。今、駅を降りると、こうした形で、これが中央大通りですね（図10）。



そして、ここに県庁線という県庁に行く道がありまして、ここに立つと、全体がこういうふうに見えるのです（図11）。非常にはっきりと都市の構造が見えるわけであります。

ところが、この立っている場所というのは、ここから見ると県庁がこういうふうに見えるし、この通りは見事に軸が揃っております。もちろん、変わってきました。かつてのような見事な並木道は少し無くなってしまっているけれども、でも、一つの非常に大きな中心地というのが感じられます。

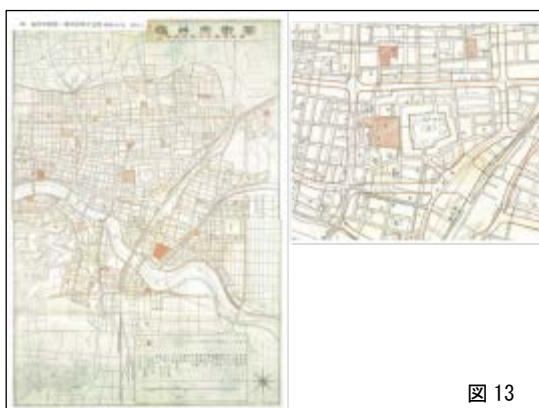


ところが、現在の駅を降りると、こういう形（図 12）で降りて来るわけです。



これは今日撮った写真なのですが、分かります。先ほどのと、ちょっと実感が違うんですね。見え方が違う。こちらは、ちょっとブロックされて見えない。これは駅前のところなのですが、実は、この辺に立たないと今の景色は見えないのです、この辺に立たないと。

何故そのようなことが起きたか、それも実は理由があるのです。それは何故かと言うと、これは、先ほどの昭和 21 年の戦災復興の直後に、都市計画が若干訂正されました、これは 1949 年の段階で出来た都市計画です（図 13）。



ほぼメインの通りは変わっておりませんし、これはほとんどそのまま、さくら通りやフェニックス通りなどは出来ているわけ

です。出来ているわけですが、駅前は少し変わっています。駅前のところを拡大すると、こうなっていて、これを見るとどうなっているかと言うと、実は、この計画では線路を少しずらす予定だったのです。この国鉄の線路を、少し東側にずらす予定がありました。

これは何故かと言うと、少し曲率が急なので、もう少し直線的にしようということだったのです。こういうふうにして、曲率が急なので、駅をずらして、もう少し高速に鉄道を通すようにしようということで駅を変えた例というのが、日本は結構多いのです。福井でもそれを考えられた。

そのときに計画されているのは、この駅前広場なのです。この駅前広場をよく読むと、これは、ぼーっと見てみると分からないのですが、よく読むと、ここが、駅を降りて、ここから人がこう出てきて、こちらがメインの通りなので、これがもとの一番賑やかな通りですよ。ここをこう通ってくる、ここを通るわけです、このところをね。ここを通ると、確実に軸がこう見えるわけです。つまり、駅を降りて一番最初に立ったところから見ると、先ほどのような軸が見えるというふうに、もともと計画されていたのです。だから、都市デザインされていたのです。

ところが、残念なことに、国鉄は予算がないということで、この線路の移設を止めたのです。止めた結果、ここだけはもとのまま残ってしまったのです。なので、駅はこの辺に出ることになったわけです。

今の駅は、ちょっとずれたものだから、出たところで、ここに出たら見えたはずのさっきのものが、少しずれてしまったので、

どうしても見えないということになってしまった。

そういう経過を経て、今のまちが出来上がってくるわけです。こういうのは市史に書いてあるのです。私も市史を読みました。福井市民だったら、夏休みで、ちゃんと読

むべきだ
と思うの
ですけれ
ども。これ
は、そのこ
ろの新し
くできた
駅前道路が、大名
町の交差



図 14

点にぶつかる場所の航空写真です(図14)。これを見ると、ここに見事なロータリーがあったことが分かります。そして、もとの、昔のメインの駅前の通りがまだ残っていて、ここに三角の街区があるのです。これは、みなさん、今もありますよね。

だから、ここに、ある種の福井の歴史があって、それは、ここが前の駅前の本通りが、これは戦後にきちっとした本通りができて、それはこの大名町の交差点で重なり、大名町の交差点がまちの中心になるというようなことは、ここで考えられているのです。少しここに道が曲がっているところが、これは先ほど言った、元々のお堀の形に若干沿って道が曲がっているということなのです。

ですから、その意味で、ここは区画整理やいろんなことがあって、まちは、建物はもちろん変わりましたし、道路パターンもかなり大きく変わったのですけれども、こ

ういうの中に、まちがいくつかの時代を経て、地域に刻みこんでいるのです、歴史があるわけなのですね。

この三角形の街区というのは、普通だったらなかなか作らないわけです。なぜかと言うと、それはここの敷地は使いにくくなるわけです、段々細くなっていくわけですから。三角形の建物を建てないといけなかったりするわけで、それは、なかなか不便なので、普通だったらつくらないのです。こういうのが生まれていったというのは、そうした歴史の中にあるわけですね。非常に個性的だということが言えると思います。

これは、まだ古い写真なので、ここにまだ再開発の前が残っていますけれど。でも、言ってみると、この向こう側に駅があったわけなので、この辻というのは、そういう歴史を上手く今後も活かしていく必要があるかなと思います。これがあったのですね。これは、交差点そのものです(図15)。



図 15

大名町の交差点そのもので、ここが、今でも計画として、計画された段階では、非常に大きな通りが、フェニックス通りと駅前の中央大通りが交差するという意味の非常に大きな中心になるわけです。それは今でも変わらないし、ここに様々な中心的な建物、主要な銀行などが建っているという意味では、ここの持っている重要性っていうのは今でも変わらないわけです。

つまり、その中心的な交差点をつくって、ここに新しい都心を上手く構想したと、そ

こは見事なこうしたロータリーで描かれていたと、というのが福井の戦後の都市計画の一つの構想であったのです。ある意味、これが福井の都市デザインであったわけであります。

それは、今のまち中に貼られている地図（図 16）でも読むことができるわけです。



中央大通りなどですね、ここが中心なはずなのです。ここが先ほど言いましたように、ここに駅が、駅の出口が出来るはずだったのが、こちら側になったということです。これは、それを写真（図 17）で見るとこうなるということで、これはまだ駅前広場をつくるというか駅をつくった頃の随分古い写真で、これは、まちなかに整備されていたものを撮ったわけですが、今言いました復興の道、それから、この道の関係というものがよく分かります。



ですから、こういう形で、まちが構造として出来上がってくるわけですね。ここにすごく大きな軸を二つ通して、中央大通りによって、交差点を都市軸の中心にしようとしたということなわけです。

そして、先ほど言いましたように、震災からこれだけ年月が経って、震災復興で建った建物がほぼ全部、つまりこの辺の建物は、建った年代がほぼ同一なのです。そうすると、建替えの時期もほぼ同じ位にくるという意味では、ここを如何に、ここは、ほとんどすべて非常に大きな敷地で公共的な建物が全部集中しているわけです。

もう一つの福井の個性というのは、県庁と市役所と駅と、それから、ここで言うとお城ですけれども、お城が歩いていける距離に、ものすごく近い距離にあるというのが福井の特色なのです。ほぼ 10 分位あったら、これを全部ぐるっと回れると。

お城は、お城の中に県庁があるので、県庁へ行くのとお城へ行くのと同じなのですけれども。お城の中に県庁があること自体が、今はほとんどないですけれども。佐賀県庁と群馬県庁ぐらいですかね。

でも、建替えの時期が来ている。では、ずっと県庁は建替えた後も居続けるのかということが、このところ議論になって、そして、昨年ですかね、『県都デザイン戦略』、『県都デザイン会議』をいうものを立ち上げて、さきほど東村市長もおっしゃっておられましたけれども、県と市が一緒になって、この県都の中心部を今後どうしていくかという検討を始めたわけです。

それは昨年度にまとまりまして、『県都デザイン戦略』という冊子になっています。その中で謳われているのは、これはおそら

く、初めて県がそれを表明したのですけれども、県庁は建て替えるときには出て行くと、初めてそこで明らかにしたわけですね。今すぐというわけではありませんけれども、将来的にはここは違う用途になる。違う用途になるということになれば、当然、それは、ほとんどのところでやられているように、もう一回、市民の手に都心の城を取り戻す、公園のようなものにするということだと思います。ということを言われている。

そしてまた、市役所もいずれ建替えの時期が来る。こちらの方が早いわけですがけれども、そうするときはどうするか。

そして、ご承知のとおり、中央公園に建っていた県民会館が壊されてオープンスペースになって、それを機に、中央公園のデザインのやり直しをしようということで実際にコンペがあって、素案が決まり、現在その北半分の整備が進んでいるのは皆さんご承知のとおりですね。

ということで、今までは割合、モニュメントがあって建物が建っていて見通しがきかなかった中央公園が、かなり見通しが良くなって、そして駐車場なんかもこれから動かすと、お城側とはかなりアクセスがよくなってくる、明るくなってくるでしょう。

そういうことになってくると、現実的に、県都で中央部分をこれから変えないといけないということが、現実的にひとつひとつ動き始めているわけです。駅前も、また駅西の西口再開発も動き始めているわけです。

こういうこともあって、先ほど言いました都市デザイン競技は、こここそふさわしいのではないかと私も思いまして、都市づくりパブリックデザインセンターにも福井市の方にもお願いして、こういうところで

やるべきではないかと手を挙げていただいて、上手く都市づくりパブリックデザインセンター側もここでということで、(開催が)決まったわけです。他に候補もあったわけですが。

そして、ここをどういうふうに変えたらよいかということに関して、いろんなアイデアをもらおうと。と言いますのは、現実的にいろんなものを建替えないといけなくて、その時には、ある意味、同じある時期の中に建替えが進むと、いろんな形で建物を連鎖型に再開発する可能性が生まれるわけです。

一か所だけを建替えるのであれば、壊して建替えるしかないのですが、隣の敷地も建替える、若しくはその隣も空き地になるとかということになりますと、上手くすると、建替えるものを同じ敷地ではなくて、他の敷地で建替えて、徐々に徐々に全体を順番に玉突きのように建替えていけば、地域全体がスムーズに更新することが可能性が出てきたわけなのです。

これは、現実的に、いま東京では大手町でやられています。大手町の連鎖型再開発ということで、三期まで、今、進んできています。もう一期は完成して、二期がいま工事中、三期が今ほぼ計画が固まってきたという段階です。ですから、そういうことがここで起きそうな、起きる可能性があるわけです。

そのときに、どんなアイデアでやろうかと。特に今回のように、日本中の様々なプロフェッショナルな人に声をかけて、地域のしがらみが無い立場で、もう少しニュートラルな立場でまちのことを考えてもらったら、全然違うアイデアが出るかもしれない

い。住んでいる方は、もちろん住んでいる方だから良くまちのことをご存知なのですが、あまりに知りすぎているがために、これはだめ、これはもう不可能だと言うふうに思ってしまうがちなのです、いろんなアイデアに関して。

それを、そういうしがらみがないと、提案できるかもしれないということもあると考えたわけであります。出来上がった通り、フェニックス通り、これはさくら通り（図 18）、非常にゆっくりで、こういう形で



非常に大きな幹線をつくるということで、雪の問題があるので、普通に比べると歩道が非常にゆったりとしている。これは全体の、全国的な標準の（道路の）断面よりもゆったりしているものが出来上がっている、というのが一つの特徴でもあるわけです。

一方、これ（県庁の建物）が将来的には移転してくれるとすると、どうするかという問題がある。

それともう一つ、先ほど言いましたように、このお堀は幹線道路に面していないわけです。それはデメリットもメリットもある。デメリットというのは、車で通る人にはお城が実感できないというデメリットがあるのです。ですから、なるべく、そういう人にもこういうお城が実感できるように、

視覚的にでもどこかから見えるようにしたらどうだろうかという案が、やはりコンペの中ではいくつか、複数なのかな、出てきているわけです。



でも、一方で、幹線道路がないので、こういう形ですね（図 19）、これは順化小学校の近くなのですけれども、こういう形で、お堀、一番重要な内堀のそばを遊歩道が通ると。

つまり、歩行者が独り占めできるというような風景が生まれてきているわけです。これは、なかなか普通では有り得ないわけです。先ほども言ったように、大半の場合は、ここに大きな道路がどーんと通っていますから、こんな感じの空間がお堀と面して、非常に静かな、プライベートに、半分プライベートな空間が生まれてくるなんてことは無いので、これも一つの個性なのです。これを上手く活かすということ。

ですから、個性を上手く活かして、そしてまた、これが、ある意味、幹線から感じられにくいというある種の欠点を、上手くビジュアルに解決していくということを考えれば、それは一つの新しい都市デザインの方になっていくのではないかなと言えるのではないかなと思うわけです。

また、これは、ヒゲ線のところから シンサカエ 新栄

のまちから出た、こういう形で、お城が正面に出るという意味では、ここにも新しい軸が通っているわけですがけれども、なかなかこれはこういうふうに、オフィスビルみたいな感じで県庁が建っていると、これがこの地域のシンボリックなコアなのだということが実感しにくいわけです（図 20）。



ところが、これが無くなって、ここに何か全然違うものができる、それは、全然違うこの軸の意味をもたらしてくれるかもしれないわけですね。そのためには、この中はどうあったら良いのかということが、一つ、もう一つの非常に大きなコンペの課題、テーマになるわけであります。

それともう一つ、これは、これも今日撮った写真ですがけれども、駅前が変わります。駅前が変わると同時に、ここを見てもらうと分かりますけれども、この南北に通っているこの道、これは福井の中で非常に珍しく湾曲している道なのです。こういう湾曲している道なのです（図 21）。

先ほど言いましたように、このまちは、戦災復興などできちんと道路を引きますので、その意味では直線的な道路が多いのです。その中に、この道は非常に珍しくずっと湾曲して通っている道なのです。



なぜかと言うと、それはここに非常に大きな百間堀というお堀があった。で、お堀を埋め立てた中で道を造ったりしてきているので、それがあの戦災復興の都市計画の中でも影響を及ぼして、やはり道がこういうふうに曲がっているわけなのです。

