

第3期

須賀川市中心市街地 活性化基本計画



新たな発見と
チャレンジが
できるまち



©円谷プロ

- 8 働きがいも経済成長も
- 11 住み続けられるまちづくりを
- 17 パートナシップで目標を達成しよう

Fukushima
須賀川市
Sukagawa City

2024年4月

中心市街地活性化に向けた主な課題

課題
1

まちなかの回遊性・ 滞留時間の向上

中心市街地への来訪手段となる公共交通機関の強化、市民交流センターtette利用者のまちなかへの誘導、翠ヶ丘公園・JR須賀川駅周辺との連携強化が課題となっています。

課題
2

まちなかでの 消費喚起・需要拡大

中心市街地では様々なイベント等が開催されていますが、店舗での消費につなげていないことから、店舗の意欲醸成と、認知度向上が求められます。また、空き物件の有効活用も課題となっています。

課題
3

市民主体による 公共空間を活用した 地域活性化

まちなかの活性化のため、市民や民間事業者による公共空間を活用したイベント等の開催が求められており、利用手続きのサポートや利用しやすい環境づくりが課題となっています。



中心市街地活性化のテーマ

「新たな発見とチャレンジができるまち」

東日本大震災からの復旧・復興を経て、公共施設等が整備されたことにより、中心市街地では、歩くことが楽しくなる街並みが整ってきました。空き店舗、空き地への新規出店者の増加や公共空間を活用したイベントも開催されるようになったことから、本計画では、さらに多くの人々が、歩くごとにまちの魅力に気づき、また、自分自身の道を歩み始めたいまちを目指します。

基本方針 1

まちなかに留まり、
いろいろ
回りたくなる
魅力を作る

中心市街地の玄関口となるJR須賀川駅周辺エリアの強化とともに、市民交流センターtette周辺地区との連携を図り、中心市街地全体での回遊性を向上させます。さらに、商店街、店舗の魅力の向上を図ることにより、中心市街地全体での魅力や体験を楽しんでもらい、まちなかでの消費喚起・需要拡大につなげます。

基本方針 2

継続的に挑戦できる
仕組み、
多くの人々が挑戦できる
機会を生み出す

これまでに地域に根付いてきた、市民や民間事業者による活動が単発的に終わらず、継続的に挑戦できる仕組みを作ります。特に、須賀川市の未来を担う若者が挑戦できる機会の創出に取り組みます。



中心市街地
活性化の
テーマ

新たな発見とチャレンジができるまち

基本方針
1

まちなかに留まり、
いろいろ回りたくなる
魅力を作る

- 回遊性・滞在時間の向上
- まちなかでの消費喚起

基本方針
2

継続的に挑戦できる仕組み、
多くの人々が挑戦できる機会を
生み出す

- 継続的に挑戦できる仕組みづくり
- 多くの人々が挑戦できる機会の創出

目標
1

回遊するための
手段や仕組みを作る



目標
2

店舗の認知度や
消費を喚起する
仕組みを作る



目標
3

多様な主体による
公共施設・空間の
活用を増やす



目標指標 1

休日歩行者通行量

基準値
3,247 人/日
(2023年)

目標値
4,000 人/日
(2028年)

目標指標 2

新規出店者の継続率

基準値
86.1%
(2016年～2022年)

目標値
87.0%
(2016年～2028年)

目標指標 3

民間事業者による
施設利用件数

基準値
573 件
(2022年)

目標値
800 件
(2028年)



©円谷プロ



これまでの中心市街地活性化

1 須賀川駅 東西自由連絡通路

須賀川駅東口の混雑解消と駅利用者の利便性向上を図るため、須賀川駅東西自由連絡通路を整備します。
(令和7年春に完成予定)



