

## 「ハーバーシティ蘇我」

- 開発者の想いを回帰する -



京葉線が蘇我駅に近づくとその右手に長く延びる巨大な SC「ハーバーシティ蘇我」（千葉市中央区・駐車場 4,500 台、駐輪場 360 台）が飛び込んでくる。

ここは旧川崎製鉄（現 JFE スチール）の旗艦工場であり、戦後日本の産業を代表するシンボリックな存在から、今この地は、新しい活力をテーマに掲げ、変貌しようとしている。

巨大な工場敷地の一部を「消費」と「遊び」の場へと蘇（よみがえ）らせようと計画されたのがこの SC である。

この巨大商業施設を企画し実行した商業開発プロデューサー（株）ネクサスの想いと照合しながらこの 4 月のオープンから 3 ヶ月を経てその感じる所を述べてみたいと思う。

#### 1.4kmに及ぶ長大SC

このSCの開発コンセプトは「21世紀都市生活者のためのグローバルスタンダードな生活提案拠点づくり」としている。即ち、

- 1)千葉で創る(深日常生活)としての住生活特化マート(家具・ホームセンター)
- 2)千葉で暮らす(新日常生活)としてのSCモール(GMS、専門店街)
- 3)千葉で遊ぶ(脱日常生活)としてのアミューズメント・シネコン・鮮魚館等

よりなり、約41,000坪の敷地に各々3街区(3棟)を形成している。延床46,000坪、店舗面積22,000坪、年間集客数として1,800万人を目標としている。

ここで腐心したのは恐らく1.4kmという長大敷地に対する配置計画であつたらう。

遊びゾーン(フェスティバルウォーク)が一番離れた奥のウォーターフロント地域に設置され、他施設とは数100mの距離をおく為、徒歩の移動は疲労感を与える。それを柔らげる為にモニュメントやアートワークを設置し、テーマ性のあるデザインの統一(溶鉱炉の火をモチーフに赤色の基調)を図っているが、広大な敷地に対する他施設への連続性を埋めるには致っていない。

やはりその中間に何らかのオアシス的施設が必要かと思われる(現在その企画が進められているとも聞く)。特に真夏や寒い時期の移動は巡回バスや車を利用しないと難しい。遊びの施設という性格上ウォーターフロントの活用を優先したことには十分理解できるが、利便性からいうと一体的利用という相乗効果が犠牲にされ、目的性の強い施設となって個々の施設が孤立化することが懸念される。

#### 個と集合体の調和

3街区共に施設は個々に見ると、その業界ではトップクラスの企業・ホームズ(家具・ホームセンター)、イトーヨーカドー、xyシネマズ(12館)が運営する立派な店作りをされている。しかし、前述のように3施設の連続性が悪いため、来客者が全施設を回遊しきれていないのは惜しい。筆者もSCモールからホームセンターへ移動しようとしたが、モタモタしながらSCモールの売場からやっと行くことが出来た。個々の施設は良く出来ており、SCモールでは専門店ゾーンから核ゾーンへ移ったのを気づいたのは核の食品売場に来たときであり、今までの「ここから核が始まります」というレイアウトから脱却した新しい試みである。

このように、個々には新しい種々の工夫の跡がみられ、商業プロ

デューサーの努力が多所に滲んでいる。あとは個と集合体の調和、即ち One for All と All for One の仕組みを一工夫すれば素晴らしい SC になると思う。

#### ゆとり空間への工夫

敷地スペースが 41,000 坪という大きな施設を運営して行くには、老若男女・身分階層を問わず多種多様の顧客層を対象とする必要がある。そういった角度から見た時、商業プロデューサーであるネクサスの基本理念の一つであり、当施設の開発コンセプトにもある「生活都心づくり」、即ち「街づくりは商業施設の単独の機能として存在するのではなく、多様な都市機能との有機的な連携の中で作られる」という概念を是非もっと活して欲しい。今、経産省が中心となって進められている「まちづくり三法」の提言内容にもこのことが強調されている。筆者の思いとしては、更に第二期開発計画もあると聞く中、公共的施設や見学館的なものを併設することは、地域での存在感を高める上で有効ではないか。ひいては、多種多層層よりの集客は業績向上にも寄与するものと思われる。例えば、「鉄の出来るまで」を見学出来る館などは小学生から大人まで製造業で生きる日本を実感する場としては最適であり、世界有数の大製鉄所を横に控えて極めてアピール性の高いものとするが如何なるものであろうか。

この施設は 2005 年 4 月 27 日にオープンしたが、その 1 ヶ月の来客数(レジ通過)は 170 万人、駐車場利用 45 万台、シャトルバス・路線バス利用者 11 万人と予想以上の結果であり、今もほぼ予定通り推移しているとのことである。しかし、商業施設は生き物であり、百戦錬磨の開発プロデューサーと言えども主張の異なる各々の企業風土をどう調整するかが今後の課題であり、次期開発を控え、開発者達の苦勞と挑戦が続くものと思われる。

たしかに、「ハーバーシティ蘇我」は今後大型化する SC に対して色々の問題提起をしてくれている。次の世代に対し教訓や示唆を与えてくれる貴重な施設としてこれからもその推移を見守りたい。

