

平賀駅周辺まちづくり基本構想 第2回若手職員ワーキング

意見とりまとめ資料

平川市

令和7年12月15日(月)

第2回若手職員ワーキングの開催概要

【開催日時等】

日 時：令和7年12月15日（月）13：00～15：00

場 所：平川市役所本庁舎4階 大会議室1

参加人数：7名（欠席2名）

会議主旨：

- ・第2回市民WSで了承いただいた「平賀駅周辺まちづくりの将来像（案）」及び「まちづくりのテーマ（案）」について了承を得た。
- ・会議体で出た各種意見を踏まえ、事務局で整理した「平賀駅周辺まちづくりの将来像を実現するための取り組み（案）」について、実現の優先度を検証するとともに、実現に向けた課題について意見交換した。

【第2回若手職員ワーキングの流れ】

1. 開会
2. 検討の進め方とこれまでの経緯 <ul style="list-style-type: none">・平賀駅周辺まちづくり基本構想の現在のフェーズ・第1回若手職員ワーキングと第2回市民ワークショップの開催概要・平賀駅周辺まちづくりの将来像（案）とまちづくりのテーマ（案）について
3. 議事 <ul style="list-style-type: none">(1)平賀駅周辺まちづくりの将来像とそれを実現するための取り組み(2)第2回若手職員ワーキングの進め方(3)意見交換 ワークショップ形式
グループごとに自己紹介
トーカーテーマ①「個別施策の実現可能性の検証」 <ul style="list-style-type: none">・各個別施策の取り組み意思を確認する「すぐに着手すべき」「時間がかかるべき」「調査を踏まえ実施するか検討すべき」「実施すべきではない」
トーカーテーマ②「実現可能な施策の課題と実施主体の検討」 <ul style="list-style-type: none">・優先順位の高い施策について、事業を進める上で想定される課題や事業の実施主体を検討する
トーカーテーマ①・②（別ゾーン）
成果発表会（各グループの発表）&全体総括・講評
4. その他 <ul style="list-style-type: none">・今後の予定について
5. 閉会



平賀駅周辺まちづくりの将来像・テーマ（案）

じゃわめぐ リビング・パーク

~まちがじゃわめぐ、公園からはじまる~

R元年 宅地造成（54区画）

本町コミュニティセンター
ふれあいプラザ本町

まちの顔となるエントランスゾーン

ゲート-エリア

- まちの玄関口、駅東西が結節する拠点
- おもてなしと地域のつながりを演出

エンターテイメント-エリア

- まちなかの飲食や娯楽の中心拠点
- 日常使いやカジュアルさ、話題性を演出

緑とにぎわいをつなぐコミュニティストリート

タウン-リンク

- 各ゾーンをつなぎ（リンクし）、循環を促す動線
- 居心地よさ、緑の連続性を演出

住民目線のにぎわいと癒しを提供するパークゾーン

リラクゼーション-エリア

- 心と体を休めリラックスするエリア
- 高級感や静けさ、安全性を演出

レクリエーション-エリア

- 人々が遊び、交流、運動、文化活動を楽しむエリア
- 新しさや楽しさ、季節気候に左右されない使いやすさを演出

コミュニティハブ

- 人々が交わり、滞在するエリア
- 地域のにぎわいや住民同士のつながりを演出

3Z1S
(3 ZONE 1STREE
T)

