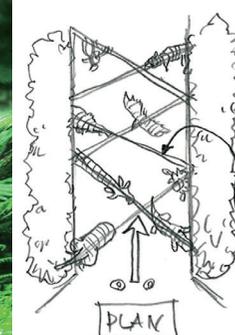
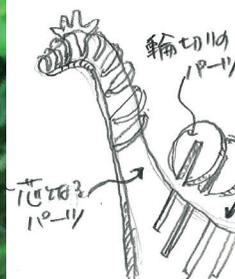
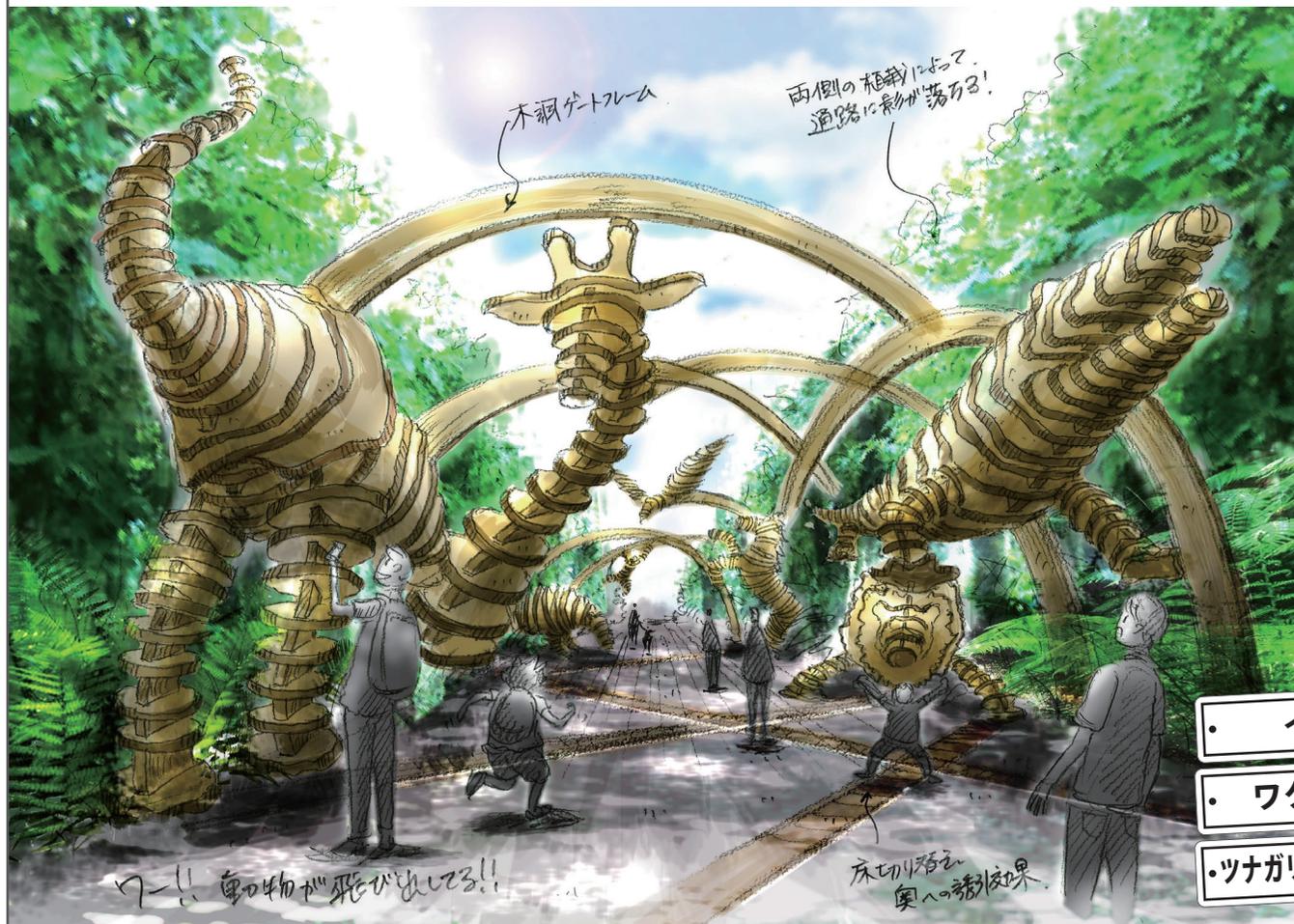


