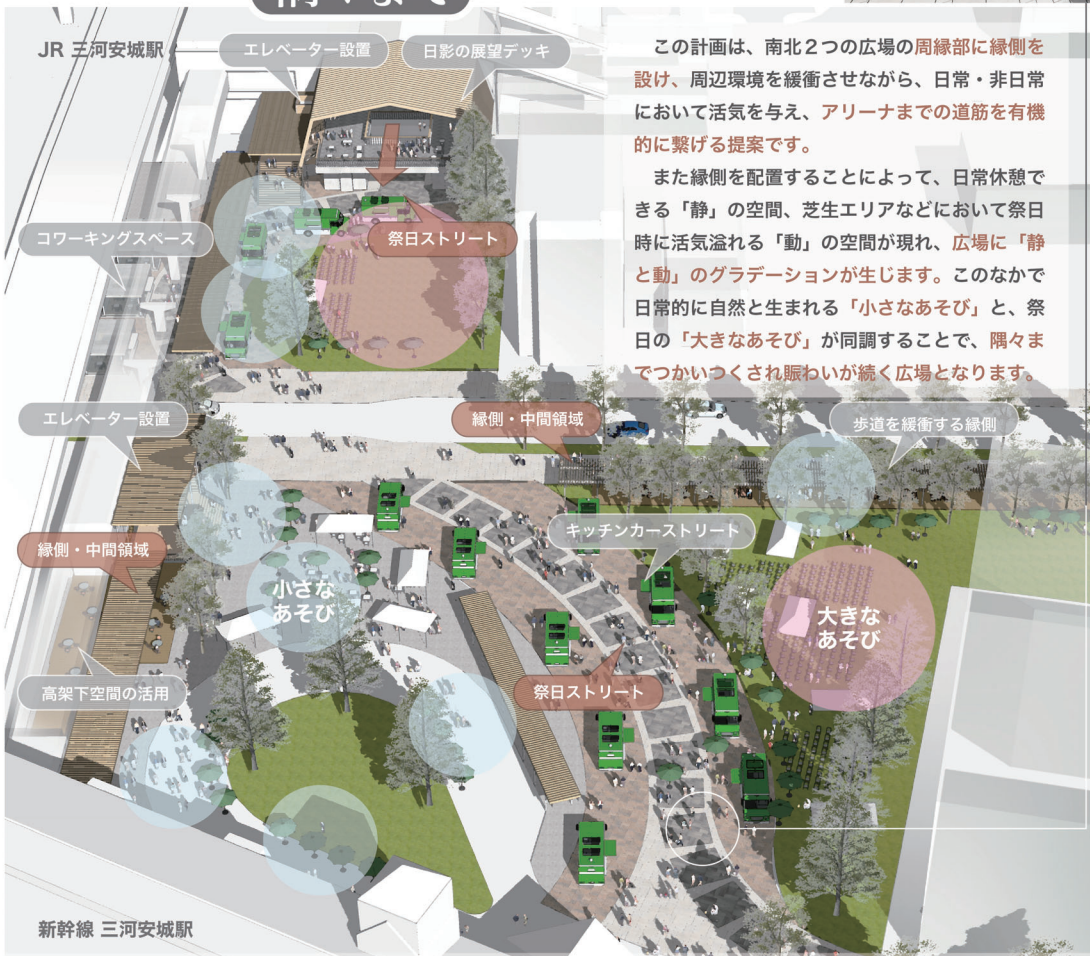


静と動をつくる まちの縁側

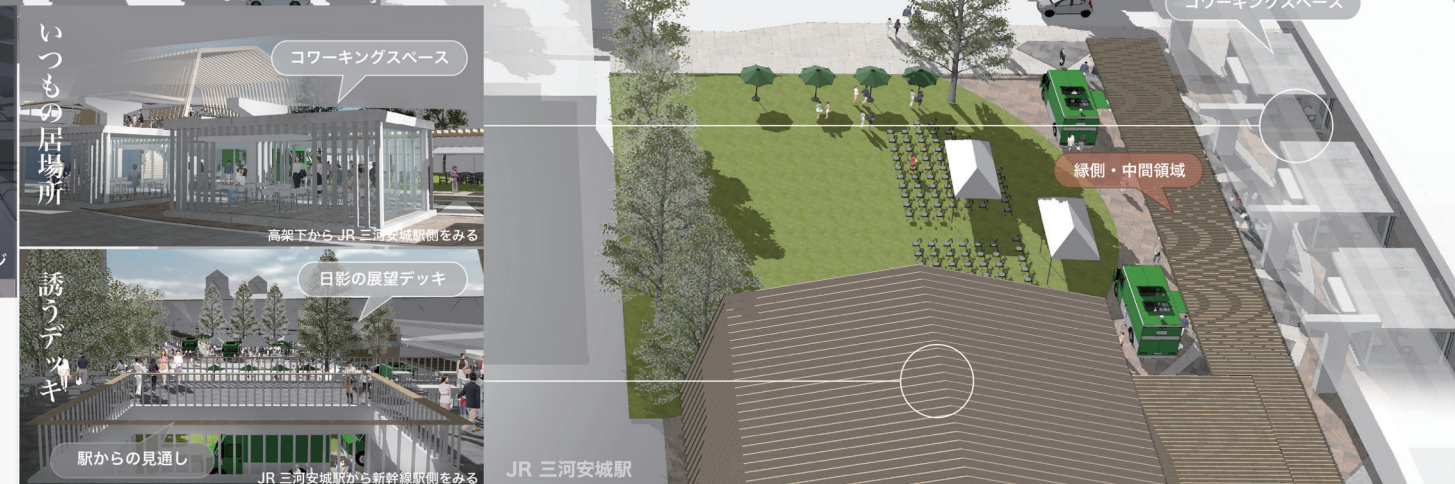