中央公園

中央公園等市有地

スーパーいくと平賀店

205

ハッピー・ドラッグ
平川平賀店

13

市役所本庁舎

282

にぎわいと伝統が融合するファンゾーン

シビック-コア

- 様々な市民活動や文化の震源地
- 住民や来訪者とのつながりを演出

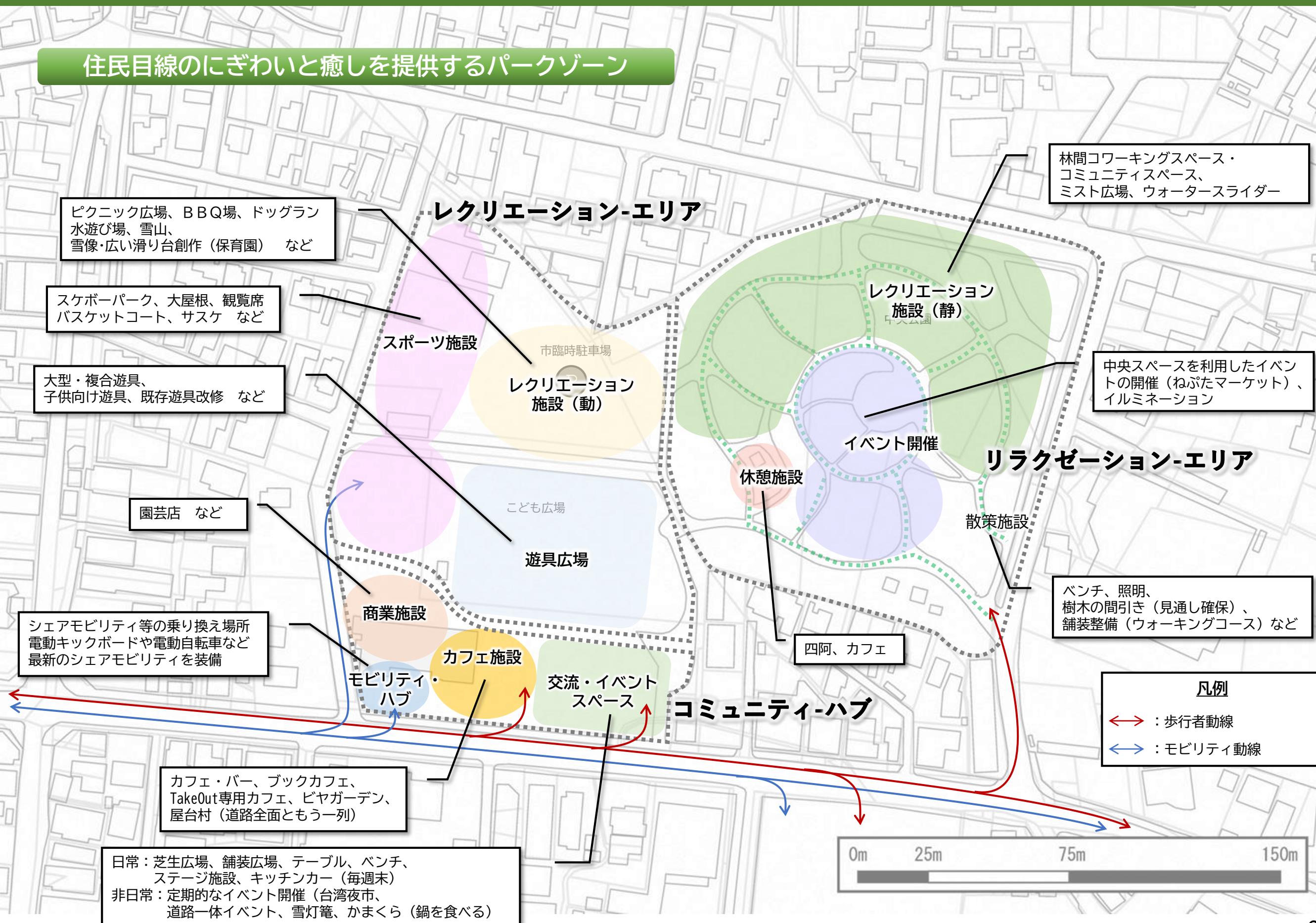
フェスティバル-コア

- 伝統・文化的な観光の入口
- 新しい体験や魅力を演出

整理平面図
0m 100m 200m 300m

パークゾーンにおける個別施策

住民目線のにぎわいと癒しを提供するパークゾーン



個別施策に関する主な意見

住民目線のにぎわいと癒しを提供するパークゾーン

●：すぐに着手すべき
○：調査を踏まえて実施するか検討すべき
■：時間がかかるても着手すべき
□：実施すべきではない
△：判断を保留

リラクゼーションエリア				
エリア	休憩施設の整備	散策施設の整備	レクリエーション施設（静）の整備	イベントの開催
取り組み意思	●×5、●×2、●×2 ●：・老朽化しているため、今あるものを改修（管理している部署） ・やりやすい取組（ハードではないため） ・古いから ・取組みやすいから ・子育て世代への取組みのアピールになる ●：・子供がいると重要な場所となる（棲み分けができる）	●×5、●×3 無×1 ●：・取組みやすいから ・子育て世代への取組みのアピールになる ●：・子供がいると重要な場所となる（棲み分けができる）	●×2、●×2、●×3、●×2 ●：・ミスト・日陰が必要だから ・子育て世代への取組みのアピールになる ●：・子供がいると重要な場所となる（棲み分けができる） ●：・イニシャル・ランニングコストが大きい ●：・イメージができない（おとなしめの施設はあっても良いが）通年型じゃないと×	●×6、●×3 ●：・現状でもイベント開催されている団体もある。ニーズもある。 ・イベントによるニーズの掘り起こしになる ・今もやっているから ・潜在的なニーズ調査にもなる ・親・子供・祖父母みんなが訪れる ・子育て世代への取組みのアピールになる ・子供がいると重要な場所となる（棲み分けができる） ●：・冬は積雪が大変
