



# 平賀駅周辺まちづくり基本構想

concept of 'PARK LIFE'

**【概要版】**

## 基本構想の概要

# 背景と目的

住み続けたいまち、訪れたいまちの再生

平賀駅周辺は、さまざまな機能・施設が集積する当市の顔ですが、人口減少や少子高齢化、公共交通の利用者減少、低未利用地の点在などにより、かつての賑わいが失われつつあります。

このような背景から、地域の魅力や価値を高め、世代を超えて交流できる空間の創出により、「住み続けたいまち」「訪れたいまち」として再生させることが本構想の狙いです。

# 構想の位置づけ

平川市の将来像の実現と活性化を支える

本構想は、行政運営における最上位計画である「第2次平川市長期総合プラン」や「平川市都市計画マスタープラン」の下位計画として位置づけられることから、整合を図りながら、まちづくりの方針等を定めます。

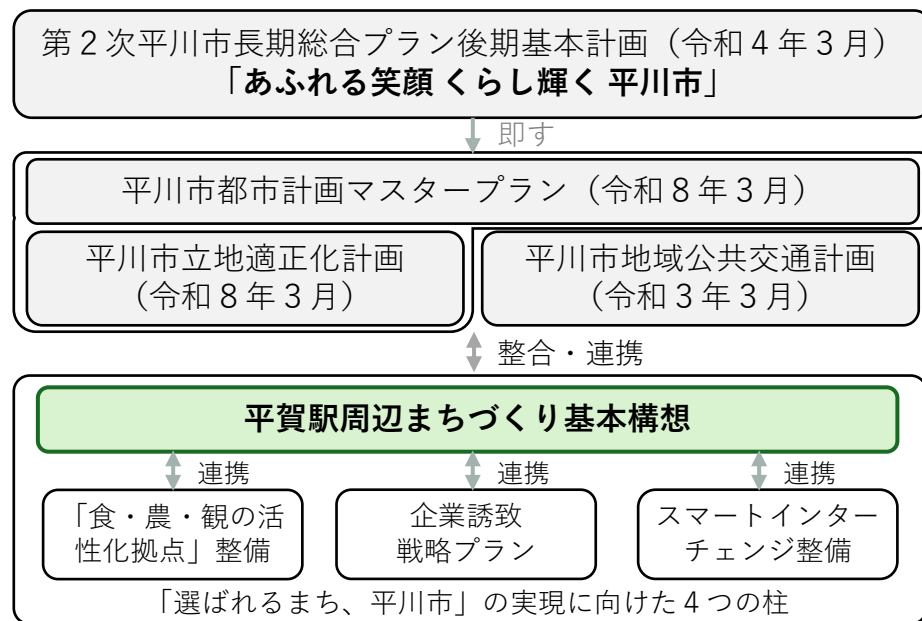
また、まちづくり戦略事業として推進している「食農観の活性化拠点整備」、「企業誘致戦略プラン」、「スマートインターチェンジ整備」と連携することで、効果の最大化を目指します。



かつてのにぎわい  
(昭和55年 駅前歩行者天国)



現在  
(令和7年 駅前通り)





まちづくりビジョン

## まちづくりのコンセプト

# PARK LIFE

～公園からはじまる 次世代型まちづくり～

「公園」はまちの幸福度を象徴する存在です。

誰もが気軽に立ち寄り、思い思いに過ごせる公園のような空間と時間をまちなか全体へ広げていくことで、平川市全体の幸福度を高めるまちづくりを目指します。

公園には、世代や立場の違いを超えて人が集まり、くつろぎ、ふれあい、そして新しい活動が自然と生まれる力があります。「PARK LIFE」は公園が持つ価値をまち全体のデザインに取り込み、暮らし・働き方・学び・文化・交流など様々な場面に“公園的な余白と豊かさ”をもたらす考え方です。

こうした理念を基盤とする平賀駅周辺まちづくり基本構想は、平川市の未来に向けた挑戦です。10年後には平川市民が誇りを持ち、訪れるすべての人がわくわくする気持ちになれるまちへと進化させていきます。

