



岡谷まちなか空間 活用のススメ

開かれたパブリックスペースがつくる、
未来の岡谷

OKAYA PLACE VISION

CONTENTS

プロローグ	開かれたパブリックスペースがつくる、未来の岡谷	1
第1章	「岡谷まちなか空間活用のススメ」とは	4
	1. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」が生まれた背景	
	2. まちなかでのこれまでの動き	
	3. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」の役割	
	4. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」ができるまで	
	5. 岡谷のパブリックスペースの活用にあたって	
第2章	活動の舞台 -場所の選定-	11
	1. リーディングエリアとまちなかのパブリックスペース	
	2. 場所を選定するための6つの視点	
	3. 先行的に検討を行う5つの対象地	
第3章	プレイス・プラン -具体的な場所ごとの活用方針-	20
	1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口	
	2. 童画館通り	
	3. 中央通り	
	4. 蚕糸公園	
	5. 市役所前広場	
第4章	実現にむけて	75
	1. 実施体制	
	2. 各利活用方策の推進手順	
付録		79
	1. ワークショップメンバーからのメッセージ	
	2. 用語集	
	3. 出典リスト	

プロローグ

開かれたパブリックスペースがつくる、未来の岡谷

岡谷駅に降り立ったとき、商店街を歩いたとき、公園でひと息ついたとき、家族や友人と過ごしたとき、ふと、心に浮かぶ「やってみたい」がある。

誰かと話したい、何かを始めたい、知らないことを知りたい、好きなことを深めたい。

それは、ほんの小さな好奇心かもしれない。でも、きっとそのひとつひとつが、まちの未来へ紡がれる力となる。

ひとりひとりの好奇心が寄り合い、
あなたのやってみたいが叶えられるまちへ

この言葉には、

岡谷のまちづくりに対する市民の新しい姿勢が込められている。空間をただ整備するのではなく、そこに人の営みが根づくことを目指す。

イベントを開きたい人、作品を展示したい人、子どもと遊びたい人、静かに読書したい人、地域の歴史を伝えたい人、新しい挑戦を始めたい人：

それぞれの「やってみたい」が、まちのあちこちで芽吹き、やがて誰かの「やってみよう」に変わっていく。

そんな循環が生まれるまちこそ、市民が誇りを持ち、訪れる人が魅力を感じる場所になる。

これから、岡谷のまちづくりは、空間や仕組みに少しずつ手を入れ、市民の活動と結びつく「創造的で表現する場」をつくりあげる。

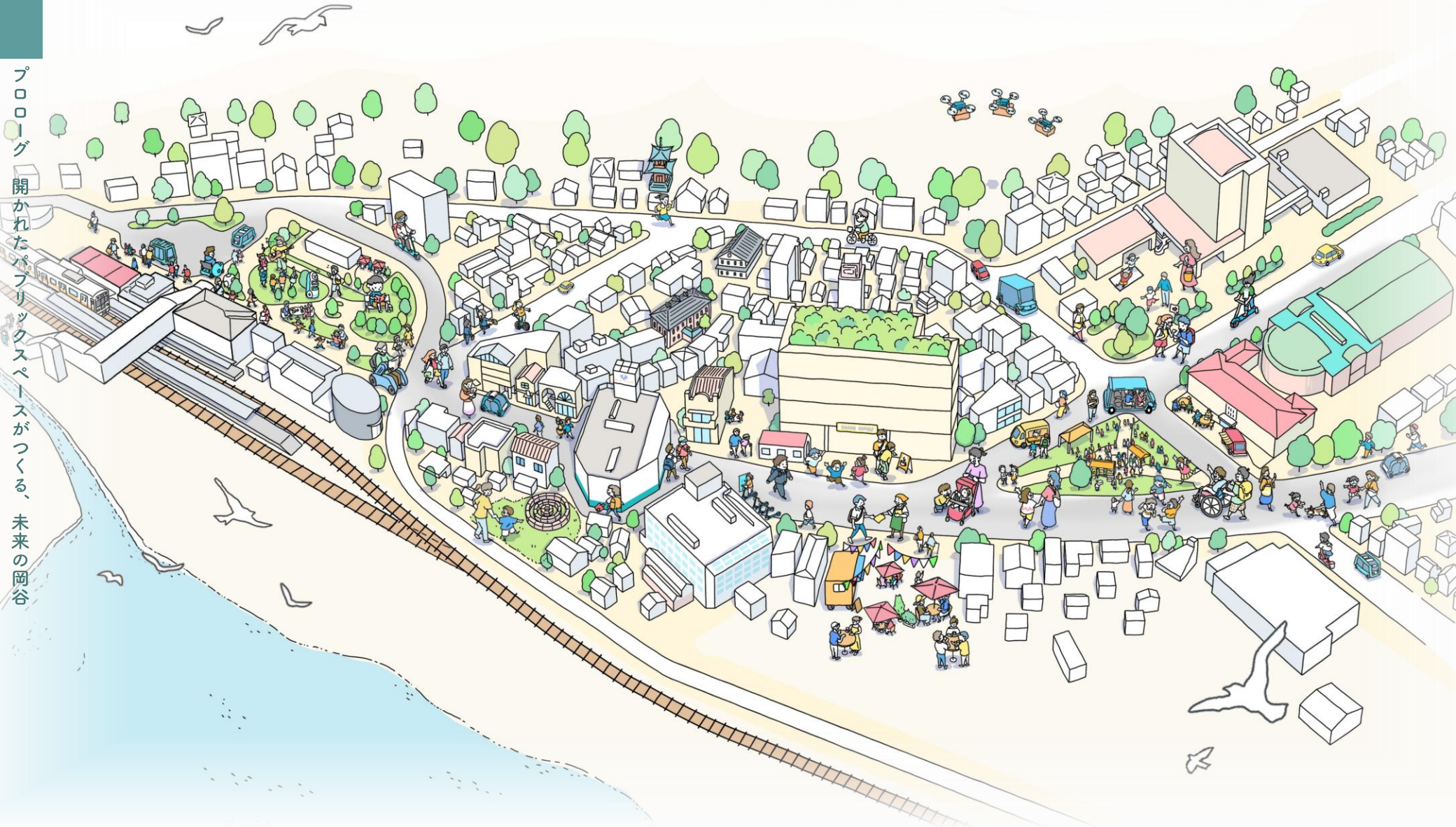
まちの未来は、行政だけが描くものではなく、市民や地域の好奇心が集まり、響き合うことで、

岡谷らしい、岡谷だからこそできるまちづくりが始まる。これは、その第一歩。

主役は「あなた」、そして一緒に育む「仲間」がこのまちにはいる。

小さな「やってみたい」が、まちを育み、紡がれる。そんな岡谷のこれからを、みんなと一緒につくりあげていこう。

プロトタイプ
開かれたパブリックスペースがつくる、
未来の岡谷



第1章

「岡谷まちなか空間活用のススメ」とは

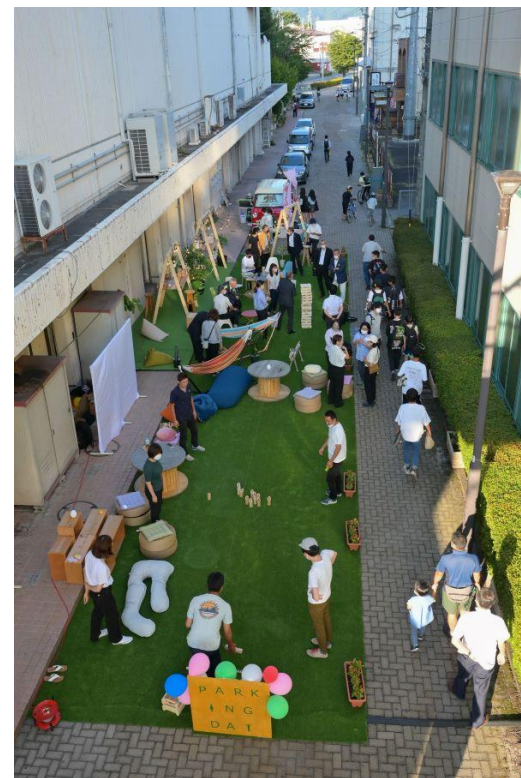
1. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」が生まれた背景
2. まちなかでのこれまでの動き
コラム：パブリックスペースが持つチカラ
3. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」の役割
4. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」ができるまで
5. 岡谷のパブリックスペースの活用にあたって

1. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」が生まれた背景

岡谷駅周辺エリアの今

経済が成長する右肩上がりの時代に、岡谷市は市街地再開発事業等により岡谷駅前を中心に公共施設や商業施設を整備しました。昭和末期から平成にかけ「ラオカヤ」「おかや東急百貨店」がオープンしました。その後、「中央通り1・2丁目プロムナード（童画館通り）整備事業」等が次々と完成しました。

しかし、2000年代に入り、人口減少が進む中、主要テナントの撤退で中心市街地が空洞化し、2002年には「おかや東急百貨店」が撤退しました。その後、「イルフプラザ」として再出発しましたが、岡谷駅前はその後も低迷が続き、主要店舗が撤退した「ラオカヤ」は、2024年に建物が閉鎖され、老朽空きビルがもたらす外部不経済の発生が大きな課題となっています。



「岡谷駅周辺まちの将来ビジョン」と 「岡谷まちなか空間活用のススメ」

このような背景から、岡谷市では市民や来訪者が利用しやすい快適なまちなかを目指し、にぎわいと交流を取り戻すための指針として「岡谷駅周辺まちの将来ビジョン」の策定に向けた検討を進めました。

なかでも広場や公園、道路等のパブリックスペースは、集客力のある「レイクウォーク岡谷」「岡谷蚕糸博物館」等の近代化産業遺産、諏訪湖等の岡谷に点在する魅力ある資源をつなぎ、地域間連携を進めていく上での重要な要素となります。

そこで、地域住民、企業、行政が一体となり、公民連携でまちづくりを進めるため、中期・長期的な視点でまちの将来像を描き、活動を進めていくための共通指針として「岡谷まちなか空間活用のススメ」の作成に取り組むこととしました。

2. まちなかでのこれまでの動き

民間主導によるまちなかの使いこなし

岡谷のまちなかでは、パブリックスペースを舞台に、これまでも岡谷TMOによる「Park(ing)Dayクラス」や「Park Design Lab」、さらに地元で活動するアーティストやクリエイターによる「諏訪ノ湖芸術祭」等、民間主導でまちを盛り上げ、岡谷の文化を発信する動きがすでに生まれています。

2022

Park(ing)Dayクラス



2023

Park Design Lab 2023



2024

Park Design Lab@童画館通り 童画館通りクリスマスマーケット



2025

BEN-TEN 諏訪ノ湖芸術祭



コラム：パブリックスペースが持つチカラ

パブリックスペースとは、誰もが自由に利用できる公共性を持った空間のことを指します。道路や公園等の行政が管理する公共空間だけでなく、空き地や広場等の民間が所有していても人々が自由に入出りできる半公共的な空間も含まれます。

パブリックスペースは、ただ通り過ぎる場所ではなく、人が出会い、過ごし、活動を生み出す場所です。まちなかの広場や通りの一角といった身近な空間が活かされることで、まちにはちょっとした活動が増え、日常の風景が変わっていきます。

パブリックスペースの活用を進めていく上で、「Power of 10+」という考え方があります。

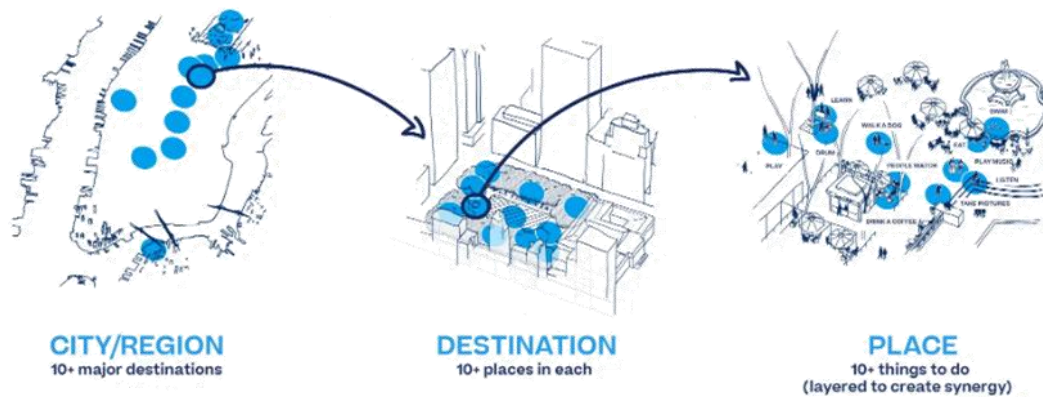
ひとつのまちに10以上の魅力的な目的地があり、それぞれの場所で10以上の活動が生まれている状態が良いプレイス（居場所）とされています。活動が生まれる場が増えるほど、まちは自然と豊かになり、関係の輪も広がっていきます。

とはいえ、最初から完璧な空間を整える必要はありません。パブリックスペースの活用を進めていくうえでは、まず「使ってみる」ことを通じて、空間づくりの面白さや可能性を体感することが大切です。

座ってみる、置いてみる、話してみるー

そんな小さな行為の積み重ねが、まちの風景や人の関係を少しずつ変えていく“チカラ”になります。

■ 「Power of 10+」の考え方



行きたい、いたいと思う
10以上の主要目的地

それぞれの10以上の
目的地

10以上の活動



3. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」の役割

「岡谷まちなか空間活用のススメ」とは

「岡谷まちなか空間活用のススメ」は、広場や公園、道路等、まちなかのパブリックスペースを使いこなすはじめの一步として、コンセプトや取組アイデアを、利用者や担い手の視点で整理した共通指針です。

場所ごとの目指す姿や活用方針を整理することで、既に動き始めている市民や民間の活動を一過性のものとせず、創造的な活動と結びつく表現の場として育てていくことを目指しています。

本冊子の使い方

本冊子には、岡谷のまちなかをもっと自由に使いこなすためのヒントが書かれています。岡谷のまちなかの未来を思い描きながら、それぞれが自分らしい一步を踏み出すためのきっかけとして、活用してみてください。

未来の岡谷に ワクワクしよう

まずは、これからの岡谷がどんなまちになっていくと楽しいか、想像してみましょう。

お気に入りの場所、誰とどんな時間を過ごしたいか——

そんなイメージが、アクションへの原動力になります。

自分の関わり方を 考えてみよう

イベントをやってみる、アイデアを出す、参加する、応援する——

まちへの関わり方は人それぞれです。自分にできることや、ちょっとやってみたいことを見つけてみましょう。

小さくても、自分らしい関わりがまちの動きをつくる第一歩になります。

仲間をあつめ 未来を語ろう

自分のやりたいをシェアすることで、共感する仲間や協力してくれる人を集めてみましょう。

ひとりでは難しくても、仲間がいればできることが増えていきます。小さな声から、まちの新しい動きが生まれていきます。

小さなアクションを 企画してみよう

アクションプログラムを参考に小さなアクションを企画してみましょう。

まちなかのイベントに合わせて何かを試してみたり、気になるテーマで小さく動いてみたり——

そんな小さなアクションの積み重ねが、まちの新しい風景をつくっていきます。

4. 「岡谷まちなか空間活用のススメ」ができるまで

プレイスビジョンワークショップの開催

本冊子の作成にあたっては、まちなかのパブリックスペースをより良くしていきたいという思いを持つ市民や学生が集まり、全5回にわたり「プレイスビジョンワークショップ」を開催しました。

ワークショップでは、本冊子で提案する5つの場所ごとにチームを編成し、まちあるきやグループワークを通じて議論を重ねました。多様な視点と創造的な対話から生まれたのが、この「岡谷まちなか空間活用のススメ」です。

関係者への ヒアリング ・アンケート

岡谷駅周辺エリアにおけるパブリックスペースの活用にあたり、ポテンシャルや課題があり、関係者の注目度が高い場所（パブリックスペース）を確認しました。さらに、どのような人が、どのような活動をしているか等について、まちなかの関係者へヒアリングとアンケートを実施し、整理しました。

プレイスビジョン ワークショップ

ヒアリング及びアンケートにより整理した5か所のパブリックスペースを対象に、各場所がどのように使用されているか、そして今後どのように活用していきたいか、全5回のワークショップで議論しました。

1回目
2025年6月21日

まちなかを
歩いて話そう！
選定した5か所の
パブリックスペース
ごとにグループをつ
くり、まちあるき、
空間を評価

2回目
2025年7月12日

取組を
考えよう！
場の持つ課題や
ポテンシャルから、
具体的な取組案
を検討

3～4回目
2025年8月23日,9月13日

アイデアを深めよう！
これまでの議論を踏まえ、
各グループの議論も共有しながら
アイデアを深度化
総括する全体のコアバリュー（理念）
をみんなで提案

5回目
2026年1月31日

進め方について
考えよう！
市民の意見が詰まっ
た本冊子の内容を、
どうすれば実現に向
けて進められるのか、
みんなで意見交換



5. 岡谷のパブリックスペースの活用にあたって

これからのまちづくりでは、そこに暮らす人々の想いや活動を重ねながら考えていくことが大切です。

市民一人ひとりの「やってみたい」という小さな好奇心が、まちの新しい動きを生み出します。その想いがつながり、共感が広がり、やがて協働の輪が生まれることで、岡谷のまちは少しずつ表情を変えていきます。

そこで岡谷では、パブリックスペースを「創造的で表現する場」と捉えなおし、市民の活動や挑戦が育まれる環境を整えていきます。小さな関心が行動へと変わり、行動がまた次の関心呼び起こす循環こそが、岡谷のまちを持続的に豊かにしていくのです。

そのため、岡谷のパブリックスペースの活用にあたっては、下図の通り、基本理念に基づく4つの行動指針を掲げます。

基本理念

ひとりひとりの好奇心が寄り合い、あなたのやってみたいが叶えられるまちへ

行動指針①

やってみたい
を共有する

やってみたい想いを共有
できる機会をつくり、
いいねを集め
仲間をあつめよう！

行動指針②

場をひらく

誰もが関われる
オープンな場所・機会を
つくることを
心がけよう！

行動指針③

小さく
始めてみる

はじめから完璧を目指す
のではなく、まずは一歩
を踏み出してみよう！

行動指針④

重ねて育てる

小さな試みを積み重ねな
がらまちの文化として
育てていこう！

第2章

活動の舞台 - 場所の選定 -

1. リーディングエリアとまちなかのパブリックスペース
2. 場所を選定するための6つの視点
3. 先行的に検討を行う5つの対象地

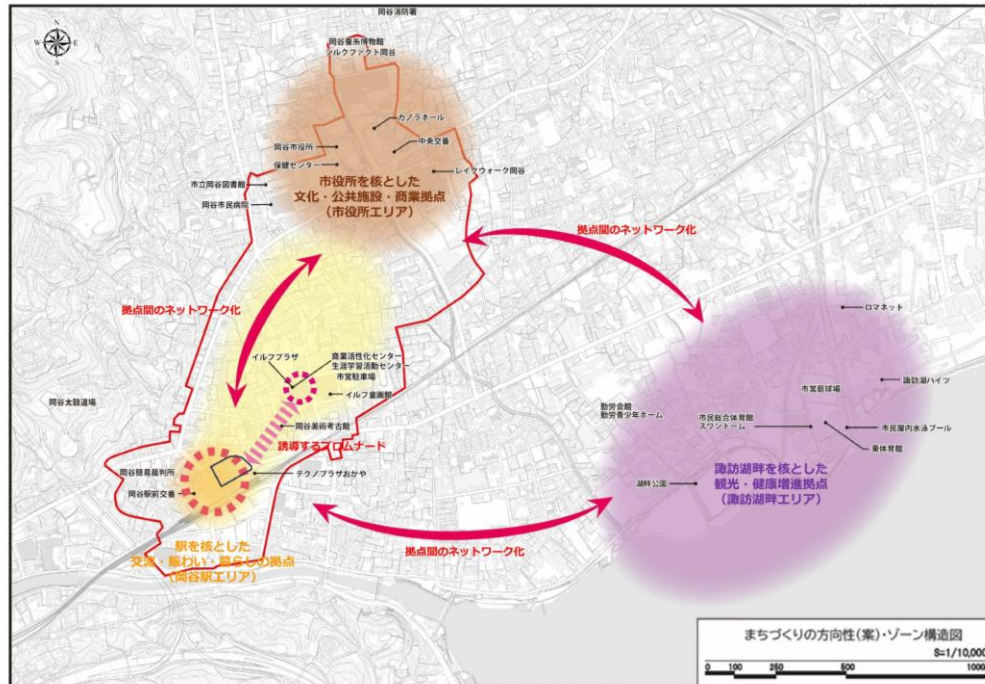
1. リーディングエリアとまちなかのパブリックスペース

「岡谷駅周辺まちの将来ビジョン」では、「岡谷駅エリア」「市役所エリア」「諏訪湖畔エリア」の3エリアがそれぞれの魅力を高めながら、相互に連鎖していくことを目指しています。

