考える生産性の向上

北川一栄

はじめに

コンピュータが出てすでに30年を経過したが，超ＬＳＩ，光ケーブル，コンピュータによるコンピュータ・プログラムの生産などの開発は緒についたばかりである．各種の情報ネット・ワークも初期段階にすぎない．したがって，いわゆる情報社会が定着するのにはまだ数十年を要するのではないかと思われる．農業社会から工業社会が定着するまでに100年以上を要したことを考えると当然のことかもしれない．

したがって，現在はいろいろな面で過渡期であることの反省が必要であると思われる．反省の原点の1つは人類の進歩は万年単位，つまり10年，100年ではほとんど進歩せず，いつも何もわからぬ赤ん坊から出なおさなければならないが，その人間がつくり出す科学技術はつみ重ねをつうじて日進月歩するということである．つまり保守性と進歩性との相克で，たとえば過渡期における組織は急激な進歩に合わせて変えていかなければいけないはずであるが，この常識の転換は意外にむずかしい．

たとえば，現在の行政官庁とか，企業内の組織は工業社会を進めるのに適し，その進歩につれゆるやかに変化を加えられてきた．しかし，肉体労働の機械化とは質的に異なる頭脳労働の電子機械化への急速な変化によって，従来の組織のままでは横断的に各省，各部にまたがる事態が増加して，タテ割れ常識のもとでは円滑な展開がむずかしい．さりとて組織の変更には保守性の強い感情による抵抗が強く．ことに機能よりも人の組織の色の濃いわが国ではいっそうむずかしい．しかし欧米ではすでにコンピュータを適当に使って，従来8カ月を要した組織の変更を22日間で行ない得るようにした企業もある．進歩とともに組織変更を常に行なうことは過渡期に必要な重要な姿勢の1つだと思う．

一方，上記の理由から，inter- または multidisciplinaryに討論する癖をつけることとかtechnology assessment，またはシステム思考ということばがよく使われるようになったが，これは鳥かん的，経営的にものごとを見よということである．言いかえると専門的立場から見るだけでは判断を誤まるということであろう．いままで主として学校では，学問的に分かれた専門学を修め，専門的に学ぶことはやってきた．定着した工業社会では，科学技術がそれぞれ専門に分かれていても，その進歩の度合には整合性があったから，1つの専門を主に進めても，組織をつうじ，討論をつうじほかの分野にも拡散，総合することができた．

しかし，質的に異なる新しい分野の展開にあたっては，たえず全体との整合性，外部に与える影響を assessment しながら進めないと，非効率となったり，思いがけない影響を他におよぼすことになる．それ故に，上記の経営的な見方が要求せられるので，別の表現をすると従来の専門学を学ぶ態度だけでは不十分で，専門以外のことを学ぶことと，専門的には内容を知らなくっても，ブラック・ボックスとして，その機能を活用することの3つの学び方，考え方が必要だということである．しかし，あとの2つの学び方，思考の方式については，われわれはほとんどその訓練をうけていない．つぎの社会が頭脳労働，つまり思考の電子機械化を指向する以上，上記3様の進め方については思考のＩＥを通じてその効率化，生産性の向上をはかることが大切なことだと思う．

このことを別の面からながめて，知的生産の技術向上を考えると表現できると思う．農業社会では食糧をつくり(栽培)，工業社会では物をつくった(製造)．つぎの社会は知的創造を情報の形でつくりだすわけである．しかしこの「つくる」作業の第1段階は人間の経験，思考を意識し，つみ重ねることで，芸術とか狭義の文化は個人の経験のつみ重ねを主とするから，各国それぞれの環境に応じた独特のものが生まれている．しかし，食糧とか物は衆知を集めてつくられるので，経験とか思考を，まず情報化しなければ集めようがない．

