

テーマパークデザインの特徴と都市デザインへの応用性

Characteristics of Theme Park Design and its Application to Urban Design

石井信行* 高西優輔**

by Nobuyuki ISHII and Yuusuke TAKANISHI

1. はじめに

近年計画された日本の新しい街並は、特徴の無いものが多いが、古くからある都市には独自の雰囲気がある。その一方、街並に個性を与えようとして、ヨーロッパ風とかイタリア風とかいうような、海外の都市空間のデザインをモデルにしている地域が多く現われてきた。このようなことは「都市のテーマパーク化」といわれ、その手法が疑問視されている。

しかし、都市デザインにおいて、良いと評価されている空間デザインを取り入れていくことも、重要であると考え。例えば、現在京都は、伝統文化の残る都市として評価され、伝統文化の保存に関心の高い地域である。1200年以上前の日本人はここに、長安の都を真似て平安京をつくり、それが現在の京都となり、日本を代表する歴史的まちなみと文化をつくり出している。つまり、他の地域の都市空間のデザインをモデルに街づくりを行い、時間をかけて独自の都市空間にしていたということになる。モデルとなる都市を設定し、その構造や外観を取り入れるという点で、京都の都市デザインとテーマパークのデザインには共通性が見い出せる。そこで、現在の都市デザインでは十分にカバーできない問題を解決する手法が、テーマパークの空間デザインの中に存在する

のではないかと考える。

2. 目的

テーマパークのデザインにおいて、テーマ性を空間デザインに取り入れる手法を分析し、その手法の都市デザインへの適用方法を提示し、その発展性について考察する。

3. 対象

純粋なテーマパークとしてだけでなく、都市空間デザインの観点においても評価されているテーマパーク、また、テーマパーク型都市デザインが行われている街並をもつ都市を対象とする。

4. 研究方法

テーマパークの空間デザインと、テーマパーク型都市デザインを調査・分析する。その後、テーマパークの空間デザインと都市の空間デザインの比較を行い、テーマ性を持った街づくりを提案する。

5. テーマパークの空間デザイン

(1) テーマパークの概要

日本におけるテーマパークの誕生は1983年の東京ディズニーランドの開園である¹といわれている。それまで日本にあったのはいわゆる遊園

キーワード：景観、空間整備・設計

*山梨大学工学部土木環境工学科 (〒400-8511 山梨県甲府市武田 4-3-11, nobur32@mail.yamanashi.ac.jp)

**山梨大学大学院工学研究科博士前期課程土木環境工学専攻 (〒400-8511 山梨県甲府市武田 4-3-11, g00mc014@ccn.yamanashi.ac.jp)

地であって、テーマパークではなかった。その違いがどこにあるのかといえば、テーマパークが明確なテーマ、コンセプトを有した「ソフト」重視の施設であるのに対して、遊園地は集客力のある大型遊戯機器を取り揃えた、いわば「ハード」を重視した遊び場であるという点である。

テーマパークとは、ある一定の「テーマ」に沿って建設され、施設やアトラクションによってそのテーマを演出し、また施設やイベントによって非日常の世界を演出したものと捉えることができる。

(2) 調査対象の選定

今回の研究ではハウステンボスをテーマパークの代表として取り上げる。その理由として、以下のことが挙げられる。

- ハウステンボスの街並への考え方がある。中国・長安の都をモデルにつくられた奈良、京都のように、ハウステンボスも千年の時を刻んで、日本・アジアを代表する街に成長したいと事業者は考えている。この考え方が、本論文の背景に述べていることと共通であること。
- 入場者数を見ると1996年度で400万人/年とされ、東京ディズニーランドの1600万人/年、横浜・八景島シーパラダイスの690万人/年²について国内第3位で、西日本ではトップのテーマパークであること。
- ディズニーランドのような空想の世界をモデルにしているのではなく、現実に存在する地域をモデルにしていること。

(3) ハウステンボスの概要

ハウステンボスはオランダ語で「森の家」という意味で、1992年長崎県佐世保市の針尾島の南部の大村湾に面した152万 m^3 の埋立地につくられた。年間入場者数は1996年度で425万人で、男女比は3:7である⁴。

