

MURATA GROUP NEWS 2012



Vol.1

MURATA GROUP NEWS 2012 Vol.1

「クアトロブーム金沢オープン記念号」

クアトロブーム金沢 グランドオープン記念鼎談

テーマ

「エンターテインメントとエンジニアリング？」

デザインは、規制があるから新しいアイデアが生まれる……………1

アートは規制がない分、自分の中の常識が必要……………3

これからのパチンコ、エンターテインメントについて……………5

記憶に残るモノづくりこそ、最高の贅沢 ……………6





クアトロブーム金沢 グランドオープン記念鼎談

テーマ「エンターテインメントとエンジニアリング？」

オープンを翌日に控えたクアトロブーム金沢で、クアロボが活躍する新CMをプロデュースした吉本興業所属のアートユニット明和電機の土佐信道社長と、店舗の建築設計を担当した大塚孝博デザイン事務所代表の大塚孝博氏、クアトロブームの株式会社ムラタ代表取締役村田展隆氏の三人に、モノづくりにおけるエンターテインメントとエンジニアリングについて鼎談していただきました。

(※以下敬称略)

デザインは、規制があるから新しいアイデアが生まれる

- 土佐：申し遅れましたけど無事CM制作終了しまして.....
- 村田：ありがとうございます。もうオンエアされています。
- 土佐：最初に福井の本社に伺ったときに、あれ、なんで横に自動車修理工場があるんだろうと思ったんですよ。株式会社ムラタの創業が自動車修理工場とお聞きしてるほどと。
- 村田：けっこう古くて下町の香りのする工場ですよ。
- 土佐：僕の父親も昔「明和電機」という社名の、昭和の工場を経営してまして、僕はなぜか、こういうエンターテインメントをやってるんですけど。(笑)

さらに、パチンコのイメージを覆すこの建築!! これはいったいなんなんだという、どうしてこういう白いパチンコ店になったんでしょうか?

●大塚：僕は村田社長から依頼を受けたんですけど、何をやってくれという指示は何もないんです。「白い箱というかボックスがあるから、それに何かしてください」という話でした。パチンコ台があれば、基本はプレハブでもいいん



ですけど、それじゃつまらないんで。じゃ何をやろうかというという時に、いろんな法規で制約があるんですよ。それがいっぱい絡んできて、クリアするためにこのカタチになりました。

●土佐：機能的にこうなったということですか？

●大塚：機能的にというか、まず最初に福井県の鯖江店をてがけたんですが..

●土佐：CMをとったお店ですよね。

●大塚：鯖江店の時は、行政が一切華美なものを受け付けない。ましてや8号線というメインの道路に面しているならなおさらだと思いますが。法令遵守ということからはじまるわけですけど、街並みがごちゃごちゃしてればしているほど、何かもっとスクエアな、すっきりしたものを作りたいなと思いました。初めてパチンコ店をデザインすることになったんで何か面白いことはないかなと考えていたら、知人が壁面緑化を始めた時だったので、うまくそれを取り入れながらできないかと思ひまして。「自然と融合させて欲しい」というのが、元々の鯖江市のオーダーにあったんで、その言語に乗っかって闘おうじゃないかということで始まったデザインだったんです。鯖江店の時は、本物の壁面緑化を使いアルミと組み合わせてみよう。

●土佐：従来のパチンコ店のイメージだと、外から見てもパチンコやってますよと宣伝しているイメージがありますけど。

●大塚：昼と夜のイメージを変えたかったんです。鯖江店の時はLEDがまだ普及してなかったんですが、今回の金沢店ではオールLEDです。

この喫茶コーナーは、イタリアの照明器具なのでLEDじゃありませんが。

●土佐：そういう考えに関して、村田社長はどうお考えですか？

●村田：僕は、モノをつくる立場の方を見ると羨ましいと思うんですけど、発想も何も僕のほうからは口出しせずにプロにおまかせしよう。確かにパチンコ屋らしい建物かという色々あるんでしょうけど、自然環境とか省エネとかいう時代に、これからの店舗のあり方ということも考えて、少し変えていきたいというのがありまして、大塚先生との出会いというか、ご縁もありましたし.....あとはまあ丸投げですね。(笑)

●大塚：ほんとに任せていただけるんですよ。

●村田：何度かお話をさせていただいて、僕らが口をはさむところがないというか.....

