

過去と未来を「つなぐ」町家で、 スポーツと暮らしをリノベーション！

エリアの概要

本提案の対象エリアは、重要伝統的建造物群保存地区に選定されている地区を含む倉敷美観地区とその周辺を含む。このエリアは、同地区でまちづくりの推進を行う「くらしきになるエリアプラットフォーム」の対象エリアと同一であり、観光地と倉敷市の中心部としての性格を有している。また、市平均よりも高齢率と単身世帯率が高いことも特徴である。

くらしきになるエリアプラットフォームとは？

倉敷市中心部で公民学が連携してまちづくりを推進している組織であり、倉敷の歴史的特徴を活かした将来像の検討やまちづくりの意見交流を行っている。本提案では、同プラットフォームが作成したエリアの未来ビジョンとの整合性を図った。

①エリアの範囲



②エリアの居住人口及び居住世帯



①②ともにくらし・き・になる 未来ビジョン2025 (令和7)年3月versionより引用

未来につながる歴史的な景観	自分のペースで歩き、立ち止まれる通り	多様な文化を尊重する、包容力のあるまち	受け継がれた自然・文化を、守り育てて未来へ贈る	自分らしい生き方のヒントが見つかる	世代を超えてつながるコミュニティ	誰でも気軽に立ち寄れる、開かれた空間	誰もが気軽に立ち寄れる、開かれた空間	災害に備え、自然と共存する
みんなが「つくる」施設	人の目による防犯、人の手によるサポートが見える地域	心落ち着く、くらしの場所	みんなが快適に過ごせるデザイン	地域に誇り、くらしにも誇り	観光人材を地域で育てる	観光行為が地域活動に還元される仕組み	地域の想いを形にする事業・商品の開発	
新進力を刺激する、自由な空間	環境にやさしい選択をする	若者が地域で挑戦し、地域が若者を応援する	子どもや若者の居場所をつくる	高齢者がひとりでも益を感じ、豊かに生活できる	多様な層の人がくらす	職住一体の、地域と共に成長する暮らし	くらしに必要な機能が、まことに充実している	
生活の息吹が感じられ、まちにくらしが見える	くらしの文化を伝える	来訪者と住民が地域資源を分かち合い、共に過ごす	中長期滞在者が地域に寄り添い、生活を楽しむ	空き家情報に会い、くらしを継承する	物語のある店主のお店	地域の産業を活かして地域で活躍する思い	観光客と住民と店主の交流	
朝や夜の時間帯を楽しむ	ゴミがない美しい環境	まちの物語、人の想いに深く触れる機会	「本物」や「実物」に触れる機会	多様な学びの機会を提供する、開かれた環境	学びを深める組織、拠点	自由に使える広場のような公共空間	きれいな倉敷川、多様な水の景色	
みんなが楽しめる倉敷川	生活文化を楽しむ機会	だれもがエリアに関われる	独自の文化や習慣をきちんと知ることができる	先人たちの想いが込められた、倉敷の美意識を感じる	伝統行事・民俗文化が継承できる仕組み	住み続けられ、次世代につながる仕組み	若者が住めるまち	
短期間でも住んで働ける	歩いて美しく暮らせる、観光できる	美観地区と周辺地域が役割を補完して支え合う	若者が地域に関わりやすくなる	急がないことの豊かさに気付く、人中心の通り	エリア全体の共有できるビジョンを描く	ライフスタイルに寄りそう商店街	来訪者と市民が出会う広場	

