

地域の「環境」に対応するパチンコのポテンシャルに関する考察

東京工業大学 工学部建築学科2年 林 恒視

以下に述べる文は、「環境」という建築学の考えをもとにパチンコというゲームをそれが包み込まれる建築によって地域の「環境」へ結びつけ、パチンコのゲームの魅力を向上させることについて考察した文章である。ここでいう「環境」とは環境保護でいわれる環境ではなく、敷地の特性、歴史、人間の振る舞いなどの総称である。「環境」の持つポテンシャルを利用すればパチンコの親しみやすさと気軽さは拡大し、利用者の増加につながるものと考えている。筆者はパチンコの経験が無く、またパチンコ産業に関しての知識も薄弱なため、至らない点や規制上困難な提案も多いかと思われるが、パチンコを知らない一建築学生の提案としてご容赦願いたいと思う。

近代建築が、また近代文化が生み出したものに「均質空間」という空間概念がある。それは空間から意味性・場所性を捨象して自然から空間を切断して操作可能にされた空間のことを指している。「均質空間」に代表される普遍化は建築についてだけでもたらされたものではなく、世界の資本主義化の進行とともにその勢力を拡大し、我々の生きる地球を瞬く間にフラットな地平へと導いた。市場では、いつでもどこでも、同じものが提供されることが望ましいと考えられるようになり、コンビニエンスストアに代表される現在の我々の生活が立ち上がった。パチンコ店もこの流れに素直に従った建築のひとつである。パチンコ店の形態に関していえば、都市では高層ビルのある階層を占めているもの、地方ではバイパス沿いの巨大な四角い箱など多くの形式があるが、それらはひとつの形式でできている多くの建物の表面上の化粧の違いにすぎない。また、建築の外形はほとんどが単純な直方体に近いが、時として古代ギリシャ風の様相を纏っていたり、丸みのある平面の上に建てられていたりする。こうした外形上の違いも見かけ上の違いとみなせ、これらの建物には次のような共通性があり、その共通項が建物の空間的な性格を決定している。(1) 構造体は鉄筋コンクリートまたは鉄骨を主材として、柱と梁をジャングルジム状に組み合わせた立体格子である。立体格子の水平面に床が張られ、外面にはガラス面または薄い壁材が張られる。(2) 室内は光、湿温度、音、風の動き等について、人工的に気候調整される。建築的な特性は以上のような単純なものであるが、その結果として現れてくる空間は、他の様式の建築の空間や自然空間とは全く異なった基本原理を持っている。それらを略記すると次のようになる。(a) 建物内のどの位置も、ほとんど同質の環境条件を持っている。また、外界の変化。朝夕のあるいは季節の変化などによって影響されない恒常的な気候を持つ (b) 建物の内部を拘束するのは床面と外周部のガラス・壁の面しか無いから、適当に室内を区切ることによって、自由に領域編成できる。それぞれの領域は気候条件だけでなく、形、諸設備等の上でも等価である。(c) 建物は同じ寸法関係でできているので、生産するにもまた使用上でも、きわめて合理

的である。これらがおおむね普遍化した建物に共通する原則である。パチンコ店で言えば、これにパチンコ台の普遍化が付加されるであろう。台の新旧の違いこそあれ、また店舗によって取り扱う台の違いもあるが、多くの場合日本中どこでも同じような機種の台で遊ぶことができる。

以上簡単にパチンコ店の建物内部の均質性を説明したが、この種の建物は別の意味でも均質性を持っている。この種の建物ほどの場所にも同じ形式が適用できるという意味に置いて均質な性格を持っている。つまり、ひとつの建物の内部に置いて場所性が捨象されているばかりか、建物を建てる場所を選ばないという意味において本来持つ場所の特性を排除している。それが可能な理由は、建物内部の空間が外界から切断されて成立しうることにあり、パチンコというプログラムをもつことになる建物それ自体が意味的な部分が捨てられて、建物が建つ場所の持つ意味とも切り離すことができるからである。(パチンコというプログラムの意味は看板が担保する)