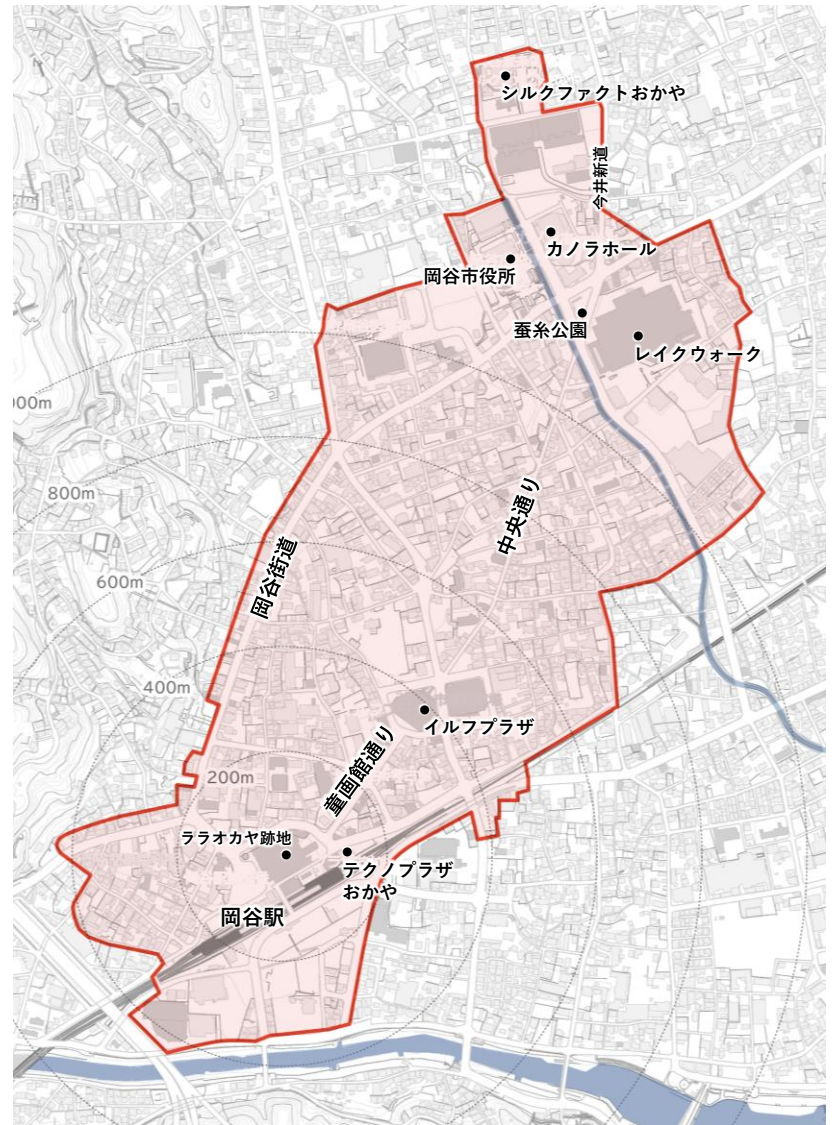
パブリックスペース活用の第一歩としては、Power of 10+の考え方にに基づき、一定のエリア内で多様な目的地を創出し、機運を可視化・拡大していくことが重要です。

「岡谷まちなか空間活用のススメ」では、まちの中心的拠点である岡谷駅エリアと市役所エリアの範囲を先導的にプロジェクトを進める「リーディングエリア」として設定します。これら2つのエリアを起点に、まちなか全体へと活動の波及を図っていきます。

■岡谷駅周辺まちの将来ビジョンの策定過程における検討方針図



■リーディングエリア

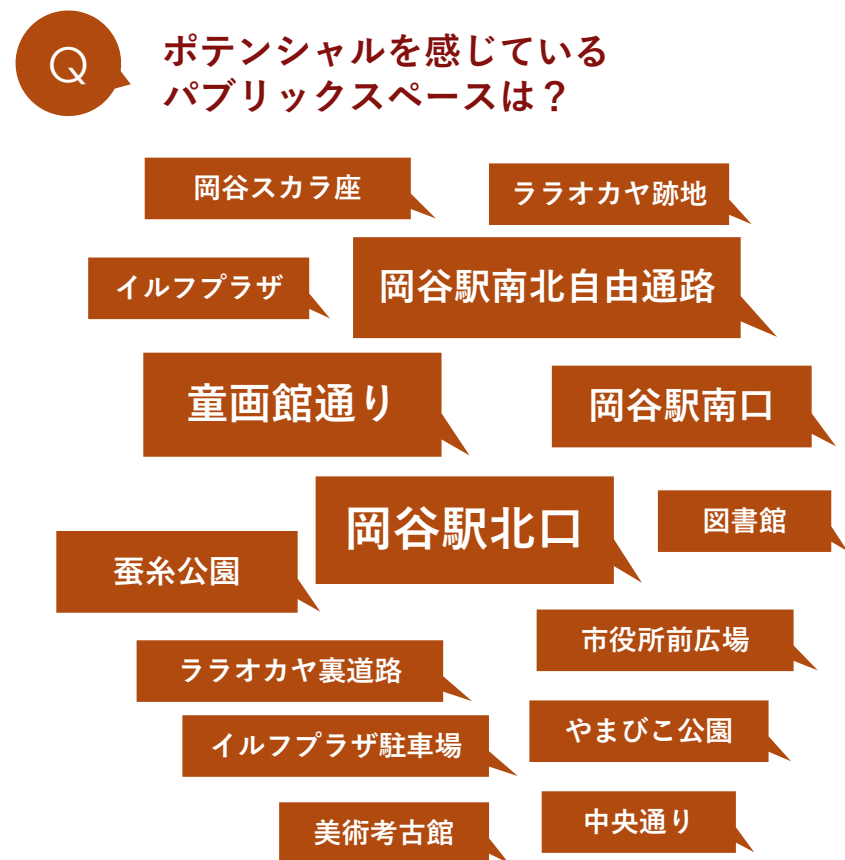


1. リーディングエリアとまちなかのパブリックスペース

パブリックスペースの選定について

岡谷のまちなかには、公園や道路をはじめ、広場や空き地等、市民活動の舞台となる多様なパブリックスペースが点在しています。

活用の検討にあたっては、市民にとって親しみのある場所や、今後活かしていきたいと感じる場所を把握するため、関係者の協力を得ながら、商店経営者や地域で活動する会社員・自営業者に対してアンケートを実施し、候補地を抽出しました。



ララオカヤ跡地、イルフプラザの巨大駐車場、岡谷駅から市役所へ抜ける商店街及び周囲の映画館、美術考古館、童画館等、時間を過ごせる場所が多いのも岡谷駅周辺のパotenシャルだなと思います。



まちあるきのできる商店街や街並み、徒歩圏・自転車で回れる施設、地元愛が強く素朴で親しみやすい人々が岡谷の魅力です。芸術やアートに関することや、歩きたくなる空間づくりにも期待したいです。

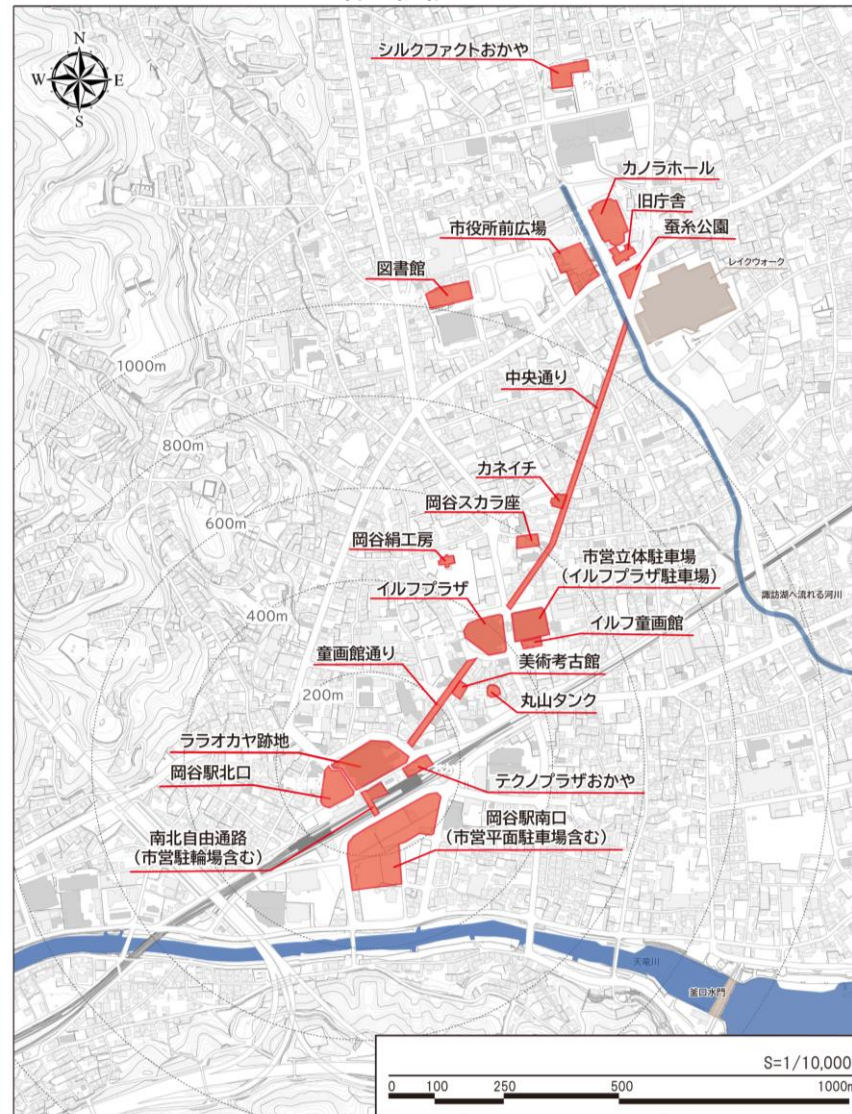


1. リーディングエリアとまちなかのパブリックスペース

パブリックスペースの洗い出し

関係者へのヒアリング・アンケートでは、市内広範囲にわたり候補地があげられました。このうち、リーディングエリア内に立地する候補地を右図に整理しました。

■リーディングエリアの活動候補地



2. 場所を選定するための6つの視点

対象地の絞り込みにあたっては、全体に広がりや変化を生み出すきっかけとなる場所を重視し、6つの視点から「広がり」の核となる場所を選定しました。

視点1：空間のポテンシャル

場所がもともと持っている特性や雰囲気等は重要な要素です。人通りや滞留のしやすさ、見通しの良さ、まちなかでの位置づけ等に加え、植栽や日当たり、空間のスケール感といった快適性は、活動を誘発する上での重要な要素です。

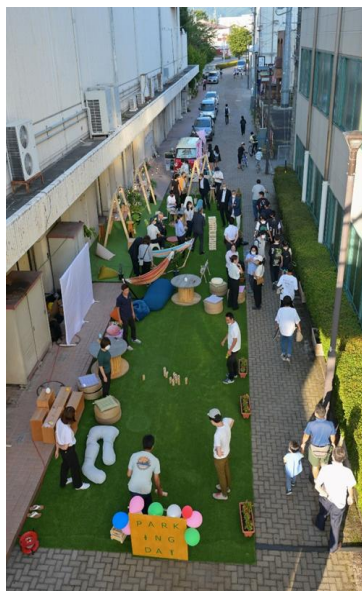
■パブリックスペースを評価する4つの要素



プレイス・ゲーム開発
Project
for Public
Spaces

視点2：短期的アクションのしやすさ

短期的アクションを実現する上では、管理者や地権者が明確で協力的であること、過去の活用実績があること、地域の関心を集めやすく占有や仮設がしやすいこと等がポイントです。



2. 場所を選定するための6つの視点

視点3：効果の見えやすさ・波及効果

周りから見てわかりやすく、人が立ち寄りやすい場所で活動することで、多くの市民から認知され、活動者以外の機運の高まりが期待されます。また、周辺資源とのネットワークが生まれやすい場所であると、回遊性も高まる等、エリアとしての相乗効果が期待されます。



視点4：中長期的な改善事業の見込み・可能性

上位計画に改善事業が位置付けられている場合には、中期的に事業の実施が見込まれていることから、地域活動との効果的な連携が期待できます。また、現時点で計画がなくても、プレイスメイキング等の機運の高まりによっては改善事業の可能性もある場合も同様です。



視点5：ステークホルダーやプレイヤーの顔

所有者・管理者が誰か(市、県、民間)によってできることの幅が異なります。また、場を育む具体的なプレイヤーの顔が見えていると短期的な検証に着手しやすいです。



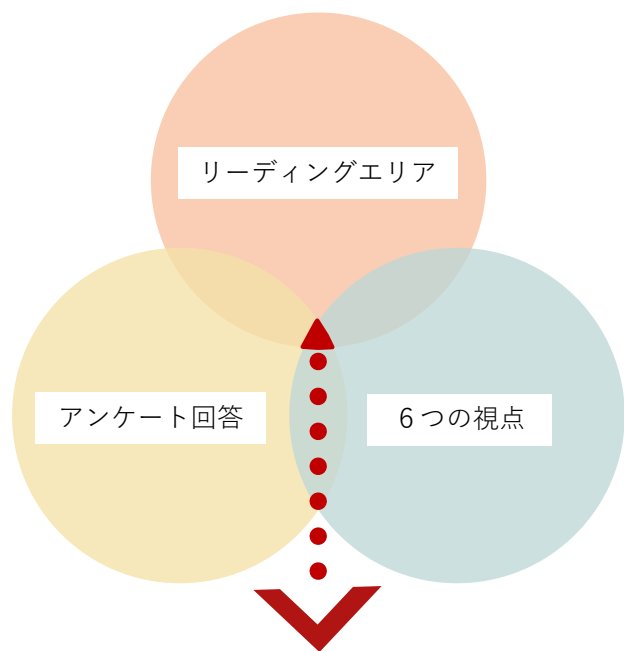
視点6：目指したい方向性との整合性

市や地域が掲げる将来ビジョンや方針と重なり合う場所を選ぶことで、市民や行政等の応援を得ながら、より一体的に取組を進めることができます。



3. 先行的に検討を行う5つの対象地

リーディングエリアの活動候補地の中から、場所を選定するための6つの視点からそれぞれの場所を評価し、候補を洗い出しました。その結果、5つの対象地を選定しました。



5つの対象地を選定

ララオカヤ
跡地及び
岡谷駅
北口

童画館
通り

中央通り

蚕糸公園

市役所前
広場

対象地1：ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

ララオカヤ跡地は、岡谷駅の目の前に位置し、アクセス及び回遊性の面で高いポテンシャルを有します。

過去には、岡谷275号線を活用した「Park(ing)Day」等、短期的な社会実験の実績もあり、市民の活動意欲や関心が高い場所で、跡地利用に対する市民の期待も大きく、リーディングエリアの中でも特に重要な拠点といえます。

また、岡谷駅周辺は電車待ち等の滞留空間が十分ではないため、駅前広場やララオカヤ跡地を一体的に活用することで、より快適で魅力的な岡谷駅前空間の形成が期待されます。



3. 先行的に検討を行う5つの対象地

対象地2：童画館通り

童画館通りは、近年に再整備された道路で、岡谷駅からイルフプラザや市役所方面へのアクセス路となっています。道路と商店街が一体となった構成で、関係するステークホルダーも明確です。

2024年には「Park Design Lab」による利活用が行われ、短期的な社会実験の実績もあります。今後は、空き店舗を含めた空間全体を活かし、店舗と道路を一体的に利用した新たなにぎわい創出が期待されます。

対象地3：中央通り

岡谷駅と市役所を結ぶルート上に位置しており、岡谷駅エリアと市役所エリアを結ぶネットワーク軸としての役割のある道路です。

沿道には空き店舗が多く、今後の使い次第で多様な展開が可能となるポテンシャルを備えています。

一方で、滞留スペースや道路環境の快適性が十分とはいえ、空間の魅力や使いやすさを高めるための短期的なアクションが求められます。



3. 先行的に検討を行う5つの対象地

対象地4：蚕糸公園

2023年に再整備され、周辺からの視認性が高まっています。旧庁舎との連携も見込まれ、一体的な利活用が期待されるエリアです。

今後はハード整備よりも、イベントや地域利用、商業者との連携といったソフト面の取組を推進し、市民にとって身近な“地域の居場所”としての公園づくりが期待されます。

対象地5：市役所前広場

岡谷市役所の正面に位置する広場で、視認性が高く、日中の利用者も見られます。

関係するステークホルダーが明確であることから、短期的なアクションの実施にも適しています。

一方で、舗装の劣化や滞留スペースの不足といった課題もあり、今後の検討や整備により空間のポテンシャルを高めていく余地があります。



第3章

プレイス・プラン -具体的な場所ごとの活用方針-

広がりの核となる5つの対象地

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口
2. 童画館通り
3. 中央通り
4. 蚕糸公園
5. 市役所前広場

広がりの核となる5つの対象地

今回選定した5つの対象地について、場所ごとにコンセプトや活用方針、実現に向けたアクションプログラム等をまとめた「プレイス・プラン」を作成しました。

それぞれのプレイス・プランで書かれていること

1) 場所の概要

その場所の基本情報や、プレイスビジョンワークショップで整理した場所のポテンシャルと課題を整理しています。

2) 将来イメージとコンセプト

その場所がもつ特性を踏まえた活用コンセプトを掲げ、これらの活動により実現したい将来イメージをイラストで表し、将来像を示します。

3) 活用方針

将来像を実現するための基本方針を整理し、それに紐づく具体的方針をイメージ写真等とともに示しています。また、それらの方針をゾーニング図として示しています。

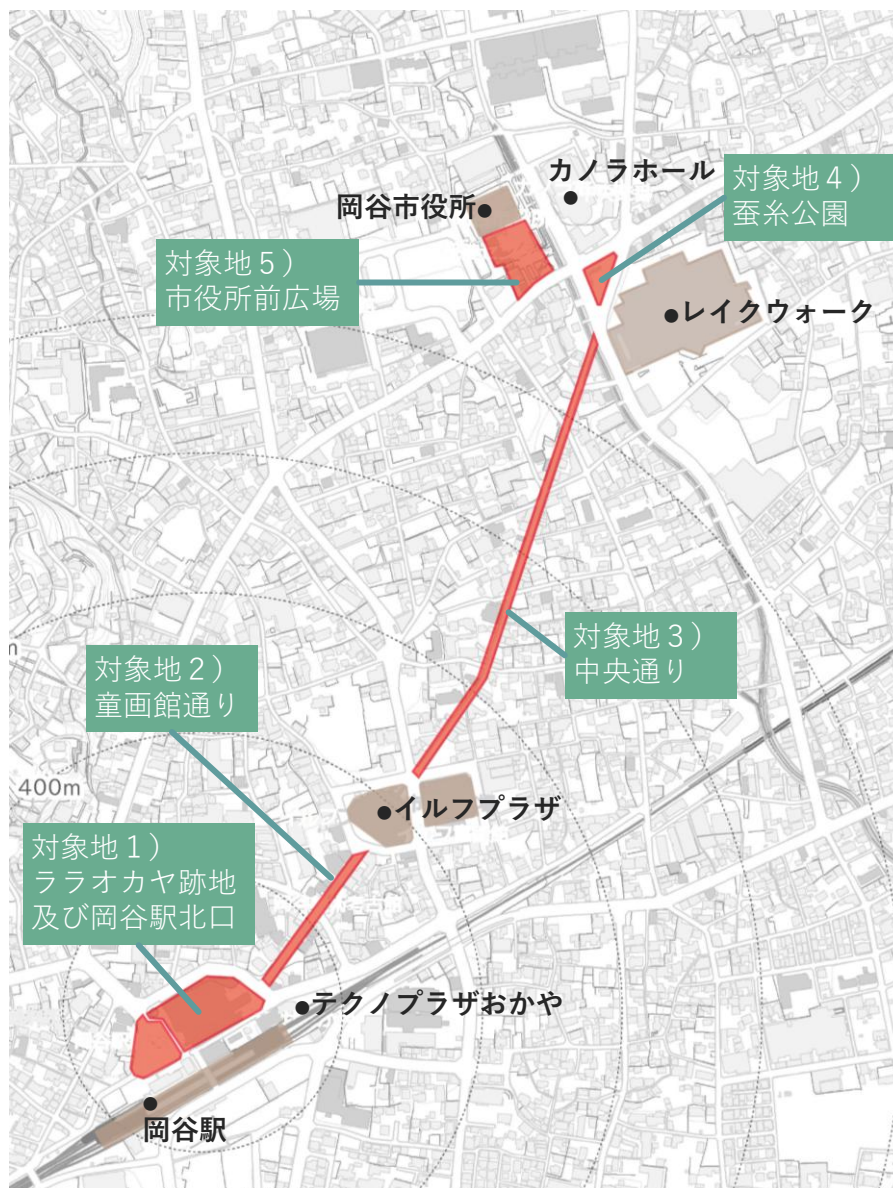
4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