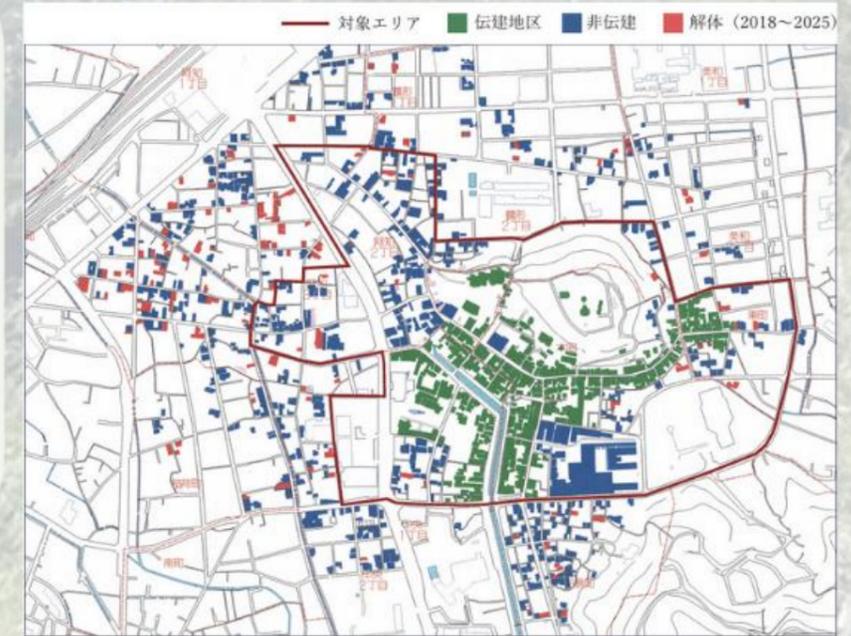
【くらしきになるパタンの一覧】

くらし・き・になる 未来ビジョン2025
(令和7)年3月versionより引用

エリアの課題

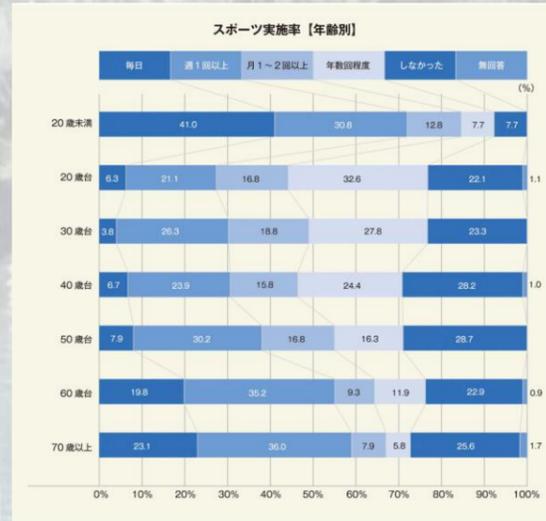
- ①美観地区の「テーマパーク化」
→過度な観光地化による居住環境の悪化
令和6年は、307万人の観光客が来訪
エリア人口の3000倍以上
- ②歴史的都市環境 (HUL) の存続危機
→無秩序な開発による伝統的建造物の減少
- ③全国平均を下回るスポーツ実施率
→令和3年倉敷市スポーツ基本計画によると週1回以上スポーツを実施する割合が43.9%と全国平均より9.6%低い

課題② 歴史的建造物の残存状況



【町家・歴史的建築物残存マップ (2025年2月時点)】
制作：NPO法人倉敷町家トラスト
くらし・き・になる 未来ビジョン2025 (令和7)年3月versionより引用

課題③ 全国平均を下回るスポーツ実施率 エリアの半分近くを占める高齢者の実施割合も低い



(令和3年倉敷市スポーツ基本計画より引用)

現状のまとめ

観光地としてではなく、生活の場として充実を図るべきであり、特に人口の半分近くを占める高齢者の健康増進とコミュニティの再生がエリア特有の課題である。生活空間が破壊されれば、地域独自の生活文化の継承が困難になり、歴史的都市環境の存続危機に陥っていることが分かった。

提案の目的

倉敷のアイデンティティ且つ人々の生活空間であった「町家」をスポーツと絡めて活用することで、離れ離れになっている「人」「街」「暮らし」をスポーツでつなぎ、世代・居住地・立場を越えてゆるやかにつながる「まちの縁側」を作る。そうすることで、①居住環境の改善 ②スポーツ・運動の増進 ③歴史的都市環境の継承の3つを一石三鳥で目指す。

生活の場として再生するプロセス
生活の場として再生することが、持続可能な観光地の形成につながる

地域住民の生活空間の充実

地域文化やライフスタイルが街に浸透

来街者が倉敷らしい暮らしや文化を実感

倉敷らしさを反映したローカルブランドの醸成・持続

倉敷 SPORTS-MACHIYA

概要

エリア内にある町家を観光客が多い日中は室内スポーツやパブリックビューイング施設として、観光客が少ない朝と夜間はウォーキングステーションとして活用することで、スポーツと関わる「場」と「機会」を提供する。歴史と生活文化が溶け込んだ町家を開かれたスポーツの場として活用し、内部の活気を可視化することで、「観光」と「暮らし」が共存するウェルビーイングなまちの実現を目指す。

