

移動とともに変化する出会いの期待感

Anticipation for encounter varied with moving through exterior space

片山 めぐみ ^{*1}
Megumi Katayama

^{*1} 札幌市立大学 デザイン学部
School of Design, Sapporo City University

Keywords : Anticipation, Zoo, Landscape immersion, Exhibition, Distance, Walkway

1. はじめに

動物園を訪れる人々は、珍しい動物との出会いに期待を寄せている。最近では、まるで生息地に迷い込んだかのような、「ランドスケープイマージョン」と呼ばれる「仕掛け」ーデザイン手法が注目されており、放養場（飼育展示空間）だけでなく、そこに至るまでの経路を精緻に造り込んだ動物園が欧米を中心に多く見られるようになってきた。

図1は、五感を介した人と動物とのコミュニケーションの種類を示している。対象との距離が近付くにつれて、聴覚、嗅覚、視覚情報が次々に得られ、動物を撫でるなどの触覚によるコミュニケーションが可能な場合もある。図2では、知覚情報の種類を考慮した動物展示のデザイン手法を整理した。匂いや音などによる動物の気配を強調する際には動物の視覚情報はマスキングし、徐々に目当ての動物の姿が見え隠れする経路が期待感を高める。観覧空間に至り、ガラスを隔てた距離に近付く時が最もワクワクする瞬間だ。さらには、バーチャルリアリティなどのインターフェースを用いて、その動物の身になって環境を感じるといった体験も考えられる。これは興味のある大好きな対象と同化してみたいという究極のコミュニケーションである。

2. 動物との出会いの期待感を高める仕掛け

2.1 放養場周辺のデザイン

図2のデザイン手法を、動物の居る放養場とその周辺、およびそこまでの経路空間に分けて考えてみよう。生息地には、ヒトと動物とを隔てる堀やガラスはなく、岩陰や木々の間から動物を覗き見る。動物園でこれに似た錯覚を観覧者に与える「仕掛け」の概念が図3である[片山, 2009]。動物と同一空間に居る錯覚をおこすポイントは、「①あいまいな境界」、「②多様な視点場」、「③放養場外の借景」、「④空間の奥行き」がある。図4は、空間的に限定された動物園の敷地でこのコンセプトを実現した例である。観察者からは見えない堀(①に対応)、木々の間にある小さな観察空間をいくつも放養場周辺に造り込んでいる(②)。背景となる樹林と放養場との間に動物が越えられないモート(観察者からは見えない)があり(③)、放養場内部は奥に行くほど高く、幅が狭くなる平面形状になっている(④)。また、放養場の床レベルが高くなっているため、動物を見上げる位置関係になり、決して動物を囲い込んで見下している印象を与えない。

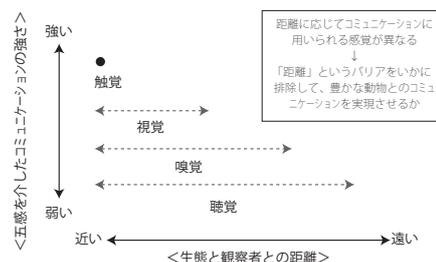


図1 五感を介した動物とのコミュニケーション

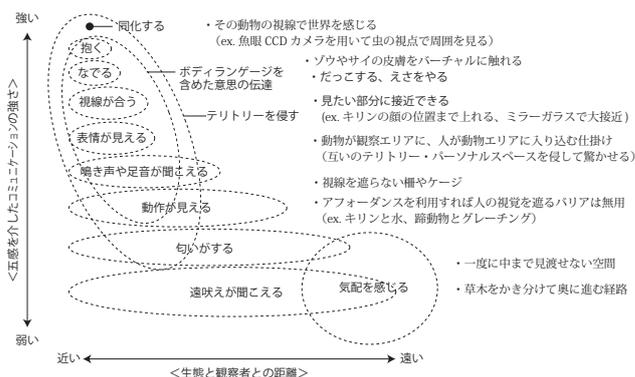


図2 五感を介した動物とのコミュニケーションを活かした展示手法

2.2 放養場までの経路デザイン

放養場までの「仕掛け」については、「⑤高揚感を高める経路」と「⑥景色に溶け込む建物や檻」がある(図5)。図6は、それを検証した実験結果の一部である[片山, 2012]。被験者に、高揚感の上下を記録するために制作したツールを持たせ、動物園で撮影した動画を見せながら、瞬間的に感じる高揚感の上昇・下降を2つのボタンを押すことによって表現させた。実験終了後に、動画を再生し、ボタンを押した箇所を確認しながらその理由を訪ねた。人によってタイミングはばらつきがあったが、押しさかつけには共通性があった。高揚感の上昇に影響する主な要因は、樹木や曲折などによる「経路前方の遮られ方」、「暗い空間」、「光」、「木や岩などの印象的な物体」であった。高揚感の下降に影響する要因は、期待に対して何も発見が無い、空間全体が広がってしまつてつまらないといった、「経路前方の遮られ方」、看板などの「違和感のある人工物」であった。また、視界を遮ったり暗くすることで先の空間に期待を抱かせ、その後、さらに何か発見や驚きがあることが高揚感の連

連絡先：片山めぐみ，札幌市立大学デザイン学部，005-0864
札幌市南区芸術の森1丁目，m.katayama@scu.ac.jp

続的な上昇に繋がることを読み取ることができた。動物園における経路をデザインする際には、行く手を遮る要素によって十分に期待を持たせ、その先に発見や驚きを与える要素（印象的な形態の樹木や岩、滝、光など）の設置をひとつのループとして一定距離の経路上にいくつか配置していくことが、高揚

