

JDN「ジャパングデザインネット」2020年11月18日掲載

ユーザ事例

JDNレポート

Vectorworks活用事例 株式会社タイトー

雨谷 治彦 / 榎本 愛子

連載シリーズ「Vectorworks活用事例」では、設計に携わる方々にとって空間をつくる上で欠かせない設計ツール「Vectorworks」をどう工夫して使っているか、お話をうかがってきた。

今回フォーカスするのは、アミューズメント施設の企画や運営を行う株式会社タイトー。最近ではプロジェクションマッピングを使ったスポーツアトラクションやコラボカフェにいたるまで、既存の活動にとらわれないさまざまな事業を展開している。

新たな取り組みに挑戦し続ける中で同社は、多くの関係者とよりスムーズにコミュニケーションを図るために、「ストアデザインマニュアル」「店舗設計指針」「3D作成マニュアル」という3つのマニュアルを2020年に発行したという。マニュアルを管轄する店舗開発部施設管理課の雨谷治彦さんと榎本愛子さんに、同社が力を入れるエンターテインメント施設やVectorworksの活用方法、社外の関係者を含む“オールタイトー”として目指すべき将来像などをうかがった。



真真中に遊び心を。新たなエンターテインメント体験を提供する タイトーの空間づくり

■かつてない遊びを創出し、「新たな驚き」と「胸を熱くする体験」を

タイトーでは創業以来、社会的現象にもなったゲーム「スペースインベーダー」をはじめとするさまざまな革新的製品やサービスを世に送り出し、楽しさだけでなく「新たな驚き」を提供し続けてきた。

雨谷治彦さん(以下、雨谷): 世代を問わず、日々の生活を豊かにするためには、エンターテインメントを必要としている人も多いのではないのでしょうか。だからこそ、生活の中に楽しさや驚き、感動を与えられるようなコンテンツ・サービス・空間を提供していきたい。それこそが、私たちタイトーの使命だと考えています。

また、「働き方改革」が推し進められている現代。私たちはその推進にもつながるような「遊び方改革」を起こしていきたいと思っています。1日24時間のうち、仕事や睡眠の時間を除くと、自由に使える時間は平均でおよそ6時間半だと言われています。そこに、どれだけワクワク感や胸を熱くする体験を提供できるか。日々のモチベーションを高めるお手伝いをすることも、私たちのミッションなんです。

私たちタイトーは、「新たな驚き」や「胸を熱くする体験」を提供することを目標に、さまざまな事業に取り組んでいます。中でも基幹となっているのは、やはり直営店であるタイトーステーションの運営のほか、フランチャイズ店の展開やゲーム機のレンタル事業などを行う「アミューズメント事業」です。

また、近年力を入れているのがフィジカル・エンターテインメントの分野です。プロジェクトマッピングを使ったスポーツアトラクション施設や、アニメ・ゲーム、スポーツ団体とのコラボカフェやイベントなど、既存の枠組みにとらわれない、かつてない遊びの創出や施設の展開を目指しています。

上記以外にも、アーケードゲームや家庭用ゲームなどの「ゲーム開発事業」や「マーチャンダイジング事業」、「テクニカルサポート事業」など、多種多様な事業に取り組んでいるタイトー。

それらの施設事業に欠かすことのできない店舗の設計・施工管理を行っているのが、雨谷さんと榎本さんが所属する店舗開発部施設管理課だ。

榎本愛子さん(以下、榎本): 私たち施設管理課は、おもに、アミューズメントとエンターテインメントに関する店舗や施設の開発における、設計・施工管理を担当しています。店舗の設計やデザインだけでなく、法令関係の検証や、それにかかわる要件提起、さらには予算やスケジュール管理まで。お店ができるまでの物理的な部分に携わっています。

雨谷: 店舗戦略部門が考えたアイデアを具体化し、協力業者さまに伝え、施設に落とし込んでいく。それが私たちの役割です。社外の関係者を含む「オールタイトー」としてお客さまに新たな価値を提供していくためには、どんな施設の開設にも携わり、積極的に関係部門と連携していくべきだと考えています。

