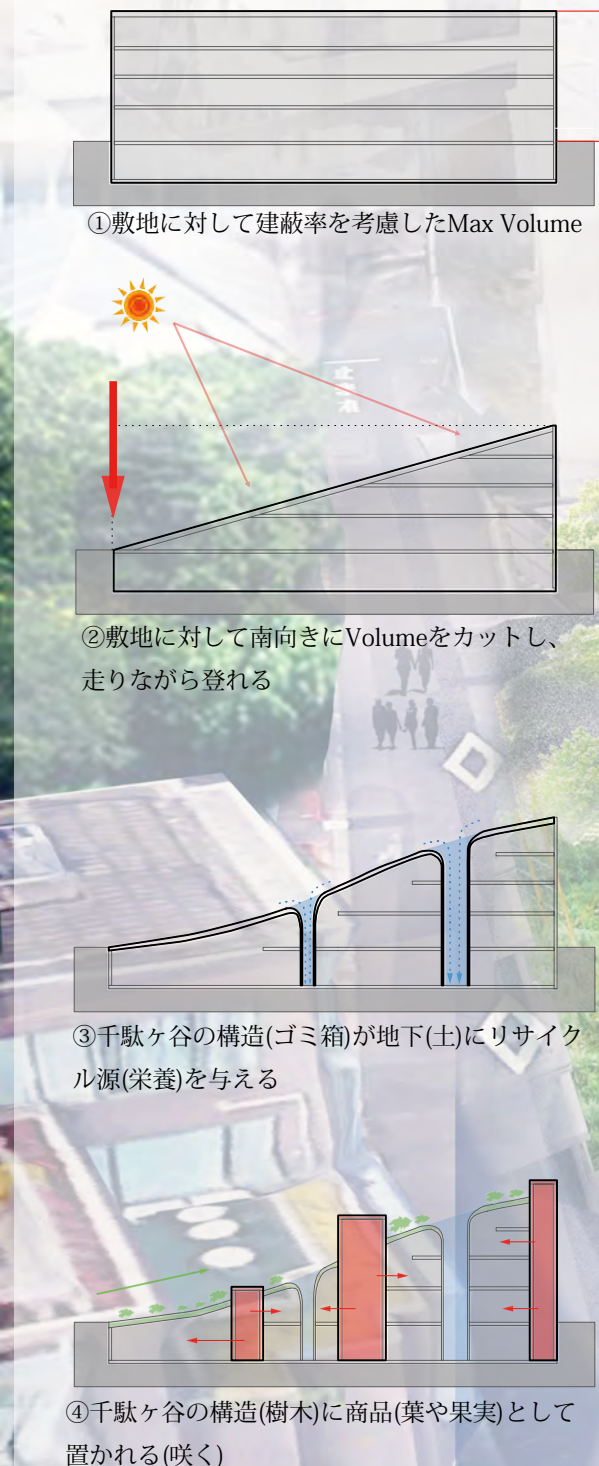


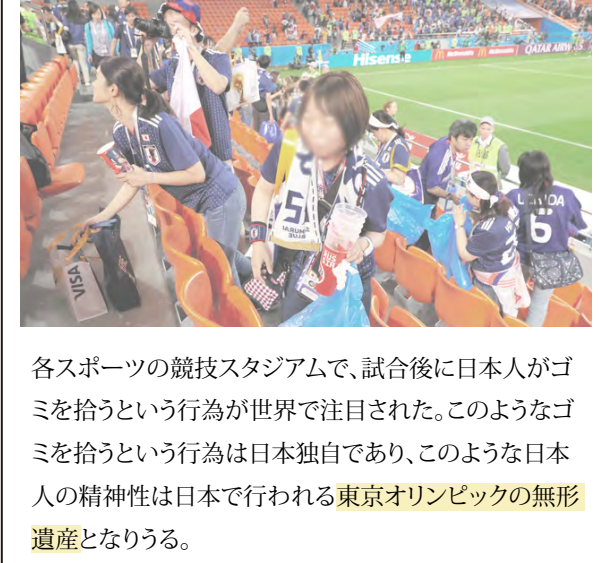
「SPO GOMI」Olympic

- リバースベンディングマシンとベンディングマシンによる新しいスポーツ循環型施設の提案 -



00 「ゴミを捨てる」という無形のレガシー

00-1 日本人のゴミを捨てる精神



各スポーツの競技スタジアムで、試合後に日本人がゴミを捨てるという行為が世界で注目された。このようなゴミを捨てるという行為は日本独自であり、このような日本人の精神性は日本で実行される東京オリンピックの無形遺産となる。