●大塚：でも機能的なところは、しっかり言われてますけど。(笑)

●土佐：なるほどー。

●大塚：特にこの金沢では、この喫茶の空間がそうなんです。

●土佐：ここですか？

●大塚：新台入替なんかで、お客様が外で待ちますよね。村田社長は、「そういうお客様を外でまたせるようなことはやめようや」とおっしゃったんです。中に入ってもらおうと、金沢も冬は寒いですから、ここまで入ってこれてお茶も飲めるということで、それはすごく良い考えだと思ったんでフロアを別にして、この空間をラウンジ風にしました。

●土佐：僕のいる武蔵小山商店街にはパチンコ店が3店あるんですけど、朝からずーと並んでます。(笑)

●村田：まあ、あの風景もパチンコ屋らしいんですが.....(笑)

●大塚：僕もこれからは、これがパチンコ店のスタンダードになっていくんじゃないかと思ひます。今流行の本併設のカフェンなと同じ流れかと。



クアトロブーム金沢

- 土佐：この空間がもっと進化するかもしれませんね。
- 大塚：今後、いろんなりニューアルがあるとしても、これが一つの核になっていくと思いますし、他にもこういうことを真似ていくような気がします。
- 土佐：鯖江店の景品コーナーに、越前漆器の工芸品とか鯖江のメガネとか、地元のモノづくりを展示するショーケースがありましたけども、あのアイデアはどこから？
- 村田：あれはうちの営業が地産地消ということでコミュニティボードという情報掲示コーナーを作っているんですけど、地元のいろいろなものを入れていこうということで、パチンコの場合は、景品の上限1万円という条件に合うものを選んで展示しています。
- 土佐：景品に上限というのがあるんですね。このオタマトーンデラックスは新発売で7800円です。
- 大塚：これ、銀座のISSAY MIYAKEで今展示してましたよ。
- 土佐：ええ、いまオタマトーンの展示イベントやっています。
- 大塚：いま銀座でもお店をつくる仕事をしていて、すぐ近くの場所にあるんですよ。
- 土佐：200本くらい飾ってあります。天井からぶら下げているんです。
- 大塚：いろんな色があるんですね。ISSAYの洋服がカラフルなこともあって、オタマトーンが白いインテリアにとっても映えていました。
- 土佐：その意味では、このロボットも4色あって白い建物とあうと思います。ロボットはメイド・イン・カーマ製(一同爆笑)

アートは規制がない分、自分の中の常識が必要

- 村田：土佐さんは、いつも何かアイデアを考えてるんですか？
- 土佐：いつも考えています。
- 村田：大塚先生もそうですか？
- 大塚：土佐さんはアーティストですよ。僕はアーティストに憧れているんですよ。本来無償のものを自分で考えて作りますよね。規制なんてないでしょ。
- 土佐：規制はないです。僕の場合は、おもしろいかが基準になってます。(笑)
- 大塚：よくあれだけ独創的なモノを作れるなと思っちゃうんです。
- 土佐：えっ、大塚さんは規制があるから作れるということですか？
- 大塚：僕は規制があると、それをクリアしようということで、いろいろな発想が湧いてきます。お役所がきめたことを、こんなやり方もあるんだっていうことをやっていこうと、僕は規制があるとやりやすいです。何も規制がないところでは逆に何から考えていいのかわからない。土佐さんの作品は自由な発想でしかもクスッと笑えるような楽しみがある。
- 土佐：常に常識という規制がありますね。(笑)
- 土佐：普通のモノをつくってしまったとき感じるというか。人がつくってしまったモノはもう常識になってますから、非常識なモノ、ナンセンスなモノを創らなきゃいけないという使命ですか。
- 村田：いや～、僕らにはわかりません。どういう頭の中で？
- 土佐：でも非常識なモノをつくらうとすると常識がないとダメなんです。