■新しいエンターテインメントを実現した「MEGARAGE 溝の口店」「ノボルト」 「タイトーステーション 府中くる店」

直近で施設管理課が携わった事例のひとつに、2017年にオープンした「タイトーステーション 溝の口店」に併設された「MEGARAGE 溝の口店」がある。ドリンクや軽食を楽しみながら、大型モニターでゲームのLIVE配信や動画などを楽しむことができる「アーケードライブバー」というまったく新しいエンターテインメント施設だ。

雨谷: 「MEGARAGE 溝の口店」の開設は、旗艦店だった「タイトーステーション 溝の口店」の老朽化から建て替えるにあたり、「タイトーならではの新しい施設をつくってほしい」というビルのオーナーからの要望を受けてスタートしました。また、「タイトーの店舗は古いイメージがあるのではないか?」という社内からの声もあり、それらのイメージを払拭するべく、新たなストアデザインに挑んだ店舗でもありました。

「アーケードライブバー」という、今までになかったエンターテインメント施設を手がけたことで、世の中に「新たな驚き」を提供できたのではないかと実感しています。そしてそれは、その後の新たなチャレンジにもつながっています。

続いて、近年力を入れているフィジカル・エンターテインメントの展開として、2019年にはスポーツ・アスレチックとエンターテインメントを融合した屋内型体験施設「ノボルト」もオープンしました。

また、弊社の強みでもあるプライズ(景品)に特化した、カテゴリキラーな店舗の展開も進んでいます。2020年8月にオープンした「タイトーステーション 府中くる店」では、オープン時にクレーンゲームマシン設置台数のギネス認定にもチャレンジし、多くの反響を呼ぶことができました。



雨谷治彦 株式会社タイトー店舗開発部施設管理課課長/一級建築士/一級建築施工管理技士/宅地建物取引士。建設業を経験後、2004年にタイトーに入社。



榎本愛子 株式会社タイトー店舗開発部施設管理課/一級建築士/東商認定一級カラーコーディネーター「環境色彩」。商環境設計を経験後、2018年にタイトーに入社。



タイトーが運営する「タイトーステーション 溝の口店」。人気のゲームやプライズはもちろん、アーケードライブバー「MEGARAGE 溝の口店」など新しい体験ができるアミューズメント空間になっている。



(上)タイトーが運営する「MEGARAGE 溝の口店」



(中)タイトーが運営する「ノボルト(NOBOLT)」。スポーツ・アスレチックとエンターテインメントを融合した国内最大級の屋内型体験施設。面積約4,000㎡、高さ約20mからなる施設内には、エンタメ性のあるデジタル技術を加えた、スポーツ・アスレチックコンテンツなど16種のアトラクションが設置され、遊び感覚で運動を楽しむことができる。



(下)タイトーが運営する「タイトーステーション 府中くる店」。世界最多級のクレーンゲームマシンが設置された広い店内には、人気のぬいぐるみから、流行のアニメグッズ、クレーンゲーム限定パッケージのお菓子まで、幅広いプライズ(景品)を豊富に取りそろえ、電子マネー専用のお菓子などのクレーンゲームは、1プレイ10円と、遊び心満点だ。

■タイトーの空間づくりへの想いを詰め込んだ「ストアデザインマニュアル」

多くの新しい挑戦をしているからこそ、社外の関係者を含めた“オールタイトー”として目指すべき店舗の姿を共有する必要がある。そうして今回のマニュアルづくりが始まったという。

雨谷:「タイトーステーション 溝の口店」や「MEGARAGE 溝の口店」を開設する際、店舗イメージを一新するにあたり、外部のデザイナーさまにも協力を仰ぎ、デザインのコンサルティングをお願いしました。しかし、社内の関係部署それぞれに譲れないポイントがあり、デザインに関してなかなか折り合いがつかないこともありました。

そこで、「さまざまな事業を展開し、新たなチャレンジを行っているからこそ、社外の関係者も含めた全員が同じ方向に向かって進むべきではないのか?」「何か、店舗デザインの“ベース”になるようなものがあれば、関係者全員が納得した形でスムーズに進められるようになるのではないかと……?」と感じ、そしてこの施設に携わったことが「ストアデザインマニュアル」を整備する大きなきっかけになりました。

