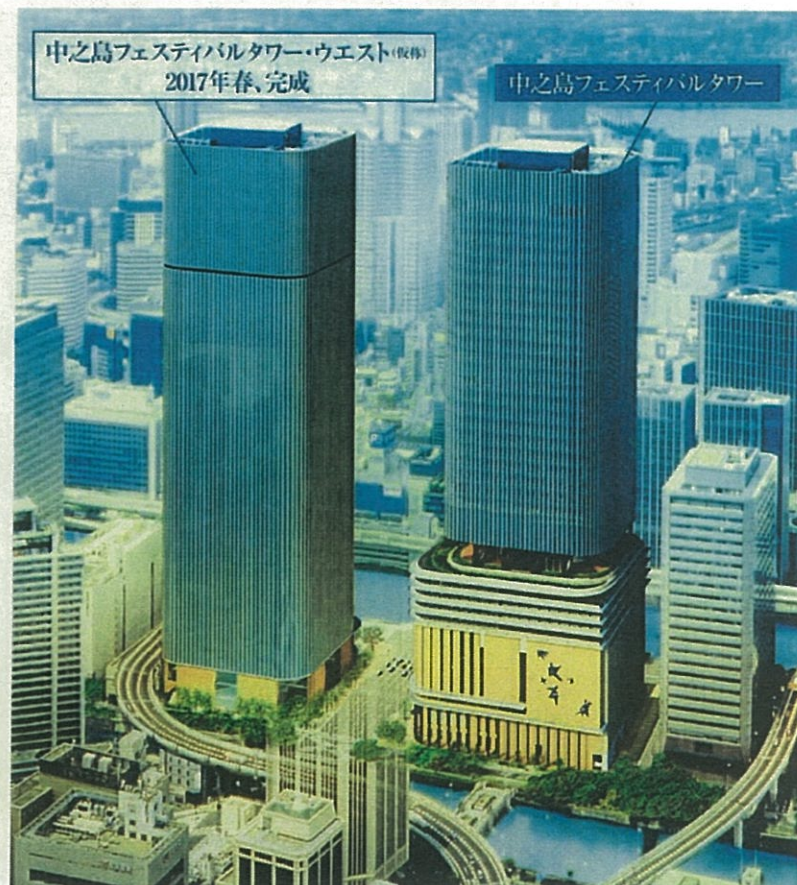


参考資料

麒麟のまち関西情報発信拠点管理運営事業 事業場所位置図



鳥取市

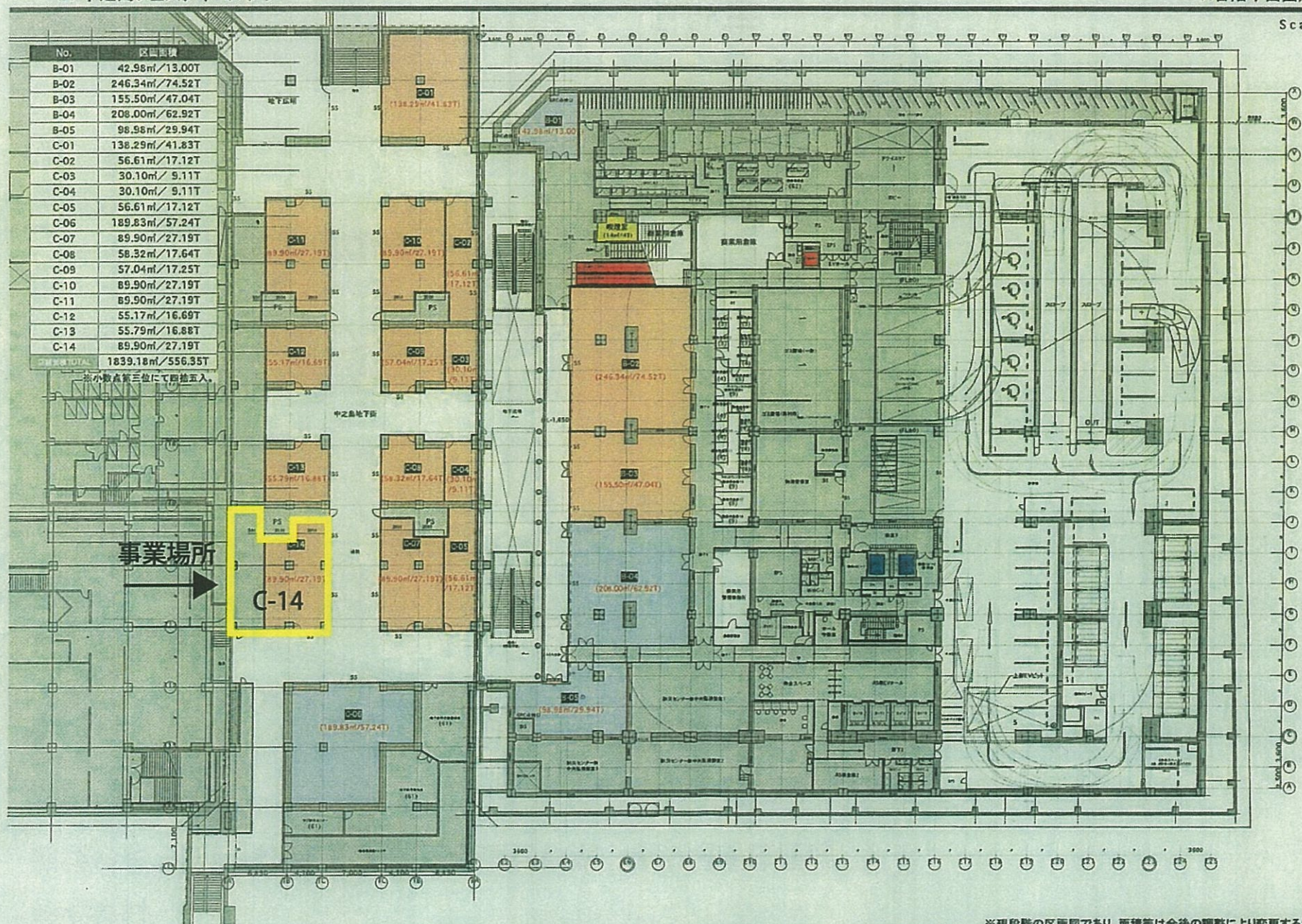
参考資料1「事業場所位置図」

■ 中之島フェスティバルタワー

1.各階平面図/B1階

1

Scale = 1/400



※現段階の区画図であり、面積等は今後の調整により変更する場合があります。

事業目的

鳥取市と周辺6町から組織する「麒麟のまち」の優れた歴史文化、観光資源等を主要商圏である関西圏へ効果的に情報発信するための拠点施設の整備。
 本施設を麒麟のまちの旗艦店と位置づけ、様々なプロモーション活動を展開し、
 “麒麟のまちブランド”を構築させ、観光誘客・移住定住の促進、地元製品の販路拡大を目指します。

ターゲット

本施設の利用者となる
 都会のビジネスパーソン

「麒麟のまち」
 とは？

1650年の発祥以来、因幡地方や但馬地方で受け継がれており、一部は各県の無形民俗文化財にも指定されている麒麟獅子。麒麟獅子に噛んでもらうと、一年無病息災で過ごせるという言い伝えがあります。