

製品開発時における子どもの危険源発見と製品開発・設計プロセスへの反映に関する研究

株式会社フレーベル館

1. プロジェクトの目的

子どもの事故は子ども特有の発育発達の過程に起こる心理特性、行動特性に起因するものが非常に多い。従来のリスクアセスメント以上にこのことが事故予防を困難にしている。

キッズデザイン製品開発支援事業により、子どもの事故事例、事故要因分析データ、子どもの身体寸法等、各種データベースの拡充が図られているが、市場へ出て間もない製品や新たな技術、仕様を有する製品では過去の事例データ等が存在しないケースもあり、リスクチェックが困難である場合も少なくない。

このため現在、Linkage システムとして当該製品の製品特徴を抽出し、同様の特徴をもった製品のデータを参照できるプログラム開発が進んでいる。この Linkage システムには今のところ47項目の製品特徴が登録されているが、よりユーザビリティの高いシステムのために危険源項目と子どもの心理特性、行動特性の項目の見直しを諮り、リスクチェックシートのフォーマットを作成し検証することで、Linkage システムの製品特徴項目の今後の検討材料とすることが本調査の目的である。

2. 実施方法

1. 子どもの事故リスクを想定する際に必要な危険源の要素の抽出、整理

「ISO/IEC GUIDE 50:2002 安全側面—子供の安全指針による」「消費生活用製品のリスクアセスメントハンドブック」その他の既存資料を参考にしながら、子どもの事故リスクを想定する際に必要な危険源の要素を抽出、整理を行なう。

2. 子どもの事故リスクを想定する際に必要な子どもの身体特性、行動特性の要素の抽出、整理

「保育所保育指針」その他の既存資料を参考にしながら、子どもの事故リスクを想定する際に必要な子どもの身体特性、行動特性の要素を抽出、整理を行なう。

3. リスクチェックシートのフォーマットの作成

企業、組織の製品開発プロセスにおいてリスクチェックを行なう際の上記項目を活用したリスクチェックシートのフォーマットを作成する。

4. Linkage システムのユーザビリティ向上に資する項目の検討

現行の Linkage システムに掲載されている「製品の特徴」と1. の項目を照合し、Linkage システムのユーザビリティ向上に資する項目の追加及び変更点などを検討する。

3. 結果と考察

2. 実施方法の1～3について調査を実施した。

前述の項目を元にリスクチェックシートのフォーマットを作成した。（添付資料4－2－1参照）

作成にあたり、以下の点に留意した。

・危険源については「Risk Assessment Guidelines for non-food Consumer」を縦軸に据えた。これは、最も網羅的にまとまっており、かつ「量産製品」「建築・設備」の双方に活用可能であるとの観点からである。

・想定すべき子どもの心理特性・行動特性については、「ISO/IEC Guide 50:2002 『安全側面一子供の安全の指針』」「保育所保育指針（「保育所保育指針解説書」を含む）」「子どもOS」を子どもの年齢階層ごとに振り分けた。

・なお、「子どもOS」については特段、その対象年齢を定めているものではないが、本研究の元となったワークショップの対象が小学校3、4年生であったことから、対象年齢を「おおむね6歳以上」とした。だが、ここに見られる子どもの行動特性はより年齢の低い子どもにもよく見られる傾向であるため、リスクチェックの際には留意すべきである。

縦軸（子どもの事故の危険源）

危険源の分類	危険源（製品特性）	典型的な傷害シナリオ	傷害例
サイズ、形状、表面	製品が障害物になる	つまずいて転倒する。ぶつかる。	衝突
	製品が空気を通さない	口や鼻がふさがれる。	窒息
	製品が小さな部品を含んでいる	部品を飲み込み気道がふさがれる。	誤飲、誤嚥、中毒
	製品の小さな部品をかじり取る おそれ	部品を飲み込み消化管につまる。	誤飲、誤嚥、中毒
	鋭い角や先端	鋭い角にぶつかる。	切傷、裂傷
	鋭い刃	鋭い刃に触れ皮膚が裂ける。	切傷、裂傷
	滑りやすい表面	滑って床に転倒する。	転倒、転落
	粗い表面	擦り傷を負う。	切傷、裂傷
	構成要素間の隙間または開口部	手足や体が開口部に入り、外れなくなる。	挟み込み

