

ディスプレイ憲章

ディスプレイは
主題を空間に演出する伝達技術である
われわれは
企業間の相互理解に立ち
業界全体の繁栄をはかると共に
創造に徹し
技術を磨き
ディスプレイを通じて
社会に貢献する

CONTENTS

ディスプレイの眼 10年後の世界	・ ・ 1
第36回親善ボウリング大会	・ ・ 2
東京デザイン巡り 神楽坂	・ ・ 4
next HERO わが社の新人紹介	・ ・ 6
平成24年新春セミナー	・ ・ 8
Premium Meeting 2012	・ ・ 9
人材開発委員会主催セミナー YG性格検査で人材育成	・ ・ 10
営業ゲーム研修	・ ・ 11
施設見学会	・ ・ 12
新規加入組員紹介	・ ・ 14
編集後記	・ ・ 15

ディスプレイの眼

「10年後の世界」

『10年後に 食える仕事 食えない仕事』(東洋経済新報社)を読んできた。

日本人であることが職務遂行の上で有利に働かない(日本人メリットのない)仕事は、知識集約的な「無国籍ジャングル」と、技術集約的な「重力の世界」に分かれ、グローバル化の進展とともに年々拡大していくが、10年後の「重力の世界」の働き手は賃金が下がるか失業する、とされている。また、これを避けるためには、日本人ならではの仕事、すなわち日本人メリットが生きる職業でキャリアを積むことが望ましい、のだそうだ。

具体的には、メーカー開発者等日本人の強みを生かしつつ高付加価値スキルで勝負する、知識集約的な「グローバル」か、住宅営業等日本人ならではのサービスマインド、職人気質、チームワークスピリット溢れる技能集約的な「ジャパンプレミアム」の仕事につくべきだ、と書かれている。(詳細は、お読み下さい。)

10年後に思いを馳せた時、「ディスプレイ」の世界はどのようなになっているのだろうか?「ディスプレイ業界」で働く人はどのような働き方をしているのだろうか?

日本の「ディスプレイ業」を世界視点で見ると、その発展の歴史は独特のものがある。

10年後は、「ジャパンプレミアム」に属し、日本のディスプレイ技術は、世界から「匠の技」と賞賛されていることを期待したい。

広報委員 鞠子 猛/株乃村工藝社