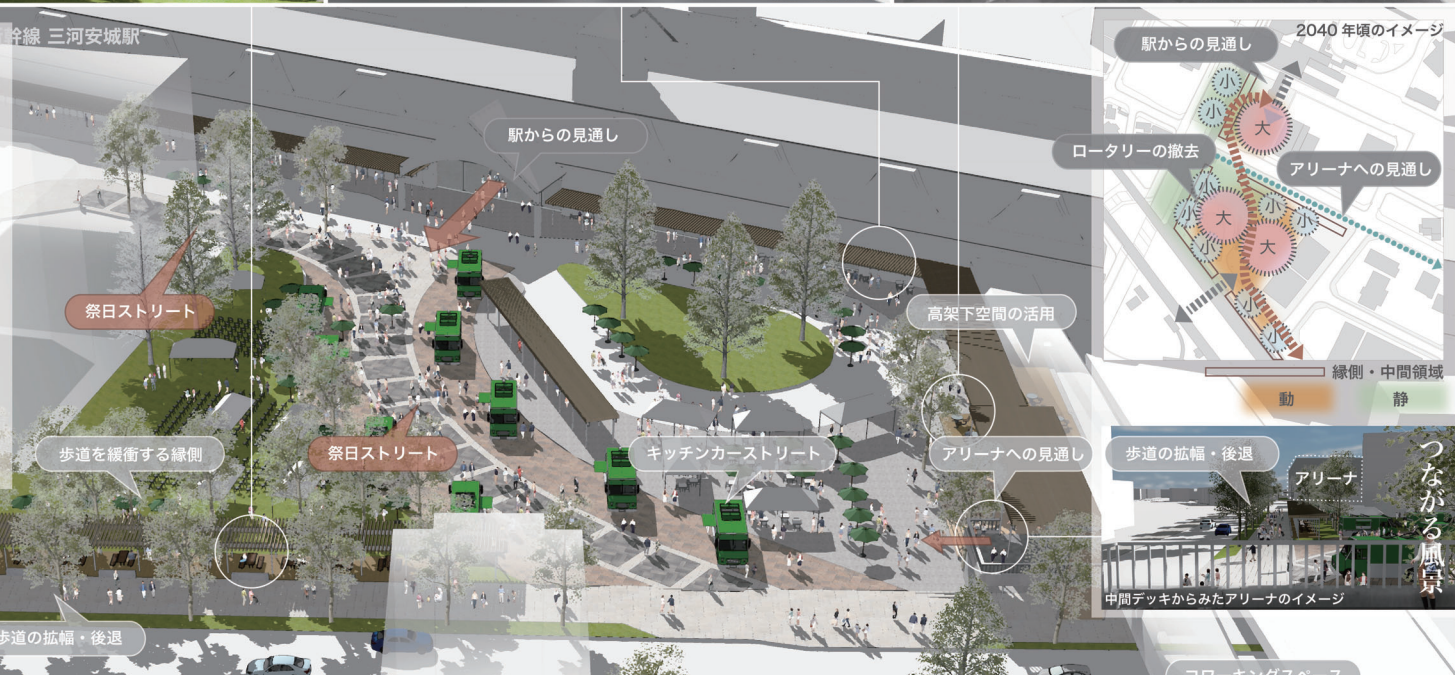
