テーマ　　未来を築く「こどもたち」に伝えたい建設産業の魅力
タイトル　「ゲーム好きも建設業に集まれ」
会社名　　株式会社加賀田組
氏名　　杉澤　隼人

現在、私は建設会社に入社し、現場支援業務に携わっている。現場支援業務といっても、その内容は多岐にわたり、設計図書の照査、ＢＩＭ／ＣＩＭ施工計画書の作成、3次元モデルの作成、報告書作成など、技術と管理の両面にわたる幅広い業務に携わっている。また、新技術の開発にも関わり、多くの実証実験を行ってきた。その中で感じた建設業の奥深さや可能性、そして楽しさを、私自身の体験を通して未来を担う子どもたちに伝えたいと思う。

私は昔からゲームが好きで、「ファイナルファンタジー」や「ニーアオートマタ」といった、美しいグラフィックにこだわった作品をよくプレイしてきた。中でも、建物や都市のデザインに特に魅了され、現実離れしたような複雑で芸術的な３次元モデルには、見惚れとれてしまうことが何度もあった。「こんな建物が現実にあったら面白いだろうな」と、子ども心にワクワクしながらゲームの世界に没頭していた。

そんな私にとって、学生時代に登場した「ポケモンＧＯ」は衝撃的な体験だった。スマートフォンの位置情報とＡＲ（拡張現実）技術を活用することで、ポケモンがまるで自分のそばにいるような感覚を味わえる、まさに現実とゲームが融合したような世界。こんな技術に関われる仕事があるなら、ぜひやってみたいと思っていた。

しかし、私が進んだのは建設系の学科であり、ゲーム制作の道ではなかった。プログラミングも、デザインも学んだことはなく、当然ゲームに関わる仕事に就けるとは思っていなかった。「自分が３次元モデルを作るような仕事をすることはないだろう」と、どこかで諦めていた部分もあった。

そんな中、就職活動の時期にある建設会社から「私たちは陸・海・空、あらゆるインフラの３Ｄ化に取り組んでいる。一緒にやってみないか」と声をかけていただいた。その言葉に大きな衝撃を受けた。自分が憧れていたような３Ｄの世界が、ゲームではなく、現実のインフラ整備の中に存在していたのだ。それが、ＩＣＴやＢＩＭ／ＣＩＭに興味を持つきっかけとなり、私はその建設会社への入社を決めた。

入社後、実際にＩＣＴ土工の現場に関わる中で、ゲームのような世界に触れる機会が何度もあった。例えば、地上型レーザースキャナーを使って現場を３次元で測量し、そのデータをもとに３次元設計モデルを作成する。さらに、ＩＣＴ建機を用いてそのモデル通りに施工を行い、出来形管理や納品までを３次元データで一貫して行う。この一連の作業は、まるで現実の地形や構造物をゲームの世界に落とし込むような体験だった。

中でも印象的だったのが、点群データをＴＩＮ（不等三角網）データに変換する作業を学んだときのことだ。私は「これはゲームでいうところのポリゴンなのでは？」と感じた。デジタル空間に地形や構造物を再現し、自由に観察・操作できる。さらに、それをＧｏｏｇｌｅＥａｒｔｈや国土地理院の地図と重ね合わせることで、現実に即したシミュレーションが可能になるのだ。これはゲームを超えるリアルさと迫力があった。

また、ＢＩＭ／ＣＩＭ業務では、鉄筋の３次元モデルを用いた干渉チェックにも携わった。鉄筋同士の位置関係をボタンひとつで判別し、干渉の有無を瞬時に確認できる。この作業をしているとき、私はふと「これはゲームでキャラクターが壁にめり込んでしまうバグの確認と同じだ」と思った。つまり、仮想空間の中での当たり判定をチェックしているような感覚だった。さらに、私が作成した鉄筋モデルや２次元図面をＭＲ（複合現実）データに変換し、専用のゴーグルを通して原寸大で投影するという体験もした。自分がつくったモデルが目の前に浮かび上がり、建設現場の空間に溶け込む様子は、「ポケモンＧＯ」を初めて体験したときのような感動があった。しかも、それがただの仮想ではなく、実際の施工に役立つ実用的なデータであるという事実に建設業の進化を強く実感した。

こうした経験を通じて、私は、たとえプログラミングやデザインの専門知識がなくても、建設業の中で３次元技術や先端デジタル技術に関われることを知った。むしろ、「ゲームが好き」「3Dに興味がある」といった気持ちがあれば、建設業は新しい未来を創るフィールドになる。子どもたちの中にも、私と同じようにゲームの世界に夢中になり「こんな世界をつくってみたい」と思ったことがある人は多いだろう。そんな子どもたちにこそ建設業という選択肢があることを知ってほしい。