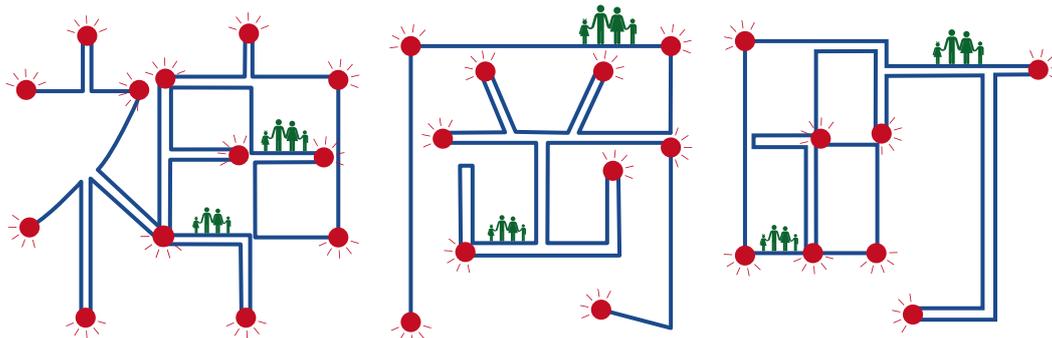


まなぶ むすぶ つくる



点(スポット)で学び 点を線(ルート・関連性)で結び 面(まち)を創る

# まちづくり検討会議提言書

令和版神岡のまちづくり検討会議

令和3(2021)年1月27日





# 提 言 書

## (概要)

自然が豊かな神岡町では、鉱山に代表されるような本物の地域資源が多く、レールマウンテンバイク「Gattan GO!!」やひだ宇宙科学館カミオカラボなどの他の地域にはない人気のスポットが存在する。さらに、今後はハイパーカミオカンデの建設・運用が進む。そのため、このようなプラス要素を生かして、神岡町の人たちが感じている弱い「点」（スポット）を引き上げ、強い「点」をのぼし、「点」を結ぶ「線」（移動ルートやスポット間の関連性）を強化することで、神岡町だからこそ実現できるまちづくりが可能である。

本提言書は、この「点」と「線」の利活用について提言するものであり、地域住民が楽しめる・良いと思える・自慢できる・お勧めできる「ところ」をつくることをテーマに、鉱山資料館の利活用、坂巻公園の利活用、道の駅宇宙ドーム神岡の利活用、移動ルートの強化について、以下のモノ・コト・ヒトの3つの観点から提言する。

**モノ** 施設、設備、機器、道具、敷地の整備など

**コト** 体験、遊び、交流、イベント、活動の支援など

**ヒト** 案内人の育成、人づくり、委員会など

### 【点の強化1】 鉱山資料館の利活用について

目指す姿は、ファミリー層が気軽に訪れる「ところ」である。

#### **モノ** 鉱山資料館のリニューアル

- ・ 鉱山に関連する神岡町の自然と歴史を、児童・生徒でもわかるような展示内容に更新すべきである。
- ・ 神岡城と旧松葉家も連携して展示内容を検討することにより、神岡町を複数の時代から学べる場にする。
- ・ 実験室などの活動スペースの整備と魅力をわかりやすく伝える可視化システムの設置が必要である。
- ・ 施設の安全性は必要不可欠であり、耐震診断と補強工事を行う必要がある。

#### **コト** 体験と遊びから学ぶ企画と実施

- ・ 鉱山を中心とした自然や歴史を体験と遊びを通じて学び、さらに同世代との交流や世代間交流ができる場となる企画と実施に期待する。
- ・ 地域の物的・人的資源を活用した学校教育の場の一つとして、鉱山資料館を積極的に活用すべきである。
- ・ 学校と連携した取り組みを企画・実施することを強く望む。
- ・ 国内において最も長い時間と広い空間を学べる教育効果の高い社会見学を受け入れられる地域になることに期待する。

- ・神岡鉱山と共に繁栄してきた神岡町の歴史をデジタルアーカイブとして残していく取り組みを早急を実施すべきである。

#### ヒト 案内人の育成と利活用委員会の設置

- ・質の高い「おもてなし」ができる案内人が常にいることが大切である。
- ・場に応じて適切に対応する能力と企画・解説するための専門知識をもつ案内人を育成する事業が必要である。
- ・案内を強化するために、GSA 実行委員会の協力をはじめ、友の会の設立やラボサポーターの募集を望む。
- ・利活用委員会などの検討組織を設置して関係各所が連携して取り組むべきである。

### 【点の強化2】坂巻公園の利活用について

目指す姿は、ファミリー層が遊びながら学び・交流できる「ところ」である。

#### モノ 学びと交流の場となる公園の整備

- ・スケールを体感できる遊具のような空間を有効に利用した整備を行う。
- ・水遊びができる水路を整備し、綺麗な水で石・魚・昆虫を学び、多くの子供が交流できる場とする。
- ・炎天下でも雨天でも利用しやすい公園として、屋根付きの遊び場や全天候型の遊び場を設置する。
- ・利用が少ない夜間や冬期の利活用を促進させる。
- ・電源と Wi-Fi の設置を望む。

#### コト 遊びながら学び・交流する企画と実施

- ・遊びながら学びや体験を深めるとともに、人々が集い交流する場をつくりだすことが大切である。
- ・イベントを企画・運営する住民や団体を支援する仕組みが必要である。
- ・イベントに高校生なども積極的に参加できる仕組みが必要である。

#### ヒト 遊びと学びのデザイナーの設置

- ・遊びながら学び・交流するイベントを企画・運営する「遊びと学びのデザイナー」を置くとともに、それを支援する仕組みが必要である。

### 【点から線の強化】道の駅宙ドーム神岡の利活用について

目指す姿は、ファミリー層がいつも利用する&まちなかへ人の流れを生み出す「ところ」である。

#### モノ より利用しやすく、より魅力的に整備

- ・2階の利用を促進させるために、豊からフローリングへのリフォームを提案する。
- ・幼児が遊べるスペースの設置と全天候型の遊び場の設置を望む。
- ・地域の他の「点」を紹介する案内所の設置、各「点」のプロモーションビデオの上映機材の準備、コースマップの掲示が可能な壁の整備などが必要である。

- ・利用者数を考慮しながら駐車場を増設する必要がある。

#### コト まちなかへ人の流れを生み出す活動

- ・他の「点」の魅力を発信する活動として、各「点」のプロモーションビデオの作成・上映を提案する。
- ・道の駅周辺で発掘体験をして発見した鉱石を鉱山資料館で鑑定するなどの、他の「点」へ誘導する企画を考えて実施する。
- ・ハイパーカミオカンデが常時見学できるようになることを強く望む。