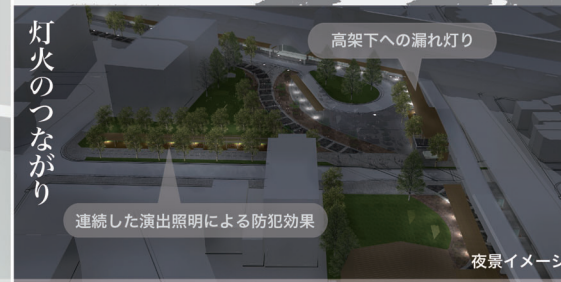
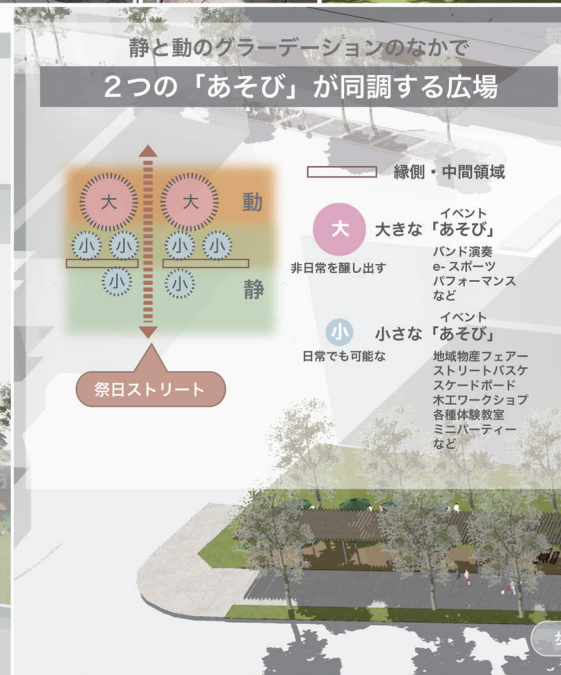
— 広場をつかいつくす —