土佐社長と村田社長

- 村田：なるほど、これは非常識だとわかる常識ということですね。
- 土佐：これはおかしいという判断ができる常識がないとできないので、その意味では、頭のおかしい人はつくれないと思います。
- 村田●大塚：ウーン(笑)
- 村田：でも止まる時ってないんですか？できないなあと。
- 土佐：ないですね。逆に時間がない。つくりたいけど時間がないというのがあります。
- 村田：まだまだ頭の中にアイデアがあるんですか？
- 土佐：オタマトーンくらいだと、完成までに半年かかってしまうので。
- 村田：図面とか、作業とか、その知覚というか経験は自分で学んでいくんですか？
- 土佐：家が工場だったので、機械の操作はみてましたけど、どこかで学んだというのはなくて、大学でも自分流でやってきました。
- 村田：じゃ感電しちゃうこともあるんじゃないですか？
- 土佐：もうしょっちゅう。これやっちゃいけないとかは、痛い目にあって覚えるんです。(全員爆笑) 普通、設計は工学系やプロダクトデザインの方って、仕組みから入っていくと思うんですけど、僕はイメージから入っちゃうんです。
- 村田：そこは大塚先生と一緒にですよ。以前、家の話をしたことがあるんですけど、スケッチしながら……
- 土佐：一緒です。
- 大塚：ただひたすら描くんです、スケッチを。目の前で描くことにしてるんです。自分でストックもしているんですが、お客様の前で話しているのを聞きながら、こんな風なのかなと描いていく、だいたい、そのスケッチで当たりだったりするんですけど。そのスケッチをもとにしながら、本体の図面に入っていきますね。
- 土佐：なるほど、ちょっとカウンセリングみたいな感じですね。
- 大塚：カウンセリングですね。何かやなことありますか、何が好きですか？(笑)
- 土佐：なるほど、大塚さんが、ちょっとお医者さんに見えてきました(笑)
- 土佐：ちょっと黒くしときましたが、白くしましょうか？とか。
- 大塚：非常識もちょっとつけときましょうかとか(笑)
- 土佐：ずっとイメージで？
- 大塚：イメージですね。ずっと自分はこういうことをしたいというのが有りますからね。次にこんな仕事きたらこんなことをしたいと。金沢のこの場所に最初に来た時も、どこからどこまで敷地かも分からないくらい周りに何も無い。ただ草木のイメージが残っていて、ここに建てるのであれば、これも利用しようみたいな。今回は、緑はフェイクなんですけど、ガラスの内側に緑の葉を入れて封印してしまえば、外から見たときに草木っぽく見えて、続くアルミのパネルには、パンチングで穴をあけてあって、ドットの穴で草木をイメージしたんです。本来アルミっていうのは無機質なモノなんですけど、それを記号化すると有機質に見えると思ったんですね。それが夜になると、LEDの光で反射して、柔らかいレースの布みたいに見える。正面の電光をどうあてるかを、いろんなメーカーや施工業者を呼んでいろいろ試してやってみたんですけど、最後まで決まらなかったんです。
- 土佐：これだけの壁面をドーンとつかって、パチンコ屋っていう建築物は、建築家から見てどうなんですか？これだけ実験的なことが出来たりする。
- 大塚：そうですね。ただドカッとつくっちゃうとつまらないので、まず道路からの方位をみて、まず一階部分はハー



ドにつくらなきゃいけない。パチンコで負けた人がドーンとやっちゃうと壊れちゃうから。

- 土佐：非常識なことやっちゃうんですね。情念渦巻くみたいに。(笑)
- 大塚：それで建物の上の部分は、道路側にズラして飛び出すような感じに。
- 土佐：アミューズメントの建物というのはおもしろいですね。ラスベガスとか、異様な建物がたくさんありますけど。
- 大塚：金沢市にも厳しい景観条例がありまして、真っ白な建物がダメとかで。マンセル値で算出して役所に提出するんです。ラスベガスにどういふ景観規制があるのかは知りませんが。
- 土佐：規制があるからできるということですよ。
- 大塚：規制をクリアするために何をするかということですよ。自分の思いと規制。