6

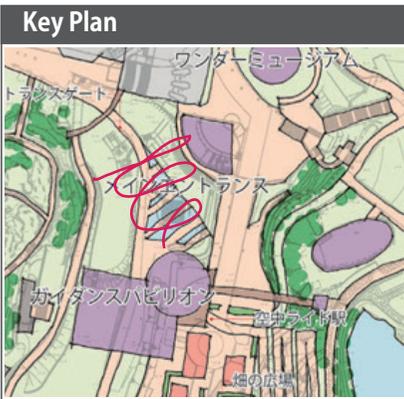
各ゾーンのデザインイメージ（例）

ワンダーパークゾーン - エントランスゲート

メインシーケンス



- ・ インパクト
- ・ ワクワクさせる
- ・ ツナガリウムのメッセージ性



こどもゴコロポイント

○「なんかとびだしてきてるよ! すごいね。」
連続するアーチからウッドクラフト型の動物たちが来園者を迎える。

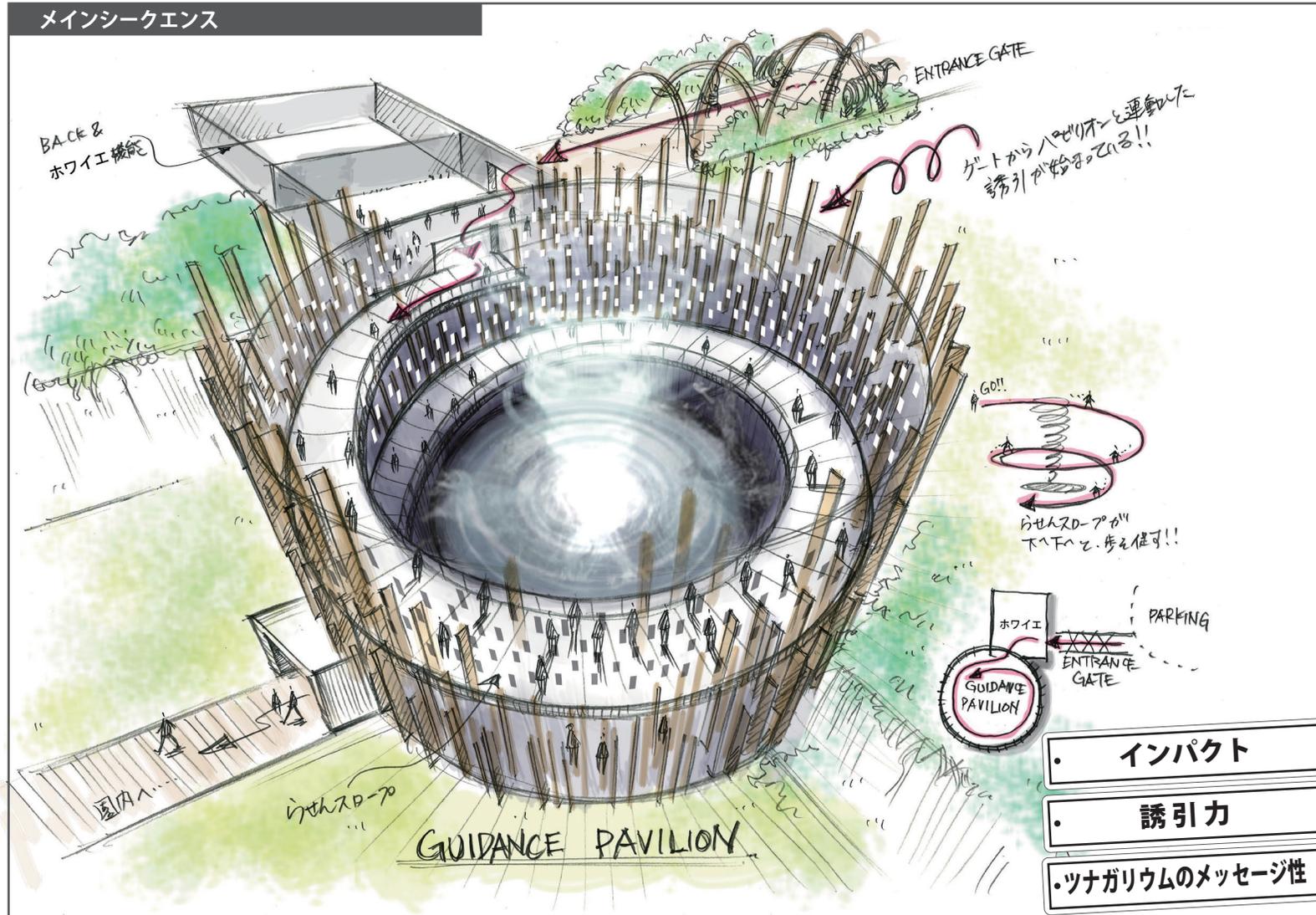
○「早く早く!」
どんどん連なって奥に吸い込まれていくようだ。

デザインの考え方

地中から飛び出してきたかのようなアーチ型のフレームが、原寸大の動物たちへとその姿を変えながら飛び出してくるような動きのある造形とすることで、人【来園者】・動物（造作）・自然（植栽）が「ツナガリウム」のコンセプトを表現する。訪れた人はアーチの中の色々な動物の姿と出会い、園内へ誘引されていく。

ワンダーパークゾーン — ガイダンスパビリオン—メイン展示

メインシーケンス



Key Plan



こどもゴコロポイント

○「天井から雨みたいに水が落ちてくるよ! 風も吹いてる!」
 「あ、キリン! あそこにワニ!」
 いのちのつながりを感じる光・音・映像等の演出で、ツナガリウムの理念をメッセージとして発信。

○「この通路、ずっとつながっているね。下まで降りてみよう。」

- ・ インパクト
- ・ 誘引力
- ・ ツナガリウムのメッセージ性

デザインの考え方

高いインパクトとメッセージを発するパビリオン。チケットブースを通り、歩き出した来園者が、引き込まれるように進んで行くらせん通路。内部の吹き抜け空間ではさまざまな自然現象を再現したインスタレーションが展開され、らせん状の通路ではたくさんのモニターに動物たちの姿が映し出されている。吹き抜け全体を地球で繰り広げられる営みに見立て、人（来園者）、自然、動物が織りなすドラマチックな物語＝ツナガリウムを表現する演出が繰り広げられる空間。

日本の自然ゾーン — 琉球弧

メインシーケンス



子どもゴコロポイント

- 坂の上にそびえる、今にも転がりだしそうな大岩
「でっかい岩だなあ！」
「お、落ちてこない??」
⇒圧倒的な迫力 (ワクワク・ドキドキ)
- 大岩のゲートが目に入る
「あそこになにかがある。」
「岩が顔に見えるよ。こっちを見る！」
⇒坂を登る気を起こさせる仕掛け & 背景に見える空とあいまって悠大さを感じさせる