農業社会では主としてことば，動作で情報化したから，衆知を集めるためには人々が1カ所に集まらなければな

© 日本オペレーションズ・リサーチ学会．無断複写・複製・転載を禁ず．

らなかった．それ故これが進歩の制約条件となった．つまり数人の知恵は容易に集められても，千人万人の知恵を集めるのには長年月を要し，文明の発展には限界があった．これを文明の第1世代と名付けよう．ことばのほか，文字，数字，図形などで情報化し，かつ印刷が発達するにしたがい，1カ所に集まる制約がとれ，組織をつうじて多勢の知恵を集められるようになった．これを文明の第2世代とすると，この時代は技術革新による「物」をつくる工業社会である．

コンピュータの出現によって，いままで人間自身による情報処理(技術計算，事務処理，思考など)を主とした工業社会での制約がとれ，情報の検索とか処理が飛躍的に進み，第2世代よりも格段に多勢の人間の知恵を集められるようになった．これを第3世代とすると，これがいわゆる情報社会で，われわれはこの社会への過渡期に生活しているわけである．

かりに第1，2，3世代と名付けたのは，農，工ということばにとらわれて，工業に従事するものは，農業は判らないと協力しなかったり，協力する人は部分的に機械化することを考えるおそれがあり，技術的には労力を軽減できても，日本のように個人の耕作面積をひろげられない場合には，経済的ではなくなってしまう．衆知を集める人数が飛躍的に増加することで文明を区別すると，従来の農，工業にとらわれず，たとえば土を利用しない農業など幅広く考えられ，日本の場合，広く食糧対策を考えることができる（筆者はこれについての仕事に関係している）．こうして，食糧とか物を第2世代，第3世代の知恵の集め方でやれば，考える生産性を上げられることになる．第3世代の知恵の集め方で食糧，物をつくる社会がつぎの情報社会である(下表参照)．

わが国の工業は欧米からの科学と技術の導入を主として発達してきた．したがって情報化されたことを学ぶ(模倣する)ことは上手になり，100年間に考え方も慣習もそれに適する形に定着し，たとえば自分で考えるより先にまず文献を探す姿勢が主である．情報化されたことは容易に学べても，情報化しがたいことについては学べないから，考えるとかつくるということについては，文献以外のことはだいたい個人の経験にまかせた．

戦前の数十年間，日本の製品が安かろう，悪かろうという評価から抜けだせなかった重要な原因の1つは「つくる」という製造技術が主として個人の経験，熟練に頼ったからである．熟練は個人によってその方面も程度も異なるから，均一良質の製品を得ることはむずかしい．学校でもこれについての訓練が少なかったから，現場に配属された技術者は，製造技術は熟練工に頼り，労務，工程管理を主とする傾向が強かった．欧米からinstructionはきても情報化しにくいことは当然脱落しているはずだから，現場での経験者に頼るより仕方がなかったからである．事務のとり方，経営の仕方についても同様のことが言える．

戦後の経済成長は，周知のように世界中からの安い資源の入手，海岸立地条件の活用，革新技術の導入，低賃金などによるが，その重要な基盤の1つは「悪かろう安かろう」という評価を「安くて良い製品」に変えた製造

文明の変遷（衆知の集め方）

	表現（情報化）	限界条件	社会の単位
第1世代（農）	ことば，動作，表情	1カ所に集まる	部落
2 〃（＋工）	＋文字，数字，印刷	人による情報処理	国
3 〃（＋情報）	＋computer（磁化）	情報化できるもののみ	世界

第3世代の知恵の集め方で食糧(農)，物(工)をつくる社会が情報社会

© 日本オペレーションズ・リサーチ学会．無断複写・複製・転載を禁ず．

技術の科学的手法による改善にある．

すなわち，個人の経験に頼っていた作業を，ＩＥ，ＱＣなどの手法をつうじて情報化し，衆知を集めて改善していったからで，現場ではＺＤ運動，ＱＣサークル活動として展開されてきた．これをふまえてＯＲ活動も活発になり，事務のとり方，経営も漸次進歩してきたと思う．品質がよくなった結果，歩留りもよくなり，資源の輸入依存率も半減したため，経済成長にともなう外貨の頭打ち状態からも脱却できたわけである．