#### ヒト 案内人の育成

- ・質の高い「おもてなし」ができる案内人を育成する継続した事業が必要である。
- ・子供たちも加わり、次世代の案内人を育成していくことを望む。

### 【線の強化】移動ルートの強化について

目指す姿は、ファミリー層のアクティブな移動である。

#### モノ 新しい移動手段と「点」の整備

- ・神岡町に適した移動手段の整備として、電動マウンテンバイク、三輪自動車「トゥクトゥク」、キックボードなどの導入を期待する。
- ・道の駅宙ドーム神岡と高原郷土館の間に、「だるまミュージアム」や幼児が遊べる施設の設置を期待する。

#### コト 自然・歴史・文化を移動しながら楽しむ企画

- ・移動中を楽しみ時間にする事で移動ルートの強化を図る。
- ・「点」が連携した企画、まち歩き企画、史跡巡り、神岡町専用のスマホアプリの開発・利用、1 day 共通券などが考えられる。
- ・移動手段の管理・運営や活動の企画・実施をする人・団体を支援する仕組みが必要である。

#### ヒト 案内人の育成

- ・質の高い「おもてなし」ができる案内人を育成する継続した事業が必要である。
- ・鉱山資料館と道の駅宙ドーム神岡の利活用における案内人の育成事業と連携して進めることが効果的である。

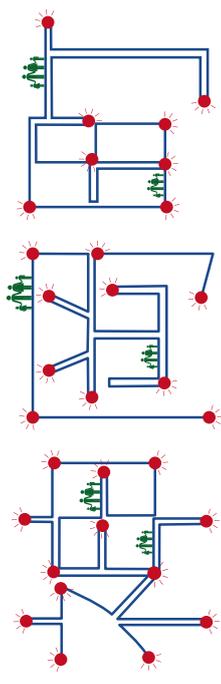
### 【全体】

今後も継続してまちづくりの検討を進めていく「神岡まちづくり協議会」（仮称）を設立すべきである。

レールマウンテンバイクガッタングロー  
 まちなかコース発着地点  
 (旧神岡鉄道奥飛騨温泉口駅)

# 神岡町の主な施設と提言の概要

まなぶ むすぶ つくる



点(スポット)で学び 点を線(ルート・関連性)で結び 面(まち)を創る

## ひだ宇宙科学館カミオカラボ 道の駅 宇宙ドーム神岡

●ファミリー層がいつも利用する＆まちなかへ人の流れを生み出す「ところ」

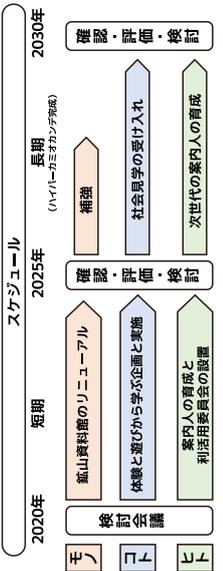
フェーズ	2020年	短期	2025年	長期	2030年
確認	後討	より利用しやすく、より魅力的に整備	確認	補強	確認
評価	評価	まちなかへ人の流れを生み出す活動	評価	人の流れを生み出す活動の継続	評価
計画	計画	案内人の育成	後討	案内人の育成	後討



立ち遠磨

### 鉾山資料館

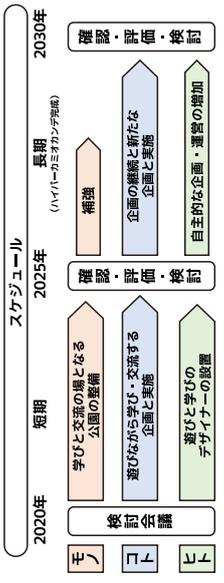
●ファミリー層が気軽に訪れる「ところ」



レールマウンテンバイクガッタングー  
まちなかコース折り返し地点  
(旧神岡神岡鉄道神岡鉾山前駅)

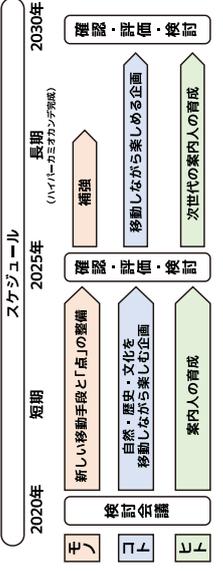
### 坂巻公園

●ファミリー層が遊びながら学び・交流できる「ところ」



### 移動ルート

●ファミリー層のアクティブな移動



国土地理院空中写真 CCB20112X-C22-34 を使用

# 提 言 書

## はじめに

日本各地で、人口減少、高齢化、後継者不足、消費の落ち込みが問題となっており、「まちづくり」において交流人口・関係人口の増加や移住・定住の推進が課題となっている。さらに、終息の目処がたたない新型コロナウイルス感染症の影響が加わり、今後、地域はより厳しい状況に置かれることが推測される。神岡町も例外ではなく、長期的な視点を持って厳しい状況下での「まちづくり」を検討していく必要がある。また、他の地域で成功した取り組みが神岡町で最適であるとは限らず、神岡町の過去と現在を踏まえて将来を見据えた独自の検討と取り組みが重要となる。

自然が豊かな神岡町では、鉱山に代表されるような本物の地域資源が多く、レールマウンテンバイク「Gattan GO!!」（以下、「ガッタンゴー」）やひだ宇宙科学館カミオカラボ（以下、「カミオカラボ」）などの他の地域にはない人気のスポットが存在する。さらに、今後はハイパーカミオカンデの建設・運用が進む。そのため、このようなプラス要素を生かして、弱い点を引き上げ、強い点をのばし、点を結ぶ線を強化することで、神岡町だからこそ実現できるまちづくりが可能である。なお、ここで用いる「点」は施設や拠点などのスポットを示し、「線」は移動ルートやスポット間の関連性を示す。本提言書では、これらの意味で「点」と「線」を用いる場合は、それぞれをゴシック体の「点」と「線」で記す。

本提言書は、この「点」と「線」の利活用について提言するものであり、「神岡の魅力を発信するために街づくりにおける提言書」（神岡の街づくりを考える会、令和元年9月27日）をもとに検討して取りまとめたものである。

## テーマ

本提言書において伝えたいことは、

**地域住民が、楽しめる・良いと思える・自慢できる・お勧めできる「ところ」**

をつくることである。

ここでいう「ところ」とは、「場所」以外に「人」や「事柄」なども含めた語である。地域住民が、楽しめる・良いと思える・自慢できる・お勧めできる「ところ」であれば、自然と地域外から多くの人を訪れるようになり、交流人口・関係人口が増加し、地域の観光スポット・商店・飲食店などの賑わいに繋がることを期待できる。