当面進めていくべき「アクションプログラム」として、具体的な取組内容や連携主体、短期的アクションとして検証すべき事項等を整理しています。

5) ロードマップ

将来像の実現に向けた進め方を短期・中期・長期で整理しています。

■プレイス・プランをまとめた5つの対象地

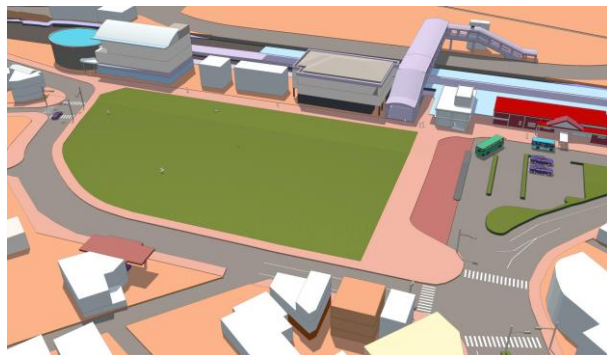


1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

1) 場所の概要

住所：岡谷市中央町1丁目1-1

空間タイプ：広場



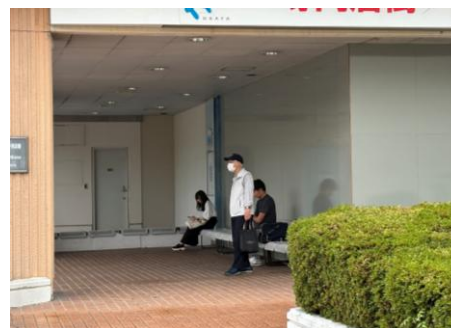
ポテンシャル

- 岡谷駅からのアクセス性による市外連携や通勤通学者の利用
- 岡谷駅直結の広場であり、わかりやすい拠点になりやすい



課題

- 滞在のしにくさ(着座性、快適性、清潔感、バリアフリー等)
- 車利用者のアクセスのしにくさ(駐車場・駐車スペース)
- 市民が岡谷駅周辺(鉄道利用以外)に訪れる目的がない



1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

2) 将来イメージとコンセプト

岡谷駅前がまちの顔となり、
市民の多様な活動を受け入れることができる空間へ



駅を降りたとき
誰かと待ち合わせをするとき
ふと立ち止まったとき

そこに広がるのは、まちの顔
人が集い、語り、動き出す場所
ララオカヤ跡地は、広場になります

岡谷駅周辺が、まちの顔となり
市民の多様な活動を受け入れる空間へ

この広場が、岡谷の新しい物語を紡いでいきます

※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

3) 活用方針

基本方針

具体方針

方針 1

まちの顔としての拠点

岡谷駅から見通しのよさを活かし、一目で魅力や居心地のよさがわかるような空間に設え、その魅力の発信を目指します。

①岡谷の玄関口としての設え・必要機能の集約

②岡谷の魅力発信

方針 2

市民の多様な活動

岡谷駅前において、生活の一部の活動が可能な機能を付与するとともに、緩やかなゾーニングにより、互いの活動を認知できるような空間づくりを目指します。

①様々な滞留空間の創出

②見えるアクティビティの創出

③快適な自然環境の創出

方針 3

持続性のある広場運営

市民・民間事業者・岡谷市等の公民連携により、市民が主体的に活動できる場とし、自分事のように市民が育てる広場空間を目指します。

①整備過程における空間への愛着づくり

②公民連携による利活用の仕組みづくり

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

3) 活用方針

方針1

まちの顔としての拠点

① 岡谷の玄関口としての設え・必要機能の集約

- ・ 岡谷駅北口のロータリーに近い場所では、市章や繭をモチーフとしたモニュメントの設置等、岡谷の玄関口としてインパクトある「顔」を創出します。なお、市民と協働で創出することを目指し公募等による設置を検討します。
- ・ 行政の一部機能や宅配ロッカー等、市民生活に役立つ機能を集約・付与します。
- ・ 岡谷駅直結広場の特性を生かし、既存の交通結節機能と連携したスローモビリティ（トクトク等）の導入を検討し、市内各所との回遊性向上を図ります。

② 岡谷の魅力発信

- ・ 岡谷の文化的な魅力に加え、岡谷らしいライフスタイルを感じられる情報や活動を発信し、訪れる人が体感できる広場空間として整備します。
- ・ ソフト面では、テクノプラザおかやや県内大学等と連携し、紙媒体やデジタル媒体（動画・VR等）を活用して魅力を発信します。
- ・ ハード面では、桑畑等の体験型空間の創出や、繭をモチーフとしたベンチ等の設置を通じて、岡谷ならではの景観と滞在価値を高めます。

岡谷駅から見通しのよさを活かし、一目で魅力や居心地のよさがわかるような空間に設え、その魅力の発信を目指します。



北口ロータリーから見た広場エリアのモニュメントイメージ



宅配ロッカーのイメージ



スローモビリティのイメージ



桑畑による文化伝承のイメージ



動画・VR等の発信イメージ

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

3) 活用方針

方針 2

市民の多様な活動

岡谷駅前において、生活の一部の活動が可能な機能を付与するとともに、緩やかなゾーニングにより、互いの活動を認知できるような空間づくりを目指します。

① 様々な滞留空間の創出

- 市民の憩いの場や電車待ちの場等、多様な目的で利用できるように、年齢や性別を問わず、ペットを連れて人や屋内外で過ごす人等、様々な利用者を受け入れられる画一的でない滞留空間を創出します。
- 夜間においても、安心して滞在・通行できるように照明を確保し、防災面・安全面に配慮します。



屋内滞留空間のイメージ



広場ベンチ・照明等のイメージ

② 見えるアクティビティの創出

- 多様な市民が主体的に活動できるように、テーマに応じた空間づくりを行います。
- 各空間は個々に独立するのではなく、互いの様子や活動が視認できるような関係性を構築し、相互に連携する場とします。
- ハレとケ、昼と夜、四季の変化に応じて多様な活動に対応できる柔軟な空間とします。
(例：ラジオ体操、星空観察、スポーツ企画等)



発表活動のイメージ



スポーツ活動のイメージ

③ 快適な自然環境の創出

- 岡谷市の豊かな自然環境を感じられるような空間を創出し、岡谷ならではの体験ができるまちなかの環境学習等を推進します。



水辺空間のイメージ



豊かな樹林配置のイメージ

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

3) 活用方針

方針 3

持続性のある広場運営

市民・民間事業者・岡谷市等の公民連携により、市民が主体的に活動できる場とし、自分事のように市民が育てる広場空間を目指します。

①整備過程における空間への愛着づくり

- 広場の段階的な整備過程においては、市民参加のプロセスを組み入れることで、愛着醸成につなげていきます。なお、寄附を活用した整備手法等も検討します。
- 広場の持続的な維持管理においても、地元の小中学生をはじめとした市民が参加できる花壇や農園等のスペースを設けることで、市民とともに育む環境・体制を構築します。



整備に向けた市民参加イメージ

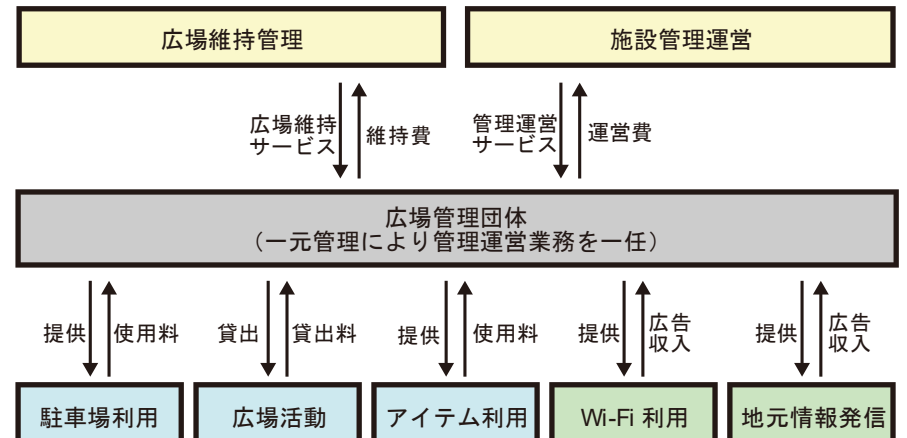


整備に向けた市民参加イメージ

②公民連携による利活用の仕組みづくり

- 広場の運用にあたっては、貸出料や出店料、レンタル事業、駐車場徴収料等の活用を検討する等、維持管理に寄与する持続的な収益構造を構築します。
- フレキシブルな広場利活用を実現するため、貸出等に係る手続きを一元化・簡略化し、市民が主体的に参加しやすい環境を整備します。

■利活用の仕組みのイメージ



使用料を徴収しながら、駐車場を運用する。短時間滞在であれば無料とし、送迎で活用できる。

広場でのイベント出店等に係る活用に際しては、貸出料を徴収し、広場の営利目的の活用を促す。

広場で活用できるアイテムについて貸出料を徴収し、広場の寛ぎやアクティビティを提供する。

Wi-Fi 利用時の画面に広告を掲載、広告費を徴収しながら運用する。

広告費を徴収しながら、地元企業等の情報発信する。

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

3) 活用方針



※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション プログラム 01

マルシェ等の暫定利用

ララオカヤ跡地の活用を見据え、解体前から駅前広場や自由通路、側道等を活用した暫定的な活動を実施し、活用可能性を検証するとともに市民活動の活性化を図っていきます。

① 具体的な取組内容

【解体前・解体時】

- ・南北自由通路やララオカヤ側道を活用、活動の誘発

【芝整備時】

- ・マルシェやコンテナ暫定利用等、活動の継続
- ・長期を見据えた利活用検討
(例：工作ワークショップ、ファーマーズマーケット 等)

② 連携を図りたいひと・団体

- ・岡谷市
- ・まちづくり会社「OPEN OKAYA」
- ・岡谷駅周辺の商店
- ・料理教室を開きたい人
- ・クラフトマルシェ出店者 等

③ 検証すべきこと

- ・周辺交通への影響
- ・市民ニーズの確認



解体時の活動誘発イベントのイメージ



解体後の暫定利用（マルシェ）のイメージ

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクションプログラム 02

解体から活用までの情報発信

ララオカヤが市民にとって長く親しまれてきた場所であることを踏まえ、そのレガシーを岡谷市の魅力や今後の方向性とともに関信していきます。

① 具体的な取組内容

【解体前・解体時】

- ・解体時の取組を動画やVR化等により多角的なプロモーションを実施
- ・アートプログラムと連携した発信

【芝整備時】

- ・マルシェやコンテナ暫定利用と連携した、SNS・紙媒体配信、デジタルサイネージ等、これまで・これからの活動の発信

② 連携を図りたいひと・団体

- ・まちづくり会社「OPEN OKAYA」
- ・芸術祭のアーティスト
- ・諏訪東京理科大学・学生団体
- ・テクノプラザおかや

③ 検証すべきこと

- ・発信によるリーチや認知上昇度合の検証
- ・発信参加者の裾野拡大



アートプログラムと連携した発信のイメージ



デジタルサイネージのイメージ

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション プログラム 03

市民意識の醸成と稼ぐ仕組み

市民が主体的に参加し、イベントの企画・実施を通じて広場への愛着を深める機会を創出するとともに、持続的な運営に向け、収益を生み出す仕組みを検討していきます。

① 具体的な取組内容

- ・ 様々な取組を通じた市民組織の構築や活動主体の醸成
- ・ 整備（タイルへの名前刻印等）に伴う市民参加
- ・ 植樹や芝貼り等の市民ワークショップ
- ・ 企業、地場産業、市内学校等との連携（Wi-Fi利用時の広告、地域農家共催のマルシェ、教育・環境学習等の場）
- ・ 周辺商店と連携し商品開発（食べ歩きができるホットフード、クラフトビール等）

② 連携を図りたいひと・団体

- ・ 岡谷市
- ・ まちづくり会社「OPEN OKAYA」
- ・ 市内の小中高生
- ・ 企業、地場産業

③ 検証すべきこと

- ・ 維持管理費と収益性のバランス



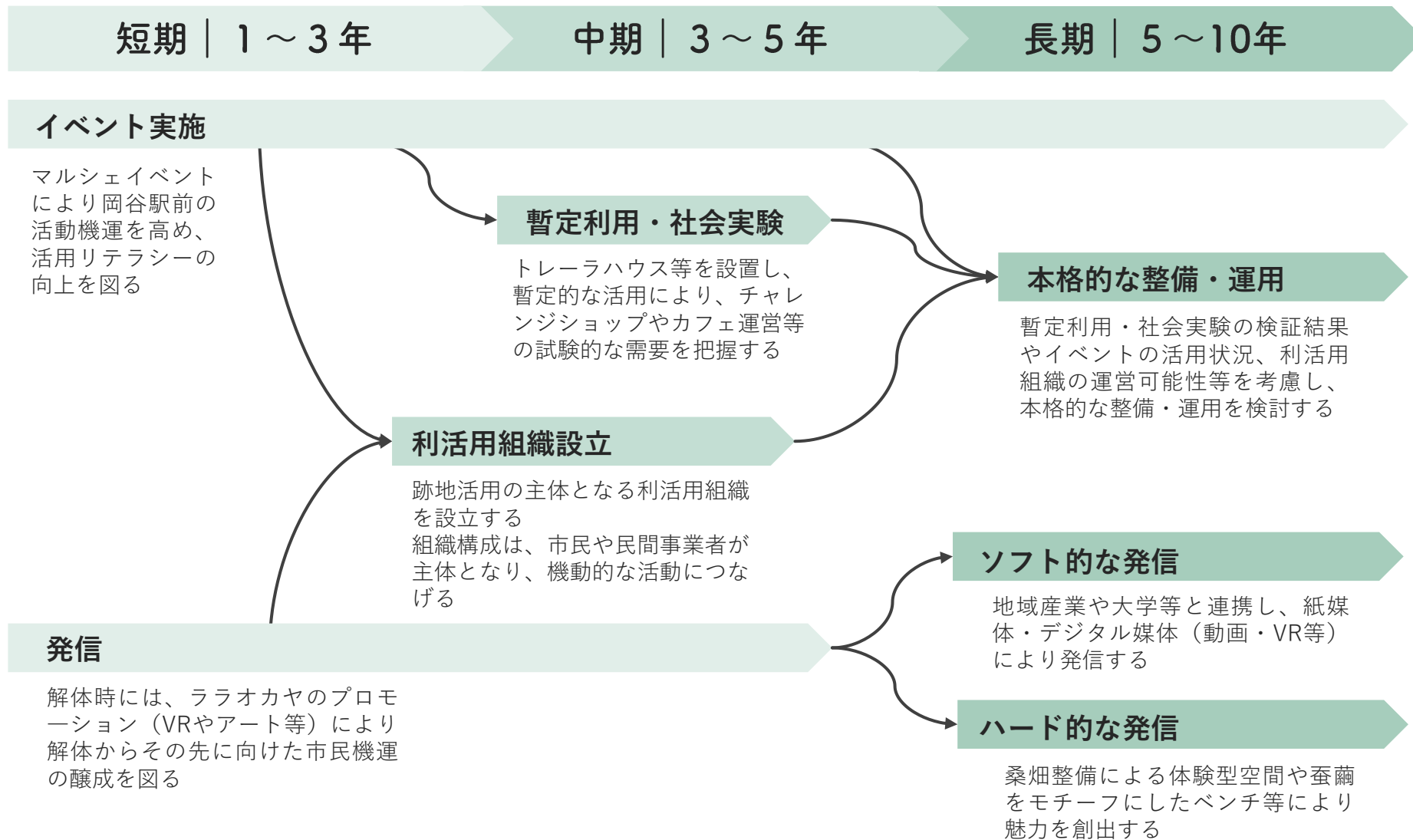
整備に向けた市民参加のイメージ



企業・地場産業との連携イメージ

1. ララオカヤ跡地及び岡谷駅北口

5) ロードマップ



2. 童画館通り

1) 場所の概要

住所：岡谷市中央町1丁目2～4, 8, 9（市道25号線）

空間タイプ：道路

設備：街路樹、ポラード、武井武雄作品モチーフの街灯、
無電柱化済み（歩道上にトランス設置）

ポテンシャル

- 岡谷駅から市役所方面に接続する商店街
- 沿道に点在する武井武雄作品
- 岡谷美術考古館や生業を続ける沿道店舗
- 丸山タンク等の周辺資源との接続

課題

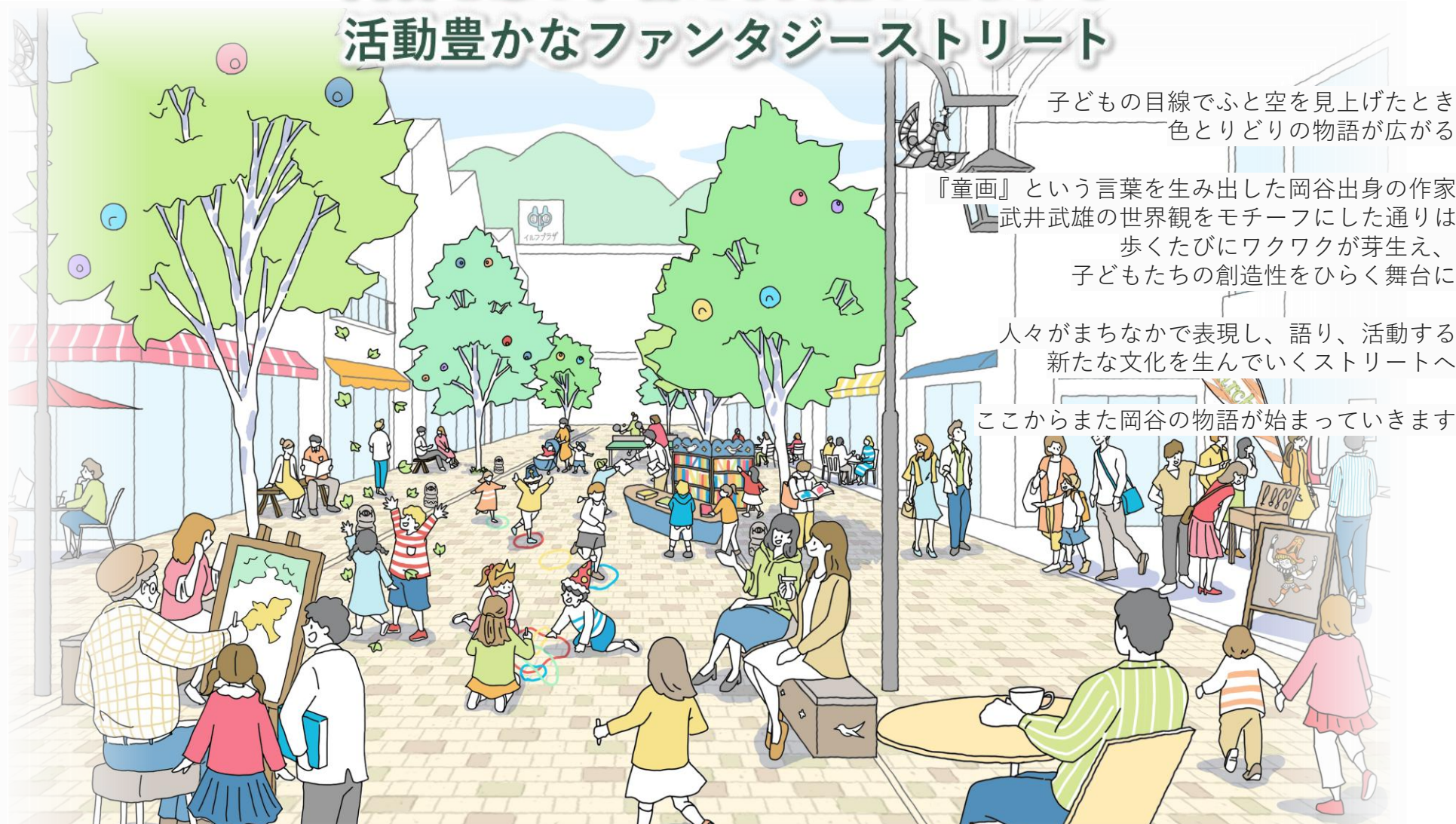
- 沿道に立地する規模の大きい遊休不動産の今後のあり方
- 商店街協同組合のほか、場をマネジメントする主体や体制の必要性・明確化



