

アトラクションにおける娯楽・学習機能から見たテーマ施設の現状と展望に関する研究

西村卓也

研究の背景と目的

今から 24 年ほど前、イギリスに「CAT(Center for alternative technology)」という環境をテーマにしたテーマパークができた。このテーマパークのコンセプトは「地球環境に調和した生活の提唱」ということにある。風力、水力、ソーラーパワー、省エネルギー、環境適応型建築、セルフビルド、有機栽培、自然廃水処理などのテーマについて、生きたアイデアやヒントが数多く展示しており、それらは難しい説教ではなく、見て、触って、楽しく遊んで、考え学べるものばかりである。いわばテーマパークで遊びながら環境学習ができる施設である。

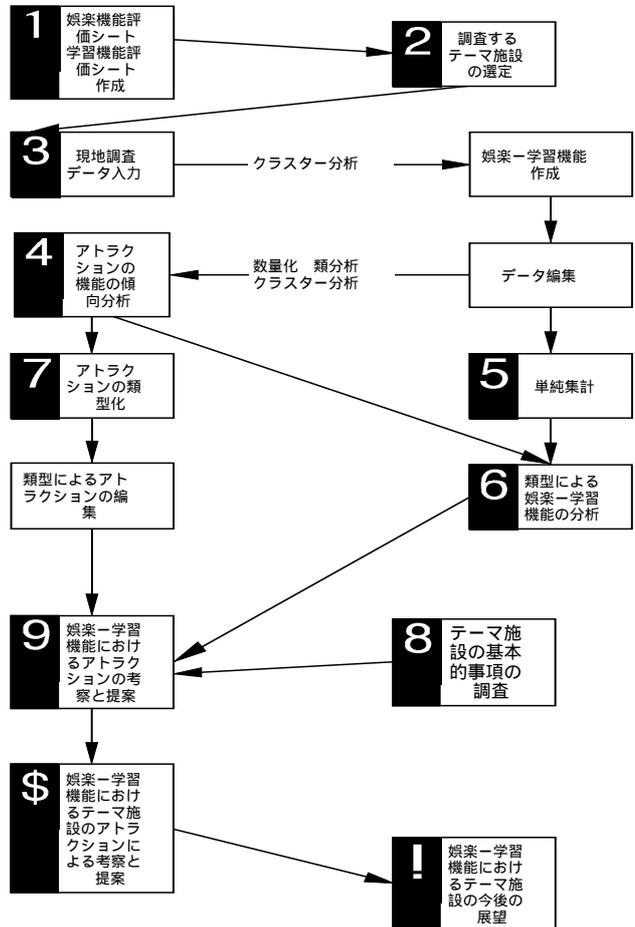
このように、今やテーマパークという娯楽施設にまで環境学習という概念が入ってきている。

しかし環境学習に限らず、テーマパークに学習という概念が含まれていることは、Walt Disney が作った遊びのテーマパークの代表である「Disney World」によっても、「ストーリー性」「ノスタルジー」「自己発見」などの学習機能ですでに実践されている。

一方、学習のテーマ施設といえる博物館の近年の動きには、学習を前面に出しては人々が近づきにくいということから、展示施設の中に娯楽要素を取り入れようとする動きがあるという(京都市立科学センターの学芸員の話)

このように、テーマパークと博物館という一見対極に位置する施設は、実は「娯楽」と「学習」という言葉をキーワードとしてつながっていて、現在、その両者の距離は更に縮まろうとする動きを見せており、将来的には、「テーマパーク」でも「博物館」でもない新しいスタイルの「テーマ施設」が生まれてくると考えられる。しかし、その「テーマパーク」と「博物館」をつないでいる「娯楽」と「学習」は概念的には反対の意味合いを持っており、その両者をつなぐには、それらをつなぐためのキーワードが必要となってくる。本研究はここに着眼を置いた。現状のテーマ施設を「娯楽機能」と「学習機能」の双方の観点から、即ち「娯楽 学習機能」から現状を分析して「娯楽」と「学習」とつなぐ要素を求め、現状のテーマ施設の改善点と今後の展望から、「娯楽 学習機能」において理想的なテーマ施設の将来像を提案する。

