

そのため、選手を応援しようと300名近くが交通教育センターに駆けつけた。

競技終了後の講評では、交通教育センターの倉田和昭インストラクターが「皆さんだけ安全運転ができているだけでは不十分です。MDCを通じて学んだことを一人でも多くの同僚に伝えるなど、職場全体に展開してください」と強調した。

最後に、各部門の種目別と総合の入賞者を表彰。2トン車部門・総合は神田直哉さん(アート引越センター 横浜支店・セクションリーダー)、3トン車部門・総合は柏木隆二さん(同 横浜都筑支店・テクニカルアドバイザー)が優勝した。

支店で指導的な役割を任されているという二人は次のように感想を語った。「練習の時から周囲の安全を最優先にして取り組みました。本番は『早くレベルの高い』ではなく、『安全にかつ効率よく』を常に意識したことが、優勝につながったと思います。支店で朝礼時の運行前点検時や、現場同行時での市街路走行時など、今まで以上に深掘りし、細かい所まで指導・共有していこうと考えています」(神田さん)。「MDCへの参加を通じて、目標に向かって計画的に取り組む力や課題を分析して解決策を考える力を養うことができたと思います。交通教育センターのインストラクターの方と接する中で、技術や知識だけではなく、相手の状況に合わせて伝え方を工夫することの大切さを学べました」(柏木さん)。

### 参加選手は競技だけでなく スキッド走行なども体験

今回、交通教育センターでは決勝の参加選手にスキッド走行とサーキット走行というプログラムを用意。スキッド走行では低ミュー路(すべりやすい路面)のコースを後輪駆動と前輪駆動のクルマで乗り比べ、車体がすべった際の挙動の違いなどを感じてもらう。サーキット走行は鈴鹿サーキットのレーシングコースを一人ひとりがハンドルを握り体験するというもので、コース内で記念写真を撮影する時間も設けられた。「運営方法をはじめ、スキッド走行の体験など交通教育センターから様々な提案をいただき、充実したコンテストになりました。予選から『鈴鹿に行きたい!』と参加する選手のモチベーションが上がっていました。予選に出場する選手は各支店で練習をします。その姿を見ることで、出場しない社員の安全意識も自然と高まっているようです。さらに、選手を様々な形でサポートするようになり、職場の一体感も増えています」と、高鍋さんは鈴鹿でのMDC開催の効果を感じている。



アート引越センター(株)業務部 部長 高鍋博幸さん



「点検(日常点検)」で使用する車両には整備不良の箇所があり、それを見つけないといけない



すべりやすい路面での安全運転を考えてもらうためのスキッド走行。カーブの途中、あえてアクセルを踏んで、後輪駆動と前輪駆動の挙動の違いを感じてもらう

アートグループでは、若い乗務員の安全運転意識の向上をめざすことを目的に昨年、「安全教育センター」を関東と関西に1ヵ所ずつ設置し、新入社員を中心に乗務員を養成。指導は、長年トラックに乗務し、無事故無違反だった社員が担当して



「課題走行」はパーテーションで囲まれたエリア内の3ヵ所に駐車(駐車する向きも指定)した上でゴールまでのタイムを競う



「学科」では交通法規、車両構造などに関する80問(正誤選択式)を出題



インストラクターが運転するクルマの先導でレーシングコースを体験

いる。さらに、全国4エリアに各1名配置された「運行管理長」が各支店の乗務員に定期的な教育を行っている。MDCの開催と合わせ、グループ全体で安全領域のボトムアップに取り組んでいく考えだ。

## Close Up

### クローズアップ Hondaの活動

# 安全運転につながる注意力や集中力を楽しく鍛える 認知機能トレーニングアプリ「一閃」

「一閃」はHondaが開発した認知機能トレーニングアプリ。ゲームの要素を取り入れ、日々継続することで、安全運転につながる注意力や集中力を楽しみながら鍛えられる。Google PlayまたはApp Storeからダウンロードでき、利用は無料。

※本アプリの利用により、運転技能や安全性の向上を保証するものではありません。 ※運転中の操作・利用は絶対に行わないでください。

運転免許保有者10万人あたりの交通事故件数を年齢層別にみると、16～19歳、20～24歳が他の年齢層に比べ多い傾向がある。また、衝動性の抑制を司る脳の前頭前野領域が成熟するのが25歳以上であるため、若者は衝動的に危険運転をして事故を起こしやすいといわれている。「一閃」は若年層の運転者による事故の低減を目的として開発された。Hondaは安全運転を支える認知機能の一つである「必要な情報に素早く注意を向け、不要な情報に惑わされずに判断する力」に着目。注意機能の評価・トレーニングの考え方をもとに、短時間でも取り組みやすく、継続しやすいスマートフォンゲームという形で再構成したのである。認知トレーニングを「続けたいゲーム体験」に変えている点が大きな特長だ。1プレイは最短1分からと、隙間時間で気軽に取り組める。ゲームの舞台は、ヤマタノオロチによって滅ぼされた都。プレイヤーは、敵となる妖を倒しながら都の再建を進め、最後に

はヤマタノオロチ討伐をめざすというストーリーになっている。ゲームが始まると、画面には妖と5つの矢印が横一列に表示。妖の弱点を示す中央の矢印の方向に、素早く画面をなぞると討伐が成功となる。

難易度は小学生でも取り組みやすい「易」、標準的に楽しめる「普」、能力の高い人向けの「難」の3段階。長時間のプレイを前提にしていないため、無理なく続けやすく、少しずつの積み重ねを日々の習慣にしやすい。競争をあおるランキングはあえて設けていない。人と比べるのではなく、自分のペースで、自分の変化を感じながら続けることを大切にしているからだ。結果は成績の推移として、自分の積み重ねを振り返ることができる。

Hondaが「一閃」によるトレーニングの効果を検証したところ、速度超過や急加速などの危険運転行動が有意に低減したことが確認された。



「一閃」ホーム画面



横に並んだ5つの矢印のうち中央の矢印が妖の弱点を示す



中央の矢印の方向に素早く画面をなぞると討伐成功

「一閃」の  
ダウンロードは右の  
二次元コードから

iOS版



Android版