だから、こんな不思議な、非常にこう直線的につくってきた中で、非常に不思議な湾曲が何箇所も見られる。こう、こう行ってこう行って、そのまま向こうへ渡ってこう曲がるのですよ。

これは、ある意味、これがお堀であった、お堀側の、このお堀が人工的なお堀ではなくて、その前、河川であったものをお堀にしたから、百間堀と言われるような幅が広いお堀だったのですけれども、そうしたものがあったからこそ、ここに、それが徐々に市街地になって埋められていった後に、こういう道を生み出してきたのだろうと思います。

これはこれで、一つの福井の個性と言えるのではないかなと思います。そうすると、ここは、非常に重要な道ではないかなと思います。

私は、これこそ「百間堀通り」と名付けたいと思うのですが、いかがでしょうか。市は、別に「百間堀通り」と名前を付

けた道があるのではないので、私としては、百間堀があったところに、百間堀のその大きな湾曲をすごく実感させるような駅前通りがあって、あまり名前がちゃんとしてないとするなら、これは是非ともこういう良い名前を、その地域にふさわしい名前を付けたらどうかと。実は、これも『県都デザイン戦略』の中に謳われているわけです。

ですから、こういうふうには過去の「もの」だけではなくて名前の記憶とか、そういうものを上手く使って、まちっていうのはもうちょっといろんな形で活かしていけるのではないかというふうに考えています。ここが曲がって、これは少し古いタイプですけど、曲がっているでしょ、こういうふうに微妙な曲がり方ってなかなか無いのです。

それからもう一つ、これはどうしたら良いか。今回は課題から少し離れていたのですけれど、これは九十九橋のたもとであります。(図 22)



ここは、皆さんご承知かと思いますが、過去の最も重要なまちのヘソだったわけですね。こういう道路元標や里程標、古くは高札場、江戸時代からここに高札場があったわけで、この川から物資が三国の方から運ばれてきて、ここで荷分けをしたわけな

ので、一番賑やかだった通りだったのです。

ここに北国街道も通っていたわけなので。実は、駅は反対側にできたわけです、このまちにとってはね。一番賑やかだったところとは、お城を挟んで。だから、賑わいがずっと、当初、駅前に移ってしまったので、もともとこの九十九橋のたもとが持っていた大きな可能性みたいなものが、見えづらくなっているわけです。

これを、何とか、もう一回何か活かさないだろうか、ここにその往時の賑わいをもたらすのは難しいかもしれないけれども、でも、せっかく、ここには、見事な水と対岸には見事な桜の堤があるわけなので、こうしたオープンスペースや、川から山に、足羽山に通じるような非常に大きな緑とかの軸の中に、こうした過去の非常な重要な手がかりの視点というものをに入れていけば、これは、そういうところを通って行くと、橋のたもとで出会う。

そしてそこにちょっとした広場があると、実はそれは道路標があったところである。

これは、明治時代の元標、福井県の基準点ですね(図 23)。そして、大正時代にできた道路元標、これは福井市の原点ですけども、それがここ



だということが分かるわけであります。

こういうところが上手く使えれば、これは(都市)デザインの可能性としてはすごく広がるのではないかなと思います。

そして、ここからは、見事に、特に浜町

の料亭街からの見事な緑と足羽山の緑が見えると。緑がこういう形で見えて風流だからこそ、ここに料亭街ができるわけです。

だから、そういう意味での風景というものが残っているし、山や川はそう変わりませんので、時代が変わっても。また、いろんな災害があっても残るので、こうしたものを上手に使ったまち、これをもっと近く感じさせていけるようなまちにするということが言えると思います。

それともう一つ非常に重要なのは、この養浩館のお庭ですね。これは北側です。だから、今とちょうど反対側。反対側にやはり水を感じさせる、これだけ豊かな空間がある。これがそうですね。(図 24)



図 24

最も驚くべきことは、ここから（養浩館の館内から）庭園を眺めることができるということなのです。これは、福井市の人にとっては当たり前かもしれませんが。ここに行けるということはね。でも、普通、こういうふうな名勝庭園で立派な建物が建っていると、なかなか入れさせてくれないのです。例え、それが復元であっても。これ（養浩館庭園）、素晴らしいでしょう。だから、ここから見るために造られた、デザインされた庭を、その場所から見て、そして何時

間でも居ることができると。そんな贅沢なことは本当に珍しいのです。

例えば、この庭、非常に見事でしょう。これはどこの庭かという、縮景園^{シュツケイエン}という広島^{広島}のやはりお殿様の庭です（図 25）。



図 25

太田川にすぐ出られるのです。そこには、こういう不思議な中国風の橋が架かっていて、ここに、やはり同じような建物が建っているのですけれども、この建物は入れないのです、許可が無いと。

勿体無いと思いませんか。これが文化財の建物であるのだったら、それも止むを得ないかもしれないけれど、これは戦後建ったものです。だって、原爆で全部無くなったのですから。お庭そのものも、原爆で非常に被害を受けた。それを修復したお庭なのです。

広島^{広島}の人は、おそらくこれを見ると、これが当たり前^{当たり前}の姿だ^{姿だ}と思う^{と思う}のです。つまり、こういう立派な^{立派な}お庭は^{お庭は}見られる^{見られる}けど、建物はそれは非常に特別な^{特別な}ものだから、入れないのは当然^{当然}でしょう^{でしょう}と思っている^{と思っている}かもしれない。

でも、違う目で見れば、両方を知っている目で見れば、それは養浩館庭園のように、入れた方がはるかに良いのではないかと、思えるわけですね。ですから、それは、

ここの持っている個性でもあるし、価値でもあるわけなのです。その前には、こうした見事な道があって、これを、歴史を感じさせるし緑を感じさせる（図 26）。



図 26

これが、このまま、例えばお城が公園になって、こういう雰囲気でお城まで行けたら素晴らしいですね。そして、それがまた、お城から南に行って、柴田公園を抜けて、柴田神社のところを抜けて、そして足羽川まで行けるとすれば、ここは住宅地、見事な住宅地になっているのが、お城を超えると商業の地域になって、そしてまた川に出て、というような、まちの違いがある中で一つの道が串刺しにする。

それは、ある意味、駅前からできる中央通りと直行する「歩く道」ですよ。こういうものが何かできないか。それも、やはり、今回のコンペの中では、提案の中にあるわけなのです。

そして、私が、これはちょっと前なのですがけれども、一度、福井にだいぶ前に降りたときに驚いたことがありまして、すごくたくさんの方がいるのです。こんな、ちょっと普通見ないような。何が起こったのかと。こんな若い人が、ほとんど若い人なのですけれど。

これは「パン祭り」、最近、すごい何かお

洒落なパン屋さんがたくさん増えているらしいと聞きましたけれども。つまり、何かこういうところ、そういうスペースがあって、そういうスペースに何かこういう（「パン祭り」のような）ものが起これば、こんなに人が出てくるということなのですね。（図 27）



図 27

確かに、もう福井には、様々な郊外にショッピングセンターが建って、もう東西南北、そこで全部もう満足してしまうかもしれないけれど、でも、都心にこれだけのスペースがあれば、そして、毎週のようにこういうことがあれば、人は動くのです。ですから、その意味で、そういうことが言える、できるのではないかと。それにふさわしい空間を都心につくってあげるのです。

これから 4 つのプラン、もうあまり時間が無いので、例えばこれ、ここに見事な軸をつくっているのです（図 28）。これは、実は、今の県庁線がこの辺なので、少しずれたとこに新しく提案し直しているのです。それは何かと言ったら、そこまで提案者が考えたかどうか分からないけれど、かつての駅をずらすというときに実現したであろうビスタですね。（それが）この中で実現するのです。（つまり、）駅の方が動かな

いのだったら、こっちの方を動かしたらこうなるのではないかと、というような提案だとも読めるわけです。これは困難と思われるかもしれないけれども、でも、この辺が大きく今変えられる、連鎖型の再開発ができるとすれば、全く夢物語じゃないかもしれない。



図 28

そして、これは、公園が都市の中に如何に開いていくか、様々なビジターですね。特に、ここは今、中央公園が出来上がってくるので、例えば、こういうとこに電停を移すと、ここから見事にこう見える、ここに今ちょっと何軒か建物がありますけれど、これが無くなってしまえばですけど、こういうふうに見事に見えることができるわけで、(公園が)都市に開いていくと、幹線道路にね。ということと、新しい提案として入れてくれているわけでありまして(図 29)。



図 29

また、これは、今日の市長特別賞ですけども、この四季それぞれを感じさせる 4 つの花木を植えて、そこで四季を感じさせる。

そして、時代、桜があって、水仙があって、これが紅葉です、そして紫陽花。紫陽花は市の花ですし、水仙は県の花でしたか。その意味で、市と県の個性もあって、季節も冬、春、夏、秋があるわけです。

だから、こういうことが、そういう季節感を感じさせるような、例えば、この、それこそ歩いていけるようなお堀の周りに水仙がずっと植わっていて、冬に、ここに見事な水仙の花が咲くとすれば、それは他のまちには無い地域の個性、そして、それが内堀の水面に映えるとすれば、素晴らしい歩行環境になるかもしれませんよね。そういうことだって、できるはずなのです(図 30)。



図 30

また、これは、またもう一つの提案で、これは非常にユニークで、この辺のお城の東側の、今、ずいぶん駐車場がたくさん増えているようなところ、これは、なかなか答えが、普通、他のチームはなかなか答えがはっきりさせてなかったのです。駐車場が増えてなかなか難しいところを、逆に、ここを「こどもの遊び場」とするような計画なのです。だから、こういうところに駐車場があるというのは駄目というふうにだけ思わないで、ここに新しい可能性を見ようとしているわけです。こんなことが提案された(図 31)。



実は、今日、先ほどの打合せの中で、控え室で、今日の受賞者の方々とお話を伺ったのですけれども、皆さん、福井とは縁の無い人なので、福井に来たのは、このコンペのための説明会のときに来たと。それから、ちょっと、そのほか一日くらい見たぐらいなのです。それでも、これだけの、福井のまちを読み込んで、個性的な、そしてまた、福井の可能性をちゃんと開けるようなものが提案されているということなのです。

ですから、私は、この後、それぞれのプランに関してそれぞれの代表の方から説明をして頂いてディスカッションすることは、これは、福井の新しい都市デザインの可能性を開く、非常に大きな一歩になるのではないかと思います。そして、これを単に夢物語にしないで、これが、少しでも可能性があるところから少しずつ実現するようなことが、このまちでは『県都デザイン戦略』ということで、少しずつ動いてくれているわけです。

普通、こういう県都と言われるまちは、県と市は仲が良くないのが普通なのです。だから、両方でお金を出し合って会議やって、会議のときに、知事も市長も来られたわけですが、こういう会議ってなかなか無いのですよ。これができている。そ

れは、一つには、県庁と市役所が、ある意味、あまり変わらない時期に建替えしないといけないし、それが大きく都心を変えることに繋がっていくと、その時期がそう遠くないという、この福井の今の状況があるからなのです。

だから、これは、都市のデザインが何か可能性を持てるのではないかと。ちょうど、昭和の20年代の半ばに、駅前の中央通りをつくっていった、つくれた。お金が無くて、物もなくて、ほとんど住むところもないようなときに、あんな見事な通りができたわけなので、今、我々もお金も無くて人材もないかもしれないけれど、でも、やれないわけではないですね。それは、一つの構想をやって、みんなが知恵を出せば、お金がなくても、やれることもありますし。「パン祭り」なんてね、やれるわけですから。

そういうことで、一つの可能性をこの場から、議論していきたいと思います。

以上です。どうも、ご静聴ありがとうございました。

パネルディスカッション

「新しい福井へ！都市デザインからのアプローチ」

コーディネーター

西村 幸夫氏

〔東京大学先端科学技術研究センター所長・教授/第16回「まちの活性化・都市デザイン競技」審査委員長〕

野嶋 慎二氏〔福井大学大学院工学研究科教授〕

パネリスト

加茂川 智哉氏・平田 拓也氏〔戸田建設株式会社/福井市長特別賞〕

石田 武氏〔大成建設株式会社/国土交通大臣賞〕

伊藤 香織氏〔東京理科大学理工学部建築学科准教授/まちづくり月間全国的行事実行委員会会長賞〕

宮前 和也氏・岩井 正道氏〔清水建設株式会社/（公財）都市づくりパブリックデザインセンター理事長賞〕

司会

それでは、只今からパネルディスカッションを始めます。テーマは「新しい福井へ！都市デザインからのアプローチ」です。先ほどの西村様の基調講演も踏まえながら、ご議論いただきたいと思います。

それでは、出演者の皆様をご紹介します。



まず、さきほど、ご講演いただきました西村幸夫先生です。続きまして、福井大学大学院工学研究科教授 野嶋慎二先生です。続きまして、福井市長特別賞の、戸田建設株式会社 加茂川智哉様と平田拓也様です。続きまして、国土交通大臣賞の、大成建設株式会社 石田武様です。続きまして、まち

東京理科大学准教授 伊藤香織様です。続きまして、公益財団法人都市づくりパブリックデザインセンター理事長賞の、清水建設株式会社 宮前和也様と岩井正道様です。

今回のパネルディスカッションは、西村先生と野嶋先生のダブルコーディネーターで進めていただきたいと思います。

今後の進行は、野嶋先生にお願いしたいと思います。野嶋先生、よろしくお願いいたします。

野嶋氏

それでは、さっそくパネルディスカッションを始めたいと思います。どうぞ、よろしくお願いいたします。

このパネルディスカッションは少し変わってまして、お一人ずつ大体7分から8分講演をして頂いて、その中で浮かんできた論点を基に皆さんでディスカッションしていきたいと思っています。皆さん専門家ですので、あまり抽象的な話ではなくて「ここをどうしたら良いか」ですとか、具体的な議論をしていきたいと思っています。