研究のフロー



分析方法

本来ならば対象とするテーマ施設を「娯楽機能」と「学習機能」の双方から総合的に評価を行うべきだが、テーマ施設には、「テーマ性」、「ストーリー性」、「非日常性」、「ランドスケープ性」といった構成要素全体の評価軸は多様であり、総合的な評価を導き出すのは、容易ではない。そこで本研究では構成要素の中から「アトラクション」に注目した。これは、テーマ施設の提供物資のなかで、人々が最も五感で直接受け止めることができる基本的施設だからである。ここで言うアトラクションとは、各テーマ施設のパンフレットに掲載されている、テーマパークのライドシーンや、博物館の展示物など観客が五感を通じて何らかの経験ができるものをいう。ただし、テーマ施設以外の一般の施設でもある食堂・レストラン、販売店・ショップなどはアトラクションに含まない。アトラクションの「娯楽 学習機能」を分析するために「娯

楽機能分析シート」「学習機能分析シート」を作成した(フロー1)。アトラクションの「娯楽機能分析シート」を作るために必要なのは、「娯楽の定義と分類」で、それにはフランスの思想家ロジェ・カイヨワの「娯楽論」を採用した。カイヨワは、1950年代後半に、娯楽の世界の基本として、「アゴン(競争)」、「アレア(偶然)」、「ミミクリ(模倣)」、「目眩(イリンクス)」という4つの原理によって娯楽を定義し、体系づけた。この4つの「娯楽」の分類と五感への演出の分類を元に「娯楽機能分析シート」を作成した。要素の内容は「人の衣装(視覚的ミミクリ)」「音楽(聴覚的ミミクリ)」「絶叫(イリンクス)」など全部で91である。学習機能分析シートも同様に「学習の定義と分類」と「五感への演出」を元に作成した。学習の代表的な分類は「解説学習」「発見学習」「体験学習」とされており、この3つの分類と五感への演出を元に「学習機能分析シート」を作成した。要素の内容は「音声解説(聴覚的解説学習)」「物本物(視覚的発見学習)」「行動させる(体験学習)」など全部で92である。

次に現地調査するテーマ施設の選定した。(フロー2)各テーマにおいて代表的なテーマ施設をテーマパークと博物館で比較するために両者を同数近くになるよう選んだ(表1)。

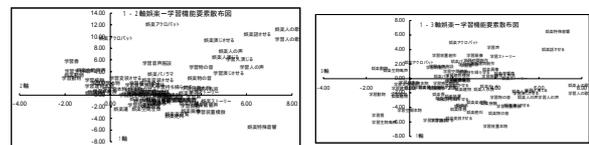
表1 現地調査したテーマ施設一覧表

テーマ施設の分類	テーマパーク	博物館
文化テーマ施設	エプコット	京都文化博物館
	リトルワールド	京都国立博物館
		京都市立美術館
		京都国立近代美術館
生物テーマ施設	アニマルキングダム	京都市動物園
	海遊館	須磨海浜水族館
		京都府立植物園
エンターテインメントテーマ施設	マジックキングダム	美空ひばり館
	東京ディズニーランド	手塚治虫記念館
	東映太秦映画村	京都市立科学センター
	スペースワールド	
地域テーマ施設	ハウステンボス	琵琶湖博物館
	志摩スペイン村	
	ブルーメの丘	
食テーマ施設	ラーメン博物館	月桂冠大倉記念館
環境テーマ施設	C.A.T.	

テーマパークは13施設、博物館は12施設、アトラクション数は464である。

選定したテーマ施設を現地調査し、作成した娯楽機能評価シートと、学習機能評価シートにデータを入力した。そしてそれを数量化 類にかけるために、娯楽要素、学習要素の総計を75に編集して「娯楽 学習機能評価シート」を作成した(フロー3)。

「娯楽 学習機能シート」へのデータを入力後、数量化 類を掛け、1軸、2軸、3軸を選んだ(図1)。



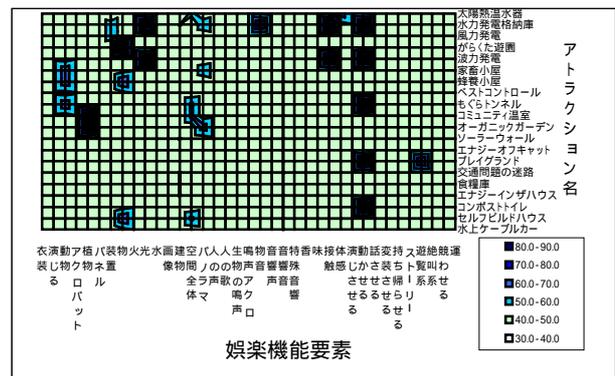
1 - 2軸 1 - 3軸

図1 数量化 類散布図

要素の散布図を考察した結果、それぞれの軸は以下の機能の傾向を表していると解釈した(フロー4)。

- 1軸...観察系 演出系軸(展示方法軸)
- 2軸...人工系 実物系軸(展示内容軸)
- 3軸...空間単純系 空間複雑系軸(空間演出軸)