こうして，すでにいままでの恵まれた環境条件がほとんど消失した今日でも，自動車そのほかの輸出がつづいているのだと思う．しかし，品種によっては発展途上国が，かつての日本の状態に入って，日本からの輸出が困難となっただけではなく，逆に輸入するものも生じてきた．

工業の製造技術に対応するものは農業の栽培技術で，今日，農業の生産性を上げる基本の１つはＩＥ，ＱＣ，ＯＲなどのこの方面への適用であろう．同様につぎの社会は知的創造，つまり思考の製造技術の革新であって，人間自身に頼っていた情報処理（計算する，事務処理する，考えるなど）の電子機械化である．このためには思考のＩＥ，ＱＣ的展開を行なうことが必要で，computer communication network をつうじて，多勢の人間の知恵，知識を総合する新しい科学技術が開発されつつある．これにより工業社会では生産性の向上がむずかしかった教育，経営管理など情報の処理を主とする方面の生産性の向上も可能となったわけである．またＩＥ，ＱＣの手法の展開によって上記のように農業の生産性向上，医療活動の効率化なども容易となるであろう．ＯＲもまた従来の sub-system のＯＲを主とした段階から複雑な total system の中での optimisation を考えることへと展開されつつあると考えられる．

情報マインドの模索

戦後，情報社会への幕あけに際し，もはや欧米の模倣はできなくなった．われわれの創造こそ大切だとの認識のもとに，数多くの創造性開発の理論，衆知を集めるためのＫＪ法そのほかの手法が発表されたことは嬉しいことであるが，100年間模倣に慣れた習性を変えることはなかなかむずかしいように思われる．そして先行投資としての教育が，なお記憶偏重と言われていることは残念なことである．欧米先進国はこれまで模倣するものが少なく，自ら考えざるを得なかったから，それについての基礎訓練がある．たとえば，衆知を集めるためには，それぞれの考え方をまず表現――情報化しなければ集めようがないから，表現力でその人を評価するというようなきびしい習慣があり，いわく言いがたしとするわが国の考え方とは重要さの認識がはじめから違う．したがって，自分の意志を正確に容易に表現するための話し方，書き方は，教育をつうじてつねに訓練されている．それでもいわく言いがたし，情報化できないことが多く，討論は感情におち入りやすいからジョークをとばして柔げることまで訓練しているわけである．もっとも情報社会への特徴の１つはコンピュータの利用にあり，情報化しなければプログラムはつくれないから，これからの人はどうしても，表現力の勉強をしなければならなくなっている．

しかし，年輩者はかならずしもコンピュータを直接取りあつかうわけではなく，そのうえ，社会には情報化できにくい現象があまりにも多いことを経験している．したがって過渡期にはコンピュータを使って出した結果をかならずしも取り上げない場合がある．たとえば昨1975年ベストセラーの１つとなった書物「油断」のシミュレーションは，相当の蓋然性があると言われているのにもかかわらず，かならずしもその対策が取られたとは思えない．これが取り上げられるためには，情報化しがたい多くの現象，いままでの経験からくる常識というものを含めて納得性がなければならない．しかし，工業常識では納得しがたいので，せっかく若い人の努力も，聞きっぱなしになって対策がとられないのであろうと思う．シミュレーションも試行錯誤をつうじて，漸次実際に役立つように改善が進むことを考えると，判断力，実行権を持つ年輩者，指導者がいかにして過去の常識から脱却して，つぎの情報社会の常識（情報マインド）を得るか，この追求が過渡期には非常に大切なことだと思う．このためには専門外の科学技術のうけとり方，内容を専門的には知らずとも，それをブラック・ボックスとしてその機能を活用する仕方，考える生産性の向上など，いろいろな発想を試みることが日常大切なことだと思う．