それでは、早速ですが、最初の発表者の

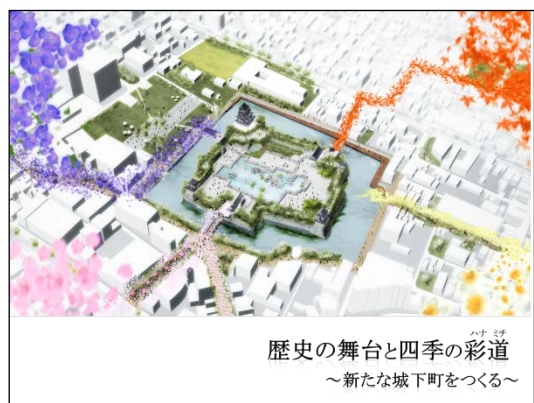
方。戸田建設さんです。福井市長特別賞を先ほど受賞されましたけれども、加茂川さんと平田さんどうぞよろしくお願いします。

加茂川氏

戸田建設の加茂川と申します。本日はよろしくお願いします。それでは、提案の内容を発表させていただきたいと思います。



まず、タイトルは「歴史の舞台と四季の彩道」というタイトルでございます。提案の主旨、コンセプトを説明させていただきます。



私たちは、福井の中心市街地の魅力の特徴として、歴史ある福井城址と美しい四季に注目しました。

歴史の舞台となる福井城址を核として、周辺に点在する食文化、自然、歴史、住環境、こういったものを福井の特産品や四季

彩^{サイ}でつないでいきたいと考えました。そうすることで、福井の持つ歴史的な魅力を四季とともに感じることができる町並みをつくりたいと考えました。



このコンセプトを実現するために、三つの提案を行います。まず一つ目は、「集まる」ための提案です。市民活動と歴史発信の舞台となる城址公園をつくります。二つ目は「賑わう」ための提案です。地区ごとの魅力を再生するために四つの彩道^{ハナミチ}をつくります。三つ目は「巡る」ための提案です。歴史をつなぐ四季彩の散歩道をつくります。こちらにあるような、福井の歴史資源や四季の彩り、特産品を有効に活用していきたいと考えました。

一つ目、「集まる」ための提案です。城址公園についての提案になります。城址公園は、西側の中央公園、東側の福井城址、二つの場所で性格づけられています。まず、中央公園ですが、こちらは市で進めている基本計画案をベースとし、市民文化活動の場として位置づけました。フリーマーケットや屋外コンサート、ビアフェスタなど、市民が憩い、活動する場所として整備します。

次に福井城址ですが、こちらは歴史情報発信の場として位置づけます。県庁、警察

署等が移転後に、天守閣の櫓を段階的に復元していきたいと考えました。これら、性質の異なる二つの公園が御廊下橋でつながることで、市民と観光客が一緒に集う城址公園となると考えました。福井城址の瓦門を観光ビジターセンター、歴史資料館として復元、整備します。



観光者向けの歴史情報発信の拠点として整備したいと考えました。さらに、現状は分断されてしまっている石垣、これを門を復元していくことでつなげ、遊歩道として整備します。石垣の遊歩道からは、復元した天守閣等が象徴的に見える場所となります。こちらが、歴史の舞台、福井城址のイメージパースです。



本丸御殿跡をかたどった親水空間を中央に配置し、古くは五重のお堀に囲まれていた福井の水の記憶と、本丸御殿の歴史を感じることができる歴史の舞台となると考えま

した。

次に、「賑わう」ための提案です。地区ごとの魅力を伝えていく四つの^{ハナミチ}彩道をつくりまします。福井城址周辺は、四つの異なる性質のエリアに分けられると考えました。南側の福井駅周辺へとつながる商業・業務エリア、西側の片町界限につながる食・文化エリア、北側の養浩館庭園につながっていく歴史体験エリア、そして、東側の戸建住宅の多い都市住居のエリアの四つです。城址を核として、四方に彩道を伸ばしていきます。そして、それぞれのエリア特性によって、テーマの町並みをそれぞれに性格付けし、城址への賑わいを引き込みたいと考えました。

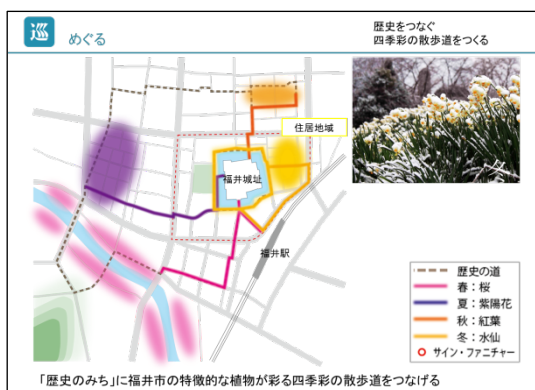


各^{ハナミチ}彩道の説明をします。南側には、福井駅と既存商店街の賑わいを城址へと引き込んでいく「商いの^{ハナミチ}彩道」を整備します。西側には、片町、浜町といった町人街エリアとつながっていく「食と文化の^{ハナミチ}彩道」を計画します。北側には、養浩館庭園、郷土歴史博物館とつながる「歴史の^{ハナミチ}彩道」をつくっていきます。さらに、東側には既存の都市住居や低未利用地を活かした住民の憩いの場となる「職と住の^{ハナミチ}彩道」をつくりまします。それぞれの^{ハナミチ}彩道は、歩行者専用道路として歩いて楽しめる道となると考

えました。

三つ目、「巡る」ための提案です。歴史をつないでいく四季彩の散歩道をつくります。こちらが既存の「歴史の道」ですが、こちらに福井市の特徴的な植物が彩る四季彩の散歩道をつなげ、福井の歴史や福井らしい風景を楽しめる街路空間を整備しました。

まず、春は桜の散歩道を桜の名所である足羽川までつなげます。夏は市の花でもある紫陽花の散歩道を片町界隈まで。秋は紅葉の散歩道を養浩館庭園まで。冬は県の花でもある水仙の散歩道を城址と住居地域までつないでいきます。

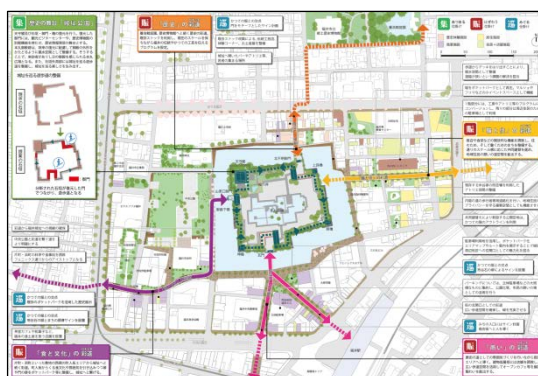


これらの散歩道をつないでいく際に、笏谷石や越前和紙など、福井市民にとって馴染みのある素材やデザインをベンチやサインなどに用いていきます。そうすることで、福井市民がまちへの誇りや愛着を持てると考えました。

四季の彩道の具体的なイメージを説明します。まず、春の桜に彩られた「商いの彩道」には、建物の低層部に店舗を誘致して広い歩道空間を活かしたオープンカフェ等が展開されます。



夏の紫陽花に彩られた「食と文化の^{ハナミチ}彩道」は、食文化や町人街の雰囲気を引き込みながら、城址公園をつながっていきます。秋の紅葉に彩られた「歴史の^{ハナミチ}彩道」では、工芸品や歴史を体験できる施設を計画していきます。冬の水仙が配置された「職と住の^{ハナミチ}彩道」では、商店や食堂、工房などを誘致し、住みながら快適に働ける場所をつくっていきます。



最後にまとめます。これら、歴史の舞台と四季の^{ハナミチ}彩道をつくることで、福井の魅力である福井城址の歴史と四季の美しさを活かした、どんな季節でもこれらを楽しむ福井の町並みを提案します。

ご静聴、ありがとうございました。

野嶋氏

はい、ありがとうございました。早速、ディスカッションに入りたいと思いますが、伝え忘れましたけれど、皆さん、会場の方

からも最後に質問のコーナーがありますので、この20分間は、ディスカッションの時間にしたいと思います。

さて、平面図を出していただけますか。まず、このチームの特徴は、お堀の歴史ですね、この歴史性を活かして「つなぐ」というコンセプトが一つあるだろうと思います。先ほど西村先生のお話で、戦災復興計画の特徴であります並木道ですね、しっかりした計画のもとに並木道が造られています。その当時の写真を見ますと、多くの方がこの幅員の広い並木道をゆったり歩いているという写真がありました。ということは、当時、それほど車が通るとは予想されていなかったということです。この車で占拠され幅員の広いことがかえって歩行者が隣の地区に行くときに分断要素となってしまうのです。

ここの片町という歓楽街と浜町という昔の面影をのこした街とここの中央商店街、こうした周辺地区とどうやって繋がっていくかということが非常に大きな課題だと思いますが、このチームはそれを四季の花ということをモチーフとして、見事にこう繋げていくようなことをやられていると思います。

そこで、こうした「繋ぐ」というところのプロジェクトで言いますと、その他にどんなことが考えられるか、ちょっとその辺をお聞かせいただきたいと思います。いかがでしょうか。まずは、加茂川さん。

加茂川氏

はい、「繋ぐ」方法としては、今回、四季、草花というものを前面に押し出して提案させて頂いたのですが、他にも考えて

いることとしては、ちょっと提案の説明のときに触れたのですが、やはり四季に加えて福井の特産品だったり、石垣に使われていたような笊谷石みたいなものをサインなどに使っていくことで、道としては途中で分断されてしまうかもしれないけれども、点として繋がっていく、歩いて楽しむ道をつくっていきたいと考えました。

野嶋氏

石田さん、いかがですか。

石田氏

そうですね、私に振られると思っていなかったのですが、ちょっと上手く言えるかなというところもあるのですが…我々の提案の中で、西村先生のお話にもあったのですが、お城の内側にどんどん市街化が進んでいて、その結果として、他には無い都市ができていったというお話があったのですが、感じたのは、新しくできた大通りとか昔の通りと、お城の関連性がやや薄いのかなというのは感じまして、我々の提案でもその部分をどうするかを提案させていただいているのですが、そこを如何に大切にしていけるかが重要かなというふうに思いました。

野嶋氏

そうですね。提案の中でやられているという、後でご説明がありますけれども。他に何かございますか。伊藤先生、いかがですか。

伊藤氏

今のプレゼンテーションをお聴きしてい

て、四方に出ている「彩道」^{ハナミチ}でしたか、あれが歩行者占用道路というのが良いなと思ひまして。この敷地が歩いてちょうど良い規模なので、それを思い切って歩行者専用にしていくということ。そのスケールに対して、一方で足羽川の方まで並木を連ねることで、視覚的にあるいは意味的に繋いでいくという、二つのスケールの「繋ぐ」が見えてきたかなと思います。

野嶋氏

宮前さん、いかがですか。

宮前氏

いろいろな色彩、素材などで道をつくるという提案でした。プラスしてその先に何か具体的な目的がなければ、「繋ぐ」といっても、そこを、なかなか歩く気にならないのではと思います。実際に、たとえば、食の「繋ぐ」先に何か食に関する市場のようなものがあつたりとか、たとえば、その先に公園があるとか、何かその先にある目的のようなものがプラスしてあると厚みが増すのではないかと思います。

野嶋氏

僕もそう思っています。ここに渡ってももらえるような何かここに無いと、なかなか渡らないと思うのです。渡ってもらえる魅力的な場所をつくることだと思います。

宮前氏

先のものも何か提案できれば、より厚みが増すかなと思います。

野嶋氏

西村先生、いかがですか。

西村氏

はい、審査の中で議論になったこととは別の話題なんだけれど、ここの本丸広場のところに、水がすごい張ってあるじゃないですか。平面でこう、お城の建物の形をやるというのは、それは分かるんだけど、ここまで水があるとなかなか逆に使い道がすごい限定されてしまうとかね。本当にこれ大丈夫かというのは結構出てきたんですけど、ここはどうですか。提案の意図としては。

加茂川氏

ここは本丸御殿の跡をかたどって水盤を計画していますが、確かに規模としては少々大き過ぎるかもしれません。ただ、私の個人的な記憶として、私は水戸出身なのですけれど、市の美術館等にはよく水盤があつて、特に子どもがそこで水遊びをしていたんですね。そういうような子どもの頃の記憶が、非常に水というものとリンクするのではないかという思いがあります。例えば、福井の子供が「小さい頃何かよく分からないけど城址内で遊んだ、あの水盤は何だったんだろう。実は本丸御殿の跡だった。」というように成長してから気づいたりすると、より愛着みたいなものが増すのではないかとということで、真ん中をあえて水を張ったのですが、ちょっと大き過ぎるかもしれません。

野嶋氏

面白いですね。本丸内はあまり再現しな

くて、瓦門を復元する。そのような歴史の受け取り方ということですね。歴史をどう読み取るかというところが面白いところなのだと思います。後は、お城、城址の周りは回れるのでしょうか。

加茂川氏

ちょうど石垣のレベルが、だいぶ城址の中よりも上がっていると思います。今の状況ですと、瓦門から南側の一部だけ石垣に上れるようになっていますが、そこまでしか石垣には行けません。そこから先に行こうとすると崩れていたりして危険な箇所なんかもありましたので、そこをこう一周ぐるりと回れるように整備すれば、桜がすごく綺麗ですので、より城址を体験できるんじゃないかと思います。しかも石垣の上のレベルと城址の少し低いレベルの二種類が楽しめるというところはなかなか無いのではないかと。ということで、石垣の散策路を提案しました。

野嶋氏

それから、もう一つ着目したいのは、エリアの話がありますよね。お城は確かに大事なのですが、お城の周りのエリア、西側と南側、東側。特に東側は駐車場が多いという話なのですが、ここではどういうエリアを目指しているのでしょうか。

加茂川氏

東側ですね。ちょっと提案上はあまり詳しくは触れなかったのですが、現状では虫食い状の状態になっているので、基本的には虫食い状の空き地をある程度まとめて、住居を建替えていくような形をした

いと考えています。ばらばらの空き地を一箇所に集約させてオープンスペースをつくらせていきます。図面上は分かりにくいのですが、緑色の部分が公園です。昔の堀の跡の形をなぞっていくような形でオープンスペースをつくらせて、そこでマルシェなどのイベントができないかなということを考えています。

