

# 細倉マインパーク

## 目次

1. 施設データ
2. 設立背景
3. [施設構成](#)
4. [アプローチ](#)
5. [観光坑道「アドベンチャーゾーン」](#)
6. [観光坑道「タイムトラベルゾーン」](#)
7. [ドームゾーン](#)
8. [まとめ](#)

## 1. 施設データ

所在地：宮城県栗原郡鶯沢町南郷大竹2-87

坑道長：777m

観覧所要時間：約1時間

開館日及び閉館時間：火曜定休、9：30～17：00

駐車場：乗用車500台、バス15台

年間入場客数：約75,000人

交通：東北自動車道築館ICから車で25分

東北自動車若柳・金成ICから車で30分

JR東北新幹線「くりこま高原」駅から車で35分

JR東北新幹線「くりこま高原」駅から「くりでん沢辺」駅（シャトルバス）15分

「くりでん沢辺」駅から「細倉マインパーク前」駅（シャトルバス）28分

くりはら田園鉄道「石越」駅から「細倉マインパーク前」駅44分

料金：

区分		大人	高校・中学生	小学生
観光坑道		900円	750円	600円
砂金採り		800円		700円
ドームゾーン	マウンテンコースター	300円		
	シミュレーションシアター	700円	500円	
	ゴーカート	500円		
	イノセントファンタジー	幼児のみ 100円		
スライダーパーク		500円		

※観光坑道、砂金採りは団体割引あり

取材日：2000年10月5日

ホームページ：<http://www.hosokura-minepark.co.jp/>

## 2. 設立の背景

細倉マインパークの立地する鶯沢町は、宮城県の霊峰「栗駒山」を背に抱く、自然豊かな町である。豊富な鉱脈の恵みにより、約1200年にも及ぶ鉱山の歴史がある。鉱山資源以外では、平安期の「前九年の役」の戦場だったという歴史がある。

このときの、源頼義が苦戦しているとき、一羽の白い鶯が現れ、戦勝に導いたという白鶯（はくおう）伝説が、町名の「鶯沢」の地名の起源となっている。

9世紀に発掘された細倉鉱山は、鉛、亜鉛の鉱山として、日本有数の名鉱であった。鶯沢町も鉱山とともに発展し、そのピークは昭和30～40年代の高度成長期である。その後、円高やコスト上昇、産業構造の転換などエネルギー変革の波に押され、ついに昭和62年（1987年）にその長い歴史に終止符を打った。すでに鉱山の前途が危惧された80年代からは、町の存亡をかけて、閉山を前提としたその後の資源利用の必要性が問われていた。その結果は、観光資源としての再利用である。事業化に向けて、先行オープンしていた秋田県の尾去沢鉱山跡「マインランド尾去沢」を参考に、マインパーク化を計画。平成2年（1990年）に「細倉マインパーク」としてオープンしたのである。運営は「株式会社細倉マインパーク」（鶯沢町が株主）による。

#### ■細倉鉱山年表

年	できごと、その他
806～876年	細倉鉱山発見
1573～1591年	山師・高橋仲作、勝袋において採掘
1591年	伊達政宗、岩出山に入城
1667年	細倉鉱山産は銀、やがて鉛の山としても注目される
1775年	伊達藩の鉄山（直営）となる
1872年	「鉱山心得」公布、鉱山は全て明治政府の所有となる
1890年	日本鉄道株式会社線「石越駅」まで開通、細倉鉱山会社創立
1899年	高田商会、細倉鉱山を経営
1914年	高田鉱山馬車軌道「駒場」～「沢辺」間開通
1915年	高田鉱山馬車軌道「石越」まで延長
1928年	共立鉱業株式会社、細倉鉱山を経営
1940年	鉱業所となり、製錬は亜鉛、鉛の二課となる
1942年	栗原軌道、「岩ヶ崎」～「細倉」間開通
1945年	空襲により、操業を停止、第二次世界大戦終結
1951年	鶯沢町町制を施行、硫酸工場施工
1969年	7月、出鉱量7万トン達成
1973年	三菱金属株式会社と社名変更
1976年	三菱金属より分離し、細倉鉱業株式会社として再出発
1981年	鶯沢町鉱山資料館開館
1987年	3月、細倉鉱山閉山。開鉱以降粗鉱出鉱量約2,300万トン
1990年	「細倉マインパーク」がオープン