位置エネルギー	機械的安定性の低さ	製品が傾き、製品の上にいる人が転落する。製品のそばにいる人に製品がぶつかる。	転倒、転落
	機械的強度の低さ	荷重超過で製品が倒壊し、製品の上にいる人が転落する。そばにいる人に製品がぶつかる。	転倒、転落
	ユーザーが高所にいる	製品の高い部分に乗った人がバランスを崩して転落する。	転落
	弾性要素またはバネ	張力のかかった弾性要素やバネがはずれ、飛ぶ方向にいた人に製品がぶつかる。	転倒、転落、切傷、裂傷
	加圧された液体もしくはガス、または真空	加圧された液体やガスが突然吹き出して人にかかる。破裂した製品が飛び散る。	中毒、火傷、切傷、裂傷

運動エネルギー	動いている製品	人に製品がぶつかる。人が製品にひかれる。	挟み込み、切傷、裂傷
	互いに逆方向に動く部品	逆方向に動いて接近している部品の間に体の一部が挟まり圧迫される(圧挫)。	挟み込み、切傷、裂傷
	互いに交叉して動く部品	交叉して動いて接近している部品の間に体の一部が挟まり圧迫される(せん断、ハサミの動き)。	挟み込み、切傷、裂傷
	回転部品	体の一部、髪、衣服が回転部品に巻き込まれる。	挟み込み、切傷、裂傷
	互いに接近した回転部品	体の一部、髪、衣服が回転部品に引き込まれ、圧迫される。	挟み込み、切傷、裂傷
	加速	加速する製品の上にいる人がバランスを崩して転落する。	転落、転倒、衝突
	飛来する物体	飛来する物体が人にぶつかる。	衝突
	振動	製品を持った人がバランスを崩して転倒する。製品との長期の接触が神経疾患等を引き起こす。	転倒、転落、神経疾患
	騒音	騒音に曝され、耳鳴りや難聴が起こる。	聴覚傷害

電気エネルギー	高電圧／低電圧	高電圧の部分に触れて感電する。	感電
	発熱	高温の製品に触れて火傷をする。または製品が発する融解した粒子や蒸気等によって火傷を負う。	火傷
	近すぎる帯電部	帯電部間で電気アークまたはスパークが発生し、火災や強い放射を引き起こす。	感電、火傷

極端な温度	裸火	炎の近くにいる人が火傷を負う。	火傷
	高温の表面	高温の表面に触れて火傷を負う。	火傷
	高温の液体	高温の液体が皮膚にかかり火傷を負う。	火傷
	高温の気温	高温の気体を吸い込んで肺に火傷を負う。または高温の気体への長期の暴露により脱水症を引き起こす。	火傷
	低温の表面	低温の表面に触れて凍傷を負う。	火傷

放射線	紫外線、レーザー	製品が発する放射線に皮膚や目がさらされる。	眼部、網膜傷害
	高強度の電磁場発生源、低周波数または高周波数(マイクロ波)	体(中枢神経系)が電磁場に被曝する。	被爆

火災および爆発	可燃性物質	発火源から可燃性物質に引火し、人が火傷を負う。	火傷
	爆発性混合物	発火源が爆発を引き起こし、人が衝撃波、燃焼物や炎に襲われる。	火傷、中毒
	発火源	発火源が火災を引き起こして人が火傷を負う。または火災で発生したガスで中毒を起こす。	火傷
	過熱	過熱により火災や爆発を引き起こす。	火傷

毒 性	毒性のある個体または液体	毒性のある物質を口に入れて摂取する。または物質を吸引する。または物質が皮膚に触れる。	中毒
	毒性のある気体、蒸気または塵	毒性のある物質を吸引する。または物質が皮膚に触れる。	中毒
	感作性物質	毒性のある物質を口に入れて摂取する。または物質を吸引する。または物質が皮膚に触れる。	アレルギー
	刺激性または腐食性のある個体または液体	毒性のある物質を口に入れて摂取する。または物質が皮膚に触れる。または目に入る。	中毒、火傷
	刺激性または腐食性のある気体または蒸気	毒性のある物質を吸引する。または物質が皮膚に触れる。または目に入る。	中毒、火傷
	発ガン性・変異原性・生殖毒性（CMR）物質	毒性のある物質を口に入れて摂取する。または物質が皮膚に触れる。または目に入る。	健康被害、発育不良

微生物的汚染	微生物的汚染	摂取、吸引または皮膚接触する。	中毒、その他の健康被害
--------	--------	-----------------	-------------

