

高記者感

取材前に、内川さんから送られてきたプロフィールを見たり、まず代表取締役という文字を見てびっくりしました。事前にはたいてい取材シートに破壊を繰り返すという一文があり、それは怖そうだなと思うなと思っていました。しかし、インタビューを終えてみると、内川さんはいい人だなと感じました。(駒ヶ根工業高校 尾崎 充紘)



**工**業デザイナーは、工業製品の造形設計を行います。製作する製品のデザイン、機能性、安全性を考慮し、販売担当者や生産技術者と打合せを重ねながら、アイデアを形にしていきます。デザイナーは、流行や社会の傾向を把握しつつ、また生産コストや納期に気を配り、仕事を進めていきます。工業デザイナーになるためには、高校や専門学校、大学などで基本的な知識を学ぶことが望まれます。資格は特に必要ありませんが、就職先としては、メーカーのデザイン部門や設計・デザイン事務所があります。

職業分類

専門的・技術的職業  
(美術家、写真家、デザイナー)

仕事発見ヒストリー

**子ども時代** 目の前にある機械を壊すことを繰り返していた。

仕事発見

**高校時代** 高校受験に失敗し、定時制高校に通いつつアルバイトで家電メーカーに勤務。1年間無遅刻無欠勤が認められ開発室でデザイナーとして採用される。17歳で初めてデザインしたのはヘッドライヤー。

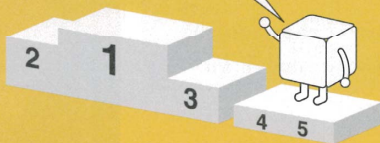
**社会人時代** 工業高校出身の経験を活かし旋盤やフライスを使って、次々にデザイン案を提出。1年間で10製品を市場に送り出したことも。

**独立** カーレース用の機器の開発をするために、25歳で独立。

**現在** デザイナー、時々社長業。

シゴトノヘそ

場面に依りて変化するため  
順列化できません。



要領の良い仕事ほど退屈で、情熱を失わせるものはありません。私は常に自分が主役であるという強い自覚を持って、仕事を生み出し作っています。(内川 誠一)

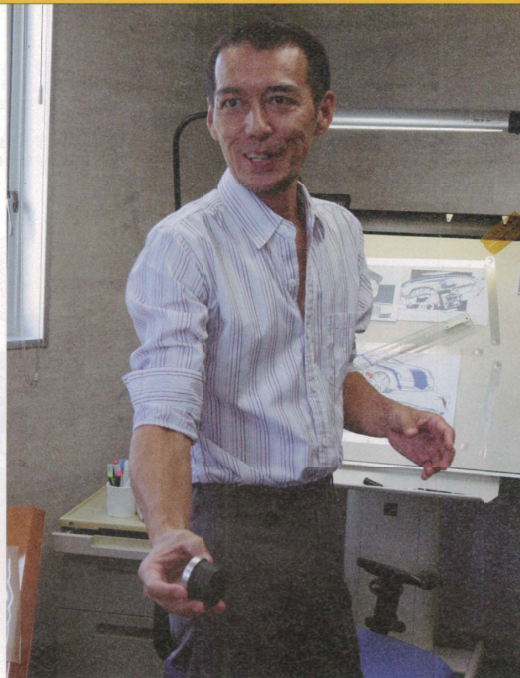
SEIICHI UCHIKAWA

内川 誠一さん

株式会社 PIVOT (松本市)  
45歳

PROFILE

●1960年長野県松本市生まれ。1979年松本工業高等学校卒業。1976年家電メーカーに勤務。1977年同社でデザイン担当。1985年25歳のとき、ピボット社創業、1986年株式会社ピボット設立。



取材日：2006年9月2日 土曜日

INTERVIEW

**勉強嫌いで高校受験に失敗して工場で勤め始めたことが大きな転機。デザインの基礎から、必死にいろんなことを勉強しました。**

**Q** 会社を始めたいきっかけは何ですか？  
勉強嫌いで高校受験に失敗、遊ぼうと思っても友達はずっと学校だから、アルバイトを始めたんです。1年勤めた後、そのアルバイト先の開発室という空間がカッコよかったです。だから正社員として入りたくなったんです。もちろん最初は会社の役員に反対されました。

**Q** ところが、役員で工場長だった人が1年間無遅刻無欠勤で来たことを信用してやろう！お茶汲みくらいならできるかもしれないからと、開発室に雇い入れてくれました。それからは、職場の先輩から仕事を教えてもらったんだけど、やっぱり勉強しなかつた付けが必ず回ってくるんですね。そのころの僕は三角関数も知らないし、絵を描いても犬と猫の違いもわからないくらい。デザイナーってやっぱり格好はあったりじゃないんです。困りました。

**Q** でも、必死にいろんなことを覚えました。その当時、一人の設計者が1年間に1種類の製品を作るペースが普通でした。ところが僕は1年間で10機種くらい作っていました。技術が未熟でデザイン画が描けないから、自分の思ったものを実際に木で削りだして立体的な形にしたんですよ。そうすると絵を見るだけよりも自分のイメージが相手に伝わるんです。それからずつとデザイナーをしていました。それからずつとデザイナーをしていました。最初の会社で経験を積み、独立して今の会社を始めたのは25歳でした。(自分の関心があった)カーレース用の機器は、市場も小さいし、ハンドメイドなものが多く、性能



機の上でデザインしたものは、実際に自動車に取り付けると役に立たないこともよくあります。そういうのを試作倒れと言いますが、実はデザインした8割は試作倒れになるんです。市場に出るのはたうたの2割だけ。そういうふうな失敗が当たり前の仕事なんだから、楽しいし退屈しません。失敗の経験から、それを解決するためにいろいろ考えることがとどきます。自分のデザインが一番だとずつと思ってるけど、20歳くらいの若手が「社長これどうですか」なんてアイデアを持って来て「これは



**Q** 高校生に一言お願いします。  
間違えてはいけないのは、なをにしたいとか、好きな仕事とか、その人にあった仕事は、社会に出ても見つかりません。そんなものはありません。高校を卒業して、大学を卒業して何になろうと考えることよりも、今自分の目の前にあること1秒先にあること、それをしっかりとやるのが大切なんです。

**Q** それから感動する力は、仕事を生み出す一番大きな力になります。何かを見れば、感動できなければ、絶対に人を感動させられません。自分だけの可能性というのを信じ、常に感動する心を用意しておくこと。どんな仕事をして、もそれは同じだと思います。



**Q** 仕事の内容と、やりがいについて教えてください。  
僕の仕事はデザイナーと時々社長業ですね。工業デザインに関することはすべてやります。ずつと続けてきて、とても幸せな仕事だと思っています。幸せは、ただ楽なわけじゃない。ものすごく大変だし本当に逃げ出したいときもあるけど、でもやっぱり全部含めて、仕事は楽しいですね。

PHOTO

- 1 デザイン案をパソコンで画像処理して、最終形に仕上げています。
- 2 フラスケッチは、必ず描きます。
- 3 製品として市場に出たメーター等。