[マインパーク取材一覧へ](#)

[次ページへ](#)



## マイパークシリーズ

## 3. 施設構成

細倉マイパークは、大別して次の3つのゾーンから構成されている。

## (1)アドベンチャーゾーン

閉山した細倉鉱山の坑道跡を再利用して、「鉱山の歴史ゾーン」（操業当時の作業風景や展示物などをリアルに再現）と、「タイムトラベルゾーン」（地球創世から46億年の歩みを表現）を表現した。なお、観光施設化した炭鉱山の坑道を“観光坑道”と呼ぶ。その坑道の長さは777mで、観覧時間は全行程歩いて約1時間。

## (2)スライダーパーク

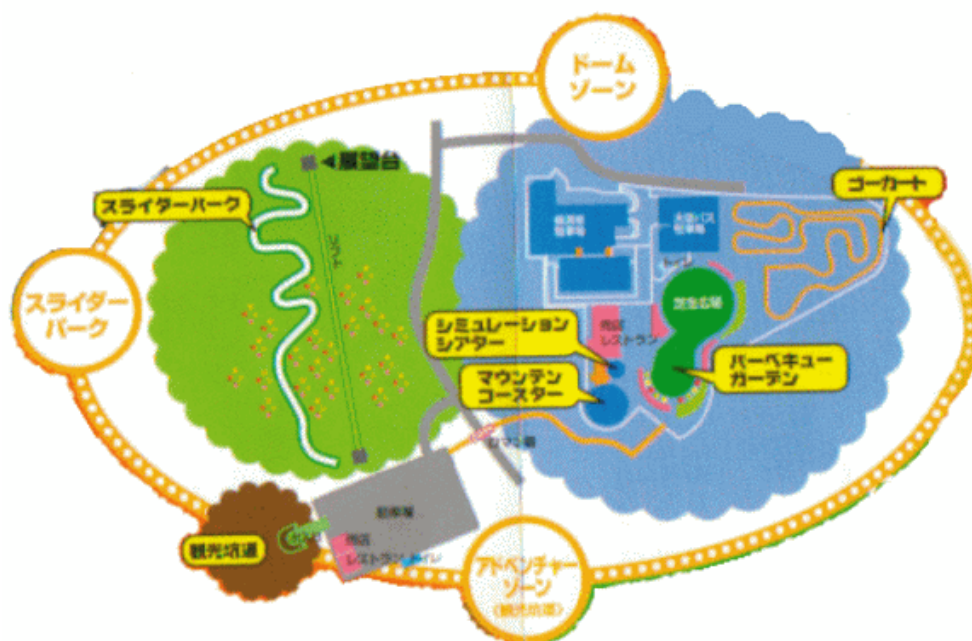
観光坑道横の丘に設置された全長555mの巨大滑り台。リフトで丘の頂上まで登り、専用の滑り板に乗り、一気に滑り降りる。頂上には展望台も設置。

## (3)ドームゾーン

屋内型アミューズメント施設と屋外のゴーカート（1周約700m）、バーベキューガーデンから構成される遊園地。目玉は東北初登場の屋内型ジェットコースター「マウンテンコースター」。ドーム内には他に「シミュレーションシアター」（映像に合わせてシートが動く体感型シアター）、「イノセントファンタジー」（幼児用のメリーゴーランド）、「3Dシアター」（3D眼鏡で立体映像）、ゲームセンター、レストラン、宴会場がある。

同施設は、まず坑道跡を再利用した「アドベンチャーゾーン」と「スライダーパーク」でオープン。その後、滞在時間延長と客単価アップを狙い、「ドームゾーン」を隣接地に完成（1998年）させ、1日滞在型のアミューズメント・テーマパークを目指している。