2. 童画館通り

2) 将来イメージとコンセプト

岡谷を感じ、新たな文化が生まれる 活動豊かなファンタジーストリート



子どもの目線でふと空を見上げたとき
色とりどりの物語が広がる

『童画』という言葉を生み出した岡谷出身の作家
武井武雄の世界観をモチーフにした通りは
歩くたびにワクワクが芽生え、
子どもたちの創造性をひらく舞台に

人々がまちなかで表現し、語り、活動する
新たな文化を生んでいくストリートへ

ここからまた岡谷の物語が始まっていきます

※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

2. 童画館通り

3) 活用方針

基本方針

方針1

ファンタジーストリートとしてのブランディング

童画館通りとして、武井武雄作品をはじめ、ストーリー性が感じられる沿道づくりや創造活動を誘導することで、ファンタジーでクワクするようなストリートを目指します。

①ファンタジーな空間デザインと維持管理

②魅力を伝える情報デザイン

③新たな文化的活動創出

方針2

人中心のストリートへの転換

沿道の活動がストリートに滲み出し、様々な活動や交流が生まれる人中心のストリートを目指します。

①活動の場となる人が主役のストリート

②滞在・交流を促す環境整備

方針3

沿道建物の適切な更新

沿道建物の建替えにあたっては、童画館通りとしての建物デザインコンセプトを引き継いでいくとともに、ストリートコンセプトにあった機能も誘導します。

①遊休不動産の暫定利用

②沿道コンセプトに基づく建物更新

具体方針

2. 童画館通り

3) 活用方針

方針1

ファンタジーストリートとしてのブランディング

童画館通りとして、武井武雄作品をはじめ、ストーリー性が感じられる沿道づくりや創造活動を誘導することで、ファンタジーでワクワクするようなストリートを目指します。

①ファンタジーな空間デザインと維持管理

- ・ イルフ童画館へと続くストリートとしての個性を活かし、武井武雄の作品世界をモチーフとした案内板・照明灯・壁画や建物デザインを維持・継承します。
- ・ ストリートや沿道建物のデザインガイドライン等を整備することで、新たに設置するストリートファニチャー等もファンタジーでワクワクする世界観を感じられるデザインへと誘導します。

②魅力を伝える情報デザイン

- ・ 童画館通りや周辺資源の魅力を伝えるサイン・案内板整備に加え、資源やデザインを紹介する音声ガイド、沿道店舗や文化遺産の情報を盛り込んだマップの制作等を行い、通りを歩く人が自然に物語を感じ取りながら、楽しく歩けるストリート環境を育んでいきます。

③新たな文化的活動創出

- ・ 沿道の岡谷美術考古館や放課後等デイサービス等との連携により、子どもたちがファンタジーな世界観に触れ、感化され、創造できる場を創出します。
- ・ そこでの体験が新たなモノづくりや活動につながり、新たな文化が生まれていくストリートを目指します。



街路樹やストリートファニチャーのキャラクター化イメージ



武井武雄モチーフの壁画



事例) 音声ガイド「まんが美術館とまち歩き」(横手市)



童画館通り周辺にある近代化産業遺産・丸山タンク



子ども向け創作プログラム



美術考古館での子ども向けWS

2. 童画館通り

3) 活用方針

方針 2

人中心のストリートへの転換

①活動の場となる人が主役のストリート

- 人々の活動が自然と生まれ、ストリートそのものが表現の舞台となっていくことを目指し、「ほこみち（歩行者利便増進道路）」等の制度活用も視野にいれながら、活動しやすいストリートづくりを進めていきます。
- 将来的には、人中心のストリートとして機運をさらに高め、車道の片側一方通行化や歩道拡幅等、道路断面の再編にも取り組んでいきます。

②滞在・交流を促す環境整備

- 通りを訪れた人が思わず立ち止まり、ゆったりと過ごしたくなる快適な滞留スポットを生み出していくため、椅子やベンチの設置、木陰や日除けの確保等により、歩行者が安心して滞在できる環境を整えるとともに、人々との交流を自然に育む仕掛けをつくります。
- 季節ごとの演出や小さなイベント等も組み合わせ、歩くこと自体が楽しくなるストリートを目指します。

沿道の活動がストリートに滲み出し、様々な活動や交流が生まれる人中心のストリートを目指します。



ほこみち制度を活用した道路状へのベンチ設置イメージ



オーニング設置による日陰の創出イメージ

2. 童画館通り

3) 活用方針

方針3

沿道建物の適切な更新

①遊休不動産の暫定利用

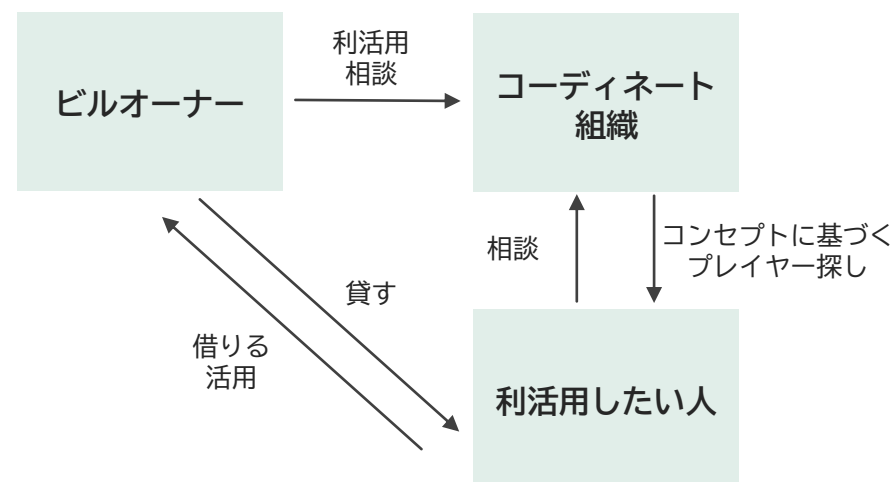
- 沿道の空き店舗等の遊休不動産を、土地・建物所有者と連携しながら暫定的に活用し、新しい活動やチャレンジの場としてひらいていきます。
- 短期的な利用からでも、人々が集まり交流するきっかけをつくり、ストリートの魅力と可能性を広げます。

②沿道コンセプトに基づく建物更新

- ストリートのコンセプトに沿った建替えやリノベーションを推進し、一つのストリートとしての雰囲気を受け継いでいくとともに、新たな店舗や拠点づくりにより、魅力が高まっていくストリートを目指します。

沿道の建替えにあたっては、童画館通りとしての建物デザインコンセプトを引き継いでいくとともに、ストリートコンセプトにあった機能も誘導します。

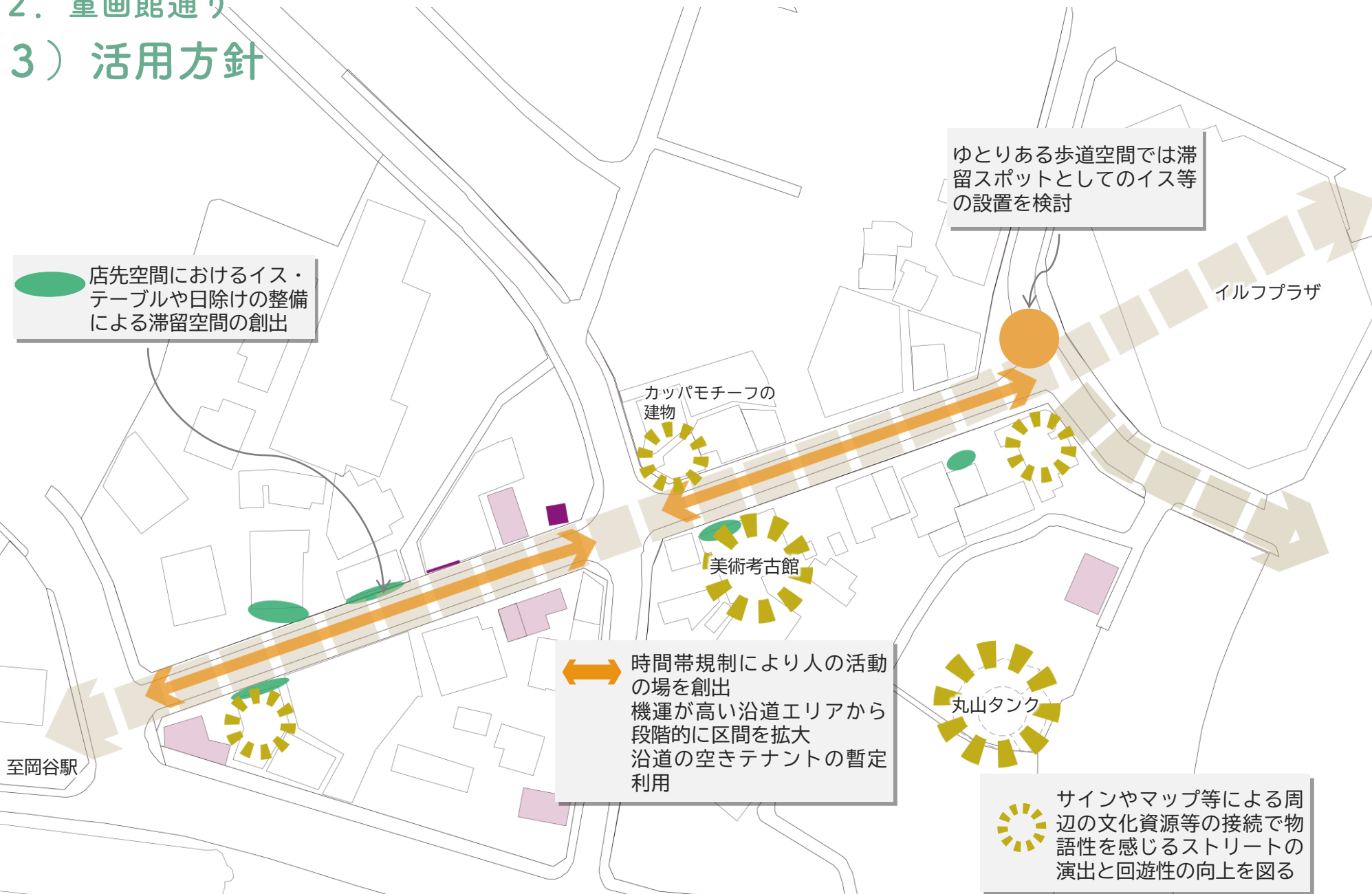
■建物オーナーとスタートアップのマッチング



事例) 空きビルの暫定活用プロジェクト「for now プロジェクト」
(静岡県沼津市)

2. 童画館通り

3) 活用方針



※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

2. 童画館通り

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション プログラム 01

ストリートブランディングに向けた試行プログラム

ファンタジーストリートとしてのブランディングの第一歩として、デザインガイドラインや沿道での装飾の試行や単発ワークショップを実施します。

① 具体的な取組内容

- ・参加型のお試し装飾イベント
- ・資源の掘り起こしワークショップ（情報発信コンテンツづくりのための素材集め）
- ・ストリートデザインを考えるワークショップ

② 連携を図りたいひと・団体

- ・岡谷美術考古館
- ・ともそだちプラネット
- ・童画館通り商店街協同組合
- ・沿道の土地・建物権利者
- ・イルフ童画館

③ 検証すべきこと

- ・デザインの印象や親しみやすさ
- ・持続的プログラムへの展開の可能性
- ・関係者の機運醸成



ストリートデザインワークショップの実施イメージ



ワークショップによる参加型の装飾イベントイメージ

2. 童画館通り

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション プログラム 02

定期的な道路封鎖とイベント実施

ほこみち制度の取得を目指し、短期でのイベントを重ね、地域のニーズを図っていくとともに、運営のあり方や周辺交通への影響を検証します。

① 具体的な取組内容

- ・月に1回等、継続的に道路空間を封鎖し、イベントを積み重ねる（綱引き、卓球、太鼓、笠踊り等）
- ・イスや日陰づくり等、滞在ツールの設置によるニーズや運用の検証
- ・滞在コンテンツの制作・設置

② 連携を図りたいひと・団体

- ・岡谷市
- ・童画館通り商店街協同組合
- ・太鼓や笠踊り等の活動を行う区（自治会）
- ・警察

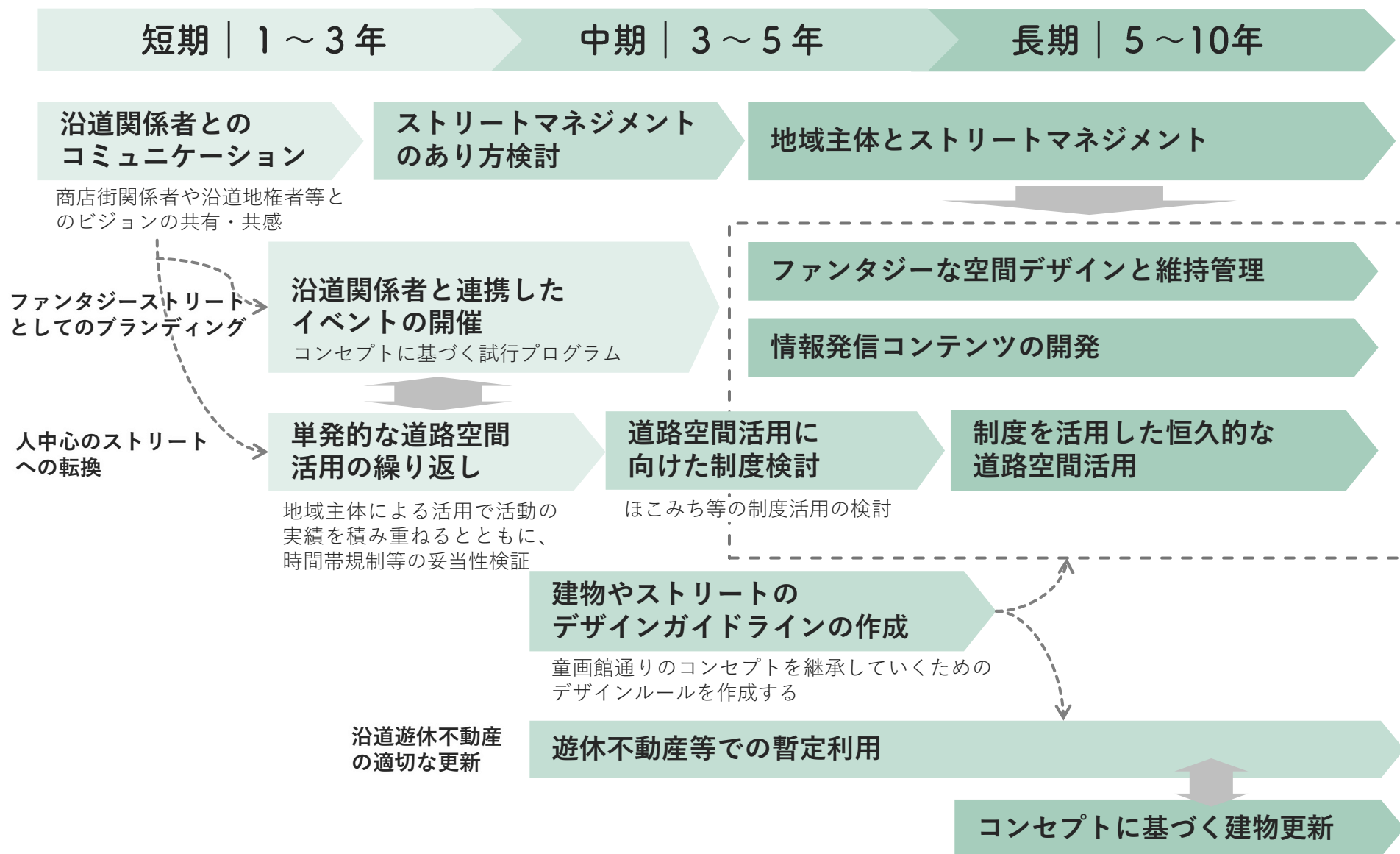
③ 検証すべきこと

- ・沿道や周辺店舗のニーズ把握
- ・マネジメントのあり方
- ・周辺交通への影響



2. 童画館通り

5) ロードマップ



3. 中央通り

1) 場所の概要

住所：岡谷市中央町3丁目6 付近

空間タイプ：道路（+住宅、店舗）

設備：歩道（舗装）、街路灯（一部）、
一方通行標識・線形、電柱、
近接駐車場あり（商店街機能）



ポテンシャル

- 敷地が広い空き家が多く、様々な業種や活動に対応できる可能性がある
- 中央通りの中間地点のカネイチビル1階に各種イベントの開催やまちづくりの拠点となりうるスペースがある
- 沿道には飲食店以外にもコアなファンの目的地になっている物販店がある



課題

- 市民は車社会に慣れ親しんでおり歩く習慣がないため、中央通りを一体で活用することが困難である
- 岡谷駅から遠く、アクセスは車や自転車に限られやすく、観光等の明確な立ち寄り先が少なく商業的に不利な状況である
- 不動産オーナーが未知の借りに貸すことへ慎重であるため、新しい挑戦を受け止める場が不足している



3. 中央通り

2) 将来イメージとコンセプト

ちょっと“ツウ”な岡谷の楽しみが集まる、まちの交差点

中央通りは、岡谷の「ちょっとツウな楽しみ」が集まる場所

個性なお店や小さな挑戦、新しい出会いがこの通りから次々と生まれています

なぜ「ツウ」であることが大切なのか
それは、“ここだけの魅力”が、市民にとっても訪れる人にとっても特別な体験になるからです

大きな資本や流行ではなく、個性豊かな小さな活動が積み重なることで、人と人、日常と非日常が交わり、まちの奥行きが広がっていきます

中央通りは、そんなまちの交差点を目指します

※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

3. 中央通り

3) 活用方針

基本方針

方針1

個性が育つストリートづくり

ターゲット層を絞った個性的なコンテンツをつくることで、中央通りのお店が目的地となるような点の魅力を連続的に生みだします。

①「ツウな楽しみ」を生み出す挑戦を育む

②個性ある店舗の創業に向けた支援

③“中央通りはツウなストリート”という認知拡大

方針2

地域交流と挑戦を支援するカネイチ

カネイチに挑戦したいプレイヤーのために、気軽に使える設備を整備します。また、多世代が活躍できる場を提供することで、地域交流を支援します。

①挑戦したいプレイヤーのための環境づくり

②子ども、学生、シニアが集える地域の拠点化

方針3

諏訪湖畔、岡谷駅等の周辺エリアとの動線軸の形成

ツウなお店同士の回遊を促し、市街地から諏訪湖畔までの観光客の利用を増進します。

また、諏訪湖畔エリアや岡谷駅エリアへと広域で連携します。

①周辺エリアを訪れた観光客等の滞在拠点としての整備

②諏訪湖畔や岡谷駅、市役所周辺等の周辺資源と連携し、動線軸の形成

具体方針

3. 中央通り

3) 活用方針

方針1 個性が育つストリートづくり

① 「ツウな楽しみ」を生み出す挑戦を育む

- ・ 岡谷らしい文化や感性に根ざした“ツウな楽しみ”を育てるため、実践型講座やスタートアップ支援等を通じて、個人の興味やこだわりをまちに活かす挑戦を後押しします。
- ・ 新しい活動が互いに刺激し合い、まち全体の創造的なムーブメントにつながるような仕組みづくりを進めます。

② 個性ある店舗の創業に向けた支援

- ・ 挑戦したいプレイヤーと空き物件を持つオーナーをつなぐ仕組みを構築します。
- ・ 空き家・空き店舗のマッチングやトライアル出店制度等、活動を具体的に始められる場をつくるとともに、創業後の継続支援にも取り組めます。