課題と実施主体	課題 ・老朽化しているため、今あるものを市で改修	課題 ・駐車場をどこに確保するか	課題 ・日常管理をあわせた収益施設（ベットタウン・肉屋など）を整備する ・管理・運営主体を探す必要あり（市以外）草刈り等 ・市民ニーズを把握すべき	課題 ・実施主体・団体の育成が必要（後継者・新規） ・周辺に住宅があるため、静かなイベントが良いのでは（ヨガなど） ・定期開催のイメージを定着させることが大事

個別施策に関する主な意見

住民目線のにぎわいと癒しを提供するパークゾーン

●：すぐに着手すべき
○：調査を踏まえて実施するか検討すべき
●：時間がかかるても着手すべき
●：実施すべきではない
 無：判断を保留

エリア	レクリエーションエリア			コミュニティハブ		
施策	遊具広場の整備	スポーツ施設の整備	レクリエーション施設(動)の整備	カフェ施設の整備	イベント広場の整備	交流スペースの整備
	● ×1、 ● ×3、 ○ ×2、 ● ×2	● ×2、 ○ ×5、 ● ×2	● ×7、 ● ×2	● ×5、 ○ ×2、 ● ×2	● ×2、 ○ ×5、 ● ×2	● ×7、 ● ×2
取り組み意思	● ：・遊具を充実してほしい ・子育て世代への取組みのアピールになる ● ：・子供が遊べると親子連れが訪れる ・子供がいると重要な場所となる（棲み分けができる） ○ ：・イニシャル・ランニングコストが大きい ・市民ニーズを把握してから	● ：・子育て世代への取組みのアピールになる ・子供がいると重要な場所となる（棲み分けができる） ○ ：・イニシャル・ランニングコストが大きい	● ：・子育て世代への取組みのアピールになる ・子供がいると重要な場所となる（棲み分けができる）	● ：・お茶するところがないから（プレハブならできると思う） ・通りに面しているため重要な場所 ○ ：・飲食店への圧迫になる ● ：・市役所4Fにカフェができるのであればいい ・週末だけイベント連携があればよいが、ハコモノだけだと難しい	● ：・今やっているイベントを引き続き支援できそう ・通りに面しているため重要な場所	● ：・通りに面しているため重要な場所
課題と実施主体	課題 ・遊具メーカーの展示場を兼ねる ・運営を見据えて検討するべき ・更なるニーズ調査が必要	課題 ・利用者が限定される ・市民ニーズをよく聞くべき ・周辺宅地への配慮が必要 ・中央公園よりも屋内スポーツがある郊外へ行くため、調査が必要		課題 ・民間事業者と連携が必要 ・キッチンカーではじめて、ニーズの把握が必要 ・週末のイベントと連携が必要 ・駐車場をどこに確保するか		課題 ・駐車場をどこに確保するか