## ゾーンマップ



## 4. アプローチ

東北自動車「築館I.C.」から国道を約25分。要所となる交差点には「細倉マイパーク 次の信号〇折」等の案内看板も設置され、迷うことなくゲート周辺に到着

した。しかし、敷地内の表示が「アドベンチャーゾーン←」「ドームゾーン↑」と記されてあるだけで、詳しい前知識を得ていなかった筆者には、目的の「観光坑道」はどこのことか、またどちらにあるのかわからない。とりあえず「アドベンチャーゾーン」へ向かうと、正解であった。

駐車場は、約500台が駐車可能なほど広大で、大型のサービスエリアを彷彿させる。

建物は3棟（写真1）で、向かって左がレストハウス、右がイベントステージ、真ん中が売店&レストランという構成。

観光坑道の入口は、売店&レストハウスの右横から入り、裏手になる。平日ということもあり、駐車場は淋しい限りであった。

写真1：外観



[← 前ページへ](#)

[次ページへ →](#)



空間  
通信  
[トップ](#)

マイパークシリーズ

5. 観光坑道「アドベンチャーゾーン」

坑道内マップ(注：概念図)

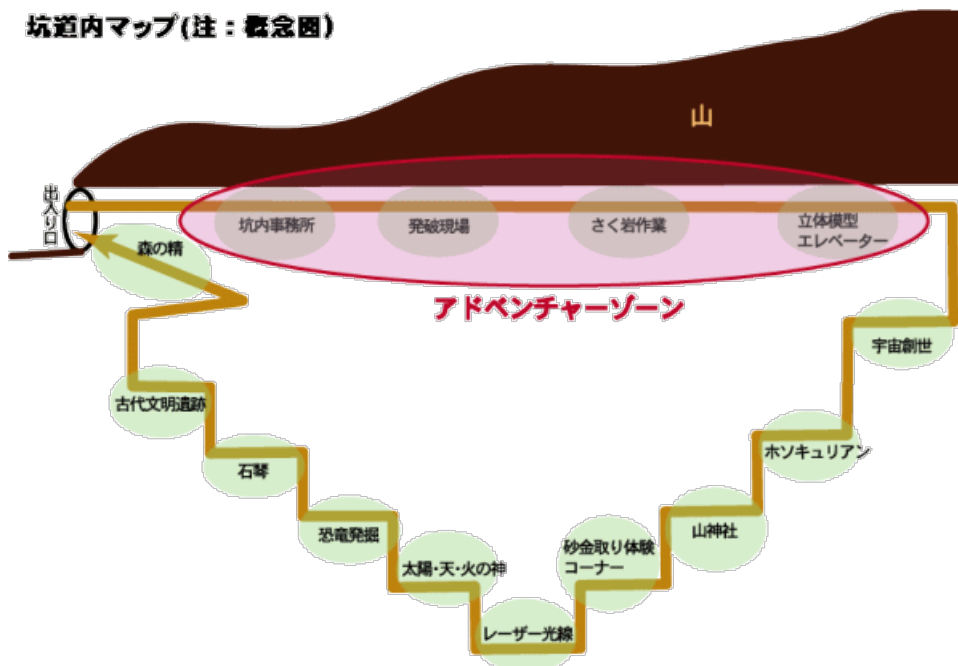
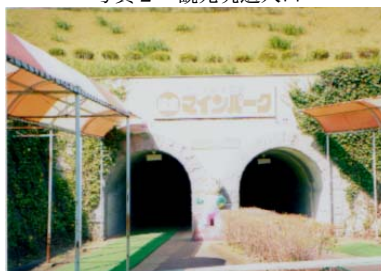


