

「!!」と運命の出会い

——18歳、女性が開発に！と社内でも話題だったとお聞きしましたが、なぜこの仕事を選ばれたのでしょうか。

牧野 当時、デザイン科の高校に通っており、卒業後は就職を考えていました。就職活動中に学校にどいた求人票を見ていた時、多数の企業の求人票のなかで「!!」のロゴが目にとまりました。それ

が「京楽産業」の求人票であり、私と京楽産業の出会いでした。パチンコ、パチスロの大ファンの兄

が日頃から京楽産業の機種のことを「すごくおもしろいんだよ」と話をしていて、その思い出し、やり興味が湧いたというのがきっかけです。今考えてみると、最初は遊技機メーカーということも知らなかったのに、「!!」マークに導かれて入社を決意することになったのは、運命的なものを感じます。

——ご自身は18歳未満だったから実際には遊技機に触れたことはなかったですよ。

牧野 はい、CM等で見えるくらいで触ったことはなかったです。逆に「未知の世界」というところに興味を感じました。

——入社後、牧野さんの目に自社の遊技機はどう見えたのでしょうか。
牧野 ちょうど「冬のソナタ」が導入されていた頃で、盤面にはライオンストーンなどのキラキラした飾りが惜しげもなく使われていました。まばゆく華やかで、インパクトが強く細部まで作りこまれていて、自分もこのようなデザインを考えてみたいと感じました。

入社してからの数か月間、様々な研修を受けた後、液晶のデザイン部門に配属になった牧野さんは、フォントでは表現できない手書き文字を書き起こしたり、各種デザインを作り出す業務に従事していた。デザインに携わる中、遊技機の効果音制作を手伝わせてもらえることになった。学生時代バンド活動していた音楽にも興味があったのでサウンド制作とデザイン制作2つの仕事を兼務することになった。そんな矢先、牧野さんの元に一つの提案があった。京楽ピクチャーズのサウンド制作部への転籍だった。

「自分の直感を信じて」

——サウンド制作専任に抜擢され

たときはどんな心境でしたか？

牧野 サウンドへの興味が強くなったのもこの頃からで、先輩から教えていただいた制作内容が、すごくおもしろかったことが強く印象に残っています。イメージした音がどんな機械に入っているって、1つの「遊技機」という形になっていくことや、映画などと同じようにテーマに合う音・楽曲を追求していくことにやりがいを感じ、サウンドでもっと遊技機の面白さを発信していきたいと思いました。もちろんデザインの仕事も大好きだったので、デザインに対して自分のなかで高すぎるハードルを設けていたせいか、思い悩むことが多くなっていました。自分の理想に追いつかず焦りを感じながら仕事をしていった気がします。サウンド専任になることには少々不安があり、周囲の方々にもたくさん相談しました。当時の上司から「人生は一回だから自分の直感を信じて良いと思うよ」という言葉をかけてもらった時、いままでもヤモヤヤしていたものがスッと晴れたような気がして。そのおかげで初心に戻り、本格的にサウンドに携わろうと決心することができました。性別を問わず、どんな新しい仕事にチャレンジさせて

女性社員訪問⑤
私たちはいま京楽ピクチャーズ
牧野早希さん

プロフィール

2008年4月、デザイン科の高校を卒業後、京楽産業(株)に入社。デザイン部門に配属され実績を積む。グループ会社である京楽ピクチャーズ(株)に2011年8月に転籍し、現在はサウンド制作部に所属。以来、遊技機向けの映像の企画開発、液晶表示装置の開発を行う同社で、遊技機から流れるすべての音を創り、コーディネートを行っている。同社は、遊技機だけでなく、多種多様な映像エンターテインメントの制作会社として、幅広い映像分野に挑戦している。



音に心をとぎずまして仕事する牧野さん

もらえるところや色々と教えてくださる方が多いところは、当グループの良いところだと思います。

音や光が融合して

——仕事の主な流れを教えてください。

牧野 まずはテーマとなる、ドラマや漫画を読んだり見たりして、戦いのシーンではこの音楽が流れてるな、だったらバトルのリーチはこの曲使いたいな、などと考えて、自分のイメージを表現しながら制作しています。実際担当してみると、こんなに自分のアイデアが入っていくのか、とちよつと自分でもびっくりするくらいです。

——電車の中でも嬉しいことがあったりするそうですが。

牧野 偶然にも自分が担当した機械の「上乘せ音が気持ちよくてさ」という会話が聞こえてきたことがあって、心の中で舞い踊りました(笑)。

——仕事の楽しさはどこにありま

すか。
牧野 パチンコ、パチスロは映像だけではなく、音や光が組み合わせられて楽しさを感じられるものだと



「!!」マークを紹介する牧野さん▶

サウンドの世界に集中して 遊技機の中にイメージ実現

생각합니다。特に最近音での表現の重要性も高まってきていると感じます。映像に自分が作ったサウンドをセットしていくと、「迫力があるね」とか、「演出にメリハリが出てきます。さらに遊技機にセツトし、光やギミックとの動きも連動させると再度意見が交わされ、最終的に遊技機を構成するもの全部が融合していきます。みんな1つの頂上を目指して、様々な部署が協力してものづくりをするこ

とは、やはり楽しいです。

スピーカーも企画設計

——スピーカーの企画設計もされる

とか。
牧野 はい、パチンコ・パチスロに搭載されているスピーカーの、設計段階から関わって最終チューニングまで携わっています。限られたスペースの中で、コストも含

めて、いかに遊技機に向いているスピーカーを選ぶか、何度も試聴して決めていきます。スピーカーの位置や向き、使用する材質でも聴こえ方が変化するので、より良い音が届けられるよう、みんなで試行錯誤して完成させます。

アツくて妥協しない会社

——牧野さんの中に「驚かせたい」というキーワードが見えるのです

が。
牧野 会社のロゴマークも「!!」のように、ファンの皆様をもっと驚かせたい、私たちも含めて驚きを分かち合いたいという気持ちは強いです。だからまずは自分が納得するまで、何度も試作・調整を積み重ねます。妥協しないし、シリーズの2作品目なら前作より音も光も映像も、全てにおいて良いものに仕上げたいという強い思いをもって取り組んでいます。

厳しい意見の中でも

——時々辛くはなりませんか(笑)。
牧野 周りのみんながポジティブでアツくて、一丸となつてよい作品を作ろうとするので私も同じ目

標に向かって頑張る気持ちが出てきます。機械が出来上がって行く途中過程で社員で試打をするのですが、様々なアイデアが出てきたり時には厳しい意見が出ることもあります。でもそれを乗り越えた先にファンの皆様の楽しんでいただける姿はもちろん、自分たちも喜びを共有できるかと思うと「やるぞ!」と燃えます。そして、試行錯誤を経て展示会等でようやくお披露目できた時や、ホール様に並んだ機械を楽しんで打ってくださったとき、この仕事に携わることができて本当によかつたなと思います。

——これからやっていきたいことはどんなことでしょうか。

牧野 会社が成長していく過程において、自分も一緒に成長できた嬉しいうちなと思いますし、良い機械を作って遊技業界全体を盛り上げていければ良いなと思っております。また京楽ピクチャーズは「あらゆる映像エンタテインメントにチャレンジ」というキャッチフレーズを掲げ活動しているので、映画やCMなど幅広い映像分野にも挑戦していきたいです。