考　え　る

筆者がむかし欧米で得た感触の１つは，白人も日本人も能力，素質など等しいということで，１年半あまり愉快に暮すことができた．と同時にそれならば，なぜわれわれは白人から科学を学び，技術を導入しなければならないのか，という疑問が生じた．そうして自分なりに感じたことは，白人は日本人ほど文献にこだわらず，問題に当面して自分で考えることを主とするのではないか，ということであった．現実から学問を抽出するという態度である．

それ以来，会社のことは会社の時間中にやることとし，家では参考書，文献などを読まないよう机とか書棚

© 日本オペレーションズ・リサーチ学会．無断複写・複製・転載を禁ず．

を置かないこととした．また，自分の専門外のこと，自分の能力以上のことでも命令ないし依頼されれば，締切期日に間に合うよう引きうけることとした．自分を窮境に追いこむことによって，考えざるを得ない環境づくりをすることにしたわけである．また家庭は家庭生活，社会生活にあてることにしたため，学生時代のように，連続した自分の時間を利用することができないので，何年かの間に，こま切れの時間で文献を読んだり，考えたりしてつみ重ねができる癖がついた．

と言っても，もともと体が丈夫なほうでもないので，楽にのんびり実行することを第一義としているから，その進歩は非常に遅いわけである．また就職して気づいたことの1つは，学校では学問別に専門が分かれているが，産業界では一般に製品別，機能別に分かれていることである．したがって筆者は電気を専攻したから，電気のことについてはいろいろ習ったが，配属された電力ケーブルについては，その材料，設計，製造方法，試験，保守などほとんど知らない．といって独りで勉強する気もしないので，会社の同僚10名あまりと，電力ケーブルについての同一書物を就業時間中に輪読，討論することをはじめた．いまから考えると，これをつうじて，電力ケーブル全体のどの部分を各人が担当しているのか，また，仕事を進める場合にもその軽重の度をお互いが認識でき，非常によかったと思う．十数年間これをつづけた．若いときの1つの方法かと思う．また，ORを学ぶバック・グラウンドの1つにもなるであろう．

年をへて，取りあつかう範囲がひろくなり，またIE，QC，ORなどの新しい分野が進んでくるに応じて，筆者なりにいろいろなやり方をしてみた．基本的な考え方は，実際に役立てる要素の選別をすること，基礎的な考え方を探ること，異なる専門家と接触する機会をとらえること，自信のないことを話してみたり，書いたりして，専門家からの意見の受け入れ態勢をつくること，つまり，まず自分で考えてみてから専門家をつうじてチェックするわけである．本を読むことは，直接必要でないことまで読まなければならない無駄が多いので，原則として読まないが，簡単な新しい論文は必要に応じて読む．とにかく楽してつみ重ねることを心がけたわけで，IE，QC，ORなども経営管理に関することだということになると，それは日常自分が実行している中に必要なことにちがいない．しかも同一現象でも，その表現(術語)が違うのにちがいない．それはなんであろうかということからはじめるわけで，術語なり考え方なりを，自分なりにイメージ・アップしながら，場合により専門家にただしてみる．つまりなんにもわからぬ赤ん坊が，ことばを覚えていく過程に似たやり方ではないかと思う．前提条件の1つは，人間独りの能力には限界があるから，その範囲内で専門外のことは，その基礎となる考え方を探るだけで，これをつうじて専門のことは専門家にまかせる，あるいはブラック・ボックスとして信頼しようというわけで，いわばだれでもやっていることではないかと思う．一口に言って，日常に学ぶという考え方である．といっても会社外では週刊誌を読んだり，旅行をしたりで，なにもいわゆる日本式にガリ勉亡者になることではない．