写真2：観光坑道入口

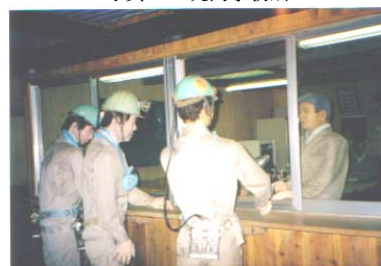


坑道の出入り口(写真2)は、石貼りの近代的なトンネルに再整備され、施設のマスコット「マインぼうや」人形が出迎えてくれる。

トンネルの奥へ進むにつれて薄暗く、壁や天井にも岩がむき出しになり、徐々に地下坑道らしい雰囲気が盛り上がり、ワクワクしてくる。

マイパークの核となる坑道とその先は、電灯がなければ地下の暗闇の世界なのである。

写真3：坑内事務所



まず、鉱山としての歴史を再認識するため、最初に実寸の精巧な人形で「坑内事務所」(写真3)を再現。

ここが坑道への出入りを管理する場所で、手続きのやり取りが再現されている。工具類、事務所の備品なども当時のものを利用し、さらに人形の手、上半身、頭がそれぞれ10cmほど動くため、それほど明るくない坑道内では、なかなかリアルである。

写真4：案内アナウンススイッチ



また、事務所横にスイッチが設置され(写真4)、それを押すと女声のアナウンスでこの場所の役割を説明してくれる。これにより、知識がない人でも“地下に入って作業することは、大変なことなんだ”と素直に感じられる。

次は、「発破現場」。作業員の人形横に大方の日本人ならテレビでしか見たことがない、T字の発破点火レバーが設置しており、それを押すと、轟音とともに穴の奥が赤く光る(写真5)。これはなかなか臨場感があり、決して子供だましというものではない。

写真5：発破点火レバー

もう一度押してみたい気持ちを抑えつつ、次

へ進むと、「さく岩作業場」。ここは、天井方向に掘り進む現場を人形とトロッコで再現している(写真6)。

足場やハシゴ、機器類は当時の本物を使用し、とてもリアルである。これは「シュリンケージ採掘法」といい、上縦に掘った後、横に掘りながら採石を下に落としていく方法である。ここの採石跡の場合で、1~2m幅で亀裂のように続いている。

その中間にメッシュの鉄板で見学通路をつくっているが、上下とも照明が届かないぐらい深い(最高深度約420m)。

高所恐怖症の人は、足がすくむかも知れないが、神秘的な景色に感動を覚える(写真7)。

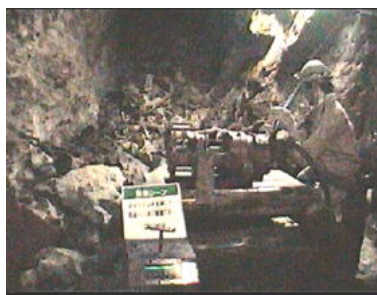
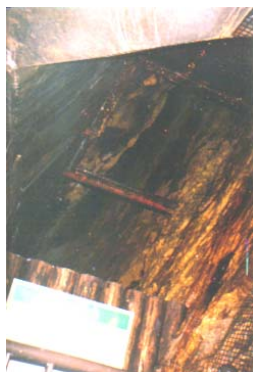


写真6：さく岩作業現場

写真7：シュリンケージ採掘跡

写真8：坑道断面模型



そしてその先に、鉱山全体の立体断面模型と坑道の上下移動用エレベーターを展示している。

模型は、縦横にいくつも走る坑道、エレベーターによる人の移動と掘り出した採石を運び出す様子を再現している(写真8)。

模型のエレベーターとはいえ、実際にモーターで動き、精巧な仕上がりだ。

また、実際にエレベーターの現物をその横に展示(写真9)。ここでも実寸の人形を使い、今まさに採掘現場に出発しようとする場面が再現されている。

写真9：実際に使っていたエレベーター



写真10：立鉱断面図

模型の横には、立鉱断面図による解説がある(写真10)。それによると、1世紀の時間をかけて掘り続けた結果、坑道は総延長約600kmと、単純に言って東京-大阪間を人力中心に切り開いたわけである。

