

信楽計画 —— レクリエーション計画を中心として ——

京都大学工学部 正員 天野光三
京都大学工学部 正員 舩原和彦
京都大学大学院 学生員 ○宮田和幸

1 計画の目的と課題

今日の状況として

①人口流出，産業構造の変換による地方小都市とその周辺地域の生活基盤の崩壊と，生活環境の悪化。

②人工的環境，稠密な都市空間の中で生活する都市住民の開放的・自然レクリエーションへの欲求の増大。

がある。これからの同時的解決策として，レクリエーション機能を中心とする地域開発が考えられる。本研究は，その場合のレクリエーションおよび生活のための環境構成を，ケーススタディを通して追求することを目的とし，信楽地域を選んでこれを計画した。このとき中心的課題としては

③都市住民を対象とした余暇生活の場を，地域の真の発展のためにとりいれようとする。

④上記③のためには，日常生活と余暇生活の環境とが調和すること。

⑤余暇生活機能が，小都市の地場産業と結びついて，新しい産業形態を生み出すこと。などが挙げられよう。

2 信楽の位置

計画地域として設定された信楽は図-1のような位置にあり，その自然・歴史・産業（窯業）などの特性を参考文献とすると，近畿圏を対象とするレクリエーション地として，十分に成立するものと考えられる。

3 信楽の環境

自然的・人文的・歴史的・おのおの環境について選択・抽出し，条件とした。（省略）

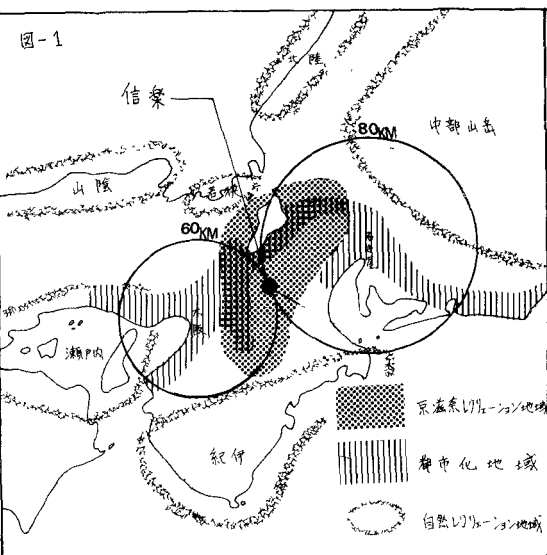
4 計画

ここでは，主として計画の際に重点をおいた項目について言及し，あわせて計画の概要にもふれる。まず余暇生活に関連した事項については，

①ネットワーク化レクリエーションシステムを考え，レクリエーション機能をもつ場が有機的に結合されるようにし，選択の自由度，余暇の多様性，回避可能性を高めた。

②上記のシステムは近畿圏レベルでは，海洋性（若狭琵琶湖南紀），山岳性（比良・吉野・鈴鹿），歴史探訪（京都・奈良），休養的（城崎・白川），都市的（大阪・京都）などの余暇の場がネットワーク化され，信楽はこのネットワークの中で陶芸などの創造活動を中心として機能する。

③信楽地域内でも各レクリエーション施設や拠点を上記①により，ネットワーク化した。



・④ 将来の余暇生活——自然環境の光とて、積極的・創造的な余暇活動の光とめらるようになす——に對応しえようとのした。

⑤土記④に従い信衆では、a)創造活動 b)自然探訪 c)歴史探訪 d)スポーツ e)その他の余暇活動について計画する。

⑥上記の施設として、a)アートクラフトセンター——これは信楽の祭囃活動の中核となり、陶芸を中心として、信楽焼の伝統と結びついて、上記1-⑤の課題に沿うものがある。—— b)ハイキング道、サイクリング道、キャンプ場など。c)紫香樂宮跡の歴史公園。d)スポーツ広場、体育館など。e)その他陶芸の森などの施設を設けた。

⑦施設規模は宿泊人数で3000人とした。これはコミュニティバランスを考えた規模である。

信樂の環境、空間構成については

⑧自然の保全をはたす。そのために開発区域を限定し、周囲に緑地を設け、開発区域内

では生態系をクローズドシステムとして完結
するようにした。

⑨レクリエーション開発が日常生活を阻害しないよう、余暇生活圏と日常生活圏とを分離し、広場で結合するようとした。

⑩ランドマークである愛宕山よりのびる余
暇軸と、信楽川をはさむ都市軸を設け、これを
を中心に軸として空間を構成した。

交通システムについては、

⑪ 歩行者と車とを平面的に分離した。

⑫ 生活道路と幹線道路とを分離した。

⑬ 駐車場を設けて、車が各地区内に直接乗り入れないようにした。

⑭ 国鉄信楽線を田辺まで延長し、大阪に結ぶ大量の入込客の主なアクセスの手段とした。

以上である。

計画図の一部を図-2に示す。計画の詳細、他の計画図は講演時に示す。

