

『コンテナで遊ぶまち』における提案趣旨説明書

1. 計画敷地の課題と特徴

問題点：駅周辺にはホテルやオフィスが点在しているが、空き地や駐車場が多くまちが虫食い状態になっているため、歩くことに適していない。

特徴：農業をはじめとした地元で根付いた職により発展してきたこのまちには地域住民がもつ力に大きな可能性があると考えた。

2. 活性化のための解決案

2-1 余白を埋めるコンテナ派遣システム

移動式コンテナを用いてまちのいたるところにコンテナを派遣(レンタル)することでまちの虫食いを埋め、連続させた歩きやすいまちにする。また、一定期間まち全体でコンテナをいたるところに派遣させ、まち歩きができるようなイベントを開く。

2-2 地域住民で作り上げる場のデザイン

私たちはフレキシブルなコンテナを設計し、地域住民が利用することで本設計地を三河安城らしい場にするを考えている。具体的には朝は、農家がトラックで野菜を持ってきてこの場で売り、昼は子供たちが自由に遊び、休日には小学生の合唱コンクールやバンドの演奏などに利用できる、などである。

3. 運営に係る具体的考え方

コンテナの運営は市が行うことを想定し、コンテナの使用は一定料金でレンタルできる仕組み(市内の人は減額やサブスクリプションのような機能も考えられる)とする。

通常時、コンテナは開放されており、通りすがりの人が休憩したり、子供が遊んだりできるようにする。

4. コンテナの設計手法

コンテナは40ftと20ftの大きさのものがあられを組み合わせる。組み合わせ方は、使う人によって変化可能になっている。移動可能でレンタルも可能なコンテナは20ftの方であり、そちらは私たちがA1シートに示した設計物を想定する。基本的には昼間のみ解放し、夜は閉じるような形をとる。

40ftのコンテナについては常設型で常時開放されており遊具のような扱いのため、表面の塗装デザインや穴のあけ方などはワークショップ等でデザインを集めることを想定する。また、塗装は周期的に変えることも想定していて、小中学生による工作活動の一環としても利用できると考えている。

5. 将来のまちづくりの提案

コンテナという比較的安価なものを使うことでコストを抑え、次のまちづくりへとつなげられるように考えた。私たちは、このプロジェクトの後は別の場所でも同じようにコンテナを使い、場をデザインできればと考えている。そのデザインには著名な建築家などが携わり「コンテナ」をコンセプトに設計してもらい、徐々にまちの密度を上げれば歩きやすいよりよいまちになると考えている。