平賀駅周辺まちづくりの  
コンセプト

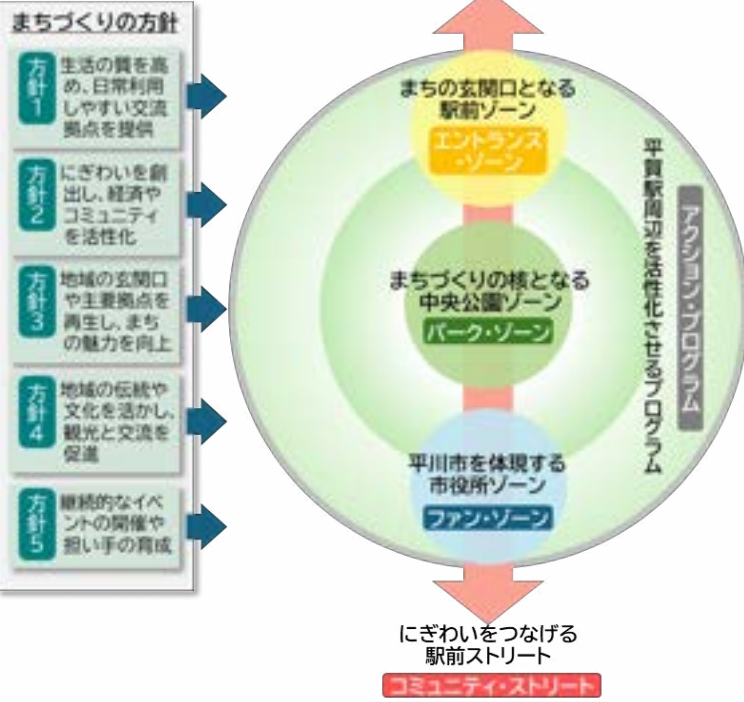
# PARK LIFE

公園からはじまる 次世代型まちづくり

平賀駅周辺まちづくりの将来像

## 3ZONE 1STREET+

3つのゾーンとストリートが有機的につながり、  
持続的なイベントやプレイヤーの関わりにより  
恒久的なにぎわいを創出



### まちづくりの方針

- 方針1 生活の質を高め、日常利用しやすい交流拠点を提供
- 方針2 にぎわいを創出し、経済やコミュニティを活性化
- 方針3 地域の玄関口や主要拠点を再生し、まちの魅力を上
- 方針4 地域の伝統や文化を活かし、観光と交流を促進
- 方針5 継続的なイベントの開催や担い手の育成

### まちづくりの課題

- 課題1: 新たな交流拠点・緑の拠点の形成
- 課題2: 日常的なにぎわいづくり
- 課題3: にぎわいネットワークの構築
- 課題4: 回遊の促進
- 課題5: 地域分断の解消
- 課題6: コンテンツの開発と人材育成

### まちづくりの利点と障壁

- 公園を核としたまちづくりが有効
- 道路空間や公共施設等を活用したにぎわいづくりが有効
- 周辺施設との連携、交流を見据えたまちづくりが有効
- 学生や子育て世代などをターゲットにしたまちづくりが有効
- 新たな交流拠点を核としたにぎわいづくりが必要
- 平賀駅周辺が回遊しやすくするまちづくりが必要
- 駅施設の改修と一体となったまちづくりが必要

### 基本目標

### 取組の方向性

<b>パーク・ゾーン</b> 目標1 心と体を休めリラックスを提供 目標2 人々が遊び、交流、運動、文化活動を楽しむ空間を提供 目標3 人々が交わり、滞在する空間を提供	<b>リラクゼーション-エリア</b> 居心地のよい休憩施設や快適な散策路、屋外のコワーキングスペースなどの整備。定期的なイベントの開催など <b>レクリエーション-エリア</b> 遊具広場の拡充、若者向けのスポーツ施設の整備、季節を問わず楽しめるレジャー施設の整備など <b>コミュニティ-ハブ</b> カフェなどの飲食施設やイベントができる広場、芝生広場、シェアモビリティの乗換施設の整備など
<b>エントランス・ゾーン</b> 目標1 まちの玄関口となり、駅東西の結節性向上 目標2 まちなかの飲食や娯楽の中心拠点化	<b>ゲート-エリア</b> 平賀駅前の空き店舗を活用したカフェやフリースペースの整備、駅前広場における植栽や照明、休憩施設の整備、平賀駅の東西自由通路の整備など <b>エンターテイメント-エリア</b> 空き店舗などを活用した複合型商業施設や宿泊施設の整備、平川市の特産品の開発と販促など
<b>ファン・ゾーン</b> 目標1 様々な市民活動や文化の震源地 目標2 伝統・文化的な観光の入口	<b>シビック-コア</b> からっと広場に季節を問わず使えるイベント施設、水景施設、植栽の整備、週末イベントの開催。市庁舎を活用したアクティビティなど <b>フェスティバル-コア</b> ねぶた展示館の改修により郷土芸能、歴史・文化に触れ、体験・参加できる施設の整備など
<b>コミュニティ・ストリート</b> 目標1 各ゾーンをつなぎ、循環を促す動線の確保	<b>タウン-リンク</b> 駅前通り沿道のポケットパークの改修や路肩を利用したパークレットの整備、公営駐車場を活用した緑地公園の整備、夜間でも歩きたくなる道路空間の演出など
<b>アクション・プログラム</b> 目標1 イベントや市民活動の継続性向上 目標2 様々な活動や企画、運営に寄与する人材の育成	<b>アクティビティ-プラン</b> 年間イベントスケジュールの策定、官民連携による共催イベントの開催、ボランティアなどによる地域協働管理モデルの構築など <b>トレーニング-プラン</b> 市民団体によるトライアル出店、実証プログラムへの企画・運営に関する研修、プレイベントの開催など