野嶋氏

住居とおっしゃったけれど、要するに、人が都心部に住めて、むしろアクティブな住み方をしながら住んでいくような、そのようなところですね。

加茂川氏

そうです。

野嶋氏

南側のところはオフィスですか。

加茂川氏

南側はオフィスというよりも、どちらかというと商業施設です。テナント、物販であるとか、どちらかというと商店街的な性格を、城址の方に向かって持ってこれないかと考えています。

野嶋氏

はい、それでは時間が来ました。このチームは、お城の周りのエリアをしっかりと考えて、お城を中心として周りをしっかりとイメージをつくり、お城と周辺エリアを四季の花でつなぐという、とても明確なコンセプトでとても良いと思います。また後で、ディスカッションをお願いします。

次の提案ですが、大成建設さんの石田さんの方から発表をお願いしたいと思います。どうぞ、宜しくお願いします。

石田氏

皆さん、こんにちは。私たちは東京から参りましたが、今日はこのような発表の機会をいただきまして、ありがとうございます。それでは、早速ですが、提案の方を説明させていただきたいと思います。



タイトルは「福井まちづくり啓発録」ということで、地元で、もう皆さん御存知のとおり、橋本佐内先生という方が幕末の時代に立派な志を立てられましたので、我々、東京から来て、具体の細かい部分までは提案できないにしても、志の部分はしっかりつくって、それで皆さまに訴えかけるものがつくればということで、今回、提案させていただいております。メンバーは、このように主に 30 代から 40 代、あまり福井での土地感というのではなくて、東京からやって来て提案させていただいております。提案に当たって、今回、お城とお城の内堀の周りの市街地が対象ということで、我々としては、中はともかく、周りをどのようにつくっていくかは十分悩みました。



その上で、手がかりとして、まずは読み解く作業を、作業としてはかなり時間を割いたかなと思いますので、簡単にご紹介させていただければと思います。これは、我々が皆さんにお話するようなことではないのですが、我々が読み解いた内容として簡単に聴いていただければと思います。

なぜ、この場所にお城ができたかということと言いますと、この足羽川と九頭竜川に挟まれたところで守りや攻めに適したところ、しかも、吉野川が足羽川に合流するところになるので、北側から西側にお堀さえ回せば、防御に適しているだろう。それと、どちらかという京都からの入り口に当たる場所なので、そういったこと理由、当たっているかはずれているか分からないのですが、この場所にお城があるのは、いずれにしてもここにしかなかったのかなという印象を感じました。それが江戸時代になって、福井藩が置かれて、しっかりした城下町が形成されていくわけですが、お城の横に北陸街道がどのように通るかということ言うと、やはり先ほどの東側は旧吉野川だったので、街道としては西側を通過して北に抜けていったのかなというふうに読み解きました。なので、城下町はそういう理由で西側に形成されて、今

は、何となくお城の正面は南側の印象があるのですが、当時は（城下町の）東側が正面だったのかなというふうに推測をしております。（また、）お城を登るルートに、難しい南側や東側ではなくて西側や北側を使っているのも、何となくそういうことを裏付けているのかなというようにことで読み解いております。

その後、明治・大正になって、特にお堀の周りの部分は、公共施設を中心にいろいろな施設が建っていった市街化が進むわけですが、この当たり以降の話はもう、西村先生の前半のご紹介どおりで、我々が特に補足する必要はないのですが、やはりこのお堀を中心に市街地の変遷が見られるのかなということで読み取らせていただきました。

それから鉄道も開通して、鉄道については、西側が市街地だったので東側を回ったのかなというのが大雑把な推測ですが、先ほど西村先生からのお話にもあったとおり、駅が南側に顔としてできまして、そういったこともあって南側がどんどん都心として発展してきたのかなと。そのようなことを踏まえて提案を作っていくということで、まず読み取らせていただきました。その上での提案の考え方、考え方に加えて将来像も提案させていただいています。

まず一つ目としては、「復原」ということを掲げさせていただきました。お城の内堀の内側、本丸のエリアをどうしていくかということでは、いろいろ歴史的なことを踏まえると、やはり、ここは内堀に囲まれた特別な場所でありまして、そういう意味では市民に親しまれるような、そういう場所

にしていく拠点性を維持しながら市民に親しまれる場所、そういった形につくっていくことが、これからの市街地にふさわしいのではないか、そのようなことを考えまして、復原していくことで、これについては我々チームの中では概ね一致した中で提案させていただいています。



その上で、どのように復原していくかについては色々悩む部分もありましたが、先ほど言ったように、市民参加をしながら、市民にも親しまれていくような空間、そのようなことで練って提案を描かせていただいております。

やはり天守閣というのは、お城の象徴となるものですので重要だろうということで、できるだけ忠実に復原していくことが望ましいだろうと考えました。御殿については、これは形的には復原していくのですが、中身については、いろいろ市民に親しまれるような内容の用途、あるいはつくるプロセスも（市民が）参加してつくっていくことが、市民権を得られる貴重な場所になるのではないかということで、少し時間をかけながらじっくりつくっていくイメージで提案させていただきました。

ここでは、途中の段階で、一期については、例えばですが、料亭的なものを御殿の中に設けて、まだ完成していない部分は暫定

的に広場、キャンプ場のような使い方などであるとか、そのようなことで描いております。

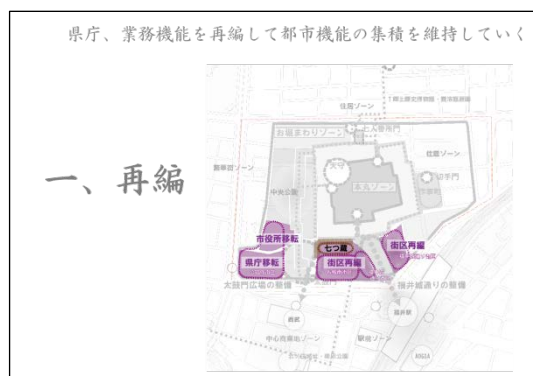
最終的には、市民に親しまれる、具体的には皆さんでまた議論していただければ良いと思いますが、この本丸の中で泊まることは必要な体験じゃないのかということで、宿泊機能みたいなものを。あるいは、今、郊外にある美術館などを入れることが、アイデアとして描いてあります。それと、オープンスペースが中にあると良いのではないかとということで、そのような空間も設けました。当然、櫓とか塀は、景観上、重要な要素になりますので、できるだけ再現して利用することで入れています。



それと、今の県庁、県警の機能を出してしまうことには、それほど我々は抵抗なかったのですが、ただし、今までここでそういう機能が維持されてきた記憶を繋ぐことも大切ではないかということで、この議事堂ホールは残して活用するようなことを入れています。さらに、価値ある中心地ということで、そこに市電を伸ばしてくることもあるのではないかとということで、入れさせていただきました。

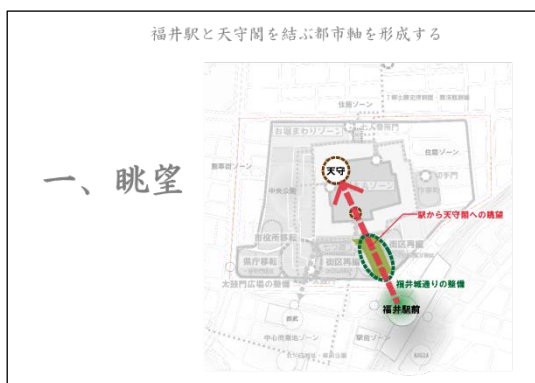
続いて「再編」というところでですけども、こちらは、まずお城が、県庁が移転してしまうということで、その県庁の移転先

をどうするかを考えていかないと、なかなか解けないだろうということで、その次に、その再編をどう図っていくかを、我々としてはいろいろなやり方を考えました。結果的には、南西部分に移転ということで案をまとめております。これは、今、いろいろな地元では議論されているようだけれども、我々の方で大雑把に整理した結果では、やはり中心市街地の拠点性を維持するということでは、今の区域の中にあるのが望ましいのではないかと、そのような結論で残す案を提示させていただきました。



それから、続いては「眺望」ということです。これは、前半の西村先生のお話があったのですが、我々、福井にやって来たときに、やはり駅前とお城との繋がりがあまり無いことに少し違和感を感じました。その後、いろいろ資料などを調べると、きちんと結ばなかった理由なども紐解けたのですけども。

今の駅前の計画を見ると、かなり駅前の一つの正面の場所に在来線、新幹線、それから私鉄、それから市電、その乗降機能、バスも含めてですが、一箇所に集約されてきますので、ここを起点に眺望をつくっていくことが重要だろうということで、まず駅前に視点を定めさせていただきました。



一、眺望

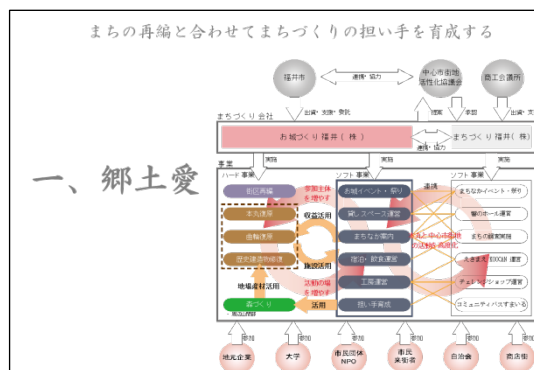
その上で、お城側が、今は橋の袂に道路が延びておりますが、新しく天守閣ができるのであれば、そこを結ぶことが重要だろう。ということで、ここが大事業になるのですけれども、是非ともこの軸をつくることを提案として盛り込んでいきたいということで、少し大胆ですが、入れさせていただきました。

そうすると、福井駅を降りて、駅前を降りた印象として、天守閣を望むビューが、新しく福井に来た人にアピールできる。また、福井に暮らしている人も、帰ってきたときに、この風景が目に入ることで印象的な都市をつくれるのではないかと考えています。

続いて「回遊」ということです。こちらについては、中央公園の整備などが予定されておりましたが、さらに、これが復原するだけの今の整備だけだと、他の市街地との連携が少し作りにくいのではないかと。それから、江戸時代に（城下町の）東側から入ってきて南に回って登城するルートがありましたが、そういう歴史性がある部分も、今は上手く活かして無いのではないかと。そのようなことから、中堀空間をさらに広げるということで提案させていただきました。

そういうことをやることで、本丸ゾーン、中央公園ゾーン、中心市街地の商業ゾーン、駅前ゾーン、これらを回遊する都市構造というものが、さらに強化できるのではないかとということで提案させていただいています。眺望的にも、街中で天守閣を親しまれる、親しんで見える場所が増えてくるのではないかと考えました。

それから、最後、「郷土愛」ということで掲げさせていただきました。



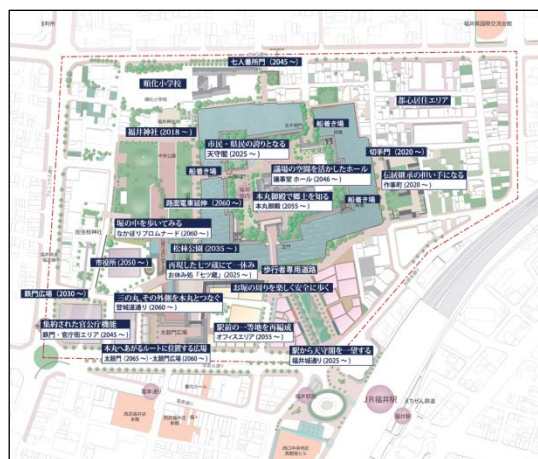
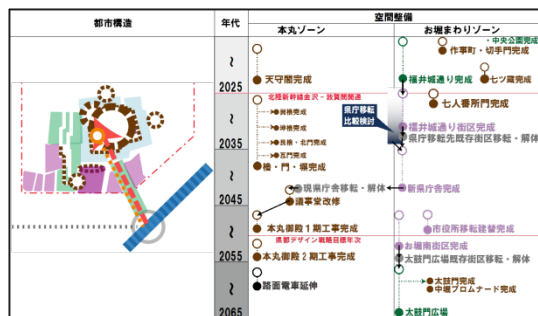
一、郷土愛

先ほど、お城の復原の部分でも触れさせていただきましたが、こういう市民にとって大切なプロジェクトは（市民）参加型でやっていくことが重要なのではないかと。そのような視点から、特にお堀の内側ですけれども、参加型で、しかも少し起業的な要素も盛り込みながらやっていくと、より愛着が持てるまちになるのではないかと。そのような視点で提案させていただいています。

最後ですが、そのようなことをプログラムとして組んでいくとどのようなことになるかとということで、いろいろ、今、新幹線の開通ですとか県都の戦略の計画なりもありますので、そういうものになぞらえて我々の案を当てはめてみると、このような整備を進めていくこともあながち夢ではないかなと

ということで、少し進め方を列記させていただいております。

説明が長くなってしまいましたが、以上で発表を終わらせていただきたいと思います。



野嶋氏

ありがとうございます。平面図を出していただけますか。

石田さんたちの案は、かなり論点が明確なものがたくさんあると思います。お城の中をかなり復原されていますので、本丸を含めてほとんど全て復原するような感じがすよね。そのことをどう考えるかということ、後は、都市機能、県庁・市役所をどこに移転したら良いか、そういった明確なビジョンをはっきりと出しているということが面白いと思います。後は路面電車ですね、路面電車をお城の中まで入れているという、

何か、そういった福井のこれからの重要なプロジェクトを指し示しているのかなと思います。

この辺、西村先生、いかがでしょう。この辺、どういう審査が行われたのでしょうか。

西村氏

これは、国土交通大臣賞は一等賞ということで、一番総合的に考えられているのではないかという議論でした。最初のこの軸が、みんなびっくりしたのは、これを今の道と違うところにつくって、これをきちんとした形でパースで示して、なおかつ電車が真ん中ぐらいを通過していると。これは誰も考えなかったねという感じで。これも言われてみればそういう、できるかどうかは別だけど、提案としてはすごく面白いなということでした。

それと、割合、全体の、今の話は別だけど、この辺の総合的な再配置みたいなものを、きちんと一応この中に置いて、そして今日の提案にもありましたように、やられているということと、それがどういうプログラムでやられているかということがきちんと描かれていると。

