

Title	飛行ロボットコンテストに参加してみて
Author(s)	佐野, 佳則
Citation	デザイン学論考 = Discussions on studies of design (2018), 12: 37-38
Issue Date	2018-03
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2433/233597">http://hdl.handle.net/2433/233597</a>
Right	
Type	Departmental Bulletin Paper
Textversion	publisher

# 飛行ロボットコンテストに参加してみても

What I Think after I Tried to Participate in the Indoor Flying Robot Contest

佐野 佳則

SANO, Yoshinori

京都大学工学部物理工学科機械システム学コース3年生



私は2回生の時に服部に誘われる形でこの飛行ロボットコンテストの活動に参加し、2年間関わる事が出来たが、結論から言うと非常に楽しむことが出来たし、いい経験になった。最初話を聞いた時は、面白そうだなと思う一方、羽ばたいて鳥のように飛ぶロボットなんて本当に実現可能なのかも感じた。また、大学生活を1年間送ってみて、理論的な座学はたくさん学んでいるものの実践的な技術や物作りに関しては、何も扱っていないことに疑問を感じていたので、せっかくの機会だということで参加することを決めた。この飛行ロボットコンテストに参加しなければおそらく立ち入ることは無かったであろうDCBという施設を利用して、初めて使う工作機械をたくさん使って実際にロボットを作ってみて、やはり理論とは全く違う難しさを経験した。教科書で勉強するモデルは計算できるよう簡単に近似されたものばかりだが、実際にモノを作るとなると複雑な形で計算できないものを扱うため、やってみなければわからないことだらけだった。

設計の核となるギアボックスは今回服部が設計してくれて、それにつける翼を3人で設計する方式を取った。これが難しいもので、人が設計した機構を完全に理解するのはほとんど不可能だと感じた。なので、少しでも自分も中心部の設計に関わっておく、もしくは自分も同じような機構を実際に作ってみる、といったことが必要だなと感じた。これは社会に出てからも言えることで、すべての機構を自分で設計することは無く、人の設計した機構やプログラムに合わせて何かを設計することが多いと思う。その際に、自分でも似たようなものを設計した経験があれば、理解がスムーズに進みやすいと思う。今回のプロジェクトはこれを経験できるいい機会だった。そのために、今のうちから選り好みせず、様々なモノを設計したり、作製したりしていこうと考えるようになった。

そもそも何かを作るということが昔から好きだったので、個人的にはいろいろ

るなことを考えて作りたいものを作るという行為は非常に楽しいものだったし、普通の大学生活では得られない刺激的な体験だった。また、様々な工作機械でどんな加工ができるのかを学ぶことが出来るいい機会でもあったが、やはり立案からコアとなる部分の設計に関わっていないことで、少し主体性が足りなかったかなと思ってしまうのも事実である。人数が3人だったのも非常に大きかった。中心部の設計を服部に任せきりにしてしまっていたので、1人に大変な負荷がかかってしまっていたのではないかと申し訳ない気持ちも多分にあった。

次に同じような機会があれば今回の反省を生かし、核となる部分の設計にも関与して、より一層の主体性をもって取り組んだら、活動をもっと楽しくもっと意味のあるものにできたのではないかなと感じる。

最後に、全く知り合いでもなかった私をこんなプロジェクトに誘ってくれて、貴重な体験をさせてくれた服部と、一緒に活動してきた松本には大変感謝しています。2年間本当にありがとうございました。