麒麟のまちは鳥取県東部及び兵庫北但西部の1市6町（鳥取市、岩美町、若桜町、智頭町、八頭町、香美町及び新温泉町）から構成されており、岩美町や新温泉町の温泉、智頭町の杉、八頭町の柿など豊かな海、山、きれいな空気が生み出す魅力的な資源と清浄な雰囲気が生み出す「暮らしやすさ」をもつまちです。

上記の「麒麟のまち」の歴史的背景及び文化的イメージを理解し、事業目的及びターゲットを考慮した上で、コンセプトを立案いたします。

コンセプト

魅る。味わう。感じる。
 五感で伝える「麒麟のまち」魅力発信

魅る

「麒麟のまち」の世界観を木のぬくもりを感じる杉材を使用した内装と麒麟獅子をイメージさせる朱の長暖簾で表現。ひとたび店舗に入ると食材や物販含め360度麒麟のまちの世界へ誘います。

味わう

入り口では色とりどりの食材を魅せ店内に誘引した先には物販ブースがある導線で地元産品をアピールします。また彩り豊かな食材を味わいながら店内のモニターや物産品が導線上にあり常に情報が伝わる仕掛け作りを行います。

感じる

随所で麒麟のまちの世界観を感じ、プロモーション活動に寄与するプロジェクトなどの仕掛けを用意。他にも情報を発信できるスペースを導線上に作り来店されたすべてのお客様へ観光誘致・移住定住促進を目指します。