この壮大な規模からすると、ここで公開されている坑道はほんの一部だということが実感できる。

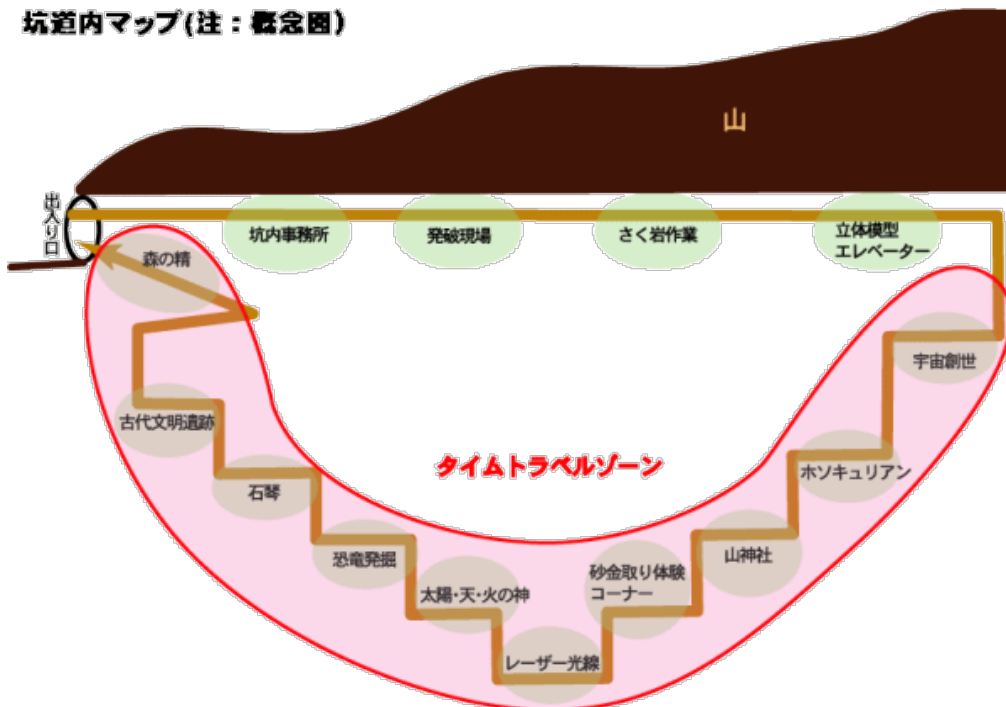


鉱山跡の再現している「鉱山の歴史ゾーン」は以上で、次からは地球誕生から46億年の歩みをテーマにした「タイムトラベルゾーン」が続いている。

マイパークシリーズ

6. 観光坑道「タイムトラベルゾーン」

坑道内マップ(注：概念図)



さらに奥へ進み、階段を下りていくと女性のアナウンスで、「次からはタイムトラベルゾーン」という案内とともに、照明が無くなり、真っ暗な中に星や惑星が幻想的な輝きでライトアップされている。

どうやら、宇宙創世を表しているらしいが、暗すぎてよくわからない。

さらに進むと、急に開けた空間に様々な色の光が交錯する。BGMに心臓の鼓動音が響き、中央に高さ約3mの奇妙な光の物体が瞬き始める(写真11)。

これは、パンフレットによると、「ホソキュリアン」という人類と自然とのより良い関係を模索する新しい生命体だそうである。「うーん...」と思わずうなりつつ、先へ進む。

次のコーナーでは、BGMが消え、小川のせせらぎが聞こえ、照明も灯りに戻されて、鳥居が見えてくる(写真12)。ここは「山神社」という神社で、奥には御輿が奉られている。周りには小さな泉と小川が流れ、「ホソキュリアン」のように観念的(?)ではないためホッとする。とりあえず、『空間通信』の発展を祈願し手を合わせ、先へ。

次は、「砂金採り体験コーナー」(写真13)。取材時は休みで体験できなかったが、ここでは20分間、砂の中から砂金を見つけ、採った砂金をカードにして持って帰ることができる。

