

## 解説



# 第33回品質工学研究発表大会 (RQES2025S) 振返り (2)

Review of the Papers in the 33rd Robust Quality Engineering Society Annual Meeting (2)

## 審査表彰部会

明吉 秀樹  
Hideki Akiyoshi

安藤 力  
Chikara Ando

高田 圭  
Kei Takada

田村 希志臣  
Kishio Tamura

吉澤 正孝  
Masataka Yoshizawa

(前報からの続き)

### 3. 品質工学研究発表大会実行委員長賞

発表 No.19 遊んで学ぶQE教材「技術者の大冒険」  
嶋崎庸介 (関西品質工学研究会) 他

発表 No.20 作って気付くQE教材「技術者の大冒険」  
鐵見太郎 (関西品質工学研究会) 他

田村 大会実行委員長賞は、すごろく形式の教材「技術者の大冒険」に関する発表2件が受賞した。人生ゲームに近い形式で技術開発から市場投入までの一連の流れを疑似体験できる。従来のQE教材とは大きく異なっていて興味深い。

高田 非常に面白い取り組みだ。これまでのQE教材は、紙コプタ<sup>1)2)</sup>などに代表されるようにパラメータ設計の手順を体験するものが中心だった。しかし、この教材は開発の考え方やプロセス全体を学べるものだ。その狙いが明確で、教育ツールとして新しいと感じた。一方で、このゲームにはゲームマスターが必要だとも感じた。つまり盤面全体を理解していて、なぜここでこうなるのかを説明できる人である。先生役やファシリテーターがいれば、教材として非常によく機能するだろう。

田村 確かに盤面の情報量はかなり多い。初めての人が集まって遊ぶとやや重たいと感じるかもしれない。それも慣れの問題だろうか。

高田 すごろくという形式自体は誰もが知っているので、入口のハードルは低いと思う。ゲーム体験を現実の仕事とどう結びつけるかが次の課題になりそうだ。

明吉 私も率直に面白いと思った。ただ、この開発プロセスの全体像を本質から理解できる人が実際にどの程度いるのかは気になった。技術開発から市場までを俯瞰できるのは、かなり上位のマネージャー層ではないか。開発現場の担当者はそれぞれローカルな範囲で仕事をしている。しかも全体を見ると、他社特許に引っかかる、環境問題で大きな制約を受けるといった落とし穴もある。それも含めて事前に理解しているかどうかで、教育効果は大きく変わる。

田村 確かに、最上流から市場までをすべて経験している人は多いとはいえないだろう。知識を先に学ぶのか、経験があって初めて理解できるのか、その順序は難しい問題だ。

明吉 経験のある人には、この教材は非常に説得力がある。一方で、初学者にとっては何を言っているのか分からないマスも出てくる。そのギャップをどう埋めるかが課題だろう。

安藤 品質工学のツールや手法はよく議論されるが、開発プロセス全体の中のどこでどう活用するのかを学ぶ機会は少ない。この教材は、その気づきを与える力がある。さらに言えば、作り手側と使い手