

GACHA GACHA CULTURE MACHINE

ガチャガチャを用いた池袋の文化を発信する購買体験装置の提案



池袋の文化を発信するファサードと物に囲まれ上がっていくアプローチ



物の動きの見える物流トラス動線とガチャガチャ空間は、ガチャガチャを回す人を主役とし、見る人の購買意欲を高める



ファサードのストレージ、ギャラリーと物流トラス動線

ガチャガチャは街の店に寄生し購買体験を拡散



池袋の個性が個々のガチャガチャの集合によって全体で表現

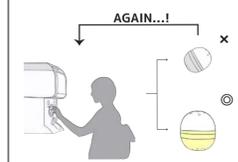
01 文化国際都市、池袋のオタク文化とガチャガチャ

01-01 国を跨ぐ池袋のオタク文化



池袋は実はオタク文化が大きく発達している。特に池袋は高女子と自称する女性オタクの街である。今や若者人口の半数は何かしらのオタクになる。日本独自のオタク文化が池袋に根付いている。しかし、三大副都心である池袋は商業施設が多様で乱立し、新宿や渋谷に比べて街のイメージが確立しておらず、オタク文化が新しい文化国際都市として池袋を発信する決断手であると言えよう。隠れたオタク文化という池袋の個性を確立し発信する建築が、文化国際都市を持続発展させると考える。

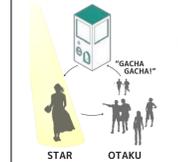
01-02 オタク精神×ガチャガチャ



小さい頃に誰もが触れたであろうガチャガチャは、未だに街に散らばり、スマホゲームにもガチャガチャの仕組みが持ち込まれるほど、大人からの人気も増え続けている。オタクは何かの愛好家であり、それを追い求める精神による行動が、ガチャガチャの販売の仕組みと合致しているのだ。多数のガチャガチャからカプセルを見ている。お金を入れて回すと中身の物からカプセルが出てくる。当たり外れの偶然性が購買意欲を刺激し、何度もガチャガチャを回してしまう。このような物を追い求める精神が、オタク文化にとって大きな経済になる。

02 ガチャガチャの仕組みを用いた文化を発信する池袋の新たな象徴

02-01 誰もが主役となり得る文化・経済装置 - ガチャガチャ



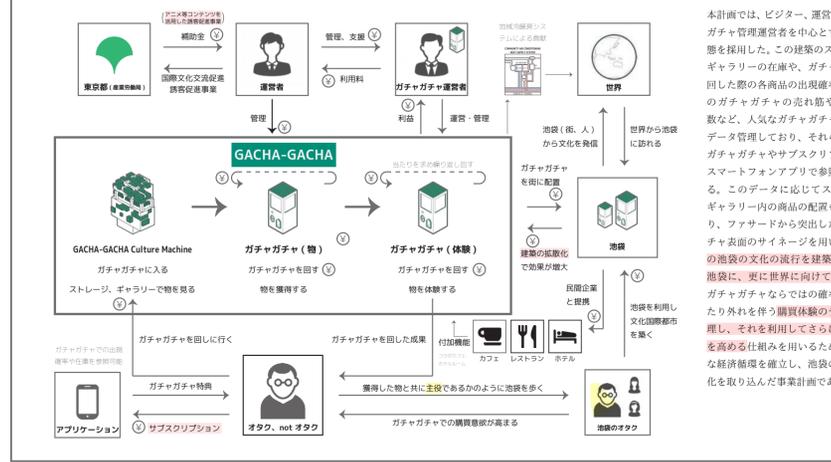
ガチャガチャを回して希少なものを購入することで、自分だけが持っているという感覚になり、ガチャガチャを回す誰もが主役となる可能性を秘める。手に入れた希少なものを保持し池袋に連れ出し、同じ趣味のオタクが希少な物を持つために憧れ、好奇心を燃らしガチャガチャでの購買意欲を刺激される。一方、希少なものを手に入れた人は、街の主役であるような存在感を覚え、まるでこの建築の広告塔のように池袋を歩く。ガチャガチャは誰もが主役になる文化・経済装置である。

02-02 ガチャガチャの購買手順と機能による経済効果



ガチャガチャは装置単体で経済を回す機能を持つ。ガラスケースを見てから物を獲得するまでの購買手順から、ガチャガチャを建築の機能に置き換えると、ストレージ、ギャラリー、そしてショッピングであると言える。これまで機能ごとに分けて使われてきた床面積を一つで完結させるため、物流、移動を省き、池袋の個性を確立し発信する建築となる。一つの固定の機能を持たないこの建築は、ガチャガチャが設置されるように、公共性と確立した経済効果をもつ。