テーマパーク施設の他に、「ワッセナー」と呼

ばれる住宅地区(戸建て130戸、マンション120戸⁵)や、分譲マンション「ハウステンボスヒルズ」(272戸⁶)があり、住宅地としての側面も持つこの場所は正式に「長崎県佐世保市ハウステンボス町」という住所になっている。将来的には3500戸、約1万人の定住人口を持つ街を計画⁷しており、観光事業と、定住空間の創造を組み合わせた事業を行っている。

(4) ハウステンボスの設計

(a) 環境へのとりくみ

ハウステンボスでは設計の段階で「光環境」「音環境」「緑環境」についての検討を行っている。

(b) 設計コンセプト

計画を行う際にハウステンボスの都市形成をオランダの都市形成に沿って仮想し、運河を代表とする空間デザインに根拠付けを行っている。

(図-1)⁸

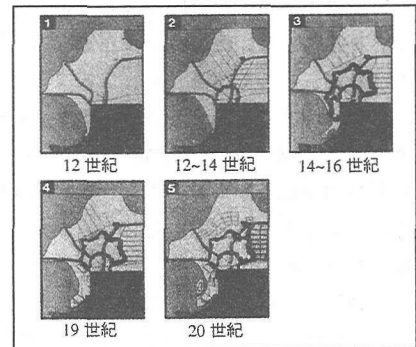


図-1 都市形成のシミュレーション

(c) 景観設計

ハウステンボスの設計を行った日本設計⁹によると、ハウステンボスをデザインする際の景観に関する基本的な考え方は以下のとおりである。

- 周辺の山への視線を避けるための物理的なヴィスタのコントロールは特に考慮していない。
- 建築物のスケール感、植生のグラディエーションなどが「周辺の環境とおだやかに調和する」ことに工夫をこらした。
- 完全なテーマパークを形成する「ディズニー

ランド」などの考え方とは違い、「虚構の世界」を意図していない。

- 「横浜の中華街」「長崎の外国人居留地」「上海のバンド」など、「異文化による地区形成」としてハウステンボスを理解する。

(5) ハウステンボスの調査・分析

オランダの雰囲気を感じさせている要素に注目しながら現地調査し、デザインの分析を行った。

(a) 形態

オランダをはじめ、ヨーロッパに多い街づくりの特徴として、「星状型都市」が挙げられる。都市の発展とともに城壁は年輪のように拡大していき、オランダの場合は、城壁部分に運河が設けられている。そして、近代になって城壁の役割が終わっても、基本的な都市のかたちとして星状型が残っているのである。このことは、ハウステンボスの設計において仮想的に都市の発展をシミュレーションするという手法によってデザインに取り入れられている。

(b) 地形

オランダの国土の大部分は埋め立てによってつくられた。つまり、オランダに山は存在しない。当然、街並の背景に山があることはあり得ない。一方、ハウステンボスの立地は背後に山を抱いており、背景から山を消すことは不可能である。建物はオランダ風であっても、その場所にオランダの地域性や歴史性が再現されていないということになる。しかし、ハウステンボスはあくまでも「日本の街」という位置付けで、「異文化による地区形成」であることを目標としてデザインされている。オランダを模倣することによって地域性や歴史性まで再現しようとするのではなく、ハウステンボス固有の地域性や歴史性を活かす手法においてオランダの都市デザインをモデルにしていると考えられる。その結果、ハウステンボスでは「内」と「外」というデザインの境界をつくるのではなく、「外」に自然となじむような「内」がデザインされていると考えられる。これらの点において、

周辺の山が視界に入ること自体が問題にならないということになる。

ただ、これは「作り手」の論理でしかなく、「来場者＝受け手」がそれをどこまで感じ取り、理解するかは疑問であるともいえる。しかし、「受け手」の視点から見ると、来場直前まで日本の環境に囲まれていたのだから、道の舗装、建物の壁やその色、形などの近景の日本とは違うデザインに目が行く。結果、「作り手」の意思を理解していなくても、周辺の山々が気になることは無いと考えられる。

6. テーマパーク型都市デザイン

(1) テーマパーク型都市デザインの概要

テーマパーク型都市デザインとは、テーマ性が与えられた都市設計のことである。このデザイン手法のメリットとして、都市に統一感を与えることが可能であるということが挙げられる。一方で、地域の文脈を無視してテーマ設定をすると、その地域にある独自の歴史性や地域性が途絶えてしまうという問題が指摘されている。