編集データを単純集計し(フロー5) 全体の傾向から各アトラクションの娯楽 学習機能の要素ごとに偏差値を求め、等高線グラフ(図2)に表した。



(色の濃い部分が娯楽機能の高い事を表している)

図2 C.A.T.の娯楽データ等高線グラフ

単純集計偏差値の結果を元に、機能軸の娯楽 学習機能の傾向を分析した(図3、フロー6)。

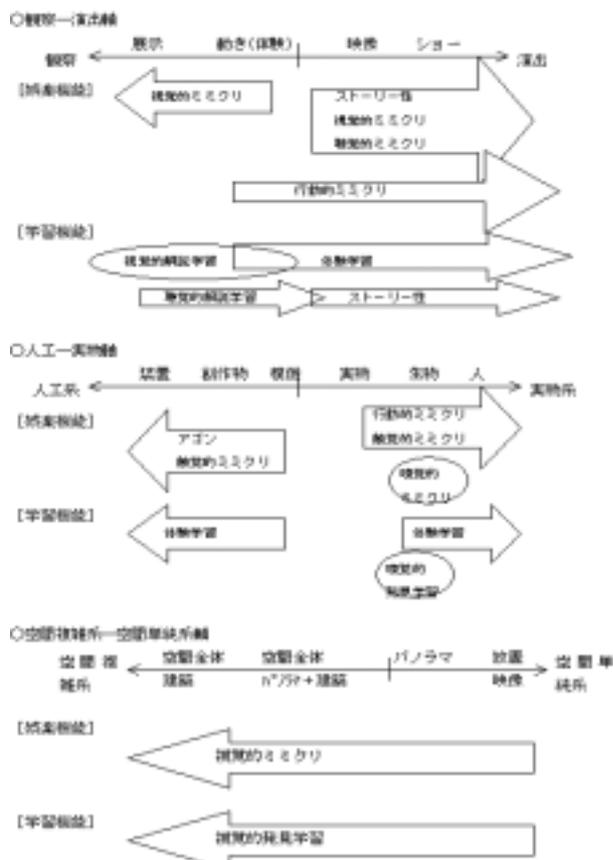


図3 3軸と娯楽 学習機能の関係図

そして、各アトラクションの3軸の散布状況とクラスター分析から、各アトラクションを10種類に類型化した。

(フロー7)

- パノラマ系人工物観察型 パノラマ系生物観察型
- 空間複雑系人工物観察型 空間複雑系生物観察型
- パノラマ系人工物演出型 空間複雑系観察的人工物演出型
- 空間複雑系人工物演出型 パノラマ系生物演出型
- パノラマ系人物演出型 空間複雑系人物演出型

次に、各施設の基礎的要素を調べた(フロー8)。基礎的要素は、アトラクションに影響があると考えられる、各テーマ施設の 施設面積 設立年度 スタッフ数 入場料 テーマ施設の形(屋内型、屋外型)を採用した。

現状分析と結果

アトラクションの類型とテーマ施設の基本的要素をクロス集計にかけて、両者の相関関係を調べ、各テーマ施設基本的要素の展望について考察した(表2、フロー9)。

表2 アトラクションの基礎的要素と類型の関係

	多くあるアトラクションの類型	傾向に反する類型	反する類型の設置ための系
基本的要素の高いテーマ施設	空間複雑系人工物演出型	実物系の内容の内、生物系	人手の掛かり方をコントロールする
敷地面積の狭いテーマ施設	空間単純系観察型	空間複雑系演出型	人による演出をする。施設全体をアトラクションと捉える。本物の施設の利用する。
労働者数の少ないテーマ施設	空間単純系実物観察型	空間複雑系人工物演出型	映像型の演出をする。空間演出の複雑化をする。
入場料金の安いテーマ施設	空間単純系観察型	空間複雑系演出型	人による演出をする。既存の施設の利用をする。
屋内型テーマ施設	空間単純系観察型	空間複雑系演出型	人による演出をする。施設全体をアトラクションと捉える。本物の施設の利用をする

