

消費者安全調査委員会では、身の回りでおこる生命や身体をおびやかす事故について、原因を科学的に究明し同様の事故が繰り返されないためにはどうすれば良いのか、日々議論しています。現在調査中の3件についてご紹介します。

○木造立体迷路の床板の落下による事故

【なぜ調査をしているのですか？】

○遊園地の遊戯施設(5層構造の木造立体迷路)において、地上3層目の床板が梁とともに落下し、利用客7名が約2.4m下の下層床面に転落、圧迫骨折・打撲等の被害が生じる事故が発生しました。
全国に同種の施設が多数存在していることなどから調査を行うこととしました。



【これまでの調査状況は？】

○事故発生時の写真や関係者の証言等から、原因は梁の腐朽と確認できました。現在、木材の腐朽の専門家と事故が発生した立体迷路を調査するなどして、なぜ腐朽が発生したのか、なぜ腐朽を発見できなかったのか分析を進めつつ、事故の再発防止策を検討しています。

○住宅の窓及びベランダからの子どもの転落事故

【なぜ調査をしているのですか？】

○子どもの転落事故については、これまで多数の注意喚起がなされているにもかかわらず、事故は現在も起きていることから、消費者安全調査委員会ではこれまでと違う観点(ハード面の対策)から再発防止策を検討することとしました。



【これまでの調査状況は？】

○ハード対策としてどのようなことができるか検討しています。
例えば、すぐにやれる対策の1つとして「補助錠」がありますが、実際のサッシへの取付実験などで課題を検討しています。

○スポーツジム等におけるパーソナルトレーニングによる事故及び健康被害

【なぜ調査をしているのですか？】

○パーソナルトレーニングは従来型の集団指導と違い、消費者一人ひとりにカスタマイズされた指導を受けられる点で、新たなサービスと考えられます。また、新型コロナウイルス感染症の流行も契機となり、消費者の志向が多様化していく中、当該サービスの利用を始めた消費者も増加していると考えられます。一方で、けがや健康被害の情報も増えていたことから、調査を行うこととしました。



【これまでの調査状況は？】

○スポーツジム等の施設管理者、パーソナルトレーナー、当該サービスを利用する消費者、それぞれの立場から見た事故要因の分析、並びに再発防止策を講じるために、当該三者に対する意識調査(ヒアリング及びアンケート)を検討しています。

＜委員コラム＞

「ライフデザイン 3.0 時代の 消費者のあり方を考える」

(消費者安全調査委員会臨時委員 宮木由貴子)



私は、第一生命経済研究所でライフデザインや暮らしのあり方について研究しています。2016 年・2017 年には一般社団法人日本ヒープ協議会の代表理事も務め、これまで企業と消費者双方の持続性と成長を見据えた共創社会について発信してきました。

ライフコースが比較的画一的で、「あるべき姿」が社会で共有されていた昭和の時代（当社では「ライフデザイン 1.0」時代としています）は、いわゆる三種の神器（白黒テレビ・洗濯機・冷蔵庫）や 3C（カラーテレビ、クーラー、自動車）のような「モノ」を持つことが豊かさを象徴していました。いわゆる「モノ消費」の時代です。

平成になると、女性の高学歴化や社会進出に伴ってライフコースは多様化し、個別化が進みました（「ライフデザイン 2.0」時代）。家電は「個電」となり、それまで家族で共有していたテレビや音響設備、電話などが、どんどんパーソナル化していきました。豊かさも、モノからコトへとシフトし、「コト消費」「トキ消費」が注目されるようになりました。

令和の時代である現在、豊かさは個人の価値観で「描く」ものにシフトしようとしています（「ライフデザイン 3.0」時代）。そうした中、いま注目されているのが「ウェルビーイング（幸せ）」です。豊かさや幸せのあり方やモデルは社会が決めるのではなく、一人ひとりが価値観として「感じる」ものであるとの考え方で（主観的幸福感）。消費における幸せの基準は、それが自分にとってどのような意味があるかという点での「イミ消費」といってよいかもしれません。ご関心のある方は、第一生命経済研究所編『ウェルビーイングを実現するライフデザイン』（東洋経済新報社刊、2023 年）をご覧くださいけると幸いです。

こうした変化の中では、「消費者」という立ち位置であっても、ありたい未来を描き、その実現に向かって担うべきこと・できることを考えなければなりません。「●●しなければならぬ」「△△してはいけない」という姿勢だけではなく、例えば「なぜ今、テクノロジーを受け入れ、DX を推進しなければならないのか」「なぜ多様化が重要なのか」「それらを進めた未来に何があるのか」などの「イミ」を考え、「共創すべき未来」を皆で共有した上で行動することが重要です。その描いた社会を主体的に実現するプレイヤーが「消費者市民」であり、その先に「消費者市民社会」が形成されると思うからです。