この流れを生み出すために、神岡町の皆さんが、楽しめる・良いと思える・自慢できる・お勧めできる「ところ」について、主にファミリー層をターゲットに検討した。検討においては、多くの視点や情報が必要と考え、神岡町にお住まいの方を対象に実施したアンケートの回答（410件）も用いた。

## 対象期間と対象地域

対象期間：10年間

対象地域：江馬地区、殿地区、東雲地区

「まちづくり」は、長期的な視点に立った取り組みが重要であり、さらに短期間で目に見える効果も必要である。本提言書では、当面10年間を検討の対象期間とし、1～5年程度を短期、6～10年程度を長期とした。それぞれの時期での主な内容は以下の通りである。

**短期**：施設の整備、イベントなどの活動の企画・運営、案内人の育成など

**長期**：利用者や交流人口の増加に対応するための補強・企画・運営、人づくりなど

また、5年が経過した時点で、そこまでの状況を確認・評価し、次のまちづくりを検討することが必要と考える。

対象地域は、多くの観光客が訪れ、神岡町の皆さんにとっても人気のスポットである「ガッタンゴー」と「カミオカラボ」を含む江馬地区、殿地区、東雲地区である。

## コンセプト

本提言書のコンセプトは「まなぶ、むずぶ、つくる」である（図1）。

この3語には、神岡町のまちづくりに関わる複数の意味が込められている。

- ✓ 「点」（スポット）で**学び**、点を「線」（ルート・関連性）で**結び**、「面」（まち）を**創る**。
- ✓ 神岡町は、天と地から贈られた**本物の自然**がある**学びの場**であり、これまで**無理のない結文化**で人々が助け合い、**優れた技術**をもった**匠文化**のもとで人が集い新たな産業をつくり出してきた。
- ✓ 神岡町のファミリー層が**スポット**で**楽しみながら学び**、その良さを伝えることで、**訪れる人が多いまち**になる。

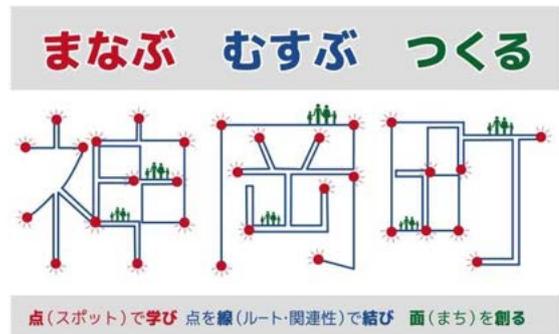


図1 神岡町まちづくりコンセプト

## 提言内容の構成

弱い「点」を引き上げ、強い「点」をのぼし、「点」を結ぶ「線」を強化することが必要と考え、それぞれ鉱山資料館の利活用、坂巻公園の利活用、道の駅宙ドーム神岡の利活用と移動ルートの強化について、以下のモノ・コト・ヒトの3つの観点から提言する。

**モノ** 施設、設備、機器、道具、敷地の整備など

**コト** 体験、遊び、交流、イベント、活動の支援など

**ヒト** 案内人の育成、人づくり、委員会など

次の頁から提言内容の詳細を示す。

## 【点の強化1】 鉱山資料館（高原郷土館）の利活用について

### 現状

神岡城、旧松葉家、鉱山資料館の3施設からなる高原郷土館は、神岡の街並みを見渡せる高台にあり、中世から現代に至るまでの神岡町周辺の歴史を学ぶことができる。その中でも鉱山資料館は、近代以降の神岡町の主要産業として人々の暮らしを支えてきた神岡鉱山やこの地域の地質学的特徴について学ぶことができる。

しかし、鉱山資料館は、展示物が古く、解説が専門的で難しく、関連性が不明な鉱石が多いことに加え、専用の駐車場がなく、トイレは男女の境がないなど、多くの改善点が見られる。また、神岡町の人たちの好きな場所として選ばれることがほとんどない状況でもある。

神岡町の中央付近のアクセスしやすい位置にあり、学びの場となる鉱山資料館を含む高原郷土館をファミリー層が気軽に訪れる「ところ」にするために、鉱山資料館を現状よりも良い「点」にする必要がある。

### 目指す姿

ファミリー層が気軽に訪れる「ところ」

### 鉱山資料館の利活用に関する方策

鉱山資料館をより良く利活用するための方策をモノ・コト・ヒトに分けて、それぞれ「鉱山資料館のリニューアル」・「体験と遊びから学ぶ企画と実施」・「案内人の育成と利活用委員会の設置」の方向性を示す。また、方向性の全体像を図2に示す。

#### モノ 鉱山資料館のリニューアル

訪れる人が興味をもって見学して学ぶためには、わかりやすさが大切である。鉱山に関連する神岡町の自然と歴史を、児童・生徒でもわかるような展示内容に更新すべきである。さらに、神岡城と旧松葉家も連携して展示内容を検討することにより、高原郷土館は史跡江馬氏館跡・名勝江馬氏館跡庭園とも繋がり、神岡町を複数の時代から学べる場となる。鉱山で使われた重機、ディーゼル機関車、神岡鉱業の発展に貢献した水力発電の水車などの本物の展示物は、重要性をリアルに学ぶことができる。

また、後述する体験などのアクティビティには、スペースや設備が必要である。鉱石を観察したり岩石を割ったりする実験室などの活動スペースの整備、魅力をわかりやすく伝える可視化システムの設置を提案する。例えば、重機の運転、坑道内の観察、岩石の爆破などの通常は体験できない作業、過去の神岡町と鉱山の状況などを、バーチャルリアリティ（VR）、拡張現実（AR）、プロジェクションマッピングなどで体験できるコーナー、高画質大画面でプロモーションビデオなどが視聴できる設備が考えられる。さらには、訪れる人からアイデアをいただき、他には無いアイテムを取り入れて独創的な資料館にしてい

く取り組みも有効と考える。例えば、鉱石ガチャガチャ、石にちなんだ飲みものなどの販売は他にはないユニークなアイテムである。

なお、施設の安全性は必要不可欠であり、耐震診断と補強工事を行う必要がある。その際には、展示内容の更新、活動スペースの整備、可視化システムの設置、さらにはトイレの改修なども合わせて行うことが重要である。工事後に大きな変更は困難であることから、これらは連携して実施する必要がある。

長期では、訪問者数の状況も考慮しながら、駐車場の整備、二足ロボットなどの案内設備の充実などを検討していく必要がある。

## コト 体験と遊びから学ぶ企画と実施

アクティビティがあることは訪れる動機の一つとなる。鉱山を中心とした自然や歴史を体験と遊びを通して学び、さらに同世代との交流や世代間交流ができる場となる企画とその実施に期待する。企画と実施は、産官学民が連携して進める仕組みが望ましい。