※魅るとは、お客様が「見る」こと・「魅せる(演出する)」の2つの想いを込めた造語です。

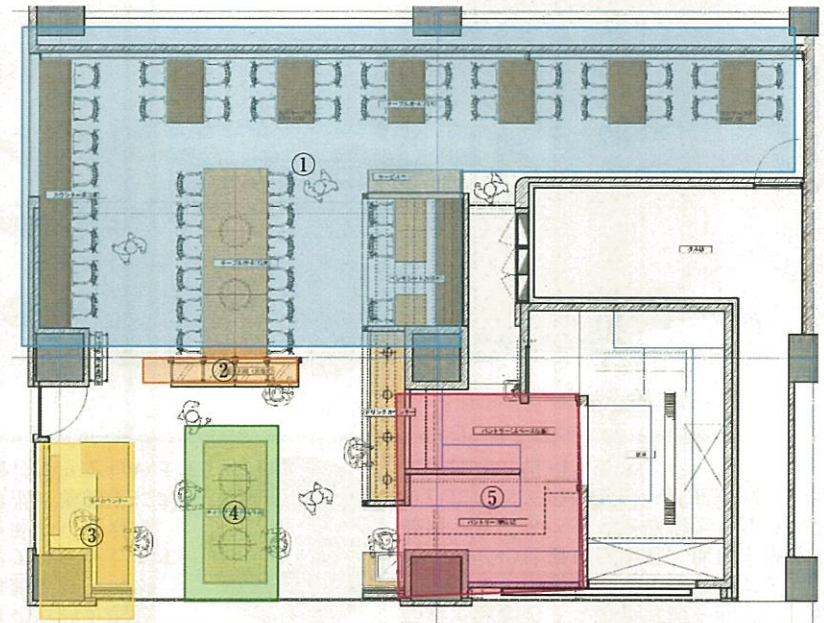
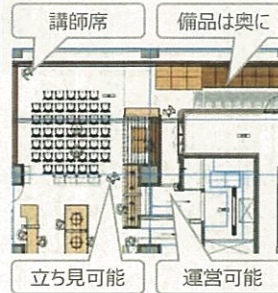


ビジネスパーソンの利用シーンに合わせたフレキシブル対応を可能にする多機能情報空間を創造。

① イートインコーナー/席数50席

ランチタイムのビジネスパーソンを対象に来店人数に合わせた案内を行える様、**フレキシブルに座席を設置**いたします。

イートスペースだけでなく**イベント**での使用も想定し**レイアウト変更が可能**な仕様となっています。(右記：イベントバージョン)



② 地元物産展示販売スペース/50アイテム展示

イートイン・テイクアウト利用者の**どちらからも目に入る位置**で商品展示を行います。展示什器についても**伝統工芸や地元資材等を取入れる事**で鳥取の魅力を訴求いたします。



③ 観光情報案内スペース

店舗利用者、店舗前通行者の**双方から視認性の高い南東角**に配置。**各地の特産や民芸・工芸などのアイテム**を展示する事で、アイキャッチと共に、**興味喚起**を行います。



⑤ 厨房部・管理部

管理部は入口側にレジを配し出納を管理。**厨房部と管理部を一体**とする事で**運営及び備品管理がしやすい**配置を実現。また、**パントリー部分を拡大**する事で**運営効率の向上**を図ります。

④-1 ビュッフェコーナー/ランチタイム

店舗入り口付近にビュッフェコーナーを設置することで外から**店内を見た際の賑わい**を演出いたします。店舗内の賑わいと**豊富な種類の料理**をフックに**店内誘引**を行います。



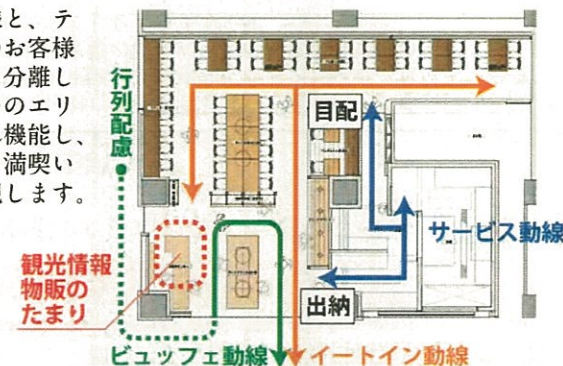
④-1 バールカウンター/ディナータイム

ディナータイムはビュッフェコーナーをバールカウンターとして利用。メインターゲットである**ビジネスパーソンの利用シーン**に**フレキシブルに対応**する事の出来るテーブル什器を使用いたします。