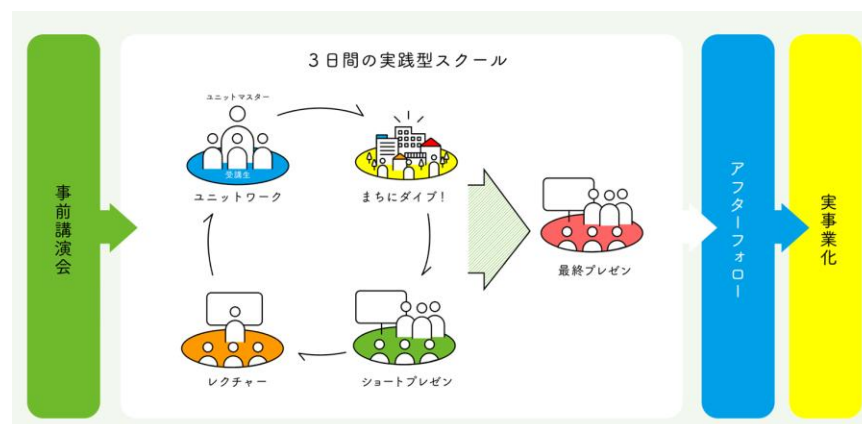
③ “中央通りはツウなストリート”という認知拡大

- ・ 市内外へ向けて情報発信を強化し、中央通りの魅力や個性的な店舗・活動を広く発信します。
- ・ 各店舗やプレイヤーの連携によるコラボレーションやイベントを通じて、中央通りのツウな魅力を周辺地域や来街者への認知拡大を図ります。

ターゲット層を絞った個性的なコンテンツをつくることで、中央通りのお店が目的地となるような点の魅力を連続的に生みだします。



ラジコンカーイベントのイメージ



事例) 創業を支援するスクール運営の仕組み「リノベーションスクール」(リノベリング)

3. 中央通り

3) 活用方針

方針 2

地域交流と挑戦を支援するカネイチ

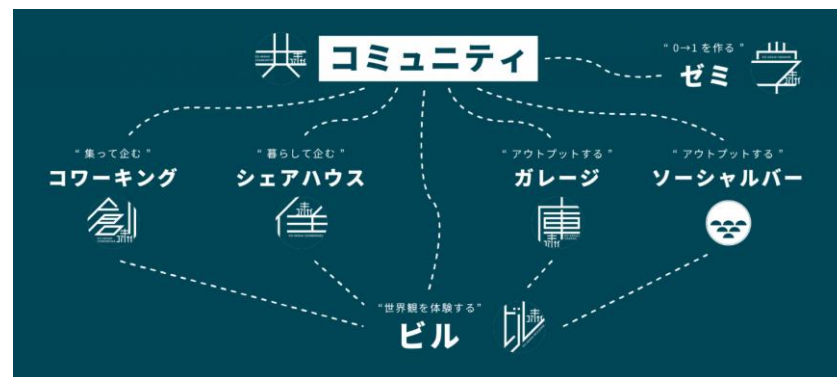
① 挑戦したいプレイヤーのための環境づくり

- 挑戦の最初の一步を支援する仕組みとして、カネイチにシェアキッチンやガレージ等、気軽に使える設備を整備することで、挑戦しやすい環境を整えます。

② 子ども、学生、シニアが集える地域の拠点化

- 中央通りを、世代を超えて集える身近な拠点にします。子どもや学生には学びや遊びの場を、シニアには交流や活動の場を提供し、幅広い世代が自然に関わり合えるストリートとなるきっかけづくりになります。また、地域に愛着が生まれる場をつくることで、活性化への機運を醸成します。

カネイチに挑戦したいプレイヤーのために、気軽に使える設備を整備します。また、多世代が活躍できる場を提供することで、地域交流を支援します。



事例) コワーキングやシェアハウス、ガレージ等の挑戦しやすい環境が整備されている「コアキナイ」(東京都中央区)



地域の拠点になっているカフェの賑わいイメージ

3. 中央通り

3) 活用方針

方針3

諏訪湖畔、岡谷駅等の周辺 エリアとの動線軸の形成

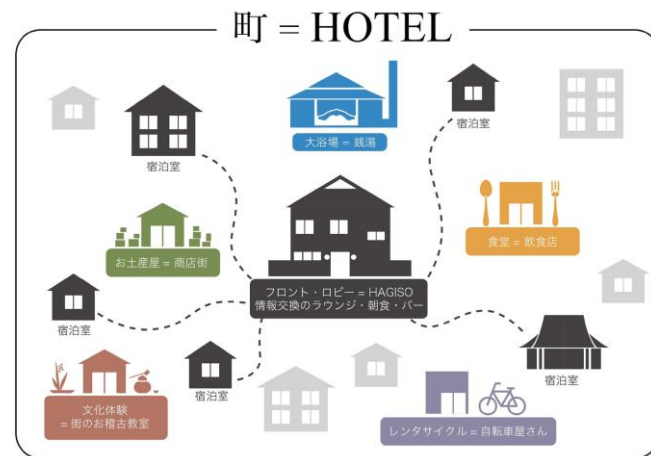
①周辺エリアを訪れた観光客等の滞在拠点としての整備

- 諏訪湖畔等を訪れた観光客（サイクリスト等）が岡谷市内を回遊しながら滞在できるよう、中央通りを受け皿として位置づけ、宿泊や飲食、娯楽等の多様な魅力が連鎖的に広がる滞在型のにぎわい空間を形成します。
例：ゲストハウス、クラフトビール店、ナイトシネマ、サウナ 等
- 周辺資源（諏訪湖、岡谷駅前、市役所周辺等）と連携したイベントを企画し、中央通りの駐車場を一部活用（人工芝の敷設等）した滞留スペースを創出します。

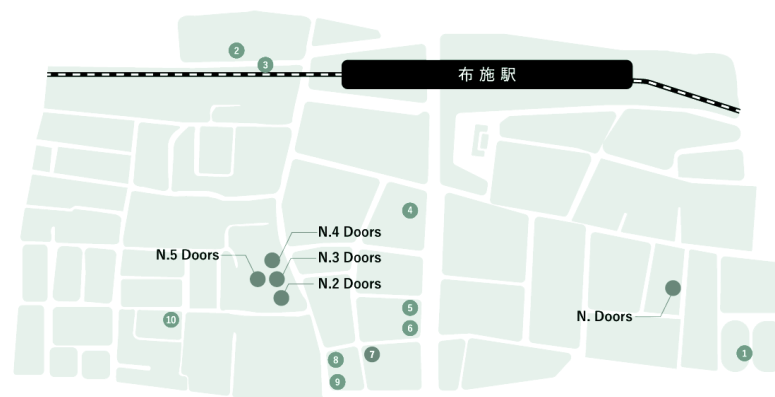
②諏訪湖畔や岡谷駅、市役所周辺等周辺資源と連携し、動線を形成する軸になる

- 中央通りに生まれる点の魅力を、岡谷駅前・諏訪湖畔・蚕糸公園と結びつけ、まち歩きのルート全体に広げます。周辺資源とつながることで、岡谷のまち全体を回遊できる軸となり、地域全体のにぎわいを育てていきます。
- 地域住民やシニア層にとって車移動は重要な移動手段であるため、駐車場機能を維持しながら歩行者・サイクリストの動線確保も大切にします。

ツウなお店同士の回遊を促し、市街地から諏訪湖畔までの観光客の利用を増進します。また、諏訪湖畔エリアや岡谷駅エリアへと広域で連携します。



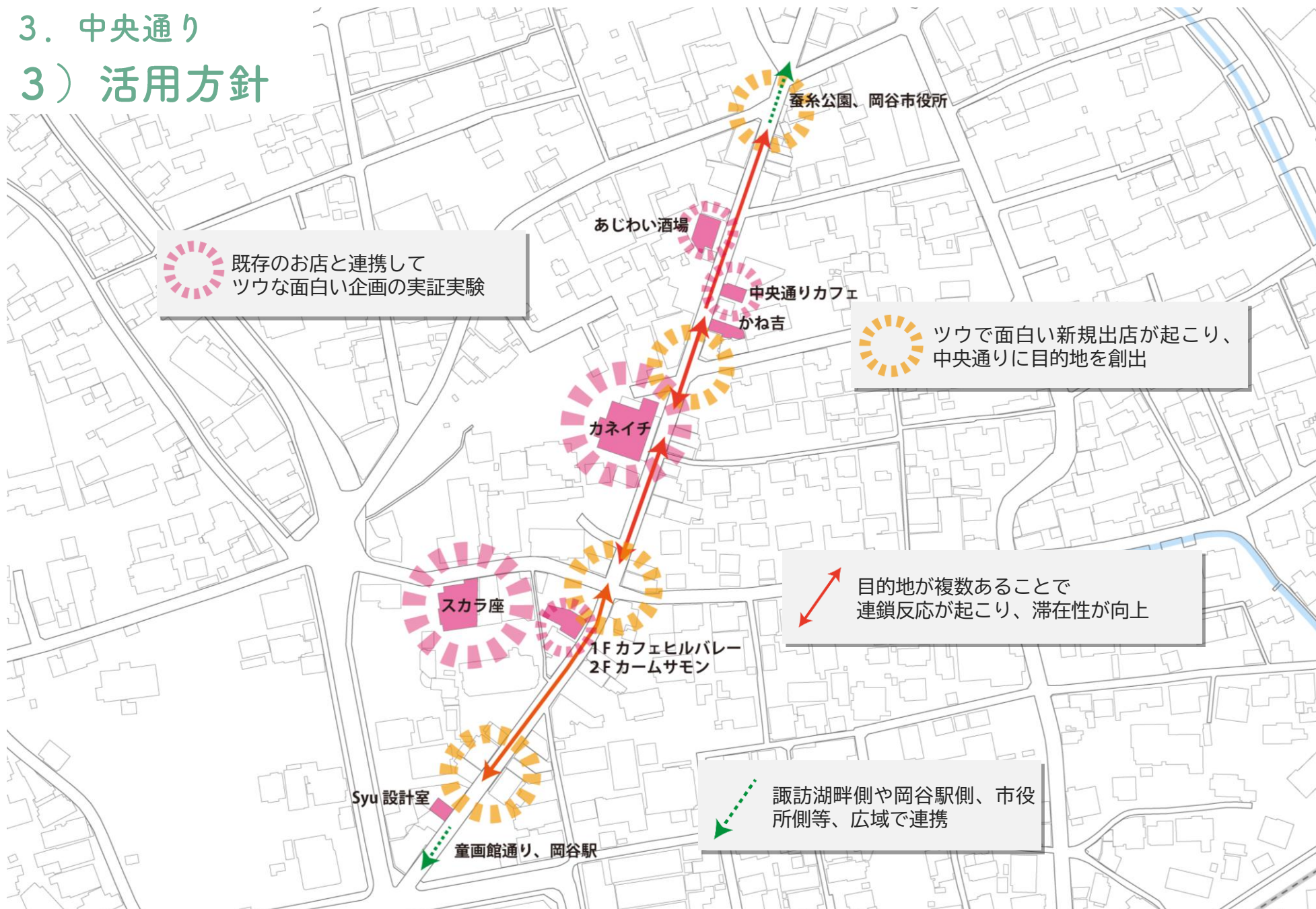
事例) 住宅街の中の空き家を客室にしてまち全体を宿に見立てた分散型ホテル「hanare」(東京都文京区)



事例) 商店街の空き店舗をホテルとして再利用し、食事やお風呂は商店街の既存店舗を利用する「SEKAI HOTEL」(大阪府東大阪市)

3. 中央通り

3) 活用方針



※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

3. 中央通り

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクションプログラム 01

ツウで面白いテーマの実証実験

中央通りの個性を育てるために、まずは「それってツウだね!」と言いたくなるような面白いテーマで野外イベントを試みます。季節に合わせて通りを彩ります。

① 具体的な取組内容

- ・アニメ系をテーマにしたコスプレイベント、グッズ販売、上映会等（スカラ座連携）
- ・音楽系をテーマにした演奏会、カホンづくり等
- ・クラフト系をテーマにした物販、飲食販売、ラジコン、プラモデル、ロボコン等
- ・広い芝生緑地がないため、蚕糸公園等をつかったクラフトビールイベント等

② 連携を図りたいひと・団体

- ・スカラ座
- ・LAKE HOOD OKAYA
- ・諏訪大社
- ・MUGIKURA BREWING（田村醸造）
- ・岡谷商工会議所
- ・岡谷TMO
- ・岡谷工業高校

③ 検証すべきこと

- ・市民ニーズの確認
- ・利用客の反応
- ・長期的に人を呼べる軸となるテーマの選定
- ・空き駐車場の利活用
- ・朝の通勤通学ニーズ
- ・お店めぐりができる地域一帯の協力



アニメ系コスプレイベントのイメージ



クラフトビールを芝生で乾杯するイメージ

3. 中央通り

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション
プログラム
02

マッチング支援の仕組みづくり

挑戦したい人と空き物件を持つオーナーを結びつける仕組みを整えます。例えば、「挑戦したいプレイヤー」と「貸したい人」が会えるマッチングの仕組みを動かし、小さな実践を次々に生み出していきます。

① 具体的な取組内容

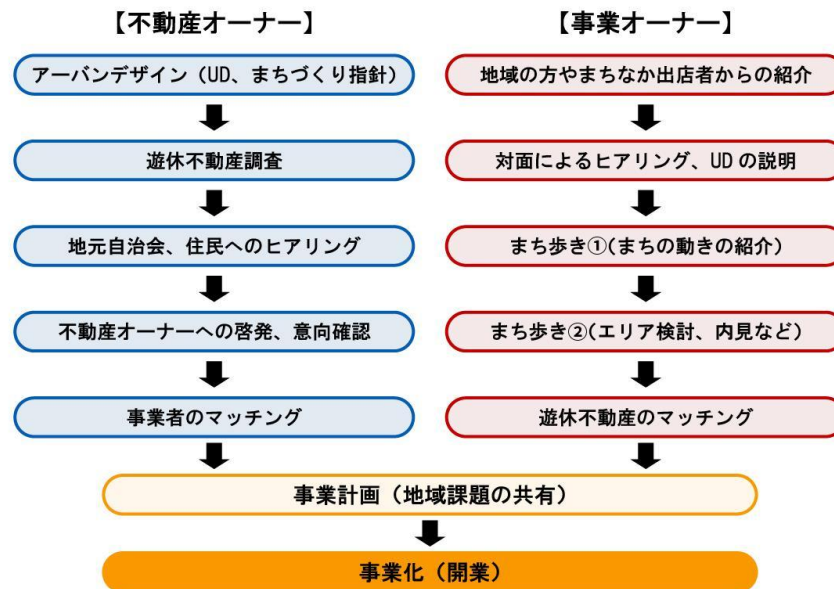
- ・「空き物件オーナー」の情報の集約と信頼関係を構築するためのマメなコミュニケーション
- ・「挑戦したいプレイヤー」の申込窓口の整備
- ・スクール形式でやってみたい人の支援
- ・リノベーションに関する支援

② 連携を図りたいひと・団体

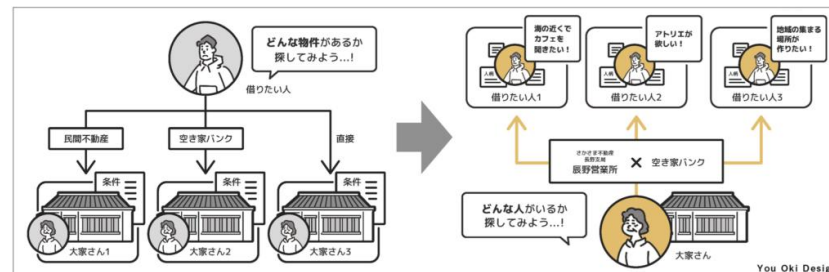
- ・岡谷商工会議所
- ・岡谷TMO
- ・まちづくり会社「OPEN OKAYA」
- ・中央通りの空き物件オーナー
- ・岡谷市

③ 検証すべきこと

- ・持続可能な収益性の確保
- ・地域の信頼の確保



事例) 「挑戦したいプレイヤー」と「貸したい人」の間に仲介者が入り繋げる仕組み「マチスタント」(群馬県前橋市)



事例) 借りたい人の情報(夢や想い)がウェブサイトと並ぶことで貸す側が選べる仕組み「さかさま不動産」

3. 中央通り

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション プログラム 03

カネイチを地域拠点とし、挑戦のための環境を作る

一度きりではなく、継続してまちの人が顔を合わせられる場をつくります。季節ごとのマルシェや勉強会、小さな交流イベント等を通じて、中央通りに集まる習慣を育み、市民同士のつながりを深めます。

① 具体的な取組内容

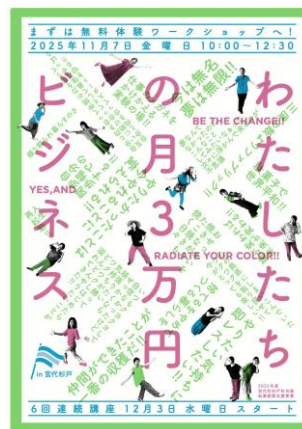
- ・ 拠点としての機能を考える市民ワークショップの開催
- ・ カネイチを舞台に、半ソト空間を整備
- ・ まちにむかってオープンな空間でトークイベントを定期開催
- ・ 事業化のスクール講座を開講
- ・ まちの情報掲示板の設置
- ・ シェアキッチン等、挑戦の機会を作る
(古着やスイーツ等の流行を取り入れた出店)

② 連携を図りたいひと・団体

- ・ 岡谷商工会議所
- ・ 岡谷TMO
- ・ まちづくり会社「OPEN OKAYA」
- ・ 中央通りの方々

③ 検証すべきこと

- ・ 多世代のまきこみ方法
- ・ 常時開ける運営方法
- ・ 新たな出会いの場となることの認知向上



事例) やりたいことや得意なことを活かして地域に繋がりながら仕事を生み出す勉強会(わたしの月3万円ビジネス)



シェアキッチンが交流の場にもなっているイメージ

3. 中央通り

5) ロードマップ

短期 | 1～3年

中期 | 3～5年

長期 | 5～10年

ツウで面白いテーマの実証実験

ターゲットを特定してテーマを設けたイベントを実施
そこに集まる人の数や興味関心から可能性が高いテーマを選んでコミュニティをつくる

諏訪湖畔エリアや周辺地域と連携

諏訪湖畔を訪れた来街者が中央通りを目的地として訪れるようにロゲイニング企画や滞在型の賑わい空間を創出
告知や運営の面でも連携する
中央通りの点の魅力と諏訪湖畔エリアを繋げる

個性のある店舗の創業と拡大による滞在拠点化

個性的な店舗の創業を支援・拡大し、観光客のための拠点性の向上を図る
店舗同士のコラボレーションや情報発信を通じて認知拡大

まちの動線軸に

中央通りの点の魅力を他の拠点とつなげることで、各エリアが相互に人の流れを生み出し、まち全体の回遊性を高める

マッチング支援

空き店舗オーナーと挑戦したいプレイヤーを繋げる
地域交流の場づくりで情報の集約と発信を行う

拠点づくりの機運醸成

地域が顔を合わせる機会をつくる
トークイベント等

カネイチが地域交流と挑戦の拠点に

多世代が集える地域の拠点とするとともに、挑戦したい環境を整備する
個性的なイベントの開催

4. 蚕糸公園

1) 場所の概要

住所：岡谷市幸町9

空間タイプ：公園

設備：水栓、イベント電源

ポテンシャル

- 電源やキッチンカースペース等の利活用支援設備がある
- 旧庁舎や市役所、JA、商業施設等の周辺事業者がある

課題

- 日差し除けがほぼないので眩しく、夏場は暑い
- 車道に囲まれ、常に周囲から見られている緊張感がある
- 人の気配や活動の形跡が見られず、居づらさを感じる
- 旧庁舎の前庭というロケーションが活かされていきれていない