体験から学ぶ内容としては、採掘体験、鉱石拾い、砂金探し、岩石割りなどが考えられる。遊びから学ぶ内容としては、マイクラフト、謎解き、ロゲイニングなどが考えられる。特に、マイクラフトは鉱石などのブロックを自由に配置して家や町を作ることを楽しむビデオゲームであり、神岡鉱山や神岡町を想定しながら上述した可視化システムを利用して複数人で同時に楽しみながらプログラミングなども学ぶことができる。これらの学ぶ内容は、固定化せずに何度訪れても楽しんで学べる内容や仕組みが必要である。

学びにおいては、学校との連携が必要不可欠である。地域の物的・人的資源を活用した学校教育の場の一つとして、鉱山資料館を積極的に活用すべきである。そのために学校と連携した取り組みを企画・実施することを強く望む。例えば、ロボット製作で優れた成績を収めてきた県立飛騨神岡高等学校との連携は、館内を案内する二足ロボットの開発に繋がるかもしれない。さらに、学校との連携の経験を蓄積することで、長期では市外・県外からの社会見学の受け入れの場の一つになると考える。カミオカラボやスーパーカミオカンデなどとも連携することで、国内において最も長い時間と広い空間を学べる教育効果の高い社会見学を受け入れられる地域になることに期待する。

学びには本物が重要である。鉱山最盛期を経験した人から当時の暮らしや鉱夫が歌う唄などの鉱山文化について教えていただき、神岡鉱山と共に繁栄してきた神岡町の歴史をデジタルアーカイブとして残していく取り組みを早急に実施すべきである。

## ヒト 案内人の育成と利活用委員会の設置

ある場所を訪れる目的の一つに、そこに会いたい人がいる場合がある。カミオカラボでは、展示の企画や解説などを行い科学の魅力を伝えるサイエンスコミュニケーターが常について、その人に会いに訪れるリピーターがいる。このような訪れる人に満足いただける質の高い「おもてなし」ができる案内人が常にいることが大切である。鉱山資料館の展示や

アクティビティの内容は科学的な側面が多い。そのため、カミオカラボのようにサイエンスコミュニケーターを置くことで、鉱山資料館とカミオカラボの2つの「点」が連携した相乗効果も期待できる。さらに、案内を強化するために、GSA 実行委員会の協力をはじめ、友の会の設立やラボサポーターの募集を望む。特に、案内人はその場に応じて適切に対応する能力と企画・解説するための専門知識が求められるため、その能力と知識をもつ案内人の育成事業が必要である。このような案内人は、短期間で育成することは難しいことから、子供たちも参加する次世代の案内人の育成事業を望む。

上述した鉱山資料館のリニューアル、体験と遊びから学ぶ企画と実施、案内人の育成は密接に関係しており、それらを効果的に行うためには、利活用委員会などの検討組織を設置して関係各所が連携して取り組むべきである。利活用委員会のメンバーは、鉱山の暮らしと文化を知る年配の方、現在まちを支えている人、将来を担う子供、学校の教職員、神岡鉱山に詳しい人、鉱床の専門家、企業や行政の代表などの多様な人々であることが大切である。

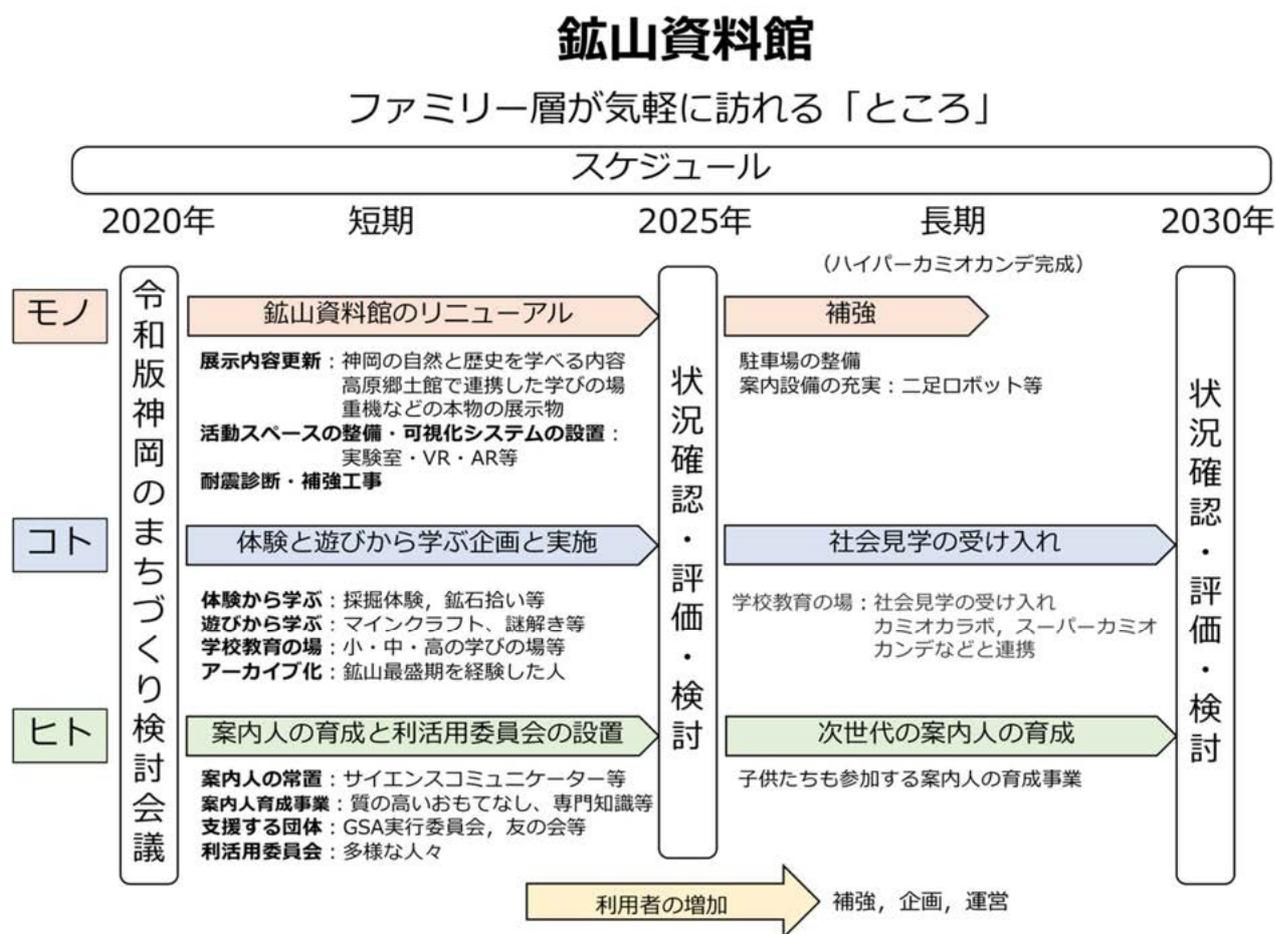


図2 鉱山資料館の利活用に関する提言の全体像

## 【点の強化2】坂巻公園の利活用について

### 現状

昭和56年に都市公園として整備された坂巻公園は、地域住民が好きな場所として長く人気があり、利用する人が多い。さらにカミオカラボからガッタンゴーへの移動途中にあることから、これらの施設を利用する人にとっても立ち寄りやすい場所である。現在、飛騨市において、ストックマネジメントとして長く使えるように壊れている箇所や危険な箇所などを確認して工事や修繕が進められており、今後、より利用しやすくなると考えられる。このような多くの人の利用が期待できる「点」を、年間を通してより利活用しやすくすることは重要である。