これからのパチンコ、エンターテインメントについて



- 土佐：パチンコ屋というのも、規制の中で変えたいなあというのはないんですか？
社長はこれを変えたいとか。
- 村田：パチンコ屋がどうあるべきかということですが、規制自体は我々が変えるものではないので、大塚先生につけていただいたのは、パチンコ屋らしくない建物というか……。それをどうやってパチンコ屋らしくみせるか。お客様に伝わるようにするかが、我々のこれからの仕事になるんですけど。
- 土佐：ワハハハ！
- 村田：きれいすぎるんじゃないかとよく言われます。
- 土佐：美術館の学芸員になった気がします。(笑)

●村田：パチンコ台もずいぶん綺麗なフォルムになってきましたけど、建物の中に入らないとわからないんじゃないかというか。街はきれいになったとよく言われます。鯖江に店をつくった時も、景観が綺麗になったって。ここでも銀座が来たって(笑)、東京が来たっていうか……。

- 土佐：この辺じゃちょっと違う空間ですよ、囲われちゃって。
- 村田：まあ、コーヒーでも飲みに来ていただければ。
- 土佐：ワハハハ。そこからもう一步はいるとパチンコ店があるという！
- 大塚：レイヤーになってるということですよ。
- 土佐：一番奥に、ものすごい情念がいっぱい詰まっている！！
- 村田：コマーシャルもそうですよね。パチンコ屋らしくないというか、イメージを変えていく中で、いかにパチンコのことを伝えていくかが我々の仕事なんです。ブランディングというか、こういうパチンコ屋ですということを、伝えていかなきゃいけない時代になってきました。先生方にもご協力いただいて新しくしていこうと思っているところです。
- 大塚：僕がいま一つ問題だと思っているのは昼と夜の差がありすぎるので、夜はライトアップされて、派手ではないけれどもきれいなんですが、昼は営業しているかわからないんじゃないかと思う時があるんです。何かでそこを変えていきたい。
- 村田：どうしても、外から中を見えるようにしようとすると、ガラス面がふえて眩しいということになるので、クロー

ズドにすると中の様子がわからなくなるという…

- 大塚：このカフェスペースは、ある程度外からも見えて様子がわかるので面白いと思いますけども。
- 村田：土佐さんがパチンコ屋をイメージする時は、何を思われてました？
- 土佐：今回の場合は、エンターテインメントという分野のデジタル技術が発達して、遊び方が変わってきているので、あの自動車修理工場を見たときに、株式会社ムラタの過去、現在、未来を表現するとしたらどうなるんだろうと、過去に自動車修理工場から始まって、現在のパチンコチェーンがあって、未来はどうなるんだろう。ロボットでエンターテインメントに進出するとしたら、ということであのCMになったんですけども。
- 村田：そこでまた我々のやらないといけない仕事かふえたんですよ。(笑)
土佐さんが仕切ると、僕の想像をはるかに超えてくるんで。(笑)
- 土佐：小さい時、パチンコって、100円のような円盤の金属を、丸い玉の金属に変えて遊ぶんだと思ってました。いまもそこは変わりませんが、どんどんデジタル化が進んで、パチンコ台はすごい進化しちゃいました。
- 村田：すごい進化ですよ。単に打つだけじゃなく、お客様が、その中に関わっていただけるような仕組みになって来ているんです。見た目は同じでも中身はどんどん変わってきています。ほとんどロボットですよ。知能が入っている。
- 土佐：そのうち、究極のパチンコ台で、玉一発で、落ちるのを3時間くらいみているとか(笑)
- 村田：昔の釘の時代は、そういう玉の動きを楽しんだりしたんですよ。ただ落ちるんじゃなく、いろんな動きを楽しむという…。
- 大塚：今は昔ほど釘がないんじゃないですか？
- 村田：そうですね。昔ほどではないです。液晶画面に表示されるデジタル的な仕掛けに変わってきました。
- 土佐：釘の運命が、デジタルの運命に変わってきたんですよ。5年後には、もっと全く違うものになっているんじゃないでしょうか？
- 村田：ほんとにすごく変わっているでしょうね。それこそ最後の最後は玉がなくなるかもしれないですね。
- 土佐：玉がロボットに替わったりして。
- 大塚：ワハハ、玉がロボットですか？
- 村田：どんどんデジタルになってきているんで、どこかに人と交わらないといけない場所があってもいいんじゃないかと思いますけど。
- 大塚：そういう意味では、建築は、図面とかインテリアデザインとかって、ずいぶんアナログな仕事ですね。金属をのぼしたり、曲げたり、切ったり、お客様の話をきいたり、やっぱり人の手がないと作れないですからね。まだまだロボットにまかせるといふのは無理があるかなと。