4. 蚕糸公園

2) 将来イメージとコンセプト

日常と防災を紡ぎ“楽しむ”まちの庭



蚕糸公園に行けば
それぞれの時間を過ごしている、楽しんでいる
人・グループがいる

そんな思い思いの日常のワンシーンが
歴史ある建物の前に広がっている

岡谷の豊かなまちの日常を育み、未来に継承していきます

※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

4. 蚕糸公園

3) 活用方針

基本方針

具体方針

方針1

多様な過ごし方が共存する庭

蚕糸公園で個人やグループが、思い思いに滞留・活動し、様々な過ごし方が共存する場づくりを目指します。

①思い思いに滞留・活動するための設えの強化

②多様なプログラムを促す仕組み

方針2

ソト遊びの楽しさの発信地

蚕糸公園が、岡谷のまち（ソト空間）の楽しみ方の中心地となり、活動の共有や交流を通じた情報発信を目指します。

①ソト遊びの楽しさ・岡谷のソト空間のイメージ発信

②交流・体験プログラムの創出

方針3

まちなか防災訓練地

蚕糸公園でのソト活動を通じて、災害時にも役立つスキルやコミュニティのつながりを育むことを目指します。

①災害時にも役立つソト遊びプログラムの創出

②周辺連携企画によるコミュニティ形成

4. 蚕糸公園

3) 活用方針

方針 1

多様な過ごし方が共存する庭

① 思い思いに滞留・活動するための設えの強化

- 公園内で自由に移動できる可動式の什器（椅子やテーブル、日差し除け等）や、手ぶらで立ち寄った人も公園での時間を楽しめるアイテム・グッズの貸出等、滞留・活動のための設えを強化します。加えて、気軽な貸し借りが可能な体制を構築します。



芝生でくつろぐためのマット類やハンモックの貸出イメージ



仮設物を用いた滞留空間づくり

② 多様な利活用を促す仕組み

- キッチンカーでの飲食販売や大規模イベントでの利活用に加え、ワークショップや体験型のプログラム等、多様な利活用を促し、受け入れる仕組みを構築します。
- 申請手続きができるだけ簡素となるよう工夫する等、利活用に寄り添った仕組化を目指します。



滞留や間接的な交流を目指したパブリック黒板の設置イメージ

蚕糸公園で個人やグループが、思い思いに滞留・活動し、様々な過ごし方が共存する場づくりを目指します。

4. 蚕糸公園

3) 活用方針

方針 2

ソト遊びの楽しさの発信地

蚕糸公園が、岡谷のまち（ソト空間）の楽しみ方の中心地となり、活動の共有や交流を通じた情報発信を目指します。

①ソト遊びの楽しさ・岡谷のソト空間のイメージ発信

- 蚕糸公園で推奨される利活用の内容や情報、実際に楽しんでいる様子の継続的な発信を通じて、ソト遊びの楽しさと共に、公園のポテンシャルの高さを広め、多様な使い方・過ごし方を促進します。
- 思い思いに公園で過ごすという日常のワンシーンが、歴史ある建物の前に広がっているという岡谷のまち（ソト空間）の豊かさをSNSや動画を通じて発信し、岡谷のソト空間のイメージを印象付けます。



利活用の情報発信の際に大切にしたい旧市庁舎



まちを印象付けるロケーション（路面電車沿道）での利活用と発信イメージ

②交流・体験プログラムの創出

- まちづくり会社「OPEN OKAYA」や地域のプレイヤーと連携し、本や音楽を介した交流プログラムや、周辺と連携した回遊性のある体験プログラム等、蚕糸公園の日常の延長線上で多様な人が参加・交流できるオープンなプログラムを創出します。



市民グループによる絵本読み聞かせ・交流プログラムイメージ



まちなか広場と近隣商店街が連携した回遊プログラム（電車ごっこスタンプラリー）イメージ

4. 蚕糸公園

3) 活用方針

方針3

まちなか防災訓練地

①災害時にも役立つソト遊びプログラムの創出

- まちづくり会社や地域防災組織と連携し、かまどスツールを使った火起こし・焚き火体験や防災備蓄試食会、段ボールベッド寝心地体験等、楽しみながら非常時の知恵やスキルを身につけるプログラムと機会を創出します。

蚕糸公園でのソト活動を通じて、災害時にも役立つスキルやコミュニティのつながりを育むことを目指します。



事例) お城下マルシェ 炙りBar・ソトで調理して飲食するプログラム
(愛媛県松山市)

②周辺連携企画によるコミュニティ形成

- 周辺商店や事業者と連携した企画や体験イベントを定期的実施することで、顔の見える関係性を育み、災害時の「共助」につなげます。



定期的な連携企画の実施により、顔見知りの関係性の構築イメージ

4. 蚕糸公園

3) 活用方針

公園のにぎわいや活動の様子を、イベント時は旧市庁舎上階から見渡せる等、旧市庁舎との連携の可能性を探る

市役所前広場

旧市庁舎

旧市庁舎との一体的な
プレイスイメージの形成

遊歩道（ペDESTリアンデッキ等）を通じて周辺施設とつながり、スムーズに安全にアクセスできる動線の検討

商業施設

蚕糸公園内で全てを完結させず、公園とまちなかや周辺施設を楽しむストーリー軸を創出

パフォーマンスゾーン

ゴロゴロ・滞留ゾーン

防災兼グッズ倉庫と本棚ゾーン

キッチンカースペース

JA

中央通り・周辺商店

※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

4. 蚕糸公園

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション
プログラム
01

「できます看板」の設置

蚕糸公園で推奨する過ごし方を表現した看板を設置します。キッチンカー出店が可能なおこと、それ以外についても記載し、公園のポテンシャルを発信するとともに、多様な利活用を促進します。

① 具体的な取組内容

- ・ できます看板の設置
- ・ 市役所広場でのイベント時に、広場に「蚕糸公園のできます看板」を仮設サインとして設置し、一体的な活用を促す
- ・ 看板設置と連動した利活用ルールづくり
- ・ 取組を通じたプレイヤー発掘の機会づくり
- ・ 情報発信のためのSNS運用や定点ライブ配信

② 連携を図りたいひと・団体

- ・ 岡谷市（公園管理者）
- ・ 公園の利活用に興味関心のある人
- ・ 市内学校のダンス部や演劇部等
- ・ 駐車場を持っている周辺施設

③ 検証すべきこと

- ・ 公園利活用の認知度



事例) できます看板のイメージ（群馬県前橋市 紺屋町広場）



事例) できます看板のイメージ（愛知県豊橋市 新とよパーク）

4. 蚕糸公園

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション
プログラム
02

「ゴロゴログッズ」貸出システム

散歩やお出かけのついで、学校帰りにぶらりと気軽に立ち寄り、時間を過ごせるよう、公園でのゴロゴログッズ・アイテムの貸出システムを構築します。

① 具体的な取組内容

- ・公園内に貸出倉庫等を設ける運用方法や、公的な窓口で貸し出すシステムの検討・試行
- ・周辺事業者等と連携して、店先に貸出スポットを設置するアイデアの実現性について検討・試行
- ・本格運用に向けての課題把握

② 連携を図りたいひと・団体

- ・岡谷市（公園管理者）
- ・まちづくり会社「OPEN OKAYA」
- ・中央通り商店街、周辺事業者

③ 検証すべきこと

- ・利用者の満足度・感想等、定性的な評価及び発信



事例) 貸出のイメージ (大阪市 うめきた公園)



事例) 貸出のイメージ (大阪市 うめきた公園)

4. 蚕糸公園

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション プログラム 03

体験共有プログラムの開発

公園で過ごす、利活用を促すきっかけづくりとして、幅広い世代が楽しめる本や音楽を介した体験を共有できるプログラムを開発し、実施します。

① 具体的な取組内容

- ・共有スピーカーの設置と運用ルールの検討
- ・音楽を介した体験共有プログラムや本を活用した交流プログラムの開発及び発信

例

- ・音出しイベント（公園ディスコ化）
- ・持ち寄り音楽フェス、パフォーマンス（1人芝居、落語、ダンス）を伴うプログラムや、それらの練習の場としての活用
- ・自由に本を追加・持ち帰りできる交換本棚設置による間接的交流や、読み聞かせ会等の直接的交流プログラム等

② 連携を図りたいひと・団体

- ・岡谷市（公園管理者）
- ・まちづくり会社「OPEN OKAYA」
- ・地元パフォーマー

③ 検証すべきこと

- ・音出しの影響（範囲・数値）



カホン（木製打楽器）製作ワークショップと演奏会がセットになったプログラムイメージ



交換本棚のイメージ



音出しイベントのイメージ

4. 蚕糸公園

5) ロードマップ

短期 | 1～3年

中期 | 3～5年

長期 | 5～10年

発信

場のポテンシャルを発信

利活用+旧市庁舎をセットで発信

ソト空間の楽しみ方の中心地

できます看板の設置

推奨される過ごし方等をPR

プログラムを促す仕組み

利活用を後押しする仕組み構築

多様な過ごし方

個人やグループが、思い思いに滞留・活動し、様々な過ごし方が共存する場づくり

貸出システムの開発

滞留する、時間を過ごすためのグッズ等

設えの強化

気軽に立ち寄り、時間を過ごせる場づくり

連携組織の調整

まちづくり会社
地域防災組織
周辺商店・事業者

周辺連携企画の開発

周辺商店や事業者と連携した企画や体験イベントを定期的実施

まちなか防災訓練

災害時にも役立つスキルやコミュニティのつながりを育む

体験共有プログラムの開発と実施

幅広い世代が楽しめる本や音楽を介した体験を共有できるプログラム

防災関連プログラム

ソト空間を楽しみながら非常時の知恵やスキルを身につけるプログラムと機会を創出

5. 市役所前広場

1) 場所の概要

住所：岡谷市幸町 8 - 1

空間タイプ：広場

設備：植栽、からくり時計塔



ポテンシャル

- まとまった空間がある
- これまでも太鼓まつり等、岡谷の文化を発信するイベントが実施されてきた
- カノラホール等、周辺施設との連携により活路を見出せる



課題

- 市役所利用者の多くは市役所北側入口を利用する傾向にあり、広場を通行する人が少ない
- 道路から一步奥まったところにあるため視認性に欠ける
- 座り場はあるが、快適性に欠ける
- 老朽化で快適性に欠ける



5. 市役所前広場

2) 将来イメージとコンセプト

ハレとケの2つの顔で 鼓動が響く みんなの広場



季節ごとのイベントのときには
にぎわいと活気に包まれる広場

ふだんの何気ない日には語らいの場となり
人々が自然に集い、くつろぐ場所になる

「ハレ」と「ケ」
にぎわいと日常の二つの顔を持ちながら
市役所の前にあるからこそ
まちの誇りと親しみを感じられる広場へ

ここで過ごす時間の積み重ねが市民の愛着と
岡谷の鼓動が響くみんなの広場へ

※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

5. 市役所前広場

3) 活用方針

基本方針

具体方針

方針1

イベントづかいと日常づかいの二面性

広場を市民や来訪者に開き、イベント時と日常のハレとケの使い分けと仕組み化により、市民や来訪者に愛され続ける広場を目指します。

① イベント広場としての貸出

② 日常的な憩いの場づくり

方針2

市役所周辺エリアとしての一体的なにぎわいづくり

市役所前広場だけでなく、カノラホールや蚕糸公園等、周辺施設と連携した一体的活用をすることで、市役所周辺エリアの回遊性とにぎわいにつなげていきます。

① カノラホールや蚕糸公園との連携

② 広場と周辺をつなぐ空間づくり

方針3

岡谷の文化発信拠点

既存のイベントをはじめ岡谷の文化を発信する拠点として活用し、市民や来訪者が身近に岡谷の文化を感じられる機会を創出していきます。

① 既存文化イベントの継続と強化

② 岡谷の食文化の発信

③ 広場を使った文化発信システムの整備

5. 市役所前広場

3) 活用方針

方針 1

イベントづかいと日常づかいの二面性

① イベント広場としての貸出

- 市民や来訪者が訪れ、楽しめるイベント広場として積極的に開き、活かすことで、新たなにぎわいと出会いを生み出します。そのために、誰もが使いやすい貸出システムを整え、多様な団体や市民が気軽に企画・実践できる仕組みを構築します。

貸出内容の例

- ・岡谷名産品等を販売するマルシェ、物産展等
- ・岡谷の文化発信につながる展示会、イベント
- ・市民団体等によるコンサート、パフォーマンス 等

広場を市民や来訪者に開き、イベント時と日常のハレとケの使い分けと仕組み化により、市民や来訪者に愛され続ける広場を目指します。



事例) 各地でみられる市役所等の広場の貸出
(左：釧路市役所防災庁舎前広場、右：市役所イベント広場)

② 交流・体験プログラムの創出

- イベントがない日には、広場に椅子やテーブル、芝生を置き、来庁者や周辺に散歩に訪れた人が、気軽に立ち寄れる日常的な憩いの場を創出します。
- 数台のキッチンカー誘致やドックラン空間等を創出することで、多様な市民が日常的に訪れたい広場として、市民にとって身近な居場所を創出します。
- 将来的に市民の愛着や利用ニーズがさらに高まった段階で、タイルや水場等の必要な再整備を検討し、広場をまちのシンボリックな場として育てます。



事例) キッチンカーの事業性検証、まちかど広場（栃木県宇都宮市）



事例) 市役所広場における芝生広場の実験（京都府京都市）

5. 市役所前広場

3) 活用方針

方針 2

市役所周辺エリアとしての 一体的なにぎわいづくり

①カノラホールや蚕糸公園との連携

- カノラホールや蚕糸公園等の周辺施設とも連携し、相互にイベントを組み合わせることで、一体的に活用することで、市役所前広場だけにとどまらない、より大きなにぎわいを生み出し、市民や来訪者に多彩な体験を提供します。

②広場と周辺をつなぐ空間づくり

- 旧庁舎や周辺を含めたエリアを、ベンチや植栽、日陰づくり等の工夫により、日常的に立ち寄りやすく快適な憩いの場として整えます。
- 諏訪辰野線から一步奥まった場所にある立地を考慮し、広場の存在を身近に感じることができるよう、通りから自然に足を運びたくなる導線やサインを工夫します。

市役所前広場だけでなく、カノラホールや蚕糸公園等、周辺施設と連携した一体的活用をすることで、市役所周辺エリアの回遊性とにぎわいにつなげていきます。



市役所周辺エリア



カノラホール側からのアクセス



広場の手前の植栽

5. 市役所前広場

3) 活用方針

方針3 岡谷の文化発信拠点

①既存文化イベントの継続と強化

- これまで培ってきた岡谷太鼓まつり等の文化イベントを、市役所前広場で継続し、さらに発展させていきます。
- 子どもや市民が参加できるプログラムや公開製作等を取り入れることで、文化を身近に感じられる機会をを広げ、次世代の担い手を育む場としても位置づけていきます。

②岡谷の食文化の発信

- キッチンカーや屋台、マルシェ等を活用し、岡谷の食や地元の食材を広場で発信します。
- 日常的に気軽に味わえる仕掛けに加えて、収穫祭や食フェス等、季節ごとのイベントを展開し、来訪者が「岡谷ならではの味覚」に触れられる場を育みます。

③広場を使った文化発信システムの整備

- 市役所前という立地を活かし、広場を岡谷文化の発信拠点として計画的に運営する仕組みを整えます。
- 年間のイベントや展示をカレンダー化し、観光協会やシティプロモーション※と連携して継続的に情報発信することで、市民にとっては誇りを感じられる場に、来訪者にとっては岡谷らしさと出会える場にしていきます。

※2025年度に地域創生推進課でシティプロモーションWEBサイト公開

既存のイベントをはじめ岡谷の文化を発信する拠点として活用し、市民や来訪者が身近に岡谷の文化を感じられる機会を創出していきます。



キッチンカーフェスの様子



岡谷太鼓まつり

旅おかや
TABI TABI

見る楽しむ 体験する 食べる おみやげ 泊まる モデルコース 観光ナビ アクセス

鮮やかに、心に響く、おかやの旅

信州 うなぎのまち岡谷
豊かな自然と美味しさでおもてなし

諏訪湖スマートインター

観光協会やシティプロモーションとの情報連携

岡谷市観光案内所

5. 市役所前広場

3) 活用方針



※ワークショップ等の市民の意見を反映して作成したイメージであり、具体的な配置や規模を示すものではありません。

5. 市役所前広場

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクションプログラム 01

愛着ある広場づくりに向けたプログラム

日常になじみある広場に育てていくため、芝生化等による居心地よい空間整備や市民が参加できるプログラムの展開を検討します。

① 具体的な取組内容

- ・広場の美化イベント
- ・参加型のタイルリペアワークショップ
- ・日常的な憩いスペースの試行運用（人工芝の設置やDIYワークショップ等）
- ・市民団体との連携による小さなプログラムの実施
- ・元噴水空間での水遊びイベント（夏季）

② 連携を図りたいひと・団体

- ・岡谷市
- ・岡谷工業高校生
- ・AOHS（高校生まちづくり会議）
- ・地元企業

③ 検証すべきこと

- ・人工芝やファニチャーの維持管理のあり方
- ・市民団体との連携の可能性
- ・市民ニーズ

事例) 地域と連携した美化イベント 草薙カルテッド（静岡市）

学生団体が主催となって実施しています。当日一緒に清掃活動を行う「協力団体」を募集し、協力団体は、チラシで紹介されるとともに、イベントの最後に設けられた告知タイムで自社の活動やプロモーションを行うことができます。イベント参加者や地域の団体とのネットワーキングの場としても寄与しています。



広場の芝生化実証実験のイメージ



広場でのビアフェスイメージ

5. 市役所前広場

4) 将来像を実現していくうえでの短期的アクション

アクション
プログラム
02

トライアルサウンディングによる活用実験

広場の貸出に向けた利用者ニーズや事業性検証のため、トライアルサウンディングによる広場の貸出運用実験を行い、有効的な活用方針や活用スキームの構築につなげていきます。