図 平賀駅周辺まちづくり基本構想 施策体系図

# PARK LIFE

～公園からはじまる 次世代型まちづくり～

**(3ZONE 1STREET+)**

## 住民目線のにぎわいと癒しを提供するパーク・ゾーン

心と体を休めリラックスするエリア

リラクゼーション-エリア

人々が遊び、交流、運動、文化活動を楽しむエリア

レクリエーション-エリア

人々が交わり、滞在するエリア

コミュニティ-ハブ

## まちの顔となる エントランス・ゾーン

まちの玄関口、駅東西が結節する拠点  
ゲート-エリア

まちなかの飲食や娯楽の中心拠点  
エンターテイメント-エリア

交流・体験を広げる  
アクション・プログラム

イベントや市民活動の継続性向上  
アクティビティ-プラン

様々な活動に寄与する人材の育成  
トレーニング-プラン

## 緑とにぎわいをつなぐ コミュニティ・ストリート

各ゾーンをつなぎ、循環を促す動線  
タウン-リンク

## にぎわいと伝統が融合 するファン・ゾーン

様々な市民活動や文化の震源地  
シビック-コア

伝統・文化的な観光の入口  
フェスティバル-コア

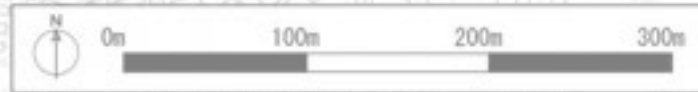


図 平賀駅周辺まちづくりのコンセプトと将来像

【出典】国土地理院発行2.5万分1地形図を加工して作成

目標を実現するための取組

# パーク・ゾーンの取組の方向性

既存公園の改修と新たなにぎわいづくり

遊具広場の拡充、若者向けスポーツ施設の整備、季節を問わず楽しめるレジャー施設の整備など



遊具広場



スポーツ施設



レジャー施設



飲食施設



イベント広場



シェアモビリティ乗換施設

人々が遊び、交流、運動、文化活動を楽しむエリア

**レクリエーションエリア**

人々が交わり、滞在するエリア

**コミュニティハブ**

カフェなどの飲食施設やイベントができる広場、芝生広場、シェアモビリティの乗換施設の整備など

心と体を休めリラックスするエリア

**リラクゼーションエリア**

居心地のよい休憩施設や快適な散歩路、屋外のコワーキングスペースなどの整備。定期的なイベントの開催など



休憩施設

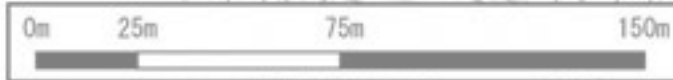


コワーキングスペース



散歩路

※各取組はイメージです



【出典】国土地理院発行2.5万分1地形図を加工して作成

目標を実現するための取組

# エントランス・ゾーンの取組の方向性

駅前空間の改修と商業開発

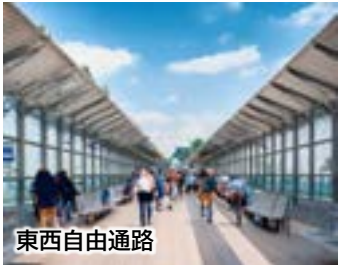
平賀駅前の空き店舗を活用したカフェやフリースペースの整備、駅前広場における植栽や照明、休憩施設の整備、平賀駅の東西自由通路の整備など