### 目指す姿

ファミリー層が遊びながら学び・交流できる「ところ」

### 坂巻公園の利活用に関する方策

坂巻公園をより良く利活用するための方策をモノ・コト・ヒトに分けて、それぞれ「学びと交流の場となる公園の整備」・「遊びながら学び・交流する企画と実施」・「遊びと学びのデザイナーの設置」の方向性を示す。また、方向性の全体像を図3に示す。

#### モノ 学びと交流の場となる公園の整備

公園という野外の広い空間を有効に利用した学びと交流の場であるラボ・パークとしての整備を望む。空間を利用した整備としては、例えば、素粒子、宇宙、スーパーカミオカンデ、ハイパーカミオカンデなどのスケールを体感できる遊具をカミオカラボと連携して設置する。野外を生かした整備としては、水遊びができる水路を整備し、綺麗な水で石・魚・昆虫を学び、多くの子供が交流できる場とする。加えて、屋根付きの遊び場や全天候型の遊び場を設置することで、炎天下でも雨天でも利用しやすい公園となる。また、山行きスペースの整備はファミリー層がより楽しめて交流できる場を提供できる。さらに、通常では利用が少ない夜間や冬期の利活用を促進させるために、例えば、星の観察を邪魔しない照明やシステムの設置、冬に利用できるトイレの整備、遊歩道の融雪装置の設置、ミニスキー場の整備が挙げられる。長時間利用したり、イベントで利用したりする際には、電気とオンライン環境が必要となることから、電源とWi-Fiの設置を望む。

長期では、利用者の増加に合わせて駐車場を整備するなどの補強が必要である。また、設備や遊具の状態を見ながらリニューアルの検討が必要である。

#### コト 遊びながら学び・交流する企画と実施

公園という野外の広い空間を有効に利用した遊びや交流するイベントを企画することで、利用が促進されると考える。例えば、謎解き、夜通し星空観察会、宝さがし、マスつかみ、ドローン競技大会は遊びながら学びや体験を深めることができる。雪玉合戦、愛犬

運動会、ファーマーズマーケット、軽トラバザールなどは人々が集い交流する場をつくりだすことができる。そのような場を多くつくりだすためにも、公園の半分ほどの面積を占める野球場を多目的に利用できるようにすることやキャンプの実施を公園内で可能にすることを望む。また、イベントを企画・運営する住民や団体を支援する仕組みやイベントに高校生なども積極的に参加できる仕組みが必要である。

長期では、人気の企画は継続するとともに、利用者の増加を踏まえた新たな企画の実施が大切であり、それらを支援する仕組みが必要である。また、地域の皆さんの意見を聞きながら、公園のテーマを具体的に決めていくことも考えられる。

### ヒト 遊びと学びのデザイナーの設置

遊びながら学び・交流するイベントを企画・運営することは、簡単なことではない。利用者や住民の意見も聞きながら継続的にイベントを企画・運営する人がいて、公園の利活用が促進する取り組みに期待する。このような遊びながら学び・交流するイベントを企画・運営する「遊びと学びのデザイナー」を置くとともに、それを支援する仕組みが必要である。