不適切な防護機能	子供が製品によって保護されていると錯覚する	危険性のある部品に人の手が届く。	
----------	-----------------------	------------------	--

不適切な情報	子供が説明書を理解できない		
--------	---------------	--	--

横軸（子どもの発育発達段階と行動特性、心理特性）

(1) おおむね6か月未満	●首がすわり、手足の動きが活発になる ●寝返り、腹ばいなど全身の動きが活発になる ●視覚、聴覚などの感覚が発達し泣く、笑うなどの表情の変化や体の動き、喃語などで自分の欲求を表現する ●応答的に関わる特定の大人との間に情緒的な絆が形成される
(3) おおむね1歳3か月から2歳未満	●歩き始め、手を使い、言葉話すようになる ●身近な人や身の回りの物に自発的に働きかける ●歩く、押す、つまむ、めくるなど様々な運動機能の発達や新しい行動の獲得により、環境に働きかける意欲を一層高める ●物をやり取りしたり、取り合ったりする姿が見られる ●玩具等を実物に見立てるなどの象徴機能が発達し、人や物との関わりが強まる ●大人の言うことが分かるようになり、自分の意思を親しい大人に伝えたいという欲求が高まる ●指差し、身振り、片言などを盛んに使うようになり、2語文を話し始める
(4) おおむね2歳	●歩く、走る、跳ぶなどの基本的な運動機能や、指先の機能が発達する ●食事、衣類の着脱など身の回りのことを自分でしようとする ●排泄の自立のための身体的機能も整ってくる ●発声が明瞭になり、語彙も著しく増加し、自分の意思や欲求を言葉で表出できるようになる ●行動範囲が広がり探索活動が盛んになる中、自我の育ちの表れとして、強く自己主張する姿が見られる ●盛んに模倣し、物事間の共通性を見いだすことができるようになる ●象徴機能の発達により、大人と一緒に簡単なごっこ遊びを楽しむようになる
(5) おおむね3歳	●基本的な運動機能が伸び、それに伴い、食事、排泄、衣類の着脱などもほぼ自立できるようになる ●話し言葉の基礎ができて、盛んに質問するなど知的興味や関心が高まる ●自我がよりはっきりしてくるとともに、友達との関わりが多くなるが、実際には、同じ場所で同じような遊びをそれぞれが楽しんでいる平行遊びであることが多い ●大人の行動や日常生活において経験したことをごっこ遊びに取り入れたり、象徴機能や観察力を発揮して、遊びの内容に発展性が見られるようになる ●予想や意図、期待を持って行動できるようになる

(6) おおむね4歳	●全身のバランスを取る能力が発達し、体の動きが巧みになる ●自然など身近な環境に積極的に関わり、様々な物の特性を知り、それらとの関わり方や遊び方を体得していく ●想像力が豊かになり、目的を持って行動し、つくったり、書いたり、試したりするようになるが、自分の行動やその結果を予測して不安になるなどの葛藤も経験する ●仲間とのつながりが強くなる中で、けんかも増えてくる。その一方で、決まりの大切さに気付き、守ろうとするようになる ●感情が豊かになり、身近な人の気持ちを察し、少しずつ自分の気持ちを抑えられたり、我慢ができるようになってくる
------------	---

(7) おおむね5歳	●基本的な生活習慣が身に付き、運動機能はますます伸び、喜んで運動遊びをしたり、仲間とともに活発に遊ぶ ●言葉により共通のイメージを持って遊んだり、目的に向かって集団で行動することが増える ●遊びを発展させ、楽しむために、自分たちで決まりを作ったりする ●自分なりに考えて判断したり、批判する力が生まれ、けんかを自分たちで解決しようとするなど、お互いに相手を許したり、異なる思いや考えを認めたりといった社会生活に必要な基本的な力を身に付けていく ●他人の役に立つことを嬉しく感じたりして、仲間の中の一人としての自覚が生まれる
------------	---

(8) おおむね6歳	●全身運動が滑らかで巧みになり、快活に跳び回るようになる ●自己の体験から、自信や、予想や見通しを立てる力が育ち、心身ともに力があふれ、意欲が旺盛になる ●仲間の意思を大切にしようとし、役割の分担が生まれるような協同遊びやごっこ遊びを行い、満足するまで取り組もうとする ●様々な知識や経験を生かし、創意工夫を重ね、遊びを発展させる ●思考力や認識力も高まり、自然事象や社会事象、文字などへの興味や関心も深まっていく ●身近な大人に甘え、気持ちを休めることもあるが、様々な経験を通して自立心が一層高まっていく
------------	--