《導線計画》
利用者・運営者共に**ストレスフリーな導線**を実現

イートインのお客様と、テイクアウト・物販のお客様が混雑しないように分離した導線を設計。3つのエリアの導線がそれぞれ機能し、お客様がサービスを満喫いただける環境を実現します。



「麒麟のまち」に息づく素材や伝統工芸品もインテリアに活用し世界観を演出。



【ポイント4】
入口正面の壁面はガラスに和紙を貼った光壁として構成。中心にプロジェクター映像を投影し印象を深めます。



【ポイント1、2】
麒麟獅子や伝統工芸品を使用し、伝統文化をイメージさせるとともに伝統・和の世界観を表現する木を中心とした内装にアクセントを加えます。



↑中井窯での装飾



↑窓面を麒麟獅子シルエットに



ポイント1/内装全体
木調をベースとした内装仕上に麒麟獅子の朱色をアクセント・キーカラーに活用。麒麟獅子を奉納している宇倍神社に着想を得た木組みの造作を構築。麒麟獅子のシルエットも窓面に展開。麒麟のまちの地域と伝統文化をあらわします。

ポイント2/内装什器・照明
客席・棚はフレキシブル対応できるよう基本的に可動型。ランチ・ディナー・イベント等、利用シーンによって店内は表情を変えます。また、照明器具に鳥取県東部特産、因州和紙を用い、中井窯をアクセントにあしらった壁面装飾で、文化・芸術の発信を行いながら店内を彩ります。

ポイント3/ユニバーサルデザイン
入口からイートインスペースまでストレートに移動でき、十分な通路幅を確保します。車椅子の方でも円滑にご案内をいたします。解説情報グラフィックや映像は色覚バリアフリーに留意したデザインとします。

ポイント4/映像機器
内装演出に映像を用いてにぎわいを増します。ビュッフェと物販什器の奥にイメージ映像を投影。食事、買い物しながら一市六町の暮らしの様子をご紹介します。本映像システムはイベント時の講師使いを兼ねる事が可能です。

飲食プラスαの鳥取の魅力体感・話題拡散企画案(OPTION提案)

体験型の映像コンテンツを活用し、麒麟獅子及び鳥取の魅力をアピールいたします。

サンドアートプロジェクト

鳥取砂丘の砂を使ったサンドアートパフォーマンスを店舗壁面にプロジェクションマッピングで投影。その場で作っているかの様な疑似体験で話題拡散を図ります。

店舗のアテンション効果大
飲食しながら体感できる！

【サンドアートパフォーマンス候補】



伊藤花りん

サンドアート
パフォーマンス集団 S I L T
船本恵太



VRスコープによる360°の鳥取観光体験

店頭を設置されたビューワー（VRscope）に自分のスマホをセットして360°のVR映像で鳥取観光を疑似体感いただき、誘客促進およびSNSでの話題拡散につなげる。

臨場感のある映像体験で
魅力を最大限アピール！



入り口から多くの情報を様々な手法で発信し、通行者を店舗内へと誘います。



ポイント1/ファサード全体

店舗内の雰囲気や情報を店舗外からも見ることができるオープンな空間計画で通行人の興味喚起を高めます。漆喰を髣髴させるアイボリー系壁面で親しみを演出し、暖簾、什器、グラフィックでは朱色を挿した麒麟カラーを展開。内外の一体感を作り麒麟のまちを感じていただきます。

ポイント2/南側壁面の演出について

南側壁面の大部分をガラス面とします。地下鉄肥後橋駅、中之島ビルウエスト導線から正面に当たる位置で、ガラス越しにイートインスペースの賑わいが見えます。一人で入ることも、団体で入ることも自由であることがわかり、気楽に店舗に立寄っていただけます。

ポイント3/東側壁面の演出について

パントリー前スペースに3つの演出を複合し賑わいを演出。ガラス面越しに調理作業風景を見せライブ感を演出。モニターでは室内と同じ環境映像を放映し往来するターゲットを誘引。ディスプレイでは一市六町の産物を配し豊かさを感じていただきます。

ポイント4/誘引について

地下街の西正面は、映像・ディスプレイ、店内(ビュッフェ)、暖簾などユニークな異なる演出を複合させます。多様な関心を持つ通行客へ向けた様々なフックとし、店舗や一市六町への興味喚起を行います。