今日、伺っていると、歴史をきちんと読み解いたと、これも実際に今日のパネルの中に描いてありますね。歴史からきちんと読み解いて、現状を見て、そしてそれをどう変えたらどれくらいになるかということに関して、非常にバランス良く全体をまとめられているという、全体としてはそんな評価でした。

野嶋氏

はい、他のパネラーの方はいかがでしょ

うね。この辺、ご質問とか、ここがうちのチームとは違うとかいう部分があると思いますけど。いかがでしょうか。

加茂川氏

我々の案ですと、先ほど少し話に上がりましたが、本丸御殿跡を水盤としていますが、こちらの案では本丸御殿を建物として復元しています。ただし単純にそのまま復元するのではなく、養浩館庭園は実際に中に人が入れることが特徴だと西村先生のお話にもありましたが、そういった特徴を継承したような形で、「食べる」であるとか「泊まれる」といった現代的な機能を取り込みながら昔の歴史を復元していくというのが、とても魅力的だと感じました。

野嶋氏

特に、「つくるプロセス」をしっかりと考えていて、ガウディじゃないですけどもサグラダ・ファミリアは、寄付でお金を出し合いながら、そして注目されながら少しずつ造っているという、何かそのようなイメージもあったのですけれども。そういった市民が関わることによって、愛着が湧いて、つくり続けているというそういう感じでしょうか。

石田氏

そうですね、そういうイメージを強く出していきたいという話もありましたし、中で議論している際には、そういうことで福井の職人の技能の育成みたいなことを担うようなこともできるのではないかと、そのようなことで入れさせていただいています。

野嶋氏

あと、県庁はどこに行くかというのが問題としてあるのですが、このチームだけは、県庁をこの大名町交差点のところに置いています。なかなか話しにくいこととは思いますが、宮前さん、いかがでしょう。本当は、県庁はどこにあったら良いのでしょうか。郊外も含めて。

宮前氏

正直、何も考えてなかったのですけれど。提案の中でも具体的には考えていません。例えば北側に少し歩いた1キロくらいの圏内のところにあるとか、川側にあってもいいなと思います。というのは、そっちの方で、また県庁を主にした何か賑わいみたいなものが、つくれば、そこまでの軸というか、そことの繋がり、そういう県庁通りのような道もできるのではないかな、という考えがあります。

西村氏

ただ郊外には行かない（ということですか）。1キロが限界ですか。

宮前氏

あくまで、歩いて行けるぐらいの（範囲内で）、というように今は考えています。

野嶋氏

はい、県庁・市役所をどこへ持っていったら良いか、いかがですか、伊藤先生。

伊藤氏

私たちの案でも、敷地内に県庁は入れていないんですね。具体的には検討していない

のですけれど、イメージとしては駅の東側かなと。市役所と県庁は、役割も来る人も違ってきますね。市役所のように、市民の方がよく訪れるような施設は、ある種の集客施設なので、現状で空洞化の傾向のある中心市街にあって欲しい。一方で、県庁は別の核をつくると考えても良いのではないかと思ったので。ただ、大成建設さんの案は、思い切った案で面白いなと思います。たいへん勉強になりました。

野嶋氏

それともう一つ、路面電車のことが出ています。ここですか、ここからこう行って、こう行って、お城の中のここで終点ということですね。なかなか良い案だと思いますが、どうでしょう、路面電車も含めて、こういう活用の仕方はいかがでしょう。また、他のルートはあるのでしょうか。たとえば、他の提案ではこの外周道路（幹線道路）をまわしていくというのもあったのですが、そういうことも含めて。加茂川さん、いかがですか。

加茂川氏

路面電車がそのまま、しかも結構現代的な「どこでもドア」みたいなものが歴史的な城址の中に入っていくというのは、個人的には違和感がありますが、今の時代に「路面電車がある」ということが珍しいので、今日のテーマでもある都市の「個性」というようなものとして、非常に有効に活用できているのかなと思います。

野嶋氏

他にいかがですか、路面電車については。

石田さん、これはもう、ここに入れるものだとどうことで決まっていたのですか。

石田氏

路面電車については、中で議論していたときには、特にいじらなくても良いのではないか、それなりに完成度の高い路線だと思いましたので。そういう考え方と、後は先ほどの話にもありましたように、少し北にまわしていく案ですかね。それで、ぐるっと周ってまた北の方角に伸びていく案と、幾つか考えたんですけど、機能的な面の話のほかに、私のイメージとしては、このお堀の橋のところを路面電車がゆっくりとお城に入っていくシーンというのがすごくまた良いのではないかな、風景として良いのではないかなという思いで、そういうこともあって採用させていただきました。

野嶋氏

はい、どちらにしても、かなり福井にとっては、良いシーンになっていくというふうには考えていらっしゃったということですね。

西村氏

質問ですけれども、城の中は復原がメインなんですけれども、一個だけ議事堂ホールというのが「建物を活かす」みたいなものがあるじゃないですか。これも確かに一つの方法でね、県庁も県警の建物もすごく古いというわけではないので、何らか（の形で）もう少し使い続ける必要があるかなとも思うところがあるんですよ。そうすると、こういう形で、用途は変わるけれど建物は活かしてというのも答えとしてはある

んです。

ただ、こうなると、片や復原で片や（そのまま活かして）となると、どういうふう
に調和させるのかとか、というところが、
中でどういうふうに解決されたのか。

たとえば、残すのだったら残すで今在るもの
を残して使うのであれば、空間としては
もう少し現代的な空間の中で大きく変わった
と。つまり、現代的な建物を違う形で残
すというのは、ある意味、用途を変えてい
こうというわけだから。お城の空間をまた
用途を変えて広場にしていこうとかね、似
ている発想だとすれば、そういう組み合わ
せもあったのではないかなと思うんですけ
ね。

その辺の議論を、どういう形で、こう、
ここにおさまっていくかと言うか。

石田氏

お城を復原していく中で、それでは今ま
であった、先ほどの発表でも少し触れさせ
ていただいたのですが、今まで県が果たし
てきた機能・役割とかを、この場所で行わ
れていたことを忘れてしまって良いのだろ
うか、そこが発想の出発点としてありまし
た。それで、先ほどの県庁の移転案の中
には採用しなかったのですが、お堀の水面
から御殿の間のこの地下の中に、県庁機
能を埋めて残せないかみたいな議論はあ
ったのですけれども、なかなか、それはボ
リューム的に難しいだろうということで、
それでは結論的には、地区の中で移転
ということでまとめているんですが。
機能としては、やはり、そういうことが
あったことを伝えることも重要ではないか、
それと、後は、何か残すということでは、

一番この議事堂ホールがボリューム的にも
馴染みやすいのではないかなということで、
残させていただきました。内部の検討では、
そのような議論があったかと思います。

野嶋氏

僕が気になったのは、この軸を通したの
は良いのですが、この両脇がその割にはあ
まりデザインされていないというところ
です。時間が無くなったのか、あえてしな
かったのか、どちらか分かりませんが、多
分、考えられていたんだとは思いますが、
いかがでしょうか。

石田氏

なかなか、ここを再編するといっても、
かなり、おそらく低層の市街地にはできな
いだろうということで、ある程度、中高層、
イメージ的には天守閣より低い 30 メー
トルくらいのものであれば並ぶだろうな
ということで想定しておりましたが、あ
まりそこを踏み込むのは、今回ポイント
からは少しはずさせていただいております。

野嶋氏

ありがとうございました。そうしまし
たら、続きまして伊藤先生の方から発表
をお願いします。

伊藤氏

こんにちは。東京理科大学の伊藤と申
します。研究室の学生たちと一緒に取り
組まして、今日は残念ながら学生たちは
福井に来られませんでしたので、私が代
表して発表させていただきます。



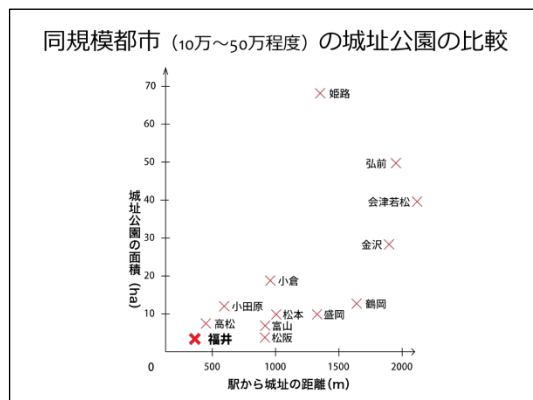
私たちは、先ほど西村先生からのお話にもありましたけれども、この幹線道路で囲まれた中の全体を公園のように考えていく「城址公園都市」という提案をいたしました。



公園と言っても全部をいわゆる公園にするというよりは、敷地内のそれぞれの場所性を活かしながら、全体として緑や公共空間を繋いでいくというような作り方です。提案内容のご説明の前に、まず、分析として、この敷地をどのように考えたかということをお話したいと思います。

まず、だいたい同規模、10万から50万人程度の人口の都市で城址公園があるところを幾つかピックアップして、グラフ上にプロットしました。横軸が駅から城址の距離、縦軸が城址公園の面積です。全体的に、右上がりの分布になっているのですが、

駅に近くて狭いのがコンパクト型、遠くて広いのがゆったり型です。近世の都市の上に、近代になって鉄道駅ができてきますので、その関係によって都市の運命がそれぞれ変わってくるわけです。福井は一番左下になりますね。



つまり、駅に近くて城址公園の面積が小さいということです。福井は一番コンパクトな型なので、身近なまちなかで城址が感じられる。一方でやはり少し広さが足りなくて、緑の潤いであるとか、公共空間の豊かさみたいなものが欠けていると思いました。そこで、駅に近く都市機能を保ちながら公園的な面積を広げることを目指します。

多様な「緑」と「公共的な空間」を適切に配しつなげていくことで、公園の中で人々が憩い、住まい、創り、働くような「城址公園都市」を提案していきます。

次に、過去と現在の都市構造を比べます。この中心市街は、近世の地図を見ますと、環状の堀が何重にも周っていて環状の都市空間構造が強く出ている。一方で、現代はグリッドの構造がよく見えています。これは自動車交通に有効で、戦災、震災復興で作られたフェニックス通りをはじめとする広幅員で直線的な通りというのもまた、福

井の歴史的資産だと思いますので、広域的にはこのグリッドの都市構造を活かしていく。一方でこの中心市街のエリアは歩いて楽しむ空間になると良いと思いますので、エリア内では近世の環状の構造を上手く活かしながら、つくっていけるのではないかなというふうに考えました。



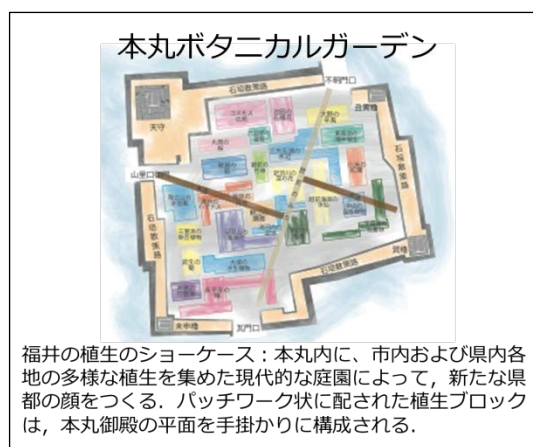
それから、『県都デザイン戦略』の中には、この敷地になっているエリアの位置付けが、周囲との関係においていろいろ書かれていました。そこで、この提案では、視線でつないでいくとか、アクセスでつないでいくとか、動線でつないでいく、これはペイヴメントなんかも含めてですが、それぞれ周囲と適切な方法でつないでいこうと考えました。

駐車場についても調べました。左が1980年の駐車場の分布、右が現在の駐車場の分布です。これは去年、敷地内をくまなく歩いて記録したものです。この35年で駐車場が大変増えていて、東の方の住宅地では、もはや駐車場の中に住宅地があるぐらい駐車場だらけだということが分かりました。南の方は割りと立体駐車場が多い。先ほどのグラフでお見せしたように、せっかく駅に近くて中心市街地がコンパクトにきゅっとしているので、自動車依存度を緩

やかに下げていきたいというふうに考えました。

これらの分析を踏まえて提案をしていきます。

まず、本丸です。本丸跡は、「本丸ボタニカルガーデン」にします。福井の植生のショーケースのような空間で、市内及び県内各地の多様な植生を集めた現代的な庭園をつくります。それによって、新たな県都の顔にしていきます。パッチワーク状に配された植生ブロックは、本丸御殿の平面を手がかりに構成しています。平面図上に書かれているように、足羽山のあじさいや越前海岸の水仙のような市内の植物もありますし、気比の松原のような県内各地の植生も集めています。



その中を石の通路と木道が通っているような、貫通していくようなつくりになっています。日本人は桜が好きでお花見はするのですが、お花見の季節だけやって、後、花を愛でてみんなで一緒に公共空間で楽しむということをするのを忘れてしまうので、是非一年を通してやっていただきたいなと思っています。また、現在の県庁の地下駐車場を使って、地下にはシアターをつくる

ということにしています。

次に、「南二の丸グリーンネックレス」。



ここは主に業務地区なのですが、屋内外を貫通する緑の通路をネットワーク化していきます。一定規模以上の建築物を建替える際のルールとして、1 階部分に屋内公開空地及び公共用通路などの公共的な屋内空間を設けていきます。さらに、屋内公共空間同士をつなぐ緑の屋根を設け、特に福井は雨・雪が多いと思いますので、天候に左右されないでこのエリアを移動していけるような緑のネットワークを張り巡らせていきます。基本的には、この屋根の下を歩いていくのですが、上が通れるところも部分的にあります。

そして、「東三の丸ヴィレッジ」。これは居住のエリアですが、ここは快適でサステイナブルな住宅地を考えました。住宅の建替えの際、現在、散在している駐車場を集約しながら、共有の広場や共有の駐車場を設けていきます。また、街区内で住宅と住宅の接している背中の部分に、環境調整装置としての線状のバックガーデンを設けて、天候に左右されず共有駐車場と住宅を行き来できるようになっています。これがバック

ガーデンのイメージです。



また、城址の構造を顕在させる「掘跡の小道」、これは街区内を通り抜けていく非舗装の小道ですが、そうした幾つか線状の要素を絡ませて、歩いて楽しい住宅地を目指していきます。

