

私のしごと館

まえがき

「明日ひま？」と聞かれて、まさか取材とは…。

急ぎの雰囲気を感じつつ、我々は今回の取材を引き受けました。行き先の名前は「私のしごと館」。場所は我々の学校からとても近いらしいのですが、どんな施設なのか二人とも全く知りません。

「一体何を行っている施設なのか？」疑問を多々抱えつつ学校を出発して約10分、関西学研都市内に超巨大な建物を発見し「まさか…」と思ったところが、今回の目的地、「私のしごと館」でした(図1)。

この施設に限らず、関西学研都市は全体的にまだまだ発展途上なのですが、今回取材を行った地域周辺にはコンビニ、マンション、スーパーなどが建設されつつあり、これから発展していくだろうなという印象を受けました。

そんなことを考えつつ周辺を一望した我々は、いよいよ館内へと入りました。

私のしごと館

館内に入ると、非常にきれいでびっくりしました。しかし、それもそのはず、まだオープンしたばかりだったのです。我々は早速、今回の取材で館内の案内を担当していただく山添さんとお会いしました。

山添さんのお話によりますと、「私のしごと館」は、厚生労働省、雇用・能力開発機構が「産業総合情報拠点」として運営を行う公的機関で、2003年3月30日にプレオープンを迎えたばかりらしく、グランドオープンは今年の秋の予定だそうです。

また、この施設のコンセプトは、「若い人たちが早い時期から職業に親しみ、自らの職業生活を設計し、将来にわたって充実した職業生活を過ごすことができるよう、さまざまな職業に関する体験の機会や情報を提供するとともに、必要な相談・援助等を行う」となっているらしく、主として中高生をターゲットとした施設だそうです。しかし、中には小学生や、大学生以上のお客様も大勢おられるそうです。

峠田正樹†

牧田孝嗣†

† 奈良先端科学技術大学院大学
"The Vocational Museum" by Masaki Tawada
and Koji Makita (Yokoya Laboratory, The
Graduate School of Information Science, Nara
Institute of Science and Technology, Nara)



図1 「私のしごと館」外観

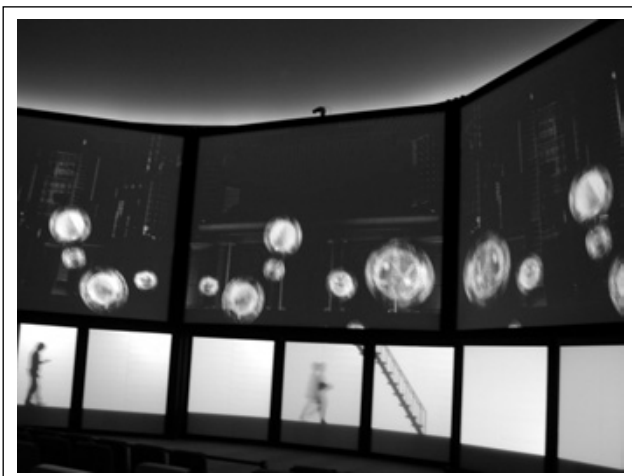


図2 巨大スクリーン群



図3 ゲーム後の様子

しばしお話を聞かせて頂いた後、我々は施設内で行われている「自分発見ツアー」の方に参加させて頂くことになりました。

しごとシアター

まず、最初に我々が誘導されたのは「しごとシアター」でした(図2)。

入ってまず目に付くのは、我々を圧倒するかのようにならぶスクリーンの数々。中央に3面、下部に7面、上部に天球型のスクリーンがあり、合計19のプロジェクタによって映像が投影されます。

「これらが一つのコンテンツを奏でれば、どれだけの臨場感が得られるのだろうか…」

我々は期待に胸を膨らませ、席に着くこととなりました。

暫くすると照明が暗くなり、スクリーンに映像が投影されました。衣、食、住を司る三人のキャラクタが登場し、どのテーマについてのコンテンツが見たいか、我々に投票を迫ってきます。

投票? そう、「投票」です。

実は我々が座っている椅子のアームレストには3択用のボタンが備え付けられており、映像が投げかける質問や選択肢に答えていく、会場参加型のシステムだったのです。ただでさえこれだけのスクリーンに圧倒されていた

我々は、製作者の意図通りこのシステムによってさらにのめりこむこととなりました。ツアーには大人から子供まで10余名が参加していましたが、20分間誰もが退屈することなく映像に見入っていました。