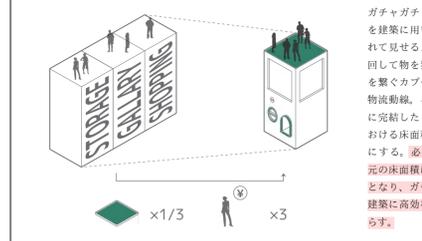
02-03 ガチャガチャで回す経済循環



本計画では、ビジター、運営者、ガチャガチャ管理運営者を中心とする運営形態を採用した。この建築のストレージ、ギャラリーの在庫や、ガチャガチャを回した際の各商品の出現率、用途別のガチャガチャの売れ筋やアクセス数など、人気なガチャガチャや商品をデータ管理しており、それらは建築のガチャガチャやサブスクリプション型スマートフォンアプリで参照可能である。このデータに応じてストレージ、ギャラリー内の商品の配置を変更したり、ファサードから突出したガチャガチャ表面のサインを調整して、現在の池袋の文化の流行を建築で表現し、池袋に、更に世界に向けて発信する。ガチャガチャならではの確率による当たり外れを伴う購買体験のデータを管理し、それを利用してさらに購買意欲を高める仕組みを用いるため、高効率な経済循環を確立し、池袋のオタク文化を取り込んだ事業計画である。

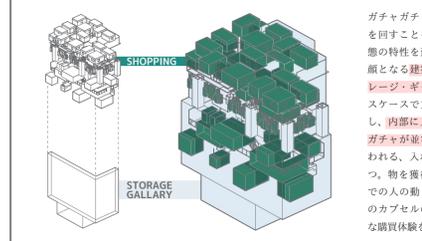
03 ガチャガチャがつくる新たな建築空間

03-01 床面積の効率的利用 - ガチャガチャの建築における利点



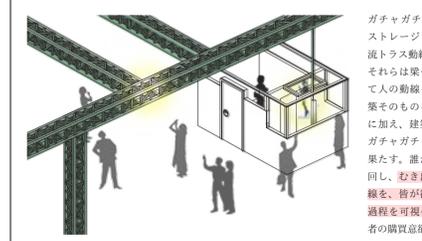
ガチャガチャの機能、仕組みを建築に用いる。カプセルを入れて見せる上部、お金を入れて回して物を獲得する下部、それを繋ぐカプセルを運ぶ見えない物流動線。これらの機能が一つに完結したこの建築は、都市における床面積の有効利用を可能にする。必要床面積は1/3倍、元の床面積に対する効果は3倍となり、ガチャガチャの利用は建築に高効率性と集客力をもたらす。

03-02 建築の一連体験 - ガチャガチャの仕組みがつくる全体性



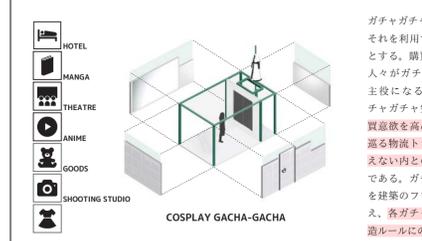
ガチャガチャの装置単体で経済を回すことを可能にしている形態の特性を建築化する。池袋の顔となる建築の表面には、ストレージ、ギャラリー化したガラスケースで文化を前端的に発信し、内部に入ると多様なガチャガチャが並びショッピングが行われる。入れ子状の全体性をもつ。物を獲得し池袋へ出るまでの人の動きは、ガチャガチャのカプセルの移動をなぞるような購買体験をする。

03-03 購買意欲を刺激する物流トラス動線 - 建築構造特性



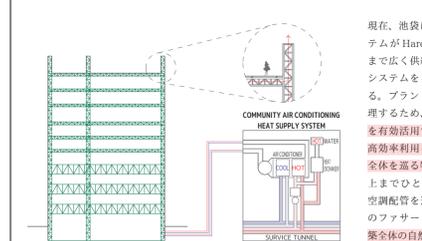
ガチャガチャで獲得する物は、ストレージ、ギャラリーから物流トラス動線を通じて運ばれる。それは梁や階段下の斜材として人の動線をなぞっており、建築そのものを支える構造の役割に加え、建築全体に配置されたガチャガチャに物を選ぶ役割を果たす。誰かがガチャガチャを回し、むき出しの物流トラス動線を、皆が憧れ憧れ物を通る過程を可視化することで、見る者の購買意欲を刺激する。