他にもいろんな要素があります。



講評で過大な情報が詰め込まれていると言われたとおり、ちょっとやり過ぎまして。たとえば、中央大通りはアクティブ・ファザードというのをつくろうとか、フェニックス通りには皺を寄せていこうとか、堀端にはフリンジ公園っていうのをつくろうとか、そんな提案をしています。施設も幾つか提案してまして、ここはシビック・ホールといって、市役所、公園と一体化した創造拠点、モビリティステーションからなる複合施設を設けています。それから、マ

ルシェをつくったり、これは銭湯ですね、ジョギングする人もいるでしょうから、住宅地にも近いこの場所に銭湯をつくったり、モビリティスタンドというのを幾つか設けていくと、いうふうに他にもいろいろ詰め込まれています。

ありがとうございました。

野嶋氏

はい、ありがとうございました。条件としては、江戸時代、この辺は武家屋敷で、武家屋敷というのは庭がたくさんあって、いわゆる庭園都市と言われていたと思うのです。しかし市民にとっては壁が高くて、あって無いような存在だったと思うのです、当時は。

だけど、福井は特に、城郭に市街地ができたことで緑が少なくなっていました。その反面、城址公園をイメージするときに、全く公園のような緑にするということではなくて、アクティビティがあったということ、そういう緑なんだと思うんですね。

僕がすごく良いなと思ったのは、「緑」と言っていますが緑を活用した生活を提案していると思うのです。緑を使ってどういう生活を、新しい生活をここでやっていけるかということを、いろんなパターンを示していただいたと思うのですが、その辺のお話をもう少しお聞かせいただきたいのですが。

伊藤氏

はい、「緑」を整理していくときに、せっかく中心市街地にあって駅にも近いエリアということで、まず眺めるだけの緑という

は勿体無いというのがありました。「使ってなんぼ」だと思って。

もう一つは、緑はメンテナンスに結構お金がかかりますので、全部、公共でやろうとすると、結局メンテナンスしきれなくてだんだん質が下がってきってしまうというのがあるので、例えば住宅地であればコミュニティで管理していくような工夫だったり、南の方の業務エリアであれば、この提案の中では「まちづくり協議会」みたいなものをつくってマネジメントしていきます、ということを行っているのですけれど、建替えながら1階を公開して、そことその間をつなぐところを自分たちで緑化して管理していく、というようなことを考えながら提案させていただきました。

野嶋氏

はい、ありがとうございます。これについて、いかがでしょう。加茂川さん、「花でつなぐ」ということをやっていらっしゃる。この「緑」というのは考えられませんでした。

加茂川氏

我々のチームとしては、「緑」を用いて環境共生的につないでいくというよりは、どちらかというと、草花を用いて「四季」でつないでいこうというようなイメージを持っていました。

野嶋氏

西村先生、どう思われますか。

西村氏

これは、本当にいろんなことを考えられ

たんですね。すごい、すごいと思うのですけれども、読むのが大変というか。

今のご発表にもあったように、歴史から現状調査まで本当にやられていて、これは唯一大学の提案なので、ある意味、学生さんがいろんな形で現場に入って、いろんなアイデアを出してきたのを上手くまとめられたと、これがそうだと思いますね。大学の中でやると、(学生によって)個性もいろいろ違うし、能力も違うし、モチベーションの高さも違うじゃないですか。それを上手くまとめるというのは、結構難しいのだらうなと。他のチームは、今回の場合は、プロの、若手プロのチームなので、もう能力は揃っているし、やる方向も分ければ「ばっ」とやれるという体制だけど、そうではないですね、みんなアルバイトしていたり何たり。私もよく分かるわけですけど。その辺をどういうふうに上手くまとめられたのかというのを、少し苦労話が聞きたいのですけれど。

伊藤氏

読むのが大変とおっしゃられていたように、上手くまとまっているかどうかは微妙なのですが、いろいろ入れ込んでいます。進め方は、中心になる学生を少数人決めて、リードをしてもらいながら、途中からはエリアや施設ごとに手分けをして作業させているので、いろいろな案が入った提案になったというのがあります。学生の持っている能力はそれぞれ違うので、それを活かすようにしました。ただ、今年はパースが得意な学生が少なかったなので、最後に、修士設計提出間近の修士2年の学生を投入して、絵だけ描いてもら

ったりして、それで人数が多くなっています。

西村氏

でも、本当にいろんな提案があるので、これはむしろ市の側にとってみると、この中から実現可能なところを上手く取り上げれば、いろんなことができるかなという例で、アイデアの玉手箱みたいなものなんですよね。

ただ、審査の中で、一つよく分からなかったのは、こういう機会があるから訊きたいのですけれど、この「ボタニカルガーデン」はすごく面白いということで評価されたということなのですが、「これ、何ですか」というのがあって、(ボタニカルガーデンのラインや道が)何かがらが入っていて、一体どういうデザイン・コンセプトなのか、書かれてもないし、ちょっとよく分からなかったと。我々の理解不足かもしれないけれど、ちょっと聞かせてください。

伊藤氏

もともとの本丸の跡をたどりながら植栽ブロックを配しています。それに沿って道を入れていくということも考えたのですけれど、それぞれの植栽が少し盛り上がっていたりとか、平らだったりとか、水面も少しあるので低かったりするのですけれど、そこを同じレベルで貫きたいというのがありまして、その切り欠かれた断面が顕在化するように。全体がモザイク状の集まりだけでなく、それを貫く別の秩序があっても良いのではないかとということで、結果的にこういうふうになりました。そこは迷ったところではありました。

野嶋氏

それとですね、このエリアの話で、ここは居住エリアですね、ここは今でもオフィスってことで、たぶん、オフィスの居住でも今の形とはちょっと違うようなことを目指されていると思いますが、その辺をお聞かせいただきたいです。

伊藤氏

居住については、今、本当に駐車場の中に住んでいるような感じになってしまっていて、せっかく中心市街地に住んでいるのに、たぶん車で生活されている方が多いのだと思うのですが、そういう自動車依存の生活を、できれば、緩やかに解消していきたいということで、もう駐車場もそれぞれのおうちがカーポートを持つのではなくて共有する、それから、コモンズのような広場を一緒につくっていきながら、共有して使って。そうして全体にもう少し密度を上げていきたいと考えました。

基本的には、やはり戸建て住宅地と考えていますが、住宅の後ろのガラスの屋根のかかった部分、平面図で言うと、街区の真ん中を貫いている、これがバックガーデンでガラスの屋根がかかっているのですが、こういうところを上手く使っていきたい。家から車に乗ってすぐどこかへ行って車で帰ってきてそのまま家に入る、家の周りは全然歩かない、ということではなくて、身近に使える空間を少しずつ増やしていきたいという提案です。

それから、この南の部分は業務なのですが、公共もありますし、公共的な「JA」とあるとか郵便局であるとか、そういった

施設が割りと多かったので、積極的に1階を開放していただいて、そういうところで、用事を済ませるだけでなく、たとえばそこにカフェを置いていただいたり、みんなが使って少し留まれるように。ある建物に来て、用事が終わったらすぐ帰るのではなく、そこでしばらくのんびり時間を過ごしたり、ネットワーク的に繋いでいるので、ついでにいろんな用事を済ませてみたり、というようなことができるようになると良いなと。イメージはミネアポリスのスカイウェイです。

野嶋氏

たぶん、そう、僕もそう思っています。「場所」って言うのでしょうか、居心地の良い場所を少しずつ丁寧につくっていくということが、割と早いことじゃないかと思うんですよ、住宅地にしても市街地再生にしても。良い場所が作られて、それが後でネットワークされていくと、遅いようで早く、街も再建されていくのかなという気はしますね。とても面白いなと思いました。ということで、時間もきましたので、また後で議論していただきたいと思います。

そうしましたら、最後ですが、宮前さん、岩井さん、清水建設さんの案、よろしくお願いします。

宮前氏

清水建設プロポーザル本部都市開発計画室の宮前です。それでは、私たちの案を発表させていただきます。

まず、タイトルにあります通り、私たちは「こども」を主役にしたまちづくりの提案をしています。それでは、最初に、どん

な提案かという概要を説明させていただきます。



大人の視点により現代社会の影響を大きく受けたこども、そんなこどもの健全な生活環境を整えるために、こどもの視点へと、視点の変換という新しいまちづくりの形を模索しています。将来、さらに、そのまちづくりが働く人、訪れる人、住む人など全ての人に優しいまちづくりになればと思います。

それでは、提案についての考察です。

市街地での都市の衰退というものを、こどもの成育環境の悪化に結び付けて提案しました。現在、デジタル化や都市化により、大人の視点でのまちづくりというものが行われています。大人の視点によるまちづくりというのは、こどもにとって、遊び場等を失い、または外に出なくなり、また、こどもがリアルな体験をする機会というのを失っています。

これは、福井の対象地区も例外ではなくて、実際に歩いて見ますと、一見、区画整理をされて非常に集約化された良いまちなのですけれども、実際に城址周辺とかを歩いてみると、自動車交通が中心のまちづく

りだったり、やはり大人の視点に立ったまちづくりになっていると思います。

そこで、こどもの視点に立ったまちづくりを見直すということで、「安全に遊べる道」、リアルな体験のできる「遊び場」というものの再生を目指します。すなわち、それが「こどものためのまちづくり」ということになります。

福井の対象地区というのは、徒歩圏内に都市機能が集約された非常にコンパクトなまちです。また、市街地に、歴史的な城址・城郭が存在する福井独特の都市景観というものを持っていると感じています。そんな特徴を持った既成市街地での「こどものためのまちづくり」とは一体どんなものでしょうか、ということで、これから提案についての説明をします。

まず、タイトルの「わらんべ 小径」、サブタイトルが「小径がつなぐこどものあそび場」ですけれども、その「わらんべ」というのは、「こども」という意味の「わらんべ」の別の言い方になります。実際の既成市街地になりますけれども、そこに「わらんべ 小径」を整備します。福井城址に整備した「ほんまる広場」を核に、周辺地域に「わらんべ 小径」が広がっています。赤で示したところが「わらんべ 小径」になります。自動車交通から隔離された安全な小径が、既成市街地にこどものあそび場をつなぎます。

既存の低未利用地は、例えばお堀や芝生の広場、外周部に集約駐車場などを設けて、公共的な空間として有効活用しています。



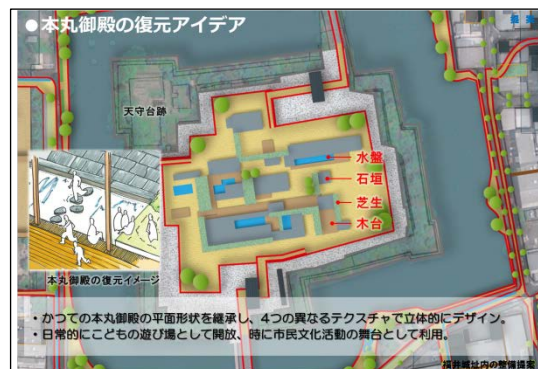
それでは、私たちの案のポイントとなる三つの提案について順番に説明していきます。

まず、福井城址内の整備提案ですが、復元に関して、先ほどから何度か議論になっていますけれども、本丸御殿と天守閣を復元するかどうかというのは、正直、非常に悩みました。コストをかければ復元もできますし、歴史を象徴するという景観づくりとしては、是非やられた方が良くのかなとは思っていますが、今回、コンペということもあって、あえて予算をかけない、福井城址内の整備については復元しない案を積極的に提案させていただきました。

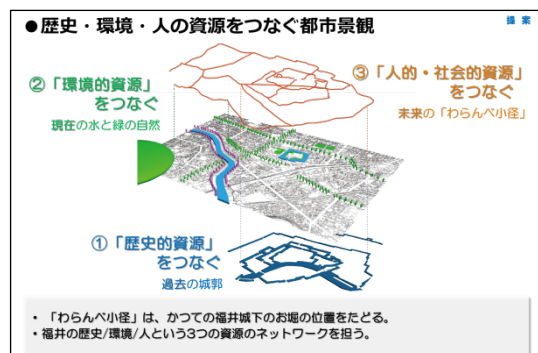
本丸御殿の復元アイデアですが、かつての本丸御殿の平面形状を継承しています。四つの異なるテクスチャを用いて、立体的にデザインしています。日常的に、こどものあそび場として開放している「ほんまる広場」、時には市民文化活動の舞台として利用できます。

もう一つ、天守閣の復元アイデアですが、こちらは季節行事とかそういうイベントの時に、天守閣をホログラフィで浮かび上がらせる提案です。こういう限定的なものというのは、記念になったり、有難みが増すのではないかなという考えで、

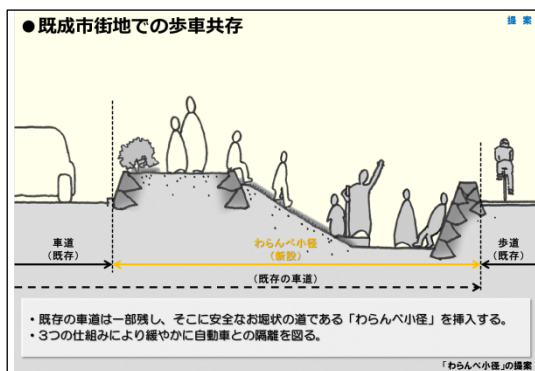
こういう提案にしています。



二つ目の「わらんべ^{コミチ}小径」の提案です。「わらんべ^{コミチ}小径」というのは、かつての福井城下のお堀の位置をたどる、福井の歴史・環境・人という三つの資源のネットワークを担っています。



「わらんべ^{コミチ}小径」について、既成市街地の歩車共存の仕組みについて少し説明したいと思います。既存の車道は一部残して、そこに安全なお堀状の道である「わらんべ^{コミチ}小径」を挿入しています。車道との段差、車線の変更、歩道の拡幅という、これら三つの仕組みにより緩やかに自動車との隔離を図っています。



また「わらんべ小径」には、デザインエレメントというものを導入していき、福井の歴史と自然を感じる「石垣」「緑」「水」という三つのデザインエレメントというものを導入していきます。

