

はじ まり

25年
春号



HAMAX 光都工場建設当時の風景

vol.2
2025. 05



すべてのコトには「はじまり」がある

私たちは理想的な未来を創りはじめる必要がある。

その理想が高ければ高いほど、過去に立ち戻って俯瞰してみる必要がある。

過去の人たちが辿ってきた道のりを見つめることは、現在、そして未来の私たちの社会を歩んでいくことにつながると思う。

何かにワクワクしたり、感動したり、楽しいと感じる時間は大切にかけがえないものだ。月の中にうさぎを探す、雲の形を別の何かと捉えてしまうような豊かな想像力を発揮する。

これはすべての子どもが生まれながらに持っている感性である。

この感性は、やがて大人になるにつれてだんだん薄れていき、時にそのすべてを失ってしまうこともある。常識や固定概念にしばられないからこそ、自由な発想に驚かされ、無限の可能性を感じてしまうのだと思う。

何かをはじめることからはじめたらどうだろう。

他人がはじめた「はじまり」ではなく、私の経験、知識だけではない体験のはじまり。AIなんかでは語れない自分の人生経験。その経験を深めることからはじめよう。

目次

P3

Game brain(ゲーム思考) 姫路工場 岩崎毅也

P4

オピニオン 佐世保工場 松本拓己

オピニオン

終身雇用が必ずしも安定とは言えなくなってきた、SNSを見れば転職や副業など、これまで良いものとしてイメージされてこなかったワークスタイルが輝かしく見える時代となった。

それは今いる環境に依存せず、自分で生きていく、自分で自分の価値を発揮する、という謂わば自立した働き方とも言えるだろう。

新たな働き方が浸透していく中で「今のままでいいのだろうか」と客観視することが必要とされる時代になったと思う。

私はまだ社会人歴2年と青二才もいいところではあるが5年後、10年後の自分をより良いものにしたいという向上心から、今の自分へ危機感を持つようになった。今回はその危機感から意識している“考え”について話したいと思う。

一朱に交われば赤くなる一

人は周りの人や環境によって感化され、良くも悪くもなるもので、真面目な人といれば同じく真面目な人柄となり、悪い人と連めば素行は悪くなるものだ。まだ20年しか生きていないがつくづくそう思う。

でも、それは環境を言い訳にしているとも捉えられる。学生時代、同じクラスに頭ひとつ抜け優秀な人は1人や2人は必ずいた。その人は夢や目標を掲げ日々努力していて、とても輝かしかった。かたや自分はどうかだったのだろうか？特にその人に染まることもなく横でぼーっと過ごしてきた。

私はこのことわざと実体験から、自分が輝かしいと思う人と行動を共にしても、染まるか染まらないかは自分次第で、「赤くなる」というのは“きっかけ”にすぎないと気づいた。

人は何かきっかけがあっても、行動に移すということがとても難しいもので、はじめに「何をすればいいかわからない」という壁に直面する。目標やゴールが見えていてもその道筋はやったことのない事だからわからなくて当然。さらに「そんな不安なものに時間を費やすのはもったいない」そう思って当然。そうわかっていてもネガティブに陥ってしまうものだ。

しかし、自分の人生で一番若いのは今日という日であるのことは揺るぎない事実で、思い立ったその日が何かをはじめに最も適した日であると断言できる。他人の人生談を聞く中で、こうしておけば、ああしておけばと嘆く人を何人も見てきた。わからないこと、自信のないことを始めるのは不安で仕方ないもの。

はじまりもそのひとつ。立ち上げ当初はこんなの自分にできない、やめたいな。と思い悩んでいた。だが、打ち合わせや、ひたすら記事を書くことを繰り返す中で、0のものに成功も失敗もない、1を作ることが今現在のゴールだ。そう考えられるようになってから自分自身の成長と共に、ひとつの作品がモノとして見えてきた。そして、「はじまり」というきっかけから暗中模索の日々を過ごし、はじめることの大切さを実感した。

変化の多い時代、ただ変化に流されるのではなく、「自分から変化を起こし、何十年先の自分が見ても後悔のない20代を過ごす。」それが僕の人生のテーマだ。

▶Game brain

▶人生は、最高に面白い“RPG”である

わたしたちは、気づかいうちに「誰かが作ったゲーム」をプレイしているかもしれない。学校のルール、会社の仕組み、社会の常識。もちろん、それらには大切な役割がある。しかしその一方で、何のために生きるのか、自分の人生をどうデザインするのかというこの“ゲームの目的”はわたしたち自身で決めていいのである。

▶目的のないゲームはすぐに飽きる

RPGで勇者として始まったとしても、「魔王を倒す」という目的がなければ、ただモンスターを倒しレベルを上げるだけの毎日だ。最初は楽しくても、やがて飽きがくる。人生も同じだ。目標のない日々は、やりがいも達成感もなく疲弊だけが残る。

だからこそ、「自分は何を目指すのか？」という問いからすべてがはじまる。

▶敵は、わたしたちを成長させる存在

ゲームの敵は強ければ強いほどワクワクする。倒した時の達成感は、何物にも代えがたい。しかし現実の敵――仕事のプレッシャー、難しい人間関係、失敗への恐れ――には多くの人が「避けたいもの」として向き合ってしまう。

ここで考えてみたい。ゲームで最初からレベル99、敵がいらない、一本道のダンジョンを与えられて面白いと感じるだろうか？答えは「ノー」だ。困難があるから面白い。自分の成長が実感できるからこそ、また次に挑みたくなるのだ。

現実も同じだ。「大変」「つらい」と感じるもののなかに、経験値もスキルアップもご褒美（＝給料や信頼）も眠っている。

▶武器も防具も仲間も全て自分で選べる

人生というゲームでは好きな武器――スキルや知識、価値観、個性――を持てばいい。何を選び、どう磨くかはプレイヤー次第だ。さらに、他人の言葉に振り回されない強い防具――確固たる信念や自分の哲学――も大切だ。そして、仲間。ともに戦う仲間の存在が冒険をもっと豊かにしてくれる。

To Be Continued