OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	ものづくりから気づくこと ： 誰が製作するのか
Author(s)	始関, 千鶴
Citation	臨床哲学のメチエ. 2012, 18, p. 28-31
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/23017
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

ものづくりから気づくこと
―誰が製作するのか―

始関千鶴（立正大学）

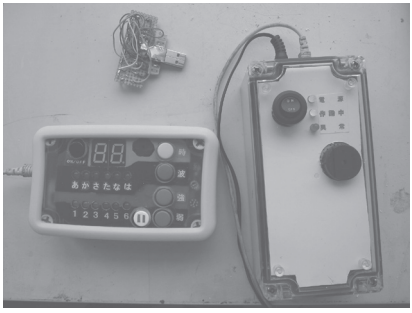
関西夏・春合宿、ものづくりの活動など、大学を超えたITP-SLの活動に関わることで、様々なことを学ぶ機会に恵まれた。思い返してみれば、湘南工科大学や横浜国立大学との共同製作である、ものづくりの活動を通しての関わりが大きな比重を占めている。それは夏・春合宿に向け、何かしらの製品の製作に関わり、完成させていることからもうかがえる。今回はこれまでの活動を振り返りつつ、ものづくりの活動を中心に考えていきたいと思う。

湘南工科大学との共同製作に初めて関わったのは2010年のことである。2011年の活動は足が遠のいていたものの、2012年から再度参加させていただくこととなった。筆者が製作に関わった作品は4つ。訪問の家へ納品した「グロッケン」と「スヌーズレン」、ALS(筋萎縮性側索硬化症)の患者さんへ納品した「ほぐすんです」(新旧)である。

これらの製作を通して、以下3つのことを考える機会が多くあった。まず、製品は誰が製作するのかということである。一般に販売されているものを想像しながら考えると、使用者と製作者の関係は、製作者が作り使用者が使用するという関係のほうが想定しやすいのではないだろうか。しかし、製作者が想定している製品の完成図が、本当に使用者にマッチしているとはいえないのだ。筆者は、製品は製作者と使用者が共に製作するものであると考える。ものをつくるにあたり、製作者にはものをつくる技術がある。しかし、ものをつくる技術だけでは使用者に適したものを作ることはできないのである。よりよいものをつくるためには、使用者の存在・意見が必要なのだ。その理由は以下の通りである。製作者だけで製作する場合には、使用者の使用感や使いやすさなどの追求をする際、製作者の想像の域を出ない。しかし、製作時に使用者が関わることにより、製作者の想像を超えた意見や提案が出ることがある。自身の想像を超えたものと出会うことで、より使用者に適した製品をつくることができるようになる。さらに、製作者自身が間違いに気づかされることもあるのだ。例えば、製作者側が便利になると思ってつけた機能が実際には使用にあたって邪魔になってしまうケース、分かりやすさを狙ってつけた説明が実際には混乱を招いてしまったケースなどがあげられる。

次に、文系学生として何ができるのかということである。湘南工科大学と立正大学の共同製作とはいっても、実際に機械部分を製作しているのは湘南工科大学の学生なのである。我々、立正大学の学生はどのようなことができるのだろうか、というこ

とが筆者自身の現在も続く課題のひとつである。まず、機械部分を触ることは不可能である。専門的な技術を必要とするものは専門家に任せるとする。そこで、我々のような専門外の人間だからこそできることを考えた。それは２つ考えられる。第１に、専門的な技術・知識を持っていないことを逆に活かし、使用者により近い視点に立って意見すること。その理由は、実際に使用する方が機械の専門家ではないからである。制作にあたっての打ち合わせ中や製品の説明の際、小さな単語や専門用語など、我々のような専門外の人間が聞いても分からない説明がある。しかし実際に使用するのは、機械に詳しくない方であるため、専門的な言葉を使わず如何に分かりやすい説明・取扱説明書ができるかが重要なのだ。使用者にとって分かりやすい説明をつくるにあたり、使用者に近く専門知識のない文系学生が意外な戦力となることが分かった。第２に、機械部分以外の製作 (「グロッケン」のスイッチ、「スヌーズレン」のディスク、「ほぐすんです」のカバー・取扱説明書など) への参加の可能性である。機械の部分以外であれば専門知識がなくても製作できるのではないか、ということが発端なのだが、使用者の使用感や分かりやすさなどを考えることは機械部分と似ている。機械部分と同様に我々の想像するものは十分ではなく、課題は尽きないのが現状である。



