

技術を通して 社会のルール作りを考える



大 曾根さんの手がけたプロジェクトの1つに、製鉄工場での製品を運搬するAGV(ロボット搬送車)の運行管制システムがある。AGVの世界では、すべての制御手順を設計者があらかじめ決めておく集中制御システムが主流。だが、その巨大な工場では狭く入り組んだ通路で何台ものAGVを走らせるうに、通路がしばしば変更されるので、制御手順を完ぺきに作るができない。

そこで、ロボットを“放し飼”にした。つまり、「安全など守るべき最低限のルールだけを決めて、あとはどう動くべきかAGV自身に判断させるのです」

自律型のこのシステムだと、いつもの通路がふさがれているとき、AGVは自分で別のルートを見つけるのだそうだ。

「面白いのは、同じ機能・性能を持ったAGVなのに、よく働くヤツとそうでないヤツが出てくるんですよ。神様も人間に対してそう思っているのかも」と語る表情から、モノ作りの楽しさが伝わってくる。

しかし、技術者の仕事は“作る”だけでは終わらないと言う。

例えば、“さいたまスーパーアリーナ”の建物変形システム。建物を動かすとき、スプリンクラーの配管をいったん外さなくてはならないが、消防法はそういう事

例を前提にしていないため、外れている時間が何分までなら許されるかを考える必要があった。「新しい基準を作っていくのは実は技術者なんです」

こうした経験を通して、大曾根さんが今後究めたいと思うようになったテーマは“安全”。

「ロボットでも遊園地の乗り物でも、一定のスピードを超えたら強制的に停止させる仕組みがある。一方で、一般の自動車にはドライバーが倒れたときに停止させるシステムはないし、駅のホームにはさくがない。どうも「安全」というものが歴史的背景に支配されているように思うのです」

そこで、安全のあり方や、安全とコストの関係について考えていきたいと言う。

「できれば事故の頻度や深刻度などを定量化して主観を排した判断を可能にしたいですね」

技術者の視線は、モノ作りを越えたところへ向けられている。



さいたまスーパーアリーナ。7階建ての建物が70メートル移動してアリーナが円形から長円形に変わる。

大曾根 正紀 おおそね まさのり

三菱重工業株式会社・神戸造船所統括機械装置設計課/愛知県出身 1961年生まれ・東京工業大学工学部卒業/産業機械設計課、大規模機械式駐車場(IPS)などのプロジェクトに携わり、現在はテーマパークのアトラクションを手がけている。

「フ ァイナル・ファンタジー」ゲーム好きでなくても聞いたことがあるだろう。シリーズ10作の売上総数が国内で2300万本、全世界で3300万本という驚異的な人気を誇るプレイステーション用のゲームソフトだ。

河津さんはゲームクリエイターとしてその第1、2作の制作に携わり、その後もヒット作を生みだし続けている。

ゲームソフト制作はチームで行う。大きなプロジェクトだと、その人数は200人にもものぼる。河津さんは制作者としてアイデアを出したりデザインや設計をしながら、ディレクターとしてチーム全体を率いている。

ゲームを作っている人たちというと、世間一般のワクにはまらない人というイメージがあるが…。「そんなことはありません。みんな普通の若者ですよ。ゲーム作りにも常識や良識は必要です」

では、ゲームの面白さとはなんだろう。

「何が面白いかは人によって違う。料理と同じように、好みの問題です。でも、誰が食べてもおいしいものもあれば、その逆もある。ゲームも制作の過程で何度も味見をし、まずかったら作り直すということの繰り返しです」

常に自分が面白いと思うものしか作ってこなかった、という言

葉に、みずからの“味覚”に対する自負がうかがえる。

ゲームソフトとゲーム機は切り離せないが、「ハードの進化はソフトの面白さとは関係ない」と言う。また、携帯電話でできるゲームにも興味はない。なぜなら、暇つぶしに片手間でゲームをしてほしくないからだ。

「プレイヤーは、自分の価値観に基づいてプレイする。自分自身をゲームにぶつけるわけです。すると、ゲームのほうから反応が返ってくる。そのやりとりの中でプレイヤーは、感動したり爽快感を味わったりし、さらにはゲームに向かって自分自身に気づく。ゲームは鏡のようなものなのです」

ゲームソフトは単なる遊びの道具から、ある種の芸術作品にまで進化している。



最初にディレクターとして手がけた「機界猛士サガ」(画面はワンダースワン用のもの) ©スクウェア

河津秋敏 かわづ あきとし

株式会社スクウェア・エニックス執行役員 発掘担当/熊本県出身・1962年生まれ・東京工業大学理学部中退/これまでに制作したものに、「ファイナル・ファンタジー」シリーズ、「サガ」シリーズなどがある。



ゲームへの熱い思いが ヒット作を創り出す