① 具体的な取組内容

- ・ トライアルサウンディング形式による広場の貸出

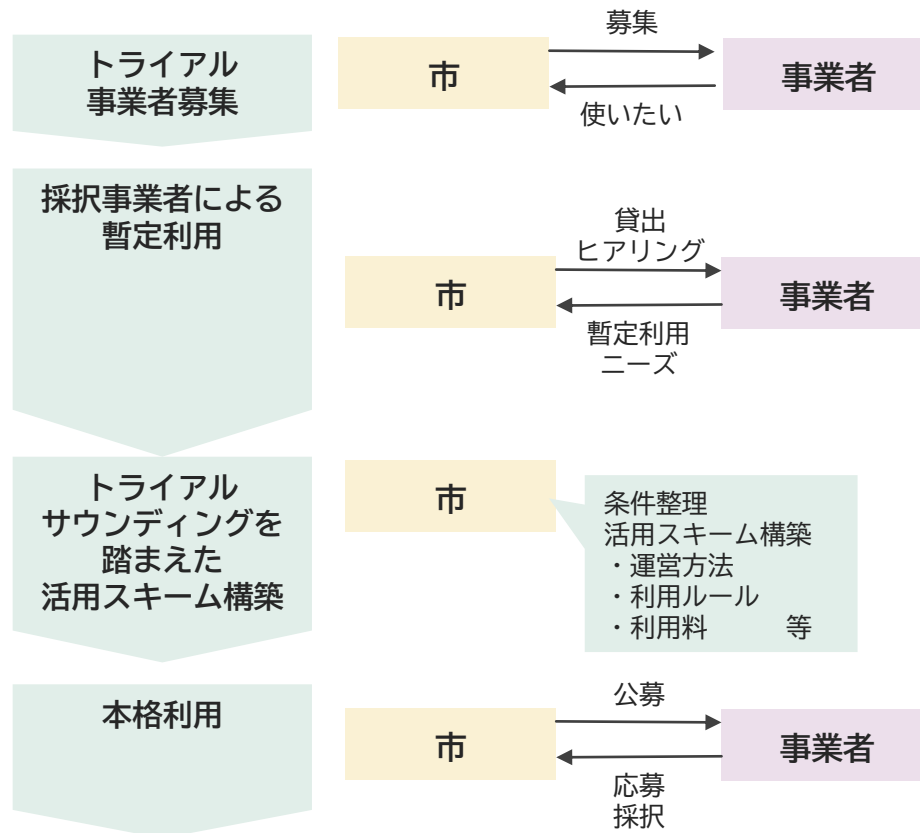
② 連携を図りたいひと・団体

- ・ 岡谷市
- ・ キッチンカー事業者
- ・ イベント事業者

③ 検証すべきこと

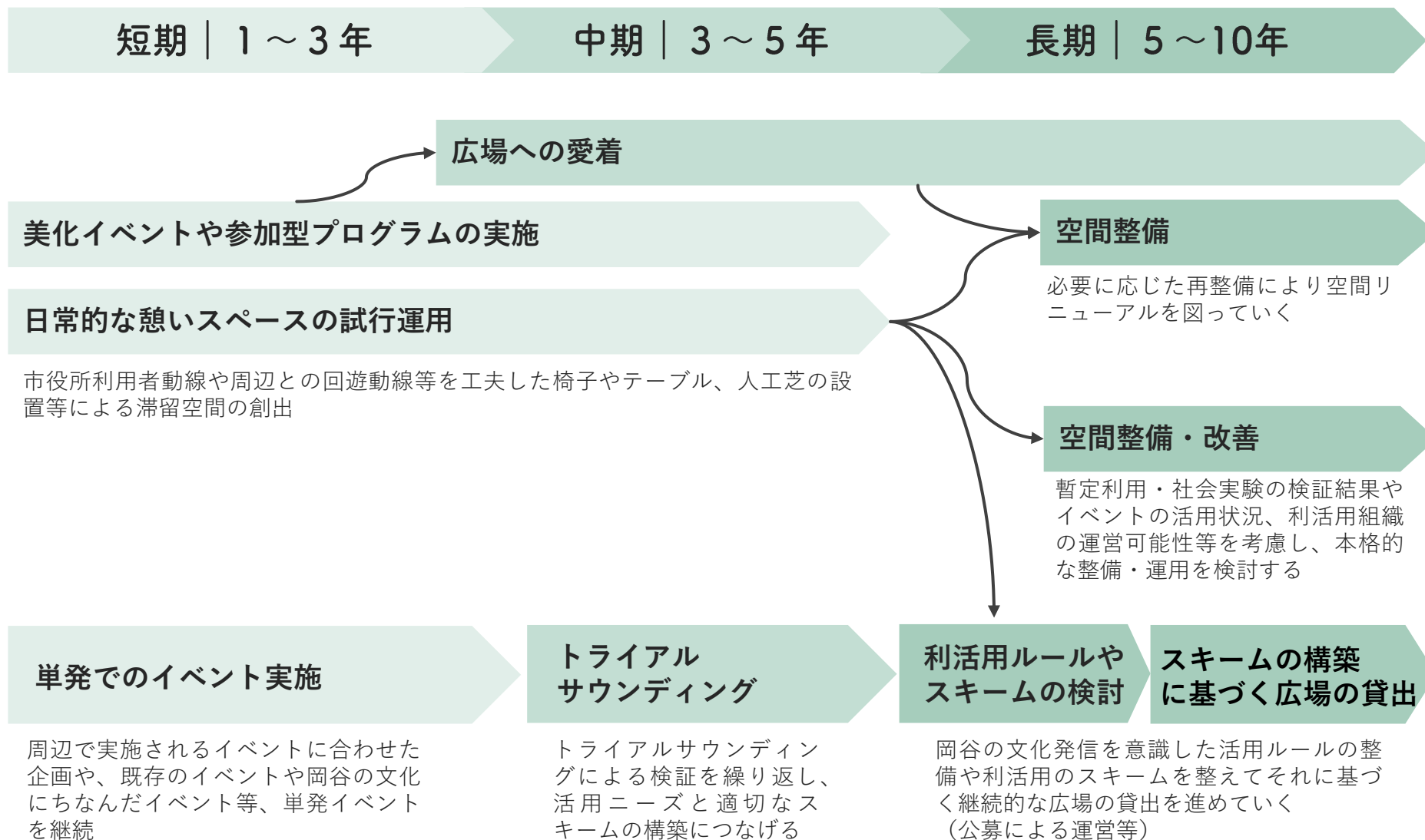
- ・ 民間事業者や市民等の利用ニーズの把握
- ・ 事業性の検証

■ トライアルサウンディングから本格利用に向けたステップ



5. 市役所前広場

5) ロードマップ



第4章

実現に向けて

1. 実施体制
2. 各利活用方策の推進手順

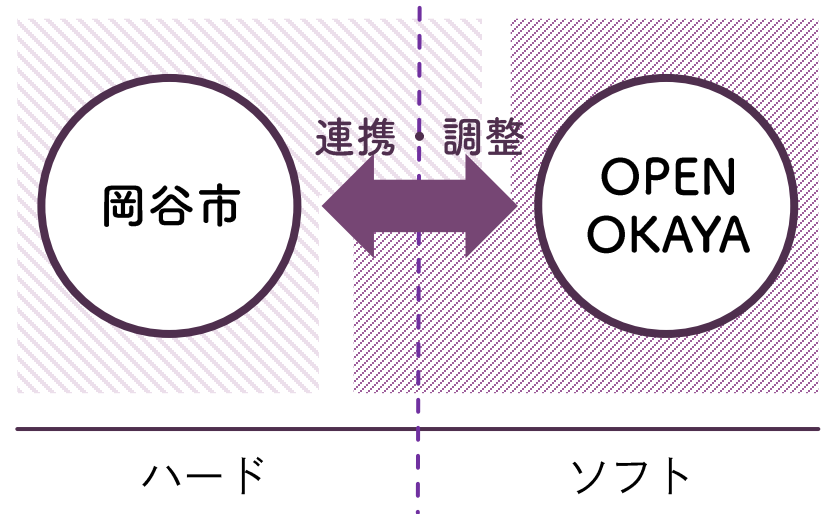
1. 実施体制

岡谷のプレイスメイキング推進の事務局体制

「岡谷まちなか空間活用のおすすめ」の推進にあたっては、公民が密に連携し、「岡谷駅周辺まちの将来ビジョン」をはじめとした上位計画や地域動向を踏まえた、柔軟な推進体制が必要です。

プレイスメイキング推進事務局として「岡谷市」とまちづくり会社「OPEN OKAYA」の連携体制を構築します。各主体が中心に行うハード事業、ソフト事業の内容を連携・調整しながら、一体的な事務局として役割を果たします。

さらに、住民、商・工業、教育機関、外部ファン等と連携し、岡谷市のプレイスメイキングを推進します。



岡谷市内の各主体の役割

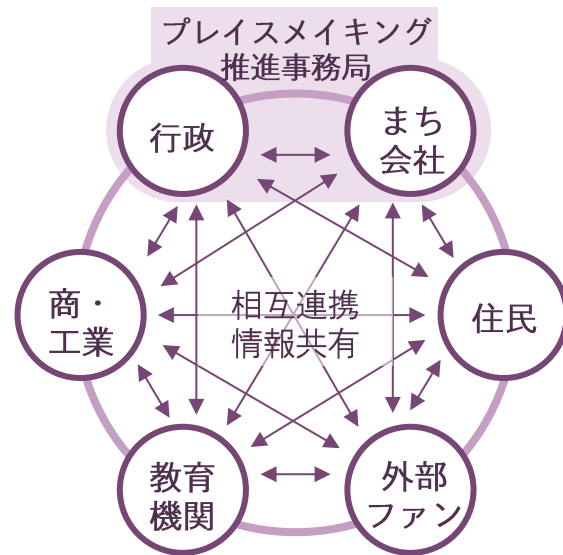
- 行政 「岡谷市」は、道路・公園・広場等のパブリックスペースのハード整備を推進するとともに、地域や市内民間事業者等のプレイスメイキングに資する初動を支援します。
- まちづくり会社 まちづくり会社「OPEN OKAYA」は、パブリックスペースにおけるプレイスメイキングを持続して支えるためのソフト的な取組を実施します。また、他主体との連携を積極的に促します。
- 商・工業 商店・商工会・製造業等の民間事業者は、自社のエリアに位置するパブリックスペースを中心に、自社の営利活動とのバランスを取りながら、他主体とともにイノベーション創出を図ります。
- 住民 住民は、各々の趣味・特技を発揮し、好奇心を持ってプレイスメイキングに参加します。
- 教育機関 小・中学校、高校等の教育機関は、教育・学習の観点から連携します。
- 外部ファン 市外在住の岡谷を好きな人、大学・研究機関、専門団体等の様々な主体は、外部ファンとして捉え、他の主体とともに、様々なプレイスメイキングを取り巻く活動を参加・支援します。

1. 実施体制

岡谷のプレイスメイキング推進に係る公民連携体制

岡谷市では、各パブリックスペースの利活用・運用・再整備等にあたり、民間産業や市民活動の連携促進や、ニーズや情報共有することを目的とし、「パブリックスペースプラットフォーム（仮称）」を設置します。

当プラットフォームは、行政、まちづくり会社、商業・工業、地域住民、教育機関、そして岡谷に関心を寄せる外部ファン等、多様な主体が意見を交わし、パブリックスペースのあり方や活用方法について継続的に対話・協働する場です。



各プレイス・プランの実行体制

各プレイス・プランの実行にあたっては、パブリックスペースプラットフォームでの意見交換や連携を踏まえ、各プレイスに応じたプロジェクトチームをカスタマイズし、実行部隊を編成します。

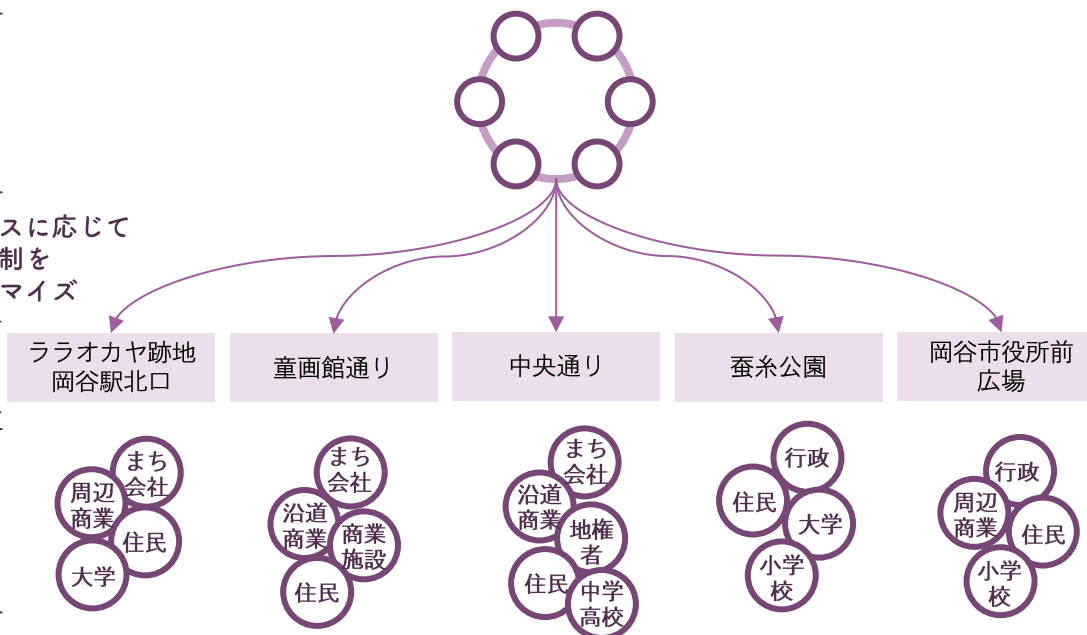
特に利活用に係る実行に関しては、その場を利用する住民が主体的に活動できる仕組み・土壌づくりを併せて整えます。

パブリックスペースプラットフォーム
で意見交換

プレイスに応じて
実行体制を
カスタマイズ

プレイス
プロジェクトチーム
組成

カスタマイズ
例



2. 各利活用方策の推進手順

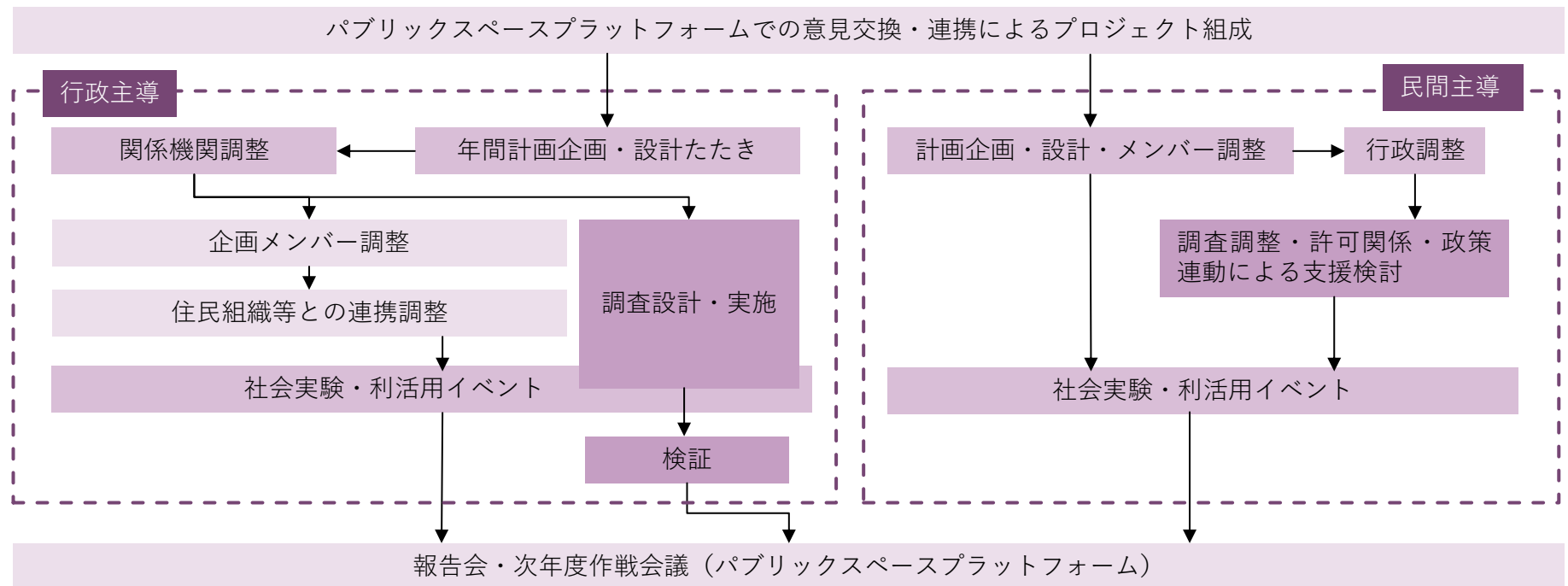
プロジェクト組成と推進手順

各種プロジェクトについては、パブリックスペースプラットフォーム（仮称）での意見交換・連携によって組成・立案します。プロジェクトに応じて実行体制を構築し、プロジェクト主導主体を確認します。

関係機関への調整や他主体との連携等、主体の偏りがなく、常に公民が連携する体制・手順とします。

プロジェクトの実施に際しては、「単発の賑わい事業」となることは回避し、1年間や中期間にて、プロジェクトの効果検証・PDCAサイクルを実行できるよう、社会実験・利活用イベント等の実行と併せて調査を設計・実施します。

当結果については、パブリックスペースプラットフォーム（仮称）の報告会・作戦会議を開催し、実施状況の共有や次年度以降や中期的な計画等について、随時議論します。



付録

1. ワークショップメンバーからのメッセージ
2. 用語集
3. 出典リスト

1. ワークショップメンバーからのメッセージ



ナルサワ
参加して想いが強くなった気がします。何かイベントを企画して実行までやってみたい。



ようこばあば
空き家やシャッター通りと言われさみしくなってしまった岡谷にも笑顔が増えるといいな



やつづか
参加できるまちって面白いなと思いました。蚕糸公園で七輪楽しみだなー



あずさ
末永く岡谷を愛していきたいな
Action!



宮島
市民一人一人が誇れる街に！



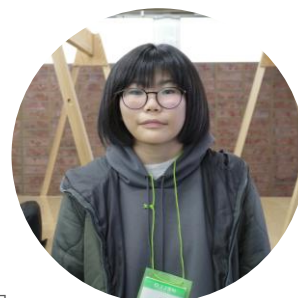
タカベヒビセ
VR等のプロモーションに参加する！



澤田
エリアごとに想いが込められているので、計画で終わらず実現してほしい



董
実際にまちの人と計画を考えたことで、まちづくりについての理解が深まりました！



山田
AOHSのメンバーとして、これからの岡谷について皆さんと考えることができ、楽しかったです！ありがとうございました！

1. ワークショップメンバーからのメッセージ



清水
ワクワクするまちづくりをみんなと一緒に



リン
進学しても地域のためにやれることをやりたい



ナカザトミホコ
岡谷のまちを、前よりもずっと身近に感じられるようになりました。



中里
岡谷のこれからが”楽しみ”です



寺田
笑顔あふれる岡谷になっていけばいいな！



小口崇
ちょうどいいまちづくり



元悠
外部と内部両方の視点から見えてくる岡谷の良いところとこれから築いていく未来を考えられてとても楽しかったです！



かさいどん
WSに参加して、通学で通るだけの場所に触れてその場所が持つ問題や良さを知ることができた



久志本
WS終了後も、定期的に岡谷市を訪問して、岡谷の現状や自分なりにアイデア等を考え貢献していきたい

1. ワークショップメンバーからのメッセージ



キノ
やりたいことが実現できるよう
になれば良いと思いました



じゅんちゃん
岡谷を愉しく暮らすためのヒント
がたくさん見つかりました！



マコっちゃん
ススメを使って面白いことがど
んどん起きる”まち”にしたい！



花岡
一市民として自分ご
とでまちづくりに取
組みます



カサイ
みんなで楽しく元気
に活動していきます



シノザキ
イベントに参加する
仲間を増やす！



ハマ
子どもと楽しく暮ら
せるまちに



ケイスケ君
岡谷だからこそできるをみんな
で実践していきましょう



安井
地域の皆様とお話して、岡谷の
未来について考えられて楽し
かったです 貴重な機会をあり
がとうございました



たかばやし
子ども・若者・大人誰でも生き
生きと元気に暮らせる賑わいあ
る町に向けて活動頑張りた
い！！

2. 用語集

アクションプログラム

上位計画（ビジョンや基本構想）を実現するために、必要な事業を「いつ」「どこで」「誰が」「どのように」実施するかを具体的に定めた実施計画です。

岡谷TMO（Town Management Organization）

2006年に岡谷市の中心市街地活性化を目的として岡谷商工会議所内に設立された組織です。

空き家等の情報把握や活用、まちづくり人材の発掘・育成、公共空間等の有効活用、地域イベントの実施支援、商業活性化補助金の交付などを行っています。

活用リテラシー

パブリックスペースを単なる「空地」ではなく「活動の場」と捉え、ルールを理解した上で、適切に使いこなし、場を豊かにする知識やスキルのことです。

利用者、市民側には公共の場での振る舞いや、自分たちで活動を作る力が求められ、行政管理者側には過剰な禁止を避け、柔軟に活用を認める調整力が求められます。

公民連携

行政だけでなく、地域の企業、商店街、NPO、教育機関、そして市民一人ひとりが、まちの課題や魅力づくりに主体的に関わり、役割を分かち合いながら進める協働のしくみです。

PPP（Public Private Partnership）のように「行政と企業」の二者関係に限定されず、“公共（Public）”と“民（Private＝市民・事業者・団体）”が対等に関わる、開かれたまちづくりの枠組みを指します。

シームレス

シーム（seam）は「縫い目」という意味であり、シームレスは継ぎ目がない、途切れがないという意味です。

ここでは、道路（公）と広場（民）が一体的に管理・運営され、利用者が「どこまでが道路でどこからが敷地か」を気にせず過ごせる空間を指しています。

社会実験

新たな都市計画や交通施策を本格導入する前に、期間を限定して実際に試行し、その影響や効果を客観的に評価・検証する手法です。

交通量や売上などの数として現れるデータに加え、アンケートによる満足度や滞留行動などの数にはならないデータも使います。

ステークホルダー

都市計画やプロジェクトの意思決定によって直接的・間接的な影響を受ける、あるいは影響を与える可能性のある全ての利害関係者を指します。

ストリートマネジメント

道路空間において、ハードの維持管理だけでなく、イベント、オープンカフェ、広告等の「活用」を一体的に行い、空間の質を向上・持続させる仕組みです。

ゾーニング/ゾーニング図

ゾーニングとは空間の特性や目的に応じて、機能的な区画（ゾーン）に分け、配置を計画することを指します。

ゾーニング図は空間全体の構成を一目で把握するための図面であり、各ゾーンの関係や、人の流れ（動線）との整合性を確認するために用いられます。

デジタルサイネージ

ディスプレイなどの電子的な表示機器を使って、ネットワーク経由で情報を発信するシステムです。屋外・店頭・公共空間などで活用されます。

街の案内（地図・誘導）、イベント情報のリアルタイム発信、災害時の避難誘導など、公共性の高い情報インフラとして機能します。

トライアルサウンディング

公有地等の利活用にあたり、正式な事業実施（公募）の前に、民間事業者が一定期間「お試し」で事業を行い、その結果をもとに公募条件を決定する手法です。

2. 用語集

ハードとソフト

ハードは、道路、公園、広場、建物、ベンチ、照明といった物理的な施設や設備のことで、空間の「器」としての基盤です。ソフトは、そこで行われるイベント、運営ルール、コミュニティ形成、情報発信、社会実験などの「活動」や「仕組み」などが含まれます。