最後に雰囲気づくりの重要性である。

機械部分・その他の部分に関わらず、ひとつの製品を制作するには使用者と製作者が共同で製作できる環境や雰囲気づくりが重要であると考える。それは、よいものをつくるという点において、何も言わないという状況こそがよいものをつくることの妨げとなると考えるからである。使用者に合ったよりよいものをつくるには、使用者と製作者が互いに意見を出し合う必要がある。互いに持つぼんやりとした理想をすり合わせ、目に見える形へとつくり上げなければならない。しかし実際には、使用者である方々は遠慮や気遣いから、十分に我々製作者に意見を伝えられていないように思える。また、学生同士でもどこまで口を出してよいのか測りかねている場面に遭遇する。このような状況から、相手のことを尊重しつつも自由に発言できる雰囲気作りをする必要と難しさを感じている。これは、ものづくりの現場だけでなく、哲学カフェや対話をはじめとした様々な場面にも、活かせるのではないだろうか。

使用者と製作者の関係について、「ほぐすんです」の製作を例に考えてみる。「ほぐすんです」の製作目的は、ALS 患者さん特有の身体の不快感を緩和することにある。この不快感は既存の製品 (マッサージ

器など) では解消されない。筋肉の疲れや痛み、あるいはコリの緩和やツボの刺激を目的として製作され売り出されている既存の多くの製品とは、使用目的が全く異なっているのである。そのため、明確な完成図が見えないままのスタートであった。試作機を製作し、患者さんにお試しいただき意見をうかがう、という一連の流れを繰り返しつくりあげてゆく。この繰り返しをすることで、製作者と使用者の持つぼんやりとした理想をすり合わせ、実際に使用するべき製品をつくりあげることができるのである。どんなに制作者の想像力が豊かでも、実際の使い心地が分かるのは患者さんご本人なのだ。使用者からのメッセージを正しく解釈し製作に役立てつくりあげることが、我々製作側の仕事なのだと考えている。

現在、このような状況で使用者と製作者との関係づくりの橋渡しとなってくださっているのが、久住純司さん (ALS 協会近畿ブロック技術ピアサポーター、以下 : 久住さん とする) である。久住さんは自身が ALS 患者でありながら、あわせて技術者でもある。つまり、使用者でありながら製作者でもあるのだ。製作にあたり厳しい意見をいただく時もあるが、我々がなかなか気が付かない使用者の現状を製作者目線で伝えていただける。非常にありがたいことである。少しの期間ではあるが、ものづくりや合宿に関わり、製作者と使用者が共同で製作することで生まれる製品の完成度の高さに驚いている。特に 2012 年 3 月に納品した「ほぐすんです」については、製作段階からの久住さんとの関わり方の変化や学生同士の新たな関わり方の可能性が見えた気がする。今までのようにただ製作者が製作し、後に使用者から意見を聞くだけでなく、リアルタイムでの使用者と製作者のやりとりをうまく活用する方法なども、まだまだ可能性はあるだろう。

このような機会に出会わせてくださった皆様、原稿執筆の機会をくださった皆様に深く感謝する。

（しせき　ちづる）

*ITP-SL
ITP-SL とは、IT プロジェクト・サービスラーニングの略。この ITP-SL では、IT を用いて ALS 当事者の方々と交流しながら、マッサージ器の製作による『福祉ものづくり』を通したサービスラーニングを行っている。プロジェクト発足の経緯、位置づけについては次の論文が詳しい。
「ALS 当事者との出会いからはじまるサービスラーニング—湘南工科大学・立命館大学・立正大学との連携による IT プロジェクト報告—」（湘南工科大学紀要 43(1), pp. 119-134, 2009-03-31）
http://ci.nii.ac.jp/naid/110007076427