2 ウルトラマン モニュメント

ウルトラヒーローや怪獣のモニュメント。松明通りに立ち並ぶモニュメントは、今にも動き出しそうな迫力です。



©円谷プロ

3 翠ヶ丘公園のカフェ、 温浴施設のリニューアル

公民連携により事業を進め、カフェや飲食施設の新設、温浴施設のリニューアルをしました。



4 市民交流センター tette

生涯学習の推進と市民活動の支援により、世代や分野を超えた市民交流を促進するために、2019年1月11日に開館しました。



5 チャレンジショップ

カフェや小売営業などが実践できる市直営のチャレンジショップ。専門家による指導により、中心市街地への出店までを支援します。



6 マチソダテベース

株式会社テダソチマが開設したチャレンジショップ。須賀川に出店してみたいと考える新規出店者の挑戦を応援します。



の取組と第3期計画の区域



7 COCO-LABO SUKAGAWA

個々の想いをつなぐまちなかオフィス。自分の好きなリズム・スタイルで理想の未来を描く新しい働き方のカタチをサポートしま

8 palette

「交流と体験が生まれ、育まれる」まちなかのサテライトオフィス。新たな交流・コミュニティ形成、ワークスペースの場として開かれたまちを創造します。



9 須賀川市新庁舎

中心市街地区域外に分散移転していた行政機能を集約し、「みんなの家」をコンセプトに2017年5月8日に開庁しました。

10 STEPS

地域活性化とスマートなまちづくりを目指すシェアオフィス。利用者のライフスタイルに沿った支援やリモートワーク拠点を提供します。



11 Rojima

ハンドメイドやセレクト品などが集まるマルシェイベント。路地や私有地などの遊休時間を使い、出店者の「チャレンジ」や「こだわり」を応援しています。

12 風流のはじめ館

郷土の偉人顕彰と文化・伝統等の継承や市民活動の拠点として、2020年10月9日に開館しました。



ワークショップでのアイデアを元にした 未来予想図+アクションプラン

計画策定に向け、高校生や市民が参加したワークショップでは、「また来たくなる魅力にあふれたまち」をテーマに、多くの意見やアイデアを出し合いました。ここでは、出された意見やアイデアをもとに、須賀川の目指すべき未来の一例と、実現にむけたアクションプランを紹介します。



未来予想図

個人の好きで
広がる
関係人口

須賀川市では個人の“好き”に共感して小規模なコミュニティが数多く生まれています。様々なコミュニティ活動が常に行われることで人が人を呼び、市を訪れる人が増えています。

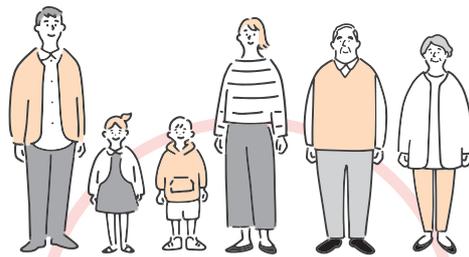
多様性のある
駅周辺

駅やその周辺では、電車の待ち時間にボードゲームなどが楽しめます。路上での演奏や、道路を通行止めにしたフットサルも行われ、電車を利用しない人も訪れる場所になりました。

さらに
風流なまち

風流のはじめ館を中心とした南部地区では、いつでも和服でお茶を楽しむ体験ができます。夜になると軒先や路地の行灯が街並みを浮かび上がらせ、より雰囲気が高まります。





みんなが できること

- ごみを拾ってまちをきれいにしよう
- 挑戦する人を応援しよう
- 困っている人に声をかけよう
- 体験や好きをみんなとシェアしよう
- やってみたいことを市に相談しよう
- tetteを借りてみよう
- 風流のはじめ館を借りてみよう
- イベントを開いてみよう
- いろいろな文化を大事にしよう

アクション プラン



まちに くる人



まちに いる人



- まちなかを歩いてみよう
- tettelに行ってみよう
- 翠ヶ丘公園に行ってみよう
- 風流のはじめ館に行ってみよう
- イベントに行ってみよう
- Webサイト「すかがわのおと」を見てみよう
- まちなかで食事・買い物をしてみよう
- お店の人と話してみよう
- 好きな場所、お店を見つけよう
- バスや電車を使って出かけよう

- ワークショップやまちゼミを開こう
- まちにくる人に好きな場所、お店を紹介しよう
- 軒先を使ってお店前の雰囲気づくりをしよう
- 和服を着て風流を感じてみよう
- 地域の文化を紹介しよう
- 家の外灯をつけてまちを明るくしよう



市民の皆さんを支援します!!

まちなかの公共空間の利活用

中心市街地の魅力向上や地域課題の解決のために、市の施設や公園・道路などの公共空間の利活用を進めています。ホームページやガイドブックで対象エリアや手続きの流れなどを紹介します。



マルシェ
イベント

アクティ
ビティ

歩道
テラス

etc..

お問い合わせ

須賀川市経済環境部商工課
八幡町135 TEL/0248-88-9141



事業者の皆さんを支援します!!

まちなかへの出店を促進

中心市街地で出店・創業をお考えの方に対して、様々なサポートを行っています。



創業に
関する
お悩み

物件の
紹介

創業後の
サポート

etc..

お問い合わせ

まちなか出店サポートセンター
中町12 (こぶる須賀川内) TEL/0248-94-6590



創業に関する補助金等

中心市街地や市内で創業予定の方や創業したばかりの方などへの支援制度です。



まちなか
出店
推進事業
補助金

創業等
支援
補助金

スタート
アップ
資金融資

etc..

お問い合わせ

須賀川市経済環境部商工課
八幡町135 TEL/0248-88-9141



第3期須賀川市中心市街地活性化基本計画
【概要版】
作成日：2024年3月

発行者：須賀川市経済環境部商工課
962-8601 福島県須賀川市八幡町 135番地
電話 0248-88-9141
計画について、詳しくは市ホームページをご覧ください

