

## 提案趣旨説明書

〈作品タイトル〉

巨大バスケットコート化した三河安城をつかいたおす、歩いて楽しいウェルビーイングなまちづくり

〈提案の趣旨〉

### 1. 解決したい地域課題

#### (1) 線路や幹線道路による歩行横断の遮断

居住・都市機能の段階的な立地により居住者は安定的に増加し、昼夜を問わず多くの居住者・就労者が滞在するまちとなっているが、特に三河安城駅前においては線路や幹線道路が集中することからそれらをまたいだ歩行横断を促す仕掛けが必要であると考えている。

#### (2) 多目的交流拠点（アリーナ）以外の目的多様化

2026年には三河安城駅に多目的交流拠点ができ、バスケットボールをはじめとしたスポーツイベントや興行が開催され、多くの来訪者が期待される。一方でスポーツイベントの開催日は限定的であるため、日常的に来訪者を呼び込み、地域内を回遊させる仕組みが必要であると考えている。

### 2. 提案内容

人流データを活用した仕掛けを提供し、歩行データ蓄積、回遊促進、決済システムとの連携を通して線路や幹線道路をまたいだ地域内の回遊を促し、街の新しい魅力発見と継続的な街の賑わいを創出することを目的とする。

#### (1) 歩くほどポイントが貯まるウォーキングアプリ

当社が提供するウォーキングアプリ「aruku&（あるくと）」では、利用者の歩行データを蓄積するとともに、歩行数に応じてポイントを付与することができる。また本アプリ上では、街のイベント情報や飲食店情報などをマップ上に表示させ、利用者へリアルタイム性のある情報を発信する。

#### (2) 混雑度に連動したダイナミッククーポン発行

地域内の店舗には簡易的なセンサーで混雑状況を発信できる「nomachi（のまち）」を導入する。クーポン内容が混雑度と連動して自動的に変更するダイナミッククーポン機能を備えていることで、利用者が離れた店舗にまで移動するインセンティブとして効果を発揮する。

#### (3) 貯まったポイントを使って地域内でPAY決済

ウォーキングアプリやクーポンなどにより個人に貯まったポイントを地域内の加盟店舗で決済可能な「地域payシステム」を地域内で展開する。スマートフォンのQR決済のほか、専用カードを配布することでスマートフォンを持たない人であっても幅広く利用することが可能。

今回、エンターテインメント性を付与するために、三河安城駅前をバスケットコートに見立て線路を挟んだ南北対抗戦とした。プロバスケットチームであるシーホース三河のホームアリーナとして迎え入れるにあたり、バスケットと三河安城の関連性の強化、ブランディングにも寄与することを狙う。