大塚氏

記憶に残るモノづくりこそ、最高の贅沢

- 土佐：最近ではソーシャルメディアが発達してきて、みんながスマートフォンでコミュニケーションしすぎるんで、逆に、物質主義がおもしろくなると思うんです。
- 村田：先生方は、実際にモノをつくってらっしゃるから、達成感があるんじゃないですか。子供見ると、紙切ったり貼ったりして遊んでますよね。

- 土佐： デジタルだけでやってる人は、たぶん終わらないと思うんです。
完成感がないから、達成感も得にくい。モノをつくと一区切りになります。
- 大塚： 僕の場合は、図面ができ上がると一区切りですけど、建築物の完成の一年くらい前になりますから、一年以上先のことを考えてデザインしておかないと、この時代にマッチングしないということです。パチンコ業界は、まだこういう空間をつくっていないので、先行していると思いますが、少し先をみて、あまり先を見すぎてはいけないんですけど。
- 村田： 少し先を見るという点ではどうなんですか？オタマトーンの未来とか。
- 土佐： というより、アナザー・ワールドですね。平衡宇宙じゃないんですけど、みんながこう行こうという時にわざと外れて行く。(笑)違う次元で考えています。
- 村田： 土佐さんから見て、自分と同じ考え方をする人っていますか？
- 土佐： アーティストを見ると、みんなそれぞれの次元をもって考えていると思います。
- 大塚： ロボットといえば、ヤノベケンジさんというアーティストもいますよね。僕も今は福井に住んでいて、東京の仕事もやってますけども。
- 村田： やはり東京で仕事をするというのは戦いなんですか？アナザー・ワールドで、自分のベースで(笑)
- 土佐： 戦う相手がいない!!
- 大塚： 人の目って気にしませんか？
- 土佐： 気にします。すごく気になりますね。
- 村田： モノづくりへの評価ですか？
- 土佐： 核の部分をつくる時は、まったく気にしませんけど、できあがった後は、すごく気になります。どうやって伝わるのかという.....。
- 大塚： 昔のアーティストとは違いますね、昔の人は伝わらない部分が多いとか。
- 土佐： はずかしかったんだと思います。皆さん。はずかしいんだけど、僕はみせたくてしょうがないし、エンターティナーにもなれるという.....。
- 村田： 自分の予測とは違う反応というか、評価があった時は、伝え方とか広告の仕方を変えるんですか？
- 土佐： 変えます。こう受けるだろうと思ってやったところと、まったく違うところで笑われたりとか「ここかよっ」という.....。
- 村田： 笑われている時はOKなんですか？
- 土佐： それはOKです。
- 大塚： 土佐さんのつくったモノって、何見ても僕はニンマリしちゃうんですよ。
- 土佐： 作品って、自分がつくるものじゃなくて人がつくるものじゃないかと。
人の記憶に残ったら成功ですよ。海外でもコンサートをやるんですけど、世界のどこの国の人も同じところで笑う。ツボは同じですね。人間の根本に、機械とかカラクリを見た時におもしろいと思う部分、人間が無機物が動くのを見て何かあるんだと思うところが同じなんです。
- 大塚： 記憶に残るといふ部分では、建築物も同じです。記憶に残ってもらいたいと言うことです。ずっと通り過ぎて、思い出もしない建物だったらつまらないじゃないですか。
- 村田： バーチャル全盛の時代に、モノをつくって記憶に残してもらえるのは、とても贅沢なことかもしれないですね。

(文責 吉田一彦企画室 2012.4.4 収録 ver1.2)



MURATA GROUP NEWS 2012 Vol.1

「クアトロブーム金沢オープン記念号」

<http://www.murata-grp.co.jp>