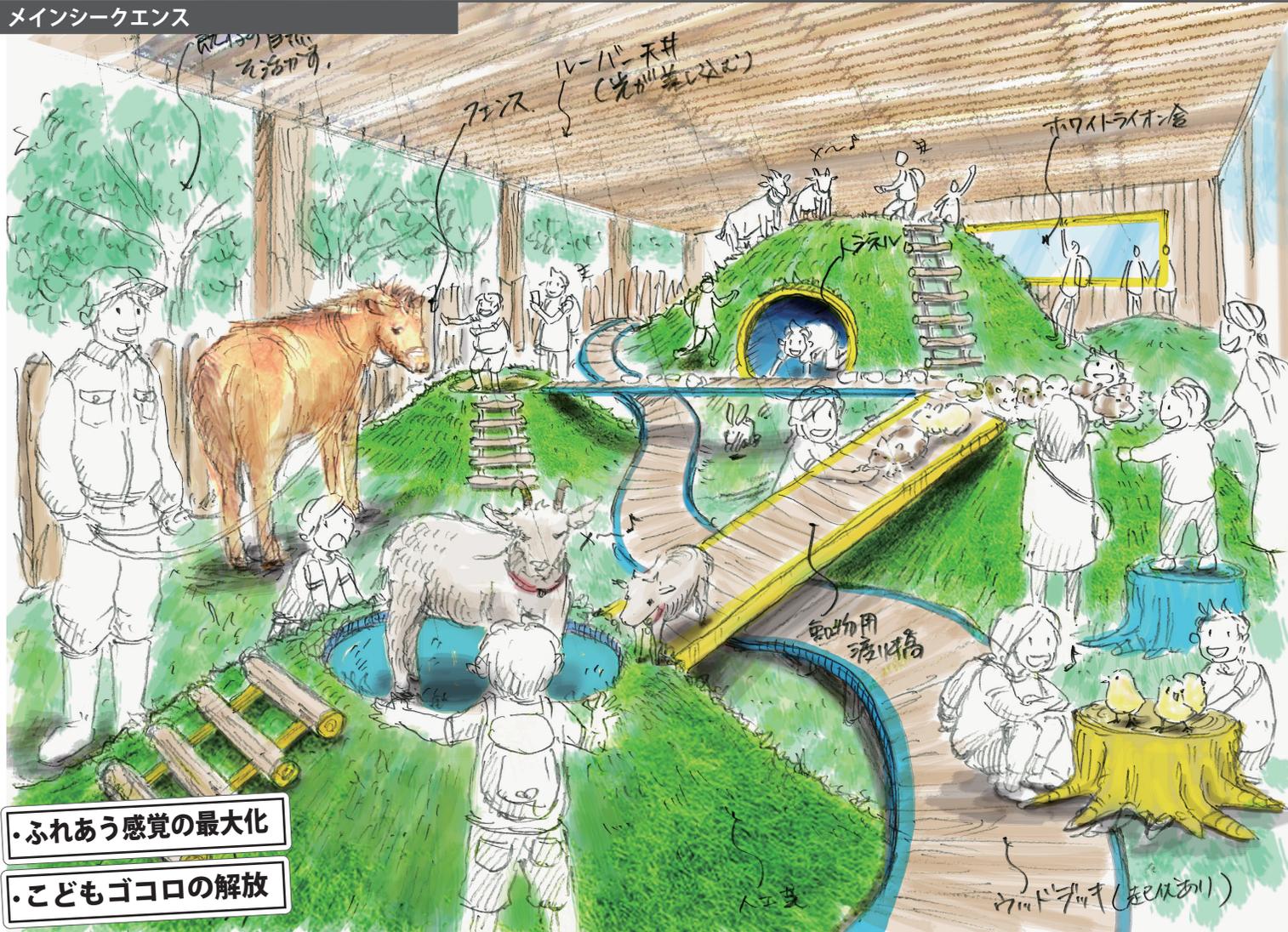
- ・ インパクト
- ・ 琉球弧エリアへの興味喚起
- ・ 坂を登るモチベーション

デザインの考え方

最初に、琉球弧エリアであることを表現する。太古からの地核の変動により生みだされた琉球の島々と、その長きにわたる年月の中で姿をかえてきた大岩のオブジェクトゲート。地球のエネルギーと大なる時間の流れを感じさせる演出をおこなうと同時に、右手斜面の配管類を隠すとともに、険しい坂道を登らせる心理的誘引装置とする。また、琉球弧の紹介として、琉球弧の成り立ちと、そこに育まれた独特の生態系があることを紹介し、琉球の歩みを知ってもらう。

日本の自然ゾーン - ふれあい広場

メインシーケンス



・ふれあう感覚の最大化

・こどもゴコロの解放

Key Plan



こどもゴコロポイント

○「あそこにも、ここにも動物がいるよ！」
 「ぜんぶさわっていいの？」
 「うわ、こっち見た。」
 ただ動物を触ったり追いかけるだけの場ではなく、動物も子どもも一緒になって遊べる様な小さな山をつくり、目線の高さを変えながら動物と触れ合えるしつらえ。