横軸：子どもOS（子どもの行動特性全般）

競争（=どうだ！）	友人との速さ、忍耐力（我慢くらべ）、体力、記憶力、技、器用さ、などを競う能力の遊びやスポーツ
	相手に対して自分の優位性を示す（優越感）

創造（=これだ！）	モノやコト、何かを考える、創ることの面白さ
	オリジナリティのある遊び、独自のルールなど
	創造の反対語である破壊も一種の創造か？

感知（=感じる！）	五感+αを通じた外界の情報獲得
	感じる面白さ、心地よい気持ち良さ、あるいは気持ち悪さ
	基本の五感：見る、聴く、触る、嗅ぐ、味わう・・・
	表皮感覚：暖かさ、冷たさ、痛さ、フワフワ感など
	深部感覚：関節の曲がり具合、圧覚（押さえられた感じ）、振動覚（振るえ）
	臓器感覚：吐き気
	前庭感覚：内耳・頭部の傾き（平衡覚）、動き（加速度）

眩感（=クラクラする）	一時的な知覚の安定破壊、このよろめきが楽しい
	くるくるまわりながら、うしろにひっくりかえりそうな遠心的状態に達する方法
	声をかぎりに叫ぶこと、傾斜を走りおること、回転すべり台、全速で回転した場合のメリー・ゴー・ラウンド、充分高くあがった場合のぶらんこ
	空間へ身を投げ出すこと、あるいは墜落、急速な回転、滑走、スピード、直線運動の加速、あるいはこれと旋回運動との組み合わせ
	精神の分野に属する眩暈。突然人をとらえる忘我の激情、混乱と破壊の好み
	草原の背の高い草花を棒でなぎ倒したり、屋根の雪を雪崩のようにかき落としたりするときの奇妙な興奮。
	山と積んだがらくたや食器類を大きな音をたてて打ち砕くときの陶醉（破壊衝動＝イリックス）

共鳴（=いっしょ）	表情や身振り手振りで、意図が通じ合ったときの嬉しさ
	難しい内容、微妙なニュアンス、ちょっとした感情、自分の感動などを人にわかってもらったとき、伝わったとき、共有したときの快感

	人とモノのコミュニケーションが成立したことの面白さ
	友達どうしの連帯感、一体感、仲間

模擬 (=〇〇みたい)	虚構の世界を。一時的に受け入れることを前提とする遊び。
	人が自分を自分以外の何かであると信じたり、自分に信じこませたり、あるいは他人に信じさせたりして遊ぶ。
	彼自身が架空の人物となり、それにふさわしく行動する。
	大人を真似る。大人の使う工具、道具、機械をかたどった模型やおもちゃの武器などの遊び。
	女の子は母親、料理人、男の子は警官、海賊などになった振りをする。ままごと遊び
	動物やモノを真似る。トラックや電車、飛行機になる。

探求 (=何だろ?)	地面に落ちている何かわからないものに対する興味。
	怪訝な、不可思議な気持ちがふくらむ。
	まず靴先や棒で突ついてみる、感触を見る、観察。
	何ものかが分かる、理解。納得できてスッキリする。

挑戦 (=やるぞ～)	精神・肉体・道具などをコントロールすることの面白さ。
	意識を集中し、思考をあれこれめぐらせ、ゲームが自分の思ったとおりになったときの快感、面白さ。
	走ったり、スキップしたり、ジャンプしたり、逆立ちしたり、ダンスを踊ったりというように、自分の身体を思い通りに使えることの嬉しさ、楽しさ。
	ラケットやバットでボールを思い通りに打てた、うまく楽器を演奏できた、かなづちで上手に釘が打てたというように、道具をうまく使えたという気持ち、そこに面白さを感じる。
	自分以外の人間を、思いどおりにコントロールすることの面白さ。