引き続き外部のデザイナーさまにも協力していただきながらマニュアルの作成を進めていく中で、「単にデザインプランをつくるだけでなく、そのデザインを採用するにいたった背景や趣旨などを関係者の皆さまに理解していただくことこそが大事なのではないか?」という想いが生まれていきました。

そこで、根本と、タイトーの企業理念や方針、ミッションなども盛り込んだ形で「ストアデザインマニュアル」として丁寧につくり込んでいきました。

同時に、以前から運用していました「店舗設計指針」も改訂することとし、社内で何度もレビューを重ねながら、2020年4月に初版を完成させることができました。発行にあたっては、ご協力いただきました沢山のメーカーさまやお取引先である協力業者さまなどに、「タイトーの店舗の空間づくりはこういう取り組みをしている」ということを伝える意味合いも込めてご案内しています。

■デザイン共有にVectorworksの3Dを活用。初期段階で社内や協力業者と納得したデザインを構築

雨谷:「ストアデザインマニュアル」や「店舗設計指針」の運用を検討していく中で、設計の初期段階から3Dによる検証を行っていく必要性を強く感じるようになっていきました。というのも、いくらマニュアルでデザインをルール化できたとしても、実際の施工に入る前には、店舗の完成イメージを社内だけでなく社外の協力業者さまと共有し、全員が納得した形で進める必要があるからです。

これまではパースや展開図を使って議論を行っていましたが、空間設計にそこまで詳しくない人は2Dの図面や展開図だとなかなかイメージがつきにくいということがありました。また、リリースに出せるような立派なパースをつくったあとでデザインの修正を指摘されると、パースを描き直すために再び時間やお金をかけることになってしまいます。そこで、もっと早い段階で、全体のバランスを気軽に確認できる方法はないか?ということで、デザイン検証にVectorworksによる3Dを活用することにしました。

榎本:3Dを使えば、詳しくない人が見ても直感的にこういう風になるんだというイメージが湧き、強力な説得材料になります。3Dを使う前は、社内確認に時間がかかってしまい、設計の時間が十分に取れないことも多くあったので……。3Dで事前確認ができるようになってからは、スムーズかつスピーディーに、具体的な提案ができるようになりました。社内の関係者からも、すでわかりやすくなったという声があがっています。

雨谷:3Dを早い段階で共有することで、運営部門の理解も深まり、実際に運営するにあたってのモチベーションアップにもつながっていると思います。また、社内の関係者からも納得を得たうえで進められるようになり、私たち施設管理課の信頼度も上がってきたのかなと感じています。

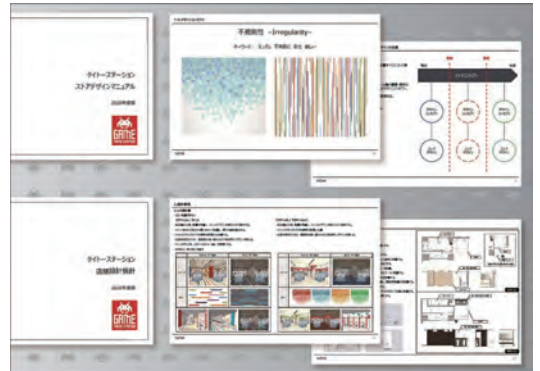
榎本:3Dのデータ作成にはVectorworksを活用しています。もともと当課ではVectorworksは利用していたものの、3Dについては別のソフトが使われていました。私は前職でVectorworksの3D機能を利用していたこともあって、操作性の良さや精度の高さも知っていたため、ソフトを統一した方が効率化も図れるのではないかと思います。Vectorworksで一本化することを提案させていただきました。実際、Vectorworksを使っている協力業者さまも多いですし、弊社でつくったデータをそのまま使っただけというのもしんどいと思っています。

Vectorworksを活用することで、「ストアデザインマニュアル」や「店舗設計指針」に基づき、3Dを使ったデザイン検証について内製化できるようになりました。当課ではVectorworksを使った3Dデータを私が作成していたんですが、雨谷さんと相談しながら、Vectorworksや3Dソフトを使ったことがない人でも簡単に3D検証を行えるように、社内外に向けた「3D作成マニュアル」も整備させていただくこととしました。