隅々まで



この計画は、南北2つの広場の周縁部に縁側を設け、周辺環境を緩衝させながら、日常・非日常において活気を与え、アリーナまでの道筋を有機的に繋げる提案です。

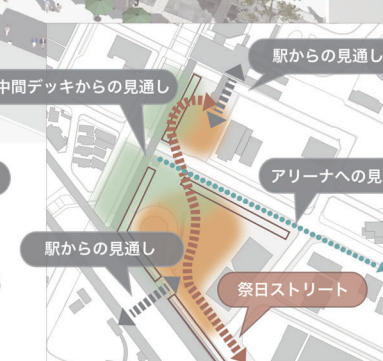
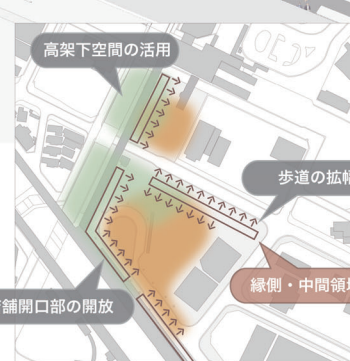
また縁側を配置することによって、日常休憩できる「静」の空間、芝生エリアなどにおいて祭日時に活気溢れる「動」の空間が現れ、広場に「静と動」のグラデーションが生じます。このなかで日常的に自然と生まれる「小さなあそび」と、祭日の「大きなあそび」が同調することで、隅々までつかいつくされ賑わいが続く広場となります。



【課題】空間の分離

【改善】広場の周縁からつくる(縁側・祭日ストリートの整備)

【進め方】協創のまちづくり



【空間活用の問題点】
・駅舎と2つの広場の繋がりが見えない
・駅からの見通しが取れていない
・植え込みによる閉鎖性(エッジ)
・植え込みにより沿道(長根街道)からイベントの様子が見えない
・高架下の駐輪場活用によるエッジ
・オブジェの多さによる一体感の不在
・広場全体を一体として使えない
・<夜間>非効率な機能照明
・<夜間>高架下が暗く見通しが悪い
・広場に日常の気配が無く、非日常との繋がりが見えない
→エッジによる空間の分離が課題です。

【改善点】
・植え込みを撤去し、縁側空間(パーゴラ+ポリカ屋根)を整備
・立体駐輪場の整備と高架下空間の活用
・JR駅前にデッキ、自由通路に中間デッキを整備し広場への見通しを改善
・長根街道の歩道拡幅によりアリーナへの見通しを改善
・縁側沿った連続的な演出照明による夜間の防犯効果
→エッジを解消する中間領域(縁側)が分離した空間をつなげます。
→広場の周縁に日常の賑わいと愛着が生まれます。

【静と動のグラデーション】
・縁側整備により「静と動」を演出
・「静」は日頃人々が休める居場所として日常利用が可能な空間(周縁)
・「動」はフリースペースであり祭日にはメインとなる空間(中心)
・「静と動」のグラデーションの間に祭日ストリート(連続的な舗装)を整備
・祭日ストリートをキッチンカーストリートで挟み非日常時の賑わいを演出
→静と動のグラデーションに「大きなあそび」「小さなあそび」が同調します。
→日常と非日常の気配を感じられる広場になります。

【計画のフェーズ】
・縁側の設置においては、関連事業者と協議しながら市民参加のワークショップと社会実験を行います。
・計画過程や利用方法の検討においては、VR(仮想現実)AR(拡張現実)を活用したイメージ共有と合意形成を実施します。
・これらのコンテンツを活用し、メタバース空間においてワールドを作成し、リアル空間で開催するイベントへの集客を促します。

短期計画	中長期計画(2026-2040年ごろ)	最終ビジョン
デッドスペースをつかいたおす	駅との中間領域をつくる	広場をつかいつくす
縁側の整備・中間デッキの整備 植え込みの撤去 活用方法の検討と修正 縁側設置のワークショップ 社会実験の実施 全体計画の検討	JR安城駅 デッキの整備 高架下駐輪場の立体整備 新幹線 三河安城駅 壁面改修と開口設置 祭日ストリートを中心としたイベント開催 利用方法の共有と合意形成 アリーナの建設	隅々まで 祭日ストリート舗装改修 歩道の拡幅 コワーキングスペース等の整備 アリーナの縁側設置
まちづくりDX活用 イメージパース CGパースなどによる検討と合意形成	VR VR(仮想現実)などによる検討と合意形成	AR VR・AR(拡張現実)などによる空間利用の検討

まち全体をつかいつくす