考える生産性の向上

以上に自分のやってきた方法を述べてみたが，さて考える生産性を上げるのにはどうしたらよいであろうか．その基本の1つは，さきにも述べたように，なるべく基礎的，大局的に考え方を整理していくことであり，そのためにはなるべく現象の相関関係を抽象しながら考えることだと思う．

言いかえると，自分の専門以外のことについては細かいこと，末端的なことは覚えてはいけないといってもよいであろう．また体力，記憶力の強い若いころに覚えたことは，年をとっても覚えていて役立てることができるが，記憶力は年とともにおとろえていくから，漸次学ぶことよりも自分で考えることを重要に姿勢をかえていく必要がある．

以上述べてきたことは，学者ではない一般人の1人として筆者が実施してきた方法で，システム思考的な範疇に入るのではないかと思う．また自己の考える生産性を上げることにもなろう．

もっとも，考えるとか思考といっても，その定義とか解釈は学問的にはむずかしいようである．筆者は通俗的な意味で述べているので，その定型的な手順は，まず

①目的をきめる
②目的に必要不可欠な事実を集める
③これらの事実を分析総合して案を立てる
④案どおり実行してみる
⑤その結果が目的に合わなければ，合うまでこの手順をはじめから繰り返す

これは明らかに学ぶ方法とは異なり，いわゆる科学的手法 (scientific approach) とよばれるもので，まずこの実行を繰り返し，それに慣れることが第一段階である．

別の表現をすると，頭脳に貯えられた現在および過去の記憶情報(メモリー)の中から目的に必要不可欠な情報を検索し，相関関係を考えながら案を組み立てることである．これはコンピュータに人間が一部やらせていることに等しい．コンピュータの記憶容量は人間よりはるかに大きく，忘れることがないし，記憶をよびだすのも人

© 日本オペレーションズ・リサーチ学会．無断複写・複製・転載を禁ず．

間より速い．

また人間は，100回に1回くらいのミスをおかすが，コンピュータは100万回に1回とも言われている．したがって，適正に活用すれば，とうてい人間では考えきれないぼう大な作業をさばいてくれるので，複雑な現象を解くのに役立つわけである．と同時に考える生産性の向上の道具として，そのハード・ウエア，ソフト・ウエア，コミュニケーション・ネットワークの技術開発が急速に進行している．

複雑な現象を多勢の人間と協力して1つの目的に収れんし，効率を上げた代表的なものは，もちろんアポロ計画であると思う．この計画は自然科学現象が主で，新しい発明，発見はなく，いままでの既知現象，既知科学を総合しただけである，と一部に表現されたことがあった．しかし，自分の知恵を重ねていくことはできても，専門の異なる人たち，ことにそれぞれ強い個性を持つ多くの研究者の知恵を1つの目的に向かって，計画どおり収れんしていくことは至難なことである．このために，パターン法はじめいろいろな経営管理の手法が開発せられた．また600万点以上の部品を，数万の人間が研究開発しながら9年間(1961～1969)の納期，8兆円の予算どおり完遂するためにデルファイ法，PERT などの技術がいろいろと拡大展開せられた．

また，複雑な現象を解明するための手がかりとしては各種のシミュレーション・モデル法が展開されてきた．この中で1975年兵庫県でとられた兵庫ダイナミックスは相当関心をよんだものの1つであると思う．兵庫県では数年先の各種シミュレーション・データ（人口，工業生産，エネルギー量など)をあらかじめ計算して図表とし，兵庫県の70カ所で住民とのセミナーを開催，そこで得られた2,000近い住民の意見を加えて，その計画の利点，欠点を予測した試みである．これによって立案者の気づかなかった点が補完され，住民もまた計画の当初から参画して得失が明らかにされることから，相互信頼感を生じ評価せられたわけである．