03-04 誰もが主役になれる購買体験 - ガチャガチャ空間



ガチャガチャ空間の獲得と、それを利用する購買体験の場所とする。購買意欲の高められた人々がガチャガチャに集まり、主役になるべく回すのだ。ガチャガチャ空間外に向けて購買意欲を高める形態と、直上を巡る物流トラス動線と物が見えない内との、究極の購買体験である。ガチャガチャの柱寸法を建築のフロアに落ちる柱と揃え、各ガチャガチャを建築の構造ルールにのっとり配置する。

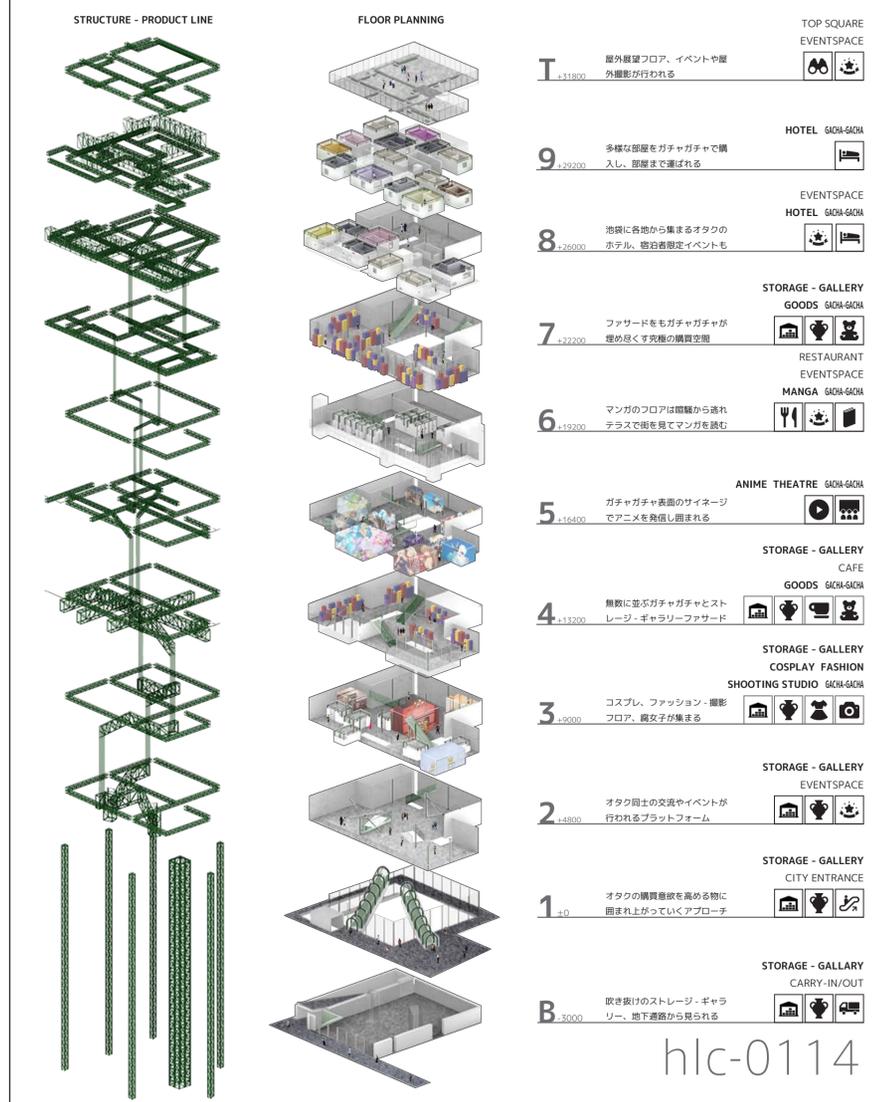
03-05 街と繋がるエネルギー循環 - 建築環境特性



現在、池袋には地域冷暖房システムがHarezaから豊島区庁舎まで広く供給されており、そのシステムをこの建築にも導入する。プラントにて機器を集中管理するため、建築内のスペースを有効活用でき、更に床面積の高効率利用を可能とする。建築全体を巡る物流トラス動線は層上までひと貫りであるため、空調配管を通し、加えてガラスのファサードの効果もあり、建築全体の自然換気が行われる。

04 ガチャガチャに繋ぐ物流トラス動線がつくる高効率な循環購買体験

建築を巡る物流トラス動線によって断面的空間の繋がり、自由な平面の高効率な全体構成をもつ。池袋を歩く人々の可視範囲である下層部は、実際の物を見せ、遠景としての上層部はガチャガチャ本体やアニメの映像を見せることで、集客力と購買意欲を高めるデザインとする。ガチャガチャという装置としての建築は池袋の顔となり、文化を発信する。



hlc-0114