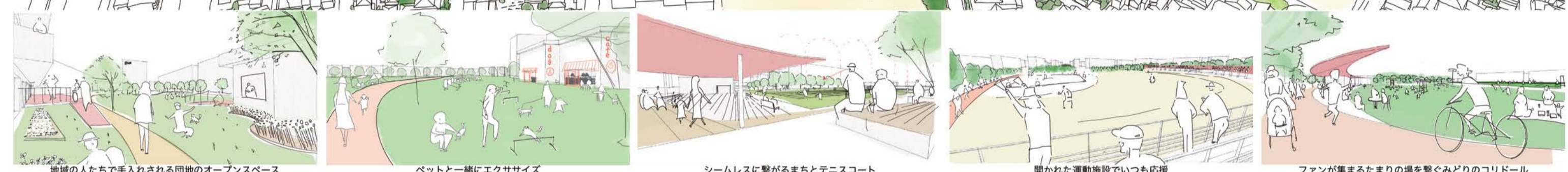


### 男山スポーツビレッジ構想

私たちは、まちびらきから50年が経過した大規模な郊外住宅団地に対し、ソフト事業とハード事業を部分的かつ効果的に織り交ぜた計画によって、多中心的な拠点がゆるやかにつながる構造への再編をめざします。スポーツを支える「ファン」の存在に着目し、「まちのファン」を中心としたまちづくりのプラットフォームを提案します。スポーツをひとつの切り口に「まちのファン」を巻き込みながら、段階的にまちをつくり変え持続可能な住環境への再編を目指す構想です。



地域の人たちで手入れされる団地のオープンスペース      ペットと一緒にエクササイズ      シームレスに繋がるまちとテニスコート      開かれた運動施設でいつも広場      ファンが集まるたまりの場を繋ぐみどりのコリドール

### 流動するコミュニティと公共施設マネジメントの課題      スポーツから学ぶ「ファン」を中心としたまちづくり      多中心的な拠点がゆるやかにつながる構造へ再編

京都府南西部に位置する八幡市男山地域は、大阪府枚方市との府境にあり、京都-大阪のベッドタウンとして、日本住宅公団によって開発された大規模郊外住宅団地です。UR賃貸地約4600戸が地域の大部分を占めており、UR・公団分譲地約1400戸、周辺は戸建住宅地が広がっており、**市人口の約3割**にあたる約20,000人が居住する地域です。UR男山団地は、「UR賃貸住宅ストック活用・再生ビジョン(2018)」において、高齢化に対応するため、ストック再生の実施により地域及び団地ごとの特性に応じた多様な活用を行う「ストック再生」に類型されています。そのような背景を受けて、市は、「男山地域再生基本計画(2014)」を策定し、UR都市機構との連携によるまちづくりを進めています。また市全域では、「**やわたスマートウェルネスシティ計画(2019)**」を掲げており、再計画が運動する新たな地域のビジョンが求められています。

男山地域の大部分を占めるUR賃貸地は、住民の流動性が高く、自治組織の加入率が減少し、運営が困難な状況にあります。まちびらきから50年が経過し、当初から住みつけの住民の高齢化が進み、近年UR賃貸地には、近隣企業で働く**外国籍技能実習生の住みこ**として活用され、増加傾向にあった空室率が変質しました。このような住民構成の変化は、**公共施設運営**にも大きな影響を与えます。人口急増期に建設した小学校は、**現在2校が廃校**となり、公共施設の活用がまちづくりの課題となっています。地域中心部分にあたる金堀、石城、弓町、吉井、松里地区には、小、中、高校といった学校施設と近隣公園や廃校を合わせて**5つの公共施設が集中**しています。わたしたちは、これまでの団地再生のような全体的な建替や集約といったハード事業ではなく、**ソフト事業とハード事業を部分的かつ効果的に**織り交ぜた試案法のように治すという考え方にもとづき、この地区を対象地としました。

近年、地方都市を中心にまちづくりが全国的に盛んになる中、まちづくり界においては、「**プレイヤー層と無関心層の分断**が課題となっています。一方で、スポーツ界においては、プレイヤー層と無関心層の間に**ファン層**が構築されています。ファン層は、時に自らアマチュアプレイヤーとしてスポーツを楽しむこともあれば、無関心層である期間だけファンになる「**わかファン**」という言葉の通り、プレイヤー層と無関心層の境界をゆるやかにつなぐ存在といえます。住民の流動性が高い男山地域には、一定期間居住したことがある元住民や知り合いが住んでいるといった、**間接的に男山地域と関わりがある人**がたくさんいます。そういった間接的な応援者=ファンがまちづくりに関わるプラットフォームをつくることで、プレイヤー層と無関心層の分断をゆるやかにつなぎます。

築50年を迎える男山団地は、建物・設備の老朽化がみられるものの、南北約2kmを貫く歩行者専用の緑道を軸に形成された豊かな屋外環境が地域の魅力となっています。しかしながら、ゾーニングの考え方のもと、住宅用途の建物ばかりが立ち並ぶ地域は、目的をもって行ってみたい用途や機能が乏しく、せっかくの歩行者専用道のネットワークもうまく活かせていません。私たちは、**地域のストックを生かしながら**、より地域の魅力を生み出すための段階的な空間整備を提案し、地域のプラットフォームを構築しながらファンを獲得するとともに、官・民からのハードへの投資の機会を高めたい計画を構想します。**地域内に拠点(プレイコモンズ、プレイステーション)と緑のコリドールを点在させながら**、ソフト・ハードの両面からアプローチすることで、**ゆるやかにつながる構造へ再編**を図ります。

### プレイコモンズとプレイステーションによってゆるやかに変化するまち



### phase0 プラットフォームの運営

作法① 多様な主体で話し合える場をつくる  
まちづくりのプラットフォームを設置します。プラットフォームは、市民、行政、事業者で構成され、地域課題の共有や解決に向けた協議の場とします。

### phase1 廃校の暫定利用

作法② すぐに始められることからやってみる  
旧男山第4小学校の暫定利用。期間を定め校舎や校庭を活用します。敷地は、戸建住宅地である吉井地区・松里地区に隣接する立地条件を活かしたプログラムを計画し、新規ファンの開拓を目指します。

### phase2 UR 団地のリノベーション

作法③ グランドレベルでつながる  
男山第2中学校とくすのき小学校が隣接する緑のコリドールをランニングで繋げる。モビリティが豊富な歩行者専用道を確保し、モビリティを軸とするまちづくりを進める。

### phase3 高校施設の開放

作法④ まちが見える、まちから見られる  
既設の公共施設に対して部分的な改修を行います。歩行空間と施設の境界(フェンス、擁壁、低木)をデザインし、まちが見える、まちから見られる環境をつくり、スポーツに親しみやすくなる地域を目指します。

### phase4 小中一貫校の整備

作法⑤ 玉突き的にプロジェクトを進める  
1. 新築校舎建設 2. 中学校校舎整備 3. 運動広場整備 4. 小学校校舎整備 5. 小学校校舎整備 6. 運動広場整備 7. 運動広場整備 8. 運動広場整備

### phase5 スポーツ施設の整備

作法⑥ みんなの共感を束ねる  
ファンの共感を束ね、スポーツ施設の整備を行う。官・民からのハードへの投資の機会を高めたい計画を構想します。

### ファンを巻き込みながら進める段階的な整備計画