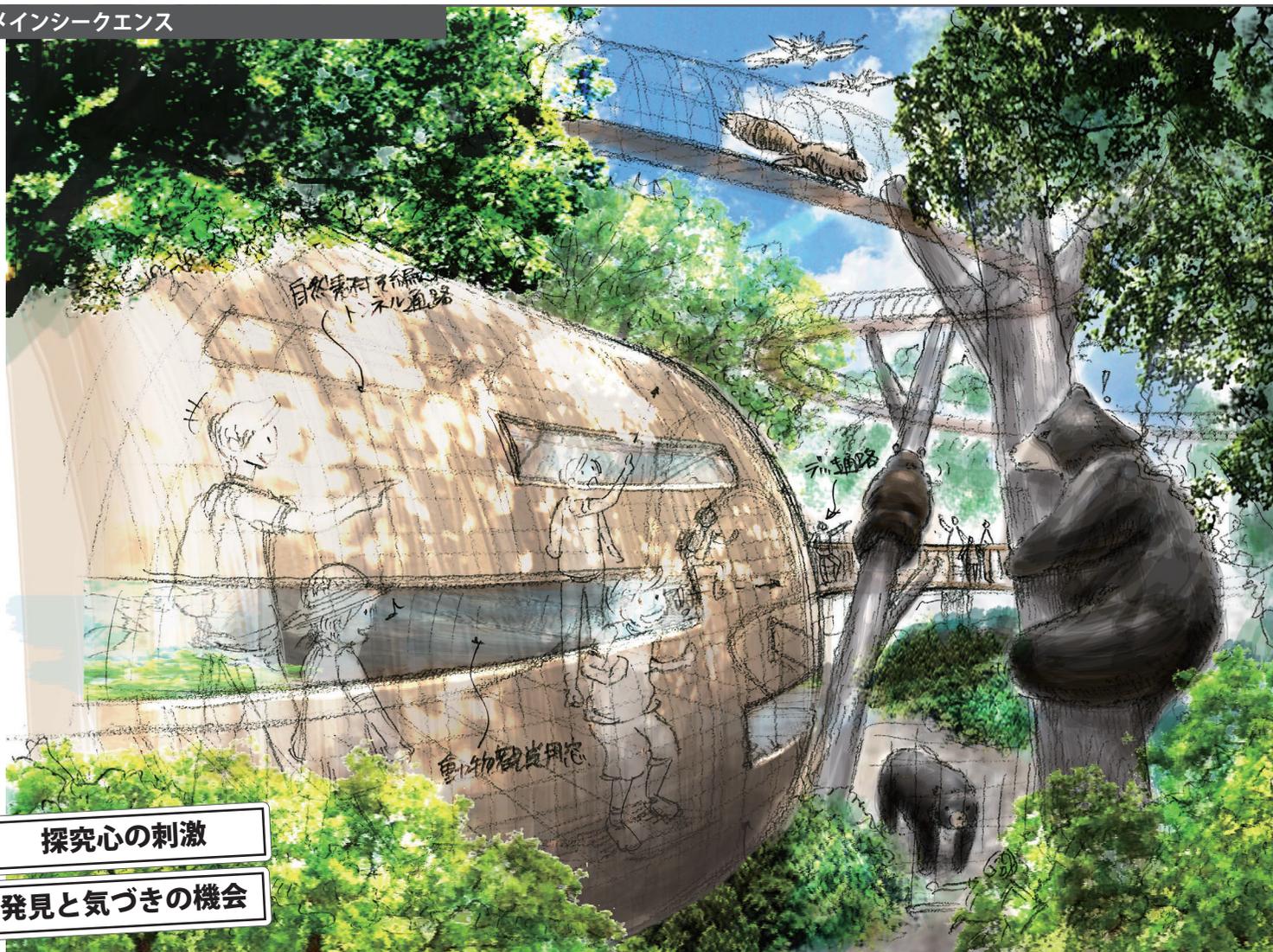
○モルモットの行進、ヤギの岩登り、など動物の行動の特性なども見せることができる。

デザインの考え方

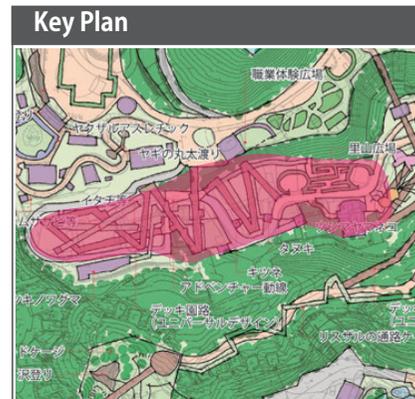
動物たちと触れ合う感覚を最大限に引き出す空間。探究に出る前に、ちょっと寄り道をしながら遊んでいるうちに、動物たちと出会ってしまうような「遊び+身近な動物たちとの出会い」を表現。いろいろな場所で出会えるように、動物と人の立つ高さを変える仕掛けを埋め込む。視覚的には里山にある小山、トンネル、切株や木の橋など、自然に溶け込む素材を使用し、里山の風景をつくりだす。日除けの屋根、エリア境界の柵なども視界を閉鎖感無くエリアの意識づけができるよう計画。

日本の自然ゾーン - 里山の迷宮

メインシーケンス



- 探究心の刺激
- 発見と気づきの機会



子どもゴコロポイント

○「うわっ！いきなり熊と目があつた！」
⇒大きな体にもかかわらず、木登りが得意な熊の生態を知る。

○「リスの動きははやいなあ。」
⇒頭上に走るリスのトンネルと同じように人間もトンネルを進む。

いろいろな動物たちの自然の中での暮らし方を実際に真似たりしながら遊び、進むことで、自分と他者との違いなどを感じ取っていく。

デザインの考え方

人間が暮らす「里」から足を進め、動物たちが暮らす「山」に一歩足を踏み入れた空間で、夢中になって進んでいるうちに、動物たちと力くらべをするようなアクティビティを盛りこみながら計画していく。

日本の自然ゾーン - 小さな生き物の世界

メインシーケンス



Key Plan



子どもゴコロポイント

「むしってこんなすごいことやっているんだ…。」

○ 巨大化したクモや昆虫

「でかっ！」

「へえ、ちょうちよってサナギから変身するんだ。」

⇒興味関心を抱かせる

○ アスレチック遊具

「面白そう!」「やりたい!」

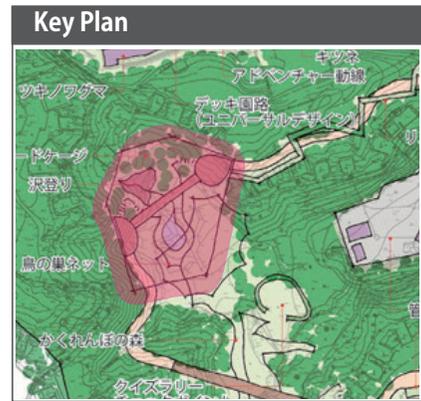
⇒単純に遊びは大好き!

- ・ インパクト
- ・ 探究心の最大化
- ・ 遊びとおどろき

デザインの考え方

こどもの探究心を最大化するエリア。山に入って夢中になって遊んでいるうちに、ふと足元の虫たちの姿が目にとまり、ひきこまれてしまった世界。普段は気にも留めない虫たちの姿を巨大化する。クモの巣ネット遊具、蝶の変身やみのむしハンモックなど、アスレチックやトンネル、丸太遊具といった自然と一体化して遊ぶ。遊びを中心とした展示により、小さな生き物の生態を学習し命の重みを感じさせる。

ジャングルゾーン - バードケージ



子どもゴコロポイント

- 色とりどりの羽の色
「鮮やか! きれい!」
⇒鳥たちの異性へのアピールや、進化を紹介
- ツリーハウス・鳥の巣
「中はどうなっているの?」
「登って確かめよう!」
⇒とっておきの基地、居場所体験
- 吊り橋、ハンモック
「面白そう!」「行ってみたい」
⇒遊びながら進む、進んでみたくなる