エントランスゾーンにおける個別施策

まちの顔となるエントランスゾーン

シェアモビリティ等の乗り換え場所
電動キックボードや電動自転車など
最新のシェアモビリティを装備

J A施設の上層階の開放、
ねぷたの観覧、
情報案内、パンフレット提供、
平川市の情報を得る場

駅周辺地区（主に駅東地区）に全
方位から訪れてもらうために駅に
による地域分断を解消

観光バスに対応した大規模駐車場

待合施設（既存施設の改修）、
緑豊かな駅前広場
ベンチ、植栽、照明、トイレ など

フリースペース（さとちょう跡地）、
土産物屋、カフェ、産直施設 など

ゲートエリアで展開する産直施設
や土産物屋で販売する
平川市の特産品を開発、マルシェ
当該エリアの飲食店のメニューに
も取り入れる

展望施設

平賀駅

東西
自由通路

駐車場の整備

えきまち
施設

コミュニティ
施設

ゲート・エリア

モビリティ
ハブ

空地、空き店舗を活用した複合型飲食施設、
若者も入りやすいファストフード店
若者向けのオシャレな洋品店、小物のお店
若年層が寄りたくなる洋品店・小物店
お酒無しで長時間滞在できる・持ち込みで楽しむ飲食店 など

店舗の拡充

タウン・リンク

平賀ポケットパーク

エンターテイメント・エリア

宿泊施設

店舗の拡充

特産品の開発・販売

駅周辺の施設や飲食を楽しんだあとに宿泊できる施設
中央公園でのスポーツやレクリエーション後の宿泊にも対応
宿泊以外にも対応した流動的に使えるスペース など

凡例

↔ : 歩行者動線

↔ : モビリティ動線

個別施策に関する主な意見

まちの顔となるエントランスゾーン

●：すぐに着手すべき
○：時間がかかる場合でも着手すべき
■：調査を踏まえて実施するか検討すべき
□：実施すべきではない
△：判断を保留

エリア	ゲートエリア				エンターテイメントエリア		
施設	コミュニティ施設の整備	えきまち施設の整備	展望施設の整備	東西自由通路の整備	店舗の拡充	宿泊施設の整備	特産品の開発・販売
取り組み意思	●×3、○×5、■×1	○×2、■×3、□×4	■×4、□×5	■×5、□×3	●×1、○×7、■×1	●×1、○×2、■×5	○×4、■×5
	<ul style="list-style-type: none"> ・駅からのアクセスに優れる好立地 ・人を呼び込める施設へ改修すべき ・リーズナブルな宿泊施設をセットで整備 <ul style="list-style-type: none"> ・マイナスイメージな空き店舗は時間をかけても駅前から無くすべき 	<ul style="list-style-type: none"> ・担当部署の視点で改修・更新が必要 ・既存施設のバージョンアップ 			<ul style="list-style-type: none"> ・既存店舗と連携した好立地の利用 <ul style="list-style-type: none"> ・店舗が多いほど多様な世代が利用する 	<ul style="list-style-type: none"> ・周辺ホテルの料金が高いため、需要有り ・ターゲットは飲み会帰り利用者 <ul style="list-style-type: none"> ・以前から需要あり ・いずれ立地可能か検証が必要 	<ul style="list-style-type: none"> ・市で特産品開発支援を実施中
課題と実施主体	<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・採算性確保のため、イベントなどを利用したニーズ調査必要 ・ニーズに合わせた機能・事業者の検討・呼び込みが必要 <p>実施主体</p> <ul style="list-style-type: none"> ・民間事業者の呼び込み（行政支援で誘導） 	<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配置検討や新規施設（トイレ）整備の検討 ・予算化 <p>実施主体</p> <ul style="list-style-type: none"> ・市（市有地につき） 			<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・採算性確保のため、イベントなどを利用したニーズ調査必要 ・ニーズに合わせた機能・事業者の検討・呼び込みが必要 <p>実施主体</p> <ul style="list-style-type: none"> ・民間事業者の呼び込み（行政支援で誘導） ・空き店舗対策の推進 	<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実績がないため、何から取り組めば良いか不明 ・採算性確保のため、イベントなどを利用したニーズ調査必要 ・ニーズに合わせた機能・事業者の検討・呼び込みが必要 <p>実施主体</p> <ul style="list-style-type: none"> ・不明 ・民間事業者の呼び込み（行政支援で誘導） 	<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・立地検討が必要（コミュニティ施設への機能配置や臨時青空市などの開催で十分であり、単体での常設は駅前ではもったいない）