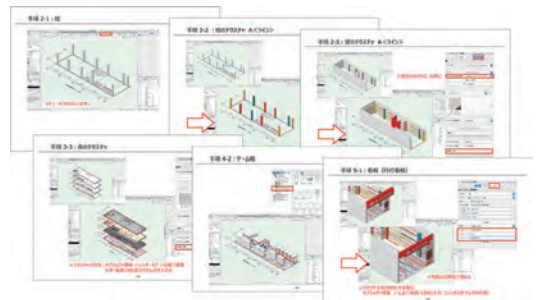
Vectorworksの国内総販売元であるA&Aさまにも構成や3Dモデルの作成方法、テンプレートなどをアドバイスいただきながら、「ストアデザインマニュアル」「店舗設計指針」の改訂版とあわせ、2020年の10月に発行することができ、こちらも協力業者さまに配布させていただくことができました。



タイトーが運営する「MEGARAGE 溝の口店」内観



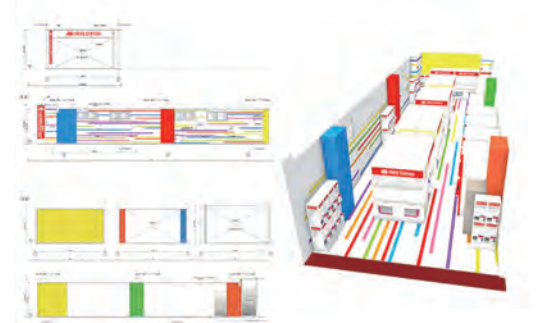
タイトー施設管理課が発行した「ストアデザインマニュアル」「店舗設計指針」の一部



タイトー施設管理課が発行した「3D作成マニュアル」の一部。柱・壁・床・ゲーム機の3Dと各デザインパターンの作成手順が80ページに渡って作成されている。3D未経験者が作成できるよう工夫されているのが特徴。



(左)「タイトーステーション 熊本下通店」外観写真／(右)「タイトーステーション 熊本下通セカンド店」外観3D。設計の早い段階で議論を重ねた3Dのイメージ通りになっていることが分かる。



(左)「タイトーステーション 熊本下通店」の展開図／(右)「タイトーステーション 熊本下通店」の3D。左の展開図とくらべ、直感的かつ自由なアングルで確認できる。

■「3D作成マニュアル」づくりのベースとなった「熊本下通セカンド店」

榎本:「3D作成マニュアル」をつくる際のベースになったのは、「タイトーステーション 熊本下通セカンド店」でした。

以前とくらべ、Vectorworksの3Dでデザインイメージをつくることで、外から店内を見た様子がパッと見てわかるようになりました。「熊本下通セカンド店」は3層の店舗なのですが、「お客さまには2階が上がっていただきたいし、階段は外からも見えるのでデザインにこだわろう」、逆に「天井は外からは見えないので、デザインしなくてもいいのではないか」といったより具体的な議論がしやすくなりました。

併設の「タイトーステーション 熊本下通店」でも3D検証が大きく役立ちました。たとえば「通路が狭く、左側の壁にはゲーム機が置けないので、壁が見えたままになる……だから、左側の壁のデザインには力を入れた方がいい。でも、それ以外の壁はデザインしなくていいね」といったかなり具体的な議論が早い段階からできるんです。

展開図だと、壁のどの部分がゲーム機で隠れて、どの部分が見えるのかをイメージしにくいので、全面に同じ労力をかけてデザインしなくなってしまいます。3Dを導入したことで、内装で投資すべき場所の検討がしやすくなるという効果がありました。

■施主と協力業者が一体となって、3Dを活用

榎本:また、お客さまにタイトーステーションを目に留めていただくためには、外から見たときの看板の位置も重要です。これまでは実際に現場に行き確認しないと検証できませんでした。でも3Dを使えば、施工前に簡単に検証することができるんです。

雨谷:3D検証を導入したことで、施工完了後の是正を大幅に減らすことができるようになりました。現在も運用しながら、ウォークスルーなど3D検証が活用できる部分を学んでいるところです。今後もA&Aさまにもフォローしていただきながら、協力業者さまに「Vectorworksを使って一緒にやっていきませんか?」という提案をどんどんしていきたいと思っています。

Vectorworksの操作方法から活用の仕方まで詳細に記されたマニュアルについて、無償で社外関係者に提供することに抵抗はなかったのだろうか?