基本コンセプト「つなぐ」

～「過去」と「未来」をつなぐ～
～「街」と「暮らし」と「人」をつなぐ～

昼

実内スポーツ場 遊作座(ゆう・さく・ざ)

スポーツを「する」

スポーツを「観る」



詳細

生成AI Geminiにより作成

画像左→廃材を使用した卓球台やオリジナルモルックの作成、使用済みのペットボトルで作成したエア縄跳び(縄跳びの縄がなく持ち手のみ)等を実施し、地域住民にスポーツをする場を提供する。

画像右→土日祝などスポーツの試合が行われているときは、パブリックビューイングを通してスポーツを観る場を提供し、共通のスポーツを通じたコミュニティ形成を目指す。

また、高齢者を一括りに支援される側と捉えるのではなく、支援する側としても関わる場を作り、相互支援的な体制を整える。町家の改修やスポーツ器具の作成においては、地域住民や子ども達も参加できる形式を取り、場の「創り手」としても関わる空間を整備する。このように、スポーツを地域交流の潤滑油として活用し、まちのリビングのような空間を目指す。

朝・夜

ウォーキングステーション つなぐ足袋(たび)

スポーツを「する」

スポーツを「支える」



詳細

生成AI Geminiにより作成

倉敷版ウォーキングステーション。地元の名産である倉敷帆布の生地を使用した地下足袋やウォーキングウェアの貸し出しを実施し、ロゲイニングやウォーキングコースも設定する。エリアには、山や川があり、自然環境と歴史的都市環境を融合した多様なコース設定が可能であり、アクティビティに発展性もある。例：高低差を利用した運動プログラムの実施
ロゲイニングでは、マニアックな「倉敷らしさ」を感じられるスポットを巡ってもらうことで、観光客にも利用してもらい、観光ガイドに載っていない倉敷の歴史や文化を伝える。また、地元学生にプランを作成してもらうことで、若者ならではの視点からみた倉敷の魅力を伝え、多世代が楽しめる内容にする。地域住民と観光客の交流の場を目指す。

画像左→外観イメージ 画像右→スタッフがロゲイニングコースを説明している様子

マネジメント方法

① 主な収入源

倉敷の地物を使った飲食物の提供やウォーキング用品の貸し出し

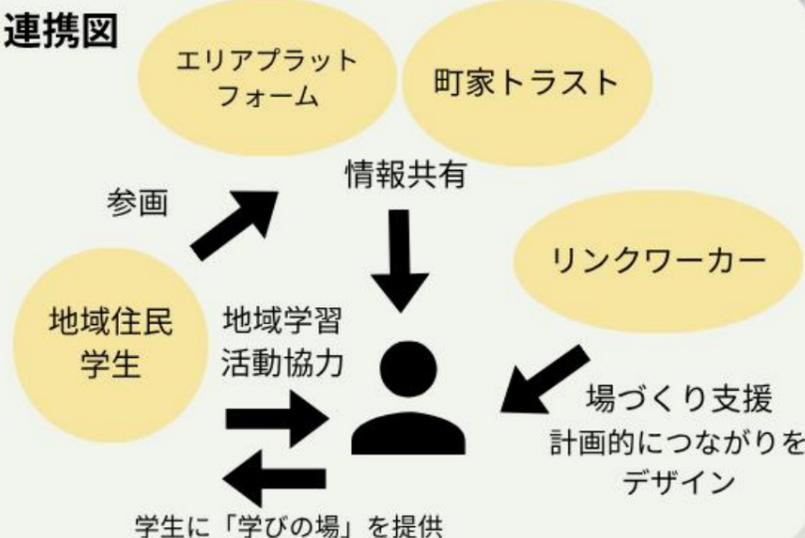
② 副次的な収入源と地域経済への効果

観光施設や宿泊施設と連携し、ウォーキングステーションや室内運動場の利用を含めた旅行プランや周遊プランを作成・販売

③ 収益の循環と継続性の確保

収益の一部は、まちづくり団体の活動資金としてまちに還元(再投資)

連携図



期待される効果

経済	お金の地産地消、地域内再投資の加速
環境	資源循環率の増加、環境保全意識の向上
健康	健康寿命の延伸、幸福度アップ
交流	地域の垣根を超えたコミュニティ形成
ローカルブランド	ライフスタイルを含んだ歴史的都市環境のブランド化