運 (=おねがい)	かすかな兆候、外部の些細な出来事、気づいた異変をも頼りにする。
	その兆候をすぐ何かのしるし、予告とみなす。
	自分以外の一切を頼りにする。

上記の項目に基づき、リスクチェックシートのフォーマットを作成した（添付3-1）。

このリスクチェックシートのフォーマットを活用して、実際の製品開発における子どもの事故防止のためのリスクチェックを試行した。

具体的には、「集団用幼児向け椅子」と「屋外用すべり台」の2種類である。これらの製品開発を想定し、リスクチェックシートの活用を試行を行なった。

以下が試行によって得られた意見である。

（1）集団用幼児向け椅子（添付資料3-2）

- ・危険源項目内の「サイズ、形状、表面」に追加すべき項目として、「外れる可能性のある部品がある」「構成要素間の隙間または開口部（手、指）」「構成要素間の隙間または開口部（V字開口）」があるとよい。
- ・経年劣化後を想定した危険性についての項目が必要と思われる。
- ・使用シーン以外の保管、置いてある状況、片付けの過程なども危険想定が必要と思われる。
- ・全般的な意見として、弊社においては子どもがユーザーである製品を扱っているため、子どもの行動を見る機会が多い業種であり、シーンの想定ができるが、子どもの行動を日常的に見ていない担当者がどの程度、危険を想定できるかの検証が必要と思われる。
- ・7歳以上は6歳までとリスクチェックの軸が異なるため7～15歳の軸があるとよい。
- ・子どもOSの項目は別の流れのほうが使いやすい。
- ・各項目で、具体的な数値や関連規格が参照できると、改善方法を見つけやすくなる。

（2）屋外用すべり台（添付資料3-3）

- ・危険源項目内の「サイズ、形状、表面」に追加すべき項目として、「絡まり、引っかかり」があるとよい。
- ・危険源項目に「動線の重なり」（製品同士の動線が交差）の追加をした。
- ・危険源項目に「同時に使用する人数の超過」（遊具内スペースの狭さ）の追加をした。
- ・遊具や玩具では、対象年齢の設定が重要になるため、行動特性を踏まえた年齢別に分類したほうがイメージしやすい。
- ・子どもOSにあるような心理特性、行動特性は、年齢別の分類は難しい。
- ・遊び方によって、危険性が大きく変わるケースがある（例：ブランコで、座ってこいでいる分には安全でも、立ってこいだ場合には、危険性が高まる）。製品の使用方法を想定する場合には、想定する人間の経験や知見が大きく影響するため、製品構造や仕様別の事故事例をあたることが重要になる。

なお添付資料では、上記の意見を反映させて項目の一部追加・変更などを示している。

これらの点を踏まえ、Linkage システムの製品特徴に項目についての考察を行なった。
現在の Linkage システムの製品特徴に項目を以下に挙げる。47項目である。



別件調査ではこの47項目を「形状」「材質」「寸法・重量・温度」「機構」「機能」「行動喚起」「製品群」の7つのカテゴリに分類している。

これは、産業界が自社製品あるいは環境提案に含まれる製品特徴を抽出するために最もわかりやすい分類と思われる。

また、過去の自社製品、あるいは他社の競合製品等を分析する際に有効な手法であるからである。なお、「行動喚起」とは、製品そのものの特徴というよりは、子どもが「つかまれる」「足をかけて登れる」といった何らかの行為を誘発するものと、「屋外あるいは何らかの要因で濡れる可能性がある」といった二次的要因、外部要因を一部含むもので、主に製品単体ではなく、施設、空間、環境の製品特徴として位置付けている。

以下、47項目の分類例を示す。

「形状」として分類されるもの



「材質」として分類されるもの



「寸法・重量・温度」として分類されるもの



「機構」として分類されるもの



「機能」として分類されるもの



「行動喚起」として分類されるもの



「製品群」として分類されるもの



上記の分類を活かし、4-3のリスクチェックシートのフォーマットの検証結果に基づき、現行のLinkageシステムの製品特徴の項目を当てはめた（添付資料3-4）。

また、空欄となっている部分について、過去の事故事例やリスクチェックの際に有効となる可能性がある項目を当てはめた。

主な追加項目としては、以下のようなものが考えられる。ただしこれらは各業種や製品ごとにこのリスクチェックシートを実際に活用するなかで順次、追加・統合・修正が行なわれるべきものである。

主な追加項目（案）

形状：

「袋状」：子どもが遊んでかぶったりし、窒息事故や衝突事故の要因となりえる。

「刃物状」：エッジ、鋭利な部分とややかぶるが、構造上、刃物を持つ製品では別記載がわかりやすい。

「バネ」：クッション性に関連する項目だが、弾性要素を持つものとしてあったほうがわかりやすい。

「ガス・気体」：液体関連と同様、気体物を持つものはその点を明記するとよい。

「電源・電気」：上記と同様、感電事故等のリスクチェックではこの項目を独立させて記載するとわかりやすい。

「裸火」：上記と同様、火傷事故等のリスクチェックではこの項目を独立させて記載するとわかりやすい。

材質：

「柔らかい素材」：引きちぎったり、かみきったりして異物摂取や誤飲事故の要因となりえる。

「毒性物質」「感作性物質」「刺激性物質」「腐食性物質」「発ガン性物質」「微生物発生」：

含有成分・物質に関する規格はこのリスクチェックシート内で詳細を記載する必要はないと思われるが、「各規格、法律に基づく」などの記載があるとチェック漏れを防ぐことにつながる。