ファンゾーンにおける個別施策

にぎわいと伝統が融合するファンゾーン

凡例

↔ : 歩行者動線

↔ : モビリティ動線

シェアモビリティ等の乗り換え場所
電動キックボードや電動自転車など
最新のシェアモビリティを装備

噴水、池、せせらぎ、桜、プランター
植栽等、防災ベンチ、大型遊具など

フリーマーケット、ドライブインシアター、
プロジェクションマッピング、マルシェ、
ストリートバスケ大会 など

モビリティ・ハブ

ふらっと広場
にぎわい
広場

大屋根広場

大屋根（膜構造）、テーブル・ベンチなど

シビック・コア

週末イベント
の開催

市役所の活用

展望スペース
(学生のたまり場、まちなか散策の休憩スポット、多世代の交流空間)、
バンジージャンプ、ボルダリング

平賀児童館

フェスティバル・コア

モビリティ・ハブ

観光・交流施設の整備

ねぷた+郷土芸能体験展示施設
(観覧施設、平川市の歴史展示)
体験型イベントの開催
(地元の絵師によるワークショップ、見学説明会等を開催)



個別施策に関する主な意見

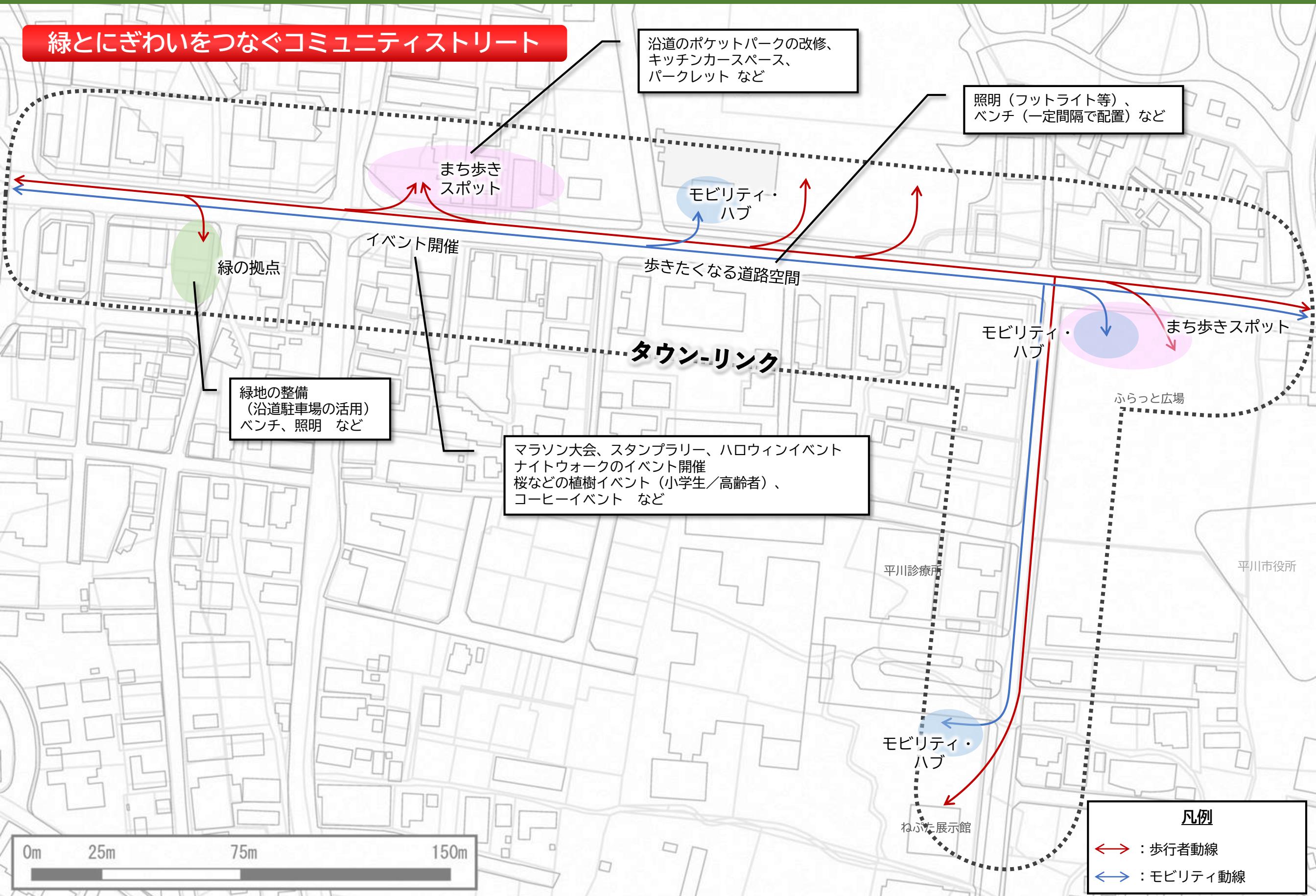
にぎわいと伝統が融合するファンゾーン

●：すぐに着手すべき
○：調査を踏まえて実施するか検討すべき
●：時間がかかるても着手すべき
●：実施すべきではない
無：判断を保留

エリア	シビックコア					フェスティバルコア
	週末イベントの開催	大屋根広場の整備	にぎわい広場の整備	市庁舎の活用	観光・交流施設の整備	
	● ×6、 ● ×3	● ×1、 ○ ×7、 ● ×1	● ×2、 ○ ×5、 ● ×2	● ×4、 ● ×3、 ○ ×1、 ● ×1	● ×5、 ○ ×2、 ● ×2	