00-2 東京オリンピックによる循環型社会



昨今見られる、世界の海洋汚染問題やゴミ問題に対して、東京オリンピックは持続可能な社会の実現に向けて、リユース、リデュース、リサイクルの3R実現させることを掲げ、環境への排出を最小化することを目指している。しかしながら、スポーツによる環境問題対策の認知度の低さが問題となっている。スポーツの聖地「千駄ヶ谷」らしい方法で環境問題を解決する。

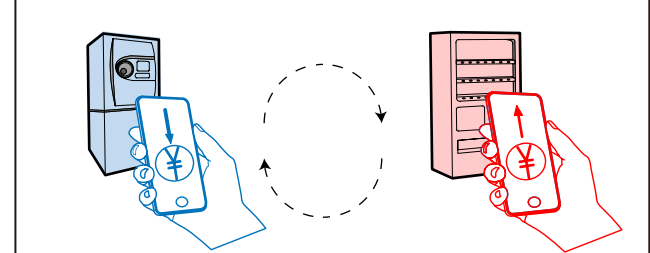
01 千駄ヶ谷の地域特性である「スポーツ」×「ゴミ拾い」による「スポGOMI」の概念を取り込む

01-1 「スポGOMI」とは



一般社団法人ソーシャルスポーツイニシアチブは、ゴミ拾いをスポーツと捉え、競い合いや汗を流しながらゴミを拾うことで、健康な体づくりと子どもから大人までゴミを捨てないリサイクル習慣を意識させ、きれいで暮らしやすい街づくりに貢献し、スポーツと環境の融合を実現させ、スポーツの新たな魅力を提案している。

01-2 リバースベンディングマシンとベンディングマシン



日本のスーパーにも普及しつつある、リバースベンディングマシンは、不要なゴミを機械の中に入れる(捨てる)ことで電子通貨やポイントがもらえるというものである。リバースベンディングマシンに捨てられたゴミはリサイクルされ、新たな商品として生まれ変わる。これは街地により環境問題が軽減されるという点で、環境問題の対となる機械であり、これら2つの機械には「ゴミ」と「商品」の循環性があることがわかる。

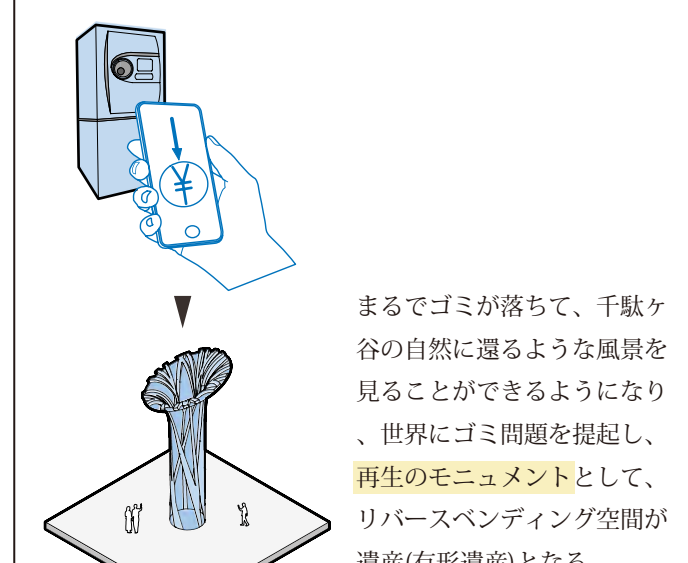
01-3 「スポGOMI」×リバースベンディングマシン×ベンディングマシン



本計画ではビジター、一般社団法人ソーシャルスポーツイニシアチブ、スポーツ複合施設の運営者を中心とした運営形態を採用した。スポーツ複合施設に入ったビジターがスポーツやショッピングをした際にでたゴミをリバースベンディングマシンに捨てることで、アプリを通して電子通貨がもらえるようになる。そのゴミは本計画敷地にある地下焼却施設でリサイクルされた商品をベンディングマシン(自動販売機)で売ること、ゴミの循環だけでなく、経済循環もできるものとなる。また各家庭で出た、あらゆるゴミも本計画敷地に捨てることで、千駄ヶ谷をスポーツで巻き込んだ事業計画になっている。