しごと探索ゾーン

次に我々はガイドの齋藤さんに連れられ、「しごと探索ゾーン」に入ってきました。

ここで付け加えておきますが、「自分発見ツアー」は私のしごと館内にある五つのゾーン(しごと探索ゾーン しごと体験ゾーン しごと歴史・未来ゾーン 自分発見ゾーン しごと情報ゾーン)を巡り、自分がこれからの仕事や働き方についての手がかりを探すことを目的としたツアーです。

その最初のゾーンであるしごと探索ゾーンは、くらしを支える多種多様な職業(技術・技能)や仕事の組織プレーを体感するゾーンであり、擬似的にさまざまな仕事をゲーム感覚で体感することもできます。

例えば、ソーティングの作業。現在はソーティングも複数のセンサや画像処理を用いて自動化がされているケースが多いのですが、それでもなお人間の手でソーティングを行っている所も少なくありません。そういった人間が

行うソーティング作業を、コンピュータを使用したゲームで疑似体験することができます。画面内のベルトコンベア上の不良品をドラッグしてトレイへ移すという単純なゲームでしたが、これが意外と難しく、我々は悪戦苦闘の未惨めな結果を残しました(図3)。

また、鉄道員の仕事を体感するため、擬似的に電車を運転することのできるブースもありました(図4)。前面のディスプレイにはCGで運転席から見た景色が描画されます。我々はこの電車で新祝園から狛田までの1区間を運行しました。

このブースでは、同時に多くの人が参加することが難しいため待合室が存在します。その待合室にもディスプレイがあり、そこで鉄道に関するムービーを流すことにより、退屈させない工夫がしてありました。

その他にも、高所や地下での仕事を体感してもらうために、室内で床を振動させて映像を見せることで、エレベータに乗っているかのように思わせるコーナーや、伝統工芸品を作っておられる方に実演を見せていただくコーナーなど、とにかくリアルに仕事を理解してもらうための工夫が満載で、非常に興味深いゾーンでありました。



図4 電車を運転する筆者



図5 TVスタジオ

しごとと体験ゾーン

次に、我々は「しごとと体験ゾーン」へ向かいました。先程のゾーンが「知る」を目的としていたのに対して、このゾーンは「体験する」を目的としています。

こちらのコーナーは、残念ながら今回は体験させていただけなかったのですが、実にさまざまな体験が可能です。ここは2003年10月4日からのグランドオープン以降体感できるそうです。

ここにはなんと、「TVスタジオ」があったりします。これは、番組制作の仕事を経験できるコーナーで、カメラマン、ディレクター、キャストなど、本物さながらの体験が可能です(図5)。

また、宇宙船でのロボットアームの制御や、消防官の消火体験など、実際の体験が難しい職に対しても、なるべくリアルに体感できるよう工夫されたシミュレータが置かれていました。

伝統工芸の仕事や、芸術、デザインの仕事などに関しては、実際にその道のプロの方の指導のもとに体験させてもらえます。

例えば、清水焼のプロの方に絵付けを教わったり、服飾の先生の下で人形の服を製作したり、声優さんのお仕事であるアフレコを行ったりと、貴重な体験をさせてもらえます。

仕事体験ゾーンは1、2階にまたが

って存在していますが、エスカレーターにも、しごと館らしい工夫がしてあります。

通常エスカレーターは側面が隠れており、内部がどのように稼働しているのかわかりませんが、このエスカレーターは側面が透明で、内部の様子を垣間見ることができます。これも、普段お目にかかることのできないものです。

他にもさまざまな仕事に関する体験をすることができるこのゾーンでは、実際に体験を行うことで、その仕事に対する理解を深め、仕事に対する意欲を与えてくれます。秋のグランドオープン以降は予約をすることで、普段では味わうことのできない貴重な体験をすることができます。

しごとと歴史・未来ゾーン

ここでは、仕事や職業の時代による変遷を知り、未来の働き方を考えることを目的としています。

ここまでは比較的賑やかなゾーンばかりでしたが、ここにきて一転し、落ち着いたゾーンとなっています。

入ってまず目を惹くのは、実物大の人形が仕事を行っている模型です。

農業、建築、機織りなど、時代背景にあった模型が複数展示してあり、我々の脳に当時の情景を映し出してくれます。

その後、高度成長期の大量消費時代の工業生産に関するムービーを流しているブースや、近未来の働き方の方向性についてさまざまな職業の方のご意見を紹介するブースなどがあり、歴史と共に移り変わってきたこれまでの「しごと」と、未来の「しごと」について考えさせられるゾーンとなっていました。