それではここから、「わらんべ小径」に子どもが関わることで、様々な形態のあそび方が考えられるのですが、その様子を六つの場面で紹介します。

「あつまる」・・・歩車を分離した小径に、日常的に子どもが集まります。

「さわる」・・・水や植物があり、身近な場所で動植物に触れることができます。

「つくる」・・・田畑を作ることができ、食物を育てることができます。

「はぐくむ」・・・乳幼児が一人で上れないように階段状にすることで、子育て世代にも優しい憩いの場となります。

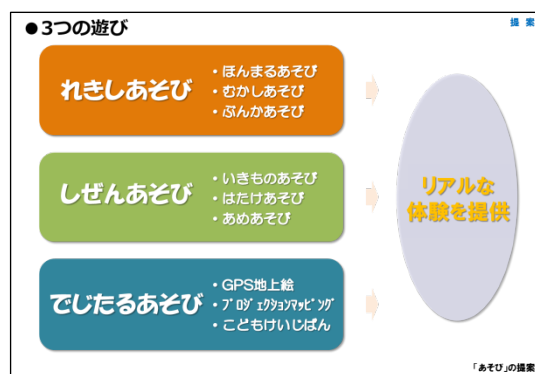
「かくれる」・・・車や人が横断する下の狭いトンネル空間に、子どもが秘密基地を作ります。

「かんじる」・・・笏谷石などの素材を施して、お堀状にできない場所でも歴史を感じることができます。

このように「わらんべ小径」に子どもが関わることで、懐かしさをベースに、進化し続ける「こどもの遊び場」というものが完成していきます。



三つ目の「あそび」の提案です。安全なこどもの遊び場が再生されたまちに、「れきしあそび」「しぜんあそび」「でじたるあそび」という三つの「あそび」を提案します。



これらの三つの「あそび」というのは、既成市街地で、こどもにリアルな体験を提供することができます。それぞれ、具体的な「あそび」を三つずつ紹介していきます。ちなみに、このレイアウトはこどもの絵日記をイメージしています。

まず「れきしあそび」・・・①福井城址に整備した「ほんまる広場」で自由に遊ぶことができる「ほんまるあそび」。②かくれんぼや鬼ごっこなどの集団遊びや、コマ回しやおはじきなどの玩具遊びを体験できる「むかしあそび」。③空き屋や空き店舗などを活用したこどもが主役の店舗や、ワークショップを体験できる「ぶんかあそび」。これらの歴史の遊びから、子どもたちは自分

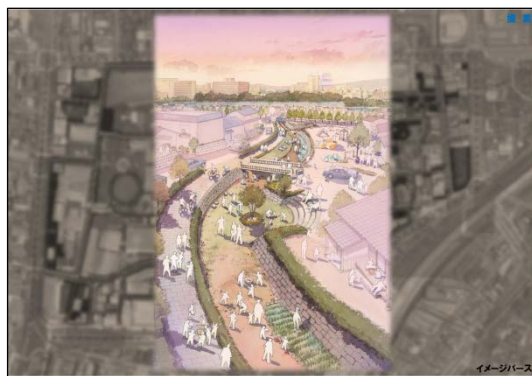
のまちの歴史を知り日本の伝統を学ぶことができます。

次に「しぜんあそび」・・・①既成市街地に広がった生態系ネットワークで、たくさんの生き物に触れる「いきものあそび」。②田畑を整備して、自分で作物を育て、食べるというリアルな食のあり方を学ぶ「はたけあそび」。③福井の気候の特徴である雨水を活用し、小川や遊具での水遊びを体験できる「あめあそび」。これらの三つの「あそび」から、子どもたちは動植物に触れる、作物を育てるという、リアルな自然の大切さを学ぶことができます。

最後に「でじだるあそび」・・・①スマートフォンやゲーム機のGPSを活用して、自分の足で歩くことで地図上に絵を描く「GPS地上絵」。②また、動きに反応する映像で遊んだり、イベント時に天守閣をホログラフィで投影する「プロジェクションマッピング」。③また、城址を一周するように設けたデジタル掲示板で、各方角のまちの情報を知ることができる「こどもけいじばん」です。これらの「あそび」から、子どもたちはデジタル技術の活用と、リアルな場所での集団遊びという、ヴァーチャルとリアルの融合を体験することができます。これら三つの「あそび」には、決められた場所が基本的には与えられておりません。「わらんべ^{ヨミチ}小径」そのものが、既成市街地の中にリアルな体験ができる、安全なこどもの遊び場を提供するもので、あとは、こどもの自由な発想、感性で遊んでもらいます。そして、この先も、子どもたちと福井のまちが、「わらんべ^{ヨミチ}小径」とともに成長し続けていってくれることを願います。

最後に、私たちが提案する「わらんべ小

径」をイメージしたスケッチパースです。福井の歴史を象徴する福井城址、かつての天守閣がホログラフィで浮かび上がっています。福井城址を核として、安全な「わらんべ^{ヨミチ}小径」が広がっています。自動車交通がある既成市街地に、安全なこどもの遊び場が整備されます。そこで、子どもたちが自由にリアルな遊びを体験しています。「わらんべ^{ヨミチ}小径」は、福井が誇る歴史資源を継承して、水と緑とこどもで潤う新たな都市景観を構築します。



以上、発表を終わります。ご静聴ありがとうございました。

野嶋氏

はい、ありがとうございました。「歩いて楽しい道」「歩いて楽しいまち」ということを、具体的に絵で表現していただいたと思いますが、福井も『中心市街地活性化基本計画』あるいは『福井市都市計画マスタープラン』で「歩いて楽しいまち」というものを目指しているわけです。

そのときに、僕がこの中で一番気になったのは、今ある道路だけではなくて、街区の中ですとか民地を上手く利用して、あるいはそれを開発することによって、たぶん、こういう道空間というのはできてくるんじゃないか、そういう問題提起だと僕は思っ

ています。その点についてはいかがでしょう。



宮前氏

これが、例えば田舎とか郊外の方とかだと考えなくて良いのではないかと思います。既成市街地であり、福井では車というのが、生活の上で欠かせないものだというのが、非常に大きいと思うんですね。だから、そこで車を排除するという考え方よりは、既成市街地の中でも車と一緒に、車も通るのだけれども、こどもにとって安全な遊び場などが整備された、昔のように、市街地の中で遊べるような空間を再生するというのが今回のポイントで、それが面白いのではないかと考えて提案しています。

野嶋氏

今おっしゃったのは、こういうところは、車と共存するけれども楽しく遊べる道にしていくということですね。こういうところってというのは、街区の中とかこういうところですよ、民地ですよ、他人の敷地ですよ。そういうところも活用しながら、やはり官民一緒になって行っていくということでしょうか。

宮前氏

街区の再編に関しては、そのまま駐車場としてよりは、やはり官民一体となって実現するというのが大切だと思います。今回「こども」という提案なので「遊び場」である広場を提案しています。

野嶋氏

それともう一つ、塀などの石垣などを利用されているというのは分かるんだけど、昔あった石垣を利用するということではなくて、違うルートをつくってしまうということなんですか。

宮前氏

ルートは、基本的には昔のお堀の位置をたどります。それで、昔の石垣を使うかどうかというのは、新しい石垣になると思うのですけれども、今のこどもたちとか今の若い世代の人たちが「ここに昔、歴史的なお堀があったんだよ」というのがわかるような道ができれば良いなと思っています。

野嶋氏

西村先生、審査過程を教えてください。

西村氏

これは、先ほどの東京理科大チームの対極なんですよ。全てを論じるのではなくて、もう1点に集中して、そこだけを議論したと。だから、今度は大人はどうするんだとか言って、何も答えてないのですけれども。ただ、やはり議論の中では、答えていない課題が多いのではないかとことはあったのですけれども、でも「こども」

という視点で考えることは非常に重要なのではないかと。だから、そこに絞って議論をするというのも、一つの提案のスタイルとして有り得るね。

そして、そのときに出てきた具体のパスがありましたよね。そこが、あ、こういうふうな事柄が、もしできるんだったら、それは結構、魅力的じゃないかと。この絵の力みたいなことをすごく言われましたよね。この絵はね。

それと、もう一つ理由とすれば、先ほど少し言いましたけど、東側の歯抜けになった住宅地が割合とここは中心に描かれているわけで。他のプランは、ここに関しては積極的な中心的な提案というのは、なかなかやり切れないようで、やれてなかったわけなんだけれども、これは、むしろそういう歯抜けだからこそ、こういうことができるわけなので、ある種、今の現状が、問題解決が逆転しているという意味では、そういう意味ではすごくインパクトがあるのではないかなと。

審査そのものは、どういうふうにやったかという、毎回そうなのですけども、審査員全員が、最初は全体の 1/3 か 1/4 ぐらいに当たる数、今回は 8 票というか、8 つぐらいのプロジェクトを選んで、それぞれが選んだものを全部足し合わせてずっと全部見ましてね。足し合わせると、いろんな評価が出ますよね、その中で、いろいろ議論しながら、本当にこれを次のラウンドに残すべきかどうかという、結構、議論をして、そして次のラウンドに残して、また、その中できちっと議論をして、例えば 3 票ずつ選んで、高得点の順にまた議論して、必ずしも点数だけでは決めずに、どうい

ふうなところが評価できるかとか、やはり、ひとりひとりが選ぶと見落としている点というのがあるわけですよね、そうすると、見落としている点が無くなるようにするためには、やはり点数を入れた人が「ここは非常に重要なので、こういう視点を評価すべきではないか」ということで議論する。そうすると、他の人も「なるほどな」と納得してくれたりして。全体として、合意で選んでいたわけですけども、今回の場合ですと、こういうふうに「こども」とか「遊び」とかいうものが一つの非常に重要なテーマであって、そういうものを、幾つか選んだ中にきちんとあるのが大事ではないかと。だから、そういう意味での審査員の判断、そういうものに対する判断というものもあったかなというふうに思いますね。

野嶋氏

特に、この絵が、非常にインパクトがあって豊かな生活をイメージさせるようなものですね。かなり都市部ですよ、ここは。都市部の中で、こういった緑豊かな戸建て住宅、そういったものが、将来の福井の都心部居住の像として考えられるということなのではないでしょうか。

岩井氏

清水建設の岩井です。今のお話で考えますと、将来像を市街地の中でどのように設置できるのか。というふうに、一つの「こども」という切り口を持って提案をしてきたわけですけども、福井のまちには、一人一台持っておられるというくらい車が多い。郊外型の大規模店舗なんかもあって、人はそちらの方に車で行ったりする。では、市

街地というのは、どういう、これからの発展が予測できるのかと。

一つの答えとして、ここに生活をこれからつくっていく。住民のこども、それと育てておられる方々に考慮し、ではオフィス・ワーカーってそんなにいるのかというと、市街地のオフィス・エリアにはいると。では、やっぱり、たくさんの時間を過ごしているこどもであるとか、生活を支えている人たちが、こういった形で、それぞれの生活を自分の身近な場所で充実させていけるという場所を、市街地の中につくっていく。これが一つの福井の新しい姿になるんじゃないかなというふうに強く考えて、こういった提案を導いてきました。

野嶋氏

伊藤先生のお案もそうなのですが、緑豊かな中に住むということが、かえって未来を感じさせるということが不思議です。

ここで、時間が来てしまいました。後ほど、西村先生には総括をお願いすることにいたしまして、多くの明確な論点があって、まとめることはしませんけれども、

- ・城趾と城趾周辺及びその周辺エリアとどうやってつなげていくかということ、
- ・歴史をどう捉えて、何を復元してどのような見せ方をしていくのかということ、
- ・あるいは都市機能の集約の仕方もありました。県庁・市役所をどうするのか。
- ・あるいは緑、緑と生活をどう融合させて、緑を使った新しい生活をつくっていくのか、
- ・あるいは道ですね、道空間として、どうあるべきかということ、これら様々な論点の中でその将来イメージを明確にビジュアルに示していただいて、大変、僕は分

かりやすかったと思います。大変、勉強になりました。

ここで、(会場の)皆さまの方から、ご質問もたくさんあるかと思いますので、あまり時間も無いですけれどもお受けしたいと思います。どなたでも結構ですので、ご質問のある方は挙手をしてお願いしたいと思います。

どうぞ、お願いします。

【Q1】

僕は、今回の『まちの活性化・都市デザイン競技』に参加させてもらったのですが、最初の説明会のときに、実現可能なものをつくってくれ、提案してくれというお話があったもので、実は、私は「福井城の復元をする会」のメンバーでもあるのですが、その中でいろいろ市や県の方に陳情に行くのですが、なかなかお城の話になってくると予算の問題とかで、これをコンペで天守閣とかそういうものをつくると、これはもうコンペで落ちるなというふうに思いまして、それを省いたような形で提案させていただいたのですが、実際に大賞を取られたコンペの方々のお話を見ると、ほとんど天守を象するという話を聴いていますので、実は、専門会も10年ほど経って、ほとんど勉強会のような形になっている中で、いつも話に出てくるのは、市民・団体の話だけではなくて行政も巻き込んでやらなきゃできないような話だと。というなかで、今、この話を聴いていると、何か市とか県も「天守閣だとか翼櫓とか、そういうものを作らんとあかんのかな」というふうに思ったのかなと思ったので、ちょっと引っかけたのですが、

西村氏

我々は、お金と権限を持っているわけではないので、訊かれても困るのですけれども。

ただ、ここで言う実現可能性というのは、全部踏みにじってしまうとか、昔はそういう提案とかが結構あったんですね、ものすごいお堀を全部復元するとかね。これは幾らなんでもできないでしょうという意味での実現可能性。それと、「実現に向けたプロセスをきちんと考えてください。できればその手法も」というふうに言っています。初期の頃は、そういう、あまりそのことに縛りをかけてなかったの、すごく荒唐無稽な案も出てきていて、それはそれで夢があると言う意味では良いのですけれども、じゃ、その夢が具体的に実現できるのかと言われるとなかなかそうでもない。その意味で言っているの、復元ができるかどうかというのは、現実的には場所が空くわけなので選択肢として有り得ると思うんですね。