社会が複雑となるほど，適当な管理方法を考えないと大衆の福祉が確保されないし，といって一方的管理がすぎると住民の反発，不信感を増加することになる．アメリカではTA局 (technology assessment) の査定をうけてもさらに公聴会を開いて後，実施を許可されることになっているが，日本ではこの不信感からかならずしも公聴会が開けない場合がある．相互信頼感の必要性は社会秩序を保つうえにその重要性を増す一方で，上記はシミュレーション技法により信頼感をうる一例であり，コンピュータの活用にまつものである．

コンピュータの活用による生産性向上のほかの例として，つぎのようなことも考えられるのではないかと思う．戦後，前述のようにＩＥ，ＱＣによる管理の改善運動が展開されてきたが，その方法の1つとして，ある職場で数人が作業を改善する目的をきめ，数人が scientific approach をつうじて数個の改善点を得たとする．その内のもっとも大きい要素の改善を共同で考え実施してみる．

実施後評価して，またつぎの改善点を見つけていくというのが，1つの定石であるが，この場合，最大点のみの改善の繰り返しに止まることなく，同時に2または3点を改善する工夫をすれば，さらに考える生産性が上がるはずである．改善する要素の相関関係が線形である場合には，人間の計算によって最適条件を求めることができる．しかし，この場合同時にコンピュータの処理者にもチェックしてもらうことが望ましい．こうして素人がコンピュータの専門家と話し合う機会を設けるわけである．この繰り返しにより素人も線形プログラムによる便利さを知るであろう．同時に改善する諸点が線形であっても，その数が数個以上になると従来の計算では解けなくなるが，コンピュータの専門家は同じプログラムを用いて簡単に最適条件を求めてくれる．

こうした接触を繰り返すことにより，われわれはプログラムをブラック・ボックスとして利用する糸口がほぐれてくるわけで，さらにほかの定型プログラムの活用へと順次コンピュータによる，考える生産性の向上をはかれると思う．工業社会からつぎの社会へ移るにしたがい，狭く深く専門的に考えることと並行して，interdisciplinary に広く総合的に考えることが重要となってきた．このため上記のように，自己流に考えることから，順次科学的手法，多勢の人間と多くの要素について同時に考えるＫＪ法，パターン法などの練習へ，そしてコンピュータの活用へと，考える生産性を向上していくのが指向すべき方法の1つではないかと思う．

む す び

人間はいつもなんにもわからぬ赤ん坊から出発しなければならないが，科学技術はつみ重ねによって急激に進歩していく．科学技術はもともと人間福祉の増進に寄与するために進められてきたものであるが，専門ごとに一部の人々によって開発せられていくため，一般大衆とのかい離を常に考え，その短縮手段，教育を開発していかないと，常識，考え方の異なる人間がふえ，社会の秩序は保ちがたく，円滑な福祉の増進は期待しがたい．情報社会の過渡期にあり，その技術革新が進行する今日，またこれに適応する教育体系ができていない現在，この反省は非常に重要なことで，年輩者が新しい革新技術に背

© 日本オペレーションズ・リサーチ学会．無断複写・複製・転載を禁ず．

を向ける，あるいは無関心すぎると秩序の維持，社会の円滑な進展は困難となる．とくに今日の変革が頭脳労働の電子機械化による知的創造の増幅にあり，多勢の人間の考え方を収れんして複雑な現象の解明を可能にしつつあることに留意し，つぎの社会の常識を模索すること，革新技術を進める若年層との話し合いを保つことが大切である．このためには，専門外の科学技術の学び方，ソフト・ウエアのブラック・ボックス化，考える生産性の向上など，いろいろな発想を試みることが日常大切なことだと思う．

と同時にいま一度，むかしから言われている反省をしてみたい．すなわち，科学はもともと人間福祉に役立てることを最終の目的とする．しかし，情報化できぬことの処理のむずかしさを避け，また，科学自体が目的となると，人間が捨象される弊におち入り，人間不在の科学となってしまう．また科学の発達につれ細分化，専門化されると，専門化された部分それ自体で自律性を持つかのような錯覚を生じかねない．