写真11：これが「ホソキュリアン」



写真12：山神社

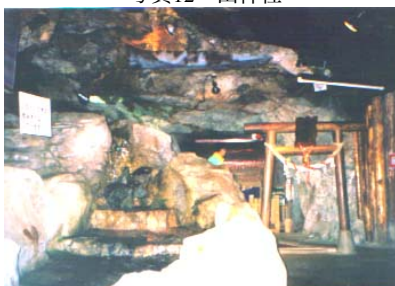


写真13：砂金採り体験コーナーは休みだった



料金は大人1人800円也。これが高いか安いかは結果次第というところである。なお、砂金はここで採取されたものではない。

再び、照明のない真っ暗な空間に変わる。するとシンセサイザーの幻想的な音楽が流れ出し、後方から様々な色に変化し、幾何学模様を描くレーザー光線が照射される(写真14)。

これまで、コンサートや結婚式以外では見たことのない代物であるため、“光線のアート”に単純に感動してしまう。

そのレーザー光線ではのかに見える順路を奥へ進むと、再び小川が流れる水辺に到着する。

小川を挟んで両側の壁には、“太陽”“風”“水”“火”“大地”などの神様を描き、神秘的である。

パンフレットによると、万物創世の神々を表しているとのこと。そして小川の所々には、「自分の影をつくって球を見てください。文字が浮かびます。」と書かれてある看板がある。

さっそく影をつくり、水中の球を見ると、なるほど文字が浮かんで消えている(写真15)。単純ではあるが、楽しい仕掛けではあろう。

写真14：美しいレーザー光線だが・・・

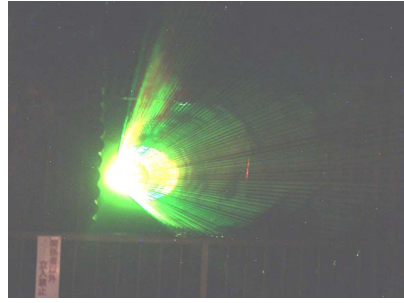


写真15：影をつくると文字が浮かび上がる



写真16：恐竜も埋まっている



写真17：意外と楽しい石琴



小川は、岩の間に消えて、再び暗くなると、通路の横に50センチほどラグビーボールのようなモノが地面に刺さって白く光る様子が見えてくる。その先の壁に埋め込んでいるのは、どうやら骨だ。なるほど、かつて地球を支配した恐竜の発掘現場を再現しているのである(写真16)。

これまでよりは広い空間になっており、中央にブランコが設置してある。近寄ってみると、「カヌサイト」という石を並べ、叩いて音を出す石の木琴(石琴?)であった(写真17)。さっそく、案内板にある「日の丸」「チューリップ」を演奏して童心に帰ってみたが、チューニングが合っていないのはご愛敬か...

その先は、古代文明遺跡を再現した空間だという。薄暗い中、ブラックライトにスフィンクス? (写真18) などが光っている。人類の文明の創世を表現しているようである。

タイムトラベルもいよいよ終盤のようだ。長

写真18：不気味に光るスフィンクスが・・・



写真19：迫力がもう一つの火山噴火

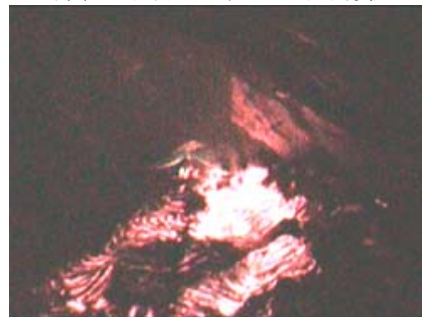


写真20：長い長い階段。結構つらい



い長い階段を上ると、ストロボが光り、轟音が響いてくる。何かなと思っていると、右側の壁がひらけ、火山の爆発を再現している（写真19）。

遠くに見える火山から溶岩が流れ出しているが、意外と規模が小さく（幅5 m程度）、火山から出ている煙はタバコから立ち上っている感じで迫りに欠けている。

パンフレットによると、この大地殻変動は、「ホソキュリアン」からの警鐘でもあると書かれている。つまり「ホソキュリアン」のコンセプト、あるいはテーマを最初に正しく認知しないと、その連続性は理解されないのだ。ならば、もう少しテーマをわかりやすく、そしてその重みをアピールすべきであろう。