(2) ベルコリーヌ南大沢の概要

調査・分析をするにあたり、代表例として「多摩ニュータウン・ベルコリーヌ南大沢」を挙げる。多摩ニュータウンは、東京都心から25km～30km圏の東京都多摩市の丘陵地に細長いかたちで横たわる大規模市街地開発地区である。ニュータウン開発事業は1966年に始まり、現在は都市として熟成期にはいったといえる。ニュータウンは全21区の住区からなり、そのなかの一つがベルコリーヌ南大沢である。ベルコリーヌ南大沢は総敷地面積66ha、計画住居個数1500戸、1989年から1991年の入居を目指して開発された。¹⁰計画にあたり、マスターアーキテクトという役割を設け、空間デザインに「自然発生的な景観」という目標を持たせ地区の統一化を図った。

(3) ヘルコリーヌ南大沢の分析

歩行者と車を区分した街路をつくることといった都市の機能面のデザインや、一体感をつくり出すための構造物の配置デザインは近年の街並に見られる、人に優しい街並である。

しかし、テーマの設定という点において疑問点が残ってしまう。マスターアーキテクトが目標とした「自然発生的な景観」は作り手側の論理ではないかと考えるからである。それとともに、この地区独自の都市デザインが行われたため、多摩ニュータウンの他の地域との関連性が薄くなっていることも問題点として考えられる。

その結果、魅力はあるが歴史性や地域性が途絶えているという、テーマパーク型都市デザインの欠点であらわれた街になっていると考えられる。しかし、特徴的な街並から新しい地域性がつくられる背景は存在しているとも考えられる。

(4) テーマパーク型都市デザインのまとめ

建物の形から、街路の形、色にいたるまで、都市空間のすべてのものに設計段階から共通したテーマを与えることで、細部までつくり込みができ、できあがった都市に統一感を持たせることができる。また、都市の機能的な観点では、使いやすい構造になっている。これらのことが、テーマパーク型都市デザインの大きな利点である。

反面、事例に見られるように、そのテーマの選出は非常に難しいと考えられる。それは、テーマによっては、個性を失いテーマパーク型都市デザインの欠点になる要因も含んでいるからである。

7. 空間デザインの比較

都市空間を構成する以下の各要素について考察を行いその結果導かれた事柄を第8章にまとめる。

- 街路空間のデザイン
- 広場空間のデザイン
- 緑と公園のデザイン
- 街区と敷地のデザイン

8. まとめ

テーマパークの空間デザインでは、内容的にテーマを表現するデザインと表面的にテーマを表現するデザインが用いられている。前者は、問題の解決方法としてモデルとする地域のデザイン手法を取り入れるものであり、後者は、モデルとする地域の景観を再現するものである。

自然発生的な空間においては、内容的なもの、表面的なものの意味を持って関連付けられており両者は不可分である。そして、その関連性は地域の文脈により裏付けられている。従って、テーマパークのデザインでは、地域の文脈の存在が関連性にとって逆に妨げとなることから、敷地の境界を明確にして文脈から分断することにより、デザインを成立させている。一方、都市をデザインするに際して、明確な境界を設けることは一般的に不可能であるため、内容的なもの、表面的なものを、モデルとした都市と同じ方法で結び付けることは困難である。従って、都市デザインにおいては、テーマパークの内容的にテーマを表現する手法を基に、内容的なもの、表面的なものを関連付ける手法に根拠を与える地域の文脈の捉えかたを明らかにすることにより、テーマパーク型都市デザインを一つのデザイン手法として位置付けられると考える。

<参考文献>

¹ <http://0www1.asia.ac.jp>

² まっふるマガジン 4 2 2 - ハウステンボス - 昭文社

³ HUIS TEN BOSCH ハウステンボス株式会社社長室広報発行

⁴ HUIS TEN BOSCH ハウステンボス株式会社社長室広報発行

⁵ HUIS TEN BOSCH ハウステンボス株式会社社長室広報発行

⁶ HUIS TEN BOSCH ハウステンボス株式会社社長室広報発行

⁷ HUIS TEN BOSCH ハウステンボス株式会社社長室広報発行

⁸ ハウステンボスの環境・設備計画概要 ハウステンボス株式会社

⁹ 日本設計 本社設計室都市計画本部

¹⁰ 都市計画 (第3版) 日笠端・日端康雄 共立出版株式会社