デザインの考え方

飛び込んでいきたくなるような生茂る緑の中に、その鮮やかな羽をアピールする鳥たちの羽色をポイントに使ったハンモックやツリーハウスを設置。その色彩の美しさをデザインに取り込みながら、鳥たちの生態を紹介する。鳥の巣にもぐったり吊橋を渡ったりといったジャングルの生き物たちと一体となるようなアクティブなアトラクションを設け、遊びながら動物たちとつながる楽しさを演出する。

ジャングルゾーン — カモフラージュの森

メインシーケンス



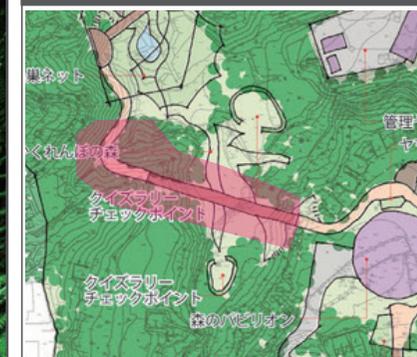
・ 大自然と人工コンテンツの融合

・ 探究心を刺激

デザインの考え方

自然の風景に身をひそめる動物たちの姿を探しながら、ジャングルの木道を進む。ジャングルのうっそうとした森の中に、人工的なビルボードを立てる、という通常は混在しない対照的なものを対比させつつ融合させ、ともすれば紛れてしまうカモフラージュの姿をクローズアップする。高精細かつ大型の写真画像を用いることで、いかに上手く身を潜めているかを感じることができる。それぞれの動物と擬態の目的などがきちんと解説され、来園者の興味、探究心を刺激する。

Key Plan



子どもゴコロポイント

○トラの擬態

「え？この写真の中にトラが隠れているの？どこ？」
「うわっ。ここだ。すごいな、ほんとにわからないよ。」

○擬態の姿と目的

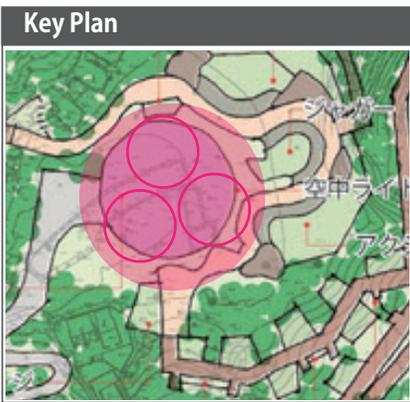
⇒トラは獲物を狩る為、シカは狙われないように身をひそめる。
「狩る方も狩られる方も周りの景色に隠れているんだね。」

ジャングルゾーン - サルの森 (森のパビリオン)

メインシーケンス



- ・人と近い存在の実感
- ・獣舎と園路と遊びの一体化



こどもゴコロポイント

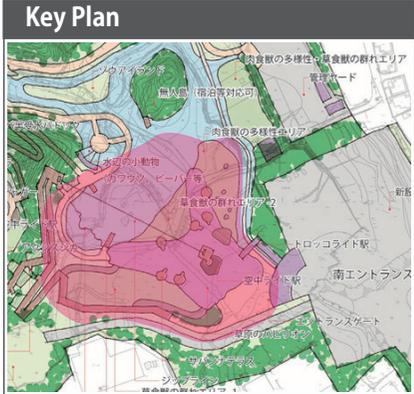
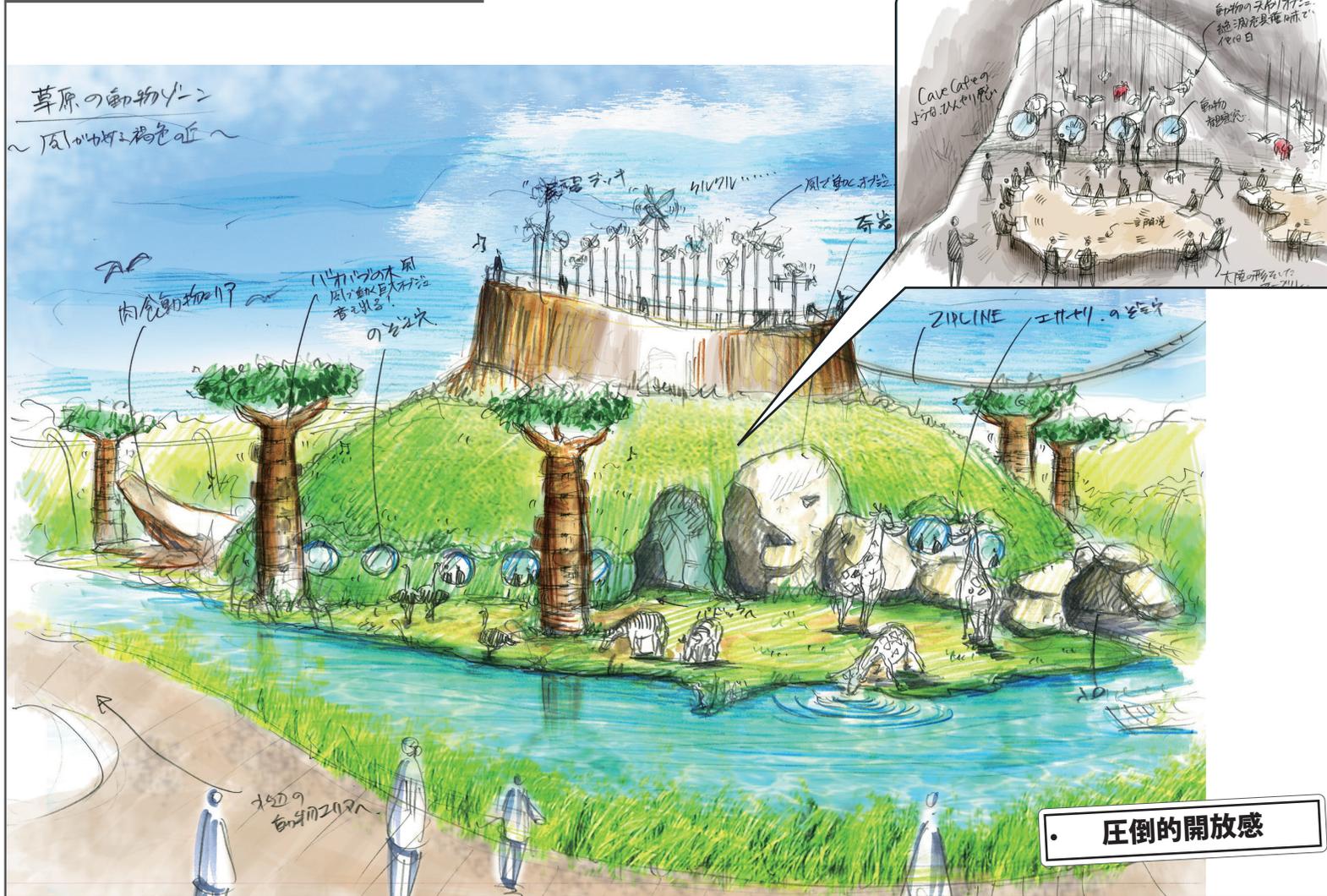
- サルゲージ
「さすが木登りが上手だね。」
「こんなところにいた！近い！」
⇒サルの生活する高さに目線を合わせられる高低差を利用した見学通路。
- いろいろなアスレチック
「木に登るってすごく手が痛いもんだね。」
⇒木や登り棒、綱渡りといった遊具をサルと人間と同様に楽しめるように設置し、その能力の違いに気付く。