そこを抜け、またしても長い長い階段（写真20）を上りきると、急に明るくなり、BGMにシンセサイザーのさわやかな音楽が流れてくる。天井、壁一面の植物のトンネルである（写真21）。

ここは「森の精」というネーミングだが、その意味はわからない。しかし、ハリウッド映画のエンディングのようで、「ああ、終わったあ」という妙な満足感がわき起こってくる。

全行程、約1時間歩きっぱなしであったが、坑道（洞窟）という非日常空間ということもあり、あつという間の体験のように見えた。



写真21：「森の精」のトンネル



[前ページへ](#)

[次ページへ](#)



空間  
通信  
[トップ](#)

## マイパークシリーズ

## 7. ドームゾーン

さて、併設の屋内型アミューズメント施設&ゴーカート&バーベキューガーデンで構成される「ドームゾーン」も見ることにした。「アドベンチャーゾーン」から橋（「ロマン橋」と命名されている...?）を渡って歩いて行けると案内されたが、10分程かかるらしいので、車で移動し2、3分で到着。ここも巨大な駐車場で、大型バス専用駐車場も設けてある。敷地全体も広大で、ゴーカートコース（1周約700m）、バーベキューガーデン（約10テーブル）、芝生広場、屋内アミューズメント施設&売店レストランの建物で構成されている。建物外観はツインドームが特徴的で、まだ新しく（1998年4月オープン）、きれいである（写真22）。

さっそくドームに入って、まずは東北初の屋内型ジェットコースター「マウンテンコースター」（写真23）へ。コースターの足下は、テントウムシやミツバチなどに乗ってクルクル回る幼児用の「イノセントファンタジー」。どちらもドーム内を目一杯使っているが、屋内のため規模は小さい。子供が楽しむにはちょうど良いサイズかも知れないが、大人には物足りないかも...と思いつつも「マウンテンコースター」へ挑戦した。

平日で来場客がほとんど見受けられないこともあり、筆者1人で4人乗り2両編成のライドの先頭に乗り込む。屋内の特徴なのか、出発とともに頂上まで登る機械音はうるさいほどだ。そう思っているとすぐに下りだす。急カーブの連続で、上下より左右のGがすごく、身体が揺れて乗り物の左右に肩がバシバシとぶつかる。あっという間（約1分半）に落下体験は終わってしまう。降りたときの感想は「肩が痛い」であった。

実は、後日わかったことであるが、このコースターで今回の取材日までに小学生3人が鎖骨を折るなどの事故が起きていた。筆者が乗ったときには、すでにスピードを落とすなどの対策が講じられていたのだが、報道を知って「やはり」と思ってしまった（2001年1月27日付けの河北新報）。その後、町では事故調査特別委員会を結成し、原因を究明しているという。一度、全委員で乗ってみるとわかることではないのか。（ちなみに筆者は、ごく軽い打ち身で済んでいる）

ドーム内の他のアミューズメント施設構成としては、映像に合わせてシートが動く「シミュレーションシアター」（座席数約30席、映像は

写真22：ドームゾーン外観



写真23：横揺れが激しいマウンテンコースター



写真24：シミュレーションシアター



写真25：セルフサービスのレストラン



「レーシングカー」) (写真24)、3D眼鏡で映像を楽しむ「3Dシアター」(イスではなく床に座わる、映像は「海の王者くじらワールド」)。これは、映像テーマがここのテーマとは全く関係がなく、ハード自体は珍しくもないので、体験を控えた。