コミュニティ施設



駅前広場



東西自由通路



シェアモビリティ乗換施設

平賀駅  
まちの玄関口、  
平賀駅東西が結節する拠点

ゲート-エリア  
駅前広場

まちなかの飲食や娯楽の中心拠点

エンターテインメント-エリア

空き店舗などを活用した複合型商業施設や宿泊施設の整備、平賀市の特産品の開発と販促など



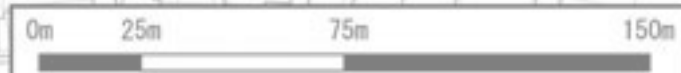
複合型商業施設



宿泊施設



特産品の開発・販促



目標を実現するための取組

# ファン・ゾーンの取組の方向性

ふらっと広場と観光施設のリニューアル

ねぶた展示館の改修により郷土芸能、歴史・文化に触れ、体験・参加できる施設の整備など



観光・交流施設



シェアモビリティ乗換施設

※観光・交流施設の整備場所や整備内容については、市民や民間事業者等との十分な検討・調整が必要です。

児童館

平川診療所

ふらっと広場

様々な市民活動や文化の震源地

シビックコア

P

平川市役所

伝統・文化的な観光の入口

フェスティバルコア

ねぶた展示館



※各取組はイメージです

ふらっと広場に季節を問わず使えるイベント施設、水景施設、植栽の整備、週末イベントの開催。市庁舎を活用したアクティビティなど



イベント施設



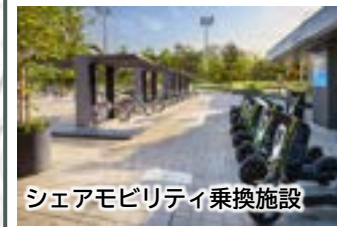
水景施設



マルシェ



映画上映会



シェアモビリティ乗換施設

# コミュニティ・ストリートの取組の方向性

道路と沿道の一体化と道路空間の再編

エントランス・ゾーンハ

モビリティ・ハブ パーク・ゾーンハ

各ゾーンをつなぎ、循環を促す動線  
**タウンリンク**

モビリティ・ハブ

ふらっと広場

ファン・ゾーンハ

平川診療所

平川市役所

モビリティ・ハブ

ねぶた展示館

### 凡例

↔ : 歩行者動線

↔ : モビリティ動線

駅前通り沿道のポケットパークの改修や路肩を利用したパークレットの整備、沿道の公営駐車場を活用した緑地公園の整備、夜間でも歩きたくなる道路空間の演出など



パークレット



緑地公園



歩きたくなる道路空間

