



## ロボット技術を活用したクレーンゲーム機で 「次世代ものづくり」を担う人材育成を推進 ～遊びながら学べる！体験型 台湾式クレーンゲーム～

ハイウィン株式会社（本社：兵庫県神戸市西区、代表取締役：林育志）は2月15日（土）にアリオ橋本（神奈川県相模原市）で開催された「ロボット大集合！ in アリオ橋本 2025 with ROBO-ONE」イベントに参加いたしました。本ニュースレターでは、イベントに向け製作をしたクレーンゲーム機が出来上がるまでと、出展の様子をご紹介します。



台湾式クレーンゲームに挑戦 | アリオ橋本イベント会場

### 子ども達が夢中になるゲーム機を目指し営業技術部のメンバー5名で製作



製作期間は約3か月

東京支店／営業技術部のメンバー5名で、台湾式クレーンゲーム機を製作。  
2月15日（土）・2月16日（日）にアリオ橋本で開催された「ロボット大集合！ in アリオ橋本 2025 with ROBO-ONE」に出展しました。ロボットとの触れ合いや体験を通じ、よりロボットを身近に感じていただくことを目的として開催され、令和3年以来4回目の開催、当社は4回目の参加となります。  
見えない場所で活躍している当社のロボットや製品を見て頂く貴重な機会になる本イベントでは、子ども達が「ものづくり」に興味を持つきっかけになるよう、夢中になって体験できるゲーム機を開発しました。  
当社の他に、四足歩行ロボットやドローンに関連する企業が出展、操作体験コーナーにはロボットやプログラミングに興味を持つ子ども達も訪れていました。

### ▼構想から完成まで

ゲームセンターにあるクレーンゲームのコントロール方法の理解が深まったと話す営業技術部の牧に話を聞きました。

発案は当社代表取締役の林のアイデアです。日本のクレーンゲームとは違い、台湾式はアームでつかんだ後に「離す、飛ばす」の動作があります。

製作したゲーム機も同じ仕様で、テクニックだけではなく運も含めて楽しめるようにしました。ゲーム性を高めるためのクレーン下降後の「離す、飛ばす」動作パターンの作成が苦勞しました。

他にも当社製品「直交ロボット」を使用したクレーン部分の、クレーン自体を上げ下げする仕組みが一見簡単な様で調整が難しかったですが、同じく当社製品「サーボモーター」の容量の変更や

ブレーキ付に変更することで解決できました。

そのお陰で製品についてさらに理解が深まり、日々の業務においても役立つ経験を得る事ができました。



東京ロボット技術センターで最終調整を行う  
牧(左)と高橋(右)

## イベント中は行列の絶えない盛り上がり

### ▼担当者も驚く人気ぶり

イベント当日はスタート時から大盛況、延べ236名の方がゲームに挑戦し、立ち会った社員は他のブースを見学する間もないほどの行列でした。

イベント会場に訪れた従業員の子も達の一人はロボットに興味があり、ロボットの操作体験ができるイベントを最後まで楽しんで過ごしていたとのこと。また、「1回目に取れなかった子どもさんが、2回目のリベンジで取れ、飛び跳ねて喜んでる姿を見ると嬉しくなりました。」と感想もあり、ロボットに興味ある方もそうでない方もクレーンゲームを楽しんでいただけました。



景品は当社マスコットのぬいぐるみとお菓子をご用意

牧からは「自分の手で作ったり考えたりする参加型で、ものづくりに興味を持つきっかけになるモノを作りたいですね」と次に向けた意気込みを聞くことが出来ました。

### ▼次世代の人材育成を推進

子ども達にもものづくりへの興味をもってもらう事は、とても重要だと考えています。社会では人手不足が深刻化しており、ますますロボットや自動化の需要が高まっています。

当社では「次世代ものづくりを支える」をスローガンに掲げ、次世代の働き手たちが日頃見えない場所で働いているロボットや、ものづくり産業の理解を深め、また興味をもつきっかけ作りにも取り組んで参ります。

本件に関するお問合せ先

ハイウィン株式会社 マーケティング企画課 e-mail: kikaku@hiwin.co.jp TEL: 078-997-8827 (代表)