いまは，公害そのほかの発生によって科学技術の見なおしがせまられるときである．現実と予測の上に総合的にシステム思考する時代であって，このために考える生産性の向上を意欲的にはかることが大切である．とくに民主的に各人の意見を総合し，オプティマイズを行なう手法が展開され，これをつうじて国を単位とした工業社会から世界を単位とするつぎの社会へ円滑に移行されていくのであろうと思う．

とくにわが国で強調したいのは，従来の模倣重点から創造重点への移行と，衆知を効率的に目的に向かって収れんすることである．このためには，食糧をつくる，物をつくる，情報をつくるというダイナミックな分野に対し，ＩＥ，ＱＣ，ＯＲの拡大展開を主に努力することであると思う．年輩者の経験と若年層の活力との協力は進歩，変化の速い今日の過渡期にはとくに大切で，プロジェクト・リーダーは中，若年層から，プロジェクト・メンバーは年輩者，中，若年層とすることも協力の手段の１つだと思われる．過渡期は質的に異なる科学技術とこれにともなう各人の考え方の変化が速い時期である．これを別の面からすると努力のしがいのある時期と言える．つまり情報社会とは，依然食糧とか物をつくることに変わりはないが，考える質と生産性とを急速に進歩させることを，情報の価値を高める形で顕在化し，より効率的な資源エネルギーの活用によって人間福祉の増進を期待できる社会と言えよう．過渡期はその方向への変革が速いということで努力のしがいがあるという点でよき時代と言えるのではないかと思う．

文明は衆知により展開される．このための原点は人間の精神的，肉体的の動きを徹底的に情報化することからはじまる．情報化しなければ，相互の知恵，意思の交換ができないからである．そして集めた情報を scientific approach をつうじ，合目的に最適化していくことであろう．工業社会は「労働」を主とする徹底的な情報化を始点としなければならなかったのにもかかわらず，欧米の模倣に偏したため，まわり道をして，製品は安かろう悪かろうという評価を得たり，公害発生による科学技術の不信を招いたりした．なによりも文明の創造に寄与することが少なかった情報社会は，この基本的反省にたって，「個人および集団の思考」を徹底的に情報化することからはじめなければならない．今度は迂回することなく，われわれもまた人間福祉の増進を目的とする科学技術の最適化を経営的立場からながめ，新しい創造を重ねたいものである．資源少なく国土狭く人口の多いわが国が，その必要性をもっとも認識しなければならない立場に置かれていると思う．

（きたがわ・かずえ　住友電工　相談役）

［昭和51年４月27日．定期総会終了後講演］

投　書

５月号特集の「ファッション」は，私自身が岐阜繊維製品協会という既製服業界にたずさわっていることもあって大変参考になりました．生田目先生の論文の中にもありましたように，ファッションに科学を導入することはきわめてむずかしいことは，私の短い実務経験からもよくわかるような気がいたします．

だからといって，捨ててしまうべき領域としてはあまりに広い未開拓の地となっています．ただ，ファッションへのＯＲ的アプローチは直結できない．むしろ，マーケッティングを包含した方式でのファッションの実証研究としてＯＲを分析ツールとした場合にはそれなりの有用なツールをＯＲは提供できると思う．また，そういう観点からの研究をいま進めてもおります．ところが，同じく生田目先生のお説のとおり，意味の通じない外来語新造語が多く，ファッション関係のものは実に判読に苦しむ．したがって今回の特集のようないろいろなアプローチがありますので，ぜひとも，ファッションの特集研究発表をやってほしく，お願いいたします．

なお，ファッション関係の会員のご紹介をいただければ幸いに存じます．

石　川　親　男

（〒504 各務原市尾崎団地Ａ834）

© 日本オペレーションズ・リサーチ学会．無断複写・複製・転載を禁ず．