ハードがソフト（活動）を誘発し、ソフトがハードの改善点を明らかにするという、補完的な関係にあります。

パブリックスペース

街路、公園、広場、公共施設などの公有地に加え、公開空地のように「民間所有だが一般に開放され、無料で自由にアクセスできる空間」の総称です。

ハレとケ

民俗学者の柳田國男が見出した、日本人の伝統的な世界観で「ハレ」は儀礼や祭礼などの非日常、「ケ」は普段の生活（日常）を指します。

ビスタ

道路の両側の並木や建物などによって視線が左右から制限され、その先にある特定のアイストップ（記念碑、山、歴史的建造物など）へと視線を誘導する一直線に見通せる景観のことを指します。

ファニチャー

道路、公園、広場などの屋外空間に設置される、ベンチ、テーブル、ゴミ箱、照明、植栽柵などの工作物の総称です。

休息や飲食、作業、会話などの「滞留行動」を誘発し、空間の快適性を高めます。また、空間の個性を形作るデザイン要素としても機能します。

プレイスビジョン

特定のパブリックスペースにおいて、利用者がどのような活動を行い、どのような体験を得るかという「場所の将来像」を具体化した概念です。

プレイスメイキング

単なる「空間（Space）」の整備ではなく、そこに集う人々の交流や活動を通じて、愛着や意味を持った「場所（Place）」を共創していく手法・プロセスです。

ほこみち制度

正式名称を歩行者利便増進道路といい、道路管理者が、歩行者の利便増進を図る空間として指定した道路のことを指します。2020年の道路法改正により創設されました。

指定された道路では、オープンカフェやベンチ、看板などの設置（道路占用）許可が柔軟になり、最長20年間の長期占用が可能となります。

ポラード

道路や広場などの境界に設置される、地面から垂直に突き出した杭状の工作物です。主に車両の進入を物理的に阻止し、歩行者の安全を確保します。

遊休不動産

土地や建物などの不動産のうち本来の目的で利用されておらず、未利用または低利用の状態にあるもので、空き家、空き店舗、空き地、公有地の余剰分などが含まれます。

ロゲイニング企画

地図をもとに、制限時間内に街の中に設置されたチェックポイントを回り、得点を競う屋外スポーツです。都市部では「フォトロゲイニング」として広く普及しています。

PDCAサイクル

Plan（計画）、Do（実行）、Check（評価）、Action（改善）の4工程を繰り返し、業務改善や生産性向上を目指すマネジメント手法です。

3. 出典リスト

P5 :
(1) 岡谷市撮影, ララオカヤ跡地前景
(2) 岡谷TMO, Park (ing) Dayを開催しました! 2022年, <http://www.okayacci.jp/tmo/tmo-2/cat219/parkingday/> (2026/02/05最終閲覧)

P6 :
(1) 岡谷TMO, Park (ing) Dayを開催しました! 2022年, <http://www.okayacci.jp/tmo/tmo-2/cat219/parkingday/> (2026/02/05最終閲覧)
(2) Park Design Lab(パークデザインラボ)第5回研修会(空間づくり実践)を開催しました, 2022年, <http://www.okayacci.or.jp/tmo/tmo-2/cat219/park-design-lab2023/> (2026/02/05最終閲覧)
(3) 岡谷TMO 提供, Park Design Lab@ 童画館通り
(4) 童画館通り商店街, 2025クリスマスマーケット出店者募集!! 2024年, <https://www.dougakandori.com/2025/11/03/2025%E3%82%AF%E3%83%AA%E3%82%B9%E3%83%9E%E3%82%B9%E3%83%9E%E3%83%BC%E3%82%B1%E3%83%83%E3%83%88/> (2026/02/05最終閲覧)
(5) BEN - TEN 諏訪ノ湖芸術祭, facebook, 2025年, <https://www.facebook.com/p/%E8%AB%8F%E8%A8%AA%E3%83%8E%E6%B9%96%E8%8A%B8%E8%A1%93%E7%A5%AD-61577922903726/> (2026/02/05最終閲覧)

P7 :
(1) Project for Public Spaces, The Power of 10+, <https://www.pps.org/article/thepower-of-10> (2026/02/05最終閲覧)
(2) 一般社団法人ソトノバ, NYのパブリックスペースのデザイン審査機関「パブリックデザインコミッション」とは?, 2018年, <https://sotonoba.place/nycpublicdesigncommission> (2026/02/05最終閲覧)

P9 :
(1) 岡谷市撮影, 第1回プレイスビジョンワークショップ
(2) 岡谷市撮影, 第2回プレイスビジョンワークショップ
(3) 岡谷市撮影, 第4回プレイスビジョンワークショップ
(4) 岡谷市撮影, 第3回プレイスビジョンワークショップ

P12 :
(1) 岡谷市, 令和6年度岡谷駅周辺整備検討調査業務

P15 :
(1) 一般社団法人ソトノバ, パブリックスペースの観察・評価・課題抽出をゲーム感覚で実践できる「プレイス・ゲーム」プレイスメイキング・ガイド」を公開! 2021年, <https://sotonoba.place/place-game-guide> (2026/02/05最終閲覧)
(2) 岡谷TMO, Park (ing) Dayを開催しました! 2022年, <http://www.okayacci.jp/tmo/tmo-2/cat219/parkingday/> (2026/02/05最終閲覧)
(3) 岡谷TMO 提供, Park Design Lab@ 蚕糸公園
(4) 岡谷TMO, Park Design Lab(パークデザインラボ)第5回研修会(空間づくり実践)を開催しました, 2023年, <http://www.okayacci.or.jp/tmo/2023/10/park-design-lab5.html> (2026/02/05最終閲覧)

P16 :
(1) 岡谷TMO, Park (ing) Dayを開催しました!, 2022年, <http://www.okayacci.or.jp/tmo/tmo-2/cat219/parkingday/> (2026/02/05最終閲覧)

P16 :
(2) 岡谷TMO, Park (ing) Dayを開催しました! 2022年, <http://www.okayacci.jp/tmo/tmo-2/cat219/parkingday/> (2026/02/05最終閲覧)
(3) 岡谷市撮影, カネイチ前景
(4) 岡谷市撮影, 童画館通り
(5) 岡谷TMO 提供, Park Design Lab
(6) 岡谷TMO 提供, Park Design Lab
(7) 岡谷TMO, Let's play OKAYA2025春を開催!, 2025年, <http://www.okayacci.jp/tmo/tmo-2/cat219/> (2026/02/05最終閲覧)
(8) 岡谷市撮影, 岡谷駅前景

P17 :
(1) 岡谷市撮影, ララオカヤ跡地

P18 :
(1) 岡谷市撮影, 童画館通り
(2) 岡谷市撮影, 中央通り

P19 :
(1) 岡谷市撮影, 蚕糸公園
(2) 岡谷市撮影, 市役所前広場

P22 :
(1) ララオカヤ解体後の3Dイメージ
(2) 岡谷市撮影, ララオカヤ跡地
(3) 岡谷TMO, Park (ing) Dayを開催しました! 2022年, <http://www.okayacci.jp/tmo/tmo-2/cat219/parkingday/> (2026/02/05最終閲覧)
(4) 岡谷市撮影, 特急あずさ
(5) 岡谷市撮影, ララオカヤ跡地の軒下
(6) 岡谷市撮影, ララオカヤ跡地の南側市道

P25 :
(1) 北口ロータリーから見た広場エリアのモニュメントイメージ: プレイスビジョンワークショップ意見を基に作成
(2) 川崎市, 【記事】 デザインの力で再配達削減→脱炭素へ! 富士通社員に聞く、川崎市内15か所限定「宅配便ロッカーPUDOステーション」ラッピングの制作秘話, 2025年, <https://kawasaki-city.art/special-feature/1310/> (2026/02/05最終閲覧)
(3) 小原拓磨提供, 宮崎市スローモビリティ
(4) 早出あずさ提供, 桑畑
(5) 長野日報, 諏訪湖カヤックVR体感 諏訪湖SA, 2024年, <https://www.nagano-np.co.jp/news/detail.php?id=1126> (2026/02/05最終閲覧)

P26 :
(1) 小原拓磨提供, MUFGパーク
(2) 小原拓磨提供, 明治公園
(3) 北秋田市, コンサートキャラバン2006, 2006年, <https://www.city.kitaakita.jp/archive/contents-5055> (2026/02/05最終閲覧)
(4) 小原拓磨提供, 川崎 S P A R K
(5) 道の駅おゆゆ, 温泉じゃぶじゃぶ池, 2018年, <https://yunoeki-oyu.jp/guide/> (2026/02/05最終閲覧)
(6) 小原拓磨提供, 明治公園

P27 :
(1) 小原拓磨提供, 前橋市馬場川通り寄附型のタイル整備

P27 :
(2) 茨木市, 芝張りワークショップでみんなで芝生広場を作りました!, 2021年, <https://www.city.ibaraki.osaka.jp/kikou/shimin/kyousou/menu/ibalabhiroba/ibalab/42935.html> (2026/02/05最終閲覧)

P29 :
(1) 岡谷TMO, Park (ing) Dayを開催しました! 2022年, <http://www.okayacci.jp/tmo/tmo-2/cat219/parkingday/> (2026/02/05最終閲覧)
(2) 小原拓磨提供, マザルババザール

P30 :
(1) 岡谷市撮影, 諏訪ノ湖芸術祭の壁面アート
(2) 小原拓磨提供, 東京都内デジタルサイネージ

P31 :
(1) 小原拓磨提供, 前橋市馬場川通り寄附型のタイル整備
(2) 小原拓磨提供, ベネチアファーマーズマーケット

P33 :
(1) 岡谷市撮影, 童画館通り
(2) 岡谷市撮影, 童画館通り

P36 :
(1) 岡谷市撮影, 童画館通り (ワークショップメンバーによる作図)
(2) 岡谷市撮影, 童画館通り
(3) 横手市, 自分のスマホが音声ガイドに! 「まんが美術館とまち歩き」多言語版音声ガイドをWebで公開!, 2021年, <https://www.city.yokote.lg.jp/kanko/1004048/1004437.html> (2026/02/05最終閲覧)
(4) 岡谷市撮影, 丸山タンク
(5) アソビュー, 19もの創作キッズプログラムが勢ぞろい! 子どもの遊び場「サンシャインシティ プレーパーク」でお手軽アートを体験しよう【東京】, 2023年, <https://www.aso-view.com/note/4064/> (2026/02/05最終閲覧)

P36 :
(6) 市立岡谷美術考古館, 岡谷美術考古館ブログ, 2024年, <https://blog.okaya-museum.jp/> (2026/02/05最終閲覧)

P37 :
(1) 松本市, 街場のえんがわ作戦・あがたの森通り, 2025年, <https://www.city.matsumoto.nagano.jp/soshiki/87/5422.html> (2026/02/05最終閲覧)
(2) ソトノバ, 車より人を主役に! 地域のcommonsスペースとして再生した道路「松山・花園町通り」, 2019年, <https://sotonoba.place/hanazonomachi-matsuyama> (2026/02/05最終閲覧)

P38 :
(1) 沼津市, 「___for now プロジェクト vol.2」, 2023年, <https://www.city.numazu.shizuoka.jp/shisei/keikaku/various/machinaka/modelcase2.htm> (2026/02/05最終閲覧)

P40 :
(1) 草薙カルテッド, 第3回草薙商店街通りを検討する会が開催されました, 2021年, <https://kusanagaculted.or.jp/kusanagistreetkentanoukai3/> (2026/02/05最終閲覧)

3. 出典リスト

P40 :
(2) ひかりの実ウェブサイト,2025,<https://hikarino-mi.jp/> (2026/02/05最終閲覧)

P41 :
(1) 岡谷TMO, Park Design Lab@童画館通り 第5回研修会を開催しました, 2024年, <http://www.okayacci.or.jp/tmo/tmo-2/cat219/park-design-lab/> (2026/02/05最終閲覧)
(2) すみだ経済新聞,京島・文花で「ピンポン・ブラッツ」屋外卓球台で交流、映像上映も, 2025年, <https://sumida.keizai.biz/headline/1286/> (2026/02/05最終閲覧)

P43 :
(1) 岡谷市撮影, 中央通り看板
(2) 岡谷市撮影, カネイチ前
(3) 岡谷市撮影, 中央通り遠景
(4) 岡谷市撮影, 中央通りのカードショップ
(5) 岡谷市撮影, 中央通りの自動車交通と歩行者の様子

P46 :
(1) MELOSスポーツ, «おすすめイベント» 2日間連続開催2日目! 自慢の愛車を持ち込みOK! ラジコンカー教室【6/12(日)@イオンモール東久留米】, 2022年, <https://sports.melos.media/events/2856> (2026/02/05最終閲覧)
(2) リノベリング,リノベーションスクール,2026年, <https://renovaring.com/service/produce/renovationschool.html> (2026/02/05最終閲覧)

P47 :
(1) コアキナイ, OVERVIEW, 2026年, <https://ko-akinai.com/> (2026/02/05最終閲覧)
(2) reallocal鹿児島, (終了しました)【鹿児島県さつま町】『薩摩のさつまナイト』尾山台のタタタハウスからさつま町に逆輸入開催!, 2025年, <https://www.reallocal.jp/119240> (2026/02/05最終閲覧)

P48 :
(1) 稲垣 憲治, 「地域の稼ぎ」を増やすまちづくりの手法とは?, 2019年, <https://project.nikkeibp.co.jp/atclppp/PPP/report/021800169/?ST=ppp-print> (2026/02/05最終閲覧)
(2) ミニミニメモ, 商店街の空き店舗をホテルとして再利用SEKAI HOTEL Fuse, 2024年, <https://www.ikirukoto.com/sekai-hotel-fuse/> (2026/02/05最終閲覧)

P50 :
(1) instagram, lakehood_okaya, 2025年, <https://www.instagram.com/p/DOAGTt2AWfd/> (2026/02/05最終閲覧)
(2) 日刊シティ情報ふくしま, 国内の厳選クラフトビールと美味なるグルメを大満喫! いわき発のピアイベント, 2025年, <https://www.cjnavi.co.jp/event/20250530berhaku-iwaki/> (2026/02/05最終閲覧)

P51 :
(1) 山本恵久, 前橋のまちづくりを支える行政・民間・金融の取り組み, 2024年, <https://project.nikkeibp.co.jp/atclppp/PPP/434167/120600290/> (2026/02/05最終閲覧)

P51 :
(2) さかさま不動産, 全国初! 空き家バンクと連携したさかさま不動産長野支局がスタート~官民連携で潜在的な空き家活用を促し、情熱や想いのある移住者誘致へ~, 2022年, <http://www.sakasama-fudosan.com/news/%E5%85%A8%E5%9B%BD%E5%88%9D%E5%BC%81%E7%A9%BA%E3%81%8D%E5%AE%B6%E3%83%90%E3%83%B3%E3%82%AF%E3%81%A8%E9%80%A3%E6%90%BA%E3%81%97%E3%81%9F%E3%81%95%E3%81%8B%E3%81%95%E3%81%BE%E4%B8%8D%E5%8B%95%E7%94%A3/> (2026/02/05最終閲覧)

P52 :
(1) わたしたちの月3万円ビジネス, 3 Biz in宮代杉戸2025募集スタート!, 2025年, <https://sanbiz.net/news/2143/> (2026/02/05最終閲覧)
(2) かさでらのまち食堂, 2026年, <https://kasaderanomachi.com/ks/%E3%82%B7%E3%82%A7%E3%83%95%E3%81%A8%E6%96%99%E7%90%86/> (2026/02/05最終閲覧)

P54 :
(1) 岡谷市撮影, 蚕糸公園
(2) 岡谷市撮影, 蚕糸公園内の電源設備
(3) 岡谷市撮影, 蚕糸公園内の芝生スペース

P57 :
(1) 板東ゆかり提供, 松山市花園町通り
(2) 岡谷ParkDesignLab 支援者提供, 岡谷ParkDesignLab
(3) 板東ゆかり提供, 松山市みんなのひろば
(4) 久志本駿提供, 下呂市観光交流センター

P58 :
(1) 岡谷ParkDesignLab 支援者提供, 岡谷ParkDesignLab
(2) 板東ゆかり提供, 松山市花園町通り
(3) 板東ゆかり提供, 松山市みんなのひろば
(4) 板東ゆかり提供, 松山銀天街

P59 :
(1) お城下マルシェfacebook, 昨日のマルシェ, 2018年, <https://www.facebook.com/ojokamarche/posts/pfbid0P8bwguMhLNfAPV4rqQarxmCAobYtQaX9g8cpZrrJyBEZYe63sWQAc2CWVAFqferLl> (2026/02/05最終閲覧)
(2) お城下マルシェfacebook, 昨日のマルシェ, 2018年, <https://www.facebook.com/ojokamarche/posts/pfbid0P8bwguMhLNfAPV4rqQarxmCAobYtQaX9g8cpZrrJyBEZYe63sWQAc2CWVAFqferLl> (2026/02/05最終閲覧)
(3) 板東ゆかり提供, 松山市もぶるラウンジ

P61 :
(1) 板東ゆかり提供, 前橋市紺屋町広場
(2) 八塚裕太郎提供, 豊田市新とよパーク

P62 :
(1) 八塚裕太郎提供, 大阪市うめきた公園
(2) 八塚裕太郎提供, 大阪市うめきた公園

P63 :
(1) 板東ゆかり提供, 松山市みんなのひろば
(2) 板東ゆかり提供, 松山市みんなのひろば
(3) 岡谷ParkDesignLab 支援者提供, 岡谷ParkDesignLab
(4) 岡谷ParkDesignLab 支援者提供, 岡谷ParkDesignLab

P65 :
(1) 岡谷市撮影, 市役所広場前
(2) 岡谷市撮影, 市役所横の川
(3) 岡谷市撮影, 市役所広場前

P68 :
(1) 釧路市, 釧路市役所防災庁舎前広場の使用例, 2026年, <https://www.city.kushiro.lg.jp/shisei/gaiyou/1006827/1012588/index.html> (2026/02/05最終閲覧)
(2) 島田市,市役所イベント広場「帯モール」等の貸出しについて, 2026年, <https://www.city.shimada.shizuoka.jp/gyosei-docs/851558674.html> (2026/02/05最終閲覧)
(3) 京都信用金庫,市役所前にひろがる新たな光景「小さな芝生広場の実験」, 2024年, <https://ichioshi.kyoto-shinkin.co.jp/case/15930/> (2026/02/05最終閲覧)

P69 :
(1) 岡谷市撮影, 蚕糸公園・旧庁舎・市役所の全景
(2) 岡谷市撮影, カロナホールから見た市役所前広場
(3) 岡谷市撮影, 市役所広場手前の植栽

P70 :
(1) 日本商工会議所,おかやキッチンカーフェスvol.3 in 岡谷湖畔公園 出店者を募集中 (岡谷商工会議所), 2024年, <https://www.icci.or.jp/news/news/2024/0612142215.html> (2026/02/05最終閲覧)
(2) 岡谷市, 岡谷太鼓まつり, 2024年, https://www.city.okaya.lg.jp/soshikikarasagasu/shogyokankoka/409/event_festival/6519.html (2026/02/05最終閲覧)
(3) 岡谷市観光協会長野県岡谷市観光情報サイト, 旅たびおかや, <https://www.kanko-okaya.jp/> (2026/02/05最終閲覧)

P72 :
(1) 草薙カルテッド, 【募集終了】くさなぎグリーンフェス Vol.7協力団体, 2026年, <https://kusanagiculted.or.jp/post-4438/> (2026/02/05最終閲覧)
(2) 福山市,福山駅前広場の実証実験を実施します!, 2024年, <https://www.city.fukuyama.hiroshima.jp/koho-detail01/koho-202409/338907.html> (2026/02/05最終閲覧)
(3) 日本ピアジャーナリスト協会, 多様な空間作りの面白さ~居場所の数だけ楽しみ方は広がる~「つくばクラフトピアフェスト2019」参加レポート, 2019年, <https://www.ibja.jp/archives/27428> (2026/02/05最終閲覧)

P77 :
(1) 岡谷市撮影, 第3回プレイスビジョンワークショップ
(2) 岡谷市撮影, 第3回プレイスビジョンワークショップ

岡谷まちなか空間活用のススメ

発行年：2026年3月

検討・作成：岡谷プレイスビジョンワークショップメンバー

発行：岡谷市まちづくり整備課

お問い合わせ：岡谷市まちづくり整備課

Tel：0266-23-4811 Mail：seibi@city.okaya.lg.jp

編集：一般社団法人ソトノバ

イラスト：株式会社グーチョキパース