

【謹呈】 現場一人KYカード（解説リーフレット）

- 発注者の立場（安全配慮義務等）から、現場作業員に直接届く安全対策ツール
- 各作業員の属性（年齢、経験年数等）に応じて、不安全行動の改善をお願い
- 作業現場の隅々まで広く配布し、日々の励行（習慣化）をお願いするもの

【ポケットに入れて持ち歩き 安全対策を「自分事」にするための「現場一人KYカード」】

【使い方】 ①切り取る ②名前を書く ③作業前・必要時に指差呼称する ④ヒヤリ・ハットを振り返る

（表）

名前 <small>を書いて自分事にします</small>
現場一人KY 自問自答カード
作業前にこのカードで一人指差呼称のこと
<ul style="list-style-type: none"> ① 墜落しないか、転落しないか ヨシ！ ② 落ちてこないか、倒れてこないか ヨシ！ ③ 挟まれないか、巻き込まれないか ヨシ！ ④ 切れないか、こすれないか ヨシ！ ⑤ 転ばないか、踏み抜かないか ヨシ！ ⑥ ぶつからないか ヨシ！ ⑦ 感電しないか、火傷しないか ヨシ！ ⑧ 腰を痛めないか ヨシ！ ⑨ その他（作業の設備、機械、工具）の危険ないか ヨシ！

使用するとき：

- 一日の作業前
- 新たな作業を行う前

災害の事例から、特に多い

- ① 墜落・転落
- ② 崩壊・倒壊
- ③ 挟まれ・巻き込まれ
- ④ 切れ・擦れ
- ⑤ 転倒・踏み抜き
- ⑥ 激突され（物主体）
- ⑦ 感電・高温接触
- ⑧ 無理な動作の反動
- ⑨ 危険源の注意

を自分事にするために一人KYによる指差呼称項目として定型化

（裏）

名前 <small>を書いて自分事にします</small>
ヒューマンエラー 9つの要因
災害につながるヒューマンエラー
<ul style="list-style-type: none"> ① 無知 未熟練 経験不足 教育不足 ② 危険軽視 慣れ 悪習慣 集団欠陥 ③ 近道本能 省略本能 能率本能 ④ 場面行動本能 ⑤ 緊急時のあわて パニック状態 ⑥ 錯覚（外的要因 内的要因） ⑦ 中高年の機能低下 ⑧ 疾病 疲労 体質 急性中毒等 ⑨ 単調反復運動 意識レベル低下

使用するとき：

- ヒヤリハットが起きたとき
- ミーティングで振り返るとき

事故原因には必ずヒューマンエラー要因が介在

- ① 知らないこと
- ② 知りすぎていること
- ③ 楽すること
- ④ 周りが見えないこと
- ⑤ 慌てること
- ⑥ 錯覚すること
- ⑦ 加齢現象によること
- ⑧ 体調不良によること
- ⑨ 意識低下によること

危険事象は何によるものかを見抜き当てはめるために類型化

林業現場においても、作業前の指差呼称の励行（自分事）を採り入れてみてはいかがでしょうか

その時その人の注意がどこを向いていたのかを振り返り、再発防止に役立てるのはいかがでしょうか



① 「見る」と「見えている」ことは違う

人間工学、心理学からヒューマンエラーを考える

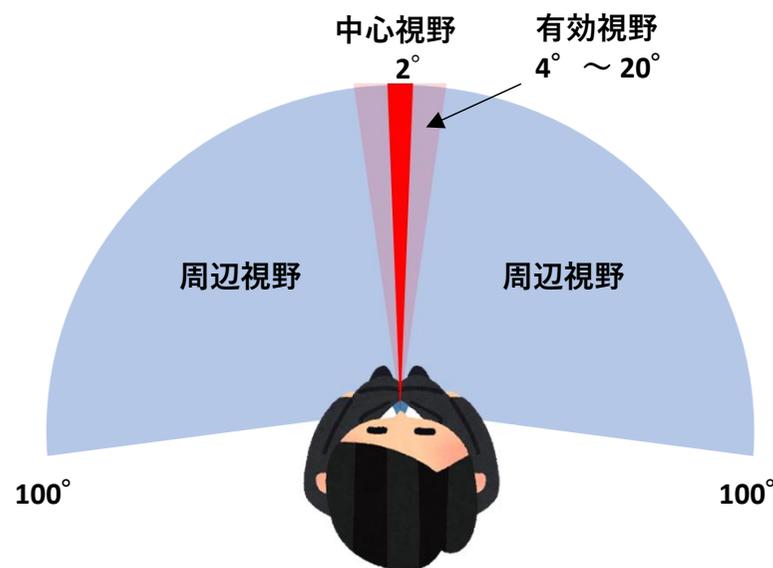
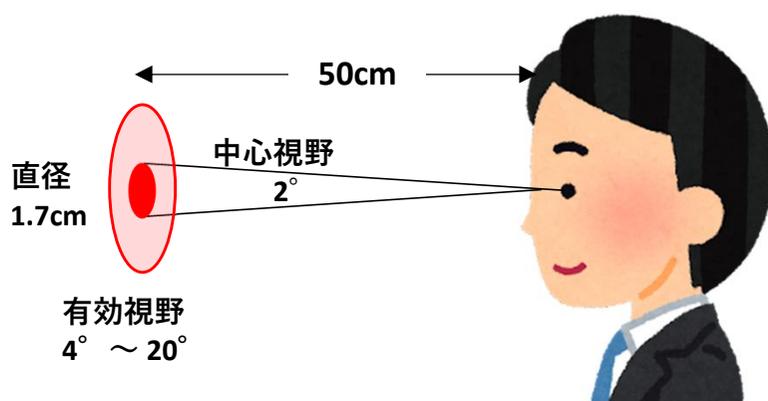
「意図した行動が意図しない結果を生じる人間の行為」

[JIS Z8115:2000]

- 1 ヒトは**錯覚**を起こす（脳の認識）
- 2 ヒトの**特性**を正しく理解しなければ効果的な対策は打てない

【ケーススタディ】 人間の視野

ヒトは**視線の中心（2°）**でしか物を認めることができない



② 安全は都合よく選択される

ヒトは錯覚を起こす（脳の認識）

人間は失敗をする

（注意の失敗 記憶の失敗 行動の失敗）

- 1 事故当事者を叱責
- 2 現場が萎縮
- 3 他の事故が発生

不知の不合理

ヒトの特性を正しく理解する

ヒューマンエラー（HE）の本質

（HEは結果 周囲環境×人間の特性）

- 1 物を視ているか？
- 2 記憶しているか？
- 3 集中しているか？

動作前の確認

ヒューマンエラーからの事故を断つにはどのような行動を起こせばよいのか

指差呼称の重要性

- 1 錯覚を防止する
- 2 視線の中心2°で視る
- 3 視線と注意を向ける

【事実上の問題点】

恥ずかしい 照れくさい
めんどくさい
必要性がわからない
声が出ない
みんなやらない.....



どの現場でも絶対効果の指差呼称

- 1 喚呼応答 旧国鉄
- 2 指差喚呼 JR
- 3 喚呼操縦 陸上自衛隊 運送業
- 4 操舵号令 船舶
- 5 Standard Call Out 旅客機
- 6 指差呼称 一般（林業）

③ 事後ではなく「事前対策」を

災害発生シナリオ



※ 流れ図は「主なき安全～リスクアセスメントの暴走～」(濱田勉・労働調査会)の記述を基に図化したものです。