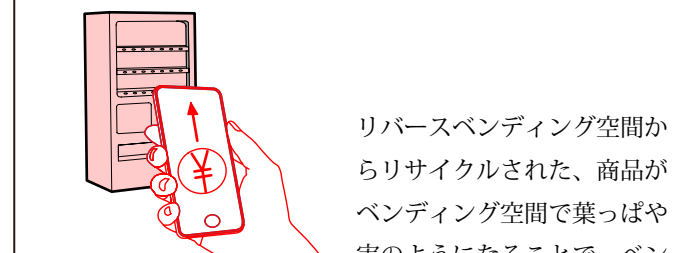
02 「スポGOMI」から生まれる新たな体験型施設-「リバースベンディング&ベンディング空間」

02-1 リバースベンディング空間の遺産性



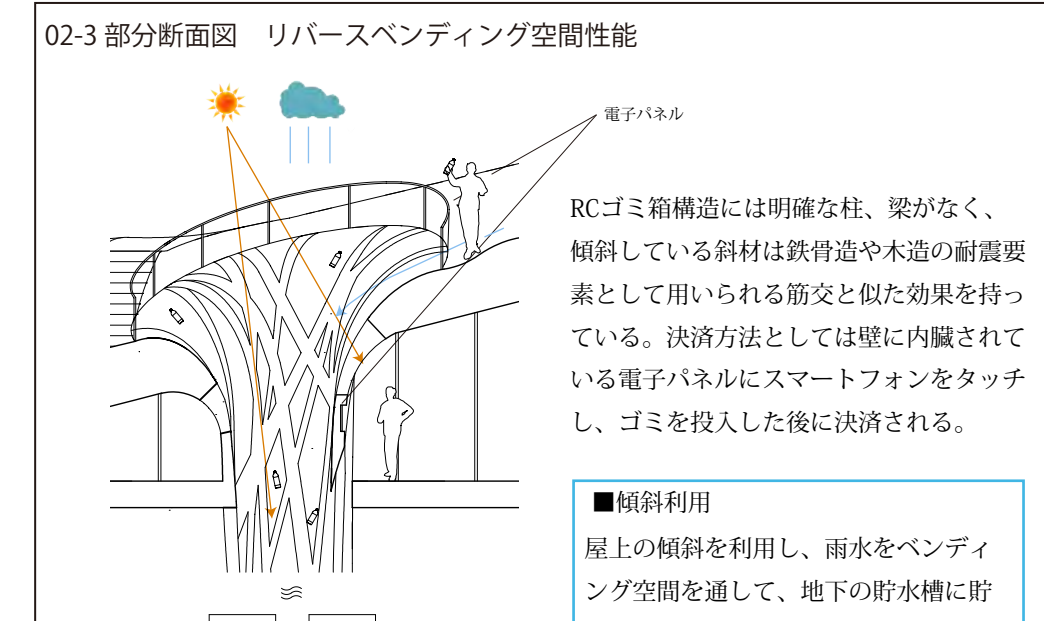
まるでゴミが落ちて、千駄ヶ谷の自然に還るような風景を見ることができるようになり、世界にゴミ問題を提起し、再生のモニュメントとして、リバースベンディング空間が遺産(有形遺産)となる。

02-2 ベンディングマシン空間の遺産性



リバースベンディング空間からリサイクルされた、商品がベンディングマシンで売られることで、ベンディングマシンは千駄ヶ谷の大地から生える樹木となる。また、オリンピック前後においてキャッシュレス化が進む時代にも対応できるベンディングマシン空間は経済の遺産(有形遺産)となる。

02-3 部分断面図 リバースベンディング空間性能



RCゴミ箱構造には明確な柱、梁がなく、傾斜している斜材は鉄骨造や木造の耐震要素として用いられる筋交と似た効果を持っている。決済方法としては壁に内蔵されている電子パネルにスマートフォンをタッチし、ゴミを投入した後に決済される。

02-4 部分断面図 ベンディング空間性能



RC造で柱の間には商品棚を設計し、リサイクル用品を売れるようにした。決済方法としては電子パネルで決済した後、ロックが解除される仕組みである。

03 リバースベンディングマシンとベンディングマシンが生み出す持続可能な体験