長期では、企画・運営を経験した人などが自主的にイベントを企画・運営することに期待する。そのような人たちを支援することも必要である。

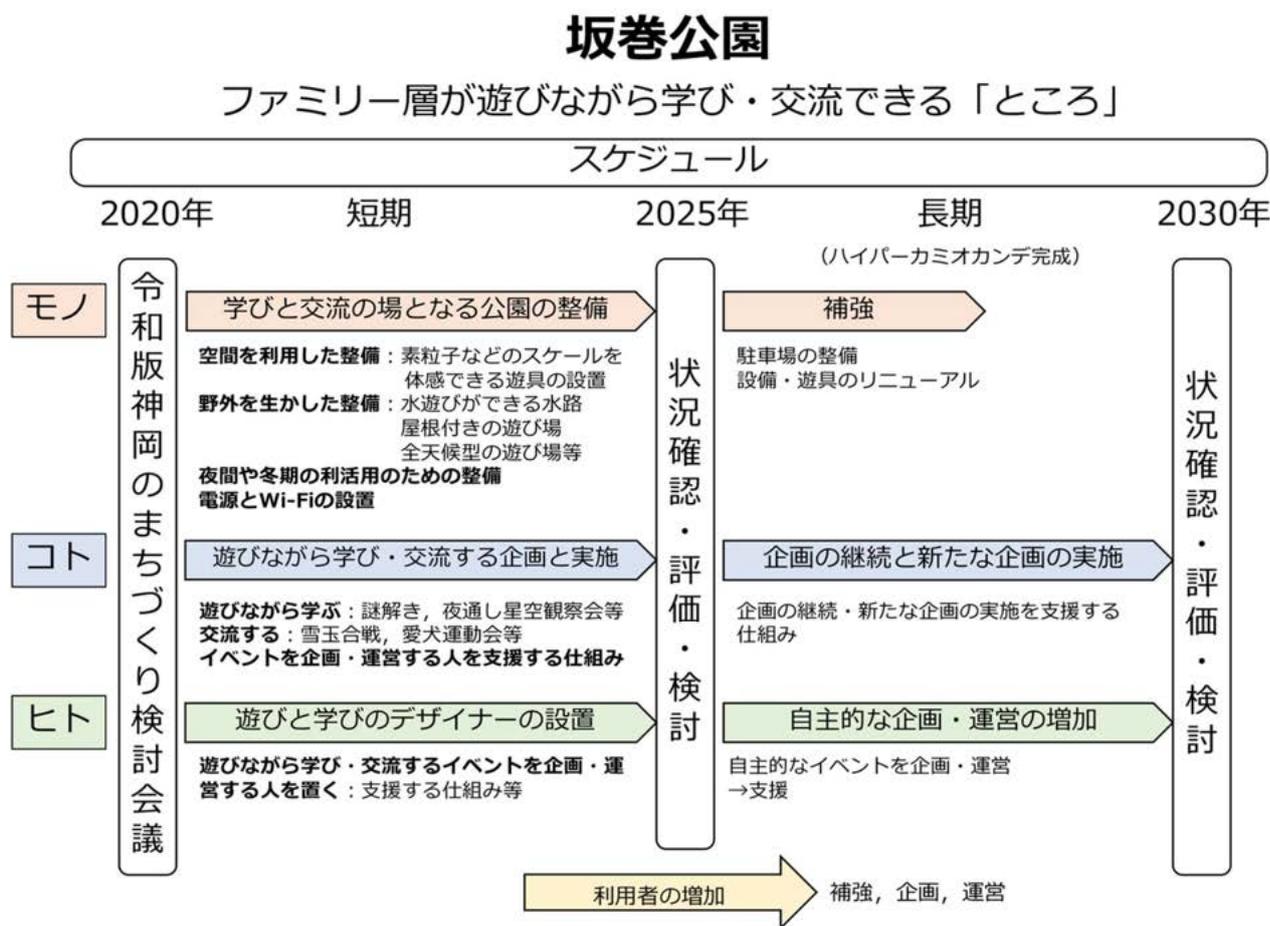


図3 坂巻公園の利活用に関する提言の全体像

## 【点から線の強化】道の駅宇宙ドーム神岡の利活用について

### 現状

道の駅宇宙ドーム神岡は、車を利用した観光客が多く立ち寄る場所である（図4）。2019年3月には「ひだ宇宙科学館カミオカラボ」が併設され、より多くの観光客や地域住民が利用している。江馬館や高原郷土館へ徒歩10分以内で行ける道の駅は、立ち寄る多くの人をまちの中へ向かわせることができる最適な場所である。

しかし、利用者の多くは神岡町内のその他の場所や施設には寄らずに立ち去ってしまうことが一般的である。また、冬期の利用者数の減少、きめ細かい観光案内、2階の利用促進などの課題もある。2階の利用は、神岡町のファミリー層にとっても学びや遊びの場として利用できる「点」になる。

つまり道の駅という強い「点」が中心となって、そこから「線」をのぼし、他の「点」へ積極的に繋げることができると思う。そのため、この強い「点」をより良くして「線」を強化する内容を検討することは極めて重要である。

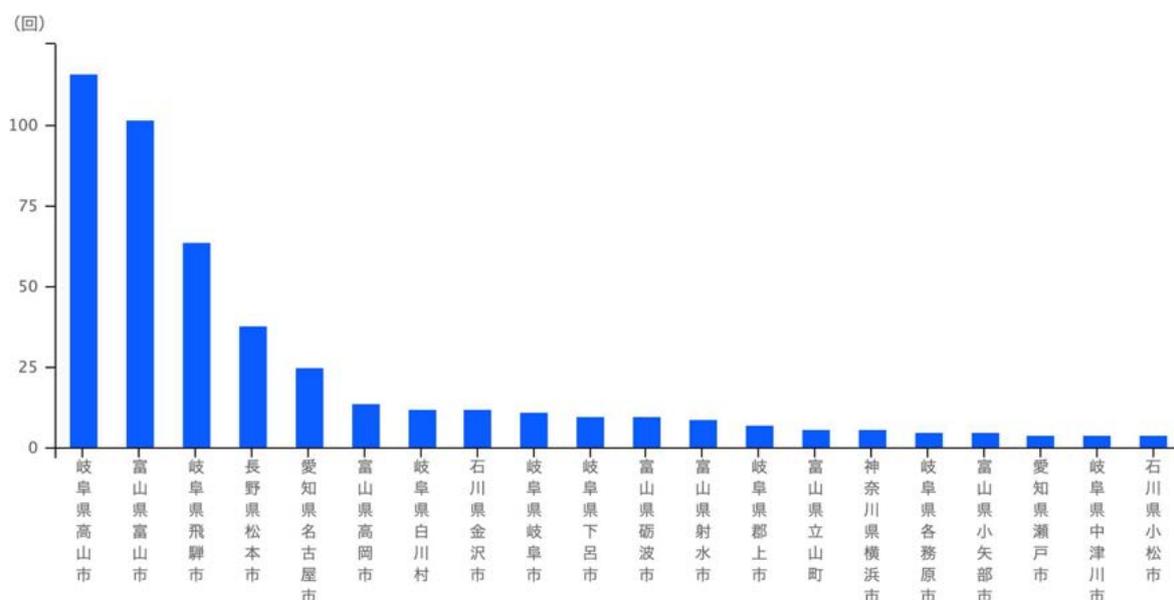


図4 どこから道の駅宇宙ドーム神岡に来ているか？（2018年度 平日）

RESAS 地域経済分析システムから

### 目指す姿

ファミリー層がいつも利用する&まちなかへ人の流れを生み出す「ところ」

### 道の駅宇宙ドーム神岡の利活用に関する方策

道の駅宇宙ドーム神岡をより良く利活用するための方策をモノ・コト・ヒトに分けて、それぞれ「より利用しやすく、より魅力的に整備」・「まちなかへ流れを生み出す活動」・「案内人の育成」の方向性を示す。また、方向性の全体像を図5に示す。

## モノ より利用しやすく、より魅力的に整備

2階の利用を促進させるために、畳からフローリングへのリフォームを提案する。フローリングにすることで、机等のレイアウトもしやすく、イベントなどで利用しやすい空間となる。出入りもしやすくなり、団体客の対応にも使いやすい場になる。さらに、幼児が遊べるスペースも設置し、幼い子供がいるファミリー層にも気軽に使える場とする。また、全天候型の遊び場を設置することで、冬期でも積極的に使える場となる。さらに、カミオカラボと合わせて、幅広い年齢層が利用できる魅力的な「点」の集合（エリア）を提供することが可能となる。

また、道の駅という利用者が多い強い「点」から、他の「点」へ人の流れを生み出す取り組みが重要であり、地域の他の「点」を紹介する案内所の設置、各「点」のプロモーションビデオの上映機材の準備、コースマップの掲示が可能な壁の整備などを実施すべきである。

長期では、利用者数を考慮しながら駐車場を増設する必要がある。特にハイパーカミオカンデの完成に伴い、国内外から神岡町に訪れる人が増え、道の駅に立ち寄る人も必然的に増えると予想され、第2駐車場も含めて駐車スペースが足りなくなることも十分考えられる。状況によっては、短期の中で駐車場の増設が必要になる可能性がある。また、利用目的を把握した上で、キャンピングカースペースの設置なども有効であると考えられる。今後、多くの利用者の対応が必要になる場合は、施設案内や観光案内の設備を充実しなければならない。例えば、二足ロボットを使った案内を行うことも可能である。