時間的にもお昼ごろ。歩き回ったことでお腹も減ったことから、エントランス横のレストラン(写真25)で昼食をとることにする。ここは約50席の規模で、セルフサービス方式。メニューを見ると「カレーライス400円」「天ぷらそば450円」「オムライス500円」「ホットコーヒー200円」など、なかなかリーズナブルである。また、飲料、アイスクリームの自動販売機も設置しており、気軽に利用できる雰囲気である。さっそく「ハンバーグカレー500円」を注文し、食べ終えるまでの約30分、店内を観察。

その間来場した客は2組。1組は2歳ぐらいの子供連れ夫婦で、天気も良かったため、芝生広場で楽しそうに遊んでいた。もう1組の老夫婦は、ここに入るなり、「坑道はどこにあるのかね?この奥かい?」などと、“食事中の客”に尋ねてくる。社会人として、場所を教えてあげたのは言うまでもない。やはり敷地入口道路の案内看板では、筆者と同じく、坑道探検を目標に初めて訪ねた人には理解できないのであろう。看板の表現改善が求められる。

[←前ページへ](#)

[次ページへ→](#)



## 8. まとめ

観光坑道の前半の「鉱山の歴史ゾーン」は、公開を前提に鉱山の遺構を実直に検証し、当時をちゃんと再現し、ほとんどの日本人にとっての未体験の世界を経験できる施設として、非常に興味深いものになっている。しかし、もう少し時間的に長く滞在できて、内容的に突っ込んで欲しいというのが実感である。つまり、ここは危険な作業場であり、そのための安全管理などもっとリアルに当時の歴史を体験できる工夫があると、さらに印象深い施設になるであろう。例えば、全員電灯付きヘルメットを着用するとか、途中で3Dやシミュレーション映像により崩落事故を見せるなどである。

今回は時間的制約もあり、同町内の別の場所に立地する「鶯沢町鉱山資料館」へは足を運べなかったが、そこには、(1)細倉鉱山の歴史とあらまし、(2)日本の鉱山と鉱石、(3)坑道と採掘の時代の流れ、(4)鉱物館の4つの展示室で構成されているという。この資料館がマイパークの敷地であれば、多少なりとも相乗効果が期待されるのではないか。現場と、展示の相乗効果で、そのリアリティを比較にならないほどアピールできるはずだ。

後半の「タイムトラベルゾーン」は、ここのテーマ、土地とは無関係である。ただ光が遮断された地底空間（洞窟）ということだけを利用した、安易で光るきれいな造り込みによるサーカステントのようなものだ。単純に見た目は美しいが、意味がわからない。子供から「どうしてここに宇宙があるの?」「ホソキュリアンってなに?」などと質問されて、親はどう答えているのだろうか心配してしまう。大人（筆者自身）でさえ、坑道を出た後、何を見てきたのかわからなくなっている。実際取材に対応していただいた同社副支配人 菅原日穂氏も、「タイムトラベルゾーン」は、外部コンサルタントが提案したので、“マイパーク”とはコンセプトが違っている」とその違和感を認めている。

もちろん、単純に日常体験することがない洞窟探検ということだけでもワクワクできるかもしれない。

そこに、様々なものが幻想的に現れると、強烈な印象を与え、リピートにもつながると考えたのであろう。それならば、“光のエンターテイメント”をコンセプトとしたアミューズメント施設として、鉱山とは別の存在として整備した方がわかりやすい。

また、光を遮断するという洞窟の特性を利用して、モヤシ、ホワイトアスパラ、エノキなどの栽培、ワイン等の酒貯蔵などにより、売り物をつくる方向性も考えられるであろう。すでに坑道内は、鉱山操業当時から、水、電気のインフラは整備されていたはずである。まだ、シリーズの第1回なので、このような施設があるのかどうかは不明ではあるが、今後に期待したい。

一方「ドームゾーン」は、“マイパーク”の付帯施設としてつくられたものではなく、全く別の集客施設である。また“マイパーク”のコンセプトも全く組み込まれていないので、それ自体についての評価は、控えておく。編集部としては雇用の創出という行政の目的には同意できても、マイパークの滞在時間延長と客単価アップを目的に、相乗効果を狙った施設というならば、「NO」という認識である。

以上