山添さんのお話によると、こういったブースの展示には三原則(音、光、色)というものがあるらしく、各ブースはそれらを考えて構成されており、さらに居心地よく、情報を得やすくするためにグランドオープンまでまだまだ改良を重ねていく予定だそうです。

自分発見ゾーン

次に案内されたのは「自分発見ゾーン」です。

「自分発見ツアー」と同じタイトルであることからわかるように、ここは自分自身のこれからの仕事や働き方についての手がかりを探すゾーンです。

ゾーン入口の、複数の職業をモチーフにした人形が点在するエリアを抜けると、タッチパネル式のディスプレイが立ち並ぶスペースがあります。

それぞれのタッチパネルは異なった分野ごとに分けられており、パネルに



図6 テレビの父、高柳健次郎氏

タッチすることでその分野に則したムービーを見ることができ、自分発見の手助けをしてくれます。

両サイドには長大なスクリーンがありました。複数のスクリーンを横に並べたもので、高さ2m、横8m程度あると思います。このスクリーンでも今後魅力的なコンテンツを流してくれることでしょう。

また、ここには「テレビの父」高柳健次郎さんのブースがありました。高柳健次郎さんをご存知のとおり「無線遠視法」という手法を考え付き、大正15年(1926年)12月、世界で初めてブラウン管による電子式受像に成功し、歴史にその名を残した方です。ちなみに、初めて受信した画像は、カタカナの「イ」らしいです(図6)。

ほかにも、中坊公平さん、本田宗一郎さん等数名の方のブースがありましたが、このように優れた業績を上げた方の実績を見ることで自己啓発を促し、自分発見の手助けを行っています。我々も自分自身を考える良い機会を与えてもらいました。

これらのブースを経て、このゾーンのラストでは、これまでの各ゾーンで感じたこと、考えたことを元にして、タッチパネルでいくつかの設問に答えることで、自分に合った仕事のジャン

ルを提示してもらうことができるコーナーが設置してあります。

ちなみに我々の結果は、一人が「機械やものを相手に、こつこつと作業する仕事」で、もう一人は「わからないことを調査したり研究したりする仕事」でした。開発職、研究職、がそれぞれ向いているのでしょうか？

しごとと情報ゾーン

いよいよ最後のゾーンとなりました。ここでは、コンピュータを用いて約700もの職業に関するさまざまな情報を見たり、職業適性診断システムの利用やキャリア形成に関する相談を行うことができます。実際、パソコンが何十台も設置してあり、当日もたくさんの方が利用されていました。高校生、大学生などで、このコーナーのみを頻繁に利用される方も大勢おられるようです。

ちなみに、職業に関する情報の閲覧については「職業総合データベース」と呼ばれるものが用意されており、この施設外であってもWebで利用可能となっています。

また、コンピュータ以外にも仕事に関する書籍を集めた「しごと図書館」なる施設もあり、蔵書は約15,000冊と

膨大な情報量を誇り、上記の職業データベースと合わせてほぼすべての職業を網羅しています。

むすび

今回我々が訪れた「私のしごと館」は、我々に多くの貴重な体験を与えてくれました。プレオープンということで限られたコンテンツしか見るができませんでしたが、それでも充実した時間を過ごすことができました。

館内は複数のコンテンツからなっており、対象となる年齢の幅も広く、子供から大人まで楽しむことができます。

また、館内にあるレストランは「リーズナブルな価格」と「ゆったりとしたレイアウト」を併せ持っており、時間を忘れて寛ぐことができます。京阪奈を訪れた際は足を運んでみるのもよいのではないのでしょうか。

最後になりましたが、今回の取材のために貴重な時間を割いていただいた山添和史様、長時間にわたり詳しい説明を頂きました齋藤亜希子様ご二人をはじめとする、「私のしごと館」関係者の皆様方に深く感謝の意を表します。また、多忙な中取材に終始ご協力くださった大阪大学の竹村治雄教授に心から感謝致します。

(2003年4月7日受付)



たわだ まさき
峠田 正樹

2002年、岡山県立大学情報工学部情報システム工学科卒業。現在、奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科博士前期課程に在学中。全方位画像を用いた移動ロボットの操縦に関する研究に従事。



まさき こうじ
牧田 孝嗣

2002年、大阪府立大学総合科学部数理・情報科学科卒業。現在、奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科博士前期課程に在学中。拡張現実感技術、ウェアラブルコンピュータに関する研究に従事。