デザインの考え方

ジャングルゾーンの奥深くにあり、視界が開けた先の眼下にシンボルとなるような存在。樹の上の生活を得意とするサルの動きを観察すると同時に、人間も一緒になって樹のぼりや綱渡りを体験できる獣舎一体型パビリオン。森の空気を満喫できる出来るだけ開放的な造りにして、サルと一緒に森で遊ぶシチュエーションをつくりだしていく。中ではジャングルの厳しい気候で生き抜く動物たちのエネルギーあふれる姿や営みを紹介する映像など、感覚的展示を検討していく。

草原の動物ゾーン — 草食獣の群れ・肉食獣の多様性

メインシーケンス



子どもゴコロポイント

- 「キリンやシマウマ、それにライオン、みんな気持ちよさそうに暮らしているね。」
- 風の丘
「ジャングルから急に開けた所に来たね。風が抜けてきもちいい！」
「知ってる？風が吹くとあの装置がぱたぱたと動いて、発電しているんだって。」
- 岩
「あの岩、遠くを眺めているような顔に見えるよ。」

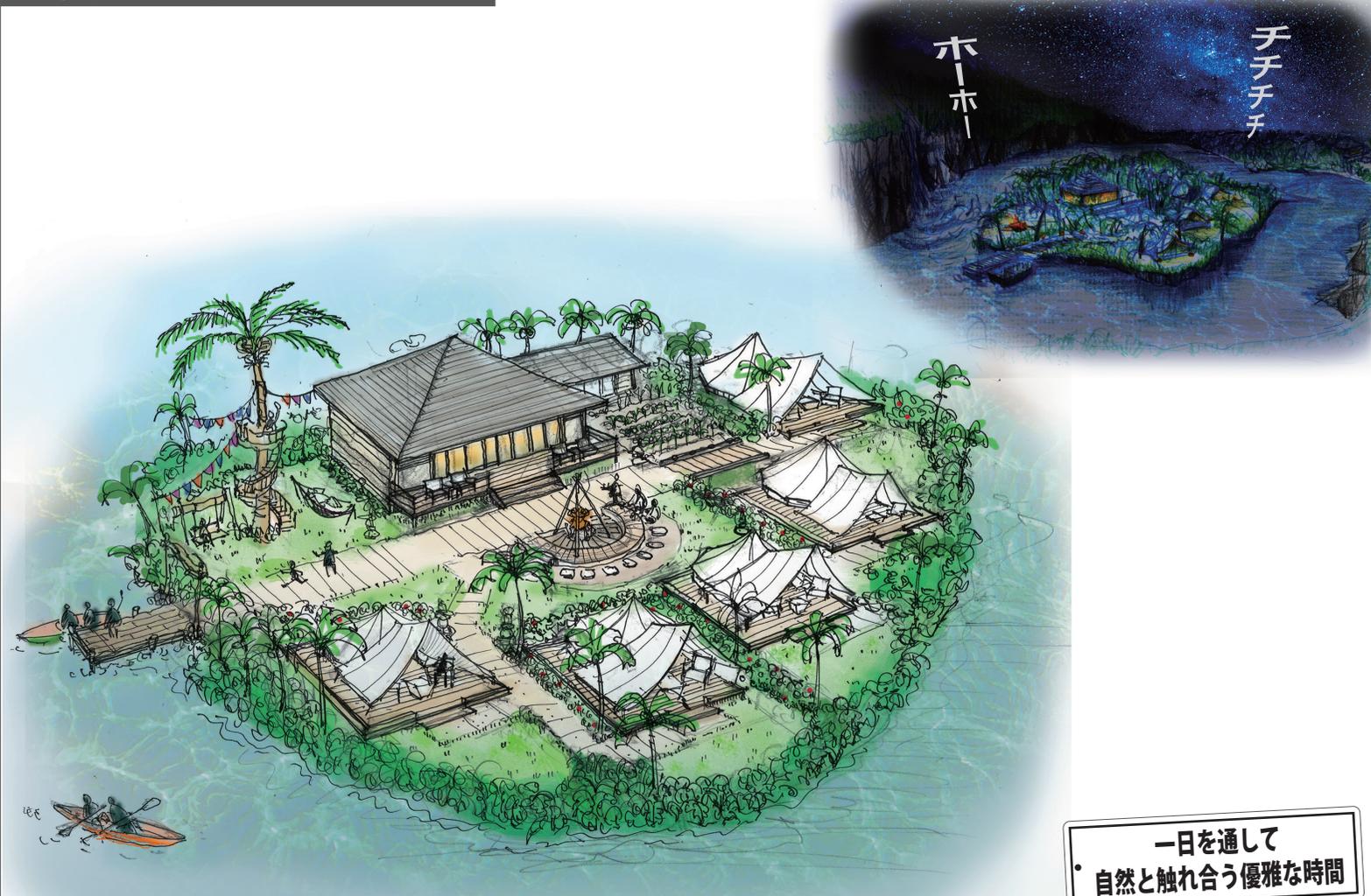
・ 圧倒的開放感

デザインの考え方

堀などの見えない境界をつくりながら、草食動物と肉食動物が柵を隔てずに暮らしている様子をつくりだす。このゾーンのシンボルというべき小高い丘は何ともユニークな形をしていて、そびえる巨木も印象的な姿をしている。また巨岩に風に吹かれて目を細めている表情の凹凸を施し、気配のデザインを盛り込んでいく。どこの動物園にでもいそうな動物たちを、園内で一番開放感あふれるここにしかない風景の中で見る、というユニークな体験を提供する。