取り組み意思	<ul style="list-style-type: none"> 既に広場があるため、すぐにイベント開催可能 定期開催により頻繁に人が集まる姿がプラスイメージに寄与 イベントを利用したニーズ調査により、他施策を後押し 	<ul style="list-style-type: none"> 大屋根に限らず日陰は必要 	<ul style="list-style-type: none"> 既存広場へ+αの設備（防災ベンチ、植栽、仮設水関連施設等）を整備 	<ul style="list-style-type: none"> 既に解放している施設の継続解放・活用 2F展示機能の拡充 1Fアヴェッサの無料貸し切り利用を可能化 	<ul style="list-style-type: none"> ニーズによってはバンジージャンプなども玉施設も増設 新規ハード設備整備は不要（既存設備利用◎） 	<ul style="list-style-type: none"> 観光協会誘致（現状は尾上に立地） 観光資源としてお金を落としてもらえる施設が必要 ねぷた展示館の機能拡充として交流機能を追加 駅周辺には不要
課題と実施主体	<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> イベントの継続（キッチンカー、自転車修理）、新設（サーキットイベント、e-sports（他自治体実績あり）） イベント設備の追加（電気容量増） <p>実施主体</p> <ul style="list-style-type: none"> 平川市による一時的なパラソル等の設置 	<p>実施主体</p> <ul style="list-style-type: none"> 平川市による整備 	<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> 施設利用手続きの簡略化 広報活動による呼びかけ（HPや広報誌への実績掲載等） マナーの徹底（行政施設のため） ニーズ調査（バンジージャンプ） 	<p>実施主体</p> <ul style="list-style-type: none"> 整備：平川市 運営：主に民間、部分的に平川市 		

