

君は、主人公だ。

「選択の意識化」による主体性の実現

21319005 伊東 春菜

指導教員 宮 晶子准教授

ゲーム	選択	主体性
非日常	ルーティーンワーク	均質化

### 研究背景

現代の日本の代表的なサブカルチャーの1つに、「ゲーム」がある。ゲームと言えば、多くの方はテレビゲームやスマートフォンアプリなどの画面の中のゲームを想像するだろう。これらのゲームは、ゲーム中毒などといった言葉が流行したように、「人間の体や精神に悪影響を及ぼすもの」として捉えられている。しかし、2000年頃から流行しているゲームジャンルの1つ「謎解きゲーム」は、プレイヤーが実際の空間に集められ暗号やパズルを解き明かしながら物語を進めるという、デジタルゲームとはまったく違う種類のゲームだ。私はこの謎解きゲームを大学4年間を通して趣味で制作していたため、その経験や知識と建築を組み合わせたという意思が研究に着手するきっかけであった。

### 自分の人生の、主人公になる

ゲームの最も大きな魅力は「自ら物語を紡ぐ感覚」を得られることだ。この感覚によって、日常生活ではなかなか感じることがない、自分が世界の中心にいる感覚（主人公感）、確固とした意思で歩いている感覚（主体性）などを得ることができる。

現代の日本社会では、平均的に優秀であることが求められる、個性的な人は出る杭として打たれ、協調性が非常に重要視されている。その中で、テンプレートをなぞるように平日5日間は働き、休日2日間は休むような、毎日をルーティーンワークとして過ごし、従属的な日々生きがいを感じることができない人が年々増加している。

本研究/制作では、建築を通してこのような人々に自分の人生は自分で決定して歩くべきであることを意識させ、同時に均質化する社会へのアイロニーとなることを目指す。

### 選択の意識化

研究の過程で、主体性/自主性の基盤となる「自ら物語を紡ぐ感覚」は物語の世界に入ることを得られるのではなく、ゲームの中でアイテム/行き先/行為などを「選択」することで感じられるのだと分かった。つまり、物語の世界に入らずとも、日常生活の中でどうするか/何を見るかの「選択」をすることで主体性や世界の主人公になった感のような覚(主人公感)を得ることができるのだ。

主体性や主人公感を感じることは、自分が自分の物語の主人公であること、人生のあらゆることを意思を持って「選ぶ」べきであることを認識させることにつながる。よって、本研究では「選択」という行為をゲームから抽出することにする。以降、「選択した」という感覚を与えることを「選択の意識化」と呼ぶ

「選択の意識化」を行うにあたり、日常の中のあらゆる選択(今から何する?どこに座る?など)と区別するために、「ふとした時に選ばなかった方を想起させること」を骨子とした。「あっちの世界(場所)は選ばなかった」のだと意識させることで、「選んだという実感」を与える。



**設計手法**

(1)空間のイメージスケッチ

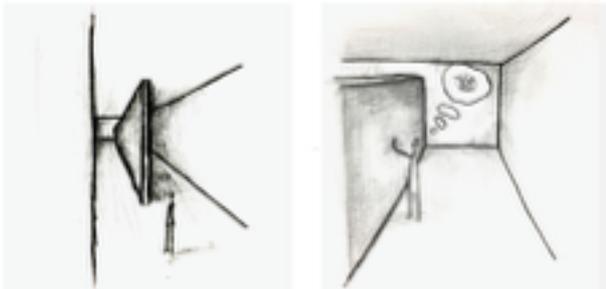
空間操作を行うにあたって「選択」と「選ばなかった場所を想う」空間のイメージスケッチを行い、その中からシンプルな構成要素を取り出し、組み合わせることで空間を構築する。

▼イメージスケッチ(概要)



▼選択を迫る

▼選ばなかった場所を想う

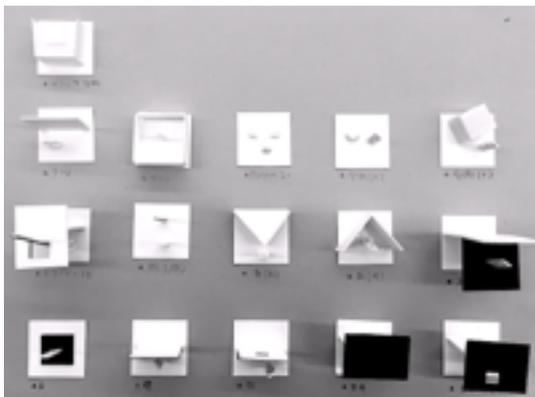


(2)スケッチから空間構成要素を取り出す。

床/壁/穴/天井/天井+穴/上下階/角(内側)/角(外側)/線(柱)/上下階+線/隙間/囲い/同じものが2つ/空間(小)/空間(大)/囲い+空間 をスケッチから取り出す。

(3)空間構成要素を模型化する。

取り出した空間構成要素を模型化する。模型によって可視化した要素を設計に組み込む。



**プログラム**

生活の中で、最もルーティンワークになりがちな建築物の1つである住宅(集合住宅)をプログラムとする。居住者には、都内勤務の単身者を想定する。また、単身者の作業スペース/地域住民との交流の場/居住者以外にも選択の意識化を図るため、小規模なカフェを併設する。

**敷地(東京都新宿区四ツ谷)**

都内勤務の単身者をターゲットとするため、東京/大手町/御茶ノ水/赤坂/渋谷/新宿などのオフィス街からのアクセスが良く単身居住者も多い、新宿区四ツ谷を対象とする。その中で、駅から徒歩7分で、付近に設計したい規模の建物と同じ規模感の建物が多い場所を敷地とした。

この敷地は、中心に通る抜けるための道が通っていることが大きな特徴である。四ツ谷は、街区が大きく路地が少ない。地域住民も利用できる路地を敷地内に作ることで、より多くの人に選択の意識化を図り、主体性/主人公感を与えることを可能にする。



**参考文献**

- ・クリストファー・トッテン (2015) 『ゲームデザイナーのための空間設計』 ボーンデジタル