水辺の動物ゾーン - 生命の池

メインシーケンス



一日を通して
自然と触れ合う優雅な時間



こどもゴコロポイント

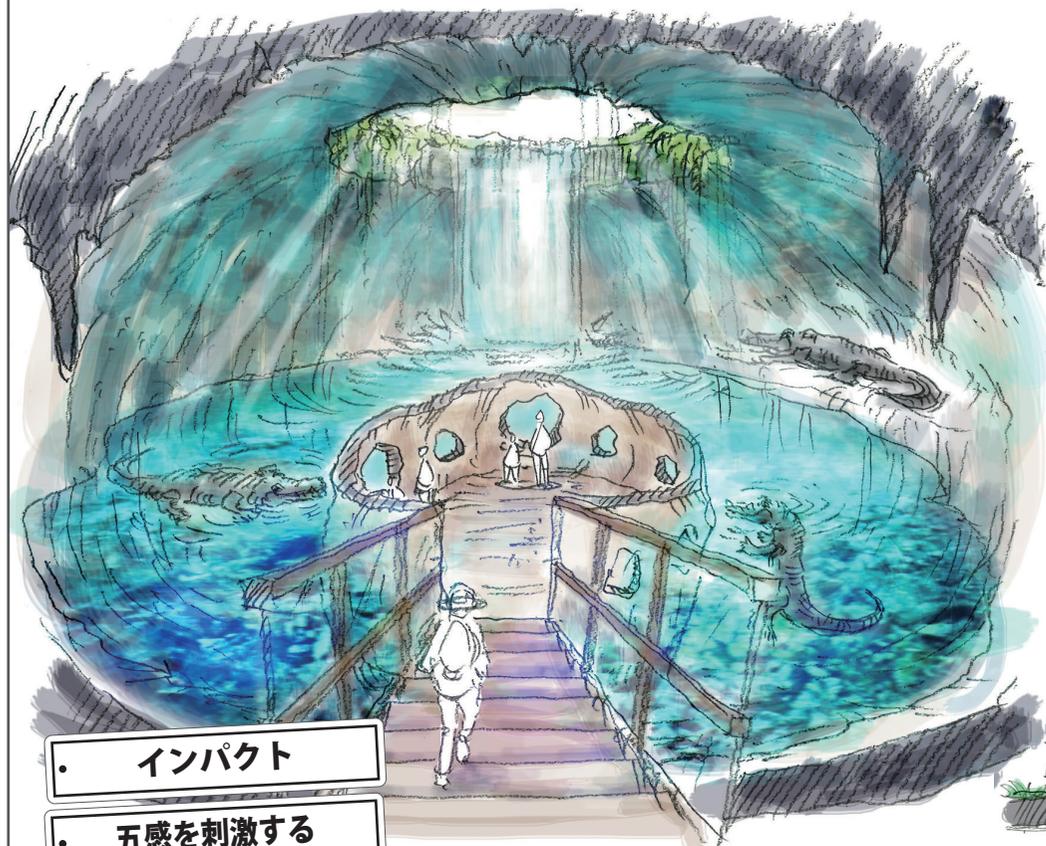
- 「ホーホー」「聞こえる? 何の声?」南国の植物、満点の星、夜の動物の息遣い。自然を近くに感じられる。
- 「広いテント内にはキャンプなのにベッドもあるよ。」
- ナイトツアーの拡大版が体験できる。
- カヌーでアドベンチャー体験
- 展望台から対岸の動物がみられる。
- 敷地内の畑で栽培された野菜を提供。
- 焚火を囲んでオーガニックフードを提供。

デザインの考え方

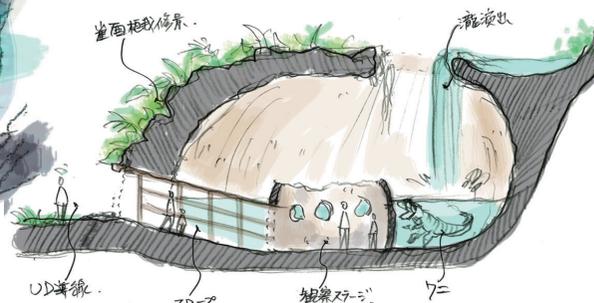
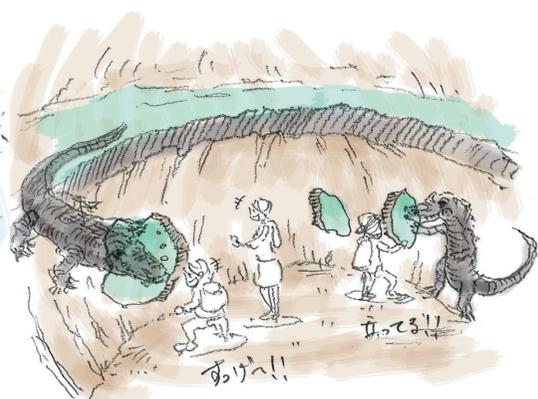
生命の池の中に浮かぶ島に家族連れで利用したくなるグランピング施設を創設。日本初の泊まれる動物園をつくる。ナイトズー、カヌーのアドベンチャープログラムを連携させて動物園ならではのアクティビティを提供。島内ではグランピングテントでの宿泊に加え、焚火を囲みながらの食事、野菜畑、ツリー展望台、ハンモック、木製遊具など自然と触れ合う優雅な時間を楽しめるようにする。

