

題目：ユメウルバ



図 1

#### 【現況】

新しい日本のカルチャーの一つとして、アニメやゲーム、イラスト、コスプレ等、二次元メディアを中心としたオタク系のものが存在する（以下”オタクカルチャー”）。

少し前までは、オタクとはマイナスのイメージだった。しかし、最近では大してオタクでない人でも、「自分はオタクです。」と名乗るようになった。これは人々がオタクというものにある種のステータスを見出している、もしくはオタクカルチャーが様々な人に親しまれ出しているということだ。

オタクカルチャーの聖地秋葉原で仲間とともに趣味に興じるオタクたちは騒がしい。その場はすごい活気に包まれており、まるで市場の卸売りのようだ。オタクカルチャーの楽しさが伝わってくる。オタクたちは個性的で賑やかで楽しい。

オタクの中には自分で作品を作り出す人がいる。その作品の中には、その人の個性や

夢などが現れている。それらの作品を見ていて感じるのは、表現の自由度の高さ、そしてそれらの作品の中に自分自身も夢を抱いているということだ。

#### 【問題点】

秋葉原の建物は閉鎖的な印象で入るのに勇気がいる。そして、趣味に興じるオタクたちの姿はその建物の中に隠されている。そのためオタクカルチャーに興味を抱き、秋葉原へと観光に行ってみても、街並みを楽しむことはできるが、そこにいるオタクたちの活気を目の当たりにするのは難しい。楽しさも伝わってこない。

オタクカルチャーは広く深い。新しいものが次々と出てきては追及されて深められていく。オタクカルチャーに存在するコンテンツを数え出したらきりが無い。そのため、オタクカルチャーとはどのようなものなのか、知るは容易ではなく、秋葉原ではどこに行っても何をすればいいのかわからない。

#### 【解決策】

- ・観光客がオタクたちの活気を目の当たりにし、オタクカルチャーの楽しさを知ることができる場の提案。
- ・新しいコンテンツが次々に生み出されるオタクカルチャーに対応できる場の提案。
- ・オタク個人の作品を紹介できる場の提案。
- ・オタクカルチャーをテーマとしたテーマパークの提案。

## 【ユメウルバ】

### ・コンセプト

多種多様でディープなアキバの文化と個性豊かで賑やかなオタクたちによる、ワクワクを生み出し発信するテーマパークとする。

### ・デザインコンセプト

敷地調査により導き出した、秋葉原の景観を構成する四つのエレメント、

- 1、単純な面によるデザインの骨格
- 2、建物を覆い尽くす看板
- 3、ビビッドでカラフルな塗装
- 4、仮設的で密な内部空間

をベースとして、バラックデザインな建築を目指す。

### ・詳細デザイン

オタクカルチャーのワクワクを発信する場となるように、オタクカルチャー系の様々なイラストの中にあるにある非現実的で夢のあるデザインを参考にして、要所要所に盛り込んでいく。

### ・内包する施設

#### 1、オタミュージアム

→料金を払うことにより入場可能。施設内にあるモノは何でも自由に見たり遊んだりできる。ユメウルバの核となる施設で客層はオタクが多くなると考えている。

#### 2、テナント群（オタミュージアム外）

→エリアごとに、デザインの異なる様々なテナント群がある。イラストの中にあるまちのような空間。

#### 3、広場（オタミュージアム外）

→ユメウルバには広場がいくつもある。ここでは、様々なイベントや路上販売、路上ラ

イブなどが行われている。

#### 4、ホテル（オタミュージアム内）

→オタミュージアム内のホテル。活気あふれるオタクの空間に泊まることができる。

#### 5、オタク図書館

→マンガやゲームがたくさん収容されている。

#### 6、ステージ

→最上階に設置されたステージは、それを取り囲むように立ち見の席が、設置されている。オタクたちの動きがユメウルバのシンボルとなる。

### ・オタミュージアム内の施設

#### 1、ブース

オタミュージアム内外の境目にはブースが設置されている。ここには店が入るが、ユメウルバ内外の出入り口でもある。人々はどこからでもユメウルバ内外を行き来できる。また、ここでは一般の人が簡単に自分の作品の店を構えることができる。構えるための条件は、ユメウルバ内のお客さんへの、作品の無料貸し出しと、出入りするお客さんのチェックのもで、ブースの使用料はかからない。



図 2

#### 2、レジデンス

オタミュージアム内に住み、作品作りをすることもできる。