感を喚起することに効果的である。

3. おわりに

ヒトが対象から受け取る情報の種類は距離に依存し、情報の与え方をうまくコントロールすることによって、対象自体の価値も向上すると考えられる。

参考文献

[片山, 2009] 片山めぐみ：動物園における放飼場と観覧空間との連続性を考慮した展示デザインの手法, 展示学, 第47号, pp.100-101, 2009.5

[片山, 2012] 片山めぐみ他：動物園における歩行移動時の高揚感に影響を及ぼす経路のデザイン, デザイン学研究, 58(4), pp. 105-112, 2012.1

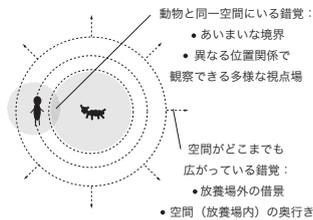


図3 生息地で動物を観察している錯覚を引き起こすポイント



図4 借景と距離知覚（奥行き手掛かり）を利用したデザイン



図5 放飼場までの経路デザインの例

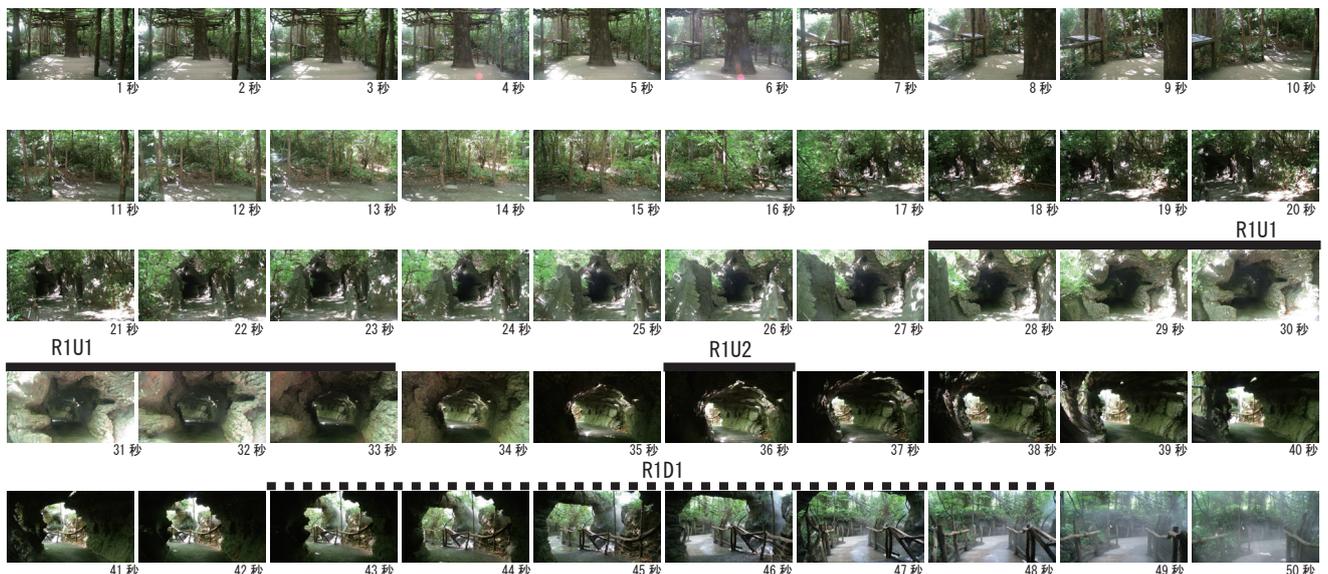
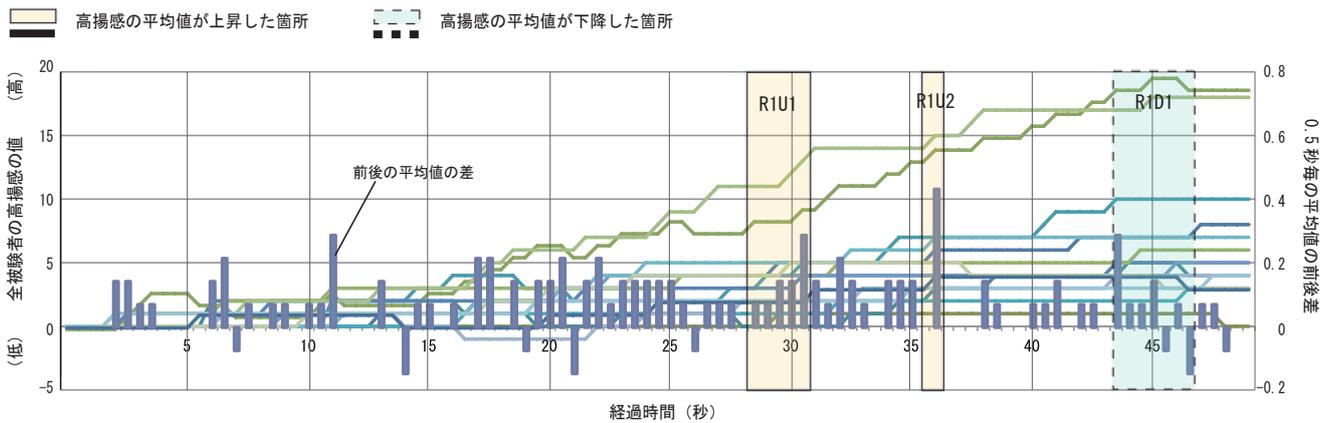


図6 移動にともなって上昇する高揚感