以上の二つの均質性による空間の形態が「均質空間」呼ぶものであり、筆者はパチンコをつまらなくさせている要因であると考え。全国のパチンコ店では、いつでもどこでも、同じ体験が繰り返されている。だが、筆者はこうしたパチンコの形態に疑問を投げかけたい。パチンコは突き詰めれば右手をひねるだけというシンプルゲームであり、それが建築空間の単調さと相まって飽きてしまうばかりでなく、知的・感性的興奮や利用者ごとのコミュニケーションをも奪っているのではないか。競馬では競馬場によって性質がかなり異なっている。大井競馬場と中山競馬場では芝の高さやカーブの曲率半径も違い、これらがファンの知的興奮を刺激する。競馬ファン達は異なった会場構成とファンファーレによって、競馬場ごとに異なる興奮に包まれ、感性的にもいまその場にいることに興奮を覚えるのである。サッカーや野球についても同様のことがいえる。メジャーの球場では球場によって外野の大きさが異なっており、例えばボストンレッドソックスの選手はグリーンモンスターの攻略に頭を使うし、ファンはその攻略について酒場で語り合うのである。これは、以下の「全体性」に関わることであるが、あるゲームが人々の語り草になるためには、それがある程度知的興奮を持つもので、情報の交換が価値あるものでなければならない。そして、ゲーム人口の拡大において大切な点はまさしくこの語られることである。ポケットモンスターが過去のゲームを遥かにしのいで成功したのはまさにこのためであり、子供達は友達同士の情報交換と通信機能などのコミュニケーションに魅力を感じたのである。これは間違いなくパチンコの親しみやすさに通じるものである。現在の状況から抜け出すためには、パチンコ店を閉じた箱から解放し、パチンコを周辺環境や自然条件に対応したより知的でありエキサイティングであり、語り種になるような魅力的な遊びへと昇華させる必要がある。

まず、パチンコ店の建築はその敷地環境のポテンシャルを十分に生かすものとする。沿岸部にあればその海原を、山間部にあれば遠くにそびえる山々を視覚的に取り込むことができる。また、交通量の多い道路沿いや線路沿いでは、建物のボリュームや開口部の操作によって、そうした交通を建物に視覚的・物理的にとり込み、ゲームと連動させることができる。つまり、交通量が多くなれば確率変動が高くなったり、電車が通ればルーレットが回り始めるといった具合である。電車が通るその瞬間、店内の雰囲気は一変し、大きな興奮が集団を包み込む。利用者はまるでサッカースタジアムの中で声援に包み込まれているようなトランス状態に引き込まれるのである。鉄道会社と協力すれば、ホームの横にガラスなどを通してパチンコ台を置くこともでき、鉄道と連携したゲームが生み出せる可能性もあるし、沿岸部では海物語など台のテーマに合ったゲームが構想されよう。もちろんこれらにはパチンコの形態変化とイメージの改良が求められるのであるが、一番重要である点は、パチンコ店の建築が閉じた箱ではないと言う点である。積極的に街や地域に開いていく。敷地の文脈に答えていくことでそこでしかできないゲームが、よりエキサイティングなゲームが体験できると思うのである。そしてそれを可能にするのが建築的な形態の、空間の操作である。

また、空間の話をするれば、必ずしも密室空間でゲームが行われる必要がないものと考えられる。例えば、暖かい地域、暖かい日には半外部空間で、音を控えたパチンコ台でゲームすることも考えられるし、風の通るサンルームでコーヒーを飲みながらプレイすることもできるのである。こうしたパチンコは社会にとってかなり健康的なイメージを与えるであろう。

さらに、朝夕の変化や季節の移り変わりをゲームに反映させることも可能である。大きく開けられた天窗から雨を感知し、雨が降ったら確率変動が起きるなどの仕組みも考えられる。普段マイナスのものとして考えられていた雨が、パチンコ利用者にとっては大きなイベントとして迎えられるのである。会社帰りに憂鬱そうな顔で雨の訪れを見つめる人々を尻目に。パチンコ利用者は気分を高揚させることができるのである。

そしてさらに、「環境」を店内にいる他の客として捉えそれとの結びつきを考えることもできる。パチンコは通常、一人で台に向かってレバーを回すという個人的な行為である。だが、もし他の客と全体性を獲得することができたら、興奮を同時に体感することができたら、自分の利益の追求で動いているのにそれが全体になってしまうことができたら、それは非常にエキサイティングで親しみのわくような経験といえるのではないだろうか。それは一人の確率変動が全体に影響を与えるということもできるし、先ほどの電車の例でも、電車が着た瞬間にひとときの一体的な興奮を得ることができるのである。これらは台の形や配置に変化を与えるであろう。

このような提案はこれまでのパチンコに慣れ親しんできた人々にとっては奇怪なものに思われるかもしれない。これらのゲームはそのまま楽しむことができるのであるが、知性をもってより知的に楽しむことができ、エキサイティングな独特の世界に包まれることができるのである。人々はパチンコについて飲み屋や喫煙所、カフェで語り合うことができ、パチンコへの空想を膨らませるのである。

以上、建築学科の視点から見たパチンコの変革案の一部である。本来ならば豊富なスケッチとダイアグラムで示すべきところを文章のみとなってしまったこと、建築的な考えを説明なしで多く使っていることでわかりにくくなっていることをお詫び申し上げたい。一流の建築家では、妹島和世という建築家がパチンコ店の設計をしたことが有名であるが、筆者は建築を通して周りとの環境に答えることで、より親しみやすく気軽なエキサイティングなゲームになると考えている。

参考文献

原広司『空間〈機能から様相へ〉』岩波現代文庫、2007年