## コト まちなかへ人の流れを生み出す活動

多くの人々が利用する道の駅から他の「点」の魅力を発信するべきであり、その活動として各「点」のプロモーションビデオの作成・上映を提案する。紹介する「点」へ行きたくなるような映像が重要となり、最新の情報も踏まえて定期的な更新が必要である。その他に、他の「点」へ誘導する企画を考えて実施することを望む。例えば、道の駅周辺で発掘体験をして発見した鉱石を鉱山資料館で鑑定、道の駅の2階とカミオカラボにて事前に宇宙や星について勉強してから坂巻公園で星空観察会、他の「点」を巻き込んだ謎解きやロゲイニングの出発地点などが考えられる。また、史跡江馬氏館跡・名勝江馬氏館跡庭園とも連携した企画も考えられる。

特に、長期ではカミオカラボとともに、ハイパーカミオカンデの解説や情報発信の場になる。つまり、ハイパーカミオカンデと一般の人々をむすぶ「点」である。スーパーカミオカンデでは、常時見学の希望が多くあったが実現できなかった。そのため、ハイパーカミオカンデにおいては、建設時から調整して一般の人々が本物のハイパーカミオカンデを常時見学できるようにすることを強く望む。常時見学の実現は、地域外との連携にも大きく寄与するものである。

## ヒト 案内人の育成

案内人は、その場に応じて適切に対応をする必要がある。質の高い「おもてなし」ができる案内人は、短期間で育成することは困難であることから、長期において継続した育成事業が必要である。その際には、子供たちも加わり、次世代の案内人を育成していくことを望む。例えば、子供コンシェルジュのような神岡町独自の「おもてなし」により、道の駅さらには神岡のファンやリピーターを増やすことに繋げることを期待する。

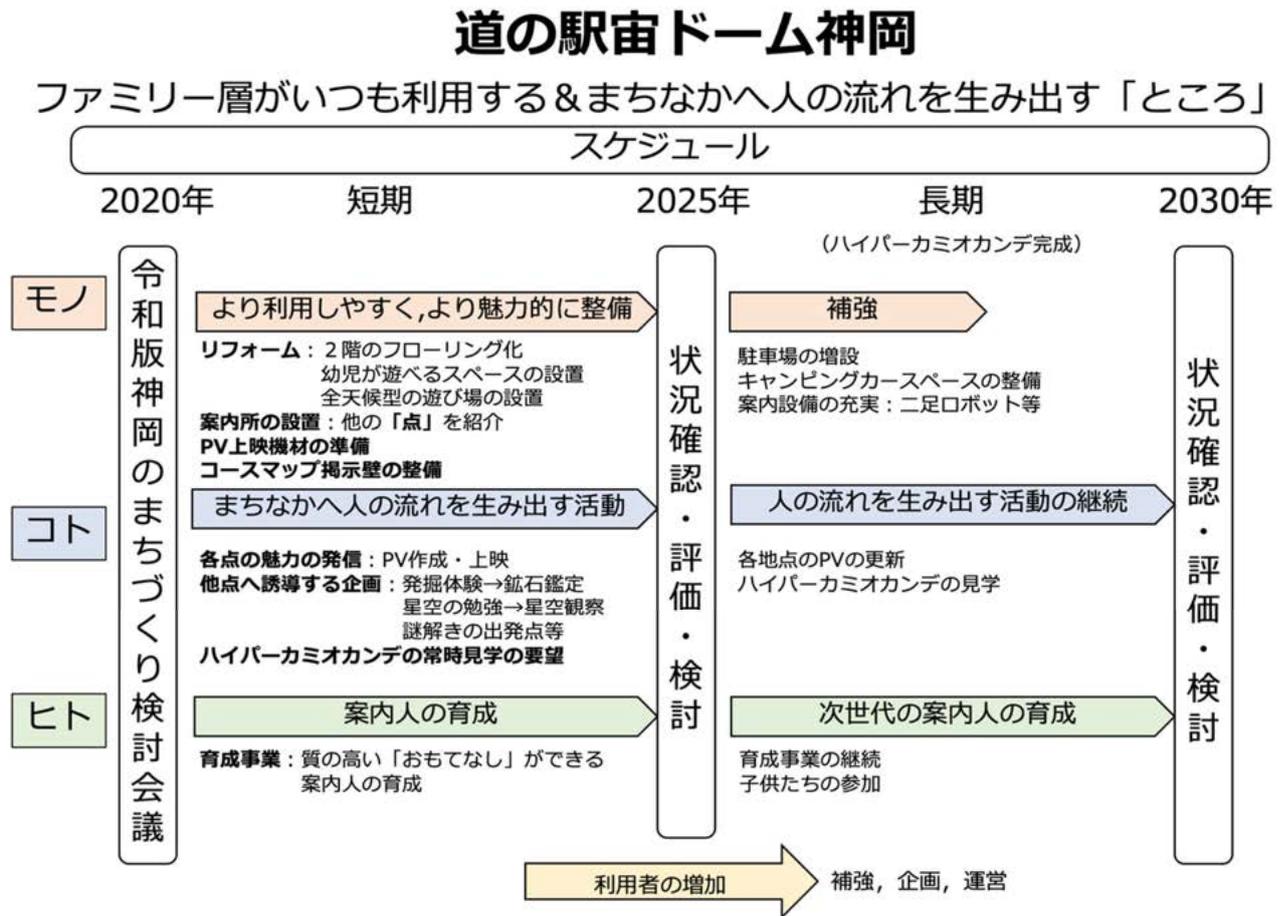


図5 道の駅宇宙ドーム神岡の利活用に関する提言の全体像

## 【線の強化】移動ルートの強化について

### 現状

「点」と「点」が連携することで、双方の利用者の増加などの相乗効果が期待できる。しかし、現状ではうまく連携できているとは必ずしも言えず、それぞれの「点」を結びつける「線」の強化が必要である。それぞれの「点」が強くなることで「線」が自然と形成されることも考えられるが、「線」が強くなることで神岡町のファミリー層をはじめ、多くの人が各「点」を積極的に行き来し、より早く「点」が強くなると考える。

### 目指す姿

ファミリー層のアクティブな移動

### 移動ルートの強化に関する方策

移動ルートを強化するために、モノ・コト・ヒトに分けて、それぞれ「新しい移動手段と「点」の整備」・「自然・歴史・文化を移動しながら楽しむ企画」・「案内人の育成」の方向性を示す。また、方向性の全体像を図6に示す。

#### モノ 新しい移動手段と「点」の整備

移動手段の整備は、「点」と「点」の間の移動をより早く、より便利にする。そのため、神岡町に適した移動手段の整備が必要である。坂や山が多い神岡町では、電動マウンテンバイクが重宝する。また、タイで普及している三輪自動車「トゥクトゥク」は、昔のオート三輪車（右写真）に似ており、歴史を思い出す移動手段として神岡の街中に調和する。これらの移動手段の導入を期待する。長期では、今後開発されるような新しい移動手段や子供たちが楽しむことができるキックボードなどの移動手段の導入を期待する。