雨谷:これらのマニュアルは、私たちタイトーの施設に限らずに活用してもらってもいいのかなと思っています。タイトーだけではなく協力業者さまを含めたチーム全体“オールタイトー”でスキルを上げていくことは、お客さまにより良いエンターテインメントを提供することにつながるはずですから。

今回発行した3つのマニュアルはまだ運用し始めたばかり。「つくって終わり」ではなく、「続けていく」ことが私たちのテーマです。いろいろな要望やフィードバックをいただきながら、定期的に改善していくつもりです。

■「真ん中に、遊び心を。」の精神を忘れずに、楽しさを提供していきたい

榎本:今回のコロナ禍で外出が思うようにできないこともそうですが、そもそも今は家庭用ゲーム機やスマートフォンの普及により、家でもゲームができる時代です。そんな中でも、お店に足を運んでくださる方が一定数いらっしゃるということがわかってきました。

だからこそ、ニューノーマルな生活様式の中でも足を運びたいような店舗、新しい遊び方を提案していかなければなりません。

雨谷:私たち社員が大切にしているのは「真ん中に、遊び心を。」という言葉です。タイトーは遊びを提供する会社だからこそ、まずは自分たちが遊び心を持つことが大事。そして、そこで得たワクワク感を持ってお客さまや日々の仕事に接することが、これまで以上の楽しさや驚きを提供することにつながると思っています。

しかし、店舗の開設にあたってはスピード感も重要視され、ワクワク感を持って仕事をする余裕を見失いがちです。だからこそ、「真ん中に、遊び心を。」を忘れずに、これまでの空間づくりで培ってきたノウハウを活かして新たな空間を生み出し、エンターテインメント体験、思い出に残る“楽しさ”を提供し続けていきたいですね。

取材・文: 榎園麻美 (Playce) 撮影: 高比良美樹 編集: 石田織座 (JDN)
株式会社タイトー <https://www.taito.co.jp/>

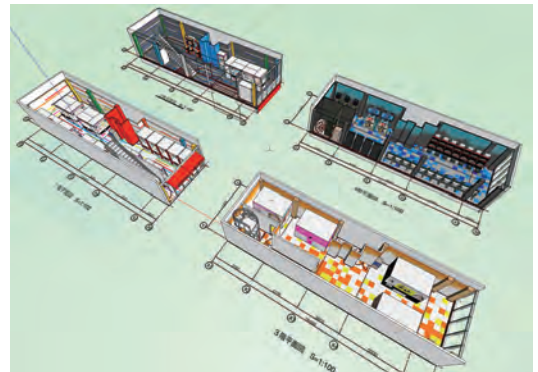
VECTORWORKS® エーアンドエー株式会社は1984年設立以来、「いいものは使おう!無いいものは創ろう!」をモットーに、主に建築デザイナー向けのソフトウエア開発をてがけ、その中でもCAD・BIMツールVectorworksは、デザイナーのためのCADとして業界標準の地歩を固めている。

【問い合わせ先】 エーアンドエー株式会社 <https://www.aanda.co.jp/> 営業部: market@aanda.co.jp

この事例はJDNの許可により「ジャパンデザインネット <https://www.japandesign.net/jp/>」で2020年11月18日より掲載された記事をもとに編集したものです。記事中の人物の所属、肩書き等は取材当時のものです。
記載されている会社名及び商品名などは該当する各社の商標または登録商標です。製品の仕様、サービス内容等は予告なく変更することがあります。



「3D作成マニュアル」のテンプレート。形状やカラーによって複数の看板パターンがあるため、それぞれを事前に作成して簡単にシミュレーションできるように工夫している。



「3D作成マニュアル」では、テンプレートでテキストを準備し、さまざまなデザインパターンを3Dで簡単に再現し、検討できる。



Vectorworksのウォークスルー機能。遠景→近景→入口→1階→2階→3階など、人の動く視点で3D検証できる。