コミュニティストリートゾーンにおける個別施策

縁とにぎわいをつなぐコミュニティストリート



個別施策に関する主な意見

コミュニティストリート+全エリア共通

● : すぐに着手すべき
○ : 調査を踏まえて実施するか検討すべき
● : 時間がかかるても着手すべき
● : 実施すべきではない
無 : 判断を保留

エリア	コミュニティストリート(タウンリンク)				全エリア共通
施策	まち歩きスポットの整備	緑の拠点の整備	歩きたくなる道路空間の創出	モビリティ・ハブの整備	
取り組み意思	● ×2、 ● ×1、 ○ ×4、 ● ×2 ● : ・週末限定であれば良い ・各エリアをつなぐ。歩きたくなることが重要 ● : ・顔になる場所だから時間を掛けてもやるべき ○ : ・幹よりも枝葉の方を重視するべきだから（ストリートはあまり重視すべきではない） ● : ・人が歩いていないから ・除雪の邪魔になる	● 1×、 ● ×2、 ○ ×4、 ● ×2 ● : ・各エリアをつなぐ。歩きたくなることが重要 ● : ・顔になる場所だから時間を掛けてもやるべき ○ : ・幹よりも枝葉の方を重視するべきだから（ストリートはあまり重視すべきではない） ● : ・緑は管理が大変だから（害虫など）	● ×1、 ● ×3、 ○ ×1、 ● ×4 ● : ・各エリアをつなぐ。歩きたくなることが重要 ● : ・顔になる場所だから時間を掛けてもやるべき ○ : ・幹よりも枝葉の方を重視するべきだから（ストリートはあまり重視すべきではない） ● : ・無電柱化、照明整備済みであるため	● ×1、 ● ×2、 ○ ×5、 ● ×3 ● : ・交通施策の拡充はいざれ必要 ● : ・平川市デマンド交通「のらっさ」の待合所へ設置すれば利用可能性大 ・駅からの移動手段として利用が見込めるほか、宅配Boxの荷物の移動が容易になる	
課題と実施主体	課題 ・市が道路の使い方の条件整備が必要 ・除雪の邪魔になる	課題 ・民間事業者の宣伝になるような商品を置く ・害虫対策が必要	課題 ・コミュニティストリートの範囲をふらっと広場までにしてはどうか。 （ねぷた展示館までは入れない）	課題 ・二ーズ把握を含めて社会実験として短期設置 実施主体 ・整備：平川市 ・運営：民間事業者の呼び込み （行政支援で誘導）	

成果発表会（各グループの発表）&全体ディスカッション

【エントランスゾーン・ファンゾーン・全エリア共通における主な意見の発表】

- ・エントランスゾーンは市有地ではないため、基本的に民間活用が良い。そのため、市としては誘導施策やニーズ調査を行う。
- ・ファンゾーンには市所有の物が多いため、既存施設を用いたソフト施策を行い賑わいをつくれると良い。ねぷた展示館については目立った施設であるため、機能強化ができると良い。

【パークゾーン・コミュニティストリートゾーンにおける主な意見の発表】

- ・無電柱化等の整備は済んでいるため、道路でここから新しく何かやるよりかは公園のリニューアルなどを優先すべき。
- ・イベントの開催を優先して行うことで賑わいをつくることができ、潜在的なニーズの把握も出来る。
- ・子育て出来る町としてアピールできるような、子供の遊び場と親が休める場所があると良い。遊具の事業者などにお試しで遊具を置いてもらい、その後町に参入してもらうというような双方にとってメリットのある関係が作れると民間事業者の誘導にもつながる。

【有識者総括・講評】

- ・税金を使って市が行うことと、民間が行うこととはっきりさせて、いつ・誰がやるかまではっきり決めることが重要になっている。今回のWGを踏まえてもう一度話し合いの場が必要になると感じた。
- ・WG参加者にWGの目的を考えて参加してもらうことが大切である。
- ・いつ・誰がやるの決断を下す前に、たくさん出た施策を確認してもらうという観点で今回は必要なステップであった。今回つけてもらった優先順位が決断を下す材料となる。