寸法・重量・温度：

「低温」：凍傷等の事故の要因になりえる。

機構：

「取り外せる」：着脱可能な部品や装飾などはそれが小さいものである場合、異物摂取や誤飲事故の要因になりえる。

「熱源」：機構上、熱源を持つものはそれが高温である場合、火傷等の事故の要因になりえる。

機能：

「稼働性」：動かしたり、移動したりできる機能を持つものはその位置や場所・重量によっては、転倒や衝突事故の要因になりえる。

「密閉性」：真空状態やあるいはそれに近い状態になるような密閉性の機能を持つものは口や鼻がふさがれて窒息等の事故の要因になりえる。

「音源・ノイズ」：大音量や身体への影響が危惧されるノイズの発生の機能を持つものは耳鳴りや聴音傷害の事故の要因になりえる。

「放射線源」「電磁場源」：放射線や特定の電磁場の発生に関する規格はこのリスクチェックシート内で詳細を記載する必要はないと思われるが、「各規格、法律に基づく」などの記載があるとチェック漏れを防ぐことにつながる。

行動喚起：環境・施設・空間：

「濡れる可能性」：屋外や水に濡れる可能性がある環境、施設、空間は床面やそこに設置された設備、遊具等で足を滑らせ、転倒・転落、ほかの機器等の設置状況によっては衝突の事故の要因になりえる。

なお、「不適切な防護機能」「不適切な情報」はこのリスクチェックシート自体が子ども特有の行動特性、心理特性を横軸に据えたものであるため、ここでは削除とした。

これにより、製品開発の際に当該製品の持つ製品特徴を分類ごとに精査し、リスクチェックを行なうことが可能になる。現在、カバーされていない項目については過去事例のないものと想定されるか、一次データ内で該当項目にあたる文言が記載されていないことが考えられるが、データを蓄積・分析する過程でこれら項目についての事例収集を行なうことが望まれる。

メーカーの視点から考察すると、フォーマットと製品特徴の分類を行なった過程で以下の課題について今後、検討の余地があると思われた。

・「寸法・重量・温度」項目についてはリスクチェックの観点から具体的な数値を示すと予防設計につながりやすい。

- ・空間、施設、環境においては子ども特有の行動特性（よじ登りや潜り抜け、無理な姿勢など）に起因する二次的事故も多く、リスクチェックのフローが2段階になるケースもありえる。
- ・経年劣化等の要因は現在、項目に入っていないが、検討すべき項目としてある。
- ・製品群の分類は競合製品等の情報収集には役立つが、製品特徴としてはさらにブレイクダウンした項目の設定をすべきである。

4. 今後の展開

- ・マトリクス縦軸の構成では、製品特徴→危険源の流れは、チェックシートと使用する場合、わかりやすい構成と思われる。
- ・マトリクス横軸の構成では、「保育所保育指針」「Guide50」「こどもOS」に書かれた内容が、身体の発達段階、心理特性、行動特性で、年齢別に分類されている 使いやすくなると思われる。理由としては、例えば弊社のような幼児用の製品を考える場合、対象年齢を設定する機会が多いためである。
- ・全体の構成については、ある機構について存在する危険源は使用者の年齢によって、リスクの大小が違ってくると思われる（例えば、小さな部品での誤飲について、1歳と10歳の子どもを比べた場合）。そのため、「この危険源は、この年齢では、この程度のリスク」ということを規定できれば、リスクチェックシートを使う側にとっては、利用価値の高いものになる。ただしその際には、万一事故が発生した場合、「リスクチェックシートに基づいてリスクチェックを行っていたが、そのような危険性は小さいと規定されていた」となる可能性もあり、留意すべき点である。
- ・上記を踏まえ、Linkage システムのベースとなる製品特徴の項目の追加・統合・変更について検討するとともに、リスクチェックの際には上に示したようなデータへのアクセスが容易になり、詳細なデータが入手できることが望ましい。