

Title	飛行ロボットコンテストを経て
Author(s)	松本, 健吾
Citation	デザイン学論考 = Discussions on studies of design (2018), 12: 35-36
Issue Date	2018-03
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2433/233596">http://hdl.handle.net/2433/233596</a>
Right	
Type	Departmental Bulletin Paper
Textversion	publisher

# 飛行ロボットコンテストを経て

What I Feel after I Experienced the Indoor Flying Robot Contest



松本 健吾

MATSUMOTO, Kengo

京都大学工学部物理工学科機械システム学コース3回生

## 1. なぜ羽ばたきロボットを作ろうと思ったか

私は新しいものや変わったものに興味を持つ傾向にあるので、羽ばたきロボットの話聞いたときはかなり興味をそそられ、関連知識が全く無いながらも少しでも開発に携わりたいと思い、このプロジェクトに参加しました。

### 1.1 製作過程について

私はこのプロジェクトに参加することが目的であったため1年目、2年目ともに加工作業がメインでしたが楽しむことができました。しかし、そうはいつてもロボット関連の知識も羽ばたきの知識も貧弱なためと言い訳をして設計をリーダーの服部に任せっきりにしてしまい、また設計について議論をする努力を積極的にしてこなかったことは反省すべきで、服部にも申し訳なく思っています。それをふまえた上で、以下に進め方についての反省を述べます。

今回は翼だけ3人で設計したのですが、動力伝達機構と翼の構造は密接に関係しあっているために翼だけ設計者を変えるとというのは困難を極め、私の翼の案が採用された際に、結局動力伝達機構の設計も変えることになり、大きな時間のロスを招く結果となりました。

どんなモノに対しても言えることですが、設計には理念が共通していなければなりません。今回このような事態に陥った原因は、「できるだけ鳥に似せた独自のアイデアにもとづくロボットを作る」という服部の理念と、「既存のものを模倣して大会で確実に飛べるようにした上で個性を付加したロボットを作る」という私の理念に齟齬が生じたためであったと思います。したがって今回のように複数人で設計を行う場合には、最初によく議論して「なぜ羽ばたきロボットを作るのか」についてチーム全員で共通認識を持たせる必要があり、それが「極限まで鳥に近づけたロボットを作りたい」のであれば独自のアイデアを考え時間をかけて試行錯誤し、「大会で優勝するロボットを作りたい」ので

あれば実際に飛ぶ羽ばたきロボットを模倣するというような手続きで進め方を決定するべきであったと思います。

## 2. 2年間を通しての感想

服部からこのプロジェクトについて聞いてからこの2年間羽ばたきロボットを作ってきたのですが、それまで工作をほとんどしたこと無かった私にとっては全てがとても刺激的で楽しく思えました。特に座学で学んだことを実際に使いながら構造について考えていく過程では、自分でものを作ることに對する興奮を感じるとともに、これまで学んできたことがどのように使えるのかということを確認できて学習への意欲も高まり、それまで味わうことのなかった喜びをえることができました。このような貴重な経験をさせてもらった服部、そしてチームの仲間の佐野や、お忙しいなか我々に付き合ってくださいいろいろなアドバイスをくださったDCBの皆さんに心から感謝しております。ありがとうございました