表からみてアトラクションの「展示方法」と「展示内容」は、テーマ施設の敷地面積、スタッフ数、入場料金、施設の形によって大きな影響があり、その値が低ければ、「観察系」「実物系」の増える傾向があるが、人のアトラクションに対する関わり方により、「演出系」「人工系」を高める事は可能であることがわかる。そしてすなわち、「展示方法」と「展示内容」の娯楽機能と学習機能をつなぐキーワードは「人のアトラクションへの関わり方」となり、その扱いによりアトラクションの娯楽 学習機能を変化させる事ができるということが分かった。

「空間演出」は、敷地面積、労働者数、入場料金、施設の形によって影響があり、数値的に低ければ「空間単純系」の増える傾向があるが、その空間の捉え方、あるいは施設の利用方法により、「空間複雑系」を高める事は可能であると言えることがわかる。そしてすなわち、「空間演出」の娯楽機能と学習機能をつなぐキーワードは「空間の捉え方」と「施設の利用方法」となり、その扱いによって、アトラクションの娯楽 学習機能を変化させる事ができるということが分かった。

次に、アトラクションから見る各テーマ施設の分析をした(フロー9)。各テーマ施設のアトラクションの機能平面散布状況と単純集計等高線グラフから、娯楽 学習機能におけ

る現状での改善点を挙げ、改善の方向性と、改善するための手法を考察した。そして、全25のテーマ施設の各テーマによる現状分析結果をまとめた(表3)。

表3 テーマ施設の各テーマによる現状分析結果

施設のテーマ	改善点	改善の方向性	改善の手法
文化	ただ置いてあるだけのアトラクションが多い	「演出系」「空間複雑系」のアトラクションの設置	展示物を扱った演出 施設全体をアトラクションと捉えた空間演出
動物	「観察系」が多い 「空間単純系」が多い	生物を使った演出をする 生物にストレスの掛からない空間演出	人による給餌、世話の実演 アトラクションと観客を含めた空間的概念 植物を使った空間演出
エンターテイメント	「観察系」「演出系」に偏りがあ る テーマの統一性が低い	施設全体で「観察系」「演出系」のアトラクションのバランスを取る。 テーマの統一性を高める	人手の掛かり方のコントロール 常にテーマを意識したアトラクションの設置
食	アトラクションの演出方法の幅が狭い	演出方法が狭い中での質の高い演出	・施設全体で少数の大きなアトラクションの設置
地域	テーマの統一性が低い	テーマの統一性を高める	常にテーマを意識したアトラクションの設置
環境	娯楽機能の増加	人工物をあまり使わない演出	人による演出

表3から改善の手法をまとめると

- 人による展示物(生物)を使った演出
- 施設・アトラクション・観客を意識した空間演出
- テーマの統一性

となる。娯楽・学習機能の観点で、改善点のないテーマ施設はないといえる。現状の各テーマ施設の娯楽・学習機能を更に充実したものにするには、ここに挙げた3つの要素を施設に取り入れればよいといえる。

最終結論

アトラクションとテーマ施設の結論を踏まえて「娯楽・学習機能」における機能平面上のアトラクションの理想的な散布は次のように考えられる(フロー!)

観察系 演出系軸...この軸で娯楽機能的には演出系が高く、学習機能的には観察系が高い方が理想的であるといえる。しかし、時間的な概念からこの両者を完全に満たすアトラクションはない。そこから言える事は、1つのアトラクションで観察系と演出系の同居は困難ならば、テーマ施設全体で両者を備えているのが望ましいということである。

人工系 実物系軸...この軸の機能は、それほどテーマ施設の基本事項に影響を受けず、また、機能がどちらに寄っても娯楽・学習機能は影響がないといえる。しかし、**展示方法 展示内容の散布図の散布状況から、実物系が高いとアトラクションの演出系が低くなり、観察系が高くなる傾向があるといえるので、**の結果を踏まえてテーマ施設全体で両者を備えているのが望ましいといえる。

空間単純系 空間複雑系軸...空間複雑系の方が、娯楽・学習機能はたかくなるといえるが、施設の基本事項に最も影響を受けやすい機能でもある。しかし、「施設・アトラクション・観客を意識した空間演出」を心がけ事で、娯楽・学習機能を上げる事ができる。

の結果を機能平面の散布図に表す。

<展示方法 展示内容平面> <展示方法 空間演出平面>



本研究では、アトラクションが各機能平面において図のような位置に散布していれば、娯楽・学習機能において理想的だといえる。