水辺の動物ゾーン - 爬虫類の滝

メインシーケンス



- ・ インパクト
- ・ 五感を刺激する
- ・ 神秘的な体験



Key Plan



こどもゴコロポイント

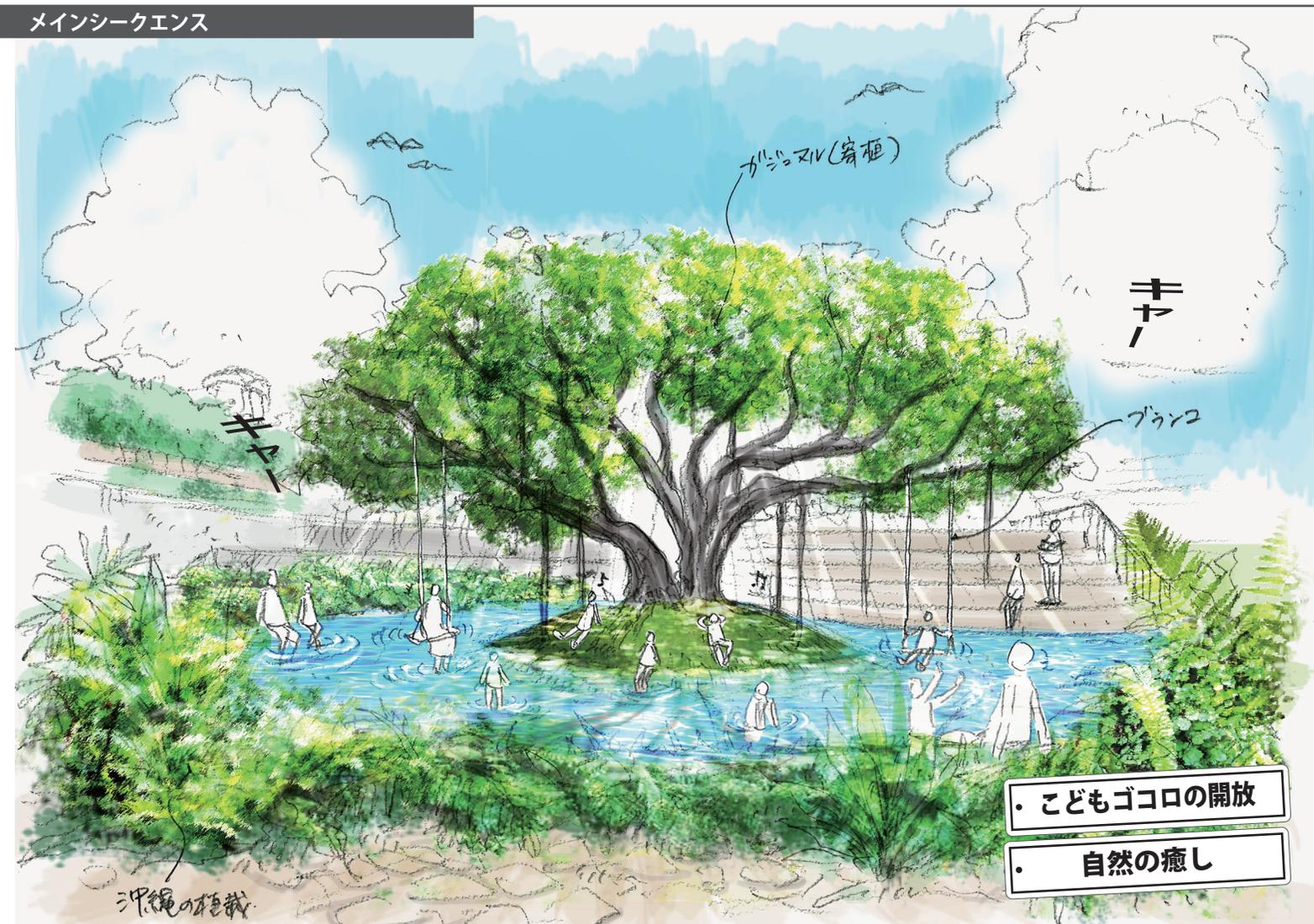
- 「なにここ。きれい…。」
「なんで水が青いの？」
外の雰囲気から一転した環境をつくり、感覚が研ぎ澄まされる効果をねらう。
- 「！」
水深のある水中のワニ、少し立ち上がって見える。
- 滝の水が落ちる音、水しぶき、ひんやりとした空気が気持ちいい。

デザインの考え方

ワニたちが生息する、息をのむような神秘的洞窟を形成。滝の水が落ちる音、かすかに感じる水しぶき、湿った空気のおい、きらざらとした太陽の下から薄暗い洞窟に目を慣らしながら足を踏み入れていく、五感が刺激されていくことで洞窟の世界観に没入させる。そこでワニたちに出会うことで、ワニの存在自身も神秘的に感じさせる空間。

そうぞうの池ゾーン — そうぞうの池

メインシーケンス



Key Plan



こどもゴコロポイント

○「水が気持ちいいー！」

○「ブランコ乗りたい！」

ガジュマルの樹の下でブランコに腰掛けながら、水に足を浸す。水しぶきがキラキラと輝く。

○木陰

南国の太陽の光を和らげる重要な要素。大人も子どももここに集まるポイントとする。

○ガジュマルの根元に芝生の丘をつくり、ゆったりと腰を下ろせる場に。

デザインの考え方

沖縄のシンボルツリーともいえるガジュマルの足元に水遊びができる場をつくる。南国の太陽の下、木陰で涼を感じながら元気に遊びまわる子供達とその姿を見守る大人たち、すべての人がそこに集い、こどもゴコロのままに心を解放し、楽しむ場とする。

水場の周囲には沖縄の植物を配し、自然とのつながりをつくる。