

(流通とSC・私の視点 1034 より続く)

サーキットモール(周遊モール)には、2つの役割があります。

1つは「遊楽ウォーク」(ランブリング・ショッピングのための時間消費ウォーク)と「利便ウォーク」(コンビニエンス・ショッピングのための時間節約ウォーク)です。この2つの役割を果たすために次のサーキットモール理論・原則があります。

### (1) 回遊5原則のモール理論

モール利用客がSCで回遊するための回遊原則は次の5つです。

- ①導入(入口、駐車場、ターミナル)
- ②回遊(モール、通路)
- ③マグネット(集客・集中の機能を持つ店舗、商品群、施設)
- ④滞留(プラザ、休憩所、フードコート)
- ⑤導入(出口、駐車場、ターミナル)

### (2) ベクトルモール理論

モール利用客を一定の方向に原動力を持って誘導することを「ベクトルモール」と言います。ベクトルモールの要素は次の2つです。

- ①ベクトル・エンジン(モール利用客を一定の原動力を持って導く力です)
- ②ベクトル・ハンドル(モール利用客を一定の方向性を持って導く力です)

### (3) 200m・400m・800mの歩行距離モール理論

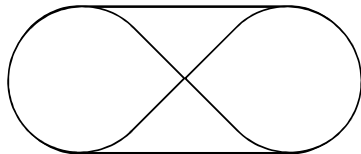
モール利用客が歩く距離にも原則があります。

- ①一方向 200mの原則(経験値に一直線方向 200m、遊楽歩行速度 6分、利便歩行速度で4分の歩行時間となります。オープンエアモールのプロムナードの一方向適正距離は 400mです。)
- ②一循環方向 400mの原則(一方向 200mを一周すると 400mとなります。遊楽歩行速度で 12分、利便歩行速度で 8分の歩行時間となります。)
- ③一循環方向 800mの原則(1周 400mを 2層分、あるいはワンフロアの巨大サーキットモールの 1周 800mのモールです(ミルズ型SCやモールオブアメリカのサーキットモールは 800mの長さ)。遊楽歩行速度 24分、利便歩行速度で 16分の歩行時間となります。)

以上の適正なるモールの歩行距離は、1層か2層以上か、エンクロードモールかオープンエアモールかによって異なります。

### (4) 8の字モール理論

サーキットモールの歩行者は必ずしも全ての客が遊楽目的の時間消費ウォークとは限りません。特定の店舗のみの目的の客、特定のゾーンのみ目的の客、途中で引き返したい客等にとって、ワンウェイコントロール志向のサーキットモールは問題があります。そのため途中でバイパスをつくりサーキットモール利用客の多様な歩行ニーズに対応しなければなりません。この概念がサーキットモールを2分する手法で、形が8の字のモールとなりますので8の字モールと言います。



このサーキットモールを2分するクロスポイントに、集客・分散の機能を持つ施設が必要となります。

### (5) 遠心・求心力モール理論

サーキットモールは、モール利用客を循環させるために、中心部に求心力(核心力)として目的性のあるもの、利用優先度が高いもの、利用頻度の高いものを配置することが必要です。また、求心力だけでなく、遠心力をバランス良く保つためにサーキットモールの両端にマグネット機能や随所にスポット施設を配置することが必要です。

### (6) 景色の変化による臨場感創出モール理論

サーキットモールを遊楽ウォーク化するためには、モールの歩行客が常に斬新さと非日常性を感じるように、モールの景色(店舗や商品や施設)に絶えず変化をつけ、サーキットモールに臨場感を持たせることが必要です。