ですから、それが、できるかできないかというところを問うているわけじゃなくて、それは、ある種、コンペですから、コンペの中では選択肢の中に十分はいれる。ただ、もっと荒唐無稽なものは、全部を地下に埋めてしまうとかですね、そういうことは幾らなんでもできないでしょうということで、そういう分け方でした。ですから、そこが、理解の仕方が少し違ってしまっていたのかもしれないと思います。

野嶋氏

あと、石田さんの案が、割と明確だった

と思うんですね。これは公共が全部、税金を出してやるとなると、いろいろバランスがあるので、本当にできるのかなと考えてしまいますけれど。先ほどのサグラダ・ファミリアではないですけどね、百年かかって市民が寄付しながら運動としてやっていくのは、少しずつやっていくなんていうのは、なかなか面白い案ですし、官民一緒になってということ。

そういうことで、よろしいでしょうか。ありがとうございます。

他に何かございますでしょうか。もう、ちょっとお時間がありますけれど。はい、よろしくお願いします。

【Q2】

今日は、どうもありがとうございました。

皆さんのご提案を聴いていますと、福井城址をシンボルにするというところはもう異論の無いところで、色々なご提案を頂いて、我々も参考にしていかなければならないなと思いました。

あとは、そのシンボルに、どういうふうアプローチするかというような話かなというふうに思っていて、いろいろ発表なんかを聴いていますと、キーワードが幾つか出てきたかなと思っています。

まず、歴史を紐解いていって、実は、正面は復元してみると西側だったとかという話もあったと思うのですけれど、今、現代を生きる我々にとってはどうするんだ、福井の駅の正面に見えてしまうのですけれど、そのあたりは斬新と言いますか、ちょっと考え方を変えても良いのかなという気がしました。

あと、まちの捉え方、そこの彼らの捉え

方で「環状」というような捉え方ですね、どうしても、こうやって見ていると不形にしか見れないまちなのですけども、それが「環状」に捉えるというのもあるのかなというのが、たいへん参考になったので。例えば、中の整地をするときには、曲線みたいなものも取り入れていくような形ができると、非常に良いのかなというふうに思いました。

「こども」という視点でいうと、やはり「こども」は道草とかしたいですよ。という意味で、駅からいきなり別に城址が見えなくても良いのかな、もう少し意地悪してあげて、歩き回って目的地に到達して貰ってもらうというようなことを、あえて、やるのも有りかなというふうなことを感じました。それで、私が思ったのは、ちょっと遠回りでしたけれど、駅から、駅を降りたら、まずは駅前通りをずっと大名町まで歩いてもらって、そこからフェニックス通りに出て、ホテルフジタの角をどーんと曲がっていただいて、例えば中央公園を抜いちゃって、正面に城址公園があるというような、そんなのも一つ良いのではないかなというようなことを、自分の中では、今、4グループありましたけれど、発表を聴いて、そういうまちも良いなというふうに感じました。以上です。意見です。

野嶋氏

意見ですね。ありがとうございました。何か、他にございますでしょうか。はい、お願いいたします。あの、真ん中の女性の方。

【Q3】

西田と申します。たいへん、勉強になり、ありがとうございました。

それで、みなさま、道路に囲まれたワン・ブロックを対象とされているかと思うのですけれども、コンペですとか調査期間の関係でそういったこともあるかと思うのですが、先ほど西村先生がおっしゃられたように、養浩館庭園ですとか足羽川というところも魅力の一つとしてありますので、もし、競技の中で、そういったことも含めての協議など、意見などがそれぞれありましたら教えて頂きたいなと思いました。

野嶋氏

そうしましたら、お一方ずつご意見をいただけますでしょうか。

加茂川氏

我々の案としてメインは、対象地域である福井城址エリアですが、「めぐる」という観点では、北は養浩館庭園から南は足羽川・足羽山までという、離れた拠点同士を四季彩でつないでいければ、小さなスケールでも大きなスケールでも、まちがつながっていった魅力が高まるという提案をさせていただきました。

石田氏

我々はですね、むしろ、コンペの中で出た区域がですね、もう少し広い方が提案しやすかったかなと。やはり、そうすると、足羽川と市街地との関係をどう繋ぐかとかを盛り込めたり、それと、もう少し近くでいうと、駅とお城との関係、商業地とお城との関係、もう少しそういう連携もできたのではないかと考えておりまして、また、

そこは将来出ささせていただければと思います。

伊藤氏

私たちは、各方向の周辺の地域、南側の商業であったりとか西側に繁華街があったりとか、そういうところとどう繋がるか、それから、それぞれの交通の結節点とどう繋がるかということを考えていきました。それから、足羽山の上から見ると、どこが城址か良く分からないんですね。なので、視覚的につながりたいと考え、ひとつは城址自体を象徴的なものとするのと、もうひとつは、幾つか障害になる建物があるので、視線を通すような形態にしていくことを提案し、まずは見えるようになると良いなということでは考えていました。

宮前氏

私たちは、「こどもに安全な道をつくる」ということで、今回は対象地区での提案だったのですけれども、周辺の足羽山とか足羽川、養浩館というところにも、同じく広がっていったらえれば、将来、良いなと思っています。そのときに、そのエリアの特色を活かした「わらんべ^{コミチ}小径」がその場で展開できれば、将来広がっていくのかなとは思っています。

野嶋氏

よろしいでしょうか。
はい、そうしましたら、あとお一人の方どなたか。
はい、お願いいたします。

【Q4】

私は、「福井城復元の会」のメンバーでございます。また、今年の11月9、10日には、養浩館庭園で『大名庭園サミット』がございまして、全国から集まって頂くということが実現いたしましたして、福井市長さん、あるいは知事さん、それから松平のお殿様、商工会議所の会長ということで、みなさんにお集まりいただいて、これを契機に、福井のまちづくりをいよいよ本格的にやっていただきたいということを願っているわけでございます。

我々も、十何年前から、櫓をまずつくろうということをやっております、知事あるいは市長さんにも、まず、これには民間の力と言いましょうか、お金を集めなければいけないということで、寄付金の受け皿は、これはどこへ行きましても市長名でつくっていただくと、知事にも市長と協力してやろうということをお願いしておりますけれども、知事、市長、それから商工会議所の三者、我々民間も協力して民間の支援を集めながら、これは今すぐには実現できませんけれども、このデザインが何十年も先ということでは、もう我々も非常に高齢化しておりますので「そんなには待てない」と。

今は、山里口御門が設計に入っておりますし、浜町の方ではグリフィス記念館を建設することが現実になっておりますけれども、また、西口開発が設計、現実化しておりますけれども、やはり、お城の復元というのがないと、新幹線からお城が見えないということで、非常に福井が元気にならないということで、これは我々も非常に熱望しておりますし、我々の友達も「あの話はどうなったんだ」ということを常に

催促されるわけなのです。

これは簡単ではないと思いますけれども、非常に重要な問題でございますので、県と市と商工会議所がこれから十分我々にも協議していただいて、今日明日というわけにはまいりませんけれども、その寄付金の受け皿をまずつくることが現実問題としては大事な問題になっております。

高齢者の方が依然増えておりまして、希望しないという方もおられますけれども、その受け皿がないと、寄付ができないということもございます。この受け皿につきましては、知事あるいは市長に何回もご要望をさせていただきましたけれども、現実には、まだ一考もされておりません。これはそう簡単ではないと思いますけれども、現実の問題として、県と市と商工会議所に十分協議をいただいて、我々民間も、これがないと寄付金が払えないということでございますので、ここに市長さんもおいでになりますけれども、一つそういうことで、一緒に諦めずに頑張っていただきたい。これがないと、福井がなかなか「住みよいまち、日本一」ということになってございますけれども、それを実現するくらいに、またよろしくお願いしたいと思います。ありがとうございました。

野嶋氏

ありがとうございました。

そうしましたら、ちょっと時間も無くなってしまって、まだまだ質問をお受けしたいのですが、申し訳ございませんが。

最後に、西村先生の方から総括をお願いいたします。

西村氏

感想程度で。すみません。

今日は、都市デザインってことをテーマに、4つのプレゼンテーションを聴いていただいたわけですが、おそらく、皆さん、「都市デザイン」というと、何かやはり「デザイン」なので、センスが良いとか感覚的に何か時代にアピールするとか、そういうことを直感的にお思いになるかもしれないのですが、今日、お聴きになったように、かなりちゃんとしたベースとなる、例えば、都市の形成のこれまでの歴史とか、今の生活の在り方とか、現状の駐車場がどうなっているとかですね、そういうかなりきちんとした分析の中で、それを背景にして色々と提案がされている、それがやはり説得力を持っているんだということをお感じになったのではないかと思います。

今日のプレゼンテーションをされた4つは、いずれも31の中から選ばれたものなわけですね。そうした提案というのは、単なるデザインの好みとかデザイン力というだけではなくて、背景にきちんとしたバックグラウンドがあるんだと。だから、それが説得力を持って、次に繋がっていくんだというのをお感じになられたのではないかなと思います。

それと同時に、こういう機会を、ちょうど今、いろんなことが動いているこの場で持てたということが、本当に良かったなと思います。というのは、私も毎年やっていますけれども、必ずしも、今すぐその都市の課題として、こうしたものを受け止められる立場にないところが結構多いわけですよ。部分的なものに課題があるので、そ

こやるとしても、もっと広いところの課題を全部解かないといけないというようなことは、なかなか、今のそれぞれの都市が置かれた状況からすると少ないわけなんです。しかし、今ちょうど、たまたま福井は、そういうものをこの地域で考える時期に来ているということで、おそらく、提案がいろんな意味でヒントになって、これからつくられる『県都デザイン戦略』の具体的な施策に少しずつでも反映できるのではないかなという気がするんですね。ですから、その意味では、ちょうどタイミングと言い、そしてやっていただいたことが、ある種、上手く入れられるかもしれない、それぞれ。ということでは、お互いに良いタイミングではなかったかなと思っています。

実は、この『デザイン競技』の一つの目的は、こうした若いデザイナーのいろんな提案を、もしもこれが上手く受け入れられるのだとすれば、きとんと受け入れていただいて、そして、こういうプランナーをきちんと専門家としていろんな形で登用していただいて、こういう具体的な場で活躍のチャンスを与えてほしいと、そういうことがずっとテーマであったわけですが、なかなか、そういうことは今まで上手くいかなかったんですね。それが、なかなかそういうタイミングにいかなかった、ということなわけですが、それでも。

今回は、たまたま福井の状況が、中央公園もそうですけれども、上手くこういう色々な提案が実現化してくるというようなことの時期なので、こうした非常に良い提案をされた専門家をできれば何らかの形でちゃんと使って頂いて、アイデアだけを取るのではなくて、上手くプロとして彼らが

ちゃんと仕事としてもいけると良いなと。そうすると、こういうものが日本の中で育ってくるので、それぞれの都市のレベルが上がってくるんじゃないかと思うんですね。

ヨーロッパなんかを見ていると、一つの公園のコンペをやっても、何回もコンペをやって、それでも最終案がすごく時間がかかる、というものも結構あるんですね。それでも、そういう形で実現してきているんですよ。その積み重ねが都市をつくっているんで、日本もそうならいけないのですけれども、なかなかそういうところにまでエネルギーもいってないし、認められているというところは無いですね。

ものとしての単体は動くのですけれども、まち全体に関してとなると、そういうところをどう動かしていくかということに関してはなかなかいかない、っていいない。

でも、本当は、そこがすごく大事で、ようやくそういう芽が出てきて、今、幸いにも市長も知事もこういうことに関して関心を持って頂いていて、なおかつ時期的に大事だということのタイミングなので、できれば、何かこういうところから、都市デザインのクオリティを上げていくものがここで生まれてくるといいですね。

そこで、きちんとした専門家が活かされていくということになると、日本の次の時代も明るいのかなあと思うので、せっかくこれだけ努力をして、今、その図面がロビーに飾られていて、同時に大きな都市の図面がありますよね、模型があつて。それは、普通は「ふく^フく^クた^タ」にあるわけですが、でも。「ふく+」には、31（の提案）全てがあるということで、こういうものが、上手く動くような雰囲気づくりもしていただい

るので、是非何か良いものが、ここから最終的な都市づくりができるの良いなあと思っているという次第です。

野嶋氏

ちなみに、テーマとしてやられた彼らは、業務時間外にこれを一所懸命やられたそうで、仕事として認められていないということです。社内的にも、かなり重要なポイントだと思いますので、何か良い仕事があったら宜しくをお願いします。

ということで、先ほど、西村先生のフェニックス通りの駅前通りですか、戦後の非常に美しい並木道を見せて頂いて、福井というまちは、新しいものをしっかりと計画してつくるまちだったんだと思うんです。そうして、理想に燃えて一所懸命つくってきた先人たちがいて、今は、人口減少で中心市街地も疲弊していると言われていますけれど、また、これをきっかけに新しいビジョンをつくって、このようにビジュアルに具体的な議論ができるような題材をもとに議論し、まちづくりを行うことはとても大きなことだと思います。

それと、もう一つは、僕は（気になっているのは）、民地なんですけど、公共の部分で道路だけをいじくっていても、あまりそれほどインパクトは無い。今日のご提案はほとんど民地を考えて、民地と公共の土地と一緒にデザインしていったというところで、かなり大きなインパクトと言いますか、良い計画ができていないのかなと思います。

ですから、我々はこれから、民地を所有されている方、あるいは、今ほどおっしゃった様々な団体の方々、地元の方々、そし

てこういう専門家と一緒にって議論をして、新しい福井のしっかりとした計画をつくっていくということが、これから大事なのかなと思います。

ということで、楽しく過ごさせていただきましたが、時間が無くなってしまいましたので、これにてシンポジウムを終わりにさせていただきたいと思います。

どうも、ご静聴ありがとうございました。

司会

出演者の皆様、活発なご議論をいただき、誠にありがとうございました。今一度、盛大な拍手をお願いいたします。

これで、『第 16 回「まちの活性化・都市デザイン競技」福井市長特別賞表彰式・記念シンポジウム』を閉会いたします。お帰りの際には、お忘れ物のないようお気をつけください。

また、お配りした資料の中のアンケートにつきましては、受付にて回収いたしますので、ご協力をお願いいたします。

本日は、ご参加いただきまして誠にありがとうございました。