0m 25m 75m 150m

※各取組はイメージです

【出典】国土地理院発行2.5万分1地形図を加工して作成

目標を実現するための取組

## アクション・プログラムの取組の方向性

地域との共創によりつながりと人材を育む

イベントや市民活動の継続性向上

アクティビティプラン

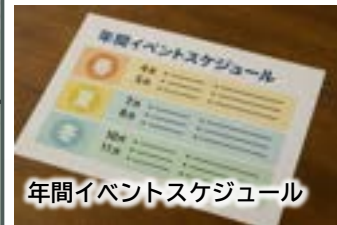
様々な活動に寄与する人材の育成

トレーニングプラン

市民団体によるトライアル  
出店、実証プログラムの企画・  
運営に関する研修、イベントの  
開催など



年間イベントスケジュールの策定、官民連携による共催イベントの開催、ボランティアなどによる地域協働管理モデルの構築など



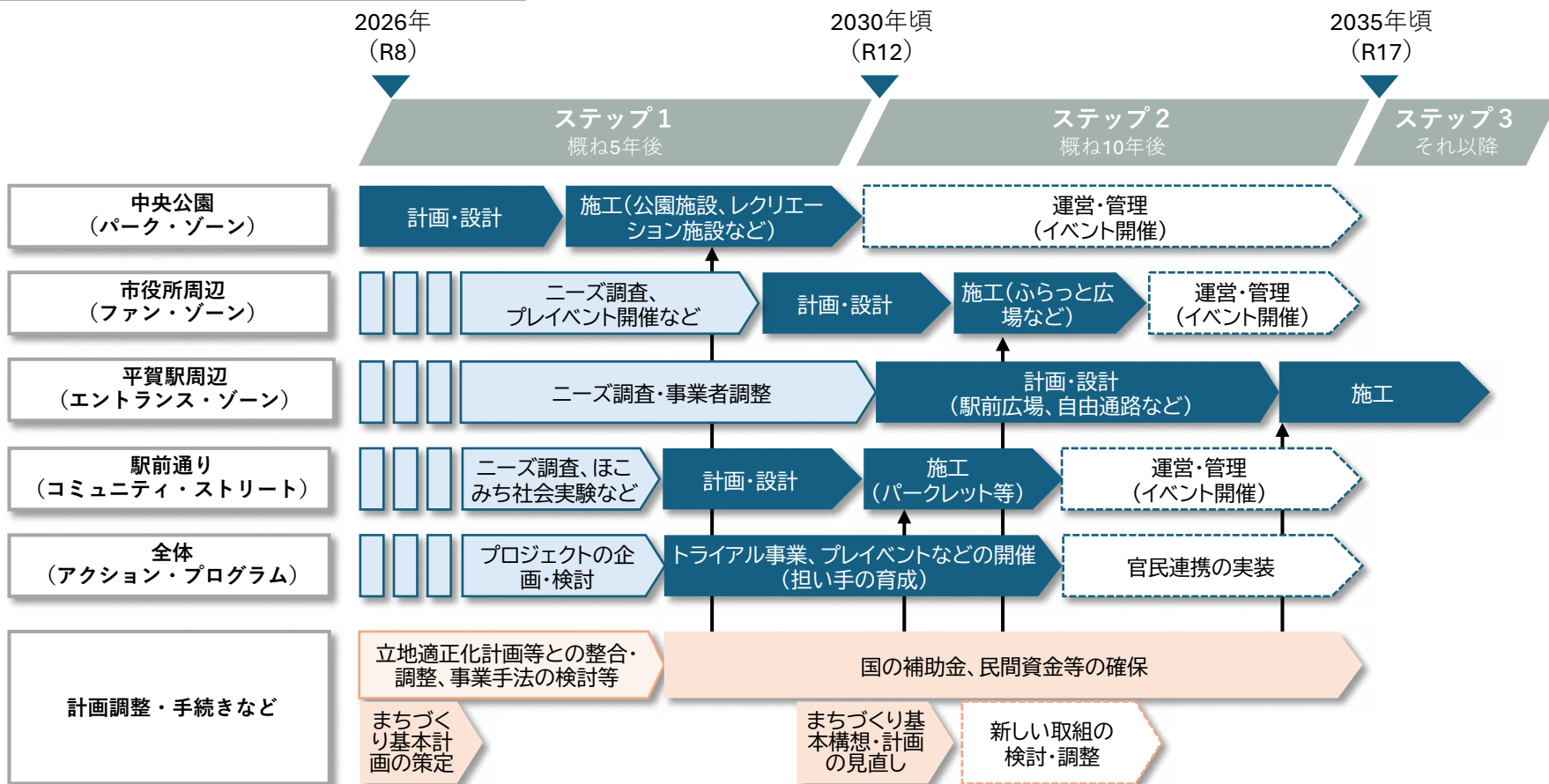
※各取組はイメージです

【出典】国土地理院発行2.5万分1地形図を加工して作成

目標を実現するための取組

# 実現に向けたシナリオ

公園からはじまる 概ね10年間のシナリオ



目標を実現するための取組

## 実現に向けたシナリオ

ステップ1の主な取組（各ゾーン・ストリートの整備に向けて進めておくべきソフト施策）

### ①まちの将来像の周知

ワークショップやニーズ調査、イベント等を通じて、まちの将来像を地域の方々と共有します。

### ②地域住民・来訪者向けイベントの企画・試行

既存イベントの拡大を含め、新たなイベントの企画を行うとともに、プレイベントや社会実験を実施します。

### ③個別施策の選定・計画づくり

アンケート調査や社会実験等を行い、使われ方やニーズを捉えた個別施策の選定と計画づくりを進めます。

### ④公共空間の利活用に関する仕組みづくり・再構築

社会実験や民間事業者との対話を通じて、公園や道路等の公共空間の利活用に関する仕組みづくり・再構築（運営・維持管理、占用等）を進めます。

### ⑤運営人材・市民協働組織の育成

住民・事業者・行政の連携により、地域で活躍できる人材の育成を行います。

### ⑥関係部署の連携

関連する観光・交通・都市計画等との整合を図り、組織横断的な推進体制を構築します。



Fin....