

# 「楽しい」を設計する

三精テクノロジーズ株式会社  
遊戯機械事業本部 三須 龍

## 1. はじめに

ブザーが鳴り、暗く静まり返った場内で舞台の幕がゆっくりと上がるのを見つめる—あるいは、テーマパークで、装飾の施された車体へ乗り込み、発車を待つ。そんな瞬間を想像してみてください。多くの人は期待と高揚を感じる一方で、なかには緊張や不安を抱く人もいるでしょう。私はそのような、人々が抱く感情に深く興味を持っていました。その関心が高じ、学生時代には中谷彰宏教授と石原尚講師（現准教授）の指導のもと、人とアンドロイドロボットの表情に関する研究に取り組みました。

大学院の研究室配属を前に中谷彰宏教授との面接を受けた際、私は大学で学んだ工学知識をエンターテインメントの世界に活かしたいと話しました。そして現在、遊園地の乗り物を設計する仕事に携わっています。社会人として4年目を迎える中で、業務を通じて「楽しさ」について考えるようになりました。

## 2. 「楽しい」を設計する

エンターテインメントを心から楽しんでもらうために最も重要なものの一つは「安心」であると考えています。安心できる環境が整っていると、人は心に余裕を持ち、楽しさを存分に味わうことができます。そのため、利用者に不安を感じさせない設計を行うことが、楽しさを生み出す上で不可欠です。

入社後2年間、私は舞台装置の設計を行っていました。舞台装置の一つとして、照明や音響装置、またライブや演劇で使われるようなセットを吊り、昇降させる吊り物機構があります。数百 kg に及ぶセットが、出演者の頭上で、数 m～十数 m/分の速さで上下します。そのため、吊り物機構の些細な揺れや異音が、出演者のパフォーマンスへの集中を乱し、楽しさを損ねることに繋がります。入社2年目には、1つの大きなホールを丸ごと担当する機会をもらいました。そのとき、自分が設計したものが誰かの頭上で実際に動くという事実に直面し、設計者としての責任の重さを強く感じました。しかしながら、大きなホールを1つやりきるといった経験は、設計者として必要な判断力や問題解決力を磨く場となり、自分自身の成長を強く感じる機会となりました。

また、遊戯機械においては安心感と楽しさの関係性がより明確です。例えば絶叫系の乗り物では、落下してしまうのではないかと恐怖から楽しめず、乗れない人も多くいます。そのため、より多くの人に楽しんでもらうためには、物理的な安全を確保するだけでなく、利用者が安心できる設計が必要となります。

## 3. より多くの人を楽しめるものを

楽しさは、テーマの世界に没入できることや、家族や友人と体験を共有できることなど、さまざまな形で現れます。特に近年では映像技術や音響演出と組み合わせることで、物語の中に入り込んだような没入感の高い遊戯施設も増えています。このタイプの施設では、映像と動きを変えることで同じ空間で多様な世界観を作り出せるという利点がある一方、映像酔いという課題もあります。このような感覚的な個人差や、また身体的な個人差による体験の違いを意識しながら、より多くの人を楽しんでもらえる遊戯機械を作れる設計者になりたいと考えています。