

灯台

先日「ロボットとデジタルといった先進技術を活用して遊ぼう」という、ちょっとしたお遊び企画に参加してきた。主催はユニオンテクノイノベーションセンター(UNIT)とアンソニー、チームクロスFA。企画は、アンソニーの産業用ロボットをベースに、チームクロスFAの一員でロボットSEIでもあるJSSが構築したロボットシステムで、SEIのキューブ型ロボットを動かしてボードゲームを遊んでしまおうというもの。プレイヤーは遠隔地で指板を出し、カードめくりやコマを動かす作業はロボットにおまかせ。コロナ禍で密を避けなければならぬ、いろいろなストレスがたまるとなれば、だからこそ、バカバカしいことを真剣にやってみようというコンセプトだ。▼プレイヤーとは別に、現場にはゲームとロボットシステムを担当するSEIとJSSの若手メンバーが話していた。かたやSEIはゲーム・デジタルエンターテインメントの会社だけあってカジュアルな服装でゲームの進捗を監視し、一方のJSSはメーカーらしく、その日の作業着に作業帽子と身を覚え、ロボットの動きや現場の安全を監視。ロボットを使って無人ゲームを楽しむと言いつつ、裏では人が支えているという本末転倒さはお遊び企画ならではの笑点。それでも得意分野や領域が異なる若手技術者が、お互いの技術を持ち寄り、楽しそうに企画に参加している姿はとても印象的だった。自分の技術が活かせる場があると、こんなに若者はイキイキするのだとあらためて感じた▼製造業界は、技術領域が広く、情報は日々アップデートする。どれだけ深掘りしても新しく知りたいことが出てき、知的好奇心を惹きつけられる。自らの技術や知識、経験を生かせる場所がたくさんあり、多くの人を受け入れる土壌がある。製造業はそんなフィールドだ。人手不足と自動化が日本製造業の課題と言われて久しい。それを打破するために、もっと多くの若者の力が必要だが、彼らが入ってこない、定着しないのは、そこに「楽しさ」がなく、彼らを生かしていかないからに他ならない。「人は石垣、人は城」とよく言われる。来を作り、長く支えるのは若者だ。彼らを生かし、次の世代にバトンを渡すのが年長者の役目。製造業にも大切だが、まずは若者を生かす、彼らが楽しんで活躍できる場づくりを真剣に考えなければいけない。