

整理番号：6

タイトル：『とやま結いの通り』

主な特徴

- | | |
|-------------------|---|
| 歩行者ファースト | 連続する大屋根を有する「通り」を中心として、中心商店街を楽しく歩いて回遊できる空間を創出。 |
| スマートシティ化 | BIG DATE を活用した独自のアプリを開発し、収集したデータによる県民の関心に基づくイベント開催や地域運営に活用。 |
| 「水の都」富山の発信 | 気嵐（けあらし）の広場やそり山の広場など、SNS で発信したくなるフォトスポット、マルシェや工房など富山の良さを体験・発信できる場も設置。 |

整理番号：33

タイトル：『とやま・パブリック・ライフ をここから』

主な特徴

- | | |
|-----------------|--|
| 公共空間の再定義 | 「公=パブリック」の意味を再定義し、「開かれた場所」として人々が集い活動する場を創出、子どもから大人まで幅広くこのエリアで楽しめる工夫を満載。県庁舎を活用したシェアオフィスも整備。 |
| エリアに呼び込む | 他エリアからのアクセス改善やモビリティ再編、歩行者動線の整備をし、「たどりつく」「ながめる」「うごく」の仕掛けをつくることにより、滞留空間の創出や公共空間での活動参加を促進。 |
| 展開と持続の工夫 | このエリアでのプレイヤーの定着や DX を活用した持続可能な管理運営も提案。 |

整理番号：41

タイトル：『おどりだす富山』

主な特徴

- | | |
|-----------------|--|
| 回遊性の向上 | まちなかに点在する低未利用地、道路、水辺などを「おどり場」として有効活用し、日常的な活動やイベントを通じて回遊性を生みだし、エリアの価値を向上。 |
| マネジメント組織 | 行政や周辺企業、住民などをつくるマネジメント組織を設立、地域の人々が主体的に関わるユニークな仕組みにより、まちづくりを自分事と感じてもらうことで、地域への愛着や関与意識を高める。 |
| 様々な用途で活用 | 様々な利用シーンに応じた柔軟性が高い空間設計で、畑やコンテナカフェ、イベント時のステージ設置のほか、県庁舎の一部をコワーキングスペースとしても活用、さらに、松川をはさんで両岸が一体となる場も設置。 |

整理番号：63

タイトル：『「とやま人（びと）」になる！』

主な特徴

- オープンスペース重視** 県庁舎本館を貫く歩行者軸を整備し、県庁周辺エリアをシームレスに連結、ゆったりと広がる芝生広場を設置。
- 新たなシンボル創出** 水盤やプロムナードを設置し、季節や時間帯で異なる表情を楽しめるシンボリックな場所や、大屋根広場で様々な交流の場を創出。松川側には富山城を眺望できるテラスも設置。
- フェイズフリー空間の創出** 防災拠点機能と日常の憩いや楽しみの場を両立させた、持続可

整理番号：64

タイトル：『THE FUTURE HISTORY PARK—過去、現在をつなぎ、未来を発信する都市公園—』

主な特徴

- セントラルパーク構想** 県庁周辺エリアを富山駅と中心市街地を繋ぐ空間として、県庁前公園や城址公園、松川周辺を一体化し、交通やランドスケープを再編し、エリア全体の回遊性を向上。
- 公共施設の開放と共有** 県庁舎を「通り抜けストリート」として再編するなど、公共施設を誰もが利用しやすい開かれた場に。松川べりには親水パークを整備。
- 県庁前をまちの特区内** 公共空間の利用制約を最小限にし、焚き火やキャンプ、キッチンカーなど多様なアクティビティを展開できる「特区ひろば」を設定し、地域住民や来訪者が積極的に関与できる空間を創出。行政と企業でエリアの運営等を行うエリマネ組織の設立も。

整理番号：77

タイトル：『KENCHO AMAZING PARK』

主な特徴

- 生活中心の公園構想** 県庁周辺を単なる行政エリアとしてではなく、生活に寄り添う公園として再設計し、子育て、労働、睡眠、運動、余暇が複合的に融合する場を目指す。
- モビリティハブ** 路面電車、シェアサイクルなど、さまざまな移動手段を公園の中心に配置し、地域全体の連続性と回遊性を向上。
- 都市の余白の創出** 大規模建築物の老朽化に伴うスポンジ化に対して、建築で埋め尽くすのではなく、都市に余白を残し、おおらかな広場として活用。