神岡町史 写真集編から

また、移動ルートの途中に新たな「点」を創出することで、「点」と「点」の距離は短くなり、「線」の強化になる。道の駅宙ドーム神岡からまちなかへの人の流れを増やすために、道の駅と高原郷土館の間に日本一大きな達磨がある神岡町ならではの「だるまミュージアム」やファミリー層が利用しやすい幼児が遊べる施設の設置を期待する。

#### コト 自然・歴史・文化を移動しながら楽しむ企画

移動中を楽しいものにすることで移動ルートの強化を図ることができる。ロゲイニング、謎解きなどの「点」が連携した企画、語り部やサイエンスコミュニケーター付きのま



## 【全体】神岡まちづくり協議会（仮称）の設立について

本提言書は、鉱山資料館（高原郷土館）・坂巻公園・道の駅宙ドーム神岡の利活用と、移動ルートの強化に関する提言を示した。しかし、まちづくりにおいては、他にも多くの「点」や「線」の強化を検討しなければならない。本検討会議では、神岡のまちづくりに関する多くの情報・意見が交わされ、神岡町にお住まいの方を対象に実施したアンケートでは多くの視点から意見をいただいたが、それら全てを書き切れていない。また、関係各所が綿密に情報交換する場、意見交換がスムーズにできる場、高校生などの次の時代を担う若者や移住者を加えた検討の場、複数の組織や取り組みの連携の必要性なども見えてきた。そのため、今後も継続してまちづくりの検討を進めていく神岡まちづくり協議会（仮称）を設立すべきであると考える。

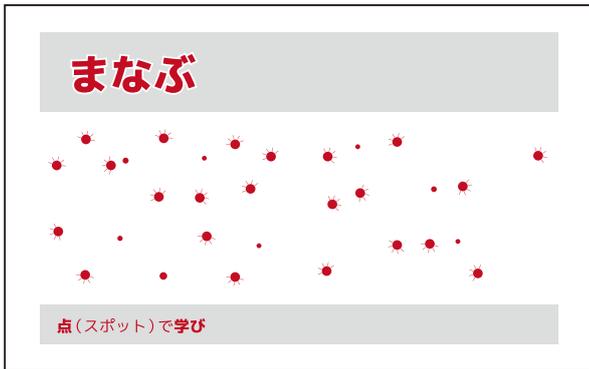
この協議会では、神岡町の状況確認と継続的なまちづくりの検討を進め、関係各所が連携して大きな成果が得られることを期待する。特に、神岡町が抱える大きな課題である人口減少、高齢化、後継者不足などに対して、この協議会において交流人口・関係人口の増加や2つの居住空間を行き来するマルチハビテーションの推進などにも取り組み、住み続けられるまちを住民が一丸となって作りだしていくことが必要である。さらには、アフターコロナの時代に何が必要になるのか、2030年以降はどのような時代になっているかなど、将来を見据えて先取りした検討や対応を行うことも重要である。

### おわりに

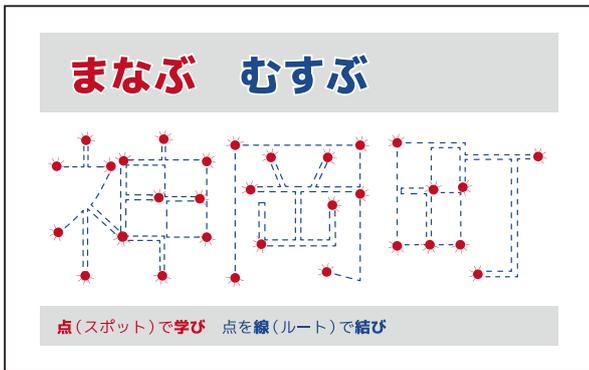
本提言書は、現在神岡町に住んでいる人から意見をいただき、主に神岡町のファミリー層の視点で検討を進めた。今後は、現在は神岡町から離れている人や神岡町に興味をもっている人などの意見や視点も取り入れて検討を進める必要があると考える。検討を進める際には、本提言書が参考になるとともに、本提言書では書ききれなかった多くの意見や情報が活用されることを望む。

まちづくりを持続するためには、地域住民の参加が必要不可欠である。神岡町に関わる多くの皆さんにまちづくりに関心を持っていただき、まちづくりの活動に参加していただき、一緒に取り組んでいくことが大切である。そのためにも多くの人に参加できる仕組みが必要である。例えば、アンケートはまちづくりへの参加の一つの方法であり、定期的な実施が望ましい。その際に、今回の検討会議のアンケートはベンチマークとなる。今後、神岡町に関わる皆さんの手によって、自然豊かな神岡町全体をさらに魅力ある「まち」にしていかなければならない。

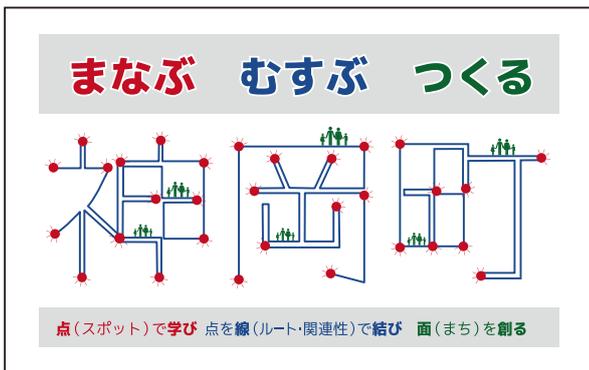
# LOGO CONCEPT



- すでに魅力的な場所、これから強化していく場所、またそれらのモノでの学び。



- スポット間の導線や、導くための方法、それらを結ぶ仕組み、仕掛け(コト)。



- モノで学び、コトで結びつき、ヒトがまちを創るをイメージ。また、マッチ棒を並べたようなデザインで、マッチ(町)で各スポットに明かりを灯すイメージでもある。

高台にある江馬(えま)地区  
郊外にある坂巻(さかまき)地区

令和版  
**神岡**のまちづくり 検討会議

市街地の船津(ふなづ)地区

- 江馬地区、坂巻地区のさらなる賑わいや既存施設の強化に加え、まちなか(船津地区)への人の流れを生み出す仕掛けや仕組みづくり。また、その逆にまちなかから江馬地区、坂巻地区への導線強化。自然(緑)豊かな神岡地域全体が、さらに魅力あるまちになりますように。

K  
MONO  
T  
HITO

- 「モノ」から「コト」。  
「コト」から「ヒト」が繋がるイメージ。

令和版  
神岡のまちづくり検討会議