

生きがいとは

技術者は、業界の競争・変化が激しくなり、多忙になった。新技術を開発して活躍しても、その技術がすぐに陳腐化し、新たな技術革新が求められる。研究テーマが変わることもある。最近そんな技術者の一人として気になることがある。将来が見え難い環境で苦勞する技術者にとって、生きがいとは何だろう。趣味？家庭？それとも・・・？働き方改革が進められる今、仕事人間に良いイメージは無い。それでも仕事には、人生の貴重な時間の多くが費やされるのだ。ここでは仕事に喜び・生きがいを求める仕事人間について考えてみよう。

仕事の転機と気持ちの転換

仕事には転機がある。私の場合、先端技術の開発部門から製造現場の品質保証（品証）部門への異動がその一つ。傍にはパートのおばさん達が作業する製造ラインがある。フレックスタイムは使い難く、始業直前に出社し、朝礼に間に合うようダッシュする姿は、おばさん達に走れー!!と冷やかされた。悪い気はしない。しかし研究者的体質の私は、思わぬ人事に戸惑い悩み、愛妻を心配させた。それでも人には毒でも薬に変える気持ちの転換が必要な時がある。志願してこの職場に来たと考えると、今まで見えなかったことが見えてきた。

品証は、製品設計の不備を補い不具合を未然に防ぐ。発生した不具合は真因を究明して対策する。製品の良し悪しは、カッコいい仕様ではなく最も弱い部分が決めるものだ。過酷な環境で何が起こるのか、仮説を立てて未知の現象を想定し、実験・解析で弱点を見出して強化する。得られた成果は製造に生かした。これには満足。各種測定は面倒な実験を自動化した。これも満足。ところがどうだろう。製造ラインのおばさん達やデータ測定に苦勞した技術者たちからの“有難う”は自己満足を質の高い喜びに変えた。私の中で何かが変わった。

面白い仕事

現場は、現物・現実が身近にあり、アイデアの宝庫である。アイデアの実現に制約があるときは少し辛抱を。辛抱は良い言葉だ。類語の我慢が不満を含むのに対し、辛抱には夢がある。後日、品証の仕事が板に付いた頃、自ら提案した技術開発に挑戦できることになった。品証マンと開発のリーダー、二足のワラジである。多忙になったが、人間にはおなか一杯食べた後に美味しいケーキが入る別腹があるように、面白い仕事は“別腹”が恐るべき集中力で消化してくれる。新仕事人間は、面白い仕事を創り出して忙しくなるのである。

人間関係について

仕事は頭を使うが気も使う。同僚との意見の食い違い、上司への信頼や不満、周りの人に対する理屈抜きの好き嫌いなど、人間関係の複雑な構造は、若手にもベテランにもフラクタルのように相似形で内在し、歴史が螺旋状に繰り返すように人生の中で形を変えつつ表れる。人間関係に悩んだら早めに解決しよう。苦手な人との関係改善は自身の成長のチャンスなのだ。人と人、組織と組織のコミュニケーションも根本は人間関係である。行き詰ったとき相談できる身近な関係は心強い。組織を超えて議論できる関係は頼もしい。人生は助けってもらうことも多い。孤立すると、ろくなことがない。技術者は、変化が激しい時代ゆえ常に技術革新を意識する。一人の発想には限界もある。ワラジを二足も三足も履いて技術と人脈を広げ仲間と気軽に議論しよう。真珠王の御木本幸吉が言う「悪い案も出せないものに良い案が出せるか!!」。技術者たちは、“悪い案”を契機に議論を盛り上げ、良い発明を生むこともある。論文として世の評価を仰いでも良い。イノベーションも夢ではない。世界の為、後世の為とは言わないまでも、仲間と協力すれば、業界の為、後輩の為くらいはできそうだ。

最後に

創造性やコミュニケーションは人間の本質であり職場でも家庭でも同じこと。親は子供の成長という変化に対応して遊びや食事を工夫し会話を楽しむではないか。仕事は自身のアイデアで面白くなり感謝の反応が面白さを喜びに変える。喜んでくれる人たちのために明るく元気に頑張ろう。感謝される実感は、仕事に生きがいを、家庭に円満をもたらす。仕事と家庭、どちらもハッピーな方が良い。新仕事人間は、結局欲張りなのである。